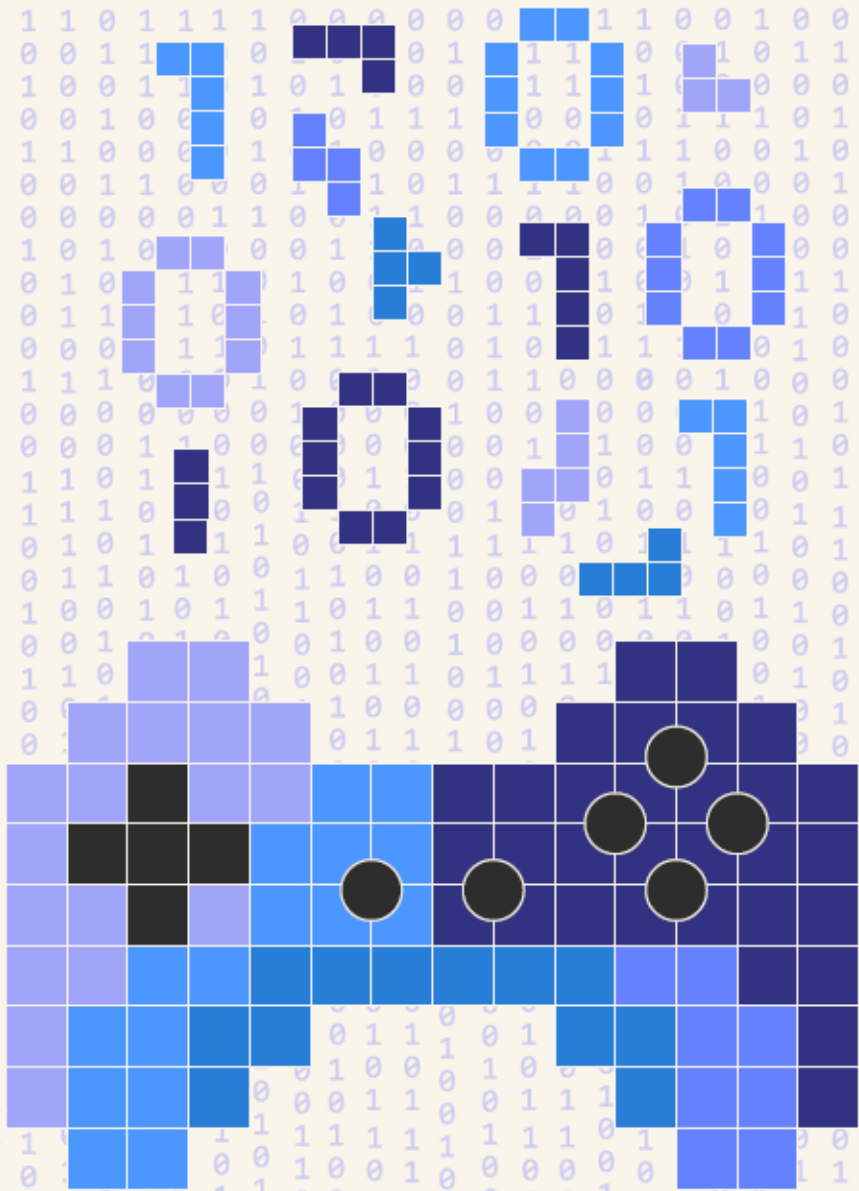


YENİ MEDYA VE DİJİTAL OYUN ÇALIŞMALARI

EDITÖR: DR. ŞEHMUZ GÜLER





AI.Labs Publishing

YENİ MEDYA VE DİJİTAL OYUN ÇALIŞMALARI

Editör

Dr. Şehmuz GÜLER

ai
LABS
PUBLISHING
Academic Intelligence

YENİ MEDYA VE DİJİTAL OYUN ÇALIŞMALARI

Editör: Dr. Şehmuz Güler

Editör Yardımcısı: İrem Kayaş

Yayın No : 12

E-ISBN : 978-625-93029-3-5

Boyut : 16x24

Genel Yayın Yönetmeni : Dr. Şehmuz Güler

Dizgi: Elif Aksüt

Kapak ve Sayfa Tasarımı: Dr. Şehmuz Güler

2026 - İstanbul/ Türkiye

DOI: 10.5281/zenodo.20589482

© Copyright 2026, AI.Labs Publishing

Bu baskının tüm hakları AI.Labs Publishing'e aittir. Yayıncının yazılı izni olmaksızın, kitabın tümü veya bir kısmı elektronik, mekanik ya da fotokopi yoluyla basılamaz, yayımlanamaz, çoğaltılamaz veya dağıtılamaz.

AI.Labs Publishing, 2024 yılında kurulmuş olup kısa sürede profesyonel bir yayıncılık kuruluşu olarak kendini kanıtlamıştır. Akademik çalışmalardan teknolojiye, kişisel gelişimden tarihe, kültür bilimlerine ve sanata kadar geniş bir yelpazede yayınlar sunarak, bilgi birikiminin en yüksek kalitede ve erişilebilir bir şekilde yayılmasını hedeflemektedir.

E mail: info@ailabstr.com

www.ailabstr.com



AI.Labs Publishing

YENİ MEDYA VE DİJİTAL OYUN ÇALIŞMALARI

Editör

Dr. Şehmuz GÜLER

BİLİM KURULU

Prof. Dr. Nilüfer Sezer – İstanbul Üniversitesi
Prof. Dr. Emine Yavaşgel – İstanbul Üniversitesi
Prof. Dr. Deniz Yengin – Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi
Prof. Dr. Okan Ormanlı – İstanbul Kültür Üniversitesi
Prof. Dr. S. Ece Karadoğan – İstanbul Üniversitesi
Prof. Dr. Cengiz İpek – İstanbul Haliç Üniversitesi
Prof. Dr. B. Aykut Arıkan – İstanbul Nişantaşı Üniversitesi
Doç. Dr. Ümit Sarı – İstanbul Üniversitesi
Doç. Dr. Begüm Aylin Önder – İstanbul Atlas Üniversitesi
Doç. Dr. Onur Akyol – İstanbul Üniversitesi
Doç. Dr. Yüksel Balaban – İstanbul Üniversitesi

İÇİNDEKİLER

Bilim Kurulu.....	V
İçindekiler	VII
Editörden.....	XV

Karanlık Dünyalarda Açık Anlatı Souls-Like Türünde Hikaye Erişilebilirliğini Artırma Fikirleri <i>Ahmet Can Palüza</i> <i>Remzi San</i>	1
--	---

Dijital Oyun Bağlamında Bir Karakter Tasarımı; Zümrüdüanka Örneği <i>Belma Yamur</i>	29
--	----

VII

Bir Japon Estetiği Olarak Oyun Monster Strike'ın Görsel ve Kültürel Yapısı <i>Büşra Meydan</i>	55
--	----

Dijital Oyunlarda Karakter Tasarımının Estetik Unsurları ve Proteus Etkisi Üzerindeki Etkileri <i>Eray Özdemir</i>	79
--	----

Sanal Cephede Algı Savaşı: Rusya-Ukrayna Savaşı'nda Dijital Oyunların Propaganda ve Algı Yönetimi Aracı Olarak Kullanımı <i>Lale Cansu Tutar Civelek</i>	105
--	-----

Anlatı Mimarisi Olarak Dijital Oyun Mekânları: Açık Dünya ve Doğrusal Anlatı
M. Alparslan Özkardeş..... 123

Dijital Ludoloji Yeni Medya Çağında Oyun, Kültür ve Etkileşim
Mustafa Doğukan Başalan..... 153

Dijital Oyunlarda Kapak Tasarımı ve Yaklaşımları
Mümin Sinan Gürsel..... 185

Dijital Oyun Platformlarında Stratejik İletişim Temelli Topluluk Yönetimi
Serhat Yılmaz
İhsan Emre Erol
Okaner Okan..... 233

VIII

Dijital Oyunlar ve Yumuşak Güç: Kültürel Diplomasinin Yeni Aracı
Yaren Demirel
Aslı Sultan Eren..... 255

x

Yeni medya ve dijital oyun çalışmaları, günümüzün hızla dönüşen iletişim ve kültür ortamında giderek daha merkezi bir konuma yerleşmektedir. Dijital oyunlar artık yalnızca bir eğlence aracı değil; aynı zamanda anlam üretiminin, ideolojik aktarımın, kültürel etkileşimin ve toplumsal dönüşümün güçlü bir bileşeni haline gelmiştir. Bu nedenle oyunları anlamak, içinde bulunduğumuz dijital çağın dinamiklerini anlamakla doğrudan ilişkilidir. Bu kitap, dijital oyunları farklı disiplinlerin kesişim noktasında ele alarak, alanın güncel yönelimlerini ve tartışma başlıklarını akademik bir çerçevede sunmayı amaçlamaktadır. Çalışmada yer alan bölümler, oyunların yalnızca teknik ya da estetik yönlerine değil; aynı zamanda politik, kültürel ve iletişimsel boyutlarına da odaklanmaktadır. Eserde ilk olarak dijital oyunların propaganda ve algı yönetimi bağlamındaki rolü ele alınmakta; oyunların görünür eğlence katmanının altında nasıl ideolojik anlamlar taşıyabildiği tartışılmaktadır. Bunu, dijital oyunların yumuşak güç unsuru olarak kullanımı izlemekte; oyunların uluslararası ölçekte kültürel etki yaratma potansiyeli değerlendirilmektedir. Topluluk yönetimi ve stratejik iletişim odaklı çalışmalar, dijital oyun platformlarında oluşan kullanıcı etkileşimlerinin nasıl yönlendirildiğini ortaya koyarken; kapak tasarımı ve görsel yaklaşım üzerine yapılan analizler, oyuncunun ilk temas noktasının önemine dikkat çekmektedir. Kitapta ayrıca dijital oyun mekânlarının anlatı mimarisi, açık dünya ve doğrusal anlatı yapıları üzerinden incelenmekte; oyunların hikâye anlatımı açısından sunduğu olanaklar tartışılmaktadır. Japon estetiği üzerinden yapılan kültürel çözümlemeler, oyunların yerel kültürel kodları nasıl taşıdığını ve dönüştürdüğünü göstermektedir. Ludoloji perspektifiyle oyun, kültür ve etkileşim ilişkisi yeniden düşünülürken; Souls-like türü üzerinden anlatı erişilebilirliği gibi özgün tartışmalar da bu çalışmada yer bulmaktadır. Son olarak karakter tasarımının estetik boyutu ve Proteus etkisi bağlamında oyuncu üzerindeki psikolojik etkileri ele alınarak, oyun deneyiminin bireysel boyutu derinleştirilmektedir. Bu kitap, dijital

oyunları çok yönlü bir bakış açısıyla ele almak isteyen araştırmacılar, öğrenciler ve alana ilgi duyan tüm okurlar için bir kaynak niteliği taşımaktadır. Farklı perspektifleri bir araya getiren bu çalışma, yeni medya çağında oyunların yalnızca oynanan değil, aynı zamanda anlamlandırılan ve yorumlanan yapılar olduğunu bir kez daha ortaya koymaktadır.

Bu eserin ortaya çıkmasında katkı sunan tüm yazarlara teşekkür eder, çalışmanın alana katkı sağlamasını temenni ederim.

Dr. Şehmuz Güler
İstanbul, 2026

BÖLÜM 1

KARANLIK DÜNYALARDA AÇIK ANLATI: SOULS-LIKE TÜRÜNDE HİKÂYE ERİŞİLEBİLİRLİĞİNİ ARTIRMA FİKİRLERİ

AHMET CAN PALÜZA ¹ & REMZİ SAN ²

Atıf: Palüza, A. C. & San, R. (2026). Karanlık Dünyalarda Açık Anlatı: Souls-Like Türünde Hikâye Erişilebilirliğini Artırma Fikirleri. Güler, Ş. (Ed.), Yeni Medya ve Dijital Oyun Çalışmaları. AI.LabsPublishing.1-26

¹ Anadolu Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Çizgi Film (Animasyon) Programı, canpaluza@gmail.com, ORCID ID: 0009-0007-3597-8059

² Anadolu Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Çizgi Film ve Animasyon Bölümü, remzisan@anadolu.edu.tr, ORCID ID: 0000-0001-8406-8069

GİRİŞ

Günümüzde video oyunları, yalnızca boş zamanı değerlendirme amacı gütmeyenler. Jane McGonigal'ın vurguladığı üzere oyunlar, gerçek hayatta elde edemediğimiz şeyleri sunan ve tatmin duygusu sağlayan "mutluluk motorları" olarak görülmektedirler (McGonigal, 2011). McGonigal'a göre oyunlar, oyunculara "daha tatmin edici bir iş" ve "keyifli bir üretkenlik" hissi sunarlar. Jane McGonigal, *Reality Is Broken* (2011) adlı eserinde gerçek yaşamın neden sıkıcı ve verimsiz hissettirdiğini oyun tasarımı ilkeleriyle açıklamaktadır. McGonigal'a göre oyunlar insana "dünyayla yoğun ve iyimser bir bağ" sunar; her oyun bir hedef, kurallar, geri bildirim sistemi ve gönüllü katılımdan oluşur. Gerçek yaşam görevleri bu unsurlardan yoksun kaldığında üretkenlik yük hâline gelir; oyunvari bir çerçeveye oturtulduğunda ise keyifli bir deneyime dönüşür. McGonigal'a göre başarıya ulaşmak tek başına tatmin sağlamaz; asıl keyif veren, hedefe ulaşma umududur. Bu ilke, keyifli üretkenliğin özünü oluşturur ve motivasyon sonuca değil, sürece odaklanmakla ilgilidir. Oyuncular, bu hisler doğrultusunda daha iyimser ve işbirliğine yatkın bireyler hâline gelmektedirler (McGonigal, 2011). Gerçeğin aksine oyunlar, oyuncuya net hedefler ve geri bildirimler sunarlar. Sunulan hedef ve geri bildirimler, bireyin "destansı anlam" arayışına yanıt vermektedir (McGonigal, 2011). McGonigal'a göre insanlar yalnızca bireysel kazanımlarla değil, kendilerinden büyük bir amaca katkıda bulunduklarında gerçek anlamda motive olurlar. "Destansı" kavramı (Epic Meaning); büyüklük, ölçek ve duygusal yoğunluğu kapsar; oyuncuları büyük anlatılara ve sürükleyici ortamlara dahil ederek onlara ait olma ve anlam duygusu verir. Bu kavram keyifli üretkenlikle doğrudan örtüşür: Mutluluğun anahtarı, bireyin odağını kendisinden uzaklaştırıp daha büyük, destansı ölçekte bir şeye yatırım yapmasıdır. Görev ne kadar küçük olursa olsun, büyük bir anlatının parçası olarak konumlandırıldığında sıradan iş anlam kazanır ve yapılması keyifli hâle gelir. İyi kurgulanmış bir anlatı ve mekanik, oyuna karşı olan yaklaşımı ve bireyin zorluklar karşısındaki direnişini güçlendirir. Bu bağlamda, karmaşık anlatı yapıları ve çevresel anlatım teknikleri kullanılan oyunlar, mekânları birer anlatı aracına dönüştürmektedir (Jenkins, 2004). "Destansı anlam" ve "keyifli üretkenlik" durumunun sürdürülebilir olması için oyuncu, oyun

dünyasını ve hikâyeyi daha iyi anlamlandırabilmelidir. Ancak, her oyun türü bu anlamlandırma sürecini oyuncuya aynı şeffaflıkta sunmaz. Bazı türler kasıtlı olarak kapalılığı tercih etmektedir.

1.1. Souls-like Türünde Anlatı Yapısı ve Sınırlılıklar

Souls-like; yüksek zorluk düzeyi, düşmanlarla dolu geniş dünyalar ve çevresel hikâye anlatımı ile tanımlanan, genellikle karanlık fantezi ortamında geçen bir aksiyon rol yapma oyunu alt türüdür. Japon geliştirici FromSoftware ve yönetmen Hidetaka Miyazaki, türü *Demon's Souls* (2009) ile temellendirmiş; ardından gelen benzer yapımlarla da yaygınlaştırmıştır. Türün belirleyici yapıtları arasında *Dark Souls* serisi (FromSoftware, 2011; 2016), *Bloodborne* (FromSoftware, 2015) ve *Elden Ring* (FromSoftware, 2022) yer almaktadır.

Bu oyunların endüstri üzerindeki dönüştürücü etkisi, Guzsvinecz'in değinmiş olduğu "Soulsification" kavramıyla akademik olarak tanımlanmaktadır. Soulsification süreci, video oyunu geliştirme pratiğinde ortaya çıkmış ve hem oyuncu deneyimini hem de endüstri pratiklerini derinden etkilemiştir. *Demon's Souls* ve *Dark Souls* gibi erken dönem Souls oyunlarının ticari başarısının ardından belirginleşen bu süreç; zorlu oynanış, karmaşık seviye tasarımı ve yönlemsel döviz mekanikleriyle tanınan bu yapımları endüstri için belirleyici bir ölçüt hâline getirmiştir. Kavramın somut ölçeği de araştırmayla ortaya konmuştur: Bulgular, Soulsification sürecinin 2014 yılında başladığını, hâlâ devam ettiğini ve gelecekte de süreceğini göstermektedir (Guzsvinecz, 2024).

Kendine has bir anlatı yapısı olan Souls-like oyunlar, oyunculara net bir hikâye serimi sunmazlar. Oyuncular, gizemli bir açık dünyaya bırakılmaktadır. Souls-like türünün tanımlayıcı özelliği, anlatıyı geleneksel sahneler ile doğrudan sunmamasıdır. Ara sahneler ve net diyaloglar olabildiğince az görülmektedir. Bu minimalist yaklaşım, oyuncunun pasif bir izleyici olmaktan çıkmasını zorunlu kılar ve bu anlatı tercihinin ardında yalnızca estetik bir kaygı değil, kasıtlı bir tasarım stratejisi yatmaktadır; söz konusu strateji "anlamsal sessizlik"

kavramı ile tanımlanabilir. "Anlamsal sessizlik" (semantic silence), Souls-like türünün benimsediği ve hikâyenin doğrudan aktarılacak yerine kasıtlı olarak gizlenmesine dayanan anlatı yaklaşımını tanımlamak için önerilen bir kavramdır. Literatürde bu olgu farklı biçimlerde ele alınmış olmakla birlikte henüz yerleşik bir terim olarak kodlanmamıştır. Bu nedenle "anlamsal sessizlik", mevcut akademik çerçevelerin örttüğü boşluğu doldurmak üzere literatüre kazandırılması önerilen özgün bir kavramdır.

Kavramın akademik temelini en doğrudan biçimde Andriano'nun çalışması oluşturmaktadır. Sanat eserlerine Bilgi Teorisi uygulandığında, eksiklik ve belirsizliğin okuyucular ve kullanıcılar için neden daha sürükleyici bir deneyim sunduğu anlaşılabilmektedir. Belirsizlik bir yapının kasıtlı stratejisi hâline geldiğinde onu yorumlamak güçleşir. Dark Souls'un temel dilbilgisi unsurları olan seviye tasarımı, oynanış mekanikleri ve anlatı; oyuncuya eksiklik deneyimini farklı biçimlerde sunmaktadır (Andriano, 2024).

Bu yaklaşım, Guzsvinecz'in "Soulsification" kavramındaki belirsizlik ilkesiyle doğrudan örtüşmektedir. Soulsification süreci; zorlu oynanış, karmaşık seviye tasarımı ve yöntemsel döviz mekanikleriyle tanınan Souls oyunlarının ticari başarısının ardından şekillenmiş ve oyun tasarımını endüstri genelinde yeniden biçimlendirmiştir (Guzsvinecz, 2024). Her iki kavram da anlatının oyuncuya sunulmak yerine oyuncu tarafından inşa edilmesi gerektiği ilkesini paylaşmaktadır. Anlamsal sessizlik bu bağlamda yalnızca bir atmosfer tercihi değil, türün poetikasını belirleyen yapısal bir stratejidir. Oyuncu, aktif bir katılımcıya dönüşür. Bu anlatı tercihi, Tibor Guzsvinecz'in "Soulsification" olarak tanımladığı sürecin bir parçası olup, oyun endüstrisinde zorluk ve minimalist anlatı standartlarını belirlemiştir (Guzsvinecz, 2024). Bu bağlamda oyuncu, anlatı unsurunun kendisidir. Oyuncunun yaptığı keşifler, hikâye ile paralel ilerlemektedir. Anlatı; dünyanın tasarımı, düşman yerleşimleri ve en önemlisi toplanan öğe açıklamaları ile gizlenir (Weddle, 2019). Aaron Weddle'ın da belirttiği gibi, bu anlatı biçimi oyunun karanlık ve gizemli atmosferini güçlendirirken oyuncu deneyimi açısından birkaç erişilebilirlik

sorununu beraberinde getirmektedir (Weddle, 2019). Bu çevresel anlatım, türün ticari başarısının Guzsvinecz'in "Soulsification" olarak bahsettiği süreç temel taşı olsa dahi, bu durum sanatsal bir tercih olmanın ötesindedir (Guzsvinecz, 2024). Ciddi bir ikilem yaratmaktadır. Bu ikilemin çözümü türün karakteristik yapısını bozmadan yeni anlatı yapıları oluşturabilmekten geçer.

1.2. Problem Durumu ve Çözüm Önerisi

Bu çalışma, söz konusu ikilemi aşmak adına; oyunun atmosferik bütünlüğünü bozmadan hikâye erişilebilirliğini artıracak "UX-Layer" ve "Mekanın Hayaletleri" yaklaşımlarını önermektedir. Mevcut anlatı biçiminde, oyuncudan beklenen adeta bir "arkeolog" gibi hareket etmesidir (Weddle, 2019). Oyuncu, parçalı bilgileri toplayıp birleştirmekle yükümlüdür. Souls-like türünün benimsediği anlamsal sessizlik, oyuncuyu pasif bir alıcı konumundan çıkararak aktif bir anlam üreticisine dönüştürür. Reinhard'ın "Archaeogaming" kavramı çerçevesinde dijital oyunlar, arkeolojik alanlar ve eserler olarak ele alınmaktadır; oyun ortamları, kendi maddi kültürlerini barındıran dijital yapıları çevreler olarak anlaşılabilir (Reinhard, 2018). Bu bağlamda Souls-like oyunlardaki kasıtlı anlatı sessizliği, oyuncuyu tıpkı bir arkeolog gibi parçalı kanıtları toplayıp yorumlamaya zorlayan bir deneyim alanı inşa etmektedir. Başka bir deyişle, kasıtlı olarak tercih edilmiş bir sessizlik oyuncuyu Archaeogaming'in öngördüğü keşif ve anlam inşası sürecinin içine çekmektedir (Reinhard, 2018). Ancak bu yaklaşım, oyuncu kitlesini ikiye ayırır. Bir kesim, karanlık ve gizem dolu olan bu keşif hissini önemli görmektedir. Bir başka büyük kesim ise hikâyeyi anlayamaz ve erişilemez bulmaktadır. Bu erişilebilirlik sorunu, oyunların hâlihazırda sunduğu iletişim mekaniklerinin anlatısal boşlukları doldurmakta yetersiz kalmasından doğmaktadır.

1.3. Araştırmanın Amacı ve Kapsamı

Günümüzdeki mekanikler Weddle'ın bahsettiği Bloodstain veya mesajlar gibi oyuncular arası anlık tehlikeleri göstermekte başarılı olsa da anlatıyı aktarmakta yetersiz kalabilmektedir. Bu makale, söz konusu anlatısal eksiği tamamlamayı hedeflemektedir. Souls-like türünün yapı taşlarından olan sessiz anlatıyı ve zorluk yaklaşımını korurken Shpak'ın

"kullanılabilirlik" katmanını da gözetmesi beklenmektedir (Shpak, 2025). Souls-like türüne ait karakteristik atmosferin korunması öncelikli bir tasarım kaygısı olarak değerlendirilmektedir. Bu çalışmada önerilen UX-Layer ve Mekanın Hayaletleri, oyuncunun arkeolog rolünü ortadan kaldırmayı değil; oyuncuya karanlık dünyalarda anlatıya daha kolay erişebilmesi için ek araçlar sunmayı amaçlamaktadır. Bu doğrultuda UX-Layer tasarımında oyuncunun bilişsel yükünün azaltılması gözetilmesi gereken bir ilke olarak öne çıkmaktadır. Nitekim sistemin, oyun esnasında ansızın ortaya çıkan bildirimlerle desteklenmemesi ve oyun atmosferini bozmayacak sadelikte arayüz tasarımlarına olanak tanınması önerilmektedir. Bu katmanlı yapı, Souls-like türündeki anlatısal arkeoloji yaklaşımının birden fazla düzlem üzerinden işlendiği gerçeğiyle de örtüşmektedir; zira türün anlatı stratejisi, tek bir mekanikle değil birbirini tamamlayan katmanların bütünüyle anlam kazanmaktadır.

Souls-like türündeki anlatısal arkeoloji yaklaşımı birden fazla katman üzerinden işlenmektedir:

7

Çevresel Anlatım: Guzsvinecz'in de belirttiği gibi, düşmanların ve çevresel ipuçlarının titizlikle yerleştirilmesi, geleneksel yöntemleri aşan "katmanlı bir anlatı deneyimi" yaratır (Guzsvinecz, 2024). Yıkılmış bir heykelin konumu veya bir düşmanın koruduğu geçit, Souls-like türünün sessiz çevresel anlatımının bir parçası görülmektedir.

Parçalı Bilgi: Anlatının yapı taşlarından birini oluşturur. Eşya açıklamalarını temel alır. Weddle'in Thomsen'den aktardığı ifade ettiği gibi, bu hikâye "okudukça çelişkili hâle gelen eşya açıklamalarında gizlenmiş parçalı cümlelerden" oluşmaktadır (Weddle, 2019).

Topluluk Çabası: Anlatının böylesi parçalı ve gizemli bırakılması Guzsvinecz ve Weddle'in da işaret ettiği gibi "*güçlü bir topluluk katılımını*" zorunlu kılar (Guzsvinecz, 2024; Weddle, 2019). Anlatı, büyük ölçüde forumlarda, videolarda ve tartışma gruplarında topluluğa dayalı bir çabayla çözümlenmektedir. Elde edilen bulgular

doğrultusunda Souls-like oyunlarda hikâye kavramı, oyuncuların kendi deneyimleri ve hatta topluluğun çabalarıyla oluşturduğu bir anlam bütünüdür. Bu erişilemez olma durumu, oyuncular üzerinde olumsuz etkiler bırakmaktadır. Oyunlar duygusal olarak sürükleyici niteliktedirler (Riot Games UX Team, 2020). Erişilebilirliği hâlihazırda sinir bozucu olan bir şey, duygu yoğunluğu durumunda daha da sinir bozucu olabilir. Oyun türünün "keyifli" olmaktan ziyade "zorlayıcı" olduğu düşünüldüğünde de büyük bir sorun söz konusu olmaktadır. Türün motivasyon kaynağı, oyuncuların başarısızlık sonrası başarma azmine dayanır. Bu bağlamda eğlence yerini öğrenmeye bırakmaktadır (Shpak, 2025). Kısacası Souls-like oyunlarda anlatı, hem kimliğinin ayrılmaz bir parçasıdır hem de en büyük oyuncu deneyimi engellerindendir. Hikâye, öğrenilmesi gereken bir mekanik olarak görülür. Bu bağlamda, oyuncu dostu bir yaklaşım ile erişilebilirlik sağlanması beklenmektedir.

Araştırmanın amacına yönelik sorular:

- Souls-like türü oyunlarda çevresel anlatım teknikleri nasıl geliştirilebilir?
- Katmanlı hikâye açıklamaları eklenmesi, oyuncuların hikâyeyi anlama düzeyini ve erişilebilirlik deneyimini nasıl etkiler?

Alt amaçlar:

- Mevcut Souls-like oyunlarda çevresel anlatım yöntemlerini analiz etmek.
- Katmanlı hikâye açıklamaları, UX-Layer ve çevresel anlatım unsurlarının olası etkilerini belirlemek.
- Bu tekniklerin oyuncu deneyimi ve erişilebilirlik açısından iyi ve kötü özelliklerini ortaya koymak.



Şekil 1. Bloodstain Mekanığı (FromSoftware, 2016).¹

Souls-like türü yapımlarda genellikle oyuncular arası parçalı bilgiyi aktarmak amaçlı etkileşim biçimleri bulunur. Oyunun dünyasına entegre edilmiş olan bu çevrimiçi arayüzler, oyuncuların birbirlerinin dünyalarını dolaylı olarak etkilemesine olanak tanımaktadır. Bu sistemlerin en bilineni "Bloodstain" mekanığıdır. Kan lekeleri (Bloodstain), bir oyuncunun öldüğü noktada zeminde beliren ve diğer oyuncular tarafından görülebilen izlerdir. Bu lekeye dokunulduğunda, o oyuncunun son anlarına ait yarı saydam bir görüntü yeniden canlandırılmaktadır. Souls-like oyunların anlatı yapısı, oyuncuları eşya açıklamalarını okumaya ve oyunun bilgi evrenini çözümlemeye yönelten parçalı bir sunuma dayanmaktadır; bu durum, yorumlarını paylaşan ve toplu anlam inşası gerçekleştiren güçlü bir oyuncu topluluğunun ortaya çıkmasına zemin hazırlamaktadır. Kan lekeleri de bu toplu anlam inşasının bir parçası olmakla birlikte işlevleri yalnızca tehlikeyi işaret etmekle sınırlı kalmaktadır. Mekanik, oyunculara ilerideki riskler hakkında sessiz bir uyarı sunarken mekânın geçmişine ya da anlatısına ilişkin herhangi bir bilgi aktaramamaktadır (Weddle, 2019).

¹ Dark Souls III isimli oyuna ait, oyun içi ekran görüntüsüdür. Zeminde görülen kan lekesi, Bloodstain'in etkileşime geçilmemiş hâlidir. Bloodstain ile etkileşime geçildiğinde, yarı saydam bir figüre ait ölüm görüntüleri izlenmektedir.

Bu, oyuncuya ilerideki tehlike hakkında sessiz bir uyarı sağlamaktadır. Söz konusu sessizlik, rastlantısal bir tasarım tercihi olarak değil; türün atmosferini koruyan ve anlamsal sessizlik ilkesiyle örtüşen bilinçli bir yaklaşım olarak değerlendirilmelidir. Nitekim kan lekelerinin yarı saydam ve siluet biçimindeki görsel dili de bu sessizliği görsel düzlemde pekiştirmekte; oyuncuya bilgiyi doğrudan sunmak yerine sezdirir nitelikte bir anlatı deneyimi sunmaktadır. Buna benzer olarak "mesaj" sistemi de örnek verilebilir. Oyuncuların sınırlı kelimeler kullanarak yere notlar bırakmasına olanak tanıyan bu sistem, iletişimi kasıtlı olarak kısıtlı tutmakta ve böylece türün minimalist anlatı anlayışını sürdürmektedir (Weddle, 2019). Bloodstain ve mesaj gibi mekanikler sayesinde oyuncular, dolaylı yoldan dahi olsa deneyimlerini paylaşmaktadırlar. Her iki mekanik de anlatıyı açıklamak için değil, atmosferi koruyacak biçimde oyun dünyasına entegre edilmiş araçlar olarak konumlandırılmaktadır.

Ancak, bu mekanikler oyuncular arası bir etkileşim yaratmada başarılı olsalar da oyun anlatısını açıklamak için tasarlanmamıştır. Bu sistemler, anlatısal bir boşluğu değil, oynanışsal bir boşluğu doldurur. Bloodstain, bir karakterin nasıl öldüğünü gösterir (bkz. Şekil 1). O karakterin neden orada olduğunu veya o mekânın geçmişini göstermez. Mesajlar, topluluğun kolektif bilgisini yansıtır, dünyanın unutulmuş tarihini yansıtmaz. Bu bağlamda, Bloodstain ve mesaj mekaniği temel alınarak, hikâye anlatımının mümkün olup olmadığı sorgulanır. "Mekanın Hayaletleri" önerisi, Bloodstain mekaniği ile ortak bir yöntemsel temeli paylaşır. Her iki sistem de belirli bir konumda oyuncu etkileşimiyle tetiklenen ve kısa hayaletimsi görsellerle "geçmişi tekrar oynatma" tekniğine dayanır. Ancak Mekanın Hayaletleri, bu mevcut yapıyı, Bloodstain'ın oyuncuların ölümüne yönelik işlevinden ayırarak, onu bir anlatı aracı mekânın geçmişine yönelik hikâye olayları olarak yeniden konumlandırır. Önerilen bu sistemsel dönüşüm, türün benimsediği temel anlatı stratejilerinin ve mekânsal tasarım ilkelerinin incelenmesiyle daha net anlaşılmaktadır.

Souls-like türündeki oyunların anlatı stratejisi, çevresel hikâye anlatımı üzerine kurulmaktadır. Henry Jenkins'e göre bu anlatı biçimi;

oyuncuları keşfetmeye ve çıkarımlar üretmeye iten anlatısal bir mekân yaratma sanatıdır (Jenkins, 2004). Bu bağlamda Jenkins, "anlatı mimarisi" kavramını önermektedir (Jenkins, 2004). Böylece hikâye, çizgisel bir senaryo olmaktan çıkar. Amaç, hikâyeyi oyunun dünyasına dağıtmaktır. Donald Carson da bu fikri desteklemektedir. Donald Carson'ın yaklaşımına göre, çevresel hikâye anlatımı; bir mekânı, zaman içinde donmuş bir anlatı anına dönüştürmeyi hedefler (Carson, 2000; bkz. Şekil 2). Bu yaklaşımda oyuncular, yalnızca bir izleyici olmaktan çıkarlar. Oyuncular, o donmuş anın içindeki kaşif rolüne bürünmektedirler (Carson, 2000). Bu bağlamda oyuncu, anlatı unsurunun kendisidir. Oyuncunun yaptığı keşifler ve hikâye, paralel yönde ilerlemektedir (Weddle, 2019; bkz. Şekil 2). Anlatı, dünyanın tasarımı ve düşmanlardan toplanan öğelerin açıklamaları aracılığıyla gizlenir. Gizlenmekte olan hikâye, Andrew Reinhard'ın "Archaeogaming" kavramıyla da benzerlik gösterir. Reinhard'a göre bu, "video oyunlarının arkeolojisi ve video oyunlarındaki arkeolojidir" (Reinhard, 2018). Aaron Weddle'in de belirttiği gibi; oyuncu, parçaları birleştirmekle yükümlü bir "arkeolog" rolüne sokulur (Weddle, 2019).

Çevresel Anlatım: Henry Jenkins, bu yaklaşımı "anlatı mimarisi" olarak adlandırır (Jenkins, 2004). Bu yöntem, oyuncuları keşfetmeye iten mekân tasarımlarını temel almaktadır (bkz. Şekil 2).

Parçalı Bilgi: Don Norman'ın "işaretçi" olarak tanımladığı unsurlar ile benzerlik gösterir (Norman, 2013). Geleneksel işaret şekillerinden farklı görülmektedir. İşaretler belirsizdir. Geri bildirimler yeterli değildir ve oyuncuların tutarlı bir anlatı bütünlüğü oluşturması zorlaştırılır. Oleksandr Shpak'a göre bu durum, bilişsel bir yük (cognitive load) oluşturarak hikâyeyi öğrenme eylemini engellemektedir (Shpak, 2025).

Topluluk Çabası: Anlatının şifreli ve yüksek uğraş gerektiren yapısı, Shpak'ın "öğrenme" sürecini gündeme getirir (Shpak, 2025). Bu öğrenme süreci, bireysel bir çabadan kolektif bir çabaya dönüşmektedir. Anlatı, tartışma grupları ve topluluğun ortak çabası ile yorumlanır. Bu yorumlama süreci, Jesse Schell'in "Topluluk Merceği" yaklaşımı ile de

açıklanabilir. Schell'e göre oyunlar, oyunculara ortak bir amaç veya çözülecek bir gizem vererek güçlü sosyal yapılar oluşturur (Schell, 2020).



12

Şekil 2. Çevresel Anlatım ve Donmuş An Örneği (FromSoftware, 2022).²

Elde edilen bulgular doğrultusunda Souls-like oyunlarda hikâye, oyuncuların kendi deneyimleriyle oluşturduğu bir anlam bütünüdür. Bu arkeolojik yaklaşım türün atmosferini güçlendirse de oyuncu açısından olumsuz deneyimler oluşturur (Weddle, 2019). Bu sorun, Salen ve Zimmerman'ın "Büyülü Çember" (Magic Circle) teorisi kapsamında ele alındığında daha net görülmektedir. Teoriye göre oyun, oyuncuyu dış dünyadan ayıran özel bir sınırdır. Deneyimin bütünlüğü açısından, oyuncunun bu çemberin içerisinde kalması gerekmektedir (Salen & Zimmerman, 2004). Ancak mevcut yapıda oyuncu hikâyeyi anlamlandırmak için sık sık oyun dışı kaynaklara başvurmak zorunda kalır. Büyülü Çemberin içinde tamamen izole ve kendi kendine yeten bir anlatı deneyimi arayan oyuncular için bu dışa bağımlılık, oyunun erişilebilirliğini zedeleyen ve anlatıya dalma hissini sekteye uğratan bir

² Elden Ring isimli oyuna ait başarılı bir çevresel anlatım örneğidir. Mekân tasarımı aracılığıyla, geçmişe dair yaşanmışlık izlenimi verilmektedir.

engeldir. Bu durum, Büyülü Çember yaklaşımını ihlal eder. Oyunun yarattığı atmosferik illüzyonu zayıflatır (Salen & Zimmerman, 2004). İllüzyonun zayıflaması, tasarım ve oyuncu arasındaki iletişimin temel eksikliklerinden ve geri bildirim yetersizliğinden kaynaklanmaktadır.

Don Norman'ın Gündelik Eşyaların Tasarımı adlı eserinde; iyi tasarımın "keşfedebilirlik" ve "anlama" üzerine kurulu olması gerektiği savunulur (Norman, 2013). Souls-like oyunların anlatsal tasarımı ise bu kullanılabilirlik fikirlerini doğrudan ve kasıtlı olarak reddetmektedir. Anlatı gizlenmiştir. Oyuncuya, bulduğu ipuçlarının ne anlama geldiğine dair bilgi verilmez. Bu erişilmez olma durumu, oyuncular için can sıkıcı bir hâl alabilir. Riot Games UX Ekibinin de belirttiği gibi, oyunlar duygusal olarak sürükleyici niteliktedirler (Riot Games UX Team, 2020). Erişilebilirliği hâlihazırda sinir bozucu olan bir oyun, duygu yoğunluğu durumunda daha da sinir bozucu olabilir (Riot Games UX Team, 2020). Oyun türünün Weddle'in belirttiği gibi keyifli ve tatmin edici olmaktan ziyade "zorlayıcı" olduğu düşünüldüğünde, büyük bir sorun söz konusu olmaktadır (Weddle, 2019). Oleksandr Shpak'ın da belirttiği gibi, eğlencenin temelinde öğrenme süreci yatar. Anlatı tahmin edilemez olduğunda, öğrenme süreci engellenir. Bu durum, Shpak'a göre; oyuncu üzerindeki "bilişsel yük" sorunu olarak ele alınır (Shpak, 2025). Csikszentmihalyi'nin akış (flow) kavramı; derin bir keyif, yaratıcılık ve yaşama tam katılım hâlini tanımlamakta olup bireyin bir aktiviteye bütünüyle odaklandığı optimal bilinç durumunu ifade etmektedir. Beceri düzeyi ile karşılaşılan güçlük dengesi bozulduğunda bu durum sekteye uğramaktadır (Csikszentmihalyi, 1990). Norman'a göre oyuncu, hikâyenin nasıl işlediğine dair tutarlı bir fikir oluşturmakta zorlanır. Anlatsal araçların yetersizliği, oyuncunun bu dengeyi kurmasını engellemekte ve akış durumuna girmesini güçleştirmektedir (Shpak, 2025). Souls-like türünün parçalı anlatı yapısı bu bağlamda yalnızca bir erişilebilirlik sorunu olarak değil, aynı zamanda oyuncu deneyiminin niteliğini doğrudan etkileyen bir tasarım meselesi olarak değerlendirilmelidir. Bu nedenle oyuncu dostu bir yaklaşımla erişilebilirliğin sağlanması, türün sunduğu deneyimin sürdürülebilirliği açısından da önem taşımaktadır.

YÖNTEM

Bu makale; betimsel analiz ve tasarıma odaklı, nitel bir araştırma yaklaşımı ile ele alınır. Yöntemin temel amacı, Souls-like türü oyunlardaki çevresel anlatım tekniklerinin ve erişilebilirliğin geliştirilmesidir. Çalışmanın yöntemi, göstergebilimsel analiz ve sezgisel inceleme yaklaşımlarına dayanmaktadır. Veri toplama sürecinde doküman analizi ve mevcut oyun mekaniklerinin (Bloodstain, mesaj sistemi) yapısal gözlemi kullanılır. Probleme çözüm olarak ise üç temel yaklaşım ele alınır. Bu yöntemler sessiz anlatıyı da destekler niteliktedirler. Yöntemler aracılığıyla, Souls-like atmosferinin korunması amaçlanmaktadır. Çalışma kapsamında ele alınan erişilebilirlik sorunları ve çözüm yaklaşımları; FromSoftware tarafından geliştirilen Demon's Souls ve Dark Souls serisi oyunları ile sınırlandırılmıştır. Bu oyunlarda hikâye, çevresel hikâye anlatımı ve anlatı mimarisi üzerine kurulmuştur (Jenkins, 2004). Sessiz anlatı geleneği ağır basmaktadır. Belirlenen yöntem doğrultusunda sessiz anlatı tekniğini çözümlemek ve geliştirmek adına sistematik bir analiz süreci izlenir.

14

Analiz sürecinde göstergebilimsel çözümleme, erişilebilirlik boşluğunun tespiti ve teorik model aşamaları izlenmektedir. Göstergebilimsel çözümleme sürecinde, mevcut Souls-like mekanikleri özellikle Bloodstain ve eşya açıklamaları oyuncuya bilgi aktaran birer gösterge (sign) kabul edilir (Weddle, 2019). Bu göstergelerin; oyuncuya anlamı ne kadar etkili ilettiği, işaretçiler ve kavramsal model yaklaşımları ile analiz edilmektedir. Erişilebilirlik boşluğunun tespiti sürecinde, göstergebilimsel analizin sonucuna bakılır. Mevcut işaretçilerin hikâyeyi aktarmakta yetersiz kaldığı boşluklar tespit edilmiştir. Teorik model, tespit edilen boşlukların herhangi bir prototip üretilmeden literatürdeki veriler ışığında geliştirilmesini kapsar. Boşluklar, üç aşamalı ve teorik bir yaklaşım ile doldurulmaktadır.

Teorik model aracılığıyla elde edilen fikirler şu şekildedir:

UX-Layer: Oyuncuların arayüz bölümünden erişebildiği, günlük/özet niteliği taşır. Oyun sürecinde görsel veya işitsel olarak denk gelinmiş

bilgiler, bir özet hâlinde oyunculara sunulmaktadır. Hikâye parçalarını daha erişilebilir kılar ve katmanlı bir arayüz ile oyunculara sunmayı amaçlamaktadır.

Mekanın Hayaletleri: Souls-like oyunlarda Bloodstain mekaniği ile diğer oyuncuların izlemiş olduğu hatalı yollar, hayaletler aracılığıyla oyunculara izletilir (Weddle, 2019; bkz. Şekil 1). Bloodstain mekaniği, oyuncular etkileşime girmediği sürece hiçbir görüntü ortaya çıkarmamaktadır. Bu güçlü ve etkili anlatının, mekânın geçmişine yönelik hayaletler ile birleştirilebileceği savunulmaktadır. Oyuncuların etkileşime geçmesi durumunda, mekânın hayaletleri oyunculara yaşanmışlıkları izletir. Hikâyenin yalnız yazınsal olarak değil, görsel ve işitsel olarak da sunulması amaçlanmaktadır.

UX-Layer ve Mekanın Hayaletleri: Oyun kapsamında "hayalet olay noktaları" belirlenir. Oyuncular bu noktalardan geçtiğinde kısa bir süre etkileşim seçeneği ile karşılaşır. Mekanın hayaletleri 5-10 saniyeliğine görünür ve tekrar etkileşime geçilmez. Oyuncu etkileşimin ardından UX-Layer üzerinden bu sahnelerin özetine ulaşabilmektedir. Günlükte veya özette bu olaylar "görölmüş anılar" sekmesine eklenirler. Böylece oyuncu hikâyeyi parça parça birleştirebilmektedir.

BULGULAR

Bu çalışmada, nitel araştırma yöntemlerinden doküman incelemesi ve betimsel analiz kullanılmıştır. Veriler, oyun tasarımı literatüründeki temel teoriler ve Souls-like türünün önde gelen örnekleri (Demon's Souls ve Dark Souls serisi) üzerinden elde edilmiştir. Bu bölümde, mevcut çevresel anlatım mekaniklerinin göstergebilimsel analizi ve UX-Layer ile Mekanın Hayaletleri yaklaşımlarının teorik bulguları sunulmaktadır. Analiz sürecinde; Don Norman'ın tasarım prensipleri, Oleksandr Shpak'ın kullanıcı deneyimi katmanları ve Henry Jenkins'in anlatı mimarisi yaklaşımları temel dayanak noktası olarak alınmıştır.

3.1. Mevcut Anlatı Araçlarının Sınırlılıkları ve Bilişsel Yük

Demon's Souls ve Dark Souls serisi oyunları üzerinde yapılan analizler göstermiştir ki mevcut anlatı araçları yetersiz kalmaktadır. Bloodstain,

mesajlar veya eşya açıklamaları; oyuncuya hikâye aktarmakta eksik görülmektedir. Bu eksiklik; oyuncunun, oyun içerisindeki rolünü ve bilgiye ulaşma şeklini doğrudan etkiler.

Don Norman'a göre işaretçiler, ne yapılması gerektiğini ve ne olduğunu açıkça sunmalıdır (Norman, 2013). Mevcut görsel anlatı araçları, yalnızca tehlikeyi işaret ederler. Oyuncu, görsel bir geri bildirim alsa dahi anlatıdan yoksun kalmaktadır (Weddle, 2019). Benzer şekilde, eşya açıklamaları da bilgiyi parçalı sunarlar. Oyuncu, arkeolog rolüne bürünmek istemeyebilir. Bu durum, Shpak'ın bilişsel yük yaklaşımına örnektir (Shpak, 2025). Mihaly Csikszentmihalyi'nin "akış" (flow) modeline atıfta bulunan Shpak ve Schell'e göre, beceri ve zorluk dengesi bozulduğunda akış durumu kaybolur. Bu süreçte hedef kitlenin oyuna yönelik yetkinlik hissini deneyimleyebilmesi, sağlıklı bir oyuncu deneyiminin temel koşullarından biri olarak değerlendirilebilir. Ryan ve Deci'nin Öz-Belirleme Kuramı'na (Self-Determination Theory) göre yetkinlik (competence), özerklik (autonomy) ve ilişkiselilik (relatedness) ile birlikte insanın temel psikolojik ihtiyaçları arasında yer almaktadır. Bu ihtiyaçların karşılanması, bireyin öz motivasyonunu ve psikolojik sağlığını güçlendirirken karşılanmaması motivasyonun ve genel iyilik hâlinin zayıflamasına yol açmaktadır. Yetkinlik, bireyin bir görevi başarıyla tamamlayabileceğine dair hissettiği ustalık ve etkililik duygusunu ifade etmektedir (Ryan & Deci, 2000). Jesse Schell'in vurguladığı üzere, oyuncunun bu psikolojik ihtiyaç olan yetkinlik hissini tatmin edilmesi gerekmektedir (Schell, 2020). Souls-like türünde anlatının parçalı ve erişilemez yapısı, oyuncunun yetkinlik hissini sekteye uğratabilmekte; bu durum ise oyuncu deneyiminin niteliğini olumsuz etkilemektedir. Bu bağlamda oyuncu dostu bir tasarım anlayışıyla erişilebilirliğin sağlanması, yalnızca kullanılabilirlik açısından değil, temel psikolojik ihtiyaçların karşılanması açısından da değerlendirilmesi gereken bir tasarım ilkesi olarak öne çıkmaktadır. Aksi takdirde, Don Norman'ın "kötü tasarım" olarak nitelediği araçsal yetersizlikler ve Riot Games'in dikkat çektiği "sinir bozucu" engeller; oyuncu üzerinde gereksiz zihinsel efor yaratarak akış durumuna girmesini engeller (Norman, 2013; Riot Games UX Team, 2020). Oyuncular, anlatı unsurlarını birleştirmekte

zorlanmaktadırlar. Bu durum, bir noktada keyif vermeyen bir hâl alacaktır. Riot Games UX ekibinin belirttiği gibi, sinir bozucu unsurlar oyun akışını bozarlar (Riot Games UX Team, 2020). Mevcut anlatının parçalı olması, kullanılabilirlik hatası olarak görülebilmektedir (Norman, 2013). Kullanılabilirlik sorunlarının temelinde, anlatının sunum biçimi ve topluluk etkileşimine duyulan zorunlu ihtiyaç yatar.

3.2. Önerilen Yaklaşımlar: UX-Layer ve Mekanın Hayaletleri

Mevcut anlatı araçları, anlık ve geçici görsellerden oluşurlar. UX-Layer ve Mekanın Hayaletleri yaklaşımları, kalıcı ve arşivlenebilir anlatı unsurları içermektedirler. Bu yaklaşımlar, pasif ve zorunlu arkeologlar yaratmaktansa aktif ve desteklenmekte olan kaşifler yaratırlar. Anlatı, oyuncular tarafından zihinde birleştirilmek zorunda değildir. UX-Layer; oyuncular adına, bilgileri arayüz içerisinde birleştirmektedir. Bu durum, Shpak'ın kullanılabilirlik katmanını temsil eder (Shpak, 2025). Oyuncunun gördüğü hayaletler ve okuduğu metinler, otomatik olarak arayüze işlenmektedir. Otomatikleşen bu süreç, oyunculara dayatılan bir zorunluluk olmaktan da çıkar. İsteğe bağlı bir keşif aracı olarak sunulmaktadır.

Mekanın Hayaletleri, görsel anlatı unsurlarını zorunlu kılmamaktadır. Oyuncular, özgür iradeleriyle etkileşime geçebilir ya da geçmeyebilirler. Görsel anlatı daima opsiyonel tutulmaktadır. Araştırmanın alt problemlerinden biri olan "atmosferin korunması" konusunda, anlatının isteğe bağlı yapısı belirleyici bir önem taşımaktadır. Bu bağlamda otonomi (autonomy) kavramının ele alınması gerekmektedir. Ryan ve Deci'nin Öz-Belirleme Kuramı çerçevesinde otonomi; bireyin kendi eylemlerinde inisiyatif ve sahiplik hissi duymasını ifade etmekte olup ilgi ve değer deneyimleriyle desteklenmekte, dışsal denetim deneyimleriyle ise zayıflamaktadır. Söz konusu psikolojik ihtiyaca dayanan Shpak'ın otonomi yaklaşımına göre oyuncunun kendi deneyimini seçebilmesi motivasyonu artırmaktadır (Shpak, 2025). Bu doğrultuda Mekanın Hayaletleri'nin isteğe bağlı yapısı, yalnızca atmosferik bir tercih olarak değil; oyuncunun otonomi ihtiyacını gözetken ve böylece içsel motivasyonunu destekleyen bir tasarım ilkesi olarak da değerlendirilebilir. UX-Layer ve Mekanın

Hayaletleri Bloodstain, mesajlar ve eşya açıklamalarında da olduğu gibi oyuncunun etkileşime geçmeyi "seçtiği" unsurlardan ırlar (bkz. Şekil 1). Bu durum, oyuncunun anlatı mimarisinin içinde özgürce dolaşmasına izin vermektedir (Jenkins, 2004). Keşif duygusunu daha tatmin edici kılmak amaçlanmaktadır. Arkeologlar, buldukları eserleri kaydeder ve kataloglarlar (Reinhard, 2018). UX-Layer'ın kullanım amacı da bu olarak kabul edilir. Önerilen sistemlerin başarısı, oyun evreniyle kurulan bağın korunması ve teorik temellere dayandırılmasıyla şekillenir.

Mevcut Souls-like yapısında anlatı arayan oyuncular, dış kaynaklara bağılılardır (Weddle, 2019). Salen ve Zimmerman'ın katkıda bulunduğu, Büyülü Çember teorisine göre; oyunun sınırları içerisinde kalmak, deneyimin bütünlüğü açısından önem taşımaktadır (Salen & Zimmerman, 2004). Yapılan analizler; UX-Layer sisteminin, oyuncunun bilgiye ulaşmak için oyunun dışına çıkma ihtiyacını ortadan kaldırdığını da göstermektedir.

TARTIŞMA

Elde edilen bulgular, Souls-like türündeki "zorluk" kavramının yanlış yorumlandığını düşündürmektedir. Türün zorluğu, savaş mekanikleri ve reflekslere yönelik olmalıdır. Hikâyenin anlaşılabilir oluşu, bu zorluğun bir parçası olmamalıdır. Norman'ın belirttiği gibi; kötü tasarım, kullanıcı hatası gibi görünse de sistemsel bir hatadır (Norman, 2013). Önerilen yaklaşımlar aracılığıyla oyuncu, hikâyeyi anlamak için dış kaynaklara başvurmak zorunda kalmaz. Bu durum, Salen ve Zimmerman'ın Büyülü Çember teorisi bağlamında kritik bir öneme sahiptir. Oyuncunun, oyun evreni dışına çıkmadan bilgiye ulaşabilmesi; oyunun yarattığı illüzyonun ve deneyim bütünlüğünün korunmasını sağlar (Salen & Zimmerman, 2004). Guzsvinecz'in topluluk katılımı, oyunun kendisine yetemediğinin bir göstergesi kabul edilmektedir (Guzsvinecz, 2024). Shpak, bir oyunun işlevsel ve kullanılabilir olması gerektiğini savunurken de bunu kastetmektedir (Shpak, 2025). İşlevselliğin artırılması ve erişilebilirlik sorunlarının giderilmesi, önerilen yeni mekaniklerin görsel ve estetik açıdan türe ne kadar uyum sağladığına bağılıdır. Önerilen yaklaşımlar, kullanılabilir bir oyun

sunarken eğlenceye ulaşmayı da kolaylaştırır. Tasarımın görsel anlatıya yönelik başarısı, "Soulsification" sürecinin "belirsizlik" atmosferini korumasına bağlıdır (Guzsvinecz, 2024). Mekanın Hayaletleri, ara sahneler (cutscene) yerine Bloodstain mekaniğindeki gibi görünmelidir. Yarı saydam, silüet formunda ve uğultulu görseller sunarak atmosfere sadık kalmalıdır. UX-Layer için de aynı durum söz konusudur. UX-Layer, uygulanacak oyunun arayüzüne ve estetik anlayışına göre tasarım edilmelidir. Arayüz, modern ve sade bir menü olarak sunulursa, Souls-like türünün gotik ve karanlık atmosferine zarar verir. Arayüz yalnızca tasarımsal olarak oyunun evrenine dahil edildiği takdirde başarılı bir sonuç elde edilir. Bu bağlamda, kullanılabilirlik artarken estetik açıdan da ödün verilmemiş olunur. Estetik uyumun yanı sıra, sistemin oyuncu topluluğu üzerindeki sosyal etkileri de tasarım sürecinde dikkate alınması gereken bir diğer boyuttur. Eleştiriler, önerilen sistemin topluluk ruhunu öldüreceği yönünde olabilir. Topluluğun işlevi, anlatıyı irdeleme ve yorumlama şeklinde yeniden can bulacaktır. Elde olmayan bir anlatıyı irdelemektense var olanı çözümlemek daima daha çok tercih edilir. Betimsel olarak durum, yapboz parçalarını birleştirmeye benzer. Don Norman, kullanıcının yapmak istediği eylem ve sistemin izin verdiği eylem arasındaki boşluğu "Uygulama Körfezi" (Gulf of Execution) olarak tanımlar (Norman, 2013). Mekanın Hayaletleri, sistemin izin verdiği eylemleri görsel anlatılar aracılığıyla oyuncuya aktarabilir. Bu sayede tasarımcı ile oyuncu arasındaki iletişim boşluğu kapanır. Oyuncu, oyunda yapabilecekleri hakkında bilgi sahibi olmuş olur.

SONUÇ VE ÖNERİLER

Bu çalışma; "Souls-like türü oyunlarda çevresel anlatım teknikleri nasıl geliştirilebilir?" sorusuna, mevcut atmosferi bozmayan bütünselik bir yaklaşım ile yanıt vermektedir. Mevcut sınırlılıklar çerçevesinde Souls-like oyunlarında bulunan anlatı araçları, oyuncuların hikâyeyi anlaması için gerekli işaretçileri ve geri bildirimleri sağlamakta yetersiz kalmaktadır. Bu durum erişilebilirlik sorunlarına ve bilişsel yüke neden olmaktadır (Shpak, 2025). Mekanın Hayaletleri —Bloodstain mekaniğinin anlatısal bir yaklaşıma dönüştürülmesi— oyuncunun arkeolog rolünü destekler niteliktedir. Bu yaklaşım, hikâyeyi "okunan"

bir şeyden "izlenebilen ve keşfedilebilen" bir deneyime dönüştürmektedir. UX-Layer gerekliliği ve parçalı anlatının oyuncu tarafından birleştirilmesi zorunluluğu, oyun deneyimini olumsuz etkileyebilmektedir. Bilgiyi otomatik olarak düzenleyen bir arayüz ise öğrenme sürecini desteklemektedir (Shpak, 2025). Her iki yaklaşımın bir arada kullanıldığı hibrit model, hem görsel hem de bilişsel erişilebilirliği sağlamayı hedeflemektedir. Bu modelin Guzsvinecz'in Soulsification özellikleriyle çelişmediği değerlendirilmektedir (Guzsvinecz, 2024).

Bu bağlamda Elden Ring (FromSoftware, 2022), önerilen yaklaşımın uygulanabilirliğine dair önemli bir örnek olarak değerlendirilebilir. Souls-like türünün temel ilkelerini bünyesinde barındıran Elden Ring, hikâyeli ara sahneleri de kapsayan daha erişilebilir bir anlatı yapısını benimsemiş olmasına karşın türün karakteristik arkeolog deneyiminden ödün vermemiştir. Soulsification sürecinin bir ürünü olan bu yapı, zorlu oynanış ve karmaşık seviye tasarımı gibi türün belirleyici özelliklerini korurken daha geniş bir oyuncu kitlesine ulaşmayı başarmıştır (Guzsvinecz, 2024). Bu durum, atmosferik bütünlük ile anlatısal erişilebilirliğin birbirini dışlamak zorunda olmadığını göstermekte ve önerilen hibrit modelin tasarım ilkeleriyle örtüşen somut bir örnek sunmaktadır.



Şekil 3. UX-Layer Örneği (Supergiant Games, 2020).³

Teorik incelemeler sonucunda önerilen hibrit modelin, oyun tasarımının temel prensiplerinden biri olan Büyülü Çember'i koruduğu değerlendirilebilir (Salen & Zimmerman, 2004). Oyuncu, bilgiyi oyunun kendi içeriğinde bulduğunda oyun dünyasından kopuş yaşamamaktadır. Oyuncuların dış kaynaklara olan ihtiyacının azalması, oyun evreninin sürdürülebilirliğini artırabilmektedir. Zorluk, oyuncunun kendi dinamiklerinden kaynaklanmaya devam etmektedir. Bu bağlamda anlatı, engel olmaktansa bir ödül mekanizmasına dönüşebilmektedir. Hikâyenin erişilebilir ve öğrenilebilir olması, oyunun eğlencesini beslemeye devam etmektedir.

Bu noktada Elden Ring'in sunduğu anlatı modeliyle Mekanın Hayaletleri yaklaşımı arasındaki ayrımın ele alınması gerekmektedir. Caracciolo, Dark Souls serisi ve Elden Ring'in oynanış ve anlatı alanındaki aşırı zorluğu geniş bir kitleyle nasıl uzlaştırdığını incelemekte; bu oyunların çağdaş izleyicilere yönelik stratejik bir konumlanma sergilediğini öne sürmektedir (Caracciolo, 2024). Elden Ring, hikâyeli ara sahneleri benimseyerek geniş bir oyuncu kitlesine

³ Hades isimli oyuna ait başarılı bir UX-Layer örneğidir. Oyun sürecinde edinilen bilgiler, görselde görünen Codex aracılığıyla oyunculara sunulur. Her bir NPC için ayrı bir bölme ve dostluk seviyelerinin göstergelerini barındırır. Oyun atmosferi ve sanat tasarımı, UX-Layer tasarlanırken de korunmuştur.

ulaşmayı başarmış olsa da bu yaklaşımın Souls-like kitlesinin tamamına hitap ettiği söylenemez. Mekanın Hayaletleri ise anlatıyı oyun mekaniklerine sadık kalarak sunmayı amaçlamaktadır. Kan lekeleri (Bloodstain) mekaniğinin ruhuna uygun biçimde tasarlanan bu yaklaşımda bilgi, oyuncuya dayatılmamakta; aksine oyuncunun kendi iradesiyle keşfedeceği bir deneyim alanına dönüştürülmektedir. Oyuncu özerkliği, oyun sürecinde karar verme özgürlüğü ve kontrolü olarak tanımlanmakta; opsiyonel hedefler ve çeşitli mekanikler aracılığıyla oyuncu deneyimi zenginleştirilmektedir (Ryan & Deci, 2000). Bu ilke doğrultusunda Mekanın Hayaletleri, oyuncunun ne zaman ve nasıl bilgiye ulaşacağını kendisinin belirleyebildiği bir yapı sunmaktadır. Böylece oyunu yönetenin oyuncu olduğu izlenimi korunmakta ve Salen ile Zimmerman'ın "anamlı oyun" yaklaşımının öngördüğü oyuncu özerkliği desteklenmektedir (Salen & Zimmerman, 2004). Oyuncu bir mekânda hayalet gördüğünde, bu hayaletin hikâyedeki yerini anında UX-Layer'da görebilir (bkz. Şekil 3'teki arayüz yapısı). Bu durum, oyuncunun keşif deneyimini daha "anamlı" kılar. Keşif, oyunun genel anlatı sisteminde etkin rolde görülmektedir. Teorik düzlemde sağlanan bu bütünlük, pratiğe aktarıldığında; geliştiricilerin, oyunculara yönelik sistemler kurgulamasını gerektirir.

Geliştiriciler bu sistemleri opsiyonel tutmalıdır. "Hardcore" deneyim isteyen oyuncular için bu özelliklerin kapatılabilmesi, Shpak'ın otonomi ilkesine örnek niteliği taşımaktadır (Shpak, 2025). Mekanın Hayaletleri tasarlanırken görsellerin çok net olmamasına dikkat edilmelidir. Belirsizlik ve çevresel anlatı, yorumlamaya teşvik eder (bkz. Şekil 2). Carson'ın belirttiği gibi, boşlukları oyuncunun hayal gücü doldurmalıdır (Carson, 2000).

UX-Layer yalnızca bir metin yığını olmamalıdır. Sistem tasarlanırken günlük biçiminde kurgulanmalı; ilişkisel haritalar ve zaman çizelgeleri sunulmalıdır (bkz. Şekil 3). Oyuncunun keşifleri doğrultusunda güncellenmeli ve olaylar arasındaki bağları görselleştirmelidir. Bu bağlamda bilişsel yük kavramının daha geniş bir çerçevede ele alınması gerekmektedir. Bilişsel yük kuramına göre kısa süreli çalışma belleği sınırlı bir kapasiteye sahiptir ve bu bellek aşırı yüklendiğinde anlama,

kavrama ve öğrenme süreçleri olumsuz etkilenmektedir (Sweller, 1988). Souls-like oyunlarında bilişsel yük yalnızca oyuncunun hikâyeye erişiminin güçlüğünden kaynaklanmaz; bunun yanı sıra oyun tasarımının bilinçli bir tercihi olan anlamsal ve görsel sessizlik yaklaşımlarının bozulmasından da kaynaklanabilmektedir. Rekabetçi oyunlarda sıkça başvurulmuş yoğun UI-UX tasarımları, Souls-like atmosferini zedeleyecek niteliktedir. Bozulan atmosfer, türün temel poetikasını oluşturan ve kasıtlı olarak tercih edilen görsel sessizliğin önüne geçmektedir. Bu nedenle UX-Layer, Souls-like evrenine uyum sağlayan sade ve atmosfere sadık bir arayüz anlayışıyla tasarlanmalıdır. Anlamsal sessizlik ve görsel sessizlik, yalnızca bir anlatı tercihi olmanın ötesinde türün temel yapıtaşlarıdır; bu nedenle önerilen sistemlerin bu ilkeleri destekleyecek biçimde kurgulanması zorunlu görülmektedir. Oyuncu bilgiye boğulmamalı; bilgiler, oyuncu keşfettikçe ve Mekanın Hayaletleri ile etkileşime geçtikçe açılmalıdır. Bu sayede oyuncunun bilişsel yükü kontrol altında tutulmuş olur (Shpak, 2025). Belirlenen tasarım kriterlerinin ve hipotezlerin geçerliliği, çalışmayı somut bir zemine taşıyacak araştırmalar aracılığıyla test edilmelidir.

Bu çalışma teorik bir yaklaşım sunmaktadır. Gelecek araştırmalar, bu mekaniğin prototiplerini oluşturmalıdır. Prototip üretiminde Unity veya Unreal Engine kullanılması faydalı olabilir. Gerçek oyuncular üzerinde testler yapılmalı ve bilişsel yük değişimini nicel olarak ölçmelidir. Bu yaklaşımlar, Souls-like dışındaki —benzer— oyun türlerinde de uygulanabilirlik açısından sınanabilir. Metroidvania türü veya Survival Horror türü oyunlar bunlara örnek sayılabilir. Önerilen sistemin —engelli bireyler için— ne tür ek düzenlemeler gerektirdiği, Riot Games'in kapsayıcılık vizyonu çerçevesinde araştırılmalıdır (Riot Games UX Team, 2020).

KAYNAKÇA

Andriano, A. M. (2024). Enjoying the uncertainty: How Dark Souls performs incompleteness through narrative, level design and gameplay. *Games and Culture*, 20(7).

<https://doi.org/10.1177/15554120241226837>

Caracciolo, M. (2024). On Soulsring worlds: Narrative complexity, digital communities, and interpretation in Dark Souls and Elden Ring. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781032684024>

Carson, D. (2000, Mart 1). Environmental storytelling: Creating immersive 3D worlds using lessons learned from the theme park industry. *Game Developer*.
<https://www.gamedeveloper.com/design/environmental-storytelling-creating-immersive-3d-worlds-using-lessons-learned-from-the-theme-park-industry>

Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The psychology of optimal experience*. Harper & Row.

FromSoftware. (2009). *Demon's Souls* [Video oyunu]. Sony Computer Entertainment.

FromSoftware. (2011). *Dark Souls* [Video oyunu]. Bandai Namco Entertainment.

FromSoftware. (2015). *Bloodborne* [Video oyunu]. Sony Computer Entertainment.

FromSoftware. (2016). *Dark Souls III* [Video oyunu]. Bandai Namco Entertainment.

FromSoftware. (2022). *Elden Ring* [Video oyunu]. Bandai Namco Entertainment.

Guzsvinecz, T. (2024). The soulsification of video games. *Multimedia Tools and Applications*, 84, 14827–14853.
<https://doi.org/10.1007/s11042-024-19628-4>

Jenkins, H. (2004). Game design as narrative architecture. N. Wardrip-Fruin & P. Harrigan (Ed.), *First person: New media as story, performance, and game* (ss. 670–689). MIT Press.

McGonigal, J. (2011). *Reality is broken: Why games make us better and how they can change the world*. The Penguin Press.

Norman, D. (2013). *The design of everyday things: Revised and expanded edition*. Basic Books.

Reinhard, A. (2018). *Archaeogaming: An introduction to archaeology in and of video games*. Berghahn Books.

Riot Games UX Team. (2020, Eylül 3). UX design in the games industry. Medium. <https://medium.com/riot-games-ux-design/ux-design-in-the-games-industry-50b0572631c3>

25

Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being. *American Psychologist*, 55(1), 68–78.
<https://doi.org/10.1037/0003-066X.55.1.68>

Salen, K., & Zimmerman, E. (2004). *Rules of play: Game design fundamentals*. MIT Press.

Schell, J. (2020). *The art of game design: A book of lenses* (3. bs.). CRC Press.

Shpak, O. (2025, Mayıs 13). Why is everyone on the team a UXer? Layers of player experience. UX Collective, Medium.
<https://uxdesign.cc/why-is-everyone-on-the-team-a-uxer-layers-of-player-experience-3502b61d2faf>

Supergiant Games. (2020). Hades [Video oyunu]. Supergiant Games.
Sweller, J. (1988). Cognitive load during problem solving: Effects on learning. *Cognitive Science*, 12(2), 257–285.
https://doi.org/10.1207/s15516709cog1202_4

Weddle, A. (2020). User experience and narrative in the "Souls" series [Yüksek lisans tezi]. Academia.edu.

BÖLÜM 2

DİJİTAL OYUN BAĞLAMINDA BİR KARAKTER TASARIMI; ZÜMRÜDÜANKA ÖRNEĞİ *

BELMA YAMUR ¹

*Atıf: Yamur, B. (2026) Dijital Oyun Bağlamında Bir Karakter Tasarımı; Zümrüdüanka
Örneği. Güler, Ş. (Ed.), Yeni Medya ve Dijital Oyun Çalışmaları. Al.LabsPublishing. 29-
52*

¹ Haliç Üniversitesi, Meslek Yüksekokulu, Grafik Tasarımı Programı,
belmayamur@halic.edu.tr, ORCID ID: 0000-0001-5056-9842

GİRİŞ

Doğa, insanoğlu için sınırsız olanaklarını ortaya koyarken insana sunduğu ortama hayvan ve bitkileri de ortak etmiştir. İnsan, geçirdiği evrim süresince bu canlılarla sürekli iç içe sürdürdüğü yaşamında kurup geliştirdiği inançlarına, kültür ve geleneklerine ve özellikle söylenlerine yaşadığı çevreyi paylaşan hayvan ve bitkileri de dahil etmesinin yanı sıra oluşturduğu kültürler çeşitlenip çoğaldıkça inançlar, gelenekler ve söylenler de çeşitlenip çoğalmıştır. Bu açıdan değerlendirildiğinde, Dünya üzerinde, geniş bir alana yerleşmiş olan insanoğlu geçirdiği evrim süreci içinde oluşturup geliştirdiği çeşitli söylenlerinde yarı hayvan, yarı insan ya da yarısı iki, hatta daha fazla hayvanın birleşmesiyle oluşmuş birçok canlıya bu söylenlerde önemli görevler yüklemiştir. Bu bağlamda, belirli bir coğrafi bölgede yaşamakta olan belirli bir toplumun geçirdiği sosyal gelişim sürecinde o topluma ait söylenlerin derin izlerinden söz edebilmek mümkündür (Sarioğlu, 2009, s. 1-2).

Çalışmanın, kültürel ve mitolojik boyutunu oluşturan Zümrüdüanka imgesinin açıklanması/değerlendirilmesi bu bağlamda söz konusudur. Zümrüdüanka kuşu; minyatürler, çeşitli seramik formlar, kadehler, çini desenleri, kilim ve halılar, dokuma kumaşlar ve mozaikler olmak üzere birçok alanda sıklıkla kullanılan bir sembol olmuştur (Aksoy & Bülent, 2018, s. 111). Nesilden nesile aktarılan ve toplumların kültürel yapısının bir parçası olan bu mitolojik figürler günümüz insanının bakış açısıyla hâlâ mistik bir çekiciliğe sahiptir (Kahraman, 2024, s. 4). Bu bağlamda Zümrüdüanka, neredeyse tüm dünya söylenlerinde kendine özel bir yer bulabilmiş ender yaratıklardan biridir. Söylenin ait olduğu coğrafi bölgeye göre çeşitli isimler altında anılır ve hangi ülkeye ait olursa olsun özünde ateş olan, hatta ateşin içinde yanıp küllerinden yeniden doğan efsanevi bir kuştan söz edilmektedir (Sarioğlu, 2009, s. 22).

Bu kapsamda, “Dijital Oyun Bağlamında Bir Karakter Tasarımı; Zümrüdüanka Örneği” başlıklı çalışmada öncelikle Zümrüdüanka motifinin mitolojik betimlemeleri, fiziksel özellikleri ve sembolik anlamları/anlatımları üzerine genel bir değerlendirmede bulunulmuştur. Çalışmanın “Zümrüdüanka İmgesi Üzerine Dijital Oyun Bağlamında

Bir Karakter Tasarımı” başlıklı bölümünde ise özgün tasarımlar yapılarak karakterler ve dijital bir oyun arayüzleri oluşturulmuştur. Bu oyunun ana temasını oluşturan Zümrüdüanka imgesinin, fantastik nitelikleri göz önünde bulundurularak oluşturulan tasarımlar/eskizler aracılığı ile ortaya konulan dijital oyun sayesinde, O’nun hem kültürel hem de mitolojik boyutu vurgulanmaktadır. Bu çalışma/araştırma kapsamında oluşturulan özgün tasarımlar aracılığı ile Zümrüdüanka motifleri tanımlandığı mitin taşıdığı çok katmanlı sembolizm aracılığı ile gelenekselden çağdaşa yönelen bir unsuru da içinde barındırmaktadır.

Zümrüdüanka İmgesi Üzerine Genel Bir Değerlendirme

Avcılıkla geçinen toplulukların sözlü ve görsel anlatılarında hayvan tasvirleri önemli bir yer tutmuş; bu tasvirlerde gerçek hayvanlara sembolik anlamlar yüklenirken, hayali ve doğaüstü varlıklar da anlatıların konusu olmuştur. Bu bağlamda hayvan figürleri mitolojiye, mitolojik unsurlar ise sanata ilham vermiştir. Sanatsal yaratıcılığa kaynaklık eden figürlerden biri de olağanüstü nitelikleriyle kültürel anlatıların merkezinde yer alan Zümrüdüanka veya başka bir adlandırma ile Simurg’dur (Kartal & Alp, 2021, s.439). Zümrüdüanka farklı kültürlerde çeşitli adlarla anılmıştır. En eski örneği Eski Mısır mitolojisindeki “ateş kuşu” Feniks, Batı mitolojisindeki karşılığı ise Phoiniks’tir. İslamî gelenekte “Anka” olarak geçen kuş, Türklerin İslamiyet öncesinde “Tuğrul” veya “Karakuş”, sonrasında ise “Zümrüdüanka” adıyla bilinmiştir. İsim farklılıklarına rağmen, bu mitolojik kuşların görünüm ve nitelikleri büyük ölçüde ortak özellikler taşımaktadır (Karakuş & Ötgün, 2020, s.107).

Zümrüdüanka’nın yaşam alanı; bilge niteliğiyle kahramanlara rehberlik eden efsanevi bir kuş olması özelliği ile efsanelerde sıklıkla karşılaşılan, ulaşılması güç, yolları zorluklarla dolu bir mekân olarak betimlenen, olağanüstü varlıkların mesken tuttuğu Kaf Dağı olarak tasvir edilmektedir (Tüzel, 2022, s. 128). Ahmet Talat Onay’ın Açıklamalı Divan Şiiri Sözlüğü’nde yer alan ifadesine göre; *“Zümrüdüanka’nın dünyayı kuşatan ihtişamlı bir dağ olan Kaf Dağı’nın zirvesinde köşke benzeyen bir yuvada barındığı, insanlar gibi*

düşünme ve konuşma yetisine sahip olduğu, geniş bilgi birikimi ve üstün maharetleriyle tanındığı; rivayetlere göre, kendisine danışan hükümdarlara/kahramanlara rehberlik etmesinin yanı sıra ömrünün 1700 yıl sürdüğüne inanılmaktadır” (Yıldırım, 2006, s. 624).

Sanatsal temsillerde uzun ve gösterişli kuyruğu, geniş kanat açıklığı, parlak tüyleri, keskin bakışları ve çevik hareketleriyle dikkat çeken bu figür, ateşten ve güneşten yaratıldığı, küllerinden yeniden doğma yetisine sahip olduğu ve insanlarla sözlü iletişim kurabildiği rivayetleriyle öne çıkmaktadır (Yonuk, Altunöz & Özçelik 2021, s. 257). Bazı kaynaklarda ise Zümrüdüanka'nın (Simurg'un) altın renkli olduğu, başına konduğu kişiye bereket ve yüksek mertebe kazandırdığı belirtilmektedir. Ayrıca bu kuşun, uçtuğunda gökyüzünü karartacak kadar geniş kanatlara ve güçlü kanat çırpışlarının gürültülü bir sese sahip bulunduğu da aktarılmaktadır. Parlak tüyleri ve olağanüstü gücüyle “kuşların şahı” olarak anılan bu figür, bilgeliği, yaşamın sırlarına vâkıf oluşu ve kahramanlara yol göstericiliği ile de tanımlanmaktadır (Hançerlioğlu, 1975, s. 758-759 & And, 2007:298-321'den Akt. Kapılı, 2023, s.12).

Murat Uraz'ın Türk Mitolojisi'nde Anka'nın, sığınak olarak “Kaf” dağının kayalarından birini seçtiği, efsaneye göre biri “Elbruz” dağında (Zümrüt Kuşu) diğeri ise “Kaf” dağında (Anka, Simurg) yaşayan iki kuşun adını, Irak'ın Kerkük dolaylarında yaşayan Türkmenler'in “Zümrüdüanka” diye birlikte kullandıklarını belirtir ve yüzü insan yüzüne benzeyen “Anka”nın uzun boyunlu bir kuş olduğunu, adına da kimi zaman “Bay Terek”, kimileyin de “Bay Kavak” denildiğini, yuvasının da yerden göğe kadar yükselen Dünya Ağacı'nın zirvesinde olduğu da anlatılır (Beydili, 2005, s. 61). Olağanüstülükler ve hayallerin oluşturduğu masal dünyasında (özellikle Türk-İslam coğrafyasında) Kâf Dağı; ulaşılması zor, alamet ve tılsımlarla dolu bir mekân olarak kabul edilmektedir (Tüzel, 2022, s. 134).

İran kültüründe “Simurg”, Arap kültüründe “Anka”, Türkçede ise renginin yeşil olduğuna inanıldığı için “Zümrüdüanka” adıyla anılmaktadır. Zaman zaman “Simurg'u Anka” ifadesiyle birlikte kullanılan bu adlandırmalar farklılık gösterse de İslam dünyasında aynı anlamı karşılamaktadır. Özellikle edebî eserlerde ve destanlarda Farsça

kökenli “Simurg” adı yaygın biçimde kullanılmıştır. Farsçada “otuz kuş” anlamına gelen bu kelime, efsaneye göre otuz kuşun birleşmesiyle oluşan kutsal varlığı temsil etmektedir (Yıldırım 2006, s. 623; And, 2007, s. 315’ten Akt. Kapılı 2023, s. 12).

İslam kültür ve sanatında edebî metinlerden maddi kültür ürünlerine kadar uzanan geniş bir yelpazede güçlü bir motif olarak karşımıza çıkan bu figür, Osmanlı toplumunun sosyal ve kültürel yaşamına ilişkin görsel belgeler sunan minyatür sanatında da dikkate değer bir biçimde temsil edilmiştir (Kartal ve Alp, 2021, s. 439). Bu açıdan değerlendirildiğinde, sunduğu sembolik anlamlar ve üstlendiği işlevler bakımından Simurg, kültürel anlatıların en önemli mitolojik figürlerinden biri olarak konumlanmaktadır (Erdem, 2022, s. iii). İslami Ezoterik inançlarda “Simurg” adını alan bu kuş daha çok melekler alemine özgü bir varlık olarak da kabul edilmiştir (Sarioğlu, 2009, s. 26). Bu bağlamda, Türk-İslam kültüründe köklü bir geçmişe sahip olan Zümrüdüanka, İran, Mısır, Çin ve Yunanistan gibi uygarlıkların mitolojik anlatılarında da güçlü bir sembolik değer taşımış, evrensel nitelik kazanarak sanat, edebiyat, tasavvuf ve felsefede geniş bir kullanım alanına ulaşmıştır. Halı, cam ve maden işçiliği gibi geleneksel sanat dallarında günümüze kadar varlığını sürdüren bu motif, yazma eserlerde ve edebî metinlerde mistik bir boyut kazanmış; kültürler arasındaki etkileşim ve ifade çeşitliliğini yansıtmıştır (Kapılı, 2023, s. 10).

Dijital Oyun Bağlamında Bir Karakter Tasarımı; Zümrüdüanka Örneği

Dijital oyunlar, günümüzde yalnızca eğlence odaklı teknolojik ürünler olarak değil, kültürel anlam üretimi, estetik deneyim ve tasarımsal düşünce açısından çok katmanlı yapılar olarak da ele alınmaktadır. Gelişen dijital teknolojilerle birlikte oyunlar; görsel sanatlar, anlatı kuramları, yazılım sistemleri, etkileşim tasarımı ve kültürel çalışmalar gibi farklı disiplinlerin kesişim noktasında konumlanan özgün bir medya formuna dönüşmüştür. Bu bağlamda dijital oyunlar, sabit bir sanat nesnesi olmaktan çok, oyuncu etkileşimiyle sürekli yeniden yapılandırılan dinamik sistemler olarak değerlendirilir. Bu durum, estetik deneyimin tekil bir görsel kompozisyona indirgenemeyeceğini;

oyunaniş süreci boyunca zamana yayılan bir ilişki ağı içinde kurulduğunu gösterir. Dijital oyunlar, her oynanişta yeniden kurulan deneyimler üretmeleri nedeniyle, sabit bir estetik nesne yerine süreç temelli bir sanat anlayışını gündeme getirir. Bu yaklaşım, oyunların sanatsal değerinin yalnızca görsel niteliklerinde değil, sundukları deneyimsel ve etkileşimli yapıda ortaya çıktığını göstermektedir. Bu çalışma, dijital oyunu hem tasarım nesnesi hem de kültürel bir ürün olarak birlikte ele almanın gerekliliğini vurgulamaktadır. Dijital oyunlar, teknik altyapıları, estetik biçimleri ve kültürel temsilleriyle çağdaş sanat, medya ve tasarım tartışmalarının merkezinde yer almaktadır. Bu bütüncül yaklaşım, dijital oyunların yalnızca endüstriyel ya da eğlence odaklı ürünler olarak değil; kültürel anlam üretimi, estetik deneyim ve toplumsal etkileşim bağlamında değerlendirilmesi gerektiğini ortaya koymaktadır (Çeliksın, 2026, s. xvi-xviii).

Bilgisayar teknolojileri ve internetin gelişirken herkes için daha ulaşılabilir hale gelmesi, iletişim ve tasarımın ağırlıklı olarak sanal platformlara taşınmasına neden olmaktadır. Görsel iletişim ve grafik tasarım alanları da bu noktada; çeşitli mobil ve bilgisayar uygulamaları, sosyal medya ve iletişim siteleri, bireysel ya da ekip işi olarak ortaya çıkan ve internet üzerinden yürütölen iş ortamları ya da eğlence, eğitim, öğrenme, iletişim ve topluluklar halinde ulaşılabilme gibi olanaklar sağlayan dijital oyun tasarımları gibi platformlarda kendine profesyonel bir yer bulmaktadır (Bozpolat, 2025, s. 1). Günümüzde dijital oyunlar; masaüstü, konsol ve mobil platformlarda; bireysel ya da çok oyunculu yapıda; simölasyondan rol yapma oyunlarına kadar pek çok türe ayrılmakta ve farklı oyuncu profillerine hitap etmektedir (Aktr. Çeliksın, 2026, s. 7). Bu bağlamda dijital oyunlar, sadece boş zaman etkinlikleri olarak değil, kültürel üretim biçimleri, iletişim mecraları ve yaratıcı ifade araçları olarak değerlendirilmektedir. Oyunların dijitalleşmesi, onları hem teknolojik hem de sosyokültürel açıdan incelenmeye değer, çok katmanlı yapılar hâline getirmiştir. Dijital oyunların yapısı, zaman içinde gelişen teknolojilerle birlikte daha karmaşık hale gelmiştir. Açık dünya, çizgisel ve modöler gibi farklı yapı türleri, oyuncuya sunulan deneyimi doğrudan etkiler. Oyuncunun seçim özgürlüğü, etkileşim derinliğı ve mekân organizasyonu gibi unsurlar,

oyun tasarımının yapısal temellerini de belirler (Çeliksın, 202, s. 7 ve s. 34).

Dijital illüstrasyonlar kendi içinde farklı alanlar için hazırlanmakta ve hazırlandığı her alanla ilgili bilgi, hikâye ya da veriyi görselleştirerek izleyiciye aktarmaktadır. Dijital oyun tasarımları yeni teknolojiler, internet, çevrimiçi ya da çevrimdışı oyun platformlarının karakter konsept tasarımları için hazırlanan dijital illüstrasyonlar ise hazırlandığı dijital oyun tasarımının ruhunu, dönemini taşımaktadır. İnsanlık tarihinden bile eski olduğu düşünülen oyun kavramının günümüze kadar gelişmesiyle beraber meydana gelen dijital oyun karakter konsept tasarımları ve dijital illüstrasyonların görsel materyal oluşturma ve geliştirme bağlamında birleştiği düşünülmektedir. Dijital oyun tasarımları için dijital illüstrasyonlar yardımıyla hazırlanan karakter konsept tasarımları hazırlandığı oyunun dünyasını görselleştirirken içerdiği göstergelerle bilgi aktaran temsiller yaratma işlevi de kazanmaktadır. Dijital oyun karakter konsept tasarımları için hazırlanan dijital illüstrasyonlar yarattıkları temsil noktasında farklı göstergeler içermektedir. Bu farklı göstergeler dijital illüstrasyonların hazırlandığı dijital oyun karakter konsept tasarımının türüne, hikâyesinin içeriğine ve geçtiği dünyanın kurgusuna göre şekillenmektedir (Bozpolat, 2025, s. 2).

Bu çerçevede etkileşim tasarımı ve oyuncu deneyimi, dijital oyun tasarımının ayrılmaz bir parçası olarak ele alınmalıdır. Oyuncunun sistemle kurduğu ilişki, yalnızca teknik girdiler ve çıktılar üzerinden değil, algısal, bilişsel ve duygusal düzeylerde gerçekleşir. Bu bağlamda oyun tasarımı, bu çok katmanlı deneyimi yönlendiren bir yapı kurma pratiğidir. Oyuncunun eylemleriyle şekillenen bu yapı, sistemsel tasarım kararlarının oyuncu deneyimine nasıl dönüştüğünü görünür kılar ve dijital oyunları etkileşim temelli tasarımın özgün örnekleri hâline getirir. Dijital oyunu sanat olarak ayıran temel unsurlardan biri, organize bir yapıya sahip olmasıdır. Oyunlar, kurallar, hedefler, mekânlar, anlatı düğümleri, görsel-işitsel atmosfer ve etkileşim sistemleri aracılığıyla, baştan sona tasarlanmış bir deneyim sunar. Bu yapı, rastlantısal değil; dramaturjik, estetik ve işlevsel kararlarla biçimlendirilir. Tıpkı bir sinema filminin kurgu, görüntü ve ses yoluyla zaman-mekân deneyimi yaratması gibi; dijital oyun da oyuncunun

eylemleri üzerinden akan, ancak sınırları ve olanakları önceden belirlenmiş bir estetik “evren” kurar. Bu yönüyle dijital oyun, sanat ve tasarımın sistemsel bir birliktelik içinde işlediği çağdaş bir form olarak okunabilir (Çeliksın, 2026, s. 233 ve s. 258). Dijital oyun bireylerarasında ve topluluklarda fiziki ortamda var olan etkileşimi sürdürmekle birlikte sanal ortamın gereği yeni bir etkileşim formuna da yol açmaktadır. Dijital oyunlar, küresel çapta çok geniş ekonomik hacme sahip olan oyun endüstrisi tarafından tasarlanmakta, üretilmekte ve yönlendirilmektedir (Boyalı & Aktaş, 2023, s. 240).

Genel bir değerlendirme ile karakter konsept tasarımları hazırlandığı hareketli medya ürününün temelinde yatan mesajı, senaryoyu, hikâyeyi görsel anlamda yansıtmaları için bilinçli olarak hazırlanan tasarımlardır. Karakter konsept tasarımları renk, figür tiplmesi, ışık, mekân, kıyafet, eşya gibi görsel materyallerin tasarlanmasıyla dijital oyun tasarımlarının temelini oluşturmaktadır. Karakter konsept tasarımları eskizleri oluşturulduktan sonra çizim, modelleme gibi tasarım ekiplerine bütün animasyonun oluşturulmasında yol göstermekte ve tüm hikâyeye can vermektedir (Özanık, 2022; Soyluçiçek, 2019).

Bu bağlamda dijital oyun tasarımlarının sunduğu sınırsız görsel materyaller hem hedef kitlenin ilgisini çekmekte hem de görsel iletişim sağlamaktadır. Dijital oyun tasarımları için hazırlanan bu görsel materyallerin bir parçası olarak karakter konsept tasarımları da ayrı bir başlık altında değerlendirilmeye açıktır. Karakter konsept tasarımları hazırlanacağı dijital oyunun hikâyesini yansıtacak şekilde görselleştirilmektedir. Dijital oyun tasarımları için hazırlanan bu görselleştirilmeler, gerçek bir olayı ya da fantastik bir kurguyu da yansıtabilmektedir. Bu dayanaklarla karakter konsept tasarımları görsel iletişimin önemli bir aracı olarak öne çıkmaktadır. Karakter konsept tasarımları animasyon ve dijital oyun sanatının önemli bir alanı olarak görülmektedir. Grafik tasarımın alt başlığı olan dijital illüstrasyonun farklı alanlarda hazırlanan başlıkları altında geçmese de karakter konsept tasarımları, her oyun projesi için öncelikle görsel iletişim ve grafik tasarımın bir dalı olan dijital illüstrasyon sanatıyla hazırlanmaktadır (Bozpolat, 2025, s. 1).

Genel bir sınıflandırma ile Caillois geleneksel oyunları dört temel alana ayırmaktadır; Birincisi “yarışma (agon) futbol, basketbol, golf, satranç” gibi oyunları niteler, ikincisi “şans (alea) ağırlıklı olarak kumara dayalı oyunları”, üçüncüsü “öykülenme (mimicry) taklide dayanan oyunları”, dördüncü ve son tür olan “vertigo (ilinx) hızlı hareketlere dayanan/düzensizlik yaratan” kısacası genellikle çocukların oynadığı, salıncakta sallanmak, dönüp durma gibi oyunları ifade eder (Caillois, 2001, s. 12). Geleneksel oyunlar kendi içinde alanlara ve türlere ayrılmakta olduğu gibi bu durum dijital oyun kavramı için de geçerlidir. Dijital oyunların sınıflandırılması konusunda hala tam bir fikir birliğine varılamamış olsa da belli başlı oyun türlerini aşağıda yer aldığı şekilde ifade edebilmek mümkündür (Kuş, 2023, s. 27-30);

Aksiyon Oyunları: Aksiyon oyunları, dijital oyun endüstrisi içinde hiçbir zaman popülerliğini kaybetmeyen bir oyun türü olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu tür oyunlarda, fiziksel zorluk ve ani hamle gereksinimlerinden dolayı; refleksler ve konsantrasyon ön plana çıkar. Ayrıca el ve göz koordinasyonunun uyumunun oldukça fazla olması gerekmektedir. Adından da anlaşılacağı gibi bu oyunlarda aksiyon sürekli bir akış içerisinde ve bu akıştan dolayı hikâye arka planda kalmaktadır. Bu oyunda heyecan/tutku duyguları ön planda olmasının yanı sıra hem sürükleyicilik hem de oyunda devamlılık önemli unsurlar arasındadır.

Nişancı (Shooter/FPS) Oyunları: Bazı kaynaklar bu oyun türünü aksiyon oyun türünün alt başlığı olarak ele alsa da, dünyada oynayan oyuncu sayısı ve oyun çeşitliliği açısından ayrı bir tür olarak ele alınmaktadır. Bu oyun türünde, oyunun hikâyesi doğrultusunda bazen ana kahramanın bazen ise birkaç kahramanın, birinci gözden veya 3. şahsın (dış görünüş) gözünden kontrol edilmesiyle oynanan, ağırlık olarak düşman kahramanları çeşitli silahlar vasıtası ile yok etmeyi amaçlayan bir oyun türüdür. Bu oyun türünde de aksiyon oyunlarındaki gibi el ve göz koordinasyonu oldukça önemlidir. Counter Strike ve Call of Duty bu oyun tarzının kültleşmiş oyunları arasında yer almaktadır.

Platform Oyunları: Bu oyunlar, oyuncunun kullandıkları hareketli karakteri (kahramanı), oyunun haritası ile sınırlı olmak kaydıyla çeşitli platformlar üzerinde veya arasında; zıplayarak, yürüyerek, koşarak,

tırmanarak veya eğilerek ilerlettiği bir oyun türüdür. Super Mario, Brothers bu oyun türü altında yer almaktadır.

Hayatta Kalma-Korku Oyunları: Bu oyunlarda oyuncuya korku ve gerilim duygularını yaşatmak, türün genel amacıdır. Genellikle dar, karanlık, sisli kısacası klosrofobik alanlarda geçen bu oyun türünde doğaüstü yaratıklardan, canavarlardan veya zombilerden kurtulmak için mücadele edilir. Silent Hill, Resident Evil, Allien, Fatal Frame bu tür içinde belirli bir üne kavuşmuş oyunlardır.

Spor Oyunları: İnsanlık tarihi açısından önem arz eden, günümüzde veya geçmişte var olan spor oyunlarının, fiziksel halinin simüle edilip dijital olarak oynanmaya imkân kılınmış halidir. Futboldan okçuluğa, basketboldan golfe, avcılıktan tenise tüm sporların, dijital oyun hali piyasada yer almaktadır. Bu oyunlarda rakip, spor türüne ve oyunun desteğine göre gerçek biri kişi olabileceği gibi yapay zekâda olabilmektedir. FIFA, PES, NBA, Hunting Simulator gibi oyunlar, bu tür içinde yer almaktadırlar.

Kutu/Masa Oyunları: Gerçek yaşamda bireylerin karşılıklı veya gruplar halinde oynadıkları Monopoly, Risk, Scrabble gibi kutu oyunlarının ya da kâğıt veya taşlarla oynanan Poker, Batak, Okey, Tavlâ gibi oyunların dijitalle aktarılmış halidir. Günümüzde yaygın bir kesim tarafından oynanmaktadır.

Battle Royale Oyunları: Akıllı cep telefonlarında oynanmasıyla birlikte özellikle son dönemde popülerlik kazanmış bir oyun türüdür. Bu oyun türünde amaç hayatta kalan son karakter olmaktır. Belirli bir alana genellikle 100 oyuncunun bırakılması ile başlayan oyunda, silah ya da mühimmat toplayarak veya var olanları geliştirerek, düşmanı diskalifiye etmek ve en sona kalmak gerekmektedir. Oyuncuların bırakıldığı alanlar genellikle belirli zaman dilimlerinde daralır ve yine belirli zamanlarda belirli noktalara silah veya mühimmatlar düşer. Playerunknown's Battleground, Apex Legends ve Fortnite bu türde popüler olan oyunlardır. Bu tür oyunlar genellikle çevrimiçi (online) olarak oynanırlar.

Aksiyon Macera Oyunları: Bu oyun türünde hem macera hem de aksiyon bir arada görünür. Genelde açık dünya öğelerine sahip olan bu oyun türünde macera durmaz ve sürekli keşfedilecek öğeler bulunmakla

beraber oyun karakteri, gerçek insan yetilerine sahip olabilir, aşık olabilir, yeme-içme davranışlarında bulunabilir (Uğurlu Akbaş & Akbaş, 2020, s. 17).

Bulmaca (Puzzle) Oyunları: İpuçlarından bulmacaları çözmeye dayanan oyunlar olabileceği gibi, gündelik yaşamımızda var olan tüm bulmacaları da içerir. Oyun kullanıcıya sınırlı veya sınırsız zaman dilimi tanıyabilir. Sıralama, kelime bulma, örüntü tanıma, mantık gibi problem çözme kabiliyeti üzerine kurulu olabilirler.

Rol Yapma (RPG) Oyunları: Oyuncuların bir hikâyenin parçası olduğu bu oyun türünde, oyuncular kurgusal bir sahnede farklı karakterlerin rollerini üstlenirler (Grouling Cover, 2010, s. 6). Bazı rol yapma tarzı oyunlarda, oyun içinde verilen kararlar oyunun gidişatını değiştirebilme özelliğine sahiptir. Diablo, Fallout, Elder Scrolls gibi oyunlar bu oyun türü içinde yer almaktadır.

Yarış Oyunları: Bazı kaynaklar bu oyun türünü spor oyunları türüne dahil edebilmektedir. Bu oyunlar temelde, çeşitli araçların yarıştığı, bazı oyunlarda yarışırken çeşitli ekipmanların kullanıldığı ve birinciliğin hedeflendiği bir oyun türüdür. Çoğunluğunda aracı geliştirme veya yeni araç satın alma unsurları bulunur. Gran Turismo, Need For Speed bu oyun türünde öne çıkan oyunlardır.

Dövüş Oyunları: Bu tarz oyunlar, oyun içinde var olan karakterleri dövüştürme esasına dayanır. Yapay zekaya karşı tek kişi (offline) oynanabileceği gibi çok oyunculu olarak da (online veya offline) oynanabilmektedir. Kimi kaynaklar bu oyun türünü spor oyunlarına dahil etse de, bu tarz oyunlar dijital oyunların yapı taşları arasında yer almakta ve ciddi bir oyuncu sayısına sahiptir. Tekken, Street Fighter, Mortal Combat bu tür oyunların en dikkat çekici olanlarıdır.

Strateji Oyunları: Adından da anlaşılacağı üzere, kazanmak için strateji odaklı düşünmeye ve planlamaya dayanan bir oyun türüdür. Bu oyun türü kendi içinde gerçek zamanlı ve sıra tabanlı olarak ikiye ayrılırlar. Gerçek zamanlı strateji oyunlarında hamlelerinizi anlık uygulayabilir ve rakipte aynı şekilde hareketlerini anlık uygular. Bu durumda zamanı kullanmak oldukça önemlidir. Red Alert, Mobile Legends, Age of Empires gibi oyunlar gerçek zamana dayalı strateji oyunlarıdır. Sıra tabanlı strateji oyunlarında ise her oyuncunun

düşünmek, rakibi gözlemlemek ve hamle yapmak için bir sırası vardır. Sıra hangi oyuncuda ise hamlesini tamamlayana kadar zaman durur. Rome Total War, Civilization gibi oyunlar sıra tabanlı strateji oyunları arasında yer almaktadır.

Simülasyon Oyunları: Bu oyun türü gerçek hayatta var olan yönetimleri, araçları, ekonomileri, rolleri simüle etmek için tasarlanmış video oyunlardır. Simülasyon oyunlarında kesin sınırlar veya hedefler yoktur, oyuncunun oyuna hakimiyeti fazladır, genellikle oyun son bulmaz ve bir akış içindedir. Örneğin bir çiftlik simülasyonunda tohumdan, hasattan, sulama ve satış gibi her şeyden oyuncu sorumludur. Simülasyon oyunlarında yapay zekâ ön plandadır.

Dijital oyunlar bağlamında verilen bu genel bilgiler ışığında yapılacak olan Zümrüdüanka özelinde karakter tasarımı ve onun oyun uygulaması bakımından ortaya konmasında *Bulmaca (Puzzle) Oyunları* kapsamına giren bir dijital oyun tasarlanmıştır. Bu oyun tasarımının temel prensibi olan verilen ipuçlarından bulmacaları çözmeye odaklanan bu tasarım gündelik yaşamımızda var olan bulmaca kavramını da içinde barındırmaktadır. Tasarlanan “Ateş ve Kül” isimli bu dijital oyun bağlamında, araştırmacı/yazar tarafından kullanıcıya sınırlı veya sınırsız zaman dilimi verebilmek mümkün olabilmektedir. İki versiyonunda tasarımcı tarafından uygulanabilirliği söz konusudur. Bu oyun tasarımı genel anlamda kelime bulma ve uygun biçimde sıralama fikrine odaklanmaktadır.

Bu bağlamda, “Ateş ve Kül” isimli dijital kelime oyunu tasarımı mekanik ve teknik geliştirme süreçlerini içinde barındırmaktadır. Bu oyun, mitolojik Zümrüdüanka kuşu metaforu üzerinden ilerleyen, kullanıcı etkileşimini puanlama, can sistemi ve zorluk kademeleri ile yönetilen çok seviyeli bir kelime çözme deneyimi sunar. Bu deneyim bağlamında, dijital kelime oyunları, bilişsel süreçleri destekleyen ve kullanıcı bağlılığını artıran oyun türleri arasında yer almaktadır. “Ateş ve Kül”, oyunu klasik kelime oyunlarını mitolojik ve sinematik bir anlatıyla birleştirerek izleyicinin/oyuncunun dikkatini çekmeyi hedeflemektedir. Bu oyunun “Oyun Tasarım Yapısı: Tür: Kelime Oyunu (Word Puzzle), Alt tür: hikâye destekli ve seviye atlamalı bulmaca sistemi” biçimindedir. Oyunun Zorluk Seviyeleri; “Kolay:

Kısa kelimeler, Orta: Orta uzunlukta kelimeler ve Zor: Uzun ve kompleks kelimeler” olmak üzere üç farklı seçenekten oluşmaktadır. Can Sistemi açısından ise, oyuncuya başlangıçta 5 can verilir. Yanlış cevapta 1 can eksilir ve puan düşer. Canlar bittiğinde Zümrüdüanka kuşu yanarak küle dönüşür. Puanlama Sistemi’nde ise; “Başlangıç puanı: 250, her yanlışta puan düşer. Doğru cevapta bonus puan verilir.” Ayrıca Joker ve İpucu Sistemi’nde 1 adet harf jokeri ve 1 adet ipucu bulunur. Toplam 20 farklı bölüm tasarımı bulunacak ve her level tematik bir sahne içerir. Bu sahnelerde yer alan kuş tasarımları izleyicinin ilgisini kaybetmemesi amacı ile alternatifli olarak oluşturulmuştur. Görsel ve Animasyon Tasarımı açısından da; “Başarı ve Başarısızlık durumlarına” göre değişir. Oyunun, “Teknik Geliştirme Altyapısında ise Oyun Motoru: Unity ve Programlama Dili: C# (C Sharp) masaüstü/mobil cihazlara uyumlu olarak geliştirilir (Android ve iOS İşletim Sistemleri)”. Yazılım Mimarisi bakımından ise; “Kullanıcı arayüzü katmanı, oyun mantığı katmanı ve veri katmanı” biçimindedir. Oyunun, ses tasarımında ise; “ortam sesleri, arayüz sesleri ve özel efektler kullanılarak etkileşimli ses efektleri olacaktır”. Ayrıca oyunun ilerlemesi bakımından akış değerlendirildiğinde; “Soru gösterilir, kullanıcı cevap verir, cevap “yanlış” olursa 1 can yanar, toplamda 5 can yandığında Zümrüdüanka kuşu yanarak küle dönüşmektedir. Yeni oyun başladığında kuş küllerinden yeniden doğarak oyuna başlayabilmektedir. Kullanıcı oyunda “doğru” cevap verince kuşun kanatları ve kuyruğu ışıltıya animasyon olarak hareket etmektedir”.



Şekil 1-2-3. Zümrüdüanka Eskizleri

Zümrüdüanka özelinde karakter tasarımı desen çizimi ve sonrasında eskize dönüşümü aşamaları Şekil 1-2 ve 3’de yer almaktadır. Bu üç çizimde de Zümrüdüanka’nın kanatlarını görkemli bir biçimde açması temasına odaklanmak amacı ile kanatlara vurgu yapılmıştır. Şekil 1 ve 2’de yer alan eskizler yan profilden ve kuyruk farklılıkları olmasının yanı sıra Şekil 3’de yer alan çalışmada ise figür frontal (ön, karşıdan) çizilmiştir. Bu çalışmalar elle tasarlanan ve uygulaması yapılan halinin yanı sıra dijital ortama atılarak farklı grafik programlarında denemeler yapılmıştır. Tasarım ve uygulaması yapılan bu ön çalışmaların sonucu olarak dijital oyun tasarımı için Şekil 3’de yer alan görsele karar verilmiştir ve bu Şekil 4’de yer alan çizim biçiminde tamamlanmış ve geliştirilmiştir.

Şekil 4’de yer alan eskiz/çizim Şekil 5 ve 6’da renklendirilmiştir. Bu bağlamda, “Zümrüdüanka daima ateşin içinden çıkan bir varlık olarak kabul edildiğinden hem ateşin kırmızı rengi hem de ateş alazının

havadaki salınımı onun simgesi haline gelmiştir. Birçok ikonografik görsellerinde ateş ortasına oturtulur, tüyleri ateşin kendisidir” (Sarioğlu, 2009: 127) biçimde yapılan tasvire göre Şekil 5 ve 6’da yer alan iki çalışmada da baş, kanat ve kuyruk bölümlerinde ateş/alev vurgusunu ortaya çıkarmak amacı ile sarı, turuncu ve kırmızı renkler kullanılmıştır. Şekil 5’de mekândan bağımsız olarak uçar şekilde havada asılı olan Zümrüdüanka, Şekil 6’da deneme amaçlı mistik bir mekân içerisine yerleştirilmiştir.



Şekil 4-5-6. Zümrüdüanka’nın Tamamlanmış Siyah-Beyaz Çizimi ve Renklendirilen Uygulamaları

Bilgisayar oyunlarında kullanılan illüstrasyonlar görsel tasarım ilkeleri açısından çok önemlidir. İllüstrasyon, verilmek istenen mesajın etkisini artıran, herhangi bir konuyu yazı eşliğinde veya yazılı bir metne uygun kompozisyon oluşturarak, izleyicide farklı duygu ve düşünceler uyandıran imgelerin resmedilmesidir. Dolayısıyla bilgisayar oyunlarında tasarım dili bağlamında illüstrasyonun, tasarımı açıklayan ya da destekleyen yönüyle oyuncuları bilgilendirmede ve eğlendirmede önemli bir görevi vardır. Resimlenen karakterler, çevre tasarımları, oyun butonları ve yönlendirmeler, düşünce balonları, bilgisayar oyunlarında illüstrasyonu niteleyen unsurlar olmuşlardır. Sanal dünyanın kapıları yaratılan bu illüstrasyonlarla, oyuncunun sonsuz

fantastik bir evrene geçiş yapmasını sağlamaktadır. Günümüzde bilgisayar oyun sektöründeki teknolojik gelişmelerle birlikte sıkıcı ve gerçekçi grafikler artık yerini fantastik ve dijital illüstrasyonlara bırakmıştır. Özellikle konu kapsamında web tabanlı bilgisayar oyunları incelendikten sonra gerçek bir kurgudan çok fantastik dünyalarda yaratılan yorumlamalara dayanan bu illüstrasyonlar, yarattığı imgelerle asıl olarak düşünceyi görünür kılıp kendi estetik biçimine kavuşur (Güngör, 2018, s. 200).

Zümrüdüanka, sahip olduğu fantastik anlatım çerçevesinde “küllerinden doğma” metaforunu, “var olmak için yok olmak gerekir” anlayışıyla bütünleştirir. Bu bağlamda tasarımı, Zümrüdüanka’nın kanat formları içerisine stilize edilmiştir ve kanat hatlarına verilen alev etkisiyle küllerinden yeniden doğma anlatımı görsel biçimde yansıtılmıştır (Kapılı, 2023, s.10 ve s. 64). Zümrüdüanka figürü, yalnızca bir mitolojik varlık olarak değil, aynı zamanda iktidar, diriliş ve maneviyatın görsel bir metaforu olarak da işlev görmektedir (Karakuş, 2020, s. 24). Bu bağlamda uygulaması yapılan Zümrüdüanka karakter ve arayüz tasarımlarında, kuşun alev alışı ve küllerinden yeniden doğuşu teması vurgulanmıştır. Ayrıca tasarlanan oyun için isim “Ateş ve Kül” biçiminde özelleştirilmiştir. Uygulamaları yapılan karakter tasarımlarından seçilen görseller farklı arayüz tasarımlarında, bilgisayar ekranında görsel algılanabilirlik bakımından test edilmiştir. İzleyicinin dikkatini kaybetmemesi adına Şekil 7-8-9’de yer alan “Ateş ve Kül” dijital oyunu için arayüz tasarımlarında farklı mekân kullanımının yanı sıra figürde bazı değişikliklerde yapılmıştır. Bu arayüz tasarımlarında; Şekil 7, 8 ve 9’de yer alan tasarımların cevapları; MAĞARA, SARKIT ve MEŞALE biçimindedir. Şekil 10-11’de ise “Ateş ve Kül” dijital oyununda doğru cevap verilince ortaya çıkan ekran görüntülerinden örnekler yer almaktadır.



Şekil 7-8-9. “Ateş ve Kül” Dijital Oyunu İçin Arayüz Tasarımları



Şekil 10-11. “Ateş ve Kül” Dijital Oyununda Doğru Cevap Verilince Ortaya Çıkan Ekran

Günümüzde yaşanan teknolojik gelişmelerle birlikte, grafik tasarım üzerinde etkili olan dijital ortam ve bilgisayar teknolojileri, günümüz yaşantısında tasarımcı ve sanatçıları, yarattığı imkânlar ile etkisi altına almış, yarattığı etki ve kazandırdığı hızla birlikte kullanımını tüm dünya üzerinde yaygınlaştırmayı başarmıştır. Yaşanan gelişmelerle dijital ortam teknolojileri, ilk zamanlar sadece bir üretim aracı olarak gösterilirken, günümüzde artık net bir şekilde başlı başına bir sanat aracı haline dönüşmüştür. Dijital teknolojiyle üretilen eserler, ortaya çıkarılan işler, grafik tasarımın her alanını etkilemiş ve yapılan eserler göz önüne alındığında anlaşılmıştır ki, tasarım ürünleri günümüzde vazgeçilmez bir temel haline gelmiştir. Teknolojik etkilerle güçlenen tasarım unsurları, geleneksel yönlerinden daha verimli bir hale gelmiş, yarattığı bu verimlilik ve kolaylıkla tasarımcı ve sanatçılara eserlerinde yeni ifade biçimlerini yaratmada, verilmek istenen duygu ve hisleri daha kolay aşılayabilme özelliğini de kazandırmıştır (Karaçeper, 2018, s. 82).

SONUÇ VE ÖNERİLER

İnsanlık tarihi boyunca birçok medeniyet var olmuştur. Bu medeniyetlerin bazıları varlıklarını sürdürebilirken bazıları ise varlıklarını sürdürememiştir. Fakat her iki durumda da bu medeniyetler arkalarında çok zengin bir kültür mirası bırakmışlardır. Bir kısmı sözlü bir kısmı yazılı olarak günümüze kadar aktarılan bu mirasın içerisinde mitolojiler, destanlar ve efsaneler de yer almaktadır. Her toplum kendine özgü bir destan geleneği barındırır ve bu gelenekler temsil ettiği toplumu yansıtır niteliktedir (Kıvrak, 2020, s. v).

Sanatın her dalında görebildiğimiz bu mitolojik unsurlar, çağlar boyunca toplumların kültürel belleğinin bir parçası olarak günümüze kadar ulaşmışlardır (Kahraman, 2024, s. 4). Efsaneler ve mitlerde yer alan temalar ile kahramanlar, sanatın yaratıcı süreci içinde yeniden biçimlenerek farklı kimlik ve formlara bürünmektedir. Sanat eserinin yaratıcı itkisini, varlık alanı ve bu alana ait tüm unsurlar oluşturur. Bu bağlamda, mitler ve efsaneler söz konusu kaynağın temel yapı taşları arasında yer almaktadır (Yonuk, Altunöz & Özçelik, 2021, s. 260). Genel bir değerlendirme ile Zümrüdüanka motifi, tarih boyunca çeşitli kültürel etkileşimlerle biçimlenmiş ve farklı sanat alanları aracılığı ile de günümüze kadar ulaşmıştır. Bu motifin kültürlerarası özgünlüğü ve görkemli ifade/anlatım gücü sayesinde farklı yorumlara da imkân tanımaktadır.

Dijital oyunların günümüzdeki konumu, onları yalnızca teknolojik ürünler olarak değil, aynı zamanda kültürel üretim alanları, etkileşimli anlatı araçları ve sanatsal deneyim alanları olarak değerlendirmeyi de gerekli kılmaktadır. Bu bağlamda oyun tasarımı, çağdaş kültürün hem taşıyıcısı hem de dönüştürücüsü rolünü üstlenmektedir. İşte bu nedenle, dijital oyunları tasarım merkezli bir perspektifle ele almak, sadece estetik değil aynı zamanda toplumsal ve düşünsel boyutlarını da görünür kılmak açısından önemlidir. Dijital oyunlar, yalnızca teknik sistemler ya da eğlence amaçlı yazılımlar olarak değil, kültürel anlamların üretildiği, dolaşıma girdiği ve dönüştürüldüğü karmaşık pratikler olarak da ele alınmalıdır. Dijital oyun, bu çerçevede, hem çağdaş kültürün bir yansıması hem de kültürü yeniden kuran aktif bir araç olarak ele alınmaktadır. Bu bağlamda dijital oyunlar, bu tarihsel süreklilik içinde, teknolojik ortamın olanaklarıyla genişleyen ve çeşitlenen yeni bir kültürel ifade biçimi de sunmaktadır (Çeliksın, 2026, s. 3 ve s. 237).

Bu çalışma/araştırma, dijital oyun tasarımının hem teknik hem de estetik, düşünsel ve kültürel yönünün de önemli olduğu düşüncesine odaklanmaktadır. Bu bağlamda birçok disiplini ve sanatçıyı/tasarımcıyı içinde barındıran bu sistem dijital oyun tasarımını sanatsal bir pratik olarak da değerlendirmesini sağlamaktadır. Genel bir değerlendirme ile tasarımı ve uygulaması yapılan bu dijital oyunlar, çağdaş sanat pratikleri bağlamında hem etkileşimli hem de deneyimsel sonuçları

ortaya koymaktadırlar. Bu araştırma kapsamında yapılan dijital oyun arayüz tasarımları deneyselliğe açık bir yapıyı da içinde barındırmaktadır.

Bu yönüyle “Dijital Oyun Bağlamında Bir Karakter Tasarımı; Zümrüdüanka Örneği” başlıklı çalışmada öncelikle Zümrüdüanka motifinin mitolojik betimlemelerinin yanı sıra fiziksel özellikleri ve sembolik anlamları üzerine yapılan değerlendirmeler aracılığı ile dijital bir oyun bağlamında karakter tasarımları çizimler/illüstrasyonlar aracılığı ile yapılmış ve dijital ortamda kullanılmasına yönelik gerekli teknolojik düzenlemeler oluşturulmuştur. Bu dijital oyun arayüzleri Zümrüdüanka’yı özne olarak almasının yanı sıra gelecekte geliştirilerek yeni oyunlar üretilmesine de olanak sağlayabilir. Ayrıca ilk uygulaması basit/yalın tutulan bu dijital oyun arayüzleri araştırmacı/tasarımcı tarafından süreç içinde geliştirilebilir. Bu araştırmanın genelinde sanat, mitoloji ve dijital tasarım unsurlarının karşılıklı etkileşimi ile uygulanan “Ateş ve Kül” isimli dijital oyunda Zümrüdüanka imgesi yerelden evrensele doğru uzanan bir nitelik de kazanabilme potansiyeline sahiptir. Bu bağlamda, gerçekleştirilen araştırmanın ileride yapılacak farklı sanatsal üretimlere katkı sağlaması öngörülmektedir.

KAYNAKÇA

Aksoy, E. ve Bülent, E. (20-22 Eylül 2018). Anadolu halılarında yer alan Zümrüdüanka ve ejder motifleri, ISSAS, 2. Uluslararası İpek Yolu Akademik Çalışmalar Sempozyumu, Editör: Dr. Hakan Yalap, ISBN 978-605-67701-4-2, 111-124, Nevşehir.

And, M. (2007). Minyatürlerde Osmanlı İslam mitolojyası, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Beydili, C. (2005). Türk Mitolojisi ansiklopedik sözlük, Ankara: Yurt Yayınları.

Bozpolat, Ş.S. (2025). Dijital oyun illüstrasyonlarının karakter konsept tasarımı bağlamında kullanımı: Assassin's Creed Odyssey oyun incelemesi (Yayımlanmamış doktora tezi). Dokuz Eylül Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İzmir.

Boyalı, U. & Aktaş, C. (2023). Dijital oyun ve sosyal etkileşim. TAM Akademi Dergisi, 2(2), 226-242.

Caillois, R. (2001). Man, games and play. Chicago: University of Illinois Press. <https://voidnetwork.gr/wp-content/uploads/2016/09/Man-Play-and-Games-by-Roger-Caillois.pdf>

Çeliksın, M. (2026). Tasarım olarak dijital oyun (Yayımlanmamış sanatta yeterlik tezi). Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, İzmir.

Erdem, S. (2022). 16. Yüzyılda Çin sanatı ve Osmanlı minyatürlerinde kullanılan Simurg tasvirlerinin karşılaştırmalı incelemesi (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, İzmir.

Grouling Cover, J. (2010). Creation of narrative in tabletop role-playing games. North Carolina, ABD: Mc Farland and Company, Inc.

Güngör, A. (2018). Web tabanlı oyunlarda fantastik ve dijital illüstrasyonların etkisi: Legend Online. Sosyal Bilimler Dergisi, 5 (26), 194-206.

Hançerlioğlu, O. (1975). İslam inançları sözlüğü, VI. baskı, İstanbul: Remzi Kitapevi Yayınları.

Kahraman, Y. Ş. (2024). Saz yolu üslubunda kullanılan doğaüstü mitolojik motiflerin ikonografik incelemesi. Karatay Sosyal Araştırmalar Dergisi, (13), 1-30. DOI: 10.54557/karataysad.1550848

Kapılı, M. (2023). Türk sanatında kullanılan Zümrüdüanka motifinin ahşap yüzeylerde yeni tasarımlarla uygulanması (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Süleyman Demirel Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Isparta.

Karaçeper, S. (2018). Dijital Teknoloji ve Grafik Tasarımda Yenilikler, Aydın Sanat, 4(8), 73-83.

Karakuş, G. (2020). Simurg söyleni üzerine görsel anlatılar (Yayımlanmamış sanatta yeterlik tezi). Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Ankara.

Karakuş, G. ve Ötgün, C. (2020). Simurg söyleninde kuş imgesi. Fine Arts Dergisi, 15 (2), 99-115.

Kartal, S. ve Alp, K. Ö. (2021). Mitolojik kuşlardan Simurg'un minyatürler üzerinden sembolik anlam kodları. Folklor Akademik Dergisi. 4(3), 439-451.

Kıvrak, E. (2020). Türk Mitolojisindeki karakterlerin analizi ve yeniden tasarlanması (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). İnönü Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Malatya.

Kuş, Ö.A. (2023). İnteraktif bir iletişim alanı olarak dijital oyunlar; oyun oynama motivasyonlarının dijital oyun bağımlılığına etkileri üzerine bir araştırma (Yayımlanmamış doktora tezi). İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

Özanık, S. (2022). Animasyon sinemasında karakter tasarımı ve özel eğitim gereksinimi olan bireylerin temsili: “Parastro” uygulama film örneği (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Eskişehir Anadolu Üniversitesi, Eskişehir.

Sarioğlu, M. S. (2009). Filmsel anlatıda hayvan söylenleri: Harry Potter'da Zümrüdüanka (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). İstanbul Kültür Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

Soyluççek, S. (2019). Dijital oyunların sanatsal gücü; konsept tasarımı süreci. Sanat ve Tasarım Dergisi, 23, 315- 327.

Tüzel, A. (2022). Türk Halk hikâyelerinde Kâf Dağı motifi üzerine bir inceleme. TÜRKBİTİG Kültür Araştırmaları Dergisi, 2 (2), 128-136.

Uğurlu Akbaş, Ö. & Akbaş, M. G. (2020). Dijital oyunlar ve hikayeler. Ankara: Nobel Bilimsel Eserler.

Yıldırım, N. (2006). Fars mitoloji sözlüğü, İstanbul: Kabalcı Yayınları.

Yonuk, A., Altunöz, A. ve Özçelik, H. (2021). Mit ve efsanelerde yer alan kuş imgelerinin heykel ve seramik sanatındaki izdüşümleri. Milli Folklor, 17 (132), 250-261.

Görsel Kaynakçası: Bu makalae kapsamında yer alan tüm görseller yazarın/araştırmacının tasarımlarıdır.

BÖLÜM 3

BİR JAPON ESTETİĞİ OLARAK OYUN: MONSTER STRIKE'IN GÖRSEL VE KÜLTÜREL YAPISI

BÜŞRA MEYDAN ¹

Atıf: Meydan, B.(2026). Bir Japon Estetiği Olarak Oyun: Monster Strike'ın Görsel ve Kültürel Yapısı. Güler, Ş. (Ed.), Yeni Medya ve Dijital Oyun Çalışmaları. AI.LabsPublishing.55-76

¹ Yıldız Teknik Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sanat ve Tasarım Anasanat Dalı, bbusrameydan@gmail.com, ORCID ID: 0000-0002-2365-4539

GİRİŞ

21. Yüzyılın dijital kültür ortamında, oyun tasarımı yalnızca teknolojik beceri değil, aynı zamanda kültürel üretim ve estetik deneyimle de iç içe geçen bir yaratım biçimi olarak var olur. Özellikle mobil oyunlar, gündelik yaşama nüfuz etme biçimleri, erişilebilirlikleri ve estetik sunumlarıyla hem oyun kültürünü hem de dijital deneyim ve sanat anlayışını dönüştürmektedir. Japonya, bu dönüşümün hem öncüsü hem de karakteristik örneklerini sunan bir bağlam olarak dikkat çeker. Bunu oluşturan temel sebebin, teknolojiyle iç içe geçmiş olan çağdaş Japon kültürü içerisinde oyun kültürünün sahip olduğu geniş alan olarak düşünülmesi yanlış olmayacaktır. Bu alan, pek çok farklı yönden oyun kültürünü besleyen ve gelişimini açık halde tutan bir imkan sahasına dönüşür. Dolayısıyla Japonya, dijital oyun kültürünün teknik, estetik, kültürel ve toplumsal boyutlarını şekillendiren küresel merkezlerden biri olarak karşımıza çıkar.

Mobil oyunlar, özellikle 2010'lu yıllardan itibaren Japonya'da geniş bir kullanıcı tabanı edinmiş, gündelik yaşam pratiklerine entegre olmuş ve kendine özgü bir oyun ekonomisi yaratmıştır. Japonya'da mobil oyunlar yalnızca boş zaman aktivitesi olarak değil; koleksiyonculuk, rekabet, topluluk oluşturma ve hatta kimlik inşası gibi çok katmanlı deneyimler üzerinden gelişmiştir. Ayrıca Japon popüler kültürüne özgü çizgi roman olan “manga” ve animasyon olan “anime” kodlarıyla oyunların anlatsal ve görsel estetiği bütünleşmiştir. Böylece Japon oyun endüstrisi, yalnızca teknolojik inovasyonlarıyla değil, aynı zamanda köklü kültürel kodlarla yoğrulmuş görsel estetik anlayışıyla da küresel oyun tasarımı pratiklerinde özgün bir damar oluşturmuş durumdadır (Napier, 2007; Azuma, 2009). Bu bağlamda, Japon mobil oyun ekosistemi, teknolojik yenilik kadar kültürel süreklilik ve dönüşüm açısından da dikkate değerdir.

Bu metinde, dijital oyunların kültürel üretim nesneleri olarak nasıl estetize edildiği ve bu sürecin Japonya özelinde nasıl şekillendiği sorularına odaklanırken, Monster Strike (モンスターストライク) oyununu bu bağlamda örnek bir çalışma nesnesi olarak ele alacağız. 2013 yılında Mixi tarafından geliştirilen ve 2025 itibarıyla Batı ülkeleri

ve diğer birçok kıtada erişimi olmayan Monster Strike, günümüzde Japonya'da özellikle Google Play platformundaki aksiyon oyunları listesinde hala 1 numarada bulunur. Bu mobil oyun, Japonya'da uzun süre App Store ve Google Play listelerinde zirvede yer almış, 50 milyondan fazla kullanıcıya ulaşmış ve medya geçişkenliğiyle (transmedia) geniş bir ekosistem oluşturmuştur (Consalvo, 2016). Ayrıca oyun, video oyun formatından mobil oyuna dönüştürüldükten sonra zamanla oyun konsollarına uyarlandı ve anime filmlerine de yapıldı. Monster Strike (Canavar Saldırısı), yalnızca ticari başarısı ya da kullanıcı sayısı açısından değil, aynı zamanda Japon estetik ilkelerinin, gacha sisteminin ve mobil tasarım mantığının özgün bir birleşimini sunduğu için de önemli bir örnek teşkil eder. Aynı zamanda oyun içindeki karakter tasarımları, renk paletleri, efekt kullanımı ve hikâye fragmanları; Japon estetik kavramlarının dijital alandaki temsiline dair zengin bir inceleme alanı sunar.

Japon kültüründe estetik algı, yalnızca güzelliğin nesnel sunumu ile oluşmaz. Zaman, boşluk, geçicilik ve sadelik gibi kavramların duygusal ve felsefi derinliğiyle örülmüştür. Bu bağlamda güzellikteki kusur ve sadelik anlamına gelen wabi-sabi (侘び寂び), negatif boşluğun önemi ve estetik kullanımı anlamında ma (間) ve geçiciliğin farkındalığı veya hüznü olarak bahsedebileceğimiz Japon kültüründen önemli bir meseleyi anlatan mono no aware (物の哀れ) gibi kavramlar, geleneksel sanatlardan günümüz dijital üretimlerine dek uzanan bir estetik sürekliliğin izlerini taşır (Berque, 2013). Monster Strike, görsel dilinde bu kavramlara bilinçli ya da sezgisel göndermeler yaparken, aynı zamanda koleksiyon mantığına dayalı olan daha önce yukarıda bahsettiğimiz “gacha” sisteminin görsel nadirlik ekonomisini de merkezine alarak yeni bir oyun estetiği ortaya koyar. Bu anlamda önce gacha teriminin ne olduğuna biraz daha yakından bakalım.

LİTERATÜR, KURAMSAL YAKLAŞIM VE METODOLOJİ

Bu çalışma, Japon mobil oyun kültürünü estetik deneyim, kültürel tüketim ve kullanıcı katılımı eksenlerinde ele alan literatüre dayanmaktadır. Azuma (2009), Napier (2007) ve Itō'nun (2005) araştırmaları; mobil oyunların yalnızca eğlencelik araçlar değil, aynı

zamanda koleksiyonculuğa dayalı, estetik haz üreten ve sosyal etkileşimi destekleyen kültürel pratikler olduğunu ortaya koymaktadır. Bu bağlamda Monster Strike, oyun içi karakter tasarımları, gacha sistemi ve kullanıcı etkileşimiyle söz konusu kültürel yapının temsili bir örneğini sunar.

Dewey'in (1934) sanatı deneyim süreci üzerinden okuyan yaklaşımı ile Kirkpatrick'in (2011) oyun estetiğini bedensel etkileşime bağlayan duyumsal okumaları kuramsal açıdan merkeze alınmıştır. Anlam üretim süreçlerini açıklamak üzere Juul'un (2005) "yarı-gerçeklik" modeli ve Bogost'un (2007) "procedural rhetoric" kavramlarına başvurulmuştur. Buna ek olarak Azuma'nın (2009) "veritabanı tüketimi" kavramsallaştırması, oyunun parçalı karakter koleksiyonculuğu mantığını kültürel tüketim modelleriyle ilişkilendirmek amacıyla değerlendirilmiştir.

Yöntem olarak çalışma, Monster Strike'in karakter tasarımları, kullanıcı arayüzü, gacha mekaniği ve oyuncu deneyimine ilişkin yapısal ve estetik özelliklerini üzerine elde edilen bulgular Japon dijital oyun kültürü içindeki süreklilikler ve dönüşümler bağlamında ele alınmıştır.

Gacha Estetiği ve Japonya'da Mobil Oyun Kültürü

Itō ve çalışma arkadaşları, Japon gençliğinin mobil cihazları yalnızca iletişim aracı olarak değil, gündelik yaşamın ayrılmaz bir parçası; kişisel, taşınabilir ve yaya (keitai) bir deneyim olarak benimsediğini vurgular (Itō, Okabe, & Matsuda, 2005). Dolayısıyla mobil oyunlar da Japonya'da yalnızca eğlence aracı değil; gündelik yaşamın akışına entegre olmuş kültürel pratiklerin dijital uzantısıdır. Toplu taşımada, kısa molalarda ya da boş zamanlarda oynanan bu oyunlar, zamana duyarlı ve ritüel benzeri bir kullanım biçimi yaratır. Bu durum, Japonya'nın teknolojiyi hızlı adapte eden ve estetik yönelimleriyle harmanlayan toplumsal yapısıyla yakından ilişkilidir. Mobil oyunların Japonya'daki bu yoğun kullanım pratiği, hem kullanıcı arayüzlerini hem de görsel sunumu doğrudan etkileyerek, kendine özgü bir estetik dilin oluşmasına yol açmıştır. Bu estetik yapıların merkezinde yer alan

öğelerden biri, “gacha” sistemidir. Gacha, kökeni fiziksel kapsül oyuncak makinelerine dayanan, ancak dijital ortamda koleksiyon mantığına göre yapılandırılmış bir oyun mekaniğidir.

Gacha, Japonya kökenli bir oyun mekanizması olup, adını “gachapon” (ガチャポン) adı verilen kapsül oyuncak makinelerinden alır. Bu isim makinenin çalışırken çıkardığı “gacha” sesinden hareketle oluşur. Bu makinelerde, kullanıcılar bir ücret karşılığında rastgele bir oyuncak kapsülü elde ederler dolayısıyla ne çıkacağı önceden bilinmez.

Bu sistem zamanla dijital oyunlara uyarlanarak, oyuncunun belirli bir ödeme ya da oyun içi puan karşılığında rastlantısal karakterler, öğeler veya avantajlar elde ettiği bir sanal çekiliş mekanizmasına dönüşmüştür. Gacha sistemleri özellikle mobil oyunlarda, oyuna sürekli katılımı teşvik eden ve aynı zamanda gelir modeli olarak işlev gören temel yapılar arasında yer alır. Bu sistemler, oyuncunun duyduğu heyecan ve koleksiyon içgüdüsü ile oyun içi harcamaları tetikleme potansiyeline de sahiptir. Mobil oyunlarda iyice yaygınlaşan gacha yapısı, yalnızca şansa dayalı bir oyun mekaniği değil, aynı zamanda koleksiyonculuk dürtüsünü tetikleyen, nadirlik ve arzu üzerine kurulu bir tüketim biçimidir. Bu yapı, oyuncuya sürekli yenilenen bir beklenti ve görsel tatmin sunarak, estetik deneyimi oyun sistematiğine entegre eder. Bu bağlamda gacha yalnızca oyun içi bir mekanizma değil, çağdaş Japon dijital kültürünün görsellik ve ekonomi üzerinden şekillenen estetik deneyimini temsil eden bir yapıdır. Oyun içerisinde nadirliği yüksek bir karakter elde etmek, yalnızca mekanik bir başarı değil, aynı zamanda görsel olarak da tatmin edici bir deneyime dönüşmektedir. Bu deneyim, Monster Strike gibi oyunlarda hem bireysel ilerleme hem de sosyal etkileşimle örülü bir dijital koleksiyonculuk biçimini beraberinde getirir (Nieborg, 2015). Gacha sistemi, estetik deneyimi yalnızca görsel beğeniyle sınırlamadığından nadirliğe, tesadüfe ve sahip olma arzusuna dayalı çok katmanlı bir haz üreterek oyuncunun estetik beklentisini sürekli canlı tutan ve koleksiyonculukla estetik tatmini birleştiren bir yapı oluşturur.

Monster Strike bu mekanizmayı oyun kurgusunun merkezine yerleştirir. Farklı seviyelerde nadirliğe sahip karakter kartları, renkli arka planlar, animasyonlu geçiş ekranları ve görsel efektlerle birlikte sunulur. Her yeni karakterin “çekilişi”, bir tiyatral sahne gibi inşa edilir. Oyuncunun gacha mekanizması sırasında karşılaştığı görsel yoğunluk, görsel şansın ve rastlantısal değerın estetikle bütünleşmesini sağlar. Nadir karakterlerin sunumundaki parıltı, detaylı çizim stili ve özel animasyonlar, estetik değeri sadece tasarımla değil, aynı zamanda bulunma olasılığı üzerinden de üretir.

Bu bağlamda gacha estetiği, Japon kültüründe uzun süredir var olan mono no aware anlayışıyla örtüşür. Geçicilik, sahip olmanın kıymeti, ve elde edilemeyeene duyulan özlem, dijital oyunlarda rastlantısal sistemlerle yeniden üretilmektedir. Gacha, yalnızca bir oyun ekonomisi değil; aynı zamanda dijital çağda arzusun ve estetik değerin nasıl biçimlendiğine dair bir göstergedir. Azuma Hiroki’nin “veritabanı tüketimi” (database consumption) teorisi de burada önemli bir çerçeve sunar. Azuma’ya göre günümüz Japon tüketim kültürü, parçalı ve modüler bir yapıda işleyen estetik unsurların bir araya gelişiyle çalışır (Azuma, 2009). Monster Strike’ın karakter evreni, bu tür bir veritabanı estetiğinin canlı bir örneğidir. Her karakter, mitolojik ya da tarihi referanslarla desteklenmiş bir figür olarak veritabanında yer alır; ancak oyundaki işlevi çoğu zaman yalnızca görsel ve nadirlik düzeyine indirgenir.

Öte yandan, gacha sisteminin etik, ekonomik ve kültürel eleştirileri de mevcuttur. Bazı araştırmacılar bu sistemin kullanıcıları manipüle ettiğini ve “dijital kumar” özellikleri taşıdığını öne sürer (Zagal; Björk; Lewis, 2021). Ancak Japon oyun kültüründe gacha, oyuncunun deneyimini sadece oyun mekaniği üzerinden değil, görsel ve duygusal düzlemde de zenginleştiren bir araç olarak yorumlanır. Oyun, oyuncuya her yeni karakterde bir estetik sürpriz, bir hikaye iması, bir kolektif hafıza unsuru sunar. Bu da Monster Strike’ın yalnızca bir mobil oyun değil, aynı zamanda bir görsel kültür platformu olarak işlev görmesini sağlar.

Monster Strike ve Oynanabilir Estetik

Dijital oyun tasarımı, yalnızca bir eğlence üretimi değil, aynı zamanda görsel kültürün ve kullanıcı deneyiminin iç içe geçtiği bir sanatsal alandır. Monster Strike, bu bütünleşmeyi doğrudan gövdesinde taşıyan, mobil platformlara özgü estetik biçimlerin yaratıcı bir bileşimi olarak değerlendirilebilir. Oyunun görsel dili, Japon anime estetiğinden beslenen karakter çizimleri, renk doygunluğu yüksek arayüzleri ve akıcı animasyon efektleriyle biçimlenir. Fakat bu estetik yalnızca görsel yüzeyde kalmaz; oynanabilirliğin içine sinerek, her hareketin, her etkileşimin estetik bir deneyime dönüşmesini sağlar.



Şekil 1. Monster Strike oyunundan bir görüntü.

Oyun, fiziksel olarak parmakla “fırlatılan” karakterlerin birbirine çarparak hasar verdiği bir mekanik üzerine kuruludur. Bu hareket, hem oyun mekaniği hem de estetik deneyim açısından temel bir unsur olarak işler. Her fırlatma, ekranda renkli izler bırakır; çarpışmalar efektlerle desteklenir, görsel geri bildirimler oyun hissini güçlendirir. Oyuncunun

eylemi ile görsel sonuç arasındaki bu anlık ve doğrudan ilişki, Kirkpatrick’ın (2011) video oyunlarında “görsel şiddet ve haz ekonomisi” şeklinde tanımladığı estetik yapıya karşılık gelir. Burada haz, yalnızca kazanma ya da ilerleme değil; aynı zamanda estetik bir eylemde bulunmanın verdiği görsel ve duyuşsal doyumdur.

Oyunun karakter tasarımları ise başlı başına bir görsel arşiv niteliğindedir. Mitoloji, tarih, bilimkurgu ve Japon popüler kültürü gibi çok çeşitli kaynaklardan beslenen karakterler, detaylı çizimleri, kostüm tasarımları ve renk kompozisyonlarıyla oyuncuya sadece oyun içi avantaj değil, görsel bir çeşitlilik ve anlam katmanı da sunar. Bu tasarımlar, estetik tercihler kadar kültürel çağrışımlarla da yüklüdür. Bazı karakterler, Japon folkloruna ya da tanrılar katına gönderme yaparken; bazıları ise anime geleneğinden gelen figüratif kodlarla biçimlenmiştir. Bu çeşitlilik, oyuncuya aynı zamanda bir görsel dünya kurma hissi verir; bu da oyun deneyimini estetik olarak zenginleştirir. Bu noktada Jesper Juul’un (2005) “half-real” kuramı, oyunun doğasını anlamak için açıklayıcıdır. Juul’a göre dijital oyunlar, hem gerçek dünyadaki kurallara dayalı hem de kurguya ait olan melez bir yapıya sahiptir. Monster Strike, bu hibrit yapıyı oyun kurallarıyla ve estetik sunumuyla kurar. Oyunun görsel dili, gerçek zamanlı tepki veren ve kullanıcı eylemine göre şekillenen bir estetik deneyim alanı oluşturur. Özellikle “ultimate” saldırılar (Görsel 2 ve 3) sırasında ekranın ışık, renk ve hareketle dolup taşması, izleyen kişiye neredeyse sinematik bir gösteri sunar. Bu sahneler yalnızca oyunu kazanmaya yönelik değil; aynı zamanda oyuncuya seyirlik haz yaşatmayı amaçlar.

Öte yandan ses tasarımı ve müzik de bu estetik bütünlüğün bir parçası olarak öne çıkar. Karakter seslendirmeleri, Japon anime geleneğinden gelen tanıdık tonlamalarla yapılmış; arka plan müzikleri ise ritmik tempoyu ve gerilimi destekleyecek biçimde kurgulanmıştır. Görsel ve işitsel unsurların senkron içinde çalışması, oyuncunun dikkatini hem estetik hem de eylemsel düzlemde diri tutar.



Şekil 2 ve 3. Monster Strike oyunundan görüntüler.

Bu anlamda John Dewey'in deneyim odaklı estetik anlayışı, dijital oyunlardaki oyuncu etkileşimini anlamak için zemin sağlar. Özellikle Monster Strike gibi dinamik bir oynanışa sahip oyunlarda estetik deneyim, yalnızca görsel değil, eylemle tamamlanan bir süreçtir (Dewey, 1934). Monster Strike, kullanıcı etkileşimini bir estetik deneyim alanına dönüştürerek, oynanabilirliğin kendisini sanatsal bir eylem gibi yapılandırır. Öte yandan Immanuel Kant'ın amaçsız amaçlılık kavramı da burada değerlidir; oyunun içinde herhangi bir maddi yarar gözetilmeksizin, oyuncunun oyunla meşgul olması, Kantçı anlamda estetik haz üretimine örnek teşkil eder (Kant, 2000).

Japon Estetiği Bağlamında Monster Strike'in Oyun Mekanikleri: Popüler Kültür, Arayüz, Karakter Tasarımı, Görsel Çeşitlilik ve Dijital Estetik

Oyunun karakter tasarımları, arayüz yapısı, renk kompozisyonları ve animasyon dinamikleri, Japonya'nın estetik geleneklerinden beslenen, fakat dijital çağa ait yeni bir görsellik üretmektedir. Bu bağlamda, oyunun sunduğu estetik deneyim, yalnızca görmeye değil, aynı zamanda dokunmaya ve etkileşime de açık bir biçimde şekillenir. Oyuncunun ekrana parmağıyla fiziksel temas kurması, estetik

deneyimin bedenlenmiş bir versiyonunu sunarken Ian Bogost'un "procedural rhetoric" yani işlemsel retorik yaklaşımı ise oyunun kuralları aracılığıyla nasıl anlam inşa ettiğini açıklar. Ek olarak oyunların birer söylem aracı olabileceğini savunur. Bu yaklaşım, dijital oyunların anlam üretme biçimini oyun mekaniği ve etkileşimsel yapılar aracılığıyla açıklar. Yani oyunlar sadece hikâye, görsel ya da ses yoluyla değil, aynı zamanda oyuncuya sundukları kurallar, sistemler ve karar alma süreçleri aracılığıyla da fikirler iletebilirler. Bogost'a (2007) göre, oyunların retorikliği, oyuncunun oyunun kurallarına katılarak belirli bir dünya görüşünü veya sistemi deneyimlemesinde yatar. Böylece bir oyunun içinde kaynak yönetiminin nasıl işlediği ya da kazanmak için hangi tür davranışların ödüllendirildiği gibi mekanikler, oyuncuya belirli bir değer sistemini dolaylı yoldan aktarabilir. Bu, oyunları yalnızca eğlencelik yapılar değil; aynı zamanda toplumsal, politik, kültürel düşünceleri işleten sistemsel anlatılar haline getirir. Buradan hareketle Monster Strike'ta oyuncuya kazandırmak için yapılandırılmış tekrar döngüleri, estetikten çok davranışsal yönlendirme üretir (Bogost, 2007). Bu işlemsel retorik, Monster Strike ve benzeri oyunlarda gacha sistemi, seviye atlama düzeni, koleksiyon mantığı ve zaman/mekân kısıtlamaları üzerinden işler. Oyuncular, sistemin sunduğu kurallarla etkileşime girdikçe, oyunun "nasıl bir dünya düzeni önerdiğini" deneyim yoluyla kavrarlar. Japonya'nın daha önce bahsettiğimiz mono no aware (物の哀れ, geçiciliğin hüznü), wabi-sabi (侘寂, kusurlu güzellik) ve kawaii (可愛い, sevimlilik) gibi geleneksel estetik kavramları, modern medya formlarında özellikle anime ve oyun kültüründe dönüşerek varlıklarını sürdürmektedir. Monster Strike'ın karakter tasarımlarında bu kavramların izlerini görmek mümkündür. Örneğin, bazı karakterlerde geleneksel Japon mitolojisinden ilham alınarak oluşturulmuş yaratıklar, modernize edilmiş biçimleriyle karşımıza çıkar. Hem geleneksel hem de postmodern öğelerin bir aradalığı, oyunun estetik kimliğini oluşturan temel unsurlar arasındadır.

Öte yandan oyunun kullanıcı arayüzü (UI), hem fonksiyonel hem de görsel olarak özenle tasarlanmıştır. Japon oyunlarında sıkça görülen renkli, yoğun ve bilgi yüklü arayüz yapısı, Monster Strike'ta estetik bir düzen içinde sunulur. Her ikon, efekt ve metin balonu dikkatle

yerleştirilmiştir. Bu da oyuncunun yalnızca işlevsel değil, aynı zamanda görsel bir harita üzerinde hareket etmesini sağlar. Renk geçişleri, patlayan efektler, karakter geliştirme sırasında ortaya çıkan dönüşüm animasyonları, oyunun görsel anlatısını güçlendiren unsurlar olarak öne çıkar. Tüm bu detayla ışığında Monster Strike ile ilgili bir oyunun ötesinde çağdaş Japon görsel kültürünün dijital bir temsili olduğu da söylenebilir.

Monster Strike'ın dikkat çeken en önemli yönlerinden biri de sahip olduğu geniş karakter yelpazesidir. Her biri farklı element, sınıf ve temaya ait karakterler; detaylı kostüm tasarımları, abartılı animasyon efektleri ve canlı renk paletleriyle öne çıkar. Bu çeşitlilik, yalnızca oynanabilirlik açısından değil, görsel tatmin düzeyinde de oyuncunun bağlılığını artırır. Oyuncu, topladığı karakterler aracılığıyla oyunun dünyasında hem estetik hem de stratejik bir koleksiyon inşa eder.

Bu karakterler genellikle anime estetiğine yakın, abartılı ifadeler, büyük gözler ve dramatik pozlarla betimlenir. Ancak oyunun sunduğu içerik bununla sınırlı değildir. Bazı karakterler karanlık, gotik temalar taşıırken, bazıları geleneksel Japon ikonografisiyle bezenmiştir. Bu çeşitlilik, sadece Japonya'daki oyuncular için değil, küresel oyuncu kitlesi için de kültürel bir temas alanı yaratmıştı (Allison, 2006).

Monster Strike'ın görsel dili, yalnızca oyunculara görsel haz vermekle kalmaz; aynı zamanda Japonya'nın tasarım geleneğinin dijital alandaki devamı olarak da okunabilir. Japon grafik tasarımında görülen detaycılık, minimalizm ile aşırılık arasında gidip gelen estetik seçimler, Monster Strike'ın da DNA'sında yer alır. Oyunun bazı bölümlerinde karşımıza çıkan ukiyo-e esintili arka planlar ya da karakter tasarımlarında yer bulan geleneksel desenler, bu estetik sürekliliğin örnekleri yorumlanabilir.

Bu görsel yapı, geleneksel ve dijital sanatın mobil oyunlar aracılığıyla nasıl yeniden tanımlandığını da gözler önüne serer. Görsel olarak zenginleştirilmiş karakterler, mobil ekranda dijital bir resim galerisi gibi gezilebilir, karşılaştırılabilir ve kişiselleştirilebilir bir alan yaratır.

Topluluk, Tüketim ve Gacha Etkileşimi

Monster Strike’ın başarısında, oyuncu topluluğunun aktif katılımı ve sosyal bağ kurma biçimleri belirleyici bir rol oynar. Oyun, sadece bireysel bir deneyim alanı sunmakla kalmaz; aynı zamanda birlikte oynama, paylaşma ve rekabet etme gibi çok katmanlı etkileşim biçimlerini teşvik eder. Japonya’daki mobil oyun kültürünün önemli bileşenlerinden biri olan cooperative play yani eş zamanlı çok oyunculu oyun yapısı, Monster Strike’ta güçlü bir şekilde hissedilir. Oyuncular, birlikte “strike shot” yapmak veya nadir karakterleri elde etmek gibi oyun içi hedefler için işbirliğine dayalı bir ağ oluşturur.

Bu sosyal yapı, oyunun Gacha sistemiyle birleşerek bir tür kolektif arzuyu da biçimlendirir. Oyuncular, yalnızca kendi karakter koleksiyonlarını değil, arkadaşlarının başarılarını ve nadir karakter elde etme şanslarını da deneyimleyerek oyunu sosyal bir platforma dönüştürürler. Gacha sisteminin bu kolektif yönü, oyunun estetik ve kültürel anlamda nasıl iç içe geçtiğini gösteren önemli bir yapısal unsur olarak öne çıkar.

Monster Strike gibi oyunlarda gacha mekanikleri; karakter kutuları açıldığında karşılaşılan efektler, ışık patlamaları, dönüşen figürler ve nadirlik seviyesine göre değişen animasyonlarla çalışarak oyuncu için görsel anlamda tatmin edici bir deneyim ve bir ödüle dönüşür. Burada estetik, yalnızca karakter tasarımlarında değil; oyunun rastlantısallık anlarında, nadir karakterlerin ortaya çıkış biçiminde ve ses efektlerinin kullanımıyla da bütünleşir.

Bu görsel deneyim, Japonya’nın geleneksel estetik kodlarından izler taşıyan bir gösterim biçimiyle de ilişkilidir. Gacha sisteminin içerdiği “beklenti - sürpriz - tatmin” döngüsü, Japon estetiğinde sıkça karşılaşılan ma (boşluk, bekleme anı) ve iki (ince zarafet, etki) kavramlarıyla örtüşür. Özellikle nadir bir karakterin çıkması öncesi ekranın kısa bir süreliğine donması, efektin artarak devam etmesi ve beklenen figürün sonunda sahneye çıkması; hem dramatik hem estetik bir anlatımın parçasıdır.

Oyuncu-Tasarımcı İlişkisi, Estetik Deneyim ve Oyun Alanı Olarak Mekan

Monster Strike, oyuncuyu yalnızca bir kullanıcı değil; estetik üretimin bir parçası haline getirir. Oyuncunun koleksiyon tercihi, savaş stratejileri, takım kombinasyonları ve karakterlerin görsel sunumu üzerindeki seçimleri, bireysel estetik ifadeyi biçimlendirir. Her oyuncunun “box” dediği koleksiyon ekranı, onun bir tür dijital vitrinidir. Bu da oyunu sadece rekabet alanı değil, aynı zamanda kişisel kimlik ve estetik ifade alanı haline getirir. Japon mobil oyun kültüründe sıkça karşılaşılan bu durum, oyun içi tasarımların oyuncuya bırakılan yorumlanabilirliğini artırır. Örneğin; aynı karakterin farklı “skin” ya da “evolution” versiyonları, oyuncuya estetik bir tercih alanı sunar. Bu çeşitlilik, yalnızca görsel doyumluk yaratmak için değil; aynı zamanda oyuncuların kimlikssel aidiyet kurmasını sağlamak için de kullanılır.

Mizuko Itō'ya göre Japon gençliği, mobil oyunları sadece tüketici olarak değil; aynı zamanda yaratıcı katılımcılar olarak deneyimler. Gençler, oyun içi karakterleri kişiselleştirir, oyun dünyasına dair içerikler üretir, sosyal bağlamda bu oyunları bir iletişim aracına dönüştürür (Itō, 2005; 2008). Monster Strike'ın sunduğu karakter tasarımları, arka plan sanatları, kullanıcı ara yüzleri ve efekt animasyonları; detaylı ve kültürel olarak kodlanmış bir görsel dünyanın parçasıdır. Her karakter birer mikro-estetik sistem olarak düşünülebilir. Örneğin, Japon mitolojisinden ya da tarihsel figürlerden esinlenmiş figürlerin modernize edilmiş biçimleri, geleneksel ve çağdaş görsel kültür arasında bir köprü işlevi görür. Bu sayede oyun, hem popüler kültürün bir ürünü hem de kültürel belleği güncelleyen bir görsel anlatım aracı haline gelir.

Sanat felsefesi açısından bakıldığında, Monster Strike gibi oyunların izleyici-üretici ikiliğini bulanıklaştırdığı görülür. Oyuncu yalnızca görsel imgeleri tüketen biri değildir; aynı zamanda bu imgeleri aktif biçimde düzenleyen, dönüştüren ve deneyimleyen bir özne konumundadır. Bu açıdan oyunun görselliği yalnızca sunulan bir estetik değil, aynı zamanda kurulan, oynanan ve yeniden şekillendirilen bir estetik süreçtir.

Bu bağlamda Hans-Georg Gadamer'in oyun üzerine felsefi düşünceleri hatırlanabilir: Oyun, oyuncudan bağımsız bir biçimde var olur ve oyuncuyu kendi kuralları içerisine alarak şekillendirir. Monster Strike, oyuncuya belli karakterler ve eylem biçimleri sunsa da, bu biçimleri yeniden kombinleme ve düzenleme kapasitesiyle oyuncuya yaratıcı bir alan açar. Her savaş, bir estetik strateji alanıdır; karakterlerin kombinasyonu, kullanılacak yeteneklerin zamanlaması ve mekan seçimleri estetik-karar mekanizmaları olarak işlev görür. Böylece deneyim esnasında bambaşka bir dünyaya geçilmiş olur. Bu anlamda Huizinga'nın Homo Ludens kavramı da burada devreye girer. Monster Strike, bireyleri sıradan yaşamın dışında "bir oyun alanı"na çeker. Bu alan, kendi kurallarına sahip özgül bir gerçekliktir (Huizinga, 1949).

Susan Napier'in Japon popüler kültür analizlerinde öne çıkan "alternatif gerçeklik yaratımı" ve kaçış estetiği, mobil oyun deneyimlerinin Japon kent yaşamındaki yerini kavramsallaştırmak için önemlidir (Napier, 2005). Bu alternatif gerçeklik yaratım ortamlarının işlevliliği oyunun atmosferiyle doğrudan ilişkilidir. Bu anlamda da atmosferi pekiştirme açısından oyundaki mekanlar büyük bir etken olarak görülebilir.

Japon oyun tasarımında oyun mekanı yalnızca bir arka plan değil, atmosfer yaratıcı ve duygulanımsal bağ kurucu bir unsur olarak ele alınır. Monster Strike'ın harita yapıları, savaş alanları ve geçiş animasyonları; klasik anlamda sahne tasarımı ya da sahne resmine benzer bir şekilde çalışır. Oyunun mekanları, görsel simgelerle donatılmış; mitolojik ya da kentsel anlatılarla örülmüş tasarımsal katmanlardan oluşur. Böylelikle oyun, oyuncuyu yalnızca eyleme değil, aynı zamanda görsel bir yolculuğa da davet eder.

Bu görsel yolculuk, Japon estetik anlayışındaki yūgen (gizil güzellik) kavramıyla ilişkilendirilebilir. Her detayın görünür olmaması, bazı unsurların yalnızca hissettirilmesi ya da semboller yoluyla çağrıştırılması, Monster Strike'ın sahne düzenlemelerinde de gözlemlenebilir. Bu durum, oyuncunun sadece görsel olarak değil, duysal ve duygusal olarak da oyunun içine çekilmesini sağlar.

Oyuncu Davranışı: Monster Strike Evreninde Duygusal ve Kültürel Yatırım

Monster Strike'ın başarısını sadece gacha sistemine veya aksiyon tabanlı mekaniklerine indirgemek, oyunun sunduğu çok katmanlı deneyimi eksik değerlendirmek olur. Bu oyunun özgünlüğü, estetik yapı ile oyun mekaniğini aynı anda çalıştırabilmesinde yatar. Her bir karakter, yalnızca teknik olarak güçlü ya da nadir olduğu için değil, aynı zamanda görsel kimliği, karakter arka planı ve kültürel referansları sayesinde oyuncuda duygusal bir yankı uyandırır.

Özellikle Japon mitolojisi, halk hikayeleri, tarihi figürler ya da popüler anime estetiğinden beslenen karakter tasarımları, oyunculara tanıdık gelen kültürel motifleri oyun evreninde yeniden deneyimleme fırsatı verir. Bu durum, oyuncunun yalnızca bir başarı ya da rekabet duygusuyla değil, aynı zamanda estetik ve kültürel bir bağ kurarak oyuna yatırım yapmasını sağlar. Gacha sistemindeki “şansla edinme” mekaniği, bu karakterlere ulaşmayı daha da arzulanan hâle getirir; çünkü bu karakterler artık yalnızca birer oyun aracı değil, estetik olarak arzulanabilir dijital nesnelerdir.

Karakterlerin isimlerinden renk paletlerine, saldırı efektlerinden seslendirmeye kadar her detay, kullanıcı deneyimini kültürel bağlamla iç içe geçirecek şekilde düşünülmüştür. Örneğin Japon folklorundan ilhamla tasarlanmış bir karakterin hareketleri, müzikle eşleşen efektleri ve görsel patlamaları, oyuncunun zihninde yalnızca güçlülük hissi değil, aynı zamanda tanıdıklık ve nostalji duygusu da uyandırır. Bu durum, oyunun tekrarlanabilirliğini artırırken aynı zamanda koleksiyon yapma isteğini de tetikler.

Burada dikkat edilmesi gereken bir başka nokta da, bu tür oyunlarda karakterlerin yalnızca birer “özne” değil, aynı zamanda dijital birer fetiş object olarak işlev görmesidir. Yani kullanıcı, karakterle arasında bir tür duygusal yatırım kurarken, o karakterin nadirliği, estetik yapısı ve hatta “çekilme zorluğu” bir arada değerlendirildiğinde, karakter bir oyun parçası olmaktan çıkıp arzusunun nesnesine dönüşür. Bu,

oyuncunun harcadığı zamanın ve maddi yatırımın yalnızca ilerlemeye değil, bir tür dijital tatmine yönelmesini sağlar. Monster Strike, işte tam bu noktada Japon dijital kültürüne özgü estetik yatırım anlayışını başarıyla somutlaştırır. 2013'ten bu yana oynanan oyun ile ilgili güncel olarak çeşitli internet sitelerinde oyunun bazı kısımları artık sıkıcı gelse bile hala oyunu silmeye “kıyamadıklarını” ifade eden kullanıcı yorumlarına rastlamak mümkün. Bu uzun süreçte değişen unsurlar ve hayat akışına rağmen oyunun hala değer görüyor olduğunu söylemek yanlış olmayacaktır.

Bu durum, oyunun Japonya dışındaki eski başarılarını da anlamamıza yardımcı olabilir. Estetik kodların evrenselleşebilmesi ve kültürel referansların oyun içinde yeni bir biçimde sunulması, yerel olanın evrenselleşmesini sağlayan önemli bir unsurdur. Örneğin Batılı bir oyuncu için Japon folkloruna dayalı bir karakter yeni ve çekici olabilirken, Japon oyuncu için bu aynı karakter nostaljik ve tanıdık olabilir. Oyunun her iki kullanıcı tipi için de işlevsel hale gelmesini sağlayan şey, bu estetik çok katmanlılıktır.

Monster Strike, bu anlamda bir oyun olmanın ötesine geçer. Hem Japon kültürel mirasını dijital bir formda yeniden üretir, hem de bu mirası oyunun ekonomik modeline entegre ederek oyuncuya estetik ve duygusal düzeyde yatırım yapabileceği bir alan açar. Koleksiyonculuk, yalnızca kazanma arzusuyla değil, estetik tatmin, kültürel bağ kurma ve kişisel zevklerin dijital bir arşivini oluşturma yönünde işler. Oyun bu sayede hem bireysel hem toplumsal düzeyde anlam üretir.

Japon Kültürü Ve Yaratıcı Endüstrilerde Mobil Oyunun Gelecek Perspektifi

Japonya, teknolojik ilerlemeyi yalnızca işlevsellik temelinde değil, aynı zamanda estetik ve duygulanımsal deneyimi merkeze alarak geliştirmiş bir toplumdur. Monozukuri (物作り) yani “üretim sanatı” kültürü, sadece nesne üretimini değil, nesnelerle kurulan duygusal bağları da kapsar. Bu bağlamda mobil oyunlar da, oyuncu ile oyun karakteri arasında bir tür duygusal ortaklık kurma potansiyeli taşır. Buna paralel olarak Monster Strike’ta oyuncular yalnızca karakterleri toplamaz; onlara yatırım yapar, onları geliştirir ve kimi zaman kişisel hikayelerle

özdeşleştirir. Böylelikle oyun deneyimi, sadece kazanma ya da ilerleme arzusuyla değil, duygusal bir bağlılıkla da şekillenir.

Bu durum, Japon popüler kültüründe yaygın olan moe kavramıyla da ilişkilendirilebilir. Moe, bir karaktere karşı hissedilen estetik hayranlığı ve duygusal şefkati ifade eder. Monster Strike'taki karakter çeşitliliği, onlara ait olan seslendirmeler, görsel kimlikler ve kişisel hikayeler; bu duygusal ilişkiyi güçlendirmek üzere tasarlanmıştır. Bu sayede mobil oyun, bir teknoloji ürünü olmanın ötesinde, duygusal bağ kurulan sanatsal bir deneyime dönüşür.

Japonya, yaratıcı endüstriler bağlamında animasyon, manga ve oyun üçgeninde önemli bir üretim hacmine sahip. Mobil oyunlar bu üçlünün giderek daha merkezi bir parçası haline gelmektedir. Özellikle 5G teknolojisinin yaygınlaşmasıyla birlikte, daha yoğun görsellik, çevrimiçi etkileşim ve artırılmış gerçeklik unsurlarının oyun deneyimlerine entegre edilmesi beklenmektedir.

Monster Strike gibi örnekler, gelecekte mobil oyunların yalnızca kullanıcı deneyimi açısından değil, kültürel aktarım, dijital sanat ve küresel popülerlik açısından da nasıl şekillenebileceğine dair önemli ipuçları sunar. Karakter tasarımından ses mühendisliğine, kullanıcı arayüzünden pazarlama estetiğine kadar her unsur, oyunların aynı zamanda disiplinlerarası sanat nesneleri olduğunu göstermektedir.

Bu noktada, dijital oyunların sadece “oyun” olmaktan çıkıp, birer kültürel anlatı, sanatsal ifade ve toplumsal etkileşim aracı olarak değerlendirilmesi gereklidir. Japonya'nın bu alandaki öncülüğü, hem teknolojiye dayalı estetik yaratım hem de duygulanımsal bağ kuran kullanıcı deneyimi açısından küresel oyun kültürüne yön vermeye devam edecektir. Böylece Monster Strike gibi mobil oyunlar, bir eğlence aracı olmanın ötesinde kültürel üretim biçimlerini, teknolojik yönelimlerini ve toplumsal alışkanlıklarını yansıtan özgün birer göstergeyi simgeleyebilecektir.

SONUÇ

Japon oyun kültürü, uzun yıllardır anlatı ile etkileşimi, koleksiyon mantığıyla estetik duyarlılığı harmanlayan bir çizgide ilerlemektedir. Monster Strike, bu çizginin günümüzdeki en karakteristik örneklerinden biridir. Oyuncular, rekabet etmek ya da seviye atlamak için değil, bu estetik ve kültürel yapılarla bir bağ kurmak, onları “sahiplenmek” ve kendi dijital koleksiyonlarında anlamlı bir yere yerleştirmek için de oyuna dahil olurlar. Buradaki sahiplenme, yalnızca maddi ya da teknik değil, aynı zamanda duygusal ve kültürel bir süreçtir.

Monster Strike örneği, dijital oyun tasarımının mekanik bir mühendislik pratiği olarak kalmayan, estetik ve kültürel kodların devreye sokulduğu çok katmanlı bir anlatı alanı, kompleks bir medya nesnesidir. Bu oyun, Japonya’nın kültürel mirasını hem stilize ederek Japon kültürünün güncel biçimlerde nasıl temsil edildiğini hem de yeniden kurgulayarak oyun alanını bir tür dijital kültür arşivi haline getirir.

Oyun, oyuncunun bireysel deneyimiyle birlikte kolektif belleği ve kültürel çağrışımları da devreye sokar. Gacha mekaniğiyle şans ve strateji arasında kurduğu gerilim, oyuncunun rasyonel karar verme süreçlerini duygusal bir yatırım süreciyle örter. Böylece oyunun estetik bileşenleri, oyuncunun motivasyonunda belirleyici bir rol oynar. Bu, klasik anlamda oyun mekaniğinden çok daha fazlasını kapsayan bir ilişki modelidir. Gacha mekaniği üzerinden inşa edilen rastlantısallık ve ödül yapısıyla oyuncu ile oyun arasındaki bağı derinleştirmiş, karakter tasarımları üzerinden görsel çeşitlilik ve duygusal yatırım alanları yaratılmıştır. Japon estetik anlayışındaki zarafet, detaycılık ve duygulanım oyun alanına entegre edilerek oyun deneyimlenen bir sanat nesnesine dönüşmüştür.

Bu bağlamda, dijital oyunlarda “estetik yatırım” kavramı yalnızca görselliğe duyulan beğeni ya da sanatsal hazla sınırlı kalmamaktadır. Estetik yatırım, aynı zamanda duygusal bağ kurma, kültürel tanıma, koleksiyon oluşturma ve hatta dijital kimlik inşası süreçlerini kapsayan geniş bir spektrumda işler. Bu süreç, oyuncunun oyuna sadakatini artırmakla kalmaz; oyun içinde kendi benliğini, beğenisini, değerlerini

ve geçmişini yansıtabileceği bir alan da açar. Dolayısıyla dijital oyun, artık yalnızca boş zaman etkinliği değil, anlam üretiminin ve estetik failliğin bir aracı haline gelir.

Ayrıca, Monster Strike gibi mobil odaklı oyunlarda kullanıcıların deneyimi sürekli mekansal olarak kesintiye uğrayan ama zamansal olarak devamlı bir ilişki biçimidir. Bu durum, postmodern gündelik yaşamın hızına ve dağınıklığına uygun bir oyun modeli yaratırken, aynı zamanda estetik deneyimin parçalı ve tekrar eden yapısını da ön plana çıkarır. Estetik haz, yalnızca bir “oyun anı”nda değil, o ana ulaşmaya çalışılan onlarca mikro deneyimde yeniden ve yeniden kurulur. İşte bu mikro deneyimler, dijital estetiğin günümüzdeki en belirgin görünümlerinden biridir: sürekli yeniden üretim, geçici doyum ve ertelenen tatmin. Monster Strike, bu anlamda yalnızca Japon oyun kültürünün değil, aynı zamanda küresel dijital kültürün geldiği noktaya dair de bir örnek oluşturur. Estetik, artık yalnızca görsel sanatlarda ya da yüksek kültürde değil, günlük dijital pratiklerin merkezinde konumlanmaktadır. Bu bağlamda mobil oyunları incelemek, yalnızca teknoloji ya da ekonomi bağlamıyla sınırlı kalmaz; sanat, tasarım ve kültür ekseninde çok katmanlı okumalar yapmayı zorunlu kılar.

Japonya'nın dijital oyun tasarımı geleneği içinde bu oyun Monster Strike, kültürel süreklilik ile teknolojik yeniliği, estetik haz ile ekonomik modellemeyi ve bireysel yatırım ile kolektif duyguyu bir araya getiren çarpıcı bir örnek olarak öne çıkmaktadır. Bu yönüyle Monster Strike, dijital oyunların sanat, tasarım ve kültür araştırmaları açısından incelenmesi gereken güçlü bir örnek teşkil eder. Böylece artık dijital oyunların kültürel taşıyıcılar, estetik yapılar ve bireysel deneyim alanları olduğunu söylemek mümkündür. Dijital oyun tasarımı, özellikle Japonya örneğinde, artık yaratıcı endüstriler içerisinde özerk bir estetik söylem üretme kapasitesine sahiptir. Monster Strike gibi yapımlar, gelecekte dijital oyunların sanat nesnesi olarak konumlandırılabilmesi alternatif estetik evrenlerin habercisidir. Son olarak bu inceleme, dijital çağda oyunculuğun ne anlama geldiğine dair daha kapsamlı sorular sormamıza olanak tanır: Oynayan kimdir? Ne ile oynar? Ve neden oynar?

KAYNAKÇA

Azuma, H. (2009). *Otaku: Japan's database animals*. University of Minnesota Press.

Berque, A. (2013). *Poetics of the Earth: Natural history and human history*. Routledge.

Bogost, I. (2007). *Persuasive games: The expressive power of videogames*. MIT Press.

Consalvo, M. (2016). *Player and mobile gaming in Japan*. MIT Game Lab Lectures.

Dewey, J. (1934). *Art as experience*. Minton, Balch & Company.

Huizinga, J. (1949). *Homo Ludens: A study of the play-element in culture*. Routledge & Kegan Paul.

Itō, M. (2005). Mobile phones, Japanese youth, and the re-placement of social contact. In M. Itō, D. Okabe, & M. Matsuda (Eds.), *Personal, portable, pedestrian: Mobile phones in Japanese life*. MIT Press.

Itō, M. (2008). *Personal, portable, pedestrian: Mobile phones in Japanese life*. MIT Press.

Juul, J. (2005). *Half-real: Video games between real rules and fictional worlds*. MIT Press.

Kant, I. (2000). *Critique of the power of judgment* (P. Guyer, Ed. & Trans.). Cambridge University Press.

Kirkpatrick, G. (2011). *Aesthetic theory and the video game*. Manchester University Press.

Napier, S. J. (2005). *Anime from Akira to Howl's Moving Castle: Experiencing contemporary Japanese animation*. Palgrave Macmillan.

Napier, S. J. (2007). From Impressionism to anime: Japan as fantasy and fan cult in the mind of the West. Palgrave Macmillan.

Nieborg, D. B. (2015). Crushing candy: The free-to-play game in its connective commodity form. *Social Media + Society*, 1(2), 1–12.
<https://doi.org/10.1177/2056305115618223>

Zagal, J. P., Björk, S., & Lewis, C. (2021). Dark patterns in the design of games. In *The gameful world*. MIT Press.

Görseller

Görsel 1:

https://www.play-asia.com/monster-strike/13/70bs47?srsltid=AfmBOoo1A2iLVvJVG0QX9_IUSPrCHLRhXrRf2ENbVkY68CYttG_Dm6fo

Görsel 2:

<https://apps.apple.com/jp/story/id1614370306?l=en-US>

Görsel 3:

https://www.play-asia.com/monster-strike/13/70bs47?srsltid=AfmBOoo1A2iLVvJVG0QX9_IUSPrCHLRhXrRf2ENbVkY68CYttG_Dm6fo

BÖLÜM 4

DİJİTAL OYUNLARDA KARAKTER TASARIMININ ESTETİK UNSURLARI VE PROTEUS ETKİSİ ÜZERİNDEKİ ETKİLERİ

ERAY ÖZDEMİR¹

Atf: Özdemir, E. (2026). Dijital Oyunlarda Karakter Tasarımının Estetik Unsurları Ve Proteus Etkisi Üzerindeki Etkileri. Güler, Ş. (Ed.), Yeni Medya ve Dijital Oyun Çalışmaları. AI.LabsPublishing.79-102

¹ İstanbul Topkapı Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Grafik Tasarım Ana Sanat Dalı, erayozdemir3d@hotmail.com, ORCID ID: 0009-0001-3035-7460

GİRİŞ

Dijital oyunlar günümüzde milyonlarca insanın hayatında önemli bir aktivite haline geldi, 2025 itibarıyla küresel oyun pazarı 200 milyar doları geçmiş durumda ve milyarlarca kişi bu sanal dünyalarda saatlerini geçiriyor (Newzoo, 2025). Bu sanal dünyalarda oyuncuyu en çok kendine bağlayan özelliklerden birisi, kendi karakterini istediği şekilde yaratma imkânının olmasıdır. Kimi oyunlarda oyuncu, kontrol edeceği karakterin görüntüsünün yanında hikâyesini, kişiliğini, becerilerini, eşyalarını bile şekillendirebilir. Oyuncu kendi hayal ettiği karakteri yaratabildiği için oyunla daha iyi bir bağ kurar. Bu sebeple bu özgürlük, özellikle rol yapma oyunlarında çok önemli ve detaylı hâle gelmeye başlamıştır.

Rol yapma oyunlarından, açık dünya oyunlarına hatta futbol simülasyonlarına kadar birçok oyun türünde karakter yaratma ekranı, oyuncunun oyuna başlamadan önce karşılaştığı ilk ekrandır. Bu ekranda oyuncu, oyun boyunca kontrol edeceği karakterin boyunu, ten rengini, saç yapısını, ırkını, göz yapısı, kaş yapısı gibi ince detaylarına kadar seçebiliyor ve bu seçimleri, nasıl bir karakter olmak istiyorsa o şekilde düşünerek yapıyor. Peki bu avatarları yaratırken kullandığımız seçimler sadece estetik odaklı mı kalıyor, yoksa kontrol ettiğimiz karakterin görünüşü davranışlarımıza etki ediyor olabilir mi?

Bu konu hakkında günümüzde en bilinen kavramlardan birisi Proteus etkisi isimli kavramdır. Adını Yunan mitolojisindeki şekil değiştiren Proteus adlı tanrıdan alan bu kavram, ilk kez Yee ve Bailenson tarafından 2007 yılında yaptıkları sanal gerçeklik deneyinde tanımlandı. Deney boyunca sanal evrene dâhil edilen katılımcıların davranışlarının avatarlarının özelliklerine göre şekillendiğini; yakışıklı bir karakteri kontrol ediyorlarsa daha özgüvenli ve konuşkan, çirkin bir karakteri kontrol ediyorlarsa daha içine kapanık ve mesafeli, daha uzun boylu ve kaslı bir karakteri kontrol edenlerin daha agresif davranışlar sergilediğini gördüler. Hatta katılımcıların sanal evrenden ayrıldıktan sonra bile bu davranışları bir süre daha devam ettirdiği görüldü.

Son zamanlarda Türkiye’de de bu konu ele alınmaya başlandı. Örneğin Tuna (2026) adlı çalışmada, EA Sports FC 24 oyuncularının

avatarlarını kişiselleştirme motivasyonları Proteus etkisi üzerinden incelenmiş ve bunun sonucunda oyuncuların avatarlarını sadece güzel olsun diye değil, seçimlerini kendi estetik zevklerine ve benlik algılarına göre şekillendirdikleri gösterilmiştir. Bunun sonucunda beş temel tema ortaya çıkmıştır: bireysel amaç, fiziksel görünüm, estetik görünüm, benlik ve kişiselleştirme.

Bu çalışmalardan anlayabiliyoruz ki oyuncunun yaptığı karakter seçimi, sadece görsel bir tercih olmaktan ziyade oyuncunun sanal dünyada ne şekilde var olmak istediğiyle alakalı bir seçim şansı da sunuyor ve bu oluşturduğu karakterin fiziksel özelliklerine göre davranışları şekillenebiliyor.

Proteus etkisini etkileyen en güçlü araçlardan birisi karakter tasarımıdır. Çünkü oyuncu, gördüğü karakterin görünüşüne göre aklında bir ön yargı oluşturur ve buna göre davranışları şekillenir. Örneğin, oyuncunun güvenilir duran bir karakterle daha yakından etkileşimde bulunması gibi veya uzun, iri bir karakteri kontrol ediyorken daha gaddar davranması gibi. Bunların hepsi aslında karakter tasarımının önemini vurgulamaktadır. Sanatçılar karakterleri tasarlarırken vermek istedikleri duyguya göre karakterin şekil dilini (shape language) belirlerler. Yani daire, kare, üçgen gibi temel geometrik formlarını kullanarak karakterin duygusunu, rolünü anında iletebilirler. Kare, üçgen gibi temel geometrik formların karakterin kişiliğini, duygusunu ve rolünü anında iletmesi önemlidir. Yuvarlak şekiller (circles) dostluk, yumuşaklık, yaklaşılabirlik ve Samimilik hissi verir; Disney'in klasik karakterlerinde (Mickey Mouse gibi) büyük yuvarlak başlar, yumuşak hatlar ve abartılı ifadelerle bu duygu pekiştirilir.

Disney'in karakter tasarımındaki temel taşları olan biçim dili (shape language), abartı (exaggeration) ve çekicilik (appeal) ile iç içedir. Karakterlerin belirli özelliklerini abartarak karakterin kişiliğini daha net ve akılda kalıcı kılar. Çekicilik ise karakterin görsel olarak çekici ve bağ kurulabilir olmasını sağlar. Yuvarlak hatlar, simetrik yüzler ve dengeli oranlar bu çekiciliği artırır.

Dijital oyunlarda da bu kuralların geçerli olduğunu görebiliriz.

Örneğin, dost bir kahraman daha yuvarlak hatlara sahip olduğu için güvenilir ve dost canlısı hissettirirken, daha keskin hatlara sahip karakterler daha az güven vericidir. Karakter yaratırken de oyuncu, karakterinin nasıl bir izlenim bırakmasını istediğine göre bilinçaltında bir beklenti yaratır ve fiziksel özelliklerini buna göre seçer. Bu durum Proteus etkisini güçlendirir. Örneğin, kaslı ve maskülen bir karakter kullanıyorsa, o karaktere uygun davranması olası hâle gelir.

Proteus Etkisi

Karakterlerle bağ kurmamızı sağlayan en önemli faktörlerden bir tanesi kontrol ettiğimiz karakterlerin görünüşleridir. Nasıl bir karakteri kontrol ettiğimiz o kadar önemlidir ki 2007 yılında Nick Yee ve Jeremy Bailenson (Stanford Üniversitesi) tarafından ortaya atılan "Proteus Etkisi" (The Proteus Effect) ismi verilen bu deneyde karakterin dış görünüşü, kullanıcıların davranışlarını nasıl değiştirdiğinin araştırmasını yaptılar. Deney için o zamanın sanal gerçeklik (VR) teknolojisini kullanarak katılımcıları sanal bir ortama dahil etti ve ilk deneyin ilk aşaması olan "çekicilik" deneyi için bir gruba nesnel olarak çekici (yüz ve hatları altın orana yakın, görsel olarak estetik ve ilgi çekici) karakterler verildi, diğer gruba ise görsel olarak çirkin ve çekici olmayan karakterler verildi. Daha sonradan bu iki gruba da sanal dünya içerisinde karşısında duran aynaya bakıp 90 saniye boyunca kendi avatarlarını incelemeleri, ellerini ve kollarını aynaya bakarak oynatmaları istendi. Buradaki amaç katılımcıların beynine "artık bu bedeni kontrol eden sensin" mesajını iletmektir.



Şekil 1. Proteus Deneyi Ayna Aşaması

Avatar atama ve ayna aşamasından sonra deneyin bir sonraki adımı "etkileşim ve görev süreci" aşamasıydı. Bu aşamada her iki gruptan da katılımcılar sanal bir odaya alındılar ve katılımcıların tanımadığı bir karakterle etkileşime girmeleri istendi. Bu etkileşimlerde çekici avatara sahip olan katılımcıların karşısındaki tanımadığı bir avatara daha yakın mesafede etkileşime girdikleri ve daha yakın mesafeden karşısındaki avatara inceledikleri görüntülendi. Çirkin avatara sahip olanların ise karşısındaki tanımadığı avatarla daha mesafeli bir etkileşime girdiği ve daha uzun mesafeden incelediği görüntülendi.

Diğer aşamada ise katılımcıların karşısındaki yabancı avatara kontrol eden bir operatör aracılığı ile katılımcılara sorular soruldu. Bu sorular "En son ne zaman sinemaya gittin?" veya "Hangi tür müzikleri dinlersin?" gibi daha genel sorulardan başlayarak "Hayatındaki en büyük hayal kırıklığı nedir?" gibi daha özel sorular sordular. Bu aşamanın sonunda ise çekici avatarların çirkin avatarlara kıyasla 2 kat daha uzun konuşup çok daha samimi cevaplar verdiği gözlemlendi. Deneyin son aşaması bir boy deneyiydi. Katılımcıları tekrardan 2 gruba ayırıp bir gruba uzun, diğer bir gruba ise kısa boylu karakterler verildi ve bir kısa, bir uzun olmak üzere katılımcıları karşı karşıya getirerek ortada duran 100 birimlik ödülün karşısına geçmeleri

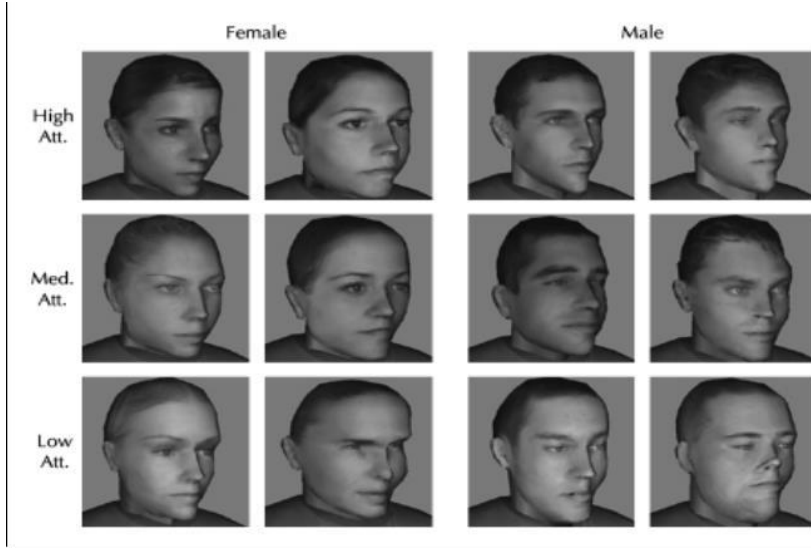
istendi. İlk aşamada 100 birimlik ödülün 20 birimini uzun boylu avatara sahip kişilere ve kalan 80 birimlik ödülü kısa boylu avatara vermeyi teklif ettiler. Uzun boylu avatari kontrol edenler bu adaletsiz teklifi çok daha agresif bir şekilde reddettiler. Durum tam tersi olduğu zaman ise kısa boylu avatlara sahip kişilerin uzun boylu avatara kadar agresif bir şekilde reddetmedikleri ve daha işbirlikçi bir yaklaşımla yaklaştığı görüldü. Sanal deneyin sonunda da katılımcıların sanal dünyadan ayrılmasına rağmen oyun içerisindeki davranışlarını bir süre daha sürdürdüğü görüldü. Bu yüzden oyunlarda karakterimizin görünüşü algımızda önemli bir yere sahiptir.

Proteus Etkisi'nin Teorik Temelleri ve Dijital Oyunlara Uyarlanması

Proteus etkisi, oyuncunun oyun içerisinde kontrol ettiği karakterin fiziksel özelliklerine göre davranması durumudur. Proteus etkisinin temeli, sosyal psikolojinin klasik yaklaşımlarına dayanır. Bu yaklaşımlardan en önemli iki tanesi Self-Perception Theory (Bem, 1972) ve priming mekanizmalarıdır. Self-perception teorisine göre insanlar dışarıdan kendilerini gözlemleyerek davranışlarını belirler. Yani avatara baktığında “ben böyle görünüyorum, o zaman böyle davranmalıyım” diye yorumlar. Priming ise daha hızlı işler; avatarın görünümü (boy, kilo, çekicilik) zihninde ilgili stereotipleri tetikler. Örneğin, uzun boylu ve kaslı bir avatar agresiflik veya baskınlık şemasını aktive edebilir (Ash, 2016).

Yee ve Bailenson'un 2007'de VR ortamında yaptığı (Human Communication Research, 33(3), 271-290) çalışma bu durumu kanıtladı. Katılımcıları sanal ortamda iki gruba ayırarak bir gruba uzun, kaslı karakterler verirken diğer gruba kısa ve çelimsiz karakterler verdiler. Bunun sonucunda, bu iki grubun ticaret yapılması istendiğinde uzun boylu karakterleri kontrol edenlerin daha gaddar bir şekilde ticaret yaptığı görüldü. Bir sonraki deneyde ise bir gruba çekici karakterler verilirken diğer gruba çekici olmayan karakterler verildi ve çekici karakterlerin, karşısındakiyle daha yakından iletişim kurduğu ve daha özgüvenli davrandığı fark edildi. En çarpıcı kısım ise katılımcıların sanal dünyadan ayrılmasına rağmen bu etkilerin gerçek hayatta bir süre daha devam ettiği; bazı katılımcıların gerçek

hayatta normale kıyasla daha özgüvenli ve agresif davranışlar sergilediği görüldü; bu da Proteus etkisinin Sadece sanal dünyada değil, gerçek hayattaki benliği de etkileyebileceğini gösterdi. Özellikle avatarımızı kişiselleştirebildiğimiz oyunlarda bu etki daha da karmaşıklaşıyor çünkü oyuncu, oyuna başlamadan önce karakter yaratma ekranında saatlerini harcayarak avatarını kendi istediği şekilde şekillendiriyor. Bu da oyuncunun karakterle özdeşleşmesini ve karakterini benimsemesini sağlıyor. Son yıllardaki çalışmalar da bunu doğruluyor. Örneğin, Merve Turan Tuna'nın 2026'da yaptığı bir araştırmada EA Sports FC 24'te oyuncuların avatar yaratma motivasyonlarını incelemiş; oyuncular avatarlarını estetik zevk, benlik ifadesi ve kişiselleştirme için oluşturuyor. Bu avatar seçiminin yalnızca görsel değil, oyuncunun gerçek hayattaki kimliği ile sanal hayattaki varlığı arasındaki köprüyü kurduğunu gösteriyor.



Şekil 2. Cinsiyete Göre Çok,Orta,Az Çekicilikte Olan Yüzler

Karakter Tasarım Sürecindeki Estetik Unsurlar

Proteus etkisi, oyuncuların avatarının fiziksel özelliklerine göre davranışlarını şekillendirmesiyle doğrudan bağlantılıdır. Bu etkiyi etkileyen ana unsurlardan bir tanesi ise karakter yaratım sürecinin kendisidir. Karakter yaratım süreci birkaç temel katmanda işler: şekil

dili (shape language), renk teorisi (color theory), oranlar (proportions), silüet ve animasyon prensipleri. Bunların her biri, oyuncunun karakterle özdeşleşmesini ve Proteus etkisini daha yoğun yaşamasını sağlar.

Şekil Dilinin Temel Prensipleri ve Psikolojik Etkisi

Şekil dili, karakter tasarımı için çok önemli bir yer kaplar. Temel geometrik formların (daire, kare, üçgen) kombinasyonları, karakterin kişiliğini, karakterin vermek istediği duyguyu ve rolünü saniyeler içerisinde oyuncuya aktarır. Oyuncu avatari ilk gördüğü zaman beyinde otomatik olarak bu formları yorumlar ve buna göre bilinçaltında bir tutum oluşur.

Yuvarlak şekiller (circles / organic forms)

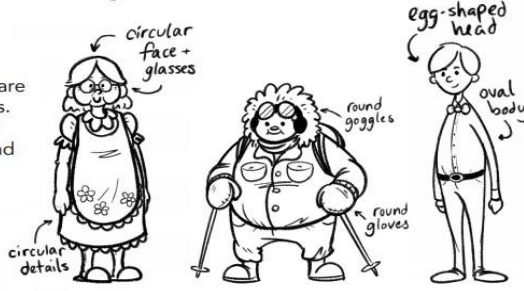
Samimi, dostça, güvenilir, samimi hissi verir. Büyük yuvarlak kafa, yuvarlak gözler, yumuşak kıvrımlı hatlar oyuncuda avatara karşı samimi, zararsız ve arkadaş canlısı bir izlenim yaratır ve oyuncu karakterle daha kolay empati yapabilir hâle gelir. Bu sebeple genelde oyunlardaki en samimi dostumuz veya evcil hayvanımızın vücut ve yüz yapısı dairesel hatlara sahiptir.

Yuvarlak hatlar özellikle Disney'in prensiplerinin vazgeçilmez bir parçasıdır. Örneğin Mickey Mouse'un yuvarlak, büyük yüzü ve dairesel kulaklarıyla izleyiciye güven verir ve Mickey Mouse'u benimsemesini sağlar. Dijital oyunlarda Kirby karakterinin tamamen yuvarlak formlardan oluşan tasarımı oyuncuda sevimli zararsız eğlenceli algısı yaratır ve oyuncu bu avatari kontrol ederken daha merhametli işbirlikçi ve arkadaş canlısı davranma eğiliminde olur. Proteus açısından bakarsak yuvarlak hatlara sahip oyuncular daha işbirlikçi ve arkadaş canlısı hisseder ve oyunda buna göre davranış sergilerler.



CIRCLES

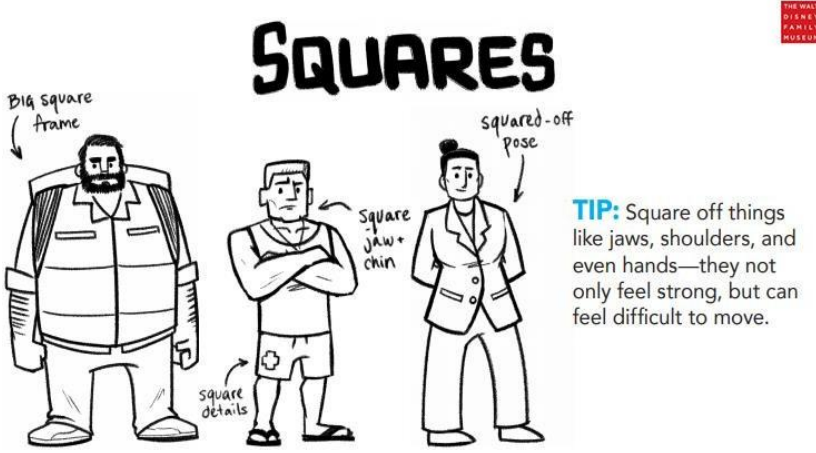
TECHNIQUE: Circles are organic and natural shapes. Round out edges and add curves to evoke a warm and welcoming feeling.



Şekil 3. Dairesel Karakterler

Kareler ve Dikdörtgenler (Squares / Rectangular Forms)

Güç, sağlamlık, güvenilirlik, güç hissiyatı verir bu karakterlerin geniş omuzları güçlü ve dik göğüs yapıları ve kaslı yapılı vücutları vardır bu sayede koruyucu kahraman ve güvenilir kişi algısı yaratırlar örneğin uncharted oyunundan nathan drake adlı karakterin yuvarlak-kare karışımı yüz hatları cesur ve macera adamı hissiyatını bize veriyor The Incredibles filmindeki Mr. Incredible karakterinin güçlü göğüs yapısı geniş omuzları ve kare hatlara sahip yüz şekli bize süper kahraman ve iyi aile babası hissiyatını veriyor Proteus açısından bakarsak kare hatlara sahip oyuncuların Stratejik koruyuculuğu yüksektir ve risk almaları azalır hem adaletli bir şekilde ticaret yapma eğilimine sahip olurlar hem de adaletsiz bir durumda karşı çıkacak cesareti gösterebilirler genelde kurtarıcı bir kahramanı oynadığımız oyunlarda bu tarz karakterleri kontrol ederiz.



Şekil 4. Karesel Karakterler

Üçgenler (Triangles / Angular Forms)

Tehlike, agresiflik, sinsilik, öngörülemezlik ve tehdit sinyali verir. Bu tarz karakterlerin sivri hatları, dar yüz hatları, asimetrik, şekilsiz yüzleri vardır; genelde kötü karakter tasarımlarında kullanılır. örneğin final fantasy 7 oyunundaki Sephiroth karakterinin uzun ve keskin saç yapısı, sivri zırh yapısı, bize soğuk, sinsi ve tehlikeli hissiyatı verir. The Lion King filmindeki Scar isimli karakterin sivri çene yapısı ve dar yüz yapısı, üçgen ağırlıklı tasarımı sayesinde filmdeki kötü karakterin Scar olduğu direkt bilinçaltımızda belirir. Oyunlarda düşmanlar keskin hatlarla tanımlandığından dolayı oyuncu düşmanı direkt tanır çünkü üçgen yapıdaki nesne ve karakterler sivri göründüklerinden dolayı bilinçaltımızda sivri yapıdaki nesne ve varlıkların bize zarar verebileceği hissiyatı oluşur. Bu sebeple kötü karakterler tasarlanırken uzun, sivri burun, dikenli kıyafetler veya zırhlar, sivri saçlar tercih edilir.



TRIANGLES

TIP: Triangles are sharp. Exaggerating the size and length of these shapes can heighten fear and transform how menacing the character is.



Şekil 5. Üçgen Karakterler

Abartı Prensibi ve Karakter Tasarımındaki Rolü

Abartı prensibi, Disney animatörlerinin geliştirdiği 12 temel animasyon prensibinden biridir ve The Illusion of Life kitabında şu şekilde tanımlanır: Gerçek hayattaki eylemleri, ifadeleri veya özellikleri olduğu gibi kopyalamak yerine, onları daha aşırı, daha yoğun ve daha ikna edici hâle getirmek. Walt Disney'in ünlü sözüyle özetlenir: "Gerçeğe sadık kalın, ama onu daha vahşi, daha aşırı bir biçimde sunun." Yani abartı, gerçekçilikten uzaklaşmak değil, aksine verilmek istenen duyguyu daha coşkulu ve yoğun olarak iletebilmektir.

Bu prensip animasyonda hareketlerden (karakterin canı acıdığı anda havaya sıçrayıp haykırması) yüz ifadelerine (karakter kızdığı zaman gözlerinin kızarması ve kulaklarından duman çıkması) kadar her şeyi kapsar. Bu prensip karakter tasarımında da çok önemlidir çünkü karakterin fiziksel özelliklerini (gözü, omuzları, kasları, bacak kasları vb.) abartarak oyuncunun aklında hem akılda kalıcı bir görüntü oluşur hem de ilk bakışta karakter hakkında bir algı geliştirir. Örneğin, omuzları geniş, abartılı kaslı kolları olan bir karakteri gördüğümüz zaman o karakterle daha iyi geçinmeye ve arkadaş olmaya çalışır.

Abartı Prensibinin Karakter Tasarımındaki Uygulamaları

Karakterimizi tasarlarken temel geometrik formları (kare, üçgen, daire) abartmak karakterin kişiliğini onu izleyen kişiye direkt olarak yansıtır. Örneğin;

Yuvarlak şekillerde, örneğin sanatçılar yuvarlak şekilli karakterleri abartmak için aşırı yumuşak hatlar kullanırlar. Mickey Mouse'un kulakları ve başı, normal bir fareye kıyasla çok daha abartılmıştır; bu sayede sevimli, arkadaş canlısı mesajı maksimum seviyeye çıkar. Dijital oyunlardaki Kirby karakterinin tamamen yuvarlak, şişman vücudu ve minik kolları tasarlanırken abartılı derecede yuvarlak tutulmuştur. Bunun sonucunda oyuncu Kirby'yi gördüğü zaman arkadaş canlısı ve sevimli bir algı oluşur.

Kare şekilli karakterlerde ise karakteri tasarlarken geniş omuzlar, yapılı gövde, kısa bacaklar onu izleyen kişide güvenilir, sağlam, güçlü algısını oluşturur. Örneğin Mr. Incredible'in göğüs ve omuz yapısı normal bir insana göre oldukça abartılıdır; bu yüzden oyuncu Mr. Incredible'ı kontrol ederken kendini daha güçlü ve sağlam hisseder. Üçgen şekillerde sivri çeneler, keskin uzun kulaklar, dar üçgen yapıda gözler, uzun ince vücut; bu tarz karakterlerde üçgen ve sivri hatlar abartılarak kullanılır. Örneğin Aslan Kral filmindeki Scar karakteri, normal bir aslana kıyasla daha keskin bir yüz hattına sahiptir. Bu da izleyicide kötü, tehlikeli adam algısını abartarak vurgular. Oyuncu bu tarz bir karakteri kontrol ettiği zaman kendini daha tehditkâr ve tehlikeli hisseder.

Yüz İfadeleri ve Duygusal Abartı

Abartılı yüz ifadeleri, duyguları oyuncuya daha abartılı ve okunaklı aktarır. Örneğin karakter şaşırdığı zaman gözleri büyür ve ağzı açılır veya sinirlendiği zaman gözleri kırmızıya döner ve kulağından duman çıkmaya başlar. Bu tarz abartılı ifadeler, oyuncuyla karakter arasındaki bağı güçlendirerek oyuncuyla Karakterin duygusal bağımlı artırır. Örneğin Inside Out filmindeki Joy isimli karakterin kocaman gülümsemesi ve aşırı parlak sarı rengi; Overwatch oyunundaki Reinhardt'ın kocaman bıyığı ve geniş yapılı omuzları karakter

tasarlanırken abartılı tutulmuştur ve oyuncu bu karakteri oynarken yenilmez bir şövalye vücuduna büründüğünün hissini yaşar.



Şekil 6. Overwatch Oyunundan Reinhardt Karakteri

Siluet Kavramı ve Gölge Testi

Siluet, karakter tasarımının en önemli ve kritik katmanlarından bir tanesidir. Karakterimizin ana hatları tasarlandıktan sonra iç kısımlarını tamamen siyaha boyarız ve karakterin silüetinin tanınip tanınmadığını kontrol ederiz. Disney tasarımcıları ve modern oyun tasarımcıları arasında ortak bir kural vardır: Eğer karakterimizi silüetinden tanıyabiliyorsak, o başarılı bir karakter tasarımıdır ve oyun sanatçıları oyundaki bütün karakterleri olabildiğince bu kurala uygun halde üretmeye çalışırlar bu kural özellikle rekabetçi gibi hızlı oynanan oyunlarda çok önemlidir çünkü oyuncunun saniyeler içerisinde karakteri ayırt edip tepki verebilmesini sağlar. Siluet, karakter tasarımında çok önemlidir çünkü insan beyni görselleri ilk olarak bir bütün olarak görür ve daha sonrasında detaylarını incelemeye başlar. İyi bir siluet; uzaktan tanınabilir, karakterin kişiliğini ve rolünü oyuncuya anında iletebilir, görsel karmaşayı önler

ve avatarın akılda kalıcılığı artırarak oyuncunun daha kolay avatar ile bağ kurabilmesini sağlar.



Şekil 7. Karakter Silueti

Siluet ve Proteus Etkisi Bağlantısı

Siluet, Proteus etkisini en hızlı tetikleyen unsurlardan birisidir çünkü oyuncu avatarın siluetini gördüğü anda bilinçaltında o karakterle ilgili bir algı geliştirir ve karakterin silueti nasılsa oyuncu da ona uygun şekilde davranma eğiliminde olur. Özellikle Valorant, League of Legends gibi stratejik ve hızlı oynanan oyunlarda siluet çok önemlidir çünkü direkt karakter siluetinden karakteri tanırsınız ve bilinçaltımızda o karaktere karşı bir algı oluşur. Örneğin karakter bizden iri yapılı bir karakterse onun siluetini görüp bizden iri olduğundan dolayı savaşmamayı seçebiliriz veya bizden kısa ve cılız silueti olan bir karakter gördüğümüzde bunu sezer ve ona göre hareket ederiz. Bu karar mekanizmamız çok hızlı işler çünkü insan beyni karakterin ilk siluetini görür ve detayları daha sonrasında gözlemler. Bu sebeple karşımızdaki kişinin siluetini saniyeler içerisinde fark edebilir ve buna göre hareket edebiliriz.

Detaylandırma ve Kostüm Tasarımı

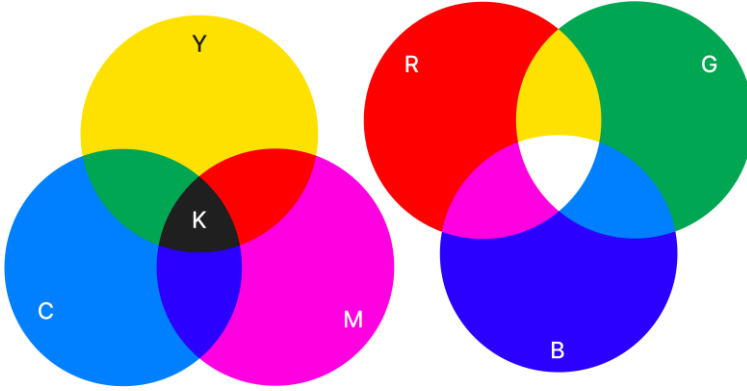
Karakterin siluetinin belirlenmesinden sonraki aşama detaylandırma ve kostüm aşamasıdır. Bu aşamada karakterin hikâyesine ve karakterine uygun kıyafetler seçilir ve buna uygun renklerle boyanır.

Daha sonradan bu kıyafetler olabildiğince detaylandırılır ve karakterin ana şekli ortaya çıkar. Karakterin kostümü, karakterin hikâyesi hakkında oyuncuya çok fazla fikir sunar; karakterin nereden geldiği, nasıl bir sınıfa ait olduğu, soylu mu yoksa bir savaşı mı olduğu, hangi kültüre ait olduğu, hangi kumaşları giydiği veya kıyafetinde bir defo varsa neden olduğu gibi konularla ilgili karakter hakkında bilgi ediniriz.

Bazen kötü karakterleri daha gizemli yapmak için oyun sanatçıları karakterin yüzünü maskeyle kapatmayı tercih edebilirler; fakat burada da şekil dilinde bahsettiğimiz gibi karakterimiz kötü bir karakter olduğundan dolayı bunu belli etmek için genelde sivri ve keskin hatlara sahip maskeler tercih edilir. Kahraman karakterleri tasarlarlarken ise omuzları geniş, iri ve kaslı bir gövdeye ve dairesel bir yüze sahip bir karakter tasarlanır. Böylece oyuncu kahraman karakteri oynarken daha güçlü, samimi ve cesur hisseder.

Renk Teorisi (Color Theory) ve Karakter Tasarımındaki Rolü

Renk teorisi, karakter tasarımında sadece estetik bir unsur değildir. Karakterin kişiliğini, duygusunu ve rolünü bize yansıtmaya yardımcı olur. Dijital oyunlarda ve animasyon filmlerindeki renk ve şekil dili seçimleri birlikte birleşerek avatarın ilk bakışta yarattığı izlenimi oluşturur. Oyuncunun karakterinin şeklinin yanında renklerini de görmesi, o karakter için daha güçlü algılar geliştirmesine sebep olur. Örneğin kırmızı bir karakteri düşman olarak algılayabilirken, aynı tipteki ama mavi bir karakter ise dost olarak algılanabilir. Aynı şekilde mor bir karakter gizemli ve büyüleyici gözükürken, yeşil bir karakter zehirli ve doğayla bağlantılı olarak gözükabilir. Bu sebeple renk seçimi karakterler için çok önemlidir. İnsan beyni ilk başta karakterin silüetini, daha sonrasında renklerini ayırt eder. Karakter tasarımcıları bu renk kurallarına göre karakterleri tasarlarlar ve oyuncuya sunarlar. Kendi karakterimizi yarattığımız oyunlarda da bu renk seçimlerini bilinçaltımızda bize uyandırdığı hisler ile seçebiliriz. Örneğin kötü bir karakter yaratırken daha kırmızı ve siyahımsı tonlar seçerken, iyi bir karakter için mavi ve sarı gibi renk tonları seçebiliriz.



Şekil 8. Renk Teorisi

Renk teorisinin temel taşları şunlardır: renk çarkı, renk uyumları, sıcak-soğuk kontrastı, değer, doygunluk ve psikolojik çağrışımlar. Bu unsurlar animasyon filmlerinden modern bilgisayar oyunlarına kadar her yerde kullanılır.

Renk Psikolojisi ve Duygusal Etkiler

Renklerin evrensel ve kültürel olarak belirli etkileri vardır; bu etkiler duyguları tetikler. Oyun tasarımcıları bu etkileri kullanarak avatarın kişiliğini daha iyi yansıtmak için kullanırlar.

Kırmızı: Tehlike, agresiflik, tutku, enerji ve gücü bağdaştırır; kahraman karakterlerde cesareti temsil ederken (örneğin Mario'nun kırmızı şapkası), kötü karakterlerde tehdidi temsil eder (Darth Vader'ın kırmızı ışın kılıcı). Oyunlarda bu tarz karakterleri kullanan kişiler daha iddialı, rekabetçi ve agresif davranışa sahip olabilir.

Mavi: Güvenilir, sakin, sadakatli ve soğukkanlı hissiyatı verir. Karakter örneği olarak Superman'in kıyafetindeki mavi tonlarını veya Inside Out animasyon filmindeki Sadness karakterini verebiliriz. Oyunlarda mavi tonlara sahip karakterler daha empatik ve işbirlikçi olmaya yatkındırlar. Bu sebeple diğer oyuncular tarafından çok sevilirler ve bu tarz karakterlere sahip kişiler strateji ve rol yapma oyunlarında takımı destekleyici rolleri tercih ederler.

Yeşil: Doğa, büyüme ve zehiri çağrıştırır. Karakter örneği olarak

Poison Ivy veya Zelda karakterini örnek verebiliriz. Genelde doğayla bağdaşan veya zehirli karakterlerin kıyafetlerinde yeşil renkler kullanılır.

Sarı/Turuncu: Enerji, neşe, dikkat çekicilik ve iyimserliği çağrıştırır. Minions karakterlerini örnek verebiliriz; bu karakterler neşeleri ve enerjileriyle bilinirler ve sarı renktedirler. Sarı karakterler daha pozitif ve enerjiktirler.

Mor: Gizem, tehlike, lüks ve asaleti çağrıştırır. Ursula karakterinin mor tonları gibi kötü karakterlerde sıkça görülür çünkü oyuncuya hem gizemli hem tehlikeli, asil bir kötü karakter imajını verir.

Siyah/Beyaz/Gri: Güç, gizem, sadelik veya umutsuzluğu çağrıştırır. Örneğin Batman karakteri gücü ve gizemi çağrıştırırken, Stormtrooper karakteri daha soğukluk ve sadelik hissiyatı verir. Gri tonlar ise melankoliyi çağrıştırır.

Dijital oyunlarda ve animasyonlarda da renkler psikolojik mesaj vermek açısından çokça kullanılır. Örneğin kahramanlar daha parlak, renkli renk paletleriyle ulaşılabilir ve güvenilir dururken kötü karakterler daha soluk ve koyu renklere sahiptir.

Renk Uyumları ve Tasarım Prensipleri

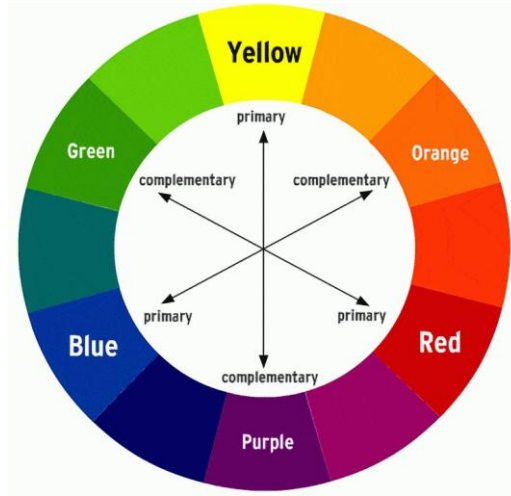
Renk uyumlarının amacı, temelde renklerin birbiri ile olan uyumunu sağlayarak dengeli ve estetik bir renk uyumu oluşturmaktır. Animasyon filmlerinden dijital oyunlara kadar birçok alanda kullanılır çünkü uyumlu renk paletleri karakterleri daha belirginleştirir ve doğru renk seçimleri karakteri daha iyi tanıtmamıza yardımcı olur. Karakterin kişiliği hakkında daha kolay çıkarım yapabilmemizi sağlar ve oyuncunun avatarla hızlıca özdeşleşmesini sağlar. Bir karakterin renk paleti genellikle 3 renkten fazla olmaz ve bunun dağılımı şu şekilde ilerler: ana renk %60, ikincil renk %30, üçüncül renk ise %10 kadardır. Bu kural, karakteri daha net okumamıza ve ayırt etmemize olanak sağlar ve karakteri daha akılda kalıcı kılar. Şimdi temel renk uyumlarını detaylı inceleyelim:

Benzer Tonların Uyumu

Renk çarkında yer alan 3 renkten (örneğin mavi-yeşil-mor veya sarı-turuncu-kırmızı) genellikle bir tanesi daha baskın olur; diğer ikisi ise bu ana rengi destekler. Uyumlu, doğal ve huzurlu bir hissiyat verir, gözü yormaz ve tutarlılık sağlar. Bu da karakterin kişiliğini samimi ve yumuşak gösterir. Örneğin Karlar Ülkesi animasyonundan Elsa'nın renk paletleri soğuk mavi tonlarındadır; bu renk tonları izleyiciye güç ve içe dönük bir karakter hissiyatını verir. The Legend of Zelda oyunundan Zelda karakteri doğallık ve macera dengesi yaratır.

Zıt Renklerin Uyumu

Renk çarkında birbirine tamamen zıt olan iki renk yan yana geldiği zaman yüksek kontrast yaratır ve ortaya çok dikkat çekici, enerjik ve dramatik bir renk uyumu çıkar. Zıt renkler birbirini öne çıkarırlar; izleyicide heyecan, gerilim ve dinamizm etkisi verir. Bu karakterlere örnek olarak Overwatch oyunundan Tracer'ı gösterebiliriz. Tracer'ın turuncu kıyafeti ve mavi ışın renkleriyle oynayan oyuncu daha enerjik ve dinamik hisseder. Aynı şekilde Brave adlı animasyon filmindeki Merida karakteri koyu yeşil ve orman tonlarında kıyafet giyerken saçları turuncudur; bu da izleyicide Merida karakterine karşı özgür ve cesur bir hissiyat oluşturur.



Şekil 9. Zıt Renkler Üçlü Renk Uyumu

Renk çarkında eşit aralıklı üç renktir; örneğin kırmızı, sarı, mavi veya mor, turuncu, yeşil. Bu renkler daha dengeli ve canlıdır. Bu üç renk birbirini destekleyerek enerjik, renkli ve dengeli bir armoni yakalar, göz yormadan dikkat çeker. Karakter örneği olarak Buzz Lightyear örneğini verebiliriz; yeşil, mor ve beyaz renk kombinasyonuyla eğlence ve denge hissiyatı verir. Veya League of Legends oyunundan Lux karakteri, mavi, sarı ve beyaz tonlarıyla bize ışık büyücüsü hissiyatını yansıtır.

Dijital Oyunlarda Renk Teorisinin Proteus Etkisi Bağlantısı

Dijital oyunlarda avatar özelleştirmede şekil kadar renk seçimi de oyuncunun benlik algısını doğrudan etkiler. Örneğin kırmızı tonlara sahip bir karakter oyuncuda agresifliği tetiklerken, mavi-yeşil tonlara sahip karaktere sahip bir oyuncunun empati ve iş birliği duyguları daha da artabilir. Örneğin Overwatch oyununda her karakterin rengi kişiliğini yansıtır; Reinhardt'ın altın ve kırmızı tonları kahramanca ve güçlü bir hissiyat verir. Karakter yapısını temsil ediyorken Widowmaker karakterinin mor ve mavi tonları soğuk, mesafeli bir suikastçı olduğunu bize yansıtır.

Renk teorisi, karakter tasarımının sessiz bir hikâye anlatıcısıdır; şekil dili formu belirlerken renk ise bu formun duygusunu ekler. Oyuncunun avatarıyla daha derin bağ kurmasına yardımcı olur veya kötü karakterleri renk paleti ve formlarından çıkarım yaparak anlayabilmesine olanak sağlar.

SONUÇ VE ÖNERİLER

Karakter yaratma süreci günümüz oyun endüstrisinin vazgeçilmez bir parçası hâline gelmiştir. Bu bölüm boyunca incelendiği gibi oyuncuların avatar seçimi sadece estetik güzellik tercihinden ibaret değildir. Oyuncu avatarını yaratırken sanal dünyada nasıl var olmak istiyorsa seçimlerini o şekilde yapar. Bu seçimlerin sonucunda Proteus etkisi aracılığıyla oyuncunun davranışlarını oyun içerisinde şekillendiren psikolojik ve tasarım temelli bir yapı ortaya çıkar. Yee ve Bailenson'un 2007 yılında gerçekleştirdiği sanal gerçeklik deneyleri ile başlayan bilimsel yolculuk, Merve Turan Tuna'nın 2026'da EA Sports FC 24 oyuncuları üzerine yaptığı Türkiye odaklı araştırmayla yerel bağlamda da güçlü bir şekilde doğrulanmıştır.

Araştırmalar net olarak göstermektedir ki oyuncular avatarlarını görsel estetikten ziyade kendi benlik algılarını ve “bu sanal dünyada nasıl bir varlık olmak istiyorum?” sorusuna verdikleri yanıtlara göre saatlerce karakter yaratma ekranında vakit geçirerek bunları sanal dünyaya yansıtırlar. Karakter yaratma sürecinde şekil dili, renk teorisi, siluet ve animasyon prensipleriyle birleştiği zaman Proteus etkisi artar ve oyuncunun avatarına karşı aidiyet hissi daha da artar.

Örneğin yuvarlak hatlara sahip bir avatar oyuncuda samimiyet, merhamet ve iş birliği duygusunu uyandırırken kare formlara sahip bir karakter oyuncuda koruyuculuk, stratejik düşünme ve güvenilirlik gibi duygular uyandırır; bu sayede daha koruyucu bir yapıya sahip olurlar. Üçgen hatlara sahip avatarlar agresiflik, sinsilik ve tehdit algısını hissettirir; bu yüzden bu tarz avatara sahip oyuncular daha agresif olma eğiliminde olurlar. Karakter siluet testi başarılı bir şekilde yapılan karakterlerin uzaktan bile tanınabilir olması, özellikle rekabetçi ve hızlı oyunlarda oyuncunun karşısındaki avatarları hızlıca ayırt edip ona göre aksiyon alabilmesini sağlar. Renk teorisi ise bu karakterleri daha da derinleştirmektedir. Örneğin kırmızı tonlara sahip karakterler iddialı ve rekabetçi olmaya yatkınken, mavi tonlara sahip karakterler empati ve sakinliği temsil eder. Mor tonlara sahip karakterler gizemli ve tehlikeli bir hava yaratırken zıt renk uyumları dinamizm ve enerjiyi yaratır. Üçlü renk armonisine sahip karakterler ise daha akılda kalıcı ve dengeli bir algı yaratır. Tüm bu unsurlar bir araya geldiği zaman karakterimizin hikâyesi ve kişisel özellikleri hakkında bize oldukça fazla bilgi verir.

Proteus etkisini ve bu tasarım temelli bulguları en etkili şekilde kullanabilmek için oyun geliştiricileri, karakter sanatçıları, akademisyenler ve oyuncuların birlikte benimseyeceği bütünleşik bir yaklaşım şarttır. Kendi avatarımızı oluşturduğumuz oyunlarda karakter yaratma ekranı Proteus odaklı yapılmalıdır. Bölüm boyunca bahsedilen şekil diline uygun şekilde karakter formları yapılmalı ve oyuncu karakterini özelleştirmeye başlamadan önce bir tanesini seçerek ana bir vücut seçmelidir. Kendine örneğin dairesel bir vücut, üçgen ince yapıda bir vücut, yapılı geniş omuzlu bir vücut ve bu vücutların yanına nasıl bir kişilik tipini yansıtıyor onun bir açıklaması

yazılması gerekir; örneğin “bu vücut tipine sahip karakterler daha dost canlısı ve cesur olurlar” gibi. Böylece bilinçli bir tercih ile bilinçaltı birleşecek ve oyuncu avatarıyla daha sağlıklı ve sıkı bir bağ kurabilecektir.

Valorant ve League of Legends gibi rekabetçi oyunlarda oyuncu kendi karakterini yaratmaz ve sanatçılar tarafından oluşturulmuş karakterlerden bir tanesini seçerler. Bu tarz oyunlar çok hızlı olduğundan dolayı siluet testinin iyi yapılmış olması çok önemlidir ve ihmal edilmemelidir; çünkü oyuncu anlık olarak karşısındaki karakteri görür ve tepki verir. İyi bir siluete sahip karakter, kendisini saniyeler içerisinde belli eder.

Bir diğer önerim ise karakter yaratma ekranında oyuncu bir rengi seçerken onunla uyumlu olacak renklerin oyuncuya önerilmesi sistemi devreye sokulmalıdır. Örneğin oyuncu kırmızı rengi seçerse kırmızıyla uyumlu renkler önerilmeli ve böylece oyuncunun renk seçimi daha bilinçli, tutarlı ve estetik bir şekilde ilerleyebilir. Oyuncu, uyumlu renkte bir karakter yaratıp yarattığı karakterin Proteus etkisini daha yoğun yaşayabilir hale gelir. Aynı zamanda ana renk %60, ikincil renk %30 ve üçüncül renk %10 dağıtım sistemi devreye sokularak hem estetik hem de psikolojik tutarlılık sağlanmalıdır.

Bir diğer önerim ise abartı seçeneğinin oyuncuya bırakılmasıdır. Oyunlardaki yüz ifadeleri, vücut oranları, kas yapısı ve vücut silueti için abartı seçenekleri eklenerek oyuncunun kendi benlik algısını yaratmaya teşvik edilmesi sağlanabilir.

Bir diğer öneri olarak Türkiye’de Proteus etkisi üzerinde daha fazla deneysel çalışmalar yapılmalıdır. Tuna (2026) çalışması genişletilerek PUBG, World of Warcraft ve Roblox gibi oyunlarda da ele alınmalıdır.

Son olarak, bir yapay zekâ sistemi geliştirilerek oyuncunun geçmiş oyunlardaki oynama tarzını analiz edip ona uygun bir karakter şekil dili, renk kombinasyonları ve vücut yapısı önermelidir. Bu sayede oyuncular her oyunda istedikleri tarza uygun bir şekilde var olabileceklerdir.

Özetle dijital oyunlarda karakter yaratım süreci artık sadece estetik bir unsur değil, bir sanal benlik inşa etme ve kişisel hikâye yazma unsuru haline gelmiştir. Artık oyun geliştiricileri oyuncuları sadece eğlendirmekle kalmayacak, oyuncunun iç dünyasına dokunup sanal dünyada dilediği tarzda var olmasını sağlayacak karakterler üretecekler.

KAYNAKÇA

Ash, E. (2016). Priming or Proteus effect? Examining the effects of avatar race on in-game behavior and post-play aggressive cognition and affect in video games. *Games and Culture*, 11(4), 448–470. <https://doi.org/10.1177/1555412014568870>

Bailenson, J. N. (2018). Experience on demand: What virtual reality is, how it works, and what it can do. W.W. Norton & Company.

Bem, D. J. (1972). Self-perception theory. In L. Berkowitz (Ed.), *Advances in experimental social psychology* (Vol. 6, pp. 1–62). Academic Press. [https://doi.org/10.1016/S0065-2601\(08\)60024-6](https://doi.org/10.1016/S0065-2601(08)60024-6)

Newzoo. (2025). Global games market report 2025. <https://newzoo.com/resources/reports/global-games-market-report-2025>

Reinhard, R., et al. (2020). Elderly avatars and walking speed. *Frontiers in Virtual Reality*.

Sayar, E., & Özmen, M. (2022). Dijital oyunlarda avatar-kimlik ilişkisi: Üniversite öğrencileri üzerine bir araştırma. *MANAS Journal of Social Studies*, 11(2), 45–60.

Tuna, M. T., Tuna, T., & Argan, M. (2026). You too “Proteus!” The Proteus effect on character creation choices in FC24. *The Online Journal of Recreation and Sports*, 15(1), 40–50. <https://doi.org/10.22282/tojras.1754133>

Yee, N., & Bailenson, J. N. (2007). The Proteus effect: The effect of transformed self-representation on behavior. *Human Communication Research*, 33(3), 271–290. <https://doi.org/10.1111/j.1468-2958.2007.00299.x>

Yee, N., Bailenson, J. N., Urbanek, M., Chang, F., & Merget, D. (2009). The unbearable likeness of being digital: The persistence of nonverbal social norms in online virtual environments.

BÖLÜM 5

SANAL CEPHEDE ALGI SAVAŞI: RUSYA-UKRAYNA SAVAŞI'NDA DİJİTAL OYUNLARIN PROPAGANDA VE ALGI YÖNETİMİ ARACI OLARAK KULLANIMI

LALE CANSU TUTAR CİVELEK ¹

Atıf: Civelek Tutar, L. C. (2026). Sanal Cepheде Algı Savaşı: Rusya-Ukrayna Savaşı'nda Dijital Oyunların Propaganda Ve Algı Yönetimi Aracı Olarak Kullanımı. Güler, Ş. (Ed.), Yeni Medya ve Dijital Oyun Çalışmaları. AI.LabsPublishing. 105-121

¹ T. C. Cumhurbaşkanlığı İletişim Başkanlığı, Çanakkale Bölge Müdürlüğü, lale.civelek@iletisim.gov.tr, ORCID ID: 0000-0002-3811-0075

GİRİŞ

Savaşlar artık yalnızca fiziksel cephelerde değil, dijital ortamlarda da sürdürülmektedir. Özellikle 21. yüzyılda bilgi teknolojilerindeki gelişmelerle birlikte savaşlar, medya üzerinden yürütülen psikolojik harekâtlar, dezenformasyon kampanyaları ve kamuoyu yönlendirme stratejileri ile çok boyutlu bir hal almıştır. Bu çerçevede dijital oyunlar da savaşın medyatik cephesinde önemli araçlardan biri haline gelmiştir. Eğlence, eğitim ve kültürel aktarım amacıyla geliştirilen dijital oyunlar, son yıllarda siyasi mesajların iletilmesinde, ideolojik yönlendirme yapılmasında ve algı yönetiminde kullanılan etkili birer iletişim aracına dönüşmüştür.

Rusya'nın 2022'de Ukrayna'ya başlattığı saldırı sonrasında yaşanan gelişmeler, dijital oyunların savaş söylemlerine katkı sağladığına, hatta doğrudan savaşın bir parçası haline geldiğine işaret etmektedir. Ukrayna hükümeti, oyun platformlarını kamu diplomasisi ve bağış kampanyaları için aktif biçimde kullanırken, bireysel kullanıcılar da Twitch ve YouTube gibi yayın platformlarında savaş karşıtı yayınlarla kitlesel destek oluşturmuştur. Öte yandan, bazı dijital oyun motorlarıyla üretilen görseller, sosyal medyada savaşın gerçek görüntüleri gibi servis edilerek dezenformasyon faaliyetlerinde kullanılmıştır.

Bu bağlamda bu çalışma, Rusya-Ukrayna Savaşı sürecinde dijital oyunların iletişimsel ve siyasal işlevlerini analiz etmeyi amaçlamaktadır. Makalede, dijital oyunların propaganda, algı yönetimi ve kamu diplomasisi aracı olarak nasıl konumlandığı, örnek olaylar ve kuramsal yaklaşımlar ışığında değerlendirilecektir. Böylece dijital oyunların günümüz savaş iletişimi ve uluslararası ilişkilerdeki rolü üzerine yeni bir bakış açısı sunulması hedeflenmektedir.

1. Dijital Oyunlarda İletişim ve Siyaset Teorileri

Dijital oyunların savaş bağlamındaki etkilerini anlamak için iletişim ve siyaset teorilerinin kesişiminde yer alan bazı temel yaklaşımlara başvurmak gerekmektedir. Bu bölümde algı yönetimi, propaganda, simülasyon kuramı, medya gündem belirleme ve kamu diplomasisi gibi kavramlar üzerinden kuramsal bir zemin inşa edilecektir.

1.1. Algı Yönetimi ve Propaganda

Algı yönetimi, bireylerin ya da toplulukların gerçekliği belli bir çerçevede algılamasını sağlamak amacıyla sistemli ve stratejik iletişim uygulamalarını kapsar (Pratkanis & Aronson, 2001). Propaganda ise bu stratejilerin siyasi amaçlarla organize edilmiş biçimidir (Bernays, 1928). Savaş zamanlarında propaganda, halk desteğini sağlamak, düşmanı şeytanlaştırmak ve uluslararası kamuoyunu yönlendirmek gibi amaçlarla kullanılır. Dijital oyunlar bu noktada, oyunculara belirli bir ulusal ya da ideolojik perspektif sunarak, etkileşimli propaganda araçları haline gelmektedir (Bogost, 2007).

1.2. Simülasyon ve Gerçekliğin Yeniden İnşası

Jean Baudrillard'ın (2024) simülasyon kuramı, gerçeklik ile temsillerin yer değiştirdiği postmodern bir durumdan söz eder. Baudrillard'a göre savaş artık “gösteri” haline gelmiştir. Özellikle medya aracılığıyla sunulan savaş imgeleri, gerçek savaşı örter. Dijital oyunlar da bu bağlamda “hiper-gerçeklik” üretmektedir. Oyuncu savaş alanında aktif rol aldığını hisseder ancak bu deneyim çoğu zaman gerçek savaşın karmaşıklığını ve şiddetini basitleştirerek sunmaktadır. Böylece savaşın etik ve politik boyutları gölgede kalabilmektedir.

1.3. Gündem Belirleme ve Çerçeveleme Kuramları

McCombs ve Shaw (1972) tarafından geliştirilen “gündem belirleme” kuramı, medyanın hangi konuların önemli olduğunu belirleyerek kamuoyunun dikkatini yönlendirdiğini öne sürer. Bu doğrultuda, dijital oyunlar bir medya formu olarak savaşı nasıl sunduklarıyla toplumsal algıyı şekillendirebilir. Entman'ın (1993) çerçeveleme kuramı da bu bağlamda önemlidir; çünkü oyun geliştiricileri savaşın aktörlerini, nedenlerini ve sonuçlarını belli ideolojik çerçeveler içinde sunarak kullanıcıların anlamlandırma süreçlerini etkiler.

1.4. Kamu Diplomasisi ve Dijital Diplomasi

Kamu diplomasisi, devletlerin uluslararası kamuoyunu etkilemek için halklar arası iletişim yürütmesini ifade eder (Melissen, 2005). Dijitalleşmeyle birlikte bu süreç sosyal medya ve dijital oyunlar gibi platformlara kaymıştır. Özellikle Minecraft gibi oyunlar, Ukrayna örneğinde görüldüğü üzere savaşın etkilerini anlatmak, tarihsel yapıları

göstermek ve küresel farkındalık yaratmak amacıyla kullanılabilir.

Bu kuramsal çerçeve, dijital oyunların savaşta yalnızca pasif izleme değil, aktif katılım ve yönlendirme işlevleri de üstlendiğini göstermektedir. Bir sonraki bölümde, bu teorik yaklaşımların pratikte nasıl işlediği örneklerle incelenecektir.

2.Dijital Oyunlar ve Savaş İletişimi

Dijital oyunlar, oyunculara belirli bir dünyada etkileşimde bulunma ve bu dünyada değişiklik yapma fırsatı sundukları için, savaş iletişiminin şekillenmesinde önemli bir rol oynamaktadır. Dijital oyunlar, yalnızca eğlence aracı değil, aynı zamanda propaganda, eğitim ve toplumsal etkiler yaratma aracı olarak da kullanılabilir. Özellikle savaş temalı oyunlar, savaşın algılanış biçimlerini ve çatışmalara ilişkin toplumsal düşünceleri şekillendirebilir.

Dijital oyunlar, savaş iletişiminin şekillenmesinde yalnızca bir eğlence aracı değil, aynı zamanda propaganda, eğitim ve toplumsal etkiler yaratma aracı olarak kritik bir rol oynamaktadır. Özellikle Rusya-Ukrayna Savaşı sürecinde oyun platformları hem devlet hem sivil aktörler tarafından çok yönlü bir iletişim aracı olarak kullanılmıştır.

2.1. Oyunların Propaganda Aracı Olarak Kullanımı

Savaş temalı dijital oyunlar, bireylerin savaş algısını şekillendirmek ve onları belirli bir ideolojik çizgide yönlendirmek için kullanılan güçlü araçlardır. Örneğin, *Call of Duty* serisi, savaşın romantize edilmesi, düşmanın dehumanize edilmesi ve Amerikan askeri gücünün yüceltilmesi gibi unsurlar içerir (Robinson, 2012). Bu tür oyunlar, gerçek dünyadaki çatışmaları sanal bir ortamda yeniden üretir ve oyuncuyu savaşta duygusal olarak bağlar.

Bu oyunlarda, oyuncular genellikle bir kahraman gibi savaşa katılırlar ve zafer elde ederler. Bu, savaşın ve askeri müdahalenin olumlu bir yönünü vurgular. Bu tür içerikler, özellikle genç oyuncular üzerinde uzun vadeli etkiler yaratabilir ve onları askeri müdahale ve savaş hakkında belirli bir bakış açısına sahip kılabilir.

Ukrayna temalı bağımsız oyunlar da 2022 sonrasında çıkan “*ICU Ukraine*” ve “*Defend Ukraine*” gibi oyunlar, oyuncularını Ukrayna savunmasına dolaylı olarak katılmaya teşvik eden simülasyonlar sunmaktadır. Bu oyunlar hem bireysel farkındalığı artırmakta hem de uluslararası kamuoyuna Ukrayna’nın direniş mesajını ulaştırmaktadır (Smith, 2023).

Eleştirel bir perspektiften bakıldığında, bu tür oyunların propaganda işlevi, savaşın karmaşıklığını basitleştirme ve tarafları kutuplaştırma riski taşır. Genç oyuncular, oyun deneyiminden hareketle savaşın etik ve politik boyutlarını yeterince sorgulamayabilir. Bu durum, dijital oyunların hem eğitici hem manipülatif yönlerini aynı anda içerdiğini göstermektedir (Bogost, 2007).

2.2. Oyunların Eğitim ve Farkındalık Aracı Olarak Kullanımı

Dijital oyunlar, eğitimde de etkili araçlar olarak kullanılmaktadır. Özellikle savaşla ilgili oyunlar, savaşın tarihi, stratejileri ve sonuçları hakkında oyunculara bilgi verebilir. Örneğin, Ukrayna, *Minecraft* oyununu savaşın etkilerini ve şehirlerin yıkımını simüle etmek için kullanmış ve bu sayede küresel farkındalık yaratmayı amaçlamıştır. Bu proje, özellikle genç oyuncular üzerinde küresel farkındalık yaratmış ve savaşın yıkıcı sonuçlarını deneyimleme fırsatı sunmuştur. *Minecraft*’ın oyuncu kitlesi gençler olduğu için, savaşın yıkıcı sonuçlarını birinci elden deneyimleme imkânı sunarak genç nesillerin savaş hakkındaki düşüncelerini şekillendirmiştir.

Buna ek olarak, *Fortnite* platformunda düzenlenen sanal mitingler, milyonlarca oyuncunun aynı anda katıldığı küresel bir dayanışma etkinliği haline gelmiştir. *Epic Games*’in sağladığı veriler, bu tür etkinliklerin 3 milyon kullanıcıya ulaştığını göstermektedir (Epic Games, 2022). Bu örnekler, dijital oyunların kriz zamanında toplumsal farkındalık ve psikolojik destek sağlama potansiyelini ortaya koymaktadır.

Dijital oyunlar, aynı zamanda kriz zamanlarında psikolojik destek sağlayabilir ve bireylerin savaşa karşı daha bilinçli olmalarını teşvik

edebilir. Bu nedenle, dijital oyunlar sadece eğlenceden ibaret olmayıp, eğitimsel ve toplumsal etki yaratma gücüne sahip araçlardır.

2.3. Oyunlarda Algı Yönetimi

Dijital oyunlar, savaşın ideolojik bir araç olarak kullanılmasını sağlayan etkili bir algı yönetimi aracıdır. Oyunlar, belirli bir çatışmayı, ulusal kimliği, düşmanı ve tarafları çizerek savaşa dair bir “hikâye” oluşturur. Bu hikâyeler, oyuncuların bir tarafı meşrulaştırmalarına ve diğer tarafı olumsuz bir şekilde algılamalarına yol açar. Bu tür bir algı yönetimi, özellikle savaş zamanı boyunca halkı desteklemek ya da düşmanı zayıflatmak için kullanılır.

Özellikle *ARMA 3* gibi oyunlar, oyunculara askeri stratejileri öğretirken, aynı zamanda savaşın karmaşıklığını ve ciddi sonuçlarını da vurgular. Bu tür oyunlar, oyunculara gerçek dünyadaki savaşın tüm yönlerini gösterirken, savaşın insanlık üzerindeki etkilerini de gözler önüne serer. Ancak, savaşın kahramanlaştırılması ve düşmanlaştırılması, oyun kullanıcılarının savaş algısını ideolojik bir perspektife çekebilir (Pratkanis & Aronson, 2001).

Sivil dijital direniş hareketleri de bu bağlamda önemlidir. Twitch ve YouTube üzerinde düzenlenen savaş karşıtı yayınlar, oyun tabanlı kampanyalar aracılığıyla milyonlarca kullanıcıya ulaşmıştır. Örneğin, “Dijital oyun platformları yalnızca farkındalık değil, aynı zamanda maddi yardım sağlama aracı olarak da kullanılabilir. Örneğin Fortnite’ta yürütülen “*The Donation Map*” kampanyası, oyuncuların harita üzerinde vakit geçirmesiyle Ukrayna’daki bir klinik projesine bağış yapılmasını sağlamıştır. Kampanya sonucunda yaklaşık **5 milyon görüntüleme, 40.000 bağlantı tıklaması, 100.000 benzersiz oyuncu ve yarım milyondan fazla dakika oyun süresi** elde edilmiştir (Instreamly, 2023). Bu tür girişimler, dijital oyunların toplumsal hareketleri desteklemede ne kadar etkili olabileceğini göstermektedir.

Bu durum, dijital oyunların yalnızca devlet propagandası için değil, toplumsal hareketlerin desteklenmesi ve uluslararası kamuoyunu etkilemede de kullanılabileceğini göstermektedir.

2.4 Dijital Direniş ve Toplumsal Hareketler

Dijital oyunlar yalnızca devletlerin propaganda aracı olarak kullanılmakla kalmayıp, sivil toplumun ve bireysel oyuncuların dijital direniş hareketlerini organize etmelerinde de etkili olmuştur. Twitch, YouTube ve Discord gibi platformlar, savaş karşıtı kampanyaların ve dayanışma etkinliklerinin merkezi haline gelmiştir.

Daha önce değinilen “*The Donation Map*” kampanyası, oyuncuların harita üzerinde vakit geçirmesiyle Ukrayna’daki bir klinik projesine bağış yapılmasını sağlamıştır. Kampanya sonucunda yaklaşık **5 milyon görüntüleme, 40.000 bağlantı tıklaması, 100.000 benzersiz oyuncu** ve **yarım milyondan fazla dakika oyun süresi** elde edilmiştir (Instreamly, 2023). Bu tür hareketler, bireysel kullanıcıların savaşın toplumsal etkilerini oyun üzerinden deneyimlemelerini ve paylaşımlarını mümkün kılmıştır.

Ayrıca bağımsız oyun geliştiricileri, savaşın yıkıcı etkilerini simüle eden oyunlar tasarlayarak, oyuncuların empati *geliştirmesini ve küresel kamuoyunu etkilemesini sağlamıştır*. “*ICU Ukraine*” ve “*Defend Ukraine*” gibi oyunlar, Ukrayna şehirlerinin yeniden inşasını konu alarak, oyuncuları dijital bir direniş sürecine katılmaya teşvik etmektedir. Bu durum, dijital oyunların sadece propaganda aracı değil, aynı zamanda demokratik katılım ve toplumsal farkındalık yaratma aracı olarak da işlev gördüğünü göstermektedir.

2.5 Etik ve Savaşın Meşrulaştırılması

Dijital oyunlar savaşın meşrulaştırılması ve etik sorunlar açısından da ele alınmalıdır. Oyunlarda kahramanlaştırma, düşmanlaştırma ve zafer odaklı anlatılar, savaşın gerçek şiddetini ve insani maliyetini gölgede bırakabilir (Bogost, 2007).

ARMA 3 gibi simülasyon oyunları, oyunculara askeri stratejiler öğretirken, savaşın karmaşıklığını da gösterse de oyunun dramatisasyonu ve ödül mekanizmaları savaşın meşru ve cazip bir eylem olarak algılanmasına yol açabilir (Pratkanis ve Aronson, 2001). Bu durum, özellikle genç oyuncuların savaş algısı üzerinde uzun vadeli etkiler yaratabilir.

Etik perspektiften bakıldığında, oyunların propaganda veya algı yönetimi amacıyla kullanılması, oyuncuların tarafsız bilgiye erişimini sınırlandırabilir ve savaşın insani maliyetlerini göz ardı etmelerine sebep olabilir. Bu nedenle dijital oyunlar, yalnızca eğlence ve eğitim aracı değil, aynı zamanda politik ve etik sorumlulukları olan bir iletişim aracı olarak değerlendirilmelidir.

3. Rusya-Ukrayna Savaşı'nda Dijital Oyunların Kullanımı

2022 yılında başlayan Rusya-Ukrayna Savaşı, dijital oyunların savaş iletişimi üzerindeki etkilerini gözler önüne seren bir örnek sunmuştur. Bu savaş sürecinde, dijital oyunlar hem Ukrayna hükümeti hem de bireyler tarafından stratejik bir araç olarak kullanılmaya başlanmıştır. Hem savaş karşıtı hem de savaş yanlısı mesajlar dijital oyunlar ve oyun platformları aracılığıyla yayılmakta, bu oyunlar hem propaganda hem de kamu diplomasisi aracı olarak etkili bir şekilde işlev görmektedir.

3.1. Ukrayna'nın Dijital Oyunları Kamu Diplomasisi Aracı Olarak Kullanması

Ukrayna hükümeti, savaşın başından itibaren dijital platformları, özellikle oyunları küresel kamuoyuna ulaşımda birer araç olarak kullanmıştır. Bu süreçte, özellikle *Minecraft* ve *Fortnite* gibi popüler oyunlar üzerinden Ukrayna'nın ulusal direnişi tanıtılmaya çalışılmıştır. *Minecraft*, özellikle genç oyuncularda geniş bir kitleye hitap etmekte ve bu platformda yapılan Ukrayna şehirlerinin sanal temsilleri, savaşın acımasız etkilerini ve Ukrayna halkının direncini vurgulamaktadır. Ayrıca, Ukrayna hükümeti, video oyunlarından elde edilen gelirlerin savaş çabalarına bağış olarak aktarılmasını sağlamıştır. Dijital oyunlar üzerinden yapılan bu tür duyurular, savaşın küresel boyutlarda tanıtılmasını sağlamakta ve oyun topluluklarında farkındalık yaratmaktadır. Bu oyunlar aracılığıyla savaşın yıkıcı etkileri ve insan hakları ihlalleri görsel olarak sergilenmiş, oyuncular da bu içerikleri kendi sosyal medya hesaplarında paylaşarak Ukrayna'ya olan desteği artırmışlardır.

Ukrayna hükümeti, savaşın başından itibaren dijital oyun platformlarını kamu diplomasisinin bir unsuru olarak değerlendirmiştir. Bu süreçte, *Fortnite* içerisinde oluşturulan “*The Donation Map*” kampanyası öne

çıkmiştir. Kampanya kapsamında, oyuncuların haritada geçirdikleri süre United24 aracılığıyla Prybuzka Polikliniği'ne bağışa dönüştürülmüştür (inStreamly, 2024; Havas Media Network, 2024; United24, 2024).

3.2. Dijital Oyunlarla Dezenformasyon ve Propaganda

Rusya da dijital oyunları propaganda ve dezenformasyon için kullanmış, oyunlara savaşın ideolojik yönlerini yansıtan içerikler entegre etmiştir. *World of Tanks* gibi Rus yapımı oyunlar, oyunculara “kahraman” Rus askeri olarak savaşma deneyimi sunmakta, bu oyunlar savaşın “zafer” yönünü ve Rus askeri gücünü yüceltmektedir. Bu oyunlarda, Rusya’nın Ukrayna’ya müdahalesi sıkça destanlaştırılmakta ve savaşın Rusya’nın çıkarları doğrultusunda meşrulaştırılması amaçlanmaktadır.

Ayrıca, bazı dijital oyun motorları ile yapılan görsel düzenlemeler, savaşın gerçek imgeleri gibi sunulmakta ve sosyal medyada yanlış bilgi yayılmasına neden olmaktadır. Oyunlarda kullanılan bazı teknolojiler, savaşın gerçek zamanlı ve dramatik imgelerini oluşturmak için kullanılmakta, bu imgeler de hem savaşın daha etkileyici bir biçimde gösterilmesine hem de medya aracılığıyla savaşın daha geniş bir kitleye duyurulmasına olanak sağlamaktadır.

Rusya, dijital oyunları propaganda ve dezenformasyon amacıyla kullanmıştır. Örneğin Minecraft’ta, Soledar’daki çatışmalar sanal ortamda yeniden inşa edilmiş ve bu içerikler VKontakte gibi sosyal medya platformlarında Rusya’nın savaş söylemini pekiştirecek biçimde paylaşılmıştır (Ukrainska Pravda, 2023; Yavne Media, 2024). Ayrıca, “Detachment 22: ZOV” gibi strateji oyunları, savaşın Rus propagandası perspektifinden yeniden kurgulanmasına ve gençler üzerinde ideolojik etki yaratılmasına hizmet etmektedir (Center for Countering Disinformation, 2024). Bu durum, dijital oyunların sadece eğlence ortamı değil, aynı zamanda ideolojik mesaj aktarım aracı olarak da işlev görebildiğini göstermektedir.

3.3. Dijital Oyunlar ve Savaşın Küresel Etkilerinin Yayılması

Dijital oyunlar, küresel savaş etkilerini yaymak için önemli araçlar sunmaktadır. Bu oyunlar sayesinde, savaşın fiziksel sınırları ötesine geçilerek, dünya çapında bir etki yaratılmaktadır. Hem Ukrayna hem de Rusya, oyunlar aracılığıyla halklarını savaş hakkında bilgilendirmekte, küresel izleyici kitlesi üzerinde de algı yaratmaktadır. Aynı zamanda, oyun toplulukları arasında savaşla ilgili etkileşim ve görüş alışverişi yapılmakta, oyuncular bu platformlarda savaş karşıtı ya da yanlısı söylemleri tartışmaktadır.

Dijital oyunlar, savaşın “gerçekliğini” simüle ederken, aynı zamanda savaşın etik ve insani yönlerini de gözler önüne serme potansiyeline sahiptir. Bu da oyunların yalnızca eğlence amaçlı değil, aynı zamanda savaşın toplumsal boyutlarıyla ilgili bilinç oluşturma amacı güden bir araç olarak kullanıldığını göstermektedir.

Dijital oyunlar, savaş mesajını ülke sınırlarının ötesine taşımada güçlü araçlardır. “The Donation Map” kampanyası örneğinde olduğu gibi, oyuncuların sanal etkileşimleri doğrudan bağışa dönüştürülebilmiş, bu da oyunların küresel dayanışma potansiyelini ortaya koymuştur (inStreamly, 2024). Böylece oyunlar, yalnızca bilgilendirme ve farkındalık yaratma değil, aynı zamanda somut toplumsal etki yaratma kapasitesine sahip araçlar haline gelmiştir.

4. Dijital Oyunların Toplumsal Etkileri

Dijital oyunlar, yalnızca bireysel oyuncular üzerinde değil, aynı zamanda toplumsal düzeyde de önemli etkiler yaratmaktadır. Bu oyunlar, kültürel normlar, politik ideolojiler, toplumsal cinsiyet rolleri ve küresel ilişkiler gibi birçok toplumsal dinamiği etkileyebilir. Rusya-Ukrayna Savaşı bağlamında dijital oyunların toplumsal etkileri hem Ukrayna hem de dünya genelindeki topluluklar için önemli bir rol oynamıştır.

4.1. Kültürel Etkileşim ve Dijital Oyunlar

Dijital oyunlar, farklı kültürlerden gelen bireyler arasında etkileşim ve iletişim sağlamak için bir platform sunmaktadır. Özellikle savaş temalı oyunlar, oyuncuların farklı kültürel ve coğrafi kökenlerden gelen insanlarla birlikte savaş deneyimi yaşamalarını sağlar. Bu durum,

kültürlerarası anlayış ve empati geliştirebilir. Ancak, aynı zamanda, oyunlarda karşılaşılan önyargılar ve stereotipler de kültürel çatışmaların ya da yanlış anlamaların artmasına neden olabilir.

Rusya-Ukrayna Savaşı'nda, dijital oyunlar, savaşın sadece bir askeri çatışma olmadığını, aynı zamanda küresel bir kültürel mücadeleye dönüştüğünü gösteriyor. Ukrayna'nın dijital oyunlar aracılığıyla savaşa dair küresel destek arayışında bulunması savaşın yalnızca askeri değil, kültürel bir boyutunu da taşıdığını kanıtlamaktadır. *Fortnite* ve *Minecraft* gibi oyunlarda yapılan sanal protestolar ve destek gösterileri, küresel bir topluluk oluşturma yanısıra savaşın toplumsal ve kültürel etkilerine dair farkındalık yaratmıştır.

Dijital oyunlar farklı kültürlerden bireyleri bir araya getirerek kültürlerarası etkileşim sağlayabilir. Ancak Rusya-Ukrayna Savaşı örneğinde görüldüğü gibi, propaganda içerikleri bu ortamlar aracılığıyla da yayılabilir. Örneğin *Minecraft* ve *Roblox* gibi platformlarda savaş karşıtı olmayan içerikler, gençlere Rusya'nın resmi söylemine uygun şekilde ulaştırılmıştır (Yavne Media, 2024; Ukrainska Pravda, 2023).

4.2. Toplumsal Cinsiyet ve Savaş Temalı Oyunlar

Savaş temalı dijital oyunlar, toplumsal cinsiyetle de yakından ilişkilidir. Çoğu savaş oyunu, kahraman olarak erkek karakterleri öne çıkarır ve savaşın erkek egemen bir alan olduğu algısını pekiştirir. Ancak son yıllarda, oyun yapımcıları bu durumu değiştirmeye çalışmakta, kadın karakterlerin de savaşçı olarak yer almasına özen göstermektedir. Ukrayna'daki kadın savaşçılar, dijital oyunlar aracılığıyla daha fazla temsil edilmeye başlanmış, bu da toplumsal cinsiyet eşitliği bağlamında önemli bir adım olmuştur.

Özellikle *Battlefield* serisi gibi oyunlar, oyunculara kadın ve erkek karakterleri eşit olarak sunarak, toplumsal cinsiyetin savaş temalı oyunlarda nasıl temsil edilebileceği konusunda örnekler sunmaktadır. Bu tür temalar, kadınların savaş alanındaki yerini ve savaşın toplumsal cinsiyet üzerindeki etkilerini daha geniş bir kitleye taşıma imkânı sağlamaktadır.

Savaş temalı oyunlar genellikle erkek karakterleri öne çıkararak erkek egemen bir savaş algısı oluşturur (Anderson & Dill, 2000). Ancak Battlefield gibi serilerde kadın karakterlerin de aktif savaşçı olarak yer almaya başlaması, toplumsal cinsiyet eşitliği açısından olumlu bir gelişmedir. Ukrayna bağlamında, kadın savaşçıların dijital oyunlarda daha görünür olması, savaşın toplumsal cinsiyet boyutunun küresel kamuoyuna yansımaya katkı sağlamaktadır.

4.3. Dijital Oyunlar ve Savaşın Normalleşmesi

Dijital oyunlar, savaşın ve şiddetin “normalleştirilmesi” konusunda önemli bir rol oynamaktadır. Özellikle savaş oyunları, şiddetin estetik bir biçimde sunulmasına ve oyuncuların savaşla olan ilişkilerinin yüzeysel olmasına yol açabilir. Bu tür oyunlar, savaşın ciddi sonuçlarını göz ardı ederek oyunculara yalnızca zafer ve kahramanlık üzerine odaklanmalarını sağlayabilir.

Rusya-Ukrayna Savaşı’nda dijital oyunlar, savaşın daha yüceltilmiş ve romantize edilmiş yönlerini öne çıkarmıştır. Oyunlar, savaşın dramatik ve kahramanca yönlerini vurgulayarak, gerçek hayattaki savaşın yıkıcı etkilerinden oyuncuları uzaklaştırabilir. Bu durum, savaşın halk arasındaki algısını değiştirebilir ve şiddet ile savaşın normalleşmesine zemin hazırlayabilir (Anderson & Dill, 2000).

Dijital oyunlar, savaşın dramatik ve kahramanca yönlerini öne çıkararak onun yıkıcı etkilerini gölgeleyebilir. Rusya’nın oyunlar aracılığıyla gençleri militarist söylemlere maruz bırakması, savaşın toplumsal algıda meşrulaşmasına yol açabilmektedir (UkraineWorld, 2023; Center for Countering Disinformation, 2024).

SONUÇ, DEĞERLENDİRME VE ÖNERİLER

Rusya-Ukrayna Savaşı, dijital oyunların modern çatışma ortamlarında yalnızca eğlence ve iletişim platformu olmanın ötesine geçerek küresel kamu diplomasisi, kültürel etkileşim, propaganda, dezenformasyon ve insani yardım mobilizasyonu gibi stratejik işlevler üstlenebileceğini göstermiştir. Oyun ekosistemi, bu süreçte devletler, sivil toplum örgütleri, bireyler ve özel sektör tarafından yeniden tanımlanmış;

hem fiziksel olmayan bir savaş alanı hem de kolektif etki üretim mecrası haline gelmiştir.

Ukrayna, savaşın kritik dönemlerinde *Minecraft* ve *Fortnite* gibi popüler oyun platformlarını yumuşak güç aracı olarak kullanmış, sanal şehir inşaları, tematik etkinlikler ve bağış kampanyaları ile küresel farkındalık yaratmıştır. Özellikle *The Donation Map* kampanyası, milyonlarca oyuncuya ulaşarak hem insani yardım fonlarının toplanmasına hem de uluslararası kamuoyunda Ukrayna lehine bir algı oluşmasına katkı sağlamıştır (inStreamly, 2024; Havas Media Network, 2024). Bu durum, dijital oyunların yalnızca sembolik dayanışma değil, doğrudan ekonomik ve sosyal etki yaratma kapasitesine sahip olduğunu göstermektedir.

Bununla birlikte, Rusya'nın *World of Tanks* gibi oyunlar aracılığıyla savaşın ideolojik yönlerini yücelten içerikler üretmesi ve oyun motorlarıyla oluşturulan sahte görsellerin sosyal medyada dezenformasyon amacıyla kullanılması, dijital oyunların bilgi savaşının da önemli bir bileşeni haline geldiğini kanıtlamaktadır (Ukrainska Pravda, 2023; Yavne Media, 2024). Böylece oyunlar, yalnızca anlatı üretiminde değil, aynı zamanda gerçeklik inşasında da kritik bir araç konumuna gelmiştir.

Toplumsal cinsiyet bağlamında, Ukrayna'daki kadın savaşçıların oyunlarda artan temsili, militarist bağlamlarda cinsiyet eşitliği açısından dikkate değer bir gelişme sunarken; savaşın oyunlaştırılması yoluyla şiddetin estetikleştirilmesi, çatışmanın insani maliyetini gölgede bırakma riskini taşımaktadır (Anderson & Dill, 2000). Bu durum, dijital oyunların toplumsal algı üzerindeki çift yönlü etkisini ortaya koymaktadır.

Dijital oyun topluluklarının küresel ölçekte yarattığı etki, kolektif bellek inşası ve anlık kamuoyu mobilizasyonu açısından dikkate değerdir. Oyuncuların katılımıyla oluşan bu dijital dayanışma ağları, yalnızca savaş bölgelerini değil, dünyanın farklı coğrafyalarındaki milyonlarca insanı da doğrudan etkileyebilmektedir. Bu bağlamda, politika yapıcılarının dijital oyunların propaganda ve dezenformasyon

amaçlı kullanımına karşı uluslararası etik standartlar ve denetim mekanizmaları geliştirmesi, aynı zamanda bu platformların insani yardım ve barışa yönelik kampanyalarda etkin kullanımını destekleyecek iş birliği çerçeveleri oluşturması önem arz etmektedir.

Oyun geliştiricilerinin ise savaş temalı oyunlarda şiddetin estetikleştirilmesini azaltan, çatışmanın insani boyutunu daha görünür kılan tasarım prensipleri benimsemesi; ayrıca gerçek olaylara dayalı içeriklerde doğrulama mekanizmaları entegre ederek dezenformasyon riskini minimize etmesi gerekmektedir. Akademi ve araştırma alanı, dijital oyunların çatışma dönemlerindeki sosyo-politik etkilerini disiplinlerarası yaklaşımlarla incelemeli ve oyun topluluklarının kamu diplomasisi, insani yardım mobilizasyonu ve kolektif bellek üzerindeki rolünü uzun vadeli veri setleri ile analiz etmelidir.

Sivil toplum örgütleri ise oyun platformlarını barış eğitimi, çatışma çözümü ve savaş karşıtı bilinçlendirme kampanyaları yürütmek için kullanabilir; genç oyuncu topluluklarıyla iş birliği yaparak küresel ölçekte yaratıcı barış projeleri geliştirebilir.

Sonuç olarak, Rusya-Ukrayna Savaşı bağlamında dijital oyunlar hem fırsatlar hem de riskler barındıran hibrit iletişim araçları olarak ortaya çıkmıştır. Önümüzdeki yıllarda, dijital oyunların uluslararası krizlerdeki rolü daha da artacak; bu nedenle oyun ekosistemi, yalnızca ticari değil, aynı zamanda etik, politik ve toplumsal açıdan da stratejik olarak yönetilmesi gereken bir alan haline gelecektir.

KAYNAKÇA

Anderson, C. A., & Dill, K. E. (2000). Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in life. *Journal of Personality and Social Psychology*, 78(4), 772–790. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.78.4.772>

Baudrillard, J. (2024). *Simülakrlar ve simülasyon* (O. Adanır, Çev., 17. bas.). Doğu Batı Yayınları.

Bernays, E. (1928). *Propaganda*. Ig Publishing. <https://archive.org/details/in.ernet.dli.2015.275553>

Bogost, I. (2007). *Persuasive games: The expressive power of videogames*. MIT Press.
Çevrimiçi <https://direct.mit.edu/books/monograph/4392/Persuasive-GamesThe-Expressive-Power-of-Videogames>

Center for Countering Disinformation. (2024). *How Russia militarizes youth through computer games*. <https://cpd.gov.ua/en/results/rf-en/how-russia-militarizes-youth-through-computer-games/>

Entman, R. M. (1993). Framing: Toward clarification of a fractured paradigm. *Journal of Communication*, 43(4), 51–58. <https://doi.org/10.1111/j.1460-2466.1993.tb01304.x>

Havas Media Network. (2024, March 27). *Gamers unite to save lives in Ukraine*. <https://havasmedianetwork.com/news/gamers-unite-to-save-lives-in-ukraine/>

Instreamly. (2023). *Fortnite “The Donation Map” – 2000+ streamers campaign*. Instreamly. <https://instreamly.com/posts/fortnite-the-donation-map-2000-streamers-campaign/?utm>

McCombs, M. E., & Shaw, D. L. (1972). The agenda-setting function of mass media. *Public Opinion Quarterly*, 36(2), 176–187. <https://doi.org/10.1086/267990>

Melissen, J. (2005). The new public diplomacy: Between theory and practice. In J. Melissen (Ed.), *The new public diplomacy: Soft power in international relations* (pp. 3–27). Palgrave Macmillan. https://link.springer.com/chapter/10.1057/9780230554931_1

Pratkanis, A. R., & Aronson, E. (2001). *Age of propaganda: The everyday use and abuse of persuasion*. Henry Holt and Company. <https://archive.org/details/ageofpropagandae0000prat>

Robinson, N. (2012). Videogames, persuasion and the war on terror: Escaping or embedding the military-entertainment complex? *Political Studies*, 60(3), 504–522. <https://doi.org/10.1111/j.1467-9248.2011.00923.x>

UkraineWorld. (2023). *Russia uses e-sports as a propagandistic platform*. <https://ukraineworld.org/en/articles/infowatch/z-propaganda-e-sports>

United24. (2024). *United24*. In Wikipedia. <https://ru.wikipedia.org/wiki/United24>

Ukrainska Pravda. (2023, July 31). *Russia spreads propaganda in popular video games*. <https://www.pravda.com.ua/eng/news/2023/07/31/7413560/>

Yavne Media. (2024, April). *Video games as a tool of Russian propaganda*. <https://www.yavne.media/en/2024/04/video-games-as-a-tool-of-russian-propaganda/>

BÖLÜM 6

ANLATI MİMARİSİ OLARAK DİJİTAL OYUN MEKÂNLARI: AÇIK DÜNYA VE DOĞRUSAL ANLATI

M. ALPARSLAN ÖZKARDEŞ¹

Atıf: Özkardeş M., A. (2026). Anlatı Mimarisi Olarak Dijital Oyun Mekânları: Açık Dünya Ve Doğrusal Anlatı. Güler, Ş. (Ed.), Yeni Medya ve Dijital Oyun Çalışmaları. AI.LabsPublishing.123-151

¹ İstinye Üniversitesi, Meslek Yüksekokulu, Bilgisayar Destekli Tasarım ve Animasyon Programı, alpozkardes@hotmail.com, ORCID: 0000-0002-9578-4770

GİRİŞ

Dijital oyun araştırmaları, oyunların salt oyun mekaniklerinin ötesindeki anlatısal özelliklerini de incelemektedir. Dijital devrimle beraber oyun grafiklerinin hiper-gerçekçi seviyeye erişmesi, yeni teknolojilerin deneyim biçimlerini çeşitlendirmesi ve sanal prodüksiyon imkanlarının genişlemesi, dijital oyunlar ile sinema arasındaki anlatısal sınırları giderek belirsizleştirmiştir. Bu bağlamda özellikle “sinemasal mekân” kavramı, oyun tasarımında eylemin gerçekleştiği pasif bir fiziksel alan olmaktan çıkmış; hikâyeyi anlatan, atmosferi kuran ve katılımcıyı (diğer ifadeyle oyuncuyu) yönlendiren bir forma erişmiştir. Dijital oyunlarda mekân ve anlatı ilişkisi; mekânın hem anlatıyı inşa eden yapısına hem de oyuncuya sunduğu deneyimsel alana odaklanan disiplinler arası bir perspektifle ele alınmaktadır (Jenkins, 2004, s. 118).

Sinema sanatında mekân kurulumu diğer pek çok unsur gibi kurgulanan bir öğedir. Film yönetmeninin sinemasal mekânı oluşturmak için kameranın çerçevesini ayarlamak (framing) ve kurgunun ritmini oluşturmak dışında yapacağı ekstra bir şey yoktur. Dijital oyunlarda ise mekân; bölüme, oyuncuya veya o ana özel olabileceği gibi oyuncunun etkileşimi veya başarısı doğrultusunda dönüşüm/değişim de geçirebilir. Bununla birlikte dijital oyunların katılımcıya sunduğu etkileşim ve interaktivite imkanı sayesinde aynı mekân, her bir oyuncu için farklı algısal ve psikolojik sonuçlar da doğurabilir. Ancak tüm bu “sonsuz mekân” ihtimali elbette oyun tasarımcısının oyuna ne kadar müdahale etmek isteyip istemediğiyle ilgilidir. Bazı dijital oyunlar katılımcıya sınırsız özgürlük sunarken, bazıları aynı sinema sanatında olduğu gibi lineer anlatı tekniklerini kullanır.

Bu çalışmada sinemasal mekânın dijital oyunlar bağlamında kullanılma biçimi ele alınmaktadır. Özellikle mekân kurgusunun, dijital oyunların tasarım sürecinde anlatıya olan katkısı incelenmiştir. Bu doğrultuda sinemada mekân kurgusu oluşturmak için kullanılan sinematografi (kamera, ışık, mizansen vb.) tekniklerinin dijital oyunlarda kullanım biçimi ve çeşitliliği araştırılmıştır. Araştırmanın örneklemi iki farklı paradigmanın temsilcileri olan ve aynı yıl (2009) piyasaya sürülmüş *Assassin's Creed II* ve *Uncharted 2: Among Thieves* oyunları oluşturmaktadır.

Dijital oyunlar 1950'lerden bu yana yaklaşık 75 yıllık dönüşümle basit eğlence araçları olmaktan çıkıp, katılımcıya farklı şekillerde etkileşim kurma imkanı veren anlatı yapılarına ve zengin mekânsal tasarımlara sahip kültürel sanat eserlerine dönüşmüştür. Başlangıçta teknik zorluk ve sınırlılıklar nedeniyle anlatının geri planda kalıp daha çok mekaniklere ve eylemin dolaysız olmasına odaklanan dijital oyunlar, teknolojinin gelişmesi ve üç boyutlu grafiklerin dijital dönüşümle hızla yaygınlaşmasıyla birlikte oyunculara içinde gezinebilecekleri ve roleplay yapabilecekleri (role girebilecekleri) kurgusal evrenler sunmaya başlamıştır. Üç boyutlu oyun alanları oyuncuların daha önce hiç görülmemiş biçim ve işlevlere sahip dünyalara sürünerek, zıplayarak, koşarak, uçarak ve ışınlanarak girmelerine olanak tanımakta. Günümüzde yapay zekanın bu denli geliştiği bir evrede; açık dünya oyunlarında deneyimleyebileceğimiz, keşfedebileceğimiz ve manipüle edebileceğimiz alanlar neredeyse sonsuz hale gelmiş durumda. Aynı zamanda dijital oyunlar her zamankinden daha erişilebilir konumda. Nitsche'ye göre (2008, s. 2) dijital mekânlar hayallerimizi, kabuslarımızı sahneliyor ve her geçen yıl bunu çok daha iyi yapıyorlar. Bu dönüşüm, dijital oyunların sinema ve mimari gibi diğer disiplinlerle olan ilişkisini güçlendirmiş; oyun tasarımcılarını yalnızca hikâye anlatıcısı olmaktan çıkartıp, anlatı oluşumunu ve koşulları belirleyen etkileşimli anlatı mimarları konumuna getirmiştir (Jenkins, 2004, s. 4).

Sinemasal mekânın dijital oyunlardaki görünümü, izleyiciyi sinemadaki pasif bir gözlemci konumundan çıkartıp, mekânı deneyimleyen ve manipüle edebilen aktif bir katılımcıya (diğer ifadeyle oyuncuya) dönüştürmesiyle diğer anlatı formlarından ayrılır. Sinema anlatısında mekân; kamera hareketleri, kurgu ve mizansen aracılığıyla oluşturulurken dijital oyunlar bu sinematografik öğeleri etkileşimli bir yapıyla birleştirerek yeniden oluşturur. Video oyunu mekânları, sadece görsel ipuçlarına dayalı birer gösteri değil, mimari bir niteliğe sahip olan ve oyuncunun etkileşime girdiği “sunulmuş” alanlardır. Bu bağlamda oyun mekânı, anlatının gerçekleştiği bir arka plan olmanın ötesine geçerek, oyunun atmosferini, hikâyesini ve oyuncu deneyimini doğrudan şekillendiren kritik bir unsur haline gelir.

Bu çalışma, sinemasal anlatı tekniklerinin ve mekân kurgusunun dijital oyunlarda nasıl yeniden üretildiğini ve farklılaştığını, açık dünya ve doğrusal anlatı yapıları ekseninde karşılaştırmalı olarak incelemeyi amaçlamaktadır. Örneklem olarak seçilen *Assassin's Creed II*, tarihsel bir simülasyon ve açık dünya yapısıyla oyuncuya geniş bir keşif özgürlüğü deneyimi sunarken; aynı yıl piyasaya sürülen *Uncharted 2: Among Thieves*, sinematik kurgusu ve “inci dizisi” olarak tanımlanan anlatı yapısıyla daha kurgusal, yönetmen odaklı bir deneyim vadetmektedir. Çalışmada, bu iki farklı yaklaşımın mekânı nasıl araçsallaştırdığı, oyuncunun mekânla kurduğu fenomenolojik ilişki ve bu ilişki üzerinden üretilen anlamlar; Henry Jenkins’in “anlatı mimarisi” (narrative architecture) teorisi, Michael Nitsche’nin “aracılanmış/dolayımlanmış mekân” (mediated space) kavramı, Jesse Schell’in “inci dizisi ve hikâye makinesi” kavramları ve Jean Baudrillard’ın “simülakr ve simülasyon” kavramları gibi teorik çerçeveler ışığında analiz edilmiştir.

LİTERATÜR VE KURAMSAL YAKLAŞIM

Literatürde oyun mekânları; sadece fiziksel bir temsil değil; kural tabanlı, aracılı (mediated), kurgusal, oyunsal ve sosyal uzamlar olarak katmanlı bir yapıda ele alınmaktadır.

1. Henry Jenkins – Anlatı Mimarları, Anlatı Mimarisi ve Çevresel Hikâye Anlatımı

ABD’li medya bilimci Henry Jenkins, “*Game Design as Narrative Architecture*” (2004) isimli çalışmasında, oyun tasarımcılarını “anlatı mimarları” olarak tanımlamaktadır. Jenkins’e göre oyun mekânı, içine gömülü enformasyonla oyuncuya hikâyeyi parça parça deneyimleten bir araçtır. Jenkins, oyunlardaki mekânın, hikâye anlatımındaki merkezi rolüne dikkat çeker. Jenkins’e göre oyun tasarımcıları; hikâyeleri doğrudan anlatmaktan ziyade, hikâyelerin içine yerleşebileceği dünyalar, evrenler veya alanlar oluşturur (Jenkins, 2004, s. 121). Bu noktada Jenkins (2004, s. 123), oyunlardaki “anlatı mimarisi” (narrative architecture) teorisini ortaya atar. Bu teoriye göre oyunlarda yer alan mekânlar önceden var olan anlatısal çağrışımları harekete geçirebilir (evocative spaces), anlatısal olayların gerçekleşeceği bir sahne görevi görebilir (enacting stories), anlatısal bilgileri mizansene

gömebilir (embedded narratives) veya oyuncunun eylemleriyle oluşan yeni anlatılara (emergent narratives) kaynaklık edebilir (Jenkins, 2004, s. 123). Bu noktada sinemadaki “mizansen” kavramı oyun tasarımına evrilir. Bu mekânsal kurgu, oyuncunun oyun dünyasıyla kurduğu ilişkiyi derinleştirir. Dijital oyunlar, oyuncuya içinde gezinebileceği ve haritasını çıkarabileceği bir alan sunar; bu deneyim, oyuncunun sadece sanal mekânı değil, oyunu oynadığı fiziksel mekânı da içeren katmanlı bir bellek ve “topografik nostalji” oluşturmaya olanak tanır (İnce, 2024, s. 407-409). Oyuncu, sanal dünyada gezinirken aslında bir “hafıza mekânı” (memory palace) inşa eder ve mekânsal ipuçlarını birleştirerek olay örgüsünü yeniden kurar (Jenkins 2004, s. 126-127).

“Çağrışımçı mekânlar” (evocative spaces); katılımcının hafızasında önceden yer edinmiş hikâyeleri kullanır veya geleneksel tür anlatıları meydana getirir. Bu sayede oyunun anlatıyı en baştan kurmasına veya her detayı sıfırdan göstermesine gerek kalmaz. Örneğin bir futbol oyununun veya tarihi taktiksel savaş stratejisi oyununun oynanış biçimi standarttır. Oyuncunun aklında aksi bir oynanış belirmez. Bu bakımdan bu tür oyunların temel işlevi oyuncuya standart haline gelmiş bir anlatısal deneyimi atmosfer bakımından çeşitlendirerek oynanabilir kılmaktır (Jenkins, 2004, s. 123-124). Örneğin *Age of Empires* veya onun benzeri köklü oyun serilerinin birden fazla devam oyunu bulunur. Serinin ilk oyunu ile son oyunu arasında oynanış ve hikâye bakımından ciddi bir fark bulunmaz. Oyunculara serideki atmosferin başka bir varyasyonunu yaşama hissi vaat edilir.

Çevresel hikâye anlatımının ikinci türü olan “canlandırılan hikâyeler” (enacting stories) de ise oluşturulan anlatı, oyuncunun mekân içindeki hareketi ve eylemleriyle bütünleşerek gerçekleşir. Bu tür oyunlarda hikâye, geniş tanımlı amaçlar veya yerel olaylar üzerinden ilerler (Jenkins, 2004, s. 124-126). Örneğin *Mario*’da prensesi kurtarmak, *Pacman*’de renkli hayaletlerden kaçmak, *Tetris*’de blokları uygun şekilde yerleştirerek sonraki aşamaya geçmek gibi. Jenkins’e göre bu tür hikâyeler, karakterin harita üzerindeki hareketiyle lineer olarak ilerler. *Prince of Persia*, *Grim Fandango*, *Monkey Island*, *Tomb Raider*, *Indiana Jones*, *Crash Bandicoot* gibi lineer ve etkileşime dayalı anlatı içeren oyunlar bu türe örnek verilebilir. Casas, bu türde oyuncunun

dikkatinin “sahneleme” (staging) ve “çerçeveleme” (framing) teknikleriyle yönetildiğini belirtir. Bu bakımdan tıpkı sinema filmlerindeki mizansen gibi oyuncunun bakması gereken yerler görsel bir hiyerarşi içinde gösterilir. Bu sayede oyuncu nereye ilerlemesi gerektiğini veya neye dikkat etmesi gerektiğini anlamış olur (Casas, 2023, s. 21).

“Gömülü anlatılar” (embedded narratives) de ise oluşturulan hikâye; oyunun kurgusal evrenine serpiştirilmiş ipuçları, nesneler ve mekânsal detaylar aracılığıyla anlatılır. Bu tür anlatılarda oyun mekânı bir tür hafıza alanı haline gelir. Daha çok bulmacalı macera veya dedektiflik içeren oyunlarda bu tür anlatılar kullanılır. Oyuncu; oyunda gördüğü detayları (örneğin bir günlük, bir parmak izi, bir şifreli not kağıdı vb.) çözümleyerek belli bir sonuca ulaşmaya çalışır (Jenkins, 2004: 126-128). Bu tür oyunlara *Rockstar Games* şirketinin polisiye dedektiflik oyunu olan *L.A. Noire* veya *Fireproof Games* tarafından geliştirilen şifre çözme oyunu *The Room* örnek olarak verilebilir. Casas bu tekniğe “indexical storytelling” (belirtisel hikâye anlatımı) adını verir. Oyuncu, olayların kalıntılarını ve diğer bulguları yorumlayarak ne yaşandığını zihninde tezahür etmeye çalışır. Örneğin yolda duran bir ceset ve yanındaki silah, bir çatışma hikâyesini oyuncuya anlatmadan göstermiş olur (Casas, 2023, s. 48). Doma ve Eyüce’de, “mekânsal bulmaca” nitelemesiyle bu tür mekânların çözülmesi gereken anlatılar barındırdığını ifade eder (Doma & Eyüce, 2014, s. 6).

Jenkins’in ifade ettiği son tür “ortaya çıkan/beliren anlatılar”dır (emergent narratives). Bu tür oyunlar tamamen etkileşim odaklıdır. Hikâye önceden yazılmaz ve kurgulanmaz. Bu tür anlatılarda oyuncular kendi hikâyelerini kendileri yazar (Jenkins, 2004, s. 128-129). Bu tür oyunlara verilebilecek en iyi örnek simülasyon oyunlarıdır. Örneğin *The Sims* veya benzeri simülasyon oyunlarında oyuncular kendi tercihlerine göre farklı hikâyelere sahip sayısız ortam oluşturabilir. Dolayısıyla oyuncular oyunun sunduğu olanaklar doğrultusunda kendi anlatısını kurmuş olur. Bu tür oyun tasarımcıları, oyuncunun belirli bir davranışı sergilemesini ve kendi hikâyesini oluşturmasını teşvik edecek rasyonel tasarım seçimleri yapmaktadır (Hornstrup vd., 2016, s. 104-105). Oyuncunun oyun dünyasıyla kurduğu ilişki, sadece sanal değil,

fiziksel mekânı da içeren bir “topografik nostalji” yaratır. Oyuncu, kendi deneyimiyle mekâna yeni bir anlam yükler (İnce, 2024: 407-409).

2. Michael Nitsche “*Mediated Space*” (Aracılanmış/Dolayımlanmış Mekân)

Medya ve iletişim doktoru Michael Nitsche’nin “*Video Game Spaces: Image, Play, and Structure in 3D Game Worlds*” (2008) isimli çalışmasında kavramsallaştırdığı “mediated space” (aracılanmış/dolayımlanmış mekân) kavramı, dijital oyunların analizi için geliştirdiği beş katmanlı modelin en önemli bileşenlerinden birisidir.

Nitsche, video oyunlarını üç boyutlu uzayda kurgulanmış işaret sistemleri olarak tanımlar. Yazara göre oyun mekânları, perspektif oyunlarına dayalı basit görsel sunumların ötesinde, mimari nitelikler taşıyan yapılandırılmış alanlardır (Nitsche, 2008, s. 3). Nitsche, video oyunlarındaki mekânı beş katmandan oluşan bir modele dayandırır. Bu katmanlar; kural tabanlı (matematiksel kural kümesi), “aracılanmış/dolayımlanmış” (oyunun ekrandaki sunumu), kurgusal (oyuncunun hayal gücü), oyun (oyuncu-oyun etkileşimi) ve sosyal (oyuncu-oyuncu etkileşimi) mekânlardır (Nitsche, 2008, s. 15-16). Bu analitik çerçeve, söz konusu düzlemlerin oyuncu odaklı bir deneyim yaratmak adına hem bağımsız hem de bütünlük olarak nasıl işlediğine dair çeşitli modeller geliştirilmesine imkan tanımaktadır. Nitsche, bu beş düzlemi, oyuncunun oyunla kurduğu ilişkiyi vurgulamak ve oyun deneyiminin bütününe dair bir temel ızgara oluşturmak amacıyla kullanır.

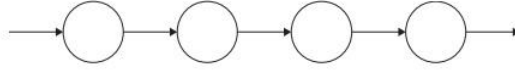
Nitsche’nin özellikle “aracılanmış/dolayımlanmış mekân” (mediated space) üzerindeki irdelemesi önemlidir. Zira yazar, sinematik mekân ve sanal kamera kavramlarını kullanarak oyunun görsel sunumunun diğer düzlemlerle ilişkisini bu katman üzerinden kurar. “Mediated space” (aracılanmış/dolayımlanmış mekân), önceden tanımlanan ve tanımı gereği kurgulanarak sunulan mekândır. Bu sunum esnasında sinematik yöntemler de kullanılabilir. Bu düzlem, oyunun oyuncuya sunduğu tüm etkileşimi ve kural tabanlı evreni içerisinde barındırır. Video oyunlarında bu katman, temel olarak oyuncuya bir sunum biçimi sağlayan görsel-işitsel veya dokunsal çıktılardan oluşur (Nitsche, 2008,

s. 16). Bu mekânın temeli kural tabanlı (rule-based) olmasıdır. Oyunun fiziğini, seslerini, yapay zekasını ve mimarisini belirleyen matematiksel kurallar ve kodlar bu temeli oluşturur. Oyuncu, bu “aracılanmış/dolayılanmış” sunumla (ekrandaki görüntü, ses ve etkileşim içeren bütün unsurlarla) karşılaşır ve kendisine sağlanan bu bilgilerden yola çıkarak zihninde bir kurgusal evren inşa eder. Dolayısıyla “aracılanmış/dolayılanmış mekân”, ham verinin (kodun, modellemenin, animasyonun vb.) oyuncu tarafından okunabilir ve deneyimlenebilir bir forma dönüştürüldüğü yerdir. Yani “aracılanmış/dolayılanmış mekânlar” sadece görsel ipuçlarına dayalı standart tasarımlar değil, mimari niteliğe sahip olan temsil düzeyi yüksek olarak kurgulanarak oyuncuya sunulan ekran yüzeyidir. “Aracılanmış/dolayılanmış mekân” kavramının merkeze alınması, oyuncunun üç boyutlu ortamdaki hareketliliğini ve tasarımcıyla kurduğu ilişkiyi görünür kılmaktadır. Bu yaklaşım, sunduğu metodolojik zenginlik açısından kritiktir.

Nitsche; “aracılanmış/dolayılanmış mekân” kavramını açıklarken sinema çalışmalarından ve anlatıbilimden yararlanmaktadır. Nitsche’ye göre önceden tanımlanan ve kurgulanan mekânın sunumu esnasında “anlatı filtresi” (narrative filter) kullanılır (Nitsche, 2008 , s. 6-7). Nitsche, oyunun ekrandaki sunumunun diğer düzlemlerle nasıl ilişki kurduğunu göstermek için aynı sinema eserlerinde olduğu gibi “sanal kamera” ve “sinematik mekân” gibi öğeler kullanıldığını ifade eder. Kamera açıları, kurgu yöntemleri, çerçeveleme (framing) yöntemleri oyuncunun nasıl hareket etmesi gerektiğini belirler (Snider, 2011, s. 101). Farklı sunum biçimleri (örneğin bir ara sahnede kameranın belirli bir açıya kilitlenmesi veya oyun içinde bakış açısının daraltılması), anlatısal odaklanmayı (focalization) ve oyuncunun belli bir yere/alana/yöne yönelmesini sağlar (Nitsche, 2008, s. 6-7). Snider’da bu bakış açısının hem beşeri bilimler eksenli metin analizlerine hem de tasarım odaklı mekânsal çalışmalara ortak bir teorik zemin sağladığını vurgulamaktadır (Snider, 2011, s. 102).

3. Jesse Schell “*String of Pearls*” (İnci Dizisi) ve “*Story Machine*” (Hikâye Makinesi)

Oyun tasarımcısı ve kavramsal yazar Jesse Schell’in “*The Art of Game Design*” (2008) isimli çalışmasına göre etkileşimli hikâye anlatıcılığı üzerine geliştirilen sayısız teoriye rağmen, oyun tasarımı pratiğine yön veren iki temel yaklaşım bulunmaktadır. Bunlar arasında video oyun endüstrisinde en yaygın kabul gören model, literatürde genellikle “inci dizisi” (string of pearls) olarak bilinen yöntemdir. Bu yöntem “nehirler ve göller” metodu da denmektedir (Schell, 2008, s. 264). Bu modelin çalışma prensibi, metin veya sinematik ara sahneler gibi etkileşimsiz anlatı unsurlarının (ip), oyuncunun belirli bir hedefe ulaşmak için serbestçe hareket edebildiği oynanış sekanslarını (inci) birbirine bağlaması esasına dayanır. Oyuncu hedefini gerçekleştirdiğinde, anlatısal bir köprü vasıtasıyla bir sonraki oynanış bölümüne geçer. Kısacası bu yapı, ara sahne ve oynanış döngüsünün ardışık bir tekrarı olarak özetlenebilir.



132

Şekil 1. “İnci dizisi” yöntemi (Schell, 2008, s. 264).

Söz konusu yöntem, tam anlamıyla bir etkileşim sunmadığı gerekçesiyle bazı çevrelerce eleştirilse de, oyuncu deneyimi açısından başarısını kanıtlamıştır. İnci dizisi modeli, oyuncuya etkileşim ve meydan okuma anlarıyla dinamizm kazandırılmış, iyi kurgulanmış bir hikâyeyi deneyimleme fırsatı sunar. Bu sistemde oyun içi başarının ödülü, anlatının ilerlemesi ve yeni mekaniklerin keşfidir. Bazı teorik eleştirilerin aksine, bu yaklaşım hikâye anlatımı ile oynanış mekanikleri arasında sürdürülebilir ve işlevsel bir denge kurmaktadır. Tüm bu açılardan bu yapı, yönetmenin sinema filminde üstlendiği görev ve anlatıyı kurarken kullandığı yöntemlerle örtüşmektedir.

Schell’e göre oyun tasarımı literatüründeki ikinci temel yaklaşım ise, oyunu bir “hikâye makinesi” olarak ele alan modeldir. Bu perspektife göre oyun, oyuncuların etkileşimleri sonucunda ilginç ve paylaşılmaya değer olay dizilerinin kendiliğinden türediği bir sistemdir. Futbol, araba yarışı, rol yapma veya simülasyon gibi daha geleneksel oyunlar

incelendiğinde, tasarımcıların önceden belirlediği bir senaryo olmamasına rağmen, kuralların işleyişi sayesinde binlerce benzersiz hikâyenin ortaya çıktığı görülür (Schell, 2008, s. 265).

Bu yaklaşımda paradoksal bir ilişki söz konusudur. Tasarımcı oyuna ne kadar çok önceden kurgulanmış senaryo (script) eklerse, sistemin özgün hikâyeler üretme kapasitesi o oranda azalır. Bu modelde tasarımcının asıl amacı belirli bir hikâyeyi anlatmak değil; oyuncuların sistemle etkileşime girerek kendi anlatılarını oluşturabilecekleri dinamik bir yapı kurmaktır. Açık dünya (open world) oyunlar da bu kapsamda değerlendirilebilir. Zira bu tür oyunlarda da oyuncuların kurgusal evren ve anlatıyla etkileşime geçebileceği sayısız alternatif bulunabilmektedir. Örneğin *Grand Theft Auto* serisinde oyuncular araba yarışı yapabilir, çete çatışmasına girebilir, itfaiye veya ambulansa çalışabilir veya bunların hiçbirini yapmayarak oyunun kurgusal evreni içerisinde öylece dolaşabilir. *The Sims* veya benzeri simülasyon oyunlarında ise oyuncuların oluşturabileceği sonsuz sayıda karakter, inşa edebileceği sonsuz hikâye bulunmaktadır.

Schell'e göre (2008, s. 266) etkileşimli hikâye anlatıcılığı yöntemleri açısından, bu iki yöntem şimdiye kadar yaratılmış tüm oyunların %99'unu kesinlikle kapsamaktadır. İlginç olan, birbirlerine ne kadar zıt olduklarıdır. “İnci dizisi”, önceden doğrusal bir hikâye yaratılmasını gerektirirken; “hikâye makinesi”, önceden mümkün olduğunca az hikâye yaratıldığında gelişmektedir.

4. Jean Baudrillard - Simülakrlar ve Simülasyon

Fransız düşünür ve sosyolog Baudrillard'a göre simülasyon, bir kökeni ya da gerçekliği olmayan olgunun, modeller aracılığıyla yeniden üretilmesidir. Üretilen bu modele gerçek-üstü (hiper-gerçek) denir. Simülasyon evreninde gerçek, rasyonel değil “işlemsel” bir gerçektir. Simülasyon, gerçek ile gerçek olmayan (düşsel olanın) arasındaki farkı görünmez kılar (Baudrillard, 2011: 16-17). Hiper-gerçek, gerçeğin yerini alan ve ondan daha gerçek gibi görünen modeldir. Baudrillard buna örnek olarak Disneyland'ı verir. Ona göre Disneyland, ABD'nin gerçekte bir Disneyland'a benzediğini gizlemek için vardır (Baudrillard, 2011: 30). “Simülakr” ise gerçeklik olarak algılanması istenilen görünümdür (Baudrillard, 2011, s. 6).

Baudrillard, Borges'in bir masalından yola çıkarak simülasyonun niteliğini ortaya daha net biçimde koyar. Masalda, imparatorluğun haritacıları o kadar detaylı bir harita yaparlar ki, harita gerçek toprak parçasıyla birebir örtüşür. Zamanla imparatorluk çöker ve haritanın geçerliliği ortadan kalkar. Ancak Baudrillard'a göre artık toprak (gerçek) haritadan önce gelmez. Harita (diğer bir ifadeyle simülasyon), topraktan (gerçekten) önce gelir. Baudrillard'a göre yok olan harita değil, gerçeğin kendisidir (toprak). Gerçek, modeller (harita) tarafından yeniden üretilmiş ve artık gerçek-üstü bir forma dönüşmüştür. Baudrillard bu durumu "simülakrların önceliği" (precession of simulacra) kavramıyla açıklamaktadır., (Baudrillard, 2011, s.14).

Bununla birlikte Baudrillard'a göre imgenin (görünümün) dört farklı evresi bulunur. Birinci evrede imge gerçekliğin görünümüdür. İyi bir temsiliyet düzeyine sahiptir. İkinci evrede imge, gerçekliği değiştirir ve gizler. Üçüncü evrede imge, görünümün yerini almaya çalışarak alımlayıcının zihnini karıştırır. Dördüncü ve son evrede ise imge artık gerçekliğin temsiliyle ilgisi olmayan, tümüyle simülasyon sisteminin parçası haline gelir. Yani tümüyle "simülakr" halini almış olur (Baudrillard, 2011, s. 21).

Baudrillard, tarihin sinemada, medyada ve diğer iletişim ortamlarında eskitilmiş bir senaryo olarak geri döndüğünü ifade eder. Tarihsel gerçeklik anlatı içerisinde kaybolduğu için geçmişin kusursuz bir kopyası ("simülakrı") üretilir. Baudrillard bu bağlamda Stanley Kubrick'in *Barry Lyndon* filmini örnek olarak gösterir. Filmde geçmişin tüm kirleri temizlenmiş, her şey kusursuz bir teknik içerisinde kurgulanmıştır. Bu tür yapımlar bir yeniden canlandırma değil, aksine yalnızca simülasyondur. Bu tür yapımlar ve oyunlar; tarihi bir hakikat olarak değil, teknik bir kusursuzluk ve simülasyon olarak sunar (Baudrillard, 2011, s. 74-76).

METODOLOJİ

Bu çalışma, dijital oyunlarda sinemasal mekânın inşasını ve bu mekânların açık dünya ile doğrusal anlatı yapıları içerisindeki işlevsel farklılıklarını ortaya koymayı amaçlamaktadır. Araştırmada, dijital oyunların hem kural tabanlı ludik (oyunsal/oynanabilir) sistem hem de birer anlatı kurma aracı olduğu kabulünden hareketle, disiplinler arası

bir yaklaşım benimsenmiş ve mekâna dayalı görsel tasarım kodlarını çözümlemek amacıyla nitel araştırma yöntemlerinden “nitel içerik analizi” yöntemi kullanılmıştır.

Araştırmanın örnekleme ise amaçsal örnekleme yöntemiyle belirlenmiştir. Amaçsal örnekleme, araştırmanın sorularına en uygun veriyi sağlayabilecek, zengin bilgi içeren durumların seçilmesine olanak tanımaktadır. Bu bağlamda örneklemin alınmasında rol oynayan temel kriterler; dijital oyunların temsil ettikleri anlatısal yapıların zıtlığı, mekânsal kurgudaki farklılaşma ve dönemsel eşzamanlılıktır. Bu doğrultuda araştırmanın örnekleme grubu için *Assassin's Creed II* (Ubisoft, 2009) ve *Uncharted 2: Among Thieves* (Naughty Dog, 2009) dijital oyunları seçilmiştir.

Uncharted 2: Among Thieves, Schell'in “inci dizisi” olarak tanımladığı doğrusal anlatı yapısının 2009 yılında yapılmış en yetkin dijital oyun örneklerinden birisi olarak seçilmiştir. Oyun, sinemasal kurguyu ve yönetmen kontrollü kamera açılarını (yani “aracılanmış/dolayımlanmış mekân”ı) merkeze alarak, oyuncuyu önceden belirlenmiş tekil bir rota üzerinde ilerlemeye zorlayan bir oynanışa sahiptir. Buna karşılık *Assassin's Creed II*, Jenkins'in “çevresel hikâye anlatıcılığı” ve Schell'in “hikâye makinesi” kavramlarına uygun olarak, oyuncuya geniş bir keşif özgürlüğü sunan açık dünya yapısını temsil etmektedir. Oyunun sunduğu tarihsel Floransa ve Venedik simülasyonu, mekânı sadece bir arka plan olarak değil, gömülü ve çağrışımıcı anlatıların ortaya çıktığı veya keşfedildiği bir hikâye merkezi olarak konumlandırması nedeniyle örnekleme dahil edilmiştir. Her iki oyunun da 2009 yılında piyasaya sürülmüş olması; oyun motorlarının kapasitesi, grafiksel işleme gücü ve dönemin tasarım trendleri açısından eşit şartlarda bir kıyaslama yapılmasına olanak tanımaktadır. Bu durum, mekân kullanımındaki farklılıkların teknolojik yetersizliklerden değil, bilinçli tasarım tercihlerinden (oynanabilirlik veya anlatı açısından) kaynaklandığını ortaya koymak adına önemli bir kontrol değişkeni işlevi görmektedir.

Bu araştırmanın temel amacı, dijital oyunlarda sinemasal mekânın kurgulanış biçimlerini ve bu mekânların anlatı işlevlerini, “açık dünya” (open world) ve doğrusal (linear) anlatı yapıları arasındaki zıtlığı

kullanarak karşılaştırmalı olarak analiz etmektir. Çalışma, dijital oyunların yalnızca matematiksel kodlar ve bilgisayar grafiklerinden oluşan birer ludik (oyunsal/oyunanabilir) sistem olmadığını; aynı zamanda Jenkins'in de "anlatı mimarisi" (narrative architecture) kavramıyla ifade ettiği gibi hikâyelerin içine yerleştirilen ve oyuncu tarafından deneyimlenen uzamsal yapılar olduğunu ortaya koymayı amaçlamaktadır. Bu doğrultuda sinema sanatında mekân kurgusu oluşturmak için kullanılan sinematografi (kamera, ışık, mizansen vb.) tekniklerinin ve mekân temsillerinin; dijital oyunlarda kullanım biçimi ve çeşitliliği örneklem oyunlar üzerinde tespit edilmiştir. Örneklem üzerinde yapılan analizler sonucunda elde edilen bulgular, Nitsche'nin "aracılanmış/dolayımlanmış mekân" (mediated space) kavramı ve Baudrillard'ın "simülakr" kavramı üzerinden değerlendirilerek, dijital oyunların nasıl yeni bir anlatı katmanı oluşturduğu kavramsal çerçeve bağlamında açıklanmıştır.

Bu temel amaçların örneklem grubunu oluşturan dijital oyunlar üzerinde uygulanabilir olması maksadıyla üç farklı araştırma sorusu belirlenmiş ve oyunların analizi bu araştırma soruları çerçevesinde yapılmıştır.

1. Araştırma Sorusu: Sinemasal anlatı teknikleri, *Uncharted 2: Among Thieves* gibi doğrusal oyunlarda ve *Assassin's Creed II* gibi açık dünya oyunlarında mekânsal olarak nasıl farklılaşmaktadır? Nitsche'nin "aracılanmış/dolayımlanmış mekân" (mediated space) kavramı, bu iki farklı yapıda oyuncunun hikâyeyi algılayışını nasıl şekillendirmektedir?

2. Araştırma Sorusu: *Assassin's Creed II*'de hikâyenin geçtiği tarihsel şehirler (Floransa, Venedik, Monteriggioni, Vatikan-Roma) ve *Uncharted 2: Among Thieves*'de lineer anlatı esnasında görülen şehir ve mekânlar (İstanbul Saray Müzesi, Borneo Ormanları, Nepal, Tibet, Himalayalar, Şambala) Baudrillard'ın "simülakr" kavramı bağlamında gerçeğin bir temsili midir, yoksa oyuncu deneyimi için yeniden üretilmiş hiper-gerçek mekânlar mıdır?

3. Araştırma Sorusu: Henry Jenkins'in tanımladığı "çevresel hikâye anlatımı" (environmental storytelling) türleri (çağrışımıcı,

canlandırılan, gömülü, beliren), *Assassin's Creed II* ve *Uncharted 2: Among Thieves*'de yer alan mekân tasarımları üzerinden nasıl uygulanmaktadır ve anlatı oluşumunda mekânın rolü nedir?

Bu araştırma; sinemasal anlatı tekniklerinin dijital oyunlara nasıl entegre edildiğini, açık dünya ve doğrusal yapıların oyuncunun mekân algısını nasıl manipüle ettiğini ve oyun mekânlarının tarihsel/kültürel birer temsil aracı olarak nasıl işlev gördüğünü, karşılaştırmalı bir analizle ortaya koyarak, Türkiye'de gelişmekte olan oyun çalışmaları literatürüne özgün bir katkı sunmayı hedeflemektedir.

BULGULAR

Bu çalışmada, *Uncharted 2: Among Thieves* ve *Assassin's Creed II* oyunları incelenmiş ve elde edilen veriler nitel içerik analizi yöntemi gereğince; “mekânsal kurgu ve yönlendirme”, “anlatısal mimari ve işlevsellik”, “simülasyon ve gerçeklik algısı” ve “oyuncu eylemliliği ve özgürlük yanılsaması” olmak üzere dört farklı kategori altında kodlanmış ve yorumlanmıştır.

Analiz edilen ilk kategori, oyunların mekânı oyuncuya sunma ve oyuncuyu oyun dünyasında yönlendirme biçimleridir. Nitsche'nin “aracılanmış/dolayımlanmış mekân” (mediated space) kavramı bu temanın analizinde anahtar kod olarak kullanılmıştır. *Uncharted 2: Among Thieves* üzerinde yapılan incelemede, mekânın Schell'in “inci dizisi” (string of pearls) modeline (2008, s. 264) uygun olarak, tamamen sinematik bir akışla kurgulandığı tespit edilmiştir. *Uncharted 2: Among Thieves* oyunu geniş dış mekânlar (ormanlar, dağlar, derinliğe sahip şehir manzaraları) sunmasına rağmen, oyunda oyuncunun hareket edebileceği alan kısıtlıdır. Nitsche'nin de belirttiği gibi (2008, s. 6-7), oyunda mekân “anlatı filtresi” görevi görmekte; kamera açıları oyuncunun nereye bakması ve nereye gitmesi gerektiğini dikte etmektedir. Örneğin oyunda bir uçurumun veya yüksek bir binanın tepesinin ucuna gelindiğinde kamera pan veya tilt yaparak zıplayarak tutunulması gereken dal parçasını, çıkıntıyı veya karşıdaki diğer binanın yüzeyini (yani karakterin ilerlemesi gerektiği yönü) göstermektedir. Bu durum, mekânın katılımcının tercihleriyle deneyimlenerek keşfedilen bir yer değil, yönetmen (oyun tasarımcısı) tarafından kurgulanan ve izletilen (deneyimlenen) bir

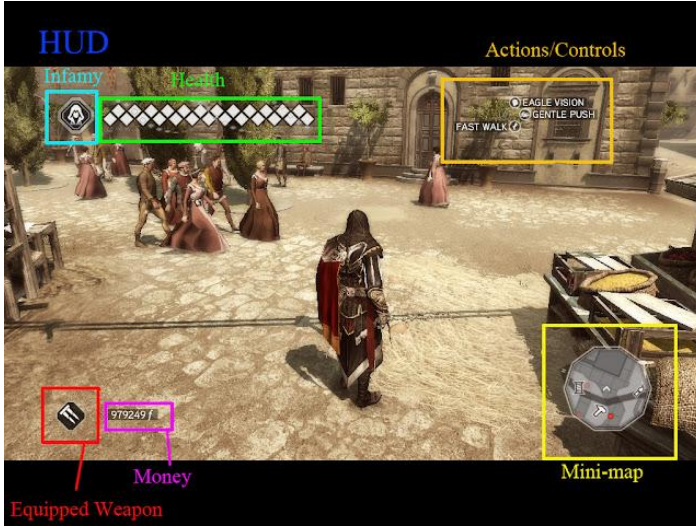
“aracılanmış/dolayımlanmış mekân” (mediated space) olduğunu kanıtlamaktadır.

Assassin's Creed II ise Schell'in (2008, s. 265) “hikâye makinesi” ve Jenkins'in (2004: 123) “anlatı mimarisi” tanımlarına uygun olarak, oyuncunun kendi rotasını çizdiği açık ve katılımcı bir yapı sunmaktadır. Oyuncu tarihi bir simülasyon içerisinde Floransa'nın ve oyunun geçtiği diğer kentlerin sokaklarında serbestçe dolaşabilmektedir. Özellikle oyunda önemli dikey mimari yapıların (Giotto'nun Çan Kulesi, Vecchio Sarayı veya Floransa Katedrali) oyun içerisinde birer landmark (nirengi/işaret noktası) olarak kullanılması, oluşturulan kurgusal anlatıların karmaşık yapısını ve olayların konumunu daha anlaşılabilir kılmaktadır. Lynch'e göre (1990: 48) nirengi noktaları, gözlemcinin yönünü bulmak için kullandığı dışsal nokta referanslardır. *Assassin's Creed II*'nin de önemli bir bölümünün bu tür nirengi noktaları içerisinde, üstünde veya yakınında geçmesi oyuncu için hem tarihsel bir simülasyon yaratmakta hem de anlatının mekânla bütünleşmesini sağlamaktadır. *Assassin's Creed II*'de üçüncül şahıs bakış açısını kullanarak oyuncuya yönettiği karakterin (Ezio) bedenini ve çevresini aynı anda görme imkanı tanır. Bununla birlikte her ne kadar oyun, oyuncuya serbestlik tanısa bile hikâyenin ilerlemesi için oyuncuyu şehir içerisinde belli bir noktaya getirme gayesi güder. Bunu yapmak için ise parıltılı dikkat çeken oklar, ışık hüzmeleri ve harita üzerinde yer alan yönlendirici işaretler kullanır. Oyunda kameranın bazen oyuncu kontrolünden alınıp doğrudan yönlendirilmek istenen konuya/objeye kitlendiği de görülmektedir. Örneğin Ezio'nun oyundaki yüksek kulelere tırmanması sağlandığında ve “senkronizasyon” yapıldığında kameranın uzaklaşarak şehrin panoramik bir görüntüsünü sunması sinematik mekâna ve sunuma dair önemli bir örnektir. Kamera kontrolünün geçici olarak oyuncudan alınması ve mekânın bir film sahnesi gibi sunulması oyuncunun zihinsel haritasını (kurgusal mekânı) günceller ve güçlendirir.



***Şekil 2.** "Senkronizasyon" yapıldıktan sonra kameranın uzaklaşarak film sahnesi gibi panoramik bir şehir görüntüsü sunması (Assassin's Creed II, 2009).*

Nitsche'nin "aracılanmış/dolayımlanmış mekân" kavramı üzerinden bakıldığında oyundaki en önemli unsur Ezio'nun ve gördüklerinin aslında tümüyle simülasyon olmasıdır. Zira oyunda Desmond isimli karakter "Animus" isimli bir simülasyon aracına girerek atası olan Ezio'nun anılarını yeniden yaşar. Yani oyuncuya gördüğü Floransa'nın gerçek olmadığı, bir simülasyon olduğu sürekli hatırlatılır. Bu bağlamda *Assassin's Creed II*, Nitsche'nin "aracılanmış/dolayımlanmış mekân" kavramını oyunun hikâyesinin bir parçası haline getirerek meta-seviyede kullanır. Bununla birlikte oyunun arayüzünde bulunan sağlık barları, harita göstergeleri ve hedef işaretleri de aynı şekilde "aracılanmış/dolayımlanmış mekân" kavramının içini dolduran göstergelerdir. Oyunun sahip olduğu bu arayüz doğrudan hikâyenin kendisi olarak sunulurken "Desmond'un atalarının anılarını izlediği bir bilgisayar programı" olarak sunulmaktadır. Dolayısıyla oyun mekânın "aracılanmış/dolayımlanmış" olduğu gerçeğini gizlemek yerine, tam tersi olacak şekilde oyunun temel estetiğini bu aracılanma üzerine kurmuştur.



Şekil 3. *Assassin's Creed II* oyununda Animus içerisinde Ezio karakterini yönetirken sahip olunan arayüz
(<https://cdowinterfacedesign.blogspot.com/2012/04/assassins-creed-ii-interface.html>).

Analiz edilen ikinci kategori, oyunların hikâye anlatım teknikleri, anlatısal mimarisi ve işlevselliğidir. *Uncharted 2: Among Thieves*'de oyunun mimarisi, oyuncunun eylemleriyle tetiklenen bir sahne (staging) işlevi görmektedir. Örneğin, oyuncunun bir trene tırmanmasıyla vagonun uçuruma yuvarlanması veya bir köprüye adım atmasıyla köprünün yıkılması gibi “mikro-anlatılar” (micronarratives), mekânsal tasarımın bir parçasıdır. Burada mimari, statik bir fon değil, aksiyonun ritmini belirleyen dinamik bir unsur olarak kodlanmıştır.



Şekil 4. *Uncharted 2: Among Thieves*'de yer alan tren sahnesi
(*Uncharted 2: Among Thieves*, 2009).

Assassin's Creed II'de ise mekânın bir bilgi deposu veya Jenkins'in tabiriyle (2004, s. 126-127) "hafıza sarayı" (memory palace) olarak kullanıldığı tespit edilmiştir. Kurgusal Floransa ve Venedik içerisinde dağıtılmış "The Truth" glifleri, kodeks sayfaları ve tarihi binaların veri taban bilgileri, oyuncunun mekânı bir dedektif gibi kazımasına ve hikâyeyi parçalar halinde birleştirmesine olanak vermektedir. Bu bağlamda oyunda mini görevlerle mekân, birer bilgi deposuna dönüştürülmüştür. Ortaya çıkan bu tür bulgular; oyunun mekânsal tasarımının, oyuncuyu ana senaryodan bağımsız olarak tarihsel bir arka plan hikâyesini keşfetmeye teşvik ettiğini göstermektedir.



Şekil 5. *Assassin's Creed II*'de yer alan "The Truth" glyflerinden bir tanesi (*Assassin's Creed II*, 2009).

Analiz edilen üçüncü kategori, oyunların gerçeklik algısıdır. Bu kapsamda *Uncharted 2: Among Thieves*'de daha önce açıklandığı gibi önceden belirlenmiş olaylar sahnelenmektedir. Oyuncunun rolü sanki önceden çevrilmiş bir canlandırma filmde yer alan oyuncuyu bir yerden öbür yere belli tuşlara basarak götürmek gibidir. Dolayısıyla sinemasal oyunculuk oyun evreninde bu sayede simüle edilmiş olur. Ancak bu simülasyon, oyuncuya sınırsız bir özgürlük sunmamakta, aksine her şeyin önceden planlandığı ve sonucu belli olan bir senaryonun parçalarını izletmektedir. Oyuncu, özgür iradesiyle hareket ettiği izlenimine kapılsa bile aslında tasarımcının belirlediği “inci dizisi” (Schell, 2008, s. 264) rotasında ilerlemektedir. Baudrillard, sinema filmlerinden örnekle modern dünyada olayların ve kazaların bile birer simülasyona dönüştüğünü, gerçeğin bir “özel efekt” haline geldiğini söyler (Baudrillard, 2011, s. 90). *Uncharted 2: Among Thieves*'de oyuncunun sanki oradaymışçasına içinde bulunduğu trenin uçurumdan sarkması, silahlı çatışma esnasında ana karakterin vurulması veya bir binanın yıkılması gibi sahneler bu durumu doğrular niteliktedir. Bu sahneler gerçek bir tehlike riski taşımamasına rağmen tehlikenin estetik bir simülasyonunu sunar. Oyuncu, bu felaket senaryolarını güvenli olduğu bilincinde olarak sanki oradaymış gibi deneyimler. Ancak bu

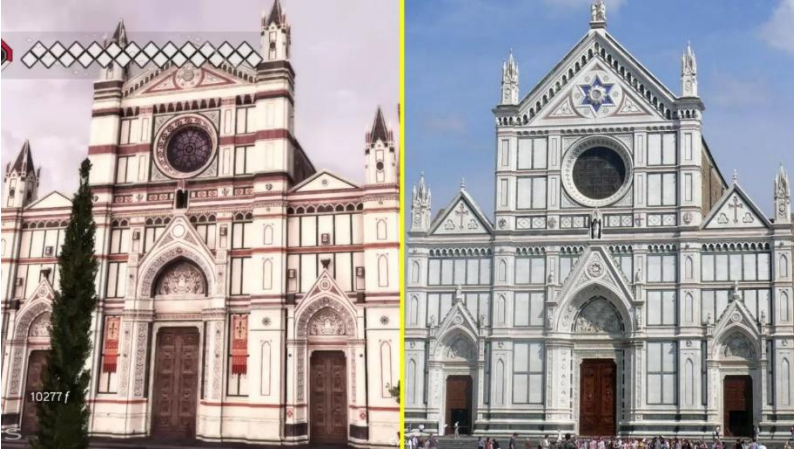
deneyimin gerçek bir tehlikeyi yaşamakla hiçbir ilgisi ve ilişkisi yoktur. *Uncharted 2: Among Thieves* bu yönleriyle bir dijital oyun olarak gerçek hayat yerine sinemayı simüle eder. Oyunun referans noktası ve olay örgüsü *Indiana Jones*, *Kill Bill*, *Terminatör* veya *Ben Hur* gibi filmlere benzemektedir. Yani *Uncharted 2: Among Thieves*, bir simülenin (filmin) tekrar simüle edilmesi gibidir. Bu bağlamda Baudrillard'ın simülakr kavramını derinleştirirken kullandığı basamaklara göre (2011: 20-21) *Uncharted 2: Among Thieves* oyunu, 3. evre (bir görünümün yerini almaya çalışan imge) veya 4. evre (gerçeklikle ilişkisi olmayan saf simülakr) imgeleri arasına yerleşir. *Uncharted 2: Among Thieves*, oyuncuya kahramanlık ve tehlike hissini yaşatan ancak tüm eylemlerin önceden kodlandığı ve sonucun garanti edildiği sinematik bir simülasyondur.



Şekil 6. *Uncharted 2: Among Thieves*'de yer alan tehlike hissini yaşatan sahnelerden birisi (*Uncharted 2: Among Thieves*, 2009).

Assassin's Creed II'de yer alan ve oyuncunun özgür biçimde sokaklarında gezinebildiği Floransa ve Venedik; tarihsel gerçeğin bir kopyası (temsili) değil, oyuncunun beklentilerine göre düzenlenmiş bir simülakrdır. Baudrillard'a göre simülakr (2011, s. 6), gerçeği gizleyen değil, gerçeğin yokluğunu gizleyen bir görünümdür. Buna en net örnek oyundaki pek çok önemli mimari yapının oyunun geçtiği 1470'lerde

Rönesans İtalya'sındaki haliyle değil, günümüzdeki görüntüsüyle yer almasıdır. Örneğin oyunda yer alan Floransa'daki Santa Croce Bazilikası'nın ön yüzü günümüzdeki haline çok benzemektedir. Oysa bu neo-gotik görünüm 1863 yılında inşa edilmiştir. Dolayısıyla oyunun geçtiği 1470'li yıllarda böyle bir neo-gotik mimarinin bulunma ihtimali zaten yoktur. Yani *Assassin's Creed II* 19. yüzyıl mimarisini 15. yüzyıla yerleştirerek oyuncunun zihnindeki işlemsel gerçeği simüle etmektedir. Zira modern oyuncunun zihnindeki Floransa imgesi bu görünümle özdeşleşmiştir. Bu durum da Baudrillard'ın "gerçeğin yerini alan modeller" tanımıyla örtüşmektedir. "...oyuncu otantik deneyimden izole edilmiştir ama oyunun simülasyonu bir kaplama gibi davranarak Floransa'nın hiper-gerçekliğini gizler ve şehri gerçek gibi gösterir" (Dow, 2013, s. 225).



Şekil 7. *Assassin's Creed II*'deki Santa Croce Bazilikası (soldaki), Floransa'da bulunan bazilikanın günümüzdeki hali (sağdaki).



Şekil 8. *Santa Croce Bazilikası'nın 1860'larda geçirdiği neo-gotik mimari revizyon öncesindeki eski görünümü.*

Bununla birlikte Baudrillard, simülasyonun geçmişi “tehlikeli ve zehirli” unsurlarından arındırarak sunduğunu söyler. Benzer şekilde *Assassin's Creed II*'de de tarihin izleri turistik bir geziye dönüşmüş durumdadır. Bu gezi içerisinde 15. yüzyılda yaşanan küresel hastalıklar, salgınlar, komün yaşamını etkileyen diğer unsurlar ve büyük savaşlar gösterilmez. Bununla birlikte oyuncunun oyun içerisinde belli bir yaşantıyı deneyimlenmesi sağlandığı için Rönesans İtalya'sında yaşayan diğer halkların yaşamları görülmez durumdadır. Oyun tümüyle dijital ve görsel bir estetik sunar. Tarihe tümüyle ışık tutmaz. Oyunda yer alan parkur dinamikleriyle şehir yeniden tasarlanır. Dolayısıyla oyuncu gerçeğin kopyasını değil, onun yerini alan simülakrı deneyimlemiş olur. Oyuncu, belki de fiziksel olarak hiç gitmediği Floransa'yı oyun üzerinden ilk kez tanır. Bu durum, Baudrillard'ın Borges'ten alıntılandığı (2011, s. 14) ve literatür kısmında açıklanan “haritanın topraktan önce gelmesi” (simülakrların önceliği) ilkesine uyar; oyuncu için oyunun haritası, gerçek şehrin önüne geçer ve kendi hiper-gerçekliğini kurar. Baudrillard'ın perspektifinden bakıldığında; *Assassin's Creed II*, tarihi bir hakikatmış gibi sunan ancak onu estetik ve işlemsel bir modele (hiper-gerçeğe) dönüştüren tarihsel bir simülakrdır.



Şekil 9. *Assassin's Creed II*'de yer alan Floransa haritası
(<https://www.ign.com/wikis/assassins-creed-2/Florence>).

Analiz edilen son kategori, oyuncunun eylemliliği ve özgürlük yanılsamasıdır. Bu kategorinin temel kodlaması Schell'in "hikâye makinesi" (story machine) ve "inci dizisi" (string of pearls) kavramları üzerinden yapılmıştır. Oyuncunun oyun dünyası üzerindeki etkisi analizlenmiştir. Edinilen bulgulara göre *Uncharted 2: Among Thieves*'de oyuncuya sunulan özgürlük, Schell'in tanımladığı (2008, s. 283-293) "dolaylı kontrol" (indirect control) yöntemleriyle (ışıklandırma, mimari ve etkileşim kısıtlamaları) sınırlandırıldığı görülmüştür. Oyuncu, her ne kadar oyun içerisinde kararları kendisi veriyormuş gibi hissetse bile oyun tasarımcısı tarafından belirlenen lineer ve tekil bir rotayı takip etmektedir. Başka bir alternatif bulunmamaktadır. Dolayısıyla edinilen bulgular doğrultusunda bu yapının oyuncunun yeni şeyler keşfetme ve özgürlük hissinden çok, performans ve ilerleme hazzına odaklandığı söylenilebilir.

Assassin's Creed II ise, oyuncuya daha geniş bir eylemlilik alanı sunmaktadır. Oyun, Jenkins'in tanımladığı (2004, s. 128-129) "beliren anlatıların" (emergent narratives) oluşumuna zemin hazırlamaktadır. Örneğin oyun içerisinde oyuncunun Ezio karakterini kullanarak bir suikast görevini nasıl gerçekleştireceği (gizlice yaklaşmak, koşarak

hedefe ulaşmak, çatışmaya girip düşmanları yavaşça etkisiz hale getirmek veya çatıları kullanarak yukardan hedefe ulaşmaya çalışmak gibi) tümüyle oyuncunun seçimine bırakılmıştır. Bu nedenle oyun, Schell'in kavramsal çerçeve olarak ifade ettiği gibi (2008, s. 265) her oyuncu için farklı deneyimler yaşamasına olanak sağlayan bir “hikâye makinesi” (story machine) özelliği göstermektedir. Ancak oyunun tümüyle özgür bir yapı barındırdığı söylenemez. Analizde edinilen bulgular neticesinde oyunda yer alan bu özgürlüğün bile oyunun kodları ve algoritmik yapısının izin verdiği ölçüde gerçekleştiği görülmüştür. Nitsche'nin de kuramsal açıdan ifade ettiği gibi (2008, s. 19-20) *Assassin's Creed II*'de yer alan anlatı, kural tabanlı mekânlar (rule-based space) tarafından çizilen sınırlar dahilinde gerçekleşmektedir. Dolayısıyla oyunda mutlak bir özgürlükten ziyade tasarlanmış bir olasılıklar düzlemi/uzayı olduğu sonucu ortaya çıkmaktadır. Aslında oyunu deneyimleyen her bir oyuncu aynı sonuca ulaşmasına rağmen edindiği deneyim farklılaşmaktadır. Bu nedenle *Assassin's Creed II*'nin oyunculara hem yeni şeyler keşfetme hem tarihsel bir simülasyon sunma hem özgürlük hissini yaşama hem de ilerleme tabanlı performans hazzına erişme hissi yaşattığı söylenilebilir.

SONUÇ

Bu çalışma, dijital oyunlarda mekânın sadece görsel bir arka plan değil, anlatının inşa edildiği ve oyuncu deneyiminin şekillendiği temel bir yapı taşı olduğunu ortaya koymaktadır. *Uncharted 2: Among Thieves* ve *Assassin's Creed II* oyunları üzerinden yürütülen karşılaştırmalı analiz, sinemasal doğrusal anlatı ve açık dünya anlatı yapılarının mekânsal kurguda nasıl farklılaştığını ve bu farklılaşmanın oyunun oynanabilir yapısı üzerindeki etkilerini somut biçimde literatürdeki farklı görüşler ve kuramsal çerçeve eşliğinde açıklamaktadır. Araştırma soruları ekseninde elde edilen genel ve özel sonuçlar aşağıda özetlenmiştir.

Araştırmanın metodoloji kısmında açıklandığı gibi çalışmanın ilk araştırma sorusu “*Sinemasal anlatı teknikleri, Uncharted 2: Among Thieves gibi doğrusal oyunlarda ve Assassin's Creed II gibi açık dünya oyunlarında mekânsal olarak nasıl farklılaşmaktadır? Nitsche'nin “aracılanmış/dolayımlanmış mekân” (mediated space) kavramı, bu iki*

farklı yapıda oyuncunun hikâyeyi algılayışını nasıl şekillendirmektedir?” şeklindedir. Sinemasal anlatı tekniklerinin mekânsal kullanımı, doğrusal ve açık dünya yapılarında ciddi bir göstermektedir. *Uncharted 2: Among Thieves* örneğinde görüldüğü ve bulgulara açıklandığı üzere, doğrusal oyunlar Nitsche’nin “aracılanmış/dolayımlanmış mekân” (mediated space) kavramını, oyuncunun bakış açısını kısıtlamak ve yönetmek için kullanmaktadır. Bu yapıda mekân, oyuncunun keşfine açık bir alan değil, yönetmenin (yani oyun tasarımcısının) belirlediği kamera açıları ve ışık oyunları ile kurgulanan deneyimlenebilir performatif bir sahnedir. Oyuncu bu sahnede tümüyle özgür değildir, performans odaklı bir haz peşindedir. Nitsche’nin belirttiği gibi (2008: 15-17); bu tür oyunlardaki sunum, kural tabanlı uzam (rule-based space) şeklindedir. Buna karşılık *Assassin’s Creed II* gibi açık dünya oyunlarında “aracılanmış/dolayımlanmış mekân”, oyuncuya daha geniş bir perspektif ve kamera kontrolü sunarak, mekânı izlenen bir nesneden deneyimlenen ve içinde özgürce gezilebilen bir yapıya dönüştürür. Ancak her iki durumda da oyuncu, fiziksel bir gerçeklikle değil, ekran aracılığıyla sunulan ve kodlarla inşa edilmiş bir “aracılanmış/dolayımlanmış” gerçeklikle etkileşime girmektedir.

Çalışmanın ikinci araştırma sorusu “*Assassin’s Creed II*’de hikâyenin geçtiği tarihsel şehirler (Floransa, Venedik, Monteriggioni, Vatikan-Roma) ve *Uncharted 2: Among Thieves*’de lineer anlatı esnasında görülen şehir ve mekânlar (İstanbul Saray Müzesi, Borneo Ormanları, Nepal, Tibet, Himalayalar, Şambala) Baudrillard’ın “simülakr” kavramı bağlamında gerçeğin bir temsili midir, yoksa oyuncu deneyimi için yeniden üretilmiş hiper-gerçek mekânlar mıdır?” şeklindedir. Analizler göstermiştir ki, bu oyun mekânları gerçeğin bir temsili değil, gerçeğin yerini alan modellerdir. Baudrillard’ın “haritanın topraktan önce gelmesi” (2011, s. 14) metaforunda olduğu gibi, *Assassin’s Creed II*’nin sunduğu Floransa ve Venedik gibi tarihsel kentler ve söz konusu mimari, gerçek tarihin karmaşıklığından ve kusurlarından arındırılmış, oyun mekâniklerine (tırmanma, zıplama, parkur tamamlama vb.) hizmet etmek üzere yeniden üretilmiş matematiksel bir gerçekliktir. Bu mekânlar, tarihsel hakikati yansıtmamaktadır. Aksine, oyuncunun zihnindeki tarih imgesini tatmin eden, gerçeğinden daha gerçek (hiper-

gerçek) ve kusursuzlaştırılmış simülasyonlardır. *Uncharted 2: Among Thieves*'in sunduğu egzotik sonsuz coğrafyalar ise gerçek dünyayı değil, modern aksiyon sinemasını simüle ederek, gerçeklikle ilişkisi olmayan saf bir simülakr sunmaktadır.

Çalışmanın son araştırma sorusu ise “*Henry Jenkins’in tanımladığı “çevresel hikâye anlatımı” (environmental storytelling) türleri (çağrışımıcı, canlandırılan, gömülü, beliren), Assassin’s Creed II ve Uncharted 2: Among Thieves’de yer alan mekân tasarımları üzerinden nasıl uygulanmaktadır ve anlatı oluşumunda mekânın rolü nedir?*” şeklindedir. Jenkins’in “çevresel hikâye anlatımı” (environmental storytelling) türlerinin, oyunların mekânsal tasarımına göre farklılaştığı tespit edilmiştir. Bu bağlamda *Uncharted 2: Among Thieves*, Jenkins’in “canlandırılan hikâyeler” (enacting stories) kategorisine girmekte; mekân, oyuncunun aksiyonu gerçekleştirmesi için tasarlanmış dinamik bir sahneleme (staging) işlevi görmektedir. Burada mekân, olayların akışını hızlandıran veya yavaşlatan bir anlatı aracı işlevi kazanmaktadır. Buna karşın *Assassin’s Creed II*, “gömülü anlatı” (embedded narrative) ve “çağrışımıcı mekânlar” (evocative spaces) tekniklerini kullanmaktadır. Oyun evreni, oyuncunun bir dedektif gibi parçaları birleştirerek hikâyeyi keşfettiği bir hafıza mekânına dönüşmektedir. Oyuncu, Venedik sokaklarında veya Floransa çatılarında gezerken, mekânın kendisine gömülü olan tarihsel ve kurgusal bilgiyi (oyunda yer alan “The Truth” glifleri, kodeks sayfaları gibi) açığa çıkartır. Böylece mekân, sadece eylemin geçtiği bir yer değil, anlatının bizzat kendisi ve taşıyıcısı konumuna yükselmektedir.

Sonuç olarak bu çalışmanın bulguları; dijital oyunlarda mekânın pasif bir fon olmadığını, aksine oyuncuyu yönlendiren, hikâyeyi anlatan ve ideolojik/kültürel kodları (simülakrları) yeniden üreten aktif bir “anlatı mimarisi” olduğunu ortaya koymaktadır. Oyun araştırmacılarına gelecek çalışmalarında sanal gerçeklik (VR) teknolojilerinin bu mekânsal anlatı ve simülasyon deneyimini nasıl ve ne yönde dönüştürdüğünü incelemesi önerilmektedir. Bu çalışmanın bulgu ve sonuçlarının gelecek araştırmalara kaynak teşkil etmesi umulmaktadır.

KAYNAKÇA

Baudrillard, J. (2011). *Simülakrlar ve simülasyon* (O. Adanır, Çev.). Ankara: Doğu Batı Yayınları.

Casas, I. C. (2023). *Level design: Environmental storytelling in first person video games* (Yayınlanmamış Lisans Tezi). Polytechnic University of Catalonia, Barselona.

Doma, O. O. ve Eyüce, Ö. (2014). Video oyunu mekânlarında mimari deneyim: Mekânsal, zamansal, anlatısal. *VIII. Mimarlıkta Sayısal Tasarım Ulusal Sempozyumu* içinde (s. 1-12). İzmir: İzmir Yüksek Teknoloji Enstitüsü.

Dow, D. N. (2013). Historical veneers: Anachronism, simulation, and art history in *Assassin's Creed II*. M. W. Kapell ve A. B. R. Elliott (Ed.), *Playing with the past: Digital games and the simulation of history* içinde (s. 215-231). New York, NY: Bloomsbury Academic.

Hornstrup, K. K., Bendixen, L. K., & Madsen, P. S. K. (2016). *The glue of narratives: Indirect storytelling in a digital world* (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Aalborg University, Aalborg, Danimarka.

İnce, L. Y. (2024). Dijital oyun oynama anıları ve topografik nostalji. *Moment Dergi*, 11(2), 403-421.

Jenkins, H. (2004). Game design as narrative architecture. N. Wardrip-Fruin ve P. Harrigan (Ed.), *First person: New media as story, performance, and game* içinde (s. 118-130). Cambridge, MA: MIT Press.

Lynch, K. (2010). *Kent imgesi* (İ. Başaran, Çev.). İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları. (Orijinal eser 1960 tarihlidir, metindeki 1990 atfı farklı bir baskıya ait olabilir).

Nitsche, M. (2008). *Video game spaces: Image, play, and structure in 3D game worlds*. Cambridge, MA: MIT Press.

Schell, J. (2008). *The art of game design: A book of lenses*. Burlington, MA: Morgan Kaufmann.

Snider, E. (2011). Review of video game spaces: Image, play, and structure in 3D game worlds. *Eludamos: Journal for Computer Game Culture*, 5(1), 101-103.

BÖLÜM 7

DİJİTAL LUDOLOJİ: YENİ MEDYA ÇAĞINDA OYUN, KÜLTÜR VE ETKİLEŞİM

MUSTAFA DOĞUKAN BAŞALAN¹

Atıf: Başalan, M. D. (2026). Dijital Ludoloji: Yeni Medya Çağında Oyun, Kültür ve Etkileşim. Güler, Ş. (Ed.), Yeni Medya ve Dijital Oyun Çalışmaları. AI.LabsPublishing.153-183

¹ Hatay Mustafa Kemal Üniversitesi, İletişim Bilimleri ABD, Tezli Yüksek Lisans, dokayazilim@gmail.com, ORCID: 0009-0008-8873-1102

GİRİř

İnsanlık tarihi boyunca oyun, yalnızca eğlenceyle sınırlı bir pratik olmamış; aynı zamanda toplumsal örgütlenme, kültürel aktarım ve kimlik inřasında merkezi bir rol üstlenmiştir. Antropolojik arařtırmalar, farklı toplumların oyun biçimlerinin değeri sistemlerini, güç ilişkilerini ve kolektif hayal gücünü yansıttığını ortaya koymaktadır (Boellstorff, 2006). Ancak 20. yüzyılın ikinci yarısından itibaren teknolojik gelişmelerle birlikte oyun, fiziksel mekânlardan dijital ortamlara taşınmış ve bu dönüşüm, oyun çalışmalarını geleneksel bağlamın ötesine geçmeye zorlamıştır. Bu bağlamda ludoloji - oyunun kuramsal, kültürel ve yapısal boyutlarını inceleyen disiplin- dijitalleşme süreciyle birlikte yeni bir epistemolojik yönelim kazanmış ve “dijital ludoloji” olarak adlandırılabilir yeni bir arařtırma eksenine evrilmiştir (Schweighauser, 2009).

Yeni medya teknolojilerinin yaygınlaşması, oyun kavramını salt bir eğlence etkinliđi olmaktan çıkarıp, interaktif, çok katmanlı ve kültürel bir fenomen haline getirmiştir. Bugün dijital oyunlar, yalnızca bireylerin boş zaman etkinliđi değeri; aynı zamanda küresel ekonominin temel dinamiklerinden biri, politik iletişimin yeni araçlarından bir sahne, toplumsal kimliklerin yeniden üretildiđi bir mecra ve kültürel endüstrilerin en güçlü temsil alanlarından biri haline gelmiştir. Bu bağlamda, dijital oyunlar üzerine düşünmek, sadece oyun deneyimini değeri, aynı zamanda teknoloji, kültür, ekonomi ve toplum arasındaki ilişkilerin yeni biçimlerini anlamayı da gerektirmektedir (Perron ve Wolf, 2003).

Dijital ludoloji, yeni medya çağında oyunları incelemenin ötesinde, oyunların bireysel ve toplumsal düzeyde nasıl bir etkileşimsel deneyim sunduđunu, kültürel kodları nasıl dönüřtürdüđünü ve kullanıcıların gündelik yaşam pratiklerini nasıl biçimlendirdiđini arařtırmayı amaçlar. Günümüzde oyuncu toplulukları, yalnızca oyun alanında kalmamakta; forumlar, sosyal medya platformları ve canlı yayın ağları üzerinden genişleyen dijital ekosistemler kurmaktadır (Bispo, 2025). Bu ekosistemler, bireylerin yalnızca oyun oynadıđı değeri, aynı zamanda üretkenlik, yaratıcılık, kimlik inřası ve kültürel paylaşım pratiklerine katıldıđı alanlar haline gelmiştir. Dolayısıyla, dijital ludolojinin temel

araştırma soruları, artık yalnızca “oyun nasıl oynanır?” değil; aynı zamanda “oyun nasıl kültür üretir, nasıl bir toplumsal etkileşim alanı yaratır ve nasıl bir ekonomik-politik ekolojiye dâhil olur?” şeklinde genişlemektedir.

Bu bölüm, “oyun, kültür ve etkileşim” üçgeninde konumlanan dijital ludolojiyi disiplinlerarası bir yaklaşımla ele almayı hedeflemektedir. İletişim çalışmaları, kültürel çalışmalar, sosyoloji, medya teorisi ve oyun tasarımı disiplinlerinden beslenerek, dijital oyunların hem bireysel deneyim hem de kolektif pratikler düzeyinde ne tür anlamlar ürettiğini tartışmayı amaçlamaktadır. Ayrıca, yeni medya ortamında oyunların sadece tüketilen ürünler değil, aynı zamanda kullanıcıların katılımıyla yeniden üretilen ve şekillenen kültürel yapılar olduğu vurgulanacaktır.

Dijital ludolojinin incelenmesi, günümüzde özellikle üç temel boyut üzerinden önem kazanmaktadır: Teknolojik boyut, oyunların yazılım mimarilerinden interaktif medya estetiğine kadar uzanan yapısını; Kültürel boyut, oyunların kimlik, topluluk ve ideoloji üretimindeki rolünü; Etkileşimsel boyut ise oyuncular ile dijital ekosistemler arasındaki karşılıklı ilişkiyi anlamayı gerekli kılmaktadır. Bu üç boyut, kitabın temel tartışma zeminini oluşturacak ve her bölümde farklı bir perspektiften ayrıntılı biçimde ele alınacaktır.

Sonuçta dijital ludoloji, yalnızca oyunların yapısal analizi değil; aynı zamanda oyunların kültürel, ekonomik ve toplumsal bağlamlarda nasıl bir etkileşim alanı sunduğunu anlamaya yönelik bir çabadır. Yeni medya çağında oyun, artık yalnızca oyun değildir; toplumsal bir deneyim, kültürel bir pratik ve dijital çağın ruhunu yansıtan en önemli anlatı biçimlerinden biridir. Bu bölüm, söz konusu dönüşümü anlamlandırmak için dijital oyunlara hem teorik hem de eleştirel bir perspektifle yaklaşacak ve okuru, oyun olgusunu yeniden düşünmeye davet edecektir.

Ludolojinin Teorik Temelleri

Ludoloji yaklaşımını benimseyen araştırmacılar, dijital oyunların anlatı temelli yöntemlerle analiz edilemeyeceğini ileri sürmektedir. Bu bakış açısına göre oyunlar, hikâye anlatımı ya da dijital medya kategorileri

iinde deđil, kendi zgn yapısal ve etkileřimsel zellikleriyle ele alınmalıdır. Bu dođrultuda ludologlar, fenomenolojik ve biimsel kuramlardan yararlanarak, oyunlara zg teorik ereveler geliřtirmeye ynelik bir metodoloji oluřturma abasına girmiřtir. Lankoski ve Bjrk (2015), biimsel zmlemeyi bir yapıtın bileřenlerinin ve bu bileřenler arasındaki iliřkilerin ayrıntılı biimde incelenmesi olarak tanımlamaktadır. Bu tr bir analiz, sz konusu yapıtın bađlamsal erevesi ve diđer eserlerle olan etkileřimi dikkate alınarak yapılabileceđi gibi, bađlamdan tamamen bađımsız bir řekilde de gerekleřtirilebilir (Lankoski ve Bjrk, 2015, s. 23). Ancak her iki durumda da oyun, bireysel oyuncu deneyimlerinden ya da tekil oynanıř biimlerinden arındırılmıř olarak ele alınmalıdır. Belirli oyuncu gruplarına odaklanılsa bile, ama bu grupların oyunu nasıl oynadıđı deđil; oyunun bir sistem olarak nasıl iřlediđini ortaya koymaktır (Karadeniz, 2017, s. 62).

Ludolojik arařtırmaların teorik altyapısı, oyunun strktrel ve biimsel dođasını inceleyen klasik kuramlarla řekillenmiřtir. Bu disiplinin dřnsel kkleri, her ne kadar kavramsal olarak sonra adlandırılrsa da Johan Huizinga'nın Homo Ludens metnine kadar uzanır. Huizinga, oyunu kltrel inřanın merkezine yerleřtirirken; onu rutin hayattan bađımsız, kendine has sınırları olan ve zgr iradeyle gerekleřtirilen bir eylem olarak tanımlar. Bu perspektif, oyunun yalnızca bir eđlence aracı olduđu dřncesini yıkarak, ona anlam yaratan bir iřlev ykler. te yandan Roger Caillois; rekabet, řans, taklit ve bař dnmesi zerinden geliřtirdiđi tipolojiyle oyun deneyimini bilimsel bir zemine tařımıřtır. Gnmz ludolojisi, bu kategorik mirası diđital ortama entegre ederek oyun mekaniklerinin yapısal analizini gerekleřtirir (Berger, 1963).

Diđital ludoloji disiplini, kurallar ile iřleyiř mekanizmaları arasındaki etkileřimi merkeze alan sistem teorisinden beslenir. Bu noktada Espen Aarseth tarafından ortaya atılan "ergodik edebiyat" ve "sibernetik metin" terminolojisi, oyunların izgisel olmayan ve kullanıcı performansına dayalı dođasını kavramak iin kilit rol oynar. Aarseth'in perspektifinde oyun; statik bir metin olmaktan ziyade, katılımcının mdahaleleriyle řekillenen devinimli bir yapıdır. Dolayısıyla ludolojik

yaklaşım, kullanıcıyı edilgen bir alıcı konumundan çıkararak oyunun seyrini tayin eden bir aktöre dönüştürür. Bu süreçte oyuncunun stratejik tercihleri ve sistemden gelen anlık geri bildirimler, deneyimin temel anlam zeminini oluşturur (Aarseth, 1997).

Oyun çalışmalarının (ludoloji) kuramsal evrimi, anlatı odaklı perspektiflerle yürütülen metodolojik tartışmalarla ivme kazanmıştır. Bu iki disiplin arasındaki tarihsel kutuplaşma, oyunun özgün kimliğinin tanımlanmasında kritik bir eşik olmuştur. Ludologların temel iddiası; dijital oyunların geleneksel edebi veya sinematik metinlerin analiz araçlarıyla tam olarak kavranamayacağıdır. Onlara göre bir oyunu var eden ana unsur hikâye değil; stratejik hamleler, mekanik sınırlar ve oyuncu performansıdır. Bu görüş anlatıyı tamamen reddetmek yerine, onu oyun sistemini destekleyen ancak temel belirleyici olmayan yardımcı bir bileşen olarak konumlandırır. Sonuç olarak ludoloji, oyunları sadece birer anlatı nesnesi olarak gören indirgemeci yaklaşımlara karşı, mecranın kendine has varlık yapısını savunan bir kuram inşa etmiştir.

Dijital Oyunların Kültürel Boyutu

Dijital oyunlar, basit birer eğlence aracı veya teknik ilerlemenin sonucu olmanın ötesinde, modern kültürün anlam inşa süreçlerine nüfuz etmiş karmaşık kültürel yapılar olarak okunmalıdır. Kültürel çalışmaların sunduğu mercekten bakıldığında bu mecralar; toplumsal değerlerin, ideolojik kurguların ve kimlik temsillerinin sadece sergilendiği değil, aynı zamanda yeniden yapılandırıldığı sahalardır. Oyun evrenleri, içinde bulundukları politik, ekonomik ve tarihsel şartlardan bağımsız değildir; aksine bu arka planlar oyunun görsel diline, mekaniklerine ve karakter yapılarına doğrudan sızar. Bu bağlamda oyunlar, kültürü sadece yansıtan bir ayna değil; kültürel mananın sürekli bir pazarlık halinde üretildiği canlı ve dinamik platformlardır (Sığın, 2025, ss. 50-51).

Dijital oyunların taşıdığı kültürel derinlik, kendini en net şekilde söylemsel ve temsili katmanlarda belli eder. Bu mecrada karşımıza çıkan figürler, mekânsal tasarımlar ve hikâye kurguları; toplumsal cinsiyet, etnik köken, sınıf ve ulusal aidiyet gibi temel kültürel şifrelerle örülüdür. Özellikle büyük ölçekli (AAA) yapımlarda hegemonik

erkeklik, g tutkusu ve askeri deđerlerin yceltilmesi, bu oyunların belirli bir ideolojik szgeten getiđinin kanıtıdır. Buna karřın, bađımsız oyun geliřtiricileri ve alternatif retimler, bu yerleřik anlatılara meydan okuyan ve onları sarsan muhalif yapılar sunma kapasitesine sahiptir. Bu aıdan bakıldıđında dijital oyunlar, kltrel stnlk kurma abaları ile bu duruma karřı geliřtirilen diren pratiklerinin i ie getiđi hibrit alanlar olarak deđerlendirilmelidir (Muriel ve Crawford, 2018).

Dijital oyunların kltrel etkisi, bireysel deneyimin tesine geerek oyuncu topluluklarının pratikleriyle derinlik kazanır. Oyun sreci artık sadece yazılımla kurulan bir etkileřim deđil; sosyal medya, dijital yayıncılık ve e-spor organizasyonları sayesinde kolektif bir kimliđe brnmřtr. Bu ekosistemde kullanıcılar, sunulan ieriđi tketen edilgen kiřiler olmaktan ıkıp; mod retimi, hayran alıřmaları ve oyun ii seremonilerle kltr řekillendiren etkin paydařlara dnřrler. Bu tr yaratıcı eylemler, oyunun orijinal anlamını srekli olarak yeniden yorumlayan katmanlar inřa eder. Sonu olarak oyunlar, basit birer eđlence objesi olmanın ok tesinde, toplumsal bađların ve aidiyet duygusunun filizlendiđi yařayan birer kltrel mecra niteliđi tařır (Pitroso, 2024).

Dijital oyunlar, kreselleřen dnyada kltrel hibritleřmenin ve ierik akıřının temel dinamiklerinden biri haline gelmiřtir. Sektr, dnya apındaki tketiciler kitlesine ulařmaya alıřırken yerel anlatıları, mitolojik đeleri ve estetik deđerleri standartlařtırılmıř bir potada eriterek yeniden kurgular. Bu durum, toplumlar arası diyalogu teřvik etse de beraberinde kltrel kalıp yargıların pekiřmesi tehlikesini dođurur. Bilhassa Batılı tasarım pratiklerinin "genel geer standart" olarak dayatılması, temsil noktasındaki eřitsiz g dađılımını ve hegemonik yapıyı iřa eder. Dolayısıyla oyunların kltrel etkisi incelenirken, kresel standartlar ile yerel deđerler arasındaki bu atıřmalı iliřkiyi merkezine alan bir analiz yntemi benimsenmelidir (Wong, 2024).

Dijital oyunlar, nihayetinde bireyin gndelik alıřkanlıklarını ve kltrel kavrayıřını yeniden yapılandıran performatif mecralar olarak tanımlanabilir. Oyun sisteminin teřvik ettiđi bařarı kriterleri, iřbirliđi

yöntemleri ve rekabetçi tutumlar, kullanıcıların gerçek dünyadaki algı süreçlerine de sirayet edebilir. Bu bağlamda oyunlar, kültürü sadece bir görüntü olarak sunmaz; aksine onu doğrudan tecrübe yoluyla kişiye aktaran bir sosyalleşme düzlemi oluşturur. Kültürel açıdan bakıldığında bu mecra; kimlik üretiminden ideolojik aşılama, sosyal dayanışmadan kolektif belleğin inşasına kadar geniş bir spektrumda faaliyet gösteren kompleks bir yapı olarak görülmelidir.

Yeni Medya Ekolojisinde Oyun

Yeni medya ekolojisi, iletişim araçlarını sadece teknik birer aygıt olarak görmekten ziyade; bu teknolojilerin toplumsal ağları, bireysel idraki ve kültürel üretim süreçlerini nasıl yeniden inşa ettiğine odaklanan kapsayıcı bir perspektiftir. Bu ekosistem içerisinde oyunlar, merkezi bir konum işgal etmeye başlamıştır (Cerezo-Pizarro vd., 2023). Dijital oyun mecrası; katılımcı kültür, etkileşimli yapı ve ağ odaklı iletişim prensiplerini bünyesinde toplayarak yeni medyanın karakteristik özelliklerini en rafine haliyle sergiler. Oyun, basit bir vakit geçirme aracının ötesine geçerek; kullanıcıyı sürecin merkezine koyan, tecrübe ve geri bildirimle dayalı yapısıyla yeni medya mekanizmalarının işleyişini somutlaştırır. Bu sebeple oyun, modern medya ortamlarının nasıl deneyimlendiğini ve yorumlandığını anlamak adına vazgeçilmez bir çözümleme aracıdır (Jenkins, 2006).

Modern medya ekosisteminde oyunlar, geleneksel mecraların aksine çizgisel olmayan hikâye evrenleri ve etkileşimli yapılarıyla ayrışırlar. Sinema veya radyo gibi izleyiciyi pasif kılan tek taraflı iletişim kanallarının aksine dijital oyunlar, bireyi oyunun seyrini belirleyen merkezi bir aktör konumuna taşır. Bu dönüşüm, medyanın sadece bir içerik olarak tüketilmesinden ziyade, katılımcı bir süreç olarak tecrübe edilmesini sağlar. Kullanıcı hamleleri oyun evreninin gidişatını şekillendirirken, arka plandaki yazılımsal mimari ve oyun motorları da bu eylemlere dinamik tepkiler üretir. Neticede oyunlar, teknoloji ile insan arasındaki diyalogun en yüksek seviyede gerçekleştiği dijital sahalar olarak tanımlanmalıdır (Zhang, 2025, ss. 20-21).

Dijital oyunların güncel medya ekosistemindeki yeri; platform odaklı dönüşüm ve veri odaklı ekonomi prensipleriyle doğrudan ilişkilidir. Modern oyunlar; sosyal mecralar, mobil servisler ve canlı yayın

ađlarıyla eklenlenerek karmařık bir dolařım mekanizması inřa eder. Bu sũreçte oyuncu hareketlerinin dijital veriye dũnũřtũrũlmesi ve bu verinin metalařtırılması, oyunlarđ yeni nesil kapitalist stratejilerin odak noktasına yerleřtirir (Heslinga, 2024). Bu perspektifle oyun; yalnızca bir eđlence alanđ deđil, aynı zamanda dijital emek sũmũrũsũ ve algoritmik denetim tartıřmalarının odađındaki bir mecradır. Oyuncuların rekabet arzusu ũzerinden sisteme dahil edilen "gũnũllũ emeđi", oyunun kendi mekaniđi içerisinde mevcut iktidar dinamiklerini maskeleyebilir (de Peuter ve Young, 2019).

Dijital oyunlar, yeni medya dũzeninde toplumsal temas ve kamusal hayatın sınırlarđnı bařtan çizer. Sanal evrenler ve kitlesel çevrimiçi platformlar, yerel sınırların ũtesine geçen ortak tecrũbelerin yařandđđı modern kamusalılıklar yaratır. Bu dijital sahalarda etkileřim sadece metinle sınırlı kalmaz; avatarların gũrsel dili, mekãnsal hareketler ve sembolik iřaretler yoluyla çok boyutlu bir iletiřim kuruluur. Bu sayede oyunlar; aidiyet duygusunun pekiřtiđi, kimliđin eylemsel olarak kurgulandđđı birer sosyal deney alanđ gũrevi gũrũr. Ancak bu siber kamusalılık, beraberinde getirdiđi dıřlayıcı eđilimler, toksik kũltũr ve hiyerarřık dengesizliklerle yeni medya ekolojisinin paradoksal yũnlerini de gũn yũzũne ıkarır (O’Sullivan, 2016).

Nihayetinde oyun, gũnũmũz medya ekosisteminde sadece bir ierik tũrũ deđil; toplumsal ũrgũtlenme ve dũřũnũř biimlerini dũnũřtũren bir model olarak kavranmalıdır. Oyunlařtırma sũreleri; eđitim, siyaset ve iř dũnyasđ gibi farklı mecralarda yeni medyanın iřleyiř mantđđını hakim kılar. Seviye sistemleri, ũdũl mekanizmaları ve rekabeti kurgular, bireysel tutumları disipline eden yeni normatif yapılar inřa eder. Bu tablo, oyunun kũltũrel ve ideolojik bir aygıt olarak ũstlendiđi kritik rolũ kanıtlar niteliktedir. Bu nedenle oyun; sadece bir eđlence aracı deđil; algđ biimlerini, emek sũrelerini ve iktidar ađlarını bařtan kurgulayan, derinlemesine akademik analizi gerektiren ok katmanlı bir fenomendir.

Oyun ve İdeoloji

Dijital oyunlar ile ideoloji arasındaki bađ, bu mecraların masum birer eđlence aracı olmaktan ziyade; belirli deđer yargılarđnı ve gũ dinamiklerini yeniden inřa eden kũltũrel formlar olduđu geređine

dayanır. Buradaki ideoloji kavramı; sadece doğrudan siyasi mesajlarla kısıtlı kalmayıp, toplumsal hayatı ve anlamlandırma süreçlerini şekillendiren gizli normlar dizgesi olarak tanımlanmalıdır. Oyunlar; yapısal kuralları, kurgusal dünyaları ve başarı-başarısızlık sistemleri vasıtasıyla bu düşünsel yapıları tecrübe edilebilir bir zemine taşır. Katılımcı, oyunun sunduğu mekanikler içinde hangi hamlenin "ideal" veya "kazandırıcı" olduğunu keşfederken, bu mantığın arkasındaki ideolojik şablonu da bilinçdışı bir düzeyde deneyimlemiş olur (Moyzhes, 2020).

Oyun evrenlerindeki ideolojik mekanizmalar, kendilerini en belirgin şekilde yapısal kurallar ve işleyiş mekanikleri aracılığıyla dışa vurur. Düşünsel arka plan genellikle hikâyede açıkça sunulmak yerine; teşvik edilen eylemler, yaptırıma uğrayan hamleler ve gelişim stratejileri üzerinden sisteme dahil edilir. Tasarımın odağına yerleştirilen rasyonel verimlilik, bireysel performans, durmaksızın yükselme ve kaynak yönetimi gibi unsurlar, neoliberal değer setlerinin oyunun doğasına nasıl nüfuz ettiğinin somut göstergeleridir. Katılımcı, ilerleme kaydedebilmek adına bu sistemsel mantığı içselleştirmek durumunda kaldığından; ideoloji, sözel bir aktarımdan ziyade pratik bir tecrübe olarak zihne yerleşir. Bu açıdan bakıldığında oyunlar, ideolojik formasyonun gizli fakat sarsılmaz birer uygulama sahası haline gelir (Oçak, 2023, ss. 326-327).

Oyun ve ideoloji arasındaki etkileşim, kendini en bariz şekilde temsil politikaları üzerinden belli eder. Dijital oyun evrenlerinde kurgulanan karakter şemaları, hasım figürleri ve mekânsal tasarımlar; bazı kimliksele unsurları norm olarak merkeze yerleştirirken, diğerlerini ikincilleştirebilir ya da tamamen yok sayabilir. Bilhassa askeri ve stratejik temalı yapımlarda, Batı eksenli tarih yorumlarının ve militarist yaklaşımların "öteki" kavramını düşmanlaştıran bir perspektifle harmanlandığı gözlemlenir. Bu tür ideolojik kurgular, sadece senaryo bazında kalmaz; bizzat oyun mekanikleri ve eylem setleri yoluyla güçlendirilir. Bireyin, tanımlanmış belirli gruplara yönelik şiddeti kaçınılmaz bir gereklilik olarak tecrübe etmesi, ideolojinin duysal ve fiziksel bir boyutta derinlemesine benimsenmesiyle sonuçlanır (Oçak, 2023, s. 327).

Oyun ile ideoloji ilřkisi, katılımcının bu sũreçteki rolũ ve ȳzne olarak inřa ediliř biřimiyle dođrudan bađlantılıdır. Dijital oyun evrenleri, oyuncuya belirli karakter kalıpları ve eylem sınırları izerek, onu ideolojik olarak kurgulanmıř pozisyonları benimsemeye zorlar. Birey; bir yȳnetici, asker veya kurtarıcı kimliđini ȳstlendiđinde, bu statũlerin beraberinde getirdiđi ahlaki ve toplumsal normları da bizzat tecrũbe eder. Bu etkileřim, Louis Althusser'in "ideolojik ađırma" teorisiyle paralel bir dũzlemde okunabilir; zira oyun, kullanıcıyı belirli bir dũřũnsel konumda tanımlar ve ona bu merkezden bir hitap geliřtirir. Oyunun ilerleyiři, oyuncunun bu daveti kabul etmesine ve belirlenen ȳzne konumuna yerleřmesine bađlıdır (Garite, 2003).

Dijital oyunlar, ideolojik yapıların sadece aktarıldıđı mecralar olmaktan ziyade, bu yapıların sorunsallařtırıldıđı ve dȳnũřtũrũldũđũ dinamik sahalara olarak da okunabilir. Bilhassa bađımsız yapımlar ve muhalif tasarım yaklařımları, yerleřik ideolojik řablonların deřifre edilmesine ve kamusal tartıřmaya aılmasına olanak tanır. Oyun mekaniklerinin kasti olarak iřlemez hale getirilmesi, geleneksel ȳdũl sistemlerinin reddi veya etik ikilemlerin vurgulanması gibi yȳntemler, ideolojinin yarattıđı "dođallık" algısını sarsan stratejik hamlelerdir. Bu perspektifle oyun; ideolojik mesajların edilgen bir ileticisi deđil, mevcut dũzene yȳnelik aktif bir mũdahale uzamı niteliđi tařır (Kahraman ve Fidan, 2022, ss. 860-861).

Sonu olarak oyun ve ideoloji arasındaki iliřki, dijital oyunların kũltũrel, politik ve toplumsal etkilerini anlamak aısından merkezi bir ȳneme sahiptir. Oyunlar, ideolojiyi sȳylemsel dũzeyin ȳtesine tařıyarak, kurallar, eylemler ve deneyimler aracılıđıyla bedenlenmiř hũle getirir. Bu nedenle oyun alıřmaları, ideolojiyi yalnızca temsil analizleriyle deđil, oynanıř pratiklerini, mekanik yapıları ve oyuncu-oyun etkileřimini merkeze alan bũtũncũl yaklařımlarla ele almalıdır. Oyun, bu yȳnũyle ađdař ideolojilerin hem yeniden ȳretildiđi hem de potansiyel olarak dȳnũřtũrũlebildiđi ȳzgũl ve gũlũ bir kũltũrel form olarak akademik incelemeyi zorunlu kılar.

Oyun, Ekonomi ve Endũstri

Oyun, sermaye ve endũstri arasındaki etkileřim; dijital oyunların gũncel dũnyada sadece kũltũrel birer meta deđil, kũresel ȳlekte

yapılandırılmış devasa bir ekonomik mekanizmanın çekirdek unsuru olduğunu kanıtlamaktadır. Modern oyun sektörü; üretim süreçlerinden veri analizine, pazarlamadan son kullanıcı erişimine kadar uzanan karmaşık bir değer zinciri üzerinde yükselirken; bilişim, medya ve yaratıcı endüstri kollarıyla iç içe geçer. Yüksek maliyetli AAA projelerinden butik bağımsız girişimlere kadar uzanan bu üretim skalası, finansal operasyonlar ve küresel yatırım stratejileriyle yönetilen endüstriyel bir rasyonaliteye tabidir. Bu tablo, oyunların sanatsal tercihlerinin ve mekanik kurgularının dahi piyasa mantığı tarafından nasıl şekillendirilebildiğini göstermektedir (Bulus ve Bulus, 2020, ss. 1-2).

Dijitalleşme süreciyle beraber oyun ekonomisi, üretim modellerini ve iş gücü dinamiklerini radikal bir biçimde dönüştürmüştür. Bir oyunun inşası; kodlamadan sanatsal tasarıma, hikâye kurgusundan işitsel dünyaya kadar pek çok uzmanlığın kesiştiği kolektif bir çaba gerektirir. Ne var ki bu yaratıcı süreç; esnek çalışma modelleri, geçici istihdam biçimleri ve aşırı yoğun çalışma dönemlerini ifade eden "crunch" pratikleriyle sarmalanmıştır. Sektörde iş gücü, genellikle yaratıcılık ve mesleki tutku kavramları üzerinden idealize edilirken, bu söylem aslında güvencesiz ve zorlu çalışma şartlarının üzerini örtebilmektedir. Bu nedenle oyunun iktisadi yapısı incelenirken, sadece nihai ürünlere değil, bu ürünleri var eden sorunlu emek ilişkilerine de odaklanılmalıdır (Reyes, 2017).

Dijital oyun sektöründeki finansal mekanizmalar, gelir elde etme yöntemlerinin çeşitlenmesiyle birlikte çok boyutlu bir yapıya bürünmüştür. Tek seferlik ödemeye dayanan klasik satış anlayışı; yerini abonelik modelleri, oyun içi mikro işlemler, ek paketler ve dönemsel içerik biletleri (battle pass) gibi süreklilik arz eden stratejilere bırakmıştır. Bilhassa "ücretsiz" (free-to-play) iş modelleri, kullanıcı trafiğini doğrudan finansal bir getiriye dönüştüren yeni bir paradigma yaratmıştır. Bu düzlemde oyuncu, sadece nihai bir tüketici olmaktan çıkarak; veri sağlayan ve sistemin finansal döngüsünü ayakta tutan aktif bir bileşene dönüşür. Sanal paralar ve dijital mülkiyet üzerinden kurgulanan oyun içi piyasalar, fiziksel dünya ekonomisiyle

bütünleřerek oyun ile iktisadi gereklik arasındaki ayrımı ortadan kaldırır (Sancar, 2025, ss. 69-70).

Oyun sektrnn kresel lekteki mimarisi, ekonomi-politik bir perspektifle incelendiđinde eřitsiz g dinamiklerini aıđa ıkarır. Dev yayıncı kuruluşlar ve platform sađlayıcıları, erişim ađları ile grnrlk kriterlerini ellerinde tutarak pazarın iřleyiři zerinde domine edici bir otorite kurarlar. Dijital satıř mecraları, algoritmik n plana ıkarma yntemleri ve platform kuralları; hangi ieriklerin kitlelere ulařacađını ve hangi aktrlerin finansal kazan sađlayacađını dođrudan tayin eder. Bu yapı ierisinde bađımsız stdyolar, sanatsal zerklik ile iktisadi varlıđını koruma abası arasında zorlu bir denge kurmaya itilir. Grnenin aksine oyun endstrisi, liberal bir serbest piyasa modelinden ziyade; sermayenin belirli ellerde toplandıđı ve platform hegemonyasının hkm srdđ bir dzlemde iřlemektedir (Brcenas Curtis, 2023, s. 281).

Oyun, sermaye ve endstri arasındaki etkileřim; dijital iř gc ve kullanıcı katılımı erevesinde yeniden deđerlendirilmelidir. Kullanıcıların oyun evrenindeki eylemleri, ierik geliřtirme sreleri, yayıncılık faaliyetleri ve topluluk iindeki rolleri, sektr iin dolaylı bir finansal kaynak teřkil eder. Canlı yayın pratikleri, e-spor ekosistemi ve fenomen ekonomisi; oyunu sadece oynanan bir nesne olmaktan ıkarıp, pazarlanan ve sponsorluklarla beslenen devasa bir endstriyel sahaya tařımıřtır. Bu dnřmde oyuncunun sergilediđi performans, genellikle resmi bir iř szleřmesinin dıřında kaldıđı iin "grnmez emek" kategorisine girse de, endstriyel dngnn srdrlebilirliđi iin hayati nem tařır. Neticede oyun dnyası, geleneksel arz-talep dengesini yıkarak retim ile tketimin i ie getiđi melez (hibrit) bir iktisadi model sunmaktadır (Yk ve Kaplanođlu, 2018).

Sonuçta oyun endstrisi, kltrel retim ile ekonomik ıkarların srekli mzakere edildiđi bir alan olarak deđerlendirilmelidir. Pazar beklentileri, risk ynetimi ve krlılık kaygıları; oyun tasarımında yenilikiliđi sınırlayabileceđi gibi, belirli trlerin ve anlatı kalıplarının tekrar tekrar retilmesine yol aabilir. Bununla birlikte teknolojik geliřmeler, dijital dađıtım ve alternatif finansman modelleri, endstriyel yapının iinde yeni imknlar da yaratmaktadır. Bu bađlamda oyun,

ekonomi ve endüstri arasındaki ilişki, yalnızca sayısal büyüme ve gelir verileriyle değil; emek, iktidar, yaratıcılık ve kültürel değerler arasındaki gerilimler üzerinden okunması gereken çok boyutlu bir analiz alanı sunar.

Oyun ve Etkileşim

Dijital oyunları geleneksel medya mecralarından ayıran birincil kuramsal düzlem, oyun ile etkileşim arasındaki yapısal bağıdır. Etkileşim kavramı, bir oyunun sadece teknik bileşeni olarak görülmemeli; aksine oyuncu ile sistemin kurduğu anlamlandırma ilişkisinin çekirdeği olarak kabul edilmelidir. Dijital oyun kurgusu, bireyi durağan bir gözlemci rolünden sıyrarak, sürece yön veren, hamleler yapan ve bu hamlelerin çıktılarını bizzat yaşayan etkin bir aktöre dönüştürür. Bu noktada etkileşimsellik, oyunun varlık felsefesini inşa eder; çünkü oyun evreni ancak bir kullanıcının müdahalesiyle aktifleşebilir ve bir anlama bürünebilir. Bilimsel perspektifte oyun, etkileşimin bir seçenek değil, mecranın varlığı için asli bir gereklilik olduğu tek medya formudur (Boyalı ve Aktaş, 2023).

Oyunlarda etkileşimsellik, kural düzenlemeleri ve sistemin sunduğu yanıt mekanizmaları üzerinden inşa edilir. Katılımcının gerçekleştirdiği her hamle, sistem tarafından belirli çıktılara dönüştürülür ve bu süreç oyuncunun bir sonraki stratejisini tayin eder. Bu devinim, oyun çalışmalarında "hareket–yanıt–edinim" döngüsü olarak tanımlanır. Oyunun yapısal kuralları, hangi eylemlerin geçerli olduğunu ve bu eylemlerin sınırlarını çizerken; etkileşim, bu statik kuralların yaşanabilir bir gerçekliğe dönüşmesine imkan tanır. Dolayısıyla etkileşim, teorik bir yönergeyi pratik bir tecrübeye dönüştüren köprü işlevi görür. Bilgi burada pasif bir okumayla değil, doğrudan eylem ve sistemle kurulan diyalog neticesinde üretilir (Ababay ve Bil, ss. 4-5).

Oyun ve etkileşim arasındaki bağ; zihinsel süreçleri ve fiziksel katılımı içeren karmaşık bir bütünlük arz eder. Dijital oyun ortamları; bireyin bilişsel konsantrasyonunu, psikomotor kabiliyetlerini ve analitik akıl yürütme becerilerini aynı anda devreye sokan bir yapıdadır. Etkileşim süreci sadece entelektüel tercihlerle kısıtlı kalmayıp; kontrolcü, klavye veya hareket sensörleri gibi donanımlar vasıtasıyla fiziksel bir gerçekliğe bürünür (Pippin Barr vd., 2007). Bu durum, oyunları sadece

sembolik birer medya ieriđi olmaktan ıkarıp, "bedenleřmiř bir etkileřim" platformuna dnřtrr. Bilimsel literatrde sz konusu tecrbeler; biliřsel bilimler ve insan-bilgisayar etkileřimi (HCI) erevesinde deđerlendirilerek, oyunun algısal ve pedagojik kapasitesi zerine yođunlařmaktadır (Sedig vd., 2017).

Oyunlarda etkileřimsellik, hikye kurgusunun ve semantik inřanın dođasını kkten deđerıřtırır. Klasik anlatı mecralarında mesaj, nceden yapılandırılmıř sabit bir metin yoluyla iletilirken; dijital oyunlarda olay rgs bizzat etkileřim anında filizlenir. Kullanıcının iradesi ve yaptıđı tercihler, oyun evreninde deđerıřk neticeler dođurarak ok katmanlı anlatı senaryolarının nn aar. Bu erevede etkileřim; anlatının izgisel olmayan, ihtimallere dayalı ve tecrbe odaklı bir yapıda kurulmasına aracılık eder. Birey, olay rgsn dıřarıdan takip eden edilgen bir fiđr deđeril, anlatısal akıřın "eř-yaratıcısı" pozisyonuna ykselir. Bu karakteristik yapı, oyunları modern anlatı teorileri dzleminde istisnai bir konuma tařımaktadır (Kaar ve zarslan, 2025, s. 140).

Oyun ile etkileřim arasındaki bađ, bireyler arası mnasebetleri de kapsayacak biimde sosyal bir perspektifle irdelenmelidir. Kolektif dijital oyun mecraları, etkileřimi sadece kullanıcı ile yazılım arasında bırakmaz; onu oyuncular arasındaki dinamik bir iliřkiye dnřtrr. Rekabeti tutumlar, dayanıřma pratikleri, uzlařı arayıřları ve atıřma senaryoları gibi toplumsal eylemler, dođrudan oyun mekanikleriyle btnleřir. Bu dzlemde iletiřim; szel ifadelerin tesine geerek oyun ii jestler, eylemsel hamleler ve dijital performanslar aracılıđıyla hayat bulur. Neticede oyun evrenleri; toplumsal iliřkilerin inřa edildiđi, kimliksel temsillerin sergilendiđi ve ortak tecrbelerin yaratıldıđı etkileřimsel platformlar niteliđi kazanır. Bu bađlamda oyun, modern medya ekosisteminde toplumsal diyalođun kendine has bir modelini teřkil eder (Yola, 2017).

Son olarak oyun ve etkileřim, iktidar ve kontrol iliřkileri bađlamında da deđerlendirilmelidir. Etkileřim, her ne kadar oyuncuya zgrlk alanı sunuyor gibi grnse de, bu zgrlk oyunun tasarımcıları tarafından belirlenen kurallar ve sınırlar iinde gerekleřir. Oyuncunun hangi seeneklere sahip olduđu, hangi eylemlerin mmkn ya da

imkânsız kılındığı, etkileşimin ideolojik ve politik boyutunu ortaya koyar. Bu nedenle etkileşim, nötr bir teknik özellik değil, belirli değerleri ve öncelikleri yansıtan tasarlanmış bir süreçtir. Akademik açıdan oyun ve etkileşim ilişkisi, özgürlük ile kontrol, katılım ile yönlendirme arasındaki gerilimleri görünür kılan eleştirel bir analiz alanı sunar.

Oyunların Bilişsel ve Psikolojik Etkileri

Dijital oyunların zihinsel ve psikolojik izdüşümleri, bu mecraların salt eğlence aracı olmanın ötesinde; algısal kapasite, odaklanma ve bilişsel edinim süreçlerini dönüştüren çok boyutlu tecrübe sahaları olduğu fikrine dayanır. İnteraktif sistemler olarak oyunlar; kullanıcıyı dinamik şartlara uyum sağlamaya, stratejik çözümler üretmeye ve sürekli muhakeme yapmaya sevk ederek zihinsel mekanizmaları yüksek tempoda çalıştırır (Lu vd., 2026). Bu niteliğiyle oyun deneyimi, geleneksel medyanın durağan tüketim modelinden ayırır ve bilişsel potansiyelin operasyonel olarak kullanılmasını şart koşar. Bilimsel çalışmalarda oyunlar, özellikle selektif dikkat, görsel-mekânsal kavrayış ve bilişsel kontrol mekanizmaları üzerindeki tesirleri ekseninde ele alınmakta; bu pratiğin zihinsel şemaları nasıl yeniden organize ettiği incelenmektedir (Boot vd., 2008).

Zihinsel bir perspektiften yaklaşıldığında dijital oyunlar, bireylerin odak yönetimi ve seçici farkındalık kapasitelerini dönüştürme gücüne sahiptir. Özellikle yüksek tempolu strateji ve aksiyon yapımları, katılımcının çok sayıda veriyi eşzamanlı olarak izlemesini ve hiyerarşik bir sıraya koymasını mecbur kılar. Söz konusu süreç; zihinsel esneklik ve anlık reaksiyon verme gibi yetkinliklerin gelişimini tetikleyebilir. Bununla birlikte oyunlar, analitik düşünme ve çözüm üretme becerilerini pekiştiren ileri düzey simülasyon sahalarıdır. Kullanıcılar, pratik tecrübe vasıtasıyla varsayımlar geliştirir, çıktıları analiz eder ve eylemlerini bu geri bildirimler ışığında optimize ederler. Bu edinim süreci, geleneksel pedagojik yöntemlerden ayrılarak, durumsal ve tecrübe odaklı bir bilişsel mimari inşa eder (Lim vd., 2025).

Psikolojik yansımalar ekseninde dijital oyunlar; bireyin güdülenmesi, duygusal kontrolü ve öz-yetkinlik bilinci üzerinde belirleyici bir işleve sahiptir. Oyun tasarımlarında karşımıza çıkan mükafat sistemleri, anlık

yanıt mekanizmaları ve gelişim basamakları, katılımcının hem içsel hem de dışsal motivasyon kaynaklarını dinamik tutar. Seviye katetme ve hedefe varma gibi kazanımların yarattığı tatmin duygusu, kişinin yeteneklerine dair beslediğı olumlu algıyı pekiştirir. Ancak bu teşvik edici mekanizmalar, kullanım dozajı kontrol edilemediğinde patolojik bağımlılık eğilimlerini de beraberinde getirebilir. Bu bakımdan oyunların ruhsal etkileri; sadece olumlu gelişim araçları olarak değıl, kullanım yoğunluğuna göre riskli boyutlara evrilebilen paradoksal süreçler olarak analiz edilmelidir (Ryan vd., 2006).

Dijital oyunlar, bireyin duygusal mekanizmalarını; empati kurma kapasitesi, stres yönetimi ve emosyonel denge becerileri ekseninde dönüştürür. Hikâye derinliğı olan yapımlar, katılımcının kurgusal karakterlerle bağı kurmasına aracılık ederek duyuşsal refleksleri canlandırır. Öte yandan, yüksek zorluk seviyeli hedefler ve rekabet odaklı mecralar gerginlik ve anksiyete seviyelerini yükseltebilse de, bu süreç denetimli bir platformda yaşandığında psikolojik direnç ve stresle mücadele yetisini pekiştirici bir rol oynayabilir. Oyunların sunduğı korunaklı sanal sahalarda, bireyin kaybetme korkusuyla yüzleşmesine ve hata yaptıktan sonra tekrar deneme iradesini geliştirmesine olanak tanır. Bu özellikleri sayesinde oyunlar, duygusal edinim ve zihinsel mukavemet açısından eşsiz birer gelişim alanı sağlar (Manuja ve Hasan, 2025).

Dijital oyunların zihinsel ve ruhsal yansımaları, toplumsal etkileşim dinamikleriyle birleştğinde daha katmanlı bir boyut kazanır. Kolektif oyun yapıları; dayanışma, çekişme ve diyalog temelli kurgularıyla bireyin sosyal biliş kapasitesini doğrudan etkilemektedir. Katılımcılar; diğerk aktörlerin motivasyonlarını analiz etme, ortaklaşa plan yapma ve topluluk kurallarına entegre olma gibi yetkinlikleri oyun pratikleri üzerinden tecrübe ederler. Bu mekanizmalar, bilhassa ergenlik dönemindeki bireylerin sosyal kimlik inşası ve bir gruba ait olma gereksinimi üzerinde kritik bir rol oynar. Öte yandan, sanal evrenlerde tecrübe edilen dışlayıcı tutumlar, siber şiddet ve saldırganlık gibi olgular, ciddi psikolojik deformasyonlara yol açabilir. Dolayısıyla oyun tecrübesi, içinde bulunduğu toplumsal çevreden yalıtılmış bir şekilde analiz edilemez (Calado vd., 2014).

Sonuçta dijital oyunların zihinsel ve ruhsal yansımaları, öznel nitelikler ve kültürel çevre ile olan etkileşimi üzerinden okunmalıdır. Kullanıcının yaş grubu, karakter yapısı, psikolojik sağlamlığı ve oyun mecrasıyla kurduğu bağın derinliği, bu tecrübenin çıktılarını doğrudan şekillendirir. Bilimsel perspektiften bakıldığında oyunlar; tekil bir "zarar" veya "fayda" dikotomisine indirgenemez. Aksine bu mecralar; bilişsel stimülasyon, mental dayanıklılık ve toplumsal öğrenme imkânları sunan; fakat odaklanma, duygusal kontrol ve davranışsal tepkiler açısından belirli riskleri de bünyesinde barındıran katmanlı alanlardır. Bu kompleks nitelik, oyunların yarattığı etkilerin bütüncül, eleştirel ve farklı bilim dallarının kesişiminde incelenmesini kaçınılmaz kılar.

Oyun, Sanat ve Estetik

Dijital oyunlar ile sanat ve estetik arasındaki ilişki; bu mecraların sadece pragmatik birer eğlence aracı değil, özgün estetik tecrübeler inşa eden ve sanatsal anlatılar geliştiren kültürel yapılar olarak kavranmalıdır. Oyun evrenleri; grafiksel dil, ses tasarımı, hikâyeleme teknikleri ve interaktif kurgular vasıtasıyla kendine has bir duyuşsal deneyim zemini sunar. Bu bağlamda oyunlar, klasik sanat dallarından tevarüs ettikleri estetik ilkeleri; eylem ve mekanik dinamiklerle harmanlayarak melez bir yaratım modeli sergiler. Bilimsel literatürde oyunların sanatsal bir değer atfıyla incelenmesi; estetik algının sadece pasif bir gözlemle değil, aktif katılım ve uygulama yoluyla da şekillenebileceği ilkesine dayanmaktadır (Sayılğan, 2019, ss. 325-326). Sanat felsefesi perspektifinden dijital oyunlar; klasik estetiğin temel taşları olan temsil ve form ilkelerini yeni bir boyuta taşır. Oyunlardaki estetik algı, sadece görsel bir ihtişam veya biçimsel bir dengeyle kısıtlanamaz; oyun dinamiğinin sürekliliği, etkileşimsel tempo ve kullanıcının fiziksel dahilyeti de bu estetik bütünlüğün asli unsurlarıdır (Kanık, 2025, s. 506). Bir deneyimin "akıcı" veya "uyumlu" olarak nitelendirilmesi, estetik hazzın doğrudan mekanik düzeyde karşılık bulduğunu kanıtlar. Bu doğrultuda oyun estetiği, Kant'ın öngördüğü mesafeli ve pasif beğeni anlayışından koparak; estetik değerın süreçle ve eylemle inşa edildiği Deweyci "tecrübe estetiğine" eklenir (Mai vd., 2025).

Dijital oyunların sanatsal kimliđi, kendisini en bariz řekilde grsel ve iřitsel tasarım ğelerinin sentezinde dıřa vurur. Bu mecralar; mimari, resim sanatı, sinematografi ve grafik disiplinlerden aldıđı ilhamla ok katmanlı grsel evrenler inřa eder. Renk teorisi, meknsal kurgu, ıřıklandırma teknikleri ve stilize anlatım dilleri, yapımın duyusal iklimini ve estetik karakterini tayin eden temel unsurlardır. Benzer řekilde, iřitsel kompozisyonlar ve ses mhendisliđi; oyunun anlatsal derinliđini, ritmik yapısını ve gerilim dozajını belirleyen stratejik bileřenlerdir. Bu oklu duyusal mimari, oyunları salt grsel bir ara olmaktan kurtarıp kapsamlı bir estetik tecrbe platformuna dnřtrr. Bilimsel perspektiften bu tablo, oyun estetiđinin farklı disiplinlerin keřiřiminde analiz edilmesini zorunlu kılar (Yunusođlu, 2025).

Oyun, sanat ve estetik arasındaki etkileřim; hikyeleme teknikleri ve ifade metodolojileri erevesinde kritik bir neme sahiptir. Dijital oyunlar, katılımcıya sadece nceden kurgulanmıř sabit bir metin sunmakla yetinmeyip; etkileřim kanalları vasıtasıyla anlatının "eř-yaratıcılık" temelinde inřa edilmesine zemin hazırlar. Bireyin tercihleri, yapımın estetik ve semantik gidiřatını dnřtrerek sanatsal tecrbeyi znel ve dinamik bir forma kavuřturur. Bu karakteristik yapı, dijital oyunları modern ve postmodern sanat akımlarının interaktif pratikleriyle eklemler. Bilhassa bađımsız yapımlar; avangart anlatı modelleri, soyutlanmıř grsel diller ve gelenekselin dıřındaki mekanik kurgularıyla sanatsal ifade sınırlarını zorlayarak oyunların estetik kabiliyetini n plana ıkarır (Sayın, 2023, s. 132).

Estetik tecrbenin farklı bir katmanı, kullanıcının oyunla geliřtirdiđi duyusal ve somatik temas noktasında belirginleřir. Dijital oyunlar; ritmik akıř, zaman ynetimi ve glk derecesi arasındaki denge zerinden bireyin emosyonel durumunu mobilize eder. Kazanma, kaybetme, stres ve ferahlama gibi duygu durumları, estetik algının kurucu ğeleri haline gelir. Bu tablo, oyun estetiđinin sadece grsel bir "gzellik" idealine deđil, aynı zamanda sarsıcı ve derinlikli deneyimlere de odaklandıđını kanıtlar. Katılımcının fiziksel olarak srece dahil olması, estetik sreci bedenleřmiř bir hale getirerek sanatsal kavrayıřı dođrudan eylemle kenetler (Sayın, 2023, ss. 134-135).

Sonuç olarak, sanat ve estetik ilişkisi, kültürel ve eleştirel boyutlarıyla değerlendirilmelidir. Oyunlar, estetik tercihleri aracılığıyla belirli ideolojik ve kültürel değerleri yansıtabilir ya da sorgulayabilir. Sanatsal oyun pratikleri, toplumsal meseleleri, etik ikilemleri ve bireysel deneyimleri estetik bir çerçevede görünür kılarak eleştirel düşünceyi teşvik edebilir. Bu bağlamda oyun, sanat ve estetik arasındaki ilişki, dijital oyunların çağdaş sanat alanındaki yerini yeniden düşünmeyi ve estetik deneyimin etkileşimsel, katılımcı ve süreç odaklı doğasını kavramsallaştırmayı zorunlu kılan çok katmanlı bir inceleme alanı sunar.

Gelecek Perspektifleri

Dijital oyunların ve oyun merkezli pratiklerin gelecek projeksiyonu; sadece teknik inovasyonlar üzerinden değil, toplumsal, iktisadi ve epistemolojik kırılmalarla eşgüdümlü olarak analiz edilmelidir. İnteraktif sistemler olarak hayatın pek çok katmanına sızan oyunlar, eğlence endüstrisinin dar kalıplarını yıkarak; pedagojiden kamusal alana, sanatsal üretimden profesyonel çalışma rejimlerine kadar devasa bir etki alanı inşa etmektedir (Akgöl, 2024). Bu perspektifle oyun, gelecekte sadece pasif bir tüketim nesnesi olmanın ötesine geçip; bilgi edinme, stratejik muhakeme ve sosyal münasebetleri organize eden temel bir bilişsel mimari olma potansiyeli taşır. Bilimsel düzlemde bu gelişim, oyun araştırmalarının çok branşlı karakterinin çok daha merkezi bir konuma yerleşeceğini müjdelemektedir (Tor ve Irmak, 2022, s. 1802).

Dijital oyunların yarınını şekillendiren asli unsurların başında teknolojik inovasyonlar gelmektedir. Algoritmik içerik oluşturma, makine öğrenimi ve gelişmiş yapay zekâ birimleri; oyun evrenlerinin statik birer tasarım olmaktan çıkıp, daha esnek ve kullanıcıya özel bir yapıya bürünmesini sağlar. Katılımcının eylemlerine göre şekil değiştiren mekanik yapılar ve anlatı akışları, gelecekte oyun tecrübesini durağan bir kurgu yerine, durmaksızın dönüşen organik bir süreç olarak yeniden inşa edebilir. Öte yandan, sanal (VR) ve artırılmış (AR) gerçeklik sistemleri, mekânsal kısıtlamaları ortadan kaldırarak reel evren ile dijital düzlem arasındaki çizgiyi şeffaflaştırmaktadır. Bu dönüşüm, oyunların bilişsel ve somatik etkilerini güçlendirirken, eş

zamanlı olarak yeni ahlaki ve bilgi felsefesi temelli tartiřmaları da tetikleyecektir (Bayrak, 2025).

Dijital oyunların gelecek projeksiyonu, bu mecraların toplumsal rollerinde yařanacak köklü deđiřimlere dikkat çekmektedir. Oyun tabanlı simölasyon sistemleri, girift sosyal problemlerin analiz edilmesi ve modellenmesinde stratejik araçlar haline gelebilir. Göç hareketleri, çevresel krizler, gelir adaletsizliđi ve politik yönetim süreçleri gibi konularda oyunlar; teorik verileri yařanmış tecrübelerle dönüřtürerek toplumsal bilinç inřasında kritik bir görev üstlenebilir. Bu dönüřüm, oyunların sadece birer boş zaman aktivitesi olarak deđil, aksine toplumsal pedagoji ve analitik düřünce disiplininin birer bileřeni olarak görölmesini zorunlu kılar. Yarının dünyasında oyunların, sivil katılım süreçleri ve ortak karar alma yöntemleriyle çok daha entegre bir yapıya kavuřması kuvvetle muhtemeldir (Szot, 2024).

Finansal ve sektörel bir perspektifle deđerlendirildiđinde dijital oyunların yarını; platform odaklı bir yapı ve veri merkezli ticari stratejiler ekseninde evrilecektir. Bulut tabanlı hizmetler, üyelik modelleri ve cihazlar arası geçiřkenlik (çapraz platform) özellikleri, oyun deneyimine ulařım yollarını radikal biçimde deđiřtirirken; kullanıcıdan elde edilen verinin iktisadi kıymetini maksimize edecektir (Talay, 2022, s. 293). Söz konusu dönüřüm, endüstrinin finansal devamlılıđı için yeni ufuklar açsa da; dijital iř gücü, veri gözetimi ve kiřisel mahremiyet gibi alanlarda ciddi kuramsal itirazları beraberinde getirecektir. Bu bağlamda oyunların geleceđi, salt teknik inovasyonların deđil, bu inovasyonların hangi iktisadi ve siyasal paradigmlar dahilinde yönetildiđinin belirleyici olduđu bir sahaya dönüřmektedir (Akçetin vd., 2017).

Sanatsal ve estetik bir mercekten bakıldıđında dijital oyunlar; yarının dünyasında çok daha deneysel, melez (hibrit) ve katılımcı bir karakter kazanma eğilimindedir. Bađımsız tasarım yazılımlarının eriřilebilir hale gelmesi, farklı kültürel ekosistemlerden gelen yaratıcıların bu sahada seslerini duyurmalarına öneyak olabilir. Bu geliřme, oyun estetiđinin standart ve hegemonik formlardan sıyrılarak, çok sesli ve yerel ifade biçimleriyle çeřitlenmesini sađlayacaktır. Anlatı, canlı performans ve interaktiviteyi harmanlayan oyunlar, modern sanatın

sınırlarını esneten yeni duyuşsal deneyimler inşa edebilir. Bu bağlamda, oyun mecrasının gelecekte galeri kompleksleri, müzeler ve bilimsel çevrelerle çok daha organik bir diyalog kurması beklenmektedir (Cengiz ve Ateşli, 2024).

Sonuç olarak, oyunların etik ve felsefî boyutlarının daha merkezi hâle geleceğini göstermektedir. Oyun tasarımı yapay zekâ kullanımının artması, oyuncu davranışlarının yönlendirilmesi ve veri temelli kişiselleştirme, özgür irade, sorumluluk ve kontrol gibi kavramları yeniden düşünmeyi gerektirir. Oyunlar, gelecekte insan-makine ilişkilerinin nasıl kurulacağına dair deneysel alanlar sunabilir. Bu nedenle oyun çalışmaları, teknolojik determinizmden uzak, eleştirel ve normatif soruları içeren yaklaşımlarla gelişmek zorundadır. Oyunların geleceği, yalnızca ne kadar gerçekçi ya da sürükleyici olduklarıyla değil; hangi değerleri, hangi toplumsal tahayyülleri ve hangi etik sınırları görünür kıldıklarıyla belirlenecektir.

SONUÇ

Bu kitap bölümü boyunca ele alınan kuramsal ve ampirik tartışmalar, oyunun çağdaş dijital kültür içindeki konumunun, basit bir eğlence pratiğinin çok ötesine geçtiğini açık biçimde ortaya koymaktadır. Ludolojiden yeni medya ekolojisine, ideolojiden estetiğe, etkileşimden bilişsel ve psikolojik etkilere kadar uzanan geniş çerçeve, oyunun çok katmanlı bir toplumsal, kültürel ve teknolojik olgu olarak ele alınmasını zorunlu kılmıştır. Oyun, bu bağlamda ne yalnızca teknik bir sistem ne de salt anlatısal bir medya biçimidir; aksine kurallar, etkileşimler, temsil biçimleri ve deneyimler aracılığıyla anlam üreten, bireyi ve toplumu dönüştüren özgül bir yapıdır. Kitabın temel savı, oyunun çağdaş dünyada bir “yan etkinlik” değil, kültürel ve bilişsel organizasyonun merkezî unsurlarından biri hâline geldiğidir.

Ludolojik perspektifin sunduğu katkılar, oyunun kendine özgü ontolojisini görünür kılmıştır. Oyunların kurallar, mekanikler ve geri bildirim döngüleri üzerinden işleyen sistemler olarak ele alınması, anlamın metinsel ya da anlatısal düzeyin ötesinde, doğrudan deneyim ve eylem yoluyla üretildiğini göstermektedir. Bu yaklaşım, oyun çalışmalarını sinema ya da edebiyat temelli analizlerden ayırarak, oyunu özgül bir medya formu olarak konumlandırmıştır. Aynı zamanda

ludoloji, oyuncunun pasif bir alıcı deđil, oyunun iřleyiřine katılan ve anlamı sũrekli yeniden ũreten bir ũzne olduđunu vurgulamıř; bũylece oyun deneyiminin dinamik ve sũreç odaklı dođasını teorik olarak temellendirmiřtir.

Yeni medya ekolojisi bađlamında oyun, dijital ađın iletiřim mantıđını yođunlařtıran bir ũrnek olarak ũne ıkmıřtır. Etkileřim, katılımcılık, ađ temelli dolařım ve veri ũretimi gibi yeni medyanın temel ũzellikleri, oyunlarda bũtũnlũklũ bir biimde somutlařmaktadır. Oyunlar, insan–makine iliřkilerinin, platform ekonomilerinin ve algoritmik yũnlendirme pratiklerinin en gũrũnũr hũle geldiđi alanlardan biri olarak, yeni medya ekolojisinin hem imkũnlarını hem de eliřkilerini aıđa ıkarmaktadır. Bu yũnũyle oyun, dijital kapitalizmin iřleyiřini anlamak iin ayrıcalıklı bir analitik alan sunmaktadır.

Bũlũmde tartıřılan ideolojik boyut, oyunların tarafsız ya da masum kũltũrel ũrũnler olarak deđerlendirilemeyeceđini aıka gũstermiřtir. Oyunlar, temsil biimleri, anlatı yapıları ve ũzellikle oyun mekaniđi aracılıđıyla belirli deđerleri, normları ve dũnya gũrũřlerini dođal ve kaınılmazmıř gibi sunabilmektedir. Rekabet, verimlilik, bireysel bařarı ve sũrekli ilerleme gibi kavramların oyun sistemlerinde merkezi bir rol oynaması, ideolojinin deneyim yoluyla iselleřtirilmesine zemin hazırlamaktadır. Bununla birlikte oyunlar, aynı zamanda bu ideolojik yapıların sorgulanabildiđi ve dũnũřtũrũlebildiđi eleřtirel alanlar olarak da deđerlendirilebilir. Bu ift yũnlũ yapı, oyunu ideolojik aıdan hem yeniden ũretim hem de potansiyel direniř mekũnı hũline getirmektedir.

Ekonomik ve endũstriyel analizler, oyunların kũresel ũlekte ũrgũtlenen bir ũretim ve deđer rejiminin parası olduđunu ortaya koymuřtur. Oyun endũstrisi, yaratıcı emek ile sermaye iliřkilerinin, kũltũrel ũretim ile piyasa mantıđının sũrekli mũzakere edildiđi bir alandır. Dijital emek, kullanıcı katılımı, veri ekonomisi ve platformlařma sũreleri, oyunu klasik ũretici–tũketicili ayırımını ařan karmařık bir ekonomik yapı iinde konumlandırmaktadır. Bu bađlamda oyun, hem endũstriyel bũyũmenin hem de gũvencesiz alıřma kořulları ve gũrũnmez emek tartıřmalarının merkezinde yer almaktadır.

Oyun ve etkileşim ilişkisi, kitabın bütününde belirleyici bir kavramsal eksen oluşturmuştur. Etkileşim, oyunun yalnızca teknik bir özelliği değil, anlam üretiminin asli koşulu olarak ele alınmıştır. Oyuncunun kararları, bedensel katılımı ve bilişsel süreçleri, oyunu yaşayan bir sistem hâline getirirken, oyun deneyimi de öğrenme, algı ve özneleşme süreçlerini yeniden yapılandırmaktadır. Bu durum, oyunların bilişsel ve psikolojik etkilerini anlamayı zorunlu kılmış; oyunların dikkat, problem çözme, motivasyon ve duygu düzenleme üzerindeki etkileri, ne bütünüyle olumlu ne de bütünüyle olumsuz olarak değerlendirilmiştir. Oyunlar, bağlama ve kullanım biçimine bağlı olarak güçlendirici ya da sorunlu sonuçlar doğurabilen karmaşık deneyim alanlarıdır.

Sanat ve estetik boyut, oyunların çağdaş kültürdeki yerini yeniden düşünmeyi gerektirmiştir. Oyunlar, görsel, işitsel ve etkileşimsel öğeleri bir araya getirerek, estetik deneyimi seyirden eyleme taşıyan özgün bir sanat formu sunmaktadır. Estetik değer, oyunlarda yalnızca temsil düzeyinde değil, oynanışın ritminde, akışında ve duygusal yoğunluğunda ortaya çıkmaktadır. Bu durum, oyunu deneyim estetiği bağlamında değerlendirmeyi mümkün kılmakta ve oyunları çağdaş sanat pratikleriyle doğrudan ilişkilendirmektedir.

Gelecek perspektifleri ise oyunun kültürel ve toplumsal öneminin daha da artacağına işaret etmektedir. Yapay zekâ, sanal ve artırılmış gerçeklik gibi teknolojiler, oyun deneyimini derinleştirirken, oyunu gündelik yaşamın daha fazla alanına entegre edecektir. Eğitimden kamusal tartışmalara, sanattan siyasal katılıma kadar uzanan bu genişleme, oyunun yalnızca bir medya formu değil, bir düşünme ve örgütlenme modeli olarak da ele alınmasını gerektirmektedir. Bu bağlamda oyun çalışmaları, gelecekte etik, politik ve felsefi sorularla daha yoğun biçimde yüzleşmek durumunda kalacaktır.

Sonuç olarak bölüm, oyunu tek boyutlu yaklaşımlarla açıklamanın yetersizliğini ortaya koymuş; oyunun kültürel, ideolojik, ekonomik, estetik ve bilişsel boyutlarını bir arada ele alan bütüncül bir çerçevenin gerekliliğini vurgulamıştır. Oyun, çağdaş dünyada anlam üretiminin, özneleşmenin ve toplumsal ilişkilerin yeniden yapılandığı temel alanlardan biridir. Bu nedenle oyun, yalnızca oynanan bir etkinlik değil; içinde yaşadığımız dijital çağın mantığını, değerlerini ve çelişkilerini

anlamak için vazgeçilmez bir analitik mercek olarak değerlendirilmelidir.

KAYNAKÇA

Aarseth, Espen J. (1997). *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Johns Hopkins University Press. ISBN 978-0801855795.

Ababay, A. Ç., & Bil, E. (2023). Video Oyunlarında Etkileşimin Önemi: Bir Literatür Taraması. *Karadeniz Uluslararası Bilimsel Dergi*(59), 1-15. <https://doi.org/10.17498/kdeniz.1334788>

Akçetin, E., Çelik, U., Yaldır, A., Herand, D. (2017). Dijital Oyunlar ve İstihdam: Türkiye İçin Öneriler. *Girişimcilik İnovasyon ve Pazarlama Araştırmaları Dergisi*, 1(2), 136-153. <https://doi.org/10.31006/gipad.344781>

Akgöl, O. (2024). Oyun Okuryazarlığı ve (Dijital) Oyunlar Üzerine Bir Değerlendirme. *Medya Okuryazarlığı Araştırmaları Dergisi*, 4(1), 45–57. <https://doi.org/10.5281/ZENODO.12595288>

Bárcenas Curtis., C. (2023). The global expansion of videogames. Risks of corporate concentration in the era of digital capitalism. *Doxa Comunicación*, 36, pp. 273-289.

Bayrak, T. (2025). Dijital Oyunlarda Yapay Zeka: Teknolojik Gelişim ve Uygulamaları. *İletişim Çalışmaları Dergisi*, 11(1), 89-97.

Berger, B. M. (1963). [Review of *Man, Play, and Games.*, by R. Caillois & M. Barash]. *American Sociological Review*, 28(4), 651–652. <https://doi.org/10.2307/2090095>

Bispo, J. (2025). Towards a Conciliation of Ludology and Narratology in Computer Game Studies: An Analysis of Valheim. *Diacrítica*. <https://doi.org/10.21814/diacritica.5700>.

Boellstorff, T. (2006). A Ludicrous Discipline? Ethnography and Game Studies. *Games and Culture*, 1, 29 - 35. <https://doi.org/10.1177/1555412005281620>.

Boot, W. R., Kramer, A. F., Simons, D. J., Fabiani, M., & Gratton, G. (2008). The effects of video game playing on attention, memory, and executive control. *Acta psychologica*, 129(3), 387–398. <https://doi.org/10.1016/j.actpsy.2008.09.005>

- Boyalı, U., & Aktař, C. (2023). Dijital Oyun ve Sosyal Etkileřim. *TAM Akademi Dergisi*, 2(2), 226-242.
<https://doi.org/10.58239/tamde.2023.04.005.x>
- Bulus, B., & Bulus, G. C. (2020). Kltr Endstrisi rn Olarak Dijital Oyunlar ve Dijital Ekonomi. *Aksaray niversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakltesi Dergisi*, 12(2), 1-6.
- Calado, F., Alexandre, J., & Griffiths, M. D. (2014). Mom, dad it's only a game! Perceived gambling and gaming behaviors among adolescents and young adults: an exploratory study. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 12(6), 772-794.
<https://doi.org/10.1007/s11469-014-9509-y>
- Cengiz, B. N., & Ateřli, M. (2024). Transitional Areas of Digital Game Art. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 14(1), 664-685.
<https://doi.org/10.20488/sanattasarim.1506584>
- Cerezo-Pizarro, M., Revuelta-Domínguez, F.-I., Guerra-Antequera, J., & Melo-Sánchez, J. (2023). The Cultural Impact of Video Games: A Systematic Review of the Literature. *Education Sciences*, 13(11), 1116. <https://doi.org/10.3390/educsci13111116>
- de Peuter, G., & Young, C. J. (2019). Contested Formations of Digital Game Labor. *Television & New Media*, 20(8), 747-755. <https://doi.org/10.1177/1527476419851089> (Original work published 2019)
- Garite, M. (2003). *The ideology of interactivity (or video games and Taylorization of leisure)*. *Proceedings of DiGRA 2003 Conference: Level Up*. <https://doi.org/10.26503/dl.v2003i1.97>
- Heslinga, A. (2024). "Situating Platform-Based Precarity: Platformization and the (Dis)embedding of the Dutch Game Industry (1980-2022)", *Media Industries*. 11(1).
doi: <https://doi.org/10.3998/mij.3890>
- Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. NYU Press. <http://www.jstor.org/stable/j.ctt9qffwr>

Kaçar, T., & Özarslan, Y. (2025). Hikâye Odaklı Oyunlarda Anlatı Gerçekçiliğinin Oyun Sürükleyiciliğine Olan Etkisi. *İnterdisipliner Medya ve İletişim Çalışmaları*, 2(3), 134-151.

Kahraman, İ., & Fidan, Z. (2022). Yeni Bir Propaganda Mecrası Olarak Dijital Oyunlar. *TRT Akademi*, 7(16), 852-887.
<https://doi.org/10.37679/trta.1139103>

Kanık, İ. (2025). Digital Games And Relational Aesthetics: Games As An Art Form From The Perspective Of Nicolas Bourriaud. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 15(1), 499-523.
<https://doi.org/10.20488/sanattasarim.1717694>

Karadeniz, O. Ö., (2017). Oyun İncelemelerinde Ludoloji- Narratoloji Tartışması ve Alternatif Kuramsal Arayışlar. *Galatasaray Üniversitesi İletişim Dergisi*, 27, 57-78.

Lim, E. C. N., Cheng, N. C. L., & Lim, C. E. D. (2025). Rewiring Young Minds: Investigating the Cognitive Effects of Video Games on Learning and Their Potential as Digital Therapeutics for Mental Well-Being. *Cureus*, 17(7), e87414. <https://doi.org/10.7759/cureus.87414>

Manuja, G. & Hasan, Z. (2025). Impact of playing online video games on emotional regulation and coping strategies of teenagers and young adults. *International Journal For Multidisciplinary Research*.
<https://doi.org/10.36948/ijfmr.2025.v07i03.46610>

Moyzhes, L. V. (2020). An Analysis of the Ideological Potential of Video Games from the Point of View of James Gibson's Theory of Affordances. *Sociology of Power* 32 (3):32-52.

Muriel, D., & Crawford, G. (2018). *Video Games as Culture: Considering the Role and Importance of Video Games in Contemporary Society*. <https://doi.org/10.4324/9781315622743>.

O'Sullivan, L. (2016). The Critique of Videology: Games and the Digital Transformation of the Public Sphere. In: Karatzogianni, A., Nguyen, D., Serafinelli, E. (eds) *The Digital Transformation of the Public Sphere*. Palgrave Macmillan, London.
https://doi.org/10.1057/978-1-137-50456-2_6

Oçak, Z. (2023). İletiřim, İdeoloji ve Oyun Teorisi İliřkisi: Evrimsel Oyunlar, Ciddi Oyunlar ve Strateji Oyunları. *Selçuk İletiřim*, 16(2), 323-353. <https://doi.org/10.18094/josc.1283710>

Perron, B., & Wolf, M. (2003). *The Video Game Theory Reader 2*. <https://doi.org/10.4324/9780203700457>.

Pippin Barr, James Noble, Robert Biddle, (2007). Video game values: Human-computer interaction and games, *Interacting with Computers*, Volume 19, Issue 2, Pages 180-195, <https://doi.org/10.1016/j.intcom.2006.08.008>

Pitroso, G. (2024). Beyond subcultures: A literature review of gaming communities and sociological analysis. *New Media & Society*, 27(11), 6359-6375. <https://doi.org/10.1177/14614448241252392> (Original work published 2025)

Reyes, I. (2017). "Nick Dyer-Witheford and Greig de Peuter, Games of Empire: Global Capitalism and Video Games (2009)," *Markets, Globalization & Development Review*: Vol. 2: No. 1, Article 8. DOI: 10.23860/MGDR-2017-02-01-08

Ryan, R.M., Rigby, C.S. & Przybylski, A. (2006). The Motivational Pull of Video Games: A Self-Determination Theory Approach. *Motiv Emot* 30, 344-360. <https://doi.org/10.1007/s11031-006-9051-8>

Sancar, N. (2025). Dijital Oyunlardaki Battle Pass Sistemlerinin Tüketiciler Üzerindeki Etkileri: Davranışsal Tepkiler Bağlamında Bir İnceleme. *Bilgi Teknolojileri ve İletiřim Dergisi*, 3(2), 63-91.

Sayılğan, Ö. (2019). Bir Sanat Formu Olarak Dijital Oyun. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 9(2), 322-339. <https://doi.org/10.20488/sanattasarim.691266>

Sayın, S. (2023). 2D Bağımsız Oyunlarda Görsel Dil ve Animasyonun Rolü. *Akademik Sanat*(19), 124-139.

Schweighauser, P. (2009). Doubly Real: Game Studies and Literary Anthropology; or, Why We Play Games. *Eludamos: Journal for Computer Game Culture*. <https://doi.org/10.7557/23.6001>.

Sedig, K., Parsons, P., & Haworth, R. (2017). Player–Game Interaction and Cognitive Gameplay: A Taxonomic Framework for the Core Mechanic of Videogames. *Informatics*, 4(1), 4. <https://doi.org/10.3390/informatics4010004>

Sığın, A. (2025). Towards A Sociology Of Dıgıtal Games: A Critical Exploration Of An Emerging Field. *İnönü Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi (İNİF E-Dergi)*, 10(1), 47-61. <https://doi.org/10.47107/inifedergi.1604555>

Szot, J. (2024). Video Games in Civic Engagement in Urban Planning, a Methodology for Effective and Informed Selection of Games for Specific Needs. *Sustainability*, 16(23), 10411. <https://doi.org/10.3390/su162310411>

Talay, Ö. (2022). Dijital Oyunlarda Başarının Kestirme Yolu: Oyun İçi Ekonomik Etkinliklerde Güç ve Statü Alışverişi. *Ankara Üniversitesi İlef Dergisi*, 9(2), 286-311. <https://doi.org/10.24955/ilef.1208165>

Tor, H. ve Irmak, T. Y. (2022). Dijital Oyun Fenomeninin Sosyolojisi. *Sosyal, Beşeri ve İdari Bilimler Dergisi*, 5(12): 1798-1817.

Wong, K. (2024) “Globalization and Heterogeneity: Locating the Malaysian Indie Game Production Culture”, *Media Industries*. 11(1). doi: <https://doi.org/10.3998/mij.3882>

Yolaç, A. (2017). *Multiplayer online gamers’ subcultural interactions: body as a bridge in between real and virtual lives* [M.S.- Master of Science]. [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. Middle East Technical University.

Yunusoğlu, M. N. (2025). Dijital Oyun Görsellerinin Yaratıcılığa Etkileri. <https://doi.org/10.5281/zenodo.14933882>

Yükçü, S., & Kaplanoğlu, E. (2018). Uik E-Spor Endüstrisi. *Uluslararası İktisadi ve İdari İncelemeler Dergisi*. 533-550. <https://doi.org/10.18092/ulikidince.435207>

Zhang, X. (2025). Storytelling in Video Games: The Narrative Models and How They Contribute to Different Games. *Journal of Education, Humanities and Social Sciences*, 53, 19

24. <https://doi.org/10.54097/qz441w36>

BÖLÜM 8

DİJİTAL OYUNLARDA KAPAK TASARIMI VE YAKLAŞIMLARI

MÜMİN SİNAN GÜRSEL ¹

Atıf: Gürsel, M. S. (2026). Dijital Oyunlarda Kapak Tasarımı ve Yaklaşımları. Güler, Ş. (Ed.), Yeni Medya ve Dijital Oyun Çalışmaları. AI.LabsPublishing.185-231

¹ İstanbul Haliç Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Grafik Tasarım Bölümü, msinangursel@gmail.com, muminsinangursel@halic.edu.tr, ORCID: orcid.org/0000-0002-9854-0261

GİRİŞ

Görsel ifade biçimleri küçük yaşlarımdan beri ilgimi çekmiş, çizgi romanlar, müzik albümleri, kitaplar ve dijital oyunlarda kullanılan özgün karakter ve mekân tasarımı içeren görsel betimlemeler somut olanın ötesinde yeni dünyaların ve ifade biçimlemelerinin mümkün olabileceği farklı dünyalar ile tanışmamı sağlamıştır. Grafik tasarıma ilgilim ise illüstrasyonlarla beraber bütünlüklü olarak tasarlanan logo ve yazılarının olduğu albüm, kitap ve kutulu oyun kapakları ile başlamıştır. Tüm bu görsel ifade biçimleri bir araya geldiğinde yarattığı bütünsel etki bir sanat yapıtının üzerimde bıraktığı etkiden farksız olmuş, kapak tasarımı ve görsel betimlemeler eserlerin içeriğini deneyimleme isteğimi körüklemiştir.

Dijital oyunlar başlangıçta fiziksel ambalajlar ve ilanlar yoluyla ilgi çekmeye çalışırken, günümüzde dijital oyun deneyimi; tüketici karar vermeden önce sosyal medya, reklamlar ve dijital dükkânlarda görücüye çıkan kapak görselleri kendini göstermektedir. Kapak görsel tasarımının ilk görevi oyunun ne olduğu hakkında tüketiciye bilgi ileterek hem tüketicinin ilgisini çekmek hem de ürünün kendisini pazarlamaktır. Bu yüzden dijital oyunların kapak tasarımları oyunun türü, yaşatacağı hissi ve tonu ile ilgili bilgi aktarmalıdır. Kapaklar sadece bir ambalaj olmanın ötesinde tüketicinin hayal gücünü harekete geçiren, insanları, sanatçıları, oyun geliştiricileri yaratıcılığa teşvik ederek oyun kültürünü ileri taşıyan bir unsurdur.

ARAŞTIRMANIN AMACI

Bu araştırmada oyun ambalajının işlevi ve evrimi dikkate alınarak farklı oyun kapaklarında sık kullanılan yönelimler, iyi görsel tasarımın unsurları, kitap kapağı ve film afişleri üzerinden karşılaştırmalar yaparak tasarımlarındaki grafik tasarım öğelerinin etkisi, dağılımı, stilleri üzerinden etkili ve bütünlüklü görsel tasarımının nasıl olması gerektiği üzerine inceleme yapılması, çeşitli kaynaklarda farklı bakış açılarıyla ele alınan konuların birbirine bağlanarak derlenmesi amaçlanmıştır. Bu doğrultuda araştırma oyun geliştirme ve yayınlama sürecinde ortaya konacak kapak tasarımı ve görsel seçimlerin önemine ve yaşanabilecek tasarım kaynaklı sorunlara dikkat çekerek oyun yayınlama öncesi ve sonrası aşamaların sağlıklı şekilde ilerlemesini

gözetmeyi, oyun geliştiricileri ve ekipleri için kavramsal ve betimleyici bir katkı sağlamayı hedeflemektedir.

ARAŞTIRMANIN YÖNTEMİ

Bu araştırma nitel araştırma yöntemlerinden literatür taraması yöntemiyle yürütülmüştür. Çalışmada dijital oyun geliştirme sürecinin bir parçası olarak kapakların görsel betimlemeleri ve grafik tasarımlarının tüketiciye etkisi üzerine bir fikir edinmek amacıyla dijital oyunlar, görsel tasarım, grafik tasarım ve illüstrasyon üzerine yerli ve yabancı akademik kaynaklar, kitaplar ve güvenilir internet kaynaklarından faydalanılmıştır. Elde edilen veriler betimsel analiz yöntemiyle değerlendirilmiş, tarihsel gelişim ve güncel uygulamalar bağlamında tematik olarak sınıflandırılmıştır. Araştırma herhangi bir deneysel uygulama veya nicel veri toplama süreci içermemektedir. Literatür tarama süreci, dijital oyunlar, grafik ve görsel tasarım alanında referans kabul edilen kuramsal çalışmalar ile birlikte bu alanların kesiştiği afiş, kapak tasarımları ve tüketiciye etkileri üzerine odaklanan çalışmalarla sınırlandırılmış, konu dışı ve dolaylı içerikler araştırma kapsamı dışında tutulmuştur. Bu çalışmada izlenen yöntemler, faydalanılan kaynaklar ve gösterilen örnekler doğrultusunda dijital oyunların kapak tasarımlarındaki görsel gelişimi ile yönelimlerini kavramsal düzeyde ortaya koymayı amaçlamaktadır.

EVREN VE ÖRNEKLEM

Bu çalışmanın evrenini dijital oyun geliştirme ve pazarlama süreçlerinde görsel iletişim tasarımının önemine ilişkin kuramsal ve uygulamalı örnekler oluşturmaktadır. Araştırma, belirli bir kullanıcı grubu ya da saha verisi üzerinden deneysel bir çalışma niteliği taşımamakta olduğu için örneklem seçimine dayalı bir yapı izlenmemiştir. Çalışma oyun geliştirme ve pazarlama alanında dijital oyunların kapak tasarımlarını bütüncül bir bakış açısı ile ele alan kavramsal bir inceleme olarak kurgulanmıştır. Çalışmada incelenen tarihsel afiş, ambalaj ve kapaklar ile günümüz yaklaşımları örnek olay niteliğinde değerlendirilmiştir. Ambalaj ve kapakların görsel tasarım yaklaşımları dijital oyunların satışa sunulduğu Steam, PlayStation Store, Nintendo e-Shop gibi dijital platformların oyun geliştirme ve pazarlama alanındaki etkileri ve sektördeki görünürlükleri dikkate

alınarak ele alınmıştır. İncelenen Örneklenen fiziksel ambalajlar ve dijital dükkanlar görsel tasarımcının uyum sağlaması gereken kapsamlı bir uygulama alanı olarak ele alınarak bu araştırmanın çerçevesi çizilmiştir. Bu çalışmada incelenen yabancı kaynaklarda oyun kapakları için yapılan bazı tanımlamalarda; artwork (sanat eseri / sanat çalışması / resimlendirme), box art (kutu sanatı / kutu resmi), key art (ana sanat çalışması / ana görsel) terimleri kullanıldığı, bunların hem oyunların kapak illüstrasyonunu hem de oyun kapaklarındaki logo ve illüstrasyonu içeren grafik tasarımı bütünlüklü olarak ima etmesi dolayısıyla bu farklı terimler, ya birebir olarak Türkçe’ye çevrilmiş ya da genel olarak “kapak tasarımı” şeklinde çevrilip yazılması uygun görülmüştür.

ARAŞTIRMANIN SINIRLILIKLARI

Bu araştırma belli sınırlamalar içerisinde, nitel bir literatür taraması çerçevesinde yürütülmüş olup, saha çalışması, deneysel uygulama gibi veriler içermemekte, geliştirici ve kullanıcı görüşlerine dayalı veriler yine literatür taraması çerçevesinde belirtilmektedir. Çalışmada görsel iletişim ve grafik tasarım unsurlarının dijital oyunlarla ilişkisi bu araştırmanın konusu dahilinde anlatılmaktadır. Çalışmada tüm dijital oyunlar tek tek ele alınamayacağı için sektörel kaynaklarda öne çıkan temsil edici örneklerle yer verilmiştir. Bu bağlamda kapak görsel tasarımları ve yaklaşımları adına güncel bir çerçeve sunulmuş olup illüstrasyon ve tasarım çalışmalarında dikkat edilmesi gereken temel noktalara odaklanılmıştır. Bu araştırma oyun geliştirme ve pazarlama sürecinde etkili kapak tasarımının nasıl olması gerektiğine dair sektörel bakış açıları sunmakta olup, tüm projelerde uyulması gereken kesin görsel tasarım kurallarını belirleme iddiası taşımamaktadır.

Görsel İletişim ve Grafik Tasarımın Önemi

Görsel İletişim ve Grafik Tasarım

İnsanlar için iletişim hayatta kalmak için temel bir ihtiyaçtır. Başkalarıyla daha etkili bir şekilde iletişim kurma yeteneği bir medeniyet olarak var olma nedenidir. Görsel iletişim görme, görüntüleme ve anlamlandırma yoluyla elde edilebilen bir şeydir ve özellikle sanat alanında izleyiciyle iletişim kurmada önemli bir rol

oynamaktadır. Harita, sinyaller, resim, illüstrasyon, grafik, kitap, animasyon, web tasarımı, reklam, film vb. gibi görme yoluyla görülebilen ve mesaj içeren her türlü görüntü bu kategoriye girebilir. İyi bir şekilde kodlanan ve iletilen mesajlar ise izleyicinin zihninde güçlü bir etki bırakabilmektedir (Ijaz, 2018).

Tasarım kavramı (İngilizce; *Design*), “Zihinde canlandırılan biçim, duyuların ya da belleğin anlığa sunduğu görüntü” olarak tanımlanmaktadır. *Design* kelimesi Latince *designare*, *dissignare* köklerinden gelmekte olup, ‘göstermek, işaret etmek, tanımlamak, tayin etmek’ anlamlarını taşımaktadır (Eczacıbaşı, Cilt 3, 1997, s. 1746.). Tasarım -iç mekân, grafik, endüstriyel veya mimari olsun- özünde bireysel unsurları organize bir bütüne dönüştürme sürecidir (White, 2011).

Grafik tasarım, görsel iletişimin birçok aracından biridir ve başlı başına bir ifade dilidir. Grafik tasarımın amacı verilmek istenen mesajı, fikirleri, hikâyeleri ve duyguları hedef kitleye, seçilen ortama ve ekonomik duruma uygun en iyi şekilde alıcıya iletmektir. Örneğin iyi tasarlanmış bir kitap, "birleşik bir bütün" olarak görünür. Burada tüm tasarım unsurları, verilmek istenen mesajın içeriğini daha iyi hale getirmeye hizmet eder (Pettersson, 2024).

Ambalaj Tasarımının Önemi

Tüketicileri belirli bir ürüne ilk çeken şeyin iyi tasarım olduğu iddia edilmiştir (Bloch, 1995). Günümüzde tüketicilere sürekli olarak yeni ürünler sunulması, ambalajın farklı ürünlerin pazarlanmasında daha da etkili bir rol oynamasını gerektirmektedir (Rundh, 2016). M. Biegańska bir çalışmada (2018, s. 196), ambalaj tasarımının sunduğu net bilgilerin bir ürünü raftaki diğer ürünlerden ayırt etmeye ve tanımlamaya yardımcı olduğunu söyleyerek ürünü pazarladığını ifade etmiştir. Başka bir araştırmada ise "*ambalajın, markaların piyasalardaki büyük zorluklarla başa çıkabilmesi için hayati bir araç olarak kabul edildiği*" sonucuna varılmıştır (Elkhattat & Medhat, 2022).

Kapak Tasarımı

Kapak tasarımı (cover art), bir ürünün ambalajının ön yüzündeki görsel sanat eseridir (artwork) ve ürünün içeriğinin özünü iletir. Bu sanatsal çalışmanın amacı sadece dekoratif değildir: tüketicinin ilgisini ilk bakışta çeken ve ürün hakkında önemli bilgiler sağlayan kritik bir pazarlama aracıdır. Yaratıcı ambalajın müşteri dikkatini çektiği ve satın alma davranışını etkileyebileceği belirtilmiştir (Todorova, 2025, s. 21).

Örneğin, bir kitap kapağı temelde sadece bir mizanpaj olarak değil, aynı zamanda kitabın içeriğinin bir medya temsili ve ifadesi olarak da kullanılmaktadır. Doğru bir temsil ve ifade için kavramsal tasarım öğelerinin kullanımı etkili bir yoldur. Kapak tasarımcıları için, anlamı olan görsel işaretlerin kullanımı, görsel mesajları iletmede yaratıcı yöntemler olarak kullanılabilir. Kitap kapaklarında kullanılan öğeler; görsel betimlemeler, tipografi, renkler ve mizanpaj şeklindedir (Wantoro, 2020). Tasarımda iletilmek istenen mesaj ne olursa olsun, renkten ve görsellerden, yazı tipi ve metne kadar her unsur bu mesajı desteklemelidir (Lant, 2015).

Logo

Logo kelimesi Yunanca'da "iz" anlamına gelmektedir. Logonun anlamı, "görsel ve referanslı bir dilsel işaretin yazılı hali gibi fonetik boyutu dikkate almayan, kavramsal bir temsildir." Logo, bir şirketi veya bir ürünü en yalın haliyle sembolize eden, kurumsal dünyada her ürün ve işletme için hedef kitleyle iletişim kurmada çok önemli bir unsurdur (Ijaz, 2018). Etkili bir Logo tasarımının beş temel ilkesi; sade, akılda kalıcı, zamansız, çok yönlü ve özgün olmasıdır (Waypoint, 2024).

"Bir marka adı atamak" anlamına gelen "markalaşma" terimi ise tüketicinin zihninde dikkat çekici bir imaj oluşturmak için çok önemli bir rol oynar ve Logo, markalaşmanın önemli bir parçasıdır. Bir marka geliştirirken amaç, pazarda önemli ve benzersiz bir varlık oluşturarak takipçi çekmek ve onları elde tutmaktır (SYH, 2020).

Tipografi

Tipografi, harfleri veya yazı tiplerini okunaklı, çekici ve net bir şekilde düzenleme sanatıdır. Doğru seçilmiş bir tipografi grafik tasarımda

verilmek istenen mesajın başarılı bir şekilde iletilmesine katkıda bulunur. Tipografi aynı zamanda bir ruh halini ve kişiliği de iletebilir, bir markanın karakterine katkıda bulunabilir ve izleyicinin bir mesaj ileten şirket, kuruluş veya bireyi nasıl algıladığını anında şekillendirebilir (Hamilton, 2024).

Oyun üretiminde tipografinin etkili kullanımı, yalnızca görsel etkiyi artırmakla kalmamakta, aynı zamanda markanın vazgeçilmez bir unsuru haline gelebilmektedir (SYH, 2020). Kapak tasarımı için seçilen yazı tipleri, yazıldıkları kelimelerden daha fazlasını iletir; bu nedenle, yazı tipi seçerken hedeflenen içerik ve ton göz ardı edilip, doğru yazı tipi seçimiyle istenen havayı yaratmak mümkündür. Örneğin, romantizm çağrışımı için akışkan bir yazı tipi, mizah için sevecen bir yazı tipi ve dram veya macera duygusu yaratmak için kalın, güçlü görünen bir yazı tipi seçilebilir (Lant, 2015).

İllüstrasyon

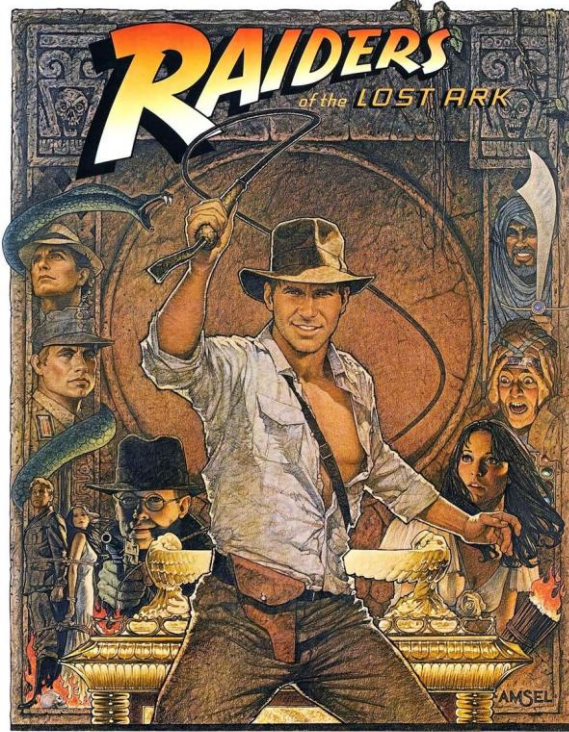
İllüstrasyon, fikirlerin ve mesajların, izleyiciye uygun biçimde iletişim kuracak şekilde görsel imgelere çevrilmesidir. Birçok alanda çarpıcı imge ve mesajlar yaratabilen, yaşamsal, dinamik çağdaş bir ifade, yorum ve iletişim aracıdır (Wigan, 2012, 9). İllüstrasyon kelimesi Türkçe'ye resim yapma fiilinden dolayı *Resimleme* olarak geçse de illüstrasyonu resimden ayırt eden en önemli özellik bir metne bağlı olarak var olması, bir mesaj kaygısı taşımasıdır. Bu nedenle illüstrasyon, aynı kaygıyı taşıyan grafik sanatlar çatısı altında yer almaktadır (Gönüllü, 2017). İllüstrasyonların hazırlanmasında geleneksel çizim ve boyama malzemelerinin yanı sıra, fotoğraf, kolaj ve bilgisayar tekniklerinden de yararlanılmaktadır (Becer, 2011, s. 210).

Film Afişleri ve Görsel Tasarım

Afişler, reklamını yaptıkları filmin görsel estetiğini ve ruh halini yakalamaya çalışan, olay örgüsüne, kurgusuna ve atmosferine kısa bir bakış sunan tanıtım araçlarıdır (Şekil 1). Birlikte çalışan görsel tasarım öğeleri ile film ortamına tamamlayıcı bir sanat biçimi olarak hizmet ederler ve iyi kitap kapakları gibi, en etkileyici şekilde tasarlanmış film afişleri de birer başyapıt olarak takdir edilirler. İzleyicinin unutulmaz bir filmle ilgili anıları afişindeki ikonik görüntülerle de ayrılmaz şekilde

bağlantılıdır (Farah, 2024). Filmlere anlık erişiminin olmadığı durumlarda bile insanlarla bağlantı kurabilen afişler, yapılan görsel tasvirlerin izleyicinin hayal gücünü harekete geçirdiği birer sanat eseridir (Clarke, 2026).

The Return of the Great Adventure.



INDIANAPOLIS PICTURES Presents A LUCASFILM LTD. Production
A STEVEN SPIELBERG Film
Starring HARRISON FORD
KAREN ALLEN PAUL FREEMAN RONALD LACEY JOHN RHYS-DAWES DENHOLM ELLIOTT
Music by JOHN WILLIAMS Executive Producer GEORGE LUCAS - HOWARD KAZANIAN Screenplay by LAWRENCE KASDAN Story by GEORGE LUCAS & PHILIP KAUFMAN
Directed by FRANK MARSHALL Produced by STEVEN SPIELBERG
PG-13 PARENTS STRONGLY CAUTIONED
© 1981 Lucasfilm Ltd. All Rights Reserved. A LUCASFILM LTD. PICTURE

Şekil 1. Raiders of the Lost Ark (1981) Film Afişi, 1982 Yeniden Gösterim Versiyonu

Kaynak: <https://www.amazon.com.tr/Indiana-Jones-Bask%C4%B1lar-%C3%87er%C3%A7evesiz-Hediyeleri/dp/B082FCFGHX> (E.T.: 10.01.2026)

Film afişleri, tüketicilerin hangi filmi izleyeceklerine karar verme sürecinde çok önemli bir rol oynar. Afişler film türleri içinde kompozisyon açısından benzerlik göstermekte, tüketiciler hangi filmi izleyeceklerine karar verirken bu benzerlikleri tanıyıp algılayabilmektedir (Pooranalingam, 2024).

Günümüz film afişleri ile eski dönem afişler arasındaki farklardan biri, eski tarz film afişlerinin sinema salonlarında sergilenmek üzere büyük boyutlarda tasarlanmasıdır. Görsel tasarımcı ve illüstratör Matt Ferguson'a göre, günümüzde film afişlerinin duvarlar yerine sosyal medya akışında, akıllı telefon ekranlarında görüntülenme olasılığı daha yüksektir. Bu nedenle afişlerin bir kartvizit boyutu kadar küçük boyutta algılanabilecek ve az sayıda öge içeren sade kompozisyonlar ile tasarlanması çevrimiçi ortamda daha iyi karşılanmaktadır. Ferguson tasarladığı afişlerde sadelik arayışındadır ve kompozisyonda kontrast yaratmak için karakterlerin silüetlerini sıklıkla kullanmaktadır (Şekil 2). Filmdeki kahramanların karakter tasarımı açısından silüet olarak ayırt edilebilmesi de afiş tasarımında işe yarayan bir unsurdur (Clarke, 2026).



Şekil 2. Matt Ferguson'un Tasarladığı Star Wars The Empire Strikes Back 40. Yıldönümü Resmi Film Afışı

Kaynak: <https://www.creativebloq.com/art/digital-art/how-matt-ferguson-made-movie-posters-interesting-again> (E.T.: 27.01.2026)

Dijital Oyunlar ve Görsel Tasarım

Dijital oyunlar ve görsel tasarım birbirinden ayrı düşünülemez. Görsel tasarım dijital oyunlarındaki etkileşimli anlatıların görsel deneyimini şekillendirmede çok önemli bir rol oynar ve bu süreçte görsel tasarımcılar karakter ve ortam tasarımı, kullanıcı arayüzü ve logo tasarımı da dahil olmak üzere tasarım sürecinin çeşitli aşamalarından sorumlu olabilmektedir. Örneğin iyi tasarlanmış bir kullanıcı arayüzü, yenilikçi konsept tasarım ve görsel unsurlar hem oyun deneyimini iyileştirmeye hem de oyunların ticari başarısını artırmaya yardımcı olmaktadır (Okur, M., Kızıl, R., & Atamaz, E., 2024).

Oyunların pazarlama sürecinde stratejik bir role sahip olan grafik tasarımın kusursuz entegrasyonu, oyunun amacını, değerlerini ve ilkelerini tutarlı bir marka kimliği aracılığıyla güçlendirerek, oyunun kapsamlı ve görsel olarak etkileyici bir temsilini sağlayıp her oyunun marka kimliğini şekillendirmede çok önemli bir rol oynar (Kızıl & Ergün, 2020). İyi tasarlanmış reklamlar izleyicinin ilgisini teşvik etmekte, ürün benimseme ve satın alma kararlarını etkilemektedir. Görsel çekiciliğe gösterilen bu özen, logoların oluşturulması, kullanıcı arayüzü ve sosyal medya hesaplarında tutarlı bir görsel kimliğin oluşturulması da dahil olmak üzere, bir oyunun sunumunun her yönüne uzanır. Güçlü grafik tasarım, görünürlüğü ve çekiciliği önemli ölçüde artırarak pazarlama sürecinde oyunun amacını, değerlerini ve ilkelerini tutarlı bir marka aracılığıyla güçlendirip, oyunun kapsamlı ve görsel olarak etkileyici bir temsilini sağlamaktadır. (Okur, M., Kızıl, R., & Atamaz, E., 2024).

Dijital oyun endüstrisinin başlangıcından beri, ambalaj tasarımı çok önemli bir yere sahip olup; göz alıcı ve ilgi çekici kutu tasarımı ve illüstrasyonlarıyla tüketicinin dikkatini çekmek pazarlama sürecinde hayati bir rol oynamaktadır. Günümüzde dijital indirmeler yaygın olsa da halen pek çok oyuncu ambalajlı fiziksel kopyalara ilgi göstermektedir (Palfrey-Smith, 2024).

Oyun yapım sürecinde ana görsel (key art) olarak adlandırılan çalışma oyunun ön görselleştirmesi olarak tasarlanır. Yapılan bu konsept sanat çizimleri bir karakteri veya manzarayı hayata geçirmenin ve programcılar için süreci biraz daha kolaylaştırmanın bir yoludur. Benzer şekilde, bu konsept görsellerinin çoğu, oyunun ambalajında yer alabilir veya oyunun piyasaya sürülmesinden önce tanıtım amaçlı ana görsel olarak kullanılabilmektedir (Waypoint, 2024).

Dijital Oyunlarda Kapak Tasarımı ve Yaklaşımları

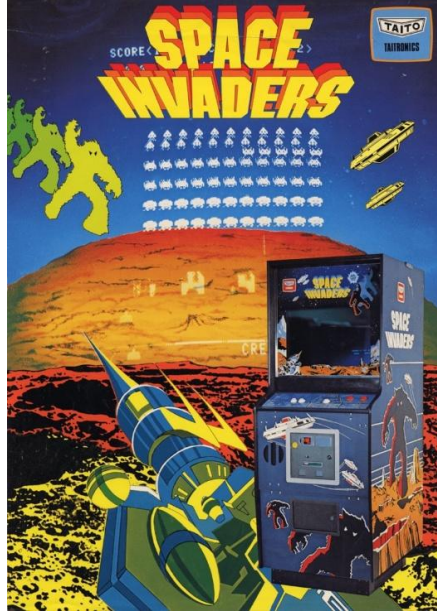
Geçmişten günümüze dijital oyun ambalaj ve kapak görselleri dijital oyun tarihinin önemli bir parçasıdır ve bazı oyunların kapak görselleri diğer medyalara kıyasla daha fazla tanınırlığa sahiptir. Örneğin; *Pac Man*, *Space Invaders*, *E.T. the Extraterrestrial* gibi eski oyunların kapakları bile ikonik ve akılda kalıcıdır. Oyun kapakları; kitap, video

kaset kapaklarında olduğu gibi ürünün içeriğini hızlı bir şekilde tüketicinin kafasında canlandırmak ve dikkat çekerek ürünü satın aldırmaya yönelik olmuştur. Bu yüzden iyi bir video oyunu kapağı ilgi çekici olmalıdır ve tema, karakterler ile atmosferi gibi oyun hakkında genel bir fikir iletmelidir (Wirtz, 2020).

Kapak tasarımlarında görsel tasarımcı ve sanatçının görevi bir oyunu oluşturan unsurların çoğunu tek bir görselde yakalamaktır (Freeman, 2023). Bir kapak tasarımının ilgi çekici olması için, hedef kitle tarafından kolayca anlaşılabilircek tanıdık bir şeye sahip olması ve aynı zamanda benzersiz bir şey vaat etmesi gereklidir. Tasarımcı Charles Bae'ye göre, kitapların video oyunlarından daha geniş bir yaş aralığına hitap etmesi sebebiyle kitap kapaklarında, çoğu zaman hikâyenin metaforik bir anlatımını içeren daha kavramsal bir yaklaşım ve soyut görsel betimlemeler, tek bir yaş grubuna yönelik ve gerçekçi bir kapaktan daha iyi sonuç vermektedir. Video oyun kapaklarında ise oyunun ana karakterinin anında iletilmesi, pazarlama takımı için kapak tasarımına karar verirken önemli bir faktördür, bu yüzden kapaklarda benzer yaklaşımlar tekrarlanmaktadır (Plunkett, 2010). Günümüzde belli standartlara ulaşmış bir tasarım için bazı ortak şablonlara göre hareket edilmekte olup, bir dijital oyun kapağı için genellikle Kahraman + Logo sunan bir görsel tasarıma sıkça rastlanmaktadır (Creatype Studion, 2023).

Dijital Oyunlarda Kapak ve Ambalajın Evrimi

1970'lerden 1980'lere (İlk Dönem): 1970'lerde dijital oyunlar henüz emekleme döneminde ve arcade (atari salonu) oyun klasiği *Space Invaders* (Taito, 1978) oyun endüstrisini bir üst seviyeye taşımıştır. Oyun kutusu kavramı şekillenmeden önce arcade oyun makineleri tasarımları ile insanları cezbederken, bu makinelerin üzerindeki görsel sanat çalışmaları oyunun sunduğu heyecanı ima etmektedir (Şekil 3) (Gorevan, 2025). Görsel estetiğin bir diğer parçası olarak monitörün üzerinde makinedeki oyunun logosu yer almaktadır (Şekil 4). Tasarımlarıyla oyun salonlarında bizzat kendi reklamını yapan arcade oyun makinelerinin reklam ilanlarında bile sıklıkla gerçek makineler gösterilmektedir (SYH, 2020).



Şekil 3. Space Invaders (Taito, 1978) Arcade Oyun Makinesi

198

Kaynak: <https://geekygorevan.co.uk/the-history-of-video-game-box-art/> (E.T.: 20.01.2026)



Şekil 4. Arcade Oyun Makineleri Üzerine Uygulanan Logo Tasarımı Örnekleri

Kaynak: <https://uxdesign.cc/video-game-typography-iii-branding-2c1d8de006c0> (E.T.: 20.02.2026)

Atari 2600 gibi ev oyun konsollarının ortaya çıkması ile oyun kutusu tasarımları da gelişmeye başlamıştır (Gorevan, 2025). İlk dönemlerde, kişisel bilgisayarlar ve ilk oyun konsolları için satışa çıkarılan oyunlar genellikle büyük ve hacimli karton kutularda sunulmaktadır. Raftaki oyunun tüketici üzerindeki etkisini artıran ve dağıtımçıların bir fırsat olarak gördüğü bu büyük ebatlı karton kutular, ambalajın görsel tasarıma ayrılan alanında detaylı betimlemeler yapılmasına imkân vermektedir (Wirtz, 2020). Fiziksel “kutu açma deneyimi” ise oyun deneyiminin ayrılmaz bir parçasıdır. Oyuncular bu kutuların içinde sadece oyunu değil, aynı zamanda kalın kullanım kılavuzlarını, zengin hikâye kitapçıklarını ve bazen posterler veya figürler gibi ek ürünleri bulabilmektedir (Palfrey-Smith, 2024).

Oyun endüstrisi ikonu ve Atari firmasının kurucu ortağı Nolan Bushnell daha fazla şirketin oyun pazarına girmesiyle, ürünleri farklılaştırmak ve ayırt edilebilirliğini sağlamak adına daha çok çaba gösterilmesi gerekliliğinden yola çıkarak; oyunlar için sıradan bir ambalaj yapılması veya kutu tasarımında doğrudan oyun içi görüntülerin alınıp kullanılması yerine; her oyunun özel bir sanat eseri (artwork) ile temsil edildiği, kendine özgü kapaklara sahip olması gerekliliği fikrinin sahibi olarak kabul edilmektedir. Müzik albümleri ve kitap kapakları için on yıllardır yapılan bu yaklaşım, dijital oyunlar için de tekrarlanmıştır (Freeman, 2023).

Atari'nin ilk şirket içi grafik tasarımcısı ve ünlü Atari "Fuji" logosunu tasarlamasıyla da bilinen George Opperman, 1981'de Atari'nin şirket içi bültenine verdiği demeçte, son derece üretken sanatçılardan oluşan ekibinin "görsel satış elemanları" olarak görülmesi gerektiğini açıklamıştır. Opperman; Cliff Spohn, Rick Guidice, Susan Jaekel, Steve Hendricks, Hiro Kimura ve daha birçok üst düzey sanatçıyı içeren ekibiyle birlikte, ünlü "Atari yazı tipi" ile "Oyun Programı" bilgilerinin yazıldığı, ortasında bir sanatçının tam renkli bir görsel ile oyunun temasını vurguladığı birçok klasik kutu tasarımını (Şekil 5) ortaya koymuştur (Terpstra, 2022).



Şekil 5. Atari Oyunlarının Kapak Örnekleri, 1970’lerin Sonu ve 1980’lerin Başı

Kaynak: <https://www.etsy.com/ca/listing/783085537/atari-2600-video-game-box-art> (E.T.: 20.02.2026)

Oyun grafiklerinin blok şekilli ve minimalist olduğu bu yıllarda (Şekil 6), bir oyun kapağı sanatçısının görevi oyuncuların hayal gücünü harekete geçirmek ve oyun içi piksel sanatının neyi iletmeye çalıştığını yorumlamalarına rehberlik etmektir. Kapak sanatçıları bu amaçla yıllarca airbrush, mürekkep, akrilik ve yağlı boyalar gibi malzeme ve tekniklerle çalışmışlardır (Freeman, 2023). Örneğin; Atari 2600 oyun konsolu için 1977 yılında piyasaya sürülen, içinde *Tank* ve *Jet Fighter* gibi farklı savaş oyunları bulunan *Combat*’ın (Savaş) ambalajında tüm

savaş araçlarının hareket halinde olduğu destansı bir savaş sahnesi resmedilmiştir (Şekil 7) (Gliddon, 2016).



Şekil 6. Combat'ın (Atari, 1977) Minimalist Oyun Grafikleri

Kaynak: <https://medium.com/collectorquest/what-is-your-first-video-game-memory-2a75744a6e1a> (E.T.: 25.01.2026)



Şekil 7. Combat'ın (Atari, 1977) Karton Ambalajı, Kullanım Kılavuzu ve Oyun Kartuşu

Kaynak:

https://www.ebay.com/sch/i.html?item=206041610044&rt=nc&_trksi_d=p4429486.m3561.1161211&_ssn=thegamersvault ((E.T.: 25.01.2026)

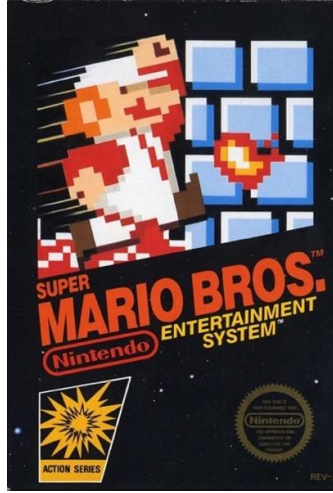
1980'lerin başlarında uygun fiyatlı ev bilgisayarlarının piyasaya sürülmesi, "evde oyun kodlayıcısı" olarak adlandırılan akımın ortaya çıkmasına yol açmıştır; artık amatör bir birey kendi evinde video oyunları yapabiliyordur. Bu kendin yap (DIY) anlayışı hem içerik hem de tasarım açısından “her şeyin serbest” olduğu benzersiz bir özgürlük dönemine yol açmıştır ve medyanın yeni olmasından kaynaklı olarak birçoğu programcılardan oluşan bağımsız yayıncılar ortaya çıkmıştır. Oyunun ses kasetlerine kaydedilmesi dışında belli bir fiziksel şablona bağlı kalınmayan, kapak illüstrasyonu ve tipografisinin elle çizildiği, fotokopi kalitesinin biraz üzerinde görünüme sahip bu kapaklara sahip oyunlar arasında *3D Monster Maze* (Şekil 8) ve *Escape* (New Generation Software, 1981) örnekleri gösterilebilir. 1980'lerin ortalarına doğru, ev bilgisayarı patlaması en parlak dönemine ulaştığında, artık pazarda iyice yerleşmiş olan büyük yayıncılar markalaşmalarını ileri seviyeye taşıyıp tasarım ve pazarlamaya daha büyük bütçeler ayırabilirken, küçük yayıncıların kapakları ise onlarla yarışacak kaliteye ulaşamamıştır (Mcphie, 2014).



Şekil 8. Bağımsız Bilgisayar Oyun Kapağı Örneği, 1981

Kaynak: <https://www.t-pw.com/history-of-videogame-packaging-design/> (E.T.: 20.02.2026)

1980'ler (8-bit Dönemi): 1980'lere Nintendo Entertainment System (NES) konsolunun yükselişi ile birlikte 8-bit çağı damga vurmuştur. Bu dönemde oyun kapakları karakter odaklıdır ve piksel sanatı kapak görsellerinde belirleyici bir unsur haline gelmiştir. İkonik siyah NES oyun kutuları, oyun içi sanatsal tasvirleri en doğru şekilde temsil eden ilk kapaklardır. Sanatçılar, sınırlı renk paleti ve düşük çözünürlüklü grafikleri ustaca kullanarak unutulmaz karakterler ve sahneler yaratmışlardır. Birçok Nintendo kapağı bu şablonu izlemiştir ancak *Super Mario Bros.* (Nintendo, 1985) bunların en ünlüsüdür (Şekil 9) (Thorpe, 2022). Bu dönem, *Castlevania* (Konami, 1986) gibi Japon oyunları büyüleyici kapak görselleriyle (Şekil 10) Batılı oyuncuların dikkatini çekmiştir (Gorevan, 2025).



Şekil 9. Super Mario Bros. (Nintendo, 1985) NES Kapak Tasarımı

Kaynak: <https://www.gamesradar.com/best-game-covers-of-all-time/> (E.T.: 20.02.2026)



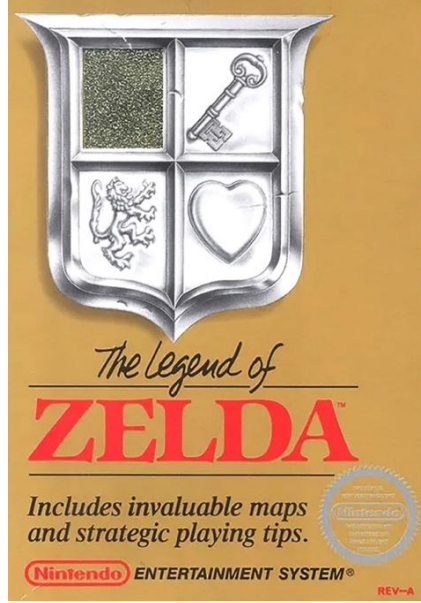
Şekil 10. Castlevania (Konami, 1986) Kuzey Amerika NES Sürümü Kapak Tasarımı

204

Kaynak:

[https://en.wikipedia.org/wiki/Castlevania_\(1986_video_game\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Castlevania_(1986_video_game)) (E.T.: 20.02.2026)

Nintendo yine bu dönemde aksiyon-macera oyunu *The Legend of Zelda* (Nintendo, 1986) ile oldukça yenilikçi bir kapak tasarımına imza atmıştır (Şekil 11). Üzerinde üç gizemli sembol bulunan gümüş bir kalkanı belirgin bir şekilde gösteren altın renkli bu kutu tasarımında kalkandaki eksik parça bir gizem duygusu yaratırken, oyuncunun kutunun içindeki altın renkli kartuşu görmesini sağlamaktadır. Geleneksel NES oyunlarının görünüm ve hissiyatından uzaklaşan bu yaklaşım gelecek *Zelda* oyunlarının kapaklarını da etkilemiştir (Thorpe, 2022).



Şekil 11. The Legend of Zelda (Nintendo, 1986) Altın Renkli Kapak Tasarımı

Kaynak: <https://www.gamesradar.com/best-game-covers-of-all-time/>
(E.T.: 20.02.2026)

8-bit döneminin en sıra dışı kapak tasarımlarından biri de Sega firmasının Master System konsolu için sunduğu oyun kutularında kullandığı standart tasarım şablonu ve yazı tipidir (Şekil 12). Bu yaklaşım etkili bir marka estetiği sunarak mağaza raflarında diğer oyunlar arasından Master System oyunlarının kolayca ayırt edilmesini sağlamıştır (Gorevan, 2025).



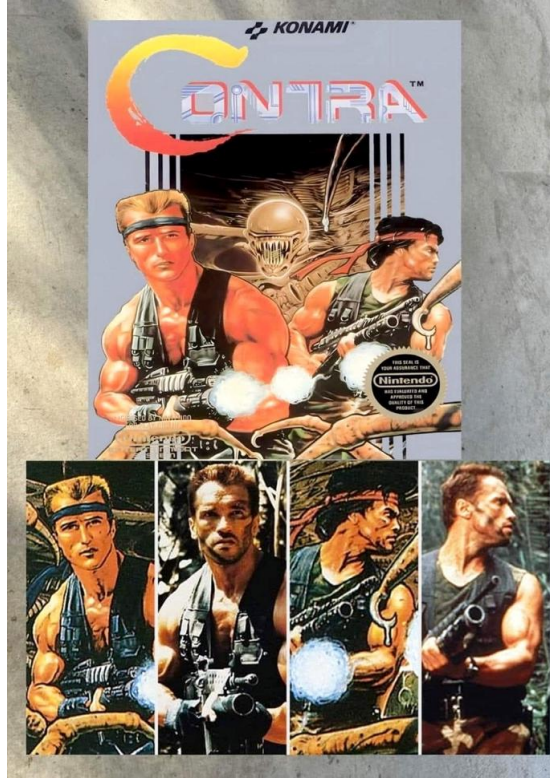
Şekil 12. Sega Master System Oyunlarının Kapak Tasarımları

Kaynak: <https://uxdesign.cc/video-game-typography-iii-branding-2c1d8de006c0> (E.T.: 20.02.2026)

ABD’li yönetmen George Lucas’ın 1977’de gösterime giren ve Hollywood’u neredeyse tek başına dönüştüren *Star Wars* (Yıldız Savaşları) filminin *Space Invaders* oyunu için ilham kaynağı olması örneğine rağmen (Lambie, 2010) sinema sektörü ve dijital oyunlar arasındaki karşılıklı ilişki özellikle 1980’lerden itibaren kendini göstermiştir. 1982’de video oyunlarından ilham alarak sanal bir ortamı hayata geçiren ve kapsamlı görsel efektler sunan Amerikan bilim-kurgu filmi *Tron*’un gösterime girmesine kadar hiçbir büyük ölçekli film yeni gelişmekte olan dijital oyun endüstrisiyle etkileşime girmeye çalışmamıştır. Bu dönem iki sektörün görsel dili örtüşmeye başlayınca tasarımcılar oyuncuları anlatı odaklı oyunlarla etkilemenin değerini kavramışlardır. Günümüze değin pek çok oyun Hollywood’dan görsel ve anlatısal ipuçları almış, iki sektör arasındaki çizgi bulanıklaşmıştır (Kring-Schreifels, 2021).

James Cameron’un 1986 yapımı klasik filmi *Aliens* bilim kurgu nişancı oyunlarının görünümünü şekillendirmede büyük rol oynamış; filminin yük gemileri, maço uzay askerleri ve büyük silahları *Contra*’ya

(Konami, 1987) ilham olmuştur (Lambie, 2010). *Contra*'nın NES sürümü için yapılan kapak illüstrasyonunda (Şekil 13) *Predator* (1987), *Aliens* (1986) ve *Rambo* (1985) filmlerinden izler taşıdığı görülmektedir. M. Hill'e göre, özellikle *Predator* filmindeki Arnold Schwarzenegger'in canlandığı Dutch isimli karakterin ikonik pozları referans alınarak yapılan bu illüstrasyon ile kapakta Hollywood filmlerinin başarısından faydalanılmak istenmiştir (Hill, 2016).

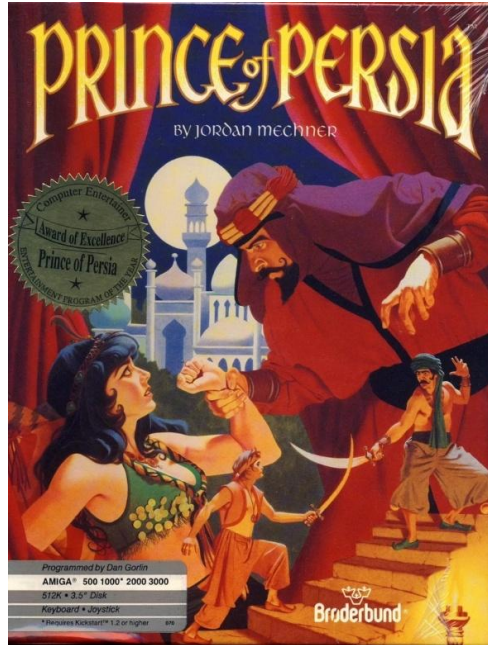


Şekil 13. Contra (Konami, 1987) NES Sürümü Kapağı ve Referans Karşılaştırması

Kaynak:

<https://www.facebook.com/photo/?fbid=1829812377811511&set=gm.2328560910870340&id=465224690537314> (E.T.: 18.02.2026)

Yine bu dönemde oyun içi gerçekçi karakter animasyonlarıyla öne çıkan ilk sinematik platform oyunu *Prince of Persia*'nın (Broderbund, 1989) kapağı, *The Adventures of Robin Hood* (1938) ve *Raiders of the Lost Ark* (Kutsal Hazine Avcıları, 1981) gibi eski Hollywood macera filmlerinin afişleri tarzında bir yaklaşım ile yapılmıştır. Kapak illüstrasyonunu, sanatçı Robert Florczak; oyunun geliştiricisi Jordan Mechner'in önerilerinden yola çıkarak kurgulayıp gerçekleştirmiştir. Mechner'e göre, Broderbund firmasının pazarlama takımı tarafından şirketin aile dostu yazılım yayınlama hedefine uygun bulunmayan bu kapak illüstrasyonu, revize edildikten sonra bir şirket toplantısında gösterildiğinde bazı çalışanlar tarafından kadına yönelik şiddeti desteklemekle suçlanarak, iki hafta süren tartışmaların ardından onaylanabilmiştir. 1989'da Apple II bilgisayarları, 1990 yılında PC ve Amiga gibi farklı platformlar için piyasaya sürülen oyunun ABD'de beklenen satışı yakalayamamasında yine bu kapağın (Şekil 14) tüketiciler tarafından beğenilmemesinin rol oynadığı düşünülmektedir (Mechner, 2023).



Şekil 14. Prince of Persia (Broderbund, 1989) Amiga Sürümü Kapağı

Kaynak: <https://www.gamedeveloper.com/art/prince-of-packaging-a-tale-of-1990s-box-art> (E.T.: 25.01.2026)

Mechner'e göre *Prince of Persia* sonraki yıllarda farklı ülkeler ve konsollar için Broderbund'ın alt lisans verdiği bir düzine farklı yayıncı tarafından NES, SEGA Master System ve NEC9800 gibi platformlarda piyasaya sürülmüş, her alt lisans sahibi Broderbund'ın gözetimi ve koordinasyonu olmadan kendi ambalajını, pazarlamasını, halkla ilişkiler ve dağıtımını yapmıştır. Yurtdışı ve konsol piyasasında farklı sanatçılar tarafından yapılmış pek çok farklı kapak tasarımı ve illüstrasyonu ile yayınlanan oyun (Şekil 15) ABD'deki çıkışının aksine bazılarında yüksek satış başarıları elde etmiştir (Mechner, 2023).

Oyunların global pazarda ABD, Japonya ve Avrupa gibi ülke ve bölgelerde farklı kapaklar ile piyasaya sürülmeleri 8-bit döneminden itibaren başlamış ve modern dönemde de devam etmektedir. Kutunun içindeki oyunlar aynı kalsa da dış ambalajlar farklı bölgelerde yerel kitlenin zevkine hitap etmeye çalışan pazarlama departmanları tarafından yeniden çizdirilmekte ve oyunlar yeniden isimlendirilebilmektedir. En bilinen örneklerinden biri, Japonya'da NES için piyasaya sürülen platform oyunu *Rockman*'in (Capcom, 1987) ABD'deki NES sürümünde *Megaman* ismiyle, biçimi bozulmuş karakter tasarımı içeren yeni kapak illüstrasyonu ile yayınlanmasıdır. Bir başka örnek ise Japonya çıkışlı *Phalanx* (Zoom Inc., 1991) isimli nişancı oyununun ABD'deki Super Nintendo (SNES) sürümünün kapağıdır. Orijinali ile uyumsuz bu kapakta arka planda fütüristik bir uzay gemisi uçarken önde banjo çalan, taşralı yaşlı bir adam gösterilmektedir (Thomas, 2012).



Şekil 15. Prince of Persia'nın Farklı Ülkeler ve Konsollar İçin Yapılmış Kapak Tasarımları

Kaynak: <https://www.gamedeveloper.com/art/prince-of-packaging-a-tale-of-1990s-box-art> (E.T.: 25.12.2025)

1990'lar (16-bit Dönemi): 16-bit konsol neslinin gelişi ile birlikte oyun kapaklarında da önemli ilerlemeler kaydedilmiştir. Bu dönem Super Nintendo ve Sega Megadrive (Genesis) gibi konsollar daha sofistike oyun kapaklarına sahiptir ve karakter odaklı kutu tasarımları öne çıkmaya devam etmekte; *Sonic the Hedgehog* (Sega, 1991) ve *Super Metroid* (Nintendo, 1994) gibi oyunlar ile zengin ifade biçimlerine sahip detaylı karakterler sergilemektedir. Örneğin, Sega firmasının maskot karakteri Kirpi Sonic; ABD'de oyun pazarında lider olan Nintendo firması ve Mario'nun popülaritesi ile rekabet edebilmek için

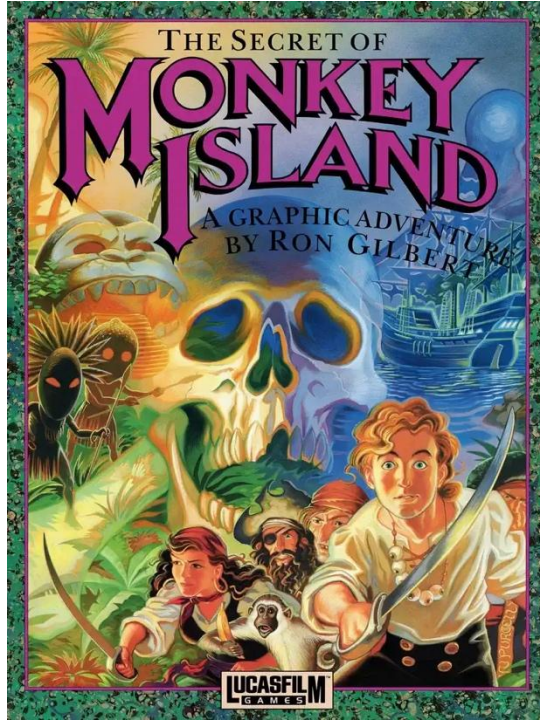
yaratılmıştır. *Sonic the Hedgehog*'un ABD'de yayınlanacak kapak tasarımını ileriye taşımak için Disney ve Warner firmaları ile çalışmış üst düzey bir illüstratör ve karakter tasarımcı Greg Wrey görevlendirilmiş, sanatçı kapakta bu karakteri Japonya ve Avrupa'daki görünümüne kıyasla daha köşeli ve keskin hatlı bir yapıda tasarlamıştır (Şekil 16) (Terpstra, 2022).



Şekil 16. Sonic the Hedgehog (Sega, 1991) ABD Kapak Tasarımı

Kaynak: <https://www.cookandbecker.com/en/article/324/the-best-in-video-game-box-art.html> (E.T.: 15.12.2026)

J. Gorevan'a göre, *The Secret of Monkey Island* (Lucasfilm Games, 1990) gibi oyun tarihinin bazı ikonik kapak tasarımları (Şekil 17) sadece ambalaj olmanın ötesine geçerek fan art (hayran yapımı sanat), cosplay (kostümlü canlandırma) ve hatta oyun geliştirmeye ilham olmuş, oyun kültürü üzerinde kalıcı izler bırakmıştır (Gorevan, 2025).



Şekil 17. The Secret of Monkey Island (Lucasfilm Games, 1990)
Büyük Kutu / Kapak Tasarımı

Kaynak: <https://geekygorevan.co.uk/the-history-of-video-game-box-art/> (E.T.: 10.01.2026)

1990’larda kapak sanatçıları, daha erişilebilir ve esnek olan bilgisayar sanat araçlarını tercih ederek geleneksel yöntemleri bir kenara bırakmaya başlamışlardır. Örneğin, 1989’da yayınlanan Deluxe Paint III programı oyun grafikleri, müzik videoları, albüm kapakları ve daha birçok alanda kullanılmaktadır. Dijital araçların benimsenmesinde öncü rol oynayan video oyunu kapak sanatçılarından biri olan Denis Loubet, *Ultima Underworld II: Labyrinth of Worlds* (LookingGlass Technologies, 1993) ile *Fractal Design Painter* programında tamamen dijital olarak çalıştığı ilk kapağını ortaya koymuştur (Freeman, 2023).

Yine bu dönemde oldukça belirgin bir kapak tasarımına sahip olan ve Sony PlayStation oyun konsolu için piyasaya sürülen *WipeOut* (Psygnosis, 1995), konsolun başarılı olmasını sağlayan oyunlardan biri olmuştur. Arjan Terpstra'ya göre, fütüristik şehir manzaraları boyunca hız yaparak ilerlemek üzerine kurulu olan oyunun hem içeriğini yansıtacak hem de -harika grafikler ve çok fazla aksiyon vadeden- PlayStation markasının oyun dünyasının geleceğini elinde tuttuğu fikrini iletecek farklı bir görsel stile ihtiyaç duyulmuştur. Oyunu geliştiren Psygnosis firması, *WipeOut*'un görsel kimliğini tasarlaması için 1990'ların üretken grafik tasarım stüdyolarından biri olan The Designers Republic ile anlaşmış; kapak için fütüristik unsurlar, plan şemaları, minimal renkleri ve Japon katakana yazı karakterini birleştiren bir grafik stili seçilerek dünya çapında oyun koleksiyonerleri tarafından beğenilen bir sanat eseri ortaya koyulmuştur (Şekil 18) (Terpstra, 2022).



Şekil 18. WipeOut (Psygnosis, 1995) Kapak Tasarımı

Kaynak: <https://www.cookandbecker.com/en/article/324/the-best-in-video-game-box-art.html> (E.T.: 10.01.2026)

1990'lar Sonu, 2000'lerin Başı (3D'ye Geçiş Dönemi): Oyunların 3D (3 boyutlu) grafiklere geçişi oyun kapaklarının yeni bir biçim almasına neden olmuştur. Bu dönem oyunların kutu tasarımında önceden işlenmiş (pre-rendered) 3D görseller kullanılmaya başlanmasıyla, oyunlar ile sinematik görselliğin bir araya gelmesi sağlanmıştır (Şekil 19). Örneğin; *Super Mario 64* (Nintendo, 1996), *Crash Bandicoot* (Naughty Dog, 1996) ve *Tomb Raider* (Core Design, 1996) gibi oyunların kapaklarında bu yaklaşım görülmektedir (Gorevan, 2025).



Şekil 19. Super Mario 64 (Nintendo, 1996) Kapak Tasarımı

Kaynak: <https://geekygorevan.co.uk/the-history-of-video-game-box-art/> (E.T.: 10.02.2026)

Teknolojinin ilerlemesiyle oyun ambalajı da gelişmiş, oyunlar kartuşlardan CD (Compact Disc) ve DVD'lere (Digital Versatile Disc) geçtikçe, hantal kutular yerini daha küçük ve daha dayanıklı plastik kutulara bırakmıştır. Daha küçük boyutlarına rağmen bu kutular; içinde dokunsal hislere hitap eden kâğıt materyaller, hikâye ile kılavuz gibi bilgiler içeren kitapçıklarla temel oyun bilgilerini ve büyüleyici kapak görsellerini taşımaya devam etmiştir (Palfrey-Smith, 2024).

2000'ler (Multimedya Dönemi): 2000'lerin başları oyun dünyasında hikâye anlatımı ve sinematik macera oyunlarının çoğalmasına sahne olmuştur. Örneğin; *Kingdom Hearts* (Square Enix), *Silent Hill* (Konami), *Grand Theft Auto* (Rockstar Games) gibi oyun serilerinin kapakları destansı anlatıları yansıtacak şekilde tasarlanmıştır. Kapak görsellerinde dinamik aydınlatma, detaylı karakter tasvirleri ve dinamik kompozisyonlar kullanmanın bir norm haline geldiği bu dönemde, *Resident Evil* (Capcom) gibi serilerin kapaklarında korku ve gerilim hissi vermek için önceden işlenmiş 3 boyutlu grafiklerden yararlanılmaya devam edilmiştir (Gorevan, 2025).

Bu dönemden itibaren, dijital şekillendirme ve boyama aracı Pixologic ZBrush ile dijital çizim ve tasarım aracı Adobe Photoshop gibi programlar standart hale gelerek, oyunların aslına çok daha sadık ve titizlikle yorumlandığı detaylı kapaklar ile sunulmasında bir yükselişe yol açmıştır. Kapaklar için farklı ekipler ve yaratıcı ajansların, bunları daha geniş pazarlama ve reklam kampanyalarına entegre ederek geliştiriciler ve yayıncılar ile iş birliği içinde çalışmaları giderek standartlaşmıştır. Oyunların kapak tasarımı bir ekip çalışması haline geldikçe, süreç için belli odak rollerin ortaya çıktığı görülmektedir. Örneğin; *Assassin's Creed*, *Civilization* ve *Dishonored* gibi seriler için çalışmasıyla bilinen üretken kapak sanatçısı Charles Bae'ye göre, bazılarını geleneksel yöntemlerle yaptığı konsept tasarımlar, dijital formda sonuçlandırılması için başka sanatçılara iletilebilmektedir. Bazen de bir kapak için tasarlanan bir çalışma, basılı bir reklamda veya başka bir pazarlama materyalinde kullanılabilmektedir (Freeman, 2023).

C. Bae'ye göre bu dönemin en iyi kapak çalışmalardan biri *Grand Theft Auto* serisine aittir (Şekil 20). Bu marka, render kullanmayan kapak tarzıyla hem kendini diğer bütün oyunlardan farklılaştırmış hem de serinin sonsuza dek kullanılabileceği bir görsel dil oluşturmuştur (Plunkett, 2010).



Şekil 20. Grand Theft Auto III (2001) ve Grand Theft Auto Vice City (2002), Çizgi Roman Tarzı Kapak Tasarımları

Kaynak: <https://www.cookandbecker.com/en/article/324/the-best-in-video-game-box-art.html> (E.T.: 15.12.2025)

2010'lardan Günümüze (Modern Dönem): Oyun ambalajındaki en büyük değişim, dijital indirmelerin yaygınlaşması sayesinde gerçekleşmiştir. Oyunları doğrudan kişisel bilgisayarlarına veya konsollarına indirme kolaylığını tercih etmeye başlayan oyuncular için fiziksel ambalaj ihtiyacı azalmıştır (Palfrey-Smith, 2024). Buna rağmen Steam veya diğer birçok dijital mağazayı ziyaret eden tüketicinin ilgisini çekecek temsili bir görüntüye halen ihtiyaç vardır (Freeman, 2023) ve bu dönem kapaklar, oyunların kimliğini hem fiziksel hem de dijital olarak temsil etmektedir. Bu yönelime örnek olarak *The Witcher 3* (CD Projekt Red, 2015), *Red Dead Redemption 2* (Rockstar Games, 2018) ve *The Last of Us* (Naughty Dog, 2013) gösterilebilir (Şekil 21) (Gorevan, 2025).



Şekil 21. The Last of Us (Naughty Dog, 2013) PS3 Sürümü Fiziksel Kapak ve PS4 Sürümü (2014) Dijital Kapak

Kaynak: <https://geekygorevan.co.uk/the-history-of-video-game-box-art/> ve PlayStation Network (E.T.: 10.01.2026)

Günümüzün kapak tasarımları dijital mağazalarının varlığına uyum sağlayarak afişler, sosyal medya gönderileri ve tanıtım materyalleri olarak da karşımıza çıkmaktadır. Bağımsız oyunların kapakları birbirinden farklı sanat tarzları sunarken mobil oyun kapakları minimalist, uygulama dostu tasarımlara odaklanmaktadır (Gorevan, 2025).

Son yıllarda el çizimi grafikler sunan oyunların oldukça büyük bir etki yaratmasıyla *Cuphead* (Studio MDHR, 2017), *Hollow Knight* (Team Cherry, 2017) ve *Hades* (Supergiant Games, 2020) gibi oyunlar el çizimi görsel betimlemelerin en çarpıcı örneklerini göstermiş, kapaklarında bu sanat tarzını yansıtmıştır. Günümüzde oyunların sanat yönetimi kapak tasarımına etki etmekte, tarzı ve yaratıcı yöntemi ne olursa olsun kapak tasarımının görevi (oyunun ne olduğunu iletmek) hiçbir zaman değişmemektedir (Freeman, 2023).

Dijital indirmelerin yaygınlaşmasıyla birlikte oyunların özel edisyonları ve retro oyunlar koleksiyoncular için daha değerli hale gelmiştir ve fiziksel ambalaj daha rafine hale gelecek şekilde evrim geçirerek tekrar ilgi odağı olmuştur. Sınırlı sayıda üretilen koleksiyonluk ürünler artık genellikle hayranlara ve koleksiyonculara doğrudan hitap eden, özenli ve güçlü tasarlanmış ambalajlarla görücüye çıkmaktadır. Bu özel sürümler genellikle sadece oyunu değil, aynı zamanda sanat kitapları, figürler ve pek çok çeşitli fiziksel materyalleri de içererek, erken dönem oyun ambalajlarının sunduğu kapsamlı deneyimi geri getirmekte ve oyunculardan takdir görmektedir (Palfrey-Smith, 2024).

Dijital Oyunlarda Kapak Tasarımı Yaklaşımları

Ana görsel (key art) çalışması, oyuncuların oyunla etkileşime girmelerinden önce oyunun kimliğini tanımlayan çok önemli bir markalaşma unsurudur. Sadece estetik bir bileşen olmaktan öte, güçlü bir görsel kimlik, oyuncu etkileşimi artırabilmekte ve satın alma niyetini tetikleyebilmektedir. Görsel psikolojiyi (renk teorisi, kompozisyon ve tipografi) kullanarak duyguları uyandıran ana görsel, beklentileri belirler ve oyuncunun dikkatini yönlendirir. Örneğin, kırmızı ve turuncu heyecan uyandırırken, mavi renk güven ve derinlik hissi yaratır. Karakterin görsel kompozisyonadaki yerleşimi ve bakış yönü izleyiciyi yönlendirirken, tipografi ve marka unsurları izleyicinin hafızası ve marka algısı üzerinde etkili olmaktadır (Waypoint, 2025).

2020’lerde grafik tasarımda minimalist ve soyut tasarımlara yönelik eğilim giderek yaygınlaşmıştır. Oyun kapaklarında bu tür tasarımlar genellikle, oyunun özünü daha sade bir şekilde ileten tek bir etkileyici unsura -karakter, amblem veya sembole- odaklanmaktadır (Palfrey-Smith, 2024). Kapağın tüketiciler tarafından kolay anlaşılabilmesi için tasarımında Kahraman + Logo formülü uzun süredir uygulanmaktadır. Bu formülü uygulayan en beğenilen çalışmalardan biri olan *Borderlands* (Gearbox Software, 2009) kapağı “benzersiz bir şekilde ama tanıdık” tanımına uymaktadır (Creatype Studio, 2022).

Kapak sanatçısı ve tasarımcı Charles Bae, *The Art of the Box* (Bitmap Books, 2024) röportajında yoğun bir şekilde resimlenmiş bir kapağın her zaman iyi görünmeyebileceğini, günümüzde kapak tasarımının oyunun sanat yönetimine bağlı olduğunu belirtmektedir. Bae'ye göre günümüz yüksek bütçeli (AAA) oyunlarda oyun içi grafikler kapak resminde kullanılan bilgisayar grafiği çalışmalar (CG) kadar iyi görünmektedir. Bu yüzden kapakta oyunun bir sanatçı tarafından yapılan illüstratif bir temsiline kullanılması kapağı görsel olarak daha ilgi çekici hale getirerek, oyunun perakende ile dijital mağazalarda rakiplerine karşı öne çıkmasına yardımcı olmaktadır (Freeman, 2023).

Oyun geliştirici ve blogger James Cavin'e göre, kapak tasarımı çok karmaşıksa, görsel karmaşıklığı yorumlayan beynin analitik kısmı devreye girip, izleyici baktığı şeyi çözmeye çalışmakla o kadar meşgul olur ki anında duygusal bir tepki veremez. Bu yüzden kapakta sade bir tasarımın izleyicinin algısı üzerinde olumlu etkisi olmaktadır. Yine Calvin'e göre, oyun kapağında hikâye unsurlarıyla ilgili görselleştirmeler yerine bir bakışta oynanışın nasıl olduğunu hissettiren ve görsel bir duygu yakalama hedefiyle çalışılan kapak görseli kullanılması daha etkili bir sonuç vermektedir. Oyunun oynanış hissini görsel bir duygu olarak yakalayan bir kapak tasarlamak için; sade, çarpıcı görseller ile oyunun temel özelliklerini vurgulamaya ihtiyaç vardır. Bunların dışında gereksiz her şey kaldırılmalıdır (Cavin, 2018).

Ayrıca, kapaklarda kullanılan görsellerin benzersiz olması yerine oyunun türünü yansıtacak görsel tasarım öğeleri içermesi, aynı türde diğer oyunların görsel tarzları ve iletişim dilini çağrıştırması da oyuncunun satın alma kararını etkileyen önemli bir unsurdur (Zukalous, 2020).

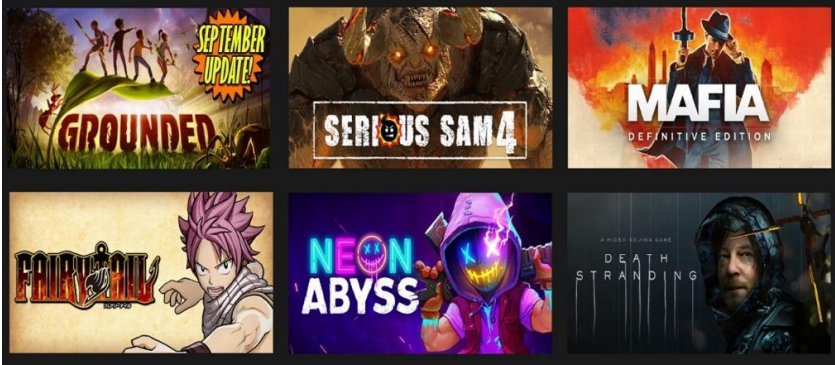
Dijital Dükkanlar ve Steam Capsule Tasarım Uygulama Örnekleri

Steam, Playstation Store, Xbox Marketplace gibi dijital mağazalarda oyunun ana görseli, küçük resim boyutları ve formatında bile netliğini koruyup anında tanınabilir olması gerekmektedir. Bir bakıma küçük boyutlu ön izleme görselleri tam boyutlu bir afiş kadar etkili olmalıdır. Bu ana görsel ayrıca ana karakteri ve marka kimliğini vurgulamalı, görsel netlik ve tanınabilirlik sağlamalıdır. Ayrıca pazarlama

materyallerinde de görsel tutarlılık korunmalı, mağaza sayfaları ve tanıtım afişleri için aynı görseller kullanılmalıdır (Waypoint, 2025).

Örneğin, Steam arayüzünde kullanılan Kapsül formatında oyun kapakları hem oyunun yüzü hem de dijital dükkânın en önemli pazarlama aracıdır. Tutarlılık adına burada görücüye çıkan ürünlerin grafik içeriği ve kapak görsellerinin dükkân, etkinlikler ve kütüphane gibi farklı görsel şablonların içinde yerleştirilmesi zorunlu kılınmaktadır (Steam, 2025).

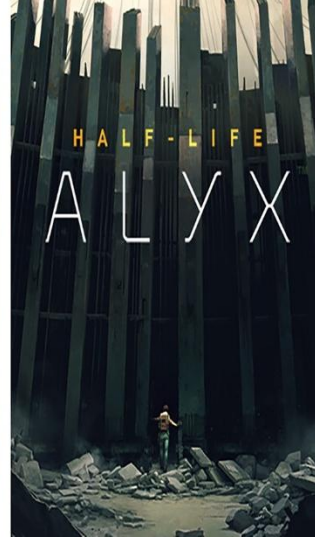
Kapsül tasarımında kompozisyonda, solda logo ile sağda karakterin yer alması veya ikisinin de merkezde yer alması biçiminde tasarımsal yönelimler ortaya çıkmıştır (Şekil 22). Bu güncel yönelimlere *Mafia*, *Rocket Arena* gibi oyunlarda karakterin silah açılı bir şekilde tutması; *Horizon Zero Dawn* kapağı gibi gökyüzündeki bulutlara odaklanılması; *Undermine* ve *Neon Abyss* gibi pixel art tarzına sahip oyunlarda karikatürize edilmiş stilize karakterler resimlenmesi; *NBA2K21* gibi spor oyunlarında ise sporcuların üst gövdelerinin görselleri ile büyük boyutlu yazıların birleştirilmesi örnek verilebilir (Zukalous, 2020).



Şekil 22. Steam Kapsül Tasarımları Görsel Kompozisyon Örnekleri

Kaynak: <https://howtomarketagame.com/2020/10/28/trends-for-steam-capsule-design/> (E.T.: 15.12.2025)

Steam'in yıllar içinde oyun geliştiricileri için getirdiği bazı görsel tasarım kuralları oyuncuların mağaza içinde bir oyunu en kolay şekilde bulabilme, oynayabilme sürecini daha kaliteli hale getirmeyi amaçlamıştır. Aşağıdaki örneklerde olduğu gibi başlık kapsülünde ana tasarımın grafik odaklı olması, görselin oynanışa dair bir iz sunması önerilmekte, yüksek çözünürlüklü olması gereken ana görsel tutarlılık adına hem dikey hem de yatay ebatlara uyarlanabilmelidir (Şekil 23). Kapsülde oyunun logosu ve ismi net bir biçimde okunabilmeli ve arka plan görselinden ayrışabilmelidir. Örnekte olduğu gibi (Şekil 24) küçük kapsül tasarımında logonun küçük ebatlarda yerleştirilmesi okunmasını zorlaştırdığı için önerilmemektedir.



Şekil 23. Steam Kapsül Örnekleri: Yatay ve Dikey

Kaynak: <https://partner.steamgames.com/doc/store/assets/standard>
(E.T: 15.12.2025)



Şekil 24. Steam Kapsül Örnekleri: İyi ve Kötü Logo Uygulamaları

Kaynak: <https://partner.steamgames.com/doc/store/assets/standard>
(E.T: 15.12.2025)

Steam, görsel tasarımda sadelik adına, aşağıdaki örnekteki gibi (Şekil 25) kapsül tasarımında oyun skorları, ödül adları gibi ilave yazı ve simgelerin eklenmemesine yönelik kurallar koymuştur. Güncellemeler ve yeni içerikleri tanıtmak için ise alternatif görsel kullanımı ve metinlerin oyunun desteklediği dillerde yerleştirilmesi önerilmektedir.

222



Şekil 25. Steam Grafiksel Varlık Kapsüllerine Dair Yeni Kurallar
(2022)

Kaynak:

<https://store.steampowered.com/news/group/4145017/view/6232436041608114694> (E.T: 15.12.2025)

SONUÇ

Dijital oyunlar, geçmişten günümüze farklı sanat tarzlarında ve farklı formatlarda görücüye çıksa da onları temsil edecek bir kapak tasarımına mutlaka ihtiyaçları olmuştur ve kapaklar dijital oyun tarihi için çok

önemli bir yere sahiptir. Oyun kapaklarının en temel işlevi; ambalaj tasarımı, kitap, albüm kapakları, film afişleri gibi diğer ürünlerin yanında tüketicinin ilgisini çekmek ve ürünün içeriği hakkında bilgi iletmeğdir. Oyun kapaklarında yapılan güçlü tasarım akılda kalıcı, eserin içeriğini yansıtan, hayal gücünü harekete geçiren ve pazarlama yönünden oyunu görünür kılarak, bilinirliğini artıran ve oyunun ticari başarısını yükselten bir unsurdur.

Oyun kapakları sadece bir ambalaj veya pazarlama aracı değildir. Güçlü tasarım ve görselleştirmeye sahip kapaklar oyun kültürü üzerinde kalıcı bir miras bırakan, oyuncular, sanatçılar, hobi sahipleri ve oyun geliştiricileri için ilham olarak yaratıcılığı artıran ve takdir edilmesini sağlayan birer sanat eseri olarak kabul görmektedir.

Oyun kapakları, oyun içi grafiklerinin ilkel ve minimal olduğu ilk dönemlerden beri oyunun içeriğini yansıtmaya çalışan, tüketicinin hayal gücünü harekete geçirmeye yönelik detaylı görsel tasvirlerle odaklanmıştır. Oyunlar geliştikçe kapak tasarımları da gelişmiş, özellikle 16-bit ve multimedya dönemleri ikonik karakter odaklı kapak görselleri öne çıkarak oyunlardaki sinematik anlatımı yansıtırken, modern dönemde kapak tarzlarında çeşitlilik ve yenilikler sergilenmiştir. 1980'lerden itibaren oyunlardaki sinematik anlatımın gelişmesiyle kapakların, sinema afişleri ile benzer bir tutumda ve oyundaki destansı anlatıyı yansıtacak şekilde tasarlandığı, yaklaşım olarak Hollywood film afişlerinden izler taşıdığı görülmüştür. Özellikle 2000'lerden itibaren oyun kapaklarında iki boyutlu ve 3 boyutlu detaylı görsel tasvirler gelişmiş grafiklere sahip oyunların daha doğru ve detaylı temsil edilmesini sağlarken kapak tasarımı ise bir ekip çalışması haline gelmiştir. Kapaklar için farklı ekipler ve yaratıcı ajansların, bunları daha geniş pazarlama ve reklam kampanyalarına entegre ederek geliştiriciler ve yayıncılar ile iş birliği içinde çalışmalarını giderek standartlaştırmıştır. Örneğin, bir sanatçının geleneksel yöntemle yaptığı konsept tasarımlar, dijital formda sonuçlandırılması için başka sanatçılara iletilebilmektedir. Bazen de bir kapak için tasarlanan bir çalışma, basılı bir reklamda veya başka bir pazarlama materyalinde kullanılabilmektedir.

Dijital indirmelerin yaygınlaştığı günümüz modern dönemde oyun kapakları hem fiziksel ambalajlar ile hem de dijital dükkanlarda varlığını sürdürmekte, kapak tasarımları dijital mağazalarının varlığına uyum sağlayarak afişler, sosyal medya gönderileri ve tanıtım materyalleri olarak da karşımıza çıkmaktadır. Tüketicinin ilgisini çekmek için Steam, Playstation Store, Xbox Marketplace gibi dijital mağazalarda görücüye çıkan oyunların ana görselleri (key art) küçük boyutlarda net algılanacak şekilde tasarlanmayı gerektirmiş, formatlar değişse de oyun kapağının görevi değişmemiştir. Marka kimliğini de vurgulayan bu ana görsel ile pazarlama materyalleri arasında da aynı görseller kullanılarak görsel kimlik ve tasarımda tutarlılığın korunması gerekmektedir.

Özellikle dijital dükkanlarda görücüye çıkmasının etkisiyle oyun kapaklarının tasarımında minimalist ve soyut grafik tasarımlara yönelik eğilim giderek yaygınlaşmıştır. Oyun kapaklarında bu tür tasarımlar genellikle, oyunun özünü daha sade bir şekilde ileten tek bir etkileyici unsura -karakter, amblem veya sembole- odaklanmaktadır ve kapakta genellikle Logo ile bir kahramanın gösterilmesi doğrultusunda bir yönelim olmuştur. Bu yönelim bir klişe haline gelerek pek çok kapağın benzer bir görünüm almasına sebep olmuştur.

Günümüzde oyun içi görsel tasarımlar farklı sanat tarzları ile karşımıza çıkabilmekte, oyunun kapağı oyun içi sanat tarzını en doğru haliyle yansıtacak şekilde tasarlanabilmektedir. Bazen de gerçekçi grafiklere sahip bir oyunun kapak tasarımında farklı bir tarzda stilize görsel tasvirler kullanıldığı görülmekte, bu tarz özgün kapaklar tüketici üzerinde etkili olabilmektedir.

Kapaklarda kullanılan sembolik ifadeler, soyutlamalar gibi görsel uygulamaların yaratıcı ve deneysel bir şekilde tasarlanması tüketicinin ilgisini çekerek onunla bağ kurması ve piyasadaki benzerlerinden ayrılması yönünden faydalı olduğu görülmektedir. Ayrıca çağrışım yolunun oyuncunun algısı üzerinde etkili olması sebebiyle tasarımda benzer türde diğer oyunların kapak görselleri göz ardı edilmemelidir. Oyunun türünü yansıtan, bir bakışta oynanışın nasıl olduğunu hissettiren ve görsel bir duygu yakalama hedefiyle çalışılan kapak

görseli kullanılması etkili bir sonuç verebilmektedir. Böyle bir duyguyu yakalayan bir kapak tasarlamak için; sade, çarpıcı görseller ile oyunun temel özelliklerini vurgulamaya ihtiyaç vardır. Bunların dışında kapakta gereksiz her şey kaldırılmalıdır.

Dijital oyunların ruhunu taşıyan kapaklar, insanlar ile bağ kurarak onları oyun geliştiricilerinin tasarladığı bu büyülü dünyaya adım atmalarını ve oyunu özel kılan şeyleri görebilmelerine imkân sağlamaktadır. Son yıllarda oyun kapak tasarımlarında pazarlama yönünden verilen kararlarla belli klişelere bağlı kalınsa da gelecekte yaratıcı örnekler ve özgün tasarımlar karşımıza çıkmaya devam edecektir.

KAYNAKÇA

And, M. (2007). Minyatürlerde Osmanlı İslam mitologyası, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Becker, D. Facebook. 21 Aralık 2024.

<https://www.facebook.com/photo/?fbid=1829812377811511&set=gm.2328560910870340&id=orvanity=465224690537314> (E.T.: 18.02.2026)

Becer, E. (2011). İletişim ve Grafik Tasarım. Ankara: Dost Kitabevi.

Beydili, C. (2005). Türk Mitolojisi ansiklopedik sözlük, Ankara: Yurt Yayınları.

Biegańska, M. (2018). Introduction to packaging design and evaluation. In M. Tichoniuk. (Ed.). Product & Process Management. Product Design and Management. Poznań University of Economics and Business Faculty of Commodity Science. ESUS Digital Printing, s. 185-216.

Bitmap Books (2024). The Art of the Box. İngiltere: Bitmap Books Ltd.

Bloch, P. H. (1995). Seeking the ideal form: product design and consumer response. *Journal of Marketing*, 59(3), 16–29.
<https://doi.org/10.1177/002224299505900302>

Cavin, James. “Making a video game cover that doesn’t suck”. GameDeveloper. 2018. <https://www.gamedeveloper.com/art/making-a-videogame-cover-that-doesn-t-suck> (E.T.: 27.01.2026).

Clarke, James. “How Matt Ferguson made movie posters interesting again”. Creativebloq. 2026. <https://www.creativebloq.com/art/digital-art/how-matt-ferguson-made-movie-posters-interesting-again> (E.T.: 27.01.2026).

Creatype Studio. “Here’s What You Need To Know When Designing A Video Game Cover”. Vocal.Media. 2023.

<https://vocal.media/journal/here-s-what-you-need-to-know-when-designing-a-video-game-cover> (E.T.: 20.02.2026).

Elkhattat, D., & Medhat, M. (2022). Creativity in packaging design as a competitive promotional tool. *Information Sciences Letters*, 11(1).

<https://doi.org/10.18576/isl/110115>

Farah, Jorge. GMK Yazılar Ocak 2024 Sayı 256. “Film Afişi Tasarımına Derinlemesine Bir Bakış”. (A., Dağıstanlı, Çev.). 2024.

<https://gmkn.org.tr/uploads/news/file-17045360052106925631.pdf> (E.T.: 27.01.2026).

Freeman, Will. “From Airbrush To Zbrush: The Evolution of Game Box Art”. Bitmap Books. 2023. <https://www.bitmapbooks.com/entr/blogs/news/from-airbrush-to-zbrush-the-evolution-of-game-box-art?srsId=AfmBOoonC0MqoDzJWMjEpyCEgJ5GJnMuzpFlfqxj2ojkSRC58PXpo4I> (E.T.: 20.02.2026).

227

Gliddon, C. “What is Your First Video Game Memory?”. Medium. 2016. <https://medium.com/collectorquest/what-is-your-first-video-game-memory-2a75744a6e1a> (E.T.: 21.12.2025).

Gönüllü, A. B. (2017). İllüstrasyon (Resimleme) sanatını tanımlamak. *I. Uluslararası Felsefe, Eğitim, Sanat ve Bilim Tarihi Sempozyumu Tam Metin Bildiri Kitabı*, 909–919.

Gorevan, J. “The History of Video Game Box Art”. GeekyGorevan. 2025. <https://geekygorevan.co.uk/the-history-of-video-game-box-art/> (E.T.: 10.01.2026).

Hamilton, R. “What is typography? Plus key type concepts you need to know”. Creative Bloq. 2024. <https://www.creativebloq.com/typography/what-is-typography-123652> (E.T.: 20.02.2026).

Hill, M. “13 video games that nicked their covers shamelessly from movies”. Digital Spy. 2016.

<https://www.digitalspy.com/videogames/a801530/13-video-games-that-stole-their-covers-shamelessly-from-movies/> (E.T.: 18.02.2026).

Ijaz, Nida. (2018). Art of Visual Communication, Evolution and its Impact. Indian Journal of Public Health Research & Development. 9. 1725. 10.5958/0976-5506.2018.02238.6

Kızıllı, R., & Ergun, E. (2020). How Advertising in Social Institutions Responds to the Needs of People by Using Implicit Messages. Journal of Research and Social Intervention, 70, 387.
<https://doi.org/10.34069/AI/2024.78.06.1>

Kring-Schreifels, J. “Video Games Used To Copy Movies. Now They’re Influencing Modern Action”. The Ringer. 2021.
<https://www.theringer.com/2021/02/22/video-games/video-games-film-influence-action-movies-john-wick-hardcore-henry> (E.T.: 12.02.2026).

Lambie, R. “8 films that have most influenced video games”. Den of Geek. 2010. <https://www.denofgeek.com/movies/8-films-that-have-most-influenced-videogames/> (E.T.: 12.02.2026).

Lant, Karla. “Anatomy of a Book Cover”. 99 Designs. 2015.
<https://99designs.com/blog/book-design/anatomy-of-a-book-cover/> (E.T.: 10.01.2026).

McPhie, R. “The History of Video Game Packaging”. T-PW.com. 2014. <https://www.t-pw.com/history-of-videogame-packaging-design/> (E.T.: 20.02.2026).

Mechner, J. “Prince of Packaging: A Tale of 1990s box art”. GameDeveloper.com. 2023.
<https://www.gamedeveloper.com/art/prince-of-packaging-a-tale-of-1990s-box-art> (E.T.: 25.01.2026).

Okur, M., Kızıllı, R., & Atamaz, E. (2024). The art of graphic design in video games: beyond the visual. *Amazonia Investiga*, 13(78), 9-26. <https://doi.org/10.34069/AI/2024.78.06.1>

Palfrey-Smith, J. ASC Direct. “A Guide To Video Game Packaging”. 2024. <https://www.ascdirect.co.uk/news/a-guide-to-video-game-packaging/> (E.T.: 30.01.2026).

Pettersson, R. (2024). Graphic design. https://www.researchgate.net/publication/281810469_7_Graphic_Design

Plunkett, Luke. “Judging The Covers Of Games, And How To Make Them Better”. Kotaku. 2010. <https://kotaku.com/judging-the-covers-of-games-and-how-to-make-them-bette-5471577> (E.T.: 30.01.2026).

Pooranalingam, Sneha. (2024) “Film Poster Design: Understanding Film Posters Designs and the Compositional Similarities Within Specific Genres.” *Spectrum*, Issue No. 12. <https://doi.org/10.29173/spectrum216>

229

Rundh, B. (2016). The role of packaging within marketing and value creation. *British Food Journal*, 118(10), 2491–2511. <https://doi.org/10.1108/bfj-10-2015-0390>

SYH. “Videogame typography III: Branding”. *Uxdesign.cc*. 2020. <https://uxdesign.cc/video-game-typography-iii-branding-2c1d8de006c0> (E.T.: 20.03.2026).

Terpstra, A. “The Best In Video Game Box Art: Seven artistic moments that changed the face of video games”. 2022. <https://www.cookandbecker.com/en/article/324/the-best-in-video-game-box-art.html> (E.T.: 15.12.2025).

Thomas, Lucas M. “How Game Art Changes Around the World”. *IGN*. 2012. <https://www.ign.com/articles/2012/03/13/how-game-art-changes-around-the-world> (E.T.: 20.02.2026).

Todorova, Lucy. (2025). Beyond 'Hero + Logo': Challenging Video Games' Cover Art Standard. Master Thesis. Supervisor: Dr. Mata Haggis-Burridge. Professional Master Game Technology / Academy for AI, Games and Media / Breda University of Applied Sciences. https://www.researchgate.net/publication/396213759_Beyond_%27Hero_Lo%27_Challenging_Video_Games%27_Cover_Art_Standard
Wagner, A. Wirefly. "PlayStation app update brings new UI and special PS5 features". 2020. <https://news.wirefly.com/2020/10/28/playstation-app-update-new-ui-ps5-features> (E.T.: 15.02.2025).

Wantoro. (2020). "The Method in Designing Book Series Cover." Conference: Proceedings of the International Conference on Business, Economic, Social Science, and Humanities – Humanities and Social Sciences Track (ICOBEST-HSS 2019) 10.2991/assehr.k.200108.022
Waypoint. "Amazing Things You Ought To Know About Video Game Key Art". 2024. <https://www.waypoint.la/blog/amazing-things-you-ought-to-know-about-video-game-key-art> (E.T.: 20.02.2026).

230

Waypoint. "Video Game Key Art And Packaging Design". 2025. <https://www.waypoint.la/case-studies/video-game-key-art-and-packaging-design> (E.T.: 20.02.2026).

White, A. W. (2011). The elements of graphic design: space, unity, page architecture, and type. Choice Reviews Online, 49(01). <https://doi.org/10.5860/choice.49-0012>

Wikipedia. "Castlevania (1986 video game)". 2025. [https://en.wikipedia.org/wiki/Castlevania_\(1986_video_game\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Castlevania_(1986_video_game)) (E.T.: 20.02.2026).

Wikipedia. "Prince of Persia (1989 video game)". 2025. [https://en.wikipedia.org/wiki/Prince_of_Persia_\(1989_video_game\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Prince_of_Persia_(1989_video_game)) (E.T.: 25.01.2026).

Wirtz, B. GameDesigning.org. "The Anatomy of Great Video Game Art". 2020. <https://gamedesigning.org/graphic/cover-art/> (E.T.: 25.12.2025).

Zukalous. “Trends for Steam Capsule Design”. HowToMarketAGame. 2020. <https://howtomarketagame.com/2020/10/28/trends-for-steam-capsule-design/> (E.T.: 10.01.2026).

BÖLÜM 9

DİJİTAL OYUN PLATFORMLARINDA STRATEJİK İLETİŞİM TEMELLİ TOPLULUK YÖNETİMİ

SERHAT YILMAZ¹ & İHSAN EMRE EROL² & OKANER OKAN³

Atıf: Yılmaz, S. & Erol, İ. E. & Okan, O. (2026). Dijital Oyun Platformlarında Stratejik İletişim Temelli Topluluk Yönetimi. Güler, Ş. (Ed.), Yeni Medya ve Dijital Oyun Çalışmaları. AI.LabsPublishing.233-253

¹ İstanbul Aydın Üniversitesi, Afet Eğitim Uygulama ve Araştırma Merkezi, serhatyilmaz@aydin.edu.tr, ORCID ID: 0000-0003-4438-9866

² İstanbul Aydın Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Dijital Oyun Tasarımı Bölümü, iemreerol@aydin.edu.tr, ORCID ID: 0000-0002-8444-2070

³ A İstanbul Aydın Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Dijital Oyun Tasarımı Bölümü, okanerokan@aydin.edu.tr, ORCID ID: 0000-0002-8016-7745

GİRİŞ

Dijitalleşme hayatın her alanında olduğu gibi eğlence endüstrisi üzerinde büyük değişimlere neden olmuştur. Özellikle son 20 yılda internete mobil erişimin dünya genelinde çok hızlı yayılması dijital oyun sektörünü büyük bir küresel pazara dönüştürmüştür. Bu dönüşüm 2025 yılına gelindiğinde 190 milyar Amerikan dolarına yaklaşarak sinema ve müzik sektörlerinin gelirlerini geride bırakmayı başarmıştır (Newzoo, 2024). Ekonomik olarak geline bu noktada oyun satışlarının yanında çevrimiçi oyun platformları üzerinden şekillenen ekosistemlerin de önemli bir etkisi bulunmaktadır (Kowert ve Quandt, 2014). Çünkü çevrimiçi oyun platformları salt oyun satın alınan veya oynan mekanların ötesinde kullanıcıların kimlik geliştirdiği, topluluklara katıldığı, kültürel etkileşimde bulunduğu dijital sosyal mekanlar olarak kabul edilmektedir (Taylor, 2018). Bu sosyal mekanlar katılımcı kültürün ve kullanıcı temelli içerik üretiminin en belirgin örneklerini sunmaktadır (Jenkins ve Deuze 2008).

Diğer yandan bu mekanlarda iletişim sadece eğlence ve sosyalleşme amacıyla değil, aynı zamanda oyun geliştiricileri tarafından stratejik bir araç olarak da kullanılmaktadır (Johnson ve Woodcock, 2019). Çünkü Steam, Discord, Xbox Live ve Epic Games Store gibi milyonlarca oyuncunun birbirleri ile iletişim kurduğu ve dinamik bir topluluk ekosistemine dönüşen bu dijital mekanlarda bilgi paylaşımı, rekabet, yardımlaşma ve sosyalleşme gibi süreçler doğrudan oyun deneyimini de şekillendirmektedir. Bu nedenle de platformlarda kullanıcılarla bir etkileşim başlatabilmek, bu etkileşimi sürdürebilmek veya erişime açılacak oyuna yönelik bir etkileşim oluşturabilmek için oyun geliştiricilerinin stratejik bir iletişim temelinde hareket etmeleri gerekmektedir (Bowman vd., 2022). Topluluk yönetimi kavramını açığa çıkaran bu etkileşim doğası gereği topluluk yönetimini gerçekleştirecek olana hem moderatör hem de iletişim stratejisti işlevlerini yüklemektedir. Bu nedenle de oyun geliştiricisi ile oyuncu arasında köprü işlevi gören topluluk yöneticisi hem içerik stratejilerini hem de kullanıcı ilişkilerini yöneten, aynı zamanda kriz durumlarında moderasyon sağlayan çok yönlü profesyonel olarak konumlanmaktadır (Burelli ve Cadieux, 2025).

Topluluk standartlarının korunmasında önemli bir aktör olan topluluk yöneticisi (Cun, 2024) anlam inşa etmek, krizleri yönetmek ve marka değerini sürdürülebilir şekilde temsil etmektedir (Pourang ve Safari, 2025). Bu bağlamda iletişim yönetimi perspektifinden bakıldığında, topluluk yöneticiliği, oyun endüstrisinde bir tür stratejik iletişim yönetimi pratiği olarak değerlendirilebilmektedir (Baglioni vd., 2025). Çünkü topluluğun yönetiminin hedeflenen şekilde işlerliğinin sağlanmasında topluluk yöneticilerinin stratejik iletişim becerileri belirleyici bir rol oynamaktadır. Mevcut literatür incelendiğinde ise büyük bir küresel pazara dönüşen dijital oyun sektöründe kitlelere ulaşmanın ana araçlarından olan platformlarda ideal bir topluluk yönetiminde iletişim süreçlerinin nasıl olması gerektiğine yönelik bir çalışmanın olmaması önemli bir eksiklik olarak kabul edilmektedir.

Gerçekleştirilen bu çalışma da literatürde gözlemlenen bu eksikliğin giderilmesine ve topluluk yönetiminde bilimsel bir disiplin çerçevesinde iletişim yönetiminin nasıl olması gerektiğine odaklanmaktadır. Bu gerekliliğin somut bir şekilde sunulabilmesi için çalışma kapsamında öncelikle dijital oyun platformlarına, topluluk yönetimine ve stratejik iletişim yönetimine yönelik mevcut literatür sunulmakta ve tercih edilen bilimsel araştırma yöntemi kapsamında elde edilen veriler aktarılmaktadır. Daha sonra bu veriler doğrultusunda ideal bir topluluk yönetiminde stratejik iletişim yönetiminin nasıl olması gerektiği paylaşılmaktadır.

Dijital Oyun Platformları ve Topluluk Yönetimi

Kişisel bilgisayarların yaygınlaşmaya başlaması ve internet teknolojilerinin gelişimi ile birlikte dijital oyun platformlarının evriminde de önemli değişimler yaşanmaktadır (Montfort ve Bogost, 2009; Williams, 2017). Özellikle çok oyunculu ve çevrim içi oyun türleri oyun oynayanlar arasında zaman ve mekân bağlamalarının etkisinin azaldığı bir etkileşime olanak tanınması oyuncular arası iletişimi ve rekabeti oluşturan bir altyapıyı açığa çıkarmıştır (Castronova, 2005). Bu gelişmeler 2000’li yıllarda Steam, Origin gibi dijital dağıtım platformlarının doğmasına, bu platformlarda topluluk odaklı yaklaşımların oluşmasına zemin hazırlamaktadır. Bu nedenle sosyal bilimlerin farklı alanlarında karşılık bulan topluluk yönetimi kavramı de artık oyun sektöründe merkezi bir konumda yer

edinmektedir (Kerr, 2017). Topluluk yönetimi ise temelde olumlu bir etkileşim ortamı oluşturmak, topluluk içerisinde yer alanların bağlılığını artırmak için iletişimin sürekliliğini tesis etmeyi hedeflemektedir (Preece ve Maloney, 2005).

Ayrıca bu yapılarda yer alan bireyler sadece tüketiciler olarak görülmemekte, üretim süreçlerine de dahil edilebilmektedir. Bu durum başarılı bir topluluk yönetiminin temel kriterlerinden birisine dönüşmüş durumdadır. Ayrıca topluluk yönetimlerinin başarılı bir şekilde gerçekleştirilmesinde bu durumun haricinde sosyolojik bir olgu olan topluluk yönetiminin doğasından kaynaklanan bazı kriterler de bulunmaktadır. Moderasyon, iletişimin sürekliliği, kriz yönetimi, katılım teşviki gibi niteliklerden oluşan bu kriterler ile temelde topluluk içerisinde yer alan bireyler ile karşılıklı çok yönlü bir yarar sağlama hedeflenmektedir (Kraut ve Resnick, 2012). Bu temel hedef oyun geliştiren stüdyoların dijital oyun platformlarında yürüttükleri topluluk yönetimini de şekillendirmekte ve gerçekleştirecekleri topluluk yönetimine stratejik bir yaklaşım sergilemelerini zorunlu kılmaktadır (Kerr, 2017; Nieborg ve Poell, 2018).

Bu yaklaşıma dayalı olarak dijital oyun sektöründe topluluk yönetiminin gelişiminde ise 2003 yılında hayata geçirilen Steam'in önemli bir etkisi bulunmaktadır. Başlangıçta her ne kadar oyunlar için dijital bir dağıtım ve güncelleme mecrası olarak tasarlanmış olsa da oyuncular arası etkileşimi merkeze alan çok katmanlı bir ekosisteme dönüşmüştür. Bu ekosisteme dönüşmesinde ise Steam'in forumlar, kullanıcı incelemeleri, atölyeler ya da oyuncu başarıları gibi etkileşimlere olanak sağlayan altyapıya sahip olması belirleyici olmuştur (O'Donnell, 2014; Postigo, 2016). Discord, Reddit, Twitch gibi platformların da doğmasına neden olan bu gelişmeler sonucunda günümüzde dijital oyun platformları topluluk yönetiminin sistemli, yoğun ve karmaşık bir yapıda uygulandığı alanlardan birisine dönüştürmektedir (Consalvo, 2007).

Sonuç olarak bu gelişmeler var olduğu günden bu yana oyun geliştiricilerinin oyunu oyun oynayanlar ile yakın bir ilişki kurmayı sürdürme çabalarını somutlaştırmaktadır. Bu nedenle oyun sektöründe

de sinema yapımcılarının gişe hasılatlarını, gazetecilerin ve izleyicilerin eleştirilerini dikkate almaları gibi uygulamaların olduğu görülmektedir. Dijital oyunlarda bu yaklaşım kullanıcıların ses, görüntü, metin yoluyla etkileşim kurmalarına olanak sağlayan, kendi gruplarını oluşturduğu ya da var olan gruplara katılabildiği dijital platformlar üzerinden gerçekleşmektedir. Bu durum dijital oyun firmalarının tüketicileri ile karşılıklı samimi ilişkiler geliştirmesine, şikayetleri toplamasına ve yarışma gibi çeşitli etkinlikleri yürütmesine olanak sağlamaktadır (Saarik, 2021). Bu nedenle de oyun üreten stüdyolar bu ortamları kullanarak stratejik bir iletişim sürecini yürütmeye çalışmaktadır.

Stratejik İletişim Yönetimi

Stratejik iletişim, günümüz dünyasında her geçen gün biraz daha karmaşıklaşan iletişim ortamında iletişim önceliklerinin belirlenmesi, paydaşların ihtiyaçlarına göre veya çeşitli hedef kitlelerle iletişim kurabilmek ya da iletişimi gerçekleştiren yapıya değer katabilmek için stratejik iletilerin oluşturulması sürecini ifade etmektedir (Swerling ve Chaiti, 2009). Bu süreç esasen iletişimi gerçekleştirenin itibarına destek sağlama işlevinden doğmaktadır (Swerling ve Chaiti, 2009; Austin ve Weintraub, 2008; Fombrun vd., 1984). Stratejik iletişim kavramına yönelik yapılan tanımlamalar bu işlevsellik ile paralellik göstermektedir. Bu tanımlardan birkaçına yer vermek gerekirse; stratejik iletişim bir kuruluşun vizyonunu, değerlerini, hedeflerini ve niyetlerini aktarmaya yönelik iletişimin tasarımı veya planlanması olarak görülmektedir (D'Aprix, 1996). Başka bir tanımda ise kavram bilgi, tutum ve davranışların hedeflenen yönde değişimini sağlanması olarak kabul edilmektedir (Cabanero vd., 2009).

Kavramın gelişimine bakıldığında ise her ne kadar daha önceleri askeri, siyasi veya dini alanlarda kullanılsa da günümüzdeki yönetim anlayışıyla benimsenmesi 1980'li yıllarda başlamaktadır (Işık, 2013). Bu tarihten itibaren kavrama yönelik ilginin giderek arttığı gözlemlenmektedir (Hallahan vd., 2007). Bu ilgi artışında pazarlamada iletişimin vazgeçilemez bir fonksiyon olarak yer edinmesi (Schultz vd., 1993), kurumsal aidiyet kavramı (Hallahan vd., 2007), insan eylemlerinden kaynaklanan çevresel sorunlar nedeniyle kurumsal sosyal sorumluluk faaliyetlerinin gerçekleştirilmesi zorunluluğuna olan

baskının artması belirleyici olmaktadır (Bentele ve Wehmeier, 2009). Bir iletişim faaliyetinin stratejik olarak geçerlilik kazanabilmesi için bazı kriterleri karşılaması gerekmektedir. Bunlardan birincisi öngörüye dayalı ve somut olmasıdır. İkinci olarak bu öngöründe başarıya dayalı bir süreklilik sağlanması gerekmektedir. Üçüncü olarak bu öngöründe kullanılacak araçların teorik olarak bir kökeninin olmasıdır. Dördüncü olarak da bu tekniğin geliştirilmesi zor olmalı ve belirli derecede yetenek gerektirmesidir (Khun, 1965; Hallahan vd., 2007).

Metodoloji

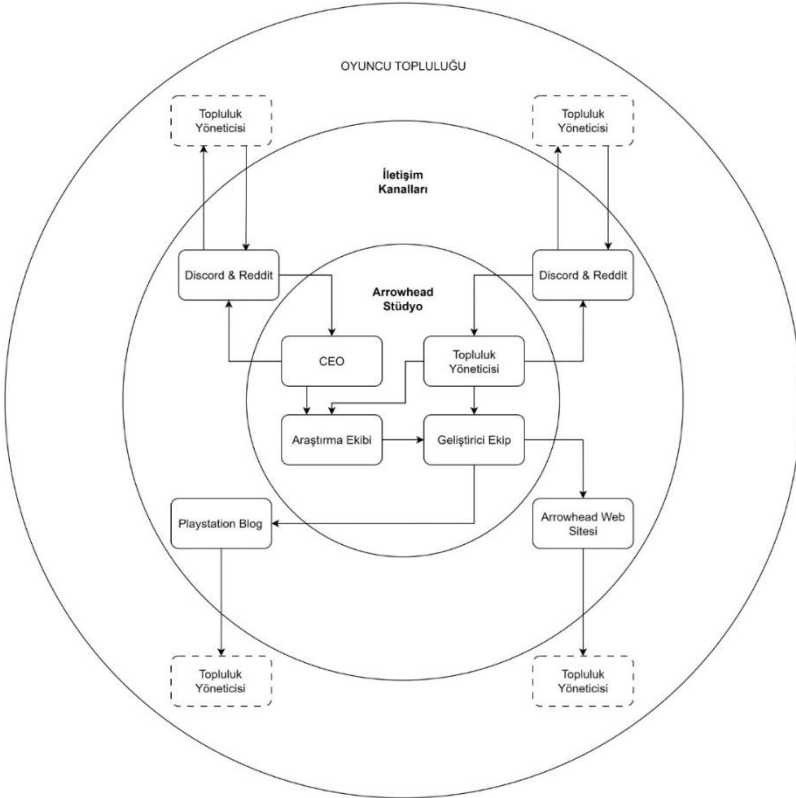
Bu çalışmada dijital oyun platformlarında topluluk yöneticilerinin kullandıkları iletişim biçimlerini belirlemek ve bu biçimlerin topluluk etkileşimi üzerindeki işlevi açıklanmaya çalışılmaktadır. Bu nedenle araştırmanın evrenini, topluluk yöneticilerinin iletişimsel faaliyetlerde bulunabildiği dijital oyun platformları oluşturmaktadır. Araştırmanın örnekleme ise amaçlı örnekleme yöntemi ile belirlenmektedir. Amaçlı örneklem, araştırmanın amacına en uygun bilgiye sahip bireylerin ya da durumların bilinçli olarak seçilmesine dayanan bir örnekleme yaklaşımıdır. Bu yöntemde temel hedef istatistiksel genelleme değil, araştırma problemini derinlemesine anlamaya katkı sağlayacak zengin veriye ulaşmaktır (Patton, 2014).

Özellikle nitel araştırmalarda ve karma yöntem çalışmalarında amaçlı örneklem, belirli özelliklere sahip katılımcıların seçilmesi yoluyla olgunun bağlamsal boyutlarının ortaya konmasını sağlamaktadır (Marshall, 1996). Araştırmada dijital oyun platformlarında oyun topluluklarında yürütülen iletişim faaliyetlerinin anlam boyutlarını ve stratejik örüntülerini ortaya koymak amaçlanmaktadır. Bu nedenle de örneklem üzerinden veriler nitel araştırma desenleri arasında yer alan içerik analizi yöntemi ile elde edilmektedir. İçerik analizi yöntemi, iletişim mesajlarının sistematik biçimde çözümlenmesine ve tekrarlayan temaların belirlenmesine olanak sağlamaktadır (Krippendorff, 2018). İletişim araştırmalarında yaygın olarak kullanılan bu yöntem açık ve tutarlı kurallara göre (sistematik), araştırmacının düşünce ve önyargılarından arındırılmış (nesnel), mesajlar bütününe doğru bir şekilde temsil edildiği (niceliksel) kategorizasyon prosedürünün kullanıldığı bilimsel bir araştırma yöntemidir (Wimmer

ve Dominick, 1994; Kerlinger, 2000; Bennett et al, 2010). İçerik analizi yöntemi ile elde edilen bulgular üzerinden dijital oyun topluluklarında kullanılan iletişim yaklaşımlarının stratejik olarak nasıl daha etkili kullanılabileceğine ilişkin öneriler geliştirilmesi hedeflenmektedir.

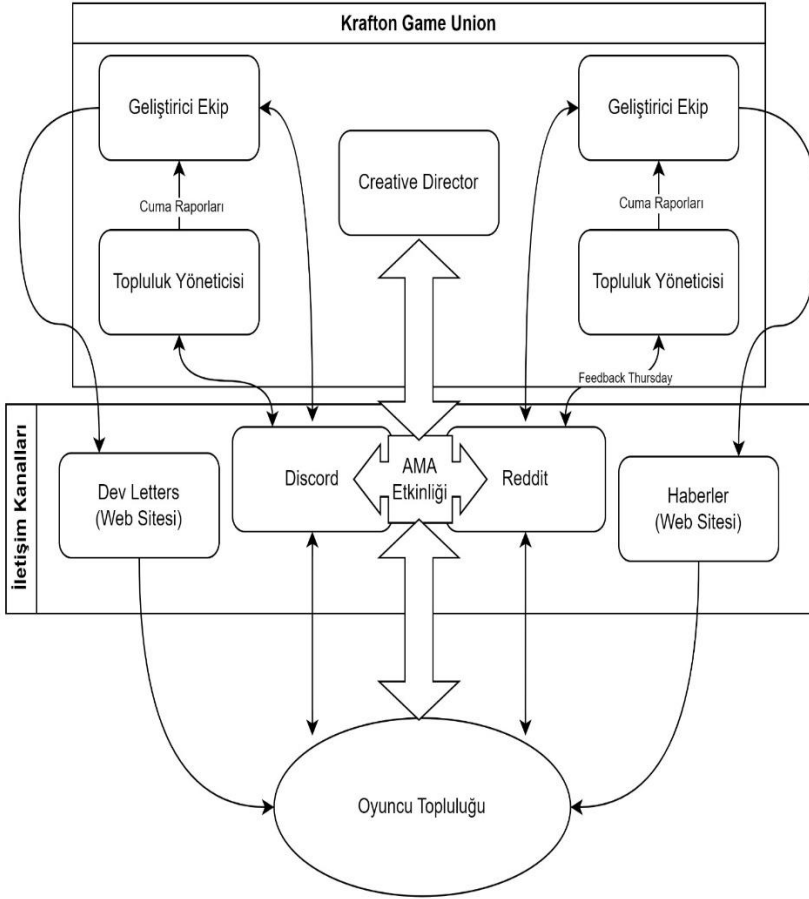
Araştırma

Araştırma kapsamında dijital oyun oynayanların kolayca birbirlerini bularak oyunlar üzerine tartışmalarına olanak tanıyan iki popüler platform olan Reddit ve Discord örneklem platformlar olarak seçilmiştir (Miriam, 2019; Bergstrom ve Poor, 2021; Nielsen, 2022; Nguyen, 2024). Bu platformlar üzerinden incelenecek oyunlar ise Steam verilerine göre 2024 yılı içerisinde en çok oynanmış ilk üç oyun olan Helldivers 2, PUBG ve Dota 2 olarak belirlenmiştir (Steam, 2025).



Şekil 1. Helldivers 2 / Arrowhead Stüdyo Topluluk Yönetiminde Kullandığı İletişim Yaklaşımı

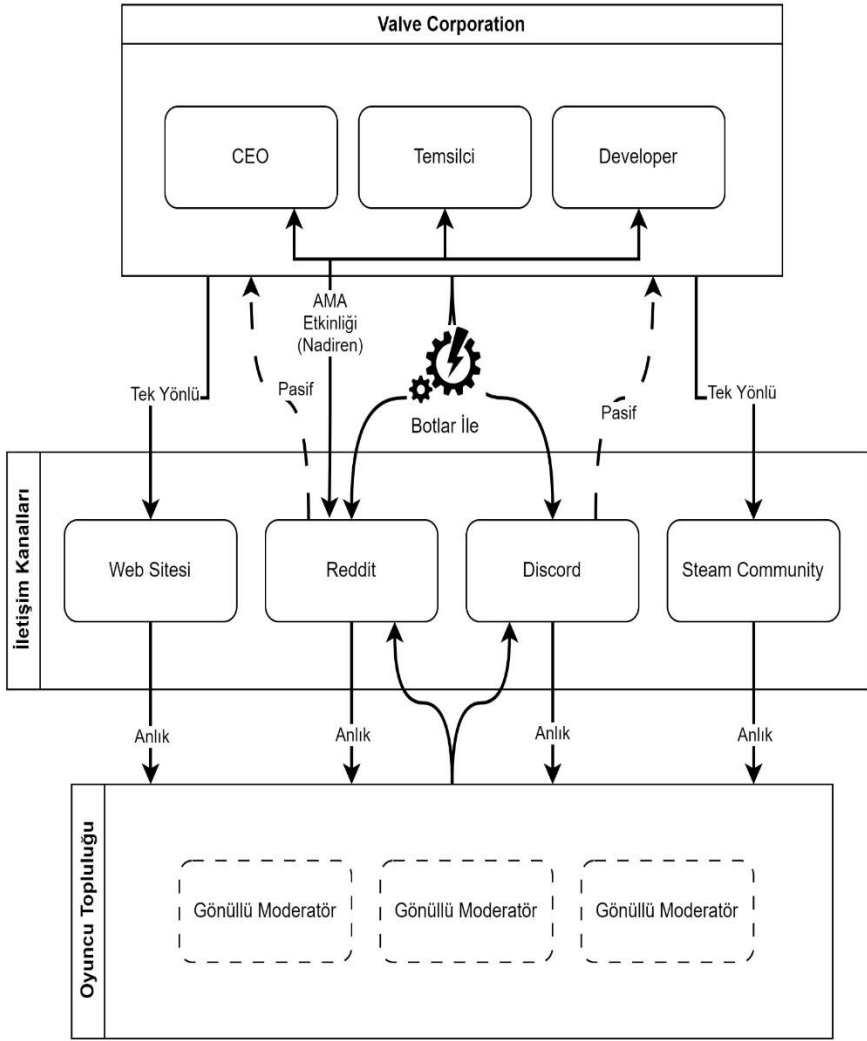
Arrowhead Stüdyonun çok oyunculu Helldivers 2 oyunu için yürüttüğü topluluk yönetimi iletişim stratejisi diğer topluluk yönetimlerine kıyasla daha samimi ve topluluğun görüşlerinin merkeze alındığı bir yaklaşımda yürütüldüğü görülmektedir. Çift yönlü iletişimi mümkün olan her platformda uygulamaya çalışan Arrowhead, Discord'u merkez, Reddit'i ise ikincil iletişim mecrası olarak benimsemektedir. Topluluğun yönetimi için fiili ya da resmi bir topluluk yöneticisi stüdyo bünyesinde bulundurulmaktadır. Ayrıca stüdyonun CEO'su (Chief Executive Officer) AMA (Ask me Anything) etkinliklerine sıklıkla topluluk yöneticisi ile birlikte katılmaktadır. Topluluk yöneticisi topluluk içerisinde aktif, görünür ve baskın biçimde iletişim süreçlerini yürütmektedir. Etkinlikler ve güncellemeler ilk önce web sayfasından ve Play Station Blog üzerinden yayınlanmaktadır. Ayrıca bu ilk yayından hemen sonra Discord ve Reddit üzerinden #announcement etiketi altında topluluklara doğrudan mesaj ulaştırılmaktadır. Discord ve Reddit mesajın topluluk içinde yaygınlaştırıldığı bir platform olarak kullanılmaktadır. Buna ek olarak Arrowhead topluluk yöneticisi anketler de içeren çeşitli etkinliklerle topluluktan veri temininde süreklilik sağlamaktadır. Arrowhead, topluluk yöneticisine ayrıca stüdyo içi iletişim yönetimi sorumluluğunu da vermektedir. Topluluktan gelen veriler gerek geliştirici ekibe gerekse de araştırma ekibine topluluk yöneticisi tarafından iletilmektedir. Arrowhead'ın Helldivers 2 oyunun içeriğinin geliştirilmesinde topluluğun aktif olarak sürece katılımına olanak tanımaktadır.



Şekil 2. PUBG / Krafton Game Union Stüdyo Topluluk Yönetiminde Kullandığı İletişim Yaklaşımı

Şekil – 2’deki model incelendiğinde Krafton Game Union’ın PUBG oyunu için uyguladığı topluluk yönetimi çerçevesinde belirli bazı özellikler ön plana çıkmaktadır. Örneğin her Perşembe stüdyonun topluluk yöneticisi feedback Thursday adını verdikleri haftalık geri bildirim subreddit etkinlikleri gerçekleştirmektedir. Ayrıca her Cuma bu geri bildirimleri geliştirici ekiplere raporlamaktadırlar. Diğer taraftan Creative Directore gibi şirketin üst düzey yetkilileri AMA etkinliklerinde doğrudan oyuncularla iletişim kurmaktadır. Geliştirici ekip dev letters adı verilen web sitelerindeki bölüm aracılığı ile düzenli olarak ancak tek yönlü güncelleme ve teknik bildirimleri topluluk ile

paylaşmaktadır. Buna ek olarak stüdyo etkinlik, haber vb. içerikleri web sitelerinin haberler bölümünde yine tek yönlü olarak topluluğa iletmektedir. İletişim tek yönlü olmasına rağmen tüm gelişmeler doğrudan paylaşıldığı için şeffaf bir iletişim süreci işletilmektedir. Topluluğun tepki ve reaksiyonu ise reddit ve discord üzerinden takip edilmektedir. Bu platformlar üzerinden gerçekleştirilen takip sürecinde çift yönlü bir iletişim tercih edilmektedir. Bu yönleri ile Krafton Game Union Stüdyo kurumsal, planlı, raporlanabilir ve tüm bunlar bağlamında topluluk yönetiminde ölçülebilir bir iletişim süreci gerçekleştirmektedir.



Şekil 3. Dota 2 / Valve Corporation Topluluk Yönetiminde Kullandığı İletişim Yaklaşımı

Valve Corporation'un ünlü oyunu Dota 2 için uygulanan topluluk yönetiminde iletişim yaklaşımı diğer örneklerden gözle görülür bir biçimde ayrılmaktadır. Her şeyden önce Valve Dota 2 ile ilgili topluluklara tetikleyici bir müdahalede bulunmamakta ve topluluklar organik bir biçimde oluşmaktadır. Ayrıca toplulukların gündemine müdahale etmemekte ve sadece izleyici olarak toplulukları takip

etmektedir. Bu durum Valve Corporation'un tek yönlü bir iletişim stratejisi uyguladığını en önemli göstergesidir. Ancak Valve, reddit ve discord gibi platformlarda oyuncuların kendi aralarında gerçekleşen iletişim süreçlerinde varlık göstermemektedir. Hatta Valve'in bu platformlarda organik olarak oluşan topluluklara yönelik resmi bir yöneticisi bulunmamaktadır. Ancak organik olarak oluşan bu topluluklarda gönüllü moderatörler günlük moderasyon süreçlerini yönetmektedir. Diğer yandan pasif bir biçimde topluluğu izledikleri Valve'nin üst düzey yönetimi tarafından belirtilmektedir. Tüm bunların yanında sadece Valve'nin üst düzey yöneticisi Gabe Newell AMA etkinliği gerçekleştirmektedir. İletişim süreçlerinde en dikkat çeken uygulamalardan birisini de güncel gelişmeler üzerinden görülmektedir. Gerçekleşen güncellemeler anında web sayfasındaki haberler bölümüne, kendi bloglarına ve Steam Community sayfasına düşmektedir. Buraya düşen bilgiler otomatik çalışan bot yazılımları aracılığıyla anında Discord ve Reddit sayfalarına aktarılmaktadır. Bu yüksek sürat topluluk arasında '*Valve Time*' adı verilen kavramın doğmasına neden olmuştur. Bu kavram Valve Time = sessizlik → Ani Güncelleme → Duyuru/Açıklama döngüsünde gerçekleşmektedir. Aslında tek yönlü ve ketum gibi görünen bu iletişim stratejisi Valve'nin topluluğu dikkate almadığını göstermemektedir. Aksine gerçekleştirilen güncellemelerde ve bu güncellemelere ilişkin yayınlanan bilgi notlarında toplulukta konuşulanların dikkate alındığı belirtilmektedir.

Tablo 1. Stüdyo / Oyun Topluluk Yönetiminde İletişim Stratejisi Karşılaştırma Tablosu

Boyut	Krafton / PubG	Valve / Dota 2	Arrowhead / Helldivers 2
İletişim Karakteristiği	Yapılandırılmış, periyodik ve şeffaf	Tek yönlü, ketum, gözlemci	Çift Yönlü, lider yoğun, anlık, samimi
Topluluk Yöneticisi	Var	Yok	Var
Merkez Platform	Discord ve Reddit dengeli	Web sitesi, Steam community sayfası	Discord (birincil), Reddit (ikincil)
Reddit Kullanımı	Geri bildirim toplama	İzleme	Yayımla amacıyla kullanım
Discord Kullanımı	Ana iletişim kanalı	Gayri resmi, bot odaklı	Ana iletişim kanalı
AMA Etkinlikleri	Mevcut	Nadiren	Mevcut
Geri Bildirim İşleme Süreci	Raporlanır, süreç içerisinde çözümlenir	Gözlemlenir, seçici müdahale yapılır	Anında yanıtlanır.
Şeffaflık	Yüksek	Orta	Yüksek
Moderasyon	Profesyonel	Gönüllü	Profesyonel ve gönüllü

Tablo – 1’de aktarılanlardan görüleceği üzere 2024 Steam’de en çok oynan ilk üç oyunun farklı karakteristiklerde olsa dahi bir topluluk yönetim stratejisi uyguladıkları anlaşılmaktadır. Bu farklılığa rağmen AMA etkinliklerinin her üç stüdyo tarafından tercih edildiği görülmektedir. Diğer bir benzerlik ise Reddit ve Discord’un topluluklar tarafından yoğun olarak kullanıldığı gerçekliğinin her üç stüdyo tarafından benimsendiği ve topluluk yönetiminde kullandıkları iletişim stratejilerinde önemli bir mecra olarak kabul edildiğidir. Krafton ve

Arrowhead yoğun olarak çift yönlü iletişimi stratejilerinde benimsemiş olmalarına karşın Valve bunlardan farklı olarak tek yönlü bir iletişim yaklaşımı benimsemektedir. Bu durum Valve'nin merkez iletişim platformu olarak web sayfası ve Steam Community sayfası gibi sistemleri benimsemesine neden olmaktadır. Krafton geri bildirim toplama kanalı olarak Reddit'i kullanırken Arrowhead bilginin yayılımı amacıyla kullanmaktadır. Valve ise toplulukları izleme süreçlerinde pasif bir davranış sergilemektedir. Buna ek olarak Valve'nin resmi haber ve duyuruları otomasyon aracılığı ile Reddit ve Discord platformlarına yönlendirmektedir. Her üç stüdyonun da şeffaflığın korunmasında belirli bir çizginin üzerinde hareket ettiği söylenebilmektedir. Bu durum topluluk yönetiminde iletişimin planlı bir şekilde yürütüldüğünü göstermektedir.

SONUÇ

Dijital oyun platformları üzerinden gerçekleştirilen topluluk yönetimlerinde kullanılan iletişim yaklaşımlarına odaklanan bu çalışma, bu platformların oyun oynanan sanal mekanlardan daha fazlası olduğunu açıkça göstermektedir. Bu yönü ile mevcut literatürde sıklıkla değinilen dijital oyun platformlarının kimlik inşasında, katılımcı kültürün oluşmasında ve kullanıcı temelli etkileşimin sağlanmasındaki yerini bir kez daha somutlaştırmaktadır. Diğer yandan araştırma örnekleme kapsamında ele alınan oyunlara yönelik farklı platformlar üzerinden yapılan incelemeler topluluk yönetiminde gerçekleştirilen iletişim faaliyetlerinin oyunun gelişimini doğrudan şekillendirdiğini göstermektedir. Bu nedenle de oyun geliştiren stüdyoların topluluk yönetiminde iletişimi stratejik bir pratik olarak ele alındığı sonucu açıkça görülmektedir. Ancak araştırma kapsamında incelenen üç farklı stüdyo örneği, bu kuramsal çerçevenin dijital oyun sektöründe tekil ve homojen bir biçimde uygulanmadığını, aksine farklı stratejik yönelimlerle hayata geçirildiğini göstermektedir. Diğer yandan bu farklı yaklaşımlarda topluluk yöneticisinin görünürlüğü ve karar alma süreçlerine aracılık etmesi, literatürde vurgulanan anlam inşası ve katılımcılık ilkeleriyle örtüşmektedir. Oyun stüdyolarının yürüttüğü yapılandırılmış, periyodik ve raporlanabilir iletişim yaklaşımları stratejik iletişimin gereklilikleri ile paralellik göstermektedir. Benzer şekilde sistematik biçimde geri bildirim toplanması, elde edilen

verilerin içerik geliştirme süreçlerine etki gerçekleştirilen iletişimin bilgi temelli karar alma süreçlerine katkısına işaret etmektedir. Bu durum, stratejik iletişime yönelik literatürde vurgulanan iletişim ile yalnızca mesaj üretilmediği, organizasyonel düzeyde öğrenme sürecinin bir parçası olduğu ilkesi ile örtüşmektedir. Bu durum tek yönlü ve ketum olarak nitelendirilen iletişim yaklaşımlarında da korunmaktadır.

Araştırma bulguları genel olarak değerlendirildiğinde ise dijital oyun platformlarında topluluk yönetimi süreçlerinde gerçekleştirilen iletişim yönetiminin sadece moderasyon veya teknik bilgilendirme faaliyetleriyle sınırlı olmadığı sonucuna ulaşılmaktadır. Bu süreçte marka itibarı, kullanıcı bağlılığı ve sürdürülebilir oyun ekosistemi oluşturma gibi stratejik hedeflerle doğrudan ilişkili kurulabilmektedir. Bu nedenle de literatürde topluluk yöneticileri için tanımlanan iletişim stratejisti rolü somut bir şekilde karşılık bulmaktadır. Sonuç olarak dijital oyun sektöründe topluluk yönetimini stratejik iletişim yönetiminin uygulamalı bir alanı olarak ele alan bu çalışma, literatürde kuramsal düzeyde tartışılan kavramların pratikte nasıl farklı iletişim modellerine dönüştüğünü ortaya koymaktadır.

KAYNAKÇA

Austin, E., Weintraub, B. E. (2008). *Strategic Public Relations Management: Planning and Managing Effective Communication Programs*. (2nd Edition) New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates.

Baglioni, M., Atzori, C., Končić, I., Amodeo, S., Bardi, A., Pavone, G., Macan, B., Žugaj, M., (2025). Combining Algorithms and Human Expertise: OpenAIRE's Entity Disambiguation Method, 17-19 February 2025, 19th International Digital Curation Conference Hag, Nizozemska.

Bennett, P., Calman, K., Curtis, S., Fischbacher-Smith, D. (2010). Understanding Public Responses to Risk: Policy and Practice. (In P. Bennett, K. Calman, S. Curtis, & D. Fischbacher-Smith Eds.), *Risk Communication and Public Health* (2nd ed.), pp. 3 – 22, Oxford, UK: Oxford University Press.

Bentele, G., Wehmeier, S. (2009). Linking Sociology with Public Relations—Some Critical Reflections in Reflexive Times. (Edited by Øyvind Ihlen, Betteke van Ruler, Magnus Fredriksson) *Public Relations and Social Theory*. New York: Routledge.

Bergstrom, K., Poor, N. (2021). Reddit Gaming Communities During Times of Transition. *Social Media + Society*, 7(2), 1-12.

Bowman, N. D., Rieger, D., Lin, J. H. T. (2022). Social video gaming and well-being. *Current Opinion in Psychology*, 45, 101316.

Burelli, T., Cadieux, G. (2025). Playing with Privacy: A Critical Analysis of Data Collection in the Video Game Industry. 12 – 14 November, Online Esports Research Network Conference 2025, Digital Global Experience Where Global Esports Research Meets Local Impact.

Cabanero, V., Cecilia. G., Helen. R. (2009). *Building Commitment to Reform Through Strategic Communication: The Five Key Decisions*. Washington DC: The World Bank's Publications.

Castronova, E. (2005). *Synthetic worlds: The business and culture of online games*. Chicago, IL: University of Chicago Press.

Consalvo, M. (2007). *Cheating: Gaining advantage in videogames*. Cambridge, MA: MIT Press.

Cun, W. (2024). Business simulation analysis based on leadership development with crisis management using gaming techniques and machine learning model. *Entertainment Computing*, 50, 100698.

D'Aprix, R. (1996). *Communicating for Change: Connecting the Workplace with the Marketplace*. San Francisco: Jossey-Bass.

Fombrun, C. J., Tichy, Noel. M., Devanna, M. A. (1984). *Strategic Human Resource Management*. New Jersey: Wiley.

Hallahan, K., Holtzhausen, D. R. B., Verčič, D., Sriramesh, K. (2007). Defining Strategic Communication. *International Journal of Strategic Communication*, 1 (1), pp. 3 -35.

Işık, M. (2013). *Madde Kullanımı ve Stratejik İletişim*. Ankara: Sage Yayıncılık.

Jenkins, H., Deuze, M. (2008). Convergence culture. *Convergence*, 14(1), 5-12.

Johnson, M. R., Woodcock, J. (2019). The impacts of live streaming and Twitch. TV on the video game industry. *Media, Culture & Society*, 41(5), 670-688.

Kerlinger, F. N. (2000). *Foundations of Behavioral Research* (4th ed.). New York: Holt, Rinehart & Winston.

Kerr, A. (2017). *Global games: Production, circulation and policy in the networked era*. New York, NY: Routledge.

- Khun, T. S. (1965). *Reflections on my Critics*. (Edited by Imre Lakatos and Alan Musgrave), *Criticism and the Growth of Knowledge*, London: Cambridge University Press.
- Kowert, R., Quandt, T. (2014). *Video games and social competence*. New York: Routledge.
- Kraut, R. E., Resnick, P. (2012). *Building successful online communities: Evidence-based social design*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Krippendorff, K. (2018). *Content analysis: An introduction to its methodology*. (4th ed.), Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Marshall, M. N. (1996). Sampling for qualitative research. *Family practice*, 13(6), 522-526.
- Miriam, G. (2019). *A study of community engagement on discord for game marketing case TJR games oy*. Kajaani, Finland: KAMK University of Applied Sciences, Business Administration International Business.
- Montfort, N., Bogost, I. (2009). *Racing the beam: The Atari video computer system*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Newzoo. (2024). *Global Games Market Report 2025*. Newzoo. <https://newzoo.com>.
- Nguyen, T. (2024). *Developing a strong brand community for mobile massively multiplayer online role-playing games on social media*. Lappeenranta: Lahti University of Technology LUT.
- Nielsen, D. (2022). Participatory cultures of digital games: The double-edged sword of being a reddit community moderator. *Baltic Screen Media Review*, 10(1), 74 - 94.

Patton, M. Q. (2014). *Qualitative research & evaluation methods: Integrating theory and practice*. Sage publications..

Postigo, H. (2016). The socio-technical architecture of digital labor: Converting play into YouTube money. *New Media & Society*, 18(2), 332–349.

Pourang, A., Safari, M. (2025). Presenting a Paradigmatic Model to Analyze the Functions of Social Media in Customer Management and Sales. *Media Management Review*, 4(2), 245-281.

Preece, J., Maloney-Krichmar, D. (2005). Online communities: Design, theory, and practice. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 10(4).

Saarik, D. (2021). *Video game community management and succesful brand building*. Lappeenranta, Finland: Lappeenranta–Lahti University of Technology LUT.

252

Schultz, D. E., Tannenbaum, S., Lauterborn, R. F. (1993). *The New Marketing Paradigm: Integrated Marketing Communications*. Lincolnwood: NTC Business Books.

Steam. (2025). 2024 Yılı en çok oynanan oyun istatistikleri <https://store.steampowered.com/charts/bestofyear/bestof2024?tab=3>, (Erişim Tarihi: 15 Aralık 2025).

Swerling, J., Sen, Chaiti. (2009). The Institutionalization of the Strategic Communication Function in the United States. *International Journal of Strategic Communication*, 3 (2), pp. 131 – 146.

Taylor, T. L. (2018). *Watch me play: Twitch and the rise of game live streaming*. Princeton University Press.

Williams, A. (2017). *History of digital games: Developments in art, design and interaction*. New York, NY: Routledge.

Wimmer, R. D., Dominick, J. R. (1994). *Mass Media Research: An Introduction*. (9th ed), California: Wadsworth.

BÖLÜM 10

DİJİTAL OYUNLAR VE YUMUŞAK GÜÇ: KÜLTÜREL DİPLOMASİNİN YENİ ARACI

YAREN DEMİREL¹ & ASLI SULTAN EREN²

Atıf: Demirel, Y. & Eren, A. S. (2026). Dijital Oyunlar ve Yumuşak Güç: Kültürel Diplomasinin Yeni Aracı. Güler, Ş. (Ed.), Yeni Medya ve Dijital Oyun Çalışmaları. AI.LabsPublishing.255-276

¹ Fatih Sultan Mehmet Vakıf Üniversitesi, Meslek Yüksekokulu, Görsel İletişim Programı, ydemirel@fsm.edu.tr, ORCID: 0000-0002-8813-0226

² Fatih Sultan Mehmet Vakıf Üniversitesi, Meslek Yüksekokulu, Turist Rehberliği Programı, aseren@fsm.edu.tr, ORCID: 0000-0002-1173-2560

GİRİŞ

Kamu diplomasisi, dış politikada aktif diplomasi yürütme gayreti güden devletlerin, klasik diplomasi araçlarının yanı sıra benimsemesi gereken kilit bir stratejik iletişim yöntemidir. Daima değişen uluslararası dinamikler ortamında bu iletişim yönteminin doğru ve etkili bir biçimde kullanılması önemlidir. Kamu diplomasisinin etkisi ise yabancı kamuoyunu ve gündemi yönlendirme kabiliyetindedir. Bu etki, uluslararası alanda somut politik baskı ve kırmızı çizgilerin oluşturulmasında etkin bir araç olarak kullanılır. Değişen uluslararası dinamikler içinde doğru ve etkili bir biçimde kullanıldığında yumuşak güç unsuru olarak ülkelerin imajını, itibarını ve gönüllü kabulünü güçlendirir.

Geçmişte güç, çoğunlukla fetihler ve askeri üstünlükle ilişkilendirilirken; günümüzde uluslararası ilişkilerde güç kavramı yalnızca askeri unsurlarla sınırlı kalmayıp, ekonomik, kültürel ve teknolojik öğeleri kapsayan ve bu unsurların tamamını içeren “yumuşak güç” yaklaşımıyla belirginleşmiştir (Erzen, 2012). Uluslararası sistemde güç kavramı, ekonomi, kültür ve teknoloji gibi alanların bütüncül bir toplamı olarak anlaşılmaktadır. Güç, uluslararası ilişkiler teorilerinde merkezi rol üstlenen ve politika analizlerinde sıklıkla başvurulmuş kavramlardan biridir. Joseph Nye (2004), güç olgusunu en temel ifadeyle bir şeyi yapabilme yeteneği ya da bireylerin istediğini gerçekleştirmek suretiyle kaba kuvvet kullanmadan başkalarının davranışlarını etkileme potansiyeli olarak açıklamaktadır. Kamu diplomasisinin unsurlarından biri olan yumuşak güç ise bir ülkenin cazibesini artırarak diğer toplumları yönlendirme kapasitesidir. Dünya üzerinde pek çok ülke yumuşak güç potansiyelini kullanarak uluslararası alanda ön plana çıkmayı amaçlamaktadır. Günümüzde ülkeler, spor, sanat, bilim, kültür, eğitim, turizm ve benzeri yumuşak güç unsurlarıyla diğer ülkeleri etkilemekte; bu etkileşim, hem ülkeler için cazip bir konum yaratmakta hem de bu ülkelerin toplumları açısından avantajlar sağlamaktadır (Fan, 2008; Göksu, 2019). Öte yandan dijital çağda yumuşak güç aktörleri genişlemiş, dijital platformlar kültürel etkileşimin yeni mecraları olarak ortaya çıkmıştır. Benzer şekilde dijital oyunlar da eğlence unsuru olmaktan çıkıp,

kültürel etkileşimin ve kimlik üretiminin dinamik bir merkezi haline gelmiş, kültürün bir parçası ve taşıyıcısına dönüşmüştür. Dünyanın dört bir yanından oyuncuların erişimine açık olan dijital oyunlar, bir ülkenin kültürel değerlerini, dilini ve iletişim tarzını oyun içi temalar, hikayeler ve karakterler aracılığıyla temsil etmektedir. Bu da oyuncuların o ülkeye karşı olumlu algılar geliştirmesine, kültürel anlayışın artmasına ve dolayısıyla çeşitli etkileşimlerin zemin bulmasına katkı sağlayabilmektedir.

Dijital oyun, oyun kavramının teknolojik imkânlarla bilgisayar başta olmak üzere dijital ortama aktarılmasıyla ortaya çıkmış bir kültür ve endüstrisi ürünüdür. Aynı zamanda kültürel diplomasinin yeni bir aracı olarak yumuşak güç unsuru görevi görmektedir. Dünya çapında yaklaşık 3,6 milyar oyuncuyla, çevrimiçi oyunlar ve yayınlar, dünyanın dört bir yanındaki insanlar için günlük yaşamın önemli bir parçası haline gelmiş ve sanal olarak yeni kimlik yapıları ortaya çıkarmıştır (Newzoo, 2025). Bu küresel yayılım, dijital oyunları sadece ekonomik bir dev haline getirmekle kalmamış, aynı zamanda uluslararası ilişkilerde yeni bir iletişim ve etki alanı açmıştır. Oyunlar, kullanıcıların aktif olarak katıldığı deneyimler sunarak, geleneksel medyanın pasif tüketimine kıyasla kültürel anlatıları, tarihsel perspektifleri ve toplumsal normları çok daha derin ve kalıcı bir şekilde benimsetme gücüne sahiptir. Bir ülkenin hikâyesini, mimarisini veya mitolojisini oyun dünyasının içine yerleştirmek, o kültürü milyonlarca oyuncuya deneyimsel bir bağlamda sunmak demektir. Bu etkileşim, oyunları, devletlerin ve kültürlerin küresel algısını şekillendirmede kullanabileceği, geleneksel kamu diplomasisi araçlarına alternatif ve etkili bir güç unsuruna dönüştürmüştür. Yeni sanal kimliklerin ve toplulukların oluştuğu bu dinamik ortam, kültürel değerlerin inşa edilme, yayılma ve müzakere edilme süreçlerini de değiştirmiştir. Bu sebeple çalışmada kamu diplomasisi perspektifiyle etkili yumuşak güç aracı olarak sayılan dijital oyunlar aracılığıyla kültürel değerlerin nasıl inşa edildiği incelenmektedir.

Yumuşak Güç ve Kültürel Diplomaside Yeni Araç Arayışları

Devletler, dış politikada kamu diplomasisine ihtiyaç duymaktadır. Çünkü günümüzün küreselleşen ve dijitalleşen dünyasında, yalnızca hükümetler arası ilişkiler değil, aynı zamanda yabancı kamuoyları ile doğrudan iletişim kurmak da ulusal çıkarların korunması ve hedeflerin gerçekleştirilmesi için hayati önem taşımaktadır. Kamu diplomasisi, bir devletin kendi imajını, politikalarını ve kültürel değerlerini hedef ülkenin halkına, sivil toplum kuruluşlarına ve kanaat önderlerine anlatarak, bu kitleler üzerinde sempati, anlayış ve güven inşa etme sürecidir (Özkan, 2015). Bu süreç, kültürel değişim programları, uluslararası yayınlar, dijital platformlarda etkileşim ve yabancı basınla ilişkiler gibi çeşitli araçlarla yürütülür. Nihayetinde kamu diplomasisi, o ülkenin yumuşak güç kaynaklarını harekete geçirerek, yabancı kamuoyunun kendi hükümetleri üzerindeki baskıyı artırmasını veya en azından o devletin politikalarına karşı direncini azaltmasını sağlamayı amaçlayan, uzun vadeli ve stratejik bir yatırımdır.

Kamu diplomasisinin kapsadığı unsurlar arasında televizyon dizileri, sinema, spor, teknoloji, kültür, müzik, eğitim-öğretim, tarih, ekonomik kalkınmışlık ve turizm bulunmaktadır (Köksoy, 2015; Kocabıyık, 2019; Türk ve diğerleri, 2023). Araştırmacılar (Kang, 2012; Flew, 2016; Chung, 2019) medyanın en önemli güç araçlarından biri olduğunu ortaya koymaktadır. Bir devlet, yumuşak güç gündemine uygun dizi, film ve müzik yapımını teşvik edebilmekte, turizm, uluslararası eğitim ve ticaret gibi alanlarda çok boyutlu ve stratejik bir etki yaratabilmektedir. Uluslararası sistemde, askerler ve silahlardan oluşan zorlayıcı gücün yerini, dış politikada giderek artan bir stratejik önemle fikirler ve değerler aracılığıyla etki eden bir güç kavramı almıştır. Güç olgusu, uluslararası ilişkiler disiplininin merkezinde yer almaktadır. Sert güç, ekonomik yaptırımlar ve askeri kuvvet tehdidi veya kullanımı gibi zorlama araçlarına dayanırken, yumuşak güç bir ülkenin kültürü, siyasi değerleri ve dış politikaları gibi kaynaklardan beslenmektedir. Nye (1990), gücü istenilen sonuçları elde etmek için başkalarının davranışlarını etkileme yeteneği olarak tanımlamaktadır. Cezbederek ikna etmek, daima kaba kuvvet kullanmaktan daha etkili bir yöntemdir. Ekonomik ve askeri güçten farklı bir biçimde istediklerini

yaptırabilmenin bir yoludur. Wilson (2008), ise akıllı güç kavramıyla, uluslararası stratejilerde tek bir güç türüne (özellikle de sadece sert güç türüne) dayanmak yerine, tüm mevcut araçları birleştirerek ve duruma göre esnek bir şekilde kullanarak hedeflere ulaşmanın modern diplomasinin gerekliliği olduğunu vurgulamaktadır.

Yumuşak güç, demokratik sistemlerin önemli bir unsurunu oluşturmaktadır. Yumuşak güç ortamı sağlayan kamu diplomasisi araçları, ülkeler ve toplumlar için iş birliklerinin sağlanmasına ve yeni dostlukların kurulmasına imkân sunmaktadır. Dünya çapında birer cazibe merkezi olarak güven kazanmış ülkeler, uluslararası politikada kendilerine özgü bir yer bulmaktadır (Özkan, 2002). Nye'a göre yumuşak gücün üç temel kaynağı bulunmaktadır; siyasi değerler, dış politika ve kültür (Nye, 2012). Kültür bu kaynaklar arasında en hayati önemi taşımaktadır ve bir toplum için anlam yaratan değerler bütününe tekabül etmektedir (Lovric, 2016). Kültürel aktarım ise, bir ülkenin sinema, edebiyat, moda gibi kültürel ürünlerini uluslararası alana yayarak, yabancı hedef kitleler üzerinde doğrudan etki oluşturma sürecine karşılık gelmektedir. Başarılı bir kültürel aktarım, o ülkenin küresel algısını olumlu yönde güçlendirebilmektedir. Bu sebeple uluslararası rekabette düşüncelerin ve yaşam tarzının çekiciliği giderek daha stratejik bir önem kazanmaktadır. Kültürel aktarımın temelinde ülke imajını iyileştirerek ve olumlu bir marka oluşturarak yabancı kamuoyunda sempati ve güven inşa etmek yer almaktadır. Aynı zamanda popüler kültür yoluyla dolaylı bir ikna mekanizması oluşturarak dış politikayı yumuşak bir zemine taşımak bulunmaktadır.

Dijital Oyunların Kültürel Aktarımda Yükselen Etkisi

Dijital oyunlar, basit eğlence araçları olmaktan çıkarak kültürel değerlerin, normların, tarihsel anlatıların ve kimliklerin aktarımında merkezi ve yükselen bir rol oynamaya başlamıştır. Oyun araştırmacıları (Kucklich, 2006; Lauwaert ve diğerleri, 2007; Fromme ve Unger, 2012, Şisler ve diğerleri, 2017; Barwick ve diğerleri, 2011), dijital oyunları büyüleyici ve derin köklere sahip birer kültürel materyal ve popüler kültür aracı olarak görmektedir. Öte yandan küresel oyun sektörü, yumuşak gücün yeni bir ifadesi biçiminde güçlü bir mecra olarak ortaya

çıkmmaktadır (Consalvo, 2006). Çünkü video oyunları; kültürel aktarım ve etkileşim için çeşitli fırsatlar sunmaktadır (Berenskoetter, 2017). Benzer şekilde E-spor faaliyetleri, küresel izleyici kitlesine ulaşarak ve evrensel bir rekabet platformu sunarak, kültürel etki ve diplomatik görünürlük sağlayan güçlü bir yumuşak güç unsuru haline gelmiştir. Oyunlara işlenen büyüleyici hikâyeler ve kültürel temalar sayesinde ülkeler, değerlerini dünyanın dört bir yanındaki oyuncularla sergilemekte, Küresel E-spor turnuvalarına ev sahipliği yapmak, ülkelerin teknolojik yeteneklerini sergilemelerine olanak tanımaktadır (Howard, 2018; Xiang ve Yuan, 2025; Wong vd., 2023). Dijital oyunlar, günümüzde yalnızca bir eğlence aracı olmanın ötesine geçerek kültürel bir güç unsuru haline gelmiştir. Küreselleşme sürecinde medya ve popüler kültür ürünleri, toplumların değerlerini, kimliklerini ve sosyal ilişkilerini şekillendirmede önemli rol oynamaktadır. Bu bağlamda dijital oyunlar hem bireysel hem de toplumsal düzeyde kültürel aktarımın ve yeniden üretimin güçlü bir aracı olarak değerlendirilmektedir. Oyunların içeriklerinde yer alan karakterler, mekânlar, anlatılar ve temalar aracılığıyla kültürel değerlerin topluma yansıtılması mümkündür. Özellikle tarihsel ve kültürel dokunun oyunlarda yeniden inşa edilmesi, oyuncuların bilinçli ya da bilinçsiz bir şekilde kültürel bilgi birikimi edinmesine olanak tanımaktadır (Savi ve İliden, 2025). Video oyunlarının stratejik bir yumuşak güç aracı olarak giderek artan rolüne dikkat çeken Yuan (2025), Çin'in küresel etkileşim için kullandığı video oyun anlatıları ve temaları aracılığıyla ülkenin yumuşak gücünü artırmadaki rolünü vurgulamaktadır.

Dijital oyunların kültürel gücü, öncelikle kimlik inşası ve aidiyet duygusunun pekiştirilmesi üzerinden okunabilir. Oyuncular, oyunlarda karşılaştıkları kültürel öğeler aracılığıyla kendi kimliklerini yeniden tanımlayabilmekte ve farklı kültürlerle etkileşim kurabilmektedir. Bu durum, kültürel çeşitliliğin görünür kılınmasına ve farklı toplumların birbirlerini daha iyi anlamasına katkı sağlamaktadır. Ayrıca oyunlar, kültürel hegemonya pratiklerinin sorgulanmasına ve alternatif söylemlerin üretilmesine de zemin hazırlamaktadır. Dijital oyunların karşı hegemonya pratikleri geliştirebilmesi, onları yalnızca tüketim nesnesi olmaktan çıkarak kültürel bir direniş alanına

dönüştürmektedir (Sepetci, 2017). Başka bir açıdan, eğitim bağlamında dijital oyunların kültürel gücü daha da belirginleşmektedir (Savaş vd., 2021). Sosyal bilgiler gibi derslerde oyunların kullanımı, öğrencilerin hem akademik başarılarını hem de kültürel farkındalıklarını artırmaktadır (İşçi ve Yeşiltaş, 2020). Oyunlar, soyut kavramların somutlaştırılmasına ve tarihsel olayların deneyimlenmesine imkân tanıyarak öğrenme sürecini zenginleştirir. Bu yönüyle dijital oyunlar, kültürel aktarımın pedagojik bir aracı olarak değerlendirilebilir (Erdem, 2025). Böylece oyunlar, yalnızca eğlence değil aynı zamanda eğitim ve kültürel bilinçlenme işlevi de üstlenmektedir. Dijital oyunların kültürel gücü, aynı zamanda küresel ölçekte kültür endüstrisinin bir parçası olmalarıyla da ilişkilidir. Oyun endüstrisi, sinema ve müzik gibi diğer kültürel sektörlerle etkileşim içinde çalışarak küresel kültürün şekillenmesine katkıda bulunmaktadır. Bu bağlamda oyunlar, kültürel diplomasi ve yumuşak güç unsuru olarak da değerlendirilebilir. Örneğin, belirli ülkelerin ürettiği oyunlar, o ülkenin kültürel değerlerini ve yaşam biçimlerini dünya çapında görünür kılmakta, böylece kültürel etki alanını genişletmektedir. Bu durum, dijital oyunların kültürel kimliklerin uluslararası düzeyde temsil edilmesinde önemli bir araç olduğunu göstermektedir. Kısacası dijital oyunlar, kültürel güç unsuru olarak çok boyutlu bir rol üstlenmektedir. Kimlik inşası, kültürel aktarım, eğitim, karşı hegemonya pratikleri ve küresel kültür endüstrisi bağlamında oyunların etkisi giderek artmaktadır. Bu nedenle dijital oyunların kültürel gücünü anlamak, çağdaş toplumların kültürel dinamiklerini çözümlemek açısından kritik bir öneme sahiptir. Oyunların yalnızca bireysel eğlence aracı değil, aynı zamanda kültürel bir iletişim ve etkileşim platformu olduğu gerçeği, onları günümüz dünyasında güçlü bir kültürel aktör haline getirmektedir.

Dijital oyunların içerikleri, tarihsel mirasın aktarımından ulusal kimliklerin görünür kılınmasına, kültürel diplomasiye ve küresel hegemonya pratiklerine kadar geniş bir yelpazede işlev görmektedir. Bu bağlamda farklı ülkelerden çıkan oyunların incelenmesi, dijital oyunların kültürel gücünü somutlaştırmak açısından önemlidir. Örneğin Assassin's Creed: Revelations, Osmanlı İmparatorluğu'nun

İstanbul'daki tarihsel ve kültürel dokusunu küresel ölçekte görünür kılmaktadır. Oyun, mimari yapılar, gündelik yaşam sahneleri ve tarihsel figürler aracılığıyla Osmanlı kültürünü dünya çapında tanıtarak kültürel diplomasi işlevi görmektedir (Ateş ve Çöm 2024). Oyuna ilişkin sahne Şekil 1'de sunulmuştur.



Şekil 1. Assassin's Creed: Revelations Oyunundan Bir Sahne
Kaynak: <https://store.steampowered.com/agecheck/app/201870/>

Benzer şekilde Civilization serisi, farklı medeniyetleri oynanabilir seçenekler halinde sunarak kültürel çeşitliliği oyun deneyimine taşımakta, oyuncuların tarihsel liderler ve kültürel başarılar üzerinden kimlik inşasına katkı sağlamaktadır. Ancak bu oyun aynı zamanda Batı merkezli ilerleme anlayışını yeniden üreterek hegemonik söylemleri de görünür kılmaktadır (Dyer-Witthford & de Peuter, 2009). Oyuna ilişkin sahne Şekil 2'de sunulmuştur.



Şekil 2. Civilization Oyunundan Bir Sahne

Kaynak:https://store.steampowered.com/app/289070/Sid_Meiers_Civilization_VI/?l=turkish

The Witcher serisi, Polonya'nın folklorik öğelerini ve Slav mitolojisini küresel oyun endüstrisine taşımaktadır. Oyunun atmosferinde yer alan yaratıklar ve halk hikâyeleri, Polonya kültürünü dünya çapında tanınır hale getirmiştir. Bu durum, yerel kültürlerin dijital oyunlar aracılığıyla küresel ölçekte görünürlük kazanabileceğini göstermektedir (Consalvo, 2006). Türkiye'den çıkan Uruz: Er Kişinin Dönüşü ise Türk mitolojisini ve kültürel kodlarını dijital ortamda yeniden üretmektedir. Oyun, Orta Asya Türk kültürüne ait destansı öğeleri modern oyun estetiğiyle birleştirerek kültürel mirasın dijitalleşmesine katkı sağlamaktadır (Bolat, 2023). Oyuna ilişkin sahne Şekil 3'te sunulmuştur.



Şekil 3. Uruz: Er Kişinin Dönüşü Oyunundan Bir Sahne

Kaynak:https://store.steampowered.com/app/931000/URUZ_Er_Kiini_n_Geri_Dn/?l=turkish

Küresel ölçekte Japonya, Güney Kore ve ABD örnekleri dijital oyunların kültürel gücünü daha da belirginleştirmektedir. Japonya'nın Pokémon markası, Japon mitolojisinden ve doğa sevgisinden beslenen yaratıklarıyla kültürel mirası küresel ölçekte tanıtmaktadır. Pokémon'un temelinde yer alan arkadaşlık ve iş birliği temaları, Japon toplumunun kolektivist yapısını yansıtırken aynı zamanda Japonya'nın "soft power" stratejisinin bir parçası olarak işlev görmektedir (Consalvo, 2006). Pokémon serisi, kawaii (sevimlilik) estetiğini küresel ölçekte popülerleştirmiştir. Oyuna ilişkin sahne Şekil 4'te sunulmuştur.



Şekil 4. Pokemon Oyunundan Bir Sahne

Kaynak: <https://store.steampowered.com/curator/27395677-Pokemon-%25E2%2580%25A2-TR/>

266

Güney Kore’de StarCraft, e-spor kültürüyle ulusal kimliğin bir parçası haline gelmiş, disiplin ve kolektif başarıya verilen önemi yansıtmış, aynı zamanda Kore’nin “Hallyu” dalgası içinde kültürel diplomasi aracı olarak kullanılmıştır (Jin, 2010). Oyuna ilişkin sahne Şekil 5’te sunulmuştur.



Şekil 5. StarCraft Oyunundan Bir Sahne

Kaynak: <https://store.steampowered.com/search/?term=StarCraft>

ABD’de ise Grand Theft Auto (GTA) serisi, Amerikan şehir yaşamını, bireycilik anlayışını ve tüketim kültürünü küresel ölçekte yaygınlaştırmaktadır. GTA, Amerikan toplumunun kapitalist düzenini ve toplumsal çelişkilerini eleştirel bir bakış açısıyla görünür kılarken aynı zamanda Amerikan kültürünün hegemonik gücünü pekiştirmektedir (Dyer-Witheford & de Peuter, 2009). ABD oyun endüstrisi, Hollywood etkisi birlikte küresel kültür ihracatının en güçlü aktörlerinden biridir. Call of Duty serisi, Amerikan ordusunu kahramanlaştırarak ulusal güvenlik ideolojisini yayar. Civilization serisi ise Batı merkezli tarih anlatısını oyunlaştırarak oyuncuların dünya tarihini bu perspektiften öğrenmesine neden olur (Hutchinson, 2019). Japonya, oyun endüstrisini kültürel diplomasi aracı olarak etkin biçimde kullanmaktadır. Oyuna ilişkin sahne Şekil 6’da sunulmuştur.



Şekil 6. Call of Duty Oyunundan Bir Sahne

Kaynak:

https://store.steampowered.com/franchise/callofduty?l=turkish&snr=1_5_9__205

Güney Kore, e-spor kültürü ve League of Legends (LOL) gibi oyunlarla küresel ölçekte yumuşak güç etkisi yaratmaktadır. Kore hükümeti, e-sporu ulusal kimliğin bir parçası olarak destekleyerek yumuşak güç stratejisi geliştirmiştir (Jin, 2010). Oyuna ilişkin sahne Şekil 7’de sunulmuştur.



Şekil 7. League of Legends (LOL) Oyunundan Bir Sahne

Kaynak:<https://store.steampowered.com/search/?term=League+of+Legends>

268

Türkiye’de geliştirilen Mount & Blade serisi ise Orta Çağ kültürünü ve Türk tarihine dair öğeleri küresel oyunculara sunarak kültürel diplomasi işlevi görmektedir (Şimşek, 2021). Oyuna ilişkin sahne Şekil 8’de sunulmuştur.



Şekil 8. Mount & Blade Oyunundan Bir Sahne

Kaynak:https://store.steampowered.com/app/22100/Mount_Blade/?l=turkish

Assassin's Creed, Civilization, The Witcher, Uruz, Pokémon, StarCraft ve GTA örnekleri, dijital oyunların kültürel güç unsuru olarak işlevini somutlaştırmaktadır. Bu oyunlar, tarihsel mirasın aktarımından ulusal kimliklerin görünür kılınmasına, kültürel diplomasi ve hegemonya pratiklerine kadar geniş bir alanda kültürel etki yaratmaktadır. Dolayısıyla dijital oyunların kültürel gücü, çağdaş toplumların kültürel dinamiklerini çözümlmek açısından kritik bir öneme sahiptir. Bu oyunların kültürel boyutları ve somut öğeleri Tablo 1'de detaylı gösterilmiştir.

Tablo 1. Dijital Oyunların Kültürel Boyutları Ve Somut Öğeleri

Oyun / Ülke	Kültürel Diplomasi	Hegemonya	Kimlik İnşası	Somut Kültürel Öğeler
Assassin's Creed (Fransa/Ubi soft)	Osmanlı kültürünü küresel ölçekte tanıtarak kültürel mirasın görünür kılınmasına katkı sağlar.	Batı merkezli tarih anlatısını yeniden üretir, Doğu kültürünü egzotikleştirerek hegemonik söylem kurar.	Oyunculara tarihsel kimlik deneyimi sunar, farklı kültürlerle etkileşim sağlar.	İstanbul'un camileri, Kapalıçarşı, Bizans ve Osmanlı mimarisi, tarihsel figürler.
Civilization (ABD)	Farklı medeniyetleri oynanabilir hale getirerek kültürel çeşitliliği	Batı merkezli ilerleme anlayışını oyun mekaniğine yansıtarak hegemonik	Oyuncular kendi medeniyetlerini kurarak kimliklerini yeniden inşa eder.	Tarihsel liderler (Gandhi, Atatürk, Roosevelt), kültürel başarılar, teknolojik ilerleme.

	görünür kılar.	söylemleri pekiştirir.		
The Witcher (Polonya)	Slav mitolojisinin i küresel ölçekte tanıtılarak yerel kültürün görünürlüğü artırır.	Küresel oyun endüstrisinde yerel kültürün varlığını güçlendirir ek hegemonya karşıtı bir örnek sunar.	Polonya kültürel kimliğini folklorik öğelerle yeniden üretir.	Slav mitolojisinden yaratıklar (Striga, Leshen), halk hikâyeleri, Orta Avrupa atmosferi.
Uruz: Er Kişinin Dönüşü (Türkiye)	Türk mitolojisinin i dijital ortamda tanıtılarak ulusal kültürün küresel ölçekte görünürlüğü sağlar.	Küresel oyun endüstrisinde yerli üretimle alternatif bir söylem geliştirir.	Türk kimliğini destansı öğelerle genç kuşaklara aktarır.	Oğuz Kağan Destanı motifleri, Orta Asya sembolleri , Türk mitolojik kahramanları.
Pokémon (Japonya)	Japon kültürünü anime, oyun ve ürünlerle küresel ölçekte yayarak soft power işlevi görür.	Küresel popüler kültür endüstrisinde Japonya'nın kültürel hegemonya gücünü pekiştirir.	Kolektivist değerleri (arkadaşlık , işbirliği) oyun deneyimine taşır.	Yaratıklarının folklorik kökenleri (Kitsune, Kappa), doğa sevgisi, anime estetiği.

StarCraft (Güney Kore)	E-spor kültürüyle Kore'nin modern imajını küresel ölçekte tanıtır.	Rekabetçi yapısıyla Kore'nin teknolojiye dayalı kültürel gücünü küresel ölçekte pekiştirir.	Ulusal kimliğin bir parçası haline gelerek toplumsal aidiyet yaratır.	Profesyonel e-spor ligleri, PC bang kültürü, Kore'nin disiplin ve rekabetçi ruhu.
Grand Theft Auto (ABD)	Amerikan yaşam tarzını küresel ölçekte görünür kılar.	Kapitalist düzeni, tüketim kültürünü ve bireycilik anlayışını küresel hegemonya aracı olarak yayar.	Amerikan kimliğini şehir yaşamı, bireycilik ve toplumsal çelişkiler üzerinden yeniden üretir.	Los Angeles ve New York benzeri şehir tasvirleri, gangster kültürü, popüler müzik ve medya referansları.

Tablo 1’de her oyunun kültürel diplomasi, hegemonya ve kimlik inşası boyutları yanında somut kültürel öğeleri verilmiştir. Oyunların yalnızca eğlence değil; kültürel diplomasi, hegemonya ve kimlik inşası gibi çok boyutlu işlevler üstlendiğini gösteriyor. Somut öğeler, oyunların kültürel kökenlerini ortaya koymaktadır. Örneğin Pokémon Japonya’nın kültürel yumuşak gücünü pekiştirirken, StarCraft Güney Kore’nin e-spor üzerinden küresel kimliğini güçlendiriyor, GTA ise Amerikan yaşam tarzını küresel popüler kültüre taşıyor.

SONUÇ

Uluslararası ilişkiler disiplininde güç kavramı tarih boyunca farklı biçimlerde tanımlanmış ve tartışılmıştır. Geleneksel olarak güç, askeri kapasite ve ekonomik kaynaklarla ilişkilendirilmiş; devletlerin uluslararası sistemdeki konumları bu sert güç unsurları üzerinden değerlendirilmiştir. Ancak 20. yüzyılın son çeyreğinde küreselleşmenin hızlanması, iletişim teknolojilerinin gelişmesi ve kültürel etkileşimlerin artmasıyla birlikte, devletlerin yalnızca zorlayıcı araçlarla değil, cazibe ve ikna yoluyla da etki yaratabileceği fikri önem kazanmıştır. Bu bağlamda Amerikalı siyaset bilimci Joseph Nye'nin ortaya koyduğu yumuşak güç kavramı, uluslararası ilişkiler literatüründe yeni bir paradigma olarak öne çıkmıştır. Yumuşak güç unsurları arasında kültür, siyasi değerler ve dış politika öne çıkmaktadır. Kültür, özellikle popüler kültür ürünleri aracılığıyla geniş kitlelere ulaşarak cazibe yaratır. Sinema, müzik, edebiyat ve spor gibi alanlar uzun süredir bu işlevi yerine getirmektedir. Ancak 21. yüzyılda dijitalleşmenin hızlanmasıyla birlikte dijital oyunlar, kültür endüstrisinin en güçlü aktörlerinden biri haline gelmiş ve yumuşak güç stratejilerinde merkezi bir rol üstlenmeye başlamıştır (Hutchinson, 2019). Son yıllarda dijital oyunlar, yalnızca bir eğlence aracı değil; aynı zamanda kültürel diplomasi ve ideolojik aktarım için stratejik bir platform haline gelmiştir. Aynı zamanda ulusal kimlikleri, tarihsel anlatıları ve kültürel değerleri küresel ölçekte görünür kılmaktadır. Öte yandan oyunlar aracılığıyla ülkeler, doğrudan siyasi mesajlar vermekten kaçınarak kendi kültürlerini, dillerini ve tarihi perspektiflerini kapsayıcı bir yolla uluslararası kitlelere ulaştırabilmektedir. Özellikle genç nesiller üzerindeki derin etkisi göz önüne alındığında, oyunlar geleneksel diplomasi kanallarının ulaşamadığı yerlere erişerek karşılıklı anlayışı ve sempatiyi artırma yeteneğine sahiptir. Gelecekte, devletlerin ve kültürel kurumlar bu mecraayı daha stratejik kullanarak, dijital oyunları küresel imajlarını güçlendiren, uluslararası ilişkilerde köprüler kuran ve nihayetinde yumuşak güçlerinin etki alanını genişleten kritik bir bileşen olarak görmeye devam etmesi beklenmektedir.

KAYNAKÇA

Ateş, H., & Çöm, Ş. (2024). Dijital oyun mekânlarında Doğu kültürünün göstergebilimsel analizi: Assasian's Creed Mirage örneği. *Yedi*, (Sanatta Dijitalizm Özel Sayısı), 89–99.

Ateş, Ş. (2016). Yunus Emre Enstitüsü ve kültürel diplomasi. In Ş. Ateş, Ş. Köktürk, & M. Barut (Eds.), *Kültürel diplomaside sınırların dışında düşünmek* (pp. 18–25). Yunus Emre Enstitüsü Kültürel Diplomasi Akademisi Yayınları.

Barwick, J., Dearnley, J., & Muir, A. (2011). Playing games with cultural heritage: A comparative case study analysis of the current status of digital game preservation. *Games and Culture*, 6(4), 373–390.

Berenskoetter, F. (2017). Identity in international relations. In *Oxford Research Encyclopedia of International Studies* (pp. 3595–3611).

Bolat, N. (2023). Dijital oyunlarda kültürel görsel kodlarla kültürün yeniden üretimi: Uruz Er Kişinin Dönüşü. *Middle Black Sea Journal of Communication Studies*, 8(2), 165-178.

Chung, K. Y. (2019). Media as soft power: The role of the South Korean media in North Korea. *The Journal of International Communication*, 25(1), 137–157.

Consalvo, M. (2006). Console video games and global corporations: Creating a hybrid culture. *New Media & Society*, 8(1), 117–137. <https://doi.org/10.1177/1461444806059921>

Dyer-Witheford, N., & de Peuter, G. (2009). *Games of empire: Global capitalism and video games*. University of Minnesota Press.

Erdem, M. (2025). *Sosyal bilgiler dersinde dijital oyunların kullanılmasının öğrencilerin akademik başarıları üzerindeki etkisi* (Yüksek lisans tezi). Bursa Uludağ Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü.

Erzen, M. Ü. (2012). *Kamu diplomasisi*. Derin Yayınları.

Fan, Y. (2008). Soft power: Power of attraction or confusion? *Place Branding and Public Diplomacy*, 4(2), 147–158.

Flew, T. (2016). Entertainment media, cultural power, and post-globalization: The case of China's international media expansion and the discourse of soft power. *Global Media and China*, 1(4), 278–294.

Fromme, J., & Unger, A. (2012). Computer games and digital game cultures: An introduction. In *Computer games and new media cultures: A handbook of digital games studies* (pp. 1–28). Springer Netherlands.

Göksu, O. (2019). Türkiye'nin ülke markasının inşası sürecinde kamu diplomasisi ekseninde sporun rolü. *Uluslararası Kültürel ve Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 5(2), 403–433.

274

Howard, M. J. (2018). *Esport: Professional League of Legends as cultural history* (Doctoral dissertation).

Hutchinson, R. (2019). *Video games and American culture: How ideology influences virtual worlds*. Lexington Books.

Jin, D. Y. (2010). *Korea's online gaming empire*. MIT Press.

Kang, L. (2012). Searching for a new cultural identity: China's soft power and media culture today. *Journal of Contemporary China*, 21(78), 915–931.

Kocabıyık, H. (2019). Değişen diplomasi anlayışı, kamu diplomasisi ve Türkiye. *Avrasya Etüdleri*, 55(1), 163–196.

Kucklich, J. (2006). Literary theory and digital games. In J. Rutter & J. Bryce (Eds.), *Understanding digital games*. London, England: Sage.

Köksoy, E. (2015). Kamu diplomasisi perspektifinden ulus markalaması. *Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, (23), 42–61.

Lauwaert, M., Wachelder, J., & Van de Walle, J. (2007). Frustrating desire—On repens and repositio, or the attractions and distractions of digital games. *Theory, Culture & Society*, 24(1), 89–108.

Lovric, B. (2016). Soft power. *Journal of Chinese Cinemas*, 10(1), 30–34. <https://doi.org/10.1080/17508061.2016.1139798>

Newzoo. (2025, Eylül 9). *Newzoo'nun 2025 küresel oyun pazarı raporu – 2025*. <https://newzoo.com/resources/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2025> Erişim Tarihi: 20.10.2025

Nye, J. S. (1990). *Bound to lead: The changing nature of American power*. Basic Books.

Nye, J. S. (2004). *Soft power: The means to success in world politics*. Public Affairs.

275

Nye, J. S. (2012). China and soft power. *South African Journal of International Affairs*, 19(2), 151–155.

Özkan, A. (2012). Giriş bölümü. In A. Özkan & T. E. Öztürk (Eds.), *Kamu diplomasisi enstitüsü serisi: 1* (ss. 1–10). TASAM Yayınları.

Özkan, A. (2015). 21. yüzyılın stratejik vizyonu: Kamu diplomasisi ve Türkiye'nin kamu diplomasisi imkânları. *Stratejik Rapor*, 70.

Savi, B., & İliden, S. (2025). Dijital oyunlarda tarihi ve kültürel dokunun topluma yansıtılması. *Mehmet Akif Ersoy University Journal of Social Sciences Institute*, (41), 139–153.

Sepetci, T. (2017). *Dijital oyunlar, dijital oyuncular: Karşı hegemonya pratikleri ve sosyal etkileşim* (Doktora tezi). Akdeniz Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Šisler, V., Švelch, J., & Šlerka, J. (2017). Global digital culture: Video games and the asymmetry of global cultural flows: The game industry and game culture in Iran and the Czech Republic. *International Journal of Communication*, 11, 23.

Savaş, S., Güler, O., Kaya, K., Çoban, G., & Güzel, M. S. (2021). Eğitimde dijital oyunlar ve oyun ile öğrenme. *International Journal of Active Learning*, 6(2), 117-140.

Türk, F., Karakuzu, T., Özdemir, A., & Limon, İ. (2023). Yumuşak güç bağlamında Orta Asya’da Türk dizileri ve TRT kurumunun rolü. *Electronic Journal of Political Science Studies (EJPSS)*, 14(1).

Wong, D., & Meng-Lewis, Y. (2023). Esports diplomacy: China’s soft power building in the digital era. *Managing Sport and Leisure*, 28(3), 247–269.

Xiang, J., & Yuan, S. (2025). eSports and gaming: China’s quest for global soft power. *East Asia*, 1–20.

Wilson, E. J. (2008). Hard power, soft power, smart power. *The Annals of the American Academy of Political and Social Science*, 616, 110–124.

Yuan, S. (2025). From play to power: China’s video games as instruments of soft power. *The Pacific Review*, 38(4), 728–749.

EDITÖR: DR. ŞEHMUZ GÜLER