

T.C.
İSTANBUL ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
RADYO TELEVİZYON VE SİNEMA ANABİLİM DALI

YÜKSEK LİSANS TEZİ

İTERAKTİF BELGESELİN OYUNLAŞTIRILMA
DENEYİMİ: “AÇIK DÜNYA”

Oğuz ŞENTÜRK
2501160732

TEZ DANIŞMANI
Dr. Öğr. Üyesi Özlem ARDA

İstanbul, 2019

İTERAKTİF BELGESELİN OYUNLAŞTIRILMA DENEYİMİ: “AÇIK DÜNYA”

Oğuz ŞENTÜRK

ÖZ

İnteraktif belgesel, kendini dijital çağa adapte etmeyi başarmış bir sinema türüdür. Dijital çağın teknolojik ve yenilikçi getirileriyle birlikte, sinema da yeni şekiller arayışına girmiş ve bunu dijitalleşerek, etkileşimli hale gelerek, oyunlaşarak başarmıştır. Geleneksel olarak görülen toplu film izleme, film sürelerinin ve anlatılarının uzun olduğu, bir filmi üretme, montajlama ve dağıtmanın analog yollarla yapılması artık güncel sinema ürünlerinde zorunlu olmayan bir durumdur. Dijital yolla çekileni dijital yolla kurgulanan ve dijital yolla dağıtılıp bireysel izleme yapılabilen filmler, artık dünyada mevcuttur. Sinema sanatı, disiplinler arası bir alandır. Sanatsal bir anlatı olmanın yanı sıra, bilimsel bir çalışma yöntemi olarak görülür. Bu disiplinler arası olma durumunda, interaktif belgeselin bir türü olarak görülen Docu-Game, geleneksel bir yöntemle anlatılması mümkün olmayacak bir hikâyeyi, bilgisayar ortamında oluşturulmuş bir dünyada, kullanıcıya oyunlaştırılmış şekilde sunmayı başarır. Keşif sınırsızlığına sahip olan dijital ortamda ‘Açık Dünya’ olmak Docu-Game film türünün üretim ve deneyimde seçtiği bir yöntemdir. Alışılmış kullanım olarak bilgisayar oyunlarında karşılaşılan ‘Açık Dünya’ olma durumu, yaratılmış, gerçek veya gerçek olmayan bir evrende, kullanıcının kendi istediği şekilde hikâyesini ilerletme ve keşfetmesi durumudur. Fakat Docu-Game film türünün üretiliş ve kullanılış şekli göz önünde bulundurulduğunda, bu durumun bir film hikâyesini anlatmak için de geçerli olabileceği gözlenmektedir. Bu çalışmada, bu aracılıkla sinema ve bilgisayar oyunu disiplinlerinin kesişme noktası olan Docu-Game’i merkeze koyarak ‘Açık Dünya’ olmanın geçerliliği, Docu-Game olmanın koşulları içerik analizi yöntemi ile incelenecektir.

Anahtar Kelimeler: Etkileşimlilik, Açık Dünya, Dijitalleşme, Oyunlaştırma, Belgesel Film.

EXPERIENCING GAMIFICATION OF INTERACTIVE DOCUMENTARY: “OPEN WORLD”

Oğuz ŞENTÜRK

ABSTRACT

Interactive Documentary is a branch of motion picture that adapted itself to digital age. With the technological and innovative upgrades of digital age, cinema was in search of new form and found it through digitization, interactivity and gamification. There are facultative things in todays cinema works such as bulk watching a movie, story and screen time length, making, editing and distributing a movie with analog methods. You can create, edit and disturbute a movie in digital ways and spectators can view it unaccompanied and separately. The art of cinema was always open to interdisciplinatory studies. Cinema is not only a art type, it also is a work of science. From this perspective, Docu-Game -which is a subspecies of interactive documentary- can present a strory to a user in a game-like world that created in computers. with the unlimited exploration opportunities of digital environment, being ‘Open World’ is the method chosen from Docu-Game creators to tell the story. Users usually experiance ‘Open World’ in computer games. It’s simply opening and exploring a story independently in either real or fictious universe. But when making and using ways of Docu-Game is considered, it seems that it is possible to tell a film story in Docu-Game too. This research examines the possibility of ‘Being Open World’ by putting the intersection point of cinema and computer game diciplines ‘Docu-Game’ in the center, the terms of being ‘Docu-Game’ via content analysis.

Key Words: Interactivity, Open World, Digitization, Gamification, Documentary Film.

ÖNSÖZ

Yeni medyanın ne olduğu ve hangi alanları kapsadığının tartışıldığı, geleneksel ve analog olandan dijital olana geçişin yaşandığı, iletişim biliminin oyun dünyası ile muhtemel ilişkileri ve kesişme noktaları **“İnteraktif Belgeselin Oyunlaştırılma Deneyimi ‘Açık Dünya’** adlı bu tez aracılığıyla tespit edilmeye çalışılmıştır.

Ortaya çıktığı zamanlardan bugüne kadar disiplinler arası çalışmalara açık olan iletişim bilimi için oyun keşfedilmemiş ve çalışılmamış bir alan olmaması gerektiği düşüncesiyle yola çıkılan bu tez fikri tespit edilebilen tüm noktalarıyla birlikte iletişim bilimine hizmet etmesi ve katkıda bulunabilmesi gayesiyle üretilmiştir. Yazım sürecinde kaynak keşfinden örneklem tespitine kadar birçok zorlu aşama sonucunda oluşturulan tezin üretilme çabası, iletişimin sadece konuşma, haber verme ve izleme işlerinden oluşmak zorunda olmadığını ve oyunun içi boş bir vakit geçirme fiili olmadığını tartışabilmektir.

Şahsım için ziyadesiyle büyük boylu olan bu alan araştırmasını başarıyla tamamlamama sebep olan ve fikir tohumlarımı her zaman fikir ormanlarına dönüştürmemi sağlayan danışmanım Dr. Öğr. Üyesi Özlem ARDA'ya şükranlarımı sunarım.

İstanbul 2019
Oğuz ŞENTÜRK

İÇİNDEKİLER

ÖZ.....	iii
ABSTRACT	iv
ÖNSÖZ.....	v
ŞEKİLLER LİSTESİ.....	ix
TABLolar LİSTESİ.....	x
GÖRSELLER LİSTESİ	xi
KISALTMALAR LİSTESİ.....	xiii
GİRİŞ	1

BİRİNCİ BÖLÜM

İTERAKTİF BELGESEL FİLM

1.1. Dijital Sinema.....	3
1.1.1. Dijital Filmin Üretimi ve Dağıtımı	6
1.2. İteraktiflik (Etkileşimlilik)	9
1.3. İteraktif Belgesel Filmin Yapısı	14
1.3.1. İteraktif Belgeselin Yapısal Özellikleri.....	14
1.3.2. İteraktif Belgeselin Kullanım Özellikleri.....	19
1.4. İteraktif Belgesel Film Çeşitleri	21
1.5. Gerçeklik Algısı	24
1.6. Sanal Gerçeklik	27
1.6.1. Sanal Gerçeklik Donanımları ve Kullanımları.....	30
1.7. Evren İnşası.....	37

İKİNCİ BÖLÜM

İTERAKTİF BELGESELİN OYUNLAŞTIRILMA DENEYİMİ OLARAK DOCU-GAME

2.1. Oyun Kuramı.....	40
2.2. Oyunlaştırma (Gamification)	43
2.2.1. Ciddi Oyunculuk (Serious Gaming) ve Eğlence Oyunculuğu (Entertainment Gaming).....	46
2.3. Docu-Game'in Yapısı	49
2.3.1. Bir Film Olarak Docu-Game.....	51
2.3.2. Bir Oyun Olarak Docu-Game	52
2.4. Docu-Game Anlatısı.....	53
2.5. Docu-Game Deneyimi	56
2.6. Açık Dünya (Open World).....	59
2.6.1. Sonsuz Dünya (Endless World)	63
2.6.2. Tekrar Eden Dünya (Repeating World)	66
2.7. Açık Dünya ve Anlatı	68
2.7.1. Hikâye Yönünden Açık Dünya	69
2.7.2. Tasarım Yönünden Açık Dünya.....	71

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

İTERAKTİF BELGESELİN OYUNLAŞTIRMA DENEYİMİ: AÇIK DÜNYA

3.1. Araştırmanın Amacı	74
3.2. Araştırmanın Yöntemi.....	75
3.3. Analiz Kriterlerinin Belirlenmesi ve Süreç	76
3.3.1. Oyunlaştırma	77
3.3.2. Oyun Mekanikleri	77
3.3.3. Oyun Dinamikleri.....	78
3.3.4. Açık Dünya	78
3.4. Varsayımlar, Kodlar ve Değişkenler.....	79
3.5. Çalışmanın Evreni ve Örneklemi	81

3.6. Oyunlaştırılmış İnteraktif Belgesel Olarak “Açık Dünya”nın Deneyimlenmesinin Analizi.....	83
3.7. Elde Edilen Verilerin Değerlendirmesi	85
3.7.1. <i>JFK Reloaded</i>	85
3.7.2. <i>We Are Chicago</i>	93
3.7.3. <i>Project Syria</i>	101
SONUÇ	108
KAYNAKÇA	110

ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil 1: Dijital İçeriğin Dağıtımı	8
Şekil 2: İnsan-Bilgisayar Etkileşimi	11
Şekil 3: Abowd ve Beale'nin Modeli	11
Şekil 4: Norman'ın Etkileşim Modeli 1	12
Şekil 5: Norman'ın Etkileşim Modeli 2	13
Şekil 6: Çizgisel Anlatı.....	16
Şekil 7: Dallanma Anlatı	17
Şekil 8: Kılçık Anlatı	17
Şekil 9: Paralel Anlatı	18
Şekil 10: Dişli Anlatı	18
Şekil 11: Ortak Merkezli Anlatı	19
Şekil 12: Çeviriler Diyagramı.....	32
Şekil 13: Rotasyonlar Diyagramı	32
Şekil 14: Özgürlüğün Üç Açısı.....	33
Şekil 15: Altı-Dereceli-Serbestlik (6DOF).....	35
Şekil 16: Video Oyun, Ciddi Oyun ve Ciddi Oyunculuk Arasındaki İlişki	48
Şekil 17: Oyunlaştırma ve Ciddi Oyun İlişkisi.....	49
Şekil 18: Çeşitli Açık Dünya Oyunlar ve İlişkileri.....	61

TABLÖLAR LİSTESİ

Tablo 1: Dijital Gezinme Yöntemleri ve Alt Yöntemleri	22
Tablo 2: Dijital Etkileşim Yöntemleri ve Alt Yöntemleri	23
Tablo 3: Yeni Medya Belgeseli Türleri	24
Tablo 4: Albert Tucker'ın Tutuklunun İkilemi	42
Tablo 5: Oyun Dinamikleri ve Oyun Mekanikleri	46



GÖRSELLER LİSTESİ

Görsel 1: Samsung Gear VR	33
Görsel 2: Daydream View	34
Görsel 3: HTC Vive Sanal Gerçeklik Sistemi	36
Görsel 4: Playstation VR	36
Görsel 5: Gaza Confidential Kurgu Hali	38
Görsel 6: Gaza Confidential Film Hali	39
Görsel 7: Only Fish Shall Visit Giriş Sayfası	57
Görsel 8: Only Fish Shall Visit Belgesel İçi Görüntüsü	58
Görsel 9: Only Fish Shall Visit Tasarım Aşaması	58
Görsel 10: Grand Theft Auto 5 Oyunu Haritası	62
Görsel 11: Minecraft Temel Blok	64
Görsel 12: Birleşik Adalar Cumhuriyeti	65
Görsel 13: Subnautica Oyunu Dokusal Harita Sınırı	67
Görsel 14: Go Tahtası	70
Görsel 15: <i>The Legend of Zelda: Ocarina of Time</i>	73
Görsel 16: <i>JFK Reloaded</i> Açılış Ekranı	86
Görsel 17: <i>JFK Reloaded</i> Ana Sayfası	87
Görsel 18: <i>JFK Reloaded</i> Ayarlar Ekranı	88
Görsel 19: <i>JFK Reloaded</i> Oyun Girişi	89
Görsel 20: <i>JFK Reloaded</i> İlk Kontak	89
Görsel 21: <i>JFK Reloaded</i> Konvoya Bakış	90
Görsel 22: <i>JFK Reloaded</i> Kennedy Suikastı	90
Görsel 23: <i>JFK Reloaded</i> Konvoyun Uzaklaşması	91
Görsel 24: <i>JFK Reloaded</i> Kaos Hali	92
Görsel 25: <i>We Are Chicago</i> Giriş Ekranı	93
Görsel 26: <i>We Are Chicago</i> Açılış Ekranı	94
Görsel 27: <i>We Are Chicago</i> İlk Etkileşim	95
Görsel 28: <i>We Are Chicago</i> Seçim Yapmak	95
Görsel 29: <i>We Are Chicago</i> Etkileşimin Sonuçları	96
Görsel 30: <i>We Are Chicago</i> Sessizlik Hâli	96

Görsel 31: <i>We Are Chicago</i> Topluluk Merkezi.....	97
Görsel 32: <i>We Are Chicago</i> Dış Dünya Görünümü	98
Görsel 33: <i>We Are Chicago</i> Sürpriz Unsuru	98
Görsel 34: <i>We Are Chicago</i> Keşif Hali	99
Görsel 35: <i>We Are Chicago</i> İç Mekân Keşfi.....	100
Görsel 36: <i>We Are Chicago</i> Gün Dönümü.....	100
Görsel 37: <i>Project Syria</i> Açılış Ekranı.....	102
Görsel 38: <i>Project Syria</i> İlk Etkileşim	103
Görsel 39: <i>Project Syria</i> İlk Etkileşimin Ters Açısı	103
Görsel 40: <i>Project Syria</i> Topluluk Ekranı.....	104
Görsel 41: <i>Project Syria</i> Sürpriz Unsuru	104
Görsel 42: <i>Project Syria</i> Duygusal İlerleme	105
Görsel 43: <i>Project Syria</i> Yemek Sırası	105
Görsel 44: <i>Project Syria</i> Kamp İle Etkileşim.....	106
Görsel 45: <i>Project Syria</i> Kampın Doluşu	107

KISALTMALAR LİSTESİ

- TDK** : Türk Dil Kurumu
- HCI** : Human-Computer Interaction (İnsan-Bilgisayar Etkileşimi)
- AR** : Augmented Reality (Arttırılmış Gerçeklik)
- DV** : Digital Video (Dijital Video)
- VR** : Virtual Reality (Sanal Gerçeklik)
- 3DOF** : Three-Degrees-Of-Freedom (Üç-dereceli-serbestlik)
- 6DOF** : Six-Degrees-Of-Freedom (Altı-dereceli-serbestlik)
- ADC** : Analog to Digital Converter (Analogtan Dijitale Dönüştürücü)
- 3B** : Üç Boyutlu

GİRİŞ

Etkileşimli Belgesel, bilinen diğer adıyla interaktif belgesel, temel prensip olarak geleneksel sinemanın izleyicisini, kullanıcıya dönüştürmeyi amaçlayan bir belgesel sinema alt türüdür. Bu belgeseli deneyimlerken, izleyici, bir bilgisayar aracılığı ile, çizgisel olmayan bir kurgu yazılımı içinde üretilmiş, belge niteliğindeki görüntü, fotoğraf, resim, metin, röportaj, grafik ve animasyonlarla etkileşime geçerek kendi oluşturduğu hikâyeyi deneyimler. Anlatı yönünden çizgisel olmamak, bir izleyici/kullanıcının deneyimleyeceği hikâyenin, giriş, gelişme ve sonuç bağlamında bir üretici tarafından önceden belirlenmemiş olmasıdır. Deneyimlenen ürün ile etkileşim hâlinde olan kullanıcının, belli bir hikâye örgüsüne ve akışına bağlı kalmadan, kendine ait, biricik bir izleme akışı oluşturabilmesi, etkileşimli belgeselin temel özelliklerindendir.

Etkileşimli belgesel bu çizgisel olmama ve izleyiciyi kullanıcıya dönüştürme özellikleri ile deneyimleyicisine bir oyun oynuyor hissi yaratmaktadır. Bu oyun oynama hissi, kullanıcı üzerinde, rekabet, başarımlar, puan gibi, bir kurallı oyuna has unsurlar üzerinden sunulur. Kullanıcı burada, ayrıca kendine has bir hikâye yaratma şansına sahip olduğundan bu oyun oynama hissi, çizgisel olmamakla birlikte, hikâye ve onu oluşturan unsurların çokluğuna bağlı olarak sınırları geniş olan bir oyun oynama hissidir. Deneyim sınırlarının geniş olması durumu, kullanıcı bir etkileşimli belgeseli ilerletiyorken, hikâye ve tasarım yönünden devasa bir hâl alıyorsa bu etkileşimli belgesel açık dünya özellikleri gösteriyor demektir.

Açık Dünya olmak, bir ürünün hem hikâye yönünden hem de tasarım yönünden çeşitliliği çok, hikâye örgüsü geniş, seçim ve keşif sınırları yüksek seviyede devasa olmasıdır. Burada devasa tanımı, dijital oyun dünyasının üreticileri ve tüketicileri tarafından ortak bir kanıda seçilmiştir ve çok seçenekli olmaya işaret eder. Açık Dünya haline sahip bir üretim, kullanıcıyı, çizgisel olmayan ve hatta herhangi bir hikâye biçimini takip etmek zorunda bırakmayan üretimdir. Kullanıcılar sadece keşfetme amacıyla bir açık dünya ürünü deneyimleyebilirler.

İnteraktif belgesel alt türü Docu-Game, temel üretim prensipleri ve kullanıcıya sunduğu izleniç yapısıyla, etkileşimli belgesel, oyunlaştırma ve açık dünyayı, aynı ürün içerisinde, bir arada sunabilecek mekaniklerden oluşur. Öyle ki; Docu-Game, belge ve oyun terimlerinin bir araya getirilmesiyle adlandırılmıştır. Kullanıcısına, içerisinde barındırdığı belge ve diğer gerçekçi unsurlarla, oyun oynamaktan ziyade, ciddi bir iş yapıyormuş algısı da verebilen Docu-Game, bu özelliği ile oyunlaştırılmış bir yapıya sahip olabilir. Ciddi oyunculuk ve eğlence oynunculuğu arasındaki deneyimsel özelliklerin sık ve geçişken olabildiği Docu-Game, hem kombine hem de komplike bir yapıya sahip olabilir. Uluslararası yeni medya çalışmalarında sıkça değinilen ve bir kısmı bu tezde de kullanılan dijitalleşme, dijital oyun, etkileşim ve etkileşimli belgesel unsurları Docu-Game'in yapısında bir arada gözlemlenebilmektedir.

Açık Dünya halinde bir yapıya sahip olabilmek ise, etkileşimli belgesel türleri içerisinde, tasarım ve uygulanma yönünden Docu-Game ile kuvvetli bir ilişki kurabilmektedir. Dijital bir oyun olabilmek özellikleri gösterebilen Docu-Game, açık dünya olma kriterlerine bağlı kalarak tasarlandığında ve hikâyesi açık dünya olmak prensiplerine uygun işlendiğinde açık dünya bir yapıya sahip olabilir. Burada kasıt, bir oyun olarak deneyimlenen etkileşimli belgeselin devasa bir dünyaya, özgür keşif yapısına, üç boyutlu grafiklere ve diğer açık dünya kriterlerine sahip olmasıdır.

İnteraktif Belgeselin Oyunlaştırma Deneyimi “Açık Dünya” başlığı ile analogtan dijital geçiş, dijital film, etkileşim, etkileşimli belgesel film, oyun, oyunlaştırma, dijital oyun, docu-game, açık dünya ve açık dünya oyun gibi kavramların incelendiği bu çalışmada amaç; sinema, belgesel, oyun gibi var olan ancak bu zamana kadar, incelenmemiş, tartışılmamış ve çalışma yapılmamış unsurları betimleyebilmektir. Çalışmanın Birinci ve İkinci Bölüm'ünde dijital sinema, interaktif belgesel, sanal gerçeklik yapıları, oyun, oyunlaştırma, docu-game, açık dünya gibi unsurlar incelenecek, Üçüncü Bölümde ise bir etkileşimli belgesel olan docu-game içerisinde bu unsurların bulunup bulunmadığı, üç örnek üzerinden, docu-game yapısı deneyimlenerek analiz edilecektir.

BİRİNCİ BÖLÜM

İTERAKTİF BELGESEL FİLM

İnteraktivite teknolojinin mevcut imkânları ile sinema sektörü ve sinema adına yapılan akademik çalışmalarda olduğu gibi, eğitim, reklamcılık, bilgisayar ve mobil oyun platformları, sağlık ve hatta gündelik hayat kullanımlarında etkileşime geçilen unsurlar olarak ortaya çıkan bir terimdir. İnteraktif olmak kelime anlamı itibari ile etkileşime geçmek anlamına gelir. Bu etkileşim; insan ile makine arasında, makineye bir sonraki fiilinin ne olacağını emretme işidir. Çalışmanın bu bölümünde; dijital sinema, interaktif olmak, interaktif belgesel yapısı gibi unsurlar incelenerek, interaktiflik kavramının, sinema disiplindeki işleme ve gelişme prensibi bağlamında betimlenmesi yapılacaktır.

1.1. Dijital Sinema

Sinema filmi, sinema üreticileri tarafından üretildiği ilk yıllardan itibaren şeklini değiştirmeye ve geliştirmeye elverişli bir sanat dalı olmuştur. Sinemanın erken dönem ürünlerinden olan 1903 yapımlı Edwin Porter filmi *Büyük Tren Soygunu* (Sklar ve Cook, 2018) sonunda bir oyuncunun kameraya dönerek seyircinin üzerine ateş ediyor gibi davranması film üreticisi tarafından yapılmış bir interaktiflik denemesidir. Bunun yanında kurgu, makyaj, animasyon, montaj gibi denemeler de sinema sanatının yıllarca kendini ileri taşımaya müsait olduğunu kanıtlayan unsurlardır. Hatta yine 1902 yılında George Melies, *Aya Seyahat* (Sklar ve Cook, 2018) filminde bu yöntemlerin bazılarını deneyerek; farkında olarak veya olmayarak sinemanın yapısal özelliklerini zorlamış ve geliştirilmesine yardımcı olmuştur.

Rıdvan Şentürk (2016)'e göre “Sinema, sürekli çağdaşlaşarak evrimleşen bir sanat türüdür.” Teknolojiye bağımlı olan ve teknolojiden sonra ilerlemek zorunda olan film; görsel, işitsel, deneyimsel, psikolojik hatta fizyolojik teknolojilerin

gelişimiyle kendini yeni şekillere sokabilmiştir. Bu teze konu olan interaktif belgesel ve onun alt türü Docu-Game sinemanın evrimleşmeye müsait olduğunu kanıtlama niteliklerine sahip olan film biçimleridir.

Türk Dil Kurumu (TDK) ‘dijital’i ‘sayısal’ bağlamda tanımlamaktadır; verileri bir ekran üzerinde sayısal olarak gösteren olarak karşılık bulur. Kelime; Latince kökenlidir ve Latince’de ‘parmak’ anlamına gelen ‘digitus’dan gelmektedir. Dijitalin İngilizce kelime kökü ‘Digit’ (Dijital) ise 0’dan 9’a kadar olan tamsayıları ifade etmektedir (Zengin, 2016). Tüm bilgisayarların çalışma prensibi olan sanal 0 ve 1 sayılarının farklı varyasyonlar şeklinde dizilerek bir veri oluşturması durumu dijital işlemi anlatmaktadır. Yapay zekanın çalışmaya başladığı andan itibaren oluşturduğu enformasyon trafiğinin içinden istenen verinin seçilerek alınması ise dijital bir işlemin insan tarafından kullanılması durumudur. Bir taşınabilir bellekte bulunan fotoğrafı yazıcı aracılığıyla kâğıda basmasını bilgisayardan istemek sanal bir verinin fiziksel hali dönüşmesini sağlamaktır. Fakat aynı zamanda analog olarak bulunan bir kaynağı tarama, yazma, nakletme, fotoğraflama gibi şekillerde elektronik bir ortama depolamak ise veriyi dijitalleştirmektir. Günümüz teknolojisinde dijitalleşmiş veri kablosuz şekilde ve fiziksel bir taşıma durumu olmadan aktarılabilmekte ve depolanabilmektedir.

Künüçen ve Olguntürk (2016) *Yeni Film Dili ‘Amatör Video’* çalışmasında; DV (Digital Video) teknolojisi icat edilene kadar film çekimi süreç ve yapım maliyeti bakımından profesyonel televizyon yapımcı-yayıncıları ile film yapımcılarının altından kalkabileceği bir uğraşken, DV teknolojisi ile birlikte film üretimi amatörlerin de kullanımına açılmıştır’ der. Bu üretilen filmler yine Künüçen ve Olguntürk (2016)’e göre ‘Yeni Film Dili’ oluşmasına yol açmıştır ve bu dili devamlılığa dayalı kurgu sistemi olarak ifade edilen çekimler arası kesmelerin saklanma sistemi olan kurgu biçiminden haberi olmayan amatör sinemacılar yaratmıştır. Ürettikleri filmleri ise YotuTube platformu başta olmak üzere başlıca video paylaşım platformları aracılığıyla izleyiciyle buluşturabilmişlerdir.

Dale Newton ve John Gaspard (2014), Dijital Video'nun ilk dönemleriyle ilgili; *“Bağımsız bir uzun metrajlı film, dijital video olarak çekildiğinde, amatör bir yapım olarak kabul ediliyor ve kablolu TV’de veya televizyona geç saatte yapılan yayınlarda izleniyordu. Uzun metrajlı bağımsız bir yapımın filmi çekilirse bir sonraki aşamaya geçiliyor ve dağıtım için kabul ediliyordu.”* derler. Fakat günümüz dünyası ve teknolojik imkanları değerlendirildiğinde ise; *“Film dünyası çok değişti. Bugün dijital sahnesi olamayan ve dijital kurgusu yapılmamış filmler bulmanız pek mümkün değil. İzleyiciler The Incredibles gibi bütünüyle dijital, Sky Captain and the World of Tomorrow gibi kısmen dijital ve büyük kâr getiren The Blair Witch Project gibi büyük oranda video olan filmler için büyük paralar ödenmiştir.”* fikri ortaya atılmıştır. Bu izleyici merkezli görüş göz önünde bulundurulduğunda, bir türün veya üretim formatının geçerli ve çok kullanılır olmasında izleyicinin oynadığı önem görülebilmektedir.

Newton ve Gaspard (2014) dijital videonun geleceği için ise şu düşüncüyü öne sürerler;

“Dijital formatlar iki geçici unsura dayanır: görüntüyü sıkıştırarak ve çözecek matematiksel algoritmalar ve sürekli değişen ekipman. 1960’lardan yeniden çalınan iki inçlik (5.08 santimetre) bir Quad video-kaseti edinmeye çalışın. Bu ülkede hala çalışan sadece birkaç Quad makinesi bulacaksınız ve bu format bugünün teknik standartlarına göre görece basitti. Günümüzün teknolojik değişim hızı göz önünde bulundurulduğunda bugün kullanımda olan birçok video ve dijital formatın önümüzdeki yirmi yıl içinde kullanımı güç olabilir.”

Bu teknolojik gelişim sırasında eski bir dijital yöntemle üretilen filmin gelecek dönemlerde yeniden görüntülenebilmesi sorununa çözüm olarak: Filmin üretildiği dönemdeki ekipman teknolojisinin birer örneğinin korunup ileri dönemlere taşınması veya her yeni gelen format ve oynatım teknolojisinde eski teknoloji ile çekilen filmin yeniden kopyalanması öne sürülmüştür.

Konu bu yönden incelendiğinde; Ed Gaskell tarafından hazırlanan *The Complete Guide to Digital Video* (2003) çalışmasında bahsedilen Analogun Dijitale

Dönüştürülmesi (Analog-to-Digital Converter) alt başlığında dijital görüntü ile ilgili yorumu şu şekildedir:

“Dijital video kameranızda iki adet ADC (Analogtan Dijitale Dönüştürücü) bulunur. Biri parlaklığı diğeri rengi kontrol eder. İlginçtir ki, insan gözü parlaklık değişikliklerine renk değişimlerine kıyasla daha hassas olduğundan parlaklık renkten saniyede dört kez daha fazla örneklenir. Örneklendirme oranının sayısal dizimi ise şu şekilde sıralanır. İlk sayı 720 pikselin ilk hattında bulunan parlaklık oranı, ikinci sayı aynı hatta bulunan renkliliği ve üçüncü sayı her ikinci hatta bulunan renkliliği gösterir. Bu yüzden 4:1:1 her görüntü satırındaki renk örneğinde parlaklığın dört kez örneklendiği, 4:2:2 rengin, parlaklığın yarısı kadar örneklendiği, 4:2:0 ise her iki pikselde bir rengin örneklendiğini gösterir (19, 22)”

Bu formül analog bir görüntünün dijital bir görüntü şekline dönüşmesini anlatmaktadır. Günümüz teknolojisinde ise; dijital olan verinin mikro taşıyıcılar ile daha fazla sıkıştırılması veya Bulut Teknolojisi (bir dijital verinin sanal bir bellekte depolanması) ile güncellendiği görülmektedir.

Dijital hikâye anlatımının mevcut teknolojiye deneyimlenebilir en ileri halleri; Microsoft Holo-Lens (Microsoft tarafından üretilen arttırılmış gerçeklik ürünü) ve VR (Kullanıcıya gündüz düşü deneyimi yaşatan, elektronik sanal gerçeklik ürünü) gözlüktür. Bu; görüntüsel olan gerçek dünyanın, bir gözlük aracılığı ile sanal, holografik, görsel, işitsel, üç boyutlu, gerçeğin taklidi ya da dijital şekilde yaratılmış olan unsurlarla doldurulması ve kullanıcı tarafından gözlük her aktif edildiğinde deneyimlenip manipüle edilebilmesidir. Bu teknolojiler aracılığıyla hali hazırda dijital sinemada bulunan geleneksel şekilde film izlemek zorunda olmama durumu bir adım daha ilerleyerek filmin içinde bulunabilme özgürlüğünü tanımıştır.

1.1.1. Dijital Filmin Üretimi ve Dağıtımı

Huzur İçinde Yat Film Kamerası 1888-2011 (R.I.P. Movie Camera 1888-2011) cümlesi Amerikan film eleştirmeni Matt Zoller Seitz (2011)’e aittir. Bu düşüncesindeki dayanağı ise Aatron, ARRI ve Panavision markalarının 2011 yılında

bundan sonra sadece dijital kameralar üreteceğini anons etmiş olmasıdır. Seitz'e göre;

“Püristler (Sadelik yanlısı, özleştirmeci) analog film makarasını kullanmaya devam etseler bile zamanla bu türün kullanımı, geliştirmesi ve edinimi giderek zorlaşacak. Ayrıca analog film kamerası-1888'de Louis Augustin Le Prince tarafından icat edilen- türündeki kameralar zamanla yazımda daktiloların aldığı hali alacaklar.’ Aaton şirket kurucusu Jean-Pierre Beauviala artık kullanılmış analog film kameraları varken kimsenin yeni analog film kamerasını fabrika çıkışlı olarak satın almak istemediğini, bunun da analog film kamerası üretmemelerine sebep olmuştur.”

Bu düşünce temel alındığında; eğer film üretiminin ana unsurlarından olan kamera ekipmanı analog olmayı bırakıp tamamen dijitalleşecekse, bu kurgu, montaj, efekt, renklendirme, gösterim, dağıtım gibi unsurların da çağın getirilerine ayak uydurup dijitalleşebileceğini göstermektedir.

Dijital kamera ile çekilen bir filmin analog yöntemlerle çekilmiş filminden kurgulama ve montajlama yönünde de farkları bulunmaktadır. Jim Stinson (2016) dijital ve analog düzenleme farkı için şu tanımlı yapmıştır:

“Analog düzenleme, geleneksel şerit tabanlı video post-produksiyonuna verilen addır. Bunu bilgisayarda var olan malzemeleri kullanarak düzenleme yapan dijital yöntemle karşılaştırdığınızda; teyp bantlı düzenleme doğrusaldır, çünkü bir video kasetteki herhangi bir noktaya anında atlayamazsınız. İstenilen noktaya ulaşmak için, bir başlangıç noktasından ulaşmaya çalıştığınız noktaya kadar her kare üzerinden tek tek geçmeniz gerekmektedir. Birden çok kaynak bandı olan karmaşık projelerde ham görüntüleri bulmak zaman alıcı olabilir (484).”

Bu bağlamda dijital düzenleme kullanmak hem zaman kazanma yönünden hem de kolaylık yönünden avantaja sahiptir. Stinson (2016) analogtan, doğrusal olmayan düzenlemeye geçişin tanımlı şu şekildedir:

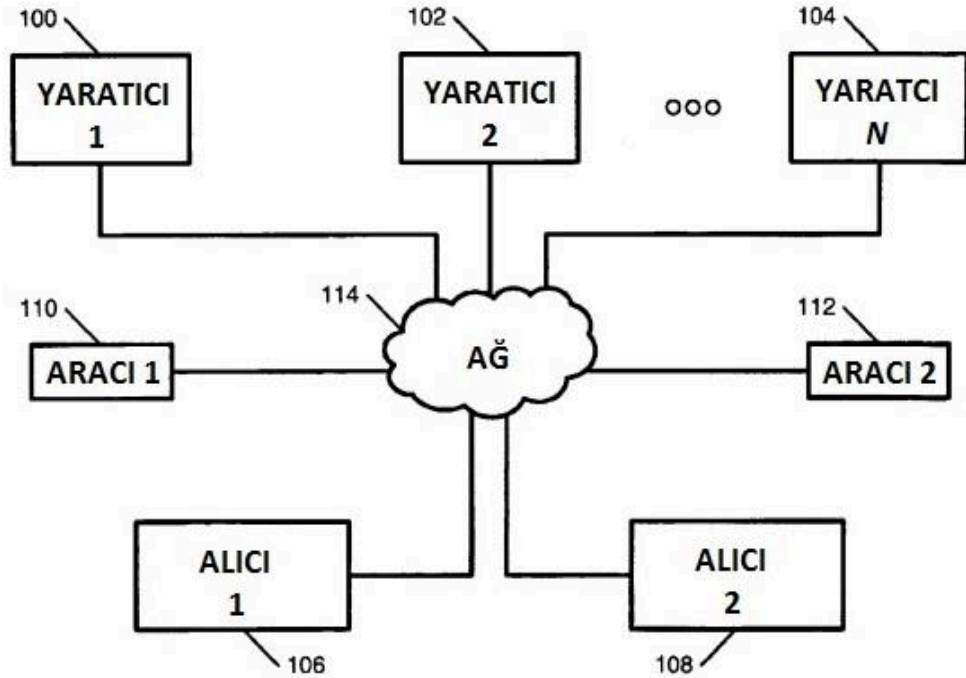
“Analog düzenleme, video post-produksiyon dünyasına basit ve ucuz bir giriş sunar. Ancak bu giriş seviyesinin ötesine gidildiğinde, geleneksel yaklaşım büyük oranda dijital ve doğrusal olmayan düzenleme tekniği ile değiştirilmiştir. Bilgisayar tabanlı post-produksiyon film düzenlemenin tüm gücünü ve esnekliğini (film üreticisine)

sunar. (fakat bu kolaylık) film üretimi maliyetinin bir kısmını oluşturmaktadır (498).”

Yani analog film üretimi ve düzenlemesi ucuz olsa da artık yavaş, geleneksel ve kullanımı düşük olarak kabul edilir. Bunun yanında dijital üretim ve düzenleme daha pahalı olarak görülse de, daha kolay, zaman kazandıran ve doğrusal olmayan bir filmin üretilmesine yardımcı olmaktadır.

Dijital sinema üretim yönünden değişim yaşadığı gibi dağıtım yönünden de değişim yaşamış ve yenilenmiştir. Geleneksel yöntemlere göre karşılaştırıldığında; dağıtımı ve gösterimi kolaylaşmış ve pratikleşmiştir. Vaughn Iverson ve Todd Schwartz (2005), Digital Content Distribution adlı çalışmalarında elektronik formatın aktarımını yazılı ve grafik yönden açıklamışlardır. Bu modelin uygulaması ise **Şekil 1**'de gösterilmiştir.

Şekil 1'de 4 ana unsur bulunur. Bunlar; Yaratıcı (Originator), Aracı (Agent), Ağ (Network), Alıcı (Receiver) unsurlarıdır.



Şekil 1: Dijital İçeriğin Dağıtımı (Iverson ve Schwartz, 2005)

Belirlenen şemaya göre yaratıcı sayısı N harfi ile sonsuz adette olabileceği gösterilmiştir. Bir veya birden fazla aracı ile ortak ağda buluşan elektronik form

alıcılar tarafından erişilebilir haldedir. Bu şekil Iverson ve Schwartz (2005) tarafından şu şekilde açıklanmıştır;

“Ürünün bir düzenlemesine göre genelleştirilmiş bir ağ ortamını göstermektedir. Resimde gösterildiği gibi ürün yaratıcı tarafından üretilir (100-104) ve bir gönderici tarafından aktarılır ve bir alıcı tarafından alınır (106-108). Aracılar (110-112) yaratıcıdan alıcıya transferin kolaylığını sağlar. Yaratıcı, aracı ve alıcı birbirleriyle iletişimini ağ (114) üzerinden sağlar. Bu ağlar; intranet (özel ağ), internet ya da alternatif ya da doğrudan bağlantı sağlayan diğer ağlar olabilir (3).”

Security and Watermarking of Multimedia Contents III (2001) çalışmasındaki, Damien Delannay, Jean-Francois Delaigle, Benoit Macq ve Michel Barlaud’un hazırladıkları, *Compensation Of Geometrical Deformations For Watermark Extraction In Digital Cinema Application* makalesinde dijital filmlerin sinema salonlarına ulaştırılmasına yazarların getirdiği tanım şöyledir;

“Dijital sinema, içerik sağlayıcılarından sinema salonlarına, uydu, fiber optik ve diğer yüksek hızlı iletişim ağları üzerinden dijital filmin çevrimiçi aktarılmasıdır. Bu dağıtım dünya çapında ulusal dağıtımclarla yapılır. Ulusal dağıtımlar ulusal kısıtlamalara ve münhasırlıklara tabidirler. Dahası, dublajlama işleminin bazen bu aşamada yapılması gerekebilmektedir. Sinema salonları içeriği (film) ulusal dağıtımclarından alırlar. Aldıkları içeriği depolar ve karar verilen anlaşmalar ve koşullar dahilinde bir veya birçok salonda gösterime sunarlar. (2)”

1.2. İnteraktiflik (Etkileşimlilik)

Oxford Dictionary, interaktiflik kelimesini “*kişilerin ya da şeylerin birbiri üzerinde etki kurması*” (Oxford Dictionary, Interactivity, 2018) olarak açıklar. Türk Dil Kurumu, interaktif kelimesini “*etkileşimli*” olarak açıklamaktadır. Etkileşim ise, yine Türk Dil Kurumunun Çevrimiçi Türkçe sözlüğüne göre anlamı “*birbirini karşılıklı olarak etkileme işi*” (TDK, Etkileşim, 2018) olarak açıklanmıştır. Bu çalışmada etkileşimlilik kelimesi ise etkileşim içinde olma olarak kullanılmıştır. Etkileşim hem ulusal hem de uluslararası çalışma alanlarında karşılaşılan bir terimdir. Bu çalışmada özel olarak belgesel ve dijital belgesel alanlarında etkileşim kavramı ele alınacaktır. Etkileşimde olmak ile etkileşimli olmak arasındaki fark ise

kullanıcı ve ürün ilişkisinde ortaya çıkar. Etkileşimde olmak seçili bir duruma ya da bir şeye isteyerek müdahale etmektir. İnsan özelinde anlam kazanabilen bir terimdir. Etkileşimli olmak ise bu konuda, daha çok bir yazılıma, tasarıma, yapay zekaya verilebilecek bir görevdir. Çalışabilmek ve ilerleyebilmek için müdahaleye muhtaç olan yapay zekâ için, etkileşimli olan tanımını yapmak mümkündür. Etkileşimli olan yapay zekâ verilerini analog verilerden ileri kılan ise dijital olmalarıdır.

İnsan ve çevresi ile ilgili olan etkileşimi Don Norman asla bitmeyecek bir işlem olarak görür. *Desing of Everyday Things* (2013) eserinde Norman, insan çevre etkileşimini şöyle tanımlar;

“-Çalışmasının 1988’deki haline atıfta bulunarak- Bundan yirmi beş yıl önce var olmuş şirketleri kim hatırlayabilir? Kim, bundan sonra nasıl yeni şirketlerin doğacağını tahmin edebilir, hangi var olan şirketler yok olacak, bundan sonraki yirmi beş yılda hangi yeni teknolojiler doğacak? Kesin olarak öngörüle bulunabildiğim tek şey insanların temel psikolojik prensiplerinin aynı kalacağıdır. Bu psikolojiye dayanan tasarım ilkelerinin, insanın biliş, duygu, eylem, dünya ile etkileşim doğasının değişmeden kalacağı anlamına gelir.”

Norman (2013), aynı zamanda insanın bilgisayar ile olan etkileşimini de değerlendirmiştir. Hindistan Guwahati Teknoloji Enstitüsünden Pradeep Yammiyavar, Don Norman ve Alan Dix’ten yaptığı analizler sonucunda geçerli iki farklı insan bilgisayar etkileşimi olduğunu tespit etmiştir. Bunlar; ‘Norman’s Model of Interaction’ ve ‘Abowd & Beale’s Model’ adlı etkileşim biçimleridir. Bu şemaları göstermeden önce Yammiyavar, etkileşim ve tepki arasındaki farka şu şekilde değinir;

“Acemi tasarımcılar sıklıkla ‘etkileşim’ ve ‘reaksiyon’ terimlerini yanlış kullanmaya meyillidir. Örneğin; ‘İnteraktif Web Sitesi’ tasarladığını iddia eden tasarımcılar. Doğrusu şu ki; yeni bir web sayfasına gitmenizi sağlayan bir bağlantıya tıklıyor olmak interaktiflik değildir. Bu köprülenmiş sayfaların girdiye tepkisidir. Bilgisayar girdiye otomatik olarak tepki verir çünkü bunu yapmaya programlıdır. Bu programlanmış eylem ‘girdiyi’ ‘çıktıya’ sabit bir şekilde eşler. Öte yandan etkileşim ise, bir diyalog yoluyla (geri bildirim de dahil olmak üzere) girdiye ayarlanan ve uygun bir çıktı veren dinamik bir eylemdir.”

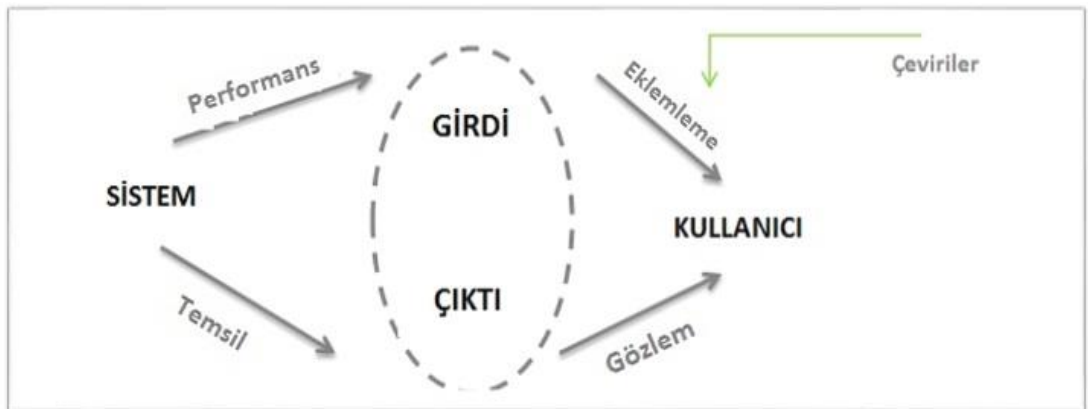
Bilgisayar insan etkileşiminde (HCI – Human Computer Interaction), etkileşim basitçe kullanıcı ve sistem arasındaki iki yönlü iletişim hali olarak kabul edilir.



Şekil 2: İnsan-Bilgisayar Etkileşimi (Yammiyavar, 2018)

Yine Pradeep Yammiyavar yaptığı analizde insan ve bilgisayar arasındaki etkileşim biçimi için iki ayrıntılı model tespit etmiştir. Bunlar; Don Norman’ın yedi aşamalı etkileşim modeli ile Abowd ve Beale’nin dört aşamalı modelleridir.

“Genelleştirilmiş bir etkileşim modeli (Dix ve diğerlerinin çalışmasına göre) dört içeriğe sahiptir. Bunlar: sistem, kullanıcı, girdi ve çıktıdır. Birbirinden farklı etkileşim modelleri mevcuttur (Diyalogun doğası gereği) ve farklı etkileşim içerikleri vardır (Sosyal, Örgütsel, Eğitsel, Ticari v.d.).”



Şekil 3: Abowd ve Beale’nin Modeli (Yammiyavar, 2018)

Alan Dix ve diğerleri yaptıkları *Human Computer Interaction* (2004) çalışmasında girdi ve çıktının oluşma yollarını şu şekilde açıklar;

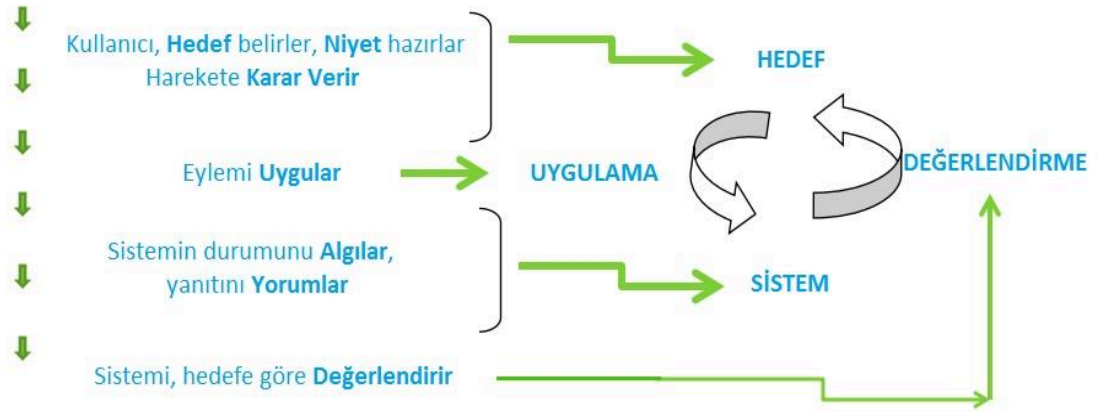
“Girdi ve çıktı kanalları: bir bilgisayar ile etkileşim halinde, bilgisayar, insandan tarafından verilen girdiye karşılık olarak veri çıktısı sunar. İnsanlarda girdi esas olarak duyular yoluyla gerçekleşir ve çıktı etkileyicilerin motor kontrolü aracılığıyla olur. Görme, duyma ve dokunma İnsan Bilgisayar Etkileşiminde (HCI) en önemli duyulardır. Parmaklar, ses, gözler, kafa ve vücut konumları öncül etkileyicilerdir.”

Dix ve diğerleri bu etkileyicileri 4 ana unsurda adlandırmıştır. Bunlar; Görüş, Duyma, Dokunma ve Hareketlerdir.

Etkileşim için bir diğer model ise Donald Norman’a aittir. Yammiyavar yaptığı analizde Norman’ın etkileşim modelini şu şekilde yorumlar;

“Donald Norman’ın etkileşim modeli kullanıcının düşünce süreci ve beraberinde gelen eylemlerin üzerine yoğunlaşır. Norman kullanıcılar tarafından yapılan eylemlerin; Bir hedef belirlemek, eylemlerin yürütülmesi ve sonuçların değerlendirilmesi döngüsü içinde olduğunu önermiştir. (sistemden) Beklenen sonuçlar alınana kadar -birbirini takip eden- eylemler serisi uygulanır.”

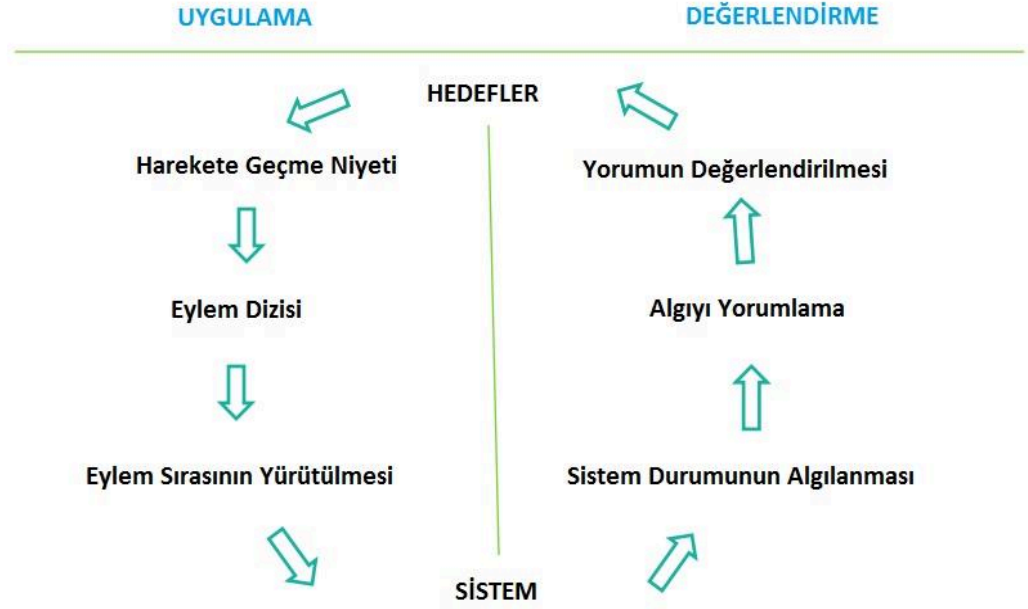
Norman’ın Etkileşim Modeli yedi aşamadan oluşan bir modeldir. Bu modeli açıklamak için Pradeep Yammiyar iki farklı tablo göstermeyi doğru bulmuştur.



Şekil 4: Norman’ın Etkileşim Modeli 1 (Yammiyavar, 2018)

Norman’a ait olan etkileşimim yedi katmanlı döngüsünü resmetmenin bir yolu daha vardır. Yammiyar bu döngüyü ise hazırladığı bir başka şekil ile göstermiştir. **Şekil 4**, yine kullanıcı ve sistem arasında eylemlerin döngüsünü

açıklamakta ve hedef, eylem, uygulama, algılama, yorumlama ve değerlendirme unsurları üzerine kuruludur.



Şekil 5: Norman'ın Etkileşim Modeli 2 (Yammiyavar, 2018)

Don Norman, *Desing of Everyday Things* (2013) kitabında bir ürünün tasarımcılar tarafından üç şekilde kullanıcıya sunulduğunu düşünmüştür. Bir tasarımcı bir ürünü; Endüstriyel, İnteraktif ya da Deneyimsel tasarım olarak kullanıcıya sunar. Bunlardan olan interaktif tasarım için ise şöyle bir yorum yapar; “İnteraktif tasarım: Odak, insanların teknoloji ile nasıl etkileşime girdiğidir. Amaç, insanların neler yapabileceğini, neler olup bittiğini ve neyin meydana geldiğini anlamalarını arttırmaktır. Etkileşim tasarımı, olumlu, keyifli bir deneyim sağlamak için psikoloji, tasarım, sanat ve duygu ilkelerini temel alır (5).” Norman'ın bu yorumu ve tabloları göz önünde bulundurulduğunda, teknolojide etkileşimin kullanıcı odaklı olduğu yorumunu yapmak yanlış olmayacaktır.

1.3. İnteraktif Belgesel Filmin Yapısı

İnteraktif belgesel film; çizgisel olamayan belgesel, yeni medya belgeseli, i-doc, ağ belgeseli gibi adlarla tanımlanmaktadır. Konu hakkında yapılan akademik çalışmalarda tercih yönünden ağırlık kazanan tanım ise interaktif belgeseldir. Yapay zekâ ile etkileşimli olma yollarından biri olan interaktif filmin yapısı incelendiğinde, teknoloji ile uyumu ve izleyiciyi interaktiflik kuralları içerisinde kullanıcıya dönüştürdüğü görülebilmektedir. Bu çalışmada interaktif belgesel film, yapısal özellikleri ve kullanım özellikleri üzerinden değerlendirilecektir.

1.3.1. İnteraktif Belgeselin Yapısal Özellikleri

Bir diğer adıyla yeni medya belgeseli olarak anılan, interaktif belgeseli tartışabilmek için yeni medyayı anlamak gerektiğini düşünen Ersan Ocak (2012); *“Yeni medya belgeselinin “yeniliğini” tartışabilmek için, basitçe yeni medyanın ne olduğunu anlamak gerekir. Ancak yeni medyanın peşin bir tanımını yapmak oldukça zordur (960).”* Fikrini beyan eder. Düşüncesini Lev Manovich (*The Language of New Media, 2001*)’e atıfta bulunarak güçlendiren Ocak yorumunu şu şekilde güçlendirir; *“Manovichin düşünceleri temel alındığında “yeni medyanın ne olduğunu ve toplum üzerindeki etkilerini anlamak için, kültürdeki bilgisayarlaşmayı tümüyle anlamak gerekir. Manovich’in iddiasına göre insanlar, tartışmalı olarak bir “yeni medya devriminin” içinde yaşıyor ve başlangıç etkilerine şahit oluyorlar (961).”* Bu düşünce temeli interaktif belgeselin her yeni gelen teknoloji ile yeni yapısal özellikler edinebileceğini işaret etmektedir. Bir belgesel filmin etkileşime açık olması durumunun getirileri hakkında Marian Ursu ve diğerleri yaptıkları *Interactive Documentaries: A Golden Age (2009)* çalışmasında şunları söyler;

“Genel olarak, belgesellerde etkileşim, sunulan bilgilerin uygunluğu, açısı, doğruluğu, özlülüğü gibi ama aynı zamanda (sesli) anlatımın tempo ve stili ayrıca açıklayıcı materyallerin seçimi gibi zevk ve katılım değerleriyle ilgili söylemin yönlerinin seçilmesinde kullanılabilir. Etkileşimli, dolayısıyla yeniden

yapılandırılabilen belgeseller, etkileşimli görüntüleme yoluyla ortaya çıkan yeni içerik yorumlamalarını da içeriyor (4-5).”

Yani interaktif belgesel onunla etkileşimle birlikte şeklini değiştirmeyi başarabilen bir yapıya sahip hale gelir. Etkileşim sonunda kişiye özel bir izlenim deneyimi oluşabilir. Yine Marian Ursu çalışmasında geleneksel belgesel ve interaktif belgeselin yapısal farkına ışık tutabilecek bir şekilde şu yorumda bulunur; “Gerçekten de bir belgeselin izlenmesi, izleyiciler için önceden hazırlanmış, değiştirilemez bir anlatım aldıklarında pasif bir deneyim olabiliyorken, izleyicinin etkileşimde bulunmasına ve program ile diyalog kurmasına izin verildiğinde daha ödüllendirici bir deneyim olabilir (5).” Ersan Ocak (2014), yeni medya belgeselinin yapısal özelliğinde etkileşimi Kate Nash’in *Modes of Interactivity: Analysing the Webdoc (2012)* çalışmasına atıfta bulunarak sabit bir unsur olarak gösterse de; buna ek olarak veri taban(lar)ını, interaktif belgeseli hem yapılabilir hem de oynanabilir bir hale dönüştüren önemli bir içerik olarak görür. Bunu açıklamak için ise Ocak düşüncelerini şu şekilde devam ettirir;

“Burada, veri tabanı sadece basit bir teknik terim olarak algılanmamalıdır. Bilgisayar biliminde veri tabanı teknik bir terim olarak şu şekillerde tanımlanır; ‘verinin yapılandırılmış toplamı’ ve ‘bir veri tabanında saklanan veriler, bilgisayar tarafından hızlı arama ve alma için organize edilmişlerdir, bu yüzden basit bir ürün koleksiyonu olmaktan başka bir şey değildir. (Manovich, *The Language of New Media*, 218)’. Bundan dolayı, izleyici-kullanıcı, bir yeni medya belgeselindeki, farklı veri tabanı tipleri (hiyerarşik, ağ, ilişkisel, nesne odaklı, v.b) tarafından organize edilmiş, farklı anlatı ya da veri/bilgi bloklarını izler, dolaşır ya da arar (258-259).”

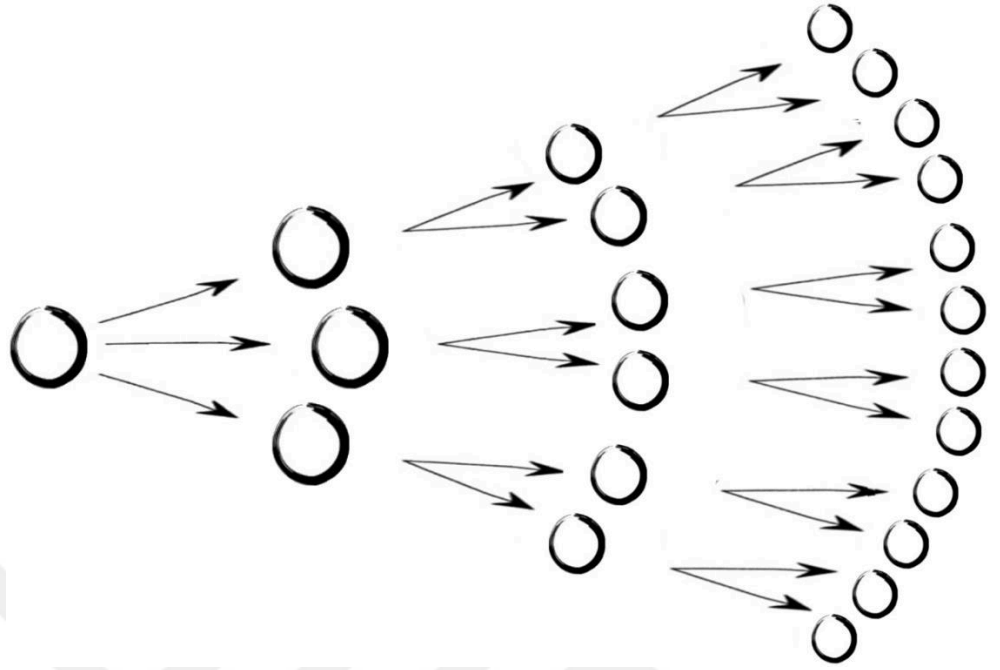
Ersan Ocak’ın yeni medya belgeseli ile ilgili düşünceleri göz önünde bulundurulduğunda, veri tabanı, yapısal özelliklerden biri olarak değerlendirilebilir. Bilinen halleriyle, izleyiciyi kullanıcı şekline dönüştüren, hikâyenin devamlılığı için kullanıcı müdahalesine bağımlı olan ve platformu internet bağlantılı bilgisayar ya da mobil cihazlarda sınırlı olan interaktif belgesel değişime ve gelişime fazlasıyla açık bir türdür. İnteraktif belgeselin kullanım şekli ve özellikleri de interaktif belgeselin yapısını etkiler haldedir.

İnteraktif belgeselin kullanım özelliklerinden bahsetmeden önce, incelenmesi gereken bir başka unsur ise, interaktif belgeseldeki çizgisel olmayan hikâye yapısıdır. Geleneksel belgeselde izleyiciyi müdahalesi ihtiyacı duymayan film sabit bir hat üzerinde devam eden anlatım, interaktif belgeselde çizgisel olmayan (non-linear) bir yapıya sahiptir. Rob Munday'ın Directorsnotes için hazırladığı *A Guide to Interactive Documetary: Structure, Tools and Narrative* çalışması, çizgisel olmayan anlatı teknikleri için beş farklı anlatı sunmuştur. Anlatı türlerinin şekilleri, **Şekil 6, 7, 8, 9 ve 10** Florent Maurin'e aittir. Bu beş farklı anlatı türü, başlıkta da belirtildiği gibi bir interaktif belgeselin, yapısını, araçlarını ve anlatısını etkileyen tekniklerdir. Bu tezin **Evren İnşası** başlığında Munday'ın çalışmasının ayrıntılarını tartışmak devamlılık bağlamında daha sağlıklı olacağından, **“İnteraktif Belgeselin Yapısal Özellikleri”** olan bu başlıkta çizgisel olmayan belgeselin yapısal şekillerine değinmek yeterli olacaktır.



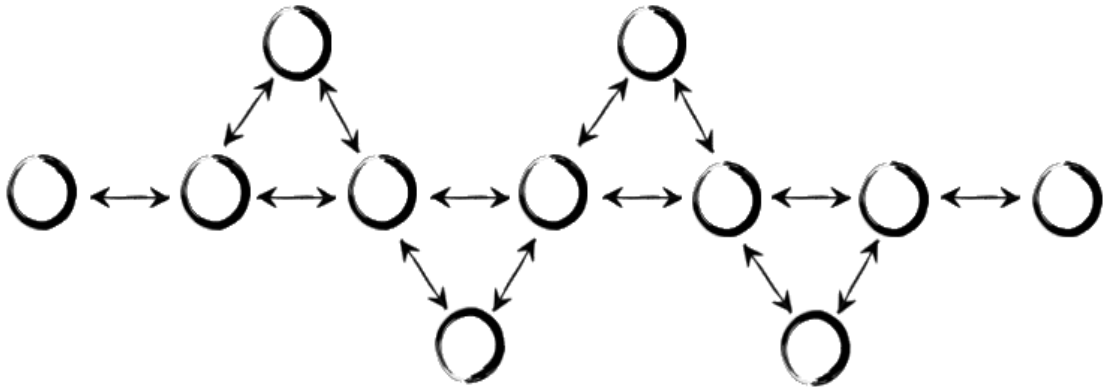
Şekil 6: Çizgisel Anlatı (Maurin, 2014)

“İzleyicinin hikâyedeki yolu film üreticisi tarafından belirlenir. Hepimiz aynı başlangıç, göbek ve sonu deneyimleriz.”



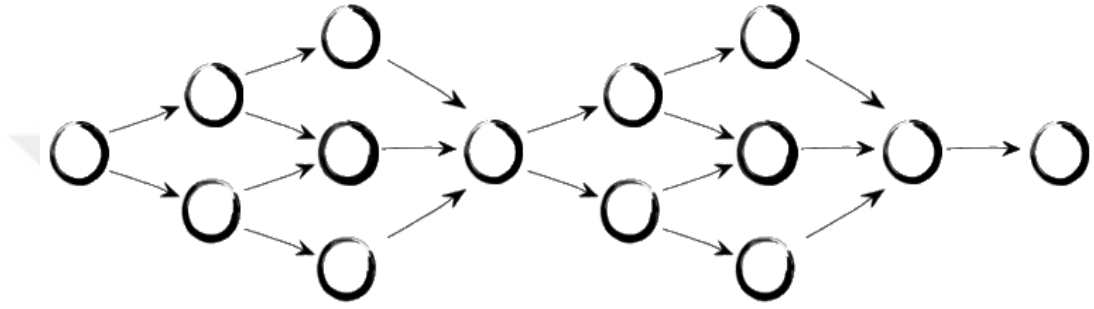
Şekil 7: Dallanma Anlatı (Maurin, 2014)

“İzleyicinin birden fazla seçimle karşılaştığı ve hikâyenin akışında verdikleri her kararın etkiye sahip olduğu nispeten basit fakat popüler bir anlatı yapısıdır. ‘kendi hikâyenini seç’ kitap veya oyunları gibi, anlatı yaptığımız seçimlere göre dallanarak size birbirinden farklı sonlar hazırlar. Anlatının barındırdığı dalların çokluğuna göre hikâye çok çabukça, çok karmaşık bir hal alabilir. Fakat, izleyicinizin çıkan sonuçlar üzerinde kontrolü elinde tuttuğunu hissetmesini istiyorsanız, bu yapı kusursuz işleyecektir.”



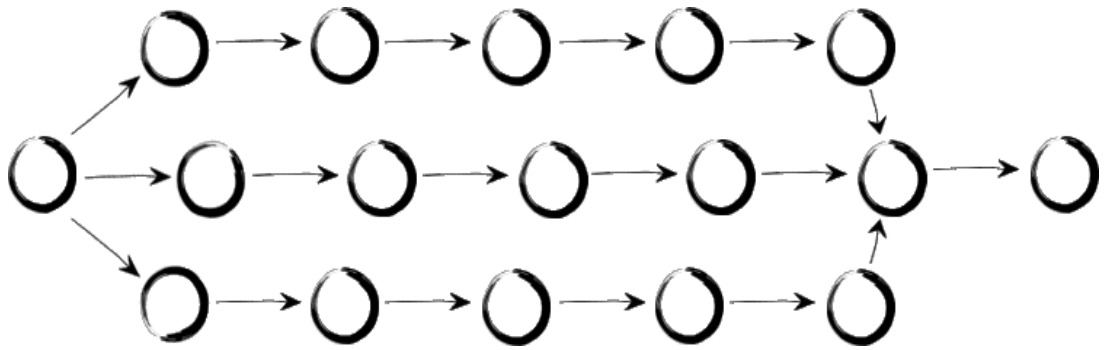
Şekil 8: Kılçık Anlatı (Florent Maurin, 2014)

“Merkezinde geleneksel bir anlatı yapısı ile birlikte, Kılçık anlatı, izleyicilerin hikâyelerinden ayrılmalara ve alt-hikayeleri keşfetmesine izin verir, fakat her zaman onları ana hikâyeye geri döndürür. Filmlerinde sınırları zorlamak istemeyenler için uygun bir yapıdır (çizgisel bir anlatı değilmiş gibi hissetmenize sebep olmaz), fakat yine de geleneksel film yapımcılığına kıyasla daha fazla daldırma eklemek isteyenler içindir.”



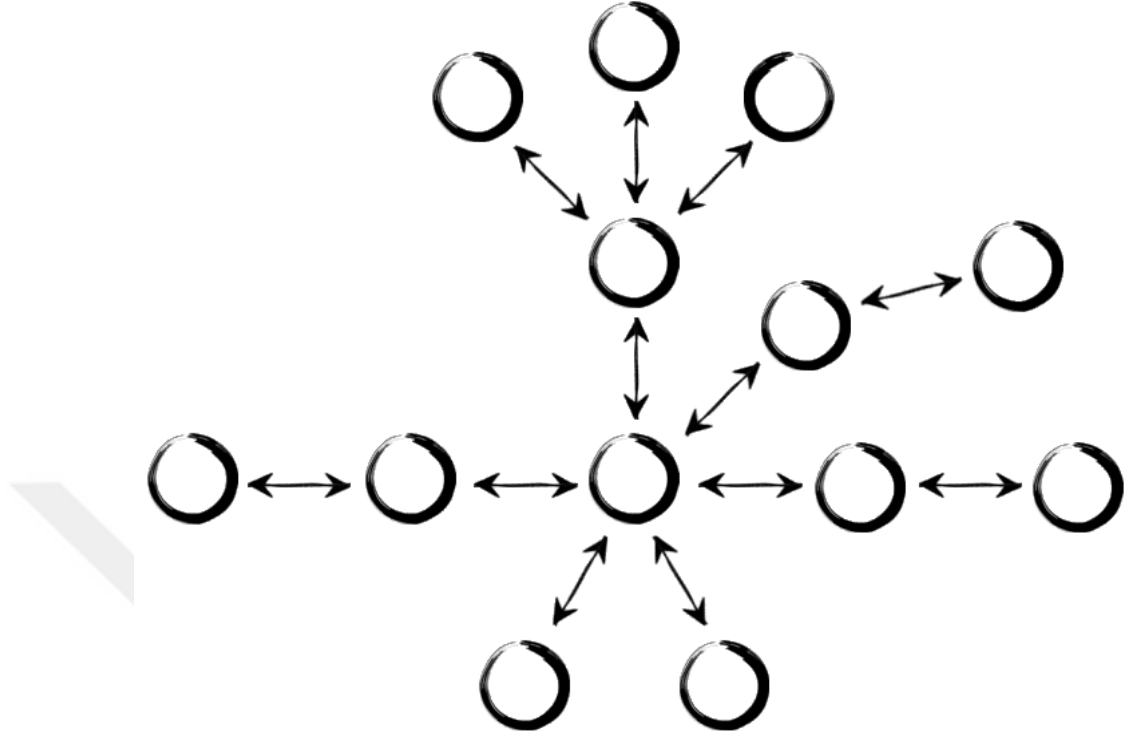
Şekil 9: Paralel Anlatı (Florent Maurin, 2014)

“Bir şekilde çizgisel anlatı ile dallanma yapısının bir karışımı gibidir, Paralel format izleyicilere hikâye içinde seçenekler sunulması anlamına gelir ve bu aldıkları kararlar rotalarını değiştirse de, her zaman önemli anlar için ana anlatı dizisine geri dönerler. Kılçık yapıdan daha karmaşık ve interaktif, fakat Dallanma yaklaşımı kadar da gevşek olmayan bir yapıdır, Paralel anlatı ‘kendi hikâyeyi yarat’ hissini verirken aynı zamanda kontrollü yönlendirme anlarını da içinde bulundurur.”



Şekil 10: Dişli Anlatı (Florent Maurin, 2014)

“Bir hikâyeyi birden fazla bakış açısında anlatmak için mükemmel bakış açısidir. Dişler birbirine bağlanabilir ya da tamamen ayrı kalabilirler.”



Şekil 11: Ortak Merkezli Anlatı (Maurin, 2014)

“Paylaşılan bir merkezi nokta etrafında dönen bir yapı öneren bir adla, bu formatların, hikâyenin farklı bölümlerine birden çok giriş noktası içeren bir ana merkezin etrafında döndüğünü keşfetmek hiç şaşırtıcı olmayacaktır. İzleyiciler, istedikleri yolu, hayal ettikleri şekilde seçmekte özgürlerdir, fakat her zaman bu merkez bölgeye dönerler. Bu format, kurması nispeten kolay ve şahane bir özgürlük ve etkileşim imkânı sağlasa da bu yapı, kitlenizin görüşlerine göre çok fazla kontrolden vazgeçtiğiniz anlamına gelir ve çok fazla bilgi edinebilmelerine rağmen, diğer formatların sağladığı ‘yolcuğu’ alamayabilirler.”

1.3.2. İnteraktif Belgeselin Kullanım Özellikleri

Martin Lister, *New Media: A Critical Introduction* (2009) kitabında interaktif medyayı yeni medya ve yeni teknolojinin kesişme noktalarından biri olarak değerlendirir. Kullanım yönünden interaktif medya şu şekilde açıklanır;

“İnteraktif olmak, kullanıcıların (yeni medya ‘seyirci’sinin bireysel üyeleri) erişim sağladıkları yazılı metin ve görsellere direk müdahalesi ve değiştirebilmesi durumudur. Dolayısıyla, yeni medya seyircisi, edebiyatın ‘okuyucusu’ ya da görsel

kültürdeki film ve TV'nin izleyicisinden ziyade 'kullanıcısı' haline dönüşür. İnteraktif çoklu ortam metinlerinde, kullanıcının aktif olarak müdahalesinin gerekli olduğu bir hissiyat vardır; anlam üretebilmek için, izleyebildiği ve okuyabildiği kadar iyi hareket etmelidir. Bu müdahale aslında etkileşim fikri altında 'oynama', 'deneyimleme' ve 'keşfetme' gibi etkileşim biçimlerini içeriyor. (22)”

Martin Lister'in interaktiflik ile ilgili verdiği bilgiler bu çalışmanın ana konularından olan Docu-Game'e de ışık tutmaktadır. İnteraktif belgeselin türlerinden biri olan Docu-Game kullanımı oynama ile zorunlu tutan bir belgesel biçimidir. Hikâyeyi anlamlandırmak adına kullanıcı olmanın zorunlu olduğu interaktif belgeselde 'oynama' etkileşime girme yollarından biridir. Fakat oynama fiili sadece Docu-Game türüne has olmak zorunda değildir. Ersan Ocak, *New Media Documetary: Playing With Documentary Film within the Database Logic and Culture* (2014) çalışmasında, 'yeni medya izleyici-kullanıcısı yeni medya belgeseli ile neden ve nasıl bağlanır?' sorusunu sormuş ve cevabı Johan Huizinga'nın 'oyun' anlayışını da tartışmaya katarak vermiştir:

“Yeni medyanın yeni çerçevesi içinde, Johan Huizinga'nın 'oyun' konsepti, hem yeni medya izleyici-kullanıcısının hem de film yapımcısının perspektifinden yeni medya belgeselini anlamamız için anahtar unsur olabilir. Bugün, oyunun yeni medya ortamının her yerinde olduğunu kolayca görebiliriz. Burada, oyun ile sadece bilgisayar oyunundan bahsetmediğim altını çizmeliyim. Huizinga oyun konseptini, hayatın birçok alanını kapayacak ve her türlü oyunu içine alacak şekilde icat eder. Huizinga, kitabının daha en başında (Ocak burada Homo Ludens'e atıfta bulunmakta) 'oyunun kültürden daha eski' olduğunu söyler ve 'hayvanların da insanlar gibi oynadığını' ekler (258).”

Homo Ludens eserinde, sıradan ve ciddi olmayan oyunun, sonucunun oynayana hiçbir maddiyat getirmediğini, bir kazanç elde ettirmediğini, oyunun sabit kurallar içinde, düzenli bir şekilde, kendi zaman ve mekânı sınırlarında ilerlediğini söyleyen Huizinga'nın bu düşünce yapısını göz önünde bulunduran Ocak, bu düşünceyi; “*Huizinga'nın yeni ufuklar açan metni (Homo Ludens) sadece yeni medya belgeselinin kültürel alanını anlamamıza yardımcı olmakla kalmayıp, aynı zamanda yeni medya belgeselinin sosyal, politik ve estetik alanlarını keşfetmemize ve anlamamıza yardımcı olabilir* (258).” yorumuyla güçlendirmiştir. Hem Ersan Ocak hem de Johan Huizinga'nın oynamak ve oyun üzerine düşünceleri, yeni medya

belgeselinde ‘oyun’ anlayışının sadece bir kullanım şekli değil, aynı zamanda yeni medya belgeselinin gelişmesine olanak sağlayacak bir unsur olduğu fikri ortaya çıkmaktadır.

1.4. İnteraktif Belgesel Film Çeşitleri

İnteraktif belgesel film çeşitlerini kategorize etme ihtiyacı, interaktif belgeseli üretim ve kullanım yönünden geleneksel ve çizgisel olan belgeselden ayrı olduğunu kabul etmekten doğar. Rob Munday (2016) *A Guide To Interactive Documentary: Structure, Tools & Narrative* çalışmasında tanımlaması zor bir film türü olduğunu ifade eder. Munday, kısaca interaktif belgeseli şöyle yorumlar; “Bir interaktif belgesel yaparsanız, önce neyin meydana geldiğini anlamaya çalışmak yararlı olabilir. Bu (interaktif belgesel), tanımlaması ve özetlenmesi zor bir tür/film üretimi yaklaşımıdır.” Munday, interaktif belgesele dört alternatif isim olduğunu söyler. Bunlar; i-Doc (İnteraktif Belgeselin kısaltması)

Web Doc (İnternet Belgeseli için yapılan kısaltma)

Multimedia Documentary (Multimedya Belgeseli)

Interactive Factuals (Etkileşimli Gerçekler)

Sandra Gaudenzi liderliğinde bir araya gelen ve kendini interaktif belgesel filme dahil olan veya ilgili olan insanlar için’ olarak tanımlayan i-docs.org sitesi interaktif belgesel nedir sorusunu şöyle yanıtlar;

“Bir interaktif belgeseli neyin meydana getirdiği konusunda birçok tanım ve bakış açısı bulabilirsiniz. Bu hızlı gelişen alanın gelişiminde, ortaya çıkan birçok farklı iş türünü kucaklayabilecek geniş bir tanıma sahip olmanın önemli olduğunu düşünüyoruz. i-Docs sitesi başka yerlerde web-docs (ağ belgeseli), transmedya belgeseli, ciddi oyunlar, geçişli-platform belgeseli, yerel belgesel, docu-games (Belge(sel) Oyun), yaygın medya olarak tanımlandığını görebileceğiniz projeler içerir.”

Arnau Gifreu Castells (2012) ise i-docs.org sitesinde yayınladığı *Methods of Navigation and Interaction of an Interactive Documentary. I-Docs Modalities (II)* çalışmasında interaktif belgesel yöntemleri üzerinde bir çıkarımda bulunmuş ve bu çıkarımı tablolar halinde listelemiştir. Castells bir interaktif filmde gezinme

(navigation) ve etkileşim (interaciton) arasında bir ayrım olduğunu düşünmektedir. Ve bu düşüncesini şu şekilde açıklar;

“Etkileşimli belgeselin önemli örneklerinden oluşan derin bir analizden sonra (200 ile 250 arasında bir başlangıç hacmini analiz ettik) farklı türlerde gezinme ve etkileşim arasında bir ayrım kurduk. Gezinme türleri arasında bölünmüş, zamansal, mekânsal, referans, dallanma, hipermetin, tercih edilen, görsel-işitsel, ses ve taklit ve sürükleyici gezinme modlarını bulduk. Etkileşim yöntemleri göz önünde bulundurulduğunda Uygulamalar 2.0 Etkileşimi ve Üretken Etkileşim’i bulduk.”

Castells’in Gezinme ve Etkileşim modelleri açıklaması **Tablo 1** ve **Tablo 2** içinde gösterilmiştir.

YÖNTEMLER	ALT YÖNTEMLER
BÖLÜNMÜŞ GEZİNME YÖNTEMİ	TEMALAR, BÖLÜMLER, SEKANSLAR, HİKÂYELER, KONULAR
ZAMANSAL GEZİNME YÖNTEMİ	YÜZYILLAR, ONYILLAR, YILLAR, AYLAR, GÜNLER, TARİHLER, OLAYLAR, DÖNEMLER
MEKÂNSAL GEZİNME YÖNTEMİ	COĞRAFİ HARİTA, GRAFİK HARİTASI, GÖRSEL HARİTA, İSTATİSTİK HARİTASI, FOTOĞRAF HARİTASI
REFERANS GEZİNME YÖNTEMİ	SES/GÖRÜNTÜ (KARAKTER), SES/GÖRÜNTÜ (GÖRÜŞÜLEN)
DALLANMA GEZİNME YÖNTEMİ	İLERLEMEK İÇİN SEÇENEKLERDEN SEÇME
HİPERMETİN GEZİNME YÖNTEMİ	HİPERMETİN ŞEMASI
TERCİHLİ GEZİNME YÖNTEMİ	MEDYAYI SÜRÜLE, EKLEME VE GEZİNME DÜĞMELERİ
GÖRSEL/İŞİTSEL GEZİNME YÖNTEMİ	SES/GÖRÜNTÜ, GÖRÜNTÜ/ANİMASYON, SES/GÖRÜNTÜ/ANİMASYON, SES/FOTOĞRAF
SES GEZİNME YÖNTEMİ	SES, MÜZİK
SÜRÜKLEYİCİ/TAKLİT GEZİNME YÖNTEMİ	SİMÜLASYONLAR, İNTERAKTİF OYUN

Tablo 1: Dijital Gezinme Yöntemleri ve Alt Yöntemleri (Castells, 2012)

Castells tarafından hazırlanan bu gezinme yöntemleri tablosu (**Tablo 1**), bir interaktif belgesel incelendiğinde ya da bir kullanıcı tarafından deneyimlendiğinde, o belgeselin nasıl özelliklere sahip olduğunu ve ne tür bir interaktif belgesel olduğu üzerine çıkarımlar yapmaya yardımcı olabilecek bir tablodur.

Castells, **Tablo 2**'de ise iki farklı etkileşim tipi olabileceğini göstermiştir. Bunlardan ilki olan üretken etkileşim, bir sisteme içerik ekleme üzerinden yürürken, ikincisi, 2.0 uygulamaları etkileşimi, Web 2.0 sisteminin uygulamaları ve bağlantılarından yardım alarak yapılabilen bir etkileşim türü olarak değerlendirilmiştir.

YÖNTEMLER	ALT YÖNTEMLER
ÜRETKEN ETKİLEŞİM YÖNTEMİ	SİSTEME İÇERİK EKLE
2.0 UYGULAMALARI ETKİLEŞİM YÖNTEMİ	2.0 UYGULAMALARI BAĞLANTILARI

Tablo 2: Dijital Etkileşim Yöntemleri ve Alt Yöntemleri (Castells, 2012)

Ersan Ocak, 2017 yılında Woman Techmakers programının Ankara ayağında yaptığı *Yeni Medya Hikâye Anlatıcılığı* başlıklı konuşmasında, interaktif belgesel filmin çeşitlerine değinmiştir. Ocak, bu çeşitler için şu şekilde bir konuşma yapar;

“Şöyle isimleri var, aslında alt türleri bunlar. Yeni Medya Belgeseli şemsiye terimdir. Etkileşimli Belgesel (Interactive Documentary) en çok kullanılan isimdir. Veritabanı Sineması (Database Filmmaking), Web Belgeseli; basitçe, bir hikâye anlatımının webe yeniden ortamlandırılmasıdır, web için tasarlanması gerekmez, o yüzden en zayıfıdır. Çünkü diğerleri doğrudan yeni medya için üretilir. Collabrative Doc adında bir tür vardır, burada bir iş birliği olduğu en baştan varsayılır, Transmedya Belgeseli, bir hikâyeyi birden çok mecrada ama her mecranın kendisinin niteliklerine bağlı olarak yeniden kurgulayarak yapmaktır. Geçişken Medya Belgeseli (Crossmedia Documentary), aynı hikâyeyi birçok yerde anlatmak demektir. Burada mecraların özelliklerine çok fazla dikkat edilmez. Ve oyun da vardır, belgesel oyun adında üretilir (Docu-Game)” (Dakikalar 17:56, 19:01)

Ersan Ocak tarafından hazırlanan konuşmasına dair sunum **Tablo 3**'te listelenmiştir.

YENİ MEDYA BELGESELİ	(NEW MEDIA DOCUMENTARY)
ETKİLEŞİMLİ BELGESEL	(INTERACTIVE DOCUMENTARY)
VERİTABANI SİNEMASI	(DATABASE FILMMAKING)
WEB BELGESELİ	(WEBDOC, WEBDOCUMENTARY)
İŞBİRLİKÇİ BELGESEL	(COLLAB-DOC)
TRANSMEDYA BELGESELİ	(TRANSMEDIA DOCUMENTARY)
ÇAPRAZ MEDYA BELGESELİ	(CROSSMEDIA DOCUMENTARY)
HİPERTEKST BELGESELİ	(HYPERTEXT DOCUMENTARY)

BELGE(SEL) OYUN	(DOCU-GAME)
ÇİZGİSEL OLMAYAN BELGESEL	(NON-LINEAR DOCUMENTARY)
ÇOKLU-DOĞRUSAL BELGESEL	(MULTİ-LINEAR DOCUMENTARY)
DİJİTAL HİKÂYE ANLATICILIĞI	(DIGITAL STORYTELLING)

Tablo 3: Yeni Medya Belgeseli Türleri (Ocak, 2017)

Ocak’ın düşünce yapısı ve yorumları ile Munday’ın yaptığı tanım temel alındığında yeni medyaya hizmet edecek şekilde üretilmiş belgesellerin hepsi aynı çatı altında toplanabilir. Bir belgeselin yeni medya belgeseli olup olmadığını anlamak için ve belgeselin hangi türde bir yeni medya belgeseli olduğunu tespit etmek için o belgeselin, yapısal özelliklerine ve kullanım şekline bakmak gereklidir. Bu unsurlar anlaşıldığında belgeselin hangi türde bir yeni medya belgeseli olduğunu anlamak kolaylaşacaktır. Bu tezin yapı taşlarından biri olan Docu-Game ise Ersan Ocak tarafından Belge(sel) Oyun olarak adlandırılmıştır. Yapısı ve kullanım özellikleri itibarıyla Docu-Game bir Yeni Medya Belgeseli türüdür.

1.5. Gerçeklik Algısı

Gerçeklik algısı, gerçeği anlamak, gerçek ve kurguyu birbirinden ayırabilmek bireyin bilgi ve deneyim birikimi ile alakalıdır. Sinema filminin kendisinin -hatta sinemanın kendisinin- gerçek olup olmadığı sübjektif bir tartışma konusudur. Fakat Robert Lapsey ve Michael Westlake, *Film Theory: An Introduction*(2006) kitabında, sinemada gerçekliği tartışırken önce Lumiere Kardeşlerin, *Trenin Gara Girişi* filmini örnek gösterirler ve şu yorumu yaparlar:

“Gerçeklik konusu, sinema tarihinin başlangıcından bu yana, sinema izleyicisinin Lumiere Kardeşlerin, *L’arrive d’un Train en Gare de la Coitat* (Trenin La Coitat Garına Girişi) filminde trenin onlara yaklaştığını gördüklerinde, ölümcül tehlikede olduklarını düşünüp dehşet içinde hareketlendiklerinden beri vardır. O zamandan beri az sayıda izleyici görüntüyü gerçekle karıştırırsa da, filmin gerçeği taklit etmedeki olağanüstü gücü, gerçekliği, sinema estetiğinin merkezi bir özelliği haline getirmiştir.”

Burada dikkat edilmesi gereken bir nokta vardır. O da Lumiere Kardeşlerin, trenin, sinema perdesinden salona girmeyeceğini bildiğidir. Yani gerçeklik onu nasıl algıladığınıza göre değişebilmektedir. Bir trenin ne olduğu bilen fakat sinemayı bilmeyen bir izleyicinin, o tren kendine doğru yaklaştığında, üstüne geleceğini sanması anlaşılabilir bir durumdur. Aynı zamanda hem bir trenin ne olduğunu hem de sinema filminin ne olduğunu bilen bir izleyici ise, o trenin sinema ekranından, sinema salonuna girmeyeceğini bilir. Bu karşılaştırma ise sinema filminin ne olduğunu bilmeyen bir birey ile ne olduğunu bilen bir bireyin gerçekliği nasıl algıladıklarını göstermeye yardımcı olan bir örnektir. Bu bağlamda gerçeklik algısı bakış açısı ile alaka gösterebilmektedir. Madhuri Katti, *Rashomon by Akira Kurosawa: A Tail of Human Perspective and Distorted Reality* (2010) çalışmasında bir izleyicinin, bir olayı, kendi bakış açısından, kendi gerçeği ile nasıl yorumlayabildiğini Kurosawa'nın Rashomon filmi üzerinden incelemiştir. Katti, filmi ve bireysel gerçekliği şöyle yorumlar:

“Rashomon, övülen Japon yönetmen Akira Kurosawa tarafından üretilmiş, hayranlık uyandırıcı bir başyapıttır. İlk görünüşte bir ormanda karşılaştıkları haydut tarafından öldürülen bir adam ve tecavüze uğrayan karısının basit bir hikâyesi gibi duran hikâye, karşılaşma ve suçun, haydut, kadın, ölü kocanın ruhu ve görgü tanığı tarafından birbirine uymayan şekilde anlatılmasıyla birlikte en karmaşık hikâyelerden birine dönüşüyor. İnsan aklının gerçekleri görmek ve ortaya çıkarmadaki yetersizliği hakkında yapılmış olağanüstü filmlerin başında gelenlerdendir. Film sıklıkla politik ve sosyal çalışmalara referans edilmiştir ve alegorik bir yapımla olarak görülür. (Film) perspektiflerin ve bu perspektiflerin gerçekleri nasıl daha fazla çarpıttığının hikâyesidir. Belki de, tek bir gerçekliğin ya da mutlak doğrunun olmadığı, her şeyin göreceli olduğu doğrudur.”

Katti'nin Rashomon üzerinden düşüncesi, insanların gerçekliği çarpıtabileceği ya da kasıtlı olmadan eksik veya yanlış yorumlayabileceğidir. Fakat aynı zamanda genel gerçeklik için de tek doğru üzerine kurulu olamayabileceğini düşünür. Kurosawa'nın filmde farklı bakış açılarını anlattıktan sonra, kimin haklı olduğunu seyircinin seçimine bıraktığından bahseden Madhuri Katti şu eklemeyi yapıyor; “Gerçeklikte de böyle değil midir? Herkes kendi düşüncesine ve bakış açısına sahiptir. Herkes kendisi ve dünyası için, kendinin bir resmini çizer. Fakat algıladıklarımız ve yansıttıklarımız, gerçek veya doğru olmayabilir.” Bu düşüncenin

yanında bir şeyin gerçek olduğunu bilmek ya da gerçek olduğunu düşünmek bir izleyici için önemli bir unsurdur. Bir şeyin ikna ediciliğinin yolu kişinin, o şeyin ne kadar gerçek olduğuna inandığından geçebilir. Gerard Betton *Sinema Tarihi* (1990) çalışmasında Sergei Eisenstein'ın *Potemkin Zırhlısı* yapımını incelerken, filmde bulunan gerçeklik algısı ile ilgili Fransız yazar Leon Moussinac'tan şöyle bir alıntı yapmıştır; *“Mimarisi, gelişmeleri, detayları ve tüm anlatım biçiminde, dizginlerin tamamen yönetmenin elinde bulunduğu ve oyuncuların hayranlık uyandıran bir disiplinle ona uyum gösterdiği bu dram, sinemanın temel yasasının çok parlak bir doğrulamasıdır: Betimleyici bir filmde gerçeklik duygusu daima heyecanı yaratan ana öğedir.”* Yani sinema filmi açısından bakıldığında, bir izleyici, izlediği şeyin ne kadar gerçek olduğunu düşünürse, o filmde o kadar çok zevk alabilir yorumu bu konuya yapılabilir.

Gerçeklik herkes için aynı olmak zorunda mıdır? Herkes aynı gerçeği aynı şekilde algılamak zorunda mıdır? Gerçeklik yoruma ya da manipülasyona açık bir yapı mıdır? Bu sorular evet ya da hayır şeklinde cevaplanmanın aksine, üzerine yorum yapılarak -ancak- geçici bir kanaat sağlanabilecek yapılardır. Bir yandan da bu 3 soruya da yorum yapmamızı sağlayan bir teknoloji mevcuttur. Arttırılmış gerçeklik, Google, Apple, Samsung gibi modern firmaların üzerine çalışmalar yaptığı ve ürünler ürettiği genç bir teknolojidir. Apple resmî sitesi üzerinden, Arttırılmış Gerçeklik için *“Sanal ve gerçek dünya arasındaki çizginin var olmadığını hayal edin (...) Arttırılmış gerçeklik (AR), teknolojiden yararlanarak, etrafınızdaki hemen hemen her şeyle çalışma, öğrenme, oynama ve bağlantı kurma biçimizi değiştiriyor.”* Açıklamasını yaparak, ürettiği üzerinden arttırılmış gerçeklik çalışmaları yaptığını ilan etmiştir. Aynı şekilde bu alan üzerinde çalışmalar yapan Google firması ise Think With Google platformunda arttırılmış gerçekliği şu şekilde açıklar:

“Arttırılmış gerçeklik (AR) sayesinde, sanal içerik gerçek dünyada kullanılabilir. Bu dijital yardım işlevleri sayesinde mümkün olmaktadır. Bu yardım işlevleri, süpermarketteki bir ürüne giden en kısa yol, yeni bir raf grubunun montajını anlatan nasıl yapılır içeriği veya arabanızdaki uydu navigasyonunun çalıştırma kılavuzu gibi bilgiler sağlamak için kullanılabilir. Eğlence sektöründe ise “AR” yaygın olarak oyunlarda kullanılmaktadır: Sehpanızın üzerindeki dinazorlar bir anda canlanır, bir

katalogdan seçtiğiniz sanal mobilyalarla döşediğiniz salonunuzdan sanal oyuncak arabalar geçer.”

Arttırılmış gerçeklik, Apple ve Google’ın tanımlamaları göz önünde bulundurulduğunda sanal olan ve gerçek olan arasında bir ilişki kurulmaya çalışıldığı anlaşılmaktadır. Bu ilişki kullanıcıların gerçek dünyayı değiştiremeye de gerçek dünya üzerinde sanal değişimler yapabileceğini gösterir. Türkiye’de Arttırılmış Gerçeklik kullanım alanında ürün üreten şirketler de bulunmaktadır. Bunlardan Elmas Teknoloji, oluşturduğu Regis platformunda resmî sitesi üzerinden arttırılmış gerçekliği şöyle tanımlar;

““Augmented Reality” kavramı Türkçe’ye “Zenginleştirilmiş Gerçeklik” ya da “Arttırılmış Gerçeklik” olarak çevirilmektedir. Augmented Reality sayesinde istenilen herhangi bir şey örneğin mobil cihaz ya da bilgisayardaki bir kamera aracılığıyla, gerçek dünyada pozisyonlandırabilir ve işlevsel hale getirebilmektedir. 2 veya 3 boyutlu çizimler, fotoğraflar, yazı, ses vb. her türlü bilgi bu materyalleri oluşturulabilmekte ayrıca bunların kombinasyonları da birlikte başarılı bir şekilde çalışabilmektedir.”

Gerçeklik algısı, arttırılmış gerçeklik aracılığı ile değişim yaşayabilir. Kullanıcının teknolojiye alışkanlığı, gerçekliğin inandırıcılığı, oluşturulan ya da elde edilen gerçekliğin sürükleyiciliği gerçeklik algısının şekillenmesine etki eder. Tıpkı ilk film olan *Trenin Gara Girişi* filmini salonda izleyenlerin, filmin gerçek olduğuna inanması üzerine verdiği reaksiyon gibi, gerçeklik unsurlarındaki inandırıcılık seviyesi yeterli olan bir teknoloji, kullanıcı/izleyicilere görünenin gerçek olduğu algısı oluşturabilir.

1.6. Sanal Gerçeklik

Sanal Gerçeklik; eğitim, eğlence sektörü, askerî alanlar ve birçok alanda adı geçen ve kullanımı için hem yazılım hem de donanım gereken bir teknolojidir. Bu yüzden sanal gerçekliği iki ayrı yönden değerlendirmeye almak mümkündür. Bunlar kavramsal olarak sanal gerçeklik ve teknolojik donanım ürünü olarak sanal gerçeklik. Erkan Bayraktar ve Fatih Kaleli *Sanal Gerçeklik ve Uygulama Alanları (2007)* çalışmalarında sanal gerçekliği şu şekilde tanımlarlar:

“Sanal gerçeklik bizlere üç boyutlu dünyanın kapılarını aralamakta, iki boyutun tasvir ve çizimlerini ise tarihe gömmektedir. Bunun da ötesinde, bize kendi ellerimizle yarattığımız gerçek dışı bir uzayda dolaşma ve yürüme olanakları sunmaktadır. Bu ise tasarladığımız sistemleri kavrama ve algılama gücümüzü önemli ölçüde attıracaktır. Sanal gerçeklik, bir teknolojiden ziyade bir tecrübe olarak, siber-uzaydaki görüntülerle karşılıklı ve etkileşimli bir iletişimidir. Şu ana dek eğlence dünyasından, medikal alanda karmaşık bilimsel deneylere kadar çok geniş bir sahada pek çok uygulama alanı bulmuştur (2).”

Bayraktar ve Kaleli’nin bu yorumları sanal gerçekliğin, alışılmışın dışında, çizgisel bir anlatı yapısı olmak zorunda olmayan ve üçüncü boyutu sanal olarak gerçek dünyada deneyimlendirebilen bir yapısı olduğuna işaret eder. Aynı zamanda sanal gerçekliğin sadece basit bir eğlence aracı olmadığını ve ciddi teknolojik donanımlara gereksinim duyduğunu da söylemek gerekir. Yine Bayraktar ve Kaleli çalışmalarında bu sistem gereksinimleri için şunları ifade eder:

“Bir sanal gerçeklik sisteminde, gerçek zamanda hareket edebilmek için güçlü bilgisayarlar gerek vardır. Burada bilgisayarlar, birer görüntü yaratıcı (Reality Engine) olarak görev yapacaktır. Objelere ait üç boyutlu geometrilere ilişkin veri tabanlarına ulaşmaya olanak tanıyacak ve şu ana kadar bahsi geçen tüm duyu algılama aletlerini ve donanımlarını koordine edecek uygulama programlarını çalıştıracaktır.”

Bu yorumdan sanal gerçekliğin basit bir donanım teknolojisi olmadığını anlamak mümkündür. Ayrıca sanal gerçeklikteki görüntü ve ses kalitesi de yine bağlı olduğu ve uyumlu çalıştığı diğer bilgisayar donanımlarının da gücüyle doğrudan bağlantılıdır.

Elisabeth Greenbaum Kasson, Uluslararası Belgesel Birliği’nin Belgesel Dergisi’nde yayınladığı *Future Doc: Digital Storytelling, Virtual Reality and Gaming* (2015) yazısında, sanal gerçekliği nesiller yönünden değerlendirmiştir. Milenyum neslinin ve C jenerasyonunun -bir yaş aralığı olmaksızın, yaratıcı, küratif, bağlantılı ve topluluk olmayı önemli gören insanlar- gelecek yıllarda toplumun büyük çoğunluğunu oluşturacağını düşünen Kasson, Sanal gerçeklik için şunları söyler;

“İkinci Dünya Savaşı nesli (Baby Boomers) ve onu takip eden nesil olan X jenerasyonu dijital hikâye anlatımına kaymayı, küçümseyici, şaşırtıcı hatta felç edici hissedebilirken, gelecek nesillerden hiçbiri bundan korkmuyor. Sanal gerçeklik, oyun, etkileşim ve bunun yanında film, televizyon, video, radyo ve fotoğraf- veya bunların herhangi bir kombinasyonu- aracılığıyla bilgi almak onlara tamamen mantıklı geliyor ve bu da belgesel içeriğinin yakın gelecekte nasıl teslim edileceğinin bir göstergesidir.”

Kasson sanal gerçekliği tek başına bir yapı olarak değerlendirmemiş aksine sanal gerçekliğin genç olan nesilde diğer teknolojilerle birlikte yadırganmaksızın kabul edilip tüketilebilir bir yapısı olduğunu düşünmüştür.

Sanal Gerçeklik aracılığıyla filmler üreten belgeselci/haberci Nonny De La Pena 2015 yılında TEDWomen’da yaptığı *Haberlerin Geleceği? Sanal Gerçeklik* konuşmasında sanal gerçeklik için görüşlerini şu şekilde dile getirmiştir:

“Eğer size sadece zihninizle değil, tüm bedeninizle hatırlayacağınız bir hikâye sunsam ne olurdu? Hayatım boyunca, bir gazeteci olarak ciddi fark yaratacak ve belki de insanların umursamasına sebep olacak hikâyeler ortaya çıkarmaya çalıştım. Basılı yayında çalıştım. Belgeselde çalıştım. Görsel medya da çalıştım. Ancak sanal gerçeklikle uğraşmaya başlayınca, insanlardan beni sahiden çok şaşırtan, gerçekten kuvvetli, içten reaksiyonları görmeye başladım. SG, yani sanal gerçekliği olayı, sizi hikâyenin tam ortasına, sahneye koyabiliyorum. Nereye bakarsanız takip eden gözlükleri takarak, tüm bedenin hissetmesini sağlıyorsunuz, gerçekten de oradaymışsınız gibi. (00.07-00.58)”

Bu sözlerinin ardından ilk filmi olan gıda bankasında sıra beklerken şekerinin düşmesi nedeniyle komaya giren bir adamın hikâyesini sanal gerçeklik ile anlattığı *Hunger in Los Angeles* filmi sunan De La Pena sanal gerçekliğin kullanıcılar üzerindeki etkisini şöyle açıklamaktadır:

“Nereden olduğunuz veya yaşıınız fark etmiyor gerçekten akılda kalıcı. Filmin içindeyken orada olduğunuzu unuttuğunuzu söylemiyorum. Ancak aynı anda iki yerde olduğunuzu hissedebildiğiniz ortaya çıktı. Benim ikili olma adını verdiğim şey mümkün ve bence empati hislerine dokunmama izin veren şey bu. (06.42-07-10)”

Nonny De La Pena’nın sanal gerçeklik üzerine yaptığı yorumlar göz önünde bulundurulduğunda ise, sanal gerçekliğin çizgisel olamayan bir anlatıya sahip

olmadığını söylemek mümkün. Aynı zamanda sanal gerçekliğin bir belgesel konusu anlatması yapısal olarak Docu-Game’e de uyum göstermektedir. Kullanıcılar sanal gerçeklik donanımları aracılığı ile bir hikâyeyi oyun oynar gibi deneyimlemektedir.

1.6.1. Sanal Gerçeklik Donanımları ve Kullanımları

Sanal Gerçeklik aracılığıyla ve sanal gerçekliği deneyimlemek amacıyla üretilen ürünler, doğru ve istenen şekilde çalışabilmeleri için, yazılıma olduğu kadar donanımlara da ihtiyaç duyarlar. Gelişen teknolojiye, insanların satın alıp kullanabileceği sanal gerçeklik ürünleri bulunurken aynı zamanda tasarım olarak kamuoyuna sunulan, üretilmesi planlanan sanal ve arttırılmış gerçeklik donanımları mevcuttur. Will Greenwald, Eylül 2018 tarihinde, PCMag Dergisi için hazırladığı *The Best VR (Virtual Reality) Headsets of 2018* incelemesinde, Sanal Gerçeklik ürünlerini değerlendirmiş ve özelliklerini açıklamıştır. Sanal gerçeklik için; “*Sanal gerçeklik teknolojinin gücünü kullanarak, seyahat etmenin büyüleyici bir yoludur.*” Yorumunu yapan Greenwald, en popüler ve kullanıcı dostu Sanal Gerçeklik donanımlarını şu şekilde kategorize etmiştir:

“Oculus, popüler olan (ürünü) Rift’e sahiptir, HTC ve Valve, Steam-dostu Vive’a sahip, Sony ürünlerinin başını Playstation-VR ile çekiyor, Samsung, Gear VR’ına yakınlarda ayrı bir kullanım aksesuarı ekledi ve Google Daydream ise Google Cardboard’tan kalanların üzerine tutarlı bir şekilde geliyor. Bu sırada, Microsoft’un Windows 10 karmaşık gerçeklik platformu ve Microsoft’a çalışan çeşitli donanım üreticileri kendi birleşik platformlarını üreterek dünya pazarına girmeyi amaçlamakta. Ayrıca, Oculus Go, Lenovo Mirage Solo ve yakında pazara çıkacak olan HTC Vive Focus gibi bağımsız tasarımlar da bulunmakta.”

Will Greenwald bu tanımlamalarını, dünya piyasası ve pazar payındaki satış, kullanım çokluğu ve kullanıcı yorumları üzerine yaptığını belirtir. Sanal Gerçeklik donanımlarını Mobil ve Bağlı olarak iki ayrı kategoride değerlendiren Greenwald, bu kategorizasyonun sebebinin yazılımsal yeterlilik olduğunu belirtmiştir.

“Mobil donanımlarda tam bir pozisyon takibi bekleyemezsiniz. Mobil donanımların birçok üç-dereceli-serbestlik (3DOF) kullanırlar, bu da donanımın, yüzünüzün dönük olduğu alanı tutarlı şekilde algılayabildiği fakat fiziksel olarak ileri, geri,

aşağı, yukarı, sağa veya sola hareket ettiğinizi algılayamadığı manasına gelmektedir. Pozisyonunuzu tam tespit ve takip edebilmek için altı-dereceli-serbestlik (6DOF) hareket takibine ihtiyacınız vardır. Tüm Bağılı Donanımlar, harici sensörler ya da dışa-bakan kamera sistemleri sayesinde bu özelliğe sahiptir.”

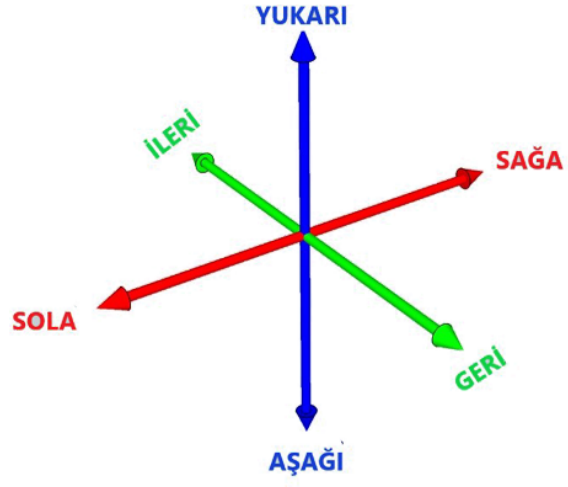
Tüm bu bilgiler ışığında Sanal Gerçeklik Donanımlarını iki ayrı başlıkta incelemek mümkündür. Bu başlıkları 3DOF Donanımlar ve 6DOF Donanımlar olarak birbirinden ayırmak mümkündür.

1.6.1.1. 3DOF Donanımlar

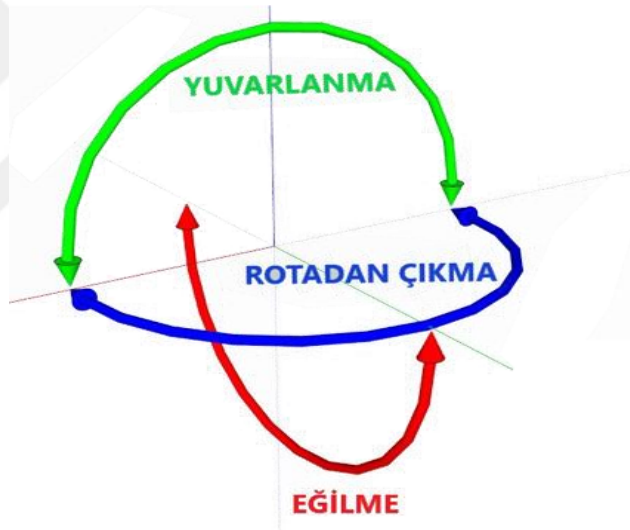
DOF (Degrees-of-Freedom) serbestlik derecesi anlamına gelir. Ben Lang RoadToVR dergisinde yayınladığı *An Introduction to Positional Tracking and Degrees of Freedom (DOF) (2013)* makalesinde konumsal izleme ve serbestlik derecesinin ne olduğunu şu şekilde değerlendirmektedir:

“Serbestlik derecesi, uzayda katı bir cismin hareketini ifade eder. Bir objenin hareket edebildiği birbirinden farklı basit yollar olarak açıklanabilir. Toplamda altı serbestlik derecesi mevcuttur ve bunları çeviriler ve rotasyonlar olarak ikiye ayırabiliriz. Bir vücut üç dereceli serbestlikte çeviri yapmakta özgürdür. Bunlar: ileri/geri, yukarı/aşağı, sağa/soladır. Aynı zamanda vücut üç dereceli serbestlik aracılığıyla rotasyonlar da yapabilir. Bunlar ise; eğilme, rotadan çıkma ve yuvarlanmadır.”

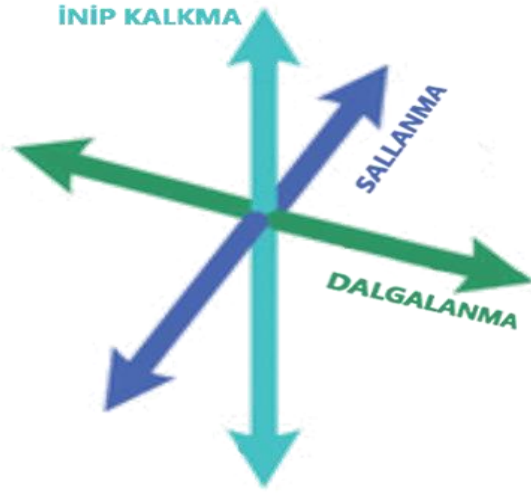
Robert Huy Le ise hazırladığı *Pictorial Markers with Hidden Codes and Their Potential Applications (2018)* tezinde üç-dereceli-serbestlik ve altı-dereceli-serbestliği değerlendirmiş ve üç-dereceli-serbestliğin kullanıcıya sadece pozisyon algılama özelliği sunduğunu düşünmüştür. Le’ye göre üç-dereceli-serbestlikte inip kalkma, sallanma ve dalgalanma hareketleri mevcuttur. Le, Üç-dereceli-serbestlik ve altı-dereceli-serbestlik için iki ayrı figür örnekler. Lang, Üç-dereceli-serbestlikleri, Çeviriler Diyagramı ve Rotasyonlar Diyagramı olarak ikiye ayırır. Robert Huy Le ve Ben Lang’ın figürleri Şekil 12, 13, 14 ve 15’te gösterilmiştir.



Şekil 12: Çeviriler Diyagramı (Lang, 2013)



Şekil 13: Rotasyonlar Diyagramı (Lang, 2013)



Şekil 14: Özgürlüğün Üç Açısı (Huy Le, 2018)

3DOF yani üç-dereceli-serbestlik özelliğine sahip olan sanal gerçeklik donanımları, genelde mobil telefonlar ve taşınabilir cihazlar üzerinde kullanılmak üzere üretilmiş donanımlardır. Kullanıcı bu ürünü deneyimlerken, vücudunun rotasyon hareketlerini, sanal gerçeklik donanımının algılayamaması söz konusudur. **Görsel 1** ve **Görsel 2**'de örnek donanımlar gösterilmiştir.



Görsel 1: Samsung Gear VR (Oculus)



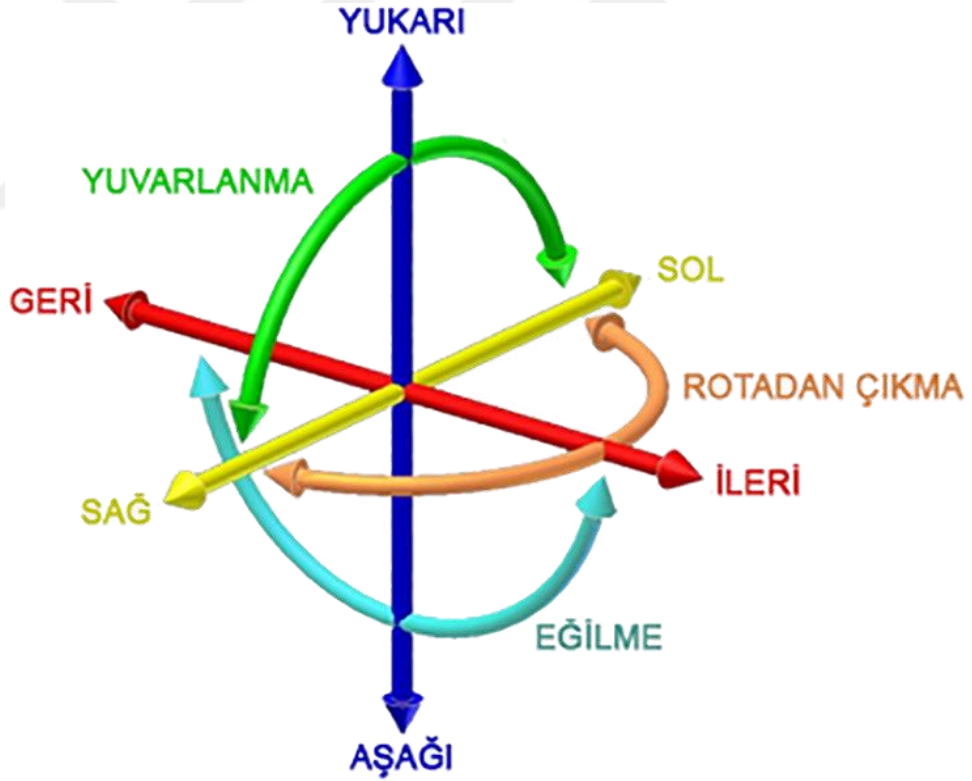
Görsel 2: Daydream View (Google)

Oculus tarafından Samsung mobil telefonlar için ve Google tarafından tüm mobil telefonlar için üretilen Gear VR ve Daydream View üzerine ya da içerisine bir akıllı telefon takılması ile çalışır ve üç-dereceli-serbestlik özelliğine sahiptirler. Bu donanımlar sanal dünya içinde bulunan öğelerle etkileşim haline girebilmek için yardımcı konsol ve/veya aksesuarlara ihtiyaç duyarlar.

1.6.1.2. 6DOF Donanımlar

ROADTOVR dergisinin baş editörü Ben Lang (2013) 6DOF (Altı-Dereceli-Serbestliği), çevirinin üç tipinin ve rotasyonun üç tipinin bir arada işlemesi olarak değerlendirir. Yani bir sanal gerçeklik donanımı kullanıcının, aşağı/yukarı, ileri/geri, sağa/sola hareketlerini yaparken aynı zamanda yuvarlanmasına, rotadan çıkmasına ve eğilip kalkmasına izin veriyorsa bu donanım altı-dereceli-serbestliğe sahiptir. Lang, *An Introduction to Position Tracking and Degrees of Freedom* (2013) çalışmasında, 6DOF'u şu şekilde açıklar; *“Ne kadar karmaşık olursa olsun, katı vücudun herhangi bir muhtemel hareketi, temel 6DOF'un bir kombinasyonu olarak ifade edilebilir. Örneğin, bir tenis topuna raketle vuruş yaptığınızda, raketin kompleks hareketleri, çeviri ve rotasyonların bir kombinasyonu olarak ifade edilebilir.”* Lang'ın tanımlamasından yola çıkılarak, insanın ayakta durmak ya da oturmak şartı ile yapabildiği vücut ve kafa hareketlerinin toplamına Altı-Dereceli-Serbestliğin kapsadığı hareketler yorumu yapılabilir.

Robert Huy Le ise *Pictorial Markers with Hidden Codes and Their Potential Applications* (2018) tezinde Altı-Dereceli-Serbestlikten bahsederken Arttırılmış Gerçeklik (AR- Augmented Reality) teknolojisini de konunu içinde dahil eder. Le, Altı-Dereceli-Serbestlik için şu tanımlamayı yapmaktadır; “*Altı-Dereceli-Serbestlik, yuvarlanma, rotadan çıkma ve eğilme rotasyonları aracılığıyla, oryantasyonlarda değişmeler göstererek oluşturulan pozisyonlar ile (x,y,z) üç farklı dikey eksen arasında hareket edebilme özgürlüğüdür. Bunun yanında Üç-Dereceli-Serbestlik ise sadece pozisyon tespiti sunar (12).*” Bu iki tanımlama değerlendirmeye alındığında, iki yazarın da Altı-Dereceli-Serbestlik için görüşlerinin ana temada aynı olduğu görülmektedir. Altı-Dereceli-Serbestlik, iki Üç-Dereceli-Serbestliğin bir araya gelmesi ve beraber işlev gösterebilmesi ile ortaya çıkmaktadır. Altı-Dereceli-Serbestliğin kullanabildiği alanlar **Şekil 15**’te gösterilmiştir.



Şekil 15: Altı-Dereceli-Serbestlik (6DOF) (Huy Le, 2018)

6DOF yani Altı-Dereceli-Serbestlik özelliğine sahip sanal gerçeklik donanımları, mobil sanal gerçeklik donanımlarına kıyasla daha fazla bilgisayar işlemci gücü gerektiren ve daha ayrıntılı grafik kaliteye sahip olan donanımlardır. Bu

özelliklerinden dolayı Altı-Dereceli-Serbestliğe sahip donanımlar bir bilgisayara ya da güncel bir oyun konsoluna bağlı olarak çalışmaktadırlar. **Görsel 3** ve **Görsel 4**'te Altı-Dereceli-Serbestlik özelliğine sahip örnek donanımlar gösterilmiştir.



Görsel 3: HTC Vive Sanal Gerçeklik Sistemi (Vive)

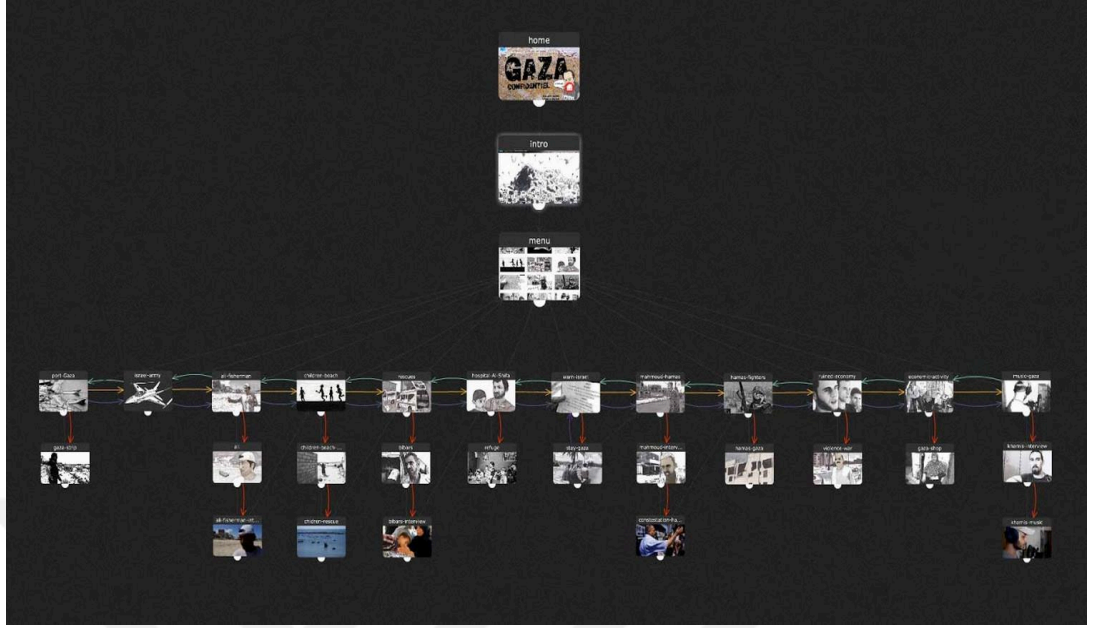


Görsel 4: Playstation VR (Sony)

Bir sanal gerçeklik donanımının Üç-Dereceli-Serbestliğe mi Altı-Dereceli-Serbestliğe mi sahip olduğu, donanımın tasarımını inceleyerek anlamak mümkün değildir. Sanal gerçeklik cihazının, hangi platformda kullanılmak üzere üretildiğini bilmek kullanıcıya sahip olduğunu temel özellikleri ile ilgili ip uçları vermektedir.

1.7. Evren İnşası

Bu çalışmanın temelinde bulunan İnteraktif Belgesel ve Dijital Oyun, var olabilmek için bir hikâye kadar, o hikâyeyi anlatabilecekleri, hikâyenin içerdiklerini gösterebilecekleri bir evrene ihtiyaç duyan dijital medya çeşitleridir. Türk Dil Kurumu, evren kelimesini, düzenli ve uyumlu bir bütün olarak düşünülen varlıklar ve kişinin içinde yaşadığı, ilişkide bulunduğu ortam olarak tanımlamaktadır. (TDK, 2018). Bu açıklama temel alındığında bir evrenin, bir araya gelmiş her şeyin bir etkileşim hali ile bir arada bulunmaya devam etmesi olduğu yorumu yapılabilir. Bu tezin inceleme alanı olarak, “Belgesel” ve “Oyun” temel alındığından, bunlara ait olan ve bunları kapsayan evrenleri, sonsuz, sınırsız, başı ve sonu olmayan ve kim tarafından ne zaman yaratıldığı belli olmayan yapılar olarak değil, bir tasarımcısı olan, insan kullanımı için üretilmiş, tamamı nesnel olan ve bir hikâye anlatmak üzere dizayn edilmiş yapılar olarak değerlendirmeye almak doğru olacaktır. Aynı zamanda, bir medya ürünü üretirken, o ürünü anlatan hikâyenin üretilebilir (bu bir film için çekilebilir, bir oyun için oynanabilir) olması için o hikâyenin geçeceği evreni düşünmek ve tasarlamak önemlidir. İnteraktif Belgeselde bir evren tasarlamak ile ilgili Rob Munday, *A Guide to Interactive Documentary Structure, Tools & Narrative* (2016) makalesinde şöyle bir yorum yapmaktadır: *“Bir çekim yapmaya çıkmadan önce, doğru şekilde hazırlıklı olmanın yollarından biri, yapı hakkında düşünmektir. Evet, bu film çekiminizin sizi hangi yöne götürdüğüne göre değişebilir, fakat interaktif belgeselin anatomisi ve imkanlarından haberdar olmak başarının anahtarı olacaktır.”* Burada Munday, bir interaktif film üretirken onun nasıl bir evren üzerine inşa edileceğini göz önünde bulundurmanın önemli olduğuna işaret etmektedir. Bu çalışmanın “İnteraktif Belgeselin Yapısal Özellikleri” başlığında şekillerle gösterilen ve açıklanan, interaktif film anlatma yollarından biri ile üretilmiş ve bir evrene sahip olan interaktif belgeselin kullanıcıya ulaşmadan önceki görüntüsü **Görsel 5**’te Rob Munday’ın çalışmasından temel alınarak gösterilmiştir.



Görsel 5: Gaza Confidential Kurgu Hali (Gastel)

5 numaralı görselde görülen Adel Gastel'in ürettiği Gaza Confidential interaktif belgeseli, Fransız muhabir tarafından çekilmiş, Jean-Edouard Chantabel ve Guillaume Urjewicz tarafından üretilen Klynt interaktif belgesel kurgulama programı kullanılarak montajlanmıştır. Film evreninde, illüstrasyon ve dijital görüntüler bulundurulur. Filmin illüstrasyonlarını, yönetmen Adel Gastel hazırlamıştır. Hikâyesi Gazgede geçen interaktif belgeselinin evrenini, Gazze bölgesi ve orada çekilen sesli/görüntülü röportajlar, yönetmen tarafından üretilen illüstrasyon çizimler, menü müziği ve yazılı bilgilendirici metinler oluşturmaktadır. Belgeselin kullanıcıya ulaştırılmış hali ise **Görsel 6**'da gösterilmiştir.



Görsel 6: Gaza Confidential Film Hali (Gastel)

Andrew Prosser, *Gettin off the Straight and Narrow: Exploiting Non-Linear, Interactive Narrative Structures in Digital Stories for Language Teaching* (2014) makalesinde, bir interaktif belgeselin evrenini oluşturan unsurları şu şekilde tanımlar;

“İnternet belgeselinin büyümesi ve gelişmesi, belki de türün daha geleneksel biçimlerine kıyasla sağladığı etkileşimin daha yüksek düzeylerinin bir sonucudur. Bu etkileşim, kısmen, bu meydanın yaratılmasında video, ses, animasyon, grafik ve bilgi grafikleri gibi çeşitli multimedya araçlarının uygulanması ile başarılmaktadır. (...) Web belgeselleri, bir kullanıcının, öykünün mimarisi aracılığıyla belirli rotaları seçmesine izin verebilir veya öyküde, belirli bir konu hakkında daha fazla bilgi edinmek veya araştırmak için başka bir doğrusal anlatıda, belirli bir anda bir tarafa adım atmalarına izin verebilir (319).”

Prosser’in interaktif belgesel yapısı için söyledikleri göz önünde bulundurulduğunda, bir interaktif belgeseli oluşturan unsurların, interaktif belgeseli ve onun evrenini, bir geleneksel belgeselden farklı kıldığı görülebilmektedir. Etkileşimli olmak birincil ve temel özelliği olan interaktif belgeselin evreninin oluşması birçok multimedya unsurunun bir araya gelmesine bağlıdır. Bir film üreticisinin, bir interaktif belgeseli, bir bilgisayar oyunu olarak tasarlaması ve evrenini, bilgisayar oyunu olmaya uygun şekilde dizayn ederek yaratması ise, bu interaktif belgeselin türünü Docu-Game olarak üretmesi manasına gelmektedir.

İKİNCİ BÖLÜM

İTERAKTİF BELGESELİN OYUNLAŞTIRILMA DENEYİMİ OLARAK DOCU-GAME

2.1. Oyun Kuramı

Oyun, oyun oynamak, oyuncu gibi kavramları Johan Huizinga'nın *Homo Ludens* (2006) adlı çalışmasından incelemek, oyunun kelime olarak hangi anlamlara gelebileceğini ve oyun oynamanın insan için ne ifade ettiğini anlamaya yardımcı olabilecek bir inceleme olacaktır. Huizinga, *Homo Ludens* (2006)'te oyun oynama fiilinin nereden geldiğinden bahsederken basitçe, oyunun kültürden daha eski olduğunu, hayvanların oyun oynamayı insanlardan öğrenmediğini ve hayvanların da insanların da aynı şekilde oyun oynadığını düşünür (2006). Huizinga oyun ve oyun oynamanın ne olduğunu şu şekilde yorumlamaktadır:

“Oyun anlam bakımından zengin bir işlevdir. Oyunda, yaşamın doğrudan gereksinimlerini aşan ve eylem anlam katan bağımsız bir unsur "oynamaktadır". Her oyun bir anlam taşır. Eğer, oyuna bir öz yükleyen bu faal ilkeye zihin dersek aşırıya kaçmış oluruz; eğer ona içgüdü dersek hiçbir şey söylememiş oluruz. Hangi açıdan ele alınırsa alınsın, oyunun bu "kasıtlı" karakteri, bizatihi özünün içinde yer alan maddi olmayan bir unsurun varlığını açık etmektedir (17).”

Huizinga'nın bu yorumu herhangi bir oyunun bilinçsiz bir eylem olmadığını işaret etmektedir. Oyun kasıtlı bir iştir ve kasıtlı olan bir işin kuralları olmalıdır. TÜBİTAK'ın Bilim ve Teknik Dergisine 2004 yılında hazırladığı “Matematikte Oyun Kuramı, Minimaks Teoremi ve Nash Dengesi” makalesine oyun kavramını ve oyun kuramlarını değerlendiren Nilüfer Karadağ; oyun oynamanın çocuklara has bir eylem olarak görülse de her insanın marifetlerini sergileyebileceği, stratejilerini uygulayabileceği bir alanda oyun oynamaya meyilli olduğunu düşünmektedir. Oyun Kuramını, John von Neumann'ın Minimaks Teoremi ve John Nash'ın Nash Teoremi üzerinden değerlendiren Karadağ, bir oyunun kuramsal yapısı için şu çıkarımlarda bulunmaktadır:

“John von Neumann’ın teoremi şöyledir: “Her iki kişilik 0 toplamı oyunda (bir kazananın ve bir kaybedenin olduğu oyun) her oyuncu için öyle bir strateji vardır ki her taraf için de beklenen ceza değeri aynıdır. Hatta bu değer her iki taraf için de alınabilecek en iyi değerdir. Bu nedenle bu stratejiler, tarafların uygulayabileceği en üst düzeyde stratejilerdir.” Bu teoremin söylemek istediği kısaca şudur; bu tarz oyunlarda her iki kişinin de memnun olacağı bir ortak nokta bulunur ve bu nokta en üst düzeyde stratejidir (85).”

Karadağ, Neumann’ın teorisinde bahsettiği 0 toplamı bir oyunu savaş olarak örneklemiştir. Karadağ’ın mantığı temel alındığında, bir savaşta, kazanan taraf ve kaybeden taraf olur. Savaşın başlama amacı bir kazanan belirlemektir ve bir kazananı ulaşana kadar savaşma eylemi devam eder. Bir başka oyun teoremi ise John Nash’a ait olan Nash Teoremidir. Karadağ bu teoremi incelerken, bir anlığına diğer oyuncuları unutup, bir oyuncunun kendini düşünmesi halinde, oyunu kazanmak için her türlü stratejiyi kullanabileceğini, bu stratejilerin de oyunun dengesini bozabileceğini düşünür. Nash Teoremindeki n kişiyi kapsayan anlaşmasız oyunlarda bir dengenin var olduğunu şu şekilde öne sürer; *“Oyun sınıflandırmasına bir başka örnek ise anlaşmalı ve anlaşmasız oyunlardır. Anlaşmalı oyunlarda oyuncular arasında bağlayıcı anlaşmalar yapılmaktadır. Anlaşmasız olanlarda ise oyuncuların kendi aralarında konuşup konuşmayacağı önceden belirlenir ve bu konuşmaların oyunu denge durumuna getireceği kabul edilir.”* Anlaşmasız oyunlar için Karadağ bir örnek göstermektedir. Bu örnek John Nash’ın doktora hocası Albert Tucker’e ait olan “Tutuklunun İkilemi” oyunudur. Karadağ tutuklunun ikilemi anlaşmasız oyununu şu şekilde anlatmaktadır:

“İki kaçakçı John ve Al bir hırsızlık olayı yakınlarında (üzerlerinde ruhsatsız silah ile) yakalanıp polis karakoluna çekilmektedir ve ayrı odalarda sorgulanmaktadır. Her birine şu seçenekler verilir: Suçunu itiraf eder ve aynı zamanda yan odada sorgulanan arkadaşı da itiraf ederse 10’ar yıl hapis cezası alacaklardır. Eğer biri sessiz kalır ve öteki de itiraf edip diğerini suçlarsa, itiraf eden polis ile iş birliği yapmasının bir ödülü olarak cezaya çarptırılmayacak, diğeri de 20 yıl mahkumiyete çarptırılacaktır. Yok ikisi de sessiz kalmayı tercih ederse, üzerlerinden ruhsatsız silah bulunması nedeniyle 1er yıl hapis yatarak cezadan kurtulacaklardır. (...) Şimdi rol gereği bu suçlulardan biri ben olayım ve düşünmeye başlayayım. “Diğeri itiraf edebilir veya sessiz kalabilir. İtiraf ederse: ben de itiraf edersem 10, sessiz kalırsam 20 yıl yerim. İtiraz etmez, sessiz kalırsa: ben de sessiz kalırsam 1 yıl ile kurtulurum,

yok itiraf edersem hiç ceza yemem.” Bu durumda her iki tutuklu da en mantıklı görünen itiraf etme stratejisini tercih edeceklerdir ki bu oyunun tek denge noktasıdır.”

Burada Karadağ denge noktasını, oyunu kendini tutukluların yerine koyarak oynaması ve 10ar yıllık ceza almalarının mantıklı olduğunu düşünerek koymuştur. Fakat bu bir anlaşmasız oyundur, oyuncular birbirleriyle oyunun kurallarını tartışmamış ve kural başka bir etken tarafından belirlenmiştir. Yani bu oyunun birden fazla sonucu olabilir. Muhtemel sonuçları Karadağ bir tablo ile göstermiştir. **Tablo 4**’te Tutuklunun İkilemi oyununun muhtemel sonuçları gösterilmiştir.

		A	L
J		İtiraf ve suçlama	sessiz
O	İtiraf ve suçlama	(10,10)	(0,20)
H			
N	sessiz	(20,0)	(1,1)

Tablo 4: Albert Tucker’ın Tutuklunun İkilemi (Karadağ, 2004)

Nash, Neumann, Tucker ve Karadağ’ın yaptığı yorumlar ve verilen tablo göz önünde bulundurulduğunda, oyun kuramında bir matematiksel yapı olduğu görülmektedir. Oyuncu bu matematiği isteyerek dizayn edebilir fakat durum öyle olmasa bile bir kazananın ve kaybedenin olduğu oyunun yapısında, bir matematik işleyiş mevcuttur. Hem Huizinga hem de çalışmada adı geçen diğer kuramcılarının hemfikir olduğu ise hiçbir oyunun kuralsız oynanmayacağıdır. *Homo Ludens* (2006) çalışmasında bir oyunun, farklı teoriler ile değerlendirildiğinde, yaşam enerjisi fazlalığından kurtulmak, gevşeme ihtiyacını tatmin etmek, hayatın ciddi faaliyetlerine hazırlık yapmak, nefesine hakim olmak, zararlı eğilimlerden masum şekilde kurtulma, egemenlik kurma ve yarışma ihtiyacı içinde, bir şey yapabilme ya da belirleyebilmeyi sağlamak olduğunu dile getiren Huizinga, “*Oyunun, oyun olmayan başka bir şey karşısında ortaya çıktığı ve bazı beklentilere cevap verdiği*

varsayımı (18)” olduğunu düşünmüştür. Yani tüm bu düşünceler ışığında bir insan kendisine bir seçim yapma şansı sunulduğunda bu seçimi bir oyun oynayarak yerine getirdiği söylenebilir. Öyle ki; bir mahkûm özgürlüğünü düşünürken bile bir oyun oynamaktadır. Oyun insanın var olduğu yerde kendiliğinden var olabilmektedir. Fakat insan, oyunun kendiliğinden var olmadığı ortamlarda, bir disipline, rekabet benzeri unsurlar katarak o disiplini oyunlaştırabilir.

2.2. Oyunlaştırma (Gamification)

Oyunlaştırma, sağlık, sürdürülebilirlik, hükümet, ulaştırma, eğitim ve benzeri birçok bağlamda geniş uygulama potansiyeline sahiptir (Karen Robson ve diğerleri, 2015). Indiana Üniversitesi'nin Business Horizons dergisinde 2015 yılında yayınladıkları, *Is It All A Game? Understanding the Principles of Gamification* (2015) makalesinde oyunlaştırmanın temel yapılarını tartışan, Karen Robson, Kirk Plangger, Jan Keitmann, Ian McCarthy ve Leyland Pitt oyun tasarımları ilkelerinin oyun dışı bağlamlarda uygulanması olarak kabul ettikleri oyunlaştırmanın birçok disiplin tarafından -iş dünyası özelinde- ilgi çekici bulunduğunu düşünmüşlerdir. Robson ve diğerleri bu düşüncelerini Dan Dixon ve diğerlerinin hazırladığı *Gamification: Toward a Definition* (2011) çalışmalarına dayandırır. Dixon ve diğerleri oyunlaştırmanın kökeninin şu şekilde açıklarlar; “Bir terim olarak oyunlaştırma, dijital medya endüstrisi tarafından oluşturulmuştur. Terimin ilk belgelenmiş kullanımları 2008 yılına dayanır fakat 2010 yılının ikinci yarısında endüstri oyuncuları ve konferansları tarafından popülerize edilmesiyle yaygın olarak benimsenmiştir (1).” Oyunlaştırma kelimesinin iki ana fikir arasında dalgalandığını düşünen Dixon ve diğerleri, bu iki ana fikri şöyle tanımlamaktadırlar;

“İlki, video oyunların toplumsal olarak benimsenmesi ve kurumsallaşması ve oyunların ve oyun öğelerinin günlük yaşamımızı ve etkileşimlerimizi şekillendirmede etkili olmasıdır. (...) İkincisi ise, daha spesifik bir fikir, -oyunlar yarardan ziyade eğlence için tasarlandığından-arzu edilebilir deneyim sahip durumları, kanıtlanabilir nitelikte üretebilmeleri ve kullanıcıları benzersiz bir yoğunluk ve süreye sahip bir etkinlikte meşgul olmaya motive etmeleridir (1-2).”

Dixon ve diğerlerinin düşüncesinde bu iki ana fikir oyunlaştırma kelimesini işaret etmektedir. Jesper Juul, Uluslararası Bilgisayar Jurnalinde yayınlanan *Games Telling Stories? -A Brief Note On Games And Narratives* (2001) çalışmasında, bir oyunu oluşturan öğeleri şu yorumla tanımlamıştır;

“Başlangıç noktası olarak farklı medyumları kullanırsak, kurgusal dünyaların yapısı, karakterler hakkında birçok şey öğrenebiliriz... fakat var olan teorilere fazlaca sırtımızı dayamak bir oyunu oyun yapan şeyleri unutmamıza neden olabilir: (Bunlar) kurallar, hedefler, oyuncu etkinliği, oyuncunun eylemlerinin oyun dünyasına yansımaları, oyunun, oyuncunun muhtemel hareketlerini tanımlama yolu. Üzerinde çalışmamız gereken eşsiz parçalar bunlardır.”

Craig Miller ise *Developments in Business Simulation and Experiential Learning*'te yayınladığı *The Gamification of Education* (2013) makalesinde, Jesper Juul'ün bu oyunu oyun yapan unsurlarını doğru kabul ederek, Juul'ün düşüncesini genişleten bir yorum yapmıştır; “(Juul'ün düşüncesine ek olarak) *Oyunlarda sıklıkla bulunan diğer özellikler, rekabet, oyuncu kontrolü ya da etkisi, fantezi (gerçek hayatta sonuçları olmayan), rol yapma, yarışma, gizem, değişen beceri seviyelerine uyum, değerlendirme, ilerleme, duyuşsal uyaran ve anında geri bildirimdir* (196).” Tüm bu düşünce ve tanımlar bir arada değerlendirildiğinde, oyun olmayan bir unsurun, oyunlaştırılabilmesi için, bu oyunlaştırılacak unsura, oyunu oyun yapan özelliklerin koyulması gerektiği yorumu yapılabilmektedir. Aynı zamanda, oyunlaştırmının uygulandığı çalışma alanları göz önünde bulundurulduğunda, genellikle oyunlaştırılan unsurların, iş dünyası, eğitim gibi ciddi alanlar olduğu dikkat çekmektedir. Oyunlaştırmaya bu yönden bakıldığında, bir işi ya da olguyu oyunlaştırmının, o işin ilgi çekiciliğini, yapılabilişliğini arttırmaya yaradığı kadar, ciddiyetini de azalttığı görülebilir. Fakat oyun, kendi haliyle içinde barındırdığı, rekabet, ilerleme/keşfetme, beceri seviyeleri ve bu seviyelerin bağlayıcılığı yönünden değerlendirildiğinde ciddi bir işe dönüşebilir. Aynı zamanda bir oyun, içinde bulundurduğu fantastik öğeler, rol yaptırabilme özelliğiyle sunduğu, kişinin kendisi değilmiş gibi davranabilmesi şansı ve bir hikâyeyi basit ve etkili şekilde anlatabilme özellikleriyle de sadece bir vakit geçirme aracı da olabilir.

Rajat Paharia'nın kurduđu iş alanını oyunlaştırma platformu olarak faaliyet gösteren BUNCHBALL ise, yayınladıkları *Gamification 101: An Introduction to Game Dynamics* çalışmalarında, oyunlaştırmayı oluşturan 10 temel prensipten bahsederler. Bu prensipler; hızlı geri bildirim, şeffaflık, hedefler, rozetler, seviye atlama, işe alıştırma, rekabet, iş birliğı, topluluk, puanlardır. Rajat Paharia, *Loyalty 3.0: How to Revolutionize Customer and Employee Engagement with Big Data and Gamification* kitabında bu oyunlaştırma prensiplerini tanıtmıştır. Oyunlaştırmanın bir motivasyon olduğunu düşünen Paharia, bu motivasyonun yapılan iş ve o işin beraber yapıldığı toplulukla, kullanıcının bağının artacağını öne sürmüştür. Bir durumu oyunlaştırmayı sağlayan prensipler, BUNCHBALL tarafından şöyle açıklanmış ve işleyiş şekilleri **Tablo 5**'te gösterilmiştir.

“Hızlı geri bildirim, kullanıcıları, ekran üzeri hatırlatmalar, yazılı mesajlar ya da emailer aracılığıyla aktivitelerini ayarlamaya devam etme yönünde cesaretlendirir. Şeffaflık, kullanıcılara, size ve kitlenize anlam ifade eden ölçümlerde tam olarak nerede olduklarını gösterir. Hedefler, kullanıcıya etkileşim içinde olmak için bir amaç veren görevler ya da meydan okumalardır. Rozetler, özellikle başarımın değerini anlayan bir topluluk içinde, başarımın ve yetenek ustalığının bir göstergesidir. Seviye atlama, uzun vadeli sürdürülebilir başarımı gösterir ve bir topluluk içinde yeni görevleri, rozetleri, aktiviteleri ve ödülleri alabilmek için statüyü kimliklendirme adına kullanılır. İşe alıştırma, video oyunlar size oynarken nasıl oyun oynandığı konusunda eğitir - kullanıcılar yaparak öğrenir. Rekabet, kullanıcıların, diğer kullanıcılara kıyasla, tekil ya da takım halinde ne durumda olduklarını göstermek için ilgiyi arttırmak adına bir hedef tamamlamalarını sağlamaktır. İş birliğı, kullanıcıları, daha büyük hedefler başarmak, rekabeti arttırmak, paylaşma bilincini teşvik etmek adına bir araya getirmektir. Topluluk, hedeflere, rozetlere, rekabete ve diğer mekaniklere anlam verir. Puanlar, sanal ya da gerçek ürünler satın almak için harcanabilir ya da statü belirlemek için takibi yapılır.”

Oyun Dinamikleri		Rekabet	İş Birliği	Topluluk	Koleksiyon	Başarımlar	Sürpriz	İlerleme (duygusal)	Keşif
Oyun Mekanikleri	Puanlar					●		●	
	Aşamalar	●			●	●		●	
	Görevler (Tekil & Takım)	●		●		●	●		●
	Rozetler			●	●	●	●	●	●
	Sıralamalar (Tekil & Takım)	●	●	●		●			
	Açılabilirler					●	●		●
	Etkinlik Akışı	●	●	●				●	●
	Bildirimler			●				●	
	Test	●		●		●		●	
	İlerleme (görsel)					●		●	

Tablo 5: Oyun Dinamikleri ve Oyun Mekanikleri (BUNCHBALL)

Oyunlaştırmaya yapılan tanımlar ve yorumlar değerlendirildiğinde ve **Tablo 5** incelendiğinde, oyunlaştırılmış bir durum, iş, eğitim unsurunun, oyunlaştırılmamış bir unsura kıyasla daha ilgi çekici olabileceği ve daha olumlu/verimli sonuçlar doğurabileceği gözlemlenebilmektedir.

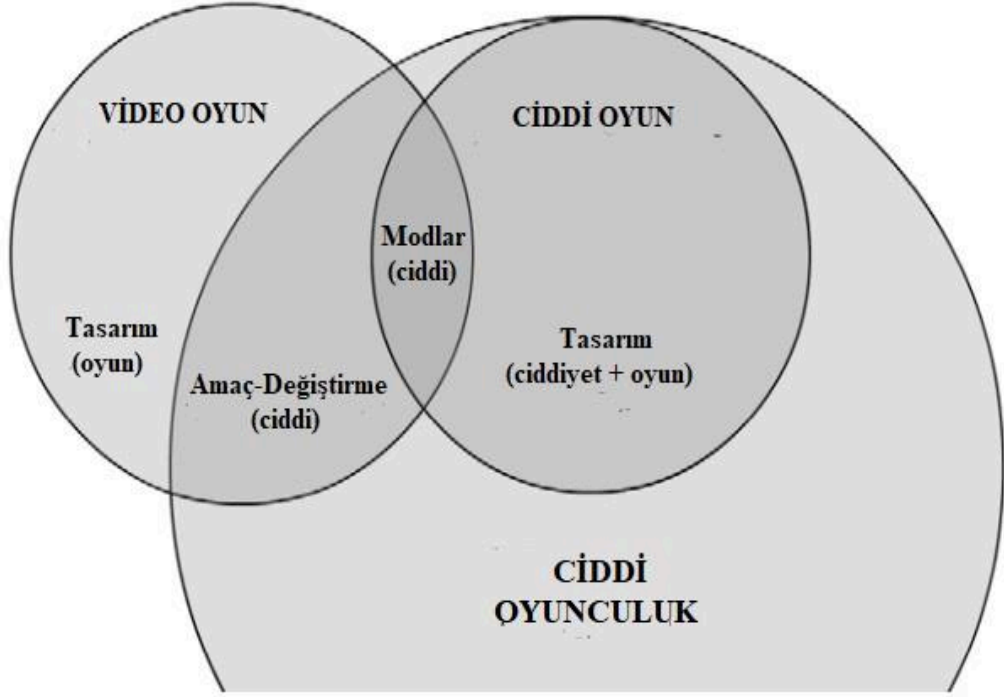
2.2.1. Ciddi Oyunculuk (Serious Gaming) ve Eğlence Oyunculuğu (Entertainment Gaming)

Jann Allbeck (2010), Ciddi oyunun ana amacını; “Oyuncuyu eğitme ya da bir konuda ona bir şey öğretme yahut bir oyuncuya bir alanı inceletme ve hatta bir davayı ya da ürünü tanıtmaya olabilir. Ciddi oyunlar birçok alanda geliştirilmektedir. Bunlar, savunma, eğitim, bilimsel keşif, sağlık hizmeti, kriz yönetimi, şehir planlama, mühendislik, politika ve dindir.” Şeklinde tanımlamıştır. Bir oyun bir konuda eğitim vermek gayesiyle üretildiği gibi sadece zaman geçirmek için üretilebilir. Bu tür oyunlara ise Ciddi Oyuna (Serious Game) karşılık olarak Eğlence Oyunu (Entertainment Game) adını koyan Damien Djaouti, Julian Alvarez ve Jan-

Pierre Jessel (2011), ciddi oyun ve eğlence oyunu arasındaki farkı, *Classifying Serious Games: The G/P/S Model* adlı çalışmalarında şu şekilde açıklamaktadırlar:

“Ciddi oyunu, “ciddiyet” ve “oyun” boyutlarını içinde bulunduran bir yazılım ürünü olarak değerlendirdiğimiz gibi eğlence video oyunlarını da içinde sadece “oyun” boyutunu bulunduran yazılım ürünü olarak değerlendirebiliriz. Örneğin; Trauma Center: Under The Knife (Atlus şirketi tarafından 2005 yılında Nintendo DS platformunda oynanmak üzere tasarlanmış ameliyat simülatorü) oyununu oynaması için (Atlus şirketi) cerrahları bir araya getirmiştir. Ancak, hastane teması ve gerçek hayattaki ameliyat teknikleri ve ekipmanları dışında oyun, aşikâr bir “ciddi-amaç” senaryosu üzerine tasarlanmamıştır. Bu oyunda, sağlık hizmetleri, sadece eğlenceli bir oyun inşa etmek için arka plan olarak kullanılmıştır. Diğer yandan Pulse!! (BreakAway Games tarafından 2008 yılında cerrahi eğitim için tasarlanmış bir oyun) yine oyunu oynaması için cerrahları bir araya getirirse de, durum burada çok farklıdır. Pulse!!’un tasarımcıları, oyuna ciddi bir amaç katabilmek için, oyunun senaryosu içine bir doktor-eğitme hikâyesi koymuşlardır. Bu iki oyun oynandığında, fark daha belirgin hale gelmektedir. Trauma Center: Under The Knife, oyuncularından, hastalarına lazer ameliyatı yaparak onlardaki ejderha şeklinde olan virüsleri yok etmesini isterken, Pulse!!, gerçek hayattaki güncel tıbbi teknikleri kullanarak, karşılarına çıkabilecek vakaları çözmelerini ister. Fakat iki oyunda da, oyuncular istenen amaç dışında davranmaktan alıkoyan bir zorunluluk yoktur. Bu tür “amaç-değiştirme” durumu eğitimde, öğretmenlerin, eğlence oyunlarını öğrencileri eğitmek amacıyla kullanmasında çok yaygın olarak karşılaşılmaktadır (3).”

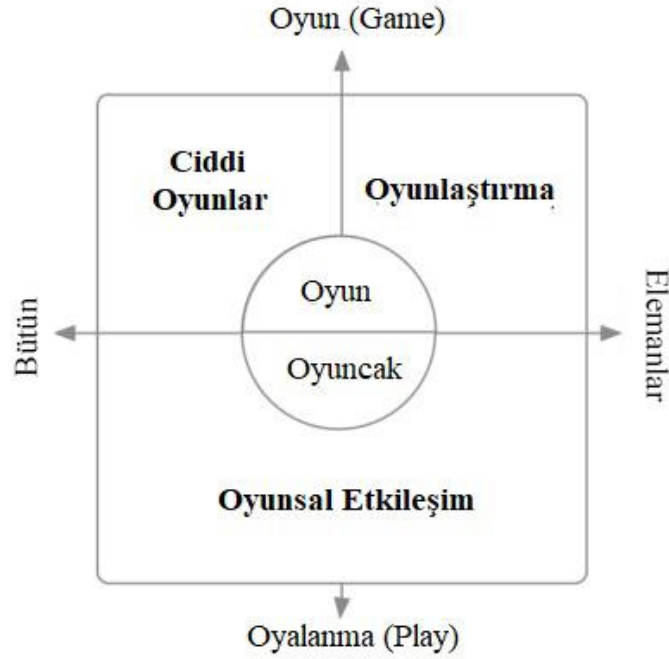
Djaouti ve diğerleri, ciddi oyun ile eğlence oyununun farkını belirtirken, üretim amacı hangisi olursa olsun, oyunu nasıl kullandığının oyuncuya bağlı olduğunu da birer örnekle açıklamışlardır. Ciddi oyun ve video oyun arasındaki ilişki ise **Şekil 16**’da bir görsel açıklama üzerinden gösterilmiştir.



Şekil 16: Video Oyun, Ciddi Oyun ve Ciddi Oyunculuk Arasındaki İlişki (Djaouti v.d.)

Djaouti ve diğerleri Şekil 16’da görülen modların ise, eğlence amaçlı bir oyunu temel alıp, bu oyunu çeşitli şekillerde modelleyerek ciddi bir oyuna dönüştürme olduğunu belirtmişlerdir. Ciddi oyun ve oyunlaştırma terimlerini ise birbirinden ayrı değerlendiren Sebastian Deterding ve diğerleri (2011), *Gamification: Towards Definition* çalışmalarında ciddi oyunu şu şekilde değerlendirmektedirler:

“Ciddi oyunlar, eğlence-dışı amaçlara sahip olan tüm bir oyun iken, oyunlaştırılmış uygulamalara, tüm bir oyuna yolu çıkmayan, oyun ögesi kullanma şeklidir. Elbette, oyun ve oyunu öğeleri arasındaki fark bulanık olabilir: Foursquare (Dennis Crowley ve Naveen Selvadurai tarafından 2009’da üretilmiş, çevrimiçi, ara-ve-keşfet uygulaması), bir oyun mu, yoksa oyunlaştırılmış bir uygulama mıdır? (2)”



řekil 17: Oyunlařtırma ve Ciddi Oyun İliřkisi (Deterding vd., 2011)

Deterding ve dięerleri, Ciddi Oyun, Oyunlařtırma ve Oyunsal Etkileřim (Vakit Geirme, Eęlence Oyuncululuęu gibi alternatif isimleri olan yapı) iliřkisini bir řekil üzerinden gstermiřlerdir. řekil 17’de Sebastian Deterding ve dięerlerinin deęerlendirilmesi grsel olarak verilmiřtir. Ciddi olmayan oyunu bir ęrenme olarak deęerlendiren Hasan Akbulut, Gelenekselden Dijitale, Mekândan Uzama Oyun Kltr (2009) makalesinde, Helen Schwartzman’ın (1982) ocukların ubukları evlere dnřtrmesi fiilleri ciddi olmayan oyun olarak tanımlamasını, “*Bu ciddi olmayan oyun bir ęrenme ve kltrlenme alanıdır*” řeklinde deęerlendirmektedir.

2.3. Docu-Game’in Yapısı

Docu-Game adını, belgesel ve bilgisayar oyunundan almaktadır. Bir belgesel konusu olmaya msait gerek hikâyenin bilgisayar oyunu aracılıęıyla anlatılmasına Docu-Game denilmektedir. Bu tanıımı; Joost Raessens (2006), *Reality Play: Documentary Computer Games Beyond Fact and Fiction* adlı alıřmasında řu řekilde yapmaktadır: “*Bunlar (Docu-Game’ler), belgesel bilgisayar oyunları (documentary computer games) olarak anılırlar. nk tarihsel doęrulukları olan travmatik olayları belgeleme ve onları oyunsal ynden yeniden tekrar ortaya*

koymayı amaçlarlar (215).” Raessens’in tanımı, 2004 yılında üretilen ve bir docu-game olarak kabul edilen *JFK Reloaded* oyununun ne olduğunu adlandırmak üzerine yapılmış bir tanımdır. *JFK Reloaded*, eski Amerikan Başkanı, John Keneddy’nin suikastını konu alan ve kullanıcıdan suikastçıyı oynamasını isteyen bir oyundur. Oyunun yapımcıları Lee Oswald olarak toplamda (en fazla) üç kurşun kullanarak Keneddy’yi öldürmeyi görev olarak kullanıcıya veren oyunun, Keneddy suikastının, suikastçi tarafından tek başına yapıldığını kanıtlamak amacıyla üretildiğini beyan etmiştir. Bu oyunun ne olduğunu tanımlamak isteyen Joost Raessens ise, bu ürünün sadece bir oyun olmadığını aynı zamanda bir belgesel olduğunu düşünmüştür. Docu-Game’in, eğlencesel unsurların ötesinde, bilimsel eğitim, askeri eğitim ve politika alanlarında üretilen, ciddi oyunlar olduğunu söyleyen Raessens, bir Docu-Game’i diğer oyunlardan şu tanımla ayırmaktadır:

“Birçok durumda belgesel bilgisayar oyunları, oyunları sosyal ve politik durumlara değinmek amacıyla kullanan, oyun yapımcıları, sanatçılar ve politik aktivistler tarafından üretilir. (...) Ticari oyun endüstrisinin, kurgusal dünya üretimine (örn., *Grand Theft Auto* [Rockstar Games, 2004] ve *The Sims* [Electronic Arts, 2000]) ya da gerçek dünyanın gerçekçi bir yeniden inşasına (örn., *FIFA 06* [Electronic Arts, 2006] gibi spor oyunlarını düşünün) odaklanıp odaklanmayacağı, tarihsel doğruluğun peşinden koşmak, açıkça eğlence değerine bağlıdır. Bir diğer yandan Docu-Game, oyuncular, onlar için için erişilmeyecek durumda olan olaylar ve yerlere maruz bırakmak adına “olgusal gerçeklik” ya da “belgelenebilme” için çaba sarf eder (215).”

Yani Docu-Game bir eğlence aracı değildir. Gerçek olmak ve gerçekten bahsetmek Docu-Game’in yapısal temellerindendir. Fakat Ciddi Oyunculuk ve Eğlence Oyunculuğu başlığında bahsedilen durumlar göz önünde bulundurulduğunda, oyunu ciddi ve gerçek olarak oynayıp oynamamak her zaman oyuncuya bağlı bir unsurdur. Docu-Game’in yapısını oluşturan iki temel vardır. Bunlar; oyun ve filmidir. Docu-Game, bir film olarak ya da bir oyun olarak incelenebilmektedir.

2.3.1. Bir Film Olarak Docu-Game

Docu-Game, etkileşimli belgeselin bir alt türüdür. Bu nedenle belgeselin (ya da bir belgesel hikayesinin) oyunlaştırılması sonucu ortaya çıkan bir ürün olduğu yorumu yapılabilir. Fakat film ve oyun disiplinlerinin bir araya gelerek bir ürüne dönüştüğü Docu-Game'in ne olduğunu daha iyi anlamak için onu, film ve oyun olarak iki ayrı başlıkta incelemek sağlıklı olacaktır. Bunlardan ilki Bir Film Olarak Docu-Game nedir? Sorusuna cevap aramaktır. Joost Raessens (2006), *Reality Play: Documentary Computer Games Beyond Fact and Fiction* çalışmasında bir Docu-Game'i genel itibariyle şu şekilde tanımlamaktadır: “*Docu-Game’ler, ilk bakışta bağdaştırması zor olan öğeleri-bilgisayar oyunu kurgularını ve belgesellerin gerçeklerini birleştirmeyi dener.*” Oxford Dictionaries, “Belgesel” kelimesini, “*Belirli bir konu üzerinde gerçek bir rapor sunmak için, gerçek olaylarla ilgisi olan kişilerle fotoğraf(resim) veya röportaj kullanmak.*” (Oxford Sözlük, 2018) olarak tanımlar. Belgeselle ilgili daha geniş bir yorumu ise Shelia Curran Bernard (2010), *Documentary Storytelling: Creative Nonfiction on Screen* çalışmasında, “*Belgeseller izleyicilere, gerçek insanlar, mekanlar ve olaylar hakkında gerçek bilgiler sunarak, genellikle -ama her zaman değil- gerçek imgeler ve eserler kullanarak, yeni dünyalar ve deneyimler getirir*” şeklinde yapmaktadır. Bir film olan belgeselin sözlük tanımı ve Bernard'ın yorumu göz önünde bulundurulduğunda, belgesel gerçek öğeleri temel alır fakat bu gerçek olay, mekân veya kişi hikâyelerini gerçek unsurlar kullanarak sunmak zorunda değildir. Docu-Game, içinde bulundurduğu öğeleri kurgusal bir dünyaya sahip dijital bir oyun aracılığıyla sunuyor olsa bile, bir ürünü belgesel yapan, resmî belgeleri göstermek, gerçek kişi, mekân, olayları anlatma özelliklerine sahipse, onu bir film olarak değerlendirmek mümkündür. Fakat aynı zamanda kullanım yönünden bir Docu-Game'e bakıldığında, onu bir bilgisayar oyunu olarak görmek yine mümkündür.

2.3.2. Bir Oyun Olarak Docu-Game

Bir Docu-Game’e, bir belgesel film olabilecek, gerçek olay veya hikâyenin, dijital oyun kullanılarak -fakat yine bir film olarak- anlatılabilir bir sinema ürünü olarak bakılabileceği gibi aynı zamanda, bir film olarak anlatılması mümkün olmayan veya film olarak anlatılırsa deneyim yönünden eksikleri olacağından bir oyun olarak anlatılan bir hikâye olarak bakmak mümkündür. Cindy Poremba ve Ian Bogost (2008) *Can Games Get Real? A Closer Look at ‘Documentary’ Digital Games* makalelerinde, bir oyunun belgesel olarak anılabilmesi için gereken unsuru şu şekilde yorumlamaktadır: *“Belgesel adını taşıyabilmeleri için, oyunlar bir gerçekliği ifade etmelidir. Şeffaf olmak, gerçekliği filmlerde betimlemeyi kolaylaştırır, ancak dijital oyunların (sanal olarak) inşa edilmiş alanları konuları karmaşık hale dönüştürür. Burada algı her şeydir: oyunların, gerçeklikle makul bir ilişki içinde olan olayları yaratması gerekir (6).”*

Yani bir dijital oyun, belgesel olarak anılabilmesi ama aynı zamanda oyun olarak kullanılabilmesi için gerçeklik ögesine sahip olmalıdır. Traffic Games’in 2004 yılında ürettiği Eski Amerikan Başkanı John Kennedy’nin suikast anını konu alan Docu-Game *JFK Reloaded* bu gerçeklik ögesine sahiptir. Yapısal olarak bir bilgisayar oyunu olan JFK Reloaded için Poremba ve Bogost; *“Eğer oyuncular yeterince yeteneğe ve şansa sahiplerse, olayı (JFK’in suikastını) kanıtlarda belgelendiği gibi yeniden yaratma ihtimalleri vardır (4).”* şeklinde yorumlamaktadırlar. Burada Docu-Game olarak, oyun içerisinde bir hikâye deneyimlendiğinde o Docu-Game’in bir film olmasının tek yolu vardır. Bu da Docu-Game içerisinde oynanan olayın resmî belgelere uygun olarak ilerleyip sonlanmasıdır. Docu-Game, gerçeklere uygun şekilde oynanıp sonuçlandırıldığında bir film, bu şekilde deneyimlemenin dışında kalan her seferde ise bir oyundur. Ancak Docu-Game, belgesel kurallarına uygun şekilde ilerletildiğinde bir belgesel olarak kalabilir ancak bu durumda da çizgisel olmayan anlatı özelliğini kaybetmesine sebep

olabilir. Bu düşünce Docu-Game'in hem çizgisel olan hem de çizgisel olmayan bir anlatıya sahip olduğunu göstermektedir.

2.4. Docu-Game Anlatısı

İnteraktif belgeselin bir alt türü olarak yorumlanan Docu-Game, interaktif belgesel, çizgisel olmayan yeni medya belgeseli olduğundan, dolaylı yoldan bir belgesel alt türü olarak kullanıcının karşısına çıkmaktadır. Gülçin Çakıcı Öztürk (2014), *Tanıklıklar Sineması: Belgesel Sinema Üzerine* kitabında yer alan *Belgesel Filmin Anlatı Yapısının Mecraya Bağlı Değişimi* adlı makalesinde belgesel filmin başlangıç dönemlerinde bir sinemasal anlatı olduğunu; fakat sonralarda televizyonun yeni bir anlatım mecrası olarak kendini kabul ettirmesiyle birlikte 'televizyon programı anlatısına' doğru bir değişim gösterdiğini (1) düşünmüş ve “*Her araç/ortam ayrı bir dil konuşur aslında ve içerik olarak benimsenen her ne olursa olsun, yayınlanacağı ortama göre dilini değiştirmek zorundadır* (7).” Yorumunu yapmıştır. Öztürk'ün görüşü bir adım ileriye götürüldüğünde ve bilgisayar, mobil telefon, tablet gibi cihazların birer dijital platform oldukları göz önünde bulundurulduğunda, bir belgeselin Docu-Game türünde bir bilgisayar oyunu olarak anlatılabileceği şeklinde düşünmek mümkündür. Belgesel anlatısına sahip olurken aynı zamanda bir bilgisayar oyunu olan Docu-Game geliştirilebilir bir teknik yapıya sahip olduğundan aynı zamanda anlatı yapısı da bu doğrultuda gelişim gösterebilir. Paulo Nuno Vicente (2018), *International Encyclopedia of Mass Media and Society*'de yayınlanan “Interactive Media” çalışmasında, etkileşimli medya türleri ve alt türlerinin, dijital medyanın sürekli gelişen teknolojik temelleri, prensipleri ve temsil özellikleri içerisinde evrimleştiğini düşünmüş ve bilgisayar oyununun gelişimi için şu yorumu yapmaktadır:

“Eğer bilgisayar etkileşimli medyanın totemi ise video oyunlar da onun (etkileşimli medyanın) avatarıdır. 1980'lerde Pac-Man ve Donkey Kong gibi jetonlu oyunlar (Arcade Oyunlar) video oyun tasarımıdaki temel anlatı öğelerini tanıttılar ve sonradan (bu anlatılar) Super Mario Bros, The Legend of Zelda, Final Fantasy gibi oyunlarla, şimdilerde ise Grand Theft Auto, Bioshock, Assassin's Creed ve Call of Duty oyunlarla gelişimini devam ettirdi. Video oyun endüstrisindeki yaratıcı yön

gelişimini grafiksel kullanıcı ara yüzü (GUI - Graphical User Interface) -hem masaüstü bilgisayarlar ve konsollar hem de akıllı telefon ve tablet gibi mobil cihazlar- açısından yansıtır. Ayrıca (bu gelişim yansıması) özellikle çok oyunculu çevrimiçi oyunculukta (MMO – Massive Multiplayer Online Game), bulut bilişimde görülür (4).”

Kısacası Vicente, etkileşimli medyanın, bilgisayar teknolojilerinin ve oyun endüstrisinin gelişim yönünden birbiriyle ilişki içerisinde olduğunu düşünmüştür. Bu mantık temel alındığında ve Docu-Game’in bir belgesel-oyun birleşimi olduğu kabul edildiğinde, anlatı yönünden Docu-Game’in gelişim göstermesinin, onu içine alan, sanatsal ve teknik/teknolojik gelişimlere bağlı olduğu yorumu yapılabilmektedir. Yine de Docu-Game’in tam bir oyun ya da tam bir belgesel olduğunu söylemek tehlikeli olacağından, altında bulunduğu iki türden de örnekler gösterebilen bir melez tür olduğunu, dolayısıyla anlatısının da tam tanımını yapılamayacak bir melez anlatı olduğunu dile getirmek yanlış olmayacaktır.

Docu-Game’in nasıl bir anlatıya sahip olduğunu görebilmek için *JFK Reloaded* belgesel-oyununu anlatısı yönünden incelemek bu konuyu daha ayrıntılı görmeye yardımcı olabilir. *JFK Reloaded* 2004 yılında Traffic Games tarafından üretilen bir “tarihsel simülasyon”dur. 2004 yılında Docu-Game teorik olarak tartışılmadığından oyunun tasarımcılarının bu ürünü Docu-Game değil “tarihsel simülasyon” olarak adlandırmış olmaları doğal bir türlendirme denemesi olarak kabul edilebilir. Fakat *JFK Reloaded*, bu çalışmanın diğer başlıklarında bahsedilen teknik özelliklere bakıldığında bir Docu-Game olarak adlandırılmaya müsait bir üründür. Çünkü *JFK Reloaded*, Eski Amerika Başkanı John Kennedy’nin suikast anımı, suikastçı Lee Harvey Oswald’ın bakış açısından kullanıcıya sunarak yeniden yaratan bir çalışmadır. *JFK Reloaded*’in hikâye temelini, John Kennedy’nin, Lee Oswald tarafından öldürülmesini, tarihsel belgeler ve gerçeklere oturtması bir belgesel olduğunu, kullanım şeklini bir karakteri (Lee Oswald) kontrol ederek, yeniden yaratılmış bir tarihi mekânda, görsel efektlerden oluşarak aktarmış olması bir oyun olduğunu ve hikâyeyi çizgisel olarak anlatmaktansa, kullanıcıya kontrol mekanizmasını teslim ettiğinden ve bir hikâye yolunu izleme yolunu zorunlu kılmadığından dolayı bir etkileşime açık olduğunu ve çizgisel olmadığını

göstermektedir. Tüm bu unsurların bir araya gelmesi de bu unsurlara sahip olan bir ürünün bir etkileşimli belgesel olan Docu-Game'i oluşturduğunu göstermektedir.

Bu örnek üzerinde Docu-Game'in anlatı yapısına bakıldığında iki durum ortaya çıkar. Bunlar ilki; JFK Reloaded, tam olarak tarihi gerçeklere uygun şekilde oynandığında belgesel olma özelliğini ve bir bilgisayar oyunu olarak deneyimlendiğinden oyun olma özelliğini korur. Fakat kullanıcı, yaşanan tarihsel olayı, kendi yorumunu katmadan, tamamen tarihsel gerçeklere uygun olarak oynadığından çizgisel olmama özelliğini kaybeder. İkincisi ise; JFK Reloaded Docu-Game'inin, oyuncu tarafından tarihsel gerçeklere bağlı kalmadan oyunu deneyimlemesidir (Kennedy'yi öldürmemeye karar vermesi). Bu durumda bu Docu-Game, kullanıcı kontrollü bir oyun olarak deneyimlendiğinden oyun olma özelliğini ve kullanıcı kendi hikâyesini yazmayı seçtiğinden –ve bu hikâyeyi yazarken muhtemel olarak tarihsel olandan farklı yollar seçeceğinden- çizgisel olmama özelliğini korur. Fakat kullanıcı, tarihte yaşanmamış bir olay deneyimleyeceğinden, Docu-Game, belgesel olma özelliğini kaybedebilir. Bu mantık temelinde değerlendirildiğinde bir oyun tasarımcısı ürününü, çizgisel olmayan bir anlatıya sahip olarak yaratmayı seçerse bu ürünün bir belgesel olmaması, tamamen tarihsel gerçekler ışığında ilerleyecek şekilde yaratmayı seçerse de çizgisel olmayan anlatıya sahip olamayacağı durumu söz konusudur. Docu-Game'in anlatısının nasıl bir yapıya sahip olduğu kullanıcısına bağlı bir durumdur. Bir Docu-Game, hem çizgisel olan hem de çizgisel olmayan bir anlatıya sahip olabilir. Yani Docu-Game, kullanıcının kullanım şekline ve tercihlerine bağlı olarak şekil alabilen değişken bir anlatıya sahiptir. Docu-Game, hem çizgisel olan anlatıyı hem de çizgisel olmayan anlatıyı bir ürün içinde bulundurmalıdır ve kullanıcıya ikisini de deneyimleme şansı sunmalıdır. Burada bir Docu-Game'in üretildiğinde değil, kullanıldığında Docu-Game'e dönüşmesi düşünülebilmektedir. Elbette bir Docu-Game tasarımcısı da Docu-Game'i tasarlıyorken deneyim unsurunu göz önünde bulundurmalıdır.

2.5. Docu-Game Deneyimi

Docu-Game deneyimlemek, bir belgesel izlemek ile bir bilgisayar oyunu oynamanın buluştuğu noktadır. Bir Docu-Game'i deneyimleme bir yeni medya aktivitesidir. Bu da ancak bir yeni medya ürünü olan etkileşimli belgesel aracılığıyla mümkündür. Docu-Game'in nasıl deneyimlendiğini anlamak için, oynanabilme özelliğine sahip interaktif belgeselleri incelemek doğru olacaktır. Bu konuda Mitchell Whitelaw (2002), *Playing Games with Reality: Only Fish Shall Visit and Interactive Documentary* çalışmasında Şanlıurfa'nın Halfeti köyünü ve orada hidroelektrik santral inşaatı sonucu yaşanan su baskınına konu alan *Only Fish Shall Visit* interaktif belgeselini inceleyen Whitelaw, interaktif belgeselin deneyimleniş şekli için şu yorumu yapmaktadır:

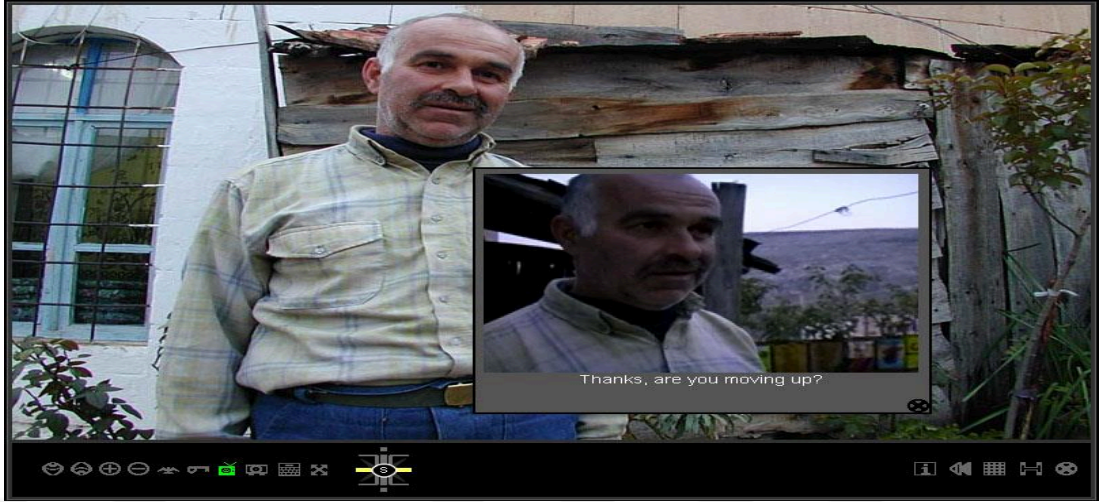
“Tabii ki etrafı keşfetmek karakter olarak “yeni medya” aktivitesidir: webte gezmek, veri tabanı tarama, oyun oynama. Hatta Only Fish keşif gezintisi stilini direk olarak bilgisayar oyunları dünyası ve birinci şahıs sürükleyici macera oyunları türünden alır. (...) Bu tür oyunlarda alanın izini sürmek, zihinsel haritalama, çok önemlidir; oyuncu hareketsiz görüntüleri sürekli olarak tutarlı bir hayali alana sığdırmalıdır. Bu subjektif süreç, alan ve onun mekân(lar)ı ile yoğun bir akılda tutma anlayışı içinde yüksek bir ilişki yaratır. Tabii ki oyun formlarında, bu çağrı saf fantezilerdir, sentetik uzayın hayali bir haritasıdır. Burada ise (only fish shall visit interaktif belgeselinde) gerçek bir mekân olduğundan, ya da daha dokunaklısı, daha önce bir gerçek mekân olduğundan durum daha güçlü (3).”

Whitelaw'ın örnek olarak gösterdiği Only Fish Shall Visit interaktif belgeseli, hem dış görünüş olarak hem de deneyim olarak bir bilgisayar oyunu olarak tasarlanmıştır. Fakat aynı zamanda gerçek görüntüleri ve gerçek kişilerle röportajları içinde bulunduran Only Fish Shall Visit deneyim yönünden, geleneksel belgesele kıyasla daha fazla etkileşime ve kullanıcı üzerinde psikolojik etkiye sahiptir. **Görsel 7, 8 ve 9**'da Only Fish Shall Visit etkileşimli belgeseline ait görüntüler gösterilmiştir.



Görsel 7: Only Fish Shall Visit Giriş Sayfası

Yedi numaralı görselde kullanıcıların karşısına çıkan ekran onlardan interaktif belgeseli kullanmaya başlamak için bir nokta seçmelerini ister. Bu durum interaktif belgeselin oyun olma ve açık dünyalı olma durumlarına bir örnektir. Kullanıcılar aynı zamanda, içerik hakkında bir bilgiye henüz sahip olmadıklarından yapacakları seçim kendilerine ait ve içerik üreticisi tarafından müdahalesizdir. Görselde kullanıcının hikayesini başlatacak olan “yeşil noktalardan” hiçbiri, bir diğerinden daha ön plana çıkacak şekilde tasarlanmamıştır. Bu durum da bir açık dünya interaktif belgeselinin sahip olması gereken özelliklerden biridir. Üretici, kullanıcıya hangi yoldan, nasıl gideceğini söylememeli ve kararı kullanıcıya bırakmalıdır. Yani bu interaktif belgesel, henüz kullanıcı tarafından deneyimlenmeye başlamadan bir “oyun” hissini kabuğunda bulundurmaktadır.



Görsel 8: *Only Fish Shall Visit* Belgesel İçi Görüntüsü

Sekiz numaralı görselde interaktif belgeselin röportajlarından birinin deneyimlenmesi gözlemlenmektedir. Kullanıcı, ekranın alt kısmında bulunan ikonlar yardımıyla hikâye içerisinde gezinmeye devam edebilmektedir. Aynı zamanda kullanıcı, **Görsel 7**'de seçimini yaptığı hikâye ekranından yönlendirildiği röportajı dinlerken, belgesel içerisinde bulunan karakterlere, içerik üreticisi tarafından önceden belirlenmiş soruları (röportajın bitmesini beklemeden) yöneltebilmektedir.



Görsel 9: *Only Fish Shall Visit* Tasarım Aşaması

Görsel 9'da ise; interaktif belgeselin tasarım aşaması görülmektedir. Bu ekran, kullanıcıların, belgeseli deneyimlerken göremediği, üretici paneli özelliklerini içermektedir. Ekranda, turuncu ve turkuaz renkte görünen kutular (filmin kullanmaya hazır halinde) kullanıcının gidebileceği alternatif yolları içermektedir. Ekranın sağında ise, mevcut keşif ekranında gidilebilecek görüntüler bulunmaktadır. Ekranın alt kısmı, yine kullanıcının filmi deneyimlerken görmeyeceği yön ve görsel içeriklerin yüklendiği yazılım bilgilerini içermektedir. Ekranda bulunan yön paneli incelendiğinde, interaktif belgeselin **3 Dereceli Özgürlük** hareket türlerinden **Çeviriler Diyagramı** özelliğine sahip olduğu gözlemlenebilmektedir.

2.6. Açık Dünya (Open World)

Açık Dünya kavramı, İngilizcede açık manasına gelen “Open” ve dünya manasına gelen “World” kelimelerinden oluşur. John Harris, 2007 yılında yayınladığı *Game Design Essentials: 20 Open World Games* makalesinde, açık dünya oyunlarının, aynı zamanda keşif oyunları olarak adlandırıldığını belirtmekte ve açık dünya için şu açıklamayı yapmaktadır:

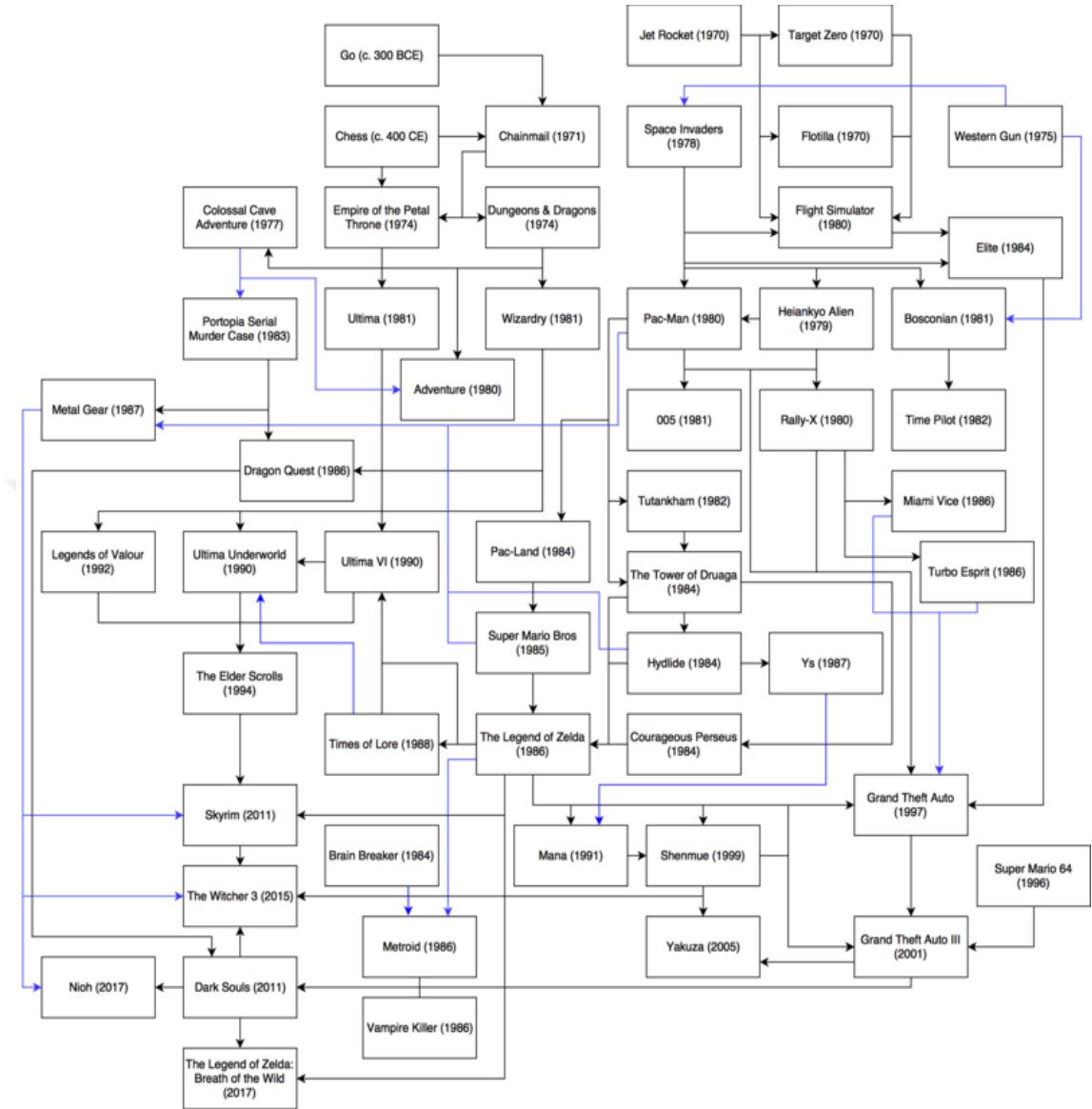
“Açık dünya oyunu ya da bazen keşif oyunu olarak tartışıldığında, oyuncunun büyük bir dünyayı keşfetmeye bırakıldığı oyunlar kastedilir. Bütün bu oyunların ortak paydası, oyuncuyu, yeni ve ilginç alanları araması için serbest bırakmasıdır. Hiçbir güç (burada oyun mekanikleri ve hikâye örgüsü kastedilir) oyuncuyu yeni alanlara hareket etmeye zorlamaz. Otomatik kaydırmalar yoktur ve yapay seviye engelleri bulunmaz (...) Açık dünya özünde bir tüketimdir. Bir yer bir kez görüldüğünde artık görünmeyene dönüşüp tekrar görülemez. Belli bir dereceye kadar oyun, bir labirenttir. Her şey bir kez görüldüğünde, oyun, artık tekrar aynı şekilde oynanamaz. Belki yeniden bir skor için ya da vakit geçirmek için oynanabilir, fakat bu tamamen farklı bir deneyimdir.”

Harris, 2007 yılında henüz genç olan açık dünya oyun anlayışını tanımlarken, deneyimlemenin oyuncuya ait ve yine oyuncuya has olduğuna, ayrıca oyuncunun bu deneyimi yaşarken istediği gibi davranmakta özgür olduğuna değinmiştir. Gamicus.com verilerine göre bir açık dünya oyununun sekiz kriteri bulunabilir.

Bu kriterler şu şekildedir:

-	Elektronik oyun olma
-	Özgür dolaşma
-	Açık (mekân) manzara
-	Devasa dünya
-	Tam ölçeklilik
-	Yürüyerek/yürüterek (kullanılan)
-	Gerçek zamanlılık
-	3 boyutlu grafikler

Gamicus platformu bu özelliklerden üç ve/veya daha azına sahip olan oyunları ‘açık dünya olmayan’, dört ve/veya altı kriter arasına sahip olanları ‘kısmen açık dünya’, yedi ve/veya sekiz kritere sahip olan oyunları ise ‘tamamen açık dünya’ olarak kategorize etmiştir. Örnekleme içi ise; Özgür dolaşma, açık manzara ve yürüterek kullanma özelliklerine sahip olan ‘Satranç’ oyunun açık dünya olmayan, satrançtan farklı olarak, devasa dünya özelliğine sahip olan *Go* oyununu kısmen açık dünya olan, tüm kriterlere sahip olan *Grand Theft Auto* oyunun ise tamamen açık dünya olan oyunlar olarak göstermiştir. **Şekil 18**’de milattan önce 300 yılında bulunduğu düşünülen *Go* oyunundan, 2017 yılında üretilen *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* oyununa kadar gelen süreçte icat edilen ve açık dünya olma kriterlerine sahip olduğu kabul edilen çeşitli oyunların diyagramı ve bu açık dünya oyunlar arasındaki fikir/ilham ilişkisi gösterilmiştir.



Şekil 18: Çeşitli Açık Dünya Oyunlar ve İlişkileri (Gamicus)

Açık Dünya oyunculüğünün en bilinen ve yaygın türü MMO (ya da MMOG) oyun türü olarak kabul edilir. MMO (MMOG), Massive Multiplayer Online (Game) şeklinde açılır ve Devasa Çok-oyunculu Çevrimiçi (Oyun) olarak Türkçeye çevrilir. Çok-oyunculu çevrimiçi oyunlar, sahip oldukları haritaların, hem aynı anda birden fazla çevrimiçi oyuncuya hizmet vereceğinden, hem de üretici tarafından oyuncunun, oyunda daha fazla vakit geçirmesi istendiğinden, büyük ve açık şekilde keşfedilebilir bir dünyaya sahiptirler. Teknoloji ve oyun dergisi Technopedia, MMO kavramını; “Bir devasa çok-oyunculu çevrimiçi oyun (MMOG), internet bağlantısı aracılığıyla,

aynı anda çok sayıda oyuncunun bir araya gelebildiği video oyunları.” şeklinde tanımlar. Fakat açık dünya bir tasarım -oyun olup olmamaktan bağımsız- çevrimiçi olma özelliğine sahip olmak zorunda değildir. Bir kullanıcı açık dünya olarak tasarlanmış -bu bir interaktif belgesel de olabilir- yapımı çevrimdışı da deneyimleyebilir. Çevrimdışı açık dünya oyuna verilebilecek bir örnek, ilki 1997 yılında, Leslie Benzies, Simon Lashley, David Jones, Imran Sarwar ve Billy Thompson tarafından tasarlanmış ve Rockstar Games tarafından üretilmiş *Grand Theft Auto* oyunudur. Aksiyon-macera oyunu olarak kategorize edilen oyun, dönemine göre diğer oyunlara kıyasla çok daha büyük bir dünya tasarımına sahiptir ve oyuncuyu hiçbir zaman belli bir hikâye ya da veriyi takip etmek zorunda bırakmaz. **Görsel 10**’da 2013 yılında piyasaya sürülen *Grand Theft Auto 5* oyunun haritası gösterilmiştir.



Görsel 10: Grand Theft Auto 5 Oyunu Haritası (Rockstar Games)

Görsel 10'da verilen oyun haritası tamamen açık dünya özelliğine sahiptir ve oyunlar tarafından tamamı keşfedilebilir haldedir. Kullanıcılar bu keşfi yaparken bir hikâye örgüsüne bağlı kalmak zorunda değillerdir. IGN verilerine göre harita toplamda 362.6 kilometre kare büyüklüğe sahiptir. Yani oyuncular gerçek bir şehir büyüklüğünde veriye sahip alanda keşif yapma şansına sahiptirler. Fakat açık dünya olmak ilerleyen dönemlerde bu anlayışla sınırlı kalmamıştır. Döneminin en büyük oynanabilir haritasına sahip olan *Grand Theft Auto* oyununun taşımadığı bir özellik haritasının sonsuz büyüklüğe sahip olmamasıdır. Yani bir kullanıcı belli bir süre boyunca haritada ileriye doğru hareket ettiğinde bir süre sonra haritanın sonuna gelecektir. **Sonsuz Dünya** ve **Tekrar Eden Dünya** özelliklerini taşıyabildikleri söylenecek birkaç oyun ve tasarım bu “haritanın bir ucu olması” sorununu göz önünde bulundurmuş ve kimi zaman hikâye yönünden kimi zaman ise dünya tasarımı ile bu soruna çözüm aramışlardır.

2.6.1. Sonsuz Dünya (Endless World)

Elbette mevcut teknolojik üretim ve tüketim imkanları göz önünde bulundurulduğunda, bir oyun tasarımının ya da bir yapay zekâ verisinin sonsuz sadece yeni ve eşsiz girdiye sahip olamayacağı söylenebilir. Fakat, Marcus Persson tarafından icat edilen ve Mojang AB şirketi tarafından tasarlanıp üretilen *Minecraft* oyunu kullanıcıya sınırlı veri, sınırlı dünya ve sınırlı çizgisel olmayan hikâye durumlarının aksini deneyimlendirmeyi amaçlar. *Minecraft*, üreticileri tarafından; “Üç boyutlu bir dünyada, çeşitli türde küp blokları kırmak ve yok etmek suretiyle, kullanıcıların, oyun dünyası ile etkileşime geçmesi.” şeklinde tanımlanan oyun için yine oyunun yaratıcıları; “Bu habitatta oyuncular, çok-oyunculu sunucularda ve/veya çeşitli oyun modları içerisindeki tekil-oyunculu dünyalarda yaratıcı strüktürler inşa edebilir, tasarımlar ve sanat eserleri üretebilir.” yorumunu yaparlar. *Minecraft* oyunu temelde içerisinde iki unsur bulundurur. Bunlar; sonsuz bir uzay ve sonsuz sayıda yaratılabilen küp bloklar. Bu çalışmanın bir önceki başlıklarında örneklem olarak kullanılan açık dünya oyunların, sanal gerçeklik tasarımlarının ve docu-game çeşitlerinin aksine *Minecraft*, dünyayı kullanıcının kendisinin inşa

etmesini ister ve bunu yaparken kullanıcıya veri sınırı ve/veya hikâye sınırı belirlemez. Tüm açık dünya olma kriterlerini karşılayan oyun kullanıcılarına; hayatta kalma, yaratıcı, ciddi oyuncu, keşif, izleyici, gösteri gibi modlar sunar. Kullanıcıdan; üretme (üst üste veya yan yana dizme), döküm yapma ve/veya demlendirme tasarlama şekillerinden birini veya tümünü kullanarak bir dünya inşa etmesini bekleyen oyun, aynı kullanıcıdan (veya kullanıcılardan) oyun modlarını birini veya birçoğunu kullanarak bu tasarımı deneyimlemesini ister. Yani bir *Minecraft* kullanıcısı sonsuz bir uzaya, sadece tek bir blok koyarak ve avatarını bu bloğun üzerine bırakarak sonsuz bir karanlığı keşfedebilir ya da sonsuz sayıda bloğu istediği düzende dizerek kendinin ya da diğer çevrimiçi kullanıcıların, oluşturduğu tasarımı deneyimlemesini bekleyebilir. *Minecraft* oyunu, oyuncu kalabalığı oluşması ve oyunun, onu tarayan ve görsel deneyime dönüştüren bilgisayarların işleyememesi sorununu oyunu, sunuculara ayırarak çözüme ulaştırmıştır. Kullanıcılar bu sunucular içerisinde de özgürce geçiş yapabilmektedir. Sunucu sayısının sınırı, oyuncu sayısına ve inşa edilen dünya sayısına bağlıdır. **Görsel 11**'de bir *Minecraft* sunucusunda kullanıcının, tasarım yapmasını sağlayan blok ve **Görsel 12**'de örnek bir tasarım gösterilmiştir.



Görsel 11: Minecraft Temel Blok (Minecraft)

Görsel 11'de görülen küp yapı *Minecraft* dünyasında bir dünya inşa etmek için kullanılan 1 metreküp boyutuna sahip temel yapıdır. Bu blok oyun içerisinde, oyunun tasarımcıları ve kullanıcıları tarafından rengi değiştirilebilir, (1 metreküp

boyutunda kalmak şartıyla) şekli değiştirilebilir haldedir. Kullanıcı bu blok ve/veya çeşitlerini kullanarak kendine ait bir dünya, hikâye yaratabilir.

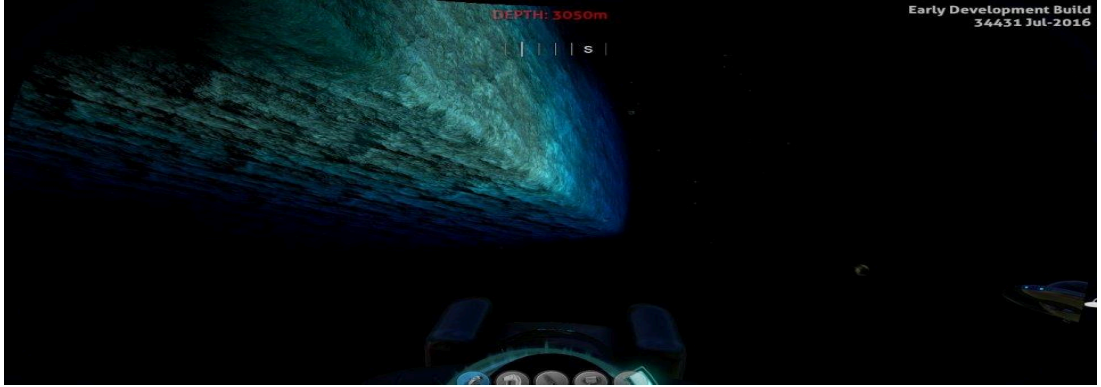


Görsel 12: Birleşik Adalar Cumhuriyeti (Minecraft)

Görsel 12'de ise, 1 metreküp boyuta sahip blok çeşitlerinden yaratılmış en büyük dünya tasarımı görülmektedir. İçerisinde, Neuburg, Montaña, Orleans, Dramhail, Victoria ve Región Federal Nacional bölgelerinden, keşfedilebilir alanlar barındıran yapı Filipinli bir kullanıcı tarafından üretilmiştir. *Minecraft* oyununun genel keşif dünyası 3,600,000,000 kilometrekare olarak açıklanmıştır. Dünyanın 7,1 katı olan bu keşif alanı içerisinde gerçek boyutlarıyla yedi dünya gezegeninden fazlasını sığdırabilmektedir. Görselin üst kısmında görülen mavi alan tasarlanmaya devam edilebilir olan alandır. Bir bilgisayar tarafından taranabilirlik ve işlenebilirlik açısından üç milyar altı yüz milyon kilometre kare alan içerisinde tasarım yapılması müsait olan *Minecraft* dünyası, bir açıdan sonsuz tasarım yapılabilecek bir dünya olarak kabul edilebilir. Var olan harita sınırının sonuna gelindiğinde ise kullanıcı daha önce yerleştirdiği verileri silebilir veya yerini değiştirebilir. Bu yöntemle kullanıcı sonsuz bir oyun alanına sahip olacaktır.

2.6.2. Tekrar Eden Dünya (Repeating World)

Kullanıcı veya üreticiler tarafından tasarlanan açık dünya oyunların sorunlarından biri harita sonu durumudur. Kullanıcılar sanal bir uzayı deneyimlerken, yapay zekanın sınırlarını zorlamak istediklerinde bir şekilde tasarlanan haritanın sonuna gelirler. Genellikle en geniş tasarımlı açık dünya oyunlarda dahi oyuncunun ilerleyebileceği bir sınır bulunur. Fakat, Charlie Cleveland tarafından tasarlanan ve Unknown Worlds Entertainment şirketi tarafından üretilen 2018 yapımı *Subnautica* oyunu bu harita sonluluğu durumunu göz önünde bulundurmuş ve hem veri yönünden hem de hikâye yönünden haritanı sonunu sonsuz sayıda veri üreten ve bu veriyi sürekli tekrar eden bir tasarım üretmiştir. *Subnautica* oyunu, bir su altı açık dünya keşif oyunudur. Yani oyuncu deniz seviyesinin altında keşfini gerçekleştirmektedir. İnşa edilen dünyada oyuncu kendi başına tasarlayıp, modifiye edebildiği dalgıç kıyafetleri ve mobil denizaltı araçları ile keşif yapar. Kullanıcıya, belli bir denizaltı aracının dışında bulunduğu sürelerde belirli bir sonradan arttırılabilir hayatta kalma süresi sunulur. Kullanıcı bu teknik elemanları kullanarak, doğal habitata konmuş saldırgan yapay zekalar tarafından engellenmedikçe 3,05+ kilometre derinliğe ulaşabilir. Bu derinlikte oyun hikâyeyi sonlandırıp oyuncuyu bir harita ucuyla karşılaştırmak yerine ‘arıza’ mekaniğini devreye sokar. **Görsel 13**’te *Subnautica* oyun haritasının ulaşılabilen en uç derinliği ve orada bulunan dokular gösterilmiştir.



Görsel 13: Subnautica Oyunu Dokusal Harita Sınırı (Reddit)

Kullanıcı dokusal harita sınırına ulaştığında oyun, arıza mekaniğini devreye sokarak oyunun evrenini tekrar etmeye inen üç farklı unsurla oyuncuyu karşılaştırır. Bu unsurlar; Oyuncu bir deniz aracıyla ise aracın arıza vermesi, oyuncu dalgıç kostümü ile keşif yapıyorsa boğulmaya başlaması ve oyuncu iki soruna da önlem aldıysa oyun tarafından haritanın sonuna bırakılan saldırgan ‘Hayalet Su Canavarı’ ile karşılaşmasıdır. Oyuncu haritanın bu bölümünde bayılıp en yakın kontrol noktasında uyanana dek bu sorunu yaşamaya devam edecek ve bu sorunlar oyuncu haritanın uç kısımlarına gelmeye devam ettikçe tekrar edecektir. Oyunun yapımcıları 3050 metrede başlayan ve 8200 metreye kadar devam eden tekrarlayıcı bölüme ‘Ölü Bölge’ ve ‘Krater Kenarı’ adlarını vermiştir. Ve bu oynanabilirliğin son bulunduğu bölge ile ilgili şu yorumu yapmaktadırlar:

“Krater kenarında birçok yetişkin hayalet su canavarı yaşar ve amaçları oyuncuları oynanabilir alanın dışına çıkmaktan caydırmaktır. Bir kerede üç adet hayalet su canavarı belirebilir ve oyuncu alanı terk edene kadar geri çekilmezler. Eğer oyuncu krater kenarına girerse önce bir hayalet su canavarı belirir. Oyuncu krater kenarında otuz saniye bulunursa ikinci bir hayalet su canavarı oyun tarafından yaratılır. Beklenen süre altmış saniyeye ulaştığında üçüncü hayalet su canavarı yaratılır ve oyuncu oynanabilir alana geri dönene kadar onu kovalarlar. (...) Ölü bölgeler ortalama olarak harita merkezinden dört biner metre uzaklıkta bulunurlar.”

Eğer oyuncular bu geri dönme talebini reddeder ve harita uçlarında bulunmaya devam ederlerse bir süre sonra bayılarak oyun tarafından en yakın yaşam kozasına ışınlanırlar. Bu durumda oyuncu hikâyesine tekrardan başlama mecburiyetinde kalır. Oyun bu tekrarlama için bazı durumlarda oyuncunun

biriktirdiği -çantasına depolanan- kaynaklarını kaybetmesini sağlayarak oyuncuyu cezalandırır. Tekrar eden bir dünya örneği, bu tür bayılma/ölme durumlarında birçok dijital oyunda var olan bir özelliktir. Bu duruma oyun jargonunda ‘spawn’ ya da ‘respawn’ denmektedir. 2009 yılında Urban Dictionary sözlüğünde spawn ve respawn kelimeleri; *“Ortaya çıkma ya da diğer tabiriyle yeniden ortaya çıkma, bir bilgisayar oyuncusunun ya da gerçek oyuncunun öldürüldükten sonra yeniden hayata dönmesini tanımlayan oyun terimidir.”* şeklinde tanımlanmışlardır. Bu özelliğe sahip olan *Subnautica* ve benzeri türü oyunlarda ‘respawn’ durumu, var olan hikâyenin ödül/ceza sisteminin bir sonucudur. Fakat bu sonuç oyuncunun hikâyesini sonlandırmaz. Haritanın belirlenen bölgelerinde yeniden doğarak hikâyesinin devam etmesini sağlar. Bu durum hikâyeye çizgisel olmama özelliği katarken, aynı zamanda oyuncunun bu ölüp tekrar dirilme durumunu defalarca tekrarlaması halinde çizgisel bir hâle dönüşür. Oyuncu bu hareketi tekrarlamayı bıraktığında hikâye tekrardan çizgisel olmayan haline doğal olarak dönecektir.

2.7. Açık Dünya ve Anlatı

Açık dünyada anlatıyı iki yönden incelemek mümkündür. Bir açık dünya ürün hikâyesinde sahip olduğu özellikler ile anlatısını ilerletebilir. Aynı şekilde bir açık dünya ürün tasarımı ile de kullanıcısına türlü anlatılar aktarabilme şansına sahiptir. Açık dünyanın sekiz temel prensibi, bir açık dünya ürünü incelerken kriterler olarak göz önünde bulundurulduğunda, bu prensiplerden bazılarının hikâyeye, bazılarının ise tasarıma işaret etiği görülebilmektedir. Gamicus oyun ve oyuncu platformunda bir ürünü açık dünya yapan prensipler olarak verilen bu kriterlerden; Özgür dolaşma, yürüyerek/yürüterek dolanma ve gerçek zamanlılık, hikâye yönünden açık dünya olmaya işaret ederken, açık mekânlı olmak, devasa dünya, tam ölçekli olmak, üç boyutlu grafikler ve elbette elektronik olmak tasarım yönünden açık dünya olmaya yakınlık göstermektedir.

Açık dünya oyunun kriterlerini ve anlatısını, hikâye yönünden ve tasarım yönünden ayrı ayrı açıklamak ve incelemek, hem açık dünyanın kendisini hem de bir oyunun nasıl açık dünya olabildiğini anlamaya yardımcı olacaktır. Bir açık dünya ürün, bütün haliyle açık dünya olabilmesi için hem hikâye hem de tasarım yönünden açık dünya özelliklerine sahip olmalıdır. Bütün bir anlatı yapısına sahip olan açık dünya oyun ya da oyunlaştırılmış ürün, üretim ve kullanım platformu fark etmeksizin açık dünyadır. Ki bir ürünü açık dünya yapan sekiz temel kriterden biri olan elektronik oyun olma kriteri, açık dünya oyun tarihi incelendiğinde, üründen ürüne değişkenlik gösteren bir kriter olduğu gözlemlenebilmektedir.

2.7.1. Hikâye Yönünden Açık Dünya

Kullanıcı merkezli oyunlaştırılmış bir ürünün hikâye yönünden açık dünya olabilmesi için sahip olması gerektiği düşünülen ve Gamicus platformu tarafından belirlenen üç ana kriter bulunur. Bu ana kriterler bir ürününün deneyimlenme şekli üzerine oturtulmuştur. Aynı zamanda bir tasarımcı tarafından hikâye yönünden açık dünya olarak üretilmek isteniyorsa bu oyun veya oyunlaştırılmış ürün, üretim aşamasında da bu unsurlar göz önünde bulundurularak bir örgüye oturtulmalıdır. Hikâye yönünden açık dünya olma özellikleri bir üründe; özgür dolaşma, yürüterek (ya da yürüyerek) dolanma ve gerçek zamanlılıktır. Gamicus, bu kriterlerin ve açıklamaları ile uygulanma şekillerinin genel kanıya dayandırıldığını belirtmektedir.

“Özgür Dolaşma; Özgür dolaşım, oyuncunun nerelere gidebileceğini belirleyen ağır kısıtlamalara kıyasla, çok daha az kısıtlamayla, çizgisel olmayan bir çevreye sahip olmaktır.

Yürüyerek Dolaşma; oyuncunun bir araçta (sınırlanmış alan) yolculuk etmesinin aksine, dünyanın büyük çoğunluğunu (bazı durumlarda tamamını) yaya halde keşfedebilmesidir.

Gerçek Zamanlılık; Gerçek zamanlı bir dünya, dünyanın oyuncunun hareketlerinden münezzeh bir halde hareketlerine devam eden bir yapıdır. Gerçek

zamanda çevrilen bir dünya, oyuncuya bağımsız hareket eden karşıt unsurlar ya da gece-gündüz döngüsü olan bir tutarlı dünya buna örnek olarak gösterilebilir.”

Bahsi geçen unsurların bir ürünü hikâye yönünden nasıl etkilediğini görmek ve unsurları daha fazla açabilmek için, milattan önce 300’lü yıllardan bu yana bilinen masa oyunu *Go* incelendiğinde, unsurların bir oyunda ne şekilde bulunduğu anlaşılması mümkündür. Standart bir *Go* oyunu **Görsel 14**’te gösterilmiştir. Türkiye Go Oyuncuları Derneği, *Go* oyununu şu şekilde tanımlar;

“Bir alan oyunudur... Oyunun amacı alan çevirmektir. Oyuncular bir yandan kendi alanlarını genişletmeye, bir yandan rakiplerinin alanını bozmaya çalışır. Taş grupları arasında yaşanan savaşların ardından, iki taraf da alanları kesinleşip tahtada alınacak daha fazla puan olmadığına kanaat getirerek pas geçince oyun sona erer. Oyun sırasında esir alınan taşlar rakibin alanlarına yerleştirilir, geriye kalan boş noktalar sayılarak galip belirlenir.”



Görsel 14: Go Tahtası (The Verge)

Go yapısı gereği çizgisel olmayan bir oyundur. Oyuncu kaybetmek ya da kazanmak unsurunu göz önünde bulundurmadan oyun tahtasında hareket edebilir ve bu bağlamda özgür dolaşım hakkına sahiptir. Bu özgür dolaşımı ise *Go* oyun tahtası

üzerinde bulunan siyah ve beyaz taşları hareket ettirerek yapar. Bu hareket şekli direk temas halinde, yardımcı unsurlara ihtiyaç olmadan yapıldığından, *Go* oyun taşları, oyun tahtası üzerinde yayan bir hareket şekline sahiptir. Oyunun gerçek zamanlılığı ise iki durumda gözlenebilir. Bir *Go* oyunu sürüyorken, iki oyuncu birbirine bağlı olmadan oyun vaktini sürdürebilir ve bu duruma bağlı olarak oyunun sonlanması fazlasıyla uzun sürebilir.

Go oyunu örneklemini üzerinde gösterilen bu kriterler, bir ürünün hikâye unsurları olduğu gibi aynı zamanda tasarımını ilgilendiren süreçleri de etkileyebilecek durumlardır. Fakat açık dünya olarak üretilmesi kast edilen bir ürünün hikâye unsurlarında, bahsedilen kriterler bulunmuyorsa bu ürüne hikâye yönünden açık dünya demek mümkün olmayacaktır. Bir açık dünya üründe hikâyeyi ilgilendiren kriterler bulunduğu gibi, tasarımı etkileyen kriterler de bulunmaktadır.

2.7.2. Tasarım Yönünden Açık Dünya

Tasarımcılar tarafından kullanıcılara açık dünya olarak sunulması planlanan bir ürünün, hikâye yönünden olduğu gibi tasarım yönünden de sahip olması gereken kriterler vardır. Bir oyun/oyunlaştırılmış içeriğin açık dünya olmasını sağlayan sekiz temel kriterden dördü incelendiğinde, hikâye yönünden açık dünya olmak durumunda gözlemlendiği gibi, ürünün tasarım yönünden de karşılaması gerektiği özellikler olduğu ön plana çıkmaktadır. Gamicus platformunun, ortak ve genel kanıya göre ortaya atıldığını belirttiği, açık dünya üretiminde bulunması gereken yedi temel kriterden, bir açık dünya ürünün tasarım aşamasını direk olarak ilgilendiren dört unsuru ve açıklamaları şu şekilde tanımlamaktadır:

“Açık Mekân: Genellikle çevre yapıları bina, zindan ya da mağara türünde olan iç mekân olan oyunlara karşıt olarak, çevre yapısı dışarıya yönelik olan tasarımıdır.

Devasa Dünya: Çevre yapıları binalar, zindanlar ya da küçük kasabalar gibi sınırlı alanlardan oluşan oyunlara karşılık, çevre yapısında en azından büyük bir şehir ya da ada bulunduran tasarımlardır.

Tam Ölçekli Dünya: Oyuncu karakterine veya araca göre oldukça gerçekçi ve grafik yönünden sabit, düzenli, sürekli bir ölçekle temsil edilen, tamamı

ölçeklendirilmiş bir dünyadır. Bu, fazlasıyla gerçek dışı olan ölçeklere sahip ve değişken çevrelerde değişken ölçek tipi gösteren oyun yapısına karşittır.

Üç Boyutlu Grafikler: Bir dünyanın gerçek zamanlı 3B grafiklerle (özellikle çok yönlü 3B grafikler) tasarlanmasıdır. Bu sayede oyuncu keşfini birinci/üçünü-gözden bir perspektifle gerçekleştirebilir.”

Burada, iki yaklaşımın da hem içerisinde hem de dışarısında olduğu gözlemlenen sekizinci özellik ise bir açık dünya ürünün elektronik olmasıdır. **Hikâye Yönünden Açık Dünya** başlığında incelenen *Go* oyunu elektronik değildir. Fakat aynı oyunun dijital hâli de bulunmaktadır. Aynı zamanda bu başlıkta incelenecek olan ve sekiz açık dünya kriterini karşıladığı düşünülen ilk üç boyutlu açık dünya oyun olduğu var sayılan *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* oyunu bir elektronik oyundur. Fakat *Zelda* oyun evrenini kapsayan ve elektronik olmayan masa oyunları da mevcuttur. 1998 yapımı *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* oyununu, oyunun üreticisi Nintendo şirketi şu şekilde tanımlar; “3B görsellerle dolu bir dünyada oynanan, gelişmiş ve sezgisel bir arayüzün kolay bir gezinti anlayışıyla birleştiği (oyun), oyuncuların, bulmacaları çözerken, zamanda yolculuk yaparken ve devasa bir dünyayı keşfederken daha iyi bir kontrole sahip olmasını sağlıyor.” Burada Nintendo, dijital bir açık dünya oyunu tasarlayıp ürettiğini kullanıcılarına belirtmektedir. **Görsel 15**’te oyuna ait bir enstantane gösterilmektedir:



Görsel 15: The Legend of Zelda: Ocarina of Time (Nintendo)

Ocarina of Time oyunu, açık dünya kriterleri üzerinden değerlendirildiğinde ise, bu kriterlerin tamamını karşıladığı görülebilmektedir. Öyle ki; *Ocarina of Time*, elektronik bir oyundur, açık bir mekânda geçer, devasa bir dünyaya sahiptir, bu devasa dünya tam ölçeklidir ve üç boyutlu grafikler ile tasarlanmıştır. Aynı zamanda oyun, kullanıcıya, özgürce dolaşma izni verir ve bu dolaşım oyun içi bir gerçek zamanda yaya halde yapılabilir. Açık dünya ürünler bir bütün olarak düşünüldüğünde, hem tasarım yönünden hem de hikâye yönünden kullanıcılarına gerçeğe yakın ve çizgisel olmayan bir deneyimi ne kadar fazla yaşatabilirlerse o kadar donanımlı ve sürdürülebilir olduklarını söylemek yanlış olmayacaktır.

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

İTERAKTİF BELGESELİN OYUNLAŞTIRMA DENEYİMİ: AÇIK DÜNYA

3.1. Araştırmanın Amacı ve Önemi

İnteraktif belgeselin oyunlaştırma deneyimi “açık dünya” başlıklı bu çalışmanın öncelikli amacı, Türkiye özelinde ve uluslararası düzeyde yeni medya içerik üreticileri ve tüketicileri için fazlasıyla yeni olan, interaktif belgesel, etkileşimli medya ve belgesel oyunların, sosyal bilimler akademisi, iletişim bilimleri ve medya içeriği tüketicileri için nasıl anlaşıldığını ve tartışıldığını gözlemlemektir.

Geleneksel analog medya üretim araçlarının ve içeriklerinin, bununla birlikte bu araçlarla üretilen içeriklerin kullanım şekillerinin hızla dijitalleştiği dünyada insan ve bilgisayar arasındaki sürekli ilerleyerek gelişen etkileşimi ve bu etkileşimin belgesel sinema alanındaki etkilerini incelemeyi amaçlayan bu çalışmada seçilen örnekler üzerinden etkileşimli dijital medyanın mevcut durumu tespit edilmektedir.

Medya izleyicisini katılımlı kullanıcıya dönüştürmek temel mekaniklerinden biri olan etkileşimli medyanın bu mekaniği işlemesinin yollarından birinin oyunlaştırma olduğu tespit edilmiştir. Bu oyunlaştırma tekniği kendine belgesel sinema içerisinde docu-game ile yer bulabilmektedir. Kullanıcıya dönüşmüş veya dönüşmeye potansiyeli olan geleneksel izleyicilerin, dijital medya ile ilişkilerinin nasıl mümkün olabileceğini gözlemlemekte yardımcı olabileceği düşünülen docu-game ürünler, bu çalışmanın örneklemine seçilerek, hem bir belgeselin konusunun nasıl bir oyuna dönüşebileceği hem de bir kullanıcının bu oyunlaşmış belgeseli hangi yollardan ne şekilde deneyimleyebileceği incelenmektedir.

Açık dünya unsuru bu çalışma içerisine bir unsur olarak seçilirken, hem etkileşimli belgeselin sahip olduğu tasarım ve hikâye unsurlarının sınırları görülmeye

alışılmış hem de etkileşimli belgeselin geleceęi iin düşünsel ynden mmkn olabilecek ihtimaller tartışılmaya alışılmıştır. Bir hikâyenin geniş sınırlar ile anlatılmasını saęlayan açık dünya unsuru, aynı zamanda çoęunlukla dijital oyun dünyasında karşılaşılan bir unsur olduęundan, docu-game iindeki yansımaları incelenmektedir.

Sinema ve oyun disiplinlerinin birbirine benzerlik gösteren özellikleri ve birbirinden farklı ola yanları bu alışma kapsamında docu-game merkeze koyularak gözlemlenmiştir. Bir belgesel konusuna oyunlaştırma unsuru işlendięinden bu belgesel konusunu, hem tasarım olarak hem de anlatı olarak uğrayabileceęi deęişim ve gelişimler tespit edilmektedir. İnteraktif belgesel filmin bir alt tür olarak şekillenen Docu-Game'in tanımlanması ve deneyimlenmesi temel amaç olarak yan amaçları beraberinde getirmektedir.

İnteraktif belgeselin oyunlaştırılma deneyimi olarak "açık dünya"nın incelendięi bu alışma, özgn bir alışma olup bu başlıkta yapılan yeniliki bir araştırmadır. Ulusal düzeyde çok sınırlı olan alana katkı koymayı amaçlayan bu alışmanın yüksek özgn deęeri yeni alışmalara olanak saęlama potansiyeli yüksektir. Bu alışma, hem alana özgn katkısı hem de yeni alışmalara sunduęu potansiyel aısından önem arz etmektedir.

3.2. Araştırmanın Yöntemi

Bu alışmada, betimsel analiz yönteminden faydalanılmıştır. Alan araştırması olarak şekillenen alışmada verilerin elde edilmesi iin oyun ve açık dünya kavramsallaştırmasında ortak olan deęişkenlerin tespiti temel hareket noktası olmuştur. Hangi oyunların docu-game olarak tanımlanabileceęinin tespiti alışmanın temel dinamiklerindendir. Docu-game'in betimlenmesi ve docu-game örnekleminde hareketle temsil yeteneęi kuvvetli bir yapıya ulaşma amacıyla, alışmanın eklektik olarak yapılandırılması söz konusu olmuştur. Tespit edilen deęişkenlerin varlığı ya da yokluğu örneklem grubunda aranmıştır. K. Merten'in iki kodlayıcının deęişik zamanlarda farklı kodlamaları dikkate alınarak deęişkenlerin örneklemdaki ilişkisellięi betimsel yöntemle analiz edilmiştir.

3.3. Analiz Kriterlerinin Belirlenmesi ve Süreç

Bu çalışma içinde, örneklemeleri incelemek adına dört farklı analiz başlığı seçilmiştir. Bunlar; oyunlaştırma, oyun mekanikleri, oyun dinamikleri ve açık dünya unsurlarıdır. Bu unsurlardan oyunlaştırma, Karen Robson ve diğerleri tarafından, *Is It All a Game? Understanding the Principles of Gamification* çalışmalarında, özellikle iş dünyası için ilgi çekici bir yapı olarak görülmüştür. Aynı zamanda Dan Dixon, *Gamification: Towards Definition* çalışmasında oyunlaştırma için, dijital medya endüstrisi tarafından ortaya atılmış ve popülerize edilmiş bir unsur olduğunu düşünmektedir.

Oyunlaştırmadaki bu ilgi çekicilik durumu ve oyunlaştırmının bir dijital medya üretimi olması, analog üretim ve gösterim platformlarından dijital bir yapıya geçiş yapabilen sinema (özellikle interaktif belgesel) için de bir ilişki kurabilme ihtimalidir. Öyle ki; web-belgeseli, interaktif belgesel, docu-game gibi tamamen dijital olan ürünler için oyunlaştırma, kullanıcının ilgi ve katılım durumunu arttırabilir.

Jasper Juul, *Games Telling Stories? -A Brief Note On Games and Narratives* çalışmasında, oyunun belli kuralları olduğunu iddia eder ve Craig Miller, *The Gamification of Education* çalışmasında bu kuralların varlığını kabul ederek, bu kuralların doğru oyun yapısını bulmak adına genişletilebileceğini düşünür. Rajat Paharia ise, *Gamification 101: An Introduction to Game Dynamics* çalışmasında, bir oyunu oyun yapan unsurları, oyun mekanikleri ve oyun dinamikleri olarak sistemleştirmiştir. Oyunu oyu yapan sistemlerin ise, yapısal olarak oyun olamayan bir unsurun (iş sahası, sağlık endüstrisi, sinema sektörü) üzerine işlendiğinde, bu ürünün oyunlaştırılabileceğini öne sürmektedir.

John Harris, açık dünyayı *Game Design Essentials: 20 Open World Games* makalesinde, bir oyun içerisinde bulunan keşif unsurları üzerinden düşünmüştür.

Büyük bir dünyanın, kullanıcılar tarafından çizgisel bir yapıya bağlı kalmadan keşfedilebilmesini açık dünya olarak adlandıran Harris, bir ürünün nasıl açık dünya olduğunu anlamak üzerine bazı düşünceler ileri sürmüştür. Oyuncular, oyun üreticileri ve oyun eleştiricilerinin ortak platformu olduğunu dile getiren Gamicus platformu ise, açık dünya olan (ya da açık dünya olması beklenen) bir ürünün hangi unsurlara sahip olması gerektiğini *Open-World Video Games* başlığı altında sistemleştirmiştir.

Bu çalışmanın analiz kriterleri belirlenirken, alan adına çalışma yapmış ve fikir üretmiş kişilerin düşünceleri ve kuralları göz önünden bulundurulmuştur. Tez içerisinde çeşitli başlıklarda ayrıntılarına değinilen bu çalışmalardan bazıları kişisel, bazıları grup çalışması iken, bazı çalışmaların aitlikleri platformlar bünyesindedir. Çalışma içerisinde alıntılanırken bu kriterlerin aitlikleri dikkate alınmıştır. Bu kriterler belirlenirken, çalışmanın yöntemine uyum göstermesi ön planda bulundurulmuş ve çalışmanın örneklemeleri olan, *JFK Reloaded*, *We Are Chicago* ve *Project Syria* oyunları üzerinde incelenebilir olmaları öncelikte tutulmuştur.

3.3.1. Oyunlaştırma

-	Eğlenceli bir fiil olarak girdinin alıcıya verilmesi/tasarımlama (Dan Dixon)
-	Sezgisel olarak ilerleme (Dan Dixon)
-	Arzu edilebilir deneyim olma (Dan Dixon)
-	Katlanılabilir süreç (Dan Dixon)
-	Veriler aracılığıyla motivasyon arttırmak (Rajat Paharia)
-	Çeşitli ödüllendirmelerle gönüllü katılımı arttırma (Rajat Paharia)

3.3.2. Oyun Mekanikleri

-	Puan
-	Aşama
-	Görev
-	Rozet
-	Sıralama
-	Açılabilirler
-	Etkinlik Akışı
-	Bildirimler
-	Test
-	Görsel İlerleme

3.3.3. Oyun Dinamikleri

-	Rekabet
-	İş Birliği
-	Topluluk
-	Koleksiyon
-	Başarım
-	Sürpriz
-	Duygusal İlerleme
-	Keşif

(Oyun mekanikleri ve Oyun dinamikleri çalışması Rajat Paharia'ya aittir.)

3.3.4. Açık Dünya

- Açık dünya bir özgür keşif halidir (John Harris)

- Oyunun mekaniği ya da hikâye örgüsü kullanıcıyı, bir çizgide gitmeye zorlamamalıdır (John Harris)
- Açık dünya çözülmeye hazır bir labirent olmalıdır (John Harris)
- Aynı açık dünya oyunda her bir oyuncunun yaşayacağı deneyim biricik olmalıdır (John Harris)
- Elektronik bir oyun olmalıdır
- Kullanıcının özgürce dolaşabilmelidir
- Açık bir mekân manzarasına sahip olmalıdır
- Devasa bir dünya olmalıdır
- Tam ölçekli olmalıdır
- Deneyimlenme yürüyerek yapılabilmelidir
- Gerçek zamanlı olmalıdır
- 3 boyutlu grafiklere sahip olmalıdır (Gamicus)

3.4. Varsayımlar, Kodlar ve Değişkenler

Çalışmanın seçilen örnekleri üzerinde belirli varsayımlar bulunmaktadır. Bu varsayımlar, örnekler seçilirken, bu örneklerin dijital oyun olmasına dikkat edildiğinden, genel çerçevede, oyun, oyunlaştırma ve dijital hikâye anlatımı konularında olmasına dikkat edilmiştir.

1. Seçilen örnekler olan, *JFK Reloaded*, *We Are Chicago* ve *Project Syria* birer dijital oyundur.
2. Genel hikâye anlatımları, kullanıcının keşfetme deneyimi üzerine kuruludur.
3. Her üç örnekte de kullanıcı müdahalesi olmadıkça hikâye başlamaz ve ilerlemez.
4. Kullanıcılar, kendilerine ait biricik deneyim oluşturabilme şansına sahiptirler.
5. Bir belgesel hikâye, dijital yeniden yaratım teknikleri ile anlatılabilir.
6. Dijital yeniden yaratım ve dijital temsil kullanıcının, hikâyenin gerçekliğinden kopmasına sebep olmaz.

Belirlenen varsayımlar, çalışmanın seçilen örneklemi inceleniyorken göz önünde bulundurulacak ve Elde Edilen Verilerin Değerlendirilmesi başlığında geçerlilikleri tartışılacaktır.

Çalışma kapsamında bulunan kodlar ise, çalışmanın öncesinde, tezin evrenini oluşturan ve çalışma sırasında ortaya çıkan verilerin bir araya gelmesiyle ortaya çıkmıştır. Genel kodlama yöntemi ile listelenen kodlar, çalışmanın kuramsal tartışmalarında ve örneklem incelemelerinde karşılaşılmaktadır.

- Yeni Medya
- Dijitalleşme
- Etkileşim
- İnsan-Bilgisayar Etkileşimi
- Deneyim
- İzleyici/Kullanıcı
- Oyun
- Oyunlaştırma
- Dijital Hikâye Anlatımı
- Gerçeklik/Sanal Gerçeklik
- Simülasyon
- Keşif
- Yeniden Yaratım
- Kişisel

Bu çalışma hazırlanıyor ve örnekleri inceleniyorken karşılaşılan kodlardır.

Çalışma içerisinde seçilen örneklem için birden fazla değişken bulunma ihtimali vardır. Bu değişkenlerin varlık sebebi, analiz için belirlenen örneklem daha önce incelenmemiş olması, tezin hazırlanmasına kılavuz olabilecek bir nitelikte geçmiş bir araştırma bulunmaması ve örneklerin alışılmış dışı bir yöntemle incelenmesi olarak gösterilebilir.

- Analiz için seçilen örnekler, türlerinin en iyi örnekleri olmayabilir.
- Analiz sırasında bir veya daha fazla örnek, tamamen belgesel ya da tamamen dijital oyun özellikleri gösterebilir.

- Çalışmanın örnekleri, tezin birinci ve ikinci kısımlarında tartışılan temellere hizmet edemeyebilir.
- Örnekler birbirinden farklı platformlarda ve teknolojiye üretilmiş olabilir.
- Örnekler birbirinden farklı platformlarda ve teknolojiye deneyimleniyor olabilir.
- Örneklerin her biri, analiz için belirlenen kriterlere uymuyor olabilir.
- Örnekler analiz sonrasında varsayımlarla uyumsuzluk gösterebilir.

Tezin örneklemi deneyimlenip, analiz edilmeden önce bu varsayımlar, kodlar ve değişkenler göz önünde bulundurulacak ve bu veriler ışığında örneklem değerlendirilecektir. Sonuç bölümüne varıldığında ise, tüm bu elde edilen veriler nihayetinde bulgular değerlendirilecek ve genel kanıya varılacaktır.

3.5. Çalışmanın Evreni ve Örneklemi

Çalışmanın örneklemi öncelikle, bilgisayar oyunu türü gerekliliklerine uygun ve belgesel anlatı yapısına sahip olacak şekilde üretilmiş, etkileşimli olan ve “Docu-Game” olarak adlandırılmış tasarımlar içerisinde kullanılan, dijital oyun/filmleri kapsamaktadır. Bu Docu-Game ürünler zaman zaman sanal gerçeklik cihazlarıyla uyumlu çalışacak şekilde üretilmiş olsa da genel olarak bir bilgisayar ekranının fare/klavye ikilisiyle komut verilerek deneyimlenen tasarımlardır.

Açık Dünya Oyun; Açık Dünya, kelimelerin de birleşiminden de anlaşılabileceği üzere, hikâye ve keşif yönünden sunumu açık ve kullanıcı kontrolünde olan bir yapıdır. Oyun Mekanikleri ve Dinamiklerinden, Görsel ve Duygusal ilerlemenin, çokluğu ve orijinal çeşitliliği, bir oyunun sahip olduğu açık dünyalık özelliklerini besler ve geliştirir. Doğru bir Açık Dünya Oyun, Oyun Dinamik ve Mekaniklerinden tümüne ya da büyük çoğunluğuna sahip olmalıdır. Tekrarın ve sınırın en az olduğu tasarımlar, açık dünya olma özelliği yüksek tasarımlardır. Açık Dünya Oyunu, John Harris; bir oyuncunun büyük bir dünyayı istediği gibi keşfetmekte özgür olduğu keşif oyunu olarak tanımlar. Harris, tüm açık dünya oyun (ve tasarımların) ortak paydasının, kullanıcıyı, (sürekli ve uzun bir şekilde) yeni ve ilginç alanlar araması

için serbest bırakması ve bunu yapıyorken, oyuncuyu çizgisel olan bir hikâyeyi takip etmek zorunda bırakmaması olduğunu düşünmüştür.

Bu çalışmada, Docu-Game'in ne olduğunu deneyimlemek ve anlamak için üç farklı örneklem seçilmiştir. Bunlar ilk Docu-Game olarak kabul edilen *JFK Reloaded*, belgesel öğelerden yola çıkılarak, kurgusal bir evrende inşa edilen *We Are Chicago* ve sanal gerçeklik Docu-Game örneği olan *Project Syria* film-oyunlarıdır.

- ***JFK Reloaded:*** Suikast sonucu öldürülen eski Amerikan Başkanı John Kennedy'nin ölüm anını konu alan film-oyundur. Yapımcılar oyuna “tarihsel simülasyon” tanımlamasını yaparlar. 2004 yılında yayınlanan oyunda, oyuncunun amacı Kennedy'nin katili Lee Harley Oswald olarak Eski Başkanı öldürmektir. Traffic Games tarafından üretilen film-oyun, birincil kişi türünde oynanan bir çevrimdışı tek kişilik oyundur.
- ***We Are Chicago:*** Culture Shock Entertainment tarafından tamamen dijital animasyon türünde üretilmiş bir film-oyundur. Oyunu, Docu-Game türüne yaklaştıran özelliği ise, oyunun hikâye yazarı Tony Thorton'un, oyun senaryosunu gerçek kişilerle yaptığı röportajların üzerine kurmasıdır. Bu röportajların toplamı Cindy Miller tarafından sanal bir Chicago şehrinde dizayn edilmiş ve Michael Block tarafından programlanmıştır. Oyunun türü gerçek hikâyeleri kullanan birincil kişi anlatı-odaklı macera oyunu olarak tanımlanmıştır. Oyun 2017 yılında satışa sunulmuştur.
- ***Project Syria:*** Bu sanal gerçeklik film-oyunu Nonny De La Penna tarafından kaydedilen röportaj ve görüntüler ile oluşturulmuştur. Oyunun yapımcıları ürünü, sürükleyici gazetecilik deneyimi olarak tanımlarlar. Dünya Ekonomik forumu yetkisi altında Güney Kaliforniya Sinema Sanatları Üniversitesinde Emblematic Group tarafından üretilen VR Docu-Game savaş sonrası Suriyesinde çocukların hikayelerini merkezine alır. Tek oyunculu VR türünde deneyimlenen film-oyun 2013 yılında ücretsiz olarak kullanıcıya sunulmuştur.

3.6. Oyunlaştırılmış İnteraktif Belgesel Olarak “Açık Dünya”nın Deneyimlenmesinin Analizi

OYUNLAŞTIRMA	<i>JFK Reloaded</i>	<i>We Are Chicago</i>	<i>Project Syria</i>
Eğlenceli bir fiil olarak girdinin alıcıya verilmesi / tasarımı	Var	Var	Var
Sezgisel olarak ilerleme	Var	Var	Yok
Arzu edilebilir deneyim olma	Var	Var	Var
Katlanılabilir süreç	Var	Var	Var
Veriler aracılığıyla motivasyon arttırmak	Var	Var	Var
Çeşitli ödüllendirmelerle gönüllü katılımı artırma	Yok	Var	Yok

OYUN MEKANİKLERİ	<i>JFK Reloaded</i>	<i>We Are Chicago</i>	<i>Project Syria</i>
Puan	Yok	Yok	Yok
Aşama	Var	Var	Var
Görev	Var	Var	Yok
Rozet	Yok	Yok	Yok
Sıralama	Yok	Yok	Yok
Açılabilirler	Var	Var	Yok
Etkinlik Akışı	Yok	Yok	Yok
Bildirimler	Yok	Var	Yok
Test	Yok	Yok	Yok
Görsel İlerleme	Var	Var	Var

OYUN DİNAMİKLERİ	<i>JFK Reloaded</i>	<i>We Are Chicago</i>	<i>Project Syria</i>
Rekabet	Var	Yok	Yok
İş Birliği	Yok	Yok	Yok
Topluluk	Var	Var	Var
Koleksiyon	Yok	Yok	Yok
Başarım	Var	Var	Yok
Sürpriz	Var	Var	Var
Duygusal İlerleme	Var	Var	Var
Keşif	Yok	Var	Var

AÇIK DÜNYA	<i>JFK Reloaded</i>	<i>We Are Chicago</i>	<i>Project Syria</i>
Özgür Keşif Hali	Yok	Var	Var
Çizgisel Olmamak	Var	Var	Yok
Çözülmeye Hazır Bir Labirent Olmak	Var	Var	Yok
Deneyimin Biricik Olması	Var	Var	Var
Elektronik Bir Oyun Olmak	Var	Var	Var
Kullanıcının Özgür Dolaşımı	Yok	Var	Yok
Açık Mekân Olmak	Yok	Var	Var
Devasa Bir Dünyaya Sahip Olmak	Yok	Var	Yok

Tam Ölçeklilik	Var	Var	Var
Yürüyerek Deneyimleme	Yok	Var	Yok
Gerçek Zamanlılık	Yok	Var	Yok
3 Boyutlu Grafiklere Sahip Olmak	Var	Var	Var

3.7. Elde Edilen Verilerin Değerlendirmesi

Bir müze gezmek, etkileşimli belgesel deneyimlemeye benzer. İnsanın müze içerisinde gözlemleyip etkileşim kurduğu tarihi belge ve buluntular ile kurduğu etkileşim ve bir müzeyi keşfediyorken kişinin oluşturduğu hikâye, interaktif belgesele benzerlik gösterir. Müze, bir tarihi, belgesel ile anlatır. *JFK Reloaded* Docu-game’inde ise tarih, bir dijital oyun olarak anlatılmıştır. Oyunun üreticileri bu ürüne “tarihsel simülasyon” adını vermiştir. Türünün ilk örneği olan *JFK Reloaded*, tüm yapısı ile bir Açık dünya Docu-game olmasa da birçok yönden açık dünya dijital belge oyunu olma özelliklerini karşılamaktadır.

3.7.1. *JFK Reloaded*

Etkileşimli belge oyunu *JFK Reloaded*, bu çalışma kapsamında sınırları altı unsur olarak belirlenen oyunlaştırma kriterlerinden beşini kullanıcısına sunup birini sunamamaktadır. Bir etkileşimli belge oyunu kullanıcısı *JFK Reloaded*’i deneyimliyorken oyun kullanıcıya; eğlenceli bir fiil olarak girdinin alıcıya verilmesi/tasarımlama özelliğini sunmaktadır. Burada tasarımı, oyun içerisindeki John Kennedy’nin suikastının, kullanıcıya suikastçının gözünden verilmesidir. Eğlence tanımı böylesi durumlarda sübjektif bir hâl almaktadır. *JFK Reloaded* hikâyesi itibariyle ciddi bir konuya değinen ciddi bir oyundur. Oyunun ve oyunda karşılaşılan verilerin görsel temsilleri sıralı olarak ayrıca gösterilmiştir.



Görsel 16: JFK Reloaded Açılış Ekranı

Kullanıcı oyunu ilk açtığında **Görsel 16**'da verilen ekran ile karşılaşır. Burada oyun, kullanıcıya oyun evrenini ve görevlerini tanıtmaktadır.

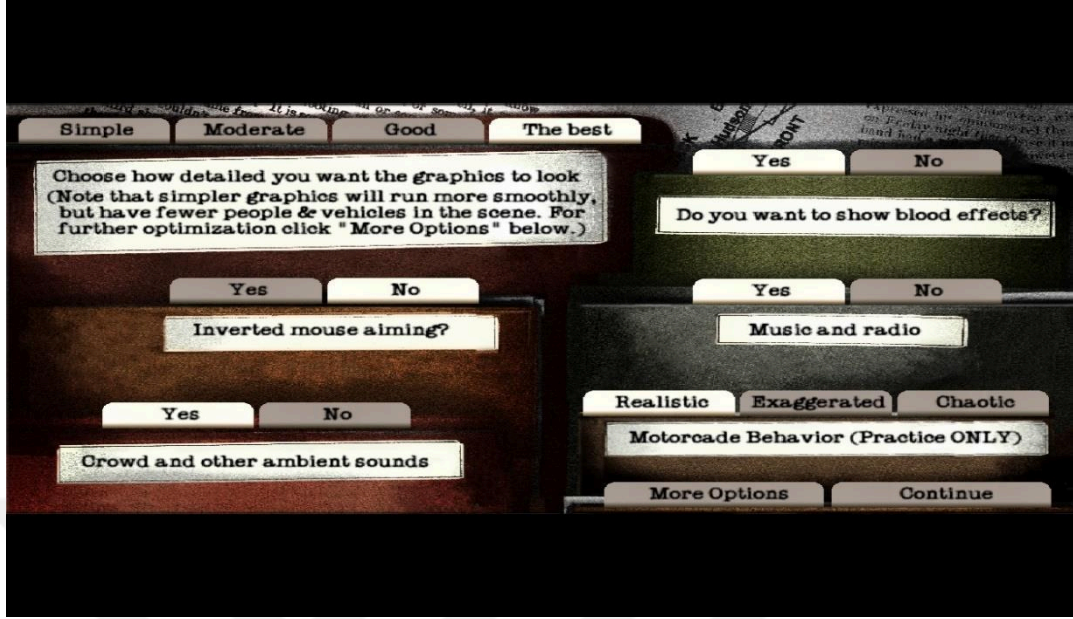
Bunun yanında sezgisel olarak ilerleme özelliği oyun içerisinde mevcuttur. Kullanıcı, ürünü deneyimliyorken hikâyesini tarihte yaşandığı gibi tekrar etmek zorunda değildir. Ayrıca ürün, arzu edilebilir bir deneyim olmayı da başarabilmektedir. Kullanıcı zevkine bağlı olan bu özellik, oyunun temel aldığı hikâyeyi merak eden deneyimleyiciler için arzu edilebilir haldedir. Oyunun katlanılabilir bir süresi bulunmaktadır. Tarihte gerçekleşmiş olan Kennedy suikastının hemen öncesinde başlayan oyun, eylem gerçekleştikten sonra hikâye olarak sona ermektedir.



Görsel 17: JFK Reloaded Ana Sayfası

Tanıtım ve yardım ekranını geçen kullanıcı **Görsel 17**'de gösterilen ekranda oyuna başlama, oyunun internet sitesini ziyaret etme, ayarlar, yardım ve oyundan çıkma seçenekleri ile karşılaşmaktadır.

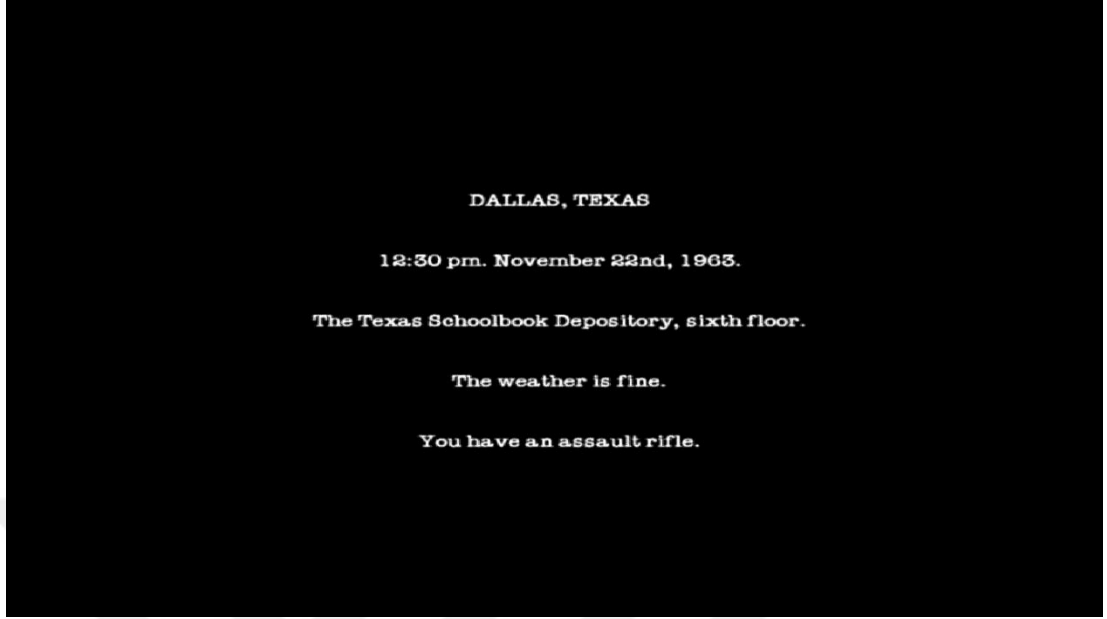
Oyunda veriler aracılığı ile motivasyonu arttırmaktadır. Evren tasarımı bulanan halk ve güvenlik güçleri, olayın gerçekleştiği gerçek mekânın dijital yeniden yaratımı oyunun enstantanesini güçlendirici konumdadır. *JFK Reloaded* belge oyunun karşılamadığı tek oyunlaştırma unsuru ise; çeşitli ödüllendirmeler ile gönüllü katılımı arttırmadır. Oyunun ne hikâye yönünden ne de tasarım yönünden bir ödül/ceza sistemi bulunmamaktadır.



Görsel 18: JFK Reloaded Ayarlar Ekranı

Ayarlar ekranına yönlendiğinde kullanıcı, oyunun grafiklerini değiştirebilmekte, kan efektlerini açıp kapatabilmekte, müzik, radyo, halk ve ambiyans seslerini açıp kapatabilmekte, Kennedy konvoyunun davranış tarzını seçebilmektedir.

Oyun mekanikleri ve oyun dinamikleri yönünden değerlendirildiğinde *JFK Reloaded* docu-game'inde evrenine ve anlatısına uygun verilerle karşılaşmak mümkündür. Üretimindeki temel gayesi tarihi bir suça, suç işleyici gözünden tanıklık ettirmek olan *JFK Reloaded* birden fazla oyun dinamiği ve mekaniğini karşılamamaktadır.



Görsel 19: *JFK Reloaded* Oyun Girişi

Öldür seçeneğini işaretleyen kullanıcı, oyun tarafından mekân, zaman, hava durumu ve kullanacağı Lee Oswald karakterinin sahip olduğu silah hakkında bilgilendirilir.



Görsel 20: *JFK Reloaded* İlk Kontak

Oyun mekaniklerinden sadece; Aşama, görev, açılabilirler ve görsel ilerleme özelliklerini karşılayan *JFK Reloaded*, kullanıcıya deneyimlendirmek istediği, John Kennedy karakterini tarihte yaşandığı gibi Lee Oswald tarafından öldürtme

durumunu yařatmak iin de bu karřıladıđı mekaniklerle yetinebilmektedir. Bu esnada *JFK Reloaded* oyunu ierisinde oyun mekaniklerinden; Puan, rozet, sıralama, etkinlik akıřı, bildirimler ve test zelliklerini bulundurmamaktadır.



Grsel 21: *JFK Reloaded* Konvoya Bakıř

Oyun dinamiklerinde ise zellikleri karřılama ynnden dengeli bir paylařım gzlemlenmektedir. Rekabet, topluluk, bařarım, srpriz, duygusal ilerleme *JFK Reloaded* oyununu sahip olduđu oyun dinamikleri iken; İř birliđi, koleksiyon ve keřif dinamikleri oyunda karřılařılmamaktadır.



Grsel 22: *JFK Reloaded* Kennedy Suikastı

JFK Reloaded içinde bulunan oyun mekaniklerinden aşama, oyunun bir hikâye ilerlemesi olduğunu, görev, oyunun kullanıcıya yapılması gereken bir ödev atadığını, açılabilirler, oyun hikâyesini değiştirip geliştirebilecek yan unsurlar olduğunu ve görsel ilerleme ise oyunun bir grafik yapısı üzerinde devam eden bir anlatısı olduğunu gösterir. Oyun dinamiklerinde ise, rekabet, oyuncuların tamamlanması gereken bir görev üzerinde odaklanmasının, topluluk, oyuncuların oyun dışında (örneğin bir internet forumu oluşturarak) oyun içi hakkında fikir alışverişi yapmalarının, başarımlar, verilen görevlerin tamamlanması halinde bir hikâye sonuna ulaşabilmelerinin, sürpriz, oyuncuların ön görmedikleri durumların gerçekleşebileceğinin ve duygusal ilerleme ise bir hikâye akışının mümkün olduğunu gösterir.



Görsel 23: *JFK Reloaded* Konvoyun Uzaklaşması

Açık Dünya olma özellikleri *JFK Reloaded* belge oyununda tamamen karşılanmamaktadır. Oyun hem tasarım hem hikâye yönünden çizgisel olmamak, çözülmeye hazır bir labirent olmak, deneyimin biricik olması, elektronik oyun olmak, tam ölçeklilik ve üç boyutlu grafiklere sahip olmak özellikleri ile açık dünya olmayı karşılarken, yapısında; özgür keşif hâli, kullanıcının özgür dolaşımı, açık mekân olmak, devasa bir dünyaya sahip olmak, yürüyerek deneyimleme ve gerçek zamanlılık özelliklerini bulundurmamaktadır.



Görsel 24: JFK Reloaded Kaos Hali

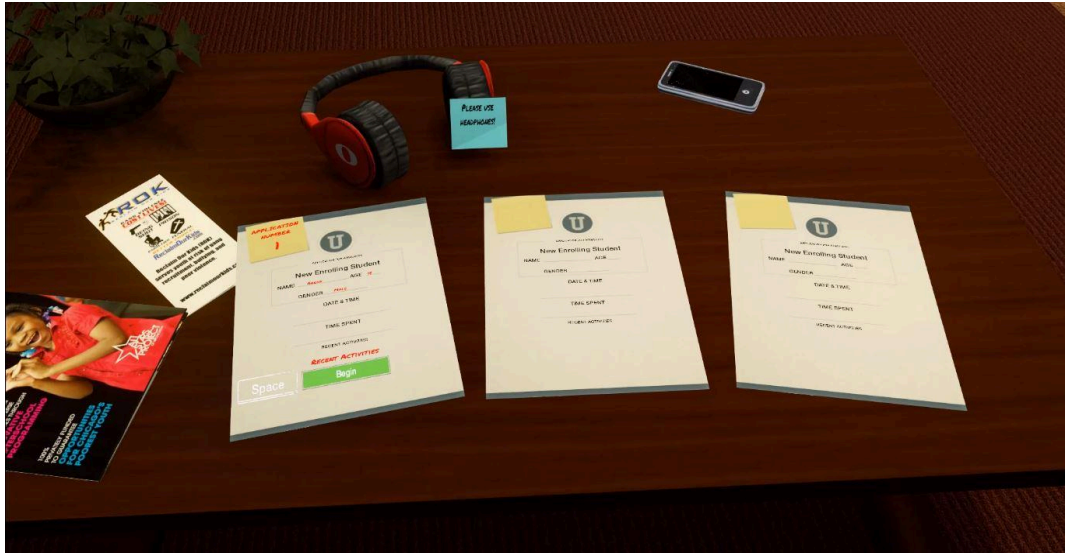
Birbirini takip eden sıra ile **Görsel 20, 21, 22, 23 ve 24**'te John Kennedy ile kullanıcı arasında kontak gerçekleşmekte ve oyunu burada konvoya ateş açmayı, halka ateş açmayı, Kennedy ya da yanındakilere ateş açmayı veya ateş etmemeyi seçebilmektedir. Kullanıcının suikastı gerçekleştirmeyi seçmesi halinde ve bunu başarması durumunda Kennedy ölmekte ve konvoy uzaklaşmaktadır. Bunun ardından halk arasında kaos durumu söz konusu olur.

Oyunda, açık dünya özelliklerinden çizgisel olmamak, kullanıcının tek bir hikâye örgüsüne bağlı kalmadan oynanabildiğini, çözülmeye hazır bir labirent olmak, oyunu deneyimlemeye başladığınız andan itibaren (ve tekrar eden her seferde) yeni unsurlarla karşılaşılabileceğini, deneyimin biricik olması, her oyuncunun ve her oynama seferinin yeni bir hikâye yaratabileceğini, elektronik oyun olmak, oyunun bir bilgisayar üzerinde deneyimlendiğini, tam ölçeklilik, oyun hikâyesinin geçtiği durum ve mekânın gerçekçi olarak oyuna aktarıldığını ve üç boyutlu grafiklere sahip olmak, oyunun görsel bir derinliği olduğunu göstermektedir.

Oyunlaştırma, oyun mekanikleri, oyun dinamikleri ve açık dünya unsurları üzerinden incelendiğinde *JFK Reloaded* belge oyunun, oyunlaştırılmış bir hikâye olduğunu, oyun mekanik ve dinamiklerini yeterli şekilde karşıladığını ve kısmen açık dünya bir yapıya sahip olduğunu söylemek mümkün olacaktır.

3.7.2. *We Are Chicago*

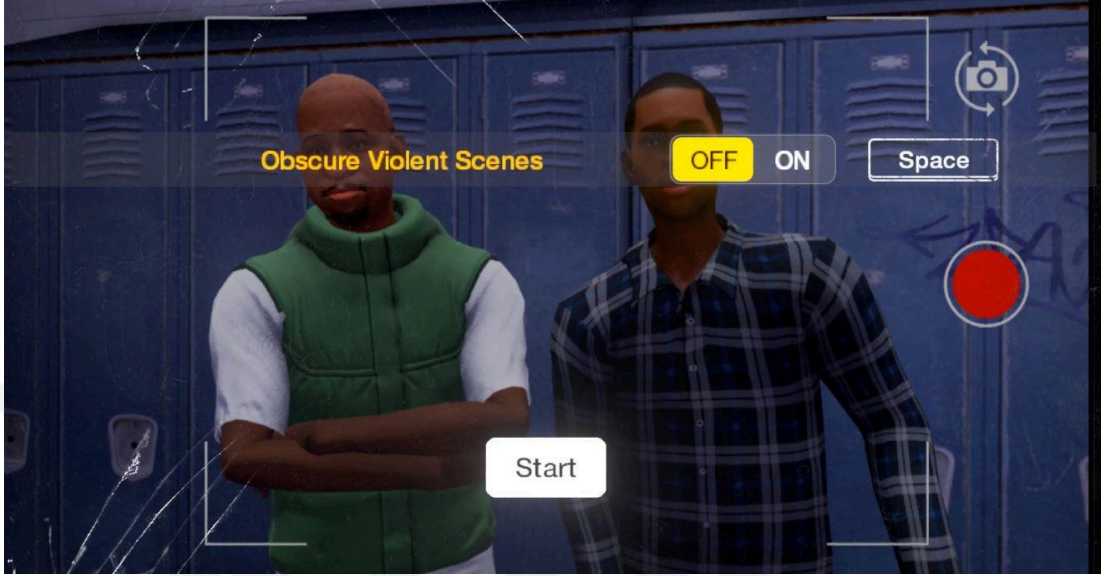
We Are Chicago belge oyunu *JFK Reloaded* belge oyununa kıyasla daha fazla kriteri karşılayan bir yapıya sahiptir. Bunun nedenleri düşünüldüğünde, yapıldığı dönemler ve teknolojik imkanların farkı ayrıca tasarımcıların anlatı ve anlatılmak istenen hikâyenin evren genişliği mevcut farka etki eden sebepler olarak söylenebilir. *JFK Reloaded*, 2004 yılında üretilmişken, *We Are Chicago*, 2017 yılında tamamlanıp kullanıcıya sunulmuştur. Ayrıca, *JFK Reloaded* konu olarak sadece John Kennedy'nin suikastine değinirken, *We Are Chicago* oyunu, Amerika Birleşik Devletleri, İllinois Eyaletinde bulunan Chicago şehrindeki eğitim sistemi, gangsterlik olayları ve bir ailenin yapısını konu almıştır.



Görsel 25: *We Are Chicago* Giriş Ekranı

Giriş ekranında *We Are Chicago* kullanıcıdan bir oyuna başlangıç dosyası seçmesini ister ve kulaklık takmasını tavsiye eder. Oyuncu giriş dosyasını seçtikten

sonra masa üzerinde bulunan telefona yönlendirilir ve bu telefon ekranı şiddet ayarlarının olduğu ekrana gider ve seçim yapıldıktan sonra oynama işi başlar.



Görsel 26: *We Are Chicago* Açılış Ekranı

We Are Chicago belge oyunu oyunlaştırma kriterlerini tamamen karşılar. Oyun, hikâyesi ve tasarımı ile, eğlenceli bir fiil olarak girdinin alıcıya verilmesi/tasarımlama, sezgisel olarak ilerleme, arzu edilebilir deneyim olmak, katlanılabilir süreç, veriler aracılığı ile motivasyonu arttırma, çeşitli ödüllendirmeler ile katılımı arttırma unsurlarının tümü mevcuttur.

Chicago’da yaşanan gangsterlik olaylarının bir dijital oyun olarak tasarlanması, kullanıcının tek bir hikâyeye bağlı kalmak zorunda olmayışı, bu gangster olaylarının bir ailenin büyük erkek çocuğu gözünden anlatılması, oyun süresinin yapılan seçimlere bağlı olarak iki saatlik bir anlatı süresine sahip olması, birden fazla mekan ve karakter tasarımının oyun içinde bulunması ve yapay zeka karakterler ile ilişkilerin pozitif kurulması durumunda olumlu sonuçlar alabilme ihtimali, *We Are Chicago* belge oyununun, oyunlaştırılmış bir yapıya sahip olduğunu gösterir.



Görsel 27: *We Are Chicago* İlk Etkileşim



Görsel 28: *We Are Chicago* Seçim Yapmak

Oyuncunun yapay zekâ ile etkileşime girdiği ve aldığı karşılıklara reaksiyon verebildiği çoktan seçmeli hikâye anlatıcılığı sistemi **Görseller 27** ve **28**'de gösterilmiştir.

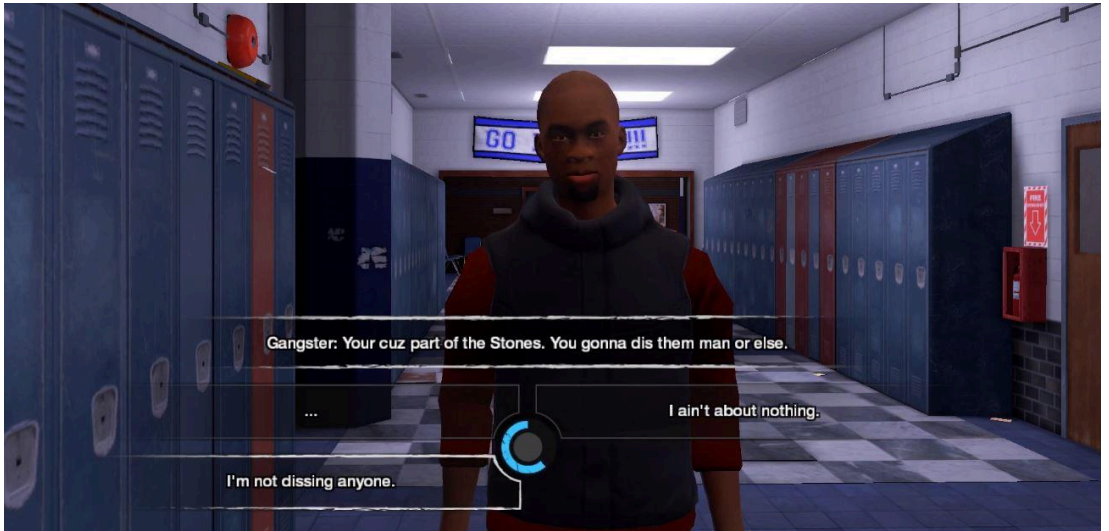
We Are Chicago belge oyunu, oyun dinamikleri ve oyun mekanikleri yönünden, bir oyunu çevrimiçi olmaya götüren kriterler hariç tümünü karşılamaktadır. *We Are Chicago* yapısında oyun mekaniklerinden, aşama, görev, açılabilirler ve görsel ilerleme unsurlarına sahipken, puan, rozet, sıralama, etkinlik

akışı, bildirimler, test gibi çevrimiçi oyunlarda bulunan özelliklere sahip değildir. Görsel ilerleme yolu ile deneyimlenen *We Are Chicago*, verilen hikâyeyi tamamlama görevi, kılçık anlatı yöntemi ile ilerletilerek aşamaları kat edilir. *We Are Chicago*, Steam oyun sistemi üzerinden deneyimlendiğinden, kullanıcının yaptığı fiillere bağlı olarak ona çeşitli açılabilirler sunar.



Görsel 29: *We Are Chicago* Etkileşimin Sonuçları

Kullanıcı tarafından verilen yanıt ve karşılıklar, yapay zekâ tarafından idare edilen karakterlerce hatırlanır.

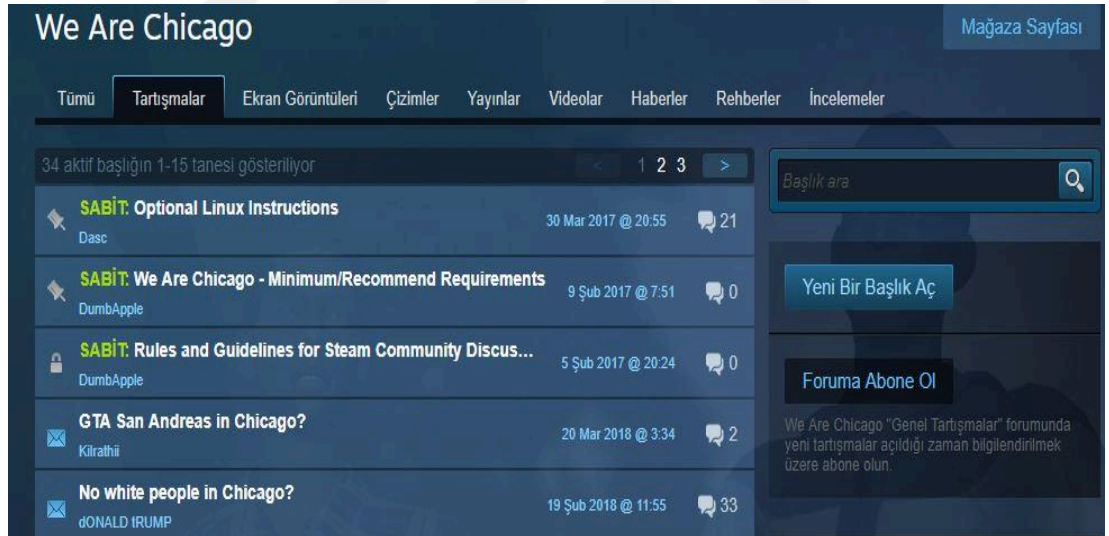


Görsel 30: *We Are Chicago* Sessizlik Hâli

Aynı zamanda kullanıcılar, soru yapısına ve inşa ettikleri ilişkilere bağlı olarak, iletilen sorulara yanıt vermeme hakkına da sahiptir. Bu durumda hikâye, bilgisayar tarafından tasarlanan sonuçlara göre ilerlemektedir.

Söz konusu belge oyun, oyun dinamiklerinden ise; Topluluk, sürpriz, duygusal ilerleme ve keşif kriterlerini yapısında bulundurur. *We Are Chicago*'nın yapısında bulundurmadığı oyun dinamikleri; Rekabet, başarımlar, iş birliği, koleksiyon özellikleridir. Yine bu özellikler bir çevrimiçi oyunda bulunduğundan ve *We Are Chicago* çevrimiçi bir oyun olmadığından bu kriterlere rastlanmaz.

Oyun, internet sitesi aracılığıyla erişilebilen bir çevrimiçi platforma sahiptir. Bu oyuncuların kendi arasında bir topluluk oluşturmasını sağlar. Aynı zamanda çalıştığı Steam platformu üzerinde de bir topluluk yapısı bulunur.



Görsel 31: *We Are Chicago* Topluluk Merkezi

We Are Chicago belge oyununda hikâye temelinin, oyunun yazarı ve yapımcıları tarafından, Chicago'da yaşayan insanlardan alınan röportaj ve görsellere dayandığı belirtilir. Oyunda duygusal ilerleme unsuru kullanıcı tarafından, karakterler ile kurulan ilişkiler üzerinden ilerlerken, aynı zamanda hikâye yapısında kullanıcıya sunacağı sürprizler barındırır.



Görsel 32: *We Are Chicago* Dış Dünya Görünümü

Kullanıcının hem çizgisel olarak hem de çizgisel olmayan şekilde deneyimlediği oyunda, çoktan seçmeli diyaloglar ile yapay zekâ karakter ile olumlu veya olumsuz ilişkiler kurma şansı bulunur.



Görsel 33: *We Are Chicago* Sürpriz Unsuru

Kullanıcının kurduğu bu ilişkiler hikâye içerisinde beklemediği gibi ilerleyerek, kullanıcıya çeşitli sürprizler sunmaktadır. Bu durum aynı zamanda oyunun duygusal ilerleme unsuruna da katkıda bulunur. Keşif kriteri ise oyunun

çizgisel olmayan anlarında gözlemlenir. Oyun dinamiği olduğu kadar bir açık dünya kriteri olan keşif oyunun yapısında mevcuttur.

We Are Chicago, kullanıcının özgür dolaşımı dışında tüm açık dünya unsurlarını yapısında bulundurur. Oyunda, kullanıcının bazı hikâye akışlarında ve diyaloglarda görsel yönden çizgisel olmaya bağlı olması bu özgür dolaşımı engeller haldedir. Fakat kullanıcı çizgisel olmayan anlarda özgür keşif halini, çizgisel olmayan bir şekilde gerçekleştirebilir.



Görsel 34: *We Are Chicago* Keşif Hali

Kullanıcı burada etrafında yaşanan olaylara müdahale edebilir ya da sadece bunlara şahit olmayı seçebilir. Bu yönüyle aynı zamanda hikâye çözülmeye hazır bir labirenttir. Kimi kullanıcıların keşif hallerinde ya da çoktan seçmeli diyalog akışlarında yaptığı seçimler deneyimlerinin biricik olmasını sağlar. Bu keşif hâli, hem kapalı hem de açık mekanlarda oyuncuya sunulur. Bu mekanlar tam ölçeğe sahiptir. Mekânsal tasarım olarak Chicago şehrini seçen oyun, devasa bir dünyaya sahiptir üç boyutlu grafiklere sahip, elektronik bir oyundur ve yürüyerek deneyimlenebilir.



Görsel 35: *We Are Chicago* İç Mekân Keşfi

Hem iç hem de dış mekânların (çoğunlukla iç mekânların) kullanıcının istediği gibi keşfedilmesine izin veren *We Are Chicago*, kimi zaman oyuncuyu çizgisel olarak bir yönde ilerlemeye teşvik eder. Gerçek zaman döngüsünü ve hikâye devamlılığını sağlamak isteyen oyuncu, keşif hali sonlandıktan sonra, kendi isteğine bağlı olarak uyumayı seçer ve yeni günün başlamasını sağlar.



Görsel 36: *We Are Chicago* Gün Dönümü

Karşıladığı kriterler ile *We Are Chicago*, bir açık dünya ürünüdür. Bu açık dünya ürün, oyunlaştırılmış bir hikâye üzerine kurulmuştur ve yapısında çevrimdışı oyun mekaniklerini ve oyun dinamiklerini bulundurur.

3.7.3. *Project Syria*

Emblematic Group şirketi tarafından üretilip 2013 yılında kullanıcıya sunulan *Project Syria* oyunu, biçimsel olarak *JFK Reloaded* ve *We Are Chicagoya* kıyasla öne çıkan bir farka sahiptir. Bu fark oyunun sanal gerçeklik aparatları ile deneyimlenmesidir. Oyunda kullanıcılar sırasıyla, Suriye’de meydana gelen bir patlamaya ve ardından bir mülteci toplama kampına sanal gerçeklik ile şahit olmaktadır. Oyunun yaratıcısı Nonny De La Pena tarafından, “sürükleyici gazetecilik deneyimi” olarak adlandırılan oyun, hikâye akışı yönünden çizgisel olsa da, deneyimleme yönünden çizgisel olmayan bir yapıya sahiptir.

Project Syria oyunun hikâyesi çizgisel bir hikâyedir. Anlatılan olay Suriye’de bir meydana başlar. Kullanıcı burada şarkı söyleyen bir kızı ve etrafını keşfeder. Bu keşif sırasında bir patlama yaşanır ve oyun kullanıcıyı bir mülteci kampına götürür. Burada yemek sırasını gözlemleyen kullanıcı ardından yine oyun tarafından mülteci kampının merkezine gönderilir. Merkezde ateş etrafına toplanmış çocukları gözlemlerken, kullanıcının etrafında mülteci ve mülteci çadırı sayısı giderek artmaktadır. *Project Syria* oyununda çizgisel olmayan şey ise kullanıcının bu hikâyeyi istediği yerden ve açıdan gözleme şansına sahip olmasıdır.



Görsel 37: *Project Syria* Açılış Ekranı

Oyunlaştırma yönünden *Project Syria*, eğlenceli bir fiil olarak girdinin alıcıya vermesi özelliği karşılar. Burada eğlenceden kasıt, deneyimlenen bir olay dramatik olsa da, bunu bir oyun olarak sunduğundan gerçek olayların dijital olarak yeniden yaratımı ile örtüşmektedir. Katlanılabilir bir süre içerisinde sunulan oyun, hikâye yönünden sahip olduğu aksiyonları kullanarak, veriler aracılığı ile motivasyonu arttırmaktadır. Bu verilerden oluşan hikâyeye katılım gönüllü olduğundan, arzu edilebilir bir deneyim olabilir. *Project Syria* yapısında, sezgisel ilerleme ve çeşitli ödüllendirmelerle gönüllü katılı artırma unsurlarını bulundurmaz.



Görsel 38: *Project Syria* İlk Etkileşim

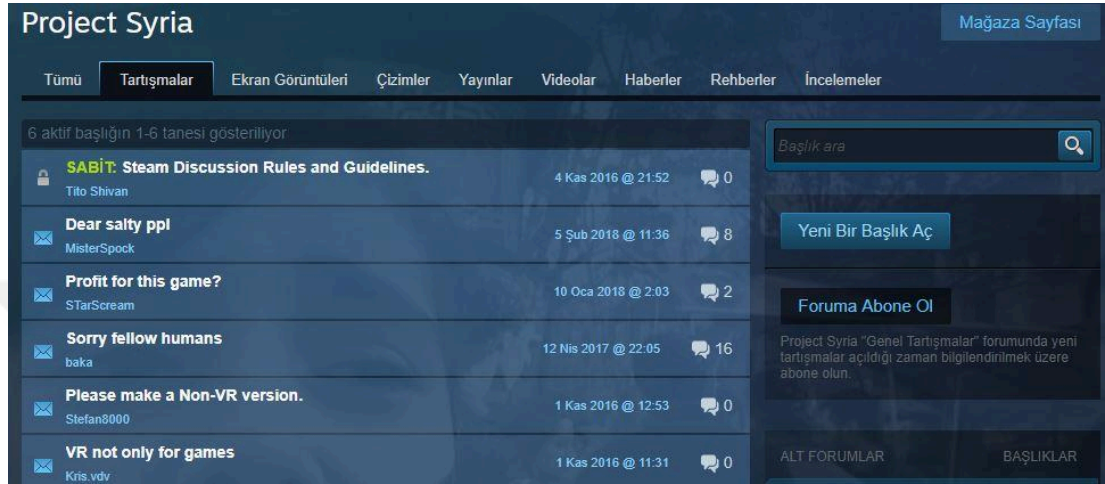
Oyun mekanikleri yönünden zayıf bir yapıya sahip olan *Project Syria*, çevrimiçi özellikleri yapısında bulundurmuyorken aynı zamanda çevrimdışı özelliklerin de bir kısmından mahrumdur. Oyun içerisinde sadece aşama ve görsel ilerleme özelliklerini bulundurur. Bu aşama sistemi oyun tarafından çizgisel olarak yönetilmektedir ve kullanıcı sanal gerçeklik ile görsel ilerlemesini sürdürür.



Görsel 39: *Project Syria* İlk Etkileşimin Ters Açısı

Oyunun hikâyesi ilerliyorken deneyimleyici VR aparatı ile istediği gibi, tasarlanan dünyaya şahit olabilmektedir. **Görsel 39**'da, **Görsel 38**'de görülen açının tam tersi verilmiştir.

Oyun dinamikleri yönünden, oyun mekaniklerine kıyasla daha donanımlı bir yapıya sahip olan *Project Syria*, dinamik yapısında; topluluk, sürpriz, duygusal ilerleme ve keşif özelliklerini barındırır.



Görsel 40: *Project Syria* Topluluk Ekranı

Project Syria oyunu, aracılığı ile çalıştığı Steam platformu üzerinde bir topluluk sayfasına sahiptir. Burada kullanıcılar fikirlerini paylaşarak birbirleriyle etkileşime girebilmektedirler. Aynı zamanda oyun kullanıcılarına, sürprizler de sunmaktadır. Hikâyeyi ilk defa deneyimleyen bir kullanıcı, ortalık sakin iken gerçekleşen patlama ile sürprize uğrar.



Görsel 41: *Project Syria* Sürpriz Unsuru

Bu patlama sonrasında, dünyayı keşfetmeye devam edebilen kullanıcı, görsel ilerlemesinin yanında patlama sonuçlara şahit olarak bir duygusal ilerleme de eklemektedir. Sanal gerçeklik ile gözlemlenen bu durum bir keşfin sonucudur.



Görsel 42: *Project Syria* Duygusal İlerleme

Bu patlama sonrasında oyun tarafından bir mülteci kampına yönlendirilen kullanıcı burada bir yemek kuyruğuna şahit olur.



Görsel 43: *Project Syria* Yemek Sırası

Açık dünya olmak yönünden dengeli ve yeterli donanımlara sahip olan *Project Syria* oyunu yapısında; özgür keşif hâli, deneyimin biricik olması, elektronik oyun olma, açık mekân olma, tam ölçeklilik ve üç boyutlu grafiklere sahip olma

unsurlarını bulundurur. Kullanıcısının yürüyerek özgür dolaşımına ve keşfine izin vermeyen oyun, kullandığı sanal gerçeklik donanım sayesinde bu durumu tamamen engellememektedir. Bu sebepten yapısında özgür dolaşımı bulundurmazken, özgür keşfi bulundurur.



Görsel 44: *Project Syria* Kamp İle Etkileşim

Mülteci kampı ile etkileşim içerisine girdiğinde bir çocuk grubu ile karşılaşan kullanıcı bu grubun etrafında çadır ve kişi sayısının giderek arttığına şahit olmaktadır. Üç boyutlu bir elektronik oyun olan *Project Syria* bu hikâye gelişimini şehirde ve kampta tam ölçekli açık bir mekânda sunar. Bu deneyimleme, her kullanıcı farklı açılardan oyunu keşfedeceğinden biricik bir deneyimdir.



Görsel 45: *Project Syria* Kampın Doluşu

Oyunlaştırma, oyun mekanikleri, oyun dinamikleri ve açık dünya olmak yönünden değerlendirildiğinde *Project Syria* oyunu, bir belge oyun olabilme özelliklerini göstermektedir. Oyunlaştırılmış bir hikâyeye sahip olan *Project Syria*'nın, oyun mekanik ve dinamikleri yönünden zayıf bir yapıya sahip olup, kısmen açık dünya olan bir oyun olsa da sanal gerçeklik deneyimlendirmesi ve gerçekçi hikâye anlatımı ile bir belge oyun olabileceğini söylemek mümkündür.

SONUÇ

Etkileşimli anlatının, geleneksel sinema izleyicisini yeni medya kullanıcısına dönüştürmekte önemli bir rol oynadığı gözlemlenmiştir. Geleneksel medya izleyicisi olan yeni medya kullanıcısı, analog olan verilerin dijital hâle dönüşmesi ile birlikte kendi deneyimsel anlayışını da değişime uğratabilmektedir. Bilgisayar, yazılım, veri tabanı, internet gibi kavramların insan kültüründe ve hayatında var olan yerinin genişlemesi ve dijital olan verilerin artması ile, kullanıcıların bu kavramları daha az kanıksayarak ve daha fazla ilişki kurarak tükettiğini düşünmek yanlış olmayacaktır.

Bahsi geçen bu dijital içerikler ve onu kapsayan kavramların insan hayatındaki yerinin daha iyi anlaşılabilmesi için bu tezin temeline dijital oyun kavramı yerleştirilmiştir. Dijital oyun, geçmişi bilgisayarın kendisi kadar eski olan bir oyun biçimidir. Fakat oyun kavramı ve yaklaşımı başlı başına insanın kendisi ile var olan bir kavramdır. Burada, dijital olan ve oyun olanın bir araya geldiği ortak nokta insan bilgisayar etkileşimi sonucunda ortaya çıkan etkileşim halidir. Bir kullanıcının, bir bilgisayarı donanımsal şekilde oluşturan, mouse, klavye, dokunmatik ekran gibi elektronik bağlantılar ile verdiği girdilerin, dijital bir çıktıya dönüşmesi hali bir oyun oynamadır. Fakat bu oyun oynamanın bir anlatısı bulunmamaktadır.

İnsan bilgisayar etkileşiminde ortaya çıkan oyun oynama halinin duygusal sonuçları olan bir fiile dönüşmesi için bu etkileşimin bir anlatı ya da hikâyeye temellendirilmesi gerekir. Bu anlatı ya da hikâye, kurgusal ya da belgesel bir yapıda kullanıcının karşısına çıkabilir. Hatta bazı durumlarda kurgusal olan ile belgesel olan karma bir hikâye ya da anlatıyı oluşturabilir. Docu-Game, yapısını oluşturan, belge ve oyun unsurları ile bu duruma en verimli şekilde içerik sunabilir ve hizmet edebilir yapıda bir etkileşimli belgesel alt türüdür.

Document (Belge) ve Game (Oyun) kavramlarının bir araya gelmesinden oluşan bu anlatının Ulusal kullanımı için, Belge-Oyun, Oyunsal, Belgesel Oyun, Film/Oyun, Oyun/Film, Oyunsal Film, Oyunlaştırılmış Belge, Oyunlaştırılmış Film

gibi isimlerin teklifini yapmak mümkündür. Bunun sebebi Uluslararası alanda Docu-Game olarak adlandırılan bu hikâye anlatım türünün üzerine Ulusal alanda bir akademik çalışma yapılmamış olması ve bir ürün üretilmemiş olmasıdır.

Bu tez hazırlanırken dijital olmak, etkileşim ve oyun kavramlarını daha iyi anlayabilmek için, gerçeklik ve sanal gerçeklik kavramları da ayrıca incelenmiştir. Gerçek anlayışının fazlasıyla sübjektif hallerde kendini gösterebildiği bir alan olan yeni medya ve yeni medyanın dijital platformlarında etkileşim ve oyun da aynı şekilde sübjektif, kullanıcı merkezli, kişiye özel olan, biricik ve her yeniden tekrarlandığından bir öncekinden farklı sonuç verebilen bir yapıya sahiptir. Yeni medyanın dijital ürün ve içeriklerinin, fiziksel olarak deneyimlenemeyen sayısal girdilerden oluşan veriler olduğu göz önünde bulundurulduğunda, yine yeni medyada kendine yer bulan dijital oyun ve etkileşimli belgeselin gerçekliklerinin sanal ve değişken olabileceği varsayılabilir.

Bu tezin araştırma süreci devam ediyorken, bir durumu, ürünü, işi oyun yapabilmenin yani oyunlaştırmanın yolları tespit edilmiş ve bu oyunlaştırma işlemlerinin uygulanabilmesi için gerekli olan oyun dinamik ve mekanikleri tespit edilip kaynaklar, tablolar ve açıklamalar halinde sisteme oturtulmuştur. Çalışmanın analiz edilecek örnekleri seçiliyorken de oyunun ya da oyunlaştırılmış ürünün ileri hali olduğu varsayılan açık dünya teorisi tartışılmıştır. Tüm bu veriler, tartışmalar ve bulgular sonucunda, açık dünyanın bir geniş keşif hali olduğu kanısına varılmış ve açık dünya olmanın belgesel oyun anlatılarına deneyimsel zenginlik özgürlük kattığı kanısına varılmıştır.

Bu çalışma kapsamında, tespit edilmeye çalışılan gerçeklere dayanan belgenin bir oyun olarak kullanıcıya sunulabilme ihtimali belirli örnekler üzerinden incelenerek analiz edilmiş ve belgesel anlatının yeni medya kullanıcılarına bir dijital oyun olarak sunulmuştur.

KAYNAKÇA

- Allbeck, Jan: “Serious Games” **GAIA**, 2010 (Çevrimiçi)
<https://cs.gmu.edu/~gaia/SeriousGames/index.html> ,
10.12.2018
- Apple: “Augmented Reality”, **Apple**, Amerika Birleşik Devleti, 2018, (Çevrimiçi)
<https://www.apple.com/tr/ios/augmented-reality/> ,
04.09.2018
- Atlus: “Trauma Center: Under The Knife”, Nintendo DS, Atlus, 2005 (Çevrimiçi)
http://traumacentergame.wikia.com/wiki/Trauma_Center:_Under_the_Knife , 10.12.2018
- Bayraktar, Erkan, v.d.: Sanal Gerçeklik ve Uygulama Alanları, **Akademik Bilişim**, Dumlupınar Üniversitesi, Kütahya, 2007
- Benzies, Leslie, v.d.: Grand Theft Auto, **Rockstar Games**, Amerika Birleşik Devletleri, 1997-2013 (Çevrimiçi)
<https://www.rockstargames.com/grandtheftauto/> ,
07.02.2019
- Bernard, Sheila C.: Documentary Storytelling: Creative Nonfiction On Screen, FOCAL PRESS, 2010
- Betton, Gerard: Sinema Tarihi “Başlangıçtan 1986’ya Kadar”, Çev. Şirin Tekeli, İletişim Yayınları, 1990
- Bunchball: “What are Game Mechanics?”, **Gamification 101: An Introduction to Game Dynamics**, Bunchball, t.y. (Çevrimiçi)
<https://www.bunchball.com/gamification/game-mechanics> , 03.12.2018
- BreakAway: “Pulse!!”, BreakAway Games, 2008 (Çevrimiçi)
<http://serious.gameclassification.com/EN/games/1017-Pulse/index.html> , 10.12.2018
- Castells, Arnau G.: Methods of Navigation and Interaction of an Interactive Documentary. **I-Docs Modalities (II)**, i-

- docs.org, 2012 (Çevrimiçi) <http://i-docs.org/2012/07/12/methods-of-navigation-and-interaction-of-an-interactive-documentary-i-docs-modalities-ii/> , 29.09.2018
- Cook, David A., v.d.: Edwin S. Porter (American Director), Britannica, 2018 (Çevrimiçi) <https://www.britannica.com/biography/Edwin-S-Porter> , 15.08.2018
- Crowley, Dennis, v.d.: “Foursquare”, New York, Amerika Birleşik Devletleri, 2009, (Çevrimiçi) www.foursquare.com , 10.12.2018
- Delannay, Damien, v.d.: “Compensation Of Geometrical Deformations For Watermark Extraction In Digital Cinema”, **Security and Watermarking of Multimedia Contents III**, Haz. Ping Wah Wong, Edward J. Delph, SPIE, 01.08.2001
- De La Pena, Nonny: Haberlerin Geleceği? Sanal Gerçeklik, Çev. Eren Gökçe, TEDWomen, 2015
- Dix, Alan, v.d.: Human-Computer Interaction, Prentice Hall, 2004
- Dixon, Dan, v.d.: Gamification: Toward a Definition, Kanada, 2011
- Djaouti, Damien, v.d.: “Classifying Serious Games: The G/P/S Model”, IRIT, University of Toulouse, Fransa, 2011
- Fandom: https://subnautica.fandom.com/wiki/Crater_Edge ,(Çevrimiçi) 05.03.2019
- Fandom: https://subnautica.fandom.com/wiki/Ghost_Leviathan ,(Çevrimiçi) 05.03.2019
- Gamicus: Open World Games (Çevrimiçi) https://gamicus.gamepedia.com/Open-world_video_games , 15.02.2019
- Gamipedia: Minecraft Dünyası (Çevrimiçi) https://minecraft.gamepedia.com/Minecraft_Wiki ,

20.02.2019

- Gastel, Adel: Gaza Confidential, France 24. (Çevrimiçi)
<http://webdoc.france24.com/Gaza-Confidential/#home>
, 13.11.2018
- Gaspard, John, v.d.: Dijital Film Yapımı, Çev. Gökçe Metin, Say Yayınları, 2014
- Greenwald, Will: “The Best VR (Virtual Reality) Headsets of 2018”, Reviews (Consumer Electronics), **PCMag**, 2018. (Çevrimiçi)
<https://www.pcmag.com/article/342537/the-best-virtual-reality-vr-headsets> , 09.10.2018
- Glynne, Andy: Belgeseller... Nasıl Yapılır, Nasıl Dağıtılır, Çev. Zeynep Mertoğlu Oğur – Nalan Işık Çeper, Kalkedon Yayıncılık, 2011
- Google: “Daydream VR”, Google, Amerika Birleşik Devletleri, 2017, (Çevrimiçi)
<https://vr.google.com/daydream/smartphonevr/>
, 11.10.2018
- Harris, John: Game Desing Essentials: 20 Open World Games, **Gamasutra**, 2007 (çevrimiçi)
http://www.gamasutra.com/view/feature/1902/game_design_essentials_20_open_.php , 06.02.2019
- HTC: HTC “Vive”, Tayvan, 2016 (Çevrimiçi)
<https://www.vive.com/us/product/vive-virtual-reality-system/> , 01.11.2018
- Huizinga, Johan: Homo Ludens Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme, Çev. Mehmet Ali Kılıçbay, Ayrıntı, 2006
- IGN: GTA 5 Wiki Guide, 2018 (çevrimiçi)
<https://www.ign.com/wikis/gta-5/Locations> , 08.02.2019
- i-docs.org: What is an “i-doc”? (Çevrimiçi) <http://i-docs.org/about-interactive-documentary-idocs/> ,

29.09.2018

- JFK Reloaded: Traffic Games, 2004
- Juul, Jesper: “Games Telling stories? -A brief note on games and narratives”, **Game Research, The International Journal of Computer**, 2001
- Karadağ, Nilüfer: “Matematikte Oyun Kuramı Minimaks Teoremi ve Nash Dengesi”, **Bilim ve Teknik**, TUBİTAK, 2004
- Kasson G, Elisabeth: Future Doc: Digital Storytelling, Virtual Reality and Gaming, Documentary Magazine, International Documentary Association, 2015
- Katti, Madhuri: Rashomon by Akira Kurosawa: A Tale of Human Perspective and Distorted Reality, The Fiendish, 2010 (Çevrimiçi) <http://thefiendish.com/2010/03/rashomon-by-akira-kurosawa-a-tale-of-human-perspectives-and-distorted-reality/> , 03.10.2018
- Künüçen, Hale H, v.d.: “Yeni Film Dili: “Amatör Video”, **Dijital Sinema (Kuramdan Tekniğe)**, Haz. Rıdvan Şentürk, İhsan Yayınları, 2016
- Lang, Ben: An Introduction to Positional Tracking and Degrees of Freedom, ROADTOVR, 2013 (Çevrimiçi) <https://www.roadtovr.com/introduction-positional-tracking-degrees-freedom-dof/> , 13.10.2018
- Le Huy, Robert: Pictorial Markers with Hidden Codes and Their Potential Applications, Tez, Department of Computer Science, Auckland University of Technology, 2018
- Lister, Martin, v.d.: New Media: A Critical Introduction Second Edition, Routledge, 2009
- Nintendo: “The Legend of Zelda: Ocarina of Time” Nintendo, 2011 (Çevrimiçi) <https://www.nintendo.com/games/detail/the-legend-of-zelda-ocarina-of-time-3d-3ds> , 25.03.2019

- Norman, Don: Desing of Everyday Things, Basic Books, 2013
- MapFight: Minecraft World Earth Size Comparison (Çevrimiçi) <https://mapfight.appspot.com/minecraft-vs-earth/minecraft-world-earth-size-comparison> , 20.02.2019
- Miller, Craig: The Gamification of Education, Developments in Business Simulation and Experiential Learning, Normandale Community College, 2013
- Minecraft: A Nation Crafted (Çevrimiçi) <https://minecraft.net/tr-tr/article/nation-crafted> , 20.02.2019
- Munday, Rob: A Guide to Interactive Documetary: Structure, Tools and Narrative, Directorsnotes, 2016
- Ocak, Ersan: New Forms of Documentary-Filmmaking within New Media, AVANCAICINEMA International Confrance, 2012
- Ocak, Ersan: “New Media Documetary: Playing With Documentary Film within the Database Logic and Culture”, **A Digital Janus: Looking Forward, Looking Back**, Haz. Dennis Moser ve Susan Dun, Inter-Diciplinary Press, 2014
- Ocak, Ersan: Yeni Medya Hikâye Anlatıcılığı, **Woman Techmakers Ankara**, 2017 (Çevrimiçi) <https://www.youtube.com/watch?v=EuvyPe8-BX0&t=1102s> , 21.09.2018
- Oculus: “Samsung Gear VR”, Oculus, Amerika Birleşik Devletleri, 2015 (Çevrimiçi) <https://www.oculus.com/gear-vr/> , 11.10.2018
- Öztürk Çakıcı, Gülçin: “Belgesel Filmin Anlatı Yapısının Mecraya Bağlı Değişimi”, **Tanıklılar Sineması: Belgesel Sinema Üzerine**, Haz. Özgür İpek, Agora Kitaplığı, 2014

- Paharia, Rajat: Loyalty 3.0: How to Revolutionize Customer and Employee Engagement with Big Data and Gamification, Bunchball, 2013
- Playstation: “Playstaiton VR”, Sony, Japonya, 2016 (Çevrimiçi)
<https://www.playstation.com/en-za/explore/playstation-vr/> , 01.11.2018
- Poremba Cindy, v.d.: “Can Games Get Real? A Closer Look at ‘Documentary’ Digital Games”, **Computer Games as a Sociocultural Phenomenon**, Haz. Jahn Sudmann A. ve Stockmann R., Palgrave Macmillan, 2008
- Project Syria Emblematic Group, 2013
- Prosser, Andrew: “Gettin Off The Straight and Narrow: Exploiting Non-linear, Interactive Narrative Structures in Digital Stories For Language Teaching”, **CALL Desing: Principles and Practice; Proceeding of the 2014 EUROCALL Conferance**, Hollanda, 2014
- Raessens, Joost: “Reality Play: Documentary Computer Games Beyond Fact And Fiction”, **Popular Communication**, Lawrence Erlbaum Associates Inc, 2006
- Regis: “Arttırılmış Gerçeklik (Augmented Reality) Nedir?”, RegisApp, Türkiye, 2013, (Çevrimiçi)
<http://www.regisapp.com/augmented-reality-nedir> , 04.10.2018
- Robson, Karen, v.d.: “Is It All A Game? Understanding The Principles Of Gamification”, **Business Horizons**, Indiana University, Elsevier Inc. 2015
- Schwartz, Todd, v.d.: Digital Content Distribution, Intel Corp., 2005
- Seitz, Matt Zoller: R.I.P. Movie Camera, Indiewire, 2011 (Çevrimiçi)
<https://www.indiewire.com/2011/10/matt-zoller-seitz-r-i-p-the-movie-camera-1888-2011-132752/> , 15.08.2018

- Stinson, Jim: Video: Digital Communication & Production, Goodheart-Willcox, 2016
- Şentürk, Rıdvan: “Sinemanın Dramı”, **Dijital Sinema (Kuramdan Tekniğe)**, Haz. Rıdvan Şentürk, İhsan Yayınları, 2016
- Technopedia: Massively Multiplayer Online Game (MMOG), **Dictionary**, Technopedia, 2019 (çevrimiçi) <https://www.techopedia.com/definition/27054/massively-multiplayer-online-game-mmog> , 07.02.2019
- ThinkWithGoogle: “Sanal Gerçeklik VR Artırılmış Gerçeklik Ar Karma Gerçeklik MR Kavramları ve İmmersiyonun Asıl Anlamı”, Google, Amerika Birleşik Devletleri, 2017 (Çevrimiçi) <https://www.thinkwithgoogle.com/intl/tr-tr/kaynaklar-aracilar/sanal-gerceklik/sanal-gerceklik-vr-artirilmis-gerceklik-ar-karma-gerceklik-mr-kavramlari-ve-immersiyonun-asil-anlami/> , 04.10.2018
- TGOD: “Go Nedir”, Türkiye Go Oyuncuları Derneği, (Çevrimiçi) <http://www.tgod.org.tr/go-nedir> , 23.03.2019
- Ursu, Marian v.d.: “Interactive Documentaries: A Golden Age” Computers in Entertainment, Eylül 2009
- We Are Chicago: Culture Shock Games, 2017
- Westlake, Michael, v.d.: Film Theory An Introduction, Manchester University Press, 2006
- Yammiyavar, Pradeep: “Module 4: Guideline in HCI Lecture 3: Norman’s Model of Interaction”, **NPTEL Course on Human Computer Interaction -An Introduction**, Indian Institute of Technology Guwahati, t.y. (Çevrimiçi) <https://nptel.ac.in/courses/106103115/module4/3.pdf> , 26.08.2018
- Zengin, Ferhat: “Dijital Sinemanın Doğuşu ve Gelişimi”, **Dijital Sinema (Kuramdan Tekniğe)**, Haz. Rıdvan Şentürk, İhsan Yayınları, 2016



T.C.
İSTANBUL ÜNİVERSİTESİ
Sosyal Bilimler Enstitüsü Müdürlüğü



Sayı :E-44850192-302.15.06-1590499
Konu :Tezinin Düzeltilmesi talebi

Sayın Cihan ALHAN

Enstitümüz Yönetim Kurulu'nun 19.01.2023 tarihli ve 03. sayılı toplantısının 47. maddesi aşağıya çıkartılmıştır.

Bilgilerinizi ve gereğini rica ederim.

Madde: 47

Gelen Evrak; Tarih/Sayı:17.01.2023/1581458

Talep: Radyo, Televizyon Sinema Anabilim Dalı'nda 2502190376 numara ile doktora programından mezun olan Oğuz ŞENTÜRK'ün;

****Tezin indirme dosyasında bulunan bayama hatası nedeniyle düzeltmeler yaptığını bildiren öğrenci Ulusal Tez Merkezine yeni haliyle yüklenmesini talep ediyor.**

Karar:

Ulusal Tez Merkezi'ne yüklenen tezinin düzeltilmesi talebinin kabulüne oybirliği ile karar verildi.

Dr. Öğr. Üyesi Şerif Emre GÖKÇAY
Enstitü Müdür Yardımcısı

Bu belge, güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır.

Belge Doğrulama Kodu :BSLVKTVCHC Pin Kodu :19492

Belge Takip Adresi : <https://www.turkiye.gov.tr/istanbul-universitesi-ebys>

Süleymaniye Mah. Besim Ömerpaşa Cad. Devlet Arşivleri Binası A blok No:1/7 34119 Fatih/İstanbul

Bilgi için : Muharrem TUNÇ

Tel : (212) 440 00 00 Faks : (212) 440 03 04

e-posta : sbe@istanbul.edu.tr Elektronik Ağ : www.istanbul.edu.tr

Kep Adresi: istanbuluniversitesi@hs01.kep.tr

