

T.C.
DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ
FOTOĞRAF ANASANAT DALI
Yüksek Lisans Tezi

**PANDEMİ TEMALİ BİLGİSAYAR OYUNLARI
VE FOTOĞRAFİK GÖRÜNTÜ ÜRETİMİ**

Hazırlayan
Mehmet EVRAN

Danışman
Doç. Dr. Sadık TUMAY

İzmir/2022

T.C.
DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ
FOTOĞRAF ANASANAT DALI
Yüksek Lisans Tezi

**PANDEMİ TEMALİ BİLGİSAYAR OYUNLARI
VE FOTOĞRAFİK GÖRÜNTÜ ÜRETİMİ**

Hazırlayan
Mehmet EVRAN

Danışman
Doç. Dr. Sadık TUMAY

İzmir/2022

YEMİN METNİ

Yüksek lisans tezi olarak sunduğum **“Pandemi Temalı Bilgisayar Oyunları ve Fotoğrafik Görüntü Üretimi”** adlı çalışmanın, tarafımdan, bilimsel ahlak ve geleneklere aykırı düşecek bir yardıma başvurmaksızın yazıldığını ve yararlandığım eserlerin kaynakçada gösterilenlerden oluştuğunu, bunlara atıf yapılarak yararlanılmış olduğunu belirtir ve bunu onurumla doğrularım.

23/06/2022

Mehmet EVRAN

TUTANAK

Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü' nün/...../..... tarih ve sayılı toplantısında oluşturulan jüri, Lisanüstü Öğretim Yönetmeliği' nin maddesine göre Fotoğraf Anabilim Dalı Yüksek lisans öğrencisi Mehmet EVRAN'ın **“Pandemi Temalı Bilgisayar Oyunları ve Fotoğrafik Görüntü Üretimi”** konulu tezi incelenmiş ve aday/..... /..... tarihinde, saat’da jüri önünde tez savunmasına alınmıştır.

Adayın kişisel çalışmaya dayanan tezini savunmasından sonra dakikalık süre içinde gerek tez konusu, gerekse tezin dayanağı olan anabilim dallarından jüri üyelerine sorulan sorulara verdiği cevaplar değerlendirilerek tezin olduğuna oy ile karar verilmiştir.

BAŞKAN

ÜYE

ÜYE

ÖZET

Bu çalışmada, yeni medyanın bir türevi olan dijital oyunlarda son dönemde canlı yaşamını tüm yönleriyle etkileyen pandemi teması bağlamında fotoğrafik görüntü üretimi incelenmiştir. Covid-19 hastalığı ile oluşan pandemi durumu beraberinde belli kısıtlamalar getirerek bireyleri yalnızlaştırıp yaşadıkları zamanda soyutlamıştır. Bireyler yaşadıkları zamandan soyutlanırken dijital oyunlar içerisinde yaratılan sanal dünyada var olmaktadır. Pandemi temalı dijital oyunlarda üretilen sanal fotoğraflar oyuncu olan bireyin var olduğunun göstergesi olmuştur. Fotoğrafın gelişen teknolojiyle birlikte sanallaştığı ve varoluş göstergesi olduğu çeşitli disiplinlerce ele alınıp değerlendirilmesi gerekmektedir. Tezimiz, fotoğrafın sanallaşırken gerçekten sanala; sanaldan gerçeğe bir aktarım yaptığı düşüncesi üstünde geliştirilmiştir. Üç bölümden oluşan tezimizde, ‘Fotoğrafik Görüntü Üretimi Pandemi Temalı Bilgisayar Oyunları Bağlamında Nasıl Şekillenmiştir? Sanal fotoğraf gerçekliğin oluşmasında nasıl bir gösterge yapısındadır? Sorularına geçerli yanıtlar aranmıştır. Yaptığımız araştırmalarda hipotezimizi destekleyen bulgulara ulaşılmıştır. Dijital oyunların yeni medyanın bir türevi haline gelmesiyle yaratılan sanal oyun evrenlerinin içinde yaşanan zamana aktarımı fotoğraf aracılığıyla olduğu görülmüştür. Fotoğrafın, gerçek ve sanal bağlamlarını aynı düzlem üzerinde farklı zaman algıları ile oluşturduğu araştırılmıştır. Dijital oyunlar ve son dönemde canlı yaşamını olumsuz etkileyen pandemi temasını konu edinen bilgisayar oyunlarında üretilen fotoğrafik görüntü üretimlerinden örnekler verilerek analiz edilmiştir. Fotoğrafik görüntü üretiminin dijital oyunlarda yaratılan sanal dünyada sanal fotoğraf makinaları ile oluşturulduğu gözlemlenmiştir. Fotoğraf o anın bir yansıması olarak sanalın reel yaşamdaki göstergesidir. Fotoğrafın geçirdiği dönüşüm dijitalleşip sanallaşma bağlamında dijital oyunların içerisinde gerçekleştiği analiz edilmiştir. Bu dönüşümün neticesinde fotoğrafın, var olan gerçeklik algısının sanal evrenlere ve dijital oyunlarda yaratılan sanal algısının gerçek yaşama aktarımını yaptığı tespit edilmiştir. Bu ilişki; gelişen ve ilerleyen teknolojiyle birlikte her şeyin sanallaştığı dönemde yeni medyanın bir unsuru olan dijital oyunlarda fotoğrafın dönüşerek sanallaşması bağlamında biçimlenmektedir.

Anahtar Sözcükler: Pandemi, Bilgisayar oyunu, Fotoğraf, Sanal, Yeni medya



ABSTRACT

In this study, photographic image production in digital games, which is a derivative of new media, has been examined in the context of the pandemic theme, which has recently affected all aspects of live life. The pandemic situation caused by the covid-19 disease has brought certain restrictions with it, isolating individuals and has abstracted them at the time they live. While individuals are isolated from the time they live in, they exist in the virtual world created within digital games. Virtual photographs produced in pandemic-themed digital games have been an indication of the existence of an individual who is a player. It should be handled and evaluated by various disciplines where photography has become virtual with the developing technology and is an indicator of existence. Our thesis is that while your photo becomes virtual; It was developed on the idea that it makes a transfer from virtual to real. In our thesis, which consists of three parts, 'How is Photographic Image Production Shaped in the Context of Pandemic Themed Computer Games? What kind of indicator structure does virtual photography have in the formation of reality? Valid answers to the questions were sought. In our research, findings supporting our hypothesis have been reached. It has been seen that the transfer of virtual game universes created by digital games to become a derivative of new media, to the time lived in, is through photography. It has been researched that photography creates its real and virtual contexts on the same plane with different time perceptions. It has been analyzed by giving examples of photographic image productions produced in computer games, which are about the theme of digital games and the pandemic that has negatively affected living life in the last period. It has been observed that photographic image production is created with virtual cameras in the virtual world created in digital games. As a reflection of that moment, photography is an indicator of the virtual in real life. It has been analyzed that the transformation of photography takes place in digital games in the context of digitalization and virtualization. As a result of this transformation, it has been determined that photography transfers the existing perception of reality to virtual universes and the virtual perception created in digital games to real life. This relationship; In the era where everything becomes virtual with the developing

and advancing technology, digital games, which are an element of the new media, are shaped in the context of the transformation and virtualization of photography.

Keywords: Pandemic, Computer game, Photography, Virtual, New media



ÖNSÖZ

Bu tezde, pandemi temalı bilgisayar oyunlarında üretilen fotoğrafik görüntüler incelenmiştir. Bilimsel çalışmaların literatürdeki bilgileri ile analiz edilip sonuçlandırılmıştır. Araştırma aşamasında günlük yaşamda gelişen ve ilerleyen teknolojiyle birlikte her alanda karşılaştığımız dijital oyunların fotoğraf üretimini dönüştürdüğünü fark ettim. Yeni medyanın bir türevi haline gelen dijital oyunlarda fotoğrafın sanallaşması en önemli noktalardan birisi oldu. Alışılmışın dışında fotoğrafın sanal bir şekilde üretilmesi ve gerçek yaşama aktarılması yaratılan sanal dünyalarda oluşmuştur. Canlı yaşamını tüm yönleriyle etkileyen covid-19 pandemisi bireyleri gerçek yaşamdan soyutlarken sanal dünyada üretilen fotoğraflar varlığının göstergesi olmuştur. Bu yapıyla beraber fotoğrafın dönüşerek sanal algı bağlamında gerçek ve sanalı birleştiren bir unsur olduğunu analiz ettim. Yapacağım yeni araştırmalarda fotoğrafın dönüşümünü ve değişen yapısını inceleyip üstlendiği rolü incelemeye devam edeceğim. Bu çalışmanın her aşamasında engin bilgisiyle yol gösteren, desteğini hiçbir zaman esirgemeyen ve deneyimlerini sürekli aktaran lisans ve yüksek lisans eğitimim boyunca kendisinden çok şey öğrendiğim danışmanım Doç. Dr. Sadık TUMAY başta olmak üzere fotoğraf bölümündeki tüm hocalarıma, tez süreci boyunca manevi olarak yanımda olan ve destekleriyle beni cesaretlendiren bütün arkadaşlarıma, sevgi ve inançlarıyla bana daima destek olarak inancımı arttıran eşim Tülay'a ve aileme sonsuz teşekkür ederim.

Mehmet EVRAN

Haziran, 2022

İÇİNDEKİLER

YEMİN METNİ	ii
TUTANAK	iii
ÖZET	iv
ABSTRACT	vi
ÖNSÖZ	viii
ŞEKİLLER LİSTESİ	xii
TABLolar LİSTESİ	xv
KISALTMALAR	xvi
GİRİŞ	1

1. BÖLÜM

ÇALIŞMA ANALİZİ

1.1. Çalışmanın Arka Planı ve Problem Açıklaması	4
1.2. Çalışmanın Önemi	11
1.3. Metodoloji ve Araştırma Soruları	13
1.3.1. Araştırma Soruları	15

2. BÖLÜM

TEORİK ÇERÇEVE

2.1. Bilgisayar Oyun Evreni	18
2.2. Gerçekten Sanala Sanaldan Gerçeğe	24

2.3. Oyun Evreni	28
------------------------	----

3. BÖLÜM

VERİLERİN ANALİZİ

3.1. Pandemi Teması ve Dijital Oyun	38
3.2. Salgın ve Oyun Arasındaki Bağlantı	43
3.2.1. Left 4 Dead	45
3.2.2. The Last of Us	46
3.2.3. Resident Evil	47
3.2.4. A Plague Tale	48
3.2.5. Dayz	49
3.2.6. The Division	50
3.2.7. Bloodborne	51
3.2.8. Days Gone	52
3.3. Bilgisayar Oyunlarında Kurulan Sanal Gerçeklik	54
3.4. Yeni Medya Olarak Dijital Oyun	58
3.5. Pandemi Temalı Bilgisayar Oyunlarında Fotoğrafik Görüntü Üretimi	60
3.5.1. Oyun ve Sanat	60
3.5.2. Dijital Oyun ve Fotoğraf	62
3.5.3. Sanal Fotoğraf	68
3.5.4. Pandemi Temalı Bilgisayar Oyunları	82
3.5.5. Pandemi Temalı Bilgisayar Oyunları ve Fotoğrafik Görüntü Üretimi	86

SONUÇ	104
KAYNAKÇA	105
ÖZGEÇMİŞ	



ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil 1. Tennis for Two Video Game, 1958	29
Şekil 2. Spacewar Video Game, 1962	30
Şekil 3. İlk ticari oyun, Computer Space, 1971	31
Şekil 4. Dayz Oyunu - Oyunun Nerede Devam Edeceğini Oyuncunun Belirlemesi	34
Şekil 5. Dayz Oyunu - Tercih Bölümü	35
Şekil 6. The Division Oyunu – Kahramanlık Kurtarıcı Göstergesi	41
Şekil 7. Days Gone Oyunu – Zombilerle Savaş	41
Şekil 8. Dayz Oyunu – Tek Kalmışlık	42
Şekil 9. Left 4 Dead Oyunu – Virüs Bulaşma Anı	45
Şekil 10. The Last of Us Oyunu – Yok Olan Dünya Düzeni	46
Şekil 11. Resident Evil Oyunu – Hastalıklı Zombiler	47
Şekil 12. A Plague Tale Oyunu – Kara Veba ve Fareler	48
Şekil 13. Dayz Oyunu – Salgın Durumu ve Pandemi Göstergeleri	49
Şekil 14. The Division Oyunu – Hastane Tasviri	50
Şekil 15. Bloodborne Oyunu – Hastalıkla Başkalaşım ve Yayılma	51
Şekil 16. Days Gone Oyunu – Hastalık Göstergesi Kıyafetler	52
Şekil 17. Gta V Oyunu – Gerçek ve Sanal Görüntü 1	66
Şekil 18. Gta Oyunu - Gerçek ve Sanal Görüntü 2	66
Şekil 19. Gta V Oyunu – Realistik Işık Kullanımı	67

Şekil 20. Firewatch Oyunu – Oyun İçerisindeki Sanal Fotoğraf Makinası Vizörü	70
Şekil 21. Firewatch Oyunu – Fiziki Baskılar	70
Şekil 22. Gareth Damian Martin – Oyundan Oluşturulan Analog Fotoğraf 1	71
Şekil 23. Gareth Damian Martin - Oyundan Oluşturulan Analog Fotoğraf 2	72
Şekil 24. Wild Earth African Safari – Oyuna Giriş Ekranı	73
Şekil 25. Wild Earth African Safari – Oyun İçi Sanal Fotoğraf Makinası Kullanımı	75
Şekil 26. Kent Sheely – Tarihi Fotoğrafların Sanal Ortamda Yeniden Oluşturulması 1.	76
Şekil 27. Kent Sheely - Tarihi Fotoğrafların Sanal Ortamda Yeniden Oluşturulması 2 .	76
Şekil 28. Kent Sheely - Tarihi Fotoğrafların Sanal Ortamda Yeniden Oluşturulması 3 .	77
Şekil 29. The Last of Us – Yüzdeki Mimiksiz Yapı	77
Şekil 30. The Last of Us – İfadesizlik	77
Şekil 31. Gran Turismo – Tanıtım Çekimi	80
Şekil 32. Gran Turismo – Gerçeğe Yakın Görüntü	81
Şekil 33. Plague Inc. – Dünya Haritası	85
Şekil 34. Plague Inc. – Virüs İçeriği	85
Şekil 35. Plague Inc. – Temsili Virüs	85
Şekil 36. The Last of Us Oyunu – Yok Olan Dünya Düzeni	91
Şekil 37. The Last of Us Oyunu – Kahramanlık Görüntüsü	92
Şekil 38. The Last of Us Oyunu – Zombilerin Tasviri	93
Şekil 39. A Plague Tale Oyunu – Viktoryan Oyun Tasarımı	94

Şekil 40. A Plague Tale Oyunu – Kaçış Eylemi	94
Şekil 41. A Plague Tale Oyunu – Kahramanlık Işığı	95
Şekil 42. Dayz Oyunu – Salgın Kıyafeti	96
Şekil 43. Dayz Oyunu – Kahramanlık	97
Şekil 44. A Plague Tale Oyunu – Hastalıklı İnsanlarla Savaş	97
Şekil 45. The Division Oyunu – Hastane Tasviri	98
Şekil 46. The Division Oyunu – Tek kalmışlık	99
Şekil 47. The Division Oyunu – Kahramanlık	99
Şekil 48. Days Gone Oyunu – Bakış Açısındaki Farklılık	101
Şekil 49. Days Gone Oyunu – Salgın Göstergeleri	101
Şekil 50. Days Gone Oyunu – Alt Açı Kullanımı	102

TABLÖLAR LİSTESİ

Tablo 1. Gerçek ve Sanal Dünyada Oyun-içi Fotoğraf	69
Tablo 2. Dijital Etkileşim Değişimi	88



KISALTMALAR

AR (Augmented Reality): Artırılmış Gerçeklik

PS (Playstation) : Oyun Konsolu



GİRİŞ

Oyun kavramı geçmişten günümüze insan yaşamının bir parçasıdır. Belirlenmiş kurallar çerçevesinde insanların özgür eylemleriyle ilerlediği sanal hikayelerdir. Oyunlar anlamlı bir işlevdir ve her oyunun bir anlamı vardır. Bir ifade aracı olduğu gibi kültür yaratmasıyla birlikte farklı yapıları içerisinde barındırır. İçinde bulunduğu çağın gereksinimleriyle beraber varlığını korumaya devam eder. Çünkü oyun bir madde değil ruhsal bir süreçtir. Var olduğu zaman içerisinde bulunduğu andaki ruhsal süreci temsil eder. Bir anlatış biçimi olmaya devam eder.

Oyun kavramı zamanın döngüsünde teknolojik ve yaşamsal gelişmelerle birlikte boyut değiştirip beraberinde bağlamı sanallaşıp dijitalleşmiştir. Oyun kavramının yeni dönüşümü olan dijital oyunlar teknolojik gelişmeyle beraber sadece eğlence nesnesi olmaktan çıkarak endüstriyel bir tasarımla ticari bir meta halini alır. Günümüz zamanında teknolojik ilerleme ve yeniliklerle birlikte dijital oyunlar günceli yakalamak için gelişir. Dijital oyunlarda görsel etkileşimin gücüyle insan yapımı dünyalar yaratılarak nesne olarak üretilen oyunların sanallaştırılıp dijitalleştirildiği analiz edilir.

Dijital oyunlar devamlılığı için güncel konuları takip eder ve hikayesinde işler. Günümüz döneminde canlı yaşamını tüm yönleriyle etkileyen pandemi durumunu dijital oyunlarda tema olarak görülür. Gerçek zamanda pandeminin yarattığı sınırlandırılmış yaşam içerisinde soyutlanan birey, pandemi temalı bilgisayar oyunları ile birlikte kontrol etme hazzına erişmiştir. Gerçek ve sanalın tek düzlem üstünde aynı bağlamda sunulduğu bu durumla birlikte yaşadığı zaman içerisinde dijital oyunlar oyuncu olan birey için farklı bir zaman algısı yaratmıştır. Bireyi etkileyen bir unsur olan pandemi durumu oyun içerisinde oyuncunun isteği ve düşüncesi doğrultusunda şekillenir.

Yaratılan dijital oyunlarla birlikte gerçeği içinde barındıran yeni dünyalar oluşturulmaktadır. Oluşturulan yeni dijital dünyada oyun bağlamında sınırsız değiştirebilme, gerçek yaşantıda yapılamayacak birçok işlevi ekleyebilme olanağını sunar. Dijital oyunlarda oluşturulan sanal oyun evreninde oyuncu olan birey pandemi temasıyla birlikte yaşadığı dönemde etki edemediği durumunu kendisi kontrol etmeye başlar. Dijital oyunun oyuncuya verdiği güç algısı bakımından oyunlarda deneyim

gerçek, deneyimin yaşandığı ortam sanaldır. Bu hazzı yaşadığı ortamda varoluş göstergesi fotoğraf ile gerçekleşir. Fotoğraf oyuncunun o andaki bir kanıtı, sanal evren içerisinde var olma göstergesidir.

Bilgisayar oyunlarında fotoğrafik görüntü üretimi bir belge niteliğinde olurken aynı zamanda varoluş sorununa bir çözüm üretmektedir. Oyuncu olan bireyin sanal gerçeklikte yaşadığı durumların ve anların birer kanıtı ve oyuncunun varlığının yansıması haline geldiği gözlemlenmektedir. Teknolojik gelişme ve yaşanan dönemin beraberinde getirdiği gerçekliğin sanalda yaşanmasıyla birlikte oyuncu olan birey içinde bulunduğu zamanda varlığı soluklaşırken oyunlar aracılığıyla tekrardan canlanmaktadır. Nasıl içinde yaşadığımız şimdiki zamanda fotoğraflar geçmiş zamana yönelik birer varoluş göstergesi olmaktaysa sanallaşan dünyada da belli bir hayat yaşanan bilgisayar oyunlarında da varoluş göstergesi olmaktadır. Gelecek zamanın durumlarından biri olan sanal yaşantılar oyunlar ya da simüle evren üstünden gerçekleşeceği için dijital oyunların varlığı yadsınamaz bir şekilde varlığını koruyacak hatta üstüne çektiği ilgiyi daha arttıracaktır. Gelişen çağın beraberinde getirdiği durumla birlikte her şeyin sanallaştığı bir dünyada fotoğraf oluşturma durumu da gelişerek sanal evrende gerçekliği korumaya devam eder.

Zamanın döngüsünde değişen ve gelişen teknolojiyle birlikte dijital oyunlar günceli konu olarak çok iyi işlemekte ve takip etmektedir. Dijital oyunların yaratmak istediği ilgi odağı noktası olmak eylemi günceli takip etmeyle oluşmaktadır. Güncel konuların ve gelişmelerin oyun içerisinde yer alması oyunun oyuncu olan birey için önemini arttırmaktadır. İçinde yaşanan zamanın yansımasını yaratıp gerçek dünyanın kontrolünü yarattığı sanal dünyada oyuncuya sunmaktadır. Gerçeğin sanala ve sanalın gerçeğe dönüşmesi fotoğrafik görüntü üretimi ile birlikte oyuncu olan bireye daha da empoze edilmektedir. Fotoğraf, oyuncu olan bireyin gerçek zaman içerisinde yaratılan sanal evrendeki varlığını temsil eder. Gelişen teknolojiyle birlikte görsel unsurlar arttığı gibi oluşturulan görsel yapı oyuncu olan birey için gerçeğin bir yansıma şeklinde var olur. Oyun içerisinde oluşturulan fotoğraflar, gerçek ve sanalın tek düzlem ve bağlam üstünde oyuncunun varlığını temsil eder.

1. BÖLÜM

ÇALIŞMANIN ANALİZİ

1. ÇALIŞMANIN ANALİZİ

1.1. Çalışmanın Arka Planı ve Problem Açıklaması

Oyun kavramı geçmişten günümüze insan yaşamının bir parçasıdır. Belirlenmiş kurallar çerçevesinde insanların özgür eylemleriyle ilerlediği sanal hikayelerdir. Oyun kültürden daha eskidir diyen Huizinga oyunun tanımını “Oyun, özgürce razı olunan, ama tamamen emredici kurallara uygun olarak belirli zaman ve mekân sınırları içinde gerçekleştirilen, bizatihi bir amaca sahip olan, bir gerilim ve sevinç duygusu ile ‘alışılmış hayat’tan ‘başka türlü olmak’ bilincinin eşlik ettiği, iradi bir eylem veya faaliyettir.” diye açıklar (Huizinga, 2018: 50). Çok eski zamanlardan bu güne kadar varlığını sürdüren oyun kavramı yukarıda anlatılan anlamıyla beraber tüm canlıların yaşamında dönüşerek yer aldı. İlk canlı yaşamından itibaren var olan oyun, onlar için içgüdüsel bir durum olarak görülür. Hayvanlar ve insanlar için oyun bir refleksten daha ötedir. Bir iletişim aracı bir taklit niteliğindedir.

Oyun, anlamlı bir işlevdir. Her oyunun altında bir anlam vardır. İlk çağlardan itibaren canlı yaşamında bir anlatış biçimi olarak form alır. Doğanın taklit edilmesi, duygunun dışavurumu, olduğu andaki hareketin anlatımı niteliğindedir. Bu işlevlerin beraberinde oyunun konuşmadan önce var olduğu söylenir. Ritüelleşen oyun algısı konuşmanın öncesinde bir anlatış biçimidir.

Çok yapıllı olan oyun kavramı, ilk canlı yaşamından günümüze kadar değişik formlarda oluşur. Bir ifade aracı olduğu gibi kültür yaratmasıyla birlikte farklı yapıları içerisinde barındırır. Zamanın döngüsünde evrilerek farklı form ve yapılarda var olur. İçinde bulunduğu çağın gereksinimleriyle beraber varlığını korumaya devam eder. Çünkü oyun bir madde değil ruhsal bir süreçtir. Var olduğu zaman içerisinde bulunduğu andaki ruhsal süreci temsil eder. Bir anlatış biçimi olmaya devam eder.

Oyun kavramı zamanın döngüsünde teknolojik ve yaşamsal gelişmelerle birlikte bağlam değiştirip sanallaşıp dijitalleşmiştir. Bununla birlikte dijital oyunlar kendilerine has özellikleri nedeniyle kolay ulaşılabilir bir yapıya kavuşarak büyük bir oyuncu kitlesine sahip oldu. Oyun kavramının dönüşümü olan dijital oyunlar teknolojik

gelişmeyle beraber sadece eğlence nesnesi olmaktan çıkarak endüstriyel ticari bir meta halini aldı.

Günümüz zamanında teknolojik ilerleme ve yeniliklerle birlikte dijital oyunlar günceli yakalamak için gelişir. Dijital oyunlarda görsel etkileşimin gücüyle insan yapımı dünyalar yaratılarak nesne olarak üretilen oyunların sanallaştırılıp dijitalleştirildiği analiz edilir. Olağandışı bir durum olan pandemi durumu tarihin belli dönemlerinde var olmuştur. Fakat yaşadığımız dönemde Covid-19 salgın hastalığıyla birlikte daha önem verilen bir yapıya kavuştuğu gözlemlendi. Pandemi dönemiyle birlikte yeni medyanın bir türevi olan dijital oyunlarda pandemi (salgın) teması daha çok işlenen bir konu halini aldığı gözlemlenmiş ve analiz edilmiştir. Oyuncu olan bireyin kendi oyun hikayesi çevresinde yarattığı dünyada üstün gelme çabası ve kazanma içgüdüleri oyunların yapısını oluşturur. Sınırları belli olan bir simüle dünyada sınırsızca yapılan eylemlerin sonucu olarak dijital oyunlarda varlığını gösteriyor. Bu çalışmada içinde yaşanılan zamanın bir durumu olan pandemi döneminde salgın temalı bilgisayar oyunlarındaki fotoğrafik görüntü üretimi analiz edildi.

İçinde yaşanılan zamanı etkileyen en büyük unsur olan salgında bir varoluş problemi olarak bilgisayar oyunlarında pandemiye bir tema haline getirmiştir. Pandemi durumunun beraberinde getirdiği bireyi gerçek yaşantıdan soyutlama ve sosyal olma kavramını sanallaştırması bireyin var olma duygusunu değiştirmiştir. Dijital oyunlarda pandemi kavramı yadsınamaz bir şekilde var olur. Çünkü güncel konuları yakından takip eder ve hikayesinde detaylı bir şekilde işler. Hatta geçmiş dönemde salgın konusunu işleyen oyunlar bile pandemi durumuyla birlikte tekrardan güncel duruma gelmiştir. Bireyin kaybettiği var olma duygusu oyunlar aracılığıyla tekrardan bireye sunulmuştur.

Bu çalışmada, yaşanılan zamanda yeni medyanın bir türevi olan dijital oyunlarda pandemi temasında fotoğrafik görüntü üretimi analiz edilir. Büyük bir oyuncu kitlesine sahip olan ve ilgi odağı haline gelmiş dijital oyunlarla, günümüz döneminde bireylere değiştirme ve yeni dünya yaratma özelliği vermesi incelenmektedir. Anlatılanlar ışığında fotoğrafik görüntü üretimi kavramı karşılaştırılarak, bu kavramın bir sonucu olduğunun

araştırılması durumunu ortaya çıkarır. Çünkü dijital dünyada fotoğraf üretimi, oyuncu olan bireyin varlığını diğer oyunculara gösterirken, oyundan elde ettiği tecrübeyi diğer oyunculara aktarır.

Dijital oyunlar görsel etkileşimin gücü ile beraber daha etkili bir yapıya kavuştu. Gelişen teknoloji oyunların görsel tasarım aşamalarını geliştirmiş böylece görsel etkileşim gücünü de bir o kadar kuvvetlenmiştir. Aktarılmak istenen duygu ve düşünceler, verilmek istenen mesaj veya tamamen endüstriyel tasarım üstünden kurularak beklenen ilgi oyuncu olan birey tarafından daha yoğun hissedilir oldu. Buda oyunun kökeninde olan kendinden geçme hali, haz, aşırı tahrik etme gücünü daha iyi gösterir. Gelişen ve değişen teknolojiyle birlikte oyun üreticileri görsel ve yapay zeka anlamında üstün detaylar yansıtmaktadır.

Bilgisayar oyunlarında içinde yaşanılan zamanın ve gelişen teknolojinin beraberinde getirdiği görsel etkileşim çok yüksektir. Görsel kurgu, görsel detaylar ve gerçeğin yansımaları yadsınamaz bir şekilde oyunlarda ana etken haline aldığı gözlemlenir. Görsel etkileşimin yanında yapay zeka unsuru eklendiğinde etkisi daha da artar. Gerçeğin, sanal bir platformu olan bilgisayar oyunlarında birebir yansımaları oluşur. Son dönem teknolojik gelişmeleriyle birlikte görsel anlamda gerçeğin kopyası haline gelir. Durum böyle olunca bilgisayar oyunları yaşanılan zamanın başka bir evrende yansımalarına dönüşür. Oyuncu olan bireye farklı kazanımlar sunmasının yanında üstün bir görsel etkileşim sunmaktadır. Görsel etkileşimin bilgisayar oyunlarındaki en büyük unsuru oyun içinde verilen detayların fazlalığı ve üstün kalitesidir. Bunun sayesinde gerçek yaşantıda var olan tüm unsurlar oyun içinde var olur. Gerçek yaşamın varlığı oyunlarda daha hissedilebilir yapıya kavuşmaktadır.

Yaşanılan zamanın alışılmadık bir durumu olan pandemi, yeni dünya düzenini ve alışkanlıklarını beraberinde getirir. Bunun sonucu olarak eğlence ve boş zaman geçirme eylemi olan dijital oyunun, bireylerin yaşamında daha çok yer almaya başladığı gözlemlenir. Gerek içinde yaşanılan zamanın psikolojisi gerekse gündem takibi yönünden dijital oyunlarda pandemi teması daha çok işlenmeye başlamıştır. Uluslararası bir durum olan ve kontrol dışı gelişen pandemi süreci, dijital oyunlarla birlikte bireylere kontrol

etme hissi sunar. Görsel anlamda etkileyici olan dijital oyunlara içinde yaşanan durumu kontrol etme vb. gibi özellikler eklendiğinde bireyler üstündeki etkisinin daha çok olduğu gözlemlendi.

Yaşadığımız zamanda dijital bağlamın en büyük özelliklerinden bir tanesi güncel olması ve birey üstündeki etkisinin çok hızlı olmasıdır. Endüstrileşen ve ticari bir meta haline dönüşüp tüketim nesnesi olan dijital oyunlar görsel etkileşimle birlikte ilgi odağı haline gelir. Sonucunda dijital oyunlar vazgeçilmez bir durum halini almaktadır. Bireylerin kısıtlamalarla birlikte oyunlara ayırdıkları zamanın arttığı görülür. Kontrolleri dışında gelişen pandemi durumu dijital oyunlarda işlenerek bireylere sanal bir kontrol ve değiştirme özelliği kazandırır. İstediklerini yapabilme, içinde bulundukları durumu değiştirebilme ve yeni bir dünya yaratma gücü vererek kendi sanal gerçeklerini yaratmalarını sağladı.

Pandemi durumuyla sosyalleşme kavramı içinde yaşadığımız zamanda teknolojik yansımalarıyla birlikte sanallaşmıştır. Yaşanılan hayatın içinden bireyi ayırma yalnızlaştırma etkisi yaratmıştır. Alışılmadık ve normal hayatın dışında yaşanan bu süreçte dijital oyunlar, bireyler arasındaki ilişki ve bağ kurma seçeneği sundu. Pandemi temasını işleyen bilgisayar oyunlarında bu durum içerdiği ve bireye sunduğu özellikler bakımından daha da önem kazanır.

Pandemi temalı bilgisayar oyunlarına bakıldığında bölümlenebilir bir yapısı olduğu gözlemlenmektedir. Genel olarak oyun hikayelerinde pandemi durumu; yok olan dünya, zombileşme, hastalıktan kaçış ve salgın kontrolü gibi durumlarda işlenmektedir. Görsel unsurların ve görsel etkileşimin kullanımı çok fazladır. İçinde yaşanan zaman düşünüldüğünde pandemi temalı oyunlar oyuncu olan bireye sınırsız bir kontrol gücü sunmaktadır. Eski bir yapım olmasına rağmen salgın temasını konu edinmiş oyunları bile güncel duruma getirmektedir. Uluslararası düzeyde büyük bir etkiye sahip olan pandemi durumu dijital oyunlarla birlikte gerçek ve sanalın birleşimi niteliğindedir.

Gerçek zaman içerisinde var edilen sanal evren olan dijital oyunlarında, içinde bulunulan zamanda büyük bir etkiye sahip olan konular işlenerek güncel yakalanır.

Güncel yakalandığında oyunun önemi artarak verdiği haz duygusu* artar. Bunu yanında gerçek zamanda yapılamayan veya yapıldığında belli bir yaptırımı olan eylemler dijital oyun içerisinde yapılabilir bir duruma dönüşür. Bu durum dijital oyunlarla birlikte ruhsal süreçte oyuncu olan bireyi etkiler. Yaşadığı zaman içerisinde etki edemediği ve kontrolü dışında gelişen bu durumu dijital oyunlar kontrolü altına almasını sağlamıştır. Yaşadığı hayatı, dijital oyunlarda yaratılan sanal evrende kendi isteği doğrultusunda şekillendirme özelliğine kavuşmuştur.

Gerçek ve sanalın tek düzlem üstünde aynı bağlamda sunulduğu bu durumla birlikte yaşadığı zaman içerisinde dijital oyunlar oyuncu olan birey için farklı bir zaman algısı yaratmıştır. Bireyi etkileyen bir unsur olan pandemi durumu oyun içerisinde oyuncunun isteği ve düşüncesi doğrultusunda şekillenir. Bununla birlikte oyuncu olan bireye kontrol etme gücü yüklenerek verilen haz duygusu şekillendirilir. Yaşadığı zaman içerisinde farklı bir zaman algısıyla sanal ve gerçek dijital oyun üstünden oyuncu olan kontrolü üstünden aktarılır.

Birçok oyunda pandemi teması salgın hastalığın sonucunda yok olan dünyada geçmektedir. Oyuncu olan bireyin tek kalmışlığı ve bunun sonucu olarak dünyayı kurtarma yeniden inşa etme misyonu yüklenmektedir. Diğer bir algıyla oyuncu olan bireye hastalık kontrolü ve engelleme görevi üstlendirilmektedir. Genel anlamda bakıldığında bireye kahramanlık özelliği empoze edilmektedir. Yaşanılan dönemde bir şey yapılamayan ve kontrol dışı gelişen durum dijital oyunla birlikte tamamen bireyin kararlarına göre şekillenmektedir. Buda oyunun sahip olduğu etkiyi daha da artırmaktadır.

Yaratılan dijital oyunlarla birlikte gerçeği içinde barındıran yeni dünyalar oluşturulmaktadır. Oluşturulan yeni dijital dünyada oyun bağlamında sınırsız değiştirebilme, gerçek yaşantıda yapılamayacak birçok işlevi ekleyebilme olanağını sunar. Bunun yanında oluşturulan dijital oyunla birlikte oyuncu olan bireye de belli sınırlar dahilinde özgürlük alanı sunulur. Bu özgürlük alanının sınırları belli dahi olsa içinde yaşanılan hayatta yapılamayan ve yapıldığında belli bir yaptırımı olan birçok

* Hedonizm: *Hazcılık.*

eylemin yapılabilmesi yer alır. Dolayısıyla oyun yaratıcısının sınırları dahilinde belli bir sınırsızlık oyuncu olan bireye verilir.

Oyunun akışını yeniden yaratma, yeni dünya oluşturma veya içinde bulunduğu oyun dünyasının nasıl şekilleneceğini oyuncu olan bireye bırakarak kendi oyun dünyasını yaratma sürecinde yeni özellikler kazanmasını sağlar. Oyun hikayesi belli sınırlarla ve kurallarla belirlenmiş olsa da, oyun içinde yönlendirmeler ve çok olasılıklı yapıyı yönetmek tamamen oyuncunun davranışlarına bırakılmıştır. Oyuncu olan birey oyun karakterinin kaderini kendisi oluşturmaktadır.

Diğer bir nokta dijital oyunların en büyük unsurlarından biri yapay zekayı* da içinde barındırmasıdır. Sınırları belirlenmiş düşünce yapısı içinde yapay zeka oyun içinde kendi kararlarını kendisi vermektedir. Oyuncu bireyin seçimlerine göre belli algoritmalar içinde yapay zeka kendi seçimlerini yapmaktadır.

Günümüz döneminin teknolojik gelişmelerinin yansıması olmasının yanında canlı yaşamını kolaylaştırma adına önemli bir yapıya sahiptir. Tüm bunların yanında dijital oyunlarda yapay zeka, oyunların gerçeklik algısını arttırmaktadır. Yapay zeka gerçeğin taklit edilmesi veya sanalda gerçeğin yaratılmasındaki destekleyici yaratıcı unsur konumundadır. Gerçeklik algısını arttırarak oyuncu olan bireyin ilgisini daha çekici kılmaktadır.

Bunun yanında yaşanan zamanda yapılamayan veya yapıldığında belli bir sonucu olan unsurları içinde barındırır. Sınırsız değiştirme özelliğini dijital oyun oynayan bireye sunmaktadır. Tüm bunların sonucu olarak dijital oyunlar, üstüne kuruldukları konu bağlamında bireye insan yapımı sanal dijital dünyalar yaratma imkanı verdiği gözlemlenmektedir. Salgın hastalıkla beraber kısıtlamaların ve özgürlük alanlarının daralması vb. gibi sonuçları olan pandemi durumu dijital oyunlarda işlendiğinde oyuncu olan bireye değiştirme imkanı sunmaktadır.

* *Artificial Intelligence (AI): Yapay zeka.*

Dijital oyunlar günümüzde yeni medya türlerinden biridir. Görsel etkileşim gücü yadsınamaz bir şekilde güçlü ve vermek istediği düşünceyi doğrudan aktarabilen bir işlevdir. Oyuncu olan bireye; özgür irade, serbest bir alan sunumu, oyun hikayesinin kontrolü ve seçim olanağı veren dijital oyunlar yaşanılan dönemde yoğun ilgi görmektedir. Sınırları ve kuralları belli olan yaşanılan dönemde oyuncu olan birey için sanal bir dünya yaratmaktadır.

Bilgisayar oyunlarında fotoğrafik görüntü üretimi bir belge niteliğinde olurken aynı zamanda varoluş sorununa bir çözüm üretmektedir. Oyuncu olan bireyin sanal gerçeklikte yaşadığı durumların ve anların birer kanıtı ve oyuncunun varlığının yansıması haline geldiği gözlemlenmektedir. Teknolojik gelişme ve yaşanılan dönemin beraberinde getirdiği gerçekliğin sanalda yaşanmasıyla birlikte oyuncu olan birey içinde bulunduğu zamanda varlığı soluklaşırken oyunlar aracılığıyla tekrardan canlanmaktadır. Nasıl içinde yaşadığımız şimdiki zamanda fotoğraflar geçmiş zamana yönelik birer varoluş göstergesi olmaktaysa sanallaşan dünyada da belli bir hayat yaşanan bilgisayar oyunlarında da varoluş göstergesi olmaktadır. Gelecek zamanın durumlarından biri olan sanal yaşantılar oyunlar ya da simüle evren üstünden gerçekleşeceği için dijital oyunların varlığı yadsınamaz bir şekilde varlığını koruyacak hatta üstüne çektiği ilgiyi daha arttıracaktır. Gelişen çağın beraberinde getirdiği durumla birlikte her şeyin sanallaştığı bir dünyada fotoğraf oluşturma durumu da gelişerek sanal evrende gerçekliği korumaya devam eder. Dijital oyunda fotoğraf, oyunun ütopyasının illüzyonundan geriye kalan hafızadır.

Dijital oyunlar verilmek istenen düşünce yapısını doğrudan aktarıp, oyuncu olan bireyi iyi veya kötü anlamda etkilemektedir. Oyunun kontrolünün oyuncuda olması ve oyunu kendi istediği gibi yönlendirebilmesi, kuralları ve sınırları olan gerçek yaşamdan bağımsız sanal bir gerçek dünya yaratmasını sağlamaktadır. Kendi seçimleri ve oyun içinde yaptıklarıyla üstün gelme duygusunu oyuncuya kazandırmaktadır. Oyun içerisinde yaratılan ve oyuncu olan bireye sunulan sanal evren sonsuzluk algısının üstüne kurulur. Oyunu yaratan kişinin koyduğu kurallar çerçevesinde sınırlar oluşturulurken oyuncu olan bireyin seçimleriyle şekillenen oyun yapısıyla sınırsızlık algısı oluşur.

Zamanın döngüsünde değişen ve gelişen teknolojiyle birlikte dijital oyunlar günceli konu olarak işlemekte ve takip etmektedir. Dijital oyunların yaratmak istediği ilgi odağı noktası olmak eylemi günceli takip etmeyle oluşmaktadır. Güncel konuların ve gelişmelerin oyun içerisinde yer alması oyunun oyuncu olan birey için önemini arttırmaktadır. Yaşanılan dönemin yansımasını yaratıp gerçek dünyanın kontrolünü yarattığı sanal dünyada oyuncuya sunmaktadır. Gerçekten sanala sanaldan gerçeğe aktarım fotoğrafik görüntü üretimi ile birlikte oyuncu olan bireye daha da empoze edilmektedir. Bu gerçeğe simüle edilmiş gerçek iç içe geçmiştir. Yaşamlar, artık gerçeklik ilkesinin yerini alan simülasyon ilkesi tarafından belirlenmektedir (Baudrillard, 2011, 3). Fotoğraf, oyuncu olan bireyin gerçek zaman içerisinde yaratılan sanal evrendeki varlığını temsil eder. Gelişen teknolojiyle birlikte görsel unsurlar arttığı gibi oluşturulan görsel yapı oyuncu olan birey için gerçeğin bir yansıma şeklinde var olur. Oyun içerisinde oluşturulan fotoğraflar, gerçek ve sanalın tek düzlem ve bağlam üstünde oyuncunun varlığını temsil eder.

1.2. Çalışmanın Önemi

Geçmişten günümüze oyun kavramı varlığını sürdürür ve tüm canlı yaşamında yer alır. Oyun kavramı zamanın döngüsünde teknolojik ve yaşamsal gelişmelerle birlikte boyut değiştirip dijitalleşip sanallaşmıştır. Oyun kavramının yeni dönüşümü olan dijital oyunlar teknolojik gelişmeyle beraber sadece eğlence nesnesi olmaktan çıkar. Görselliğin kusursuzlaştığı dijital oyunlarda güncel konuların işlenmesiyle birlikte gerçek ve sanalın birleşimi haline gelmiştir. Oyunlar, içinde yaşanılan zamanın yansıması haline gelerek gerçeğin sanal evrendeki temsili niteliğine kavuşmuştur. Yaratılan evrenlerdeki varlığını gerçek üstünden kurarak farklı bir zaman algısını bağlamını oluşturmuştur.

İçinde yaşanılan zamanın alışılmadık olağanüstü bir durumu olan pandemi, yeni dünya düzenini ve alışkanlıklarını beraberinde getirmiştir. Salgın hastalığın beraberinde getirdiği kısıtlamalarla birlikte bireyler çoğu vakitlerini evlerinde geçirmeye başlamışlardır. Bunun sonucu olarak eğlence ve boş zaman geçirme eylemi olan oyunun, bireylerin yaşamında daha çok yer almaya başladığı gözlemlenmektedir. Gerek içinde

yaşanılan zamanın psikolojisi gerekse gündem takibi yönünden dijital oyunlarda pandemi teması daha çok işlenmeye başlamıştır. Uluslararası bir durum olan ve kontrol dışı gelişen pandemi süreci, dijital oyunlarla birlikte bireylere kontrol etme hissi sunmaktadır. Görsel anlamda etkileyici olan dijital oyunlara içinde yaşanılan durumu kontrol etme vb. gibi özellikler eklendiğinde bireyler üstündeki etkisinin daha çok olduğu gözlemlenmektedir.

Dijital oyunların sunduğu sınırsız olanak ve unsurlar içinde yaşanılan dünyanın birebir yansıması niteliğindedir. Bunun yanında yaşanılan zamanda yapılamayan veya yapıldığında belli bir sonucu olan unsurları içinde barındırır. Sınırsız değiştirme özelliğini dijital oyun, oyuncu olan bireye sunmaktadır. Tüm bunların sonucu olarak dijital oyunlar, üstüne kuruldukları konu bağlamında bireye insan yapımı sanal dijital dünyalar yaratma imkanı verdiği gözlemlenmektedir. Salgın temasını konu edinen dijital oyunlarda fotoğrafik görüntü üretimi daha baskın ve yadsınamaz bir durumda yer almaktadır. Salgın hastalıkla beraber kısıtlamaların ve özgürlük alanlarının daralması vb. gibi sonuçları olan pandemi durumu dijital oyunlarda işlendiğinde oyuncu olan bireye değiştirme imkanı sunmaktadır. Dijital oyunların, bireylere değiştirme ve yeni dünya yaratma özelliği vermesi incelenmektedir.

Günümüz döneminde dijital bağlamın en büyük özelliklerinden bir tanesi güncel olması ve birey üstündeki etkisinin çok hızlı olmasıdır. Her şeyin dijitalleştiği yaşanılan zaman içerisinde görselliğin ve etkileşimin yüksek olduğu dijital oyunlar bunun en büyük unsurudur. Oluşturduğu iletişimin ve etkilediği birey sayısının büyüklüğü düşünüldüğünde dijital oyunların oyuncu olan bireyleri etkileme hızı gerçeğin sanalda temsili niteliğindedir. Dolayısıyla içinde yaşanılan zamanı etkileyen en büyük unsur olan salgında bir varoluş problematiği olarak bilgisayar oyunlarında pandemiye bir tema haline getirir. Gerçekten sanala, sanaldan gerçeğe olan bağlantı pandemi durumuyla birlikte iç içe geçmişliğin dijitalleştirilmesidir.

Endüstriyel tasarımın en büyük unsuru görsel tasarım ve etkileşim gücüdür. Dijital oyunlar görsel etkileşimin gücü ile beraber kavramların tanımlanmasında çok daha etkin bir bağlam yaratmışlardır. İlgili bilgisayar oyunu üstüne yapılan analizlerde aktarılmak istenen duygu ve düşünceler, verilmek istenen mesaj gamer (oyuncu olan birey) olan

birey tarafından daha yoğun hissedilir olduğu gözlemlenmektedir. Bu gelişmenin sonucu kendinden geçme hali, haz, aşırı tahrik etme gücünü pekiştiren bir tatmin sağlamaktadır.

Dijital oyunlarda gamer olan bireyin yaşadığı haz duygusu pandemi kavramı üstünden daha da derinleştirilir. Oyunların verdiği güç, kontrol ve sınırsızlık ya da sonsuzluk kavramları oyuncu olan bireye tatmin duygusu vererek hissettiği hazzı artırır. Yaşadığı zaman içerisinde müdahale edemediği ve kontrol dışı olan pandemi durumunu oyuncunun istekleri ve eylemleri doğrultusunda yaratılan sanal evren içerisinde kontrolüne verir. Yaşadığı zaman içerisinde kaybettiği kontrol ve güç unsurları oyun içerisinde oyuncuya sunularak yaşadığı haz duygusu artırılır.

Yeni medyanın bir türevi olan dijital oyunlar, içinde yaşadığımız zamanın sanal dünya gerçeğinin yansımasıdır. Sanal evren üzerinde gerçek olayların veya durumların işlenmesiyle gerçekten sanala bir dönüşüm gözlemlenmektedir. Görsel tasarım süreciyle birlikte dijital oyunlar üstün bir görsel etkileşim yaratmaktadır. Fotoğraf üretimi dijital oyunların başından sonuna yer alırken fotoğraf üretimi ayrı bir yapı olarak oyuncu olan bireyi karşılamaktadır. Dijital oyunların ilerleme sürecinde ekran kaydı alma olarak başlayan fotoğraf üretimi, zamanın döngüsüyle gelişen teknolojiyle birlikte bir varoluş göstergesine dönüşmüştür. Günümüz döneminde yeni medyanın türevi dijital oyunlarda fotoğraf üretimi belge veya kanıt olmasının yanında oyuncu olan bireyin sanal bir evrende gerçek yaşantısının yansıması haline geldiği analiz edilmektedir.

1.3. Metodoloji ve Araştırma Soruları

Pandemi temalı bilgisayar oyunları bağlamında fotoğrafik görüntü üretimin sanallaşması çalışmanın temelini oluşturmaktadır. Disiplinlerarası bir çalışma ile günümüz dönemi yeni medyanın bir türevi olan dijital oyunlardaki pandemi teması ve fotoğrafik görüntü üretimi incelenmiştir. İki ayrı türevin tek düzlem üzerinde birleştirilmesiyle birbirlerini tamamlayıcı yapıda oldukları konu edildi.

İçinde yaşanan zamanın alışılmadık olağanüstü bir durumu olan pandemi, yeni dünya düzenini ve alışkanlıklarını beraberinde getirmiştir. Günümüz döneminde zamanın döngüsüyle birlikte gelişen ve değişen teknoloji, dijital oyunları yeni medyanın bir türevi haline getirir. Görselliğin üst seviyede olduğu dijital oyunlarda fotoğrafik görüntü üretimi dijitalleşip sanallaşmıştır. Bu sanallaşmayla birlikte bilgisayar oyunlarında fotoğrafik görüntü üretimi bir varoluş problematiği haline gelmiştir. Çalışmanın temelinde fotoğraf üretiminin sanallaşması yer alıp pandemi teması bağlamında analiz edilmektedir.

Pandemi durumuyla bireylerin yaşamlarındaki özgürlük alanları kısıtlanarak hareket ortamları mekanların içinde kalmıştır. Alışılmışın dışında olan bu durum kendi düzenini ve özelliklerini beraberinde getirmiştir. Yapılan eylemlerin, durumların ve mekanların dijitalleşip sanallaştığı bir dönem halini almıştır. Bireyler yaratılan sanal evrenlerde gündelik yaşamlarındaki yansımalarını oluşturmuşlardır. Dijital oyunlar güncel konuların ve eylemlerin yapılabildiği ve ilgi odağının merkezinde olan yapılardır. Oluşturulan dijital oyunlarda içinde yaşanan zamanda yapılamayan ve yapıldığında belli bir yaptırımı olan her türlü eylem ve durum yapılabilir. Pandemi dönemi ile birlikte getirilen kısıtlamalarla oyuncu olan birey oyunların verdiği sonsuzluk ve sınırsızlık algısıyla birlikte kaybettiği özgürlük alanını dijital oyunlarda bulmuştur. Güncelin peşinde olan dijital oyunlarda ise müdahale edilemeyen bir durum olan pandeminin kontrolü oyuncu olan bireye sunulmuştur.

Fotoğrafın ilk yıllarından günümüze kanıt niteliğinde olma ve varoluş göstergesi olması özelliği hala korunmaktadır. Gelişen teknolojiyle birlikte üretim teknikleri değişerek ilerlese de bağlamı günümüz içinde yaşadığımız zamanda aynıdır. Her şeyin dijitalleşip sanallaştığı bir dönemde fotoğraf ve fotoğraf üretme bağlamı da sanallaşmıştır. Gerçeğin bir temsili olan fotoğraf dijitalleşme sürecinde sanal ve gerçeğin birleşim noktasında varoluş göstergesi haline gelmiştir.

Bilgisayar oyunlarındaki fotoğraf üretme özelliği ise pandemi durumunda olan ve sosyal medyanın aktif yürütüldüğü çağın gerekliliğinde bir varoluş göstergesi halini almıştır. Yaşanan varoluş problematiği fotoğraf yoluyla kanıtlanabilir bir yapıya kavuşur. Sanal ve gerçeğin birleşimi olan dijital oyunlarda, pandemi temasıyla güncellik yakalanıp

gerçeğin sanal evren içerisindeki varlığı oyuncu olan bireye empoze edilmiştir. Bu çalışmada içinde yaşanılan zamanda farklı bir zaman algısı yaratan pandemi temalı dijital oyunlardaki sanal ve gerçek karşılaştırması yapılmaktadır. Dijital Oyunlar, pandemi temalı oyunlar ve pandemi temalı oyunlarda fotoğrafik görüntü üretimi; sanal ve gerçek bağlamlarının aynı algısal yapıda incelenmesi bir yöntem olarak değerlendirilmiştir.

1.3.1. Araştırma Soruları

Oyun nedir?

Oyun teorisi ve kavramları nelerdir?

Oyunun Sanallaşması Nasıl Olmuştur?

Pandemi ve Pandemi Durumu Nedir?

Pandemi Temalı Bilgisayar Oyunları Nelerdir?

Fotoğrafik Görüntü Üretimi Pandemi Temalı Bilgisayar Oyunları Bağlamında Nasıl Şekillenmiştir?

Fotoğrafik Görüntü Üretiminin Dijitalleşmesi Nasıl Olmuştur?

Bilgisayar Oyunları Sanal Bağlamda Nasıl Dijitalleşmiştir?

Dijital Oyunlar Disiplinler Arası Bir Çalışma Mıdır?

Dijital Oyunların Fotoğrafik Görüntü Üretimi Algısının Oluşmasındaki Rolü Nedir?

Pandemi Temalı Bilgisayar Oyunları Nasıl Bir Bağlam Oluşturmuştur?

Pandemi Dijital Oyunlara Nasıl Etki Etmiştir?

Dijital Oyunların Fotoğrafik Görüntü Üretiminin Sayısallaştırılması Algısının Oluşmasındaki Rolü Nedir?

Sanal ve Gerçek Baęlamında Fotoęrafın Önemi Nedir?



2. BÖLÜM

TEORİK ÇERÇEVE

2. TEORİK ÇERÇEVE

2.1. Bilgisayar Oyun Evreni

Teknolojik gelişmelerle birlikte canlı yaşamında yeni bir algılama yapısı ortaya çıkmıştır. Bilgisayar oyun evreni, reel* yaşamın yansımasının kodlarla yazılımsal olarak sanal ortamda oluşturulmasıdır. Oyun, oyuncu olan bireye gerçek yaşamda yapılamayan veya yapıldığında belli yaptırımları olan tüm unsurları yapabilme imkanı sunmaktadır. Bilgisayar oyun evreni oyun türünden bağımsız genel yapısıyla oyuncu olan bireye sonsuzluk ve ölümsüzlük sunmaktadır. Oluşan bir durumun tekrarı veya yaptırımının olmaması sonsuzluğu yarattığı gibi oyuncunun yapısında doğal bir şekilde var olan haz alma ve güç duygusunu yoğun hissettirir. Bilgisayar oyun evreni, simüle bir dünyanın belli kısımlarının yansıması veya oyun yapısına göre birebir dünya yapısının yansıma şeklinde oluşmaktadır. Türlerine göre farklı yapılarda ya da hikayelerde şekillenmektedir. Gerçekte bulunan eşyaların, yapıların ve duyguların oyun içerisinde yer alması gerçeklik algısının beraberinde getirdiği unsurlardır. Yansıttığı içinde bulunulan zamandan detaylarla birlikte gerçekliğe sanal evrene taşıdığı gözlemlenmektedir.

Dijital oyunlar oyuncu olan bireye, oluşturulma yapısındaki gibi sonsuzluk ve sınırsızlık algısı sunar. Sonsuz sayıda oyuna başlayabilme, istediği kadar durabilme ve yeniden başlayabilme gibi farklı algılar oluşturur. Oluşturduğu bu yapıyla birlikte bireye yaşanan zaman içerisinde farklı boyutlarda farklı zaman algıları yaşatır. Dijital oyunlar aracılığıyla veya oyun tabanlı uygulamalarla farklı sanal evrenler oluşturulmaktadır.

Oyun hikayesi bağlamında oluşturulan sanal dünya gerçeğin temsili niteliğindedir. Her şeyin sanallaşıp dijitalleştiği bu algılama yapısı beraberinde dijital kültürü oluşturmuştur. Dijital kültür “dijital devrim, bilgisayar ve iletişim/telekomünikasyon gibi dijital cihazların hızlı bir şekilde etkilerini anlatan bir son terimdir. Dijital ortamın oluşumuyla birlikte insan ve evreni sonsuza kadar değişmiştir. Dijital kültür özellikle, şaşırtıcı derecedeki kısa zamanda gerçekleşen, toplumsal değişimin hızlanması ve teknolojik dönüşümlerin yaşanmasıyla ilişkilidir” (Creeber, Martin, 2011: 5). “Teknoloji sonucunda

* Gerçek

gelişen makine ve araçlar, insanın fiziksel dünya da daha önce deneyimleyemediği yüksek hızla tanışmasına, dolayısı ile de farklı bir zaman algısıyla yüz yüze gelmesinde rol oynadı” (Kara, 2017: 43-48). Gelişen teknoloji ile beraber insan yaşamındaki unsurlar dijitalleşip sanallaşmaya başladı. Alışılmışın dışında gerçeğin sanallaşması birey üstünde farklı bir zaman algısının oluşmasını sağladığı görülmektedir.

Oluşan dijital kültür beraberinde yeni oluşumları ve farklı algıları yaratmıştır. Birey, daha önce deneyimleyemediği veya aynı hızda durumları algılayamadığı süreci yaşamaya başlar. Hız ve bu hızın verdiği haz duygusu bireyler üstünde etkili olur. Her konuda sanallaşıp dijitalleşme yaşanırken günceli takip eden ve içeriğinde güncel konuları işleyen bilgisayar oyunları bu sanallaşmanın uygulandığı en ilgi çekici dijital evrenler konumuna gelmiştir. Dijital oyunlar, tekil veya toplu oynanabilir yapısı fark etmeksizin oyuncu olan bireyler arasında iletişimi ve etkileşimi sağlayan platformlardır. Durum böyle olunca bilgisayar oyunları önemli bir noktada yer almaktadır.

Oyun, gelişen teknoloji ile beraber varlığını çeşitli platform ve şekillerde var eder. Yaşadığımız dönemde oyun kavramı bilgisayar platformunda dijitalleşip sanallaşmıştır. Genel anlamda güncel konuların çerçevesinde şekillenen bir yapısı olduğu gibi görsel etkileşimle birlikte gerçekliğin birebir yansıması görülmektedir. Yapısı bakımından bakıldığında gerçek yaşamın tüm detayları içerisinde yer almakta ve bu detay çeşitliliği oyunların hikayesi bazında değişime uğramaktadır. O kutsal, yüce varlığın gözetimi-denetimi altından çıkarılıp kendi fizikselliğinde tanımlanmaya çalışan insan bedeni, şimdi artık sinirsel uçları dizilimleri sanki elektro-kimyasal, sanki bilgisayar- terminalleri gibi bağlantılandırılmış yeni tanımıyla adeta ölümsüzlük iddiasındaydı” (Gibson, 1994). Bu bağlamda bakıldığında bilgisayar oyun evrenleri gerçek yaşamın sanalda var olması olsa da gerçekten ayrılan yapıları bakımından birbirinden ayrılır.

Simülasyon ise gerçeğin kurgulanmış modeller aracılığıyla türetilmesidir. Simülasyon ayrıca hipergerçek yani gerçek üstü olarak da adlandırılmaktadır (Baudrillard, 2011: 13). Günümüzde gerçeklik dijitalleşmeyle birlikte sanal evrende yeniden türetilmektedir. Türetilen bu gerçeklik gelişen ve değişen teknolojiyle birlikte sonsuz sayıda tekrardan ve farklı şekillerde üretilebilmektedir. Baudrillard, günümüzde

gerçeğin teknoloji ve makineler ile yeniden üretildiğini söylemektedir. Bu şekilde gerçeğin sonsuz sayıda tekrar üretiminin olanaklı olacağını söylemektedir (Baudrillard, 2011: 14).

Her şeyin, dikişi atıldığı elektronik denetim üstünde, sayısal (dijital) bir şekli var. Artık hiçbir şey fiziksel olanla sınırlı değil. Sanal gerçeklik dünyanın yaşanan gerçekliğine koşut olan, ama elektronik bir sonsuzluk vadeden yeni bir uzay öneriyor size (Naughton, 1999). Bilgisayar oyun evreni, ilerleyen teknolojik gelişmelerle birlikte belli değişimlere uğramıştır. Bulunduğu zamanın ruhunu yakalamak için güncelliğini koruma yapısı önemli konumda tutulmaktadır. Var olduğu dönemdeki gelişmelerin özelliklerinde yapısını oluşturduğu analiz edilmektedir. Sanal gerçeklik bir araç durumunda iken bir yaratıcıya dönüşmüştür.

Yaratılan sanal evrenler birbirinden bağımsız olduğu gibi birbirleriyle uyum içerisinde sanki sanal uzay algısıyla tek düzlemde bağdaşır. Bu sanal evrenlerin en büyük özelliği interaktif bir yapısının olması ve bunun sonucu olarak bireyler arası iletişimin yoğun yaşanmasıdır. Bir nevi bu yapıya iletişimin dijitalleşmesini sağladığı söylenebilir. Sanal evrenlerin varlığı ve bireylerin üstündeki etkisi yadsınamaz bir şekilde görülmektedir. Son dönemin popüler terimi olan metaverse kavramı bunun en yoğun hissedildiği bir platformlar düzlemidir. Sanal evrenlerin var olduğu, dünyanın birebir yansıması ve sanallaşp dijitalleşen her unsur veya eylem metaverse dünyası içerisinde yer alır. Metaverse terimi “Siber toplumsal düzen” olarak açıklanabilir. Dijitalleşen her eylem, durum ve nesnenin içerisinde yer aldığı, interaktif bir yapısı olan, sosyal iletişimin yoğun yaşandığı ve içinde yaşanan gerçek dünyanın yansıması olan sanal evrenler ve evrenler bütünüdür.

“Her on yılda bir bilgi ve iletişim teknolojilerinde bir paradigma değişimi yaşandığını; 1990’larda bilgisayar ile iletişim, 2000’lerde web, 2010’larda mobilin değişim geçirdiğini ve 2020’lerin paradigmasının anahtar kelimesinin Metaverse olduğunu dile getirmektedir (Lee, 2021: 72). Metaverse kavramı gün geçtikçe popülerliğini artırıyor olsa dahi akademik alanda hakkında gerçekleştirilen tartışmalar sınırlıdır (Duan, 2021, 153). Günümüz döneminin

popüler ve yeni bir terimi olan Metaverse, kelimesinin meta (ötesinde) ve universe (evren) kelimelerinden türetildiği; Metaverse’ün ticaret ve eğlencenin ötesinde sanal topluluklar yaratmaya olanak tanıyan bir konsept olduğu; kullanıcıların avatarları aracılığı ile etkileşime geçebildiği üç boyutlu sanal alanı kapsayan yeni nesil bir İnternet olduğu ve siber uzaydaki “dijital büyük patlama” olarak betimlendiği gözlemlenmektedir (Duan, vd. 2021, 13-331). Metaverse’ü yeni bir gerçeklik, anlam dünyası ve iş birliği fırsatları sunan; kültürel, entelektüel ve ekonomik üretim için alt yapı ve etkileşim olanakları tanıyan; farklı gelişmiş teknolojilerin eş zamanlı ve bütünleşmiş bir biçimde kullanıldığı; siber toplumsal bir düzlemde oyun metaverse’leri tanımlanabilir” (Kuş, 2021: 247).

Metaverse kavramı genel olarak bakıldığında kendisi bir oyundur. Oyun yapısı; görsel tasarımda, olay kurgusunda ve oyunsal işlevlerde yer alır. Friedrich Schiller’e göre oyun, bireyi gündelik sorunlardan uzaklaştırır ve bütünlüğü yakalatıp özgürlüğüne kavuşturur. Birey kendisini gerçek dünyada unutup oyun içerisinde var eder. Schiller’e göre “insan oynadığı sürece insandır”. Konunun felsefesi ile ilgili diğer bir düşünce yapısında Friedrich Nietzsche ise oyunu, neden sonuç ilişkisi bağlamında ele alır. İnsan yaşamını pervasızca tüketirken gerçeklik algısını oyunlarda bulur. Gerçeklik keşfedilmelidir. İçinde yaşadığı gerçekliği harcarken sistematik ve düzenli bir yapıda olan oyunlarda gerçekliğe ulaşır. Bu düşünce yapılarına bakıldığında oyun önemli bir işlevdir. Bir gereksinimdir. Metaverse bağlamında oluşturulan sanal evrenlerde oyuncu olan birey kendi yeni gerçekliğini bir oyun yapısında yeniden yaratır. Birebir dünyanın sanal tasarımı olan metaverse bu oyun yapısının bulunduğu ve onun üstüne kurulan düzlemdir. Sanal evren içerisinde oyun ile sanal ve gerçek algısı aynı düzlemde bireye sunulur.

Çoğu araştırmalarda Metaverse’ün giderek popülerliğinin ve öneminin artmasının nedeninin pandemi döneminin dijitalleşip sanallaşmaya olan etkisinden kaynaklandığı açıklanmaktadır. Kang, COVID-19’un fiziksel dünyaya ve farklı değişkenlere bağlı olmadan çözümler sunan dijital dünyaya geçişi hızlandırdığını belirtmektedir (Lee, 2021: 72). Metaverse’ün yükselişini COVID-19 pandemisi dönemindeki yüz yüze olmayan iletişimin sürekliliği ile gerekçelendirmiştir. Diğer yandan, Metaverse’ün popüleritesinin pandeminin başlangıcından ortalama bir yıl sonra artış göstermeye başladığı, ilk kez

2021'in Nisan ayında keskin bir yükseliş kaydettiği ve Facebook Inc.'nin isminin Meta olarak değiştirilmesinden sonra yükselişine ivme kattığı yorumunu Google Trends'in sunmuş olduğu arama verilerine dayanarak gerçekleştirmek mümkündür (Kuş, 2021: 245-266).

Gerçek yaşamın tüm detayları ve unsurları Metaverse sanal evreninde yer alırken tüm bu gerçeklik oyunlaştırılmaktadır. İçinde bulunulan zamanın tüm ayrıntıları ile içerisinde yer alması görsel etkileşim ile beraber oyuncu olan bireye yansıtılmaktadır. Görselliğin üst düzeyde olduğu bir zaman içerisinde olmamız bunun en büyük unsurlarından bir tanesidir. Bu durumda gerçekliğin birebir yansıması Metaverse evreni içerisinde görsel bir yapıyla aktarılmaktadır. Bunun en büyük kanıtı niteliğinde fotoğraf üretimi yer almaktadır.

Birebir dünya yaşantısı içerisindeki gibi evren kavramı temelini oluşturmakta ve farklı yaşam alanlarının var olduğu, farklı birbirinden bağımsız Metaverse platformlarının olması, yapılar yer almaktadır. Gerçeğin birebir yansıması olan bu evren ile birlikte her türlü gerçek zamanda yapılabilen davranış ve uygulamalar içerisinde yer almaktadır. Gerçek evrenin veya yaşamın dışında bireye kendi özgürlüğünü ve değişim gücünü beraberinde sunmaktadır. Bilgisayar oyun evreni oyuncu olan bireylere fiziksel hayatın dışında gerçeğin birebir aktarıldığı ve hatta gerçek yaşantıda sahip olmadığı özellikleri sunmaktadır. İçinde yaşanan yaşantının sadece fiziksel sınırlar içinde olmayıp sanal ve dijital bağlamda da devam ettiğini göstermektedir.

Covid-19 pandemi süreciyle birlikte bu süreç hızlanmış ve bireylerin katılımı yoğun bir şekilde gerçekleşmiştir. Sağlık, eğitim ve sosyal yaşantı gibi fiziksel anlamda yaşanan süreçler bile dijital ortama aktarılmıştır. Geçmiş dönemlerden hazırlıkları yapılan ve gelişim sürecinde olan dijital evren algısı bu süreç ile beraber gelişmesini yoğun katılımlı bir şekilde gerçekleştirmiştir. Bilgisayar oyun evreni, bu yaşanan süreçle birlikte en yoğun katılımın yaşandığı bir alan olmuştur. Gerek insanların sanal sosyal alan yaratma sürecinde gerekse pandemi dönemiyle birlikte var olan hayattan kopmama duygusuyla oyun evreni ilgi görmüştür. Var olma içgüdüğü gereği birey yaşanan hayattaki varlığını korumak eğilimi gösterir. Her alanın dijitalleştiği dünya evreninde

yaşadığı duyguları empoze edebileceği bir alan olan bilgisayar oyun evreni bunu sağlayabileceği bir alan haline gelmiştir.

Fotoğraf var olma algısının en büyük kaynağı ve göstergesi halini almıştır. İçinde yaşanılan zamanda eski dönemlerden bu yana anı ve eski dönemlere ait birer kanıt nesnesi halindedir. Fiziksel olarak var olan fotoğraf, teknolojik gelişmeler ışığında sanal ortamda da varlığını sürdürmeye ve gösterge unsuru olmaya devam etmektedir. Bir diğer düşünce ile Henning’e göre fotoğrafçılık, “Görsel imgeler oluşturma sürecinden daha fazlasıdır ve izleyen için farklı türde bütünleştirilmiş deneyim¹ üreten fiziksel nesne inşa etmenin bir aracıdır” (Henning, 2015: 225). Bilgisayar oyun evreninde önemli bir yere sahip olan fotoğraf çekme işlevi oyun bağlamında farklılık gösterip çeşitli farklı şekillerde oyuncu olan bireyin karşısına çıkmaktadır. Varoluş göstergesi olarak oyuncu olan bireyin kullanımda olduğu gibi bir istatistiksel veri kaynağı olarak oyun yaratıcısının kavramı halini almaktadır.

Oyun evreni, Metaverse’ün temelini oluşturmakla birlikte görsel algının oluşmasındaki en büyük unsur halindedir. Üç boyutlu sanal bir dünyanın oluşturulmasında oyun evreninin kullanımı ve görsel tasarımı varlığını korumaktadır. Yeni medyanın bir türevi haline gelen dijital oyunlarla birlikte görsel algı gelişmiş Metaverse evreninin oluşmasında büyük rol oynamıştır. İlerleyen süreçte her şeyin dijitalleştiği ve varlığını dijital ortamda sürdüreceği olduğu göz önüne alındığında Metaverse evreni gerçeğin sanalda daha yoğun yaşandığı veya gerçeğin direk olarak yaşandığı bir algısal boyuta geçeceği öngörülebilir.

Metaverse evreninin oluşturulmasıyla birlikte gerçek evren algısı birebir olarak dünya kavramı niteliğinde sanal ortamda varlığını gösterecektir. Ünlü rap sanatçısı Travis Scott yeni şarkıları Fornite adlı oyunda düzenlenen konser ile duyurmuştur. Medya şirketi Lightshed, 1,2 milyonu Fornite oyununun içinde olmak üzere 2 milyon insanın konseri canlı takip ettiğini duyurmuştur. (Yılmaz, 2022: 174). İçinde yaşanılan süreçte boyutlar arası bir bağ haline gelen bilgisayar oyun evreni Metaverse kavramıyla birlikte gerçekten sanala, sanaldan gerçeğe zaman akışında önemli bir yol oluşturmaktadır. Sanal evren

¹ *Embodied experiences: Soyutlaşmış deneyimler.*

algısının yaratılma sürecinde kaynak oluşturma bağlamında yaratıcı görevi üstlenmektedir.

2.2. Gerçekten Sanala Sanaldan Gerçeğe

Gerçeklik algısının, günümüzde farklı yapılarla bir araya gelerek dijitalleşip sanallaştığı görülmektedir. İçinde yaşadığımız zaman diliminde teknolojik gelişme ve ilerlemelerle birlikte yaşanan olayların yansımada yaşam döngüsü değişime uğrar. Bu beraberinde insan yaşamının vazgeçilmez bir ögesi olan gerçekliğe farklı boyutlar kazandırır. “İnsanlık tarihi, yaşamın değişimi, yeni gerçekliklerin ortaya çıkmasının ve deneyimlenmesinin örnekleriyle doludur.” (Tumay, 2022: 346-359). Her dönem beraberinde kendi gerçekliğini yaratmıştır. İçinde bulunulan zamanın getirdiği şartlara ve olaylara göre gerçekliğin şekil aldığı gözlemlenir.

Sanal gerçeklik teknolojisinin tarihsel gelişimi incelendiğinde, Charles Wheaton (1838) tarafından icat edilen stereoskop ile başladığı görülmektedir. İlerleyen süreçte, 1962 yılında Morton Heilig “Sensorama” adlı beş duyunun kullanımı ile kişilere sürükleyici bir deneyim yaşatan makineyi geliştirmiştir (Regrebsubla, 2016: 4). Ivan Sutherland tarafından yapılan araştırmalar neticesinde 1960’lı yılların devamında başa takılan ekranlar üzerine çalışmalara devam edilmiştir. 1920’lerin sonuna gelindiğinde Edward Link (1929), ilk uçuş simülörünü icat etmiştir. Bu makinede görsel ekran olmasa da kullanıcılar tarafından gerçek bir düzlemdeymiş gibi hareketlerin hissedilmesi sağlanmıştır. 1970’li ve 1980’li yıllarda gelişen optik ve dokunmatik ekran teknolojileri ile birlikte sanal alanlarda hareketlerin sağlanacağı makineler üretilmeye devam etmiştir (Demirezen, 2019: 6).

Oyunun, kültürün temeli olduğunu dile getiren Huizinga’ya göre insanlar hayatı oyun oynar gibi şekillendirmiştir (Huizinga, 2010: 134). Kullanımına ve oyunlarına işaret ettiğimiz dil ve diğer toplumsal faaliyetler de bizim oyunlarımızdan ibarettir (Huizinga, 2010: 21). Huizinga’ya göre herşey bir oyundur. Bu düşünce yapısı beraberinde şu her oyun kendi gerçekliğini beraberinde yaratır düşüncesini oluşturur. Teknolojik gelişmeler

ve deęişimlerle birlikte oyun ve oyunun yarattığı gerçeklik evrilerek dijitalleşip sanallaşmıştır. Oyun kavramının; “olağan hayatın dışında yer aldığı hissedilen, özgür ve ‘kurmaca’ ama yine de oyuncuyu tamamen içine çekme yeteneğine sahip bir eylem” (2006: 31) olarak tanımlanabileceğini belirtmiştir. (Cantaş, Koluvaçık, tarihsiz: 411-436).

Immanuel Kant’a göre: bizim numenler dünyasını algılamamızın tek yolu onun fenomenler dünyasına etkisidir. Deneyimlediğimiz dış dünya, dünya gerçeğı deęil, zihnimizde tasarladığımız içsel bir sanal gerçeklikten ibarettir (Lehar, 2003). Ayrıca bir şeyin gerçek olduğunu söylemek ile var olduğunu söylemek farklıdır. Gerçek şemalaştırılabilir ve sezgide yer alır; ancak var olan şemalaştırılamayabilir. Sezgide yer alamayacak numenal bir dünyanın şeyi, var olsa da gerçek olmayabilir. Gerçek olmak göreceli bir kavram iken, var olma böyle deęildir (İnan, 2005: 9). Felsefe tarihinde gerçeğin göreceliğine ve sanallığına ilişkin benzer sorgulamalar çoktur (Simanek, 2014).

Sanal ortamların hayatın her alanında kendisini göstermesiyle birlikte gündelik yaşamda var olan birçok faaliyet dijital olarak kendini göstermeye başladı. Sanal ortamların sınırlarının genişlemesi ve hayatın her alanına yayılmasıyla birlikte yadsınamaz bir yapıya kavuştu. Buda beraberinde yeni gerçeklikleri ortaya çıkardı. Gerçek yaşamın, evrenin sanal ortamda birebir var edilmesiyle gerçek sanal ortama taşınır. Sanal ortamda gerçeklik algısı bireye farklı platformlar üstünden aktarılır. Diğer bir tabirle gerçeği dijitalleştirerek canlı olan bireye farklı sanal ortamlarda deneyimlemesini sağlar. Felsefi sorgulamalar neticesinde sana gerçek ve gerçek paralel olarak düşünülür.

Gerçeğin sanallaşması insan yaşamında farklı bir zaman algısı yaratır. Günümüz zamanında canlı yaşamını etkileyen bir durum olan pandemi, bilgisayar oyunlarında tema olarak işlendiğinde sanallaşp kontrol edilebilir bir yapıya kavuşur. Bunun sonucunda pandemi temalı bilgisayar oyunlarında fotoğrafik görüntü üretildiğın farklı bir boyutta oyuncuya sunulan pandemi gerçek yaşam içerisine tekrardan farklı bir algılama düzeyinde aktarılır. Gerçekte var olmayan ama yaşanan hayat kadar gerçek olan bir algı oluşturur. Gerçeğe yeni bir boyut kazandırarak anlamını kuvvetlendirir.

Yarattığı farklı bir zaman algısı verdiği haz duygusunu kuvvetlendirir. Yaratılan sanal evrenlerde içinde bulunulan hayatın bütün dinamikleri yer alırken beraberinde gerçekte olmadığı kadar bireye özgürlük alanı sunar. Gerçeğin sanallaşmasıyla birlikte insan hayatında var olan duygular, hazlar ve durumlar değişime uğramıştır. Yaşanılan an içerisinde oluşan durumlar daha yoğun hissedilir hale gelmiştir. Buda beraberinde sanalı daha benimsenir bir duruma kavuşturur. Gerçeğin sanala aktarılmasıyla birlikte kazandığı yeni boyut onu daha hissedilir bir yapıya kavuşturur.

Sanal gerçeğin gündemdeki göndergesi olan video oyunlar, Simülasyon Teorisi'ne göre paralel birer gerçektirler (Frasca, 2003: 225). Bir oyun olarak değerlendirilen simülasyonun hayattaki yeri betimlenmeye çalışılmakta, oyundaki gerçeklik hayata uyarlanmaktadır (Game Studies, 2014). Simülasyon Teorisi'ne göre simülasyon bir gerçekliktir. Buna karşılık hayat da bir simülasyondur (Bostrom, 2010). Hayattaki ilerleyişimiz oyundaki seviye atlama ve tecrübe birikimine benzer (Bostrom, 2003: 12). Fizik biliminin çağlar boyunca geçirdiği paradigmlar ve Görelilik Teorisi, Simülasyon Teorisi'ne kanıt olarak sunulmaktadır (Stricherz, 2014). Görelilik Teorisi'nin vurguladığı gözlemcinin belirleyici niteliği, insanın oyuncu olarak belirleyici olmasına atfedilmiştir. Bununla birlikte bilgisayar ortamı ve enerjinin durumu da evrenin genel görünümüne uygun bir seyirdedir. Evrenin bir bilgisayara benzetildiği akademik çalışmalar gün geçtikçe çoğalmaktadır (Lloyd, 2012: 8-15).

Roger Caillois'nın betimlediği oyun özellikleri de simülasyona, sanal gerçeğe ve dahi hayata uyarlanabilir. Caillois'ya göre oyun: özgürdür, bağımsızdır, kesin değildir, ürün vermez (başlangıçtaki gibi biter), kuralları vardır, ikincil bir gerçek içerir (Caillois, 2001: 10). Oyundaki gerçekler ise bize Platon'un Mağara Alegorisi'ni anımsatır. Hayattaki gerçeklerimiz mağaraya hapsolmuş ve gölgeleri gerçek sanan mahkûmlarinkine benzer (Cohen, 2014). Kendi gerçekliğimizi kendimiz izleyemediğimiz için oluşturulan sanal gerçeklikleri izleyip deneyimleyebiliriz. Hayatın gerçekliği bir oyun olarak düşünüldüğünde oluşturulan sanal gerçeklik bu oyunun karmaşık bir yansımasıdır.

Gerçeklik algısının sanala taşınmasındaki en önemli faktör dijital oyunlardır. Video oyunu sektörü 100 milyar doları aşkın pazar büyüklüğü ile eğlence içerdiği kadar ticaret de içermektedir (Meulen, 2014). Dijital oyunlar büyüyen bir ekonomiyi içerisinde barındırır. İçerisinde gerçek evrenden birebir anlar veya nesneler barındırarak bu etkisini kuvvetlendirir. Gelişen teknolojiyle birlikte birebir dünya hayatı sanal evren içerisinde yer alır. Gerçek hayatta var olan durumların ve olayların dijital oyunlarda yer alması oyuncu olan bireyin üstündeki etkisini artırır. Onu daha ilgi çekici kılar ve odak noktası haline gelir.

İçinde yaşanan zamanda sanallık dış gerçeklikten daha önemli hale gelmiştir. Normal yaşantıda yapılamayan ve yapıldığında belli bir yaptırım olan tüm olaylar dijital oyunlar içerisinde yapılabilir bir yapıdadır. Oyunların verdiği haz duygusuyla beraber gerçeklik algısı birleşerek etkisini kuvvetlendirir. Gündelik yaşamda kontrol dışında olan durumları oyuncu olan bireye sunarak gerçekliğin sanal ortamda değişmesini sağlar. Bunun sonucu olarak olaylar ve durumlar nesnellik kazanır. Oyuncu olan birey bunun sonucu olarak içerisinde yaşadığı zamanın dışında paralel bir zaman algısını yaşar.

Dijital oyunlar sanal ortamda gerçekliği inşa eden bir yapıdadır. Geçmişten günümüze oyunların gelişimi bu gerçeklik duygusunu daha hissedilir ve kalıcı bir konuma getirdiği görülür. Sunduğu özgürlük alanıyla birlikte verdiği haz duygusu daha yoğunlaşır. Bu durum gerçeğin sanal varoluşunu oluşturur. Gerçeğin sanal ortamda var olmasının gerçeğe yansımaları da aynı şekilde oluşur. Gerçek sanalda var olduğu gibi aynı gerçeklik sanaldan gerçeğe aktarılır. Farklı zaman algıları tek bir düzlem üzerinde birleşmiş olur. Gerçek, sanal ve yaşanan ortam bağlamında var olur. İnsan yaşamında bulunan var olma problematiği değişen ve sanallaşan gerçeklik algısı üzerinden inşa edilir.

Dijital oyunlarda işlenen konuların güncel olması sanal ortamlardaki gerçeklik algısını güçlendirir. Bilgisayar oyunlarında pandemi durumunun tema olarak işlenmesi var olan gerçeklik yapısını oyun içerisine taşır. Yaşanılan zamanda oyuncunun pandemiden dolayı yaşadığı duygu ve düşünce yapısı oyun içerisinde oluşması sağlanarak oyuna gerçeklik unsuru eklenir. Birebir içinde yaşanan zamanda oluşan durumların ve

olayların sanal ortamda var olması sanal gerçekliğin kabul edilmesini kolaylaştırır. İçinde bulunulan durumların farklı zaman algısında dijital oyunlarda yaratılması oyuncu olan bireye kontrol yetisi kazandırır. Gerçekten sanala aktarımda bir köprü durumunu gören bu bağlam yine aynı şekilde sanaldan gerçeğe dönüşümde ara yapıda bir bağlam oluşturur.

“Günümüzde gerçek artık minyatürleşmiş hücreler, matrisler, bellekler ve komut modeller tarafından üretilmektedir. Bu sayede gerçeğin sonsuz sayıda yeniden üretimi mümkün olmaktadır.” (Kurttaş, 2018: 11). İçinde yaşanan zamandaki gerçek sanal yapılarda farklı zaman ve bağlamlarda yeniden üretilmektedir. Çoklu gerçeklik yapısı bu sayede var olmaktadır. Anlam bağlamında aynı kalmasının yanında algı olarak yaratılan evrenin değerlerini yansıtmaya başlar.

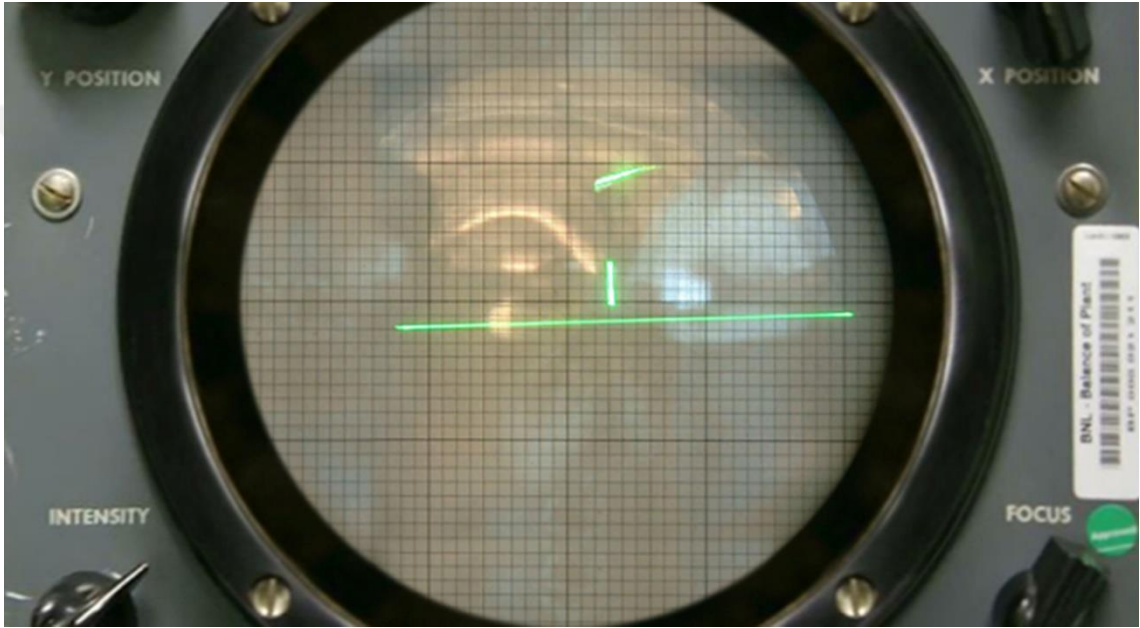
Sanallaşan dünya yapısında teknolojik gelişme ve değişimlerle birlikte var olma sorunu en büyük problemlerin başındadır. Bunun en yoğun yaşandığı yapı dijital oyunlardır. Gerçeğin sanallaştığı ve yansımaları içerisinde barındıran dijital oyunlarda var olma duygusu oyuncu olan birey için haz verme eşiğinde olmalıdır. Fotoğraf bu noktada gerçekten sanala, sanaldan gerçeğe bağlamında bir varoluş göstergesidir. Sanal gerçekliğin, içinde yaşanan zaman içerisindeki kanıtıdır. Sanal olan olguyu gerçek zaman içerisinde farklı bir zaman algısında var eder. Bilgisayar oyunlarında bulunan fotoğraf çekme ve ekran görüntüsü alarak fotoğraf oluşturma eylemleri bunun sonucunda oluşan yapılardır. Varoluş sorununa çözüm olan sanal fotoğraflar, gerçek zaman içerisinde birer kanıt, birer var olmanın göstergesidir.

2.3. Oyun Evreni

Oyun, özgür bir irade ile kuralları belli olan, zaman ve mekan sınırları oluşturulmuş, bir düşüncesi ve amacı olan, belli duygular içerisinde alışılan gerçek hayatın dışında başka türlü olmak olgusuyla gerçekleştiren eylem ve faaliyettir. Çok eski zamanlardan bu güne kadar varlığını sürdüren oyun kavramı yukarıda anlatılan anlamıyla beraber tüm canlıların yaşamında yer almıştır. Oyun kavramı zamanın döngüsünde

teknolojik ve yaşamsal gelişmelerle birlikte boyut değiştirmiş ve beraberinde bağlamı sanallaşmış dijitalleşmiştir.

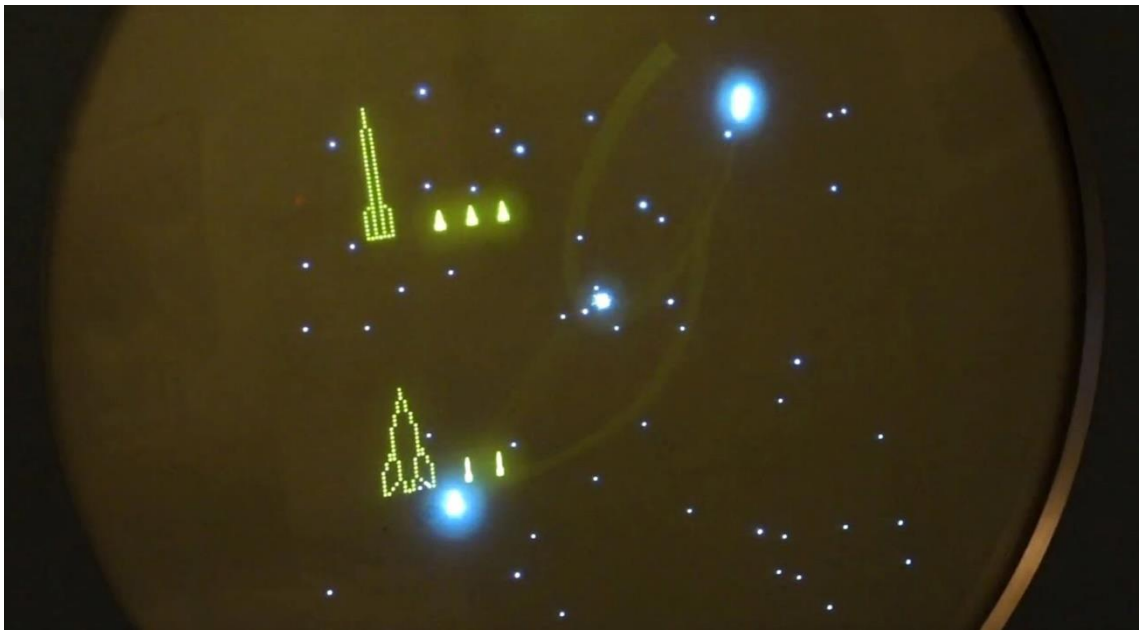
“Oyun belli bir yer, zaman ve irade sınırları gösterilen kurallara uyularak ve maddi yarar ve gereklilik alanının dışında cereyan eden bir faaliyettir. İster kutsal bir oyun, isterse sıradan bir bayram; ister bir ayın, isterse hoşça vakit geçirme söz konusu olsun, oyunun ortamı büyülenme ve heyecan ortamıdır.” (Huizinga, 2018: 181)



Şekil 1. Tennis for Two Video Game, 1958

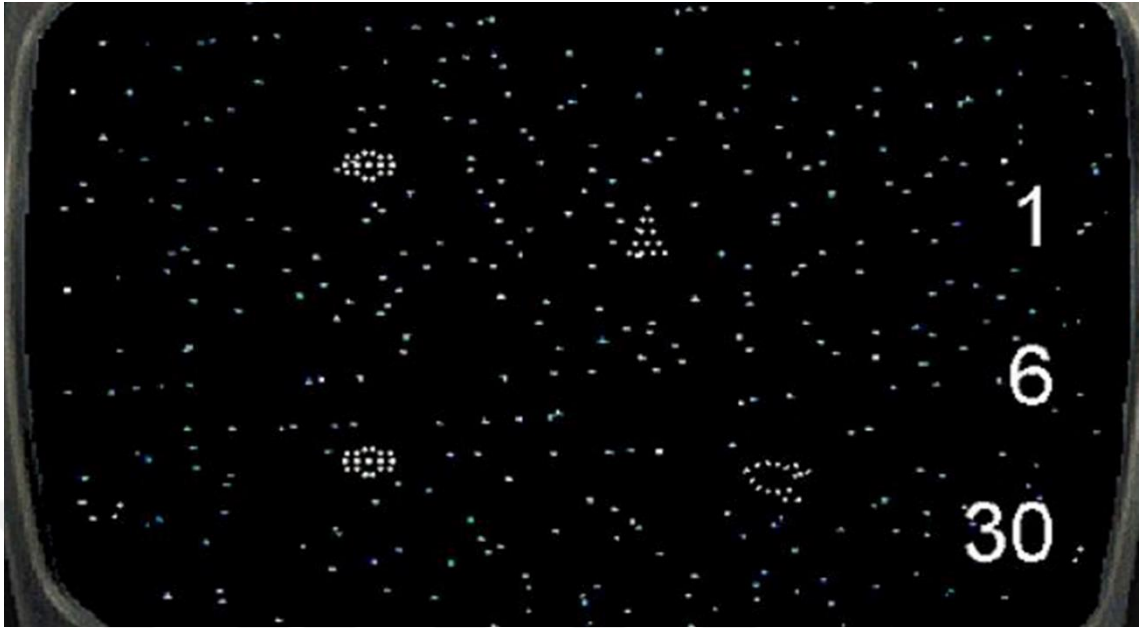
Yaşanılan hayatın her alanında var olmaktadır. Oyun, hayatı açıklamaya yarar. Gelişen ve değişen teknolojiyle birlikte hayatın her alanında olduğu gibi oyunda dijitalleşmiş sanallaşmıştır. Canlı yaşamının ilk zamanlarından şimdiki zamana dek aynı bağlam üzerinde varlığını korumuş ve sanal ortamların oluşmasında etkili olmuştur. Oyun anlam bakımından zengin bir işlevdir. Oyun bizlere içerisinde belli duyguları sunar. Aslına bakıldığında oyun duygu ve düşünceler üstünde kurulmuştur. Zaman döngüsünde şekil, biçim ve yapısal değişimlere uğrasa da özü bakımından oyun, gerçek hayatın dışında başka türlü olmak olgusunu bireye sunmuştur. Oyun kavramı zamanın döngüsünde dijital oyunlara evrilerek sanallaşmıştır. Bu değişimle birlikte oyun her alan ve her birey için daha kolay ulaşılabilir olmuştur.

Dijital oyunlar, oyuncunun arayüz aracılığıyla etkileşim sağladıkları elektronik oyunlardır. Dijital oyunlar; çevrimiçi (on-line) veya çevrimdışı (off-line), tekli (single player) yapay zekâya karşı veya çoklu (multiplayer) birbirlerine veya yapay zekâya karşı oynanabilir (Dijital Oyunlar Raporu, 2017). Erken dönemde, dijital oyunların gelişiminin ilk prototipleri sırasıyla 1958 ve 1962’de ortaya çıkan “Tennis for Two” ve “Spacewar” oyunlarıdır (Ankara Kalkınma Ajansı, 2016: 7).



Şekil 2. Spacewar Video Game, 1962

Dünya’da ilk ticari dijital oyun 1971 tarihinde Computer Space’nin piyasaya sürülmesiyle macerasına başlamıştır. 40 yılı aşkın süredir yaşamlarımızda yer edinen dijital oyunlar 2013 yılında 24,75 milyar dolarlık bir gelire sahip olmakla birlikte 1 milyar kullanıcıya ulaşmıştır (Yalçın, Erdoğan, 2016). Dünya nüfusuyla dijital oyun kullanıcı sayılarına baktığımızda her 6 insandan birinin dijital oyun oynadığı sonucuna varmaktayız. Dijital oyunlar son yıllarda hayatımızda olmasına rağmen son teknolojik gelişmeler oyunların gerçek anlamda bir dönüşüm geçirmesine fırsat tanımıştır (Annetta, 2008).



Şekil 3. İlk ticari oyun, Computer Space, 1971

Dijital oyunlar görsel etkileşimin gücü ile beraber daha etkili olmuşlardır. Gelişen teknoloji oyunların görsel tasarım aşamalarını geliştirmiş böylece görsel etkileşim gücünü de bir o kadar kuvvetlenmiştir. Aktarılmak istenen duygu ve düşünceler, verilmek istenen mesaj veya tamamen endüstriyel tasarım üstünden kurularak beklenen ilgi oyuncu olan birey tarafından daha yoğun hissedilir olmuştur. Buda oyunun kökeninde olan kendinden geçme hali, haz, aşırı tahrik etme gücünü daha iyi gösterir. Oyuncuların tercihinine göre dijital oyun türleri mevcuttur. aksiyon, macera, yarış, rol yapma/canlandırma oyunları, yapboz, simülasyon, spor, korku ve strateji gibi türlere ayrılmaktadır. Bunlara ek olarak açık dünya özelliği eklenebilir. Bu türlerde birçok oyun bulunmaktadır. Gelişen ve değişen teknolojiyle birlikte oyun üreticileri görsel ve yapay zeka anlamında üstün detaylar yansıtmaktadır. Buda beraberinde belli türlerdeki oyunların daha çok ilgi görmesini sağlamaktadır.

İçinde bulunduğumuz dönemin en büyük etkileşim ve iletişim unsuru haline gelen dijital oyunlarda gerçek dünyada yapılamayan yapıldığında belli bir yaptırım olan birçok eylemin rahatlıkla sergilenebildiği görülmektedir. Gelişen teknoloji oyunların görsel

tasarım aşamalarını geliştirmiş böylece görsel etkileşim gücünü de bir o kadar kuvvetlenmiştir. Aktarılacak istenen duygu ve düşünceler, verilmek istenen mesaj veya tamamen endüstriyel tasarım üstünden kurularak beklenen ilgi oyuncu olan birey tarafından daha yoğun hissedilir olmuştur.

İçinde yaşanan zamanın içinde farklı bir zaman algısı yaratan dijital oyunlar, oyuncu olan bireye gerçeğin sanalda birebir yansımaları sunar. Gerçeğin içinde yeni bir gerçeklik alanı sunar. Sunduğu bu gerçekliğin yanında oyuncu olan bireye kontrol mekanizması kazandırır. Oyuncu kendi kararları veya hareketleriyle sanal gerçekliğine yön verebilir.

Oyun kuramının önemli temsilcilerinden olan Johan Huizinga oyun olgusunun kültürdeki yerini inceleyerek insan türünü yapımçı insan Homo Faber kavramını oyun olgusunu açıklamak için kullanmıştır. “İnsan yapımı nesneler yaratma, özellikle yeni aletler yapmak için alet yapma ve bunların niteliklerini sınırsızca değiştirebilme yeteneği” (Bergson, 1907). olarak açıklanan Homo Faber kavramı, dijital oyun kavramının açıklayıcısı niteliğinde olduğu söylenebilir. Bir diğer açıklamayla zeka unsurudur. Kelime anlamında kullanılan alet yapma bölümü söylendiği döneme göre değerlendirildikten sonra günümüz dijital zamanına uyarlandığında yazılım, dijital oyun gibi unsurlara dönüştürülebilir. Dijital oyunların sunduğu sınırsız olanak ve unsurlar içinde yaşanan dünyanın birebir yansıması niteliğindedir. Bunun yanında içinde yaşanan zamanda yapılamayan veya yapıldığında belli bir sonucu olan unsurları içinde barındırır. Sınırsız değiştirme özelliğini dijital oyun oynayan bireye sunmaktadır.

Homo Faber, “Alet yapan insan” anlamıyla Hannah Arendt ve Max Scheler tarafından ortaya atılmıştır. Daha sonrasında 1907 yılında Henri Bergson’un “Yaratıcı Evrim” kitabında “İnsan yapımı nesneler yaratma, özellikle yeni aletler yapmak için alet yapma ve bunların niteliklerini sınırsızca değiştirebilme yeteneği” olarak açıklanmıştır. Homo Faber kavramı Homo Ludens¹ ile kıyaslanmaktadır. Oyun kavramının içinde yer alan bir düşünce yapısındadır. Homo Ludens ile kıyaslanması da

¹ *Homo Ludens: Oyun oynayan insan, Huizinga.*

bu sebepten dolayı olduğu düşünüle bilinir. Genel anlamına bakıldığında oyun tüm canlı yaşamı için var olan bir unsurdur.

Zamanın döngüsünde oyun için çeşitli aletler ve unsurlar yaratılmıştır. Bu sebepten Homo Ludens diyarında Homo Faber olmak tabirinden bahsedile bilinir. Birey oyun için çeşitli nesneler ve unsurlar yaratarak, oyunu içinde bulunduğu zamana göre uyarlamıştır. Tüm bu anlam ve anlatımlara bakıldığında Homo Faber kavramı birey için ürettiği her alette, yaptığı her işte ve ürettiği nesnede var olmaktadır. Homo Ludens kavramıyla karşılaştırılan ve beraber ilişkilendirilen Homo Faber kavramı, sürdürülen hayat için önemlidir ve işlevi açısından değerlidir.

Günümüz dönemine bakıldığı zaman dijital unsurlar ön plandadır. Hatta bütün yapıların ve sistemin artık dijital unsur üstüne kurulduğu gözlemlenmektedir. Bunun sonucu olarak Homo Faber kavramının açıklamasında yer alan alet kavramı günümüz döneminde dijital oyun olarak karşımıza çıkar. Yaratılan dijital oyunlarla birlikte gerçeği içinde barındıran yeni dünyalar oluşturulmaktadır. Oluşturulan yeni dijital dünyada oyun bağlamında sınırsız değiştirebilme, gerçek yaşantıda yapılamayacak birçok işlevi ekleyebilme olanağını sunar. Bunun yanında oluşturulan dijital oyunla birlikte oyuncu olan bireye de belli sınırlar dahilinde özgürlük alanı sunulur. Bu özgürlük alanının sınırları belli dahi olsa içinde yaşanan hayatta yapılamayan ve yapıldığında belli bir yaptırımı olan birçok eylemin yapılabilmesi yer alır. Dolayısıyla oyun yaratıcısının sınırları dahilinde belli bir sınırsızlık oyuncu olan bireye verilir.



Şekil 4. Dayz - Oyunun Nerede Devam Edeceğini Oyuncunun Belirlemesi

Bir diğer düşünceyle Homo Faber olan oyun yaratıcısı, oyuncu olan bireyinde Homo Faber olmasını sağlar. Oyunun akışını yeniden yaratma, yeni dünya oluşturma veya içinde bulunduğu oyun dünyasının nasıl şekilleneceğini oyuncu olan bireye bırakarak kendi oyun dünyasını yaratma sürecinde yeni özellikler kazanmasını sağlar. Oyun hikayesi belli sınırlarla ve kurallarla belirlenmiş olsa da, oyun içinde yönlendirmeler ve çok olasılıklı yapıyı yönetmek tamamen oyuncunun davranışlarına bırakılmıştır. Oyuncu olan birey oyun karakterinin kaderini kendisi oluşturmaktadır.



Şekil 5. Dayz - Tercih Bölümü

Diğer bir nokta dijital oyunların en büyük unsurlarından biri yapay zekayı da içinde barındırmasıdır. Sınırları belirlenmiş düşünce yapısı içinde yapay zeka oyun içinde kendi kararlarını kendisi vermektedir. Oyuncu bireyin seçimlerine göre belli algoritmalar içinde yapay zeka kendi seçimlerini yapmaktadır. Buda beraberinde Homo Faber kavramının oyun yaratılış sürecinden itibaren çeşitli evrelerde var olduğunu ve kavramı barındıran unsurların çoğaldığını göstermektedir. Dijitalleşen Homo Faber kavramı yeni medyanın bir türevi olan dijital oyunlarda birey dışında yapay zekaya aktarılabilir ve değişime uğramaktadır. Anlamındaki alet kavramı soyutlaşarak düşünce yapısına bürünmektedir.

Dijital oyunlar günümüz zamanının yeni medyasıdır. Görsel etkileşim gücü yadsınamaz bir şekilde güçlü ve vermek istediği düşünceyi doğrudan aktarabilen bir işlevdir. Oyuncu olan bireye; özgür irade, serbest bir alan sunumu, oyun hikayesinin kontrolü ve seçim olanağı veren dijital oyunlar içinde yaşanan dönemde yoğun ilgi görmektedir. Sınırları ve kuralları belli olan yaşanan dönemin içinde oyuncu olan birey için sanal bir dünya yaratmaktadır.

İçinde bulunulan pandemi döneminde bir varoluş problematiği olarak bilgisayar oyunlarında pandemiye bir tema haline getirmiştir. Dijital oyunlar verilmek istenen düşünce yapısını doğrudan aktarır, oyuncu olan bireyi iyi veya kötü anlamda etkilemektedir. Bunun sonucu olarak oyunlarda bulunan Homo Faber kavramı önem kazanmaktadır. Oyunun kontrolünün oyuncuda olması ve oyunu kendi istediği gibi yönlendirebilmesi, kuralları ve sınırları olan gerçek yaşamdan bağımsız sanal bir gerçek dünya yaratmasını sağlamaktadır. Kendi seçimleri ve oyun içinde yaptıklarıyla üstün gelme duygusunu oyuncuya kazandırmaktadır. Oyunlarda var olan Homo Faber kavramı bu düşünceler neticesinde ortaya çıkmakta ve oyuncu olan bireyi etkisi altına almaktadır.

Zamanın döngüsünde değişen ve gelişen teknolojiyle birlikte dijital oyunlar günceli konu olarak çok iyi işlemekte ve takip etmektedir. İçinde yaşanılan zamanın yansımaları yaratıp gerçek dünyanın kontrolünü yarattığı sanal dünyada oyuncuya sunmaktadır. Gerçeğin sanala ve sanalın gerçeğe dönüşmesi Homo Faber kavramıyla birlikte oyuncu olan bireye daha da empoze edilmektedir. Oyun, gerçeğin deneyimlenmesinin bir aracıdır. Kendi gerçekliğini yaratırken, gerçekle mücadelenin bağlamını oluşturduğu için varoluşun sanal ortamını yaratır. Bununla birlikte oyun kendi zamanını yaratır. Güncellikle bitip tükenmeyen bir ilgisi vardır. Bu nedenle pandemi bu gerçekliğin varoluşsal arenalarından birini ortaya çıkarmıştır. Bu nedenle dönemin dinamikleri itibariyle popüler hale gelmiştir. Fotoğraf varoluşsal izler yarattığı için kıymetli ve değerlidir. Dolayısıyla bu oyunlarda bu özelliği oyun teorisinin uygulama karşılığı olarak anlam kazanmaktadır.

3. BÖLÜM

VERİLERİN ANALİZİ

3. VERİLERİN ANALİZİ

3.1. Pandemi Teması ve Dijital Oyun

Günümüz döneminin alışılmadık bir durumu olan pandemi, yeni dünya düzenini ve alışkanlıklarını beraberinde getirmiştir. Salgın hastalığın beraberinde getirdiği kısıtlamalarla birlikte bireyler çoğu vakitlerini evlerinde geçirmeye başlamışlardır. Bunun sonucu olarak eğlence ve boş zaman geçirme eylemi olan oyunun, bireylerin yaşamında daha çok yer almaya başladığı gözlemlenmektedir.

“Tüm dünya çapında yaşanan Covid-19 pandemisi ile birlikte insanlar pandemi öncesi günlük yaşantı süreçlerinin dışında bir hayat yaşamaya başlamıştır. Küresel çapta yaşanan sokağa çıkma yasaklarıyla birlikte kendini hissettiren yalnızlık duygusunun bastırılması, kişilerin sosyalleşmesi ve boş vakitlerini geçirmesi dijital oyunlarla sağlanır hale gelmiştir (Tükel, Uzunöz, 2021). Özellikle son 40 yılda popüler kültürün önemli bir parçası hale gelen dijital oyunlar, büyük bir endüstriyi temsil etmektedir. Covid-19 ile birlikte dijital oyun pazarında devasa boyutta artışlar görülmüştür. (Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu, 2020: 5-12). Literatüre bakıldığında pandemi döneminde dijital oyun alanına yönelik yapılan belli başlı araştırmalardan hareketle çeşitli veri ve analizlerin ortaya konulduğu görülmektedir. Türkiye oyun sektörü raporuna (2020) göre, Türkiye’de 65 milyon civarında internet kullanıcısı bulunmaktadır. 16-64 yaş aralığındaki internet kullanıcılarının kullandıkları teknolojik cihazlarda harcadıkları ortalama süre ise 7 saat 57 dakikadır (Gaming Turkey, 2020: 12). Oyun sektörü raporuna göre ayrıca Türkiye’deki mobil oyuncu sayısının 35 milyon, bilgisayar oyuncu sayısının 22 milyon, Covid-19 Pandemisinde Dijital Oyun Oynama Düzeyi Üzerine Bir Araştırma Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi 47 / 2022 49 tahmin edilmektedir (Gaming Turkey, 2020: 53). Rapora göre ayrıca dijital oyunlardaki kullanıcıların farklı platformlar üzerinden ortak noktalarda buluşmasıyla yeni sosyalleşme algıları ortaya çıkmıştır (Gaming Turkey, 2020, 31). Pandemi sürecinde dijital oyunlara yönelik bir başka istatistiki bilgi de dijital oyunlarla ilgili satış yapan firmaların raporlarından gelmektedir.

Bunlardan biri olan Oyunfor.com tarafından çeşitli veriler açıklanmıştır. Buna göre, pandemi süresinde dijital oyunlara yönelik ilgi yüksek düzeyde artmıştır. Bu ilgi oyun oynama sürelerinin yanında dijital oyunlara yönelik yapılan alışverişlerin %35 düzeyinde artmasını beraberinde getirmiştir. Özellikle bu süreç de dijital oyunlara yönelik yapılan harcamaların cinsiyet açısından değerlendirilmesi sonucu belirli verilere ulaşılmıştır. Buna göre, dijital oyunlar ve içerikleri açısından pandemi öncesi erkeklerin harcama düzeyi %90'iken pandemi döneminde kadınların harcama oranları erkeklere kıyasla hızla yükselmiştir (Marketing Türkiye, 2020). 2020 yılında AdColony ve Global Web Index'in yaptığı bir başka dijital oyun araştırmasına göre yetişkinlerin de dijital oyunlara olan ilgisi artmıştır. Araştırmaya göre ayrıca Türkiye'deki internet kullanıcılarının yaklaşık %84'ü en az bir teknolojik araç ile dijital oyun oynamaktadır. Türkiye'deki mobil oyunlara yönelen oyunculara ait veriler ise şu şekildedir: Türkiye'deki yetişkinlerin %79'u mobil oyunları tercih etmektedir, bu oyuncuların %50.2'si erkek, %49.8'i ise kadınlardan oluşmaktadır. Oyuncuların yaş düzeylerine bakıldığında 16-24 yaş arası %23,9, 25-34 yaş arası %28,5, 35-44 yaş arası %25,3 ve 45 yaş üstü ise %22,4 oranında dağılmaktadır. Araştırmaya göre aynı zamanda Türkiye'deki oyuncuların en çok tercih ettiği oyun türü %49.2 ile aksiyon oyunlarından oluşmaktadır. Bunu %46.2 ile puzzle ve bulmaca oyunları, %45.7 ile ise yarış oyunları, %45.6 ile spor oyunları takip etmektedir (Adcolony, 2020).” (Küçükvardar, Türel, 2022: 47-58).

Gerek yaşanan dönemin psikolojisi gerekse gündem takibi yönünden dijital oyunlarda pandemi teması daha çok işlenmeye başlamıştır. Uluslararası bir durum olan ve kontrol dışı gelişen pandemi süreci, dijital oyunlarla birlikte bireylere kontrol etme hissi sunmaktadır. Görsel anlamda etkileyici olan dijital oyunlara içinde yaşanan durumu kontrol etme vb. gibi özellikler eklendiğinde bireyler üstündeki etkisinin daha çok olduğu gözlemlenmektedir. Salgın hastalıkla beraber kısıtlamaların ve özgürlük alanlarının daralması vb. gibi sonuçları olan pandemi durumu dijital oyunlarda işlendiğinde oyuncu olan bireye değiştirme imkanı sunmaktadır.

Günümüzde dijital bağlamın en büyük özelliklerinden bir tanesi güncel olması ve birey üstündeki etkisinin çok hızlı olmasıdır. Dolayısıyla günümüz dönemini etkileyen en büyük unsur olan salgında bir varoluş problematiği olarak bilgisayar oyunlarında pandemiye bir tema haline getirmiştir. Endüstrileşen ve tüketim nesnesi unsuruna dönüşen dijital oyunlar görsel etkileşimle birlikte ilgi odağı haline gelmektedir. Bireylerin kısıtlamalarla birlikte oyunlara ayırdıkları zamanın arttığı görülmektedir. Kontrolleri dışında gelişen pandemi durumu dijital oyunlarda işlenerek bireylere sanal bir kontrol ve değiştirme özelliği kazandırmaktadır. İstediklerini yapabilme, içinde bulundukları durumu değiştirebilme ve yeni bir dünya yaratma gücü vererek kendi sanal gerçeklerini yaratmalarını sağlamaktadır.

Pandemi temalı bilgisayar oyunlarına bakıldığında bölümlenebilir bir yapısı olduğu gözlemlenmektedir. Genel anlamda salgın hastalık ve pandemi teması işlense de konu edinilen hastalığın işlenmesi ve oyun türü bakımından oyun hikayesinde farklılaşmaktadır. Bazı oyunlar pandemi temasını aksiyon şeklinde hikayeleştirirken bazı oyunlar strateji şeklinde işlemektedir. Genel olarak oyun hikayelerinde pandemi durumu; yok olan dünya, zombileşme, hastalıktan kaçış ve salgın kontrolü gibi durumlarda işlenmektedir. Görsel unsurların ve görsel etkileşimin kullanımı akışkandır. İçinde yaşanan zaman düşünüldüğünde pandemi temalı oyunlar oyuncu olan bireye sınırsız bir kontrol gücü sunmaktadır. Eski bir yapım olmasına rağmen salgın temasını konu edinmiş oyunları bile güncel duruma getirmektedir. Uluslararası düzeyde büyük bir etkiye sahip olan pandemi durumu dijital oyunlarla birlikte gerçek ve sanalın birleşimi niteliğindedir.

Birçok oyunda pandemi teması salgın hastalığın sonucunda yok olan dünyada geçmektedir. Oyuncu olan bireyin tek kalmışlığı ve bunun sonucu olarak dünyayı kurtarma yeniden inşa etme misyonu yüklenmektedir. Diğer bir algıyla oyuncu olan bireye hastalık kontrolü ve engelleme görevi üstlendirilmektedir. Genel anlamda bakıldığında bireye kahramanlık özelliği empoze edilmektedir. İçinde yaşanan dönemde bir şey yapılamayan ve kontrol dışı gelişen durum dijital oyunla birlikte tamamen bireyin kararlarına göre şekillenmektedir. Buda oyunun sahip olduğu etkiyi daha da artırmaktadır. Görsel etkileşimle birlikte dijital oyun vazgeçilmez bir durum halini almaktadır.



Şekil 6. The Division Oyunu – Kahramanlık Kurtarıcı Göstergesi



Şekil 7. Days Gone Oyunu – Zombilerle Savaş



Şekil 8. The Dayz Oyunu – Tek Kalmışlık

Dijital oyunlarda içinde yaşanılan gerçeğin değiştirilemez yapısı farklı bir boyut üstünden oyuncu olan bireye aktarılır. Kendi yarattığı zaman algısında gerçeğin oyuncunun hareketlerine, seçimlerine ve düşüncelerine göre sonucu değiştiği gözlemlenir. Yarattığı farklı bir zaman algısıyla kendi gerçekliğini oyun içerisinde oluşturur. Oyuncu olan birey için bu durum oyun içerisindeki gerçekliği daha önemli konuma getirir.

Pandemi durumu beraberinde yaşanılan gerçek zamanda gerçeklik algısından kurtulma isteği oluşturdu. Alışılmadık bir dönem ve bu dönem içindeki yaptırımlardan dolayı bireylerin özgürlük alanları sınırlandı. Yoğun bir şekilde hissedilen bu durum yüksek etkileşim gücüne sahip dijital oyunlar üstüne olan ilgiyi arttırdı. Bunun sonucunda oyunlar bir kaçış noktası bir kurtarıcı misyonu üstlendi.

Pandemi temasının yanı sıra onunla bağdaşan salgın konusu bilgisayar oyunlarının geçmişinde yoğun bir şekilde görülür. Değişime uğramış insanlar, yok olmuş dünya, zombi saldırısı vb. gibi birçok konuda salgın tema olarak oyunlarda yer almıştır. Hiç beklenmeyen ve düşünülmeyen zamanda oluşan pandemi, durumu salgın temasının işlendiği ve eski olan oyunları bile güncelle taşımıştır. Pandemi dönemi, dijital oyunlarda

farklı bir zaman algısı yaratmıştır. Eski ve yeni, güncel ve alışılmışı tek düzlemde birleştirmiştir.

3.2. Salgın ve Oyun Arasındaki Bağlantı

Günümüzde dijital bağlamın en büyük özelliklerinden bir tanesi güncel olması ve birey üstündeki etkisinin çok hızlı olmasıdır. Gerçek zamanda dijital bağlamın en büyük unsuru olan oyunlar geçmişten günümüze farklı konularda üretilmişlerdir. Üretildikleri dönemin güncelliğini ve özelliklerini içlerinde barındırırlar. Oyunlar güncel olduğu veya güncel kalabildiği sürece dikkat çeker. Gelişen ve ilerleyen teknolojiyle birlikte görsellik ve konu birbiri ile uyumlu ilerlemeye başlar.

Salgın konusu önceki dönemlerden şimdiki zamana kadar dijital oyunlarda tema olarak işlenmiştir. Günümüz zamanındaki pandemi durumu gibi karşılaşılmaya da salgın hastalık olarak karşımıza çıkar. Salgın konusu zombi istilası, yok olan dünya vb. gibi temalarla işlenir. Oyun, gelişen ve ilerleyen teknoloji ile beraber sanallaşıp dijitalleşmiştir. Günümüzde farklı bir zaman algısı yaratarak kendi gerçekliğini oluşturur. İçinde bulunulan zamanda etki edilemeyen, bireyin yapabildiklerinin dışında gerçekleşen olaylar oyun ile beraber kontrol edilebilir bir yapıda sunulur. Buda beraberinde oyuna farklı bir boyut kazandırmıştır. Kazandığı bu boyutla beraber oyun gerçek zaman içerisinde kendi gerçekliğini oluşturup oyuncu olan bireye kontrol mekanizması kazandırmıştır. Salgın durumu gündelik yaşamda istenmeyen bir durumdur. Karşılaşılmak veya yaşanmak istenmeyen bir durumu değiştirilebilir ve kontrol edilebilir kılarak ilgi odağı haline dönüştürür. Gelişen teknolojiyle birlikte bu kontrol mekanizması gerçekle birebir aynı duruma gelmiştir. Pandemi durumunda eğitici olarak bir diğer yönü de ortaya çıkmıştır. Salgın konusunda bilinç oluşturma ve bilgi verme açısından dijital oyunlar ön plana çıkmıştır.

Son dönemin popüler oyunları konu bakımından salgın temasını işlemeye başlamış veya oyun kurgusu içerisindeki konusuna salgın veya pandemiyi empoze ederek günceli yakalamıştır. Pandemi döneminde yasaklar ve belli yaptırımlar uygulanırken

bilgisayar oyunları oyuncu olan bireylere özgür bir alan sunar. Sınırsız bir alan olan bu platform kendi yarattığı gerçekliğinde kendi çizdiği sınırlarda bu özgürlüğü sunar.

Bilgisayar oyunları, içerisinde barındırdığı unsurlar sonsuz sayıda veya tekrarlanabilme özelliğinden dolayı sonsuzluk algısı yaratır. Kurgusu bakımından bir son barındırsa bile tekrar baştan başlanabilmesiyle bu sonsuzluk algısı devam eder. Oyun içerisinde yapılabilen veya yapıldığında belli yaptırımları olan hareketler tekrarlanabilir, sonucunda oluşan durumlar değiştirilebilir. Kaydetme ve devam etme özelliği bu durumun bir başka nedenidir. Yaşanılan zaman içerisinde yeni bir yaşam düzlemi oluşturulur. Gerçeğin ve sanalın birleşimi niteliğinde olan bu düzlem sonsuz olasılıklı yapısıyla birlikte sunulur.

Alışılmadık bir durum olan pandemi bireyi içinde bulunduğu zamandan soyutlamış ve özgürlük alanını kısıtlamıştır. Bireyin sınırlarını ve alışkanlıklarını tüm yönleriyle etkilemiştir. Buda beraberinde birey için varoluş sorunu haline dönüşmüştür. Durum böyle olunca ilerleyen ve zamanın döngüsünde gelişen teknolojiyle birlikte bireylerin hayatı bir kaçış noktası haline gelen sanal evrenlerde var olmaya başlamıştır. Pandemi döneminde her türlü olayın, durumun, hareketin dijitalleştiği görülmüştür. Güncelin peşinde olan ve güncel kalmaya çalışan dijital oyunlarda son dönemin en önemli durumu olan pandemi temasını merkezine almıştır. Pandemi durumundan bir kaçış ve arayış içinde olan bireyler oyunu bir kaçış noktası olarak odak noktalarına almıştır. Oyunlar aracılığıyla içinde bulundukları zor durumdan uzaklaşabilmekte ve bu durumun oluşturduğu depresif durumdan etkilenmemektedirler.

Salgın teması bilgisayar oyunlarının konusunu oluştururken farklı yapılarda görülür. Çeşitli oyunlarda bu tema yer alırken; zombi istilas, yok olan dünya, hayatta kalma vb. gibi yapılarda salgın konusu işlenir. Covid-19 salgınıyla beraber günümüzde oluşan pandemi durumu beraberinde sanal ve gerçeğin birleşimini dijital oyunlar üstünden kurarak gösterir. Salgın konusunu tema olarak işleyerek güncel olan ve güncelliğini koruyan bilgisayar oyunlarına bakıldığında;

3.2.1. Left 4 Dead



Şekil 9. Left 4 Dead Oyunu – Virüs Bulaşma Anı

Çıkış tarihi 17 Kasım 2009'dır. Hikayesi Savannah eyaletinin Georgia şehrinde öğle saatlerinde başlar. Oyunda, yeşil nezle adlı grip virüsü ortaya çıkar ve hızla bir salgına dönüşür. Virüs kişilerde aşırı kızgınlık, hücrelerde mutasyon ve beyin sorunlarına neden olmuştur. Hastalığın çıkmasından itibaren yaklaşık 3 hafta sonra güçlü mutasyonlar ortaya çıkmaya başlamıştır. Dünya üzerinde hayatta kalan 4 karakter, hastalıktan arınmış güvenli bir yer bulma arayışındadırlar. Karakterler oyun içerisinde virüse maruz kalmış farklı türde enfektelerle karşı karşıya gelmektedir. Tek ve çok oyunculu oynanabilir. Oyun belli bir bölümü yapay zeka tarafından kontrol edilir.

3.2.2. The Last of Us



Şekil 10. The Last of Us Oyunu – Yok Olan Dünya Düzeni

Oyunun çıkış tarihi 14 Haziran 2013'tür. İlk oyundan 7 yıl sonra son oyun yayınlanmıştır. Oyun hikayesi; 2013 yılında Güney Amerika kırsalında Cordyceps mantarı mutasyona uğrar ve insanlara bulaşabilir hale gelir. Oyunda geçen mantar gerçek hayatta var olan bir mantar türüdür. Karıncaları hedef alır ve insanlara yayılır. Mantarın yol açtığı salgın kısa süre içerisinde Asya, Avrupa ve Orta Doğu'da yayılır. Mantarın bulaştığı insanlarda ciddi davranış değişiklikleri görülmeye başlayıp insanlar zombileşir. Oyun; tüm dünyayı saran ve bulaşanları birkaç saat içerisinde insanlara saldıran yaratıklara dönüştüren salgın bir hastalığın başlamasından yirmi yıl sonrasını, 2033 yılını Amerika'da konu alır. Olayın gerçekleşmesinden 33 yıl sonrasında başlayan oyun, zaman kavramını bu noktada yok etmektedir. Enfeksiyona uğramış olanlar ve hayatta kalan insanlar olmak üzere ikiye bölünen dünya nüfusu, iki grup arasındaki mücadele sebebiyle büyük bir azalma göstermiştir. Hastalık sebebiyle medeniyetin büyük bir kısmı mahvolmuş olduğundan hayatta kalan insanlar, askerler tarafından korunan karantina bölgelerinde veya bu alanların dışında farklı gruplar hâlinde yaşamlarını sürdürmektedir. Oyunun çoğu bölümü yapay zeka tarafından kontrol edilir. İlk ve son oyunun hikayesi birbirlerinin devamı niteliğindedir.

3.2.3. Resident Evil



Şekil 11. Resident Evil Oyunu – Hastalıklı Zombiler

Oyunun çıkış tarihi 1 Temmuz 1996'dır. Toplamda 8 oyun yayınlanmıştır. Oyunun hikayesi; bir laboratuvarında oluşturulan ve yanlışla dünyaya yayılan bir virüsün etkilerini konu alır. Oyuncu yaralanma durumlarında çeşitli iyileştirici kitler yardımıyla canını doldurabilir. Oyun aksiyon odaklı değildir; serinin ilk oyunlarında olduğu gibi daha çok hayatta kalma teması ağır basmaktadır. Bu yüzden de geliştirici firma, oyunun birinci şahıs kamerasıyla oynanmasında karar kılmıştır. Oyun RE Engine isimli oyun motoruyla geliştirilmiştir.

3.2.4. A Plague Tale



Şekil 12. A Plague Tale Oyunu – Kara Veba ve Fareler

Çıkış tarihi 14 Mayıs 2019'dur. Hikayesi; 1300 ile 1400 yıllara, yüzyıl savaşlarının yaşandığı, kara vebanın dünyayı kırıp geçirdiği, orta çağın en karanlık en kasvetli, ölümün dört bir yanda kol gezdiği dönemin Fransa'sında geçer. Savaşın ve tabii ki insanların acımasızlığını masum çocukların gözünden görmemizi sağlar. Kardeşlik ve arkadaşlık duygusunu ön plana çıkarırken, kötülük ve ölüm karşısında insanların nasıl bir anda değişebileceğini, insanların hayatta kalmak için neler yapabileceğini anlatır. Tarih kitaplarına kara ölüm olarak geçen veba, ülkeyi ele geçirmiştir. Hastalığı taşıyan fareler her yerde cirit atıyor ve engizisyon da hayatta kalmak için çabalayan halkın işini hiç kolaylaştırmaz. Tablo gibi köyler ve rengarenk canlı doğa, savaş ve vebanın ağırlığıyla harap olmuş durumdadır.

3.2.5. Dayz



Şekil 13. Dayz Oyunu – Salgın Durumu ve Pandemi Göstergeleri

Çıkış tarihi 13 Aralık 2018'dir. Çok oyunculu bir hayatta kalma-korku oyunudur. Oyun, 255 km² büyüklüğündeki Chernarus ülkesinde oynanır. Hikayesine göre bilinmeyen bir virüs insanları vahşi bir zombiye çevirir. Hayatta kalan bir insan olarak, karakterler yemek bulmak, su bulmak, silah bulmak ve medikal ürünler bulmak için birbirine ihanet etmesi gerekebilir. Haritada gezerken, oyuncu haritada yiyecek, su, medikal ürünler ve çeşitli silahlar bulabilir. Bunun devamında ise haritada oyuncuyu tehdit edecek diğer oyuncular, zombiler ve hastalıklar beklemektedir. Hastalıklar yanlış kan grubu vererek, zehirli bitki yiyerek, çürük meyve yiyerek, yanmış et tüketerek veya kirli su içerek oyuncuya bulaşır. Çeşitli medikal ürünler ile bu hastalıklar giderilebilir. Şu anda hastalık olarak sadece Kolera ve Deli Dana hastalığı bulunsa da ileride daha bulaşıcı hastalıkların ekleneceği açıklanmıştır. Dayz oyundan daha çok bir hayatta kalma simülasyonu sayılabilir. Post apokaliptik bir oyun dünyasına sahiptir.

3.2.6. The Division



Şekil 14. The Division Oyunu – Hastane Tasviri

Çıkış tarihi 8 Mart 2016'dır. Oyunda, New York şehri ölümcül bir salgın ile karşı karşıyadır. Smallpox adlı bir virüs Popüler black friday gününde dolarların üzerine insanlara bulaştırılmıştır. Oyun, Para ile yayılan bir virüsle tüm şehir sisteminin çöküşünden 22 gün sonrasında başlar. Polis, itfaiye ve hastaneler gibi tüm devlet kuruluşları birer birer çökmüş. Açlık ve susuzluk baş göstermiş ve bununla beraber toplumu içinden çıkılmaz bir kaosa doğru sürüklemiştir. Geride kalan özel bir ekibin tek amacı ise içinde bulundukları toplumu kurtarmaktır.

3.2.7. Bloodborne



Şekil 15. Bloodborne Oyunu – Hastalıkla Başkalaşım ve Yayılma

Çıkış tarihi 24 Mart 2015’dir. Oyunun hikayesi Victoria döneminde, saklı dağların ardında bulunan Yharnam isimli antik bir şehirde geçer. Yharnam sokaklarına yayılan tuhaf bir endemik hastalık nedeniyle insanlar lanetlenip, sonsuza kadar canavara dönüşmektedir. Hastalığın yayılmasından bir süre sonra şehir, sokaklarda canavarların gezdiği, ölüm ve kan içinde kalmış bir yere dönüşmüştür. Bunun üzerine hastalığa yakalanmamış olan insanlar her gece sokaklarda canavar avları yaparak, hastalığa yakalananları zorunlu olarak katletmeye çalışırlar. Oyunun ana karakteri de şehri kurtarmaya çalışan gönüllü bir avcıdır. Viktoryan döneminde geçen bir Aksiyon Rol Yapma Oyunudur.

3.2.8. Days Gone



Şekil 16. Days Gone Oyunu – Hastalık Göstergesi Kıyafetler

Çıkış tarihi 26 Nisan 2019'dur. Oyun, freaker adlı virüsün yayılmasıyla beraber küresel bir salgının başlamasından iki yıl sonrasında geçer. Oyunun ana karakteri hala hayatta olma olasılığını keşfeder ve dünyayı kurtarmak için savaşır. Days Gone, oyuncunun Açık dünya ortamını keşfedebileceği üçüncü şahıs perspektifinden oynanır. Oyuncular ateşli silahlar, yakın dövüş silahlar ve doğaçlama silahlar kullanabilir. Virüs bulaşan insanlar aslında zombi değiller, hastalanmış canlılardır.

Salgın temalı oyunlara bakıldığında zaman ana karakter etrafında hayatta kalma ve salgının kontrolünü ele geçirme gibi eylemler ön plandadır. Birey yaşanan gerçek zaman içerisinde kontrol edemediği salgın durumunu oyunlarda kendisi yönetmektedir. İşlenen salgın konularında ise tarihte ve ilerde yaşanması beklenen hastalık durumları gerçek olarak işlenmektedir.

Görsel anlamda bakıldığında salgın durumunda kullanılan nesneler, kıyafetler, hareketler vb. gibi birçok unsur oyunlar içerisinde yer alır. Gerçek algısı ve verilen haz duygusunun etkisi bu unsurlarla oyuncuya aktarılır. Oluşturulan görüntüler oyuncunun salgında üstlendiği rolü ve etkisini diğer oyuncu ve izleyicilere aktarır. Oyunun asıl kahramanı olan oyuncunun gücünü ve yaşanan zaman içerisinde soluklaştığı hayatının aksine oyunlardaki varlığı gösterir.

Verilen oyun örneklerine bakıldığında zaman çıkış tarihi eski olmasına rağmen oyunlar güncelliğini korumaktadır. Salgın konusu insanlık yaşamının ilk zamanlarından günümüze yaşanmıştır. Son dönem pandemi durumuyla birlikte salgın konusu bireylerin ilk unsuru haline gelmiştir. Buda beraberinde gerçek algısını arttırır. Oyuncu olan birey içinde bulunduğu durumu sanal evren içerisinde tekrardan yaşar. Yeni oluşan ve canlı yaşamını derinden etkileyen pandemiyle birlikte salgın konulu eski ve yeni çıkış tarihli oyunlar güncel konuma gelmiştir.

Canlı yaşamını tüm yönleriyle etkileyen bir unsur olan salgın durumu dijital oyunlarda, oyunlaştırmanın etkisiyle oyuncu olan bireyin kontrolüne indirgenir. Ulaşılması zor ve durumun yarattığı zorluk oyunlarda ulaşılabilir bir yapıda sunulur. Tüm unsurlara bakıldığında zaman gerçeklik yapısı, yaşanan zaman içerisinde farklı bir boyutta sanal gerçeklik oluşturur. Oluşturulan bu sanal gerçeklik içinde birey özgür bir alanda eylemlerini gerçek dünyadan bağımsız gerçekleştirir. Salgın ve oyun ilişkisi günümüz zamanında farklı bir boyutta oyuncuya aktarılır. İçinde bulunulan zamanda kendi gerçekliğinde oluşturur. Oyun analizlerine bakıldığında görsel unsurlar ön plandadır. Oyunların içerisinde var olan gerçeklik unsuru hikayesinde anlatılan salgın ile birleştiğinde oluşan gerçeklik yapısı farklı bir algı düzeyinde gerçek yaşamam fotoğraf aracılığıyla aktarılır.

3.3. Bilgisayar Oyunlarında Kurulan Sanal Gerçeklik

Bilgisayar oyunları, gerçekliğini yaşanan zaman içerisinde oluştururken yarattığı sonsuzluk algısı ile oyuncu olan bireyin ilgisini çeker. İçinde yaşanan zamanda yapılamayan veya yapıldığında belli bir yaptırımı olan tüm eylemleri içerisinde barındırır. Bunun dışında bireye sunduğu haz duygusu güç üstünden sunulur.

Oyun içerisinde oluşturulan sanal evren birebir gerçek yaşamın yansıması şeklindedir. Yaşanılan zaman içerisinde bulunan nesneler, eylemler, sözler veya duygular oluşturulan sanal evren içerisinde yer alır. Bu durum ilgi odağını arttırmakta gerçek zaman ile sanal gerçeklik arasında bağ oluşturmaktadır. Bir diğer düşünce yapısıyla birlikte gerçekten sanala, sanaldan gerçeğe bir aktarım olmaktadır.

Değişen ve gelişen teknolojiyle birlikte sanal evrenlerde oluşturulan gerçeklik birebir içinde yaşanan gerçek zaman ile uyumaktadır. Gerçek zaman içerisinde bulunan detaylar ve ayrıntılar oyunların temel yapısını oluşturur. Sanal evrenlerde oluşturulan gerçeklik algısı detay ve ayrıntılar ile oluşturularak oyuncu olan bireye sunulur. Detay ve ayrıntılar arttıkça gerçeklik algısı daha hissedilir ve hatta yaşanır bir konuma gelir.

Bilgisayar oyunlarında sanal gerçeklik kurulurken kullanılan gerçek zamanlı bir diğer unsur ise duygulardır. Canlı olan birey yaşamını duyguları üstüne kurarken sanal evren içerisinde geçen oyunlarda da hikayeyi ilerletirken bu duygu ve düşüncelerini örnek alır. Oyuncu olan birey gerçek zamana göre duygu ve düşüncelerine bilgisayar oyunlarının sunduğu sonsuzluk ve sınırsızlık kavramlarını ekler.

Oyuncu olan birey oyunu istediği zaman durdurabilir ve devam edebilir, ara verebilir, kaldığı noktada kaydedebilir, oyun sonlandığında yeniden başlayabilir. Sonsuzluk ve sınırsızlık eylemleri oyuncu üstünde algı yaratıp oluşturulan sanal evrendeki gerçekliğin etkisini artırır. Oyun yarattığı sanal evreninde oyun kuralları ve sınırları içerisinde özgürlük alanı sunarak, verdiği haz duygusuyla birlikte kendi gerçekliğini yaratır. “Oyun belli bir yer, zaman ve irade sınırları gösterilen kurallara uyularak ve maddi yarar ve gereklilik alanının dışında cereyan eden bir faaliyettir. İster

kutsal bir oyun, isterse sıradan bir bayram; ister bir ayin, isterse hoşça vakit geçirme söz konusu olsun, oyunun ortamı büyülenme ve heyecan ortamıdır.” (Huizinga, 2018: 131)

Yarattığı haz duygusu ve sonsuzluk algısına bakıldığında bilgisayar oyunlarında sonuç değil geçirilen süreç önemlidir. Değişkenli veya diğer bir algıyla oyuncuya göre değişen sonuç yapısı bu düşünceyi destekler niteliktedir. Verdiği haz süreç içerisinde yaşanır olup, oyuncunun kendi kararlarıyla yön verebildiği ya da istemediğinde değiştirebildiği ve tekrar baştan başlayabildiği bir sonuç yapısına sahiptir.

Aristoteles’in “Eudaimonia”¹ düşüncesinde olduğu gibi bireyler yaşamlarının yolunda gitmesini ister. Yaratılan sanal evrenlerdeki gerçeklikte bu algının odağında gelişir. Yaşanılan zaman içerisinde müdahale edilemeyen kontrol dışı oluşan durumlar oyunlar aracılığıyla kontrol edilebilir bir duruma kavuşur. Buda beraberinde güncel konuların oyunun hikayesinde yer almasını ve oyunların güncel kalarak oyuncu olan bireyin ilgisini çekmeyi sağlar.

Eugen Fink, “Bir Dünya Sembolü Olarak Oyun” kitabında oyun ile yaşamı uyku ve uyanmaya benzetir. “Oyun oynama, bir tür hayale dalmadır, uyanırken görülen rüyadır. Bir başka deyişle, görünüşün sihirli boyutunda sonlu bir yaratıcılıktır” (Yılmaz, 2022: 117).

Bilgisayar oyunlarında yaratılan sanal gerçeklikte güç ve haz duygusu gerçekliğin yaratılmasındaki en büyük unsurlardır. İçinde yaşanılan gerçek zamanda bulunan sınıfsal farklılığı tek düzlem üzerinde oyuncu olan bireye sunar. Kendi yarattığı gerçeklikte birebir yaşanılan zamandaki unsurları aktarırken verdiği haz ve güç duygusuyla etkisini artırır.

Dijital oyunlar yaratılmış gerçekliktir ve bu nedenle estetikdir. Oyun tasarımcıları bilgisayar oyunlarını yaratırken kendi oluşturdukları uzayda çok yapıli ve katmanli bir gerçeklik oluştururlar. Bu gerçekliğı yaşanılan zamandaki duygularla ve görsel detayların yoğunluğuyla birleştirerek oyuncuya aktarırlar. Yaşanılan zamandaki gerçekliğın

¹ Antik dönem, mutluluk arayışı.

yansıması haline gelen oyunlara çok katmanlı ve sonsuzluk özelliği eklendiğinde ilgi odağı haline dönüştürürler.

Bilgisayar oyunlarında yaratılan sanal gerçeklik oyuncu olan bireyde yeni algılama düzeyi oluşturur. Farklı bir zaman algısı yaratır. İçinde bulunulan anda farklı bir boyut ortaya çıkarır. Oluşturulan bu algılama düzeyi gerçek ve sanalın birleşimi noktasında önemli bir etmendir. Tüm bunların yanında yaratılan sanal gerçeklikte görsel tasarım gerçeğin tüm detaylarını ve ayrıntılarını sunmasıyla gerçeklik boyutunu artırır.

Oyunkardaki sanal gerçekliği oyuncu olan birey için bu kadar cezbedici olmasının bir diğcr sebebi sonsuzluk algısıyla birlikte bir denetimsizlik durumudur. “O kutsal, yüce varlığın gözetimi-denetimi altından çıkarılıp kendi fizikselliğinde tanımlanmaya çalışın insan bedeni, şimdi artık sinirsel uçları dizilimleri sanki elektro-kimyasal, sanki bilgisayar terminalleri gibi bağlantılandırılmış yeni tanımıyla adeta ölümsüzlük iddiasındaydı” (Gibson, 1994). Oyunlar içerisinde ölümsüzlük veya oyuna yeniden başlama durumu olduğu için sonsuzluk algısını oluşturur.

Bir diğcr farklı algılama düzeyi bağlamında bilgisayar oyunları gerçek yaşamda küçük bir pencere gibi olan ekranlarla minyatür bir yaşamı izlemek gibidir. Pencereden dışarıyı izler gibi oyun içerisinde oluşturulan sanal evrenin minyatürünü izlemektir. Ekran boyutu gerçek pencere ölçüsüne yaklaştıkça gerçeklik algımızda ona oranla artacaktır (Kara, 2017: 43-48).

Oluşturulan sanal gerçeklik yaratıcı bir duruma dönüşmüştür. Sonsuzluk ve zamansızlık algıları çerçevesinde şekillenirken oyuncu olan bireyi içinde yaşanan gerçek anda farklı bir algılama düzeyine ulaştırır. Oluşturulan sanal gerçeklik görsel tasarım üstünden oyuncuya aktarılır. Yeni medyanın bir türevi olan dijital oyunlarda oyuncu içinde bulunulan zamanın tüm detaylarını bilgisayar oyunlarında bulabildiği gibi yapabildiği bütün eylemleri bakış açısındaki pencere yani bilgisayar ekranından ulaşabilmektedir.

Tüm bu etmenlerin yanında kolay ulaşılabilir bir yapıya kavuşan sanal gerçeklik bir kaçış noktası, bir arayışın sonucu ve içinde bulunulan zamandan kopma eylemlerinin

sonucu olarak karşımıza çıkar. Gelişen ve değişen teknolojiyle birlikte gerçeklik algısı sanal boyutta var olarak canlı yaşamının odak noktası haline gelir. İlerleyen teknolojik gelişmeler ışığında görsel tasarım sanal gerçekliğin oluşmasındaki en büyük yapı taşıdır. Oyuncu olan bireyin algısını oluştururken, verdiği haz duygusuyla yeni bir zaman durumu oluşturur.

“Her şeyin, dikiş atıldığı elektronik denetim üstünde, sayısal (dijital) bir şekli var. Artık hiçbir şey fiziksel olanla sınırlı değil. Sanal gerçeklik dünyanın yaşanan gerçekliğine koşut olan, ama elektronik bir sonsuzluk vadeden yeni bir uzay öneriyor size (Naughton, 1999).

Metaverse kavramıyla birlikte sanal evren ve bu evrendeki gerçeklik toplumun her kesiminde hissedilir olmuştur. Bu kavramın gündelik yaşamdaki yeri teknolojik gelişmeler ışığında yaşanan dijitalleşmeyle birlikte daha da önem kazanmıştır. Metaverse kelimesi ilk kez 1992 yılında Neal Stephenson’ın Snow Crash isimli romanında “Alternatif dijital evrenler” başlığı altında, yaşadığımız “Universe”ün bir çeşit alternatif adlandırması olarak geçmiştir. Metaverse daha açık tabiriyle yaratılan ve içinde yaşanan gerçek zamanında oluşturulan sanal evren veya evrenlerdir.

Metaverse gibi sanal ortamlarda oyuncu olan bireyin avatarını yani kendisini sanal evrende temsil edecek sanal bedenini oluşması ilk unsurdur. Bu noktada avatar oyuncu olan bireyi sanal evrende bir temsil görevi üstlenmektedir. Bu noktada oyuncu olan birey kendi avatarını oluşturabilmekte ve metaverse evreni içerisinde sanal yaşamını sürdürebilmektedir.

Pandemi durumuyla birlikte zorunlu hallerden ve kısıtlamalardan dolayı metaverse kavramı daha yoğun hissedilir olmuştur. Her türlü eylemin ve durumun dijitalleştiği bu dönemde sanal evren olan metaverse bu dijitalleşmenin yaşandığı bir ortamı oluşturmuştur.

Gerçek dünyanın sanal yansıması olan metaverse evreninin temelinde oyunsal bir yapı bulunmaktadır. Dijital oyunlarda bulunan animasyon, grafik unsurlar, görsel tasarım ve sanal yapı metaverse içinde bulunmaktadır. Dijital oyunlarda bulunan avatar (oyuncu

olan bireyi temsil eden karakter) yapısı metaverse içinde var olmaktadır. Metaverse evreninde bireyi temsil eder. Gerçek zaman içerisindeki sanal evrende oluşturulan sanal bedendir¹.

3.4. Yeni Medya Olarak Dijital Oyun

Yeni medya, kodlarla yazılımsal bir şekilde oluşturulan ve bilgisayarın işlem gücü olmadan oluşturulamayan ve kullanılamayan unsurların tümü olarak adlandırılabilir. Dijital oyunlar, artırılmış gerçeklik (AR)², yazılımlar vb. gibi birçok unsur bu kategori içerisinde yer alır. Dijital oyunlar tamamıyla kodlardan oluşturulur ve yazılımsaldır. Değişen ve gelişen teknolojiyle birlikte yaşanan zaman içerisinde farklı algılama düzeyleri oluşmuştur. Yeni algılama düzeyleriyle birlikte zaman kavramı dijitalleşip sanallaşmıştır. Yaşanılan gerçek zaman içerisindeki eylemlerin veya nesnelerin yaratılan sanal evrenlerde var olduğu gözlemlenmeye başlanmıştır. Deneyimlemenin görsel tasarımıyla oluşturulan dijital oyunlarda mümkün kılınmasıyla birlikte algılama düzeyi oluşturulmuştur. Yeni medyanın bir türevi olan dijital oyunlar bireyler arasındaki etkileşimin en yoğun yaşandığı ve sanal gerçekliğin oluşturulduğu bağlam haline gelmiştir.

Dijital oyunların sunduğu sanal evrenlerin varlığı ve bu evrenlerde var olmanın verdiği haz duygusu oyuncu olan bireyler üstünde görsel tasarımıyla birlikte etkili olur. İlgi odağı haline gelirken çok katmanlı bir yapı üstünden karşıya aktarılır. Tüm bunların yanında sunduğu sonsuzluk algısı bağlamında etkileşim gücü yüksek bir yapıdadır. Buda oyuncu olan bireye her şeyin dijitalleştiği gerçek dünyada var olma özelliği kazandırır.

Dijital oyunlar, bireyin yaşanan zaman içerisinde yapamadığı veya yaptığı belli bir yaptırımı olan eylemleri yapabilme gücü kazandırır. Oluşturulan dijital oyun içerisinde belli kurallar dahilinde gerçekleştirilen eylemlerin gerçek zamandaki gibi belli

¹ *Virtual body: Sanal vücut.*

² *Augmented reality: Arttırılmış gerçeklik.*

sonuçları olsa da, oyuncu olan bireye verilen tekrarlama özelliğiyle sonuçları değiştirebilme eylemi sunar.

Çok katmanlı bir yapıya sahip olan dijital oyunlar içerisinde birçok yapıyı ve bağlamı barındırır. Yarattığı farklı zaman algısıyla birlikte çok katmanlı yapısı daha da ilgi çekici bir konuma yükselir. Oluşturulan çok katmanlı yapıyla birlikte yeni medyanın tüm türevlerini ve özelliklerini içerisinde barındırır. Teknolojik gelişmelerle birlikte bu yapı daha da gelişir. Bunun sonucu olarak dijital oyunlar bir yaratıcı konuma dönüşür. Sunduğu farklı zaman algısıyla beraber yaşanan dünya zamanı içerisinde yeni bir evren hatta evrenler oluşturur.

Dijital oyunlar gerçek ve sanalın birleşimi niteliğindedir. Yaşanılan gerçek zaman içerisinde oluşturulan sanal evrende yeni bir yaşam algısı yaratır. Çok katmanlı ve disiplinlerarası yapısından dolayı oluşturulma aşamasında birçok sanat dalı kullanılır. Yeni medya dahilinde bulunan birçok dal dijital oyun oluşturulurken gerçek algısının yaratılmasında ön plandadır.

Gelişen ve değişen teknolojik gelişmelerle birlikte gündelik yaşamdaki birçok eylem ve konu dijitalleşti. Bir varoluş mücadelesi içerisinde yaşayan birey sanal eylemlere en adapte olabildiği ve kolay ulaşabildiği içgüdüsel olarak yakın olduğu dijital oyunlar ilgi odağı haline geldi. Bu sebepten dolayı günümüz zamanında dijital oyunlar yoğun katılımlı bir yapıdadır.

Dijital oyunların bir diğer unsuru güncelin peşinde olmasıdır. Varlığını sürdürebilmek için güncel konuları ve nesneleri oyun içerisine adapte eder. Bu durum ilgi çekici olduğu kadar gerçek ve sanalı birleştiren bir unsurdur. Oyuncu olan birey oyun içerisinde bulunduğu zamanları tekrardan yaşama ve kontrol etme yeteneğine kavuşur.

Dijital oyunlar, yeni medyanın bir türevi konumundadır. Oluşturulan yapısıyla birlikte çok katmanlı ve disiplinlerarası yapısı dijital oyunların gerçeklik algısını farklı bir zamanda oyuncu olan bireye sunar. Kullanılan sesler, görsel tasarım, efektler, mimari yapılar vb. birçok unsur dijital oyunların hissedilen gerçeklik algısının yoğun

hissedilmesini sağlar. Buda yeni medyanın gerekliliklerinden biri olan gelişmişlik düzeyi yükseltir.

Dijital oyunlar oluşturulurken içerisinde disiplinlerarası bir anlayışı hakimdir. Oyuncu olan bireyin tüm duygularına hitap edebilmek için tüm disiplinlerden yararlanır. Görsel ve işitsel anlamda gerçek zaman ve yaşanan andaki tüm hissedilebilir duygular oyunu oluşturur. Dijital oyunlar gerçek zamanın peşinde sanal evreni yaratır. Gelişen teknolojiyle birlikte bu bağlam birebir gerçek zamanın bir yansıması diğer bir anlamlar gerçeği farklı bir boyut üstünde yeniden yaratılmasıdır.

Yeni medya olarak dijital oyunlar kendi iletişim ağını oluşturur. Her farklı oyun kendi içerisinde yarattığı sanal evren ile ilgili bir iletişim akışı oluşturur. Bunun nedeni olarak oyun ilerleme mekanizması, başarı ve oyun ilerlemesinin diğer oyuncular ile paylaşılması gösterilebilir. Fotoğraf bu noktada dijital oyunların iletişimi sağlayan ya da kanıtlayan bir yapıda algı yaratır. Fotoğraf var olanı gösterir ve diğer oyunculara kanıt unsuru olur. Dijital oyunlarla yeni medya ortamı oluşturulurken sanalda var olan unsurlar veya olgular fotoğraf yoluyla gerçek zamana aktarılır.

3.5. Pandemi Temalı Bilgisayar Oyunlarında Fotoğrafik Görüntü Üretimi

3.5.1. Oyun ve Sanat

Oyun, canlı yaşamının ilk zamanlarından günümüze var olurken gelişen ve değişen teknolojiyle birlikte her alanda olduğu gibi oyun alanında da sanallaşarak dijitalleşme olmuştur. Geçmiş zamandan günümüze bakıldığında her unsurun bu değişim ve gelişimden etkilendiği görülür.

Dijital oyunlar yeni medyanın bir türevi olduğu gibi bir sanat yapısıdır. İçerisinde barındırdığı disiplinler arası yapı bunu destekler niteliktedir. Dijital oyun oluşturulurken içerisinde sanat dallarını kullanır. Ayrıca oyunlar, sanatçıya yeni araçlar sunar. “Dijital oyunların belli bir düzeni vardır. Bu düzen estetik olarak yansıtılır. (Huizinga, 2018). Estetik oyunların sanat olmasındaki aranan bir unsurdur.

Sanat felsefesine bakıldığında, sanatın oluşması üç başlıkta incelenir. Taklit olarak sanat (Mimesis), yaratma olarak sanat ve oyun olarak sanattır. Taklit olarak sanatta; dünya üzerindeki herşey idealar dünyasının yansımasıdır. Sanat bir yansıma ve kopyadır. “Sanatçı, tabiatta olan eksiklerini giderme amacıyla kurgulayıp hayata geçirir ve böylece sanat yapıtı değer kazanır” (Yılmaz, 2022: 123). Yaratma olarak sanat; tabiatta bulunmayan ve sanatçının kendi yarattığı eserdir ve tektir. Oyun olarak sanat; hem sanat hem oyun bireyi başkasına dönüştüren, yaşanan andan koparan, başka bir mekan ve zaman algısı yaratan unsurlardır. Bireyi özgürleştirirken oluşturduğu algı farklı bir boyutta hissettirir.

Oyun olarak sanata bakıldığında, Johan Huizinga ve Friedrich Schiller’in eserleri bu düşüncüyü yaratır. Oyun Schiller’e göre bireyi tıpkı sanat gibi bireyi gündelik dertlerinden ve sorularından kurtarır. Bireye yaşanan zamandan farklı bir algıda özgürlük verir ve var olduğu ortamdan soyutlar. Oyun, oyuncu olan birey için adeta canlılık belirtisidir. Öyle ki Schiller “İnsan oynadığı sürece insandır” demiştir. Oyun bir sanat olarak akış yaratır. Akış, Macar psikolog Mihaly Csikszentmihalyi tarafından “İnsanın yeteneklerine uygun görevleri gerçekleştirdikçe zaman ve mekandan koparak optimum odaklanmaya ulaşması” olarak açıklar.

Oyun, yaşanan zaman içerisinde yeni bir zaman dilimi oluşturur ve bir başkasının varoluşunu deneyimletir. İnsan denge noktasına oyun ile ulaşır. Oyun sanat gibi fiziksel olanı duyguya, duygusal olanı fiziksel olana yaklaştırır. Oyuncu olan birey bütünlük hali içinde sanatçı gibi özgürdür.

Friedrich Nietzsche, oyunu Tregedy’nin Doğuşu’nda bahsettiği Apolloncu olarak tabir eder. Oyun, tıpkı Apollon gibi düzenli, sistematik ve sebepleri net ve belirgin bir bakış açılarıdadır. Nietzsche, gerçekliğin kurmaca yapıda olduğunu ve dışarıda bir yerde beklediğini söylemiştir. Oyunlar yaşanan gerçeklik içinde kurmaca gerçekliğin oluşturulduğu alanlardır. Sanatçı öznelliği sayesinde gerçekliği yorumlar ve gerçeklik hakkında öznel bir bakış açısı ortaya koyar (Yılmaz, 2022: 134). Dijital oyunlar, yaratım sürecinde sanatçıya yeni araçlar sunar.

Dijital oyunların sanat olarak kabul düşünülmesi konusu ilk zamanlarında birçok tartışmayı beraberinde getirmiştir. Bu konuda kabul görme düşüncesi Kasım 2012’de New York Modern Sanatlar Müzesi’nin resmi sitesinde dijital oyunlardan oluşan bir koleksiyonun müzede sergileneceğinin duyurulması ve bu serginin yayınlamasıyla birlikte oluşmuştur. Bu noktadan sonra dijital oyunlar sanat olarak kabul görülmeye başlanmıştır.

Dijital oyunlar, sanat olarak yaratım süreciyle yaşanan zaman içerisinde farklı bir zaman algısı yaratarak gerçeklik algısını kendi yarattığı sanal evren içerisinde oyuncu olan bireye sunar. Bireyi bulunduğu ortamdan ve düşüncelerinden kopararak yarattığı sanal evren içerisinde var olan gerçekliği farklı bir boyutta sunar.

3.5.2. Dijital Oyun ve Fotoğraf

Oyunlar, gelişen teknolojiyle birlikte sanallaşp dijitalleşirken beraberinde oyun retoriği içinde bulunan birçok unsuru beraberinde sanallaştırmıştır. Dijital oyunların belli bir sistematik yapısı ve hikayesi olması; ilerleme ve ilerledikçe seviye atlama gibi durumları doğurur. Oyuncu olan bireyin, sanal bir evrende kendi gerçekliğini yaratan dijital oyunlarda varlığını göstere bilirliği oyun içi fotoğraf ile gerçekleşir. Sanallaşp dijitalleşen oyunlarda fotoğrafta dijital olarak varlığını korumuştur.

Oyuncu; “Sanal dünya ile bütünleştirilmiş bir gözlemcidir” (Halaçoğlu, 2020: 469-495). Oyun içerisinde var olan oyuncu, yaratılan sanal evreni kendi bakış açısıyla izler. Sınırları ve kuralları belli bir alanda özgür eylemleri ile oyunda ilerler. Bu ilerleme olurken oyuncunun oyun içerisindeki varlığını yaşadığı zamana taşıyabilmesi fotoğraf aracılığıyla gerçekleşir. Fotoğraf, oyuncu olan birey için varoluş göstergesidir.

Dijital oyunlarda fotoğraf ilk olarak ekran görüntüsü alma eylemi olarak ortaya çıkmıştır. Dijital oyunların ilk dönemlerinde teknoloji ve simülasyon özellikleri çok gelişmediği için ekran alma özelliği bunun başlangıcı olmuştur. İlk olarak “Doom 3” adlı dijital oyuna eklenen bir modifikasyonla ekran görüntüsü alarak oyun içinden fotoğraf

oluşturma özelliği kullanılmıştır. Oyuncular, bunun sayesinde oyun oynanışı ve ilerlemesi ile ilgisi birbirlerine bilgi vermiştir. Diğer oyuncular, oyun oynayan bireyin gözünden izleyip oyunu anlamıştır.

Ancak ekran-çekimine dayalı fotoğrafçılığın kökeni ne video oyunları ne de bilgisayar teknolojisidir. Bilgisayar gibi aygıtlara ait görüntülerin dahili sistemler aracılığıyla kaydedilmesine dayanan ekran-çekiminin öncülü, ekrandaki görüntüyü harici aygıtlarla yakalayan ekran-görüntüsü fotoğrafçılığıdır. Gerling (2018: 151), ekran-görüntüsü fotoğrafçılığının, Manuel de Abreu isimli Brezilyalı bir doktorun, 1930'lu yıllarda hastalarının x-ray filmlerinden fotoğraf görüntüsü alma amaçlı geliştirdiği bir tekniğe dayandığını belirtir. Maliyet tasarrufu sağlayan bu yenilik, sağlık sistemi için önemli bir ilerlemeyi temsil etmiştir ve 1936 yılında Alman Siemens firmasının desteğiyle daha da geliştirilerek Brezilya'dan sonra Almanya'da Nasyonal Sosyalistler tarafından kullanılmış, oradan da tüm dünyaya yayılmıştır. Tıp alanıyla ilişkili bir teknik olarak ortaya çıkan ekran-görüntüsü fotoğrafçılığı bundan sonra elektronik aygıtlara, dolayısıyla bilgisayar sistemlerine bağlanan monitörlerdeki görüntülerin kopyalanmasıyla gelişimine devam etmiştir. 1960'ların başında gelindiğinde, “bilgisayar bilimcileri ve geliştiricilerinin konferanslarda göstermesi için ilk interaktif CAD bilgisayarlara ait monitörlerinin fotoğrafları üretilir durumdadır” (Gerling, 2018: 153). Ekrandaki görüntünün yakalanarak kaydedilmesi basılı belgelerin yaygın olarak kullanıldığı yıllarda bilhassa bir gereklilik olarak görülmüştür. Bu nedenle ekran görüntüsü almak bir ihtiyaç olarak gelişmeye devam etmiş, dijital ekran-çekimi yapmaya yarayan klavye 472 tuşları ilk defa “1980'lerin ortalarında kişisel bilgisayarlarda çeşitli işletim sistemlerinin geliştirilmesiyle ortaya çıkmıştır” (Gerling, 2018: 154). Bu sayede ekranda görülen geçici ve elektriksel görüntülerin yine bilgisayar sistemleri aracılığıyla arşivlenmesi, belirli bir anının dondurulması ve yakalanan görüntülerin farklı ortamlarda yayılıp gösterilebilmesi mümkün hale gelmiştir. Oyun teknolojisinin bu gelişmelerle yakın zamanlarda popüler bir kültür ögesi ve medya aygıtı olarak yükseldiği dikkate alınırsa, ekran-çekimi teknolojisi ile ekranın sınırlarına

hapsedilmiş dijital tasarılar olan video oyunlarının farklı ama birbirini tamamlayıcı iki gelişme olduğu düşünülebilir. Bu nedenle oyun-içi fotoğrafçılığın da ilk defa “ekran-çekimi fotoğrafçılığı” içerisinde doğmuş olması ve bu fotoğrafçılık türünü kısa sürede kendisine mal edip dönüştürmesi şaşırtıcı değildir. Çünkü “ekran çekimleri oyuncu ile oyun, makinenin donanımı ile yazılımı, kontrol edilen gövde ve ekranın önündeki ve çerçevenin arkasındaki kişi arasındaki fiziksel ve bütünleşmiş karşılaşmayı temsil etmektedir” (Moore, 2014: 145). (Halaçoğlu, 2022: 472).

Fotoğraf o anki görüntüyü ve anı kaydeder. Fotoğraf, oyun ile beraber eğlence unsuru olmasının dışında sanal evrendeki gerçekliğin, yaşanılan zamanda temsili haline gelmiştir. Sanal evrenin yaşanılan zamanda yansımaları oluşturur. Kullanım amacı ilk başlarda oyuncular arası bilgi verme olarak ortaya çıksa da değişen zamanla birlikte teknolojik ilerlemelerin ışığında varoluş problematiğine bir çözüm olmuştur. İlerleyen zamanla birlikte oyun içi oluşturulan fotoğraflar; anı paylaşma, oyun içi deneyim aktarılması, aktarılamayan sorunların anlatımı ve günümüz döneminde en çok kullanılan reklam yapma eylemi için kullanılır.

Oyun içerisinde oyuncuya “Yeni-oyunabilirlik” sunan fotoğraf, oyunun kurgusu ve hikayesinden bağımsız bir eylem olarak gelişir. Bir diğer özelliğiyle sanal dünyada bir bakış açısı oluşturup dijital oyunlarda interaktiviteyi başlatır. Oyun içindeki; oyuncunun gözü olan kameranın bakış açısı, sonsuz yapıdadır. Fotoğraf, oyun içindeki bakışın açısını kadrajına alır. Vertov’un mekanik gözü, video oyun dünyasında oyuncunun/izleyicinin dijital gözüne dönüşmüştür (Halaçoğlu, 2022: 469-495). Bu sayede izleyici pasif konumda olmadan oyun dünyasına katılım gösterir. Böylece izleyici, gözlemci konumuna erişir.

Oyundaki bakış açısı tamamen oyuncunun kontrolündedir. Hem oyun içinde izin verilen görüş açısı olsun hem de eklenti ve gelişen teknolojiyle birlikte fotoğraf optimizasyonun gelişmesi olsun sanal bir bakış açısı oluşturur. Sınırsız olan bu bakış açısı oyuncudan oyuncuya farklılık gösterip daha önce görülmemiş açılardan gerçek zamandaki gibi farklı fotoğraflar oluşturur. Oyuncunun kontrolünde olan bu eylem,

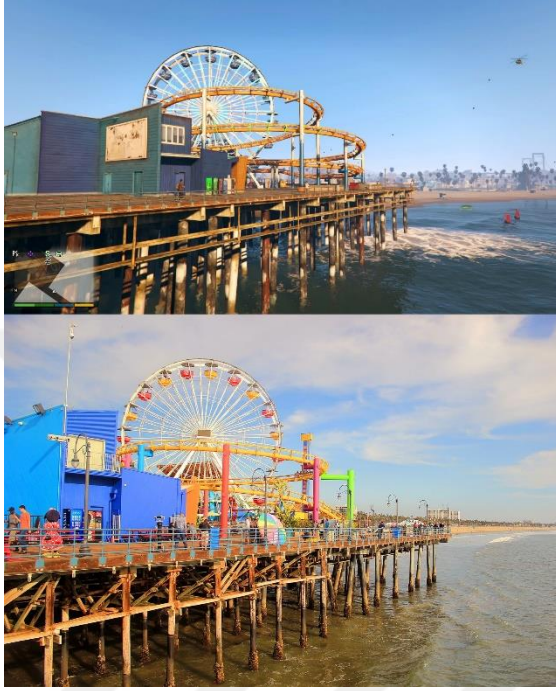
oyuncu olan bireyin düşüncesini ve oyun oynama yapısını izleyiciye aktarır. Deneyim paylaşımı sağlar.

Gerçek yaşamdaki gibi duygu ve düşünce yapıları oyunlarda oluşturulan fotoğraflarda da var olur. Oluşturulan fotoğraflar oyuncunun eylemlerine, duygu ve düşünce yapısına göre farklılık gösterir. Oyun içerisinde fark edilmeyen bir detayı, oyunun içinde var olan bir durumu ve oyunun bilinmeyenlerini oyuncunun gözünden gösterir. Oyun-içi fotoğraf sanatçılarından Leonardo Sang bu deneyimi şu şekilde özetler: “Video oyunlarında fotoğraf çekerken, temelde ‘reel-dünyada’ kullandığım işlemin aynısını kullanıyorum. Ben sadece “kameramı” etrafımda taşıyorum ve etrafımdaki her şeyi gözlemleyerek etrafta dolanıyorum. İlginç bir şey gördüğümde, her şeyi durdurup kompozisyonuma odaklanıp bir ekran-çekimi alıyorum. Tıpkı dijital fotoğrafçılıkta olduğu gibi, video oyunu fotoğraflarımı sonradan işlemeyi seviyorum” (Sang, 2015).

Oyuncu ve izleyici olan birey için fotoğraf, sanal evrende dijital göz konumuna gelir. Dijital oyunlarda kamera ve bakış açısı oyuncunun belirlediği gibi olduğu için, an yeniden yaratılır. Fotoğrafik bir bakış açısıyla oyun yeniden biçimlendirilir. Oyunda o anki sahnenin kurgulanabilmesini ve anı yakalamayı ortadan kaldırır. “Deneyimi doğrulamanın bir yolu olan fotoğraf çekme, aynı zamanda -deneyimi fotojenik olanı aramayla sınırlayarak, onu bir görüntüye, bir anı eşyasına çevirerek- deneyimi reddetmenin bir yoludur” (Sontag, 2008: 26). Artık an yakalanmaz, an yaratılır.

Oyuncu, oluşturduğu oyun içi fotoğraflarda ilk başlarda deneyim aktarımı, oynanış şekli gibi düşünce yapısıyla düşünürken, gelişen teknolojinin beraberinde getirdiği görsel zenginleşme ile duygu ve düşüncelerine yer vermeye başlamıştır. Sanal evren görsel tasarım unsurlarının artmasıyla gerçek dünyanın yansıması haline gelmiştir. Görsel tasarım unsurlarının artmasıyla birlikte gerçek dünya kalitesinde görüntü oluşturulmuştur. Detaylar ayrıntılı bir şekilde sunularak oyuncunun oyun oynamadan aldığı haz duygusu arttırılır. Öyle ki oyun içerisinde sunulan şehir yapısı, oyunun hikayesine göre geçtiği bölgeye benzetilir. Birebir gerçek dünyada ki unsurlar oyun

içerisinde yer alır. Tanıdık gelme ve bilme algısı oyuncunun ilgisini ve dikkatini oyunun üstüne toplar.



Şekil 17. Gta V Oyunu – Gerçek ve Sanal Görüntü 1



Şekil 18. Gta Oyunu - Gerçek ve Sanal Görüntü 2

Oyun içi fotoğraf çekmek gerçek ve sanal dünyayı birleştirir. Dijital oyunlar içerisinde bulunan çoklu referans katmanları bu birleşimi oluşturur. Gerçekte var olan unsur tasarımla sanala, sanalda olan görüntü fotoğraf aracılığıyla yaşanan zamana aktarılır. Fotoğraf, sanal ve gerçek algısını tek düzlem üstünde oyuncuya aktaran bir köprü görevi görür. Oyun içerisindeki gerçekte var olmayan ışık sahte bir yanılsama yaratır ve oluşturulan bu yanılsama yaşanan zamanın sanal evren içerisindeki varlığıdır.



Şekil 17. Gta V Oyunu – Realistik Işık Kullanımı

Oyun tasarım sürecinde gerçek dünyanın yansıması yaratılırken, oyunun verdiği haz duygusunda olduğu gibi gerçekte var olamayacak ışık kullanımı ile görsel etkileşim yükseltilir. Oyuncunun aldığı haz duygusunun üstüne görsel anlamda dikkat artırılarak ilgi odağı noktası yükseltilir. Oyun içi fotoğraf ile sanal ortamda olunmasına rağmen gerçek fotoğraflar üretilir. Oyuncu kendi bakış açısıyla oluşturduğu fotoğraflara duygu ve düşüncelerini empoze edebilir. Oyun içerisinde bulunan sınırsız ve özgür bakış açısı bu gerçekliğin oluşumundaki önemli bir etkidir. Duygu ve düşünceler sanala aktarılabildiği gibi sanalda oluşturulan görüntü yaşanan zamana aktarılır.

Ekran görüntüsü alma eylemi olarak ortaya çıkan oyun içi fotoğraf, gelişen ve değişen teknolojiyle birlikte paralel gelişmiştir. Gelişen yapısıyla birlikte oyun fotoğrafları sanatsal bir konum kazanmıştır. Oyun içinde oluşturulan fotoğraf eylemi geliştikçe sanatsal pratiklerde gelişmiştir. Fotoğraf, oyun ile birlikte dönüşür. Dönüşen fotoğraf oyun içerisindeki varlığını ve önemini artırarak, oyunun yadsınamaz bir göstergesi konumuna gelmiştir. Bir gösterge olarak fotoğraf ise sanalın gerçek zamandaki temsili, oluşturulan fotoğraflar ise temsilin temsili halini almıştır.

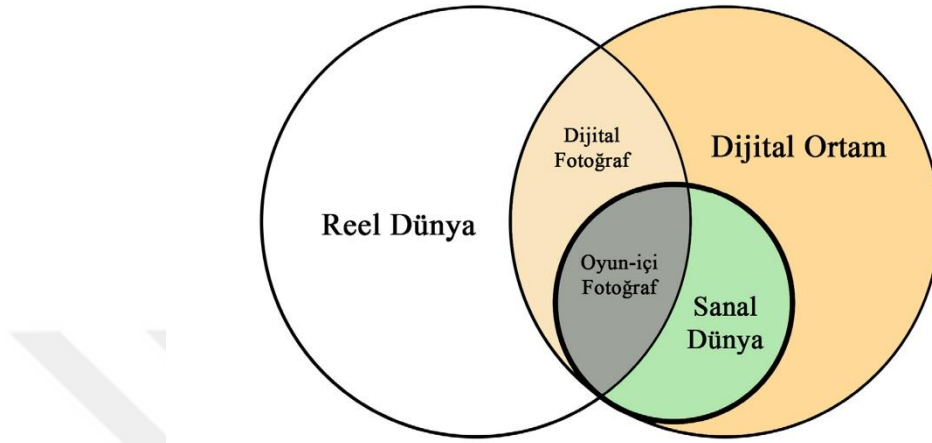
3.5.3. Sanal Fotoğraf

Fotoğraf 1839'dan bu yana yakın dönem büyük değişimlerin hem tanığı hem de taşıyıcısı olmuştur (Tumay, 2022: 346-359). Fotoğraf, oyun içerisinde sanal kamera aracılığıyla oluşturulur. Fotoğraf için bu durum sanallaşma göstergesidir. “sanal kamera, gösterdiği görüntüler ile aynı malzemeden, kodlardan yapılmıştır” (Giddings, 2013:43). Fiziki olarak var olan fotoğraf makinesi gelişen ve ilerleyen zamanla birlikte yazılımsal bir unsur haline gelmiştir. Oluşturulan dijital oyunlar gibi kodlarla var edilmiştir. Dijital oyunlardaki fotoğraf makinesi gerçek yaşamdaki fotoğraf makinesinin yansıması ve sanal bir taklidi. Dijital oyunlardaki fotoğraf makinesi gerçek dünyadaki fotoğraf makinesinin temsili; onunla oluşturulan fotoğraf ise temsilin temsili konumundadır. “Buradaki kafa karışıklığı simülasyonun düzeyiyle ilgilidir çünkü ikili bir simülasyon durumu mevcuttur: eğer fotoğrafçılık dünyanın görüntüsünü simüle ediyorsa, o zaman oyun-içi fotoğrafçılık bir simülasyonu simüle ediyor demektir” (Gerling, 2018: 160).

Bilgisayar oyunlarındaki sanal dünyada yaratılan fotoğraf makinesi aslına bakıldığında zaman gerçek bir Camera Obscura'dır. Fotoğraf yaratılırken düz bir siyah ekran, onda oluşturulan yansıma ve ekranda oluşan aydınlık görüntüdür. İlk bulunduğu zamanlardan günümüze fotoğrafın oluşturulmasında kullanılan teknik, günümüz zamanında teknolojik gelişmelerle beraber evrilerek dijitalle aktarılıp sanallaştırılmıştır. Yaratılan sanal fotoğraflar gerçek görüntü değil, dijital görüntülerdir. Kodlarla oluşturulan bilgisayar oyunlarındaki gerçek dünya yansımaları dijital fotoğraf olarak saklanır.

Yaşanılan gerçek zamanda çekilen fotoğraf ile bilgisayar oyunlarda çekilen fotoğrafın farkı algısal anlamdadır. Gerçek zamandaki fotoğraf, dünyanın görüntüsünü simüle eder. Dijital oyunlardaki fotoğraf ise bir simülasyonu simüle eder. Poremba'ya göre ise oyuncular sanal mekanlarda olmalarına rağmen gerçek fotoğraflar çekmektedir (Poremba, 2007: 50). Oyun içi fotoğraflarda oyuncunun deneyimlerini ve kendi bakış açısını yansıtır. Gerçek dünyadan sanal dünyaya adapte edilen unsurların görüntüsü farklı oyuncu perspektiflerinde fotoğraflanır. Elde edilen sanal fotoğraflar dijital ortamda işlendikten sonra baskı teknikleri ile gerçek dünyada fiziki bir şekilde var olur. Oyunlar

aracılığıyla dönüşen fotoğraf; dijitalleşip sanallaştığı gibi sanal ortamda aratıldıktan sonra gerçek dünyada fiziki bir şekilde var olabilir.



Tablo 1. Gerçek ve Sanal Dünyada Oyun-İçi Fotoğraf

Tabloya bakıldığı zaman fotoğrafın reel dünya ve dijital ortam arasında geçiş sağlayan ve birbirine bağlayan bir unsur olduğu görülmektedir. Oyun içi fotoğraf ile dijitalleşmenin sonrasında sanallaşan fotoğraf çekme işlemi sanal ve gerçeği yaşanan zaman içerisine taşımıştır. Buna örnek olarak 2015 yılında yayınlanan Firewatch oyunu gösterilebilir. Shoshone Ulusal Ormanı'nın simüle edildiği oyunda yangın gözetleme görevlisini canlandıran oyuncu, oyun sırasında bulduğu 35 mm'lik fotoğraf makinası ile fotoğraflar çekebilmektedir. Oyunu reel dünyaya adapte eden unsur ise oyun içerisinde bulunan bir özellik olan, sanal fotoğraf makinası ile çekilen fotoğrafların oyuncuya fiziki olarak basılıp gönderilmesidir. Oyuncuların talep ettikleri fotoğraflar kendilerine Fotodome adlı kurgusal bir fotoğraf şirketi tarafından bir zarf içerisinde gönderiliyor. Oyunun içerisinde barındırdığı unsurlar, oyunun oynandığı zamanda birçok katman yaratmaktadır. Dijital bir oyunda, analog 35 mm bir fotoğraf makinası ile sanal fotoğraflar çekilmesi ve bunların fiziki olarak basılıp gönderilmesi gerçekten sanala, sanaldan gerçeğe fotoğrafı taşıyan bir algı boyutundadır.



Şekil 19. Firewatch Oyunu – Oyun İçerisindeki Sanal Fotoğraf Makinası Vizörü



Şekil 18. Firewatch Oyunu – Fiziki Baskılar

Firewatch oyunuyla sanal olan bir deneyim gerçek bir hatıraya dönüşür. Benzer şekilde, 35 mm’lik analog bir kamerayla oyun-içi görüntüleri reel-dünyaya taşıyan İngiliz sanatçı Gareth Damian Martin’in Gamescene’e verdiği röportajda oyun içi fotoğrafı “Analog sürecin “gerçekliği”, oyunun gerçek olmayan mekanlarıyla gerçek arasında bir tür geçici bağlantı sağlar ve gerçek görüntü ile gerçek olmayan mekan birbirinden ayrılamaz hale gelir. Bu durum, orijinal oyun alanını tanımayan veya bu konuda hiçbir deneyimi olmayanlar için özellikle etkilidir -ilk tepkileri genellikle görüntüye reel mekânın bir görüntüsüymüş gibi yaklaşmaktır. Daha sonra mekândaki belirgin gerçek dışılığı baktıkça daha da fark ederek yavaş yavaş çözmeye çalışırlar. Orijinal oyun mekânını deneyimlemiş kişiler bile bazen neyin gerçek olup olmadığı konusunda temellerini kaybederler” (Martin, 2018).



Şekil 20. Gareth Damian Martin – Oyundan Oluşturulan Analog Fotoğraf 1

Gareth Damian Martin, bu çalışmasında birebir oyun içerisinde fotoğraf oluşturmaz. Sanal oyunu reel bir analog kamera yöntemiyle yaşanan zaman içerisinde ekranda oluşturur. Kaybolan bu gerçeklik duygusu yani gerçek ve sanalın iç içe geçmişliği oyuncunun kurgulanan sanal dünyanın içerisinde yer almak istemesinden

kaynaklanır. Oluşturulan oyun fotoğrafları ile bu kaybolan gerçeklik algısı sanalın ve gerçeğin birleşimi noktasında haz duygusu yaratır.



Şekil 21. Gareth Damian Martin - Oyundan Oluşturulan Analog Fotoğraf 2

“Bir şeyi fotoğraflamak, ona sahip olmak demektir. Bu da insanın kendisiyle dünya arasındaki bilgi, dolayısıyla güç olarak hissedilen belli bir ilişki kurması anlamına gelmektedir” (Sontag, 2008: 20). Oyunda aynı şekilde kuralları belli bir düzlemde gerçek yaşamda yapılamayan veya yapıldığında belli bir yaptırımı olan birçok eylem yapılabilmektedir. Günümüz zamanında kontrol dışı gelişen pandemi salgın durumunu bile dijital oyunlar kontrol edebilmeyi mümkün kılar. Kontrol etme eylemi oyuncu olan bireye güç ve gücün verdiği haz duygusunu yaşatır. Oyuncu olan birey yaşadığı günümüz zamanı yerine sanal dünyada olmayı tercih eder. Gündelik yaşamın sıkıntısından ve zorunluluklarından bir kaçış noktası haline gelir. Reel dünyaya alternatif bir gerçeklik yaratır. “Sanal bir dünyayı ziyaret etmek, her şeyin tanıdık geldiği ancak biraz farklı görüldüğü bir aynanın içinden geçmek gibidir. Bu dünyalar, iş ile oyun, bilinç ve bilinçaltı, gerçek ve gerçek dışı arasında bir yerde var olan, sınır mekânlarıdır” (Book, 2003: 20).

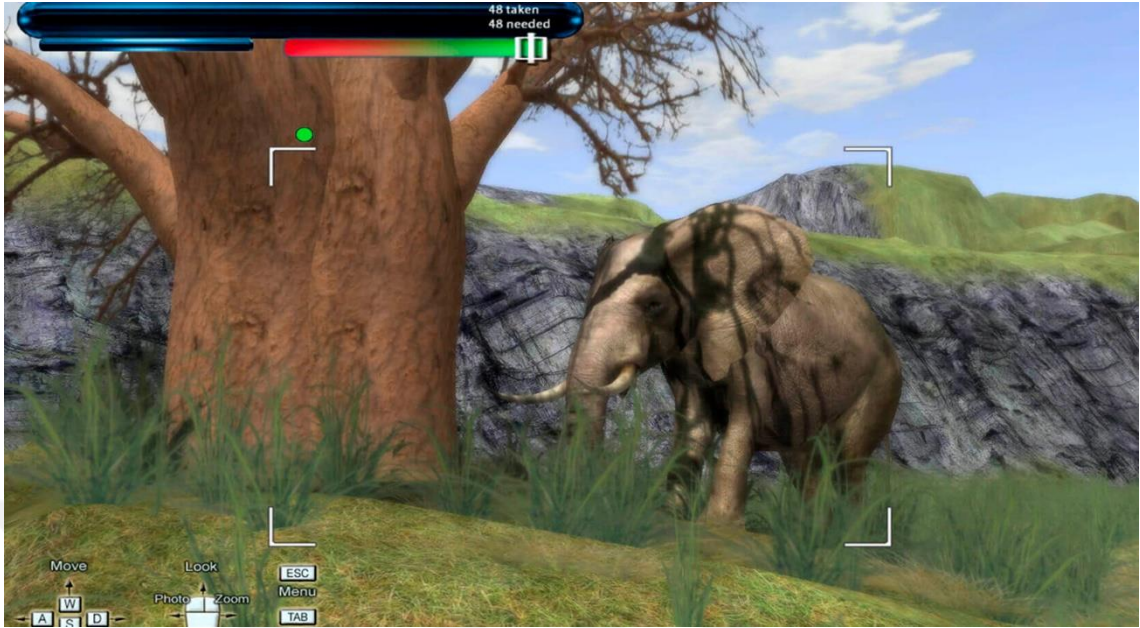
Fotoğraf yaşanan zaman içerisinde birer anı ve o anın kanıtıdır. Yaşanılan zamanda çekilen fotoğrafların “Gezinin yapıldığının, programın yürütüldüğünün, eğlenildiğinin su götürmez kanıtlarını sağladığı” (Sontag, 2008: 25) görülür. Oyun içerisindeki birey içinde aynı durum oluşturulan sanal oyun fotoğrafları içinde geçerlidir. Oyun içinde oluşturulan bir durumun, manzaranın veya eylemin fotoğrafı oyun içerisinde yaşanan o anın bir kanıtıdır. Görüntüler sanal olsa da yaşanan deneyim gerçektir. Sanal dünyada yaşanan deneyim fotoğraf yoluyla gerçek dünyaya aktarılır. Yaşanılan zaman içerisindeki oluşan olaylar ve eylemler sonucunda oluşan deneyimlere yaşam oyunu olarak algıladığımızda oyun içerisinde de bu deneyimlerin yansımaları bulunur.

Oyun dünyasının keşfedilmesi, fotoğraf çekmeye bağlıdır. Oluşturulan sanal oyun dünyası oyuncu için öznel bir konumdayken, fotoğraf aracılığıyla nesnelleşir. Yaşanılan zaman içerisinde anı kaydı ve o anın temsili olan fotoğraf oyuncular arasında iletişim halini alır. Oyunu oynamayan birey için bir ön oynanışlık hissi ve bilme algılaması oluşturur. Oynanan oyunu diğer oyunculara ve oyunu hiç bilmeyen bir bireye bile tanıtır. Oyun içi fotoğraflar bir gösterge halini alır.



Şekil 22. Wild Earth African Safari – Oyuna giriş Ekranı

National Geographic'in desteđiyle üretilen ve 2006 yılında yayınlanan Wild Earth Photo Safari ve 2008 yılında yayınlanan Wild Earth African Safari oyunları gerçek ve sanal fotoğrafın birleşimi noktasında önemlidir. Oyunlarda fotoğraf makinası işlevsel bir araç olarak yer alır ve oyun hikayesi yaratılan fotoğraflar üstünden ilerler. Oyuncunun fotomuhabir olduđu oyunda sanal doğasında bulunan vahşi doğa hayvanlarının sanal dergiler ve sanal müşteriler için fotoğraflarını çeker. Gerçek yaşamdaki Serengeti Milli Parkı'nın simülasyonunda bulunan 30 çeşit hayvanın fotoğrafları çekilir. Oyuncunun elinde yaşanan zamandaki fotoğraf makinasının aynı özelliklerine sahip sanal fotoğraf makinası bulunur. Oyundaki tüm ana unsurların sanal olduđu oyunda, oyuncu fotomuhabir olma hazzını ayrıntılarıyla hisseder. Sanal doğa içerisinde üretilen fotoğraflar oyundaki o anın birer göstergesi halindedir. Oyuncunun gitmesinin zor olduđu bir ortamın sanallaştırılması ve kolay ulaşılabilir bir yapıya kavuşturulması dijital oyunların bir özelliđi konumundadır. Bu durumun fotoğraf aracılığıyla hatırasının oluşturulması sanal fotoğrafın oluşturduđu algılama düzeyinin bir temsili niteliğindedir. Oyun yayınlandıđı dönemde düşünöldüğünde teknolojik ilerleme ve gelişme bağlamında simülark bir yapısı bulunmaktadır. Detaylar ve ayrıntılar işlenerek gerçek algısı arttırılmıştır. Fotoğraf, oyun için ana unsur olurken, oyuncuya verilen haz duygusunun yaratıcı konumundadır.



Şekil 23. Wild Earth African Safari – Oyun İçi Sanal Fotoğraf Makinası Kullanımı

Oyuncu, oyun içerisinde sanal gezgin konumundadır. Oyun evreninde oluşturulan sanal dünyada, oyun kuralları çerçevesinde özgür kılınmıştır. Simüle dünya yapısı ve gezinebilir özelliği sınırsızlık ve sonsuzluk hazzını oyuncuya hissettirir. Bu durumla birlikte fotoğraf üretimi bu hazzın yaşanılan zamana empoze edilmesini sağlar. Oyunlarda oluşturulan sanal yapı kolay ulaşılabilir ve gerçek yaşamda gidilmesi belli bir süreç isteyen mekanlara o anda ulaşılmasını sağlar. Bu yapısından dolayı oyuncu gezgin olma eylemini ve durumunu sanal ortamda kolayca yaşar. Sonsuzluk algısı bağlamında sanal gezgin olan oyuncuya yeni gerçeklik pencereleri açar. Fotoğraf, oyun ile gerçeklik arasında işlevsel bir yapıda bulunur. Bulunduğu konum bakımından gerçekliğin yeniden sunumunu sağlar.

Ünlü tarihi fotoğrafları dijital oyun motorlarında (Kodlarla oluşturulan yazılımsal programlar) yaptığı modifikasyonlarla yeniden canlandıran Kent Sheely; gerçek tarihi olaylar ile simülasyon yoluyla tekrardan deneyimlenen olaylar arasındaki anlam bağlamını oyun içi fotoğraflar ile gösterir. Tarihi fotoğrafları yeniden canlandırdığı ve taklit ettiği oyun fotoğraflarının simülasyon olduğu anlaşılrsa da gerçek fotoğraflarda fark edilmeyen ayrıntılar fark edilir bir konuma gelmektedir. Dönemin teknolojisinin ve

gelişmişliğinin veremediği ayrıntı ve detayı görünür kılarak orijinal fotoğraflardaki ayrıntılara dikkat çeker. Var olan tarihi fotoğrafların gerçekliğinin yeniden sunumu bu çalışmasıyla izleyiciye ve diğer oyunculara aktarılır. Dijital oyun düzleminde farklı zamansal algı bağlamlarında gerçeklik yeniden sunulur.



Şekil 24. Kent Sheely – Tarihi Fotoğrafların Sanal Ortamda Yeniden Oluşturulması 1



Şekil 27. Kent Sheely - Tarihi Fotoğrafların Sanal Ortamda Yeniden Oluşturulması 2



Şekil 28. Kent Sheely - Tarihi Fotoğrafların Sanal Ortamda Yeniden Oluşturulması 3

Time Dergisi'nin savaş fotoğrafçılarından birisi olan Ashley Gilbertson 2014 yılında Time Dergisi fotoğraf editörü olan Josh Raab ile birlikte bir deney gerçekleştirir. Mantardan türeyen ve oyunda yaratılan sanal dünyada salgına yol açan virüsü konu edinen The Last of Us Remastered adlı oyunda bu deneyi gerçekleştirir. Oyunun hikayesi bağlamında virüsten dolayı zombiye dönüşen insanların öldürülmesi gerekir. Ashley Gilbertson zombileri öldürmek yerine oyunun fotoğraf modu aracılığıyla savaş muhabirliği yapmayı dener. Deneyin sonucu olarak Gilbertson ve Raab oyunun içerisindeki zombilerin yüzlerindeki ifadesizlik, mimik kullanımının olmaması ve hareketlerindeki duygu eksikliklerini fark eder. Bu bakımdan fotoğraf oyun tasarımının oluşmasında önemli bir gösterge konumundadır. Oyun yaratıcısının tasarım sürecinde göremediği ve oyun içerisinde eksik noktaları farklı bir bağlamda ortaya çıkarır. Oyunun



Şekil 26. The Last of Us – Yüzdeki Mimiksiz Yapı



Şekil 25. The Last of Us - İfadesizlik

gerçeklik yapısının yeniden şekillenmesini sağlar ve gerçekliğin sunumu yeniden yaparak oyunu tamamlar.

Fotoğrafın oyun içerisinde, oyun tasarımına etkisi vardır. Ashley Gilbertson'un yapmış olduğu oyun deneyi ile birlikte bu düşünce desteklenir. Oyun içerisinde akış bulunmaktadır. Hareketlilik unsuru akışı oluşturur. Aksiyon algısı oyunun temel oluşum kuralları arasında yer alır. Oyun içerisinde yaratılan fotoğraf ile aksiyon dondurulur ve var olan akış sabitlenir. Akış içerisinde fark edilmeyen detay ve ayrıntılar fark edilir. Akış ve hareketlilikle birlikte fark edilmeyen detaylar oyun tasarım sürecinde dikkat oluşturur. Bununla birlikte detay ve ayrıntıların oluşturduğu gerçeklik duygusu oyuna kazandırılır. Gerçeklik duygusuyla birlikte oyuna estetik bir değer kazandırır.

Oyun içi yaratılan sanal fotoğraflara bakıldığı zaman oluşturulan fotoğraflar farklı teknik ve kullanım amaçlarına sahiptir. Algısal olarak aynı olarak gözüke de kullanım amaçları ve oyun hikayesi bağlamında birbirinden farklılıklaşır. Sanatsal bir kaygıyla, tanıtım veya oyun anlatımı bağlamlarında oluşturulan fotoğrafların anlamları değişir. Bundan dolayı “Oyun-içi ekran çekimi veya fotoğrafik uygulamalarla görüntü oluşturmayı, özellikle post-modern anlamda, görüntünün inşa ve işleme süreciyle ve fotoğraf estetiğiyle ilişkilendirmek zor değildir” (Poremba, 2007: 53). Bir diğer düşünce ile Henning’e göre fotoğrafçılık, “Görsel imgeler oluşturma sürecinden daha fazlasıdır ve izleyen için farklı türde bütünleştirilmiş deneyim¹ üreten fiziksel nesne inşa etmenin bir aracıdır” (Henning, 2015: 225).

Oyun içi fotoğrafı ne gösterdiğinin dışında sanatsal ifade gelişimine sağladığı katkı açısından değerlendirmek gerekir. “Fotoğraf zamanın geçişine tanıklık eden ancak şeylerin göreceli önemini seçemeyen ve sıralayamayan bir araç olarak değerlendirilmektedir” (Halaçoğlu, 2020: 469-495). Bu düşünce yapısı her yeni çıkan sanatsal üretim için var olur. Bu bağlamda Price ve Wells, 1857 yıllarında Easlake gibi sanat eleştirmenlerinin fotoğrafı bir sanat olarak görmediğini hatırlatır. (Price, Wells, 2015: 18).

¹ *Embodied experiences: Somutlaşmış deneyimler.*

Dijital oyunlar içerisinde yaratılan fotoğraflarda ışık kullanımı mükemmel yakındır. Gerçek dünyada oluşamayacak veya oluşturulması zor olacak ışık koşulları oyuncuya sunulur. Bu durum oyuncu ve oyun içi fotoğraflar üreten bireyler için cezbedici sanal manzaralar yaratır. Oyunların bu ışık kullanımındaki amacı oyuncuyu oyun içerisinde görsel algılama ile daha fazla tutmak istemesidir. Oyun hikaye örgüsünde var olan güç ve kontrol etme duygusu beraberinde görsel tasarımın mükemmelliği ile oyuncunun aldığı haz duygusunu güçlendirir.

Fotoğraf dijital oyunlarda estetik bir unsur olarak yer alır. Görsel tasarımı oluşturan yapıya sunduğu ayrıntı ve detay estetiği ile bu algı yapısını kuvvetlendirir. Oyun içi yaratılan fotoğraflarda sahne kurgulanabilmektedir. Bunun dışında fotoğrafın oyuna kazandırdığı estetik unsur ile birlikte oyunun oyuncuya sunduğu sonsuz bakış açısıyla oyunda oluşturulan fotoğrafa estetik değer katma özelliği sunar. Oyuncu kendi bakış ve görüş açısını kendi oluşturduğu estetik unsur içerisinde fotoğrafa yansıtır. Bu da beraberinde kurgulanabilir bir yapı kazandırır. “Deneyimi doğrulamanın bir yolu olan fotoğraf çekme, aynı zamanda -deneyimi fotojenik olanı aramayla sınırlayarak, onu bir görüntüye, bir anı eşyasına çevirerek- deneyimi reddetmenin bir yoludur” (Sontag, 2008: 26). Dijital fotoğrafçılıkta görüntü çekildikten sonra işlenebilirken, oyun içi fotoğraf yaratılırken hem öncesinde hem de sonrasında fotoğraf işlenir. Böylece an yakalanmamakta, artık an yaratılmaktadır.

Sanal fotoğraf makinası oyunun oynanabilirliğinin bir parçasıdır. Oyun ile var olan sanal fotoğraf makinası beraberinde oluşturulan sanal fotoğraf ile kanıtlanır bir yapı kazanır. Sanal fotoğraf makinası ile birlikte Sontag’ın (2008: 28) belirttiği, müdahale eden insanın fotoğraflayamaması, fotoğraflamakta olanın ise müdahale edememesi kuralına uygunluk göstermektedir. Oyun içi fotoğraf modu oyunlarda farklılık gösterir. Bazı oyunlarda doğrudan oyun hikayesinde var olurken, bazı oyunlarda mod¹ ve sadece sanatsal üretim aracı olarak yer alır. Ama sanal fotoğraf makinası kullanılsın veya kullanılsın oyun içerisindeki varlığı ve oyunun varlığının kanıtlayabilir unsuru olarak oyun içerisinde bulunduğu oyun boyunca bilinmektedir.

¹ Mode: Mod.

Dijital oyunlarda yaratılan sanal fotoğraflar reel ve sanal dünya arasında bir bağlantıdır. Bir medya aygıtı olarak görev alırlar. Günümüzde reel fotoğraf çekimlerinde yapılamayan ve yapılması maliyetli olan birçok çekim yapılabildiği gibi yapıldığında izleyici üstünde gerçek bir algı oluşturur. “Fotoğrafçı film stüdyosundaki gibi yeri, kameranın konumunu, beğendiği arabayı, hatta avatarı seçebilmektedir” (Möring, De Mutiis, 2019: 81). Bu bağlamda Gran Turismo oyunu örnek gösterilebilir. Oyun içerisinde realistik araba çekimleri yapmak mümkündür. Yaşanılan zamanda bu araba çekimlerini yapmak maliyetli ve zor olurken oyun sayesinde yapılabilir ve gerçekleştirilebilir bir yapıya kavuşur. Oyun içerisinde bulunan sanal fotoğraf makinası ile gerçekte var olan arabaların yüksek çözünürlüklü fotoğrafları çekilebilmektedir. Oyun içerisinde sanal fotoğraflar çekilirken gerçek arabaların gündelik yaşamda var olması sanalı gerçekle birleştiren bir yapıya ulaşır. Bu bağlamda sanal gerçeklik algısı yaratılır. Bununla birlikte bu algı düzeyini destekler nitelikte araba firmaları tanıtım ve reklam çekimlerini sanal ortamlara taşımaktadır. Oyun içerisinde yaratılan fotoğraflar gerçekliğe o kadar yakındır ki gerçekliği ile yaşanılan zaman içerisinde araç satışı yapılabilir. Oyun fotoğrafçılığı ile oluşturulan gerçek araba simülasyonu bunu sağlayan ana etmendir. Baudrillard’ın (2003: 18) bahsettiği, gerçekle sahte ve gerçekle düşsel arasındaki farkı yok etmeye çalışan simülasyonun sonunda başarıya ulaştığının göstergesi olabilir.



Şekil 27. Gran Turismo – Tanıtım Çekimi



Şekil 28. . Gran Turismo – Gerçeğe Yakın Görüntü

Dijital oyunlar yapısı bakımından güncel olmak ve günceli yakalamak zorundadır. Devamlılığını güncel konuları temel alarak sağlayabilir. İşledikleri ve hikayelerinin temeli olan konuları yayınlandığı günün algısal bağlamında oluşturmalıdır. Oyun hikayeleri oluşturulurken seçilen konu güncelin beraberinde getirdiği unsurları barındırmalıdır. Geçmiş dönemde yayınlanan ve günümüzde günceli yakalayan oyunlar ise canlı yaşamında var olan konuların oyun içine empoze edilmesiyle günceli yakalar. Canlı yaşamının ilk zamanlarından günümüze var olan salgın hastalık konusunu işleyen bilgisayar oyunları son dönem hayatı etkisi altına alan covid-19 pandemi durumuyla birlikte tekrardan popüler bir konuma gelmiştir. Bu durum oyunu diğer oyunculara aktarma eylemini sağlayan oyun içi fotoğraflar ile gerçekleşir. Pandemi durumuyla birlikte soyutlanan birey kaybettiği özgürlük ve sınırsızlık alanını dijital oyunlarda bulur. Salgın hastalık ile birlikte kısıtlamalar beraberinde birey üstünde var olma duygusunu sorgulatma düşüncesi yaratmıştır. Bu noktada devreye giren pandemi temalı dijital oyunlar oyuncu olan bireylere sanal dünyada hastalığı kontrol etme duygusunu kazandırmıştır. Pandemi temalı bilgisayar oyunlarında yaratılan sanal fotoğraflar kontrol etme duygusunun yanında bireyin varoluş problematiğine çözüm olmuştur. Dijital oyunlarda oluşturulan sanal fotoğraflar bir varoluş göstergesi haline gelmiştir.

Geçmişten günümüze bakıldığında ilk yıllarından itibaren fotoğraf belli değişimleri beraberinde yaşamıştır. Gelişen ve değişen teknolojinin ışığında bu değişimleri yaşamıştır. İlk zamanlarında var olan analog fotoğraf makinası ve analog fotoğraflar ilerleyen süreçte içinde yaşanılan zamanda dijital yapıya geçiş yapmıştır. İlerleyen süreçle birlikte tekrardan teknolojik gelişmelerle reel fotoğraf makinası yerini sanal fotoğraf makinasına ve dijital oluşturulan fotoğraflarda yerini sanal fotoğrafa bırakmıştır. Dönüşümle birlikte fotoğraf daha geniş bir alanda var olmaya başlamıştır. “Benjamin’in bahsettiği sanat yapıtının teknik araçlar vasıtasıyla yeniden-üretimiyle ilişkilendirilirse, oyun-içi fotoğrafçılık bir sanat yapıtı olarak video oyun dünyasını yeniden-üreten bir araç olarak değerlendirilebilir” (Halaçoğlu, 2020: 469-495).

Üretilen oyun fotoğrafları sanal olsa da gerçekliğin yaşanılan zaman içerisinde yeniden sunumlarıdır. Sanal fotoğraflar, gerçekliğin yeniden sunumu ve yeni bir gerçeklik alanıdır. Pandemiyle birlikte yaşanılan zaman içerisinde daha yoğun hissedilen gerçeklik düzeyi dijital oyun düzlemi üstünden sanal fotoğraf ile daha yoğun hissedilir bir yapıya kavuşmuştur. Gerçekten sanala, sanaldan gerçeğe aktarım sürecinde işlevsel bir rol oynayan fotoğraf, sanalda gerçekliğin var olmasını sağlar ve bunu canlı yaşamına aktarımını gerçekleştirir.

3.5.4. Pandemi Temalı Bilgisayar Oyunları

Dijital oyunlarda yaratılan sanal dünya gerçek yaşamın özelliklerini ve eylemlerini içerisinde barındırır. Yaşanılan zaman içerisinde yapılmayan ve yapıldığında belli yaptırımları olan eylemler dijital oyunlarda yapılabilir. Bu yapıyla dijital oyunlar oyuncu olan bireye sınırsızlık duygusunu hissettirir. Sanal bir ortamda sanal eylemler olsa bile oyuncunun yaşadığı deneyim ve haz duygusu gerçektir. Gerçekten sanala, sanaldan gerçeğe bir akış oluşturur.

Dijital oyunlar devamlılığı sağlamak için günceli takip eder. Güncel konular ve durumlar oyun hikayesine empoze edilerek, oyun ile bütünleştirilir. Bu sebepten dolayı canlı yaşamını derinden etkileyen bir unsur olan salgın hastalık konusu geçmiş zamandan

günümüze kadar dijital oyunlarda konu olarak işlenmiştir. Salgın hastalık küresel boyuta ulaştığında oluşan durum pandemi olarak ifade edilir. Pandemi durumu oluştuğunda salgın hastalık artık belli bir bölgeyi veya belli bir kesimi değil tüm dünyayı etkisi altına almıştır. Küresel boyutta oluşan ve canlı yaşamını tüm yönleriyle etkileyen bu durum günceli takip eden dijital oyunlarda hikaye olarak işlenir.

Pandemi temalı bilgisayar oyunları, yapısı bakımından yaşanan zaman içerisindeki gerçekliği farklı bir zaman algısında oyuncu ve izleyiciye sunar. Pandemi durumu beraberinde sanal ve gerçeğin birleşimini dijital oyunlar üstünden kurarak gösterir. Gündelik yaşamda canlı yaşamının ilk anlarından itibaren var olan salgın hastalık durumu dijital oyunlarla birlikte oyuncu olan bireyin kontrolüne bırakılır. Müdahale edilemeyen ve kontrol dışı gelişen bu durum yaratılan sanal dünyada dijital oyunlar üstünden kendi gerçekliğini oluşturur. Oyuncu oyun hikayesi bağlamında salgın hastalığı kendi eylemleri doğrultusunda kontrol eder. Oyunda yaratılan sanal dünyada oyuncu kendi kararları ile hastalığı durdurabilir ve bitirebilir. Oyuncu bu durumun sonucunda kahramanlık duygusunu oyun içerisinde yaşar.

Pandemi durumu bireylerin yaşamlarındaki özgürlük alanını kısıtlayıp hareket ortamlarını bulundukları mekanlarla sınırlandırmıştır. Alışılmışın dışında olan bu durum kendi düzenini ve özelliklerini beraberinde getirmiştir. Kısıtlamalarla birlikte canlı yaşamında var olan dinamik yapı durağan yapıya dönüşmüştür. Hareket ve özgürlük alanının kısıtlanmasıyla dijital oyunlar üstüne olan ilgi artmıştır. Bir kaçış noktası olarak görülen oyunlar, oyuncu olan bireylere yaşattığı güç ve kontrol hazzıyla gerçeği sanala aktarır. Yaşanılan zaman içerisinde kontrol dışı gelişen bireyin özgürlük alanını kısıtlayan ve hatta özgür olma eylemini engelleyen pandemi, pandemi temalı oyunların odak noktasını değiştirerek arttırmıştır.

Pandemi temalı bilgisayar oyunlarında salgın tamamen oyuncunun kontrolündedir ve onun yapacağı eylemlerin sonucuna göre ilerler. Bunun sonucunda salgın hastalık durumu oyuncu olan bireyin kahramanlık duygusuna dönüşür. Belli kurallar çerçevesinde özgür kılınan oyuncu, seçimlerinin sonucuna göre oyunu şekillendirir. Reel yaşam içerisinde bulunduğu sınırlandırılmış mekanda, bilgisayar oyunlarında oluşturulan sanal

dünyada durumu değiştirebilme özelliğine kavuşur. Tüm dünya çapında yaşanan Covid-19 pandemisi ile birlikte insanlar pandemi öncesi günlük yaşantı süreçlerinin dışında bir hayat yaşamaya başlamıştır. Küresel çapta yaşanan sokağa çıkma yasaklarıyla birlikte kendini hissettiren yalnızlık duygusunun bastırılması, kişilerin sosyalleşmesi ve boş vakitlerini geçirmesi dijital oyunlarla sağlanır hale gelmiştir (Tükel & Uzunöz, 2021).

Bölümlenebilir bir yapıda olan dijital oyunlarda salgın hastalık durumu çeşitli şekillerde konu edilir. Oyun içerisinde var olan salgın hastalık konusu; hayatta kalma, dünyayı kurtarma, zombileşme gibi konularda bölümlenebilir. Her durum kendi içerisinde aynı düzlemde olsa da var edilen algılama düzeyi zaman algısı bağlamında farklılık gösterir. Gerçek ve gerçeküstü algının birleştiği noktada bilgisayar oyunlarında oluşturulan görsel tasarım oyuncunun algılama düzeyini artırır.

Pandemi temalı oyunlar hazırlanırken çeşitli düşünce yapılarını uygulamak için oluşturulur. Vakit geçirme, simüle etme, eğitim için vb. gibi durumlarda kullanılır. Oyunun hikayesi ve anlatımı bu düşünce çerçevesinde gelişir. Oyunların öğretici etkisi pandemi döneminde bilinmez olan hastalık konusunda eğitici yapıda da kullanılmıştır. Salgına sebep olan hastalığın neden ve nasıl yayıldığı, nasıl engellenebilir olduğu gibi konularda oyunlar yardımıyla oyunculara öğretici bir çerçevede aktarılır.

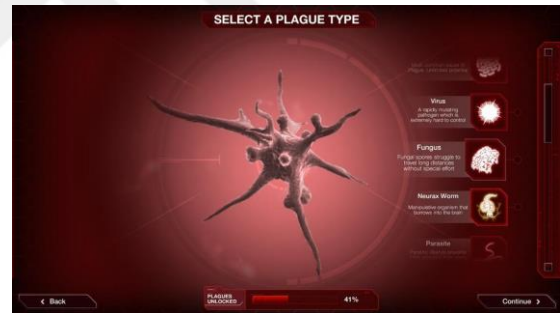
Salgın hastalıkla birlikte oluşan pandemi durumu canlı yaşamının belli zamanlarında farklı şekillerde ortaya çıkmıştır. Bu dönem hastalıkları dijital oyunlar içerisinde var olmaktadır. Pandemi temalı oyunların birleştiği nokta ise salgın hastalıkların eski ve yeni zamanda farklı şekillerde var olduğudur. Öyle ki yayınlanma yılı 2012 yılı olan ve salgın hastalık simülasyonu Plague Inc. oyunu covid-19 pandemisiyle birlikte satış rekoru kırmıştır. Dünya haritası üzerinde salgın yönetim simülasyonu olan oyun, strateji oyunu olarak da lanse edilebilir. Bakıldığında günümüz döneminin çok öncesinde yayınlanmış olmasına rağmen güncelliğini kaybetmeyen salgın konusu ile tekrardan günümüz zamanına entegre olmuştur.



Şekil 31. Plague Inc. – Dünya Haritası



Şekil 30. Plague Inc. – Virüs İçeriği



Şekil 29. Plague Inc. – Temsili Virüs

Plague oyununda virüsün yaratımı, gelişimi ve salgın yayılımı tamamen oyuncunun kontrolündedir. Oyun içinde salgın yayılımı oyuncunun oyun içi deneyimlerine ve kararlarına göre şekillenmektedir. Dünya haritası üzerinde ilerleyen hikaye sanala reel dünyanın bir aktarımıdır. Böylece oyunda verilmek istenen gerçeklik sanal dünya üstünden oyuncuya aktarılır. Son dönem Covid-19 pandemisiyle birlikte tekrardan gündeme gelmesi oyunun, oyuncuya verdiği haz duygusunun bir yansımasıdır. Tüm yönleriyle hayatı etkileyen bir durum içindeyken oyuncu salgın simülasyon oyununu bir kaçış noktası veya bir akış olarak görmüştür.

Dijital oyun geçmiş ve şimdiki zaman arasında bağ kurduğu gibi pandemi temalı oyunlarda bu bağ oluşturur. Salgın konusu genel bir yaşanmışlık düzeyinde olduğundan geçmiş ve şimdiki zamanda var olur. Yayınlandığı ve yayımlandıktan sonraki zamanda güncel olma özelliğinde olan pandemi temalı oyunlar geçmiş ve şimdiyi içerisinde mevcut tutar. Bunu zamansızlık algısı üzerinden oyuncuya aktarır. Önemli olan salgın hastalık pandemi konusunu hikayeleştirme¹ özelliğidir. Bir diğer ifadeyle hikayeleştirirken oyuncuya verdiği haz duygunun yoğunluğudur. Oyuncu oynadığı oyunda yaşadığı zamandan detayları ve ayrıntıları gördükçe geçeklik algısı artar. Gerçeklik algısı arttıkça yaşadığı haz duygusu on paralel olarak artar. Oluşturulan hikaye konusu bağlamında dijital oyun, oyuncu tarafından daha oynanabilir bir yapıya kavuşur.

Gelişen ve ilerleyen teknolojiyle birlikte dijital oyunlarda gerçeklik algısı görsel tasarımla birlikte yaşanan reel yaşamın yansıması şeklindedir. Oyuncu pandemiyle birlikte yaşadığı zamandan soyutlaşırken dijital oyunlar ile varlığını sanal ortamda devam ettirir. İletişimin ve sosyal bağın sanal ortama kayması yine aynı şekilde dijital oyunlardan kaynaklıdır. Pandemi temalı oyunlara olan ilginin artması bu durumu değiştirebilme eyleminin yapılabilir olmasından kaynaklıdır. Oyuncu bu oyunlarda bulunduğu durumu kontrol ederek reel zaman içerisindeki Yaşadığı zamandan soyutlanan oyuncu varlığını sanal oyunlarda oluştururken bunun varlığını oyun içi fotoğraflar ile kanıtlar. Fotoğraf oyuncu için bir varoluş göstergesi haline gelir. Sanal dünyada oluşturduğu benliği gerçek yaşama oyun içi fotoğrafları ile aktarır.

3.5.5. Pandemi Temalı Bilgisayar Oyunlarında Fotoğrafik Görüntü Üretimi

Hayatın döngüsünde gelişen ve ilerleyen teknolojiyle birlikte canlı yaşamına ait unsurlar sanallaşp dijitalleşmeye başlamıştır. Canlı yaşamının ilk zamanlarından günümüze var olan oyun kavramı dijitalleşmeyle birlikte yarattığı gerçeklik algısı yaşanan reel yaşamın sanal evrende yansıması durumundadır. Oluşturulan oyun evrenlerinde oyuncu olan birey yaşadığı zaman içerisindeki unsurları görebilir. Bununla

¹ *Storytelling: Hikaye anlatımı.*

birlikte unsurların yanında yaptığı eylemleri sanal oyun evrenlerinde gerçekleştirebilir. Yaratılan oyun evrenlerinde oluşturulan gerçeklik oyuncuya yaşanan zaman içerisinde farklı bir zaman algısıyla sunulur. Oyun ve gerçeklik bileşimi sağlanırken oyunların yapısı bakımından gerçek yaşam ile bir akış oluşturulur. Bu akış gerçekten sanala, sanaldan gerçeğe bir aktarımdır.

Dijital oyunlar birçok oyun platformunda oynanabilir yapıdadır. Bilgisayar, mobil, Xbox, Ps vb. platformlar bunlardandır. Bilgisayarda oynanabilir yapıda olan dijital oyunlar oyuncu açısından yaşadığı gerçek zaman içerisinde bir pencere oluşturur. Oyuncu olan bireyin bulunduğu ortamdan bağımsız var olan siyah bir ekranda beliren görüntü oyuncu olan bireyi kendi gerçekliğine çeker. Ekran boyutu bakımından mobile göre daha gerçekçi yapıdadır. Çünkü ekran büyüdükçe gerçeklik atar. Oyun konsolları (Xbox vb.) bakımından ise tek düze yani kendi içerisinde oynanabilir yapıdadır. Yaratılan yazılımsal ürünleri içerisinde barındırdığı sistemsel yapısından dolayı daha üstün kalitede oynanabilir kılar.

Dijital oyunlar yapısı bakımından güncel konuları hikayeleştirir. Oyuncu kitlesi oluşturabilmek ve oluşturduğu kitleyi oyun içerisinde tutabilme açısından önemlidir. Güncel konuları odak noktası haline getirirken sürdürülebilir ve devamlılık olması göz önünde tutulur. Salgın konusu canlı yaşamının belli dönemlerinde etkisini göstermiştir. Son dönem Covid-19 hastalığıyla birlikte salgın durumunun canlı yaşamı içinde var olmaya devam ettiği görülür. Durum böyle olunca dijital oyunlar içerisinde salgın konusunu işleyen ve bu durumu hikayeleştiren oyunlar günceli bir kez daha yakalamıştır. Covid-19 hastalığı salgınıyla birlikte dijital oyunlara olan ilgi artmıştır. Boş zaman geçirme eylemi olan bilgisayar oyunları pandemiyle birlikte yaşadığı hayattan soyutlaşan ve yalnızlaşan birey için var olabileceği bir ortam yaratır.



Tablo 2. Dijital Etkileşim Değişimi

Oyuncu olan birey bilgisayar oyunlarında yaratılan sanal dünyada var olurken bunu yaşadığı gerçek zamana fotoğraf yoluyla taşıyabilir. “Fotoğraf, 1839’dan bu yana yakın dönem büyük değişimlerin hem tanığı hem taşıyıcısı olmuştur” (Tumay, 2022: 346-359). Sanaldan gerçeğe aktarım oluşturduğu gibi oyuncu olan bireyin sanal dünyadaki varlığının bir göstergesidir. Oyun içi oluşturulan fotoğraflarla oyuncu deneyimini ve oynama bilgisini diğer oyunculara aktarırken, oluşturduğu temsil ile var edilen sanal dünya gerçekliğini tanımlar.

Oyun içi üretilen fotoğraflar ile dijital kültür oluşturulur. Dijital kültürün bir kaydı tutulurken oyun içerisinde oyuncunun yaşadığı o anın görüntüsü var edilir. Oluşturulan bu görüntüler dijital fotoğraftan farklı olarak sanal bir fotoğraf makinası ve sanal görüntüler ile oluşturulur. Canlı yaşamındaki unsurlar sanallaşıp dijitalleşirken, analogdan dijitale geçen fotoğraf oyunlarla birlikte sanallaşır.

Fotoğraf, dijital oyunlarla birlikte kendisini günceller. Oyun-içi fotoğrafçılık, “Oyun olarak düşünülen şeyi daha karmaşık kullanımlara doğru açan” (Moore, 2014: 146), dönüştürücü oyun oynama biçimlerinden biridir ve geleneksel fotoğraf sanatı üzerinde de dönüştürücü bir etki yapma olasılığının olduğu düşünülebilir. (Halaçoğlu, 2020: 469-495). Bilgisayar oyunlarında bulunan sanal fotoğraf çekme modu ve sanal fotoğraf makinası kodlarla oluşturulmuş yazılımsal bir ürün haline gelir. Oyun içerisindeki hikayede oyuncunun eylemleri doğrultusunda kullanılırken, oyun içerisindeki yapının temsilini oluşturur.

Pandemi temalı bilgisayar oyunlarında fotoğraf varoluş problematiğine bir çözüm olurken, yaşadığı dönüşüm bakımından gerçeğin sanalda oluşumunu sağlar. Fotoğrafın icat edildiği zamandan günümüze kadar olan değişimine bakıldığında çağın gerekleri bağlamında geliştiği görülmektedir. Bir unsurun, eylemin ve kişinin varlığının göstergesi olurken her şeyin dijitalleşip sanallaştığı bir dönemde fotoğrafın dönüşümü beklenmedik bir durum değildir. Evrilerek şimdiki zamana kadar ulaşan fotoğraf, varlığını dönüşümlerle devam ettirecektir. Analog olarak ortaya çıkan fotoğraf teknolojik gelişme ve ilerlemenin ışığında dijitalleşmiş şimdiki yaşanan dönemde ise dijital oyunlarla birlikte sanallaşmıştır. Pandemi temalı bilgisayar oyunlarına bakıldığı zaman fotoğrafik görüntü üretimi oyuncu tarafından oyunun her aşamasında kullanılır. Oyuncu varlığını fotoğraf yoluyla kanıtlarken diğer oyuncu ve izleyiciler için deneyim oluşturur.

Pandemi temalı oyunlarda salgın konusu işlenirken, olayın dikkat çekiciliği üstünde daha çok durulmuştur. Hikayeleştirilen dönem bazında işlenen salgın konusu ve yaratılan sanal dünya oyunlar arasında değişiklik gösterir. Oyunlar içerisinde fotoğraf üretilirken anlatılmak ve verilmek istenen mesaj göz önünde bulundurulur. Buna göre fotoğraf üretilir. Aktarılmak istenen duygu ve düşünce fotoğraf aracılığıyla gerçek yaşamdaki oyuncu ve izleyici olan bireylere aktarılır. Salgın hastalığın yaşattığı durum, dünya değişimi, yeni dünya düzeni, salgının sonrasındaki oluşan atmosfer fotoğrafların yapısını oluşturur. Bu konuların yanında oyuncunun yaşadığı kahramanlık duygusu ve oyun içi aldığı haz duygusu üretilen fotoğraflara yansır.

Fotoğraf oyun içerisinde oluşan bir bakış açısidir ve oyun için interaktiviteyi oluşturur. Çünkü “Sanal kamera, gösterdiği görüntüler ile aynı malzemeden, odlardan yapılmıştır” (Giddings, 2013: 43). Oyunlarda fotoğraf makinası yazılımsal bir ürün olarak var olur. Bundan dolayı oyun içerisinde günümüz dönemindeki fiziki fotoğraf makinalarından daha kullanışlı ve bakış açısı daha geniş olabilmektedir. Bilgisayar oyunları, oyuncu olan bireye sınırsızlık ve sonsuzluk duygusu sunarken, oluşturulan fotoğraf makinası ile fotoğrafa da bakış açısı ve ışık kullanımı bakımından sınırsızlık ve sonsuzluk özelliği katar. Bu sayede fotoğraf oyuncunun büründüğü rolü gerçek dünyaya aktarırken yaşanan duygu ve hazzı daha gerçek kılacaktır.

Oyun içerisinde bulunan sanal fotoğraf makinası oyunun yazılımsal sürecinde farklılık gösterir. Bazen simülasyon olan bazen ekran görüntüsü alma veya ekran fotoğrafı çekme gibi durumlarda olabilir. Sonuç olarak teknik anlamda sanallığı değişse de içeriksel anlamda sanal dünyada ki görüntüyü kaydeder ve reel dünyaya adapte eder. Susan Sontag’a göre “Bir şeyi fotoğraflamak ona sahip olmak demektir”. Oyuncu olan birey oyun içerisinde oluşturduğu fotoğraf ile oyunun içerisindeki yaşayışlarına ve deneyimlerine sahip olur. Bunu gerçek hayata aktararak sanal anılar oluşturur. Oyun içi fotoğraflarla sanal dünya gerçek kılınır. Pandemi temalı bilgisayar oyunlarında tanıtım için oluşturulan fotoğraflar incelendiğinde;

İçinde yaşanan gerçek zamanda var olan Cordyceps adlı mantar türünün mutasyona uğrayıp insanları zombileştirmesini konu edinen The Last of Us adlı oyunda tanıtım fotoğrafları konuyu direk olarak oyuncuya aktarmaktadır. Oyun salgının gerçekleşmesinden 33 yıl sonrasında başlar. Bu noktada oyun içerisinde zaman kavramı oyuncu için yok olmaktadır. Oyunda oluşturulan sanal dünyada salgın nedeniyle medeniyetin büyük bir kısmı yok olmuştur.



Şekil 32. The Last of Us Oyunu – Yok Olan Dünya Düzeni

Tanıtım için oyun içerisinden oluşturulan fotoğraflarda dünya düzeninin yok oluşu ve doğanın insanlığın azaldığı yerlerde insan yapımı nesneleri ele geçişi üzerinden anlatılmaktadır. Oyun içerisinde oluşturulan gerçek yaşam detay ve ayrıntıları yoğun bir şekilde hissedilmektedir. Işık kullanımı izleyici oyun içerisine çekerken ilk etapta pozitif bir algı oluşturmaktadır. Perspektif ve derinlik algısı bakımından izleyici olan oyuncuyu içirişine çeken yapıda fotoğraflar üretilir. Oyun içerisinde sanal bir dünyanın varlığı, yaşamışlığın olduğu ve belli deneyimlerin varlığı hissedilir. Oyun tanıtım fotoğrafları olduğu için rastgele oluşturulmaz ve oyunun hikayesi ve verdiği haz duygusu direk olarak iletilmek istenir.



Şekil 33. The Last of Us Oyunu – Kahramanlık Görüntüsü

Genel olarak fotoğrafların çoğunluğunda yok olan dünya teması hissettirilir. Oyun hikayesi bunun üstüne kurulu olduğu için fotoğraf karelerinde ayrıntı olarak bulunur. Oyun karakterlerinin fotoğraf kadrajına katıldığı bu karede yüksekte bulunmaları dolayısıyla kahramanlık hazzı izleyici tarafından görülür. Işık kullanımı ve perspektif izleyicinin gözünü oyun karakterlerine odaklatır.



Şekil 34. The Last of Us Oyunu – Zombilerin Tasviri

İlerleyen fotoğraflarda bahsedilen salgın ve bu salgının sebep olduğu zombileşme durumu izleyiciye aktarılır. Başkalaşan bedenlerin yer aldığı fotoğrafta oyun karakteri ve onun yaşadığı o an ki saldırı olayı kadraj ayarlaması ile dinamik olarak sunulur. Düz olamayan bir kadraj kullanımı ve ışık tasarımı karakterin yaşadığı rahatsızlık duygusunu yoğun bir şekilde hissettirir. Mantardan türeyen bir virüsün sebep olduğu salgın durumunu anlatan bir oyun olarak başkalaşan bedenlerin yapısı mantarı anımsatmaktadır. Gerçeklik üretilen sanal fotoğraflar ile oyuncu olacak bireyin var olduğu reel yaşama aktarılır.

1300 ile 1400 yıllarda Viktoryan dönemde, yüzyıl savaşlarının yaşandığı, kara vebanın dünyayı kırıp geçirdiği, orta çağın en karanlık en kasvetli, ölümün dört bir yanda kol gezdiği dönemin Fransa'sını anlatan A Plague Tale oyunu fotoğrafik açıdan tanıtım fotoğraflarında etkileyici bir yapı barındırır. Hastalığın verdiği kötü his ışık kullanımı ile aktarılırken kahramanlık duygusu karakterin durduğu yer ve açı bakımından anlatılır.



Şekil 36. A Plague Tale Oyunu – Viktoryan Oyun Tasarımı



Şekil 35. A Plague Tale Oyunu – Kaçış Eylemi



Şekil 37. A Plague Tale Oyunu – Kahramanlık Işığı

Tanıtım için oluşturulan fotoğraflarda oyunun dinamik yapısı ve karakterin yaşadığı zorluk belirgin yapıdadır. Viktoryan dönemin kendisi düşünce yapısı bakımından hastalıklı bir dönem iken yaşanan kara veba salgının oyunda işlenmesi oyuncuya oyuna bağlayan bir yapıdadır. Kara vebanın geçmiş dönemlerde yaşanan bir salgın olması ise oyun gerçekliğini artırır. Vebanın ve savaşın yaşattığı duygu ölü bedenlerin gösterimi, kaçış eyleminin tasviri ile desteklenmiştir. Son kareye bakıldığında ışık önünde şehrin girişinde duran karakter kahramanlık duygusunu gösterir.



Şekil 38. Dayz Oyunu – Salgın Kıyafeti

Bilinmeyen bir virüsün insanları zombiye çevirdiği bir diğer oyun Dayz de ise pandemi teması oluşturulan tanıtım fotoğraflarında görsel kurgu açısından ve kullanılan nesnelerle anlatılır. Salgın hastalıktan koruyucu bir unsur olan maske kullanımı oyunun karakterinde direk olarak görülmektedir.

Oyun tasarımında bulunan pandemi ile ilişkilendirilen kıyafet ve aksesuarlar oyunun çoğunluğunda bulunmaktadır. Pandemi düşünüldüğünde detay bakımından gerçek zamandaki unsurların varlığı gerçeklik algısını arttırır. Diğer tanıtım fotoğraflarında kaçış eylemi ve salgının oluşturduğu hastalık gerçeyle bağ kurulup gösterilir. Askerin yerde oluşu, maske kullanımı, medeniyetin bulunmaması gibi birçok unsur oyunun hikayesini destekler. Oyun haritası bakımından büyük bir alanı kapsamaktadır. Bu sebepten tanıtım fotoğrafları oyun içerisinden oluşturulurken mekansal farklılığa dikkat edilmiştir.



Şekil 39. Dayz Oyunu - Kahramanlık



Şekil 40. A Plague Tale Oyunu – Hastalıklı İnsanlarla Savaş

Pandemi temalı bilgisayar oyunlarına bakıldığında değişik hikayesi ile dikkat çeken oyun The Division'dur. Hikayesi incelendiğinde New York şehrinin yaşadığı

salgın hastalık ile yok oluşu konu edinmiştir. Smallpox adlı bir virüs popüler kara cuma¹ gününde dolarların üzerine insanlara bulaştırılmıştır. Oyun, Para ile yayılan bir virüsle tüm şehir sisteminin çöküşünden 22 gün sonrasında başlar. Polis, itfaiye ve hastaneler gibi tüm devlet kuruluşları birer birer çökmüş. Açlık ve susuzluk baş göstermiş ve bununla beraber toplumu içinden çıkılmaz bir kaosa doğru sürüklemiştir.



Şekil 41. The Division Oyunu – Hastane Tasviri

Salgın hastalığın yayılışı ve ilerleme süreci diğer pandemi temalı oyunlardan farklıdır. Günümüz zamanında hayatın devamı için gerekliliği olan para unsurunun virüsün yayılmasını sağlaması ve yaşattığı durum oyunun tanıtım fotoğraflarında izlenmektedir. Hastane unsurlarının yer alması, yok olan şehir ve bu şehirdeki düzeni tekrar geri getirmek için savaşan karakterin oyun içindeki yeri fotoğraflar görülmektedir. Hikayesinde geçen kaos ortamı şehrin oyunda tasarlanmasında işlenmiştir. Bu durumla birlikte şehrin tasarımı tanıtım fotoğrafların yer alır.

¹ Black Friday: Alışveriş günü, kara Cuma.



Şekil 42. The Division Oyunu – Tek Kalmışlık



Şekil 43. The Division Oyunu - Kahramanlık

Oyunun fotoğraflarına bakıldığında bakış açıları hissettirilmek istenen duyguyu yoğun bir şekilde izleyiciye aktarır. Gerçekliğin fotoğraflarda başlamasıyla birlikte oyun

karakterinin yapısı ve ışık kullanımı bu gerçekliği destekler niteliktedir. Detayların yoğunluğu ise oyunun sanal dünyadaki gerçekliğini artırır.

Bir diğer pandemi temalı bilgisayar oyunu olan Days Gone, freaker adlı virüsün yayılmasıyla beraber küresel bir salgının başlamasından iki yıl sonrasında geçer. Oyunun ana karakteri hala hayatta olma olasılığını keşfeder ve dünyayı kurtarmak için savaşır. Oyuncunun açık dünya ortamını keşfedebileceği üçüncü şahıs perspektifinden oynanır. Bu üçüncü şahıs perspektifi tanıtım fotoğraflarında da yer almaktadır. Diğer pandemi temalı oyunlara bakıldığı zaman oluşturulan oyun içi fotoğraflarda bakış açısı farklılaşır. Özellikle tanıtım fotoğrafların bu bakışın kullanılması oyuncuyu direk olarak izleyici konumuna getirir. Salgın ile ilgili unsurların kullanımı ise hikayesini destekler. Oyunun hikayesini oyuncusu olacak bireylere aktarmada bakış açısının yarattığı derinlik ve gerçekçilik özelliği kullanılır. Açık dünya oyunu olması oyuncu için ilgi odağı olacak başka bir noktadır. Fotoğraflarda mekan farklılıkları kullanılıp geniş sanal dünyası bu yöntemle aktarılır. Oyun karakterinin sürekli karşı cepheden fotoğraflarının çekilmesi izleyicinin gözü yani üçüncü bir şahıs olarak oyuna katılımı sağlanır. Karakterin yüzündeki mimik kullanımı ve duygu ifadesi fotoğraflarda yer alır. Days Gone oyununda salgından etkilenen insanlar hastalanmış insanlar olarak tanıtılır. Zombi ifadesi kullanılmaz. Zombi unsurunun gerçeküstü bir kavram olduğu düşünüldüğünde hastalanmış insan tabiri daha gerçekçi bir algı oluşturur.



Şekil 44. Days Gone Oyunu – Bakış Açısındaki Farklılık



Şekil 45. Days Gone Oyunu – Salgın Göstergeleri



Şekil 46. Days Gone Oyunu – Alt Açı Kullanımı

Pandemi temalı oyunlar tanıtım fotoğrafları bağlamında incelendiğinde fotoğrafik görüntü üretimi oyun hikayesi düzleminde şekillenir. Oyuncu olan bireye aktarılacak istenen duygu ilk olarak fotoğraf ile sağlanır. Gerçeklik unsuru ışık kullanımı, detay ve ayrıntı, hikaye ile bağdaşma gibi yapılarla aktarılır. Üretilen fotoğraflar oyun içerisinden oluşturulup birebir oyun özelliklerini yansıtır. Sanal dünyalarda geçen oyunlar içerisinde gerçek yaşamdaki unsurları barındırır ve bu gerçeklik yapısı oyun içi fotoğraflar ile oyunun tanıtımında kullanılır. Oluşturulan fotoğraflardaki aura oyun içersin de yer alır. Buda oluşturulan fotoğrafların oyunu yansıttığı ve gerçek unsurunu içerisinde barındırdığını izleyiciye empoze eder. Fotoğrafik görüntü üretimi pandemi temalı bilgisayar oyunları için oyun devamlılığı ve oyuncuya sunacağı hazzı aktarmak için bir gösterge haline dönüşür. Tanıtım fotoğrafları açısından incelendiğinde oyunun yarattığı atmosfer fotoğrafik görüntü üretilirken ana unsur halindedir. Bireyin pandemi durumunun sonucunda yaşadığı hayat içerisinde bulunduğu yaşam düzeninden soyutlanması oyunlar aracılığıyla tekrardan kazandırılır. Oyuncu olan birey, sanal oyun dünyasında pandemi olayını kendi kontrolüne alıp, kararları doğrultusunda şekillendirir. Pandeminin

beraberinde getirdiđi kısıtlamalarla birlikte soyutlanan benliđi fotođrafik görüntü üretimleri ile sanal oyun dünyasında var olur.

Pandemi teması son dönem Covid-19 hastalığı salgınıyla birlikte tekrardan güncel konuma gelmiştir. Beraberinde getirdiđi bireyi yaşadığı hayattan soyutlama ve sınırlandırma unsurları ile fotođrafik görüntü üretimin bir varoluş göstergesi olduđu düşüncesini kanıtlamıştır. Fotođraf o anın bir göstergesi olup sanal ve reel yaşamın birleşimini sağlar. Gerçekten sanala bir köprü oluştururken, sanaldan gerçeğe oyun içerisinde yaşanan deneyimleri, hazzı ve duyguları aktarır. Fotođraf kendi içerisinde dönüşümünü sağlayarak geçmişten günümüze olan çağın gerektirdiđi gelişmişlik düzeyinde değişime uğrar. Analog fotođraftan sanal fotođrafa aynı bağlamda farklı zaman algıları oluşturup fotođrafın sahip olduđu temsil özelliğini gelecek anlara aktarır. Sanal ve gerçeğin birleşimini dijital oyunlarda pandemi teması üstünden gerçekleştirir.

SONUÇ

“Pandemi Temalı Bilgisayar Oyunları Ve Fotoğrafik Görüntü Üretimi” başlıklı tezim yakın zamanda dünyamızın yaşadığı pandemi sorunu sırasında gözlemlenmiş durumların bir sonucu olarak araştırmama bağlam oluşturmuştur. Bu durum pandemi nedeniyle insanların evlerine kapanması, sanal gerçeklik içinde yaşamaya başlaması ve bu yaşamın içinden alıntılar yapma şeklinde gerçekleşen sürecin verileri ile ilgilidir. Fotoğrafik veriler bu yaşamdan alıntıların belgesi olduğu gibi belleğini de oluşturmuştur. Fotoğraflar sadece bu işlevleri ile değil aynı zamanda sosyal medya üzerinden farklı platformlarda paylaşılarak yeni nesil iletişimin araçları haline gelmiştir. Bu gözlem durumuyla ortaya çıkan süreci akademik perspektifte ele alınabileceği ve analiz edilebileceği tasarımlanmıştır.

Dijital oyunlar, sanal ortamların veya dünyaların oluşmasını sağlamış bunun sonucunda yeni algılama düzeyleri yaratmıştır. Değişen zamanın yapısı ve teknolojik ilerlemeler her alanda dijitalleşmeyi vazgeçilemeyecek bir kültür olarak karşımıza çıkarmaktadır. Dijital oyunlar gerçekliği simüle ederek varoluşun yeni bağlamını yaratmaktadırlar. Sayısallaşmayla birlikte yazılımsal ürünler artarak sanal evren oluşmakta ve sürekli güncellenmektedir. Fotoğraf disiplini, farklı alanlarında olduğu gibi dijital oyunlar bağlamında da sanallaşan bir ifade aracıdır. Yaşamın sanal evrenlerin varlığı içinde, gerçek zamanla olan ilişkisi fotoğraf yoluyla bağlamımız çerçevesinde bilgisayar oyunlarından belge ve belleğe dönüştürüldüğü saptanmıştır. Sanal evrenlerin gerçekliği, eylemlerin ve bireylerin varlığını fotoğraf ile gerçek zamana taşınmasını sağlamıştır.

Yaşadığımız zamanda dijitalleşmenin en büyük özelliklerinden bir tanesi güncel olması ve birey üstündeki etkisinin çok hızlı olmasıdır. Dijital oyunlarda bunun somut göstergelerini yansıtan bağlamdır. Endüstrileşen ve ticari bir meta haline dönüşüp tüketim nesnesi olan dijital oyunlar görsel etkileşimle birlikte popüler ilgi odaklarıdır. Pandemi sürecinde yukarıda metnimizde vurguladığım üzere bireylerin kısıtlamalarla birlikte oyunlara ayırdıkları zamanın arttığı görülmüştür. Pandemi temalı oyunlara dahil olan kullanıcıların kendi inisiyatifleri dışında yaşanan süreç, ilgili oyunlarda kullanıcılara

sanal bir kontrol ve durumu yönetme yetkisi sağlamıştır. İstediklerini yapabilme, içinde bulundukları durumu değiştirebilme ve yeni bir dünya yaratma gücü vererek kendi sanal gerçeklerini yaratmalarını ve varoluşlarını sürdürebilme olanağı sağlamıştır.

Bilgisayar oyunlarında fotoğrafik görüntü üretimi bir belge niteliğinde olurken, aynı zamanda varoluş sorununa bir çözüm üretmektedir. Oyuncu olan bireyin sanal gerçeklikte yaşadığı durumların ve anların birer kanıtı ve oyuncunun varlığının yansıması haline geldiği gözlemlenmektedir. Teknolojik gelişme ve yaşanan dönemin beraberinde getirdiği gerçekliğin sanalda yaşanmasıyla birlikte oyuncu olan birey içinde bulunduğu zamanda varlığı soluklaşırken oyunlar aracılığıyla tekrardan canlanmaktadır. Nasıl içinde yaşadığımız şimdiki zamanda fotoğraflar geçmiş zamana yönelik birer varoluş göstergesi olsaydıysa sanallaşan dünyada da belli bir hayat yaşanan bilgisayar oyunlarında da varoluş göstergesi olmakta geleceğini biçimlendirebilmektedir. Gelecek zamanın durumlarından biri olan sanal yaşantılar oyunlar ya da simüle evren üstünden gerçekleşeceği için dijital oyunların varlığı yadsınamaz bir şekilde varlığını koruyacak hatta üstüne çektiği ilgiyi daha arttıracaktır. Yaşanılan çağın beraberinde getirdiği durumla birlikte her şeyin sanallaştığı bir dünyada fotoğraf oluşturma durumu da gelişerek sanal evrende gerçekliği korumaya devam eder. Dijital oyunlar bir endüstridir. Endüstrinin verileri gerçeklikten sağlanmaktadır. Dönüştürülerek sanallaştırılmaktadır. Bir tasarım sorunudur. Donanımsal yazılımsal teknik yeterliliklere bağlı olarak yeni nesil estetiğin karşılıkları olduğu saptanmıştır. Fotoğraf bu sanal estetiğin gerçekliğe dönüştürmenin aracıdır. Bu nedenle son derecede önemli bir vizyon belgesi ve belleğidir.

Alışılmadık bir durum olan pandemi, yeni dünya düzenini ve alışkanlıklarını dijital oyunlarla deneyimlenebilir hale getirmiştir. Bunun sonucu olarak eğlence ve boş zaman geçirme eylemi olan dijital oyunun, bireylerin yaşamında daha çok yer almaya başlamıştır. Pandemi temalı oyunlar olağan üstü şartların normalleştirilmesini ve yaşanılabilir bir yapıya ulaşmasını sağladığı yukarıdaki örneklemelerimiz çerçevesinde görülmüştür. İçinde yaşanan zamanın psikolojisi ve gündem gereği dijital oyunlarda pandemi teması daha çok işlenmeye başladığı görülmüştür.

Teknolojik ilerleme ve yeniliklerle birlikte dijital oyunlar günceli yakalamak ve geliştirmek için yaratıcı ürünlerdir. Dijital oyunlarda görsel etkileşimin gücüyle insan yapımı dünyalar yaratılarak nesne olarak üretilen oyunların sanallaştırılıp dijitalleştirildiği analiz edildiği görülmüştür. Oyuncu olan bireyin kendi oyun hikayesi çevresinde yarattığı dünyada üstün gelme çabası ve kazanma içgüdüğü oyunların yapısını oluşturur. Sınırları belli olan bir simüle dünyada sınırsızca yapılan eylemlerin sonucu olarak dijital oyunlarda varlığını gösterir. Bu oyunların eğlence dışında psikolojik ve sosyolojik derinlikleri olduğu online değişimlere cevap verebildiği bu anların fotoğraflarla saptanmasının oyunun kritik anlarına ilişkin veri sağlamıştır. Dolayısıyla akademik anlamda pandemi temalı bilgisayar oyunlarının özelinde de olmak üzere konunun psikolojik ve sosyolojik araştırmaları yapılmalıdır.

Bilgisayar oyunlarında fotoğraflık görüntü üretimi bir belge niteliğinde olurken aynı zamanda varoluş sorununa bir çözüm üretmektedir. Oyuncu olan bireyin sanal gerçeklikte yaşadığı durumların ve anların birer kanıtı ve oyuncunun varlığının yansıması haline geldiği gözlemlenmektedir. Gelecek zamanın durumlarından biri olan sanal yaşantılar, oyunlar ya da simüle dünya üstünden gerçekleşeceği için dijital oyunlarda kullanıcılar kendi avatarını yaratmaktadır. Gelişen çağın beraberinde getirdiği durumla birlikte her şeyin sanallaştığı bir dünyada fotoğraf oluşturma durumu da gelişerek sanal evrende gerçekliği korumaya devam edecektir. Dijital oyunlarda fotoğraf, oyunun ütopyasının illüzyonundan geriye kalan hafıza kaydı olduğu tespit edilmiştir.

KAYNAKÇA

Kitaplar

HUIZINGA, J. (2018), *Homo Ludens*, çev. O. Düz, İstanbul, Alfa Yayınları.

YILMAZ, E. A. (2022), *Sekizinci Sanat Oyun*, İstanbul, Destek Yayınları.

BARTHES, R. (1992), *Camera Lucida*, çev. R. Akçakaya, İstanbul, Altıkkırkbeş Yayınları.

SONTAG, S. (2008), *Fotoğraf üzerine*, çev. R. Akçakaya, 3. Baskı, İstanbul, Altıkkırkbeş Yayınları.

BERGER, J. (2009), *Görme Biçimleri*, çev. Y. Salman, İstanbul, Metis Yayınları.

BENJAMİN W. (2012), *Fotoğrafın Kısa Tarihi*, çev. O. Akınhay, İstanbul, Agora Kitaplığı.

BAUDRİLLARD, J. (2003). *Simülakrlar ve Simülasyon*, çev. O. Adanır, Ankara, Doğu Batı Yayınları.

BENJAMİN, W. (2001), *Pasajlar*, çev. A. Cemal, İstanbul, Yapı Kredi Yayınları.

BOOK, B. (2003). *Traveling Through Cyberspace: Tourism And Photography In Virtual Worlds*, Conference Tourism & Photography: Still Visions-Changing Lives, Sheffield, UK, [Http:// Dx.Doi.Org/10.2139/SSrn.538182](http://Dx.Doi.Org/10.2139/SSrn.538182).

DE MUTİİS, M. (2017), *Photo Modes As A Post-Photographic Apparatus*, M. Keller, J. Vacheron, M. Guyon (Editörler). *Augmented Photography*, Switzerland: ECAL/University Of Art And Design Lausanne. ISBN : 978-2-9701157-4-8.

GERLİNG W. (2018), *Photography In The Digital: Screenshot And In-Game Photography*, *Photographies Journal*, 11 (2-3), 149-167, Doi: 10.1080/17540763.2018.1445013.

GIDDINGS, S. (2013), *Drawing Without Light: Simulated Photography In Videogames*, M. Lister (Ed.) *The Photographic Image In Digital Culture* İçinde, 2. Baskı, Usa, Ny: Routledge, 41-55.

HENNING, M. (2015), *The Subject As Object: Photography And The Human Body*, L. Wells (Ed.) *Photography: A Critical Introduction* İçinde, 5.Baskı, UK: Routledge, (189-230).

Keightley, E. Ve Pickering, M. (2014), *Technologies Of Memory: Practices Of Remembering In Analogue And Digital Photography*, *New Media & Society Journal*, 16 (4), 576-593. <https://doi.org/10.1177/1461444814532062>.

Möring, S. Ve De Mutiis, M. (2019), *Camera Ludica: Reflections On Photography In Video Games*, M. Fuchs Ve J. Thoss (Editörler), *Intermedia Games: Games Inter Media: Video Games And Intermediality* İçinde, New York: Bloomsbury Academic, 69–94.

BERGSON, H. *L'Evolution Creatrice, Yaratıcı Evrim*, 1907

Makaleler

TUMAY, S. (2022), *Sanal Sokaklara Giriş*, Türkiye Fotoğraf Vakfı, s.s. 346-359

HALAÇOĞLU, B. N. *Oyun-içi Fotoğrafçılık ve Video Oyunlarında Sanal Fotoğraf Makinası Arayüzleri*, *Sanat ve Tasarım Dergisi*, İstanbul, Aralık 2020, s.s. 469-495

KARA, D. *Elektronik Çağın Fütürizmi Sanal Gerçeklik Ve Sanal Ortamın Değerleri*, *Sanat-Tasarım Dergisi*, 2017, Sayı 9, Ss. 43-48

KUŞ, O. *Metaverse: “Dijital Büyük Patlamada” Fırsatlar Ve Endişelere Yönelik Algılar*, *Intermedia International e-Journal*, 2021, Sayı 8, Ss. 245-266

CANTAŞ, A. – KOLUAÇIK, İ. *Bir Film Çözümleme Yöntemi Olarak Oyun Teorisi: Kara Şövalye Filmi Örneği*, *Sine filoloji Dergisi*, Özel Sayı, s.s. 411-436

KURTTAŞ, M. Ç. (2018), *Jean Baudrillard'ın Simülasyon Kuramında Kitle İletişim Araçları Ve Toplumsal Sonu*, Hitit Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, 11(3), 2012-2023. Doi:.10.17218/Hititsosbil.408137

KÜÇÜKVARDAR, M. TÜREL, E. (2022), *Covid-19 Pandemisinde Dijital Oyun Oynama Düzeyi Üzerine Bir Araştırma*, Selçuk Üni. Sos. Bil. Ens. Der., s.s. 47-58

SAĞLAMTİMUR, Z. (2021), *Yeni Medya Sanatı ve Fotoğraf*, Sanat Tasarım Dergisi, s.s. 82-100

BÜYÜKBAYKAL, C. CANSASABUNCU, İ. (2019), *Türkiye’de Yeni Medya Ortamı ve Dijital Oyun Olgusu*, Yeni Medya Elektronik Dergi, s.s. 1-9

KARADUMAN, M. ACIYAN, E. (2020), *Baudrillard'ın Simülasyon Kuramı Bağlamında Dijital Oyunlar Ve Bağımlılık Üzerine Bir Değerlendirme*, Trakya Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, s.s. 453-472

SEZEN, D. (2013), *Bir Sanatsal İfade Aracı Olarak Dijital Oyunlar*, İstanbul Üniversitesi İletişim fakültesi Dergisi, s.s. 129-147

ÇOLAKOĞLU, H. (2015), *Schiller’de Oyun ve Sanat Bağlamında Özgürlük Kavramı*, Atatürk Üni. GSE. Dergisi, s.s. 82-89

DEMİRBAĞ, İ. (2020), *Üç Boyutlu Sanal Dünyalar*, Açıköğretim Uygulamaları ve Araştırma Dergisi, s.s. 97-111.

KUŞ, O. (2021), *Metaverse: ‘Dijital Büyük Patlamada’ Fırsatlar ve Endişelere Yönelik Algılar*, Intermedia International e-Journal, s.s. 245-266

İnternet Kaynakları

<https://time.com/3393418/a-war-photographer-embeds-himself-inside-a-video-game>

Yayınlanan Raporlar

Dijital Oyun Sektörü Raporu (2022), Ankara Kalkınma Ajansı

Türkiye Oyun Sektörü Raporu – (2022) - Gaming in Turkey



ÖZGEÇMİŞ

Ad Soyad: Mehmet EVRAN

Yabancı Dil: İngilizce

Eğitimi

2019-2022 Yüksek Lisans: Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Fotoğraf Anasanat Dalı

2010-2014 Lisans: Dokuz Eylül Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Fotoğraf Bölümü

İş Tecrübesi

2012: Anadolu Ajansı (Foto Muhabir - Staj)

Yayınlar

EVRAN, M. (2021), Suç ve Ceza Algısının GTA V (Grand Theft Auto) Oyunu Bağlamında Sayısallaştırılması, Yeni Medya Çalışmaları V. Ulusal Kongre Kitabı, s.s. 159-160.