



**META-ANLATISAL DEĞERLENDİRME
YÖNTEMİNE GÖRE VİDEO OYUNLARININ
ÇOK KATMANLI SINIFLANDIRILMASI:
KARANLIK İSİMLİ VİDEO OYUN ÖRNEĞİ**

Sanatta Yeterlik Tezi

Burcu Nehir HALAÇOĞLU

Eskişehir 2019

**META-ANLATISAL DEĞERLENDİRME YÖNTEMİNE GÖRE VİDEO
OYUNLARININ ÇOK KATMANLI SINIFLANDIRILMASI:
KARANLIK İSİMLİ VİDEO OYUN ÖRNEĞİ**

Burcu Nehir HALAÇOĞLU

SANATTA YETERLİK TEZİ

Çizgi Film (Animasyon) Anasanat Dalı

Danışman: Doç. Fethi KABA

Eskişehir

Anadolu Üniversitesi

Güzel Sanatlar Enstitüsü

Kasım 2019

JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI

Burcu Nehir HALAÇOĞLU'nun "Meta-Anlatısal Değerlendirme Yöntemine Göre Video Oyunlarının Çok Katmanlı Sınıflandırılması: Karanlık İsimli Video Oyun Örneği" başlıklı tezi 07 Kasım 2019 tarihinde, aşağıdaki jüri tarafından Lisansüstü Eğitim Öğretim ve Sınav Yönetmeliğinin ilgili maddeleri uyarınca, Çizgi Film (Animasyon) Anasanat Dalı Sanatta Yeterlik tezi olarak değerlendirilerek kabul edilmiştir.

Üye (Tez Danışmanı) : Doç. Fethi KABA

Üye : Doç. Dr. Şirin ŞENGEL

Üye : Dr. Öğr. Üyesi Sabahattin ÇALIŞKAN

Üye : Dr. Öğr. Üyesi . İpek TORUN

Üye : Dr. Öğr. Üyesi Nurşen DİNÇ

İmza

.....
.....
.....
.....
.....

.....

Prof. Hayri ESMER
Anadolu Üniversitesi
Güzel Sanatlar Enstitüsü Müdürü

ÖZET

META-ANLATISAL DEĞERLENDİRME YÖNTEMİNE GÖRE VİDEO OYUNLARININ ÇOK KATMANLI SINIFLANDIRILMASI: KARANLIK İSİMLİ VİDEO OYUN ÖRNEĞİ

Burcu Nehir HALAÇOĞLU

Çizgi Film (Animasyon) Anasanat Dalı

Anadolu Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Ekim 2019

Danışman: Doç. Fethi KABA

Video Oyunları, görsel, metinsel ve sözsel anlatım, programlama dili, müzik, kurallar, etkileşim, teknoloji gibi birçok farklı alanın bir araya getirilmesiyle tasarlanmaktadır. Video oyunları, sekizinci sanat dalı olma potansiyeli taşıdığı kadar büyük bir piyasa değerine ve popülerliğe sahip, sürekli gelişen bir eğlence, anlatım ve iletişim aracıdır. Kompleks ve interdisipliner yapısı nedeniyle, video oyunlarını sınıflandıracak tutarlı ve gelişime açık bir sistemi, sadece filmik ve edebi tür teorilerine dayanarak ya da keyfi etiketlemelerle kurmak mümkün görünmemektedir. Araştırmada, sanata uyarlanmış bir meta-anlatısal değerlendirme yöntemiyle, daha önce yapılmış sınıflandırma modelleri analiz edilerek, bu modellerin katkı sağlayacak yönleri ortaya çıkarılmaya çalışılmıştır. Bu sayede mevcut sınıflandırmalarda karşılaşılan ısrarlı tutarsızlıklar, üst üste binmeler ve sınıflandırma kriterleriyle ilgili sorunların yüzeye çıkması, video oyun çalışmalarında bir kaos olarak nitelendirilen tür konusunun, mevcut modellerin katkılarıyla bütünlüklü ve tutarlı bir altyapıya oturtulması amaçlanmıştır. Buna göre, çok-katmanlı sınıflandırma modeli ortaya atılırken, oyunların ortak yapısal öğeleri üzerinden daha sağlam bir temel inşa edilmesinin mümkün olabileceği önerilmiştir. Çalışma sonucunda ortaya çıkan çok katmanlı sınıflandırma modeli, seçili oyunlar üzerinde denenerek pratiğe dökülmüş ve bu oyunların Karanlık isimli örnek oyunla türsel karşılaştırması yapılarak, Karanlık'ın hangi oyunlarla hangi açıdan benzeştiği ya da ayrıştığı ortaya konmuştur.

Anahtar sözcükler: Video oyunları, Video oyun türleri, Video oyunlarının kategorizasyonu, Video oyun sınıflandırması, Oyun çalışmaları.

ABSTRACT
MULTI-LAYERED TAXONOMY OF VIDEO GAMES ACCORDING TO
META-NARRATIVE REVIEW METHODOLOGY:
SAMPLE VIDEO GAME “THE DARKNESS”

Burcu Nehir HALAÇOĞLU

Department of Animation

Anadolu University, Graduate School of Fine Arts, October 2019

Supervisor: Doç. Fethi KABA

Video Games are designed by bringing together many different fields such as visual, textual, verbal narrations, programming, music, game rules, interactivity and technology. As a medium, it is a constantly developing entertainment, narration and communication form which has a great market value and popularity as well as the potential to become the eighth branch of art. Due to this complex and interdisciplinary nature of Video Games, it does not seem possible to establish a system which will classify the video games in a consistent way by depending solely on filmic and literary genre theories or on arbitrary taggings. In this dissertation, previous classification models were analyzed by using an adaptation of the meta-narrative review methodology for the arts which revealed the contributing aspects of these models; rather than generating a solution by restating the existing classification models or popular genre tags. Thus, persistent inconsistencies, overlaps, and problems related to the criteria encountered in the existing classifications have surfaced, and the genre issue, which is described as chaos in video game studies, has been integrated into a coherent and consistent infrastructure with the contributions of the existing models. Moreover, constructing a solid basis through common structural elements of games became possible while introducing the multi-layered classification model. The classification model proposed by this study is put into practice by trying it on selected games and making a generic comparison of these games with the sample game called the Darkness, which game is similar or different in which particular aspects are revealed.

Keywords: Video games, Video game genres, Categorization of video games, Video game taxonomy, Game studies.

ÖNSÖZ VE TEŞEKKÜR

Tezimin bitişini ve mezuniyetimi görmeye ömrü yetmemiş olsa da, bana hayatı boyunca hep inanmış, desteklemiş ve güvenmiş olan sevgili annem Fatma Nur Halaçoğlu'nun adını anarak teşekkürlerime başlamak istiyorum. Yaşasaydı çalışmamla ve verdiğim emekle gururlanacağını umut ediyorum hatta, en iyisini de yapmış olsam, en kötüsünü de, yine de gurur duyardı, biliyorum. Ve beni “kendi aklının beyi ol kızım” öğüdüyle yetiştiren, bağımsız ve hür fikirli olmam için çaba sarfeden, yaşamımı erken yaşlardan itibaren kitaplarla dolduran babam Yusuf Halaçoğlu'na sevgim ve teşekkürlerim bir ömür kadar. Ve tabii ki çok sevgili dostum ve kardeşim Canan Halaçoğlu'na, her durumda yanımda olduğu, bana inandığı, moral ve kuvvet verdiği, hayatımı güzel varlığıyla doldurduğu için teşekkür ederim.

Ailem bir yana, tez sürecinde beni bilgi ve tecrübesiyle yönlendiren, yolumu kolaylaştıran danışmanım Doç. Fethi KABA hocama bana gösterdiği sabır, verdiği teşvik ve destek için teşekkürü borç bilirim. Biraz başını ağrıttım ancak onun sayesinde bu çalışmanın altından kalkabildim. Ve elbette tezimin şekillenmesini sağlayıp, konumun içinde dağılıp kaybolmamı engelleyen Anadolu Üniversitesi Çizgi Film Animasyon bölümündeki tüm hocalarıma, tezimi bir basamak üste taşımak için çaba göstermiş olan jürimdeki hocalarıma da teşekkür etmek isterim. Ayrıca tüm çalışma arkadaşlarım ile hocalarıma da bana gösterdikleri anlayış ve teşvik için ayrıca teşekkür etmeliyim.

Bunun yanı sıra tez süresince beni yüreklendiren, desteklerini esirgemeyen, varlıklarıyla beni iyi hissettiren sevgili arkadaşlarım da iyi ki varlar. İhtiyacım olduğunda hep yanımdaydılar, yeri geldi benim için sabahın köründe kalktılar, uzun sıkıcı tez muhabbetlerime katlandılar, benimle birlikte canları sıkıldı, sevincimi benimle birlikte gülerek katladılar. Tek tek isim saymayacağım ama, gerçekten, hepiniz iyi ki arkadaşlarımsınız.

Son olarak, tez süreci boyunca, farkında olmadan beni her türlü stresten koruyan, ruhumu yumuşatan, karşılıksız sevgileriyle hayatımı rengârenk kılan dört ayaklı iki oğlum Feiweel ve Mithra'ya, kanatlı ve paytak yaramazlarım Arya, Rika, Rosa ve Cookie'ye de, onlar bu teşekkürü okuyup anlayamayacak olsalar dahi, çok teşekkür ederim.

07/10/2019

ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ

Bu tezin bana ait, özgün bir çalışma olduğunu; çalışmamın hazırlık, veri toplama, analiz ve bilgilerin sunumu olmak üzere tüm aşamalarında bilimsel etik ilke ve kurallara uygun davrandığımı; bu çalışma kapsamında elde edilen tüm veri ve bilgiler için kaynak gösterdiğimi ve bu kaynaklara kaynakçada yer verdiğimi; bu çalışmanın Anadolu Üniversitesi tarafından kullanılan “bilimsel intihal tespit programı”yla tarandığını ve hiçbir şekilde “intihal içermediğini” beyan ederim. Herhangi bir zamanda, çalışmamla ilgili yaptığım bu beyana aykırı bir durumun saptanması durumunda, ortaya çıkacak tüm ahlaki ve hukuki sonuçları kabul ettiğimi bildiririm.

Burcu Nehir HALAÇOĞLU



İÇİNDEKİLER

Sayfa

BAŞLIK SAYFASI	i
JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI.....	ii
ÖZET	iii
ABSTRACT.....	iv
ÖNSÖZ VE TEŞEKKÜR.....	v
ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ.....	vi
İÇİNDEKİLER	vii
TABLolar DİZİNİ	xviii
ŞEKİLLER DİZİNİ.....	xx
GÖRSELLER DİZİNİ	xxi
KISALTMALAR DİZİNİ	xxiv
GİRİŞ	1

BİRİNCİ BÖLÜM

1. VIDEO OYUNLARININ SINIFLANDIRILMASI SORUNUNA

META-ANLATISAL YÖNTEM ÇERÇEVESİNDE BİR BAKIŞ	8
1.1. Planlama	8
1.2. Araştırma	9
1.3. Haritalandırma	10
1.3.1. Akademik çalışmalara göre türlerin sınıflandırılması	11
1.3.2. Popüler video oyun ortamlarına göre türlerin sınıflandırılması	12
1.4. Değerlendirme.....	12
1.4.1. Akademik çalışmalardaki sınıflandırma modellerinin değerlendirilmesi.....	14
1.4.1.1. 1984 Yılı, C. Crawford'un <i>The art of computer game design</i> isimli çalışması	15
1.4.1.1.1. Sınıflandırmanın dayandığı genel kriter/ler	15
1.4.1.1.2. Sınıflandırma modeli	15
1.4.1.1.3. Sınıflandırma modelinin değerlendirmesi	16
1.4.1.2. 1986 Yılı, G. Skirrow'un <i>Hellivision: an analysis of video games</i> isimli çalışması.....	17

1.4.1.2.1. Sınıflandırmanın dayandığı genel kriter/ler	17
1.4.1.2.2. Sınıflandırma modeli	17
1.4.1.2.3. Sınıflandırma modelinin değerlendirmesi	17
1.4.1.3. 1990 yılı, D. Myers'in Computer game genres isimli çalışması	18
1.4.1.3.1. Sınıflandırmanın dayandığı genel kriter/ler	18
1.4.1.3.2. Sınıflandırma modeli	18
1.4.1.3.3. Sınıflandırma modelinin değerlendirmesi	19
1.4.1.4. 1997 yılı, J.C. Herz'in Joystick nation isimli çalışması	19
1.4.1.4.1. Sınıflandırmanın dayandığı genel kriter/ler	19
1.4.1.4.2. Sınıflandırma modeli	20
1.4.1.4.3. Sınıflandırma modelinin değerlendirmesi	20
1.4.1.5. 2000 yılı, M. J.P. Wolf'un Genre and the video game isimli çalışması	20
1.4.1.5.1. Sınıflandırmanın dayandığı genel kriter/ler	20
1.4.1.5.2. Sınıflandırma modeli	21
1.4.1.5.3. Sınıflandırma modelinin değerlendirmesi	21
1.4.1.6. 2001 yılı B. Bates'in Game design: the art and business of creating games isimli çalışması	22
1.4.1.6.1. Sınıflandırmanın dayandığı genel kriter/ler	22
1.4.1.6.2. Sınıflandırma modeli	22
1.4.1.6.3. Sınıflandırma modelinin değerlendirmesi	24
1.4.1.7. 2001 yılı, K. Berens ve G. Howard'in The rough guide to videogaming isimli çalışması	24
1.4.1.7.1. Sınıflandırmanın dayandığı genel kriter/ler	24
1.4.1.7.2. Sınıflandırma modeli	24
1.4.1.7.3. Sınıflandırma modelinin değerlendirmesi	25
1.4.1.8. 2003 yılı, E. Aarseth, S. M. Smedstad ve L. Sunnana'nın a multi-dimensional typology of games isimli çalışması	25
1.4.1.8.1. Sınıflandırmanın dayandığı genel kriter/ler	25
1.4.1.8.2. Sınıflandırma modeli	26

1.4.1.8.3.Sınıflandırma modelinin değerlendirmesi	27
1.4.1.9. 2003 yılı, A. Rollings ve E. Adams'ın Andrew Rollings and Ernest Adams on game design isimli çalışması.....	27
1.4.1.9.1.Sınıflandırmanın dayandığı genel kriter/ler	27
1.4.1.9.2.Sınıflandırma modeli	28
1.4.1.9.3.Sınıflandırma modelinin değerlendirmesi	30
1.4.1.10. 2003 yılı, C. A. Lindley'in Game taxonomies: a high level framework for game analysis and design isimli çalışması	30
1.4.1.10.1.Sınıflandırmanın dayandığı genel kriter/ler	30
1.4.1.10.2.Sınıflandırma modeli	30
1.4.1.10.3.Sınıflandırma modelinin değerlendirmesi	32
1.4.1.11. 2004, M. L. Ryan'ın, Will new media produce new narratives? isimli çalışması.....	32
1.4.1.11.1.Sınıflandırmanın dayandığı genel kriter/ler	32
1.4.1.11.2.Sınıflandırma modeli	32
1.4.1.11.3.Sınıflandırma modelinin değerlendirmesi	33
1.4.1.12. 2005 yılı, S. Poole'un Trigger happy: video games and the entertainment revolution isimli çalışması.....	34
1.4.1.12.1.Sınıflandırmanın dayandığı genel kriter/ler	34
1.4.1.12.2.Sınıflandırma modeli	34
1.4.1.12.3.Sınıflandırma modelinin değerlendirmesi	35
1.4.1.13. 2006 yılı, B. Bergeron'un Developing serious games isimli çalışması.....	35
1.4.1.13.1.Sınıflandırmanın dayandığı genel kriter/ler	35
1.4.1.13.2.Sınıflandırma modeli	36
1.4.1.13.3.Sınıflandırma modelinin değerlendirmesi	37
1.4.1.14. 2006 yılı, T. H. Apperley'in Genre and game studies: toward a critical approach to video game genres isimli çalışması	37
1.4.1.14.1.Sınıflandırmanın dayandığı genel kriter/ler	37

1.4.1.14.2. Sınıflandırma modeli	38
1.4.1.14.3. Sınıflandırma modelinin değerlendirmesi	38
1.4.1.15. 2006 yılı, S. Ince'in Writing for video games isimli çalışması	39
1.4.1.15.1. Sınıflandırmanın dayandığı genel kriter/ler	39
1.4.1.15.2. Sınıflandırma modeli	39
1.4.1.15.3. Sınıflandırma modelinin değerlendirmesi	39
1.4.1.16. 2007 yılı, J.P. Lewis, M. Mcguire ve P. Fox'un Mapping the mental space of game genres isimli çalışması	40
1.4.1.16.1. Sınıflandırmanın dayandığı genel kriter/ler	40
1.4.1.16.2. Sınıflandırma modeli	40
1.4.1.16.3. Sınıflandırma modelinin değerlendirmesi	41
1.4.1.17. 2007 yılı, C. Elverdam ve E. Aarseth'in Game classification and game design isimli çalışması	42
1.4.1.17.1. Sınıflandırmanın dayandığı genel kriter/ler	42
1.4.1.17.2. Sınıflandırma modeli	42
1.4.1.17.3. Sınıflandırma modelinin değerlendirmesi	43
1.4.1.18. 2007 yılı, A. Järvinen'in Games without frontiers: theories and methods for game studies and design isimli çalışması	44
1.4.1.18.1. Sınıflandırmanın dayandığı genel kriter/ler	44
1.4.1.18.2. Sınıflandırma modeli	44
1.4.1.18.3. Sınıflandırma modelinin değerlendirmesi	47
1.4.1.19. 2008 yılı, D. Djaouti, J. Alvarez, J. P. Jessel, G. Methel ve P. Molinier'in A gameplay definition through videogame classification isimli çalışması	47
1.4.1.19.1. Sınıflandırmanın dayandığı genel kriter/ler	47
1.4.1.19.2. Sınıflandırma modeli	48
1.4.1.19.3. Sınıflandırma modelinin değerlendirmesi	49
1.4.1.20. 2008 yılı, D. B. Nieborg ve J. Hermes'in What is game studies anyway? isimli çalışması	50

1.4.1.20.1.Sınıflandırmanın dayandığı genel kriter/ler	50
1.4.1.20.2.Sınıflandırma modeli	50
1.4.1.20.3.Sınıflandırma modelinin değerlendirmesi	50
1.4.1.21. 2008 yılı, S.E. Nielsen, J.H. Smith ve S.P. Tosca'nın, <i>Understanding video games, The essential introduction</i> <i>isimli çalışması</i>	51
1.4.1.21.1.Sınıflandırmanın dayandığı genel kriter/ler	51
1.4.1.21.2.Sınıflandırma modeli	52
1.4.1.21.3.Sınıflandırma modelinin değerlendirmesi	52
1.4.1.22. 2009 yılı, R. Newman'ın <i>Cinematic game secrets</i> <i>for creative directors and producers</i> isimli çalışması	53
1.4.1.22.1.Sınıflandırmanın dayandığı genel kriter/ler	53
1.4.1.22.2.Sınıflandırma modeli	53
1.4.1.22.3.Sınıflandırma modelinin değerlendirmesi	53
1.4.1.23. 2009 yılı, W. Despain'ın <i>Writing for video game</i> <i>genres: from FPS to RPG</i> isimli çalışması	54
1.4.1.23.1.Sınıflandırmanın dayandığı genel kriter/ler	54
1.4.1.23.2.Sınıflandırma modeli	54
1.4.1.23.3.Sınıflandırma modelinin değerlendirmesi	54
1.4.1.24. 2010 yılı, P.J. Crathorne'un <i>Video game genres</i> <i>and their music</i> isimli çalışması	55
1.4.1.24.1.Sınıflandırmanın dayandığı genel kriter/ler	55
1.4.1.24.2.Sınıflandırma modeli	55
1.4.1.24.3.Sınıflandırma modelinin değerlendirmesi	56
1.4.1.25. 2010 yılı, E. Adams'ın <i>Fundamentals of game design</i> <i>isimli çalışması</i>	56
1.4.1.25.1.Sınıflandırmanın dayandığı genel kriter/ler	56
1.4.1.25.2.Sınıflandırma modeli	57
1.4.1.25.3.Sınıflandırma modelinin değerlendirmesi	59
1.4.1.26. 2010 yılı, S. Rogers'ın <i>Level up!</i> isimli çalışması	59
1.4.1.26.1.Sınıflandırmanın dayandığı genel kriter/ler	59

1.4.1.26.2.Sınıflandırma modeli	59
1.4.1.26.3.Sınıflandırma modelinin değerlendirmesi	60
1.4.1.27. 2012 yılı, C. Fencott, M. Lockyer, J. Clay ve P. Massey'in Game invaders: the theory and understanding of computer games isimli çalışması.....	60
1.4.1.27.1.Sınıflandırmanın dayandığı genel kriter/ler	60
1.4.1.27.2.Sınıflandırma modeli	61
1.4.1.27.3.Sınıflandırma modelinin değerlendirmesi	62
1.4.1.28. 2014 yılı, J. H. Lee, N. Karlova, R. I. Clarke, K. Thornton ve A. Perti'nin Facet analysis of video game genres isimli çalışması	63
1.4.1.28.1.Sınıflandırmanın dayandığı genel kriter/ler	63
1.4.1.28.2.Sınıflandırma modeli	63
1.4.1.28.3.Sınıflandırma modelinin değerlendirmesi	67
1.4.1.29.2014 yılı, T. Fullerton'un Game design workshop: a playcentric approach to creating innovative games isimli çalışması	68
1.4.1.29.1. Sınıflandırmanın dayandığı genel kriter/ler	68
1.4.1.29.2. Sınıflandırma modeli	68
1.4.1.29.3.Sınıflandırma modelinin değerlendirmesi	69
1.4.1.30. 2015 yılı, L. Konzack'ın Video game genres isimli çalışması.....	70
1.4.1.30.1.Sınıflandırmanın dayandığı genel kriter/ler	70
1.4.1.30.2. Sınıflandırma modeli	70
1.4.1.30.3. Sınıflandırma modelinin değerlendirmesi	70
1.4.1.31.2016 yılı, S. Heintz'in Digital educational games: methodologies for evaluating the impact of game type isimli çalışması.....	71
1.4.1.31.1.Sınıflandırmanın dayandığı genel kriter/ler	71
1.4.1.31.2.Sınıflandırma modeli	72
1.4.1.31.3.Sınıflandırma modelinin değerlendirmesi	74

1.4.1.32. 2018 yılı, A. Faisal ve M. Peltoniemi'nin Establishing Video Game Genres Using Data-Driven modeling and product databases isimli çalışması	74
1.4.1.32.1.Sınıflandırmanın dayandığı genel kriter/ler	74
1.4.1.32.2.Sınıflandırma modeli	75
1.4.1.32.3.Sınıflandırma modelinin değerlendirmesi	77
1.4.1.33. 2018 yılı, J. J. Vargas-Iglesias'ın Making sense of genre: the logic of video game genre organization isimli çalışması	77
1.4.1.33.1.Sınıflandırmanın dayandığı genel kriter/ler	77
1.4.1.33.2.Sınıflandırma modeli	78
1.4.1.33.3.Sınıflandırma modelinin değerlendirmesi	80
1.4.1.34. 2018 yılı, S. M. Doherty, J. R. Keebler, S. S. Davidson, E. M. Palmer ve C. M. Frederick'in Recategorization of video game genres, proceedings of the human factors and ergonomics society annual meeting isimli çalışması	80
1.4.1.34.1.Sınıflandırmanın dayandığı genel kriter/ler	80
1.4.1.34.2.Sınıflandırma modeli	81
1.4.1.34.3.Sınıflandırma modelinin değerlendirmesi	82
1.4.2. Çevrimiçi magazinlerde yapılan sınıflandırmaların değerlendirilmesi	83
1.4.2.1. Steam çevrimiçi magazini	83
1.4.2.2. IGN çevrimiçi magazini	84
1.4.2.3. GameFAQ çevrimiçi magazini	84
1.4.2.4. Gamespot çevrimiçi magazini	84
1.4.2.5. PC gamer çevrimiçi magazini	85
1.4.2.6. Giant bomb çevrimiçi magazini	85
1.4.2.7. Merlin'in kazanı çevrimiçi magazini	86
1.4.2.8. Oyungezer çevrimiçi magazini	86
1.4.2.9. Game informer çevrimiçi magazini	86
1.4.2.10. Gamesradar çevrimiçi magazini	87

1.4.2.11. <i>Retro gamer çevrimiçi magazini</i>	86
1.4.2.12. <i>Moby games çevrimiçi magazini</i>	87
1.4.2.13. <i>EGM nowçevrimiçi magazini</i>	88
1.4.2.14. <i>Wikipedia internet sitesi, Video oyun türleri</i> <i>konu başlığı</i>	88
1.4.2.15. <i>Mmohuts çevrimiçi magazini</i>	89
1.4.2.16. <i>Eurogamer çevrimiçi magazini</i>	90
1.4.2.17. <i>Oyun fest çevrimiçi magazini</i>	90
1.5. Sentez	91
1.5.1. Video oyunlarının çok katmanlı sınıflandırılması	110
1.5.1.1. <i>Platform katmanı</i>	115
1.5.1.1.1. <i>Konsol platformları</i>	117
1.5.1.1.2. <i>Bilgisayar platformları</i>	117
1.5.1.1.3. <i>Mobil platformlar</i>	117
1.5.1.1.4. <i>Çevrimiçi platformlar</i>	117
1.5.1.1.5. <i>Arcade/simulatör platformları</i>	118
1.5.1.1.6. <i>SG platformları</i>	119
1.5.1.1.7. <i>Özgün platform</i>	120
1.5.1.2. <i>Söylem modu katmanı</i>	121
1.5.1.2.1. <i>Eğlence temelli video oyunları</i>	124
1.5.1.2.2. <i>Anlatısal video oyunları</i>	126
1.5.1.2.3. <i>Simülatif video oyunları</i>	133
1.5.1.2.4. <i>Eğitsel video oyunları</i>	138
1.5.1.2.5. <i>İletimsel video oyunları</i>	142
1.5.1.2.6. <i>Terapatik video oyunları</i>	146
1.5.1.2.7. <i>Deneyisel video oyunları</i>	150
1.5.1.3. <i>Oyuncu katılımı katmanı</i>	154
1.5.1.3.1. <i>Tek oyunculu video oyunları</i>	155
1.5.1.3.2. <i>Birden fazla oyunculu video oyunları</i>	156
1.5.1.3.3. <i>Kitlesel oyunculu video oyunları</i>	156
1.5.1.3.4. <i>Özgün</i>	157

1.5.1.4. <i>Oynanabilirlik katmanı</i>	157
1.5.1.5. <i>Zamansal katman</i>	160
1.5.1.5.1. <i>Sürelî zaman</i>	160
1.5.1.5.2. <i>Gerçek zaman</i>	161
1.5.1.5.3. <i>Kurgusal zaman</i>	161
1.5.1.5.4. <i>Sıralı zaman</i>	162
1.5.1.5.5. <i>Özgün</i>	162
1.5.1.6. <i>Tematik katman</i>	163
1.5.1.7. <i>Bakış açısı katmanı</i>	167
1.5.1.7.1. <i>Aksonometrik bakış</i>	170
<i>İzometrik</i>	171
<i>Dimetrik</i>	171
<i>Trimetrik</i>	172
1.5.1.7.2. <i>Yanal/dikey bakış</i>	172
1.5.1.7.3. <i>Kroki bakış</i>	173
1.5.1.7.4. <i>Oblik bakış</i>	174
1.5.1.7.5. <i>Birinci tekil bakış</i>	175
1.5.1.7.6. <i>Üçüncü tekil bakış</i>	177
1.5.1.7.7. <i>Sinematik bakış</i>	178
1.5.1.7.8. <i>Tele-görsel bakış</i>	179
1.5.1.7.9. <i>Değişken bakış</i>	180
1.5.1.7.10. <i>Sabit bakış</i>	180
1.5.1.7.11. <i>Taktik bakış</i>	181
1.5.1.7.12. <i>Opsiyonel bakış</i>	182
1.5.1.7.13. <i>Özgün bakış</i>	182
1.5.1.8. <i>Stil katmanı</i>	183
1.5.1.8.1. <i>Formsal stil</i>	185
<i>3B</i>	186
<i>2.5B</i>	187
<i>2B</i>	188
<i>Hibrid (karma) gerçeklik</i>	188

	<u>Sayfa</u>
<i>Reel görüntü</i>	190
<i>Metin temelli</i>	191
<i>Özgün</i>	192
1.5.1.8.2.Görsel stil	193
<i>Karikatüristik</i>	195
<i>İkonik</i>	196
<i>Resimsel</i>	196
<i>El sanatları</i>	197
<i>Tel-kafes</i>	198
<i>Retro pixel</i>	198
<i>Siluet</i>	199
<i>Tüm devinimli video (FMV)</i>	200
<i>Fotografik</i>	201
<i>Hiperrealist</i>	201
<i>Semirealist</i>	204
<i>Soyutlama</i>	204
<i>Anime/manga</i>	205
<i>Gölgeleme</i>	206
<i>Görsel roman</i>	207
<i>Oyun kitabı</i>	208
<i>Kodlama</i>	209
<i>Özgün</i>	210
1.6. Uygulama, Doğrulama ve Öneriler	211
1.6.1. Öneriler	221

İKİNCİ BÖLÜM

2. ÖRNEK VIDEO OYUNU: “KARANLIK” PROJE DOSYASI	224
2.1. Oyunun Türsel İnşası	224
2.1.1. Oyun senaryosu ve etkileşimli kurgu	226
2.1.2. Oyunun görsel tasarımı	230
2.1.3. Ses ve müzik.....	232

	<u>Sayfa</u>
2.1.4. Oyunun test edilmesi ve sunumu	233
SONUÇ	235
KAYNAKÇA.....	241
EKLER	
ÖZGEÇMİŞ	



TABLÖLER DİZİNİ

	<u>Sayfa</u>
Tablo 1.1. Veri tabanı taramaları	9
Tablo 1.2. Akademik dergi taramaları	10
Tablo 1.3. Problemle ilişkili çalışmaların sayısı	11
Tablo 1.4. Popüler çevrimiçi magazin taramalarında sınıflandırma	12
Tablo 1.5. Tür sınıflandırma belirleyicisi olarak çekirdek mekaniklere göre sınıflandırma	45
Tablo 1.6. Ludolojik tür çerçevesi modeline göre sınıflandırma	46
Tablo 1.7. Temsil eden örnekleriyle, fasetli video oyun türleri	66
Tablo 1.8. Türler göre oyunlar	72
Tablo 1.9. Çevrimiçi magazin Moby Games'in yaptığı oyun tanıtımı kullanılarak belirlenmiş anahtar kelimeler üzerinden oluşturulan tematik taslak	76
Tablo 1.10. Kronolojik olarak dört oyun çeşidinin özellikleri	78
Tablo 1.11. Türlerin işlevsel yakınlıkları	79
Tablo 1.12. Oyuncu niteliklerinin özet tablosu	82
Tablo 1.13. Steam çevrimiçi magazininde kullanılan sınıflandırma modeli	83
Tablo 1.14. Game FAQ çevrimiçi magazininde kullanılan sınıflandırma modeli	84
Tablo 1.15. Gamespot çevrimiçi magazininde kullanılan sınıflandırma modeli	85
Tablo 1.16. Giant bomb çevrimiçi magazininde kullanılan sınıflandırma modeli	85
Tablo 1.17. Retro gamer çevrimiçi magazininde kullanılan sınıflandırma modeli	87
Tablo 1.18. Moby games çevrimiçi magazininde kullanılan sınıflandırma modeli	87
Tablo 1.19. Wikipedia internet sitesinde kullanılan sınıflandırma modeli	89
Tablo 1.20. MineCraft oyununun popüler magazinlerde sınıflandırılması	102
Tablo 1.21. Ciddi oyun türleri	113
Tablo 1.22. Platform katmanı	116
Tablo 1.23. Söylem modu katmanı	124
Tablo 1.24. Anlatı dereceleri	131
Tablo 1.25. DeneySEL oyunlarla deneySEL olamayan oyunlar arasındaki farklar	150
Tablo 1.26. Oyuncu katılım katmanında yer alan türler	155
Tablo 1.27. Oynanabilirlik katmanında türler	158
Tablo 1.28. Zamansal katmanda bulunan türler	160

Tablo 1.29. Tematik katman dahilindeki türler.....	164
Tablo 1.30. Bakış açısı katmanında türler.....	170
Tablo 1.31. Stil Katmanındaki Türler	184
Tablo 1.32. “Karanlık” örneğinin çok katmanlı sınıflandırma modelindeki yeri	212
Tablo 1.33. “Karanlık” oyunun çok-katmanlı sınıflandırma modelinde ve araştırmada değerlendirme başlığı altında incelenen akademik ve magazinsel sınıflandırmalardaki konumunun karşılaştırmalı gösterimi	213
Tablo 1.34. Sadece birkaç katmanda farklılık gösteren benzer oyunlar	216
Tablo 1.35. Birçok katmanda farklılık gösteren, ya da hiçbir ortak katmanda buluşmayan ilgisiz oyunlardan bazıları	218
Tablo 1.36. “Karanlık” ve seçili oyunların görsel karşılaştırması	218
Tablo 2.1. Karanlık oyununun formsal ve görsel stile uygun formatı	232

ŞEKİLLER DİZİNİ

Sayfa

Şekil 1.1. Ludik/anlatı/simülasyon sınıflandırma düzlemi	31
Şekil 1.2. Kurgusal içerikteki farklılaşma dereceleri, bir oyunun ludik/anlatı/simülasyon olarak sınıflandırılmasından bağımsızdır ve üç boyutlu bir sınıflandırma prizmasıyla temsil edilir	32
Şekil 1.3. Akli harita.....	41
Şekil 1.4. Meta-kategorik oyun sınıflandırmasında farklı boyutlar	43
Şekil 1.5. Oyun oynama tuğlaları ve oyun tuğlaları	48
Şekil 1.6. Oyun oynama tuğlaları + oyun tuğlaları = meta-tuğla grubu.....	49
Şekil 1.7. Oyunlar için tür haritası.....	61
Şekil 1.8. Oyunların içerdiği türler	73
Şekil 1.9. Tür haritası	73
Şekil 1.10.Oyun sinopsisinde konu olasılıkları	77
Şekil 1.11.Oyunların işlevsel ilişkileri	79
Şekil 1.12.Çok katmanlı sınıflandırma modeli-ters hiyerarşi.....	111
Şekil 1.13.Simülasyon-oyun ilişkisine teknik bir bakış	134
Şekil 1.14.Oyuncu etkileşimi modelleri	155
Şekil 1.15.Düzlemsel geometrik izdüşümsınıflandırması	169
Şekil 1.16.(Sol) İzometrik bakış, $a=b=c$	171
Şekil 1.17.(Sol) Dimetrik bakış, $a \neq (b=c)$	172
Şekil 1.18.(Sol) Trimetrik bakış, $a \neq b \neq c$	172
Şekil 1.19.Oblik bakış türleri. solda tepeden alta (top-down), ortada kavaliyer (cavalier), sağda askeri (military).....	175
Şekil 1.20. Video oyunlarındaki görsel stil yapısının bir özeti	194

GÖRSELLER DİZİNİ

	<u>Sayfa</u>
Görsel 1.1. Popular Electronics, Ocak Sayısı (1978)	14
Görsel 1.2. 3D Pandora's Box Arcade	118
Görsel 1.3. ICAROS VR Uçuş Simülatörü	119
Görsel 1.4. Renga (2012)–Oyuncuların ekranda kırmızı lazerlerle işaretleyerek yönlendirdikleri geometrik şekiller.....	120
Görsel 1.5. Audiosurf 2 (2013).....	125
Görsel 1.6. Dragon Age 2 (2011), Oyuncu/kartakterin Meredith'in Orsino'yu susturmasına şahit olma anı	129
Görsel 1.7. Arma 3 (2013).....	135
Görsel 1.8. Sanal Evcil Hayvan elektronik anahtarlık ve Promise Pets (2015)	136
Görsel 1.9. Cart Life (2011)	137
Görsel 1.10. The Counting Kingdom (2014)	139
Görsel 1.11. ForgeFX Diş Hekimliği İmplant Eğitimi Oyunu (Üst sol), Ziraat Eğitimi Oyunu (üst sağ), İnşaat Ağır Makine Kullanımı Eğitimi Oyunu (alt sol), Yüzey madenciliği Eğitimi Oyunu (alt sağ)	140
Görsel 1.12. Burn Center	141
Görsel 1.13. This War of Mine (2014).....	143
Görsel 1.14. Path Out (2017)	144
Görsel 1.15. Elude (2012)	145
Görsel 1.16. Depression Quest (2013)	146
Görsel 1.17. Terapatik video oyunlarının çocuk gelişiminde ve fiziksel egzersiz amaçlı kullanımı, “4Active Çoklu-oyunculu Oyun Sistemi”	147
Görsel 1.18. Hareket izleme teknolojisi ve bu teknolojinin Rehability oyunlarındaki bir uygulama örneği.....	149
Görsel 1.19. Soundself (2014)	151
Görsel 1.20. Façade (2005)	152
Görsel 1.21. The Graveyard (2008)	153
Görsel 1.22. Fruit Shoot (2012), ve Archery King (2016).....	163
Görsel 1.23. (Sağ) İzometrik bakış açısı örneği, Baldur's Gate (1998).....	171
Görsel 1.24. (Sağ)Dimetrik bakış açısı örneği, Equinox (1993).....	172

Görsel 1.25. (Sağ) Trimetrik bakış açısı örneği, SimCity 4 (2003)	172
Görsel 1.26. Spelunky (2013) Yanal/Dikey bakışa bir örnek	173
Görsel 1.27. Door Kickers (2014) Kroki bakışa bir örnek.....	174
Görsel 1.28. Tomb Raider: The Prophecy (2002) Oblik bakışa bir örnek.....	175
Görsel 1.29. Battlefield 5 (2018), Birinci tekil bakışa bir örnek.....	176
Görsel 1.30. Tom Clancy's The Division (2016), Üçüncü tekil bakış	177
Görsel 1.31. Wolf Among Us (2013), Sinematik bakış örneği.....	178
Görsel 1.32. NBA 2K17 (2016), Tele-görsel bakış örneği	179
Görsel 1.33. Prince of Persia: Warrior Within (2004)	180
Görsel 1.34. Snake (2012) ve Tetris (1984), Sabit bakıştaki oyunlara örnek	181
Görsel 1.35. Endless Space 2 (2017), Taktik bakışa örnek.....	182
Görsel 1.36. Birinci ve üçüncü tekil bakış seçeneklerine göre Red Dead Redemption 2	182
Görsel 1.37. eXperience 112, Özgün bakış içeren oyunlara örnek	183
Görsel 1.38. Aardwolf (1996) ve World of Warcraft: Battle for Azaroth (2018).....	185
Görsel 1.39. Vampyr (2018)	186
Görsel 1.40. Valiant Hearts: The Great War (2014)	187
Görsel 1.41. Angry Birds (2009)	188
Görsel 1.42. Pokemon Go (2016)	189
Görsel 1.43. Can You See Me Now? (2001)	190
Görsel 1.44. Real World Racing (2013).....	191
Görsel 1.45. Code 7 (2017).....	192
Görsel 1.46. Memory of a Broken Dimension (2016)	193
Görsel 1.47. 3B karikatüristik oyun örneği, Grim Fandango Remastere ve 2B karikatüristik oyun örneği Good Pizza, Great Pizza (2018)	195
Görsel 1.48. Civilization V (2010).....	196
Görsel 1.48. Gris (2018).....	197
Görsel 1.49. Yoshi's Woolly World (2015)	197
Görsel 1.50. Rez Infinite (2016)	198
Görsel 1.51. Octopath Traveler (2018) 3B Retro Pixel ve Superbrothers Sword &Sworcery (2011), 2B Retro Pixel).....	199
Görsel 1.53. Limbo (2010).....	200

Görsel 1.54. Late Shift (2016).....	201
Görsel 1.55. ABCDESIM (2014).....	201
Görsel 1.56. Alan Wake (2010)üst görsel ve Metro Exodus (2019) alt görsel	203
Görsel 1.57. Loadout (2014)	204
Görsel 1.58. Geometry Wars 3: Dimensions (2014).....	205
Görsel 1.59. Valkyria Chronicles 4 (2018)	206
Görsel 1.60. The Walking Dead (2018)	207
Görsel 1.61. Black (2017)	208
Görsel 1.62. Caverns of the Snow Witch (2015)	209
Görsel 1.63. Alter Aeon (1995).....	210
Görsel 1.64. A Slower Speed Of Light (2012).....	210
Görsel 1.65. Vanishing of Ethan Carter (2014), fotogrametrik hiperrealizm ve Uncharted 4: A Thief's End (2016) 3B dijital hiperrealizm.....	222
Görsel 2.1. “Karanlık” oyunu görsel stil olarak hem metinsel ve görsel anlatımı birlikte kullanan görsel roman stilindedir, hem de oyun görsellerinin üslubu dolayısıyla resimseldir	225
Görsel 2.2. Karanlık oyununu oluşturan Phyton kodlama sisteminden bir örnek	229
Görsel 2.3. Karanlık oyununda resimsel kullanımlardan bir örnek	230
Görsel 2.4. Karanlık oyunundan bir ekran görüntüsü	233
Görsel 2.5. Karanlık oyunu, giriş menüsü.....	234

KISALTMALAR DİZİNİ

4X	: Explore, Expand, Exploit, and Exterminate (Araştır, Genişlet, Faydalan ve Yok et)
CMS	: Construction and Management Simulations (İnşaat ve Yönetim Simulasyonları)
FPS	: First Person Shooter (Birinci Tekil Nişancı)
FMV	: Full Motion Video (Tüm Devinimli Video)
GEAM	: Game Elements-Attributes Model (Oyun Öğeleri-Öznitelikleri Modeli)
GPS	: Global Positioning System (Küresel Konumlama Sistemi)
LDA	: The Latent Dirichlet Allocation (Örtülü Dirichlet Yerleştirimi)
MDS	: Multidimensional scaling (çok boyutlu ölçekleme)
MOBA	: Multiplayer Online Battle Arena (Kitlesele Oyunculu Çevrimiçi Savaş Arenası)
MMOG	: Massively Multiplayer Online Games (Kitlesele Oyunculu Çevrimiçi Oyunları)
MMORPG	: Massively Multiplayer Online Role-playing Games (Kitlesele Oyunculu Çevrimiçi Rol-Yapma Oyunları)
NES	: Nintendo Entertainment Systems (Nintendo Eğlence Sistemleri)
NINTENDO DS	: Nintendo Çift Ekran

NPC	: Non-player Character (Oyuncu-Olmayan Karakter)
OS	: Operation System (İşletim Sistemi)
PC	: Personal Computer (Kişisel Bilgisayar)
PDA	: Personal Digital Assistant (Cep bilgisayarı)
PEGI	: Pan European Game Information (Pan Avrupa Oyun Bilgilendirme)
POV	: Point of View (Görüş Noktası)
PS	: PlayStation
PSP	: PlayStation Portable
RPG	: Role-playing Game (Rol-yapma Oyunu)
RTS	: Gerçek Zamanlı Strateji
TPS	: Üçüncü Tekil Nişancı
UI	: User Interface (Kullanıcı Arayüzü)

GİRİŞ

Video oyunlarına dair ilk teorik çalışmaların, oyunların dijital kültürdeki yeri, etkileşimli¹ yapının oyun kurallarıyla ters korelasyonu ve video oyunlarının bir sanat olarak ele alınıp alınamayacağı çevresinde şekillendiği görülmektedir. Bu çerçevede yapılan tartışmalar, 1990’lı yılların sonlarında, iki ana kutba doğru bölünme göstermiştir; ludolojistler, video oyunlarının spor ya da satranç gibi reel oyunların evrimleşmiş bir versiyonu olduğu iddiasıyla; anlatısalcı görüşler ise, video oyunlarını tiyatro ve sinema gibi anlatısal alanlarla ilişkilendirerek teorik bir saf oluşturmuştur. 2000 yılından sonra bu teorik ayrılık bir savaşa dönüşmüştür; ancak bu savaş sayesinde video oyun çalışmalarının akademik ortamlarda yeni bir disiplin olarak kabul edildiği düşünülebilir. Bu aşamadan sonra, “video oyunlarının diğer araçlardan bağımsız bir iletişim aygıtı olarak yeniden inşa edilmesi, video oyunlarının diegetik dünyalar olarak tanımlanışı ve video oyunlarına edebi olarak yaklaşılmasının yerinde olup olmayacağı tartışmaları yapılmaya başlanmıştır (Egenfeldt-Nielsen, Smith ve Tosca, 2008, s.190-1)”. Bunun yanı sıra, oyuncuların oyunlardan daha kompleks ve ilgi çekici hikâyeler, kendilerini şaşırtacak yeni anlatım biçimleri ve hareket özgürlüğünü, seçimlerin çeşitliliğini arttıracak daha gelişmiş yapılar beklemesi ve bu yöndeki talebin giderek artış göstermesi, üretilen video oyunlarının ve oyun teknolojilerinin gelişiminin yönünü de çizmiştir. Dolayısıyla araştırmaların konusu da bu doğrultuda gelişmektedir. Buna bağlı olarak “etkileşim ve anlatı konusu, etkileşimli öykü anlatımını daha ileriye taşıma hususundaki araştırmalar ve video oyunlarının mevcut kurgusal olanakları, video oyun çalışmalarının temel teorik tartışmaları olarak ön plana çıkmaktadır (Egenfeldt-Nielsen, Smith ve Tosca, 2008, s.195)”.

Video oyunlarının çeşitliliği dikkate alındığında, anlatısal ve ludolojik gibi kutupsal tartışmaların giderek gelişen oyun dünyasını ifade etmekte yetersiz kaldığı görülmektedir. Fotoğrafın resimden çıkışı gibi, video oyunları da reel oyunlardan türemiştir. Ancak video oyunlarını sadece yeni nesil bir oyun oynama yöntemi olarak nitelemek, fotoğraf sanatını kendi iç dinamikleriyle değil, resmin kuralları çerçevesinde ele almakla aynı yanılsaya götürebilir. Aynı şekilde video oyunlarını sinema ve tiyatronun kurallarına göre yorumlayıp şekillendirmek de video oyunlarının sanata muhtemel olarak getireceği yeniliklere engel olabileceği söylenebilir. Elbette video oyunlarını

¹ Interactive

post-modern bir oyun ya da anlatı türü olarak nitelemek mantıklı olabilir, ancak bu noktada “hangi oyun” sorusuyla karşılaşilmektedir. Mevcut türsel ayırımların, video oyunlarının değerlendirilmesi hususunda karışıklığa neden olduğu görülmektedir. Arsenault’a göre (2009, s.154) bunun nedeni, tür kelimesinin şemsiye bir tabir olması ve farklı kavram grupları tek bir isim altında toplanınca, yanlış bir birlik izlenimi verilmesidir. Bu karışıklık, video oyunlarının teorik olarak değerlendirilmesinin önündeki en büyük engellerden biri olarak kabul edilebilir. Video oyunları, öyküsellğe, biçim ve biçime bağlı olarak çok farklı kriterler üzerinden çeşitli türlere ayrılmaktadır. Bu durum, video oyunlarına bir bütün olarak bakılmasını zorlaştırmaktadır. Stephen Bax’ın da (2011, s.46) türsel genellemelerle ilgili olarak belirttiği gibi, dünya üzerindeki metinlerin çeşitliliği ve kafa karıştırıcı melezlikleri düşünüldüğünde, bu geniş “sınıflandırma” yaklaşımı sürekli problemlerle karşılaşmaktadır. Oynanabilirlik² ve oyuncu etkileşimi olarak kitlesel oyunculu çevrimiçi rol-yapma oyunları (MMORPG), dijital bahis oyunlarını kıyaslamak neredeyse imkansızdır. Veya *Tetris* [1], *Mario Brothers* [2] gibi klasik video oyun modellerini bir anlatı olarak ele almak zorlama bir durum iken, *Stanley Parable* [3], *Dear Esther* [4] gibi öykü anlatma üzerinden “oyun” oynatan anlatısal video oyunlarını da saf ludolojist bir bakışa sığdırmak oldukça güç görünmektedir.

Sınıflandırmadaki sorunlar, video oyun çalışmalarında öne çıkan anlaşmazlıkların ve aşırı yorumların da temel sebeplerinden biri olarak görülebilir. Araştırmacılar belli oyunları örnek olarak seçip tezlerini desteklerken, bu tezleri çürütecek oyunları söz konusu etmemekte, sanki bütün oyunlar salt anlatısal ya da ludolojist bir bakışla açıklanabilirmiş gibi bir genelleme yapabilmektedir. Bu nedenle Eskelinen, (2004, s. 36-44) oyunlardaki olayların hikâye oluşturmayaacağını söylerken *Tetris*’i örnek verip yakın döneme ait *Grim Fandango*’yu [5] yok saymaktadır. Benzer şekilde Zimmerman, (2004, s.162) her oyunun bir şekilde anlatı olgusuyla ilişkili olduğu savını desteklemek

² Oynanabilirlik yani *gameplay*, video oyun çalışmalarına has bir kavramdır. Oynanabilirlik, oyuncunun UI (kullanıcı arayüzü) aracılığıyla, oyun kurallarıyla, öykü, mekân, karakterler, objeler, olaylar gibi oyun içi öğelerle ve oyun dinamikleriyle kurduğu ilişkiden doğar (Ang, 2006). Oynanabilirlik bir oyunun sunulmuş şeklini değil, oyunun oyuncu tarafından nasıl oynandığını temsil etmektedir. Bu bakımdan video oyunlarının bel kemiği niteliğinde değerlendirilebilir. Her oyunda bulunur ancak her zaman aynı etki ve kuvvette değildir.

için *Ms. Pac-Man* [6] oyununu, aşırı bir yorumla, anlatısal olarak çözümlemeye çalışmaktadır.

Video oyun çalışmalarının daha sağlıklı bir yol izleyebilmesi için bu çalışmada öncelikli olarak şimdiye kadar video oyun türlerinin nasıl ayrıştırıldığına incelenmesi ve karşılaştırmalarla yeni bir bakış getirilmesi amaçlanmaktadır. Bu incelemenin ardından video oyunlarının temel yapısal öğeleri üzerinden sınıflandırma sistemine daha fazla derinlik kazandırılabilmesi ön görülmektedir. Böylece bu çalışmanın sonucunda, video oyunları ile ilgili literatüre katkı sağlayarak, video oyun sınıflandırmalarında karşılaşılan düğümün çözülmesi, video oyuncularının ve konu üzerinde çalışan araştırmacıların bilgi birikiminin artırılması, kuramsal hususların daha sağlıklı değerlendirilebilmesi ve video oyun yapımcılarına ve video oyunlarının gelişimine destek olunması amaçlanmaktadır.

Video oyunlarını sadece ticari anlamda değil, akademik bağlamda da geliştirmek ve değerlendirmek için, önce, bu bakış açısını belirleyecek kuramsal çalışmaların yapılması gerekmektedir. Bu kuramsal çalışmaların yapılabilmesi için, video oyunlarına özgü yaklaşımlara ihtiyaç vardır. Bu yaklaşımlar, oyunu oluşturan unsurların tümünü kapsayacak nitelikte olmalı, oyunların türsel farklılıklarıyla sarsılmamalıdır. Jenkins de (2005), oyun tasarımcılarının bir an önce, kendilerini, ticari nesne üreten teknisyenler olarak değil, bunun yerine, boyutları ve yeni gelişmekte olan bir aracın potansiyellerini haritaya döken sanatçılar olarak düşünmesi gerektiğini iddia eder. Bu bakımdan araştırmada, oldukça yeni bir yöntem olan, daha çok sağlık, psikoloji ve sosyoloji alanında kullanılan, meta-anlatısal değerlendirme yöntemi³ temel alınarak, sanat alanına uygun bir çerçeve içerisinde, bir yol çizilmiştir. Video oyunlarına göre uyarlanmış bir meta-anlatısal değerlendirme yöntemi, araştırma konusuyla ilişkili literatürün kapsamlı, karşılaştırmalı bir özetini oluşturarak, konunun bütünle bağlantılı olarak incelenebilmesini sağlayacağı için, yalnızca video oyun analizi ve eleştirilerini değil, video oyunlarının prodüksiyon sürecini de destekleyeceği düşünülmektedir.

Klasik literatür taramasında kaynaklar bir konuyu ortaya koyacak ve savı destekleyecek biçimde, problemle doğrudan ilişkili verilerden oluşurken, meta-anlatısal değerlendirme yöntemi daha geniş kapsamlı ve sistematik bir bakış içermektedir. Meta-anlatısal değerlendirme yöntemi, problemle ilintilenen başlıklar üzerinden, mevcut tüm

³ *Meta-narrative review methodology*

literatürün istatistiksel ve gruplandırmaya yönelik bir özetini oluşturan sistematik değerlendirme yöntemi içerisinde doğmuştur. Farklı araştırmacı grupları tarafından çalışılıp, farklı şekilde kavramsallaştırılan konular için tasarlanan meta-anlatısal değerlendirme, sistematik değerlendirme yöntemine göre daha yeni bir yöntemdir (Greenhalgh ve Wong, 2013, s.3).

Meta-anlatısal değerlendirme yöntemini ortaya atan Greenhalgh ve meslektaşları (2004, s.581-629), yöntemi, sağlık hizmeti kuruluşlarında yeniliklerin yaygınlaşması adına, görünüşte benzeşmeyen verilerle karşılaşılana, çok sayıda araştırma geleneğine dayalı bilimsel araştırmaları açıklamaya yardımcı olacak bir metod olarak geliştirmiştir. Meta-anlatısal değerlendirme, teorik yapılara işaret eden fikirlerin, felsefe, sosyoloji, ekonomi gibi disiplinler tarafından farklı şekillerde kavramsallaştırılarak kullanılması, ya da farklı bilim gruplarının “aynı” problemi farklı şekillerde kavramsallaştırıp araştırdığı ve görünüşte çelişkili bulgular ortaya koymasıyla oluşan karmaşaya çözüm üretmesi için tasarlanmıştır (Greenhalgh vd., 2005, s. 417). Dolayısıyla meta-anlatısal değerlendirme, bir araştırma geleneği ya da örnekleme içinde bulunan kanaat sistemlerinin tanımlanması ve analiz edilmesiyle kompleks, heterojen ve bağdaşmayan literatür unsurlarının bir anlam ifade etmesini sağlamaktadır. Bu bağlamda, yöntem, kapsayıcı ve toparlayıcı yeni bir analizi mümkün kılmaktadır.

Video oyunlarının sınıflandırılmasını güçleştiren sorunun kaynağı da bu yöntemin ortaya çıkış noktasında bulunabilir. Çok geniş bir yelpazeye sahip olan video oyunları, bilgisayar bilimleri, sanat, psikoloji, sosyoloji, felsefe, mühendislik gibi çok farklı disiplinlerce ya da aynı disiplin içinde farklı teori gruplarınca ele alınmakta ve her disiplin, her teori grubu kendi bakış açısına dayanarak video oyunlarını değerlendirmektedir. Önerilen ya da kullanılan her sınıflandırmanın çıkış noktası, çizilen çerçeve ve kavramsallaştırılan unsurlar, bu görüş farklılıklarıyla değişmekte ve konunun tutarlı bir şekilde toparlanması imkânsız hale gelebilmektedir. Video oyunlarının sınıflandırılmasının içinde bulunduğu bu durum, Greenhalgh ve arkadaşlarının meta-anlatısal değerlendirmeyi ortaya atma amacıyla paralel bir çizgide görünmektedir;

“..bir projenin kapsamının ve literatürünün geniş olduğu, ortak bir problemle ilgili farklı gruplarda bilim insanının farklı sorular sorup, farklı araştırma tasarımları kullandığı, farklı grup pratisyenlerinin ve politika üreticilerinin araştırma literatürünü farklı yönlerden ele aldığı, nitelikli araştırmaların farklı literatürlerde farklı tanımlayıcı özelliklere sahip olduğu ve farklı literatür organlarının bir araya getirilebilmesi için şüphe götürmeyen

nitelikte ya da evrensel olarak kabul edilmiş bir süreçten bahsedilmeyen durumlarda, meta-anlatsal değerlendirme, bir sentez yöntemi olarak özellikle güçlüdür. (Greenhalgh vd., 2005, s.429)”

Meta-anlatsal değerlendirmeye konu olacak bir literatür taramasında, araştırma, bir savı destekleyecek biçimde değil, bir savı ortaya atmak için kullanılır. Yapılan literatür taraması sadece belirlenmiş bir konuya değil, bütünüyle probleme yönelir. Dolayısıyla çalışmalar taranırken, konuya uzak görünen alanlar da kapsanacak biçimde tarama genişletilmiş olur. Sentez aşamasında, anlatı ilişkilendirmesiyle, birçok perspektiften oluşan konu alanının zengin bir resmini inşa etmek için farklı geleneklerden bulgular karşılaştırılır ve vurgulanır. “Meta-anlatsal değerlendirmenin amacı, kompleks (ve belki tartışmaya açık) konu alanının anlamlandırılmasıdır (Wong, 2014, s.6)”. Buna bağlı olarak, tarama yapılmadan önce, belirli soruların sorulması gerekmektedir. Genel olarak, meta-anlatsal değerlendirme, (1) Bu geniş konu alanında hangi araştırma gelenekleri ya da örneklemeler dikkate alınmıştır? (2) Her gelenek konuyu nasıl kavramsallaştırmıştır? (3) Temel ampirik bulgular nelerdir? (4) Kullanılan teorik yaklaşımlar ve yöntemler nelerdir? ve (5) Farklı geleneklerden gelen bulguların karşılaştırılması ve birleştirilmesiyle çizilebilecek anlayış nedir? gibi anahtar sorulara cevap aramaktadır (Wong, 2014, s.5).

Sanata uyarlanmış ve araştırmanın çıkış noktası olan, hangi video oyununun neye göre ve nasıl sınıflandırılabilceği problemini çözmeye yönelik anahtar sorular ise şu şekilde sorulabilir; (1) Video oyunlarının sınıflandırılması hangi disiplinlerce, hangi dayanak nokta esas alınarak yapılmıştır? (2) Her disiplin ve teori grubu konuyu hangi kriter üzerinden ele almıştır? (3) Şimdiye kadar yapılmış sınıflandırma sistemleri nelerdir? (4) Disiplin ve teori gruplarınca yapılan sınıflandırmalarda kullanılan yöntemler nelerdir? (5) Farklı disiplin ve teori gruplarının oluşturduğu sınıflandırma sistemlerinin karşılaştırılması ve birleştirilmesiyle elde edilebilecek ortak anlayış nedir?

Bu sorular cevaplanırken, yeni bir sınıflandırma sisteminin de temelleri atılmış, her disiplinin ve teorisyenin kendine göre konuya katkısı olurken, çakışan, oyun sayısı arttıkça tutarsızlaşan noktaların da açığa çıkması mümkün olmuştur. Bu noktaların ayrıştırılmasıyla, video oyunlarının daha tutarlı bir şekilde sınıflandırılabilmesi hedeflenmiştir. Yöntemsel olarak meta-anlatsal değerlendirmenin aşamaları, şu şekilde belirlenmiştir⁴:

⁴ Açıklamalar araştırmanın izleyeceği yola göre ve sanat alanına göre biçimlendirilerek uyarlanmıştır.

(1) Planlama safhası

Araştırma sorularıyla bağlantılı alanların ve anahtar kelimelerin belirlenmesi.

(2) Araştırma Safhası

Anahtar sorularla bağlantılı literatürün alana bağlı toparlanması.

(3) Haritalandırma safhası

Anahtar sorulara cevap olabilecek çalışmaların tanımlanması ve gruplandırılması.

(4) Değerlendirme safhası

Cevap niteliği taşıyan çalışmaların dayandığı kriterlerin, sınıflandırma modellerinin ortaya konarak eleştirel değerlendirmeye alınması.

(5) Sentez Safhası

Değerlendirme sonuçları dikkate alınarak, meta-anlatsal yapıda bir sentez oluşturulması.

(6) Uygulama ve Öneriler safhası

Elde edilen verilerin ve oluşturulan sentezin pratikte uygulanması ve daha ileri araştırmalara yönelik önerilerin oluşturulması (Greenhalgh vd., 2005, s.420-1).

Meta-anlatsal bir yaklaşım, çok çeşitli ve geniş bir perspektife sahip video oyunları alanının incelenebilmesi için bir yol açmaktadır. Ancak kapsamı fazla genişletmemek ve ayrıntılar üzerinden karmaşa yaratmamak için alt-türler sınıflandırmaya dahil edilmemiş, araştırma, sınıflandırmanın temelini oluşturan katmanlar ve katmanlara bağlı türlerle sınırlandırılmıştır. Ayrıca şimdiye kadar yapılmış tüm oyunları ortaya konulan sınıflandırma sistemine göre kategorize etmek mevcut oyun sayısının bilinemeyecek kadar fazla sayıda olması nedeniyle olanaksız görünmektedir. Bu nedenle, çok-katmanlı sınıflandırmanın stil, zaman, tema gibi farklı katman ve türlerine örnek oluşturacak niteliğe sahip yüz elli oyun rastgele seçilmiştir. Oyunların rastgele seçilmesi sağlamanın güvenilirliğini de artırması bakımından önemlidir; bu sayede herhangi bir oyunun sınıflandırmada yer bulup bulamayacağının ortaya konması amaçlanmıştır. Buna göre, bir oyunun diğer oyunlarla hangi noktada benzerlik ya da farklılık yakaladığının karşılaştırmalı olarak ortaya çıkarılmasına yeterli olacağı için, proje uygulaması tek bir örnek oyunla sınırlandırılmıştır.

Örnek olarak olarak tasarlanan Karanlık oyunu, görsel roman türünde, bir etkileşimli hikâye oyunudur. Oyun tasarlanırken *Ren'py* 7.2.2. oyun motoru ve *Python* programlama dili kullanılmıştır. Renpy, oyun piyasasında bulunan görsel roman motorları arasında, açık kaynak kodlamaya sahip olduğu için çok daha gelişmiş ve

giderek de gelişen bir programdır. Görsel roman üslubuna uygunluk açısından oyuncu hikâyeyi okurken menü seçenekleri aracılığıyla hikâyenin nasıl ilerleyeceğini kontrol edebilmektedir. Oyunda 13 sonlu etkileşimli bir yapı inşa edilerek, yazıya dayalı anlatım, görseller, ses ve müzikle birlikte inşa edilmiştir. Renpy, bir görsel roman motoru olduğu için görsel anlatım ve animasyon imkanları 3B oyun motorlarına kıyasla oldukça kısıtlıdır. Ayrıca motor, sınırlı sayıda, belli dosya formatlarını kabul etmektedir. Buna bağlı olarak kullanılan animasyonlar, tasarım ve görsel anlatım dili, oyun motorunun oluşturduğu sınırlılıklara bağlıdır.

Birinci bölümde, meta-anlatısal değerlendirme yönteminin aşamaları takip edilerek, farklı disiplinlerde ve video oyun kuramlarında, video oyunlarının sınıflandırma modelleri ortaya konulmuş ve video oyunlarının tutarlı bir şekilde sınıflandırılabilmesi için gerekli yapısal öğeler ele alınmıştır. Daha sonra bulgularla bağlantılı unsurlara dayalı çok katmanlı sınıflandırma sistemi, örnek ve proje uygulama oyunlarla işlenerek sunulmuştur. İkinci bölümde, bu teorik çalışmaya örnek olarak hazırlanan uygulamanın proje dosyası bulunmaktadır.

BİRİNCİ BÖLÜM

1. VIDEO OYUNLARININ SINIFLANDIRILMASI SORUNUNA META-ANLATISAL YÖNTEM ÇERÇEVESİNDE BİR BAKIŞ

1.1. Planlama

Meta-anlatısal Değerlendirme Yöntemine göre, sınıflandırma problemiyle bağlantılı araştırma alanlarının belirlenebilmesi için, öncelikle video oyunlarının sınıflandırılması ile ilgili çalışmaların genel anlamda toparlanması gerekmektedir. Toplama çalışmasının yapılabilmesi için, öncelikle konunun ana hatlarını ortaya çıkaracak anahtar kelimeler belirlenmelidir. Daha sonra bu anahtar kelimeler üzerinden ilgili sahalar taranarak, araştırma sorularıyla ilişkili literatür ortaya konmalıdır. Araştırma safhasına, planlamada çizilen çerçeve üzerinden geçilmelidir.

Anahtar kelimeler, sınıflandırma sorununa işaret eden, temel söz yapıları ve kullanımlar dikkate alınarak belirlenmiştir. Seçilenlerden daha genel kapsamlı anahtar sözcükler araştırmanın çerçevesini genişletmekte, konuyla ilgisiz çalışmaların araştırmaya katılma riskinin artmasına neden olmaktadır. Daha daraltılmış anahtar sözcükler ise bazı ilgili çalışmaları kapsam dışında bırakmaktadır.

Buna göre anahtar kelimeler: “Video Game” Genre – Video Oyun Türleri, Categorization Of “Video Games” – Video Oyunlarının Kategorizasyonu, “Video Game” Taxonomy – Video Oyun Sınıflandırması, “Game Genre” – Oyun Türü, olarak belirlenmiştir. Anahtar kelimeler temel alınarak yapılan taramalar, iki başlık altında gruplandırılmıştır. Birincisi, veri tabanları üzerinden yapılan kitap, makale, bildiri, tez taramaları, ikincisi, video oyunlarına dair dergi/magazin taramalarıdır.

Akademik araştırma veri tabanı listesi, konuyla ilgili materyal barındıran veri tabanları seçilerek oluşturulmuş, konuyla ilgili materyal barındırmayan veri tabanları liste dışı bırakılmıştır; SAGE ([http-1](http://)), IEEE Xplore Digital Library ([http-2](http://)), IGI Global ([http-3](http://)), JSTOR ([http-4](http://)), Oxford Academic ([http-5](http://)), Springer Link ([http-6](http://)), The ACM Digital Library ([http-7](http://)), Wiley Online Library ([http-8](http://)), Taylor&Francis Online ([http-9](http://)), belirlenen veri tabanlarıdır.

Video oyunlarına dair dergi/magazinler de akademik dergi yayınları ve çevrimiçi yayınlanan magazinler adı altında iki alt başlıkla ele alınmıştır. Akademik dergilerde yayınlanan her makaleye veri tabanları aracılığıyla ulaşamadığı için akademik dergilerin ayrıca taranmasına ihtiyaç duyulmuştur. Ayrıca magazinler de “çevrimiçi

magazinler” başlığıyla kısıtlanmıştır. Çünkü basılı magazinler yerel ve ülke bazlı dağıtıldığı için kısıtlı bir alıcı kitlesine sahipken, çevrimiçi magazinler küresel piyasaya hitap ederek çok geniş bir kitleye ulaşabilmekte, dolayısıyla oyun endüstrisine ve akademik çalışmalara etkisi çok daha kuvvetli ve kapsamlı olmaktadır. Bunun yanı sıra basılı magazinlerin büyük çoğunluğu aynı zamanda da çevrimiçi yayın yapmaktadır, bu nedenle “çevrimiçi” yayın sınırlılığı aslında tam bir sınırlılık niteliği taşımamaktadır.

Buna göre taranan yayınlar şöyledir: Akademik Dergiler; Simulation&Gaming (http-10), Eludamos (http-11), Game Studies (http-12), Loading... (http-13), Games and Culture (http-14).

Çevrimiçi magazinler; Steam (http-15), IGN (http-16), GameFAQ (http-17), Gamespot (http-18), PC Gamer (http-19), Giant Bomb (http-20), Merlin’in Kazanı (http-21), Oyungezer (http-22), Game informer (http-23), Gamesradar (http-24), Retro Gamer (http-25), Moby Games (http-26), EGM now (http-27), Wikipedia/Video Game Genres (http-28), Mmohuts (http-29), Eurogamer (http-30), Oyun Fest (http-31), Escapist (http-32).

1.2. Araştırma

Planlamada belirlendiği üzere, araştırmanın üç ayağı bulunmaktadır: veritabanı taraması, akademik dergi taramaları ve çevrimiçi magazin taramaları. Bu ayaklardan ilk ikisi, konunun teorik olarak nasıl ele alındığının ortaya konması açısından önemlidir. Veri tabanları ve akademik dergi yayınlarının taranması sonucu ortaya çıkan, anahtar kelimelerle bağlantılı her türlü araştırma, inceleme, kitap, konferans metni, tez ve makale, video oyunlarının sınıflandırılması sorununun teorik altyapısının oluşturulması için kaynak sağlayacaktır. Seçili veri tabanlarında anahtar sözcüklerle bağlantılı olarak yapılan tarama sonucunda edinilen veri sayısı, Tablo 1.1.’de gösterilmiştir:

Tablo 1.1. Veri tabanı taramaları (Tarama tarihi: 20.06.2019)

Veri tabanları	Video Game Genre	Categorization of Video Games	Video Game Taxonomy	Game Genre
SAGE	932	1.306	195	184
IEEE Xplore Digital Library	21	3	7	41
IGI Global	2.270	1.757	2.894	2.856
JSTOR	25	491	314	172
Oxford Academic	417	354	146	48
Springer Link	4.182	1.588	1.434	1.310
The ACM Digital Library	89	11	12	108
Wiley Online Library	805	1.673	232	110
Taylor&Francis Online	25	-	231	191

Seilen akademik dergilerde yayınlanan alıřmaların anahtar kelimeler zerinden taranmasıyla ortaya ıkan sonu ise, Tablo 1.2.'de ortaya konmuřtur.

Tablo 1.2. Akademik dergi taramaları (Taranma tarihi: 20.06.2019)

Akademik dergiler	Video Game Genre	Categorization of Video Games	Video Game Taxonomy	Game Genre
Simulation&Gaming	40	33	23	23
Eludamos	35	9	8	14
Game Studies	115	20	10	25
Loading...	42	12	7	18
Games and Culture	166	68	25	58

Konuya evrimii magazinler aısından bakıldıėında ise, bu magazinlerin alıřmaya katkı saėlayacak zelliėi, konu hakkında ortaya koydukları teori deėil, kresel anlamda video oyun endstrisinin ve oyuncuların pratikte oyunları hangi ihtiyaa ve sluba gre sınıflandırdıklarını ortaya koymasıdır. evrimii magazinler, her kltr, cinsiyet ve yařtaki oyunculara hitap ederek ok geniř kitlelere ulařabilmektedir yani evrimii magazinler belirleyici bir etki alanına sahiptir. Bu baėlamda evrimii magazinlerin oyunları ayırřtırma ve sınıflandırma konusunda takındıėı tutum ve yntem incelendiėinde, konuyla ilgili sorunlar ve m yolları hakkında bir ipucu elde edilmesi mmkn olabilmektedir. Ayrıca evrimii magazinlerin taranması, akademik sınıflandırmalarla piyasaya ynelik sınıflandırmalar arasındaki benzeřme ve atıřmaların ortaya konması aısından da nemlidir. Seilen magazinler zerinde yapılan tarama sonucunda yalnızca Escapist Magazini herhangi bir sınıflandırma modeli kullanmadıėı iin elenmiřtir.

1.3. Haritalandırma

Planlamada ortaya ıkan sonularla baėlantılı olarak iki ana atı oluřturma gerekliliėi oluřmuřtur. Buna gre bir atı akademik yayınları kapsayarak konuya teorik anlamda iřaret ederken, diėer atı, oyuncu ve oyuncu deneyimi merkezli olan pratik sınıflandırmaları, diėer bir deyiřle video oyun endstrisi tarafından kullanılan sınıflandırma tercihlerini kapsamaktadır. Bu atıların ayırřtırılmaması, video oyunlarının incelenmesi ve sınıflandırılması hususunda karıřıklıėa neden olan konulardan biridir. nk “endstri aısından, trler, belli oyun oynama deneyimlerini ortaya ıkaracak oyun tasarım kalıplarına ve mekaniklerine odaklanan oyuncu-merkezli bir yapıdır. Akademisyenler iin ise, trler, oyunları karřılařtırma, yapı skm yaparak

analiz etme ve incelemeye yarayan bir araçtır (Caşvean, 2016, s.65)”. Dolayısıyla akademik veriler konuyu “Oyun Çalışmaları”⁵ bağlamında ele alırken, çevrimiçi magazinler, konunun oyuncu ve oyun yapımcısı açısından toparlanmasını sağlayacaktır.

1.3.1. Akademik çalışmalara göre türlerin sınıflandırılması

Araştırma sırasında, anahtar kelimelere makale/kitap/tez/bildiri içeriğinde değinen ancak, problemi ortaya koyacak ya da katkı sağlayacak hiçbir bağlantı kurmayan çalışmalar olduğu ortaya çıkmıştır. Örneğin; video oyun türlerinden bahsederken, sınıflandırma probleminden değil, türlerin cinsiyete göre tercihine değinen çalışmaların, araştırmanın problemine katkı sağlayacak bir içeriğe sahip olmadığı için, kapsam dışı bırakılması gerekmiştir. Dolayısıyla elde edilen bulguların incelenmesi sonucunda, tekrarlanan çalışmalar ve konuyla hiçbir şekilde ilgisi olmayan tüm çalışmalar elenmiş, konuya doğrudan ya da dolaylı yoldan katkı sağlayan çalışmalar ise ayrıştırılmıştır. Probleme doğrudan ya da dolaylı yoldan ilişkili ve probleme katkı sağlayacak akademik bulguların tam sayısı, Tablo 1.3.’de gösterilmektedir.

Tablo 1.3. *Probleme ilişkili çalışmaların sayısı*

	Veri tabanı Bulguları	Akademik Yayın Bulguları	Kitap Bulguları	Tezler	Toplam
Doğrudan ilişkili	11	4	15	4	34
Dolaylı yoldan ilişkili	35	33	15	8	91

Buna göre, sınıflandırma sorunsalını çözme konusunda adım atan, problem sorusuna cevap verme arayışında olan, sınıflandırma denemesinde bulunan özgün çalışmalar doğrudan kaynak olarak incelemeye ve değerlendirmeye alınacaktır. Dolaylı yoldan ilişkili çalışmalar ise, doğrudan sınıflandırma sorununa cevap verme ya da çözüm getirme gayretinde bulunmayan ya da özgün bir sınıflandırma yapmayan ancak, konuyu inceleyen, özgün çalışmaları ya da piyasanın bakışını model alarak çeşitli fikirler ortaya atan ya da öneriler getiren, problemin çözümüne yönelik katkı sağlaması muhtemel çalışmaları kapsamaktadır. Bu çalışmaların sınıflandırma probleminin farklı noktalarına ışık tutması bakımından sentez bölümünde araştırmaya katkı sağlayabileceği düşünülmektedir.

⁵ *Game Studies*

1.3.2. Alıcı kitlesine hitap eden magazinelere göre türlerin sınıflandırılması

Çevrimiçi magazinler incelendiğinde, Tablo 1.4.’de de görüldüğü gibi, bazı magazinlerin oyunları platforma göre, bazılarının türe ya da temaya göre, bazılarının ise birden çok ögeyi dikkate alarak sınıflandırmalara başvurduğu görülmüştür. Ancak Tablo 1.4.’te ortaya çıkan durum, oyunların hangi platformda oynandığının belirtilmesinin, oynanabilirlik ya da tematik tür farklılıkların önüne geçen bir ihtiyaç olduğu gözlemlenmiştir. Dolayısıyla araştırmada, “platforma göre” bir sınıflandırmanın da dikkate alınması gerektiği ortaya çıkmıştır.

Tablo 1.4. Çevrimiçi magazin taramalarında sınıflandırma

Çevrimiçi Magazinler	Platforma göre	Oynanabilirliğe göre	Temaya göre
Steam	x	x	x
IGN	x	-	-
GameFAQ	x	x	-
Gamespot	x	x	x
PC Gamer	-	-	-
Giant Bomb	x	x	x
Merlin’in Kazanı	x	-	-
Oyungezer	x	-	-
Game Informer	x	-	-
Gamesradar	x	-	-
Retro Gamer	x	x	-
Moby Games	x	x	x
EGM now	x	x	-
Wikipedia/Video Game Genres	x	x	x
Mmohuts	-	x	-
Eurogamer	x	-	-
Oyun Fest	x	-	-

1.4. Değerlendirme

Meta-anlatısal değerlendirme yöntemine göre dördüncü aşama olan değerlendirme safhasında, literatürde probleme doğrudan kaynak olabilecek akademik çalışmalarda ve çevrimiçi video oyun magazinlerinde ortaya atılmış sınıflandırma modelleri eleştirel değerlendirmeye ele alınarak konuya katkıları değerlendirilecektir. Doğrudan kaynak olabilecek çalışmalar tarihsel sıralamaya göre, çevrimiçi magazin sınıflandırma modelleri ise Tablo 1.4.’teki sıralama ve sisteme göre değerlendirilmiştir. Doğrudan kaynak niteliği taşıyan çalışmaların birbirleriyle bağlantılı noktalarının, değindikleri önemli noktaların yüzeye çıkarılabilmesi ve karmaşa oluşturmada senteze katkı

sağlayacak faydalarının belirlenebilmesi için aşağıdaki şablon üzerinden çalışmalar incelenmiştir:

- Sınıflandırmanın dayandığı genel kriter/ler
- Sınıflandırma Modeli
- Sınıflandırma Modelinin Değerlendirmesi

Yapılan literatür çalışmaları sonucunda, video oyun sınıflandırmasının, tiyatro, edebiyat ve sinemadaki gibi ortak bir dille ele alınamadığı, tutarlılık yakalamada zorlanıldığı saptanmıştır. Video oyunları tiyatro, edebiyat ve sinema kadar eski bir tarihe de sahip değildir. Türsel ayrımlara dahi, 1980’li yıllardan sonra ihtiyaç duyulmaya başlanmıştır. 1890’dan, 1982’ye kadar aktif olan köklü *Reader’s Guide to Periodical Literature* akademik dergisinde, ilk defa 1973’lü yıllarda arcade video oyunları, “elektronik oyunlar” ve “bilgisayar oyunları” olarak diğer arcade oyunlarından ayrıştırılmaya başlanmıştır. Ayrıca “bu dönemde video oyunu ve bilgisayar oyunu tanımlamaları da bu oyunları arcade oyunları ya da evde oynanan oyunlardan ayırmak için kullanılıyordu ama sayıca az olan bu oyunlar için, içte bir sınıflandırma sistemi oluşturulmasına ihtiyaç duyulmamaktaydı (Wolf, 2016, s. 229)”.

1970’lerin sonlarında, video oyun endüstrisi yayılıp, şirketlerin oyun katalogları genişledikçe, sayısı artan oyunların türsel olarak sınıflandırılmasına duyulan ihtiyaçta da belirgin bir artış gözlemlenmiştir. Bununla birlikte, Wolf’ a göre; “tür kavramı bu kataloglarda hiç kullanılmamaktaydı; bu tip kataloglar türlerin yerini tutuyor, oyunları içerik ve oyuncu deneyimi olarak organize ediyordu (Wolf, 2016, s.230)”. İlk defa Kris Jensen, *Popular Electronics* dergisinin 1978, Ocak sayısında (Görsel 1.1.), yeni oyunları tanıtırken, oyunları önce video ve video olmayan diye ikiye ayırdı, ardından video oyunlarını “tenis-hokey-handball”, “tank savaşı”, “pinball”, “yok etme” gibi tanımlamalarla gruplandırdı (Jensen, 1978, s.33-35).

Oyunlara bu kadar erken bir dönemde platform temelinden bakılması da dikkat çekicidir. Önceki yıllarda elektronik oyunlar ya da bilgisayar oyunları olarak genellenen oyunların platformları, makalede atari oyunları, programlanabilir video oyunları, *Telstar Arcade* vb. gibi aygıtlara işaret eden gruplandırmalarla birbirinden ayrılmıştır. Sonuç olarak alan ile ilgili yayın yapan magazinler en başından beri endüstri ile akademi arasında bir köprü niteliği taşıyarak, benzer oyunların gruplandırılmasına ve tür biçimlerinin oluşmasına ön ayak olmuştur.



Görsel 1.1. Popular Electronics, Ocak Sayısı (1978) (http-33)

1.4.1. Akademik çalışmalardaki sınıflandırma modellerinin değerlendirilmesi

Video oyunlarında “tür” konusunun akademik alanda ilgi çekmeye başlaması Popular Electronics dergisinde ortaya atılan türsel denemeden birkaç sene sonra olmuştur. “Chris Crawford, 1984 yılında, *The Art of Computer Game Design* kitabında ilk defa oyunlar için “tür” kelimesini kullanır ve bu konuda bir sorunun baş göstereceğini fark ederek, oyunlar için bir sınıflandırma sistemi oluşturmanın zorluklarından üç paragraf boyunca bahseder (Wolf, 2016, s. 230)”. Ve Crawford’la birlikte video oyunlarına özgü bir sınıflandırma modeli kurma denemeleri başlar. Sınıflandırma sorunsalı önceleri az sayıdaki oyunun gruplanmasından ibaret olsa da, teknoloji geliştikçe ve oyunların sayısı ve çeşitliliği arttıkça bu konu giderek karmaşık hale gelmiş, sorunu çözmek için araştırmacılar ve magazinsel yayınlar tarafından denemeler yapılmıştır. Bu bağlamda, günümüze dek yapılmış sınıflandırma denemeleri tarihsel olarak, daha önce belirtilen şablona göre bu bölümde değerlendirmeye alınmıştır.

1.4.1.1. 1984 Yılı, C. Crawford'un *The art of computer game design* isimli çalışması

1.4.1.1.1. Sınıflandırmanın dayandığı genel kriter/ler

Chris Crawford (1984, s.25), farklı donanım ihtiyaçlarına ve çeşitli tasarım özelliklerine sahip oyunların sayısının giderek arttığı bir dönemde, oyunların çok yakında genel başlıklarla değerlendirilemeyeceğini öngörür. Darwin'in türler konusundaki çalışmalarını örnek göstererek, sınıflandırma yapmanın önemine dikkat çeker. Ona göre sınıflandırmak, birbiriyle ilişkili çok sayıdaki unsuru organize etmenin tek yoludur. Biyoloji alanında, örneğin kuşların türsel olarak ayrılmasında, her bir kuşun yapısal, renk, davranış özellikleri o türe ait olmanın bir göstergesi olarak yeterlidir. Video oyunlarında da bu tip bir sınıflandırma yapmayı denemek gereklidir çünkü;

“Sınıflandırma, oyun alemini birbirine bağlayan ortak unsurların ortaya çıkmasını sağlarken, alemdaki ailelerin ve aile üyelerinin arasındaki kritik farklılıkları da gösterecektir. İyi inşa edilmiş bir sınıflandırma sistemi, oyun tasarımında daha önce keşfedilmemiş alanları, en önemlisi, oyun tasarımının esas öğelerini gözler önüne serecektir (Crawford, 1984, s.25)”

Bu bağlamda kendi belirlediği ilkeler üzerinde bir sınıflandırma sistemi ortaya atar ancak bu sınıflandırma sisteminin nihai ve doğru bir sınıflandırma olamayacağını baştan kabul eder. Hatta video oyunlarının hiçbir zaman tek bir kriterle dayanan doğru bir sınıflandırmayla formüle edilemeyeceğini de öne sürer (Crawford, 1984, s.25). Bununla birlikte ne kadar tek yönlü olursa olsun, oyunların ortak özelliklerini temel alarak, türsel bir sınıflandırma sistemi kurma denemesinde bulunur. Crawford'un sınıflandırmasında “Yetenek-ve-Aksiyon” oyunları ve “Strateji” oyunları şeklinde iki geniş kapsamlı başlık ve bu iki başlığın altında da alt kategoriler bulunmaktadır.

1.4.1.1.2. Sınıflandırma modeli

- Yetenek-ve-Aksiyon oyunları (kavrayışa ve motor yeteneklere dayalı oyunlar)
 - Çarpışma oyunları (çatışmaya, vurmaya, yenmek ve yok etmeye dayalı oyunlar)
 - Labirent oyunları (oyuncunun belli kurallar ve düşmanlar arasında çıkışı bulmaya odaklandığı oyunlar)
 - Spor Oyunları (gerçek sporlara dayanan oyunlar)
 - Çark Oyunları (tekrar tekrar aynı döngüyü sürdürmeye yönelik oyunlar)
 - Yarış Oyunları (yarışmaya ve rakibi geçmeye dayanan oyunlar)

- Çok yönlü oyunlar (hem labirent öğeleri hem de çatışma barındıran, Crawford'un sınıflandırma kategorilerinden hiçbirine uymayan, dışarıda kalan oyunlar)

- Strateji Oyunları (bilişsel çabaya dayalı oyunlar)

- Macera Oyunları (Genel olarak bulmacalara, ipuçlarına dayanarak cinayeti çözmeye dayalı dedektiflik ve macera oyunları)

- D&D (Dungeons and Dragons) Oyunları (Genelde bir zindan efendisinin⁶ otoritesi altında oynanan, fantastik, kompleks sistemler kuran rol yapma oyunları. FRP ile macera oyunlarının video oyununda birleşmesi durumu)

- Savaş Oyunları (Ayrıntılı kurallara sahip, iki düşman tarafın çatışmasına dayanan, tek amacı savaşmak ve kazanmaktan ibaret oyunlar)

- Şans Oyunları

- Eğitsel ve Çocuk Oyunları (mantığa, hesaplamalara, kelime bilgisine, bir şeyler öğretmeye yönelik oyunlar)

- Bireylerarası Oyunlar (bilgisayar aracılığıyla bireylerarası iletişime dayanan oyunlar).

1.4.1.1.3. Sınıflandırma modelinin değerlendirilmesi

1984'te yapılmış bir sınıflandırma olarak Crawford'un sistemi, elbette hem güncelliğini yitirmiş hem de yetersiz görünmektedir ancak, kendisinin de değindiği gibi, oyunların tam gelişim hızının yükseldiği bir zamanda tutarlı ve genel bir sınıflandırma sistemi kurmak imkânsız görünmektedir. Çünkü “sınıflandırma konusunda en zor iş, tarihsel gelişmelerden etkilenmeyen, video oyunlarının çok büyük bir kısmına uygulanarak oyunları birbirinden ayırtıran bir kriter bulmaktır (Caşevan, 2016, s.65)”. Yaşayan canlıların sınıflandırılması belli başlı, belirgin ilkeler üzerinden yapılırken, video oyunlarına sabit ilkeler üzerinden bakılamamaktadır. Crawford, video oyunlarının, kitabın yazıldığı dönemde henüz emekleme aşamasında olduğunun ve oyunlar geliştikçe ilkelerin ve özelliklerinin farklılaşacağını, evrileceğinin farkındadır dolayısıyla tek, net bir sınıflandırma ortaya atmanın imkânsız olduğunu düşünmektedir (Crawford, 1984, s.25). Oyunları sınıflandırırken seçtiği kriter olan “ortak özellikler”, kendisinin de fark ettiği gibi, oyunların çeşitlilik ve farklılık yelpazelerinin genişliği sorununa takılmış görünmektedir. Ancak Crawford'un çalışması, hem sınıflandırma konusunda ilk denemelerden biri oluşu, hem de oyunların gelişimiyle birlikte, bir sorun

⁶ *Dungeon Master*

olarak sınıflandırma konusunun ortaya çıktığını görmek açısından önemlidir. Anlaşılan odur ki, video oyunlarının sınıflandırılması problemi, mevcut video oyun sektörünün inanılmaz büyümüş ve çeşitlenmiş olmasından bağımsız, video oyunlarının temel yapısıyla doğrudan ilişkili, doğuştan gelen bir olgudur.

1.4.1.2. 1986 Yılı, G. Skirrow'un *Hellvision: an analysis of video games* isimli çalışması

1.4.1.2.1. Sınıflandırmanın dayandığı genel kriter/ler

Skirrow'a göre (1986, s.116) video oyunları, sıklıkla temellendirildiği gibi hikâyeler ve gündelik hayattaki oyunlardan türememiştir; video oyunları 17.yydan bu yana popülerliğini koruyan “savaş oyunları”nın modern bir devamıdır. Skirrow, savaş oyunlarına dört tarihsel süreç çizer; antik, orta çağ, napolyonik ve modern. Video oyunlarını bu tarihsel süreçleri, kuralları ve stratejileriyle oyun dünyası içinde harmanlar. Dolayısıyla video oyunlarının sınıflandırılışı, bu savaş oyunlarının stratejilerine bağlı olarak oluşturulmalıdır.

1.4.1.2.2. Sınıflandırma modeli

Skirrow, savaş oyunlarının modern bir tezahürü olarak gördüğü video oyunlarını, bu kritere göre üç ana kola ayırır:

- El-göz koordinasyonuna ve hızlı tepki gösterme özelliklerine dayanan arcade oyunları
- Fiziksel yeteneklerden çok, zekâ ve akıl yürütmeye dayanan yönetme/strateji oyunları
- Hem arcade ve hem de strateji oyunlarının özelliklerini taşıyan, savaş/masal/çizgi roman karışımı, hayal gücüne dayalı macera oyunları (Skirrow, 1986, s.116-7).

1.4.1.2.3. Sınıflandırma modelinin değerlendirilmesi

Skirrow'un sınıflandırma önerisi, video oyunlarını gündelik yaşamdaki oyunların yeni bir formu olarak gören ludolojist görüşle, bütün oyunları anlatı perspektifinden yorumlamaya çalışan anlatısalcı görüşün birleştiği noktada durmaktadır. Skirrow oyunların kurallar sistemi olduğunu inkâr etmemekle birlikte, masalı yani anlatıyı da oyunların dayandığı unsurlardan biri olarak görmektedir. Motor tepkilerin, zekâ kullanımının ve hayal gücünün video oyunlarının değişmeyen temel unsurları olduğunu, video oyunlarının daha yeni çeşitlenip farklılaştığı bir dönemde fark etmiştir.

1.4.1.3. 1990 yılı, D. Myers’ın Computer game genres isimli çalışması

1.4.1.3.1. Sınıflandırmanın dayandığı genel kriter/ler

David Myers, tür konusunu ele alırken öncelikle edebiyat alanında, kitlesel medyada ve oyun oynama çalışmalarında yapılmış tür tanımlarına ve tür eleştirilerine dikkat çeker. Ona göre, tür çalışmalarının nihai amacı, belli bir sanat formunun temel karakteristik özelliklerinin ayrıştırılarak belirlenmesidir (Myers, 1990, s.287). Dönemin popülerleşen aygıtı olarak “ev bilgisayarları”ndaki oyunlar ve video aygıtlarıyla oynanan oyunlarla ilgili yapılmış akademik araştırma ve çalışmalarda, video oyunlarının kendisinden ziyade video oyuncularına bu dönemde daha çok odaklanılmıştır. Psikoloji alanında video oyuncularıyla ilgilenilirken video oyunları içerik analizi yapılarak ayrıştırılmış, sosyolojik analizlerde video oyunlarının sosyal kullanım alanları araştırılırken magazinsel yayınlarda ya da video oyuncularının kendisinin oyunları kategorize ediş tarzları örnek alınmıştır. Sosyal bilimlerin, video oyunlarına daha çok eğitsel, sosyal ya da yeni tip bir oyun oynama aracı olarak baktığı gözlemlenir. Eleştirel çalışmalarda video oyunları teknolojinin sunduğu bir araç olarak görülse de zaman zaman video oyunları bir sanat formu olarak değerlendirilmiştir. Ancak video oyunlarını sanat formu olarak nitelendiren çalışmalarda da oyunlar daha çok “etkileşimli kurgular” olarak görülmüştür. Myers (1990), bu noktada psikoloji ve sosyolojiyle, eleştirel çalışmaların iki farklı stratejisini örnek alarak “ev bilgisayar” oyun türlerini ele alır. Ev bilgisayar oyunlarını popüler ve kültürel bir olgu olarak kabul ederken, aynı zamanda bilgisayar oyun metinlerinin karakterize edilerek detaylandırılması ve araştırılmasını teklif eder. İlk strateji, bilgisayar oyunlarına dair piyasanın yaptığı her çeşit kategorizasyona başvurmayı içermektedir. İkinci strateji ise; bilgisayar oyunlarının etkileşimli karakteristiği ile daha çok ilgilenen ama etkileşimli kurguyla konuyu kısıtlamayan, çok daha eleştirel ve analitik bir yaklaşımdır (Myers, 1990, s. 290)

1.4.1.3.2. Sınıflandırma modeli

Bu stratejilerden yola çıkarak, önce video oyunlarının nasıl yaygınlaşarak evrildiğini ve bu evrimden hangi kategorilerin doğduğunu inceler, daha sonra bu kategorileri etkileşimlilik açısından değerlendirir. Buna göre o dönemin en uzun süreli yayını olan *Computer Gaming World* (1981-2006) yayınının üçten (strateji, macera,

aksiyon/arcade) altıya çıkararak çeşitlendirdiği kategorizasyonu kendisine örnek alır ve aynı şekilde altı farklı video oyun türü tanımlar:

Aksiyon/arcade—macera—simülasyon—rol yapma—savaş oyunları—strateji oyunları.

1.4.1.3.3. Sınıflandırma modelinin değerlendirilmesi

Myers'a göre (1990, s.298), oyunlardaki obje-olay arası ilişkilerle, oyuncuların keşfetme, öğrenme, manipüle etme ve olasılıkları test etme durumları birbiriyle bağlantılıdır. Bu önemli bir farkındalık durumu yaratır çünkü türü belirlemede bu hesaplamaların kullanımı ve olasılıkların matematiksel sunumu arasında bir ilişki olduğu ortaya çıkmaktadır. Buna göre çoğu sınıflandırmada benzer oyunların ayrı tür başlığı altında toplanabildiğini ve bir türde gösterilen tek bir oyunun aynı anda, eğitim, eğlence ve sosyalleşme gibi birden fazla oyuncu amacı oluşturabildiğini fark etmektedir. Bu durumda türlerin temel dayanağının oyun karakteristikleri değil, oyuncu ile oyun arasındaki etkileşimli ilişki, oyuncunun oyunu görüş biçimi olduğu sonucuna varılmaktadır.

1.4.1.4. 1997 yılı, J.C. Herz'in Joystick nation isimli çalışması

1.4.1.4.1. Sınıflandırmanın dayandığı genel kriter/ler

Herz'e göre (Herz, 1997, s.24) 1997'ye kadar, video oyunlarının nasıl sınıflandırılacağı, teknolojik gelişmelere bağlıydı. Arcade oyunlarının ardından ev bilgisayarlarının gelişimi ve disketlere kayıtlı oyunlardan sonra gelen CD-ROM oyunlar, oyunların kapasitesini ve gelişimini etkilemekteydi. Teknolojiyle birlikte, *Asteroids* [7], *Space Invaders* [8] ve *Missile Command* [9] tarzı erken dönem oyunlar, labirent oyunları, sürüş oyunları ve dövüş oyunları gibi birçok türe evrilmiştir ancak, donanım ve teknoloji artık türlerin ana belirleyicisi olmaktan çıkmıştır. Çünkü kategoriler bulanıklaşmış, sadece tırmanışı ya da sadece vuruşu temel almak yerine, oyunların özelliklerini birbirine karıştırmak daha cazip hale gelmiştir. Herz'e göre (1997), oyunların kökeni, biyolojik evrimde olduğu gibi, soyu tükendi mi sonsuza kadar tükenmiş olarak kalmaz. Ölü bir tür her zaman yeniden uyanabilir, değerlendirilebilir ve değişim geçirerek yeniden doğabilir. Dolayısıyla “kostüm değişse dahi temeldeki matrisler olduğu gibi kalır (Herz, 1997, s.25)”. Ona göre oyun türleri ne kadar hibritleşirse hibritleşsin, keskin sınırlar ne kadar ortadan kalkarsa kalksın, ara türleri besleyen ana türler gelecekte de varlığını sürdürmeye devam edecektir.

1.4.1.4.2. Sınıflandırma modeli

Herz'in bu yaklaşımına göre, oyunları en ince ayrıntısıyla ayırtırmak yerine, mayalarındaki ana türleri ortaya koyup bir sınıflandırma yapmanın daha yeterli olabileceği söylenebilir. Buna göre, Herz, sınıflandırma modelini ortaya attığı 1997 yılından çok daha sonrasında dahi varlığını sürdüreceğine inandığı bir dizi tür sıralar (Herz, 1997, s.25-31). Bu türler, birbirine karışmasıyla her çeşit rengi meydana getiren ana renkler gibi görülebilir.

Hiç değişmeyeceğine inandığı ana türler şu şekildedir; Aksiyon—Macera—Dövüş—Bulmaca—Rol yapma—Simülasyon—Spor—Strateji.

1.4.1.4.3. Sınıflandırma modelinin değerlendirmesi

Herz, oyunlar için oynanabilirlik kriteri üzerinden tür merkezli bir sınıflandırma modeli oluşturmayı yeterli görmüştür. Oyun türlerinin en merkezine inerek, oyunlardaki hibritleşmeden ve teknolojik farklılıklardan etkilenmeyecek bir çekirdek aramıştır. Ancak belirlediği bu çekirdek türleri neye göre ayırttığı belirsiz kalmış, türlerin teknoloji ve oyun içi dinamik ve kurallarıyla ilişkisini kuramadığı gözlemlenmiştir.

1.4.1.5. 2000 yılı, M. J. P. Wolf'un Genre and the video game isimli çalışması

1.4.1.5.1. Sınıflandırmanın dayandığı genel kriter/ler

Wolf (2000, s.113), oyunları sınıflandırmak için, en yakınındaki iletişim türlerine, edebiyat ve sinemaya yönelir. Ona göre, edebiyat ve sinema çalışmalarının sınıflandırma için en çok kullandığı sistem olan tür, zorluklara sahip olsa dahi en işe yarayanıdır. Ancak video oyunları, edebiyat ve sinemadaki tür çalışmalarından belli ölçüde farklılaşmak durumundadır, çünkü, oyunun diegetik dünyası içinde seyirci, oyuncu-karakterin yerine geçerek anlatıya direk ve aktif katılım gerçekleştirir. Bu farklı durum nedeniyle Wolf (2000, s.114), video oyun tür sınıflandırmasının temel kriterinin ikonografiden ziyade “etkileşimlilik”⁷ olması gerektiğini düşünür. Bu şöyle açıklanabilir; ikonografi anlatısal oyunlar için daha öncelikliken, etkileşimlilik bütün oyunlar için önemlidir. Etkileşimlilik, filmlerdeki tematik türler ya da ikonografik sınıflandırmalarla birlikte kullanıldığı takdirde, video oyunlarının türsel ayırımı bütünlük kazanacaktır.

⁷ Interactivity

1.4.1.5.2. Sınıflandırma modeli

Buna göre tür ayırım kriterlerinin temel unsurları etkileşimli deneyim, oyunun amaç ve hedefleri ile oyuncu kontrolü ve oyuncu-karakterin doğası olmalıdır. Wolf, bu kriterler temelinde 42 tür ortaya atar:

1.Soyut 2.Uyarlama, 3.Macera, 4.Yapay yaşam, 5.Masa Oyunları, 6.Yakalama, 7. Kart oyunları 8.Tutma 9. Kovalama, 10.Biriktirme, 11.Muharebe, 12.Demo, 13.Hata bulma, 14. Kaçınma, 15.Sürüş, 16.Eğitsel, 17.Kaçma, 18.Dövüşme, 19.Uçma, 20.Bahis, 21.Etkileşimli film, 22.İşletme Simülasyonu, 23.Labirent, 24.Engel Parkuru, 25.Kalem-kağıt oyunları 26.Pinball, 27.Platform, 28.Programlama oyunları, 29.Bulmaca, 30.Test, 31.Yarışma 32. Ritim ve dans, 33. Rol-yapma, 34.Hepsini vur⁸, 35.Simulasyon, 36.Spor, 37.Strateji, 38.Masa üstü oyunlar, 39.Hedef, 40.Metin-Macera, 41.İdman Simülasyonu, 42.Yardımcı Yazılım Oyunları.

1.4.1.5.3. Sınıflandırma modelinin değerlendirmesi

Wolf, bu türleri tekli ya da çoklu-oyunculu ya da internet ağı üzerinden oynanıp oynanmadıklarına göre değil, etkileşimliliğin nasıl kullanıldığına göre oluşturduğunu iddia eder. Bazı oyunlar eylem ve amaçlara göre birden fazla türe dahil edilebilmektedir. Ancak oluşturduğu listedeki öğelerin sınırları oldukça muğlak durumdadır. Kendisinin de belirttiği üzere masa oyunları aynı zamanda uyarlama oyunu olarak da görülebilir, Pinball oyunları aynı zamanda masaüstü oyunu olarak görülebilir, engel parkuru oyunları aynı zamanda sürüş ya da kaçınma oyunu olarak değerlendirilebilir. Dolayısıyla aynı oyunu birçok farklı türe örnek olarak kullanmak durumunda kalmıştır.

Egenfeldt-Nielsen, Smith ve Tosca (2008, s.40), Mark J.P. Wolf'u, yaptığı kategorizasyonun tutarlı bir sisteme dayanmayışıyla eleştirir. Wolf'un oluşturduğu türlerin tek temel kriteri etkileşimlilik konusudur. Buna göre; tek bir kriter, video oyunları gibi interdisipliner ve çok sayıda tür barındıran yapılar için yeterli olmayacaktır. Bir kriteri paylaşan iki oyun başka kriterlerde ayrışabilmektedir.

Clearwater (2011, s.30), bir türü ya da tür başlığını değerlendirirken, oyuncu aktivitesinin (ya da oynanabilirlik veya etkileşimliliğin) ayrıcalıklı bir şekilde ele alındığını, video oyunları ile ilgili tüm öteki bakış açılarının sınırlı düzeyde tutulduğunu

⁸ Shoot- 'em-ups, oyuncu camiası tarafından türetilmiş ve bir çok akademisyen tarafından da doğrudan bu şekliyle kullanılmıştır. Türkçeleştirmek gerekirse “karşına çıkan herkesi vur” anlamındadır.

söyler. Wolf ikonografik ya da temasal içeriği bütünüyle göz ardı etmemekle birlikte, oynanabilirlik dışındaki kriterlere ikincil bir rol yüklemiştir.

Wolf'un sınıflandırması birçok oyunu kapsayacak nitelikte olmakla birlikte, kullandığı etiketler aynı şekilde tasarlanmamıştır; farklı retorikler, farklı kriterlere dayalı isimlendirmeler ve farklı tanımlamalarla işlevsel üst üste binmeler mevcuttur. Ayrıca, Bates ve Lamotte'nin de belirttiği gibi soyut masa üstü oyunları gibi hibrid türleri bir masa üstü oyunu olarak görmeyip yalnızca soyut olarak değerlendirmesinde olduğu gibi Wolf'un sınıflandırmayı oyun mekaniği yerine arayüz üzerinden kurduğunu göstermektedir (Caşvean, 2016, s.63).

Vargas-Iglesias da (2018, s.3) Wolf'un çalışmasını keyfi ve dikkatli düşünülmemiş bulur. Ona göre Wolf'un oluşturduğu liste ne kadar ayrıntılı olursa olsun, birbirinden çok farklı yapıya sahip kategori sistemleri birbiri ardınca sıralandığı için, faydacı oyunlarla (eğitsel), eylem içeren oyunlar (sürüş), tanımlanmamış temalarla (spor), oynanabilirlik ya da estetik temelli oyunlar (platform ve uyarılama) birbiri içine karıştığı görülmektedir.

1.4.1.6. 2001 yılı B. Bates'in *Game design: the art and business of creating games* isimli çalışması

1.4.1.6.1. Sınıflandırmanın dayandığı genel kriter/ler

Bates, sıklıkla kullanılmakta olan türleri model olarak, oyun tasarımı kurallarına göre bir sınıflandırma oluşturur. Bates'e göre insanlar oyunları farklı gerekçelerle oynarlar. Kimisi gerçek dünyadan kısa süreliğine uzaklaşmak için geçici/gündelik oyunlara ihtiyaç duyar, bazıları meydan okuma isteği duyar, kimisi de gerçek-dünyanın simülasyonuna ihtiyaç duyar (Bates, 2001, s.48). Bu farklı türlerin oyuncunun ihtiyacını karşılayabilmesi için, bütün türler kendi özelliklerine has bir tasarım sistemine ihtiyaç duyar. Buna göre Bates, oyunları tasarımsal öğelerine göre birbirinden ayırıştırarak bir liste oluşturur.

1.4.1.6.2. Sınıflandırma modeli

- Aksiyon Oyunları
 - Bakış Açısı
 - Bölüm Tasarımı
 - Silahlar
 - Motor

- RPGler
 - Karakter Gelişimi
 - Karakter Özellikleri ve Yetenekleri
 - İstatistikler
 - Hikâye
 - Dövüş
- Macera Oyunları
 - Hikâye
 - Bulmacalar
 - Ara yüz
 - Lineerlik vs. Lineer olmama
 - Keşif
- Strateji Oyunları
 - Kaynaklar
 - Takımlar
 - Donanımlar ve Silahlar
 - Gerçekçilik vs. eğlence
 - Yapay Zekâ (AI)
 - Test etme
 - Görevler
- Simülasyonlar: Gerçek hayattaki kontrol, işletim ve şartları taklit ederek oluşturulan araç kullanımları ve taklitler.
 - İstek gerçekleştirimi
 - Ayrıntılı vs gündelik
 - Ara yüz
 - Eğlenceyi sürdürme
- Spor Oyunları: Belli bir spor alanında kuralları ve stratejileriyle birlikte oynanan oyunlar.
 - Kuralları bilme
 - Meta-oyun
 - Lisanslar
 - Özellikler ve ara yüz

- Gündelik Oyunlar⁹: Kolayca ulaşılabilen, boş vakitlerde kafa yormadan oynanıp ara verilebilen vakit öldürme amaçlı oyunlar.

- Tanrısal Oyunlar: Belli bir amaç içermeyen, oyuncunun oyundaki karakter ya da ülkeleri tepeden bakarak kontrol edip yönetebildiği oyunlar.

- Eğitsel Oyunlar
- Bulmaca Oyunları
- Çevrimiçi Oyunlar.

1.4.1.6.3. Sınıflandırma modelinin değerlendirilmesi

Bates, oyunları akademinin ya da oyuncuların ihtiyaçlarına göre sınıflandırmaktan ziyade, oyunun yapımcısı ve tasarımcısına yönelik bir yapısal sınıflandırma oluşturmayı tercih etmiştir. Ancak yaptığı sınıflandırmanın içeriği incelendiğinde, oyunları birbirinden ayıracak belirgin bir kriterin ve kuramın bulunmayışının eksikliği dikkat çekmektedir.

1.4.1.7. 2001 yılı, K. Berens ve G. Howard'ın *The rough guide To videogaming* isimli çalışması

1.4.1.7.1. Sınıflandırmanın dayandığı genel kriter/ler

Beren ve Howard (2001, s.25), ortaya koydukları sınıflandırma modelini, oyunların içerik ve oynanabilirlik stillerine göre belirlediklerini, ancak henüz emekleme döneminde olan video oyun sektörünün akışkan doğası nedeniyle bazı türlerin tanımlarının değişebilir olduğunu belirtirler.

1.4.1.7.2. Sınıflandırma modeli

Beren ve Howard, oyunları önce platform olarak ayırtmış, daha sonra oyun başlığı altında bir takım türsel genellemelerde bulunmuşlardır. Oyun magazinlerinde de genel olarak bu türde bir ayırımla karşılaşılmaktadır. Buna göre, oyunlar platform olarak;

- Sony PlayStation ve PSOne
- Sony Playstation 2
- Sega Dreamcast
- Nintendo 64
- PC ve Mac, olarak beş başlıkta toplanmaktadır.

⁹ Casual Games

Beren ve Howard (2001, s.3), oyunları platform olarak ayrıştırma nedenlerini, her platformun teknik olarak farklı bir imkân sunarak, farklı oyun deneyimleri yaratması olarak açıklar. Sonuçta her oyun her platformda oynanamamaktadır dolayısıyla hangi oyunun hangi platformda oynandığının belirtilmesi gerekir. Oyunları platform olarak ayrıştırdıktan sonra, yedi ana tür bölümü belirlerler (Beren ve Howard, 2001, s.26):

- Aksiyon ve Macera
- Sürüş ve Yarış
- Birinci Tekil Nişancı (FPS)¹⁰
- Platform ve bulmaca
- Rol Yapma
- Strateji ve Simülasyon
- Spor ve hepsini döv¹¹.

1.4.1.7.3. Sınıflandırma modelinin değerlendirilmesi

Berens ve Howard (2001), yaptıkları kategorizasyonun daha çok oyun endüstrisinin mevcut eğilimlerini göstermek hususunda faydalı olduğunu kabul eder. Ancak platform olarak teknolojik aygıtlara göre yapılan bir türleştirme, o teknoloji değiştiği ya da eskidiği zaman tür sisteminin işe yararlığını baltalayabilir. Ayrıca yedi ana tür, oyunların genelini kapsıyor olsa da tutarlı bir ayrıştırma yapmayı zorlaştırabilir. Platform oyunu olup bulmaca içermeyen oyunlar, FPS kameraya sahip rol yapma oyunları vb. gibi çeşitlilikler, kurulan sistemin içinde nereye yerleştirilmelidir? Dolayısıyla bu başlıkların hangi kriter/ler üzerinden belirlendiği oldukça muğlak görünmektedir.

1.4.1.8. 2003 yılı, E. Aarseth, S. M. Smedstad ve L. Sunnana'nın A multi-dimensional typology of games isimli çalışması

1.4.1.8.1. Sınıflandırmanın dayandığı genel kriter/ler

Aarseth, Smedstad ve Sunnana'ya göre (2003, s.48) oyunların birleştikleri noktaları görmek, video oyun türleri üzerine sistematik çalışma eksikliği olduğu için oldukça zordur. Yapılmış birçok oyun sınıflandırmasının çok fazla sayıda, plansız,

¹⁰ First Person Shooter

¹¹ Beat-‘em-ups, shoot-‘em-ups gibi oyuncu camiası tarafından türetilmiştir. “Karşına çıkan herkesi döv” anlamındadır ve yumruk yumruğa dövüş içerikli oyunları ifade etmek için kullanılmaktadır. Dövülecek unsur her zaman insan olmayabildiği için, araştırmada, pratik kullanıma uygun olarak “hepsini döv” çevirisi tercih edilmiştir.

çelişkili ya da üstü üste binen kategorilerden oluşmaya eğilimli olmasından ötürü sıkıntı yaşadığını iddia ederler. Sıkıntı yaşanmasının bir başka nedeni de teknolojinin art zamanlı tarihsel gelişiminin göz ardı edilmesidir. Bu bağlamda, tüm oyunların, yani fiziksel sporlar ve masa oyunları gibi video oyunları dışındaki oyunların da mekânsal hareketler temel alınarak sınıflandırılmasını sağlayan çok-boyutlu bir tipoloji önerisi getirirler. Bu tipoloji aynı zamanda mekânsal olmayan kart oyunları gibi oyunların da sınıflandırılmasında kullanılabilir. Bu genel oyun sınıflandırma tipolojisine göre, on beş farklı boyut, beş ana başlık altında gruplanmaktadır. Ancak yaptıkları sınıflandırmanın nihai bir sınıflandırma olmadığını, açık uçlu bir yapıda olduğunu, zaman içinde parça parça değiştirilebileceğini, geliştirilebileceğini ya da farklı boyutların eklenebileceğini kabul ederler (Aarseth, Smedstad ve Sunnana, 2003, s.48).

1.4.1.8.2. Sınıflandırma modeli

- Mekân

- Perspektif: Oyuncunun perspektifi tüm oyunu olduğu gibi görüp incelemesine imkân veriyorsa *her yerde olabilen*¹² ya da perspektif bir ana karakteri ya da avatari takip ederek ilerliyorsa *göçebe*¹³ olarak tanımlanabilir.

- Topografi: Oyuncu mekân içinde istediği şekilde hareket edip dönebildiğinde *geometrik*, oyuncu mekânda sabit kaldığı ya da çok limitli hareket edebildiğinde *topolojik* bir zeminden bahsedilebilir.

- Çevre: Oyuncunun oyun ortamına müdahale edip değiştirebiliyorsa *dinamik* çevre, oyun ortamı, oyun boyunca aynı kalıyor ve oyuncu müdahalesi mümkün olmuyorsa *statik* çevre söz konusudur.

- Zaman:

- Oyun temposu: Oyuncunun oyun süresince aktif katılım göstermesi durumunda oyun temposu *gerçek zamanlı*, Oyuncu herhangi bir eylemde bulunmak için rakibinin sırasının bitmesini bekliyorsa *sıra tabanlı* tempo söz konusudur.

- Temsili zaman: Oyun içi zamanın belirsiz ya da isteğe bağlı seçilebildiği durumlara *keyfi* temsil zamanı, oyun dünyası içinde gerçek zamanı taklit ederek uygulanan zamana ise *öykünmeci* temsil zamanı vardır.

¹² *omni-present*

¹³ *vagrant*

- Teleoloji: Oyunun kesin bir kazanma/kaybetme sonuna ulaşması durumunda *sınırlı teleoloji*, oyunun belirsiz bir süre boyunca tekrarlanabilir ve nihai bir bitişin mümkün olmaması durumunda ise, *sınırsız teleolojiden* bahsedilebilir.

- Oyuncu-yapısı:

Tekli oyunculu, iki oyunculu, çoklu-oyunculu, tek takımlı, iki takımlı, çok takımlı

- Kontrol:

- Değişkenlik: Durağan, güç verme, deneyim düzeyi

- Kaydedilebilirlik: Kaydedilemez, şartlı, sınırsız

- Determinizm:

- Kurallar

- Topolojik kurallar

- Zaman temelli kurallar

- Hedef temelli kurallar.

1.4.1.8.3. Sınıflandırma modelinin değerlendirilmesi

Önerdikleri bu tipoloji, tutarlı ve kapsamlı bir oyun sınıflandırması ve oyun türlerinin daha estetik temelli bir şekilde değerlendirilebilmesi için oyunların farklı boyutlarının hesaba katılmasıyla oluşturulmuştur. Buna göre sadece oyunların benzeştikleri noktalar değil, ayrıştıkları noktalar da ortaya çıkmakta, yeni bir oyun türü de mevcut sistem tarafından tanımlanabilmektedir. Yepyeni özelliklere sahip bir oyun konuya dahil olduğunda ya da bir yetersizlik durumuyla karşılaşıldığında, temelde yatan prensipler değiştirilmeden beş ana başlığın altına bu yeni özellik eklenebilecek ya da alt başlıklar bu yeni özelliğe göre değiştirilebilecektir. Bu bakımdan sınıflandırma önerileri oldukça tutarlı ve değişime açık bir yapı olarak değerlendirilebilir.

1.4.1.9. 2003 yılı, A. Rollings ve E. Adams'ın Andrew Rollings and Ernest Adams on game design isimli çalışması

1.4.1.9.1. Sınıflandırmanın dayandığı genel kriter/ler

Rollings ve Adams'a göre (2003, s.6) oyun tasarımında, oyunların bazı anahtar elementler çevresinde şekillendiği görülmektedir. Aynı elementler çevresinde şekillenen bu oyunlar belli bir türü oluşturmaktadır. Bu anahtar elementler bazen oyunun kuralları, bazen oyuncunun rolü (pilot, sporcu, general, ajan vb.), bazen de oyuncunun karşılaşabileceği zorluklar olabilmektedir. Buna göre, oyun tasarımındaki ortak elementler esas alınarak yapılan bir türsel ayırım, aynı zamanda oyun yapımcıları

açısından da yapılan oyunun tam olarak hangi türün özelliklerini taşıyacağını önceden planlanabilmesini sağlayacaktır.

1.4.1.9.2. Sınıflandırma modeli

- Aksiyon Oyunları: Dayandıkları tasarım elementleri; Kurallar, Katmanlar, Son kayıt noktası¹⁴, hayat, enerji, zaman sınırı, skor, güçlenme, biriktirilebilirler¹⁵, akıllı bombalar, hipermekân, dalgalar, büyük patron, joker düşmanlar, kilitli kapı ve anahtarı, canavar üretici, zindan çıkışları ve kademe sarmalları, mini-haritalar, zafer şartları, etkileşimlilik modeli, perspektif.

Aksiyon oyunları iki başlıkta ele alınır:

- Nişancı: Nişancılık oyunları aksiyon oyunlarının büyük çoğunluğunu meydana getirir. Adından bağımsız olarak her zaman nişan almayı gerektirmez, şiddete dayalı olması yeterlidir.

- Nişancı olmayan: şiddet içermeyen ancak bir aksiyon içeren oyunlardır.

- Strateji Oyunları:

Dayandığı tasarım elementleri; Tema, Fetih, Keşif, Ticaret, Dekor, etkileşimlilik modeli, perspektif.

Zaman tasarımı olarak iki başlıkta ele alınır:

- Gerçek zamanlı Strateji Oyunları

- Sıra tabanlı Strateji Oyunları

- Rol-yapma oyunları: Dayandığı tasarım elementleri; Tema, Dekor, Etkileşimlilik Modeli (karakter yönetimi, navigasyon ve kontrol, kayıtlı eşyalar), perspektif.

- Spor oyunları: Dayandığı tasarım elementleri; kurallar, müsabaka modları, kazanma ve kaybetme modları, dekor, etkileşimlilik modeli, perspektif, kullanıcı ara yüz tasarımı, oyuncu rolü, yapı, spor oyunu fiziği, sporcu ratingleri, sporcu yapay zekâ tasarımı, olay alanı tanımı, Ortak dekor ve bireysel hedefler, yaralanmalar vs.

- Araç simülasyonları: Dayandığı tasarım elementleri; Kurallar, müsabaka modları, Oynanabilirlik ve Kazanma Şartları, Askeri uçuş simülasyonları, Sivil Uçuş

¹⁴ *Checkpoint*, normalde düz anlamsal olarak “kontrol noktası” olarak çevrilmelidir; ancak video oyunlarında kullanılan anlamı ile, avatar/karakterin oyunda otomatik olarak kaydedildiği, öldükten sonra en son kayıt edildiği bu noktadan yine oyuna girmesi durumunu ifade eder.

¹⁵ *Collectibles*

simülasyonları, Yarış simülasyonları, Dekor, Etkileşimlilik modeli, perspektif, Kullanıcı ara yüz tasarımı, Oyuncunun rolü, Hız hissi yaratımı, Çekim kuvveti, Rakip tasarımı.

- İnşaat ve yönetme simülasyonları: Dayandığı tasarım elementleri; Kurallar, Gelirler, Kaynaklar, Kanalizasyon şebekesi, Dönüştürücüler, Çıkmazlar, Statik ve dinamik denge, Felaketler, Dekor, Oynanabilirlik, Dolaylı kontrol, İnşaat, Yıkım, Zafer Şartları, müsabaka modları, Etkileşimlilik modeli, perspektif, Kullanıcı arayüz (UI) tasarımı, Analiz araçları, Kişi simülasyonları, Zihin okuma, Danışmanlar, İş simülasyonu, Hibrid oyunlar.

- Macera oyunları: Dayandığı tasarım elementleri; Dekor, Duygusal Tonlama, Etkileşimlilik modeli, Perspektif (içerik duyarlı, birinci tekil, üçüncü tekil), Oyuncu rolü, Yapı, Hikâye anlatımı, Dramatik gerilim, Kahramanlık görevi, Ölüm problemi, Mücadele, Kullanıcı ara yüz tasarımı, Avatar hareketleri (İşaretle ve bas ara yüzü, Doğrudan kontrol ara yüzü), Hareket hızı, Obje manipülasyonu, Aktif objeleri tanıma, Tek tuş hareketleri, Menü eylemleri, Eşya stok idaresi, Oyuncu-Olmayan Karakterlerle (NPC) diyaloglar, Senaryo diyalogları, Haritalandırma, Günlük tutma.

- Sanal hayat, bulmaca oyunları ve diğer türler

Bu türdeki oyunlar herhangi bir başlık altına uygun olmadığı için bir araya toplanmıştır:

- Sanal Hayat Oyunları
- Sanal evcil hayvanlar,
- Simler (İhtiyaçlar, yetenekler, kişilik)
- Genetik A-Yaşam Oyunları
- Bulmaca Oyunları,
- Kızlar için oyunlar

- Çevrimiçi oyunlar: Dayandığı tasarım elementleri; Oyuncunun mekâna varışı, oyunucunun ortadan kaybolması, bir hile yöntemi olarak oyuncunun oyundan çıkışı, gerçek zamanlı oyunlar sıra tabanlı oyunlara karşı, sohbet, kötü kelime filtreleri, şikâyet ve uyarı sistemleri, diğer oyuncuları dikkate almama, kontrollü sohbet alanları, tuzak, teknik güvenlik, kalıcı dünyalar, oyuncunun rolü, oynanabilirlik, avatar yaratımı, dünya modelleri, avatarın ölümü, oyuncu katili problemi, adalet mekanizması, hizip temelli pvp, zamanın doğası.

1.4.1.9.3. Sınıflandırma modelinin değerlendirilmesi

Bu model, oyun tasarımının belirleyici unsurunun donanım olduğundan yola çıkarak, oyunların türlere bağlı tasarım elementlerini belirlemeye odaklanmıştır. Donanım teknolojileri geliştikçe bahsi geçen bu elementler de daha ileri bir seviyeye ulaşacak, oyunların daha ne kadar zekice ve kompleks olarak tasarlanabileceği belirlenecektir. Bu gelişim durumundan kaynaklı Rollings ve Adams (2003), yeni türlerin öngörülemediğini ve mevcut türlerin ne tarafa yöneleceğinin bilinemediğini düşünür. Ancak oluşturdukları türsel sınıflandırmada “ortak özellikler” kriteri oldukça muğlak ve temelsiz bir noktada durmaktadır. Aksiyon öğeleri içeren, benzer oyuncu rolleri barındıran bir rol-yapma oyununu, aksiyon oyunundan ayıran faktörlerin neler olduğu net olarak ortaya konmadığı gözlemlenmiştir. Belirlenen elementler, daha çok mevcut oyunların içerikleri örnek alınarak oluşturulmuş bir toplama gibi görünmektedir. Bu nedenle sınıflandırmadaki esas sorunun, türü oluşturan “ortak noktalar”ın diğer türlere de dahil edilebilecek bir bakış açısı olduğu düşünülebilir.

Bunun dışında sanal hayat oyunları, bulmaca oyunları ve diğer türler başlığı altındaki oyun türlerinin de hangi kritere göre bir araya toplandığının belirsiz kaldığı görülmektedir. Örneğin kızlar için oyunlar başlığının, bulmaca oyunları ile bir başlıkta ele alınmasının gerekçesi nedir?

1.4.1.10. 2003 yılı, C. A. Lindley’in Game taxonomies: a high level framework for game analysis and design isimli çalışması

1.4.1.10.1. Sınıflandırmanın dayandığı genel kriter/ler

Lindley, farklı türdeki oyunları tanımlamak için farklı boyutları kapsayan bir ayırtılma yöntemi geliştirilmesi gerektiğini düşünür. Buna göre dikgen (ortogonal) bir sınıflandırma sistemi teklif eder; dikgen sınıflandırma sistemi yalnızca oyunları tür ve alt tür olarak hiyerarşik bir sıralama içerisinde ele almayacak, aynı zamanda tasarım farklılıklarını da ortaya koyacaktır (Lindley, 2003, http-34). Böylece oyunları, oynanabilirlikleri üzerinden değil, temel tasarım kalıpları üzerinden ayırtırmayı teklif eder ve oyunların form ve işlevleri arasındaki farklılıklara göre üç temel başlık belirler.

1.4.1.10.2. Sınıflandırma modeli

Belirlenen oyun formları şöyledir:

- Ludik Oyun

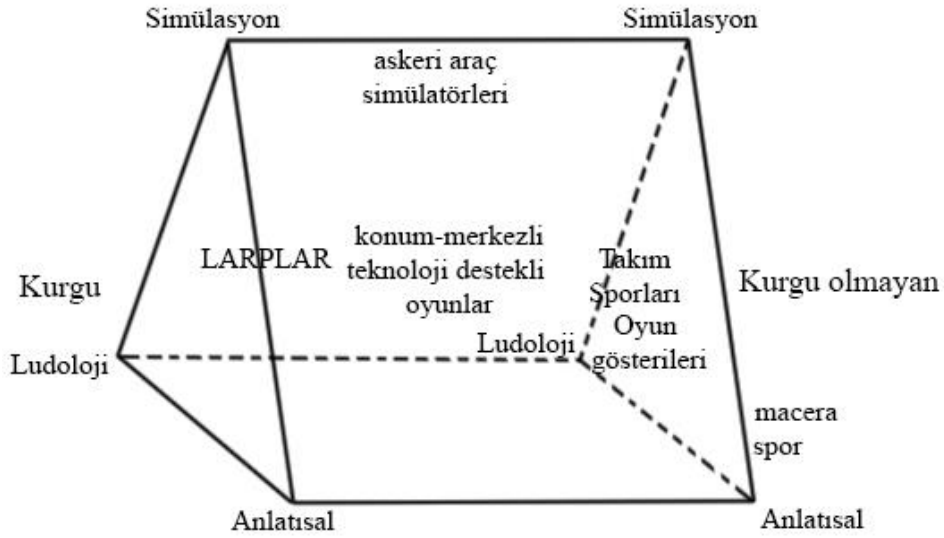
- Anlatı
- Simülasyon

Bu üç formla üçgen biçimli bir sınıflandırma düzlemi oluşturulur (Şekil 1.1.) ve buluşsal yöntem kullanılarak farklı oyun ve türler karşılaştırılır. Oyun ve tür üçgende hangi bölgeye daha yakınsa, oyunun formla ilişkisi daha kuvvetlidir.



Şekil 1.1. Ludik/anlatı/simülasyon sınıflandırma düzlemi (Lindley, 2003, [http-34](http://34))

Bu üç temel başlık farklı düzeylerde hemen her oyunda görülmekle birlikte, oyunun türüne göre etkileri artmakta ya da azalmaktadır. Bu sınıflandırma modeline göre oyunların hangi platformda oynandığı, kurgusal ya da kurgusal olmayan olarak ayrıştırılması da önemini yitirmektedir. Aksiyon oyunları, strateji oyunları ve rol-yapma oyunları (RPG) her üç forma da yakınlık göstermektedir; ancak RPG daha anlatıya, aksiyon ve strateji ise simülasyon ve ludik alana daha yakın durmaktadır. Bunun dışında, kurgusal dünyalarla kurgusal olmayan dünyaların oluşturulması konusu da oyunların ayrıştırılmasında dikkate alınmıştır. Ve buna uygun olarak üçgen formu, Şekil 1.2.'de gösterilen üç boyutlu bir prizma modeline dönüştürülerek temel bir sınıflandırma alanı oluşturulmuştur.



Şekil 1.2. Kurgusal içerikteki farklılaşma dereceleri, bir oyunun ludik/anlatı/simülasyon olarak sınıflandırılmasından bağımsızdır ve üç boyutlu bir sınıflandırma prizmasıyla temsil edilir. (Lindley, 2003, http-34)

1.4.1.10.3. Sınıflandırma modelinin değerlendirilmesi

Lindley (2003, http-34) sınıflandırmasını daha çok pratik deneyimlerden yola çıkarak kurduğunu ifade eder ve teknik imkanların artmasıyla form ve deneyim konusunda yeni oyun deneyimlerinin oluşabileceğini düşünür. Bu anlamda, yapılan tür sınıflandırma çalışmalarının bir sonu yoktur. Giderek kompleks hale gelen oyun tasarım araçlarının, ancak sistematik ve kapsamlı yöntemler ile mevcut karmaşadan kurtarılması mümkün görünmektedir.

1.4.1.11. 2004, M. L. Ryan'ın, *Will new media produce new narratives?* isimli çalışması

1.4.1.11.1. Sınıflandırmanın dayandığı genel kriter/ler

Ryan, oyunları anlatı bağlamında kategorize ederek açıklamaya çalışır. Ona göre video oyunları, dijital metinler adını verdiği çok daha büyük bir sistemin dallarından yalnızca birisidir (2004, s.337). Bu dijital metinler anlatısalılığı farklı boyutlarda ve metinsellikleri değiştikçe farklı özellik sistemleriyle etkilerler. Anlatısalılık ön planda tutulduğu için, anlatının aktarıldığı katılımcıyla aktarı metni arasındaki ilişkinin göz ardı edilemeyeceği iddia edilir. Dolayısıyla sınıflandırma kriteri anlatının katılımcıyla ilişkisi üzerinden şekil almaktadır.

1.4.1.11.2. Sınıflandırma modeli

Buna göre beş temel dijital tür şu şekilde sıralanır (Ryan, 2004, s.142):

- Hiper-metin
- Metin temelli sanal ortam
- Etkileşimli drama
- Bilgisayar oyunları
- Webcam

Kullanıcı katılımı bu metinlere iki zıt kutup modla dahil olur.

- Dahili/Harici katılım: *Dahili katılım*da kullanıcı kendisini gerek avatar olarak gerekse birinci tekil gözle sanal dünyanın bir parçası olarak eklemeler. *Harici katılım*da ise kullanıcı sanal dünyanın dışında bir göz olarak, dijital aktiviteyi dışarıdan kontrol eder.

- Araştırmacı/Ontolojik katılım: *Araştırmacı katılım*da kullanıcı dijital evrende özgürce dolaşmakla birlikte bu evrene etki edemez, bir geçmiş oluşturamaz ya da hikâyenin gidişatına etkide bulunamaz. *Ontolojik katılım* modunda ise seçimlere bağlı dijital evren ya da evrenin içeriği, hikâyesi değiştirilebilir, farklı seçenekler tercih edilebilir.

Bu dört katılım modunun birbiriyle ilişkisi de farklı ve hibrit kullanıcı katılım olanaklarını ortaya çıkarmaktadır. Ancak bilgisayar oyunları söz konusu olduğunda kullanıcı katılım modlarının dijital türün bütününe uygulanamadığı görülmüştür. Bunun yerine, oyunların kendi içindeki türlere göre ayrı ayrı değerlendirilmesi gerektiği iddia edilir. Çünkü bilgisayar oyunları kendi içindeki türlere göre anlatisallığı kullanır ya da kullanmaz ve farklı problem çözme yolları çizer. Dolayısıyla kullanıcının oyun türüne göre temsili de değişmektedir. Bu bağlam üzerinden Ryan (2004, s.154), anlatisallığı kullanan oyunları üç ayrı alt türle sınıflandırır:

- Macera oyunları
- Simülasyon oyunları
- Gizem Oyunları

1.4.1.11.3. Sınıflandırma modelinin değerlendirmesi

Ryan'ın sınıflandırma sisteminde, video oyunlarının sayılan dijital tür başlıklarından biri mi, yoksa hepsini birden içeren kendine has bir aygıt mı olduğunun belirsizliği, bir sorun olarak görülebilir. Video oyunları hiper-metinleri, metin temelli sanal ortamları, etkileşimli dramayı ve webcam sistemi, hatta hepsini birden

kullanabilen, içerebilen bir yapıdadır. Bu bağlamda video oyunları dijital türlerin de üzerinde bir meta-tür olarak görülebilir.

Bunun yanı sıra video oyunları sayılan üç türün haricindeki türlerde de anlatısal öğeler barındırabilir, ya da belirlenmiş bu üç tür, hiçbir şekilde anlatı içermeyebilir. Bu bakımdan Ryan'ın sınıflandırma denemesinin aşırı genellemelerden kaçınmadığı gözlemlenmiştir.

1.4.1.12. 2005 yılı, S. Poole'un *Trigger happy: video games and the entertainment revolution* isimli çalışması

1.4.1.12.1. Sınıflandırmanın dayandığı genel kriter/ler

Poole'un sınıflandırma modeli daha çok oyun mekaniği ve oyunların tarihsel kökenleri üzerinden şekil almaktadır. Poole (2004, s.45), video oyunlarının çok geniş kapsamlı bir cemaat modeli olduğunu düşünür. İster bilgisayar ister konsol isterse de arcade oyunu olsun hepsinin tek bir ortak noktası vardır; mikro işlemci. Dolayısıyla işlemci kullanımı dışında herhangi bir ortaklığı olmayan oyunların tümünü farklı formlar ve stiller olarak değerlendirmek gerekir. Bununla birlikte, hangi formda olurlarsa olsunlar video oyunları tarih boyunca dönüşmüş ve evrim geçirmiştir; ancak hiçbir zaman ölmemişlerdir, ölmek yerine, uzun süreli uykuya yatmışlardır ve yeni türler onların yerini almıştır. Böylece teknolojik gelişmelere bağlı olarak uykuya yatan türler yine teknolojik gelişmelerle şekil değiştirerek uyanmaktadır.

1.4.1.12.2. Sınıflandırma modeli

Poole'un (2004) belirlediği sınıflandırma modeli içerdikleri form, stil ve oyun mekaniğine göre şu şekildedir:

- Nişancı: Yıkmayı, vurmayı hedefleyen nişancılık oyunları video oyunlarının en saf biçimlerinden biri olarak görülür.
- Yarış: En önemli özelliği grafik özelliklerinin ve hızın “hissetme” etkisi uyandırmasıdır. Teknolojik gelişmeler arttıkça bu türün gücü de artmaktadır.
- Platform: En saf haliyle fantastik dünyalar içerir. Bu forma “keşif oyunları” da denebilir.
- Hepsini Döv: En önemli özelliği tekli oyuncuyla anlamsızlaşmasıdır. İki oyuncu olduğunda dövüş oyunları anlam kazanmaktadır. Eksiklik ya da yetenekleriyle oyuncunun birçok karakterden birini seçmesi beklenir.

- Tanrı Oyunları: Bu tür oyunlarda oyuncu bir birey olarak değil, oyun dünyasına hâkim olan bir tanrı olarak varsayılmaktadır. Karar verme, yönettiği ve yarattığı minik sanal varlıkları kontrol etme yetisine sahiptir.

- Gerçek zamanlı Strateji: Tanrı oyunlarının kardeş türü olarak görülebilir. Konusu genelde savaştır ve oyuncu yine tanrısal bir rol üstlenerek savaş meydanında birlikleri yönetir.

- Spor: *Pong* [10], ilk spor oyunlarından biridir ancak günümüzde oyunların gerçek hayatta oynanan sporu taklit etmesi, yerini, televizyondan izlenen spora benzer bir sunumla sporun yeniden canlandırılmasına bırakmıştır.

- Rol-Yapma (RPG): Oyuncunun oyun dünyasında bir birey olarak hareket etmesine olanak sağlar. Hareketler çoğu zaman karakterler ve olaylar için belirleyici sonuçlar doğurur.

- Bulmaca: Bulmaca özellikleri çoğu oyun türünde bulunur. Ancak ayrı bir tür olarak değerlendirilirse, bulmaca oyunları oyuncunun hareket ederek değil, gerekli adımları doğru sırayla gerçekleştirerek, aşamalı olarak istenen sonuca varmasına dayanmaktadır.

1.4.1.12.3. Sınıflandırma modelinin değerlendirmesi

Oyun türlerini birbirinden ayıran çizgilerin kademeli olarak ortadan kalktığı, hibritleşmenin oyunların geleceği haline geldiği gözlemlenmektedir. Ayrıca form ve görünüşteki farklılıklara rağmen tüm video oyunlarının benzer kaygılar taşıdığı ve hemen hepsinin simülasyon konseptine uymaya çalıştığı da söylenebilir. Ancak türlerin hibritleştiğini ve sınırların belirsizleştiğini savunurken, örneğin gerçek zamanlı strateji ile, tanrı oyunlarını birbirinden ayırıştırma ihtiyacı hissedilmiştir (Poole, 2004, s.70). Bu durumdan, oyunların, aralarında küçük yönelim farklılıkları olsa dahi aynı tür olarak değerlendirilmesinin güç olduğu sonucu çıkarılabilir.

1.4.1.13. 2006 yılı, B. Bergeron'un *Developing serious games* isimli çalışması

1.4.1.13.1. Sınıflandırmanın dayandığı genel kriter/ler

Bergeron, sınıflandırma modelini tüm oyunları kapsayacak şekilde değil, video oyunları içerisindeki ana akımlardan biri olan “ciddi/ağır oyunlar” üzerinden kurgulamaktadır. Buna göre ciddi oyunları sınıflandırabilmek için teknolojik trendlerin, standart ölçülerin, araçların ve piyasa/oyuncu tercihlerinin farkında olmak gerekmektedir (Bergeron, 2006, s.25). Oyun endüstrisi evrimleştikçe, ciddi oyun

evreninin de farklı standartlar üzerinden farklı kriterlerle sınıflandırılması söz konusu olabilmektedir.

1.4.1.13.2. Sınıflandırma modeli

Bergeron, ciddi oyunları değişen perspektiflere göre kategorize etmeyi tercih eder. Buna göre; Endüstriyel Askeri Oyunlar—Medikal Oyunlar—Ticari oyunlar—Yerel ağ, masaüstü ve konsol oyunları, listelenir. Bu genel hatların üzerine beş ana kategori kurulur (Bergeron, 2006, s.27-64).;

- Gündemi olan oyunlar, (Aktivizm Oyunları—Reklam Oyunları—İş oyunları—Aktivite oyunları—Sağlık ve Eczacılık oyunları—Haber Oyunları—Politik oyunlar)

- Gerçekçi oyunlar

- Temel yetkinlik oyunları

- COTS: askeri amaçla kullanılan simülasyonlar, sağlık ve psikolojiyle ilgili tedavi/terapi simülasyonlarına dönüştürülebilen, “başka bir amaçla değiştirilmiş ticari satışa hazır oyunlar¹⁶”,

- MODS: oyunlara yapılan eklenti ve değişikliklerle oluşturulan “modifiye edilmiş oyunlar” (Bergeron, 2006, s.26).

En sondaki iki kategori üstteki üç ana kategorideki bütün oyunlar tarafından kullanılabilen oyun teknolojileri aracılığıyla belirlenir. Bu tarihsel sınıflandırmaların ardından belli standartlar oluşturulur ve oyunlar önce platform standartları üzerinden daha sonra oyun, yani tür ve rating standartlarıyla sınıflandırılır. Bunun yanı sıra tasarım standartları, form, font gibi içerik standartları ve iletişim standartları da mevcuttur. Buna göre, oyun tür standartları (Bergeron, 2006, s.146);

Aksiyon—Macera—Arcade (retro)—Dövüş—Sürüş—FPS—Askeri nişancı—Çoklu oyunculu—Bulmaca—Gerçek zamanlı Strateji (RTS)—Rol yapma oyunu (RPG)—Nişancı—Simülasyon—Gizlilik—Spor—Strateji—Üçüncü Tekil Nişancı (TPS)—İvır zıvır¹⁷—Sıra tabanlı, olarak sayılmaktadır.

Hedef Kitle standartları ise (Bergeron, 2006, s.147); ESRB (eğlence yazılımı reyting heyeti) ve ICRA (internet içerik reyting kuruluşu) gibi reyting kuruluşlarının belirlediği ölçülere göre ele alınır; EC (erken çocukluk)—E (herkes)—E10+ (10 yaş

¹⁶ Repurposed Commercial off-the-shelf Games

¹⁷ Trivial

üstü herkes)—T (Genç)—M (Yetişkin)—AO (Sadece yetişkinler)—RP (Rating beklemede)—Çıplaklık ve Cinsel içerik—Şiddet—Dil—Diğer konular—Sohbet.

1.4.1.13.3. Sınıflandırma modelinin değerlendirmesi

Bergeron'un çalışması, video oyunlarının bilindik değişimlerin ötesinde bir evrimleşmeyle geliştiğini ortaya koyması açısından önemli olabilir. Söz konusu evrimleşme, oyun sınıflarının yalnızca ticari beklenti, teknoloji ve konu kapsamında değil, aynı zamanda oyuncuların ihtiyaçları ve beklentileri üzerinden gerçekleşmektedir. Ancak bu standartlar yapısal kriterler üzerinden belirlenmediği için, oldukça muğlak ve üst üste binen bir yapının olduğu gözlemlenmektedir. Dolayısıyla zaman, kamera kullanımı ve anlatı yapısı gibi farklı kriterlere dayanan türler, tek bir listede bir araya getirilerek toparlanmaya çalışılmıştır.

1.4.1.14. 2006 yılı, T. H. Apperley'in *Genre and game studies: toward a critical approach to video game genres* isimli çalışması

1.4.1.14.1. Sınıflandırmanın dayandığı genel kriter/ler

Apperley'e göre (2006, s.8) geleneksel video oyun tür sistemleri, edebiyat ya da filmik türlerden önemli ölçüde farklı olmasına rağmen, oyunların temsili karakteristiklerine, yani görsel estetik sisteme çok fazla dayanmaktadır. Ancak ortaya çıkan esas sorun, tür sistemlerinin estetik sisteme dayanmasından ziyade, "gevşek bir estetik küme" üzerinden oyunların yorumlanmasıdır. Apperley bu soruna çözüm getirmek için Geoff King ve Tanya Krzywinska'nın (2002) *ScreenPlay: Cinema/videogames/interfaces* çalışmasından esinlenerek oyunların dört ana katmanda kategorize edilmesi gerektiği görüşünü ortaya atar; platform, tür, mod ve milyö¹⁸. Ancak King and Krzywinska'nın bu dört katmanın ergodik etkileşimlilik¹⁹ katmanları

¹⁸ Apperley milyöyü oyun türünün görüntüsü olarak ele alır. Oyunların milyösü bilim kurgu, fantezi, korku gibi "görüntüsel" unsurları oluşturur. Bu unsurlar oyun mekaniğinden ve oyunun nasıl yapılandırıldığından bağımsızdır. (2006, s.11)

¹⁹ *Ergodic Interactive*. Aarseth'in *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature* (1997) kitabında ortaya attığı ergodik kavramı, okuyucunun anlamak ve çözümlemek için belli bir çaba sarf etmesi gereken, düzen ve tipografisiyle oynanmış bir metindir. James Joyce'un *Ulysses*'i ve Virginia Woolf'un *Dalgalar*'ı gibi hiper-metinler de ergodiktir dolayısıyla video oyunlarında bulunan içerikler de ergodik olarak tanımlanır. Bu bağlamda ergodik etkileşimlilik, oyuncunun seçimleri ve yönlendirmesiyle değişen, anlaşılması için çaba ve yorum gerektiren bir yapıdır. James Newman (2002), Aarseth'e karşı çıkarak video oyunlarının ne ergodik ne de etkileşimli olduğunu düşünür. Oyunlar sadece, bu iki kavrama dair

olarak anlaşılması gerektiğini düşünür. Buna göre endüstriyle uyumluluk içerisinde, tür denilince ne anlaşılması gerektiğinin yeniden belirlenmesi gerekir (Apperley, 2006, s.9). Bunun için de oyun türleriyle ilgili temsili olmayan, özellikle ergodik etkileşimliliğe dayalı, daha incelikli, daha anlamlı ve eleştirel bir dağarcık geliştirilmesi gerektiği ortaya konulur. Ayrıca Apperley (2006), türsel sınıflandırmaya eleştirel bakılması gerektiğini düşünür ve türsel ayırımın oyunları ayırtırmak için tek yöntem olmadığını iddia eder.

1.4.1.14.2. Sınıflandırma modeli

Öncelikle ergodik etkileşimlilik bağlamında dört yapısal katmanda oyunlar ele alınır (Apperley, 2006, s.9-11):

- Tür: Türsel başlıklar, film türlerinden farklı olarak Wolf'un (2001) sınıflandırma yönteminde olduğu gibi oyun içi etkileşimlilik tiplerine ve Aarseth'in (1997) önerdiği gibi ergodik etkileşimliliğe dayandırılmalıdır. Buna göre genel oyun türleri;

- Simülasyon

- Strateji

- Aksiyon

- Rol-yapma, olarak belirlenmiştir. Oyunların bu dört ana türden hangisine dahil olduğu belirlendikten sonra platform, mod ve milyö üzerinden değerlendirilebilmektedir.

- Platform: Oyunun oynandığı donanım sistemini ifade eder. Oyunun oynanış stili, oyundan elde edilen deneyim, platforma göre farklılaşmaktadır. Ayrıca oyunsal mekân, sosyal ilişkiler de donanımla ilişkilidir.

- Mod: Deneyimlenen oyun dünyasını ifade eder. Oyunun tek oyunculu mu, yoksa çoklu oyuncu sistemine mi dahil olduğu, lineer ya da çok yönlü bir akışa sahip olup olmadığı oyunun moduna bağlıdır.

- Milyö: Oyunların görsel ve çevresel türünü ifade eder. Bilim kurgu, fantazi, korku gibi.

1.4.1.14.3. Sınıflandırma modelinin değerlendirmesi

Apperley, video oyun sınıflandırma önerisiyle, video oyun türlerinin odak noktasını görsel, anlatısal ve etkileşimli terminoloji konusundaki anlaşmazlıklardan,

birtakım öğeler barındırmaktadır. Ona göre oyunlar öyle karmaşık ve yüksek bir yapı oluşturur ki, oyuncuda ergodik ve etkileşimli izlenimi bırakır.

ergodik etkileşimlilik alanına kaydırmaktadır. Böylece akademisyenlere, oyunların sığ görsel ya da anlatısal farklılıklarından ziyade, altta yatan benzerliklerine göre sınıflandırma yapma fırsatı vermiş olunmaktadır. Ergodik etkileşimlilik kriteriyle, oyunların mizansenine ya da anlatısal yapısına değil, doğrudan endüstriyi model alarak, oyun oynama deneyimine odaklanılması beklenmektedir.

1.4.1.15. 2006 yılı, S. Ince'in *Writing for video games* isimli çalışması

1.4.1.15.1. Sınıflandırmanın dayandığı genel kriter/ler

Ince'e göre (2006, s.22) video oyunları çok farklı stilleri barındıran, teknolojiyle birlikte değişkenlik gösteren bir yapıda olduğu için türleştirmek oldukça zordur. Video oyunlarında tür kavramının kendisinin dahi, diğer alanlarda olduğundan farklı bir anlam taşıdığı görülmektedir; örneğin film ve video oyun endüstrisi karşılaştırıldığında her iki alanın türden anladığı ve türü belirlemek için kullandığı kriterlerin birbirinden farklı olduğu gözlenmektedir. Ince'e göre (2006), video oyun çalışmalarında da aynı filmlerde olduğu gibi tür ve alt türler mevcuttur ancak bunlar konu içeriğini belirtmekten ziyade birincil tekil nişancı (FPS), gerçek zamanlı strateji (RTS), rol-yapma oyunu (RPG) gibi oyun stilini, oyuncuya oyunun oynanabilirlik özelliklerini aktarma görevini yürütmektedir.

1.4.1.15.2. Sınıflandırma modeli

Buna göre Ince, genel hatlarıyla, kesin kural sistemleri üzerinden değil, her türe dair bir fikir verme amacıyla eleştiriye açık, genel bir sınıflandırma denemesinde bulunur. Ince'in belirlediği tür başlıkları şu şekildedir:

Aksiyon—Macera—Çocuk Oyunları—Eğitsel—Dövüş—Çoklu oyunculu—Bulmaca—Yarış—Rol yapma Oyunu—Nişancılık—Simülasyon—Spor—Strateji—Diğer Oyunlar.

1.4.1.15.3. Sınıflandırma modelinin değerlendirmesi

Ince'in belirttiği gibi (2006), sinemada bahsi geçen tür kavramı, video oyunlarındaki tür kavramından oldukça farklıdır. Bu noktada video oyunları kendi başına ve kendi kavramları ve kriterleri üzerinden sınıflandırılmalıdır. Amacı, kesin ve sınırları olan bir katalog oluşturmaktan ziyade, farklı oyun stilleri hakkında genel bir tablo çizmektir. Video oyunlarında türlerin belirgin kurallar üzerinden sınırlanamayacağını, ancak türler hakkında genel bir fikir verilebileceğini düşünür. Bir oyunun türsel özellikleri ve gerçekçi detaylarının ancak oyunu geliştiren ekip

tarafından, oyunun gelişim aşamasında belirlenebileceğini iddia eder (Ince, 2006, s.23). Bundan ötürü sınıflandırma modelindeki etiketlerin de ancak yüzeysel bir işleve sahip olduğu görülmektedir. Yaptığı sınıflandırmada herhangi bir yere sığdıramayıp sisteme aykırı duran oyunları da “diğer oyunlar” başlığı altında muğlak bir çerçeveye sığdırmıştır.

1.4.1.16. 2007 yılı, J. P. Lewis, M. Mcguire ve P. Fox’un Mapping the mental space of game genres isimli çalışması

1.4.1.16.1. Sınıflandırmanın dayandığı genel kriter/ler

Lewis, Mcguire ve Fox (2007, s.1) bildirilerinde genel olarak kabul gören birinci tekil nişancı, gerçek zamanlı strateji vb. gibi genel sınıflandırmaların oldukça keyfi yapıda olup, yeterli araştırma ve verilere dayandırılmamış olduğunu belirtirler. Ayrıca onlara göre “tür” ayırımı yapmak genel olarak kabul görmekle birlikte, oyunların türlere nasıl ayrılacağı hususunda birbirinden çok farklı teoriler vardır. Getirdikleri öneri, yaş, cinsiyet verilerinin, eleştirel literatür istatistiklerinin, internet magazinlerinin getirdiği önerilerin toplanarak bir analiz oluşturulması ve sınıflandırmanın bu analiz temelinde inşa edilmesidir.

Sınıflandırma sistemlerini “akli harita”²⁰ adını verdikleri bir sistem üzerinden planlarlar. Akli harita, her oyunun bir nokta olarak temsil edildiği ve bütünsel bir algı içinde bu noktalar arasındaki uzaklığın bir benzerlik ölçütü olarak kabul edildiği 2B bir grafik sistemidir (Lewis, Mcguire ve Fox, 2007, s.2). Oyunların grafik bir sistem içerisinde sınıflandırılmasının görsel ve daha anlaşılır bir çerçeve oluşturacağı ve grafik alanında oluşan boşlukların oyun türlerindeki yeni fırsat ve keşfedilmemiş alanları ortaya çıkaracağı varsayılmaktadır.

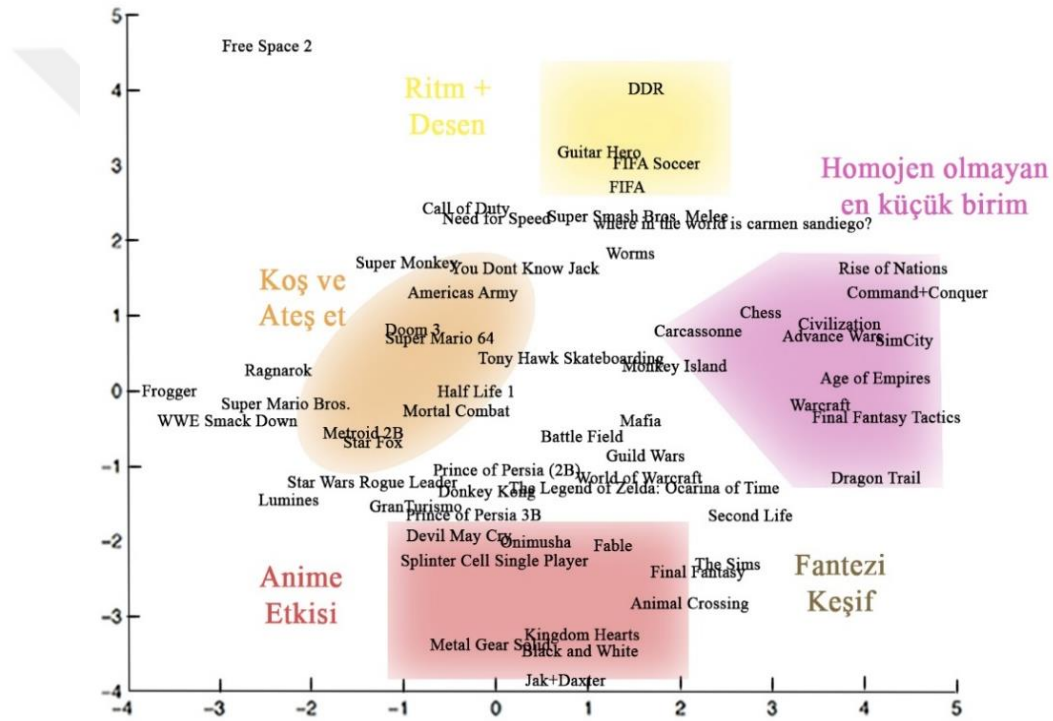
1.4.1.16.2. Sınıflandırma modeli

Akli haritaya veri toplamak için literatür istatistiklerinin yanı sıra, MDS (çok boyutlu ölçekleme)²¹ yöntemine dayalı Isomap algoritmiyle geniş katılımlı bir oyuncu anketi hazırlanır. Oyuncular, oyunu doğrudan deneyimledikleri ve oyun hakkında çok daha ayrıntılı ve tecrübeye dayalı fikre sahip oldukları için, oyunun türsel konumunun belirlenmesi hususunda söz sahibi olabilmektedir. Buna göre 124 katılımcıdan, 92 oyunu benzerliklerine göre sınıflandırmaları istenir. Sonuçta 92 oyunla 4186

²⁰ Mental Map

²¹ Multidimensional scaling

karşılaştırma olasılığı meydana getirilir ve 124 katılımcının her birinin verdiği 45 cevaba karşılık 5580 karşılaştırma ortaya çıkar (Lewis, Mcguire ve Fox, 2007, s.3). Böylece hem oyunu deneyimleyen ve oyunun türü hakkında en iyi izlenime sahip olan oyuncuların hangi oyunu ne ölçüde benzer gördüğü, hem de oyunların belirlenen türlere yakınları ortaya çıkmıştır. Böylece harita üzerinde yerleştirme yapmak için tutarlı bir veri sağlanmıştır. Akli haritayı (Şekil 1.3.) oluştururken 5 ana tür belirlenir ve elde edilen veriler kullanılarak, bu türlere yakınlıkları ölçüsünce oyunlar haritaya yerleştirilir.



Şekil 1.3. Akli Harita (Lewis, Mcguire ve Fox, 2007, s.4)

- Ritim + Desen
- Homojen olmayan birim oyun stratejisi
- Fantezi/Keşif
- Anime etkisi
- Koş ve ateş et.

1.4.1.16.3. Sınıflandırma modelinin değerlendirilmesi

Bu sınıflandırma modeline göre, belli tarzdaki oyunları tercih eden bir oyuncu, benzer oyunları çok daha rahat bulabilecektir. Örneğin *Super Mario Bros* [2]

oyunundan hoşlanmış bir oyuncu, bu sınıflandırma modeline göre *Quake* [11] oyununu *Tomb Raider* [12] oyununa göre daha yakın bulacaktır (Lewis, Mcguire ve Fox, 2007, s.6). Çünkü veri toplanırken, oyuncuların odaklandığı konunun, oyunların teknolojisinden ziyade oynanabilirliği olduğu ortaya çıkmıştır. Ortaya koydukları sınıflandırma sisteminin sadece oyunculara yaramayacağını, aynı zamanda yayıncıların, satıcıların ve eleştirmenlerin de oyunları “anime estetiği” gibi özellikler üzerinden tanımlayabileceğini düşünürler.

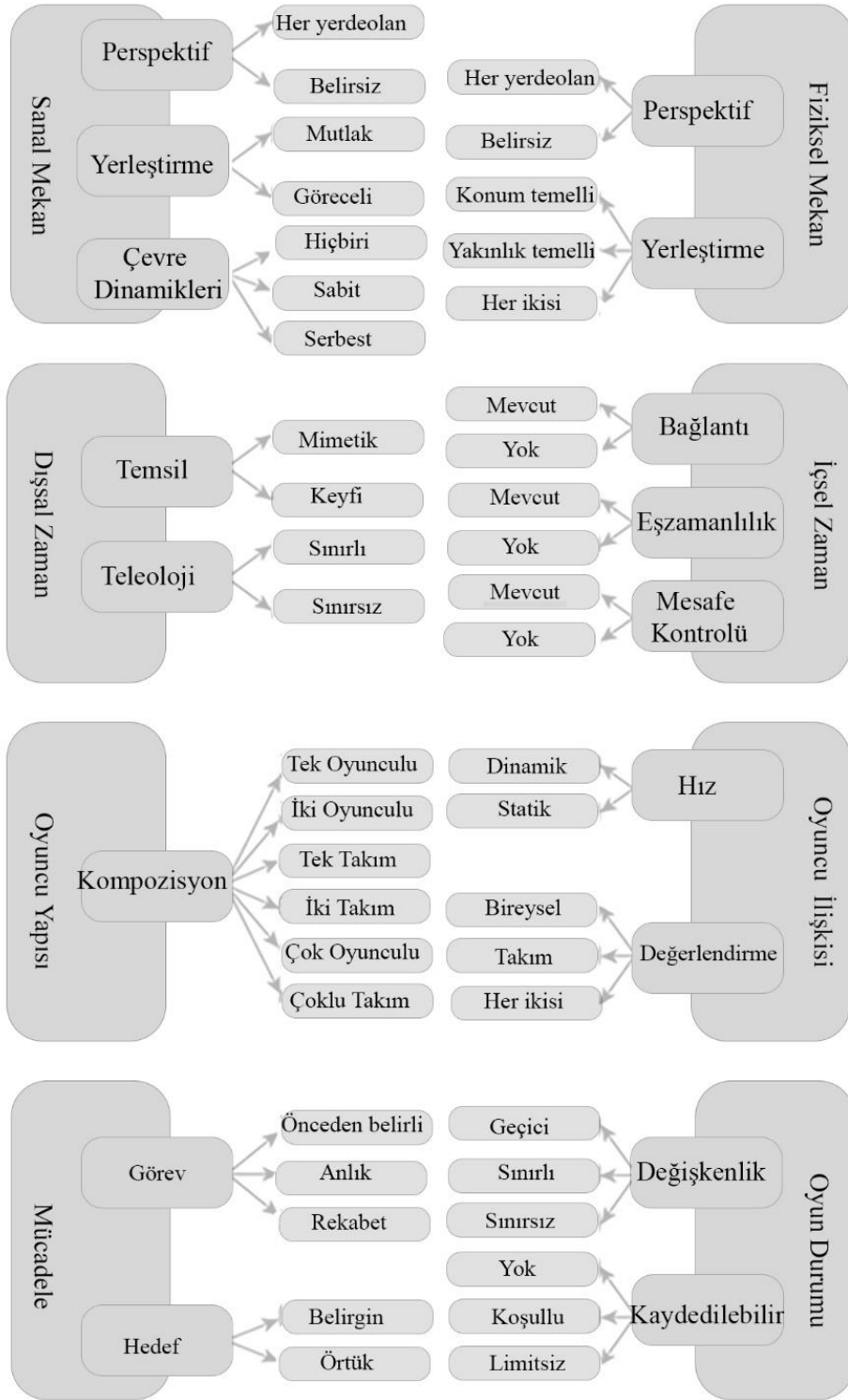
1.4.1.17. 2007 yılı, C. Elverdam ve E. Aarseth’in *Game classification and game design* isimli çalışması

1.4.1.17.1. Sınıflandırmanın dayandığı genel kriter/ler

Elverdam ve Aarseth, *A Multi Dimensional Typology of Games* (Aarseth, Smedstad ve Sunnana, 2003) isimli çalışmadan yola çıkarak zaman-mekân boyutunda açık uçlu bir oyun tipolojisi oluşturur. Bu sistemin amacı, oyunların arasındaki ana farklılıkları tanımlamak ve bu farklılıklar üzerinden oyunları kesin ve analitik bir yolla sınıflandırmaktır. Bunun için oyunların türlerini değil, oyunların yapısal özelliklerini ve bu yapısal özelliklerin gruplandırılmasıyla oluşturulacak meta-kategorileri belirlerler. Oluşturulan tipolojik model sonu açık, değiştirilebilir, geliştirilebilir ve iptal edilebilir bir sistem olacaktır (Elverdam ve Aarseth, 2007, s.4). Sonuçta hangi oyunun hangi açıdan inceleneceği hakkındaki karmaşanın da ortadan kaldırılabilmesi düşünülmüştür.

1.4.1.17.2. Sınıflandırma modeli

Bu sınıflandırma modeline göre toplamda sekiz meta-kategori ve bu meta-kategorilerin altında, oyuna göre değişiklik gösteren farklı boyutlar bulunmaktadır. Şekil 1.4.’de görülebileceği gibi oyunlar sanal/fiziksel mekân, dışsal/içsel zaman olarak, oyuncunun yapısı/ilişkisi, oyunun durumu ve oyunda verilen mücadele biçimine göre ayrıştırılmaktadır. Böylece oyun hem iç dinamikleri hem oyuncu perspektifi hem de çevresel şartlar bakımından çok yönlü olarak ele alınmış olmaktadır.



Şekil 1.4. Meta-Kategorik Oyun Sınıflandırmasında Farklı Boyutlar (Elverdam ve Aarseth, 2007, s.19)

1.4.1.17.3. Sınıflandırma modelinin değerlendirilmesi

Bu sınıflandırmanın, 2003 yılında yapılan çalışmanın daha geliştirilmiş bir devamı olduğu düşünülebilir. Burada önemli olan, yeni bir oyun kümeye eklendiğinde

sınıflandırma sisteminin sarsılmaması, değişime ve gelişime açık, açık uçlu bir sistemin tasarlanması gerektiğinin anlaşılmasıdır. Ayrıca oyunların tutarlı bir şekilde sınıflandırılabilmesi için genel geçer türleştirmelerden çok, daha yapısal yaklaşımlara, oyun dinamiklerinin ayrıntılarının incelenmesine gereksinim duyulduğu ortaya konmuştur.

1.4.1.18. 2007 yılı, A. Järvinen'in *Games without frontiers: theories and methods for game studies and design* isimli çalışması

1.4.1.18.1. Sınıflandırmanın dayandığı genel kriter/ler

Järvinen (2007, s.304), tür kavramının farklı anlamlarda ve şekillerde kullanılan, zamanla evrimleşen, stabil olmayan bir kavram olduğuna dikkat çekerken, oyunların birbirleriyle olan yakınlık ve ayrılıklarının belirlenebilmesi için de gerekli olduğunu belirtmektedir. Ona göre türleştirmenin en büyük faydası, beklenti yaratımıdır (Järvinen 2007, s.305). Ancak bu sistemin düzgün işleyebilmesi için türsel sınıflandırmanın, oyunları oluşturan temel öğelere dayanması gerekir. Oyunların belirlenmiş öğelerinin türleştirme konusuna nasıl bir fayda sağlayabileceğini tartışarak, ludolojik bir bakışla oyunun konu ve davranış içeriği arasında bir bağlantı kurmaya çalışır.

1.4.1.18.2. Sınıflandırma modeli

Järvinen (2007, s.55), bütünlüklü bir sistem olarak tanımladığı oyunların temel öğelerini üç ana başlık altında toplar ve bu öğeleri baz alarak farklı sınıflandırma denemeleri yapar. Buna göre oyun sisteminin öğeleri şu şekildedir;

- Sistemik öğeler: Bileşenler—Çevre/mekân
- Bileşik öğeler: Kural sistemi—Oyun mekaniği—Tema—Ara yüz—Bilgi
- Davranışsal Öğeler: Oyuncular—İçerik

Tüm bu öğelerin birleşiminden dinamik bir “oyun sistemi” ortaya çıkmaktadır ve oyunların sınıflandırılabilmesi için bu oyun sisteminden yola çıkılması gerekir. Buna göre bir oyun sistemi formasyonu oluşturulur (Järvinen 2007, s.56):

Oyun sistemi = Bileşenler + çevre/mekân + kural sistemi + bilgi (+tema) (+ara yüz) + oyuncular + içerik

Her oyun sistemi oyuncu davranışlarını kendi anlamına (içeriğe, özelliklere, ortamına ya da teknolojisine) yönlendirir. Bu bakımdan Järvinen, oyun aygıtını ya da teknolojisini tür belirleyici olarak kabul etmemektedir. Her oyun teknolojisi oyunları kendi özgün özelliklerine göre etkilemekte, ya da tam tersi oyunlar teknolojiye etki etmektedir.

Buna göre, Kart ve zar oyunları–Kâğıt Kalem oyunları–Masabaşı oyunları–Bilgisayar oyunları–Mobil Oyunlar şeklinde, oyun çeşitleri ve teknolojilerine göre bir ayırım yapmaktadır. Tür belirleyicisi olarak ise, oyunların temel öğelerinin kullanılması durumunu tartışılır. Oyunlardaki duygulanım tiplerini, oyun mekaniklerini, retorik anlamları, oyuncu yeteneklerini ve oyuncunun oyunu oynarken aldığı haz ve deneyim konularını irdeledikten sonra, oyunsal öğeleri tanımlayarak çok perspektifli bir oyun türleştirmesi ortaya konulur. Buna göre oyunlar, çevre/mekân, kural sistemleri, oyun bilgisi, oyun mekaniği, oyun sistem davranışı, oyunun teması, oyun ara yüzü, oyuncu, oyun içeriği, oyun retorik ya da stili üzerinden türleştirilebilir. Çalışmasında tüm bu öğeler, kendi başına olası bir temel kriter olarak görülür, incelenir ve her öğenin ayrı bir kriter olarak seçildiği sınıflandırma modelleri ortaya konur.

Araştırmasının sonucunda sınıflandırma modellerinin ayrı ayrı işleyişini ortaya koyan sınıflandırmalar yapmıştır. Örneğin Tablo 1.5.’te görüldüğü gibi, oyun mekaniği kriter olduğunda oyunların uygulanış biçimini belirleyen sınıflandırma modeli oyunların kural ve sistem davranışlarından temel almaktadır.

Tablo 1.5. *Tür Sınıflandırma Belirleyicisi Olarak Çekirdek Mekaniklere Göre Sınıflandırma (Järvinen, 2007, s.331)²²*

	Çekirdek Mekanikler		Lokal mekanikler
Oyun	Birincil mekanikler	Altmekanikler	Modifiye mekanikler
Doom	Hedef alma ve nişancılık	Manevra yapma	Ele geçirme
Billiards	Hedef alma ve nişancılık	Hareket	Güçsel hızlandırma
Paintball	Hedef alma ve nişancılık	Hareketlenme	Yakalama
Civilization	Ayırma	İnşaa etme	Satın alma/Satma
Pokemon	Düzenleme	Seçme	Saldırma/savunma
Soccer	Kontrol etme	Hareket	Hedef alma ve nişancılık
Masaüstü RPG	Dışavurum	Hikâye anlatımı	Bilgi arayışı
Half-Life	Manevra yapma	Hedef alma ve nişancılık	Ele geçirme
Silent Hill	Manevra yapma	Faaliyette bulunma	Saldırı/savunma
Tetris	Noktadan noktaya hareket	Kontrol etme	Yerleştirme

Mekanik öğelere göre bir sınıflandırma yapıldıktan sonra, ludolojik tür çerçevesi adını verdiği, oyunların oyuncu tarafından deneyimlenişi, amaçları ve teknolojik yapısını ortaya koyan ikinci bir sınıflandırma modeli örnek verilir (Tablo 1.6.). Ludolojik sınıflandırma, araştırmasında değindiği tüm tür kategorizasyonu olasılıklarının bir sentezi niteliğindedir.

²² Uzun bir tablo sistemi olduğu için seçilen oyunlar üzerinden örnek olarak alıntılanmıştır.

Tablo 1.6. *Ludolojik Tür Çerçevesi Modeline Göre Sınıflandırma (Järvinen, 2007, s.332)*

Tür	Alt tür	Sistem davranış ilişkisi	Temalar	Oyun teknolojisi	Oyun örneği
Aksiyon Oyunları	Muharebe	Spor/yer değiştirme, Strateji/yer değiştirme	Suç, Savaş, Bilim-Kurgu, Fantezi vs.	Fiziksel, dijital	Tag, Paintball, Space Invaders, Doom, Halo
	Mekân	Strateji/kovalama Bulmaca/hareket	Fantezi, Bilim-Kurgu vs.	Fiziksel, dijital	Pac-Man, Pitfall
	Macera	Bulmaca/macera	Bilim-kurgu, Fantezi, Suç	Dijital	Metroid serisi, Tomb Raider serisi
	Ritim	Spor/yarış ve karşılaştırma	Spor, eğlence	Dijital +fiziksel	Dance Dance revolution, Eye toy: play
Oyun simülasyonları	İdare etme	Strateji/yer değiştirme, mekân	Ekonomi, doğa, şehir planlama, spor	Dijital	Simcity serisi, Animal crossing
	Ulaşım	Spor/yarış	Spor/ulaşım	Dijital	MS uçuş simulatörü, Densha de Go!
	Sosyal	RPG/Masaüstü ve larp	Sosyal ilişkiler, politika	Masaüstü, kart, zar, dijital	SIMSOC, Dating Sims
	Spor	Spor/yarış ve kıyaslama	Spor	Masaüstü, kart, zar, dijital	Formula De, Pro evolution Soccer
Şans oyunları	Çekiliş	Strateji/yarış ve kıyaslama	Numeroloji, Gazino	Kâğıt kalem, bilet	Lotto, Bingo, Roulette
	İddia	Strateji/kıyaslama	Spor, eğlence	Kâğıt kalem	Spor, seçim, yarışma
Bulmaca Oyunları	Hareket ve sıralama	Strateji/mekân aksiyon/macera	Soyut, semboller, matematik	Dijital, oyuncaklar, kâğıt kalem	Tetris, rush hour, puyo puyo
	Mekanik ve yerleştirme	Strateji/mekân	Mekanik oyuncaklar, oyun	Oyuncaklar destekler	Rubik' Cube, Hex
	Macera	Aksiyon/mekân ve macera, RPG/ Bilgisayarlaştırma	Gizem, Görev	Dijital	Myst, Grim Fandango
Rol-Yapma Oyunları	Masaüstü	Bulmaca/maceraoyun simülasyonu /sosyal, strateji /yarış ve yerine geçme	Fantezi, Bilim-Kurgu, savaş, tarih vs.	Kâğıt kalem, zar	Dungeons&Dragons, White Wolf
	Canlı çekim	Bulmaca/macera, oyun simülasyonu sosyal, strateji/yarış ve yerine geçme	Fantezi, Bilim-Kurgu, savaş, tarih vs.	Fiziksel	White Wolf: Mind's eye theatre
	Dijital	Bulmaca/macera Aksiyon	Fantezi, Bilim-Kurgu, savaş, tarih vs.	Dijital	Ultima, Final Fantasy, Baldur's Gate
Spor Oyunları	Yarış	Aksiyon/mekân, strateji/yarış	Savaş, performans	Fiziksel	Athletics, Tennis, Soccer, Motor Sports
	Karşılaştırma	Aksiyon/mekân, Strateji/ Karşılaştırma	Performans	Fiziksel	Figure skating, Gymnastics

Tablo 1.6. (devam) Ludolojik Tür Çerçevesi Modeline Göre Sınıflandırma (Järvinen, 2007, s.332)

Strateji Oyunları	Yarış	Spor, oyun simülasyonu/ Araçlar, Şans oyunları	Ekonomi, Doğa, spor	Masabaşı, zar	Monopoly, Fantasy Leagues
	Mekân	Bulmaca/hareket ve düzenleme	Soyut, semboller	Masabaşı, kartlar, kâğıt kalem	Tic-Tac-Toe, Go, Scrabble
	Kovalama	Aksiyon/mekân	Avcılık, savaş	Masabaşı	Fox&Geese, The Three Musketeers
	Yerine geçme	Aksiyon/dövüş	Savaş, kolonizasyon, Diplomasi	Masabaşı, kartlar, Dijital	Chess, Wargames, Civilization, Starcraft
	Daha iyi oynama	Oyun simülasyonları/ İdare etme	Soyut, semboller	Kartlar, Destekler	Casino, Lost Cities
	Takas	Spor/yarış ve kıyaslama	Soyut, semboller	Kartlar	Pokemon, Magic the Gathering
	Kıyaslama	Bulmaca, hareket ve düzenleme, şans oyunu	Soyut, semboller, önemsiz şeyler, fantezi, bilim kurgu vs.	Kartlar, Soru kâğıdı	Poker, Blck Jack, Quiz Shows, Pokemon, Magic the Gathering

1.4.1.18.3. Sınıflandırma modelinin değerlendirmesi

Järvinen, tür etiketlerinin geçici ve değişken yapısını kabul ederken, türlerin analiz edilmesini sağlayan bir dizi perspektif sunmuştur. Kullanım ve ihtiyaca bağlı olarak türsel sınıflandırma, oyunun temasına, oynanabilirliğine ya da oyuncu deneyimine dayandırılabilir. Çalışmasında dikkat çeken en önemli nokta, video oyunlarında türü anlayabilmek ve tanımlayabilmenin yolunun, oyunun kendisiyle, o oyunu çevreleyen ve oluşturan faktörlerin arasındaki ilişkiyi çözümleyebilmekten geçtiğidir (Macey, 2016, s.17). Bununla birlikte, oyunları oluşturan bütün yapısal öğeleri, özellikle kurallar dizisini ve oyun mekaniğini çözümleyip, bu mekaniklere göre bir sınıflandırma yapmak farklı türde bir karışıklığa neden olabilmektedir. Çünkü oyunların çekirdeğini kurallar oluşturur ve bu kuralları çözümleyerek türü belirlemek, pratik bir kullanım oluşturmaz.

1.4.1.19. 2008 yılı, D. Djaouti, J. Alvarez, J. P. Jessel, G. Methel ve P. Molinier'in *A gameplay definition through videogame classification* isimli çalışması

1.4.1.19.1. Sınıflandırmanın dayandığı genel kriter/ler

Djaouti vd.'nin Propp'un Rus masallarını sınıflandırma yöntemine dayandırdığı sınıflandırma denemesi, oyun kuralları temelinde şekillenmekte ve yapısal açıdan oyunları çözümlemeyi amaçlamaktadır. Propp'un metadolojisinden esinlenerek,

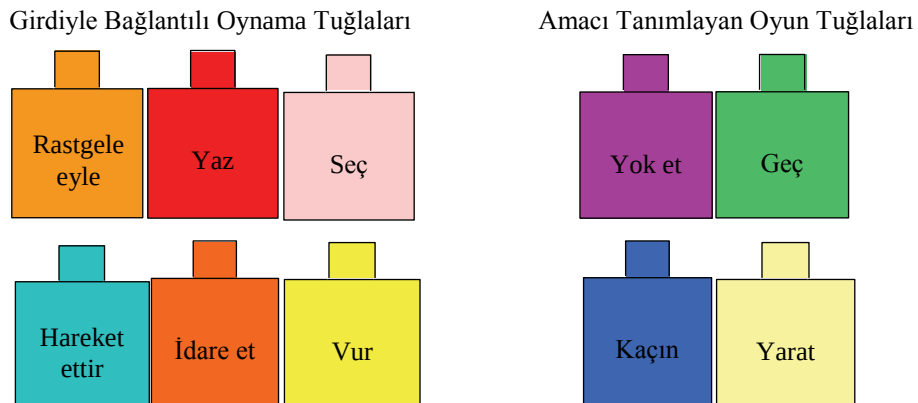
araştırmacılar, “oyun tuğlaları”²³ adı verilen bir standart geliştirirler. Ve sınıflandırma kriterlerini, “video oyunlarının farklı kural ve amaçlarıyla eşleşiyor görünen *ana unsurların* farklı kombinasyonlarını, *oyun tuğlaları* üzerinden açıklama (Djaouti vd., 2008, s.2)”, olarak belirlerler. Bu tuğlalar, oyun kuralları içindeki ana komut dizilerinden oluşur ve farklı tuğlaların birleşimi, oyunların hangi kurallar üzerinden sınıflandırılabileceğini işaret eder.

1.4.1.19.2. Sınıflandırma modeli

Oyun tuğlaları, Frasca’nın (2003) belirlediği üç oyun kuralı çeşidi temel alınarak şekillenir ve ilk iki kural, üçüncü kurala ulaşmak için kullanılır (Djaouti vd., 2008, s.4):

- (i) Oyuncuyu manipüle etmeyi sağlayan (girdiyle bağlantılı) kurallar, “Manipülasyon kuralları”
- (ii) Oyunun amacını tanımlayan kurallar, “Hedef kuralları”
- (iii) Oyunun nasıl modifiye edileceğini ve ayarlanacağını belirleyen kurallar, “Metakurallar”.

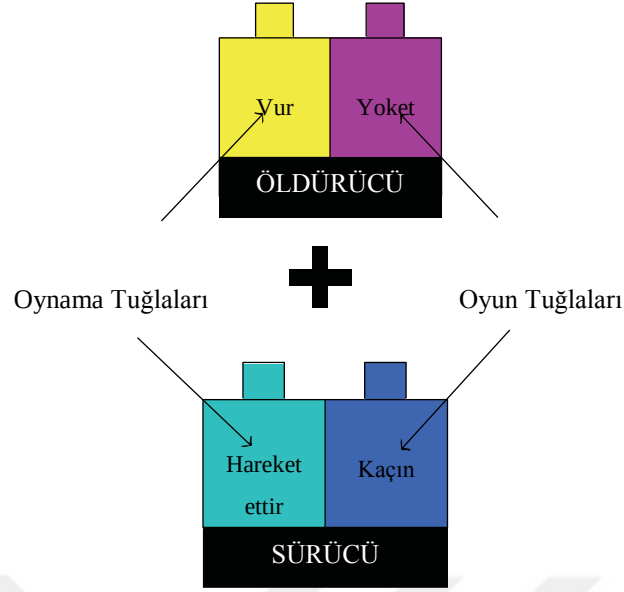
Oynanabilirlik, oyun ve oynama unsurlarından²⁴ oluşmaktadır. Buna göre emirleri temsil eden tuğlalar girdiye bağlı olarak ya da amacı tanımlayıcı olarak ayrıştırılır (Şekil 1.5). Djaouti vd.’e göre (2008, s.5), bu iki grup birbiriyle doğrudan bir ilişki halinde değildir. İkisi de birbiriyle “oyun elementleri” aracılığıyla etkileşir: “oynama” tuğlaları oyun elementlerini değiştirirken, “oyun” tuğlaları bu değişiklikleri uygulamaktadır. Bu iki grubun birlikteliğinden de eylemin yönünü belirleyen meta-tuğla grupları oluşturulmaktadır (Şekil 1.6.).



Şekil 1.5. Oynama Tuğlaları ve Oyun Tuğlaları (Djaouti vd., 2008, s.5)

²³ Game bricks

²⁴ game(oyun) + play(oynama) = gameplay (oynanabilirlik)



Şekil 1.6. *Oynama Tuğlaları + Oyun Tuğlaları = Meta-tuğla Grubu (Djaouti vd., 2008, s.5)*

Örneğin, *Need for Speed* [13] gibi yarış oyunlarında, arabayı hareket ettir, rakibinden kaçın, kontrol noktasını geç ve yok et, gibi tuğlalar oyunun ana kural sistemini oluşturmaktadır. Buna göre oyunu sürdüren ana tuğlalar *hareket ettir* ve *kaçın* iken, oyunu kazanmayı sağlayan öldürücü/iş bitirici ana tuğlalar *vur* ve *yok ettir*. Bu tuğlalar sayesinde, yazarlar oyunun amacını ve bu amaca ulaşma yolunu yapısal olarak ortaya çıkarmayı hedeflemiştir ve bu tuğlaların oyun ve oynama bağlamında birleştirilerek meta-tuğlalar oluşturduğunu ifade etmişlerdir (Djaouti vd., 2008, s.2).

1.4.1.19.3. Sınıflandırma modelinin değerlendirilmesi

Djaouti vd., bu sınıflandırmanın tüm oyunları kapsayabileceği iddiasıyla yola çıksa da bu sistemin bazı sınırlara sahip olduğunu kabul etmektedirler. Bu sınıflandırma, tekli oyunculu video oyunlarını, bilgisayar oyunlarını ve ses-grafik arayüzünün ikisine de dayanan türde oyunlar için geçerlidir (Djaouti vd., 2008, s.2). “Meta-tuğlalar”, çoğu oyunu temsil eden kural şablonları meydana getirerek oyunları kurallar üzerinden yapısal bir sınıflandırmaya götürür. Çalışmada 588 oyun bu şekilde gruplandırılmış olsa da getirilen sınırlamalar, sınıflandırma sisteminin her oyun çeşidine uygulanıp uygulanamayacağını belirsizleştirmektedir. Ayrıca oyunları saf ludolojist ve yapısal bir mantık içerisine sığdırmak, oyunları kurallar ve hedefler bütününden ibaret saymak, video oyunlarının olası potansiyellerini göz ardı etmeye neden olabilir.

1.4.1.20. 2008 yılı, D. B. Nieborg ve J. Hermes'in *What is game studies anyway?* isimli çalışması

1.4.1.20.1. Sınıflandırmanın dayandığı genel kriter/ler

Nieborg ve Hermes (2008, s.133), video oyun çalışmalarının dijital medya, bilgisayar ve internet çalışmalarından daha farklı bir noktada duran, yeni bir interdisipliner alan olduğunu belirtir. Huizinga, Caillois ve Sutton-Smith gibi genel oyun çalışmalarına dayandırılan türsel sınıflandırmalar yerine, video oyun çalışmalarının elektronik, video ve bilgisayarla ilişkisi üzerinden sade, betimsel bir oyun sınıflandırma modeli oluşturması gerektiğini iddia ederler.

1.4.1.20.2. Sınıflandırma modeli

Buna göre oyunların dış hatlarını oluşturan iki başlık oluşturulur; platform ve tür (Nieborg ve Hermes, 2008, s.136-7).

- Platform
 - Konsol oyunları
 - Avuç içi (elde kullanılan)
 - Kişisel bilgisayar (PC)
 - Alternatif – canlı çekim, rol yapma oyunları
 - Alternatif – alternatif gerçeklik oyunları
- Tür
 - Birinci tekil nişancı
 - Spor
 - Simülasyon
 - Gerçek zamanlı strateji
 - Kitleseel Oyunculu Çevrimiçi Rol-Yapma Oyunları (MMORPG)
 - PC oyunları.

1.4.1.20.3. Sınıflandırma modelinin değerlendirilmesi

Video oyunlarının karmaşık yapısı, oyunların sınıflandırılması olgusunu da karmaşık bir hale dönüştürebilmektedir. Bu karmaşıklıktan kaçınmak için genellemelere başvuran tüm sınıflandırma denemelerinde tutarsızlık ve çakışmalarla karşılaşılabilir. Nieborg ve Hermes'in sınıflandırma denemesinde de bu sorun dikkati çekmektedir. Oyunlar platform ve tür olarak ayrıştırılırken Aarseth'in eleştirdiği, birbiri içine geçme ve tutarsızlık durumu olduğu gözlemlenmektedir. Öncelikle,

platform başlığı altında teknolojiye bağlı bir kriter mi yoksa aygıta bağlı bir kriter mi gözetildiği belirsizdir. Tür başlığında ise, türlerin zamana bağlı bir kriter mi yoksa konuya ya da oynanabilirliğe bağlı kriterlere mi dayandırıldığı konusu açıkta kalmış görünmektedir. Bunun yanısıra, sınıflandırma sisteminde herhangi bir yere yerleştirilemeyen oyunların PC oyunları başlığı altına itilmesiyle çok büyük sayıdaki oyunun rafa kaldırılmasına neden olunduğu söylenebilir.

1.4.1.21. 2008 yılı, S. Egenfeldt-Nielsen, J. H. Smith ve S. P. Tosca'nın, *Understanding video games, The essential introduction* isimli çalışması

1.4.1.21.1. Sınıflandırmanın dayandığı genel kriter/ler

Bu çalışmada oyunlar türsel bir sınıflandırma içerisinde ayrıştırılırken belirlenen kriter “başarı”dır. Buna göre Egenfeldt-Nielsen, Smith ve Tosca (2008, s.41), kriterin temel dayanağını “oyunda başarılı olmayı sağlayan unsur nedir?” sorusu üzerinden kurgulamıştır. Örneğin *Tetris* [1] oyununda başarıya ulaşmak için hızlı reflekslere ve iyi bir el-göz koordinasyonuna sahip olmak gereklidir, ya da *Myst* [14] oyununda başarılı olmak bulmaca çözme kabiliyeti ve çıkarımsal mantık yürütme becerisine bağlıdır. İkinci bir örnek olarak, *FIFA Football 2004* [15] ve *Championship Manager 4* [16] adlı iki futbol konseptli oyun karşılaştırılır. *FIFA Football 2004*’te rakibi yenebilmek, oyun konsolunu yetkin şekilde kullanmayı gerektirirken, *Championship Manager 4* oyununda, oyuncu antrenör rolüne bürünür ve maçlardan ziyade yüksek düzey bir strateji geliştirmeye odaklanır. Bu iki oyunun, futbolla ilgili olsa dahi, aynı tür başlığı altında değerlendirilemeyeceği iddia edilir. Bu durum oyundan oyuna farklılık gösterdiği için, temaya ya da anlatıya odaklanmak yerine, oyunların en ayrıştırıcı ve önemli özelliği, yani oyunların hedefleri ve bu hedeflere nasıl ulaşılacağı üzerinden bir sistem oluşturulması teklif edilir (Egenfeldt-Nielsen, Smith ve Tosca, 2008, s.41).

Egenfeldt-Nielsen, Smith ve Tosca’ya göre (2008, s.41), tür konusu oldukça keyfidir. Fakat tür ayırımı yapmak yine de gereklidir, çünkü her tür, bir beklenti yaratmaktadır. Dolayısıyla, tür kararları keyfi dahi olsa, bazı yöntemler, diğerlerine göre daha tutarlı olarak görülebilir. Tutarlılığı sağlamak için, tür etiketlerinin aynı kriter sistemine dayandırılması gerekmektedir. Bu bağlamda, video oyunlarının öncelikli olarak ne olduğu anlaşılmalı ve oyunları kategorize etmeden önce, “oyun” tanımları ortaya konmalıdır. Buna göre “oyun”, kültürel, iletişimsel, eğitsel, sosyolojik, sanatsal yönleri sahip bir durumdur ve oyunlar ister formal olarak isterse pragmatik olarak

tanımlansın, tek bir tanımlama ve yöne sığdırılabilmekten uzaktır (Egenfeldt-Nielsen, Smith ve Tosca, 2008, s.41). Bu daraltılamama durumu video oyun tür tanımlarında farklı yaklaşımların ve kriterlerin oluşmasına yol açabilmektedir.

1.4.1.21.2. Sınıflandırma modeli

Başarıya ulaşma sistemlerine göre oyun türleri tek tek incelemeye alındıktan sonra, tipik aksiyon ve başarı kriteri belirlenerek dört ana tür ortaya atılmıştır (Egenfeldt-Nielsen, Smith ve Tosca, 2008, s.44):

- Aksiyon Oyunları:

Tipik aksiyonu, savaştır. Başarı Kriteri, hızlı reflekslerdir.

- Macera Oyunları:

Tipik aksiyonu, gizem çözmedir. Başarı Kriteri, mantık yürütme yeteneğidir.

- Strateji Oyunları:

Tipik aksiyonu, mücadelesi verilecek bir ulus inşa etmedir. Başarı Kriteri, bağımsız verileri analiz etme yeteneğidir.

- Süreç-Merkezli Oyunlar²⁵:

Tipik aksiyonu, keşif ve/ya ustalık kazanmadır. Başarı Kriteri, çok çeşitlidir ve çoğu zaman mevcut değildir. Oyunda başarılı olmaya odaklanmayan türdeki aykırı oyunlardır.

1.4.1.21.3. Sınıflandırma modelinin değerlendirilmesi

Egenfeldt-Nielsen, Smith ve Tosca'nın kendi çalışmalarına getirdikleri öz eleştiriye göre (2008, s.42), oluşturulan sistemde iki tipte oyun soruna neden olmaktadır; tekli oyunculu ve çoklu-oyunculu oyun tipleri. Bir oyunun tekli ya da çoklu oyuncuyla oynanması hedef ve hedefe ulaşmayı sağlayacak becerilerde farklılık oluşturmaktadır, dolayısıyla bir oyun tekli oyunculu oynanırken bir türe, çoklu-oyunculu oynanırken başka türe dahil olabilmektedir. Bu konuda özellikle tek oyunculu ve çok oyunculu rol yapma oyunları dikkat çekmektedir. İki tip oyun da rol yapma oyunu olmasına rağmen birbirinden çok farklı değerlendirilebilir. Tek oyunculu rol yapma oyunu bulmaca çözme, stratejik yeteneklere dayanırken, çok oyunculu rol yapma oyunları sosyal yeteneklere ve diğer oyuncularla iş birliğine dayanmaktadır. Dolayısıyla bu iki oyunun ana başlıklardan hangisine yerleştirileceği bir sorun oluşturmaktadır.

²⁵ *Process-oriented Games*

Bu sınıflandırma modelinin yaşadığı ikinci sorun, *World of Warcraft* [17] gibi hedef merkezli olmayan, açık dünya sistemine göre oluşturulmuş oyunlarda ortaya çıkmaktadır (Egenfeldt-Nielsen, Smith ve Tosca, 2008, s.42). Bunun gibi belli bir hedefe ulaşmak için oynanmayan ve tekli/çoklu oynanışta türsel değişime uğrayan oyunları gruplamak için süreç-merkezli oyunlar türü oluşturulmuştur. Ancak bu tür daha çok ilk üç türe dahil edilemeyen ama nereye dahil edileceğinden de emin olunamayan oyunların itildiği genel bir başlık işlevi görmektedir. Bu durum, tutarlı bir sınıflandırma yapılmasına engel teşkil edebilir.

1.4.1.22. 2009 yılı, R. Newman'ın *Cinematic game secrets for creative directors and producers* isimli çalışması

1.4.1.22.1. Sınıflandırmanın dayandığı genel kriter/ler

Newman çalışmasında, oyun sınıflandırmasını endüstriyel açıdan ele almaktadır. Oyunların sınıflandırılması, oyuncularla birlikte evrimleşen bir durum olarak görülmektedir. Oyun çeşidi kadar, oyuncu çeşidi de vardır. Dolayısıyla sınıflandırma sistemi de oyuncuların tercihlerine göre şekillendirilmelidir (Newman, 2009, s.7).

1.4.1.22.2. Sınıflandırma modeli

- FPS
- Rol yapma oyunları
- MMORG – MMORPG
- TPS (Üçüncü tekil vuruşu)
- RTS (Gerçek zamanlı strateji)
- Spor
- Aksiyon (yarış, dövüş vb.)
- Simülasyon
- Günlük/Arcade (Newman, 2009, s.7).

1.4.1.22.3. Sınıflandırma modelinin değerlendirmesi

Newman oyunları belli bir çerçeve içerisine oturtmuş görünmekle birlikte, tür listesinin belli bir tutarlılık ya da kriter içermediği gözlemlenmiştir. Oyun türlerinden bazıları kamera açısına (FPS ve TPS gibi), bir diğer tür sosyal yapıya (MMOG ve MMORPG gibi), rol yapma ve simülasyon oyunları oyun tasarımına, başka bir türse oynanabilirliğe (spor ve aksiyon gibi) dayanmaktadır. Birbirinden farklı “bağlamlarda” olmalarına rağmen bu öğelerin hepsine birden tek başlık altında türler denildiği

görülmektedir. Wolf'un da belirttiği gibi, tür kavramı birçok alanı temsilen; örneğin, oyunların kullandığı teknolojiyi; kaç oyuncunun oynadığını, hangi donanımın, hangi arayüzün ve grafik yeterliliklerin kullanıldığını; oyunların kullandığı amaçları ve özellikleri, özveri düzeyini; perspektifi ve sonunda, oyunların kendisinin içeriğini tanımlamak için kullanılmıştır (Wolf, 2016, s.229). Bu alanların tümünün “tür” adı altında, herhangi bir sisteme dayandırılmadan bir araya getirilişi de video oyunlarının sınıflandırma sorununun temel nedenlerinden biri olarak görülebilmektedir. Dolayısıyla birbirinden farklı kriterlerin, aynı listede, sanki hepsi aynı bağlamdaymış gibi yer almasının tutarsızlığa neden olduğu kabul edilebilir.

1.4.1.23. 2009 yılı, W. Despain'in Writing for video game genres: from FPS to RPG isimli çalışması

1.4.1.23.1. Sınıflandırmanın dayandığı genel kriter/ler

Bu çalışmada oyunlar çok daha farklı bir kanaldan ele alınmaktadır; teknoloji ve oynanabilirliğin öncüsü olan, hatta oyun tasarımından da önce gelen video oyun yazarlığı ilk belirleyici unsur olarak görülmüştür. Buna göre her türe göre bir yazım biçimi belirlenir ve sınıflandırma bu biçimler üzerinden kurgulanır (Despain, 2009, s.vii). Türe özgü yazım biçimlerine göre oyunun geliştirilmesi, aynı zamanda türler arasındaki farklılıkları da ortaya çıkarmaktadır. Yazım biçimlerine ve oyun yazarlığında dikkat edilen unsurlara dayanarak 19 farklı tür oluşturulmuştur.

1.4.1.23.2. Sınıflandırma modeli

Çoklu-oyunculu Çevrimiçi Oyunlar—Rol-yapma oyunları—Macera Oyunları—Aksiyon-Macera oyunları—Platform oyunları—Birinci tekil Nişancı Oyunları—Gerçek zamanlı strateji oyunları—Spor Oyunları—Simülatör Oyunları—Sürüş Oyunları—Korku Oyunları—Bilim-kurgu ve fantezi oyunları—Sandbox Oyunları—Alternatif Gerçeklik Oyunları—Ciddi Oyunlar—Günlük Oyunlar—Avuç içi bilgisayar²⁶ Oyunları—Mobil Telefon Oyunları—Etkileşimli Kurgu Oyunları.

1.4.1.23.3. Sınıflandırma modelinin değerlendirmesi

Çalışma, oyunların iç dinamiklerinin, kuralların ve teknolojiye bağlı değişen özelliklerin öncül bir unsuru olan video oyun yazarlığına odaklanarak konuya farklı bir bakış kazandırmayı hedefler. Ancak oyunların yazım sürecinde bazı oyunlar konusu, bazı oyunlar ise oynanabilirlik durumundaki farklılıklar nedeniyle farklı başlıklar

²⁶ Handheld

altında ele alınmıştır. Bu durum Newman'ın (2009) yaptığına benzer bir kriter karmaşası sorununa neden olabilmektedir. Örneğin rol-yapma türü oynanabilirlik kriteri üzerinden belirlenirken, birinci tekil nişancılık oyunları oynanabilirlik ve bakış açısına, avuç içi bilgisayar oyunları ise platform kriterine bağlı oluşturulmuş türlerdir. Bazı kriterlerin bir türde kapsam dışı bırakılırken, diğerinde dahil edilmesi, kriter konusunda muğlak bir bakışa neden olabilmektedir. Oyun yazarlığı da birçok kritere bağlı olarak gerçekleşir ve oyunları farklı kriterlerle tek bir başlık altında toplamanın mevcut karışıklığa çözüm getirebileceğinden şüphe duyulabilir.

1.4.1.24. 2010 yılı, P. J. Crathorne'un Video game genres and their music isimli çalışması

1.4.1.24.1. Sınıflandırmanın dayandığı genel kriter/ler

Crathorne (2010, s.23), video oyun sınıflandırmalarının genel olarak etkileşimli içeriğe, dolayısıyla oynanabilirliğe dayandırıldığını, böylece potansiyel müşterilerin oyunu almadan önce ne tür bir oyunla karşı karşıya olduğunu daha rahat anlayabildiğini belirtmektedir. Ancak oyunların içeriğine bakıldığında ve karakterler, anlatı ya da oyunun ikonografisi incelendiğinde, oynanabilirlik ve etkileşimlilikle bu öğeler arasında paralel bir çizgi çizilemediği görülmektedir. Diğer bir deyişle, bir video oyununun oynanabilirliği ya da türü, oyunun anlatısal, stilistik ve estetik içeriğini etkilememektedir (Crathorne, 2010, s.23). Bu durumda ikonografik içeriğin oyun sınıflandırmasında yanıltıcı bir unsur olabildiğine dikkat çekilirken, aynı durum oyunların başka bir ana öğesi olan müzik için de geçerli midir?

1.4.1.24.2. Sınıflandırma modeli

Çalışmada, oynanabilirliğe göre ayrıştırılmış oyunlar, müzik tercihlerine göre yeniden ele alınmaktadır:

- Birinci Tekil Şahıs Nişancı (FPS): FPS oyunlarında kullanılan müzik kısa segmentli, oyuna daha dinamik bir şekilde katılan bir yapıdadır. Tempo geçişleri hızlıdır ve aksiyonla sakinleşme anları arasındaki geçiş öngörülemez olacak ölçüde kısadır.

- Rol-Yapma Oyunları: RPG oyunlarında oyuncu mekânı keşfettiği, NPClerle konuştuğu, bir şeyler satın aldığı ya da yan görevlerle uğraştığı için uzun zaman harcar, dolayısıyla RPG müzikleri diğer oyun müziklerine kıyasla daha uzun sürelidir.

- Hayatta Kalma/Korku Oyunları: Aksiyon oyunlarının aksine, hareketlilik ve güçlü silahlarla mücadele yerine, hayatta kalma/korku oyunlarında oyuncunun karşısına

çıkan engellere odaklı bir müziğe ihtiyaç duyulur. Güvenli ve tehlikeli anlar müzikle vurgulanır ve bu durumlara uygun bir müzik bestelenir.

- Gerçek zamanlı strateji (RTS): RTS oyunları çoğunlukla tek haritada, saatler boyunca tek parça olarak oynandığı için müzikleri de tekrara dayalı uzun parçalar olarak bestelenir.

- Dövüş / Sürüş Oyunları: Genellikle kısıtlı bir zamanda oynanırlar ve her bölüm birbirinden farklı konseptlerde tasarlanır. Dolayısıyla oyun müzikleri bölüm konseptine uygun tarzda, kısa zamanlıdır ve çok ender olarak müzik tekrar eder.

- Bulmaca Oyunları: Bu oyunlarda oyuncu bölümü bitirene kadar aynı müzik tekrar ederek devam eder. Bölüm değiştiğinde bazen yeni bir müzik başlar bazen de aynı müzik devam eder. Bazı bulmaca oyunlarında oyun müziği oyun içeriğine göre farklılaşabilmektedir.

1.4.1.24.3. Sınıflandırma modelinin değerlendirilmesi

Video oyunlarının sürekli genişlemesi ve gelişmesi nedeniyle bazı türler birbirine karışmakta, bazıları bütünüyle yok olmaktadır bu nedenle türleri bir sınıflandırma sistemine yerleştirmeye çalışanlar zorlanabilmektedir. Bu nedenle video oyun müziklerinin de değişmesi ve gelişmesi normal karşılanabilir. Bununla birlikte, Crathorne'a göre (2010, s.21), video oyun türlerinin özelliklerine bakarak bu türleri tanımlamak ve birbirinden ayırtırmak mümkündür ve müzik de bu ayırtıcı öğelerden biri olarak düşünülmelidir. Örneğin; *Final Fantasy VII* [18] oyununun müzikleri RPG oyun türünü temsil etme niteliği taşıyan bir tarza sahiptir. Benzer şekilde *Resident Evil* [19] oyunun müzikleri de hayatta kalma/korku oyun türünü temsil edecek niteliktedir. Ancak tür, video oyun müziği stilini belirleyici olarak görülememektedir. Çünkü müzik stili, oyunun türü, ikonografisi hatta belli milyö ve estetik fikirlerden etkilense de daha çok bestecinin kontrolündedir. Dolayısıyla türleri temsil etme potansiyeli taşıyan müziklerin yanı sıra, çok fazla sayıda istisnai durum da mevcuttur.

1.4.1.25. 2010 yılı, E. Adams'ın *Fundamentals of game design* isimli çalışması

1.4.1.25.1. Sınıflandırmanın dayandığı genel kriter/ler

Adams (2010, s.390) oyunun gelişimi, hızı, seviyeleri, oyun mekanikleri, çatışma unsurları, mücadele unsurları, oyuncu dinamikleri, kamera modelleri, kullanıcı arayüzleri, kontroller gibi öğelerin türe bağlı değişkenlik gösterdiğini, her türün kendine has özelliklere sahip olduğunu iddia ederek, oynanabilirlik kriterine bağlı bir

sınıflandırma modeli oluşturur. Buna göre bazı türleri ana tür, bazı türleri de alt tür olarak ele almıştır.

1.4.1.25.2. Sınıflandırma modeli

- Aksiyon Oyunları; El-göz koordinasyonuna ve hızlı tepki verme yeteneğine dayanır. Bazı aksiyon oyunları direk reflekslere dayalı oynanabilirliğe sahiptir. Kendi içinde çeşitli alt-türlere ayrılır;

- Nişancılık; Hedefi vurmaya dayalı bu oyunlar iki başlıkta ele alınabilir; 2D ve 3D nişancılık oyunları

- Platform Oyunları

- Dövüş Oyunları

- Hızlı bulmaca oyunları

- Aksiyon-Macera

- Müzik, Dans, Ritim Oyunları

- Diğer Aksiyon Oyunları; Sayılan alt-türlere dahil edilemeyip, yine de aksiyon oyunu olarak görülebilecek oyunlar bu başlık altında toplanmaktadır.

- Strateji Oyunları

Oyuncunun planlama ve bir veya daha fazla rakibe karşı planlı eylemler düzenleyerek zafer elde etmesine odaklanan türde oyunlardır. Genellikle anahtar hedef düşman sayısını azaltmaktır ve çoğu strateji oyunu az ya da çok soyut içeriğe sahip olan savaş oyunlarıdır.

- Rol-Yapma Oyunları (RPG)

RPG oyunlarında oyuncunun oyun dünyasıyla etkileşimi en üst seviyededir. Oyundaki karakter oyun boyunca geliştirilir ve oyuncunun istediği yönde şekil alır. Rol-Yapma Oyunuyla birleşip hibrid tür oluşturan oyu türleri aşağıdakilerdir:

- Savaş oyunları

- Aksiyon Oyunları

- Macera Oyunları

- Spor Oyunları

Fiziksel ya da stratejik mücadeleye dayanan gerçek ya da hayali özelliklerdeki takımla ya da bireysel olarak yapılan sporları konu eder.

- Araç Simülasyonları

Farklı oyun mekaniklerine ve çevresel özelliklere dayalı, araç kullanımına bağlı oyunlardır. Oyuncular gerçek araç sürme deneyimini suda, karada, havada ya da uzayda yaşamaya çalışır.

- İnşaat ve Yönetim Simülasyonları (CMS)

Keşif ve araştırma öğeleri de taşıyan ekonomi ve inşa etme temelinde şekillenen türde oyunlardır. CMSler başka bir türle karışmadığı sürece el-göz koordinasyonu ve çatışma içermez.

- Macera Oyunları

Oyuncunun baş rol karakteri yönettiği etkileşimli hikâye oyunlarıdır. Hikâye anlatma ve araştırma yapma temelinde şekillenir ve oynanabilirlik içinde bulmaca çözme de bulunur. Dövüş, ekonomik idare ya da aksiyon çatışmaları azdır ya da hiç bulunmaz.

- Sanal Hayat ve Bulmaca oyunları

Bu iki oyun türü tek başlık altında toplanarak diğer türlerden ayrıştırılmıştır.

(a) Sanal Hayat Oyunları: Yapay zekaya dayalı, yapay hayat oyunları, biyolojik süreci taklit ederek hayat döngüsünü simüle etmeye dayanır. Bu tip oyunları birkaç başlıkta ele almak mümkündür.

- Sanal Evcil Hayvanlar: Bilgisayar ya da mobil ortamlarda gerçek hayattaki evcil hayvanlar taklit edilerek beslenir. Bazen bu evcil hayvanlar fantastik yaratıklar da olabilir.

- Simler: Simler sanal bir oyun evindeki oyuncak bebekler gibidir. Oyuncular simleri hareket ettirir, çeşitli roller yükler, onlara bir hayat verip çeşitli görevler ve başarılar kazanmalarını sağlar ne zaman yatağa gideceklerine ne zaman kalkacaklarına vs. karar verirler.

- Tanrı Oyunları: Oyuncu burada tanrısal bir işlevde, oyundaki popülasyonları hayatta tutar, onlara bakar, gelişmelerini sağlar ya da yok oluşlarına neden olur.

- Genetik Sanal Hayat Oyunları: Bu tip sanal hayat oyunları tek tek bireylerle ilgilenmek yerine bütünüyle bir popülasyonu idare etmeye odaklanır.

(b) Bulmaca Oyunları: Bulmaca oyunlarındaki temel aktivite, bir hikâye ya da daha büyük bir hedefin parçası olsa dahi, bulmacanın kendisidir. Bulmaca oyunları genelde bir konsepte dayanır ancak esas varılmak istenen bulmacanın çözümüdür.

- Çevrimiçi Oyunlar

Bu oyunların temelinde oyuncuların internet ağı üzerinden çoklu-oyunculu olarak katılım göstermesi vardır. Bu nedenle çevrimiçi oyunlar türden ziyade bir teknolojik olanak olarak görülebilir.

1.4.1.25.3. Sınıflandırma modelinin değerlendirilmesi

Adams'ın sınıflandırma sisteminde, oyun özellikleri üzerinden tür/alt-tür bağlamında bir sınıflandırma yapmış olması dikkat çekmektedir. Ancak bu özelliklerin sınıflandırmaya tutarlı bir şekilde yansıtılıp yansıtılmadığı tartışılabilir. Örneğin aksiyon oyunları arasında sayılan hızlı bulmaca oyunlarının neden bulmaca oyunları başlığı altında değerlendirilmediği sorgulanabilir. Bunun yanı sıra sanal hayat oyunları ile bulmaca oyunlarının aynı başlık altında ele alınması ve diğer aksiyon oyunları adı altında çok genel bir başlıkta sınıflandırmaya uygun düşmeyen bütün oyunların toplanması, sistemin güvenilirliğinin zedelemesine neden olabilir.

1.4.1.26. 2010 yılı, S. Rogers'ın Level up! isimli çalışması

1.4.1.26.1. Sınıflandırmanın dayandığı genel kriter/ler

Scott Rogers (2010) oyun türlerini daha derli toplu bir hale getirmek için, alt-türleri ve hibrit türleri kapsayan bir ana tür listesi belirlemiştir. Ancak belirleyici kriter oynanabilirlik olmakla birlikte kriterin sınırlarının net çizilmediği gözlemlenmiştir.

1.4.1.26.2. Sınıflandırma modeli

- Aksiyon: aksiyon-macera, aksiyon-arcade, platform, gizlilik oyunları, dövüş oyunları, vurma-kırma oyunları.
- Vuruş: FPS, her şeyi vur oyunları, üçüncü tekil şahıs vuruşu (TPS)
- Macera: Grafik macera, Rol yapma oyunları (RPG), Kitlesel Oyunculu Çevrimiçi Rol-Yapma Oyunları (MMORPG), hayatta kalma/korku
 - İnşaat/işletme
 - Yaşam simülasyonları: hayvan bakımı simülasyonu
 - Müzik/ritm
 - Parti/eğlence
 - Bulmacalar
 - Spor: spor yönetimi
 - Strateji: Gerçek zamanlı strateji (RTS), sıra tabanlı strateji, kale savunma
 - Araç simülasyonu: sürüş, uçuş (Rogers, 2010, s.9-11).

1.4.1.26.3. Sınıflandırma modelinin değerlendirmesi

Ana türler ve alt türler olarak yaptığı bu ayırmada Rogers'ın, Rich Newman'ın sınıflandırmasında (2009) karşılaşılan sorunu çözemediği düşünülmektedir. Türler oyunların genel konusuna göre ayrılmış olsa da alt türler tutarlı bir yaklaşıma sahip görünmemektedir. Aynı Newman'da olduğu gibi türlerin temel belirleyicisinin kamera mı, platform mu yoksa sadece oyunun kuralları mı olduğu muğlak kalmaktadır. Örneklendirmek gerekirse, bu sınıflandırmaya göre, *Dragon Age: Origins* [20] ile *Sacred* [21], rol yapma (RPG), üçüncü tekil şahıs vurma (TPS) ve aksiyon-macera türlerine giren benzer oyunlar olarak görülmektedir. Ancak *Dragon Age* oyununda anlatı en önemli faktörlerden biri iken, *Sacred*'da anlatı çok geri planda kalmakta, dolayısıyla iki oyunun karakteristik yapısı, anlatım dili birbirine hiç benzememektedir. Ayrıca bu sınıflandırmalarda *Dear Esther* [4] ve *Journey* [22] gibi oyunlar hiçbir türe ait gibi görünmemektedir. *Dear Esther* kamera açısı olarak FPS'dir ancak oyunda hiç dövüş, silah kullanımı vs. yoktur. *Journey* oyununun ise bir macera oyunu olduğu düşünülebilir ancak bu sınıfa dahil edilen tüm macera oyunlarından farklı bir anlatımı ve amacı vardır. Rogers, bu karışıklığı çalışmasında kabul etmekle birlikte, farklı alt türlerin birleşmesinin yeni türlerin doğmasını sağlayacağını iddia eder. Örneğin yaptığı sınıflandırmaya göre *Grand Theft Auto* [23] oyunu aksiyon-macera, üçüncü tekil şahıs vuruşu, araç sürüşü, yaşam simülasyonu ve aksiyon-arcade türlerinin hepsini birden içerir (Rogers, 2010, s.11). Ve bu birleşim ona göre yeni bir yaklaşımı doğurmaktadır. Ancak bu bakışa göre her oyun yeni bir yaklaşımın sonucu olabilir ve oyunları bu şekilde bütünlüklü olarak değerlendirmek, genellemelerden kaçınmak zorlaşacaktır. Bu tür bir sınıflandırma, ludolojist ya da anlatisalcı, birçok araştırmacının *Mario Bros.* [2] oyunuyla *Child of Light* [24] oyununu aynı türde oyunlarmış gibi değerlendirmesine neden olacaktır.

1.4.1.27. 2012 yılı, C. Fencott, M. Lockyer, J. Clay ve P. Massey'in *Game invaders: the theory and understanding of computer games* isimli çalışması

1.4.1.27.1. Sınıflandırmanın dayandığı genel kriter/ler

Fencott vd. göre (2012, s.19), video oyunlarında bir türün ayrışabilmesi, var olabilmesi ve popüler oyun kültürünün bir parçası olabilmesi için oyuncuların, endüstrideki profesyonellerin, oyun eleştirmenlerinin, kısacası tüm katılımcıların genel kabulüne ihtiyaç vardır. Bundan ötürü 389 oyun türü tespit etmiş olmalarına rağmen

1.4.1.27.2. Sınıflandırma modeli

[illegible]

Şekil 1.7. *Oyunlar için Tür Haritası (Fencott vd., 2012, s.22)*

Harita okumasında, örneğin Korku-FPS ile Hayatta Kalma-Korku oyunları arasındaki fark ortaya çıkmaktadır. Her iki oyunun direk bağlantıda olduğu oyunlar farklıdır ve bu farklılık, korku temelli iki oyun arasındaki ayrılma noktalarını göstermektedir. Oyun türlerinin hepsinin ilgi odağı aktivitedir; oyuncunun oyunda ilerlemesi için gerçekleştirmesi gereken aktivite nedir, sorusudur. Buna göre, haritadaki temel türlerin (hibrit olmayan türlerin) aktivite beklentilerini ifade eden anahtar kelimeler belirlenmiştir. Bu kelimeler, ara türlerin de aktivite beklentilerini ortaya çıkarmakta, eylemlilik bakımından türlerin farklarını göstermektedir. Genel olarak tanımlanan türsel aktivitelerin ortaya koyduğu temel oyun türleri şu şekilde listelenmiştir (Fencott vd., 2012, s.23);

FPS Nişancılık, öldürme, hareket etme, toplama, tuzak kurma, kamp yapma.

Gizlilik Nişancılık, hareket etme, saldırma, toplama, bekleme, saklanma, bulmaca çözme, gizlice sokulma

3B macera Hareket etme, bulmaca çözme, toplama, konuşma.

İşaretleme ve tıklama Hareket etme, bulmaca çözme, toplama, konuşma.

Platform Hareket etme (kaydırma), Üstünden atlama, üstüne atlama (öldürme), kaçınma, bulmaca çözme

RPG Dövüşme, geliştirme/talim yapma, keşif yapma, yolculuk yapma, araştırma, hikâye kurma, empati kurma (karakterle)

*Hepsini-döv*²⁷ Dövüşme, taktik kurma, karşı koyma, hamle yapma.

RTS İnşa etme, Komuta etme, dövüşme, planlama, iz sürme, toplama (para, odun vs.),

Sürüş Direksiyon kullanma, hızlandırma/yavaşlatma, sollama, kaçınma, patinaj yapma, viraj alma, manevra yapma, kısa molalar verme, kaza yapma.

Tanrı Oyunları İnşa etme, planlama, Strateji kurma, Öngörme.

Retro (Eski tip) oyunlar (Ortak aktivite kelimeleri bulunmamaktadır.)

1.4.1.27.3. Sınıflandırma modelinin değerlendirmesi

Fencott vd.'e göre (2012, s.19), tür haritalarının sonu yoktur ve asla tamamlanamazlar. Tür haritası, tür teorisinin işleyişini görselleştirmeyi sağlayan bir model, bir tahmindir. Dolayısıyla video oyunları bakımından da tür haritası hiçbir zaman mutlak doğruya işaret etmeyecektir, her zaman dikkate alınmamış türler ve

²⁷ Beat-'em-up

noktalar bulunacaktır (Fencott vd., 2012, s.21). Dolayısıyla, her ne kadar oyuncuların ve oyun yapımcılarının oyun türlerine bakış açısını ortaya koyması açısından faydalı bir yöntem olsa da tür haritasının, oyunların filmlerden daha girift bir yapısal sisteme dayanması dolayısıyla film endüstrisinde sağlanan yarara ulaşabileceği şüphelidir. Ancak oyun aktiviteleriyle türler arasında bağ kurmak, türlerin doğası ve aralarındaki ilişkisi hakkında fikir vermektedir (Fencott vd., 2012, s.26).

1.4.1.28. 2014 yılı, J. H. Lee, N. Karlova, R. I. Clarke, K. Thornton ve A. Perti'nin *Facet analysis of video game genres* isimli çalışması

1.4.1.28.1. *Sınıflandırmanın dayandığı genel kriter/ler*

Çalışmalarında, önceden yapılmış video oyun sınıflandırma sistemlerinden toparlanmış yüzlerce tür etiketinin analizini yaparak fasetli sınıflandırma şeması oluştururlar.

Buna göre iki araştırma sorusuna yanıt ararlar:

I. Mevcut oyun sınıflandırma sistemlerinde kullanılan tür etiketlerince temsil edilen farklı bilgi tipleri nelerdir?

II. Video oyun tür etiketleri içine gömülü farklı tipteki bilgileri sistematik olarak tanımlayabilecek fasetler ve odak noktalar nelerdir? (Lee vd., 2014, s.125)

1.4.1.28.2. *Sınıflandırma modeli*

- Oynanabilirlik

- *Aksiyon*: Oyuncunun belli bir hedefe ulaşabilmek için sergilediği eylemlere ağır vurgu yapan oyunlar.

- *Aksiyon/Macera*: Oyuncunun kurgulanmış bir dünyada keşif yapması ve bir dizi aksiyon sergileyerek hedefleri gerçekleştirmesi.

- *Sürüş/Yarışma*: Ana eylem olarak farklı çeşitlerde araçların kullanıldığı, bazen bir rakibe karşı kazanmak için yarışılan oyunlar

- *Dövüş*: Oyuncunun, oyun karakterini kontrol ederek bir rakiple dövüştüğü oyunlar

- *Bulmaca*: Objelerin yeniden düzenlenmesi, manipüle edilmesi, yönlendirilmesi ve bilmecelerin çözülmesiyle çözüme ulaşılmasını hedefleyen oyunlar.

- *RPG*: Oyuncu karakterinin geliştirilmesi ve anlatısal öğelere vurgu yapan oyunlar.

- *Nişancı*: Objelere ya da rakiplere nişan alıp vurmaya içeren oyunlar.

- *Simülasyon*: Oyun dünyası içinde gerçek dünya aktivitelerine ait deneyimlerin yeniden yaratılmasını amaçlayan oyunlar.

- *Spor*: Oyun dünyası içinde belli bir spor dalının simülasyonunu oluşturan oyunlar.

- *Strateji*: Oyuncunun amaçlanan sonuca ulaşmak için stratejik kararlarına ve buluşlarına güvenmesini sağlayan oyunlar.

- Stil

Oynanabilirlikle ilişkili olarak ayırt edici, oyunun tarzına etki etme biçimini ifade eder. Başka deyişle, oynanabilirliğe ait bir alt-türleşmedir. Aksiyon-macera, Strateji-kule savunma vb.

- Amaç

- *Eğitim*: Hedefi öğrenimi desteklemek olan oyunlar

- *Eğlence*: Oyuncuların eğlenmesini hedefleyen oyunlar

- *Egzersiz*: Oyuncunun kalori yakmasını ya da belli atletik nedenlerle fiziksel bedenini hareketlendirmesine dayalı oyunlar

- *Meditasyon*: Oyuncunun farkındalığını ya da meditasyondaki bağlantısını arttırmayı amaçlayan oyunlar

- *Parti*: Sosyal buluşma ortamlarında oynanması için tasarlanmış oyunlar

- *Sosyal*: Tek başına oynamak yerine, arkadaş edinme, sohbet etme, hediyeleşme, gruplaşma gibi sosyal etkileşimler sağlamanın önemli olduğu oyunlar.

- Hedef Kitle

- Sunum

- *2D*: Mekân temsiliinin 2D ortamda yapılması

- *3D*: Mekân temsiliinin 3D ortamda yapılması

- *İzometrik*: 2 boyutlu ortamda 3 boyutlu objeleri kullanan izometrik izdüşümlü oyunlar.

- *Statik arka plan*: Kıpırdamayan ya da değişmeyen arka planlı oyunlar

- *Düşey kaydırma*: Oyun karakterlerinin aşağıdan yukarıya, yukarıdan aşağıya hareket ettiği oyunlar.

- *Yanal Kaydırma*: oyun karakterlerinin sağdan sola, soldan sağa hareket ettiği oyunlar

- *Izgara temelli*: Hareketin dikey ve düşey düzlemde gerçekleştiği oyunlar

- *Video fonlu*: Video film arka planıyla etkileşim içeren oyunlar

- *Metin-temelli*: Metini temel sunu olarak kullanan oyunlar.
- *Perspektif Manipülasyonu*: Farklı görsel boyut/sunu türleri arasında geçiş yapılabilen oyunlar
 - Artistik Stil
 - *Çizgi*: Batı tarzı çizgi roman ve çizgi film öğeleri taşıyan stilde.
 - *Anime/Manga*: Japon tarzı çizgi roman ve çizgi film öğeleri taşıyan stilde.
 - *Retro*: Eski oyunlarda sıklıkla karşılaşılan tarzda pixelleşmiş görüntüye sahip objeler, karakterler ve çevre tasarımı içeren stil
 - *Realistik*: Objeleri, karakterleri ya da çevre tasarımını realist tarzda yansıtan stil.
 - *Soyut*: Sade formlar, renkler ve çizgiler kullanan stil.
 - *El sanatları*: Objeleri, karakterleri ya da çevre tasarımını el sanatlarıyla yapılmış gibi gösteren stil.
 - *Suluboya*: Objeleri, karakterleri ya da çevre tasarımını suluboyayla resmedilmiş gibi yansıtan stil.
 - *Cel-gölgeleme*: Işık ve gölgeyi 3B yüzey illüzyonu etkisi oluşturmaya kullanan stil.
 - *Telkafes*: 3B obje tasarım yapılarını çizgiler ve kıvrımlarla ortaya çıkaran stil.
 - Zamansal Durum
 - *Gerçek-zamanlı*: Oyun zamanlı süreklilik gösterir ve eylemler gerçeğe uygun zaman işleyişine sahiptir. Savaş ve dövüşte oyuncudan anında tepki göstermesi beklenir ve tüm taraflar aynı anda hareket eder.
 - *Sıra-tabanlı*: Oyun zamanı dönüşümlüdür ve eylemler oyuncu sırasına göre sergilenir, oyuncuya stratejik kararlar verme fırsatı verilir.
 - *Zaman manipülasyonu*: Oyuncular bazı eylemlerle zamanı manipüle edebilir ya da oyun içindeki zamanın işleyişini değiştirebilir.
 - *Zaman yolculuğu*: Oyuncular aynı zaman çizgisi üzerinde, farklı zamansal noktalar arasında hareket edebilir.
 - *Çoklu oyun zamanı*: Oyuncuların ileride birleşecek ya da bağımsız kalacak birden çok zaman çizgisi arasında farklı zamansal noktalarda hareket etmesi
 - *Takvim temelli oyun zamanı*: Oyun zamanının oyuncunun katılımından bağımsız bir takvime göre ilerlemesi
 - *Süreli eylem*: Oyuncuların oyunun başarılı bir şekilde ilerleyebilmesi için belli eylemleri verili zaman içinde tamamlaması.

- Bakış Açısı

- Konu

Sanat ve Tasarım, İş, Çocuklar, Konsept, Suç, Dünya'nın sonu, Fantezi, Yemek, Tarih, Tatiller, Hukuk, Sağlık, Doğa, Politika, Din, Bilim, Bilim-Kurgu, Cinsellik, Spor, Doğaüstü, Gezi ve Taşınma, Savaş ve Dövüş.

- Sahne

- *Konumsal*: Asyaya ait, Gazino, Kale, Çöl, Oyun show, Hastahane, Doğa, Okyanus, Kırsal, Okul, Uzay, Uzay gemisi, Tundra, Şehir, Sanal dünyalar, Uzak Batı
- *Zaman belirten*: Siberpunk, Fütürist, Gotik, Tarihsel, Orta çağa ait, Modern, Rönesans, Steampunk.

- Mod/etki

Maceracı, Agresif, Sevimli, Karanlık, Korkunç, Şakacı, İlham verici, Gergin, gamsız, gizemli, barışçıl, Kinayeli, Duygusal, Kasvetli and Tuhaf.

- Sonlanma tarzı

- *Kollara ayrılma*: Birden fazla sonu olan oyunlar.
- *Dönemeçli*: Oyuncuya oyunu bitirdikten sonra bazı puan, özellik ve eşyaları aktararak yeni bir oyuna başlama imkânı veren oyunlar.
- *Sonu olan*: Tek, kesin bir sonla biten oyunlar
- *Sonu olmayan*: Kesin bir sonu olmayan, açık dünya oyunları
- *Oyun sonrası*: Oyunu bitirdikten sonra ek olarak başka bir oyun içeren oyunlar.

Bu sisteme dayanarak, fasetli sınıflandırmayla, örnek olarak seçtikleri oyunların türsel etiketlerini belirlemişlerdir (Tablo 1.7.).

Tablo 1.7. Temsil eden örnekleriyle, Fasetli Video Oyun türleri (Lee vd., 2014, s.136)

	Shin Megami Tensei: Persona 3 Portable	Okamiden	Plants vs. Zombies	Trauma Center: Under the Knife	Super Mario Bros.	Mortal Combat 3	Bejeweled 2
Oynanabilirlik	RPG	Aksiyon Macera	Strateji	Simülasyon	Aksiyon	Dövüş	Bulmaca
Stil	JRPG	-	Kule savunma	Cerrahi	Platformcu	-e Karşı	Tuğla-eşleştirme
Amaç	Eğlence	Eğlence	Eğlence	Eğlence	Eğlence	Eğlence	Eğlence
Hedef Kitle	Yetişkin 17+ (ESRB)	Herkes 10+ (ESRB)	Herkes 10+ (ESRB)	Genç (ESRB)	-	Yetişkin 17+ (ESRB)	Herkes (Android)

Tablo 1.7. (devam) *Temsil eden örnekleriyle, Fasetli Video Oyun türleri (Lee vd., 2014, s.136)*

Sunum	2B, 3B	3B	2B	2B	2B, Yanal Kaydırma	2B, İzometrik	2B, Statik arkaplan ızgara temelli
Artistik stil	Anime/ Manga	Anime/ Manga Cel Gölgeleme	Karikatür	Anime/ Manga	Retro	Retro	Soyut
Zamansal durum	Sıra tabanlı, Takvim temelli	Gerçek Zaman, Zaman manipülasyonu	Süreli eylem	Süreli eylem	Gerçek Zaman	Gerçek Zaman	Sıra tabanlı
Bakış Açısı	Üçüncü tekil	Üçüncü tekil	Üst alt açı	Çoklu perspektif	Üçüncü tekil	Üçüncü tekil	Üst alt açı
Tema	Doğaüstü - Şeytan	Doğaüstü -Şeytan Doğaüstü-tanrılar	Doğaüstü Zombiler Doğa-Bitkiler	İlaç Sağlık	Fantezi - Prenses	Savaş ve dövüş, mücadele, bilim kurgu, dünyanın sonu, post-apokaliptik	-
Sahne	Mekânsal-Okul/Asya Zamansal - Modern	Mekânsal-doğa, Zamansal-Tarihi	Mekânsal - Doğa	Mekânsal -Hastane Zamansal -Modern	Mekânsal -Sanal Dünya Zamansal -Doğa	Mekânsal-Sanal Dünya Zamansal -Fütüristik	-
Mod/ Etki	Karanlık	Sevimli, Esprili, Karanlık	Esprili, ilginç	Çarpıcı	İlginç	Agresif	-
Sonlanma Tarzı	Dönemeçli kollara ayrılma	Dönemeçli	Sonu Olan	Sonu Olan	Sonu Olan	Sonu Olan	Sonu Olmama

1.4.1.28.3. Sınıflandırma modelinin değerlendirilmesi

Fasetli sınıflandırma modeli, pratik kullanım imkânı sınırlı olmakla birlikte tutarlı, geniş açılı, geliştirmeye açık bir sınıflandırma sistemi olarak görünmektedir. Araştırmacılar, oyunların karmaşık yapısı dolayısıyla birçok yönden ve katmanlarla sınıflandırılmasının gerekliliğini anlamış, yalnızca konu ya da oynanabilirlik bağlamında türsel bir ayrıştırmanın oyunların karmaşık doğasını açıklamaya yeterli gelmeyeceğini fark etmişlerdir. Bu çalışmayla, video oyunlarının sadece oynanabilirlik üzerinden değil, zaman, stil, kamera açıları vb. gibi birçok farklı yapısal öge dahil

edilerek sınıflandırılması gerektiği anlaşılabılır. Böylece daha kapsamlı ve çakışmaya/tutarsızlığa imkân bırakmayan bir yapı sunulabilir.

1.4.1.29. 2014 yılı, T. Fullerton'un *Game design workshop: a playcentric approach to creating innovative games* isimli çalışması

1.4.1.29.1. *Sınıflandırmanın dayandığı genel kriter/ler*

Fullerton video oyunlarını oyun endüstrisinin bakışından ele almaktadır. Endüstriye ait verilere dayanarak, oyuncular arasında en popüler olan, en çok satan ve kullanılan platformları ve oynanabilirlik türleri üzerinden bir sınıflandırma ortaya atar. Platform ve türler oyunlardan ziyade oyun endüstrisine bakmanın bir yoludur. Bununla birlikte türler oyun tasarımcısı açısından karmaşık bir nimet olarak değerlendirilmektedir (Fullerton, 2014, s.462).

1.4.1.29.2. *Sınıflandırma modeli*

Buna göre küresel anlamdaki satış oranlarına bakılarak belirlenen platform türleri şunlardır:

- Konsollar: 2013 itibariyle 77 milyon satan Sony Playstation 3 ve PS3'ün daha ileri versiyonu olan Playstation 4, 77.2 milyon satılmış Xbox 360 ve daha ileri versiyonu olan Xbox One, 3.45 milyon satılan Wii U ve 99.8 milyondan fazla satılan orijinal Wii konsolları.

- Bilgisayar (PC ve Mac): Steam gibi dijital dağıtım yöntemleri ve network oyunlarına açık yapısı nedeniyle küresel anlamda en yaygın kullanılan platformlar olarak değerlendirilmektedir.

- Mobil (Telefon ve Tablet): Mobil pazarı daha çok iOS, Android ve Windows phone 8 işletim sistemleri üzerinde kuvvetli görünmektedir. 2013 itibariyle Apple app store'un 5.1 milyon dolar, Google play'in 1.1. milyon dolar kâr ettiği belirtilmektedir.

Fullerton (2014, s.462) oynanabilirlik türlerini de The NPD Group/Retail Tracking Service'den edinilen verilere dayanarak en çok satan video oyun türlerini dikkate alarak belirlemiştir. Buna göre oynanabilirlik türleri;

- Aksiyon Oyunları: El-göz koordinasyonu ve tepki verme zamanlamasına vurgu yapan gerçek zamanlı deneyimler yaratan oyunlardır.

- Strateji oyunları: Kaynak ve değerlerin idaresi, planlama ve taktiklere odaklanan oyunlardır.
- Rol-yapma oyunları: Zengin hikayeler üzerinden karakter yaratma ve geliştirmeye dayanmaktadır.
- Spor oyunları: Tenis, futbol, beyzbol gibi sporların simülasyonlarından meydana gelmektedir.
- Yarışma/Sürme Oyunları: Arcade ve yarışma simülatörleri olarak iki stilde oynanmaktadır.
- Simülasyon/İnşa etme oyunları: Şehir ya da şirket birşeyleri yönetmeye ve kurmaya ve kaynakları idare etmeye dayalı oyunlardır.
- Uçuş ve diğer simülasyonlar: Bu oyunlar gerçek-yaşam aktivitelerine dayanan uçak uçurma, tant sürme, bir uzay gemisini idare etme gibi deneyimler kazandıran aksiyon oyunlarıdır.
- Macera oyunları: Bulmaca çözme, toplama, araştırmayı teşvik üzerinden şekillenir, oyuncunun bir görev, hikâye ya da sorumluluğu yerine getirmek için bir karakteri oynadığı oyunlardır.
- Eğitsel oyunlar: Eğlenme olgusunu eğitim amacıyla birleştiren oyunlardır.
- Çocuk Oyunları: 2-12 yaş arası çocuklar için özel olarak tasarlanmış, bazı durumlarda eğitsel içeriğe de sahip oyunları içerir.
- Gündelik oyunlar: Cinsiyet ve yaştan bağımsız olarak herkese hitap edebilen, şiddet ya da kompleks oynanabilirlik içermeyen basit oyunlardır.
- Deneysel oyunlar: Teknik olarak bir tür olmamasına rağmen bu tip oyunlara ilgi yüksek olduğu için sınıflandırmaya dahil edilmiştir. Geleneksel yayımlanma ya da oyun anlayışının dışına çıkan oyunlardır.

1.4.1.29.3. Sınıflandırma modelinin değerlendirilmesi

Fullerton (2014, s.462), türlerin tasarımcılara ve yayımcılara oynama stillerinin tanımlanması konusunda ortak bir dil kazandıracağını düşünmektedir. Dayanılan kriter satış oranlarına bağlı popülerlik olduğu için oyun endüstrisinin türlere bakışı ortaya çıkmaktadır. Ancak bu kriterlerle oynanabilirlik kriterinin birbirine karıştırılmasıyla bir

tutarsızlık oluřtuđu gözlemlenmektedir. Aksiyon, macera gibi oyunlar oynanabilirlik öđesi üzerinden deđerlendirilirken, çocuk oyunları ve gündelik oyunlar hitap edilen kitleye, eđitsel oyunlar oyunun amacına, deneysel oyunlar ise oyuncuların gösterdiđi ilgiye dayalı olarak türleřtirildiđi, ancak farklı kriterlerle ayrıřtırılmıř tüm bu türlerin oynanabilirlik türleri bařlıđı altında toplandıđı görölmektedir.

1.4.1.30. 2015 yılı, L. Konzack'ın Video game genres isimli alıřması

1.4.1.30.1. Sınıflandırmanın dayandıđı genel kriter/ler

Konzack'a göre (2015, s.3070), video oyun türlerini tanımlamak yalnızca oyun tipolojisi belirlemek için deđil, aynı zamanda video oyunlarının tarihsel gelişimini ve video oyunlarının reklam ve pazarlaması için gerekli stratejileri ortaya koymak için de gereklidir. Oyun ve oyun oynama teorileri hakkındaki genel geer bilgiler, video oyun türlerini anlamak için yeterli gelmemektedir; video oyunlarının nereden dođduđu ve geliřtiđi hakkında bilgi sahibi olmak gereklidir. Video oyun türleri edebiyat/sinemadan kök almıř ve yararlanmıř olmakla birlikte, edebi, sinematik hiçbir ieriđi olmayan soyut ve minimal oyunları bu disiplinlerin bakıř aısıyla incelemek mümkün görönmemektedir. Bu bakımdan edebiyat/sinema türleriyle video oyun türlerinin birbirinden farklı konumlandırılması önerilebilir. Edebi ve sinematik olarak kullanılan korku, suç, bilim kurgu, fantezi vb. gibi türler, video oyunlarının türünü ancak ierik anlamda ortaya koyabilmektedir. Her ne kadar bu durum da tüm oyunlar için geerli deđildir. Örneđin *Tetris* [1] gibi bazı oyunlar hiçbir edebi/sinema türüne uydurulamamaktadır.

1.4.1.30.2. Sınıflandırma modeli

Bu bakımdan oyunların sınıflandırılma modeli Roger Caillois'a ait dört oyun tipine dayandırılarak inřa edilmiřtir (Konzack, 2015, s.3070-1). Bu dört oyun tipi; *agon* (mücadele), *alea* (řans), *ilinx* (vertigo) ve *mimicry* (simölasyon)'dur. alıřmasında, sınıflandırma modelinde ele alınan oyun türleri tarihsel gemiřleriyle birlikte ele alınmıřtır. Böylece her bir türün alt-türlerinin de ortaya ıkacađı düşünölmüřtür.

- Strateji Oyunları: Bir rakibe karřı planlı mücadele
- Simölátörler: Bir aracın kontrolö
- Aksiyon: El-göz koordinasyonuna dayalı mücadele
- Macera ve Rol-Yapma oyunları: Karakterlerin oyuncu tarafından kontrol edildiđi anlatısal yapıda oyunlar

-Eğitsel: Eğitim-öğretim amacıyla kullanılan oyunlar.

-Gündelik Oyunlar: Oyuna dalınmasıyla vaktin hızlı geçirilmesini sağlayan oyunlar.

1.4.1.30.3. Sınıflandırma modelinin değerlendirilmesi

Konzack (2015, s.3071), genel olarak tüm video oyunlarını simülasyon sistemleri olarak görür, bu nedenle simülasyonun ayrı bir tür olarak değerlendirilmemesi gerektiğini düşünür. Bununla birlikte araç kontrolündeki simülasyonu değil, simülasyonun kullanım biçimini türleştirmiştir. Bu noktada, Caillois'un oyun tiplerinden *mimicry* ile işaret edilen simülasyon türünün, temsile dayalı simülasyon tanımından farklı oluşuna değinmek gereklidir. Caillois (2001, s.19-20), *mimicry* terimini kişinin kendinden kaçıp başka bir kendiliğe bürünmesi olarak tanımlamaktadır. Bu anlamda simülasyon bir taklit değil, kişinin kendisini ve içinde yaşadığı dünyayı geçici süreyle unutup, hayali bir dünyayı kabul ettiği, farklı bir role büründüğü bir oyun biçimidir.

1.4.1.31. 2016 yılı, S. Heintz'in *Digital educational games: methodologies for evaluating the impact of game type* isimli çalışması

1.4.1.31.1. Sınıflandırmanın dayandığı genel kriter/ler

Heintz (2016, s.47), araştırmasında öncelikle birbiri yerine kullanılan ancak birbirinden farklı ve birbiriyle ilişkili dört kavramı, “oyun tipi”, “oyun türü”, “oyun sınıfı” ve “oyun sınıflandırması”nı tanımlamaktadır. Buna göre oyun tipi, bir ya da daha fazla oyun özelliğine dayalı olarak birbirinden farklılaşan oyun gruplarını ifade etmektedir. Oyun sınıfı, oyun tipi kavramı yerine kullanılmaktadır. Oyun türü, oyun tiplerinin bir alt kümesidir; oyun türlerinin birleşmesiyle oyun sınıflandırması oluşmaktadır. Oyun sınıflandırması ise hangi oyunun diğerinden farklı olduğunu, belirlenmiş bir kriter üzerinden belirlenmiştir. Buna göre, herhangi bir sınıflandırma yapmadan önce, oyun tür yaklaşımlarında bazı problemler tespit etmiştir:

- Türler açık ve tutarlı bir şekilde tanımlanamamaktadır.
- Türler arası ilişkiler bilinmemektedir.
- Tür tanımları bütünüyle farklı bakış açılarına dayanmaktadır.
- Farklı kaynaklar, farklı tür modelleri kullanmaktadır (Heintz, 2016, s.48-9).

Bu problemler de dikkate alınarak, oyuncuların tercihlerini merkeze alan bir sınıflandırma sistemi ortaya atılması amaçlanır.

1.4.1.31.2. Sınıflandırma modeli

Belirlenen problemler nedeniyle, Heintz (2016, s.53), tamamen farklı bir sınıflandırma ortaya koymak yerine, mevcut sınıflandırmalardaki ortak ve genel kabul görmüş türleri seçerek Tablo 1.8.'deki gibi bir model oluşturur, oyunlar kısaltmalarla türsel konumlara yerleştirilir.

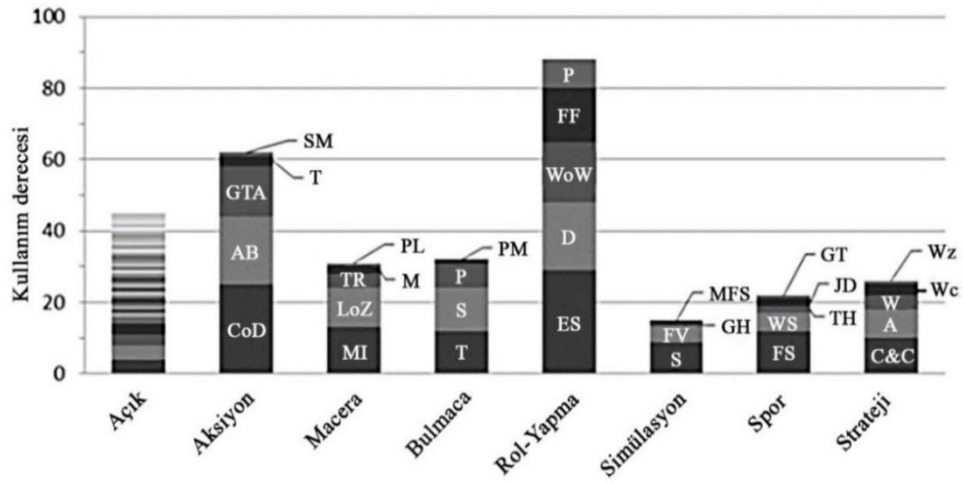
Tablo 1.8. Türlere Göre Oyunlar (Heintz, 2016, s.53)

Tür	Oyunlar
Aksiyon	GTA, Angry Birds (AB), Tekken(T), Call of Duty (CoD), Super Mario (SM)
Macera	Monkey Island (MI), Myst(M), Tomb Raider (TR), Prof. Layton (PL), Legend of Zelda (LoZ)
Bulmaca	Tetris (T), Pacman (PM), Dr. Kawashima, Solitaire(S), Portal (P)
Rol-Yapma	Pokemon(P), Final Fantasy (FF), the Elder Scrolls (ES), World of Warcraft (WoW), Diablo (D)
Simülasyon	Nintendogs, Sims(s), Microsoft Flight Simulator (MFS) FarmVille (FV), Guitar Hero (GH)
Spor	Wii Sports (WS), FIFA Soccer (FS), Tony Hawk's (TH) Just Dance (JD), Gran Turismo (GT)
Strateji	Warcraft (Wc), Warzone2001 (Wz), Command&Conquer (C&C), Worms (W), Anno (A)

Ayrıca oyun sınıflandırma sistemine destek olması açısından dört koşul tanımlanır:

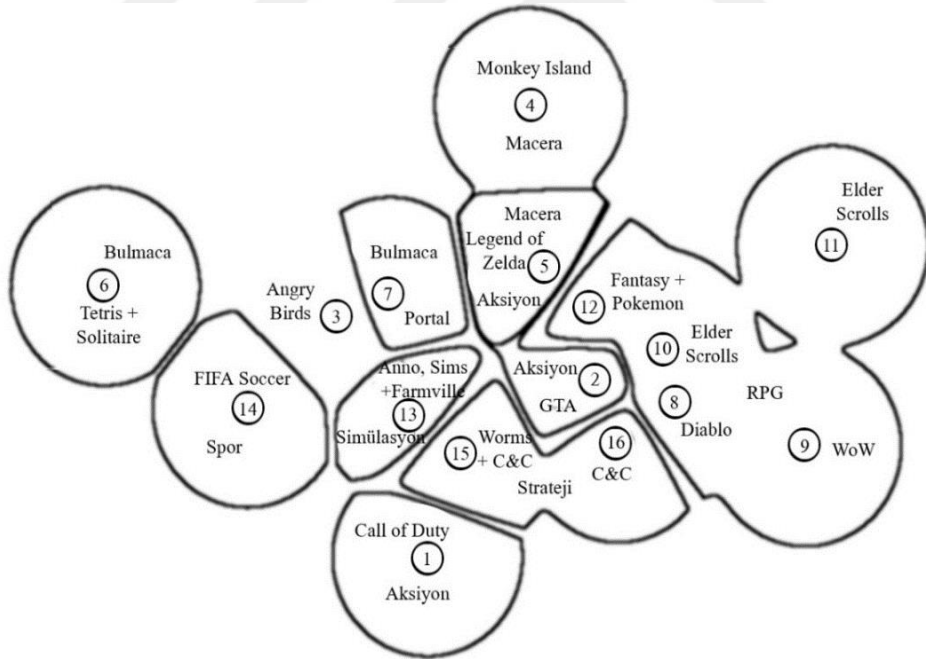
- Kapsamlı bir öznitelik grubu oluşturabilmek için dijital oyunların temel yapısını temsil eden öğeleri belirlemek,
- Tutarlı oyun tipi tanımlarını derlemek için, belirlenmiş öznitelik gruplarına dayanarak oluşturulmuş yeni bir oyun sınıflandırması inşa ederek oyunlar arasındaki ilişkileri ve karşılaştırmaları teşhis etmek,
- Mevcut oyun türlerinin yeni oyunlarla eşleştirilip eşleştirilemeyeceğini, ya da nasıl eşleştirilebileceğini araştırmak,
- Oyunların farklı oyuncular tarafından farklı algılandığı ve oynandığı varsayımını dikkate almak (Heintz, 2016, s.51-2).

Buna göre, oyuncu, eylemler, mücadeleler, hedefler, dünya/sahne, yapı, ödül/ceza gibi konu başlıkları üzerinden düzenlenmiş sorularla veri toparlanır ve oyunlar, bu verilere bağlı olarak tür başlıkları altına yerleştirilir. Sorulara verilen cevaplara göre Şekil 1.8.'deki gibi, her oyunun hangi türü ne ölçüde içerdiğinin derecesi ortaya konulur.



Şekil 1.8. Oyunların içerdiği türler (Heintz, 2016, s.56)

Sonuç olarak hangi oyunun hangi türsel öğeyi ne ölçüde kullandığı ortaya konduktan sonra, oyunların birbirlerine olan yakınlık ve uzaklıkları haritasal olarak belirlenir (Şekil 1.9.).



Şekil 1.9. Tür Haritası (Heintz, 2016, s.60)

Ancak bu modelin tutarlı olabilmesi için, oyun tiplerinin aynı öz nitelik grupları üzerinden ele alınması gerektiği düşünülmüştür. Bunu sağlayabilmek için, tüm oyunların paylaştığı bileşenleri ve oyun özelliklerini meydana getiren olası öznitelik bilgilerini içeren, oyun öğeleri-öznitelikleri modeli (GEAM) oluşturulmuştur. Böylece geniş bir

oyuncu grubunun tercihleri ve görüşlerinden toparlanan ampirik veriler bu modele aktararak, oyunların gruplanabilmesi sağlanmıştır.

1.4.1.31.3. Sınıflandırma modelinin değerlendirilmesi

Heintz, çalışmasında yeni tür isimleri türetmek ya da bağımsız bir sınıflandırma sistemi oluşturmak yerine, oyun camiasınca genel kabul görmüş oyun türlerini ampirik verilerle destekleyerek sağlamlaştırmak istemiştir. Ancak kendisinin de kabul ettiği gibi, genel kabul görmüş bu oyun türleri ayrı ayrı tanımlanırken, oyunlardaki hibritleşmeler nedeniyle sınırlar belirsizleşebilmektedir. Bu durum, türler arasındaki ilişkilerin tanımlanmasını ve birbirleriyle karşılaştırılmalarını güçleştiriyor görünmektedir. Bu nedenle hangi oyun türünün, nasıl birbiri içine geçtiğinin anlaşılması, geniş kapsamlı olmakla birlikte oyunları ayrıştırmayı başaran türlerin oluşturulması için gerekli görünmektedir.

1.4.1.32. 2018 yılı, A. Faisal ve M. Peltoniemi'nin Establishing Video Game Genres Using Data-Driven modeling and product databases isimli çalışması

1.4.1.32.1. Sınıflandırmanın dayandığı genel kriter/ler

Faisal ve Peltoniemi (2018, s.21), video oyun türlerini ve sınıflandırmalarını konu eden araştırmaların, ya ludolojik ve estetik özellikler karşılığından ya da tek bir türle ve bu tek türün özelliklerinin, diğer türlerle başarısız karşılaştırmalarından temel aldığı görüşünü ortaya atmaktadır. Sorulması gereken soruların sorulmadığı, yüzeysel genellemeler üzerinden yetersiz sınıflandırmalar yapıldığı iddia edilir. Araştırmacılara göre, üzerinde durulması gereken soru, video oyunlarının nasıl sınıflandırılacağından önce, sınıflandırmanın geçmişten bu yana nasıl evrimleştiğidir. Dolayısıyla veri merkezli bir model üzerinden tür haritasının evrimleşme modelini oluşturmaya çalışırlar. Ortaya çıkardıkları sonuca göre, 1980lerde başlayan tür keşifleriyle birlikte, spor-yarış, strateji ve aksiyon oyunları baskın türler olarak sivrilmişlerdir.

Video oyun tür çalışmalarında genel olarak iki konuya ağırlık verilmektedir: (1) oyun türleri estetik ve anlatıdan çok, ludolojik olarak değerlendirilmelidir. (2) oyun türleri, film ya da edebiyat gibi diğer medya formlarından esinlenerek oluşturulmamalıdır (Faisal ve Peltoniemi, 2018, s.24). Ludolojik bakış açısı, oyunların belirleyici unsurlarının, video oyunlarının ne anlattığı, karakter, içerik ve estetik kaygılardan ziyade, kurallar, hedefler ve sonuçlar olduğunu öne sürmektedir. Dolayısıyla Faisal ve Peltoniemi'ye göre (2018, s.24), oyunların sınıflandırılmasında

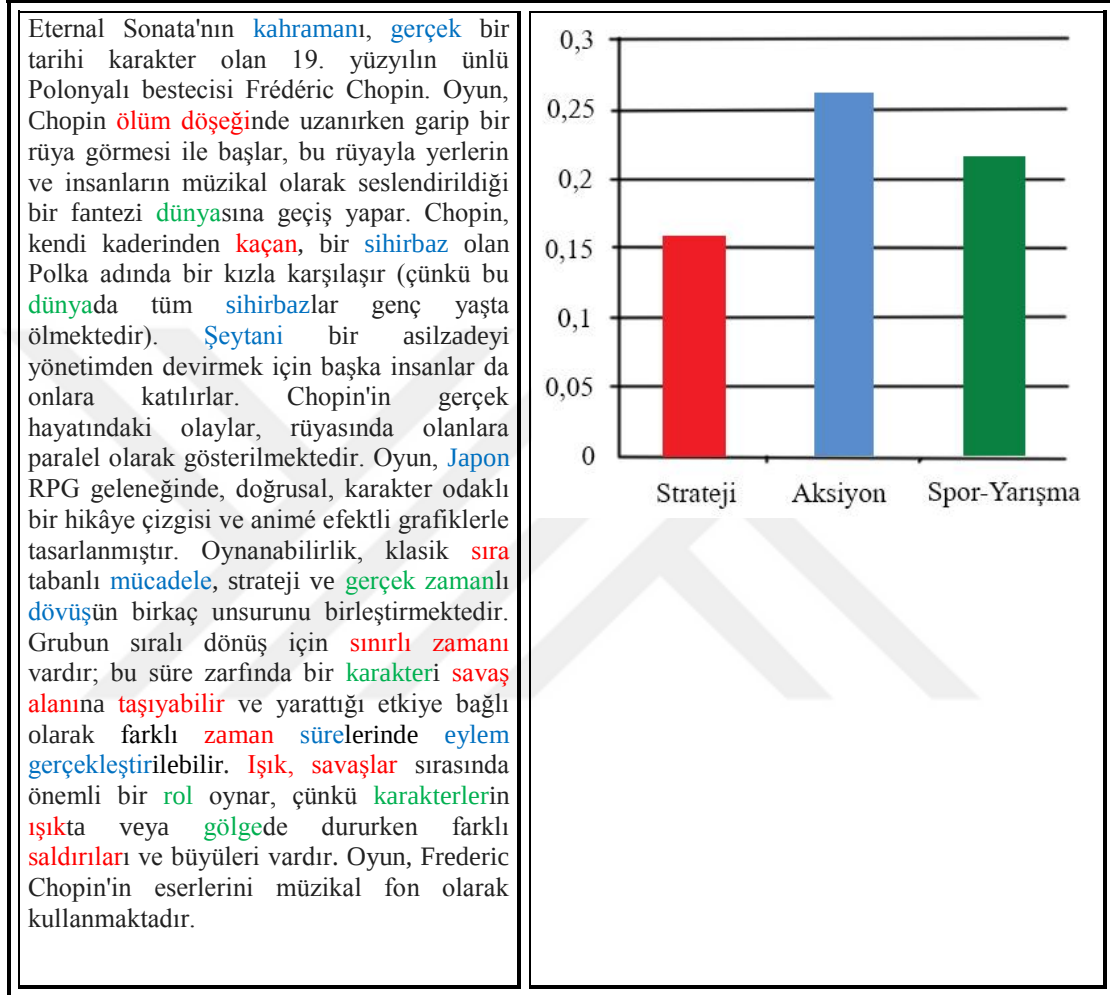
birincil rolü oynanabilirliğin çözümlenmesi üstlenmelidir. Ancak pratik sınıflandırmalardaki çeşitlilik ve tatminsizlik göstermektedir ki, oyunları mekanik kurallar bütünü olarak görerek değerlendirmek ve onları tutarlı bir sınıflandırmada birleştirmek ve ayırtırmak tek başına yeterli olamamaktadır. Benzer şekilde oyunları film ve edebiyattan bütünüyle bağımsız bir değerlendirmeye almak da oyunların tarihsel ve metodolojik altyapısı dolayısıyla oldukça zor görünmektedir. Elbette her disiplinin kendine göre bir dili ve yorumu, farklılıkları mevcuttur ancak “tür” bahsi edildiği anda çok farklı disiplinlerin bu konu üzerinde hangi görüşleri ortaya attığını araştırmak kaçınılmaz görünmektedir. Bu noktada Faisal ve Peltoniemi (2018, s.24), oyunların daha esnek, her fikri kapsayabilecek, çoklu tür içeren açık bir sistem içerisinde değerlendirilmesi gerektiğini düşünür. Genel oyun sınıflandırmalarında statik tür sistemleri çoğunluktadır ancak bu sınıflandırmalar arasındaki çeşitlilik kayda değer ölçüde fazladır ve terimler çok net kurulmamış görünmektedir. Bu noktada problem, türsel çalışmaların çok boyutlu bir tür sistemi inşa etme konusunda geçerli bir yöntem geliştirememiş olmasından kaynaklanmaktadır. Geliştirilecek bir sistemin, türlerin evrimine, birbirleriyle ilişkilerine, ortaya çıkan yeniliklere ve kopuşlara uyum sağlayacak nitelikte olması gerekir. Bu soruna Faisal ve Peltoniemi tarafından getirilen çözüm (2018), oyunları belirleyen, betimleyen belli başlı terimlerin kullanım sıklığına ve biçimlerine bağlı olarak ayırtırılmasıdır. Böylece yaptıkları çalışmada, oyun karakteristiği temsili ya da etkileşimli tüm oyunların ortak ama nötr noktası olan tematik modeli, temel kriter olarak seçmişlerdir.

1.4.1.32.2. Sınıflandırma modeli

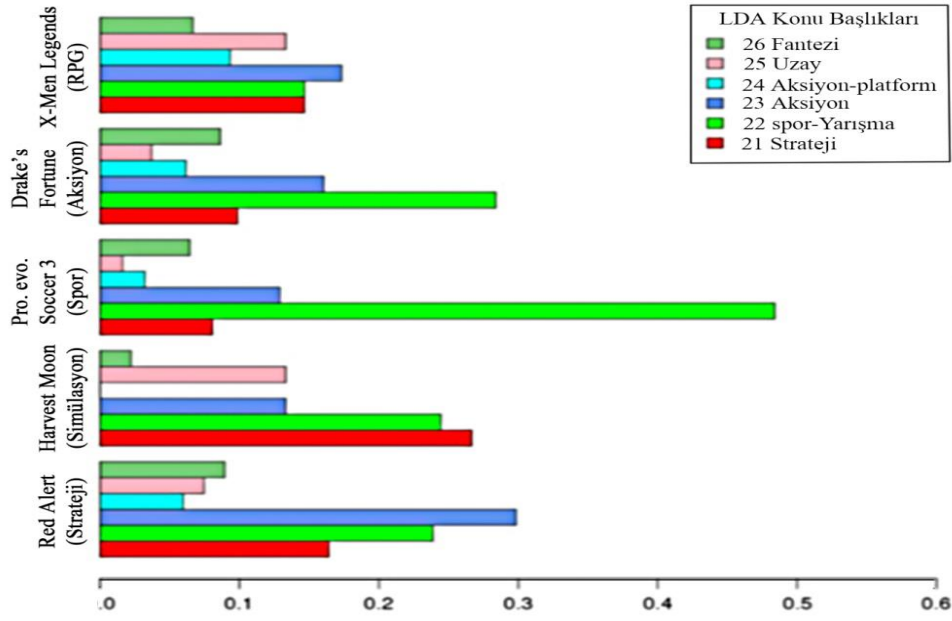
Buna göre, Faisal ve Peltoniemi (2008), istenilen cevabı veren bir sınıflandırma sistemi oluşturabilmek için iki yöntemi birbiriyle kıyaslanarak kullanır: veri-güdümlü modelleme ve ürün veri tabanları. İki veri grubundan elde edilen sonuçlara göre istatistiksel bir yorum yapma imkânı oluşmaktadır. Buna göre türsel sınıflandırma konusunda birbiriyle çatışan verilerle karşılaşılmasına rağmen, oyunların tanımlanışlarında sıklıkla karşılaşılan anahtar kelimeler temel alınır. Böylece oyunların piyasadaki tanımları sırasında kullanılan, türleri tanımlayacak nitelikte konu başlıkları belirlenir. Belirlenen bu konu başlıkları, orijinalde dilbilimde kullanılan bir istatistik yöntemine, Örtülü Dirichlet Yerleştirimi (LDA) modeline göre değerlendirilir ve Tablo 1.9’da görüldüğü gibi, her bir konunun hangi anahtar kelimeler kullanılarak ifade edildiği, hangi kelimelerin hangi türe işaret ettiği ortaya konur. Böylece oyunların türsel

konumlarını belirleyen piyasa ortamına yönelik tanıtımların ve oyuncu bakışının, sınıflandırma sisteminde değerlendirilmesi de mümkün olmaktadır.

Tablo 1.9. Çevrimiçi magazin Moby Games'in yaptığı oyun tanıtımı kullanılarak belirlenmiş anahtar kelimeler üzerinden oluşturulan tematik taslak (Faisal ve Peltoniemi, 2018, s.28).



Seçili oyunların çeşitli veri sistemlerinde ve sinopsislerde tanımlanış biçimleri, oyunları anlatmak için seçilen kelimelerin türleri ve kullanılış sıklıkları vurgulanarak bir oyunun hangi konu başlığına daha yakın durduğu tespit edilir. İstatistik sonuçlarına göre ilk üç yada ilk beş konu başlığı, oyunun türsel konumunu belirler (Şekil 1.10.). LDA modelinde yer alan konu başlıkları zaman içerisinde evrimleşebilir ya da konu başlığının içeriği değişebilir, dolayısıyla konu başlığının dinamik yapısı vurgulanmalıdır.



Şekil 1.10. Oyun sinopsisinde konu olasılıkları (Faisal ve Peltoniemi, 2018, s.34)

1.4.1.32.3. Sınıflandırma modelinin değerlendirilmesi

Faisal ve Peltoniemi (2018, s.34), LDA modelinin işe yarar bir tür sistemi oluşturulması hususunda oyun araştırmacılarına fayda sağlayacağını düşünür çünkü, (1) türler oyun popülasyonlarının karakteristik özelliklerinde doğar, (2) metinsel verilerden çıkan karakteristik özellikler, ludolojik ya da estetik tercihlerle kısıtlanmaz, (3) Türlerin sayısı kısıtlı değildir, zaman içerisinde yeni türler doğabilir, eski türler yok olabilir, (4) her oyun, farklı derecelerde birden fazla türe ait olabilir.

Tür belirlemenin, oyunların içeriği ve yapısı değiştikçe zorlaştığı görülmektedir. Faisal ve Peltoniemi bu soruna kesin bir çözüm getirmek yerine, araştırmacıları alternatif yöntemler denemeleri için cesaretlendirmek istemişlerdir. Dolayısıyla yaptıkları konu modeli odaklı kapsamlı çalışmanın farklı kriterlere odaklanarak da tasarlanabileceği düşünülebilir.

1.4.1.33. 2018 yılı, J. J. Vargas-Iglesias'ın *Making sense of genre: the logic of video game genre organization* isimli çalışması

1.4.1.33.1. Sınıflandırmanın dayandığı genel kriter/ler

Vargas-Iglesias (2011, s.2), hibritleşme kapasitelerinin yüksek olması ve döngüsel dinamikleri dolayısıyla türlerin değişim üreten ve değişimle üreyen bir yapıları olduğunu düşünür. Bundan ötürü çalışmasında türlerin kendisinden çok, türlerin üreme

koşullarının standardizasyonuna odaklanmıştır. Türü, Frow'un (Frow, 2006, s.13) tanımındaki gibi “metinsel yapılar ve onlara yol açan durumlar arasındaki ilişki” olarak kabul etmektedir. Ancak video oyun türlerini, edebiyat ya da sinema tür kuramlarına göre değil, video oyun yapısını oluşturan kendi mantık türevlerine göre ele almak ister. Bunun için de iki hipotez ortaya atarak yola çıkar;

Hipotez 1; Video oyun aygıtı, değişken koşulların kodlandığı mekânsal bir çevre ile dinamik bir ilişki içinde olan, otopoietik²⁸ bir sistemdir.

Hipotez 2; Video oyunu türleri, bu otopoietik yapıya dayalı sözdizimsel mantığın sistem-çevredeki farklı kombinasyonlarının bir sonucudur (Vargas-Iglesias, 2011, s.7).

1.4.1.33.2. Sınıflandırma modeli

Hipotezler bağlamında video oyun türleri için otopoietik bir sistem inşa edilmesi amaçlanmıştır. Buna göre video oyunlarının ilk ortaya çıktığı dönemden bu yana varlığını sürdüren en temel türleri kök olarak türlerin kurallar (görevler) ve mekanikler (eylemler) arasındaki ilişkiyle kazandığı işlev belirlenmektedir (Tablo 1.10.).

Tablo 1.10. Kronolojik olarak dört oyun çeşidinin özellikleri (Vargas-Iglesias, 2011, s.9)

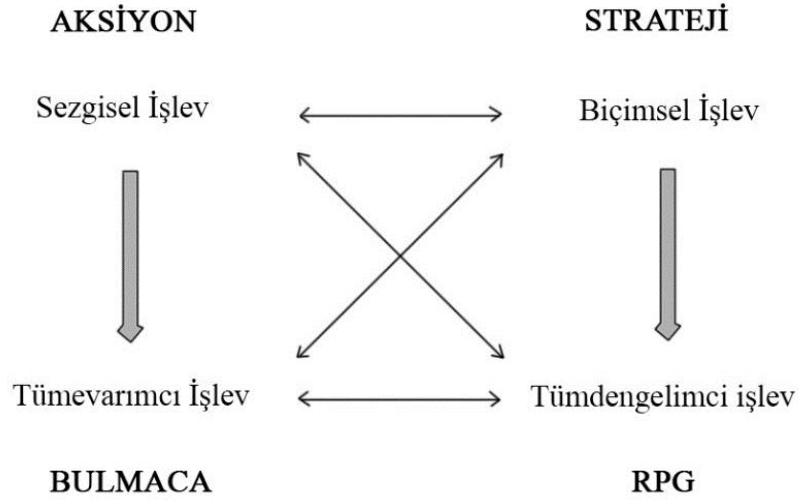
Tür	Köken	Kural	Mekanikler	İşlev
Aksiyon (A)	1947	Fiziksel çatışma (kullanım)	Motor beceriler	Sezgisel
Strateji (S)	1952	Zihinsel Çatışma (kullanım)	Zihinsel Beceriler	Biçimsel
Bulmaca (P)	1977	Görev: problem çözme (amaç)	Baskın zihinsel beceriler	Tümevarımcı
RPG (R)	1977	Görev: Avatar geliştirme (amaç)	Baskın motor beceriler	Tümdengelimci

Buna göre dört oyun çeşidinin birbiriyle ilişkileri işlevsel anlamda kurulmaktadır (Şekil 1.11). Bu dört ana oyun çeşidinin işlevsel ilişkilerinden üç ana tür tipolojisi ortaya konulur:

- Ana türler: Dört işlevden yalnızca birine dahil olan türler
- Hibrid Türler: İki işlevin ilişkisiyle ya da birleşmesiyle oluşan türler
- Karışık Türler: Üç işlevin birincil, ikincil ve üçüncül önemle karıştığı türler.

Oyun türleri bu üç tür tipolojisi açısından yerleştirildiğinde (Tablo 1.11.), her bir türün işlev bakımından birbirine yakınlıkları ve birbirleriyle ilişkileri ortaya konmuş olmaktadır.

²⁸ Autopoietic (kendi kendini var etme durumu)



Şekil 1.11. Oyunların işlevsel ilişkileri (Vargas-Iglesias, 2011, s.11)

Tablo 1.11. Türlerin İşlevsel Yakınlıkları (Vargas-Iglesias, 2011, s.15)

Tür Tipolojisi	Türler	İşlevsel İlişki
Ana Türler	Hepsini Döv	A
	Dövüş	
	Uçuş Simülatörü	
	Pinball	P
	Platformcu	
	Hepsini vur	
	Nişancılık	S
	İlişki Simi	
	Birinci Tekil Bulmaca	
	Grafik Macera	R
	Etkileşimli Kurgu	
	Etkileşimli Film	
	Tuğla eşleştirme	A (P)
	Görsel Roman	
	Kart savaşı	
Hibrid Türler	Bahis	R
	Büyük strateji	
	İdare	
	Sıra tabanlı strateji	S (A)
	Sıra Tabanlı Taktikler	
	Yaşam Simülatörü	
	Gerçek Zamanlı RPG	A (S)
	Gerçek Zamanlı MMORPG	
	Sandbox	
	Sıra tabanlı RPG	A (S)
	Sıra tabanlı MMORPG	
	Aksiyon-Macera	
	Aksiyon-Bulmaca	A (S)
	Labirent Oyunu	
	Gerçek zamanlı Taktikler	

Tablo 1.11. (devam) Türlerin İşlevsel Yakınlıkları (Vargas-Iglesias, 2011, s.15)

Karışık Türler	Hayatta kalma sandbox Taktik Nişancılık 4X/İnşa et ve Savaş Gerçek Zamanlı Strateji Gizlilik Kule Savunma ARPG Yarışma simülatörü RT-MMORPG Spor Serbest Gezinti Hayatta Kalma Korku MOBA	A/R P/S (R) P/S (A) A/R (S)

1.4.1.33.3. Sınıflandırma modelinin değerlendirilmesi

Ortaya çıkan sınıflandırma modeli, oyunları daha mantıksal bir bağlamda, işlevsel özelliklerine göre yerleştirmeyi teklif etmektedir. Bu sayede tür yapılarının farklı düzeylerdeki karmaşıklığının ve sosyal çerçevelerinin de ortaya konulabileceği düşünülmektedir. Ancak kurulan sistem, market koşullarının belirlediği yapısal olasılıklardan meydana gelmektedir. Bu sistemin dışında kalacak başka olasılıklar da mutlaka vardır (Vargas-Iglesias, 2011, s.17).

1.4.1.34. 2018 yılı, S. M. Doherty, J. R. Keebler, S. S. Davidson, E. M. Palmer ve C. M. Frederick'in Recategorization of video game genres, proceedings of the human factors and ergonomics society annual meeting isimli çalışması

1.4.1.34.1. Sınıflandırmanın dayandığı genel kriter/ler

Araştırmacılar, alışılmışın dışında kriterlere dayanarak bir sınıflandırma sistemi kurmayı amaçlar. Doherty vd. göre (2018, s.2099-2100) oyuncu, oynanabilirlik ve oyun tasarımına ve oyun mekaniğine dayalı türsel sınıflandırmalar alıcı kitlesinin ve endüstrinin işine yarasa dahi, insan davranışlarını konu alan araştırmaların bir anlam ifade etmesi açısından yetersizdir. Çünkü her oyunun aynı davranış ve duygulara neden olmadığı, hangi oyunun hangi bağlamda araştırmalara konu edilebileceğinin mevcut türsel sınıflandırmalarla belirlenemediği görülmektedir. Dolayısıyla psikolojik, sosyal ve kültürel araştırmaların etkisini arttıracak, elde edilen bilgilerin daha iyi organize edilebilmesini sağlayacak, kabul edilebilir ve kullanılabilir bir sınıflandırma sistemi ortaya konulmalıdır. Örneğin yıllarca video oyunları ve saldırganlık arasındaki ilişki incelenmiştir. Ancak hangi video oyunlarının bu tip bir ilişki kurduğu muğlak olduğu için, bu ilişkinin karakteristik özellikleri halen bilinmemekte, hatta gerçekten bu

ilişkinin var olup olmadığından emin olunamamaktadır (Doherty, 2018, s.2099-2100). Dolayısıyla psikolojik, sosyal meselelerle ilgili mantıksal çıkarımlar yapılabilmesi için çok boyutlu bir video oyun sınıflandırma sistemine ihtiyaç olduğu düşünülmektedir.

1.4.1.34.2. Sınıflandırma modeli

Oyunların oyunculara uyandırdığı duygulara, ihtiyaç duyulan yeteneklere, kişilerle ilişkilerine ya da bilişsel değişkenlere odaklanan 5 farklı kriterle sınıflandırma sistemi önerilerinin ortaya atılması amaçlanır (Doherty, 2018, s.2099-2101);

- **Estetik:** Oyuncunun oynadığı oyuna olan ilgisinin muhafaza edilmesine ya da ara verdikten sonra oyuna geri dönmesine neden olan odak noktalardan biri, estetikdir. Bu kriterle göre oyuncunun oyunu nasıl oynadığına değil, oyunu oynama nedenine odaklı bir sınıflandırma önerisi getirilir. Estetik kriterine göre sınıflandırma; heyecan, fantezi, anlatı, meydan okuma, arkadaşlık, keşif, ifade ve itaat olarak sekiz türe ayrılır.

- **Kontrol Eylemi:** Oyunların ortak noktası olabilecek ya da onları birbirinden ayıracabilecek başka bir tanımlayıcı karakteristik özellik de oyunların kontrolleri ve oyunun hangi kontrollerle oynandığıdır. Kontrol eylemi kriteri birkaç açıdan ele alınabilir;

- **Etkileşim sıklığı:** Başarısız olmamak için oyuncunun oyunla ne sıklıkta etkileşime girmesi gerektiği,

- **Hata kaldırma derecesi:** Oyuncunun hala başarılı sayılabilmesi için en fazla yapabileceği hata sayısı,

- **Hareket Uyumu:** Oyun içinde hareketi sağlayan kontrollerin oyuncu tarafından kullanılış biçimi,

- **Kontrol hareket tipi:** Oyunda hareketin nasıl bir kontrol sistemiyle sağlandığıyla ilgilidir. 3 farklı kontrol yöntemi vardır; kontrol aygıtları aracılığıyla (butonlara basma, joystick kullanma, basma, saydırma, tutma vb.), bilgisayar temelli eylemler (klavye tuşlarına basma, fare hareketi, yazma vb.) ve eş biçimli kontrol girdileri (klavye tuşları ya da joystick kullanımının tercih edilebilmesi durumu).

- **Oyun Özelliklerinin Psikolojik etkisi:** Oyuncunun motivasyonunu sağlayan duygulanımlara bağlı bir sınıflandırma sistemi önerisi içerir. Wilson vd.'nin (2009) yaptıkları çalışmadan faydalanarak ortaya atılmış bu kriterle göre, oyuncunun oyunla etkileşimi sırasında ortaya çıkan motivasyon kaynakları ve oyun tarafından ortaya çıkarılan oyuncu becerileri, o oyunu tanımlayan karakteristik özellikleri ortaya koymaktadır (Tablo 1.12.).

Tablo 1.12. Oyuncu Niteliklerinin Özet Tablosu (Doherty vd., 2018, s.2101)

Psikolojik Yapı	Oyun Özelliği
Motivasyon	Fantezi, Temsil, Gizem, Geribildirim, Kurallar/Hedefler
Yetenek bazlı Öğrenme	Kontrol miktarı, Oyun etkileşimi aracılığıyla öğrenme, Fantezi, Temsil
Bilişsel Süreç & Bilgi	Meydan okuma, Adaptasyon Özellikleri, Çatışma

• Algısal, Dikkat ve Bilişsel Fayda: El/göz koordinasyonunun, görsel sistemin ya da görsel işlemenin gelişimini sağlayan öğeler üzerinden yapılacak bir sınıflandırma sistemidir. Hangi oyunun hangi beceriyi nasıl geliştirdiğinin belirlenmesiyle yeni bir sınıflandırma sistemi üretilebilir. Buna göre dört Algısal, Dikkat ve Bilişsel özelliğe dayalı oyun türü söz konusudur; Görsel zekâ, tezat duyarlılığı, işe yarar görüş alanı, zihinsel rotasyon.

• Oyun Kullanıcı Tepkileri: Oyun kullanıcı deneyimi “tatmin ölçeği” (Phan, Keebler ve Chaparro, 2016) adı altında belirlenen dokuzlu yapıya dayandırılır. Bu dokuz yapı; kullanılabilirlik, alınan haz, oyuna dalma, anlatı, sessel ve görsel estetik, yaratıcı özgürlük, kişisel memnuniyet ve sosyal bağlantılardır. Ancak bu kriterlere bağlı bir sınıflandırma sistemi, oyuncuların öznel görüşlerine göre şekilleneceği için çakışmalar oluşabilmektedir (Doherty vd., 2018, s.2102).

1.4.1.34.3. Sınıflandırma modelinin değerlendirilmesi

Doherty vd. (2018), video oyun sınıflandırmalarının yalnızca piyasanın ihtiyaçlarına hizmet etmesinden ziyade disiplinler arası bir yapıda olması gerektiğini ortaya koymuşlardır. Çünkü oyun sınıflandırması yalnızca müşterilerin tercihleri ya da bir pazarlama stratejisi olarak değil, video oyun çalışmaları ve bu çalışmalarla ilgilenen tüm disiplinler açısından da bir gereklilik olarak kabul edilebilir. Hangi oyunun neye göre ve nasıl inceleneceği, yapılacak herhangi bir çalışmanın, yelpazesi çok geniş olan video oyunlarına hangi noktadan dokunacağı kapsamlı ve çok yönlü bir sınıflandırmaya bağlıdır. Araştırmacılar önerilen sınıflandırma kriterlerinin kendi içinde zayıflıkları ve güçlü oldukları noktalar olduğunu kabul etmekle birlikte, tüm bu ana kriterlerin birleştirilmesiyle çok daha kapsamlı ve faydalı bir sınıflandırma sisteminin ortaya konulabileceği düşünülebilir.

1.4.2. Çevrimiçi mağazinlerde yapılan sınıflandırmaların değerlendirilmesi

Haritalandırma aşamasında bahsi geçen çevrimiçi video oyun mağazinlerinde kullanılan sınıflandırma modelleri incelendiğinde, her bir tür ve başlık için belirlenen

kriterin ne olduğunun belirsiz olduğu tespit edilmiştir. Örneğin “aksiyon” türünün işaret ettiği özellikler nelerdir? Hangi eylem, hangi durumda aksiyon olarak nitelendirilmektedir? Oyun öyküsünün aksiyon öğeleri taşımasından mı yoksa karakterin hareket tarzı dolayısıyla mı oyun aksiyon olarak tanımlanmıştır? Bazen türlerin şemsiye terim olarak kapsayıcı bir yapıda, bazen de alt-türlerin türleştirilerek tek başlık altında sıralandığı görülmektedir.

1.4.2.1. *Steam çevrimiçi magazini*

Tablo 1.13.’de de görülebileceği gibi tür ve platform olarak sınıflandırma yapılmıştır. Tür etiketlerinin toplam sayısı üç yüz yetmiş yedidir. Bunlardan en merkez tür olarak görünenleri internet sitesinin menüsünde sabit olarak sunulmakta, diğerleri oyuncuların ve yapımcıların etiketlemesine göre artış göstermektedir. Ayrıca oyuncuların ve oyun yayımcılarının oyunları kullanım biçimini gösteren etiketlere göre de bir ayırım bulunmaktadır.

Tablo 1.13. *Steam çevrimiçi magazininde kullanılan sınıflandırma modeli (http-15)*

Tür etiketleri:	Aksiyon—Macera—Casual—İndie—Kitlesele Sayıda Oyunculu—Yarışma—RPG—Simülasyon—Spor—Strateji vd.
Platform:	MacOS X—SteamOS + Linux
Kullanım etiketleri:	Oynaması Bedava—Erken Erişim—Demolar—Sanal Gerçeklik—Steam Kontrolü kolay—PC Kafe Oyunları

Bu keyfi etiketleme nedeniyle sınıflandırmanın çeşitli tutarsızlıklar barındırdığı ortaya çıkmıştır. Örneğin oynanabilirliğe dayalı aksiyon türüyle, oyun dağıtım ve yapım şirketlerine göre belirlenen indie türünün aynı başlıkta ele alınması söz konusudur. Tabloda gösterilmeyen üçyüz yetmiş yedi türde de tema, oynanabilirlik, görsel stil gibi farklı kriterlerin aynı başlık altında değerlendirildiği görülmektedir. Örneğin aynı listede tematik yapıya işaret eden zombi oyunları etiketinin hemen altında, amaç kriterine göre belirlenmiş eğitim oyunları, hemen üstünde ise zaman kriteri üzerinden etiketlenen hareketli oyunlar türü bulunmaktadır (http-15).

1.4.2.2. *IGN çevrimiçi magazini*

Platforma yönelik bir sınıflandırma yapılmaktadır. Buna göre çevrimiçi magazinde adı geçen platformlar şu şekildedir; Playstation (PS3, PS4, PSVita)—Xbox (XboxOne, Xbox 360)—Nintendo—PC—Mobil (http-16).

Genellemeye dayalı ve tek yönlü (platform kriteri) olduğu için, IGN’nin sınıflandırmasıyla oyunların doğru bir şekilde ayrıştırılması mümkün görünmemektedir.

1.4.2.3. GameFAQ çevrimiçi mağazini

Oyunların uzunluklarına ve zorluk derecelerine, oynandıkları platformlara ve oynanabilirlik türlerine göre bir sınıflandırma yapılmıştır (Tablo 1.14.). Bu sınıflandırma katmanlar halinde düşünülmüştür; en zor strateji android oyunu ya da en kolay strateji android oyunu seçilebilir, böylece aynı tür ve platforma sahip iki oyunun zorluk ve kolaylıklarına göre ayırıştırma imkânı elde edilmektedir. Ancak oyunların uzunluklarının ya da zorluk derecelerinin hangi ölçüte göre belirlendiği belirsizdir. Benzer şekilde oynanabilirlik katmanında aksiyon/macera ayrı bir tür olarak ele alınırken, diğer hibrit türler sınıflandırmada yer almamaktadır. Ayrıca muhtelif oyunların oynanabilirlik anlamında neye işaret ettiği de açık kalmış görünmektedir.

Tablo 1.14. Game FAQ çevrimiçi mağazinde kullanılan sınıflandırma modeli (http-17)

Oynanma uzunlukları ve zorluk dereceleri	En zor—En kolay—En uzun—En kısa
Platform	3DS—Android—IOS—PC—PS3—PS4—Nintendo Switch—PS Vita—WII U—Xbox 360—Xbox One—Arcade—DS—Dreamcast—Gameboy Advance—Gamecube—Genesis—NES—Nintendo 64—PS—PS2—PSP—Super Nintendo—WII—Xbox
Oynanabilirlik türleri	Aksiyon—Aksiyon/ Macera—Macera—Bulmaca—Yarışma—Rol Yapma—Simülasyon—Spor—Strateji—Muhtelif oyunlar

1.4.2.4. Gamespot çevrimiçi mağazini

Oyunlar yalnızca platforma, türüne ve konusuna göre sınıflandırılmaktadır (Tablo 1.15.). Ancak türsel ve konusal içeriğe hangi kritere göre karar verildiği belirsiz kaldığı için, etiketlerin anlamsal olarak üst üste bindiği ya da birbirlerini tekrarlayarak karışmış olduğu gözlemlenmektedir:

Tablo 1.15. Gamespot çevrimiçi mağazinde kullanılan sınıflandırma modeli (http-18)

Platform	3DS—PC—PS3—PS4—Nintendo Switch—PS Vita—WII U—Xbox 360—Xbox One
Tür	Aksiyon—Macera—Arcade—Sürüş/Yarışma—Dövüş—Oynaması bedava—MMO—Platformcu—Bulmaca—Rol-Yapma—Nişancılık—Spor—Strateji—2D—3D—Beyzbol—Basketbol—Hepsini döv—Bilardo—Bowling—Boxing—Kart oyunu—Toplama—Kriket—Eğitlenme ²⁹ —Birinci şahıs bakışı—Fitness—Sabit Ekran—Uçuş—Amerikan Futbolu—Bahis—Golf—Saklı Obje—Hokey—Avcılık/Balıkçılık—Hafif Silah—İdare etme—Eşleştirme/İstifleme—Muhtelif Oyunlar—MOBA—Müzik/Ritm—Ray üstü—Açık Dünya—Parti/mini oyun—Pinball—Gerçek-zamanlı—Haydut benzeri—Hepsini Vur—Simülasyon—Kaykay—Kayak—Futbol—Hayatta Kalma—Taktik—Takım merkezli—Tenis—Metin-merkezli—Üçüncü tekil şahıs—

²⁹Edutainment

	Trivia/Masaüstü oyun—Sıra tabanlı—Sanal Gerçeklik—Su kayağı/Sörf—Güreş
Konu	Suç—Fantezi—Korku—Askeri—Modern—Post-apokaliptik—Bilim Kurgu—Uzay—Erişkin—Alternatif Tarih—Anime—Suyla İlgili—Sinematik—Komedi—Çizgi Roman—Siberpunk—Flört—Oyun Show—Tarihi—Orta çağ—Tarih öncesi—Steampunk—Süper kahraman—Şiddet—SG—Western

1.4.2.5. PC gamer çevrimiçi magazini

Oyunlar magazinde herhangi bir sınıflandırmaya dayanmadan tanımlanmaktadır. Ancak oyun eleştirileri ya da haberleri sunulurken, oyunlar genel bir türsel başlıkla etiketlenmektedir. Örneğin *Outward* [25] oyunu ile ilgili haber ya da değerlendirmelerde oyun, aksiyon, hayatta kalma ve rol yapma türü olarak değerlendirilmektedir (http-19). Ancak bu türsel ayırımın neye göre yapıldığına, bu türe benzeyen başka hangi oyunların olduğuna dair bir bilgi verilmemektedir.

1.4.2.6. Giant bomb çevrimiçi magazini

Oyunları sınıflandırırken çok katmanlı bir yapı sistemi oluşturulmuştur. Oyunların oyuncular tarafından rahatça seçilip bulunabilmesi için altı katman belirlenmiştir. (Tablo 1.16.). Böylece oyuncu aradığı ya da incelediği oyunun türünü belirlerken, bu altı katmandaki türlerden birini seçerek aynı tarz oyunları listelemiş olmaktadır.

Tablo 1.16. Giant bomb çevrimiçi magazininde kullanılan sınıflandırma modeli (http-20)

Platform	Toplamda 156 platform çeşidi listeler; bu liste içerisinde Playstation 4'ten, Gameboy gibi çok eski teknolojilere uzanan bir liste oluşturulmuştur.
Tür	Aksiyon—Aksiyon/Macera—Macera—Beyzbol—Basketbol—Bilardo—Tuğla Kırma—Bowling—Boxing—Kavga—Kart oyunu—Toplama—Kriket—Sürüş/ Yarışma—Çift Joystick Nişancı—Eğitsel—Dövüş—FPS—Balık tutma—Fitness—Uçuş Simülatörü—Futbol—Bahis—Golf—Hokey—Hafif-Silah Nişancılığı—Mini Oyun Koleksiyonu—MMORPG—MOB—Müzik/Ritm—Pinball—Platformcu—Bulmaca—Gerçek-zamanlı Strateji—Rol Yapma—Hepsini Vur—Nişancılık—Simülasyon—Kaykay—Kayak—Top oyunu—Spor—Strateji—Sörf—Tennis—Metin-merkezli—İz sürme—Masa Oyunu—Araçla Muharebe—Güreş
Konu	Soyut—Yetişkin—Alternatif Tarih—Anime—Suyla İlgili—Sivil Savaş—Komedi—Çizgi Roman—Suç—Siberpunk—Flört—Mısır ile ilgili—Casusluk—Fantezi—Oyun Show—Korku—Yönetim—Dövüş Sanatları—Maya medeniyeti—Orta çağ—Modern Ordu—Motor Sporları—Post-apokaliptik—Eski çağ—Bilim Kurgu—Steampunk—Süper kahraman—Vietnam—Western—2. Dünya Savaşı
Beğeni oranı	1-2-3-4-5 Yıldızlı beğeni oranı
Rating	ESRB: T—PEGi:16+—BBFC:15—ESRB:E—PEGi:3+—ESRB:K-A—OFLC: MA15+—OFLC: M15+—OFLC: G—OFLC: G8+—ESRB:M—BBFC: 18—PEGi: 7+—CERO: tüm yaşlar—BBFC: PG—BBFC: 12—ESRB: AO—CERO: 18+—CERO: A—ESRB: EC—CERO: C—CERO: 15+—ESRB: E10+—BBFC: U—OFLC: M—CERO: D—CERO: B—CERO: Z—PEGi: 12+—PEGi: 18+—OFLC: PG—OFLC: R18+
Oyunun yapıldığı bölge	USA—UK—Japonya—Avustralya

1.4.2.7. Merlin'in kazanı çevrimiçi magazini

Sadece platforma yönelik olmasına rağmen, içerik olarak oldukça genelleyici bir sınıflandırma modeli kurulduğu, dolayısıyla oyunların sağlıklı bir şekilde ayrıştırılamadığı gözlemlenmiştir. Buna göre türler şu şekildedir:

PC—Playstation—Xbox—Nintendo—Mobil ([http-21](http://21)).

1.4.2.8. Oyungezer çevrimiçi magazini

Merlin'in Kazanı magazininde olduğu gibi, işaret edilebilecek ya da değerlendirilecek nitelikte bir sınıflandırma yapılmadığı görülmektedir. Platforma dayalı yüzeysel bir ayırmamaya gidilerek, oyunlar çok genel başlıklar altında gruplanmıştır:

PS4—Xbox One—PC—Stwich—Mobil ([http-22](http://22)).

1.4.2.9. Game informer çevrimiçi magazini

Yalnızca platforma yönelik bir ayırmama uygun bulunmuştur. Magazinin, oyunları platform dışında kategori etme çabası bulunmamakta, oyunları dahil oldukları platform bazında bir bütün olarak değerlendirmektedir. Buna göre Game Informer'da yer alan türler şu şekildedir:

3DS—Android—Dreamcast—DS—İOS—Linux—Mac—PC—PS2—PS3—PS4—PS Vita—PS VR—PSP—Rift—Switch—Vive—Wii—Wii U—Xbox 360—Xbox One ([http-23](http://23)).

1.4.2.10. Gamesradar çevrimiçi magazini

Platforma yönelik genellemeye dayalı bir sınıflandırma yapılmıştır ve türler şu şekilde belirlenmiştir:

PS4—PC—PS Vita—Iphone—Wii—PSP—Xbox One—Xbox 360—3DS—Ipad—DS—Xbox—Wii U—PS3—Switch—Android—PS2 ([http-24](http://24)).

1.4.2.11. Retro gamer çevrimiçi magazini

Retro Gamer, güncel oyunları dışarıda bırakarak, 2010 öncesi oyunları tarihselliklerine göre ele alan bir magazindir. Oyunlar çıkış tarihlerine, oynandıkları platforma ve oynanabilirlik türlerine göre sınıflandırılmaktadır (Tablo 1.17.). Platform anlamında ayrıntılı bir liste oluşturulmakla birlikte, oynanabilirlik kriterine dayandırıldığı anlaşılan türlere nasıl karar verildiği belirsiz görünmektedir. Örneğin aksiyon oyunları ortadan kaldırılarak ikiye bölünmüş, hepsini döv ve hepsini vur türleri

oluşturulmuştur. Ancak bu iki türün aksiyon oyunlarının tam karşılığı olup olamayacağı tartışılabilir bir durumdur.

Tablo 1.17. *Retro gamer çevrimiçi mağazisinde kullanılan sınıflandırma modeli (http-25)*

Tarihe göre	70'ler—80'ler—90'lar—2000 sonrası oyunlar
Platforma göre	3DO—Acorn Electron—Amiga 1200—Amiga 500—Amiga CD32—Amstrad CPC—Apple II—Arcade—Archimedes—Atari 2600—Atari 7800—Atari 8-bit—Atari Jaguar—Atari Lynx—Atari ST—BBC Micro—Colecovision—Commodore 16/Plus4—Commodore 64 GS—Dragon 32/64—Dreamcast—Famicom Disc System—FM Towns Marty—Sega Genesis/Mega Drive—Game&Watch—Game Boy—Game Boy Advance—Game Boy Color—Game Gear—GameCube—Intellivision—Macintosh—MSX ½—Neo Geo—Neo Geo CD—Neo Geo Pocket Color—NES/Famicom—Nintendo 64—Odyssey 2—Oric-1—PC—PC-Dos—PC-Windows—PS Eng/Turbografx-16—PC EngCD/TurbografxCD—PC-FX—Philips CD-I—Playstation—Playstation 2—Sega 32x—Sega CD/Mega CD—Sega Genesis/Mega Drive—Sega Master System—Sega Saturn—Sharp X68000—Snes—Super Grafx—TI-99/4A—Vectrex—Vic-20—Virtual Boy—Wonderswan—Wonderswan Color—Xbox—ZX 80/81—ZX Spectrum
Türe göre	Macera—Hepsini döv—Platformer—Bulmaca—Yarışma—RPG—Hepsini Vur—Spor—Strateji

1.4.2.12. Moby games çevrimiçi mağazini

Piyasaya yönelik, mevcut en kapsamlı ve ayrıntılı sınıflandırma bu magazine ait görünmektedir. Çok katmanlı bir model üzerinden, oyunların kompleks yapısı dikkate alınarak tasarlanmıştır (Tablo 1.18.). Platform, yıl, tür vb. gibi kriterlerin yanısıra, yüzlerce oyun şirketine göre de bir katman oluşturulmuştur. Ancak kriter tutarsızlıkları nedeniyle içerik karışıklığı dikkat çekmektedir. Örneğin görsel stile dayalı öğeler, oynanabilirlik öğeleri ve tematik türler birbiri içine girmiş görünmektedir.

Tablo 1.18. *Moby games çevrimiçi mağazisinde kullanılan sınıflandırma modeli (http-26)*

Platform	3DO—Acorn 32-bit—Amiga—Amiga CD32—Amstrad CPC—Amstrad PCW—Android—Apple II—Apple IIs—Arcade—Atari 2600—Atari 5200—Atari 8-bit—Atari ST—BB—Micro—BREW—BlackBerry—Browser—CD-i—ColecoVision—Commodore 16, Plus/4—Commodore 64—Commodore PET/CBM—DOS—DVD Player—Dedicated console—Dedicated handheld—DoJa—Dragon 32/64—Dreamcast—Electron—FM Towns—FM-7—Fire OS—Game Boy—Game Boy Advance—Game Boy Color—Game Gear—GameCube—Genesis—Intellivision—J2ME—Jaguar—Linux—Lynx—MSX—Macintosh—Mainframe—NES—Neo Geo—Neo Geo CD—New Nintendo 3DS—Nintendo 3DS—Nintendo 64—Nintendo DS—Nintendo Dsi—Nintendo Switch—Odyssey 2—Oric—Ouya—PC Booter—PC-88—PC-98—PS Vita—PSP—Palm OS—PlayStation—PlayStation 2—PlayStation 3—PlayStation 4—SEGA CD—SEGA Master System—SEGA Saturn—SNES—Sharp X1—Sharp X68000—Symbian—TI-99/4A—TRS-80—TRS-80 CoCo—Terminal—Thomson TO—TurboGrafx CD—TurboGrafx-16—VIC-20—Wii—Wii U—Windows—Windows 3.x—Windows Apps—Windows Mobile—Windows Phone—Xbox—Xbox 360—Xbox One—ZX Spectrum—ZX81—iPad—iPhone
Yıl	2019-1950 aralığındaki bütün yıllar ve 1950 sonrası oyunlar
Tür	Aksiyon—Macera—Toplama—DLC/Eklenti—Eğitsel—Bulmaca—Yarışma/Sürüş—Rol-

Tablo 1.18. (devam) *Moby games çevrimiçi magazininde kullanılan sınıflandırma modeli (http-26)*

	Yapma (RPG)—Simülasyon – Özel Sürüm—Spor—Strateji/Taktik
Konu	4X—Aksiyon RPG—Arcade—Ağır Silahlar – Hepsini döv/Güreş – Masa Oyunu—Kartlar/Tuğlalar—Gazino/Bahis—Satranç—Şehir İnşa etme/Yapı Simülasyonu—Flört Simülasyonu—Düşen blok Bulmacaları—Dövüş—Oyun Show/İvır Zıvır/Test—Grafik Macera—Kesip Biçme—Gizli Obje—Avcılık—Etkileşimli Kitap—Etkileşimli Kurgu/Metin Macera—Japon Stili macera—Japon Stili RPG (JRPG)—Yaşam/Sosyal Simülasyon—Yönetimsel/İş Simülasyonu—Dövüş Sanatları—Kitlesel çok oyunculu—Zihinsel Eğitim—Metroidvania ³⁰ —Mini-Oyun—Müzik/Ritim—Paddle/Pong—Parti Oyunu—Pinball—Platform—Bulmaca öğeleri—Hızlı Zaman Olayları—RPG öğeleri—Ray Nişancılığı—Hırsız gibi—Sandbox/Açık Dünya—Nişancılık—Gizlilik—Hayatta kalma korku—Taktik RPG—Taktik Nişancı – Tuğla Eşleştirme Bulmacası – Zaman yönetimi – Süreli girdi – Kule savunma—Ticaret/Kart biriktirme—Trikler/Dublörlük—Araç Simülatörü—Araçla mücadele simülatörü—Görsel Roman—Savaş oyunu—Kelime düzenleme
Spor	Atletik—Beyzbol—Basketbol—Bowling—Boxing—Kriket—Dart/Hedef Vurma—Yakan top—Balıkçılık—Futbol (Amerikan)—Futbol (Avrupai)/Ayak topu—Golf—Hokey—At/Derbi—Olimpiyat/Karışık sporlar—Paintbol—Ping Pong/Masa Tenisi—Havuz/Bilardo—Duvar Tenisi/Squash—Ragbi—Yelkencilik/Kayıkçılık—Kaykay—Kar kayağı/Kayak—Sörf—Tenis—Voleybol – Su kayağı—Güreş
Rating Sistemi	3DO Rating—Amazon Rating—Apple Rating—BBFC Rating—CCE (IGAC) Rating—CERO Rating—COIAO Rating—ClassInd—DJCTQ Rating—ELSPA Rating—ESRB Rating—FPB Rating—GCAM Rating—GRB—GSSR—IARC Rating—IFCO Rating—KMRB Rating—Kijkwijzer Rating—NMC Rating—OFLC (Australia) Rating—OFLC (New Zealand) Rating—PEGI Rating—RARS Rating—RSAC Rating—SEGA Rating—SELL Rating—TIGRS Rating—USK Rating—VET/SFB Rating—VRC Rating—aDeSe

1.4.2.13. EGM now çevrimiçi magazini

Belli bir sınıflandırma modeli sunmamaktadır ancak oyun incelemeleri ve özellikleri ele alınırken, oyuna göre seçilmiş etiketler kullanılmaktadır. Örneğin *Final Fantasy VII* [18] oyunuyla ilgili sayfada, oyun, Xbox One, PS4 ve PC de oynanan, aksiyon ve rol-yapma türünde, tek oyunculu bir oyun olarak tanımlanmıştır (http-27). Ancak bu etiketlemenin herhangi bir sistematik yapıya değil, oyun içeriğinin yorumlanışına dayandığı gözlemlenmektedir. Bunun yanı sıra oyunun rating değeri de bilgi olarak verilmektedir. Ancak sınırları belirlenmiş, tanımlanmış bir tür taslağı bulunmamaktadır.

1.4.2.14. Wikipedia internet sitesi, Video oyun türleri konu başlığı

Oynanabilirlik ve amaç kriteri üzerinden tür ve alt-tür ayrımları belirlenmiştir. Ancak oynanabilirlik yapısı, listelenen türlerden hiçbirine uymayan oyunlar, diğer türler adı altında genel geçer bir başlıkta toplanmaktadır (Tablo 1.19.). Bu anlamda diğer türler başlığının içerik ve kriter anlamında belirsiz bir durum yarattığı düşünülmektedir.

³⁰ *Metroidvania*, *Metroid* [26] ve *Castlevania* [27] isimli iki kült oyuna benzeyen oyunları ifade etmek için piyasaya yönelik sınıflandırmalarda kullanılan bir alt-tür.

Tablo 1.19. Wikipedia internet sitesinde kullanılan sınıflandırma modeli (http-28)

Aksiyon	Platform oyunları—Nişancılık oyunları—Dövüş oyunları—Hepsini döv oyunları—Gizlilik oyunları—Hayatta kalma oyunları
Aksiyon-Macera	Hayatta kalma korku—Metroidvania
Macera	Metin maceralar—Grafik maceralar—Görsel romanlar—Etkileşimli filmler—Gerçek zamanlı 3B maceralar
Rol-Yapma	Aksiyon RPG—MMORPG—Hırsız gibiler—Taktik RPG—Sandbox RPG—Birinci tekil şahıs grup temelli RPG—Kültürel farklılıklar—Seçimler—Fantezi
Simülasyon	İnşaat ve yönetim simülasyonu—Yaşam simülasyonu—Araç simülasyonu
Strateji	4X (Araştır, Genişlet, Faydalan ve Yok et) oyunları—Ağır silah oyunları—Gerçek-zamanlı strateji (RTS)—gerçek zamanlı taktik (RTT)—Çoklu-oyunculu savaş arenası (MOBA)—Kule savunma—Sıra-tabanlı strateji (TBS)—Sıra-tabanlı taktik (TBT)—Savaş oyunu—Büyük strateji savaş oyunu
Spor; Yarışma	Spor oyunları—Rekabet—Spor temelli dövüş
Diğer türler	MMO—Gündelik oyunlar—Parti yapma oyunları—Programlama oyunları—Mantık Oyunları—Triviyi oyunlar—Masaüstü oyunlar ya da kart oyunları

Tablo 1.19. (devam) Wikipedia internet sitesinde kullanılan sınıflandırma modeli (http-28)

Boş vakit oyunları ³¹	—
Amaca göre Video Oyun Türleri	Reklam oyunları—Sanat Oyunları—Gündelik oyunlar—Hristiyan oyunları—Eğitsel Oyunlar—E-spor—Egzersiz oyunları—Kişiselleştirilmiş oyunlar—Ciddi oyunlar

1.4.2.15. Mmohuts çevrimiçi mağazini

Oyunların 2D ya da 3D olduğu belirtildikten sonra oynanabilirlik türüne göre sınıflandırma yapılmıştır. Bununla birlikte, oynanabilirlik kriteriyle platform kriteri birbirine karıştırılmış olduğu için tutarsızlıklar görülmektedir. Örneğin bu türlerden *internet tarayıcısı* oyunları oyunun oynandığı platforma, *nişancılık* oyunları ise oyunun kural sistemine işaret etmektedir. Mmohuts'ın belirlediği türler şu şekildedir:

MOBA—İnternet tarayıcısı³²—MO—MMORPG—Nişancılık—Bilim Kurgu—RPG—Fantezi—Strateji—Dövüş—Spor—Gündelik—Mobil—Sanal Dünyalar (http-29).

³¹ *Idle Games*. Bu oyun türü ilk defa IGN'deki bir makale tarafından *Cookie Clicker* türü minimum oynanabilirliğe sahip, kurabiyelere tıklamak gibi çok basit, anlamsız görevlere sahip oyunları tanımlamak için ortaya atılmıştır. (http-28)

³² *Browser*

1.4.2.16. Eurogamer çevrimiçi magazini

Genellemeci bir platform sınıflandırması yapılmıştır. Diğer genellemeci sınıflandırmalarda olduğu gibi, yalnızca platform kriterine odaklanılmasının oyunların tutarlı bir şekilde ele alınmasına engel olduğu gözlemlenmiştir. Buna göre belirlenen türler şu şekildedir:

PC—PS4—Xbox One—Switch (http-30).

1.4.2.17. Oyun fest çevrimiçi magazini

Yalnızca platform üzerinden bir sınıflandırma yapılmıştır. Oyun incelemelerinde dahi, platform dışında bir türleştirme kullanılmamıştır. Buna göre listelenen Platform türleri şunlardır:

PC—Playstation 4—Xbox One— Playstation 3—Xbox 360—3DS—Android—IOS—Linux—Mac—Playstation Vita—Steam OS—WII U (http-31).

Özellikle piyasaya yönelik sınıflandırmalarda tutarsızlıklarla, üst üste binmelerle ve içerik-anlam bakımından karışık ayrımlamalarla daha sık karşılaşıldığı gözlemlenmiştir. “Çünkü oyuncu ve endüstri tarafından genel kabul gören türlerin hiçbirisi, oyunların ve “türün” karmaşık yapısal özellikleri kavranarak ve dikkate alınarak oluşturulmamıştır (Apperley, 2006, s.9).” Magazinlerdeki sınıflandırmalarda “platform” ve “oynanabilirlik” olgularının öncelikli kriter olarak kabul edildiği görülmektedir. Ancak genel geçer platform ya da oynanabilirlik türlerinin, geçerli bir türsel çerçeve çizmeye yeterli olmadığı iddia edilebilir. Çünkü zamansal gelişim, bakış açısı, işleyiş yapısı, avatar özellikleri, oyuncunun yetenekleri gibi sayısız nitelikte birlikte ele alındığında ancak oynanabilirlik türleri belirlenebilmektedir (Arsenault, 2009, s.155-6).

Değerlendirme aşaması sonunda şu veriler elde edilmiştir;

- Sınıflandırmalar tek kritere ve genellemelere dayanırsa, tutarsızlıklar oluşmaktadır.
- Oyunların ortaklaştığı noktalar kadar farklılaştıkları noktalar da dikkate alınmalıdır.
- Oyunlar fiziksel, zihinsel ve hayal gücüne dayanan aktivitelerin hepsini, ya da en az birini kullanmaktadır.
- Sınıflandırma, oyunların temel karakteristik özelliklerini ortaya koyacak nitelikte olmalıdır.

- Sınıflandırma, yalnızca oyunun yapısal unsurlarına değil, oyuncuların oyuna dahil olma biçimlerine de dayanmalıdır.
- Bir tür zamanla ortadan kaybolursa dahi ölmemekte, şartlar uygun olduğunda daha gelişmiş halde uyanmaktadır. Bu nedenle güncelliğini/popülaritesini yitirmiş oyun türleri de sınıflandırmaya dahil edilmelidir.
- Ara türler ana türler tarafından beslenir.
- Türlerin “neye göre” ayrıştırıldığı net bir biçimde ortaya konmalıdır. Aksi takdirde tutarsızlıklar oluşmaktadır.
- İki tür arasında net sınırlar ve özellikler olması beklentisine rağmen, bu sınırları oluşturmak, oyunların karmaşık doğası nedeniyle zordur.
- Oyunların oynandığı platform ve kullanılan aygıt/ortam teknolojisi sınıflandırma unsuru olarak dikkate alınmalıdır.
- Kurgusal ya da kurgu dışı oyunların tümü simülasyon sistemleridir. Türler, simülasyonun kullanım biçimiyle ilişkilidir.
- Sınıflandırma sistemine uymayan türde oyunlar, genelleyen başlıklar altında toplanarak yok sayıldığında, sınıflandırma modeli güvenilirliğini yitirmektedir.
- Edebi ve sinematik alandan farklı olarak video oyunlarında tür, kapsamı çok daha geniş bir yapıya sahiptir. Bu yüzden edebi ve sinematik türleştirmeden birebir faydanılamaz.
- Farklı disiplinlerin kullanımına uygunluk açısından çok yönlü sınıflandırmalara ihtiyaç vardır.
- Oyunlar çoklu kriter sistemlerine dayandırıldığında, daha tutarlı ve kapsamlı değerlendirmeler yapılabilmektedir.

1.5. Sentez

Değerlendirme aşamasında, problemle ilişkili çalışmalar bütün olarak incelendiğinde, video oyunlarının bazen farklı kriterler baz alınarak sınıflandırıldığı, bazen de benzer kriterlerle farklı sınıflandırmaların ortaya atıldığı görülmektedir. İncelenen sınıflandırmaların büyük çoğunluğunda “tür” üzerinden bir yapı oluşturulmaya çalışılmıştır. Ancak tüm sınıflandırmaların ortak olarak vurguladığı soru, tür kavramının kendisinin değişken olması ve kesinlik içermemesine rağmen oyunları tanımlamada nasıl kullanılabileceğidir (Arsenault, 2009, s.154). Chandler (1997, http-35), genel anlamda sınıflandırmalarda ortaya çıkan sorunun, her aygıt ve disiplin için farklı amaçlarla farklı tür etiketleri oluşturulmasından kaynaklandığını düşünmektedir.

Pratisyenler ve alıcı kitlesinin farklı tür etiketleri, akademik bakıştaki teorisyenlerin farklı tür etiketleri kullandığı görülmektedir. Buna bağlı olarak Chandler, “hangi tür” sorusundan çok, “kime göre?” sorusunun önem kazandığını iddia eder. Dolayısıyla türlerin sınıflandırılmasının ve hiyerarşisinin, objektif bir bakışa dayanmadığı iddia edilebilir. Her aygıt için uygulanabilecek, tartışılmaz, ortak bir tür haritası olmadığı gibi, aynı aygıtla bağlı tür sınıflandırmaları arasında da teorik anlaşmazlıklar ve farklı tanımlamalar nedeniyle bir görüş birliği bulunmamaktadır.

Bu problemin varlığına rağmen tür, görsel ve yazınsal metinlere dayanan edebiyat, müzik, sinema gibi alanların sınıflandırılmasında da başvurulan bir kavramdır. İlk defa Aristoteles’in Poetics eserinde adı geçen “tür” kavramı, her şeyden önce, bir ayırimsama ve tasnif etme, şeyleri anlaşılabilir sınıflar içinde organize etme meselesidir (Frow, 2006, s.51). Sınıflandırma üzerine yapılmış en kapsamlı çalışmalardan biri olan John Frow’un “Tür” isimli çalışmasında, tür, anlamın üretimi ve yorumlanmasıyla ilgili fazlasıyla düzenli ve geleneksel bir sınırlandırma biçimi olarak tanımlanmaktadır (Frow, 2006, s.10). Ancak bu sınırlandırma, basit anlamda sınır koyma olarak değil, anlamı biçimlendiren ve yönlendiren, heykel gibi yontan bir durum olarak anlaşılmalıdır. Türsel yapının, anlatıdaki anlamı hem mümkün kılmakta olduğu, hem de ona bir sınır çizdiği düşünülebilir. Bu bağlamda tür teorisi, çeşitli yazım, konuşma, resmetme, filme çekme ve rol yapma biçimleri tarafından inşa edilmiş anlatı evrenlerinin ürettiği farklı anlam ve gerçeklik yapılarıyla ilgilidir, ya da öyle olmalıdır (Frow, 2006, s.10). Dolayısıyla tür söz konusu olduğunda, sonsuz bir potansiyel ve olasılık deniziyle karşılaşmakta, anlam ve biçimle birlikte sürekli değişen, gelişen, çoğalan bir yapıdan bahsedilmektedir. Tür sistemleri, “daha yüksek” ve “daha alçak” türler arasında gerilim oluşmasına, dominant formun sürekli birbirinin yerini almasına ve yeniden birleşip ayrışma süreciyle türlerin sürekli tekrar yenilenmesine dayanan, değişken bir hiyerarşi formu oluşturmaktadır (Frow, 2006, s.71). Frow bu noktada türlerin basitçe listelenerek sınıflandırılmayacağını savunur. Listeler yapmak yerine, türle ilgili bazı soruların sorulması gerekmektedir.

Frow’un soruları özetle şunlardır; bir türe hangi bilgi hangi bağlamda eklenmektedir? Hangi genelleme modeli türlerin işleyiş biçimini daha iyi yakalamayı başarabilir? “Doğru” tür diye bir ayırım var mıdır yoksa genelleştirme süreci esnek ve çok değişkenli midir? Metinlerin bir türe ait olması sadece tip/simge ilişkisi içinde olmalarından mıdır? Yoksa metinlerin bir türü işlediği ya da kullanarak modifiye ettiği,

daha kompleks bir ilişki mi önerilmelidir? Bir türün “ortamı” tam olarak nedir? Fiziksel bir bağlam mı yoksa maddesel olmayan bir şey mi söz konusudur? Ölçülerin çeşitliliği göz önüne alınacak olunursa, hangi tür neye göre tanımlanabilir (formal yapı, tematik yapı, sunum şekli, retorik işlevi vb.), aralarında uyumlu bir ilişki üretmek mümkün müdür (Frow, 2006, s.11)? Bu sorular, türlerin sınıflandırılması konusunda karşılaşılan sorunların bir özeti niteliği taşımaktadır. Neye/kime göre, hangi durumlarda, hangi noktada türler ayrışmakta, birleşmekte ve tanımlanabilmektedir? Tür olgusunu iletişimsel bir olgu olarak gören Bhatia, türler arasındaki farklılıkların iletişimsel hedefler arasındaki farklılıklarla belirlenebileceğini, iletişimsel farklılıkların da iki tür arasındaki bilişsel farklılıkları yansıtacağını düşünmektedir. Buna göre, metin türlerinin iletişimsel amaçları göreceli olarak farklıysa ve çok farklı bilişsel yapıları gerektiriyorsa, iki metin farklı iki tür olarak görülebilir (Bhatia, 2013, s.62-3). Yani metin sadece yapısal olarak değil, amaç olarak da farklılaştığı ölçüde diğer metinden ayrışmaktadır. Todorov’a göre de türler, ampirik gözlem ve soyut analiz olmak üzere iki farklı bakış açısından tanımlanabilen birimlerdir. Söylemsel özellikler tekrarlandıkça bu metinlerin üretiliş ve algılanış biçimleri belli kodlarla ilişkilendirilir. Bu nedenle tür ister yazınsal olsun ister başka biçimde, bu söylemsel özelliklerin kodlaşması olarak görülebilir (Todorov ve Berrong, 1976, s.162). Ancak bu kodlar sabit, katı bir sisteme sahip değildir; söylem değiştikçe ya da geliştikçe kod da dönüşüm geçirir. Dolayısıyla bu dönüşebilen kodlardan meydana gelen tür, sezgi yoluyla anlaşılan ve kesinlik içermeyen bir kavramdır. Katı, değişime kapalı sınıflandırmalara uygun bir yapıda değildir. Hangi disipline ait olursa olsun çok farklı görüngüleri simgeleyen, karmaşık ve çok boyutlu bir olgudur (Arsenault, 2009, s.159). Frow, metinlerin organizasyonunda aşağıdaki terminolojiyle uyum sağlayacak bir sınıflandırma modeli önerir:

- “Göstergebilimsel aygıt (semiotic medium) bir metnin yayıldığı ve sunulduğu yer (konuşma ya da yazın, renk ve çizgi, üç boyutlu bir kütle vs.)
- Sunulma biçimi (radical of presentation), bir metnin alıcıya sunulma şekli (birinci ya da üçüncü şahıs anlatı, dramatik anlatı, şarkı vs.)
- Mod (tematik ya da tonsal vasfı ya da türün rengi)
- Tür (tematik, formal veya retorik boyutlara sahip metnin özelliklerine göre organizasyonu)
- Alt-tür (belli tematik içeriğe göre türün daha ileri seviyede belirtilmesi) (Frow, 2006, s.67)”

Tür ve alt-tür haricinde bu listede hiyerarşik bir sıralama, aralarında bir devamlılık ve türeme mevcut değildir. Frow'un genel olarak metne yönelik kurguladığı sınıflandırma yapısı, video oyunları gibi içeriğinde mimetik ve diegetik anlatıyı birlikte barındıran yapıların sınıflandırılması için de yol gösterici bir nitelik arz edebilir. Bilgisayar, cep telefonu ya da konsol sistemleri video oyunlarının sunulduğu yerler, yani, göstergebilimsel aygıtlar olarak düşünülebilir. Türün konusu, uzunluğu ve aralarındaki kurgusal farklılıklar yerine, yazar ve okuyucu arasındaki ilişkiye dayanan sunulma biçimi, video oyunlarında birinci tekil bakış, üçüncü tekil bakış ya da diğer bakış açılarına ve oyuncunun oyunla etkileşim modellerine karşılık gelebilir. Tür ve alt-türler genel sınıflandırmalarda hâlihazırda kullanılan kavramlarken, oyunların modunun genelde gözden kaçırılan ve video oyun sınıflandırma sistemlerinde pek çalışılmamış bir alan olduğu görülmektedir. Frow'un kullandığı anlamda mod kavramı kahramanlık, komedi, lirik, fantastik, didaktik, melodramatik gibi formları kapsamaktadır. Yani mod, metnin türsel rengini belirleyen unsurdur. Türlerle özgü ve zaman olgusuyla kısıtlı biçimsel yapıların ötesinde, belli bir ton, varoluşsal ve antropolojik bir "his" olarak yorumlanır. Mod, tek başına ayakta durmaktan ziyade, belli türlerin nitelenişlerini ya da niteliklerini gösterir ve bu anlamda Guerard'ın sınıflandırma şemasındaki *dramatik* lirik, *liriksel* drama, *epik* drama vb. ilk terimleri andırır (Frow, 2006, s.65). Modlar, video oyunları açısından yorumlandığında, sınıflandırmadaki karmaşanın çözülmesine yardımcı olacak bir kilit taşı görevi üstlenebilir. Frow'un bu önerisine ek olarak, video oyunlarının sınıflandırılmasında, aynı zamanda izleyici/seyirci/okuyucu da olan oyuncudan kaynaklı, sadece aktarılan bilginin bağlamı, bilişsel farklılıklar, kodlamalar ve ne amaçla kullanıldığı değil, oyunun fiziksel ortamlarla ve oyuncuyla ilişkisi, yani oynanma tarzı da dikkate alınmalıdır.

Veugen ise (2011, s.35), araştırmasında belli bir oyunu ya da oyun grubunu akademik anlamda analiz etmeye yarayan araç ve teorileri belirleyebilmek için oyunların iki geniş başlık altına toplanmasını önermektedir: (1) Türeyen oyunlar³³; oynanabilirliğin oyunun kurallarından türediği oyunlar ve (2) Süreç oyunları³⁴; oyuncunun önceden belirlenmiş eylem serisini uygulamasını gerektiren oyunlar. Veugen, bu iki ana başlığın oyunların nasıl türleştirilmesi gerektiği konusunda yeterli

³³ *Games of Emergence*

³⁴ *Games of Progression*

bir yol çizmediğinin farkındadır. Alternatif oluşturabilecek bir sınıflandırma önerisi getirmemekle birlikte, sınıflandırmada yapılan hataları ve problemleri çözümleyerek, iyi bir sınıflandırmanın nasıl olması gerektiği hakkında fikirler ortaya atar. Buna göre video oyun sınıflandırmalarında sık karşılaşılan problemleri şöyle sıralamıştır;

1. “Ortak bir kanının olmayışı
2. Oyunların derin bir tarihselliğinin olmayışı
3. Yeni tür ve alt türlerin ortaya çıkış şekli
4. Karışık oyun türleri
5. Oyunların türü değişime uğratması (Veugen, 2011, s.43-51)”

Clarke, Lee ve Clark da (2017, s.446), çağdaş video oyun tür etiketlerinin ve piyasaya yönelik sınıflandırma sistemlerinin birçok oyundaki romansal kompleksiteyi yakalama konusunda başarısız olduğunu düşünmektedir. Çünkü oyun endüstrisinin sınıflandırmayla ilişkisi daha çok ihtiyaçtan kaynaklanmaktadır. Oyun yayımcıları oyunlarını alıcı kitlesine sunarken, oyun hakkında bilgi vermek ve alıcı kitlesine ulaşmak için, oyun mağazinleri ise, okuyucu ve takipçi kitlesine sayısı giderek artan oyunları daha derli toplu sunabilmek için sınıflandırmaya başvurmaktadır. Bu nedenle piyasadaki sınıflandırmaların belli bir sistematiği olmadığı, ihtiyaca göre yeniden düzenlenip şekillendirilebildiği için sabit bir zemine oturmadığı görülmektedir. Değerlendirme kısmında da ortaya çıktığı üzere, mağazinlerin çok azı kriter belirleyerek sınıflandırma yolunu seçmiştir. Bunlarda da kriterler yapısal bir yaklaşımdan ziyade, yine endüstrinin ve oyuncuların ihtiyaçlarına yönelik bir “etiketleme” şeklindedir. Açık olmayan tür tanımları nedeniyle, tür etiketlerinin çok fazla sayıda oyunu kapsadığı, normalde kıyaslanamayacak kadar farklı oyunların aynı geniş kategori başlığı altında değerlendirildiği görülmektedir. Clarke, Lee ve Clark’a göre (2017, s.451), tür başlıkları sistematik olarak belirlenmekten ziyade rastgele seçildiğinde, her bir türün sınırlarını belirlemek ve tanımlamak da zorlaşmaktadır. Buna örnek olarak “anime/manga” etiketi gösterilebilir. Bu etiket görsel bir stil olarak mı ortaya atılmıştır yoksa konusal olarak bir anime/mangaya dayandığı için mi? Bu belirsizlik durumu, çok farklı türlerde oyunun, sırf stil ya da tema olarak benzeştiği için aynı kategoride değerlendirilmesine yol açmaktadır. Benzer bir durum FPS (birinci tekil nişancı) oyunlarında da ortaya çıkmaktadır. Örneğin Giant Bomb mağazininde ([http-20](http://20)) türler başlığı altında ele alınan FPS oyunlarını diğerlerinden ayırtıran öge birinci tekil bakış açısı mıdır, yoksa oynanabilirliğinde nişancılığa dayalı olması mı? Eğer temel kriter hem bakış açısı hem

de oynanabilirlikse, aynı türsel başlık altında ele alınan dövüş oyunlarında neden sadece oynanabilirlik kriter olarak belirlenmiş, bakış açısı belirleyici olmaktan çıkarılmıştır?

Sonuç olarak, video oyunları yalnızca platforma ya da macera, spor, rol-yapma, strateji gibi oynanabilirlik türlerine ayrılarak sınıflandırıldığında, nasıl bir oyundan bahsedildiği sorusunun cevapsız kaldığı görülmektedir; bir oyun birçok platformda birden oynanabildiği gibi, birçok oynanabilirlik türünün içinde de sayılabilmektedir. Aynı şekilde iki farklı tasarımdaki oyun, aynı platformda oynanıp aynı türde sayılabilmektedir. Örneğin her ikisi de bilgisayar platformunda oynanan *Civilization: Beyond Earth* [28] ve *The Counting Kingdom* [29] oyunları mevcut sınıflandırmalara göre birer strateji oyunudur. Ancak bu iki oyunun tarzı, dili, hedef kitlesi, oyunun amacı çok farklıdır ve aslında farklı kategoride değerlendirilmeleri gerekir. Frow'un (2006, s.11) türe dair sorduğu sorulara dayanmak gerekirse, oyunlardaki ölçülerin çeşitliliği göz önüne alınmalı, sınıflandırma sisteminin neye göre tanımlanacağı belirlenerek, belirlenen kriterler arasındaki ilişki ve uyum, oyunların esnek ve değişken doğası dikkate alınarak ortaya konmalıdır. Ancak pratik olarak, video oyun türleri herkes tarafından ortak kabul görmeyen birçok perspektifin (oynanabilirlik, hikâye konusu, içerik ya da oyuncu performansı vb.) üzerine kurulmuştur (Caşvean, 2016, s.64). Bunun örneklerine yalnızca akademik sınıflandırmalarda değil, magazin sınıflandırmalarında da rastlanmaktadır. GameFAQ'nun ([http-17](http://17)) belirlediği türlerle, Gamespot'un ([http-18](http://18)) belirlediği türler arasında bir uçurum olduğu dikkati çekmektedir. Biri türleri genel başlıklar altında toparlayarak “türe göre oyun” mantığından yola çıkarken, diğlerinin alt-türleri de tür olarak kabul ederek, “oyuna göre türleştirme”yle bir sınıflandırma oluşturduğu gözlemlenmektedir. Aarseth'in de belirttiği gibi (2003, s.48) magazinsel sınıflandırmalar, “çok boyutlu bir tipoloji oluşturmak için çok fazla sayıda, keyfi, birbiriyle bağdaşmayan, birbiri üstüne binen kriterler” kullanmaktadır. Bu karmaşık duruma rağmen akademik çalışmalar çoğu zaman magazinlerden örnek aldıkları sınıflandırmalara dayanarak teorilerini ortaya atmaktadırlar. Böylece ortaya çıkan, tutarsız sınıflandırmalara dayalı çalışmaların teoride tutarlılık yakalama çabasıdır. Bununla birlikte, oyunların doğası gereği, magazinsel ve akademik bakışın, amaç ve yöntem konusundaki farklılıklarına rağmen, birbirlerinden koparılmaması gerekmektedir. Bu nedenle işleyebilir, kullanılabilir bir sınıflandırma sisteminin, yalnızca akademik amaçlara değil, oyunculara ve oyun endüstrisine yönelik de düşünülmüş olması gerektiği iddia edilebilir. Böylece hem

akademide hem de oyun endüstrisinde kabul gören, ortak ve daha tutarlı bir bakış elde edilmiş olacaktır. Bu pratik/teorik arasındaki karışıklığı giderecek bir sınıflandırma sisteminin, değerlendirme başlığı altında incelenen çalışmaların da katkısıyla, aşağıdaki özelliklere sahip olması gerektiği düşünülmüştür:

- Mevcut oyunları karmaşaya neden olmadan birbirinden ayırıştırabilmesi,
- Bütün video oyunlarını kapsayabilmesi,
- Yeni nesil oyunları sisteme dahil edebilecek şekilde esnek ve değişken olması,
- Fazla sayıdaki oyunu tutarlı bir şekilde gruplandırabilmesi,
- Oyunculara oyun tercihi yaparken kolaylık sunması,
- Oyun yapımcılarına/yazarlarına/tasarımcılarına yaptıkları oyunun hangi gruba dahil olacağı konusunda yol göstermesi,
- Oyunların hangi noktada ayrıştığı, hangi noktada benzerlikler taşıdığını pratik bir şekilde ortaya koyması,
- Teknolojik gelişmelerle sarsılmaması ya da geçerliliğini yitirmemesi.

Frow'un deyimiyle (2006, s.13), tür, metinsel yapılarla, onlara sebep olan durumlar arasındaki ilişkidir. Dolayısıyla sınıflandırma sistemini inşa edecek değişkenler çok yönlü bir biçimde yeniden ele alınmalıdır. Sinemada da çok yönlü sınıflandırma biçimleri mevcuttur. Örneğin yönetmenlere göre, ülkelere göre ya da seyirci profiline göre (çocuk filmi, sanat filmi, işçi filmi vs.) filmleri kategorize etmek mümkündür. Bazı türler filmin ana fikrine ya da temasına göre, bazı türler sunum şekline göre ya da konu tipine göre ayrıştırılmaktadır. Ayrıca izleyici üzerinde bıraktığı etkiye dayanan türler de vardır. Kısacası, oyunlar gibi filmlerin türsel olarak sınıflandırılması meselesi de son derece heterojendir ve kurumlardan, seyirciden daha fazlasına dayanmaktadır (Veugen, 2011, s.38). Ancak video oyunları, makina çağı sanatlarında olduğu gibi tek bir makineye değil, birçok teknolojiye birden açıktır ve sinemada, fotoğrafta olmayan "etkileşimlilik" ve "oynanabilirlik" durumu resme eklenmektedir. Dolayısıyla oyuncu/seyircinin bakışı, oyunu oynayan ve izleyen kişinin hem alıcı hem de verici konumda olması, oyunun türsel ayırımında önemli bir faktör olarak ön plana çıkabilmektedir. Bununla birlikte video oyunları ne salt kurallar sistemidir ne de salt oynanabilirlikten ibarettir. Birçok farklı öğenin ve değişkenin bir araya gelmesiyle video oyunu denilen bütün meydana gelmektedir. Thomas H. Apperley (2006, s.7), video oyun sınıflandırmalarıyla ilgili birincil sorunun, oyun içinde yer alan ergodik etkileşimliliğin genel bir tarz tanımı içine sokulmasından ziyade, video

oyunu estetiğinin önde gelen medya formlarıyla bağlantısı çerçevesinde, oyunların estetik olarak gruplanışındaki düzensizlik olduğunu iddia eder. Çünkü, mobil telefonlardaki *Tetris*'ten [1], oyun konsollarındaki *Super Mario Brothers*'a [30], Windows bilgisayarda oynanan *Everquest*'e kadar [31] oldukça geniş bir tür, sosyal bağlam ve medya teknolojileri çeşitliliği bulunmaktadır (Aarseth, 2004, s.46). Bu nedenle dijital bir satranç oyunu ile, *Bioshock: Infinite* [32] oyununu karşılaştırmak, aynı yaklaşımla değerlendirmek imkânsız görünmektedir. Dolayısıyla önce, bahsi geçen oyunun hangi tür oyun olduğu değil, oyuna hangi perspektiften (bağlamda) bakıldığı sorusu sorulmalıdır. Çünkü bağlama göre oyunların türleri de değişebilir. Chandler'in (1997) ortaya attığı "*kime göre?*" türlerin etiketlendiği sorunsalı da hangi perspektiften bakıldığı sorusu yanıtlendiğinde geçerliliğini yitirecektir. Yani öznel etiketlemelerin yerini bağlamla ilişkili etiketlemelere bırakması beklenebilecektir. Bu nedenle, "hangi oyun?", "hangi tür?" ya da "kime göre?" sorusundan önce, "hangi bağlamda?" sorusu öncelikli olarak sorulmalıdır. Bir oyuna hangi perspektiften bakılacağı belirlendiğinde, oyun çeşitliliğine bağlı karışıklığın ilk düğümü de çözülebilir. Bu durumda, bağlamı belirleyecek kriter/ler neye göre seçilmelidir?

Araştırmanın değerlendirme safhasında incelenen bazı çalışmalarda oyunların yapısal öğelerine dayalı sınıflandırma modelleri kurulduğu, bu tür sınıflandırmaların, keyfi ve genellemeci sınıflandırmalara göre daha fazla tutarlılık ve bütünlük sağladığı görülmektedir. Aarseth, Smedstad ve Sunnana (2003), oyunları sınıflandırırken doğrudan yapısal özellikleri kendilerine temel almışlardır. Onlara göre mekân, zaman, oyuncu-yapısı, kontrol özellikleri ve kurallar belirleyici yapısal öğelerdir. Apperley ise (2006) oyunları dört ana yapısal başlık altında değerlendirir; ergodik etkileşimlilikle ilişkili olarak, oyun içi etkileşime bağlı tür, platform, mod ve milyö. Christian Elverdam ve Espen Aarseth de (2007) oyunları önce yapısal olarak ayrıştırıp, mekân, zaman, oyuncu, çatışma ve oyunsal koşullar üzerinden bir sınıflandırma sistemi inşa ederler. Jin Ha Lee vd. (2014), ayrıntılı bir yapısal sistem kurgulayarak, sınıflandırma modellerini bu şekilde oluştururlar; oynanabilirlik, stil, amaç, hedef kitle, sunum, artistik stil, zamansal durum, konu, sahneleme, mod/etki ve sonlanma tarzı belirlendiğinde, video oyunlarının tam olarak hangi noktada durduğu ortaya çıkmaktadır. Yine, Ali Faisal vd. (2018), oyunların sunumundaki metinsel yapıya odaklanırken, Juan J. Vargas-Iglesias (2018), oyunları kural, mekanik ve işlevsel yapı üzerinden ele alır. Çevrimiçi magazinlerden Moby Games de ([http-36](http://36)) yapısal öğelere dayalı bir sınıflandırma

denemesinde bulunur; amaç, konu, oynanabilirlik, platform, hedef kitle gibi oyunların yapı taşı olarak belirlenen öğeler, sınıflandırmada kullanılmıştır.

Bu verilere dayanarak, bir oyuna hangi perspektiften bakılacağını belirleyecek kriterin, oyunların yapısal öğelerinden temel alması gerektiği sonucuna varılmaktadır. Diğer bir deyişle, sınıflandırma sisteminin hangi kritere dayanacağı, oyunların yapısal öğeleriyle bağlantılıdır. Yapısal öğeler, video oyunlarının diğer iletişim aygıtlarından bağımsız bir yer edinmesini destekleyecek bir işleve de sahip olabilir. “Oyunlar diğer anlatı biçimlerinin zaten kurmuş olduğu yollarla ifade edilebilir: ses ve imge, obje ve metin, hareketin ve mekânın temsilleri aracılığıyla. Ama belki de yalnızca oyunları ifade edebilecek, oyunların açık, etkileşimli bir sistem olarak biricik durumlarını şekillendirecek yollar da mevcuttur (Zimmerman, 2004, s.162)”. Bu durumda yapısal öğelerin incelenmesi, video oyunlarına özgü ifade ve sunumların ortaya çıkmasını da mümkün kılacağı için önemli görünmektedir. Dolayısıyla öncelikle genel bir yapısal çerçeve çizilmesine ihtiyaç vardır. Araştırmaya doğrudan ve dolaylı kaynak sağlayan çalışmalara göre, genel olarak oyunlar aşağıdaki yapısal öğelere dayanmaktadır;

- İçine Gömülme
- Oynanabilirlik
- Kurallar
- Zaman
- Etkileşimlilik
- Oyuncu-Oyun Etkileşimi
- Bakış Açısı
- Stil
- Kesmeler/Sinematikler
- Tema
- Mekân
- Söylem Modu
- Oyun Anlatısı
- Karakterler
- Avatar
- Ses/Müzik
- Oyun Motoru

- Platform

Bu listeye bakarak araştırmada hangi yapısal ögenin kriter olarak seçileceğine karar verilmesi gerekmektedir. Değerlendirme kısmında görüldüğü gibi, bazı sınıflandırma çalışmaları etkileşimliliğe, bazıları konuya, bazıları ise oynanabilirliğe dayanmıştır. Sınıflandırmanın dayandırıldığı unsur daha çok ihtiyaçla ve bakış açısıyla ilişkili bir durumdur. Örneğin, teknoloji, donanım ya da platforma bağlı bir sınıflandırma daha çok pazarlama ve dağıtım konusunda kullanışlı olacaktır (Veugen,2011, s.74-5). Ancak platforma dayalı sınıflandırma tarzı oyuncunun satın alacağı oyundan ne beklemesi gerektiği, neyle karşılaşılacağı hakkında bir bilgi vermemektedir. Bunun yanısıra, oyun yapımcı şirketlerine göre bir sınıflandırma ortaya atıldığı taktirde de, sadece oyun şirketlerinin hangi tip oyunlar çıkardığı üzerine bir bilgilendirme sunulmuş olacaktır. Oyunun derecesine/beğenilme oranına, şiddet içerikli olmasına ya da şiddet içermemesine ya da çevrimiçi, tek oyunculu, çoklu-oyunculu oluşuna, birinci tekil ya da üçüncü tekil bakış açısına sahip oluşuna göre de çeşitli türlerde sınıflandırmalar yapmak mümkündür. Ne var ki Veugen’e göre (2011, s.75) bu kategorizasyonların hiçbiri kendi başına yeterli değildir; oynanabilirlik dışında hiçbir kriterin, oyunları tutarlı bir şekilde sınıflandırmak için tek başına yeterli olmadığını savunur. Veugen (2011, s.76), oyuncunun tercihlerini etkileyen en önemli faktör olduğu ve tarihsel gelişime bakıldığında oyunların doğasına daha uygun görüldüğü için sınıflandırmanın dayanacağı kriterin oynanabilirlik olması gerektiğini düşünmektedir. Çünkü video oyunlarında tür, film ve edebiyattan farklı olarak, sadece izleyicinin beklentileri ve içerik bilgilendirmesine dayanmamaktadır. Tür, bir katılımcı olarak izleyicinin oyun içinde hangi yeteneklerini kullanacağını, hangi kurullarla hangi tercihleri yaparak oyunu sürdüreceğinin de bilgisini vermek, yani oynanabilirliğe dayanmak durumundadır. Ancak Crawford’un da (1982, s.25) belirttiği gibi tek kritere dayalı sınıflandırmalar yetersizlik oluşturabilir. Yapısal öğelerden yalnızca birine odaklanan sınıflandırmaların bazı oyunları sınıflandırma dışında bırakması kaçınılmazdır. Clearwater da (2011) sınıflandırmadaki problemlerin tek kritere dayalı, özellikle oynanabilirliğe ve etkileşimliliğe dayalı bakış açısından kaynaklandığını düşünmektedir. Çoğu sınıflandırmanın temel kriteri olan oynanabilirlik gerçekten tüm diğer öğelerden çok daha önemli olabilir, ancak oynanabilirliği temel alıp diğer öğeleri geri plana atmak, analitik açıdan ne kadar kullanışlı ve mantıklı görünse de, pratikte sorun oluşturabilir. Oynanabilirlik, video oyunlarını meydana getiren diğer öğelerle,

hikâye, karakterler, konu, oyunun tonu vs., bir araya geldiğinde ancak video oyunları denilen bütünde anlam kazanmaktadır. Dolayısıyla Clearwater, oynanabilirliği diğer yapısal öğelerden tamamen ayırtırmayı ve tek başına bir sınıflandırma kriteri olarak görmeyi reddeder (Clearwater , 2011, s.30).

Tam tersi durumda, bütün yapısal öğeleri birden sınıflandırmaya dahil ederek çok fazla sayıda kriter üzerinden ilerlemek de bir o kadar probleme neden olabilir. Çünkü video oyunları her durumda her yapısal öğeye dayanmayabilir ya da bazı öğeler geri planda kalarak diğer öğeler ön plana çıkabilir. Ayrıca, özel olarak bir oyun ya da oyun tarzı konusunda derinlikli bir çalışma yapılması durumu hariç, tüm oyunları tüm yapısal özelliklere göre en ince ayrıntısına kadar çözümleyerek belli başlıklar altında gruplamaya çalışmak, oyunların doğası nedeniyle hiçbir zaman sona ulaşılamayan bir kaosa yol açabilir.

Sınıflandırma sistemleri incelendiğinde, birçok sınıflandırmanın ya aşırı ayrıntıya girerek konunun derinlikli yapısı içinde karışıklığa yol açtığı, ya da aşırı genelleme ve yüzeysellik nedeniyle tutarsızlıklara neden olduğu ortaya çıkmaktadır. Peki bu durumda çözüm ne olmalıdır? Tüm yapısal ayrıntılara derinlemesine dalmadan, ya da yalnızca bir yapısal öğeye odaklanıp yüzeysel ve tutarsız sonuçlarla karşılaşmadan iki video oyununu birbirinden ayırmanın bir yolu bulunmalıdır. Çevrimiçi mağazınların buna getirdiği çözüm, herhangi bir sistematığe dayanmadan, “nasıl görünüyorsa o şekilde” ve “oyuncuların, eleştirmenlerin görüşlerine bakarak” türleştirmek ve “oyunun oynandığı platforma göre” oyunları gruplamak olmuştur. Ancak bu durum, Clarke, Lee ve Clark’ın da belirttiği gibi, aynı oyunun farklı mağazalarında, farklı türlerde gösterilmesine yol açmıştır. Örneğin *MineCraft* [33] oyununun mağazalarda hangi türde değerlendirildiği Tablo 1.14.’de ortaya konmuştur.

Tablo 1.20. *MineCraft* oyununun mağazalarda sınıflandırılması (Clarke, Lee ve Clark, 2017, s.453)

Sandbox, Hayatta Kalma	Wikipedia
Simülasyon	Allgame ve GameStop
Aksiyon	Moby games
Aksiyon-Macera	Giantbomb
Macera	1UP ve Common Sense Media
Macera/FPS/Fantezi	GameFAQ
FPS Aksiyon	IGN
Fantezi	Metacritic
Şehir Simülasyonu	Neoseeker
Strateji	PSN
Aksiyon-Macera, Strateji ve Simulasyon	Xbox Live
3B, Macera ve FPS	Gamespot

Benzer şekilde *Grand Theft Auto* [23] oyunu ve diğerleri de her mağazinde farklı türlerde gösterilmiştir. Bir oyunun her ortamda farklı türlerde gösterilmesi, o oyunun karakteristik özelliklerinin, tanımlanış kriterlerinin ve bakış açısının belirlenememiş, yani yapısal olarak çözümlenememiş olduğunun göstergesidir. Buna göre, daha önce de belirtildiği gibi, akademik çalışmalar, magazinlerin sınıflandırma sistemlerini kullandığında ve örneğin türlere göre oyuncu cinsiyetleri üzerine bir araştırma yapıldığında ya da oyun türlerine göre şiddet yönelimleri araştırıldığında elde edilecek sonuç, sınıflandırmadaki bu tutarsızlık nedeniyle temelsizleşme tehlikesine girecektir. Bu sorunun önüne geçmek için sınıflandırmanın sağlam, değişmez, her oyun için geçerli olabilecek kriterlere dayandırılması gerekmektedir. Bu amaçla, belirlenen yapısal öğeler kısaca ele alınarak, oyunlar açısından vazgeçilmezlikleri ve gereklilikleri değerlendirilmiştir;

• *İçine-Gömülme*³⁵: Video oyunlarında, seyirci oyunu sürdürebilmek için aktör rolüne bürünmek zorunda kalmakta, kendi rızasıyla kendisini büyülenmeye hazırlayarak oyunun içine-gömülmektedir. Video oyunlarında içine-gömülme durumu üç yönlüdür: duysal, görev bazlı ve imgesel (Kiili, 2005, s.49). Duyusal içine-gömülme grafik ve ses sistemleriyle sağlanırken, görev bazlı içine-gömülme oyuncu ve oyun arasındaki ilişkiye bağlıdır. Oyuncu, oyundaki görevleri yerine getirmek için verdiği mücadele esnasında oyun dünyasına gömülmektedir. İmgesel içine-gömülme ise, oyunun dünyasıyla ve bu dünyayla ilişkili hikâyeye ve oyun karakteriyle oyuncunun özdeşleşebilmesi durumuna bağlıdır. Bir video oyunu katı kurallara bağımlı olduğunda seyirci/oyuncu “kurallara bağlı bir bilgisayar programı” içinde hareket ettiğini hisseder. Bu his yüzeye çıktığında artık içine-gömülme durumu söz konusu değildir. Benzer şekilde karakterler, karakterlerin kontrolü, grafik ve ses özellikleri oyuncuyu gerçek dünyaya çekip onu oyun dünyasından koparttığı anda içine-gömülme durumu ortadan kalkmaktadır. Buna göre içine-gömülme, önemli bir yapısal öğe olmakla birlikte, “her oyunda olan” bir öğe değil, ulaşılmaya çalışılan, gerçekleşmesi arzulanan bir hedef olarak görülebilir. Dolayısıyla genel bir sınıflandırma kriteri olmaya uygun bulunmamıştır.

• *Oynanabilirlik*: Oynanabilirlik, zaman, etkileşimlilik ve kuralları kapsayan, oyunlara has bir yapısal öğe olarak düşünülebilir. Bundan ötürü çoğu sınıflandırma

³⁵ *Immersion*

sisteminin oynanabilirliği ana kriter olarak seçtiği görülmektedir. Ancak oynanabilirliğin doğasında değişkenlik, gelişebilirlik, deneyim ve teknoloji bulunmaktadır. Oynanabilirlik deneyimi, oyuncunun hissi, düşünceleri, duyguları, eylemleri ve oynanabilirliği anlamlandırmasıyla ortaya çıkmaktadır (Ermi ve Mayra, 2007, s.37). Dolayısıyla oynanabilirlik oyunlara haslığının ötesinde, kendi içinde tutarlı bir yapısal öge olarak görülmeyebilir. Ayrıca oynanabilirlik kuralı “strateji” olarak belirlenen bir oyun, aynı zamanda “aksiyon” ve “bulmaca” kural sistemini de içerebilir. Dolayısıyla oynanabilirlik bir oyunun nasıl gösterildiği değil nasıl oynandığıyla ilişkilidir ve çoğu oyunun tek yönlü, tek kurala dayalı bir oynanışa sahip olmadığı söylenebilir. Bir oyunun hangi noktada aksiyon, hangi noktada bulmacaya kaydığı, ya da bazı durumlarda oyuncunun nasıl bir oynama tarzı geliştireceği konusunda bir belirsizlik söz konusudur. Bu nedenle oynanabilirlik tüm oyunlar için geçerli olmakla birlikte değişken ve kontrol edilmesi güç doğası nedeniyle tanımlanması en güç öge olarak görülebilir. Ancak her oyun için geçerli bir kavram olduğu için sınıflandırma dışı bırakılamamaktadır.

• **Kurallar:** Her oyun belli kural sistemlerine bağlıdır. İster anlatının öne çıktığı *Firewatch* [34] gibi bir oyun olsun, isterse de *Candy Crush Saga* [35] gibi vakit öldürmeye yönelik bir gündelik oyun³⁶ olsun, tüm oyunlar bir dizi kural zinciri takip edildiği sürece oynanabilir. Kurallar, kontrollerin ve oyun mekaniğinin de belirleyicisi olarak görülebilir. Yürümek için W tuşuna basmak gerekir, görevi almak için bir NPC ile konuşulması gerekir, bölüm atlamak için mavi topları toplamak gerekir, ölmek için tam yerinde atlama tuşuna basılması gerekir, A olayı gerçekleşmeden C olayına ulaşamaz vs. Oyun kuralları anlatısal alanı tanımlarken, anlatısal olaylar da oyun kurallarına etki etmekte, dolayısıyla oyunun nasıl oynanacağı bu şekile ortaya çıkmaktadır (Ang, 2006, s.307). Yani etkileşim ve anlatı da kurallarla, kurallara dayanan seçimlerle ilişkili görülebilir; kurallar bu tip oyunlarda belirsizleştirilmiş, oyun içerisine gömülmüş olsa da yine de kurallar vardır. Burada dikkat çekilmesi gereken nokta, oynanabilirliğe bağlı olarak, kuralların satranç gibi performans ve bulmaca oyunlarında vurgulanan, *Firewatch* gibi anlatı bazlı oyunlarda ise gizlenen bir öge olmasıdır. Oyun kuralları oyunun içine ne kadar başarılı bir şekilde gizlenirse, içine-gömülme durumuna o kadar yaklaşıldığı görülmektedir. Dolayısıyla kurallar ne kadar

³⁶ *Casual games*

esnek tasarlanırsa oyuncu etkinliğinin³⁷ o kadar artacağı, ne kadar katı ve kısıtlı kurallara bağlı olunursa oyuncu etkinliğinin o kadar azalacağı sonucuna varılabilir. Bununla birlikte kural ögesi oynanabilirliği inşa eden parçalardan yalnızca biri olarak görülmektedir. Oynanabilirlikte “nasıl” sorusu sorulabilirken, kurallar söz konusu olduğunda “hangi” sorusu daha uygun düşebilir. Sınıflandırma kriteri olarak bu iki öge birbirinden ayrılamamaktadır, çünkü sınıflandırma, hangi kurallarla nasıl bir oynanabilirliğin oyuncuya sunulduğuyla ilgilenmektedir. Bu nedenle oynanabilirlikle ilişkili bir öge olan kuralların tek başına belirleyici bir kriter oluşturamayacağı sonucuna varılmıştır.

• **Zaman:** Bütün oyunların oyun içi ve dışı bir zaman akışları bulunmaktadır. Oyun dışındaki zaman oyuncunun oyun başında harcadığı reel zamanı, oyunla kurulan doğrudan ilişkiyi, oyun içi zaman ise, oyun alanı içerisinde geçirilen zamanı ifade etmektedir. Tychsen ve Hitchens’e göre (2009, s.171), oyun araştırmalarında zaman ana merak konularından biridir; çünkü zaman sadece oyunun içinde neler olup bittiğini anlamayı değil, aynı zamanda oyuncu-oyun arasındaki etkileşimi ve oyunun nasıl deneyimlendiğini açıklamanın bir yolu olarak da görülmektedir. Bu bakımdan zaman oyun tasarımında etkili bir unsur olarak görülebilir. Bazı oyunlar, farklı zamansal yapıları öykü içinde eriterek kullanır, bazı oyunlar ise süreli, geçişli, sıralı, ölü zaman³⁸ akışlarını oyunun öyküsünün bir parçası haline getirmiştir. Bazı oyunlar olayların akıp gitmesini, bazıları zamansal sıçramaları, bazıları zamanın kesintiye uğratılarak sıralı bir hale sokulmasını sağlayacak biçimde tasarlanmaktadır. Dolayısıyla zaman, oyun tasarımına doğrudan etki ettiği ve olmazsa olmaz bir yere sahip olduğu için sınıflandırmada dikkate alınması gereken başlıca öğelerden biridir.

³⁷ Oyuncu etkinliği (*Player agency*) kavramı, Janet Murray’ın (1997, s.123) “anamlı bir eylemde bulunmamızı, kararlarımızın ve tercihlerimizin sonuçlarını görmemizi sağlayan tatmin edici bir güç” tanımına dayanmaktadır. Bu kavram, oyuncunun oyun dünyası ve oyun karakteri üzerindeki kontrol derecesini ifade eder. Oyuncunun oyun üzerinde az kontrolü varsa “düşük etkinliklik”, oyun oyuncunun müdahalesine, tercihlerine, seçimlerine ne kadar açıksa o kadar “yüksek etkinliklik” söz konusudur.

³⁸ Sinemada “sıkıcılık” ve “düşük sanatsal kalite”yle özdeşleştirilen ölü zaman (Misek, 2010), video oyunlarında hesaplanarak oyuna dahil edilmesi gereken önemli ve gerekli bir yere sahiptir. King ve Krzywinska’ya göre (2002, s.144), oyunlarda bazen sadece araştırmak, gezmek, ana konudan bağımsız bir yerleri keşfetmek ve ana görevle hiçbir şekilde alakası olmayan objelerle etkileşime girmek için zaman harcanır. Harcanan bu zaman, ölü zamandır.

• *Etkileşimlilik*³⁹: Değerlendirme başlığı altında incelenen sınıflandırma denemelerine bakıldığında, oyunların genellikle etkileşimlilikle bağlantılandırıldığı görülmektedir. Lopes da (2001, s.68) etkileşimliliği zayıf ve güçlü etkileşimlilik olarak ikiye ayırır. Buna göre hipermetinlerde görülen zayıf etkileşimlilik kullanıcıya yalnızca bilginin sunulum sıralaması hususunda kontrol imkânı tanırken, video oyunlarında karşılaşılan güçlü etkileşimlilik, kullanıcının seçimleri ve eylemlerine göre “bir yapı” oluşturmaktadır. Ancak oyunlar incelendiğinde, bazı oyunların etkileşimliliği kullanmaya ihtiyaç duymadığı ya da etkileşimliliğin her oyunda güçlü bir biçimde kullanılmadığı görülmektedir. Bu tip oyunların oynanabilirliği, oyuncunun seçimlerinden ziyade katı kurallara bağlıdır. Oyun kuralları katılaşıp belirginleştikçe, oyuncu kuralların arasına sıkıştığı ve seçim yapamaz hale geldiği için etkileşimliliğin zayıfladığı gözlemlenmektedir. Arsenault ve Perron gibi araştırmacılara göre de (2008), oyunlarda gerçek anlamda bir etkileşimliliğin mevcudiyeti tartışmalı bir konudur; buna göre oyunlar etkileşimlilikten ziyade bir tür tepki zinciri oluşturmaktadır. Oynanabilirlik süresince yalnızca oyunun oyuncuya değil, oyuncunun da oyuna tepki verdiğini belirten Smethurst ve Craps gibi (2014) bazı araştırmacılar, etkileşimlilik yerine etkitepkisellik⁴⁰ kavramını kullanmayı tercih etmişlerdir. Bu bakımdan etkileşimlilik, her oyun için geçerli bir öge olup olmadığı tartışmalı olduğu için sınıflandırma kriteri olarak tercih edilmemiştir.

• *Oyuncu-oyun etkileşimi*⁴¹: Video oyunlarında oyuncu hem etken hem de edilgen bir konumdadır. Caroux vd.’nin sistematik değerlendirme yöntemine göre yaptıkları araştırmaya göre (2015, s.368), oyun çalışmalarında oyuncu-oyun etkileşimi konusunda çift yönlü bir ilişkiden bahsedilmektedir. Buna göre etkileşimin *oyuncu yönü* içine- gömülme, oyuna katılım, sosyalleşme, keyif alma, akış, duygulanım, vb. gibi birçok faktörle ilişkili olarak değerlendirilmektedir. Etkileşimin *oyun yönünde* ise görsel ve işitsel sunum, kontrol yöntemleri, zorluk derecesi, anlatı, oynanabilirlik, mücadele, ekip çalışması gibi oyuna dair girdi/çıktı, içerik ve çoklu oyuncuyla ilişkili konular bulunmaktadır (Caroux vd. 2015). Bu durumda hangi türde olursa olsun, bütün

³⁹ *Interactivity*

⁴⁰ *Interreactivity* kavramı, *interactivity* (etkileşimlilik) ve *reactivity* (tepkisellik) kavramlarının birleştirilmesiyle türetildiği için, iki kelime bir araya getirilerek, Türkçe’ye etkitepkisellik olarak çevrilmiştir.

⁴¹ *Player-game interaction*

oyunlarda, her iki yön de gerekli ve mevcuttur ancak bu yönlerin içeriği oyundan oyuna, oyuncunun seçimlerine, tercihlerine ve oyuncu sayısına göre değişebilmektedir. Bu noktada, oyuncu deneyimini, oyun geliştirme sürecini ve oyun tasarımını doğrudan etkileyen ve oyuncu-oyun etkileşiminin her iki yönüne de etki eden bir unsur dikkati çekmektedir. Oyuncu sayısı, yani oyuncu katılımı konusu, yapay zekadan iletişim özelliklerine hatta oyun hilelerine kadar oyundaki birçok öğeyi etkilemektedir (Egenfeldt-Nielsen, 2008, s.129). Dolayısıyla oyuncu-oyun etkileşimiyle ilişkili bir unsur olan oyuncu sayısı, oyun yapısını ve tasarımını dönüştüren yapısal bir özellik olarak oyuncu katılımı başlığı altında sınıflandırmaya dahil edilmiştir.

• *Bakış açısı*: Bakış açısı, oyunun sunum, oynanabilirlik ve anlatısı için olmazsa olmaz bir öğe olarak düşünülebilir. Bakış açısı kamera kullanımını da içermekle birlikte her zaman kameraya bağlı değildir. *Tetris* [1] ve *Pac-man* [36] gibi kamera hareketlerine dayanmayan ya da kameraya ihtiyaç duymadan, sabitlenmiş bir bakış açısına sahip oyunlar da mevcuttur. Oynanabilirlikte olduğu gibi, birçok oyunda bakış açısı oyuncunun isteğine bağlı değiştirilebilmektedir. Bazı oyunlar oyuncuya tepeden ya da karakter gözünden oynama, bazıları ise mekânı o anki ihtiyaca göre değişen bir perspektifle izleme imkânı tanımaktadır. Black'ın (2017, s.183) görüşlerine dayanılırsa, oyuncunun bedeninin oyunla nasıl bağlantı kurduğu konusunda kesinlik ve süreklilik bulunmamasına rağmen, bakış açısı, oyuncunun içinde bulunduğu sanal çevrenin bir parçası olmasını ve oyunda kim olduğunu hissetmesi açısından önemlidir. Buna göre perspektif tercihi ne olursa olsun, hiçbir video oyunun, herhangi bir bakış açısı olmadan inşa edilemeyeceği iddia edilebilir. Dolayısıyla bakış açısı, video oyunları için olmazsa olmaz bir kriter olarak değerlendirilmiştir.

• *Stil*: Bir oyunun stili, oyunun oyuncuya görsel olarak nasıl sunulduğuyla ilişkilidir. İmgelere dayansın ya da dayanmasın, bütün oyunların bir görselliği, bir görüntüsü, görsel üslubu olduğu kabul edilebilir. Järvinen (2002, s.115) türlerin görsel-işitsel⁴² stilleri ve görüntüleri etkileyen bir unsur olduğunu düşünürken, bu araştırmada tam tersi olarak, görsel-işitsel stillerin türleri etkilemesi fikrinden yola çıkılmıştır. Sonuç olarak stil, bütün oyunlar için olmazsa olmaz bir yere sahip olduğu için sınıflandırma kriteri olarak değerlendirilmiştir.

⁴² *Audiovisual*

• **Kesmeler/Sinematikler:** Kesme ve sinematikler oynanabilirliğe ara verilerek oyuncunun kontrolünü kaybetmesi ve hikâyenin ilerlemesini sağlayan bir “film” izlemesi durumudur (Egenfeldt-Nielsen, 2008, s.176). Yeni karakterlerin tanıtılması, oyuncunun öykü ve oyun dünyasının içine-gömülmesi için gerekli atmosferin yaratılması, diyalogların, bilgilerin ve ipuçlarının aktarılmasını sağlayan, oyuncuyu oyun dünyasına bağlayan ana unsurlardan biri olarak görülebilir. Ancak her oyun için olmazsa olmaz bir öge de değildir. Hiçbir şekilde kesme ya da sinematik kullanmadan, oyun öyküsünü ve işleyişini başarılı bir şekilde devam ettiren oyunlar da vardır. Ya da herhangi bir öykü aktarımı amacı taşımayan *Tetris* [1] gibi bir oyunun kesme ve sinematiklere hiçbir ihtiyacı bulunmamaktadır. Dolayısıyla bu öge, sınıflandırma sisteminde temel kriter olarak değerlendirilememiştir.

• **Tema:** Tema, genel bir konu dünyası oluşturur. Temel olarak oyunun tam olarak neyle ilgili olduğu, nasıl bir atmosfer, ortam ve zemin sunduğuyla ilgilidir. Bütün oyunlar mutlaka bir şeyle ilgilidir, çünkü oyun tasarımı esnasında her zaman “bir şeyden” yola çıkılmaktadır. Dolayısıyla oyun tasarımının, oyunun öyküsünün, oyun mekânının, karakterlerin ve olayların temadan doğarak geliştiği düşünülebilir. Bundan ötürü tema ögesi, sınıflandırma kriteri olarak hem toparlayıcı hem de birçok farklı ögenin belirleyicisi olabilir.

• **Mekân:** Ludoloji temelli görüşün dayanak noktalarından biri olan Huizinga’ya göre, her oyun ister maddi veya hayali ister keyfe göre saptanmış veya zorunlu olsun, önceden belirlenmiş kendi mekânsal alanının sınırları içinde cereyan eder (Huizinga, 2006, s.27). Video ve bilgisayar teknolojilerinin, sıfır ve birlerden oluşan sanal dünyası, video oyunlarının mekânsal alanının sınırını meydana getirmektedir. Buna göre oyun alanı, video oyunlarında oynanabilirliğin gerçekleştiği temsili, simülatif bir zemin olarak tanımlanabilir. Anlatısalcılar da oyun alanını, olayların ve karakterlerin gerçekleştiği kurmaca bir dünya olarak tanımlanmaktadır. Birçok etkileşim unsuru ve aktivite bu dünya aracılığıyla teşvik edilmekte ya da engellenmektedir. Tiyatro ve sinemada olduğu gibi mekân, oyunun öyküsünün kurulması ve akışın sağlanması için gerekli altyapıyı oluşturabilir. Ancak mekân, oyunlar arasında ve oyun içinde değişebilen, değiştirilebilen, genişletilip daraltılabilen bir unsurdur. Mekân bazı oyunlarda belirleyiciyken, bazılarında yalnızca bir ortam, arka plan işlevi görmektedir. Bunun yanı sıra mekân, temayla sıkı bir ilişki içerisindedir; mekân, temaya göre

biçimlenen, ona bağılı bir öge olarak görülebilir. Dolayısıyla kendi başına bir kriter oluşturmak yerine, kriterleri destekleyecek ve güçlendirecek bir noktada durmaktadır.

- *Söylem modu:* Söylem modu, çoğu zaman göz ardı edilen ya da karmaşık şekillerde yorumlanan bir yapısal öge olmakla birlikte, bir oyunun amacına göre hedef kitlesini, oynanabilirliğini ve yapısal öğelerin hangi şekilde kullanılacağını belirleyen olmazsa olmaz bir unsur olarak görülebilir. Bütün oyunların bir amacı vardır. Bazısı yalnızca oyuncunun eğlenmesini ya da vakit öldürmesini, bazıları matematik öğrenmesini amaçlamaktadır. Amaçlar, yönelim ve varılmak istenen hedefler, oyunun söylem modunu ortaya koymaktadır. Bu bakımdan söylem modu, sınıflandırma kriteri olarak dikkate alınmıştır.

- *Oyun anlatısı:* Çatışma, karakter ve aksiyonu bir anlatıyla ortaya koyan birçok oyun mevcuttur. Ancak anlatısallığa değil, performansa dayanan oyunlar da azımsanmayacak kadar fazladır. Anlatıyla birçok oyunda karşılaşıldığı gibi, oyun oynama ediminde de anlatının bir yeri olduğu görülebilir. Anlatısal süreç bazen başarılı bir oynanabilirliğin sonunda ödül olarak kullanılmakta, bazen de oynanabilirlik içerisindeki temel bağlama dönüşmektedir. Ancak genellikle ikincil öneme sahip bir yeri vardır ve oyunun çekiciliğini arttıran, oyundaki bulmacaların, keşfetme eyleminin, başarıya ulaşma hedefinin bahanesi olarak oyunlarda yer bulmaktadır (King ve Krzywinska, 2002, s.147). Bu açıdan anlatı, birçok oyun için yapısal bir öge olmakla birlikte, olmazsa olmaz ya da her oyun geçerli bir unsur olarak görülmemektedir.

- *Karakterler:* Oyunlardaki karakterler, yalnızca oyunun neyle ilgili olduğuyla değil, aynı zamanda eylemlerin gerçekleşmesini sağlayan ve farklı hikâyeler üreten kişilerdir (Egenfeldt-Nielsen, Smith ve Tosca, 2008, s.178). Bazen oyunun bütün yükünü ve başarısını karakterler üstünde taşır, bazı oyunlar karakter ögesi ortadan kalkarsa işlevini yitirir. Seyirci/oyuncunun rolüne büründüğü kontrol edilebilir karakterler olduğu gibi, NPC denilen, yapay zekâ tarafından idare edilen sanal karakterler de mevcuttur. Ancak karakter kullanımı çoğunlukla belli bir öykü sistemi içeren türdeki oyunlar tarafından kullanılmakta, *Candy Crush Saga* [35] gibi öyküsellikten uzak oyunlar karaktere hiçbir şekilde ihtiyaç duymamaktadır. Dolayısıyla karakter ögesi belirleyici bir kriter olarak seçilememektedir.

- *Avatar:* Oyunlar her zaman öykü ve karakterle oyuncuyu oyuna dahil etmez. Birçok durumda oyunun oyuncuyu davet etmesi için avatar yaratılması yeterli olur. “Avatar temelde son derece basit bir şeydir. Bir adı vardır, bir resmi vardır, sosyal bir

çevresi vardır ve etkileşimlidir; kullanıcının sosyal bir temsilidir (Meadows, 2008, s.23)”. Çoklu-oyunculu çevrimiçi oyunlardan, görsel roman oyunlarına kadar birçok oyun çeşidinin bu sanal kimlikleri kullandığı görülmektedir. Dolayısıyla avatar da aynı karakter gibi oyunun oynanabilirlik tarzına, öykü aktarımına bağlı olarak kullanılmakta ve yapısal bir öge olmakla birlikte her oyun için geçerli görülememektedir.

- *Ses/Müzik*: Birçok oyun ses ve müzik kullanarak oyun atmosferini ve oyunun etki gücünü arttırmaya çalışmaktadır. Ancak ses ve müzik kullanılmadan da bir oyun tasarlanabilir. Ses/müziğin temel bir yapısal öge olmaktan ziyade anlatımı güçlendiren, atmosferi oluşturan, duygusal etkiyi kuvvetlendiren yapısal bir araç olduğu farz edilebilir.

- *Oyun Motoru*: Oyundaki yapay zekâ, mekân, karakter, obje tasarımları oyun motorunun becerisine bağlı geliştirilebilen öğelerdir. Oyun motoru, video oyunlarının hızlı bir şekilde üretilmesine ve dağıtılmasına yarayan çok yönlü bir araçtır; PC ve konsol sistemlerinde çalışan oyunların üretilmesi için oyun geliştiricilerine gerekli altyapıyı sağlar. Oyun motorlarının özellikleri, motora göre değişkenlik göstermekle birlikte, genel olarak rendering, fizik, animasyon, sosyal ağ, ses, yapay zekâ, hafıza yönetimi, kodlama, partikül bazlı görsel efektler ve kod çakışmalarının fark edilmesini kolaylaştıracak özellikler içerir (Thorn, 2011, s.9). Oyun motoru birçok gelişmiş oyun için olmazsa olmaz bir öge olmakla birlikte, oyun, oyun motoru kullanılmadan yalnızca web sistemlerine bağlı olarak da inşa edilebilir. Dolayısıyla oyun motoru kriteri üzerinden genel bir sınıflandırma yapmak mümkün görünmemektedir.

- *Platform*: Bütün oyunlar bir platform kullanmaktadır. İster bilgisayarla ister gamepadlerle, isterse de yalnızca webde oynanan çevrimiçi bir oyun olsun hepsi bir aygıt kullanır, bir aygıtı ihtiyaç duyar. Video oyunları herhangi bir aygıt olmadan var olamamaktadır. Aygıtı göre oynanabilirlik, tasarım, üslup hatta oyunun temel aldığı bütün unsurlar değişebilir, hatta o aygıtı has bir oyun olarak üretilmiş olabilir. Dolayısıyla oyunlar açısından bir oyunun hangi aygıtı oynandığı, kapsamlı ve tutarlı bir sınıflandırmada en temel soru olacaktır.

Bu incelemeye göre, gelişmiş bir SG oyunundan, ilk oyunlardan *Pac-man*'a [36] kadar her oyun için geçerli olacak ve sınıflandırmada tutarlılık sağlayacak, yapısal öğelere dayanan ortak kriterler, oyunları genelden özele sınıflandırmak için şu sırayla belirlenmiştir:

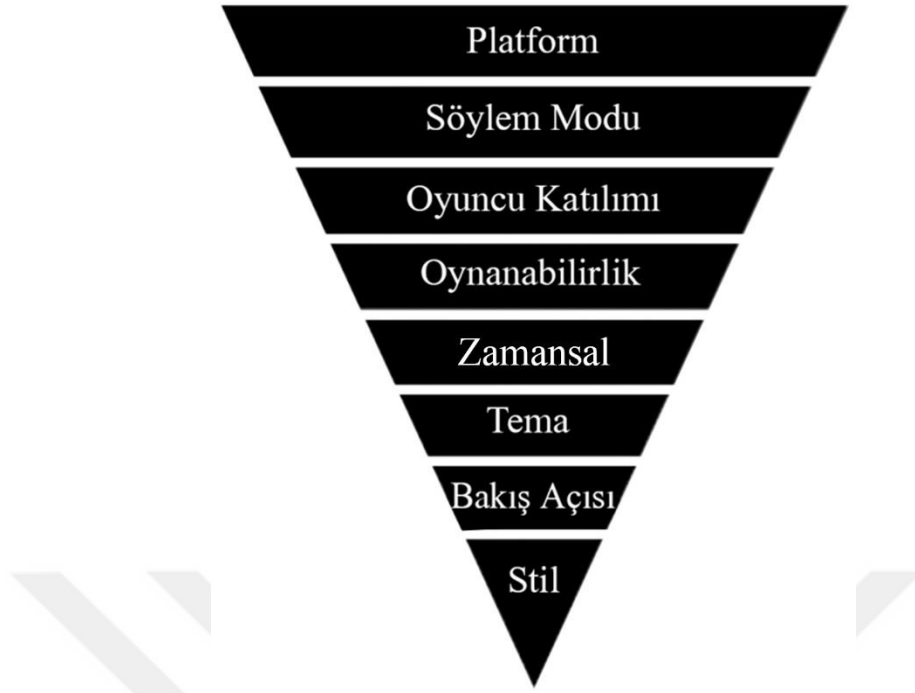
- Platform
- Söylem Modu
- Oyuncu Katılımı
- Oynanabilirlik
- Oyun içi zaman
- Tema
- Bakış Açısı
- Stil

Bir oyunun bu sekiz yönden ele alınışıyla hem oyunların benzerliklerinin hem de ayrışıkları noktaların ortaya konulabileceği düşünülmektedir. Seçilen bu sekiz kriter, çerçevelerine uygun, kendi sınırlılıkları içinde bir grupta ortaya çıkarırken, birbirlerinden tamamen farklı bir sınıflandırma alanında değerlendirilmemektedir. Herbiri, çok katmanlı bir sınıflandırma sisteminin parçası olarak kendi işlevini yerine getirmekte, sekiz kriterden oyunların belirleyici özelliklerini ortaya koyan sekiz katman doğmaktadır. Bu katmanların bütün olarak değerlendirilmesiyle de, oyunların birleştiği ve ayrıştığı noktaların ortaya çıkarılması ve tüm oyunları kapsayan tutarlı bir sınıflandırma sisteminin inşa edilmesi amaçlanmaktadır.

1.5.1. Video oyunlarının çok katmanlı sınıflandırılması

Video Oyunları çok katmanlı bir yapıda sınıflandırılırken, en genelden en ayrıntıya doğru daralan ters hiyerarşik bir model belirlendiği için (Şekil 1.12.), kriterlere göre belirlenmiş katmanların hangi sırada olduğu önemlidir. Oyunların birbirinden hangi kriterde ayrıştığına ve hangi kriter katmanlarında ortak bir nokta yakaladığına da dikkat çekilmelidir.

Buna göre; ilk katman olan platform, oyunların dahil olduğu teknolojik aygıtı temsil etmektedir. Pratik anlamda da örneğin yeni çıkan bir oyunda bir oyuncunun ilk baktığı özellik, platformdur; çünkü oyun, oyuncunun sahip olmadığı ya da ulaşamayacağı bir platform/teknoloji kullanıyorsa, otomatik olarak oyun elenmektedir. Oyunun oynandığı platform, oyuncunun ulaşabileceği bir türdeyse, en önemli ikinci duruma, oyunun söylem moduna, yani oyunun nihai amacına bakılır. Örneğin yalnızca vakit geçirmek, eğlenmek için oyunları tarayan bir oyuncu, eğitsel moddaki bir oyunu eleyecektir.



Şekil 1.12. Çok Katmanlı Sınıflandırma Modeli-Ters Hiyerarşi

Benzer şekilde bir oyun tasarımcısı da tasarladığı oyunun önce hangi platformda, hangi teknolojilere açık olduğunu bilmeli, sonra oyunun amacına göre oyunu geliştirmelidir. Söylem modundan sonra en önemli üçüncü durum, oyuncu katılımıdır. Bu katmanda oyunun tek bir oyuncu tarafından mı yoksa birden fazla oyuncuyla mı oynanacağı ve oyuncu ile oyun arasındaki etkileşim modeli belirlenmektedir. Oyuncu katılımından sonraki durum ise oynanabilirlik yapısıdır. Oyunun strateji ya da aksiyon vb. sınıfında olup olmadığına bağlı olarak seçim yapılır. Oyunun oynanabilirlik türü de belirlendikten sonra, oyun içi zamanın nasıl kullanıldığı belirlenmektedir. Oyun içi zamana göre oynanabilirlik unsurunda aynı tür görülen iki oyun birbirinden ayrılabilir. Örneğin sıra tabanlı strateji oyunları ile gerçek zamanlı strateji oyunları, aynı oynanabilirlik türünde olmalarına rağmen oyun içi zamanları birbirinden farklıdır. Zaman konusu da belirlendikten sonra oyun, temasına göre ayrıştırılır ve bunu bakış açısı, diğer bir deyişle kamera kullanımı takip eder. Korku temasına sahip oyunlardan biri üçüncü tekil bakışa diğeri yanal/dikey bakış açısına sahip olabilir. Bakış açısı da belirlendikten sonra son katman olan stil, yani oyunun görsel sunumu ortaya konulmaktadır. Böylece oyunların hangi noktada ayrıştığı, hangi noktada birleştiği sistematik bir şekilde belirlenebilecektir.

Katmanlar tek tek ele alınmadan önce, daha önce yapılmış ve geçmişten günümüze kullanılagelen bazı kalıpların dışına çıkılması dolayısıyla, birtakım konulara değinilmesi gerekmektedir. Bu konuların ilki, genel olarak kabul gören ve “ciddi oyunlar”⁴³ adıyla anılan oyun türüyle ilgilidir. Ciddi oyun terimi, dünyadaki açlar, evsizler, afetler gibi önemli sosyal meseleleri, askeri, medikal, sosyal konulardaki eğitsel ve öğretimsel alanları, politik konuları kapsayan çok geniş bir video oyun tarzını ifade etmektedir (Sanford, 2015, s.91). Ciddi oyun terimi 1970’lerde ortaya çıkmakla birlikte, ilk defa 2005 yılında Zyda tarafından “belli kurallara dayanarak bilgisayarla oynanan, eğlenceyi, devlet ya da şirket için eğitim, genel eğitim öğretim, sağlık, kamu düzeni ve stratejik iletişim gibi daha ileri amaçlar için kullanan akli bir rekabet” olarak tanımlanır (Zyda, 2005, s.26). Bu tanıma benzer bir tanım yapmakla birlikte Michael ve Chen’de ciddi oyunların mevcut kapsamını biraz daha genişleterek, bu oyunları, birinci amacı eğlence, zevk ya da keyif olmayan, bunların dışında farklı motivasyonlara sahip oyunlar olarak tanımlarlar (Michael ve Chen, 2006, s.21). Günümüzde gerek akademik gerekse magazinsel sınıflandırmalarda, eğitim, propaganda, reklam, bilim gibi hedeflere sahip, ilk amacı eğlendirmek olmayan tüm oyunlar “ciddi oyunlar” adı verilen bu genel başlık altında ele alınmaktadır. Ancak ciddi oyunlar başlığı altına toplanan oyunların birincil hedefi “eğlence” olmamakla birlikte, amaçları da her zaman aynı değildir. Ciddi oyun türünün ilk ortaya atıldığı dönemde, türün kapsadığı içerikteki oyunların sayısındaki azlık nedeniyle, tek bir etiket yeterli görülmekteydi. Ancak zaman geçtikçe ciddi oyun başlığı altında değerlendirilen oyunların sayısı artmıştır, üzerine çalışmalar yapılmıştır. Dolayısıyla bu oyunlar birbirinden farklı işlevsel özellikler ve amaçlarla farklılaşmıştır. Günümüzde ciddi oyun kategorisinde çok farklı amaçlara ve tarzlara sahip olan, ama sanki aynı türdeymiş gibi ele alınan yüzlerce oyun bulunmaktadır. Bu oyunların bazıları reklam oyunları⁴⁴, eğitilence oyunları⁴⁵, belgesel oyunları⁴⁶ türü adlandırmalarla terimleştirilerek gruplanmış durumdadır. Meftah vd. de (2017), ciddi oyun modellerini araştırdıkları çalışmalarında, Tablo 1.21.’de gösterilen, amaçları birbirinden farklı üç ciddi oyun türü tanımlamışlardır.

⁴³ *Serious games* = ciddi oyunlar olarak Türkçeleştirilmiştir. (Türkçe literatürde bazen sosyal etki oyunları ya da ikna edici oyunlar olarak da geçmektedir.)

⁴⁴ *Advergaming*

⁴⁵ *Edutainment Games*

⁴⁶ *Docugames*

Tablo 1.21. *Ciddi Oyun Türleri (Meftah vd., 2017)*

	Karakteristik	Amaç	Form
REKLAM OYUNLARI	• Reklam türleri	• Ticari	• Mesaj • Logo • Ticari kişi
EĞİTLENCE OYUNLARI	• Klasik Eğitsel oyun formülü • Modern bir eğitence oyun sunumu	• Eğitim	• Kurslar • Dersler • Sınıflar • Çalıştaylar
EGZEROYUNLARI	• İçine gömülmeye dayalı oyunlar • Egzersiz ve egzersiz içeren oyunlar	• Egzersiz	• Hareket • Aktivite

Oynanabilirlik, format ve platform önemli bir unsur olarak görülmekle birlikte, ciddi oyunlar açısından bu unsurların tanımlayıcı bir rolleri yoktur; bu terimleştirmenin esas dayanağı, oyunda ele alınan konu ve oyunun kullanım amacıdır (Clearwater, 2011, s.36). Böylece “ciddi oyunlar” teriminin, kullanım amaçlarına ve içeriklerine göre ayrışan oyunları bir arada kalmaya zorlayan, oksimoron bir başlığa dönüştüğü düşünülebilir. Dolayısıyla işlevini yitirmiş bu oksimoron başlığı ısrarla kullanmanın anlamı yoktur. Çevrimiçi mağazinlerde ve bazı sınıflandırma modellerinde de ciddi oyun olarak nitelenen oyun türlerini birbirinden ayırıştırma çabası görülmekte, oyun sayısı giderek artan eğitim amaçlı oyunlar ayrı bir başlık altında ele alınmaktadır. Bu ihtiyaca göre, araştırmadaki sınıflandırma katmanlarında ciddi oyun gibi bir kategori bulunmamaktadır. Bunun yerine, ciddi oyun adı altında ele alınan oyunlar, söylem modu katmanında amaçsal farklılıklarına göre birbirinden ayırıştırılmıştır.

Katmanlara geçmeden önce dikkat çekilmesi gereken bir başka mesele de bağımsız (indie) oyunlarla ilgilidir. Oyunların hangi noktada neye göre bağımsız, hangi noktada neye göre bağımlı olduğu oyunların yapısal, tasarımsal ve işlevsel türünü değil, finansal, prodüksiyon ve yayım alanındaki konumunu belirtmektedir. Garda ve Grabarczyk de (2016), bağımsız oyunların üç türlü olabileceğini düşünür:

- Finansal bağımsızlık (yatırımcı ilişkisi)
- Yaratıcı bağımsızlık (hedef kitle ilişkisi)
- Yayım bağımsızlığı (yayıncı ilişkisi)

Buna göre bağımsız oyunlar ne tematik ne söylem ne de oynanabilirlik anlamında bağımsız olmayan oyunlardan farklı görülebilir. Çünkü bağımsız sinemadan ihraç edilerek kullanılan bağımsız oyun terimi, yapısal değil, endüstriye dair bir anlam

taşımaktadır. Bundan ötürü, çoğu akademik ve magazinsel yayında adı geçmesine rağmen bağımsız (indie) oyun başlığı, araştırmadaki türlere dahil edilmemiştir.

Değinilmesi gereken bir başka mesele de yapısal öğelerden biri olan mekânla ilgilidir. Mekân, ister arka plan olsun, isterse de anlatının dayandığı temel bir unsur, her oyun için olmazsa olmaz bir konumda görülebilir. Ancak araştırmada ortaya konan çok katmanlı sınıflandırmada kendi başına bir kriter olarak yer bulmamaktadır. Bunun en büyük nedeni, aynı oynanabilirliğin kurallar, oyun mekaniği, etkileşim, içine-gömülme vb. öğelerin bir toplamı olması gibi, mekânın da yalnızca mekân değil, birden fazla belirleyici ve ayırtıcı öğenin bir parçası olmasıdır. Järvinen ve Stylistimo (2002), mekânsal alanın önde gelen unsurlarının *boyut*, *algılama noktası* ve *görsel üslup* olduğunu savunur. Buna göre boyut, oyun mekânına vücut veren bir unsur olarak oyunusal deneyimi doğrudan etkileyebilmektedir. Algılama noktası, boyutla sıkı bir ilişki içerisinde ve oyuncu deneyiminin nasıl gerçekleşeceğini belirleyebilmektedir. Järvinen ve Stylistimo'ya göre (2002, s.117), oyuncunun ne gördüğü ve duyduğu, oyuncunun oyuna hangi açıdan, nasıl baktığıyla ilgilidir. Boyut ve algılama noktası birlikte oyun mekânının kaba bir formunu oluşturmaktadır. Ancak bu ikisi mekânın bütünlük kazanması için yeterli görünmemektedir. Grafiksel tasarımın bir sonucu olarak ortaya çıkan görsel üslup, boyut ve algılama noktasının meydana getirdiği taslağa şekil vermektedir. Oyundaki dokular, poligonlar, modeller vb. gibi unsurlar görsel üslupla ilişkilidir. Buna göre araştırmada mekân, geniş ve karmaşık içeriği nedeniyle doğrudan bir katman olarak ele alınmamakla birlikte, mekânı oluşturan unsurlar katmanlaştırılmıştır. Bakış açısı katmanı, *algılama noktasına* işaret ederken, stil katmanı *boyuta* ve *görsel üsluba* dayanan bir model ortaya koymaktadır. Böylece her oyun için olmazsa olmaz bir öğe olan mekân, ad olarak katmanlaştırılmamasına rağmen, mekânı oluşturan temel unsurlar sınıflandırmada kullanılmış, böylece araştırmanın dağılmasına yol açacak kadar derin bir konu olan mekân, dolaylı ve pratik bir yoldan çalışmaya dahil edilmiştir.

Son olarak, her katmanda yer alan “özgün tür” konusunda bir açıklama yapmak gereklidir. Özgün tür, değerlendirme safhasında bazı sınıflandırma sistemlerinde görülen, “sınıflandırmaya uymadığı için kapsam dışı bırakılarak tek başlık altına toplanan oyunlar”ın yığıldığı bir kaçış noktası değildir. Tam tersine, özgün tür kendine has özellikleri olan ayrı bir başlıktır. Buna göre bir oyunun özgün olabilmesi için öncelikle deneysellik taşıması, yeni bir türün öncüsü ya da aykırı bir örneği olması

gereklidir. Özgün bir oyun, biricik olduğu noktada diğer türdeki oyunlardan farklıdır ve bu tarzda başka bir oyun daha olmadığı için adı henüz konmamıştır. Katmanlardaki bütün türler özgün türlerin içinden doğmaktadır. Veugen (2011, s.76), video oyun sınıflandırma sisteminin başarılı olabilmesi için, türlerin açık sistemler olarak görülmesi gerektiğini düşünmektedir. Buna göre sınıflandırma tasarlanıp bitirilmiş bir kategori sistemi olarak değil, açık uçlu, değişime, birleşime, dönüşüme izin veren bir gruplandırma süreci olarak görülmelidir. Özgün türler, çok katmanlı sınıflandırmanın değişime ve değişikliğe açık kapısıdır. Özgün bir tür yaygınlaştıkça ve örnekleri arttıkça, özgün olmaktan çıkar ve yeni bir tür olarak sınıflandırmada yer alır.

Bu dört konu açıklığa kavuşturulduktan sonra, çok katmanlı sınıflandırma sisteminin sekiz katmanı incelemeye alınabilir.

1.5.1.1. Platform katmanı

Veugen (2011), erken dönemlerde yeni bir bilgisayar donanımı geliştirildiğinde yeni oyunların türetildiğini hatırlatmaktadır. Bu oyunlar benzer konseptlere sahip olsalar da oyunculara yeteneklerini farklı ya da yeni şekillerde kullanma imkânı sunarak birbirinden farklılaşmaktaydı. Bu bakımdan erken dönem labirent/macera oyunlarının üç boyutlu ve birinci tekil şahıs gözünden oynanması ve o dönemin bilindik aksiyon/labirent oyunlarından daha fazla çeviklik gerektirmesiyle ortaya çıkan FPS gibi türsel ayrışmaların, oyunların teknolojiye bağlı çeşitliliğini arttırdığı düşünülebilir. FPS'nin ilk örneklerinden olan *Catacomb 3-D*'yi [37], öncülü olan *Catacomb*'dan [38] ayıran nokta da tam olarak budur. 1989'da yayınlanan *Catacomb* aksiyon türü olarak görülürken, teknolojinin ve ara yüz kullanım özelliklerinin değişmesiyle aynı oyun, yeni bir tür olarak FPS'ye dönüşmüştür. Tarihsel olarak bütün oyun türlerinin buna benzer bir geçmişleri oluşturulabilir; burada önemli olan nokta, video oyunlarının film sektöründe olduğu gibi izleyici, yönetmen ya da konu merkezli bir sınıflandırmanın ötesine geçmesidir. Dolayısıyla teknolojik ve oyuncunun oyunu oynamak için kullandığı araç ve yeteneklerin de doğru bir sınıflandırma için değerlendirmeye alınması gerekmektedir. Çünkü bir platforma sahip olmak, oyunun ulaşılabilirliğiyle ve tercihlerle bağlantılıdır. Whalen'e göre de (2004, s.293) bu durum akademik çalışmalarda çok az ilgi görmüş olmakla birlikte, bir platform sahibi olmak ve bir platformu tercih etmek oyuncunun türsel tercihleri ve zevkiyle açık bir şekilde ilişkilidir.

Platform katmanı bu noktada çok katmanlı sınıflandırmanın en kapsayıcı başlığı olmalıdır. Çünkü teknoloji ve oyun ortamı yoksa, oyun da yoktur. Oyuncu açısından da bir oyunun oynanabilirliğinden, konusundan ya da herhangi bir ögesinden önce hangi ortamda oynanabildiği konusu gelir çünkü oyuncunun oyunu oynamak için gerekli donanımı yoksa, o oyun bir seçenek olmaktan çıkacaktır. Platformun bu kapsayıcı özelliği çevrimiçi mağazınlar tarafından da fark edilmiştir; bu nedenle değerlendirme kısmında da görüldüğü gibi hemen her sınıflandırma öncelikle platformu esas almakta, ya da mutlaka değinmektedir. Ancak çevrimiçi mağazınlar, ya çok genel olarak en çok satan ve kullanılan aygıtları, ya da bütün oyun aygıtlarını tek tek, gruplandırmadan sınıflandırmaya dahil etmektedir. Aşırı sadeleştirme birçok oyunu kapsam dışı bırakırken, aşırı ayrıntı da oyunların birbiri içine girmesine neden olmaktadır. Çünkü birçok oyun aynı anda birden fazla platformda oynanabilir niteliktedir. Bundan ötürü araştırmada, tek tek oyun aygıtlarının sıralanması ya da yalnızca kullanıcılar tarafından sıklıkla aranan aygıtların katmana dahil edilmesi yerine, aygıtın ait olduğu teknolojik ortama göre bir grupta yoluna gidilmiştir. Bir oyuna hiçbir zaman kesin platform sınırları çizilememektedir. Bununla birlikte oyunların teknolojik aidiyetinin belirtilmesi, hem yenilenen, gelişen ya da keşfedilen aygıtların ait oldukları ortamın başlığına kolayca eklenebilmesini, hem de teknolojik güncelliğini yitirmiş aygıtların sınıflandırma dışı kalmasının önüne geçilmesini sağlayacaktır.

Buna göre platform katmanının teknolojik ortama bağlı türleri Tablo 1.22.'de sıralandığı gibidir.

Tablo 1.22. *Platform Katmanı*

PLATFORM KATMANI						
Konsol	Bilgisayar	Mobil	Çevrimiçi	Arcade/Simulatör	SG	Özgün

1.5.1.1.1. Konsol platformları

PS3, PS4, Xbox 360, Nintendo 3DS vs. gibi yeni nesil ya da NES, Atari 7800 gibi kullanım dışı kalmış tüm konsol sistemleri bu platform türüne dahildir. Konsol ne bilgisayar gibi birden çok işleve sahip bir aygıttır ne de arcade aygıtları gibi zahmetli bir donanım kurulumuna ihtiyaç duymaktadır. Konsol sistemleri, oyuncuların Atari'nin arcade oyunu Pong'u [10] ev ortamında oynamasının tek yolu olarak, ilk defa 1972'de Magnavox Odyssey markasıyla ticari anlamda ortaya çıkarılmıştır (Herman, 2008,

s.54). Erken dönemde “ev video oyun sistemi” adıyla anılan konsollar, gelişen pazarın da etkisiyle yaygınlaşmıştır. Teknoloji geliştikçe ve alıcı kitlesi arttıkça konsollara özgü oyunlar üretilmeye başlanmıştır. Günümüzde yüksek işlemci hızlarına sahip, oyunculara gelişmiş etkileşim imkânı sunan, kapasitesi yüksek konsollar üretilmektedir.

1.5.1.1.2. Bilgisayar platformları

Kişisel bilgisayar (PC) sistemlerindeki *Windows*, *Mac*, *Linux* vs. gibi bilgisayar işletim sistemlerini kapsayan bir türdür. 1983’teki video oyun kriziyle birlikte kişisel bilgisayar sistemleri, çok yönlü ve çok işlevli bir aygıt olarak, arcade ve konsol aygıtlarından çok daha pratik kullanım alanına sahip olduğu için giderek popülerleşmiştir (Rehak, 2008). Bilgisayar platformları gerektiğinde arcade, gerektiğinde de konsol sistemlerini taklit edebilir, internet ağı üzerinden çevrimiçi oyunlara açılabilir. Ancak bir oyunun bilgisayarda oynanabilmesi, bilgisayar sistemlerine uyumlu olarak üretilmesine bağlıdır.

1.5.1.1.3. Mobil platformlar

Android, *iOS* vs. gibi kendi işletim sistemlerine sahip cep telefonu, tablet, elektronik anahtarlık gibi aygıtlar mobil platformlardır. Mobil oyunlar geniş anlamda tümleşik, indirilebilir ya da ağ bağlantısı olan ve mobil telefon, taşınabilir konsollar ve Cep bilgisayarı (PDA) gibi el aygıtları aracılığıyla oynanan oyunlar olarak tanımlanabilir. Ancak burada ana konsept aygıtın elde taşınabilir olmasıdır; aygıtın ağ bağlantısının olup olmaması önemli değildir (Jeong ve Kim, 2009, s.290). Taşınabilme kriterine bağlı olarak, taşınabilen mini konsollar da mobil platforma dahil edilmektedir.

1.5.1.1.4. Çevrimiçi platformlar

Bulut Oyunları⁴⁷ gibi, ağ bağlantısı aracılığıyla oynanan ya da internet olmadan oynanamayacak oyunları içeren platformlardır. Web tarayıcısı oyunları⁴⁸ da bulut oyunları gibi aracı olarak internet dışında belirli bir aygıtla bağlı değildir. İnternetin bağlanabildiği her tür ortam (TV, PC vb.) oyunun oynanabilmesi için yeterlidir. Çevrimiçi oyunların genel olarak şu özellikleri taşıması beklenir;

- 1) Çoklu-oyunculu olması,
- 2) Oyunun doğrudan web tarayıcısı/internet üzerinden oynanabilmesi, herhangi bir yazılım yüklemesine ihtiyaç duyulmaması,

⁴⁷ Cloud gaming

⁴⁸ Browser games

- 3) Oyunun her zaman internet ağında açık ve ulaşılabilir olması,
- 4) Oyunun süresinin çok uzun ya da sonsuz olması,
- 5) Her oyuncunun oyunu oynayabilmek için kendi hesabının olması (Vanhatupa, 2011, s.363).

Ancak çevrimiçi oyunların kalitesi aygıtın yeterliliklerine değil, ileri düzeyde ağ bağlantısı ve internet hızına bağlıdır (Schmidt, Zadtootaghaj ve Möller, 2017, s.1). Örneğin Google'ın bulut oyun servisi Stadia'ya erişmek için gerekli olan minimum internet indirme hızı 25 Mbpsdir (http-37). Dolayısıyla çevrimiçi platformların anahtar noktası ağ bağlantısıdır.

1.5.1.1.5. Arcade/simulatör platformları

Arcade aygıtlarında oynanan türde oyunlardır. “Arcade oyunu” terimi 20.yy'ın başlarında keşfedilen, Pinball ve Foosbal masalarının dijitalleşmiş bir versiyonu olan jetonlu arcade makinelerine dayanmaktadır (Bernal-Merino, 2013, s.25). Jetonlu arcade makineleri, bilinen ilk video oyun aygıtları olarak kabul görürken, simülatörler klasik arcade aygıtlarının daha ileri bir versiyonu olarak kabul edilebilir. Halen klasik arcade aygıtları üretilip kullanılmakta olup, *3D Pandora's Box* gibi (Görsel 1.2.) modern arcade aygıtları da piyasaya sürülmüştür.



Görsel 1.2. 3D Pandora's Box Arcade, (http-38)

Uçak, iş makinası vb. gibi çeşitli makinelerin kullanımını öğreten ve pratik yapılmasını sağlayan eğitim amaçlı üretilmiş oyunlar, arcadenin gelişmiş formu olan

simulator platformlarını kullanmaktadır. Bu simulatorler örneğin gerçek bir kokpitin benzeri olarak tasarlanmakta, oyuncunun kendisini riske sokmadan denemeler yaparak öğrenmesini sağlamaktadır. Bu bakımdan arcade/simulator platformları oyuncunun oyuna vücuduyla fiziksel olarak katılımını gerektirirken, aynı zamanda oyuncuyu SG platformlarından farklı olarak oyun dünyasının dışında konumlandırmaktadır.

1.5.1.1.6. SG platformları

Oculus Rift, Oculus Go, HTC Vive, and PlayStation VR gibi sanal gerçeklik aygıtlarını içerir. Video oyun endüstrisinde sanal gerçeklik teknolojileriyle birlikte oyun dilinin dönüştürülmesi sürecine girilmiştir. “Sanal gerçeklik hem mikro hem makro boyutta daha kuvvetli bir derinlik hissi yarattığı, farklı mekânsal tasarım ve deneyim olanakları oluşturduğu için video oyunlarının içine-gömülme durumuna ulaşılabilme potansiyelini ciddi oranda arttırmaktadır (Alvarez ve Duarte, 2017, s.21)”. Bu noktada dikkat çekilmesi gereken, SG aygıtlarının bilgisayar, konsol ve arcade/simulator aygıtları üzerinden çok platformlu hibrid bir sistem kurabilme potansiyelidir. Icaros VR modelinde olduğu gibi (Görsel 1.3.), sanal gerçeklik deneyimi yalnızca gözün gördüğünü değil, insan vücudunun bütünlüklü olarak sanal deneyimin bir parçası haline getirmeyi amaçlamaktadır. Dolayısıyla SG platformları, bilgisayar ve simulatorlerin yaşattığı deneyimi bir üst düzeye taşımaktadır.



Görsel 1.3. ICAROS VR Uçuş Similatörü, (http-39)

Bundan ötürü SG aygıtları hem tek başına bir aygıt olarak hem de diğer aygıtlarla ilişkisi üzerinden gelişim göstermektedir. Araştırmada konsol, arcade ya da bilgisayar aygıtlarıyla ilişkisinden bağımsız olarak, Sanal Gerçeklik aygıtları ayrı bir platform türü değerlendirilmektedir. Çünkü bazı oyunlar iki türlü piyasaya sunulmakta, aynı oyunun SG aygıtlarıyla oynanan versiyonu ile SG içermeyen versiyonu bulunabilmektedir. Yani bir oyun ICAROS VR’da olduğu gibi uçuş simülatör platformunu SG platformuyla birlikte kullanıyorsa, bu oyuna yalnızca Arcade/simülatör oyunu demek yeterli olmamaktadır, SG platformuna dahil olduğunun da belirtilmesi gerekmektedir.

1.5.1.1.7. Özgün platform

Henüz yaygınlaşmamış, yeni keşfedilen ya da denenilen oyun platformları bu başlık altında değerlendirilmektedir. Örneğin, *Renga* [39] oyunu, yeni bir oyun platformu ve çoklu oyuncuya dayalı bir oynanabilirliğin denemesini yapar; oyun ancak sinema salonlarında salon dolusu izleyici/oyuncuyla birlikte, lazer kalemler aracılığıyla oynanabilmektedir (Görsel 1.4.).



Görsel 1.4. *Renga* (2012)–Oyuncuların ekranda kırmızı lazerlerle işaretleyerek yönlendirdikleri geometrik şekiller, ([http-40](http://40))

Oyuncular hep birlikte, lazer kalemleri aracılığıyla sinema perdesine müdahalede bulunur, şekilleri hareket ettirir, setler kurar, boşlukları doldurur ve birlikte tek bir amaç için, tek bir düşmana karşı mücadele ederler. Deneysel bir oyun olan *Renga* bu anlamda hem özgün bir platform kullanmakta hem de özgün bir oyuncu etkileşim sistemine ve

oyunabilirliğe dayanmaktadır. Sinema salonu ve perdesi platform olarak yavaş yavaş başka oyunlarca da kullanılmaya başlanmıştır. Ancak nadir kullanım nedeniyle sinema ortamı kendi başına bir tür değil, özgün adı altında değerlendirilmektedir.

Sonuç olarak platform katmanı teknolojiyle bağlantılı olup, teknolojik yeniliklerle gelişen, değişen ve yeni alt-türlerle zenginleşen bir özelliktedir. Platform katmanı altındaki her bir aygıt türü, farklı ortamlar türetebilen ve bu ortamlara göre özelleşebilen bir yapıdadır. Çünkü bilgisayar platformunda oynanması için tasarlanan bir oyun, Windows işletim sisteminde oynanıp, Mac sisteminde oynanamayabilir. Ya da bir oyun PS3 (konsol) ve Mac (bilgisayar) ortamlarında oynanabilirken, PS4 (konsol) ve Linux (bilgisayar) ortamlarında oynanamayabilir. Bundan dolayı platform katmanının ana başlıklarının teknolojik yönelime göre toparlayıcı türler olduğu, bu türlerin alt-türleştirmesinin de yapılabileceği göz ardı edilmemelidir.

1.5.1.2. *Söylem modu*⁴⁹ katmanı

Çok katmanlı sınıflandırma hiyerarşisinin en temeli olan platform katmanının hemen üstünde yer alan söylem modu katmanı, bir oyunun hangi tonlama, hangi tarz, hangi söylem modeline uygun olduğunu belirler. Oyunların karakteristik, dilsel ve yapısal özelliklerinin en kaba haliyle belirlendiği katmandır. Katmana adını veren söylem modu, dilbilimde retorik modu olarak da bilinen, iletişim temelli dil çeşitlerinin eğilim ve amaçlarını tanımlayan bir terimdir (Song vd., 2017, s.112). Bilgi aktarımı amacı taşıyan bir metin ile tartışma amacı taşıyan bir metin hem ton hem tarz hem de yapısal anlamda birbirinden farklıdır; her modun kendine has bir dili ve üslubu vardır. Söylem modları, dildeki bu farklılıkların iletişim amaçlarına göre kavramsallaşmasıdır (Song vd., 2017, s.114). Buna göre, yalnızca metnin nasıl inşa edildiğini değil, aynı zamanda nasıl yorumlandığını, kullanıldığını ve belli disiplinler amaçlara ulaşmak için çeşitli kurum ve alanlar tarafından dilden nasıl faydalandığını da ifade eder (Bhatia, 2014, s.23).

Dilbilim açısından öne çıkan söylem modları anlatı, sunum, tanım ve tartışmadır. Bu söylem modları farklı dışavurum stilleri üzerinden şekillenir. Örneğin anlatı olayları tanıtip olaylar arasında bağlantı kurarak hikâyenin işlenmesi üzerinden şekillenirken, sunum, kesinlik içeren eğitici bir dilde açıklama ve bilgi vermeye, tartışma ise mantık ve ilham veren açıklamalarla ikna etmeye ya da kandırmaya dayanmaktadır (Song vd.,

⁴⁹ *Discourse Mode*

2017, s.114). Her söylem modu farklı dışavurum stillerine sahip olmakla birlikte metinler keskin kalıplar içerisine sığdırılamayacak kadar esnek yapılardır. Bundan ötürü tipik bir metin hemen her modu aynı anda içerebilir ancak yalnızca bir tanesi ana mod olarak ön plana çıkar (Song vd., 2017, s.116). Öne çıkan bu baskın mod, metnin görünen yüzünü belirler ve yazılış amacına işaret eder, yazarın olaya hangi perspektiften baktığını, okuyucunun yazıyı hangi bağlamda yorumlaması gerektiğini belirler. Buna bağlı olarak metinler amacına göre kategorize edilmekte, örneğin iş mektupları, hatırlatıcı notlar, raporlar ve toplantı dökümleri organizasyonel bir iletişim türü olarak tek bir başlıkta tanımlanmaktadır (Clarke, Lee ve Clark, 2017, s.448).

Video Oyunlarında “eğlence” çoğu zaman oyunların genel amacı olarak düşünülse de bu eğlenme durumu sözün gelişine göredir (Clarke, Lee ve Clark, 2017, s.449). Video oyunları için eğlenme bazen amaçken, bazen de araç olarak görülmektedir. Eğlenme olgusunun oyun içerisinde hangi bağlamda kullanıldığının belirleyicisi, oyunun daha yapımı sırasında hangi hedefler gözetilerek tasarlandığıyla ve daha sonra ne yönde kullanıldığını ilgilidir. Ancak gerek akademik çalışmalarda gerekse mağazalarda oyunların amacının basitleştirilerek arka plana atıldığı ya da görmezden gelindiği gözlemlenmiştir. Oyunların amacını sınıflandırmaya dahil eden ender çalışmalardan biri olan Lee vd.’nin (2014, s.132) oluşturdukları sınıflandırma sisteminde, eğitim, eğlence, egzersiz, meditasyon, parti ve sosyallik gibi amaç türleri ortaya atılmıştır. Oyunların çok çeşitli amaçlılıklarına kaba bir çerçeve çizmekle birlikte, Clarke, Lee ve Clark (2017, s.446) da oyunların amaçlarına göre birbirinden ayrıldığını, birbirinden çok farklı kategoride ele alınabilecek oyunların amaçta birleşebildiklerini fark etmiş görünmektedir. Çevrimiçi mağazalarda de amaç çoğunlukla işlenmemekle birlikte Wikipedia’da ([http-28](http://28)) oyunların amaçlarına göre de ayrıştırılması denenmiştir. Ancak bu amaçların belirlenmesinde kullanılan kriterin ne olduğu düşündürmektedir çünkü amaçsal tür arasında sayılan *e-spor* bir oyun türüne değil oyunların sunuluş biçimine işaret eden bir etikettir. Benzer şekilde ciddi oyun etiketiyle birlikte, ciddi oyunların içerisinde anılan reklam oyunları, Hristiyan oyunları, eğitim oyunları, egzersiz oyunları gibi oyun etiketleri de ayrı ayrı listeye eklenmiştir. Eğer ciddi oyun kategorisi boşaltılarak içeriğindeki oyunlar ayrı başlıklarla ele alınacaksa, neden ciddi oyunlar başlığı yinelenmektedir? Bu noktada ortaya çıkan karışıklığın nedeni, oyunların amaçlarının klasik sınıflandırmalarda üst üste binmiş, karışmış ve genellenerek tek başlık altına toplanmış olması olabilir. Bu durum,

geçmişteki dar türlerin, zaman geçtikçe genişlemiş olmasına rağmen, eski kalıplarının korunmaya çalışılmasından kaynaklanır. Örneğin 1970’lerde az sayıdaki eğitsel oyunun kendi başına bir tür olarak değerlendirilmesi yerine, ona yakın ve yine sayısı az oyun türleriyle birlikte ciddi oyunlar başlığında toplanmaları uygun görülmüştür. Ancak teknolojinin ilerleyişi ve oyun sayısındaki artış ve ayrışmalarla, ciddi oyunlar genellemesi bu oyunları dar bir çerçeveye sıkıştırmıştır. Zaman içinde ciddi oyunların da kendi içerisinde ayrı bir sınıflandırmayla ayrıştırılmasına çalışılmış, böylece sınıflandırma karmaşasına yeni bir düğüm eklenmesi durumu oluşmuştur. Ciddi oyunlar içerisinde sayılan eğitsel oyunlar ile, simülasyon oyunu olarak geçen tür arasındaki sınır belirsizliği bu düğümlerden biri olarak görülebilir. Simülasyon oyunları ciddi oyun olarak görülmemekle birlikte, ciddi oyun kategorisinde değerlendirilen eğitsel oyunlar simülasyon oyunu olarak görülmektedir. Peters ve Vissers (2004, s.74), simülasyon oyunlarını “bir öğrenme formu” olarak tanımlamış ve askeri eğitim oyunları, deneyim kazanmaya yönelik tüm eğitsel oyunları simülasyon oyunu olarak ele almıştır. Bu durumda simülasyon oyunlarının eğitime yönelik olduğunda ciddi oyunlara dahil edilebilen bir tür olarak değerlendirilmesi gerekir, ancak sanal hayvan besleme simülasyonları gibi hayatı taklide yönelik oyunlar bu noktada ciddi oyunlara dahil edilememekte, simülasyon oyunlarının genel bir sınıflandırmanın hangi noktasına, nasıl yerleştirileceği muğlak kalmaktadır. Bu noktada söylem modu katmanının, oyunun ana hedefine odaklı bir kategori olduğu için bu tip sınır belirsizliklerini de netleştireceği düşünülmektedir.

Buna göre söylem modu katmanı, oyunun misyonunu belirtmekte, diğer katmanlarla başarılamayan biçimde bir ayrışmayı sağlamaktadır. Söz konusu oyun eğlenmeye odaklanan bir oyuna mı, hayatın taklit edilmesine mi, eğitime mi, yoksa bir anlatının aktarımına mı dayalıdır? Daha önce bahsi geçen *Civilization: Beyond Earth* [28] ve *The Counting Kingdom* [29] oyunlarını bu katmanla birlikte ayrıştırmak mümkün görünmektedir. *Civilization: Beyond Earth*, bilgisayar platformunda, PC ortamında oynanmakta, oynanabilirlik olarak strateji türüne dahil edilmektedir ve söylem modu olarak eğlence temellidir. *The Counting Kingdom* oyunu da bilgisayar platformunda, PC ve Mac ortamında oynanmakta, yine strateji türü içinde sayılmaktadır ancak amaç olarak eğitsel bir matematik oyundur. Başka bir örnek daha vermek gerekirse, piyasaya yönelik sınıflandırmalarda RPG (rol yapma) oyunları olarak görülen *Dragon Age: Origins* [20] ve *Sacred* [21] oyunlarının türsel konumları da bu yeni

sınıflandırmayla net olarak belirlenebildiği görülmektedir. *Dragon Age: Origins* oyunu da *Sacred* oyunu da platform olarak bilgisayarda oynanmaktadır. Çoğu sınıflandırmada her ikisi de fantezi ve rol yapma sınıflarına dahil edilir. Ancak söylem modu olarak, *Dragon Age* anlatsal bir oyunken, *Sacred* eğlence temelli bir oyundur. Söylem modu katmanının, tüm diğer katmansal içerikleri farklı dahi olsa, aynı amaca ve dile sahip olan oyunları bir arada incelemeye olanak sağlarken, tüm katmansal özellikleri eşit olan ancak farklı amaca ve dile sahip oyunların da ayrışmasını sağladığı görülmektedir. Söylem modu katmanı için, oyunların içerikleri ya da kullandıkları teknoloji değil, oyunun "neyi amaçladığı ve bu amaca hangi dili kullanarak varmaya çalıştığı" çok daha önemlidir. Buna göre söylem modu katmanı kendi içinde yedi ana başlık altında ele alınacaktır (Tablo 1.23.); bu başlıkların yeni amaçlar türedikçe arttırılabileceği, gelişime açık olduğu unutulmamalıdır.

Tablo 1.23. *Söylem Modu Katmanı*

SÖYLEM MODU KATMANI						
Eğlence Temelli	Simülatif	Eğitsel	İletimsel	Terapatik	Anlatsal	Deneysel

1.5.1.2.1. Eğlence temelli video oyunları

Misyon olarak, en temel anlamıyla "oyun" oynatmaya, "eğlendirmeye" ya da "vakit öldürmeye" odaklanmış her oyun, bu sınıf içerisine dahil edilebilir. Eğlence temelli video oyunları çizgisel ve kurallara sıkı sıkıya bağlı bir yol izler; vur, araştır, biraz daha vur, biraz daha araştır ya da doğru tuşlara hızlı bas ve kazan, B olayını gerçekleştirmek için önce A olayını başar vb. Her oyunda olduğu gibi, oyuncunun kurallara uyması beklenir ve bu kurallar, oyuncuya direkt verilir ya da hissettirilir. İçine-gömülme durumuna ulaşma çabası minimum düzeydedir. Neden-sonuç ilişkisi kurabilme, kademe atlama, kazanma-kaybetme gibi olgular ön plandadır ve oyunun oynanabilirliği çoğunlukla oyuncuyla oyunun ara yüzü arasında kurulacak psikomotor (devinimsel) becerilere dayanır. Dikkatli olmak, hızlı algılamak ve kas gruplarının bu algılamaya yeterince hızlı tepki vermesi oyunun sürdürülebilir olmasını sağlar. Örneğin PC platformunda oynanan, *Audiosurf 2* [40] oyununda (Görsel 1.5.), çalınan müziğin ritmine göre oyunun motifi, çevresel düzeni, zorluk derecesi değişmekte, oyuncunun ritme ve oyun ara yüzüne verdiği tepkilerin hızına ve başarısına göre skor elde edilmektedir.



Görsel 1.5. Audiosurf 2 (2013), (<http-41>)

Oynanabilirlik türleri arasında, eğlence temelli oyunlar açısından önemli olan bazı öğeler sivrilmıştır. Bu oyunlar diğer söylem modlarına göre daha mücadele gerektiren, uğraştırıcı, bağımlılığa neden olan oyunlar olup, stratejik, sezgisel ve detaylı bakış gerektirir (Rogers vd. 2017, s.70). Eğlence temelli video oyunlarında oyun içi hedef her zaman bir sonraki kademeye atlamak, bir sonraki bölüm sonu canavarını⁵⁰ haklamak, verilen bilmeceyi çözmek, hayatta kalmayı başarmak ya da belli bir skorun üzerine çıkmaktır. Bu oyunlardaki “kuralına uygun şekilde başarırısan, ödüllendirilirsin” mantığının, ön görülebilir durumlar yaratmakla birlikte, aynı kategoride ele alınabileceği düşünülen oyunları birbirinden ayırdığı görülmektedir. Örneğin öyküsellik içeren oyunlar incelendiğinde, anlatının amaç mı araç mı olduğuna göre söylem modu değişmektedir. *Prince of Persia: Sands of Time* [41] bu mantığa sahip, güzel bir örnektir. Oyun kesinlikle bir öykü, bir anlatı içermektedir ancak söylem modu olarak anlatısal oyunlara dahil edilmesinin, oyun içi hedeflere bakıldığında yanlış olacağı görülmektedir. Pers prensi oyun boyunca bir öykünün peşinde koşmaktadır, ancak oyunun misyonu bir anlatıyı aktarmak değil, bir oyunu bilmecelerle, tuzaklarla, zorlu bölüm sonu canavarı dövüşleriyle, hoplama zıplamalarla kuralına uygun olarak, en sürükleyici şekilde oynatmaktır. Bu oyunda öykü, aynı bilmeceler gibi, oyunun sürdürülebilirliğini arttıran faktörlerden biridir. Daha ileri bir örnek olarak *Assassin*

⁵⁰ Boss

Creed [42] gösterilebilir. *Assassin Creed* oyunu kompleks ve seri boyunca çözümlenen hikâye yapısıyla sürükleyici bir aksiyon-macera oyunu olarak etiketlenir. Ancak oyun, ne kadar gelişmiş ve sürükleyici bir hikâyeye sahip olsa da oyun oynanmaya başlandığı andan itibaren, amacının ne olduğunu oyuncu-seyirciye gösterir. Amaç, kompleks ve sürükleyici bir hikâyenin ve anlatı dilinin de desteğini alarak bir suikastçılık oyunu oynatmaktır. Anlatı dışına sıklıkla çıkılarak sadece oyun oynanmasına, eğlenceli vakit geçirmeye ya da skor elde etmeye odaklanması, oyun içi kurallara sıkı sıkıya bağlılık, amacın anlatı aktarımı olmadığını ortaya koymaktadır. Yani anlatı amaç değil, araçtır. Bu ve benzeri oyunlar, eğlenceye dayalı video oyunlarının, anlatısal unsurlar barındırmasının da mümkün olduğunu, ancak amacın “oyun oynayarak eğlenmeye” odaklanıp odaklanmadığına dikkat edilmesi gerektiğini göstermektedir.

1.5.1.2.2. Anlatısal video oyunları

Anlatısal video oyunlarının amacı, eğlendirme, öğretme, taklit etme vs. değil, bir anlatıyı aktarmaktır. Elbette anlatısal bir oyunun eğlendirmek, öğretmek ya da taklit etmek gibi yan hedefleri de olabilir ancak oyun oynandığında ilk hissedilen, oyuncu/seyirciye ilk yansıtılan, anlatıdır. “Açıktır ki, öykü her yerdedir. Bu yüzden genel bir terim olan “anlatısal video oyunları” öykünün önemli bir rol oynadığı oyunları kastetmek için kullanılmaktadır (Egenfeldt-Nielsen, Smith, Tosca, 2008, s.172)”. Rogers, Woolley vd. yaptıkları araştırmada, video oyunlarının genellikle etkileşimli doğalarını eğlenceye yönelik deneyimler yaratmak için kullandığını, ancak bu etkileşim özelliklerinin daha anlam içeren deneyimler yaratmak için de kullanılabileceğini ortaya koymuşlardır. Yani video oyunları çatışmalar ve oyuncuyu içine çeken oyun dünyaları yaratmanın yanı sıra, oyunculara ileri düzeyde gelişmiş karakterlere sahip kompleks anlatılar aracılığıyla, zorlu ahlaki seçimler yapma olanağı da sağlamaktadır (Rogers vd. 2017, s.74). Buna göre oyunlar yalnızca eğlence ve vakit öldürme değil, bir anlam yaratma üzerinden anlatı geliştirmeye başladığı anda, eğlence temelli oyunların sınırlarından çıkılmış olunmaktadır. Ancak anlatı kavramı, eğitim ya da iletim gibi keskin sınırlara sahip değildir. Dolayısıyla öncelikli olarak anlatının bir tanımının yapılması ve söylem modu katmanında anlatının sınırlarının nasıl çizilmesi gerektiğinin ortaya konulması gerekmektedir.

Anlatı nedir sorusuna cevap olarak, Gerald Prince'in tanımından yararlanılabilir: “Bir konu, eğer, birbirini varsaymayan ya da ima etmeyen en az iki eş zamansız olayın mantıksal olarak tutarlı bir temsili ise, o konu, bir anlatıdır (Gerald, 2008, s.19)”. Ancak

bu tanım içindeki kavramsal durumlar, yani mantıksal olarak tutarlı olma, iki eş zamansız olay, temsil ve olayların birbirini varsaymama ya da ima etmeme durumu aynı derecede bir öneme ve ağırlığa sahip olmayabilir. Anlatıyı meydana getiren öğelerin durumuna ve ağırlığına bağlı, anlatı yapısı basitten karmaşığa, karmaşıktan daha karmaşığa doğru bir çizgide ele alınabilir. Sonuçta ortaya çıkan, kurgusu basit de olsa, karmaşık da birtakım olaylara, karakterlere ve mekânsal sınırlara sahip bir öyküdür. Barthes (1975), anlatının dil bilimden, dolayısıyla iletişimden kök aldığını düşünür; çünkü anlatıyı aktaran biri ve bu anlatının bir alıcısı, cümle ve söylem arasında türdeş ilişki vardır. Edebiyatta, anlatıyı aktaranın her zaman yazar olmadığı ve yazarın bazen anlatıcının bir temsili olduğu üzerine çeşitli tartışmalar yapıldığı görülmektedir. Buna göre edebiyat alanında, bir anlatıdaki yazarın, anlatıcının ve okuyucunun varlığının bazen saklı tutulduğu, bazense varlığının direk hissettirildiği düşünülmektedir (Jahn, 2012). Ancak ilk bakışta, anlatıcı okuyucudan her zaman daha görünür durumdadır ve okuyucunun izleyen, gözleyen ve okuyan varlığını anlatı içerisinde hissettirmek çok güç olabilir. Bununla birlikte anlatı okuyucu içindir, okuyucuya işaret eder, okuyucunun aktarılanları anlamasına ihtiyacı vardır. “Anlatı ister bir performans ister bir metin aracılığıyla sergilensin, seyircilerin bir yorumla karşılık vermeleri gerekir (Chatman, 2008, s.25)”. Bu bakımdan anlatısal video oyunları ile edebiyat, sinema ve tiyatro arasında bir yakınlık kurulabilir. Bununla birlikte tiyatro ve sinema gibi dram sanatları, canlandırdıkları öykü ve karakterlerle seyirciler arasına, seyircinin müdahil olamayacağı bir mesafe koymaktadır. Ancak eski dönem tiyatro için bu durum geçerli değildir:

“Tiyatronun kaynağında, seyirci, oyuncuların ayrı değildi; oyuncuya hareketleri, replikleri ile katılığı gibi, sırasında yerinden kalkıp oyuncularla birlikte oynayan dans eden biriydi. Bu seyirci gösteri alanını çevreler, oyuncunun yakınında, zaman zaman da yanında bulunurdu. Seyirci de bir çeşit oyuncuydu. Oyun alanı ile seyirci arasında hiçbir sınır yoktu; seyirci oyuncudan, oyuncu da seyirciden, setlerle çukurlarla ayrılmamıştı. (Nutku, 2002, s.319)”

Video oyunlarında da içine-gömülme kavramıyla açıklanmaya çalışılan, ya da varılmak istenen nokta işte bu seyirci/oyuncu arasındaki mesafenin kaybolması, kişinin, oyunun sunduğu dünyanın içine girmesidir. Video oyunlarında seyirci ya da anlatının aktarıldığı kişi, anlatı karakteriyle birlikte öyküyü yaşayan ve canlandıran kişidir. Bu durum bir bakımdan eski dönem tiyatro anlayışına, çağın beraberinde getirdiği koşullar, araçlar ve yöntemlere bağlı olarak dijital ortamda bir dönüş olarak görülebilir. Bununla birlikte video oyunları, tiyatro, film ve edebiyatta görülen geleneksel anlatılardan farklı

bir öykü aktarım yapısına sahiptir. Bu yapıya göre seyircinin yalnızca oyuna katılımı değil, öykünün gidişatına müdahale etme imkânı da vardır. Oynanabilirliği anlatıyla ilişkilendiren bu kesişme noktası, ludoanlatısal⁵¹ olarak adlandırılan, oyuncunun katılımı, oyunsal özellikler ve oyun öyküsellğine dayalı özel bir anlatım biçimidir. Ludoanlatısal bakışa göre oyuncuyu öyküye dahil etmek aynı zamanda oyun karakterini öykünün içine yerleştirmek demektir. Bu noktada oyuncunun ya da karakterin öyküye girişi eylemlerle değil, durumlarla gerçekleşmektedir. Rolüne bürünülen karakterle oyuncunun mümkün olan en kısa zamanda iç içe geçmesine ihtiyaç vardır. Bu da karakterle oyuncuyu daha oyunun başında bir eyleme sokmakla değil, bir durumun içine koymakla sağlanabilir. Bir durumla karşı karşıya kalan oyuncu ve karakter, bir tepki vermek mecburiyetinde kalır. Verilen tepki hem oyuncunun hem de karakterin öyküye girişini sağlar. Anlatısal video oyunlarında aşağıdakine benzeyen durumlarla çok sık karşılaşılabilir:

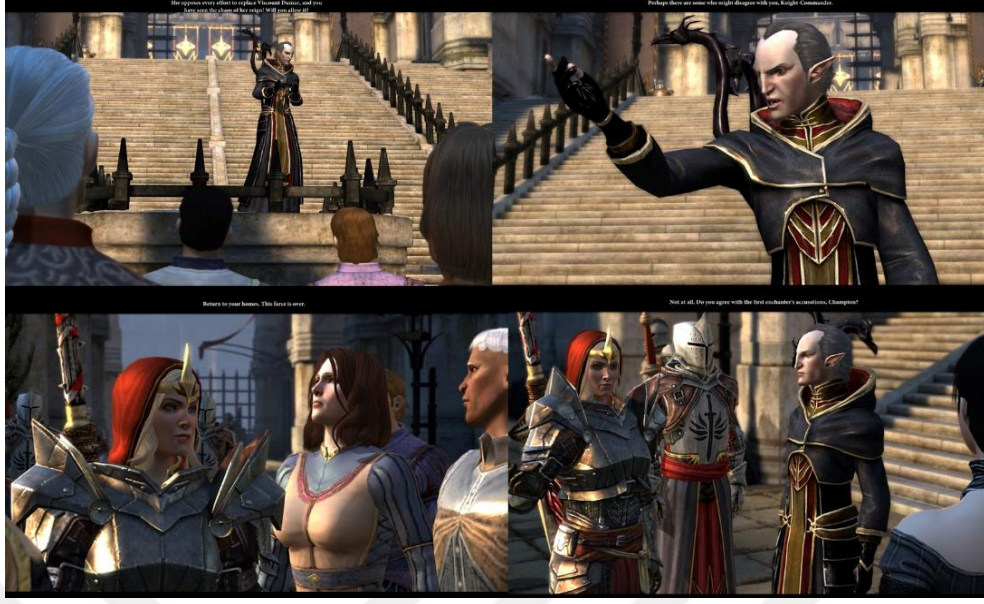
Bir aile kavgası, aniden içeriye bir yabancıнын girdiği bir kavga. Anne kızına fırlatmak üzere bronz bir büst almış, baba ise polis çağırmak üzere pencereyi açmıştır. Tam bu anda yabancı kapıda görünür. 1900'lerin deyimiyle bir tableau. Yani yabancı, bir durumla karşı karşıyadır. Allak bullak suratlar, açık pencere, karmakarışık bir oda (Benjamin, 2007, s.31).

Walter Benjamin'in epik tiyatro için verdiği bu tableau örneği, *Dragon Age 2* [43] oyununda, Görsel 1.6.'da ilgili ekran görüntülerinin bulunduğu şu kesme ile karşılaştırılabilir:

Baş Büyücü *Orsino*, yüksekçe bir yere çıkmış, Çember büyücülerinin çektiği eziyeti ve haksızlıkları anlatmakta, *Templar* askerlerinin şehrin yönetimini ele geçirme riski konusunda halkı uyarmaktadır. Büyücüleri baskı altında tutan Yüksek Kumandan *Meredith* konuşmayı keserek *Orsino*'yu susturmak ister ve odasına hapsedilmesini emreder. Oyunun baş kahramanı *Hawke* bu tartışmaya şahit olur. Heyecanlı ve kızgın bir kalabalık, çevrede *Templar* askerleri, kızgın bir büyücü ve öfkeli yüksek kumandan... Şehrin değer verilen bir üyesi ve şampiyonu olan *Hawke*, olaya tam bu noktada müdahil olmak durumunda kalır.⁵²

⁵¹ *Ludonarrative*

⁵² *Dragon Age 2* oyunundan bir sahne, yazar tarafından yazılı anlatıma dökülmüştür.



Görsel 1.6. *Dragon Age 2* (2011), Oyuncu/karakterin Meredith'in Orsino'yu susturmasına şahit olma anı, (Ekran görüntüleri oyundan yazar tarafından alınmıştır.)

Oyuncunun örnek olarak verilen bu tableau ile karşılaşması ve duruma dahil olması için anlatısal yapıda öncüllere ihtiyaç vardır. Hiçbir yerden gelip hiçbir yere gitmek öykünün sürdürülebilirliğini zedeleyecektir. Oyuncunun “ve karakterin” kafasında soru işaretleri olursa, oyun sürebilecektir. İhtiyaç duyulan bu öncüller, video oyunlarında kesmelerle ve sinematiklerle sağlanır. Bakış açısı, kendisini bir aile kavgasının ortasında bulan yabancıнын bakış açısıdır. Yabancıyı oynayacak olan oyuncu “kimim ben?” ya da “buraya neden geldim?” sorusunun cevabını ya da ipuçlarını kesmeler ve sinematiklerle almaktadır. Kismeler ve sinematikler sırasında oyuncunun katılımı duraklatılır ve oyuncu, pasif izleyici konumuna getirilir. İçine-gömölme durumundan kısa süreliğine çıkan oyuncu, rolüne ve anlatıya dışarıdan bakma fırsatı yakalar. Bu durum, anlatısal oyunun devamlılığı ve öyküsel aktarımın sağlanması açısından önemlidir. Kismeler ve sinematikler oyuncunun çıkış noktasını değiştirerek heyecanı ve merakı koruma işlevi görmektedir. Çünkü tek bir çıkış noktasından yola çıkarak sürekli “oynayan” oyuncu, bir süre sonra anlatı içinde kaybolacak, ya da anlatı oyun içinde görünmez duruma gelecektir. *Sacred* [21] ve *Dragon Age* [20] oyunlarını bu konuya iki uç örnek olarak vermek mümkündür. Eğlence temelli bir rol-yapma oyunu olan *Sacred*, karmaşık bir öyküye sahip değildir. Oyununun ana konusu şöyle özetlenebilir; *Shaddar* isimli bir büyücü bir *Sakkara* şeytanını çağırarak onun gücünü kullanmak ister. Ancak ayin yanlış gider ve Sakkara şeytanı kontrolden çıkarak *Ancaria*

dünyasında terör estirmeye başlar. Oyun kahramanı yaşadığı yeri terk ederek şeytanı durdurmak için 5 elementin arayışına girer. Oyun kahramanı olarak altı farklı karakterden biri seçilebilir; her karakterin hayat hikâyesi ve öyküye girdiği nokta farklıdır. *Sacred* oyununda hedef anlatıyı gerçekleştirmek değil, olabildiğince fazla sayıda düşmanı alt etmek, haritada yeni yerler keşfedip daha fazla düşman öldürmektir. Bu temel amaç, bir öykü ile süslenmekte, verilen yan görevlerse, düşmanları haklarken oyuncu/seyircinin monotonluk hissine kapılmamasını sağlamaktadır. Oyunun temel amacının anlatı aktarımı olmaması dolayısıyla, oyun yapımcılarının oyuna sık sık ara vererek oyuncu/aktörü yönlendirmesi gerekli değildir. Bir süre sonra anlatı oyunun içinde kaybolabilir ve oyuncu esas hedefinin ne olduğunu, bu oyunda öykünün kendisini nereye götürdüğünü unutabilir. Anlatı, yaratıkların öldürüldüğü ve karakterin sürekli deneyim puanı ve altın kazanarak farklı özellikler ve giysiler edindiği eğlenceli bir “oyun”a dönüşür. *Dragon Age*'de ise tam tersi bir durum söz konusudur. Anlatı karmaşıktır, etkileşimli özellikler kuvvetlidir ve kesmeler araya o kadar çok girer ki, oyuncu/aktör, kendisini etkileşimli bir film içinde bulur. Kesmeler, oyuncuyu sürekli yönlendirir; oyuncunun özgürlüğü yer yer elinden alınır ve oyuncu anlatıyı sürdürmeye mecbur bırakılır. Bu oyunda kesmeler, oyuncuyu anlatının sınırları içinde tutarken, aynı zamanda anlatıya sık sık dışarıdan bakılmasını sağlar.

Video oyunlarının anlatı olarak ele alınamayacağını savunan saf ludolojist görüşler, oyunların bir hikâyeyi aktarmaktan ziyade, “oyun oynama” ediminin gerçekleşmesini sağladığı iddiası çevresinde şekillenmektedir. Bu durum, *Super Mario Brothers* [2] gibi, daha önce ayırımı yapılan eğlenceye dayalı video oyunları için kuvvetli bir sav olabilir. Ancak karmaşık bir öyküsü olan ve hedefi bir anlatıyı aktarmak olan, *The Witcher 2: Assassins of Kings* [44] gibi oyunlarda bu iddia zorlama görülebilir. Bir oyunun anlatısal ya da ludolojist kutba yakınlığını belirlemek, diğer bir deyişle, bir anlatıyı izlemek, deneyimlemek ve oynamak ile, sadece oyun oynamak arasına bir çizgi çizmek, söylem modu katmanı sayesinde mümkün hale gelebilir. Bu noktada, oyunların farklı seviyelerde anlatı kullandığına dikkat çekilmesi, anlatı ögesini kullanan iki oyun arasında nasıl ayırım yapılacağının belirlenmesi önemlidir. Şengün'ün araştırması (2013) bu konuda yol gösterici nitelik arz edebilir; ona göre bir oyunun anlatısal olarak nitelendirilebilmesi için oyun mekaniğine bakmak gereklidir. Bir oyunun anlatısal bir oyun olarak görülebilmesi için anlatıya işaret eden, karakter, öykü, yazılı anlatım, açıklama gibi öğeleri kullanması yeterli değildir. Oyunlar, anlatıyı oyun

mekanikğine ne kadar yansıtabiliyorsa, o kadar anlatısal olarak görülmelidir. Buna göre Tablo 1.24.'de gösterilen, oyunlardaki anlatı derecelerini sınıflayan bir sistem oluşturulmuştur.

Tablo 1.24. *Anlatı dereceleri (Şengün, 2013, s.102-3)*

0. Derece	0 Derece oyunlar hiçbir anlatı, anlatısal mekân ya da öge içermez ya da üretmez. Oyun mekanikleri bu oyunlarda anlatısal değildir.
1. Derece	1. Derece oyunlar, kahramanlar, kötü adamlar ve anlatısal bir mekân oluşturmak için gerekli göndergeler içerir. Bu oyunlar aynı zamanda oyunun başlangıç ve sonunda kesme-sinematik kullanabilir. Oyun mekanikleri anlatısal değildir.
2. Derece	2. Derece oyunlar, metin, grafik ya da kesme-sinematik gibi oyun dışı öğeleri kullanarak oyundaki kademeleri ya da aksiyon sahnelerini inşa eder. Oyun mekanikleri bu derecede de anlatısal değildir.
3. Derece	3. Derece oyunların oyun mekanikleri anlatısal değildir ancak bir yandan da anlatısal mekanikler kullanılır. Bu oyunlar ludik sekanslar içerisinde anlatısal bir yapı barındırır. Bu derecede genelde kullanılan anlatısal özellikler, günce girdileri, ses ve video kayıtları, arka plan sesleri ve olaylardır.
4. Derece	4. Derece oyunlar, etkileşimli bir anlatı inşa etmeyi hedefleyen oyun mekaniklerine sahiptir. Macera oyunları genellikle bu derecedeki oyunlardır.
5. Derece	5. Derece oyunlar, sunulmuş anlatısal durumların ortaya çıkış sırasını, oyuncuların kendilerine göre düzenlemesine ve kendilerine uygun bir anlatı yapısı kurmasına olanak verir. Rol-Yapma oyunları ve Çoklu-oyunculu rol-yapma oyunları bu derecedeki oyunlara örnek olarak verilebilir.
6. Derece	6. Derece oyunlar, daha önceki hiçbir dereceye uymayan ama bir anlatı kuran oyunlardır. Bu oyunlar marjinal etkileşimli şemalara, özgün çeşitlemelere ya da deneyselliğe dayanır.

Bu tabloya göre 4. dereceye kadar oyunlarda anlatı oyun mekaniğine göre şekil alır. Oyunun amacı anlatının ardına gizlenmektedir; bu amaç eğitim olabilir, eğlence olabilir vb. 5. ve 6. derecelerdeki oyunlarda ise oyun mekaniği anlatıyı ortaya çıkarmak, onu desteklemek amacıyla şekil alır, oyuncu anlatının gidişatında ister pasif isterse de aktif bir pozisyonda olsun, anlatı için oyunu oynar. Bununla birlikte, tabloda 5. derece anlatı olarak nitelendirilen rol-yapma oyunları, çok katmanlı sınıflandırma modeline göre anlatısal bir oyun olarak değerlendirilmek zorunda değildir. Daha önce bahsedilen rol-yapma oyunu *Sacred* [21] buna örnektir.

Zarzycki'ye göre de (2016, s.204) video oyunlarında anlatısal özellikler oyun mekaniğinde görülebilir türdendir. Oyuna girişte sinematik tekniklerin kullanımı, oyun içeriğinin yerleşimi ve kademeler arası geçişler öykünün rolü ve kullanımını güçlendirir. Doğrudan romandan oyuna uyarlanmış nadir örneklerden biri olan *The Witcher* oyun serisinin 2. oyunu olan *The Witcher 2: Assassins of Kings* [44], bu

duruma iyi bir örnek oluşturabilir. Oyunda, oyuncu/seyircinin kendisini vur-puan kazan-yine vur çıkmazında kaybetmemesi ve anlatıyı takip etmesini garanti altına almak için farklı bir oyun mekaniği uygulanmıştır. Bu oyunda anlatı takip edilmediği sürece canavar ya da düşmanları öldürmenin hiçbir getirisi yoktur. Canavar ve düşmanlar ancak anlatıda düzenli bir şekilde ilerlendiği sürece deneyim puanı kazandırmaktadır. Bu şekilde oyuncu/seyircinin oyun oynama edimi kısıtlanmış, sürekli vurup kırarak düşman öldürmeye odaklanması engellenmiş ve anlatı ön plana çıkarılmıştır. Elbette anlatısal video oyunları da bir “oyun”dur ve öykü bir “oyun” içinde anlatılır. Ancak anlatısal video oyunları, anlatının en yüksek düzeyde kullanıldığı, anlatı aktarımının oyun oynama ediminin ötesine geçtiği, anlatının oyun mekaniğine göre şekil almayıp, tam tersi, oyun mekaniğinin anlatıya uygun olarak tasarlandığı türdeki oyunlardır.

Ludolojist görüşün tam tersi kutupta yer alan anlatısalıcı görüşe göre video oyunları yeni nesil bir dram sanatı olarak görülmelidir. Gerçekten de dram sanatının temelinde aynı video oyunlarında olduğu gibi canlandırma ve yansılama⁵³ vardır. Ayrıca dram sanatı, roman ve diğer edebiyat formlarından farklı olarak, performans kavramını içerir; öyle ki, bir oyun, oynanmak için vardır (Brenda, 1993, s. 15). Ancak ludolojistlerin anlatısalıcılara getirdiği eleştiri bir noktada doğru görülebilir; birçok oyun için anlatı yalnızca kuralları gizlemek ve oyun oynama edimini gerçekleştirmek için kullanılan bir bahanedir. Her iki kutup arasındaki bu anlaşmazlığın nedeninin, oyunların söylem modları dikkate alınmadan, hepsi bir bütünmüş gibi ele alınmaları olduğu düşünülebilir. Çok katmanlı sınıflandırmaya göre ise anlatısal video oyunları, dram sanatı bağlamında ele alınabilecek yegâne video oyun türüdür. Eğitim oyunlarında, eğlence temelli oyunlarda ve simülatif oyunlarda oyuncu, rol yapma gerekliliği hissetmez, bu sanal platformda rolüne bürüneceği, özümseyeceği sanal bir karaktere ihtiyaç duymaz; “kontrol etmek” bu oyunlarda ön plandadır. Oyuncu, sanal alana, organik gerçeklikteki⁵⁴ kendi benliği ile katılım sağlar. Edinilen deneyimler, ya da kazanılan zaferler, oyuncunun organik gerçeklikteki benliğine aittir. Eğitim oyunlarında oyuncunun bizzat kendisi organik gerçekliğe ait bir konuyla ilgili bir bilgi öğrenir, simülatif oyunlarda oyuncu bir arabayı sürme, bir hayvanın bakımını yapma ya da bir şehri yönetme deneyimi kazanır, eğlence amaçlı video oyunları, satrançta olduğu

⁵³ *Mirroring*/Yansılama: Taklit ederek ifade etme

⁵⁴ Organik gerçeklikten kasıt nefes alıp verilen yaşam gerçekliği, yani sanal alanın dışında uzanan reel gerçekliktir.

gibi beyinsel bir aktivite içinde bulunur ya da fiziksel, motor tepkilerinin gelişmişliğine bağlı olarak oyunda başarı sağlar. Oyunun sonunda organik gerçekliği direk etkileyecek bir kazanç söz konusudur. Başarı, kazanç ya da deneyim, anlatısal oyunlarda olduğu gibi sanal karakterle paylaşılmaz. Anlatısal video oyunlarında ise, organik gerçeklikteki oyuncu tatmin sağlarken, kazanç elde eden, bir olayı yaşayan ve deneyim kazanan, rolüne bürünülen sanal karakterin kendisidir. Oyuncu, sanal karakterin deneyimlediği sanal yaşantıya şahit olur, deneyimi anlatı içerisinde gerçekleştirir ve duygusal haz sağlar.

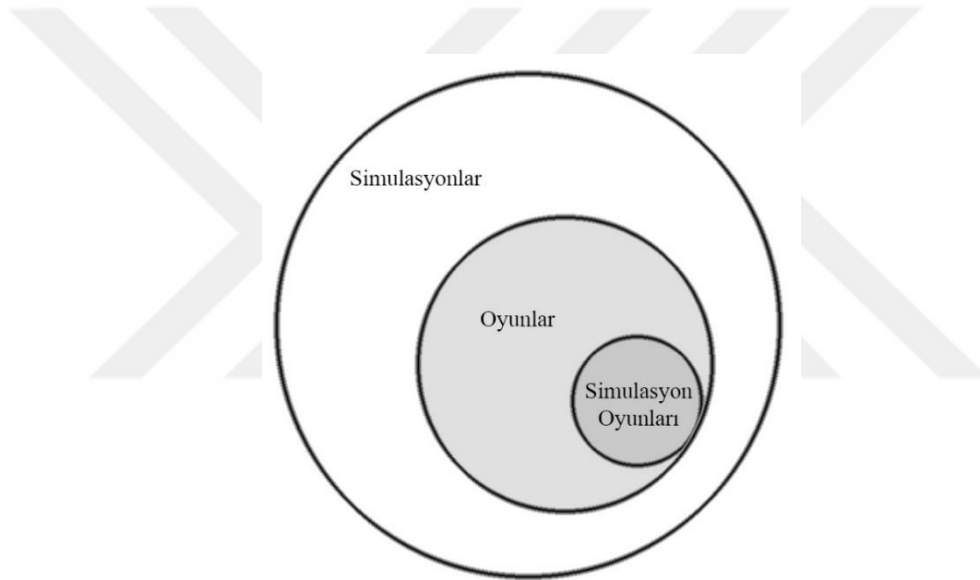
Özet olarak, eğer bir oyunda oyun mekanikleri anlatıya göre şekil alıyor, oyuncu karakterin rolüne ve dünyasına girdiğinde oyun oynamaya ve başarılı olmaya değil, öykünün ilerleyişine dalıyorsa, yani oyun bir öykü aktarmak için araç olarak kullanıyorsa, bu oyunu anlatısal video oyunları kategorisine dahil etmek mümkündür. Buna göre anlatısal video oyunları, canlandırılan karakter ya da karakterlerle, aktör/seyirci olan oyuncunun bir teknoloji vasıtasıyla birleştiği, dramatik bir etkileşimli gösteri olarak değerlendirilebilir.

1.5.1.2.3. Simülatif video oyunları

Bilgisayar simülasyonları, davranış sistemleri ve işleyişleri tutarlı bir şekilde tanımlanmış, gerçek hayatı ya da hayali durum ve olasılıkları tasvir eden modellerden oluşmaktadır (Becker ve Parker, 2012, s.40). Bu anlamda simülasyon, fizik, kimya, matematik, biyoloji, ekonomi, sosyal bilimler, mühendislik, askeriye ve sağlık bilimleri gibi birçok alanda bir sistemin işleyişini denemek, model davranışlarının olasılıklara göre değişimini gözlemlemek ve gerçek hayata/uygulamaya dair öngörüselle veriler elde etmek için kullanılmaktadır. Bu bakımdan simülasyonların her zaman bir amaca, bir sistemi oluşturan modellerin işleyişine dayandığı söylenebilir.

Ancak simülasyon, akademik ve magazinsel video oyun sınıflandırmalarının büyük bir çoğunluğunda amaçla ilişkisi geri plana itilerek, oynanabilirlik kriterine bağlı bir tür olarak ele alınmaktadır. Bu araştırmada, simülasyon oyunları bir oynanabilirlik türü değil, amaçla ilişkilendirilerek, söylem modlarından biri olarak kabul edilecektir. Çünkü simülasyon eğer bir durum, işleyiş veya görüntünün bir temsili ve taklidiyse (Banks vd., 2001, s.3), içeriğinden bağımsız olarak tüm video oyunları, Caillois'ın alternatif, hayali bir dünyayı temsil eden *mimicry*, diğer bir deyişle simülasyon kavramına dahil edilebilir. Bu durumda oyunları oynanabilirlik olarak simülasyon adı altında ayırtmak doğru olmayacaktır. Örneğin oynanabilirliği simülasyon türünde

olmayan *Pong* [10] oyununun da bir top oyununu taklit/temsil eden bir simülasyon olarak görülmesi mümkündür. Simülasyon terimi, bir söylem modu olarak ele alındığında ise, oyunlar, tüm oyunları kapsayan simülasyon tanımından kopararak, kullanım amacına göre ayrıştırılmaktadır. Bu durumda, *Pong*, her oyun gibi bir simülasyondur, ancak söylem modu yani amacı bir simülasyon modeli oluşturarak gerçek/hayali bir durumun, olasılık/taklide dayalı bir yansımasını oluşturmak değildir. *Pong* gibi bir oyunun nihai amacı, gerçek dünyadaki topun bir taklidini “kullanarak” oyuncuları eğlendirmek ve vakit geçirtmektir. Becker ve Parker, simülasyon-oyun arasındaki bu ilişkiyi Şekil 1.13.’de gösterilen diyagramda net bir biçimde ortaya koymaktadır.



Şekil 1.13. *Simülasyon-Oyun İlişisine Teknik bir Bakış (Becker ve Parker, 2012, s.65)*

Buna göre simülatif video oyunları, daha oyun yapım aşamasındayken, gerçek/olası dünyanın ya da gerçek/olası bir aktivitenin tutarlı ve gerçekçi algoritmalar kullanılarak taklit edilmesi amacına ulaşmak için tasarlanmaktadır. Oyun tasarımında simülasyon/yapının test edilmesi, modifiye edilmesi, tekrar test edilmesi şeklinde devam eden hermeneutik bir döngü işleyerek, modelin simüle edilen olguya giderek yaklaşılmasına çalışılmaktadır (Aarseth, 2004). Elbette simülatif oyunlar da tüm diğer katmanlardaki oyunlar gibi “bir oyun”dur. Ancak burada gerçek/olası olanın taklidi/temsili, oyun oynamanın kendisinden daha önemli bir yere sahiptir. *Petz* [45] oyununda, gerçek dünyadaki hayvan yetiştirme durumu taklit edilmekte, *Wild Wolf* [46] oyununda gerçek dünyadaki kurtların yaşamları taklit edilmekte, *Sim-City: BuildIt*’de

[47] belediyeçilik bazen kurgusallaştırılarak taklit edilmekte ve *FlightGear*'da [48] uçuş deneyimi gerçeğe en yakın biçimde deneyimlenmektedir.

Bu durumda simülatif oyunları diğer oyun türlerinden ayıran unsurlar nelerdir? Simülatif video oyunlarında, aynı eğlence temelli oyunlarda olduğu gibi kurallar önemli bir yer tutmaktadır. “Simülasyon usulen bir temsildir, olayları değil, kuralları temsil eder (Klevjer, 2002, s.200)”. Ancak buradaki kurallar, oyunun kendi iç dinamiklerinden üretilmiş kurgusal kurallardan ziyade, taklidi yaratılan gerçek durumun dayandığı gerçek kurallardır. *Arma 3* [49] savaş simülasyonu bu duruma güzel bir örnek olabilir (Görsel 1.7.). Oyunda gerçek araçlar, silahlar ve mekanların 3B modelleri yer almakta, NATO gibi gerçek askeri güçlerin, ya da gerçekte var olan ülkelerin kurgusal birlikliklerinden oluşan fraksiyonların yönetildiği bir savaş deneyimi yaratılmaktadır.



Görsel 1.7. *Arma 3* (2013), ([http-42](http://42))

Oyunda bir öykü ya da anlatı yoktur ancak aynı gerçek hayattaki bir askerin bilebileceği ölçüde basit senaryolar mevcuttur. *Arma* oyununda oyuncu/seyirci bir asker olarak kendisine verili görevlerden ve savaşın neden gerçekleştiğine dair genel bir bilgiden ötesine sahip değildir. Oyuncu/seyirci oyun süresinde gerçek bir asker gibi savaşı deneyimler, savaşta kullanılan araçlara ve silahlara erişim sağlar, diğer askerlerle (ya da oyuncularla) ekip çalışması yürütür. Simülatif bir oyunda amaç, gerçek deneyimin kendisini yaşamak, oyuncunun kendisine belirlediği hedefe ulaşmaktır. Çünkü simülasyonlarda bilgi ve deneyim, film yapımcısı ya da yazar tarafından

canlandırılmak yerine oyuncunun eylem ve stratejileriyle yaratılmaktadır (Aarseth, 2004).

1996 yıllarında Japon Bandai şirketi tarafından piyasaya sürülen *Tamagotchi* sanal evcil hayvanları, simülatif oyunların erken örneklerinden biridir. Bu oyunlarda *Tamagotchi* adı verilen ufak uzaylı figürler, anahtarlık şeklinde tasarlanmış elektronik aygıtlarda sanal olarak beslenir (Görsel 1.8.). *Tamagotchi* anahtarlıklarının iphonedaki güncel bir versiyonu olan *Promise Pets* [50] oyununda da sanal hayvanların bakımları yapılır, sanal canlının vaktinde beslenmesi, hasta olmaması için keyifli olduğundan emin olunması, yaramazlık yaptığında eğitilmesi, dışkıladığında ekranın temizlenmesi vs. gerekir.



Görsel 1.8. Sanal Evcil Hayvan elektronik anahtarlık, (<http>-43) ve *Promise Pets* (2015), (<http>-44)

Sanal canlının bir doğum-gelişim-ölüm döngüsü vardır. Bu kurgusal içerik daha sonraları yaşam simülasyonlarına evrilmiş, farklı platformlarda hayvan beslenmesi, *Second Life* [51] gibi eş zamanlı sanal bir hayat yaşamaya dayalı yaşam simülasyonları ortaya çıkmıştır. Alternatif bir hayat yaşamak, farklı bir boyuta girerek gerçek hayatın ötesinde deneyimler edinmek ya da gerçek hayatta cesaret edilemeyen konularda riske girme fikri oyuncuları cezbetmiştir. Bu bakımdan SG aygıtlarıyla sanal dünyaya eklemlenme fikrinin, yaşam simülasyonlarından türediği düşünülebilir.

Simülatif video oyunlarına dahil edilebilecek bir diğer oyun türü de iş simülasyonları, ya da ekonomi simülasyonlarıdır. Örneğin oyun kritiklerinde oldukça yüksek bir puan alan ve birçok oyuncu/seyirci tarafından başarılı olarak nitelendirilen

Cart Life [52], günlük hayat ile iş hayatı arasındaki bağlantılar ve iş yönetimi üzerine tasarlanmış simülatif bir video oyunudur (Görsel 1.9.). Diğer simülatif oyunlarda olduğu gibi *Cart Life*'da da gerçek hayattan ve gerçek kurallardan yola çıkarak kurgusal bir oyun ortamı yaratılmaktadır. Ancak esas hedef iş hayatını taklit etmek olduğu için, oyun, gerçek hayatı birebir temsil eden grafiksel bir tasarıma sahip değildir. Dolayısıyla görsellik işlevselliğin gerisinde bırakılmıştır.



Görsel 1.9. *Cart Life* (2011), (<http>-45)

Seyirci/oyuncu, batı Amerika'da yaşayan, işportacılık ya da küçük işletme sahibi üç karakterden birini seçmek durumundadır. *Vinny* isimli karakter bir simitçidir, *Andrus* isimli karakter bir gazete bayii işletir ve *Melanie* seyyar bir tezgâhta kahve satışı yapmaktadır. Seyirci/oyuncu, bu dar gelirli karakterlerin günlük yaşamlarını, çalışma hayatlarını taklit eder, bu üç karakterden biriyle gerçekten o hayatı yaşıyormuş gibi ilgilenmek durumunda kalır. Öyle ki, karakterlerin ulaşimleri, yeme içmeleri, uykuları, hatta dişlerini fırçalamaları dahi simülatif oyun içerisinde yaşanmak durumundadır. Yani oyunun asıl amacı basit anlamda eğlenceli bir oyun sunmak değil, seyirci/oyuncuya bir hayatı, bir yaşam tarzını, iş hayatını sıkıcı, riskli, monoton yönleri de dahil olmak üzere taklit ettirmek ve bu deneyimin algısını oluşturmaktır.

Çoğu sınıflandırmada strateji oyunları bazen simülasyon oyunları ile özdeşleştirilmektedir (Aarseth, 2004). Örneğin *Civilization V* oyununda [53] olduğu gibi ülke inşa etme, yönetme, ordu kurma gibi görevler bir çeşit yönetim, savaş simülasyonu

olarak görülmektedir. Ancak, bu oyun gerçek dünyanın bir taklidi değil, bütünüyle kurgulanmış bir versiyonu olup, oyun kuralları gerçek hayata değil, oyun-içi kurallara dayanmaktadır. Bu durumda *Civilization V* gibi strateji türüne dahil edilen oyunlar, söylem modu olarak simülasyon olarak görülemez; amacı eğlendirmek olan bir eğlence temelli video oyunu olarak kategorize edilebilir. Benzer şekilde simülasyon olarak görülen *From Dust* [54] oyununda, yok olmuş bir uygarlığın geride kalan üyeleri bir takım fantastik yöntemlerle tanrısal güçleri çağırır ve unuttukları uygarlığı, bilgiyi hatırlamak için bu tanrısal güçten yardım talep ederler. Oyuncu/seyirci bu yerli kabileyi koruyup yöneten tanrısal güçtür ve amaç, unutulmuş topraklara teker teker ulaşarak, kabileyi yeniden eski bilgeliğine kavuşturmaktır. Bu oyun, konusundan da anlaşılacağı üzere gerçek hayat kurallarından yola çıkan bir taklit değildir; eğitim ya da anlatı aktarımı gibi bir amacı da yoktur. Dolayısıyla simülatif bir oyun olarak değil, eğlence temelli bir oyun olarak değerlendirilebilir.

1.5.1.2.4. Eğitsel video oyunları

Eğitime yönelik video oyunlarında platform, oynanabilirlik, tema ve oyunun kendisi yalnızca bir araç olup, esas hedef öğretmeye yöneliktir. Eğitsel oyunların sunduğu fırsatlardan biri düşünmeyi geliştirmesi, yani bilişsel süreçtir. Oyun oynamak yaratıcılığı canlandırmakta, araştırma ve keşfetme yoluyla öğrenmeyi mümkün kılmaktadır (Cruz ve Tavares, 2011, s.252). İlk eğitsel oyunlar (ya da diğer deyişle eğitilme oyunları) 1983'te görülmeye başlanmıştır. Ancak bu alan üzerine 1990'lara kadar araştırma yapılmamış, ilk araştırmalardan biri ise diyabetli çocuk ve gençlerin eğitilmesi için video oyunlarının kullanılması üzerine olmuştur (De Lope ve Medina, 2017, s.630). 20 yıldan fazla bir zaman içerisinde eğitim alanının video oyunlarına olan ilgisinde büyük bir artış gözlemlenmiştir. Bu ilgi iki farklı modelde kendisini göstermektedir; ilki eğlence merkezli oyunlar üzerinden, diğeri direk eğitim verme amacıyla üretilen oyunlarla öğrenim modelidir (Karasavvidis, 2018, s.3287). Buna göre ilk model farklı amaçlarla üretilmiş oyunların eğitim açısından işe yarayan yanlarının ortaya çıkarılmasına ve eğitim bağlamında yorumlanmasına dayalıdır. İkincisi ise, araştırmada eğitsel video oyunları olarak anılan, çoğu sınıflandırmada ciddi oyunlar başlığı altında değerlendirilen oyunlara dayanır. Çoğu video oyun türü bir şekilde eğitici olmakla birlikte, eğitsel video oyunları özellikle bu amaçla tasarlanmaktadır. Dolayısıyla eğitsel video oyunları tasarlanırken sınıf içi öğrenimi destekleyecek

nitelikte oluşu ve öğrenme davranışı türü pedagojik konular dikkate alınmaktadır (Rapeepisarn vd., 2008, s.497).

Eğitsel video oyunlarının başarı kıstası, ilgi çekici ya da eğlendirici olurken, aynı zamanda da eğitsel işlevi yerine getirebilmesidir. Oyunun grafikleri, farklılığı ya da anlatısı değil, oynanabilirliğinin eğitim misyonuyla ilişkisi birincil önemdedir. Örneğin *The Counting Kingdom* [29] oyunu küçük çocuklar için tasarlanmış bir matematik öğrenme ve matematiği sevdirmeye oyunudur (Görsel 1.10.). Yapılan kritikler incelendiğinde, genel anlamda bir oyun olarak çok da ilgi çekici görülmesine de eğitsel bir oyun olarak hedefine tam olarak ulaştığı için başarılı olarak nitelendirilmektedir (http-46).

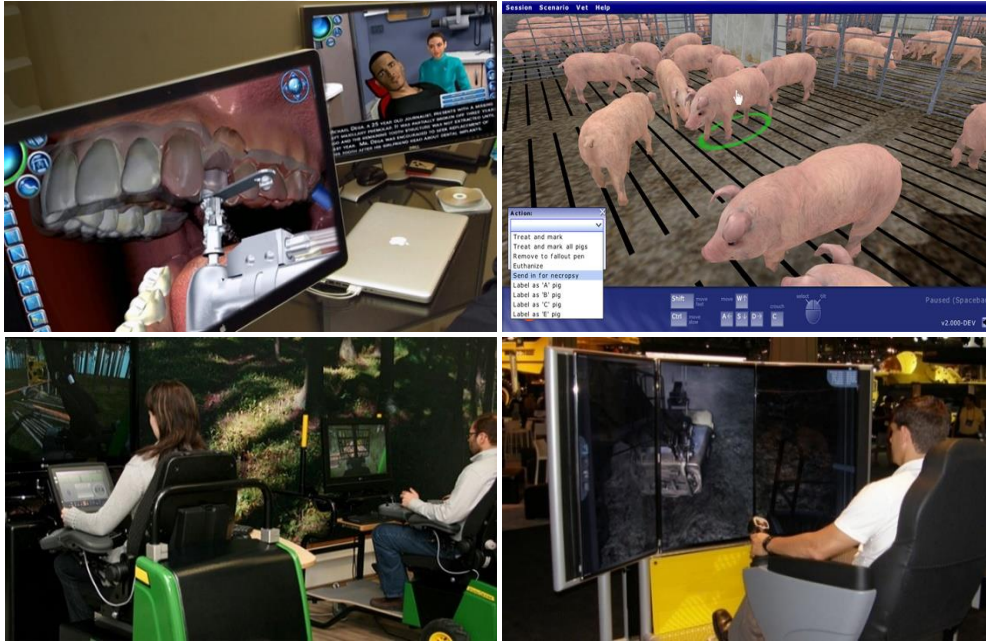


Görsel 1.10. *The Counting Kingdom* (2014), (http-47)

Mission US: A Cheyenne Odyssey [55] oyunu da eğitsel oyunlara örnek olarak gösterilebilir. Oyunun ana hedefi, etkileşimli bir Amerikan tarihi eğitimi vermek, Amerika kıtasının keşfinden itibaren, Kızılderili, koloniciler ve köleler gibi farklı grupların bakış açılarıyla, tarihi bütünlüklü olarak öğretmektir. Böylece tarih, klasik eğitim yöntemlerinde sıklıkla karşılaşıldığı gibi taraflılık riskine düşülmesi ihtimaline ya da ezbere dayalı olarak değil, tarafsız, empati yeteneğini kuvvetlendiren, zihinde olayları canlandırmaya yardımcı olan, soru sormaya dayanan ve iyi bir gözlemci ve araştırmacı olmayı destekleyen bir eğitim yöntemiyle, öğrencilere aktarılır. Eğitsel içerik doğası gereği daha ders temellidir ve oyunun aksiyon öğelerini engellemeden anlatı aracılığıyla iletişim sağlar (Buckley, 2012, s. 11-2). Gözleme imkânı, oyunların

anlaşmaya dayalı olması ve katılımcı söylem, eğitsel oyunların önde gelen özelliklerindendir. Farklı alanlardan uzmanların etkileşim içinde olmasından dolayı böyle bir oyunu yaratma süreci karmaşıktır (Cruz ve Tavares, 2011, s.250). Dolayısıyla eğitsel bir oyunun yaratım sürecinde sadece oyun tasarımcıları, animatörler ya da programcılar yer almaz. Eğlenceye dayalı oyunlardan farklı olarak, eğitim verilecek konunun uzmanı kişilerin de katılımının sağlanması, oynanabilirliğin ve oyun kurgusunun bu uzmanların yardımıyla oluşturulması gerekmektedir.

Eğitsel video oyunları, sadece çocukları hedef alan ve matematik ya da sosyal bilimleri öğreten oyunlarla kısıtlanarak ele alınmamaktadır. Askeri eğitimde uçak, helikopter, tank gibi araç kullanımları, silah kullanımı, savunma stratejileri gibi konularda eğitsel video oyunları aktif bir biçimde kullanılmaktadır. Ayrıca medikal alanda da göz, kalp vs. gibi ameliyat deneyimi edinmek, diş implantı yapmayı öğrenmek amaçlı sırf bu eğitimlerin verilebilmesi için özel olarak tasarlanmış eğitsel video oyunlarına başvurulmaktadır (Görsel.1.11.). Bunun yanı sıra inşaat, ziraat, madencilik alanlarında da eğitsel video oyunları giderek popülerleşmektedir.



Görsel 1.11. ForgeFX Diş Hekimliği İmplant Eğitimi Oyunu (Üst sol), Ziraat Eğitimi Oyunu (üst sağ), İnşaat Ağır Makine Kullanımı Eğitimi Oyunu (alt sol), Yüzey madenciliği Eğitimi Oyunu (alt sağ), ([http-48](http://48))

Bu oyunlar genellikle SG ya da arcade gibi araç kullanıma dayalı platformlarda oynanmakla birlikte, eğitim amacına göre konsol ve bilgisayar platformları da

kullanılmaktadır. Askeri uçuş simülatörleri, tıbbi simülatörler ve tren simülatörleri, klasik sınıflandırmalarda simülasyon oyunları olarak etiketlense de simülatif oyun sınıfı içine değil, maksadı bir taklit oluşturmaktan ziyade, belli bir aracın kullanımı konusunda eğitim vermek ve herhangi bir gerçek zarar vermeden kişiye konu üzerine tecrübe kazandırmak olduğu için, eğitim sınıfına dahil edilmelidir. Bu bakımdan eğitsel video oyunlarının yelpazesi eğitime açık olan her alanı kapsayacak ölçüde geniş; tarih, sağlık, yabancı diller, coğrafya, matematik, bilim, müzik, sanat, doğa gibi birçok alanda eğitime yönelik video oyunları üretilmektedir. Ayrıca iş hayatı ve çalışma ortamlarında da eğitsel video oyunlarına başvurulmaktadır.

Eğitsel video oyunları bu bağlamda yalnızca bilgi aktarımına değil, bir bilginin pratiğe dökülmesi, uygulanması ve motor becerilerin geliştirilmesi amacını da taşımaktadır. Örneğin Görsel 1.12.'de ekran görüntüleri bulunan *Burn Center* [56] oyunu, kitle zayıfatı yüksek bir felaket durumunu canlandırır. Felaket durumlarında hastaların nasıl idare edileceğini, kritik durumdaki hastaların nasıl hayata döndürüleceğini, hasta sınıflandırmasının nasıl yapılacağını öğreten bir eğitim oyunudur (Kurenov vd., 2009, s.142). UF Tıp Koleji yöneticisi Prof. Dr. David W. Mazingo'nun da belirttiği gibi oyunun hedef kitlesi travma doktorları, hemşirelerdir ve her gün rastlanılmayan felaket durumları konusunda hedef kitleye deneyim kazandırmak esas hedeftir (http-49). Buna göre oyuncu öncelikle felaket bölgesinde nasıl müdahalelerde bulunması gerektiğini, hastaları ve güvenliğini nasıl idare edeceğini, hastalara verilecek ilk yardım sürecini ve hastaların sevk edilmesini sağlamayı deneyimlemekte, daha sonra hastanenin acil servisinde birden çok hastaya aynı anda nasıl müdahale edeceğinin pratiğini yapmaktadır.



Görsel 1.12. *Burn Center* (Kurenov vd., 2009, s.143-4)

Bethesda, Maryland'daki Ulusal Naval Medikal Merkezinin birebir aynısının modelini kullanan *Pulse!!* [57] oyunu da başka bir örnek olarak verilebilir. Bu oyun hem sivil hem de askeri tıp öğrencilerinin deneyim edinmesi amacıyla geliştirilmiş bir eğitsel video oyunudur. Bu tür deneyim kazandırma oyunları, klinik uygulamalarda bilişsel ve psikomotor yetenekleri geliştirerek, gerçek durumla karşılaşıldığında alınan sonuçların olumlu yönde iyileşmesini, cerrahi hataların azaltılmasını sağlamaktadır (Johnston ve Whatley, 2006, s.240-1). Böylece oyunda tekrarlanan pratik uygulamalar sayesinde gerçek bir durumla karşı karşıya kalan sivil ve askeri medikal görevliler, edindikleri sanal deneyimi azalmış bir hata payıyla sahaya aktarabileceklerdir.

Nihayetinde eğitsel video oyunları, dijital oyunlarla, eğlenme, bilgilendirme, deneyim kazandırma, bilişsel ve motor becerilerin gelişimi gibi konuları bir araya getiren türde oyunlardır. Eğitsel video oyunları herhangi bir oyunda olduğu gibi kurallara, oyun içi hedeflere, aktif katılıma, temaya, etkileşimli deneyime, problem çözme becerisine ve içine-gömülme idealine dayanmaktadır. Bununla birlikte eğitim amacı bu türün merkezindedir ve diğer tüm öğeler yalnızca destekleyici bir işleve sahiptir.

1.5.1.2.5. İletimsel video oyunları

İletimsel video oyunları, çoğu sınıflandırmada, aynı eğitsel video oyunları gibi, ciddi oyunlar sınıfına dahil edilmektedir. Ancak araştırmada bu iki alan farklı söylem modları olarak birbirinden ayrılmıştır. Çünkü eğitsel video oyunlarının önceliği eğitmek iken, iletimsel video oyunları bir ürünün tanıtımını ya da toplumsal, kültürel, siyasi ya da ticari bir mesaj vermeyi hedeflemektedir. Bu bakımdan, bir kişi, grup ya da genel olarak toplumun bilinçlenmesine, farkındalık yaratılmasına, dolayısıyla propaganda veya sosyal duyarlılık hedefleri olan ya da reklama odaklanan oyunlardır.

İletimsel video oyunlarının tarihini, 1951 yılına, *NIMROD* isimli bir bilgisayarda oynanan *NIM* [58] isimli bir oyuna dayandırmak mümkündür. *NIMROD* bilgisayarı, sadece *NIM* oyununun oynanabilmesi için tasarlanmış, kendine özgü bir sistemdi ve *NIM*'in tek ve esas hedefi yapımcısının reklamını yapmaktı. Benzer şekilde, 1958'de de *Tennis for Two* oyunu [59], Brookhaven Ulusal Laboratuvarlarının reklamını yapmak ve burada yapılan bilimsel araştırmaların toplumla bağlantılı olduğu mesajını vermek için tasarlandı (Djaouti vd., 2011, s.30-1). 1980'lere gelindiğinde, potansiyel müşterilere sunulacak birçok reklam oyunu türemiştir. Örneğin Johnson & Johnson, Atıştıрма Saldırganları adını verdiği dişe zarar veren düşmanlara karşı savaşan diş koruyucu

ürününü ana karakter olarak kullanarak bir oyun tasarladı. Ve 1960'lı yıllardan bu yana iletimsel oyunların sayısı zaman geçtikçe artış gösterdi, reklamın yanısıra politik, dini, ekolojik, bilimsel mesaj taşıyan ve sosyal etki oluşturmayı hedefleyen birçok oyun üretilmeye başlandı. 2002 yılından bu yana Amerikan Ordusu da askerliğe başvurmayı özendirmek için *The America's Army* [60] isimli reklam oyununu halen başvuru merkezlerinde ve çevrimiçi olarak bedava olarak dağıtmakta ([http-50](http://50)), 2019 yılı itibariyle de reklam oyunları için 50 milyon dolarlık bir bütçe ayırmış durumdadır ([http-51](http://51)).

İletimsel video oyunlarının reklam amaçlı kullanımında, marka farkındalığı ve çağrışımını arttırmak, marka kullanılarak etkileşimli bir deneyim oluşturmak esas hedef olarak görülebilir. Toplumsal ve siyasi konularda farkındalık yaratmayı amaçlayan iletimsel oyunlar ise farkındalık konusuyla ilgili oyuncunun empati kurmasına çalışmaktadır. Örneğin savaşın korkunç yüzünü göstermek ve gerçek bir savaş deneyimi yaşatarak oyuncuyu bilinçlendirme hedefini taşıyan *This War of Mine* [61] oyununda bilindik aksiyon oyunlarındaki rollerin dışına çıkılmakta, kendini oyun süresince geliştiren, kendini rahatça savunabilen elit bir asker yerine, bir grup sivilin hayatta kalma mücadelesine odaklanılmaktadır (Görsel 1.13.). Yaşamla ölüm arasında tercih yapmak zorunda kalan oyuncu, bir süre sonra savaş ortamında doğru ya da yanlış kararların olmadığını, yalnızca hayatta kalmanın esas olduğunu fark edecektir ([http-52](http://52)). Çevrimiçi mağazinlerden Gamespot da oyunu savaşın korkunçluğuyla ilgili bir empati egzersizi olarak yorumlamaktadır ([http-18](http://18)).



Görsel 1.13. *This War of Mine* (2014), ([http-53](http://53))

Benzer şekilde Suriyeli Abdullah Karam'ın geliştirdiği *Path Out* [62] oyununda da oyuncuda empati duygusu uyandırılarak günlük düzenin yıkılışı, bir sivilin kendisini birden acımasız bir savaşın içerisinde bularak hayatta kalmaya çalışması ve savaştan kaçarken yaşadıkları otobiyografik bir dille ifade edilmektedir (Görsel 1.14.). Oynanabilirlik olarak macera niteliği taşımakla birlikte, oyunun nihai hedefi ne eğitim ne eğlence ne de simülatif bir deneyim oluşturmak olarak görülebilir; oyun, Karam'ın da belirttiği gibi, “ülkesini terk etmek zorunda kalan Suriyelilerin neyi neden yaptığı, neler yaşadığı, neler hissettikleri konusunda insanları bilgilendirmek ve biz bu dünyaya ne yaptık? sorusunu sormalarını sağlamak” (http-54) amacındadır.

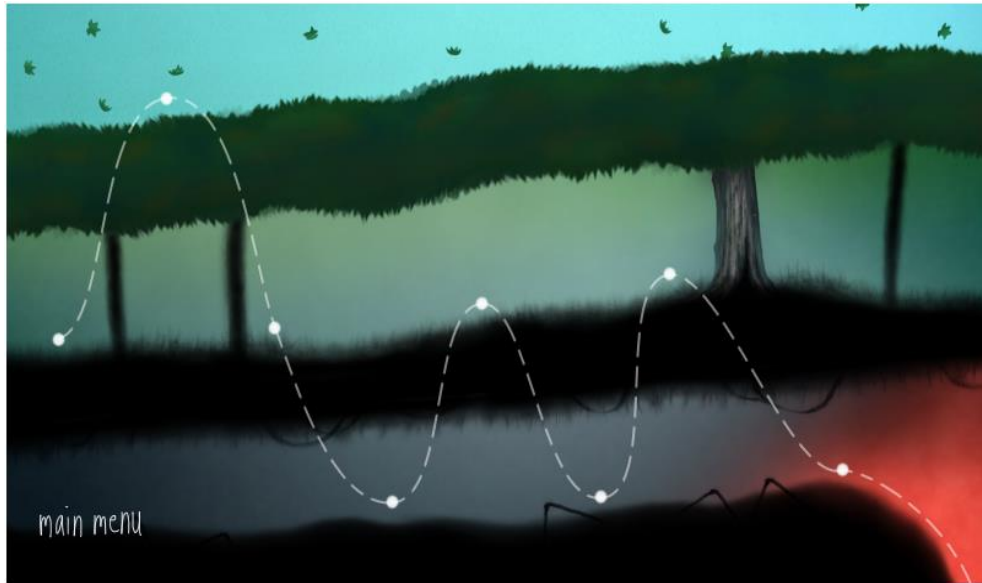


Görsel 1.14. *Path Out* (2017), (http-54)

2013 yılı Games of Change festivalinde, en kayda değer sosyal etki uyandıran oyun ödülünü kazanan *Data Dealer* [63] ve ertesi sene aynı festivalde ödül alan oyunlardan biri olan *The Migrant Trail* [64] da farkındalık yaratma amacı taşıyan iletimsel oyunlara örnek olarak gösterilebilir. *Data Dealer* oyununun ana mesajı, sosyal medya ve internet aracılığıyla kişisel bilgilerin nasıl toparlandığını ve gizlice pazarlandığını, kötüye kullanıldığını göstermek ve toplumu çevrimiçi kişisel gizlilik hakları konusunda bilgilendirmektir. Seyirci/oyuncu bir internet bilgi tüccarı olarak, sanal dünyadaki insanların çeşitli sitelerde ve platformlarda paylaştığı kişisel bilgileri toplayıp bunları biriktirmeye ve özel şirketlere, hükümetlere ve kuruluşlara biriktirdiği bilgileri pazarlayarak anlaşma yapmaya ve para kazanmaya odaklanır. Böylece

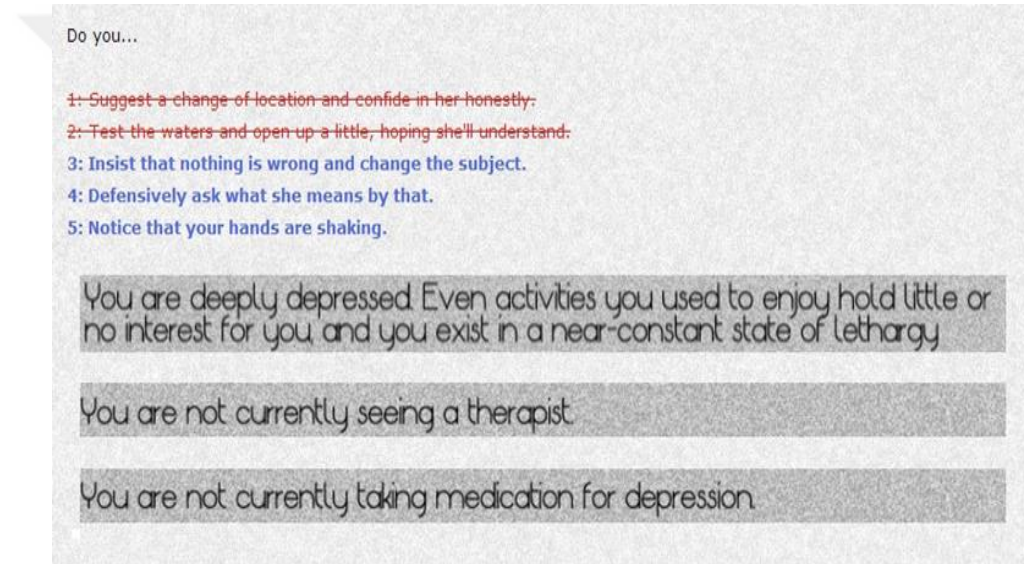
oyuncu/seyirci oyunu oynarken, internette paylaşılan her türlü bilginin nasıl kullanılabileceğini ve ifşa edilebileceğini öğrenir. *The Migrant Trail* oyunu ise Amerika-Meksika sınırındaki mülteci ve göçmenlerin yaşadıklarına odaklanır ve oyuncuya, göçmen ve mülteci insanların yaşadığı acımasız şartları insancıl bir perspektif kazandırarak ve empati oluşturarak göstermeyi hedefler. *September 12th: A Toy World* [65] oyununda ise savaş ve terör sorunlarıyla ilgili politik bir mesaj verilir. Oyun mesajını oyun kuralları üzerinden göstermeyi tercih eder. Oyunda kazanmak yoktur. Ortadoğu'nun bir kasabasında gizlenen teröristleri bombalayarak öldürürken, yıkılan her ev ve ölen her siville birlikte yakınlarını kaybeden siviller teröristlere dönüşmekte, dolayısıyla teröristlerin sayısı giderek artmaktadır. Oyunda vur öldür kazan mantığı yerine, vurup öldürdükçe kaybet ters mantığı işler. Ancak oyunun oynanmasının tek yolu da bombaları atmak, dolayısıyla terörist öldürme niyetiyle sürekli masum insanları öldürerek kaybetmektir.

İletimsel video oyunları reklam ve farkındalık içeren mesajlar vermenin yanı sıra, toplumsal, psikolojik problemlerle ilgili bilgilendirme, bu tür problemler konusunda bilinçlendirme amacı da taşıyabilir. Örneğin *Elude* [66] oyunu, depresyonun ne olduğunu tam olarak kavratmak ve depresyon yaşayan bireylerin ailelerine, yakınlarına ve arkadaşlarına bu psikolojik rahatsızlığın hayati tehlikelerini anlatmak amacıyla tasarlanmıştır (Görsel 1.15.).



Görsel 1.15. *Elude* (2012), ([http-55](http://55))

Oyun, depresyonun kontrol edilemez mod değişimlerine neden oluşunu, yalnızca üzgünlük ya da mutsuzluğa dayanmayışını ve depresyondan kurtulmanın düşünüldüğü kadar kolay olmadığını, hissedilen çıkışsızlığı göstermek ister (http-55). Benzer şekilde *Depression Quest* [67] oyunu da depresyondaki bir kişinin gündelik yaşamı üzerinden bir mesaj vermektedir (Görsel 1.16.). Oyunun amacı, depresyondaki bireylere yalnız olmadıkları, hastalıklarını, hastalık süresince ilişkilerini, işlerini nasıl idare edebileceklerini, mümkün tedavi yollarını göstermek ve bu hastalık hakkında bilgisi olmayan, depresif kişiye yardımcı olmayan insanların nelere yol açabileceğini anlatmaktır (http-56).



Görsel 1.16. *Depression Quest* (2013), (http-56)

Tüm bu örneklerden anlaşılacağı üzere, iletişimsel oyunlar ciddi oyunlar kategorisinde birlikte anıldıkları eğitsel oyunlardan oldukça farklı bir yerde durmaktadır. Ayrıca iletişimsel oyunların büyük bir çoğunluğu, sosyal, politik ya da ticari tanıtım yapma, mesaj verme, olabildiği kadar çok kişiye ulaşarak farkındalık yaratma gibi hedeflerden kaynaklı ücretsiz dağıtılmakta ya da cüzi miktarlarda para karşılığı satılmaktadır.

1.5.1.2.6. Terapatik video oyunları

Terapatik video oyunları oyunların gelişimiyle birlikte denemeleri yapılmaya başlanmış olmasına rağmen henüz yeni yeni kendisini gösteren, üzerine çalışılan bir söylem modudur. Bilgisayar kullanımının alana yönelik etkilerinin daha yeni

araştırıldığı bir dönemde, psikoloji/psikoterapi geçmişi olan bazı araştırmacılar terapi esnasında kullanılacak türde oyunlar üretilmesiyle ilgilenmiştir. 1984’te, düşük dürtü kontrolü olan ergenlik dönemindeki çocukların terapisinde kullanımına yönelik, *Adventures of Lost Loch* isimli metin temelli bir psikoterapatik oyun geliştirilmiştir (Tran, 2018, s.3260). Birçok denemeye rağmen, uzun yıllar boyunca oyunların terapi amaçlı üretimi birçok oyun türünde olduğu gibi önce deneysel kategoride ele alınmıştır, ancak zaman içerisinde yaygınlaşarak kendi başına bir tür olarak değerlendirilebilir nitelik kazanmıştır. Bu kategoriye dahil edilebilecek oyun sayısı halen oldukça kısıtlı sayıdadır. Ancak üzerine yapılan çalışmalar ve çeşitli enstitülerce desteklenerek kullanımına başlanmış olması, egzersiz oyunları başlığı altında, çocuk gelişimini ve rehabilitasyonlar süreçlerini destekleyen oyunların geliştirilmesi (Görsel 1.17.), yakın gelecekte oyun endüstrisinde sağlam bir yer edineceğine dair bir ışık vermektedir. Dolayısıyla çoğu sınıflandırmada ciddi oyun kategorisi içerisinde sayılan terapi amaçlı üretilen oyunlar, araştırmada terapatik video oyunları adıyla söylem modları arasında sayılmıştır.



Görsel 1.17. Terapatik video oyunlarının çocuk gelişiminde ve fiziksel egzersiz amaçlı kullanımı, “4Active Çoklu-oyunculu Oyun Sistemi”, (http-57)

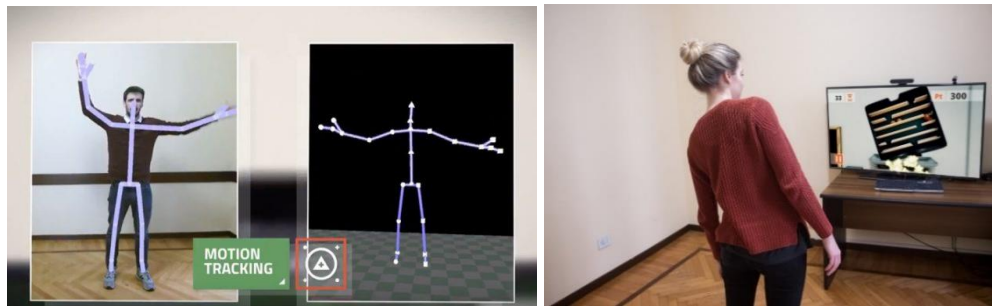
Bununla birlikte, farklı amaçlarla üretilen oyunların terapi amaçlı kullanılmasıyla, terapi amacıyla bir oyunun üretilmesi arasındaki farklılığa dikkat çekmek gerekmektedir. Örneğin 1980li yıllarda *Super Mario Brothers* [30] ve *The Legend of*

Zelda [68] oyunları psikoterapi programlarında ve çocukların problem çözme stratejilerini geliştirmek, başarı ve kaybetme duygularının ne olduğunu kavratmak gibi amaçlarla kullanılmaktaydı (Annema vd., 2010, s.1). Ancak bu oyunların farklı şekillerde yorumlanarak terapi amaçlı kullanımı, oyunların tasarım amaçlarının terapi olduğu anlamına gelmemektedir. Terapatik video oyunları özellikle hastaların sağlığına kavuşmasını ya da oyuncuların zihinsel ve fiziksel gelişimini destekleyecek nitelikte teknik uygulamalara dayanarak üretilmiş oyunlar olarak tanımlanabilir. Henüz oldukça yeni bir alan olmasından kaynaklı, bu oyunların tasarımındaki gereksinimler, özellikle terapatik seanslarda kullanılan bu oyunların oynanması sürecinde terapistlerin etkisi, rolü hakkında çok az şey bilinmektedir (Annema vd., 2010, s.1). Bununla birlikte terapatik video oyunları, fiziksel ve mental egzersiz olarak, bilişsel ve motor becerilerin geliştirilmesi, parkinson gibi hastalıklarda, psikolojik ve fiziksel rehabilitasyonda ve çocuk gelişiminde giderek yaygın biçimde kullanılmaktadır.

Oyunların psikoloji alanında kullanımı, hastanın ilgisinin, öğrenme ve hatırlama kabiliyetinin gelişiminin, problem çözme ve yaratıcılık yeteneklerinin hızla artmasını, öfke, sinir, üzüntü gibi negatif duyguların kontrol altına alınmasını sağlamaktadır (Horne-Moyer vd. 2014, s.4). Terapatik oyunlar, psikolojik problemlerle mücadelede grup terapilerinde, sosyal ve psikolojik uyumsuzluk yaşayan genç bireylerin tedavisinde, kanser gibi hastalıklarda hastalara psikolojik destek amaçlı, otizm türü gelişim bozukluklarında gelişimi destekleyici olarak birçok alanda kullanılmaktadır. Örneğin kanser hastalarına güçlü olma hissi vererek destek olmak ve tedaviye tutunmalarını teşvik etmek amaçlı tasarlanan *Re-Mission* [69] oyununun resmî sitesine göre, bilimsel verilere dayanarak tasarlanmış olan oyun, kanser hastalığı olan genç yetişkin ve çocukların hayatları için verdikleri mücadeleye katkı sağlamaktadır. Oyun, kanserle mücadelede kullanılan gerçek dünya stratejileri kullanılarak kanserin yok edilmesi ve kazanılması üzerine kuruludur (<http://58>). Kanser hastaları üzerinde yapılan çalışmaya göre, *Re-Mission* oyununu 3 aydan fazla oynayan hastaların kanlarındaki kemoterapi düzeyinin kontrol grubuna oranla daha yüksek olduğu, reçetelendirilmiş profilaktik antibiyotik ilaçlarını daha düzenli kullandıkları ortaya çıkmıştır. Ayrıca bu oyunu oynayan hastalarda kanserle ilgili bilgi birikimi ve kanserle mücadele etmek için gerekli öz-yeterlik bilinci kontrol grubundan çok daha yüksek düzeylere ulaşmıştır (Kato, 2010, s.117).

Terapatik oyunlar genel olarak fikir aktarma konusunda ve kullanıcının aktivite ve hareket biçimlerini yorumlayışını değiştirmek için kuvvetli bir retorik araçtır ve Ian Bogost (Bogost, 2007) tarafından ortaya atılan bir konsept olan “ikna edici” oyunlara benzeyen bir nitelik taşımaktadır (Barrett, vd., 2016, s.2). Video oyunlarının bu özelliği, terapatik oyunların birçok hastalıkta uygun bir tedavi yöntemi olarak kullanılmasının yolunu açabilir. Çeşitli düzeltmeler ve geliştirmelere ihtiyaç duyulsa da dünya çapındaki fizik tedavi pratisyenleri terapi amaçlı üretilen oyunları eğlenceli ve uygun maliyetli bir tedavi yöntemi olarak kullanmaktadır (http-59). Uluslararası bir medikal firma tarafından geliştirilen ve hem teknolojik hem de tıp alanında birçok ödül kazanan *Rehability* [70] oyunları buna örnek olarak verilebilir. Bu oyunlar inme, MS, parkinson türü nörolojik problemleri olan hastalarda, pediatrik amaçlarla çocuk gelişiminde, yaşlanmayla oluşan akli ve fiziksel gerilemelere karşı geliştirilmiştir (http-60). Bu konuda bilimsel araştırmalarını da sürdüren ekip, oyunun dünyanın birçok bölgesinde test edilmesini sağlamak ve bulgulara göre oyunun geliştirmeyi sürdürmektedir.

Rehability, rehabilite edilecek alana özgü biçimde birbirinden farklılaşan bir oyun serisinden oluşmaktadır ve oyunun hedef kitlesine, hastalık türüne uyacak şekilde değişen tablet, bilgisayar, SG aygıtları gibi farklı platform tercihlerine göre tasarlanmaktadır. Özellikle fiziksel terapiye dayalı oyunların büyük bir kısmı, Görsel 1.18.’de de görülebileceği gibi, SG aygıtları ya da “hareket izleme” teknolojisi kullanarak hastaların egzersizlerini desteklemektedir. *Rehability*’e benzer şekilde fiziksel terapi için geliştirilen oyunlarla tedavi olanakları sunan *Mira Rehab* (http-61) gibi merkezler de klinik deneylere dayalı olarak egzersiz oyunlarını kullanmakta, hastaların bu oyunlar aracılığıyla daha hızlı iyileştiğini ortaya koymaktadır.



Görsel 1.18. Hareket izleme teknolojisi, (http-62) ve bu teknolojinin *Rehability* oyunlarındaki bir uygulama örneği, (http-63)

Sonuç olarak terapatik video oyunlarının, piyasadaki sınıflandırmalarda ciddi oyun başlığı altında birlikte anıldığı eğitsel ve iletimsel oyunlardan çok farklı bir amaca sahip olduğu görülebilir. Terapatik video oyunlarının tasarlanma amacı “tedavi ve gelişim”dir. Bu oyunların geliştirilmesi için ihtiyaç duyulacak ekipte, konuya uygun tıp ve rehabilitasyon uzmanlarının varlığı gereklidir.

1.5.1.2.7. *Deneysel video oyunları*

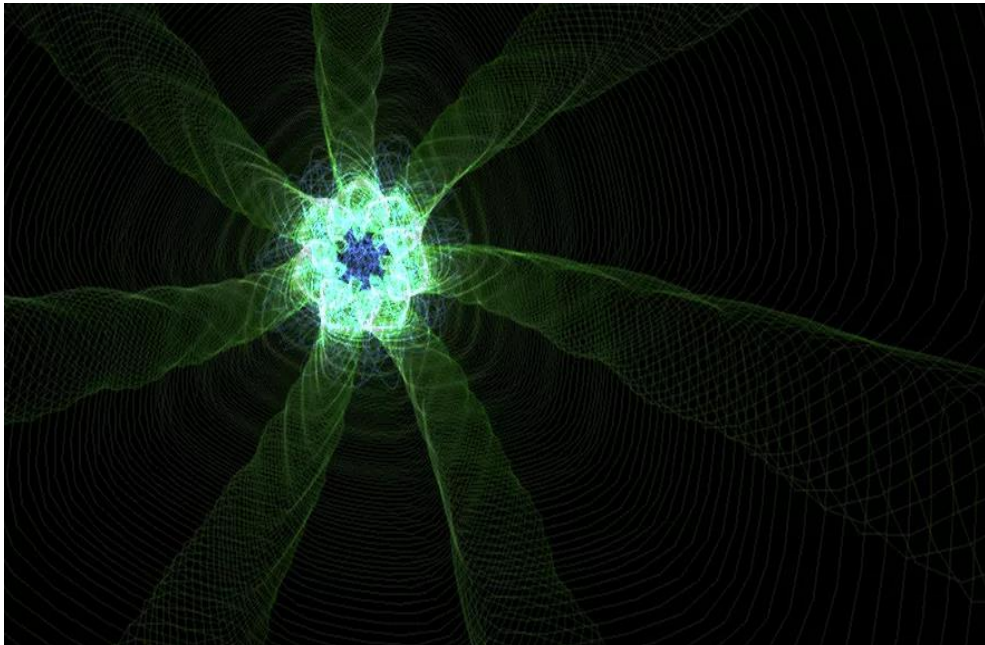
Deneysel video oyunları, oyunların etkileşimli özelliklere ve oynanabilirliğe, genel olarak oyunları meydana getiren yapısal öğelere, yeni bakış açısı kazandırabilen, daha önce denenmemiş yöntemleri deneyen, video oyunlarına yeni bir bağlam katabilen oyunlar olarak tanımlanabilir. Deneysel video oyunlarının gelişimine katkıda bulunmak amacıyla 2002 yılından beri her sene düzenlenen Deneysel Oynanabilirlik Çalıştayının⁵⁵ katılım çağrısında bir oyunun deneysel olup olmadığının nasıl anlaşılacağı Tablo 1.25.’de görüldüğü gibi listelenmektedir.

Tablo 1.25. *Deneysel Oyunlarla Deneysel Olamayan oyunlar arasındaki farklar (http-64).*

Deneysel Oyun	Deneysel olmayan oyun
Oyunculara farklı duygular uyandıran ya da beklenmedik oyun deneyimleri yaratan oyunlar	Oynanabilirliğin özünde çok büyük bir etki oluşturmadığı sürece, roman içeriği, anlatı, mekânsal düzenleme, karakter tasarımları, sanat çizimleri, ses sistemi, konular vb.
Oyuncunun yaptığı seçimlere göre değişen dünyaya ya da oynanabilirliğe dayanan generatif oyunlar	Oynanabilirliğin beklenmedik ölçüde değişmesine neden olmadığı sürece, zaten mevcut olan türlerden oluşan yeni karışımlar
Şaşırtıcı durumlara olanak sağlayan oyun sistemlerinin bulunduğu yeni nesil oyunlar	Teknik keşifler, deneysel iş modelleri ya da dağıtım mekanizmaları ya da talebin az olduğu alanlar için yapılmış oyunlar.
Kollara ayrılma noktaları yaratmanın aksine, incelikli bir tarzla diyalog ya da konu değişiklikleri yaratan etkileşimli hikâye anlatımları	
Yenilikçi UI – doğal dil işleme, imaj tanıma, mimik kontrolü, yeni donanım aygıtları	
Romansal çoklu-oyunculu etkileşimler	

⁵⁵ *Experimental Gameplay Workshop*

Türlerin deneysellikle doğmasından kaynaklı, deneysel oyunların çok-katmanlı sınıflandırmada özel bir yeri vardır. Söylem modu deneysel olan bir oyun, hiyerarşideki bir katmanın türlerinden ya da tüm katmanlardaki türlerden farklı bir yere sahip olabilir. *Soundself* [71] oyununda olduğu gibi oyun, özgün bir formsal stili özgün bir üslupla oyunculara sunabilir (Görsel 1.19.). Bilgisayar ve SG aygıtlarından Oculus Rift platformlarına ve tür olarak ses/müzik kategorisine dahil edilebilecek *Soundself*, sesi görselleştirerek farklı oyun oynama deneyimleri oluşturması, yenilikçi bir ara yüz kullanışı ve farklı bir oyun sistemine dayanması bakımından deneysel bir video oyunudur. Oyun, oyuncunun kendi çıkardığı sesleri, meditasyon yöntemleri ve video oyunları birleştirerek ışık, ses ve görsellikle şekillendirmekte, oyuncuları transa sokacak farklı bir sanal oyun deneyimi oluşturmaktadır. Ancak oyunun deneyselliği ve özgünlüğü bu kendine has türsellik yaygınlaşıp kendi başına bir türsel alan yaratana kadar sürecektir. Örneğin siluet stilineki oyunların ilk örneği olan *Blade Warrior* [72] oyunu ilk çıktığında deneysel olarak nitelendirilirken, oyunun popülerleşip aynı stilin farklı oyunlarca da kullanılması ve piyasada kendisine yer bulmasıyla “siluet türü” oluşmuş ve oyun deneysel niteliğini yitirmiştir.



Görsel 1.19. *Soundself* (2014), ([http-65](http://65))

Façade [73] oyunu da deneysel oyun kategorisine dahil edilebilecek bir başka örnektir (Görsel 1.20). Oyun, oyun çalışmalarında birçok teorik yayını da olan Michael

Mateas ve Andrew Stern tarafından, yapay zekâ ve etkileşimli hikâye anlatımının video oyunu olarak nasıl sunulabileceği üzerine yapılmış bir deneydir.



Görsel 1.20. *Façade* (2005), ([http-66](http://66))

Oyundaki karakterler, farklı bir yapay zekâ sistemi sayesinde oyuncunun kendini canlandığı avatarın gerçek zamanlı konuşmalarına ve sorularına mantıklı cevaplar verir. Oyuncu, karakterlere kaba ya da saçma bir şey söylediğinde karakterler ya öfkelenir ya da durumu garip ve endişeli bir sessizlikle karşılarlar. Oyunda amaç *Trip* ve *Grace* isimli yakın arkadaşların evlerinde ziyaret edilmesi ve güzel bir akşam geçirilmesidir ancak *Trip* ve *Grace* arasındaki anlaşmazlıklar, oyuncuya farklı seçimler yapma olanağı sunmaktadır.

Deneyisel video oyunlarına verilebilecek bir başka örnek de *The Graveyard* [74] oyunudur (Görsel 1.21.). Oyun, video oyunları ile şiiri birleştirerek farklı etkileşimli potansiyelleri araştırmayı ve hayal gücünü kullanmayı teşvik ederek farklı duygulanımlar oluşturmayı dener.



Görsel 1.21. *The Graveyard* (2008), ([http-67](http://67))

Sadece on dakika kadar süren oyunda yapılan tek şey hayatının son demlerini yaşayan yaşlı bir kadını oynayarak bir mezarlığı ziyaret etmek, mezarlığın ortasındaki bir banka oturup müzik, görsellikler ve bir şiir eşliğinde derin düşüncelere dalmak ve ardından mezarlığı terk edip gitmektir. Oyundaki şiirsellik okunan şiirin, oyunun genel atmosferi ve anlatımıyla bağlantılıdır.

Video oyunlarının dilinin gelişmesi ve yeni teknolojiler, farklı yöntemlerle oyunların yelpazesinin genişleyebilmesi deneysel video oyunları ile mümkün olabilmektedir. Başka bir deyişle deneysel oyunlar, video oyunlarının bilimsel, sanatsal ve edebi olarak araştırılması sonucu ortaya çıkmaktadır. Bu bakımdan deneysel video oyunlarının tüm oyun endüstrisini besleme ve geliştirme işlevinin olduğu gözlemlenebilir. Yeni oyun türleri ve söylem modları da deneysel oyunların içerisinde çıkmaktadır. Bir oyun deneysel olarak ortaya atıldıktan sonra, yaygınlaştığı anda deneysel olmanın dışına çıkmakta ve türleşmektedir. Örneğin on-on beş sene öncesine kadar deneysel olarak nitelendirilebilecek terapatik video oyunları, yaygınlaşması ve endüstride kendisine bir yer bulmasıyla deneysel olmaktan çıkıp ayrı bir kategori olarak ele alınmaya başlanmıştır.

1.5.1.3. Oyuncu katılımı⁵⁶ katmanı

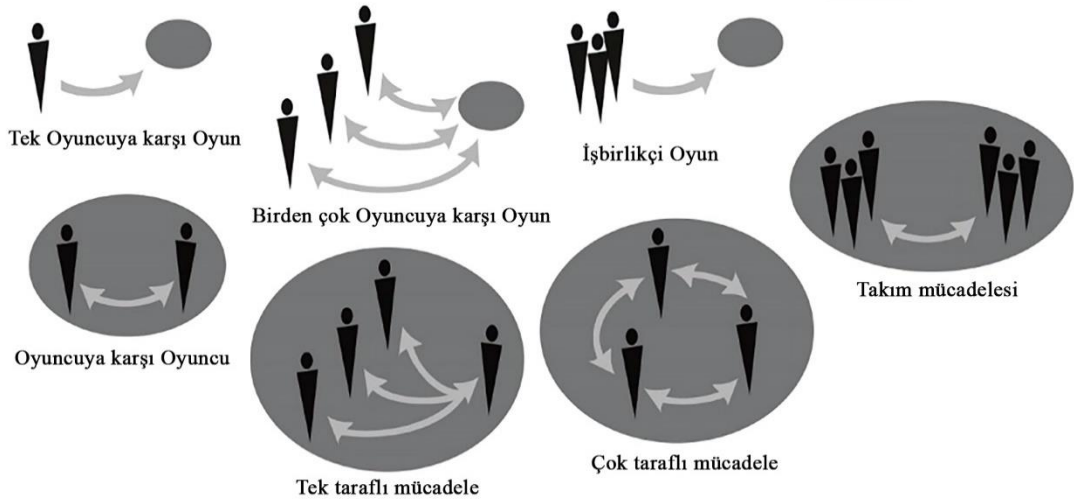
Her ne kadar oyunların en temelinde oyun mekaniği ve ona bağlı olan kurallar bulunduğu düşünülse de “oyuncu” resmin içinde olmadığı sürece karakterlerin, öykünün, söylemin, oynanabilirliğin kısacası oyunun kendisinin hiçbir anlamı ve değeri kalmadığı görülmektedir. Çünkü oyuncu video oyunlarının öznesidir; bazen sanal bir kişiliğe bürünerek, bazen de oyundaki karakterin yerine geçerek oyun dünyasına dahil olmakta ve oyunun gerçekleşmesini, ilerlemesini sağlamaktadır. Dolayısıyla bir oyunu sınıflandırırken oyunun teknolojisi ve söylem modundan hemen sonra oyuncu etkileşimiyle⁵⁷ ilişkili, katılıma bağlı bir türleştirmenin ortaya konması gerekli bulunmuştur.

Erken dönemde oyun teorisi üzerine çalışan ender araştırmacılardan biri olan Avedon (1971, s.422), oyunları meydana getiren on temel öge tanımlar. Bu öğeler sırasıyla oyunun amacı, eylemin üslubu, eylemi yöneten kurallar, katılımcı sayısı, katılımcıların rolleri, sonuç/karşılık, eylem için gerekli yetenekler/beceriler, etkileşim modelleri, fiziksel ortam/çevre koşulları ve gerekli ekipmandır. Avelon’un ortaya koyduğu bu temel öğeler video oyun çalışmalarına da ışık tutmakta, öğelerin birebir karşılıkları video oyunlarında görülebilmektedir. Bu nedenle Fullerton (2014, s.57) video oyunları için oyuncu etkileşim modeli kurarken Avelon’un çalışmasını örnek almıştır. Buna göre oyuncu etkileşim modelleri Şekil 1.14.’de görülebileceği gibi oyuncu-oyun ve oyuncu-oyuncu ilişkisi ve sayısı üzerinden oluşturulmaktadır.

Dolayısıyla oyuncu-oyun etkileşim modellerinin ve bu modellerin gerçekleşmesini mümkün kılan tasarım ve kural sisteminin, oyuncu sayısına göre belirlendiği düşünülebilir. Örneğin tek-oyunculu bir oyunda oyuncu yapay zekayla ilişki kurarken, çoklu oyunculu sistemlerde oyuncular arası sosyalleşme olgusu ön plana çıkmakta ve oyuncu sayısı arttıkça sosyalleşme yerini limitsiz sosyal sistemlere bırakmaktadır.

⁵⁶ *Player participation*

⁵⁷ *Player interaction*



Şekil 1.14. Oyuncu etkileşimi modelleri (Fullerton, 2014, s.58)

Egenfeldt-Nielsen'e göre de (2008, s.129) bir oyunun tekli ya da çoklu oyuncuyla oynanması hedef ve hedefe ulaşmayı sağlayacak becerilerde farklılık oluşturmaktadır, dolayısıyla bir oyun tekli oyunculu oynanırken bir türe, çoklu-oyunculu oynanırken başka türe dahil olabilmektedir. Ayrıca iki oyunun belli sayıdaki oyuncuyla oynanması ya da sayısız derecede fazla oyuncuyla oynanması da tasarım anlamında farklı değerlendirilmelerini gerektirmektedir (Fullerton, 2014, s.56). Bu bakımdan oyuncu katılımı, oyuncuların sayısı ile ilişkili, oyunun işleyiş ve oynanış biçimini yani oyuncu etkileşimini belirleyici bir katman olarak değerlendirilmektedir. Oyuncu katılımı katmanında bulunan dört tür Tablo 1.26.'da gösterilmektedir.

Tablo 1.26. Oyuncu Katılımı Katmanında Yer Alan Türler

OYUNCU KATILIMI KATMANI			
Tek Oyunculu	Birden Fazla Oyunculu	Kitlesel Oyunculu	Özgün

1.5.1.3.1. Tek oyunculu video oyunları

Oyuncu oyunda kendisiyle, oyundaki unsurlarla ve NPC karakterlerle baş başa bırakılmıştır; oyunun mekânı, öyküsü vs. ile kendine özgü bir etkileşim halindedir. Yapay zekâ (AI) tasarımındaki sorunlar oyuncu tarafından çabuk farkedilir çünkü oyuncunun tüm ilgisi oyunun kendindedir. Oyuncu oyunun baş karakterinin ya da oyundaki tek kimliğin kontrolünü elinde tutar, oyun bu karakterin/kimliğin çevresinde sürdürülür.

1.5.1.3.2. Birden fazla oyunculu⁵⁸ video oyunları

Oyuncu, diğer oyuncuyla/oyuncularla “birlikte” oyundaki unsurlarla, öyküsellikle ve NPClerle aynı anda etkileşim halindedir. Counter Strike oyununda olduğu gibi oyuncular oyuna bir avatarla dahil olabildiği gibi, öyküdeki karakterlerden birini seçerek de oyunda yer alabilir. Birden fazla oyuncu içeren oyunlarda bir oyunu birlikte oynama/sürdürme ya da rekabet etme hissi vardır ancak eylemlilik her zaman oyuncuların birbirine yönelik gerçekleşmez, hatta bazı durumlarda katılımcılar arasında hiçbir etkileşim gerçekleşmeden oyun sürdürülebilir (Fullerton, 2014, s.59). Bu türdeki oyunlardaki oyuncu sayısı minimum ikidir. Oyuncular yerel ağ üzerinden aynı fiziksel ortamda oyuna dahil olabildiği gibi, internet ağı üzerinden dünyanın farklı yerindeki iki oyuncu da karşı karşıya gelerek bir oyuna katılabilir. Birden fazla oyunculu bir oyun “tek oyuncuya karşı oyun” hariç Fullerton’un etkileşim modellerinin hepsine göre tasarlanabilir. Ancak oyuncu sayısı her zaman kontrol edilebilir düzeydedir, çoğu zaman oyuna katılım oyunun belirlediği limitlerle sınırlıdır.

1.5.1.3.3. Kitlesele oyunculu⁵⁹ video oyunları

Kitlesele oyunculu oyunlarda oyuncular oyun dünyasındaki öğelerden yalnızca biridir. Her oyuncu avatari aracılığıyla her oyuncuyla ya da seçtiği oyuncularla etkileşimde olmayı tercih edebilir ve oyunun devamlılığı için oyuncular aynı anda çevrimiçi olmak zorunda değildir. Oyundaki görevleri birlikte yürütmek için iş birliği yapmayı tercih eden oyuncular kurdukları grubu oyun boyunca sürdürmeyebilir. Gruplaşmalar oyunun herhangi bir noktasında bozulabilir, oyuncular başka oyuncularla iş birliği yapmayı ya da birbirlerine saldırıp düşman olmayı tercih edebilir. Oyunun tasarımına göre sosyalleşmek temel hedef olarak sunulabilmektedir; oyunu oynarken alınan haz yalnızca oyun içi unsurlarla değil, oyuncunun diğer oyuncuyla/larla birlikte öykünün, oynanabilirliğin içerisinde hareket etmesiyle de ilgili olabilir. Kitlesele oyunculu oyunlardaki oyuncu sayısı kontrol edilemeyecek düzeyde fazladır. Örneğin *World of Warcraft* ‘ın [17] 2018-9 yılı çevrimiçi oyuncu sayısı 5 milyondan fazladır (http-68), dolayısıyla oyuncular arası etkileşimlilik düzeyi neredeyse sınırsız niteliktedir. Oyuncular oyunun dünyasında istedikleri mesleği, görevi, rolü üstlenme özgürlüğüne sahip olabilir ve bazı durumlarda oyun içi öğeler gerçek hayatla bağlantılı

⁵⁸ Multiplayer

⁵⁹ Massive Multiplayer

olarak gelişebilir. Örneğin oyun dünyasındaki sanal ekonomi, gerçek dünyadaki ekonomiyle bağlantılı hale gelebilir, gerçek parayla sanal para satın alınabilir, ya da sanal olarak üretilmiş eşyalar gerçek para ile alınıp satılabilir.

1.5.1.3.4. Özgün

Oyuncu katılımında özgün denemelerde bulunan, oyuncuların oyuna dahil oluş biçimini değiştiren ve geliştiren deneysel oyunlar bu kategoriye dahil edilebilir.

1.5.1.4. Oynanabilirlik katmanı

Oynanabilirlik, oyun mekaniğiyle, yani oyunun nasıl işlediğiyle, oyunun hangi kurallara dayandığıyla ve bu kuralların oyuncuyla olan ilişkisiyle ilgili bir ögedir. Juul, oynanabilirliğin üç unsurun arasındaki etkileşimin bir sonucu olduğunu iddia eder:

1. Oyunun kuralları
2. Oyuncunun hedefe ulaşma gayreti
3. Oyuncunun oynama ve strateji geliştirme dağarcığı ve becerisi (Juul, 2005, s.91).

Bu üç unsurdan birisi eksik olduğunda ya da üç unsurun birbiriyle bağlantısı kurulamazsa oynanabilirlik yani oyun da ortadan kalkmaktadır. Rollings ve Adams'a göre (2003, s.199), oynanabilirliğin varlığı veya yokluğuna, yapısal öğelerde bulunan oynanabilirlik endikasyonları ve kontrendikasyonları belirlenip incelenirse karar verilebilir. Burada endikasyon oynanabilirliğin varlığını gösteren pozitif göstergeler, kontrendikasyon ise oynanabilirliğin olmadığına işaret eden negatif göstergelerdir.

Oynanabilirliğin ne olduğu tanımlanabilmekle birlikte, oyuna göre değişen oynanabilirliğin içeriği ve oyuna özgü kural sistemleri kolayca değerlendirilememektedir. Oyuncunun oyun mekaniğiyle kurduğu ilişki konusunda net tanımlar yapılamadığı için oynanabilirlik türlerinin iç içe geçmesi, birbirine karışması söz konusudur. Bundan ötürü hangi oynanabilirlik türünün hangi noktada durduğu ve neyi içerdiği üzerinde durulmalıdır. Araştırmada oynanabilirlik katmanında sıralanan türler (Tablo 1.27.), oyunların birincil oynanma modeline göre belirlenmiştir. Ancak oynanabilirlik hiçbir zaman tek yönlü olamamaktadır. Bir oyunun birden fazla oynanabilirlik türünü kullanması olasıdır. Yine de her oyunda oynanabilirlik türlerinden bir tanesi birincil rol üstlenirken, diğer oynanabilirlik türleri ikincil ya da üçüncül öneme sahip olmaktadır.

Tablo 1.27. Oynanabilirlik Katmanında Türler

OYNANABİLİRLİK KATMANI						
Strateji	Rol Yapma	Aksiyon	Macera	Bulmaca	Mücadele	
Nişancılık	Dövüş	Araç Kullanımı	Bahis	Sosyal Ağ	Etkileşimli Kurgu	
İnşaat ve İdare	Gizlilik	Keşif	Performans	Hayatta Kalma	Aktivite	Özgün

• **Strateji:** Oynanabilirliğin temelinde stratejiye, akıl yürütmeye dayalı hamleler ve ileriye yönelik planlar bulunmaktadır. Bir oyunda stratejik davranılması gereken bir içerik bulunması o oyunun strateji oyunu olarak nitelendirilmesi için yeterli değildir.

• **Rol Yapma:** Rol Yapma teriminin sözlük tanımı, “birinin bir rolü üstlenmek ya da sosyal bir rolü doldurmak için davranışlarını farkında olarak ya da olmayarak değiştirmesidir (Horsfall ve Oikonomou, 2011, s. 63)”. Buna göre rol yapma oyunları karakterizasyonun, karakter arkının, bir role bürünerek oyuncunun kendisini ifade ettiği, sosyal ilişkilerin (ister diğer oyuncularla isterse de oyundaki NPC’lerle olsun) ön plana çıktığı türde oyunlardır.

• **Aksiyon:** Eylem ve olayları temel alan oyunlardır. Aksiyon oyunları genelde şiddet ve/ya kinestetiğe, oyuncunun reflekslerine, hızlı karar vererek eyleme geçmesine dayanan oyunlardır.

• **Macera:** Öykünün mekanla ve oyun dünyasıyla ilişkisini temel alan türde oyunlardır. Oyuncuya bir yerde olmayı hayal ettirir ve bulunulan bu yer üzerinden anlatı ve oyun inşa edilir.

• **Bulmaca:** Bir problemi, karışık bir durumu ya da sistemi çözmeye yönelik oyunlardır.

• **Mücadele:** Oyuncunun yapay zekâ ya da diğer oyuncularla rekabeti esastır. Örneğin spor oyunları mücadeleye dayanır, benzer şekilde oyuncunun oyun karakterini kurtarmak, bir seviyeden diğer seviyeye atlatmak ya da oyuncunun, oyun öyküsüyle ilişkili bir noktaya ulaşmak için verdiği çaba da mücadeleye girer.

• **Nişancılık:** Her türlü ateşli, fırlatmalı silah, araç ya da yöntem kullanılarak karşılaşılan hedeflerin vurulması esastır.

• **Dövüş:** Avatar ya da sanal karakterlerin dövüş sanatı silahları ya da yumruklarla dövüşmesidir.

• **Araç Kullanımı:** Her tür aracın oyuncunun kontrolüne bırakılmasına dayanır. Bu araç uzay gemisi de olabilir, tren ya da araba da.

- *Bahis*: Bahis, iddia türü şansa yönelik bir türdür.
- *Sosyal Ağ*: Sosyalleşme ve diğer oyuncularla birliktelik önemlidir.
- *Etkileşimli Kurgu*: Öyküsellik ön plana çıkar ancak oyuncu aktif olarak hikâyenin gidişatına etkide bulunabilir.
- *İnşaat ve İdare*: Şehir, ülke, medeniyet kurmaya, yönetmeye, idare etmeye dayanır. Esas hedef eldeki kaynakları en iyi şekilde kullanarak kurulan yapının ayakta kalmasını, ilerlemesini sağlamaktır.
- *Gizlilik*: Oyuncu eylemlerini gerçekleştirirken ne kadar iyi gizlenirse o kadar başarılı olur. Bu oyunlarda ölçü gizli saklı iş yapabilme, diğer oyuncu ya da NPCler fark etmeden görevleri yerine getirebilme başarısıdır.
- *Keşif*: Oynanabilirlik esası oyunsal alanda gezerken keşif yapma, keşfederken mekandaki ipuçlarını ya da anlatı parçalarını toplayarak anlam yakalamak ya da bir durumu çözüme kavuşturmadır.
- *Performans*: Motor tepkilerin etkili bir şekilde kullanımı, ne kadar çok skor elde edildiği, karakterin zıplama, koşma, biriktirme, inşa etme, doğru tuşlara doğru anda ve hızda basıp basmadığına ya da oyundaki sorunlara verilen cevapların, problemlere karşı üretilen çözüm yollarının doğruluğuna bağlı olarak oyun ilerler.
- *Hayatta Kalma*: Verili imkanlar dahilinde en iyi stratejik hamleleri yaparak, en doğru kararları alarak ve gerekirse kendini savunmayı başarak karakterin hayatta tutulmasına dayanır.
- *Aktivite*: Bu tür oyunlar performans oyunları gibi motor tepkilere ve çeşitli becerilerin etkili biçimde kullanılmasına dayanır. Ancak performans oyunlarından farklı olarak oyuncu yaptığı aktiviteleri yalnızca sanal ortamda değil, bedensel aktivite olarak da uygular. “Aktivite oyunları, oyuncunun vücudunu ve jestlerini kullanarak oyunla etkileşime girdiği, fiziksel hareketlerini oyundaki durumlara göre uyarladığı, teknoloji destekli bir motor aktivite olarak tanımlanabilir (Gonza’lez ve Adelantado, 2016, s. 692)”.- *Özgün*: Oynanabilirliğe yeni, orijinal fikirler ortaya atan deneysel oyunlar bu türde değerlendirilmektedir.

1.5.1.5. *Zamansal katman*

Video oyunları, oyuncularını sadece sanal alanlarda veya sosyal ağlarda değil aynı zamanda belirli bir zaman diliminde konumlandırmaktadır. Etkileşimli bir olay, belirli bir süre boyunca ve belirli bir yerde ortaya çıkar: hem zaman hem de yer kaplar, oyuncular aynı anda ikisiyle de etkileşim halindedir (Nitsche, 2007, s.147). Buna göre oyuncunun oyun dünyasında gerçekleştirdiği eylemlerin belirleyicisi zamandır. Juul, oyunlardaki zamansal ilişkinin iki yönlü olduğunu iddia eder. Ona göre oyuncunun oyunu oynamak için harcadığı zaman, yani oyun zamanı ile oyun dünyasının içerisinde akan zaman yani olay zamanı arasındaki ilişki oyundan oyuna ve oyun türünden türüne değişkenlik göstermektedir (Juul, 2004, s.131). Buna göre oyun ve olay zamanı doğrudan birbirine eşlenebilir, ya da kesme ve sinematikler aracılığıyla oyun zamanı sürerken olay zamanı kesintiye uğrar, ya da olay zamanı devam etmesine rağmen oyun zamanı kademe (*level*) atlandığı için kesintiye uğrar. Bunun dışında hem oyun zamanı hem de olay zamanı oyun içerisinde tanımsız olabilir veya oyun zamanı devam ederken, olay zamanı geri sarılabilir, oyunun geçmiş hikâyesine/arka plan hikâyeye atlanabilir.

Video Oyunlarında zaman tartışmalı ve çok yönlü yapısal bir öge olmakla birlikte, araştırmadaki sınıflandırmayı destekleyecek nitelikteki zamansal durum, ne oyuncunun fiziksel çevresindeki oyun zamanı, ne de oyun içinde akan, oyunun kendi içerisindeki olay zamanıdır. Gece ve gündüzlerin hangi hızda aktığı ya da oyuncunun oyunun başında kaç saat harcadığı, oyunun kesme/sinematiklerle duraklatılması, kademedan kademeye geçiş sırasında beklenen yükleme zamanı vs. oyunları birbirinden ayıştıracak nitelikte ayrıntılar olarak görülmemektedir. Sınıflandırmaya uygun bir zamansallık, eylem ve oyuncu arasındaki ilişkiyi ve oyunun ilerleyişinin oynanabilirliğe etkisini ifade etmelidir. Buna göre bahsi geçen zamansallık, doğrudan oynanabilirliği etkileyen bir “zamana göre”liktir. Tablo 1.28.’de, oynanabilirlikle ilintili beş tip zamansal tür tanımlanmaktadır.

Tablo 1.28. *Zamansal katmanda bulunan türler*

ZAMANSAL KATMAN				
Sürelili Zaman	Gerçek Zaman	Kurgusal Zaman	Sıralı Zaman	Özgün

1.5.1.5.1. *Sürelili zaman*

Oyuncu oyunun devam etmesi ve başarıyla sonuçlanması için kısıtlı bir zaman dilimi içerisinde eyleme geçmek, bir görevi yerine getirmek ya da belli bir zamanın

geçmesini beklemek zorundadır. Örneğin *Tetris* [1] oyununda oyuncu oyunu durdurmayıp herhangi bir eylem yapmadığı takdirde bloklar oyuncuyu beklemez ve doğrudan aşağı inip üst üste yığılır ve oyun başarısızlıkla sona erer. Süreli zamanda oyun oyuncunun bir karar için uzun süre düşünmesine, oyun içinde alakasız konularla ilgilenmesine, oyun durdurulmadığı sürece dikkatinin başka noktalarda olmasına izin vermez. *TellTale Games* oyunlarından olan *Wolf Among'ta* da [75] oyuncu NPC karakterin sorduğu sorulara cevap verirken ya da olaylar sırasında bir eylemi gerçekleştirirken süreli zaman kullanılmaktadır. Hızla daralan zaman esnasında oyuncu olabildiğince hızlı düşünüp eyleme geçmeye zorlanır. Sürenin aşılması durumunda ya oyuncu oyunu kaybeder ya da oyunu kendi isteğine göre yönlendirme seçeneğinden mahrum kalır. Bu bakımdan süreli zaman, oyunun oyuncuya rağmen kendisini sürdürmesi, oyuncunun oyuna yetişmesi ya da oyunu beklemesi durumudur.

1.5.1.5.2. Gerçek zaman

Buna göre oyuncu verdiği herhangi bir tepki ya da hareketin karşılığını hemen almaktadır. Video oyunlarında gerçek zaman, oyuncunun içinde bulunduğu gerçek zaman tarafından belirlenir. Oyundaki olaylar hem oyuncunun vücudu aracılığıyla gerçekleştirdiği hem de oyunun oynandığı mekânda gerçekleşen fiziksel olaylar da olabilir. Bu olaylar, oyunun dışında bir zamansallık referansı oluşturur (Zagal ve Mateas, 2010, s.848). Olay, oyuncuyu beklemez ama oyuncunun tepkisizliği her zaman oyunun kaybedilmesi anlamına da gelmeyebilir. Örneğin düşman NPC karakterler ateş ederken oyuncu saklanıp karşılık vermezse düşman NPCler sonuç alamasa dahi silahla ateş etmeye devam ederler ya da yapay zekanın izin verdiği ölçüde oyuncuyu aramaya başlayabilirler. Oyuncu, ateş etme tuşuna bastığında ya da fareyi hareket ettirdiğinde oyun dünyasındaki karşılığını anında görür. Gerçek zamanlı video oyunları, gerçek zamanda gerçekleşen paralel bir dünya algısı oluşturmaktadır (Juul, 2004, s.139).

1.5.1.5.3. Kurgusal zaman

Oyundaki zaman oyun dünyasına uygun bir hızda ve döngüde işler, bazı durumlarda göreceli, sıçramalı ya da değişken niteliktedir. Oyuncu oyun dünyasının kendine has zamansal akışına tabidir. Zaman yolculuğu, zamanın yavaşlatılması, hızlandırılması, zamanın durdurulması mümkündür. Temsili öğeler kurgusal çerçeveyi güçlendirmektedir; örneğin oyunda takvimler, gece/gündüz döngüleri, mevsim ya da yüzyıl değişimine işaret eden görsel temsiller gibi sosyokültürel etiketlere gönderme

yapılıyorsa kurgusal zaman desteklenmiş olmaktadır (Zagal ve Mateas, 2010, s.851). Buna göre *The Elder Scrolls IV: Oblivion* [76] oyununda olduğu gibi oyuncu karakterini uykuya yatırıp ertesi sabahın hızlıca gelmesini sağlayabilir ya da uyumayıp oyunun belirlediği zaman akışı içerisinde sabahın gelişini bekleyebilir. Oyundaki olaylar oyuncunun katılımına bağlı olarak ilerler. Oyuncu bir eyleme ara verip etrafıyla ilgilenebilir, bir göreve tam başlayacağı sırada vazgeçip başka bir göreve devam edebilir ve bıraktığı görev, oyuncuyu kaldığı yerde beklemeye devam eder ya da yarım bırakılan olay kendisini başa sarıp oyuncu olay yerine geri döndüğünde en baştan tekrar gerçekleşir. Bazı kurgusal zamanlı oyunlarda ise, oyuncu yaptığı seçimlerin sonuçlanması için beklemek durumundadır. Bir durumun oluşması, bir inşaatın bitmesi ya da bir kaynağın elde edilmesi için oyun dünyasının zaman akışına bağlı olarak beklenmesi gerekebilir. Örneğin *Farmville* [77] oyununda ekilen ürünlerin büyümesi için saatlerce beklenmelidir. *Frostpunk* [78] oyununda da yapıların tamamlanması, keşfe gönderilen ekiplerin gidip dönmesi, kaynakların çıkarılması vs. için oyuncu belirlenen zaman süresince beklemek, stratejilerini bu süreleri göz önüne alarak belirlemek durumundadır.

1.5.1.5.4. Sıralı zaman

Oyun, oyuncuya sırası geldikçe hareket imkânı tanır. Karşı taraf hamlesini yaptıktan, ya da şansını denedikten, stratejisini uyguladıktan sonra oyuncuya oyuna katılım imkânı sunulur. Yani sıralı zamanda süre, sıralı yapıya uygun biçimde kesintili birimler halindedir (Tychsen ve Hitchens, 2009, s.199). Bazı durumlarda oyuncular aynı anda hareket edebilir ancak tüm oyuncular yeni bir tura başlamadan önce, eylemler tamamlanana kadar beklemek zorundadır. Örneğin video oyunu olarak poker oyunlarında kazanan ilan edilmeden önce tüm bahisler yapılmaya kadar oyuncular bekler (Zagal, Mateas, 2010, s. 850). Yani sıralı zamanda oyuncular ya rakibin hamlesinden ya yapay zekanın hamlesinden ya da verilecek karardan sonra oyuna katılım imkânı bulmaktadır. Ancak sırası gelen oyuncu planladığı eylemi uygulamaya geçirdikten sonra kararından vazgeçememekte, eylem geri alınamamaktadır.

1.5.1.5.5. Özgün

Zamansal kullanımda yeni, özgün fikirler ortaya atan deneysel oyunlar bu kategoriye dahil edilebilir. Özgün zamanlı oyunlar, yeni zamansal türlerin doğmasını mümkün kılacak niteliktedir.

1.5.1.6. Tematik katman

Akademik ve magazinsel nitelikli bazı sınıflandırma modellerinde tematik içerik ile oynanabilirlik türleri üst üste binmekle birlikte, oynanabilirlik daha önce belirtildiği gibi oyunun mekaniğine ve oynanış biçimine, tema ise oyunun konusal içeriğine işaret etmektedir. Järvinen (2007, s. 281), temanın oyun sisteminde bir metafor olarak kullanıldığını, kuralların, hedeflerin ve diğer oyunusal öğelerin inşasına zemin hazırlayan bir anlamlandırma aracı olduğunu düşünmektedir. Dolayısıyla tematik katman, oyunun mekânsal ve atmosferik tasarımını da ortaya koyabilir; renkler, kullanılan efektler, oyunun üslubu, temaya bağlı olarak şekillenebilir. Bu noktada spor, simülasyon, aksiyon, macera, müzik ve hayatta kalma konseptleri hususunda türsel bir karışıklık dikkati çekmektedir. Bu oyunların türleştirilmesinde oynanabilirlik durumuyla tematik içeriğin birbirine karıştırıldığı gözlemlenmektedir. Araştırmada spor, müzik ve hayatta kalma temasal bir tür olarak, aksiyon ve macera oynanabilirlik türü olarak, simülasyon ise daha önce açıklandığı gibi bir söylem modu olarak ele alınmıştır. Bunun nedeni, örneğin spor temalı bir oyunla, spor olarak adlandırılmayacak bir oyunun, aynı kural sistemi üzerinden oynanabilmesidir. Aynı aracı, yani ok ve yayı kullanan, oynanabilirlik türü “nişancılık” olan iki farklı oyun, *Fruit Shoot* [79] ve *Archery King* [80] buna örnek verilebilir (Görsel 1.22.); ilki fantezi temalı bir nişancılık oyunuyken, diğeri okçuluk kurallarına uygun olarak geliştirilmiş spor temalı bir oyundur.



Görsel 1.22. *Fruit Shoot* (2012), (<http://69>) ve *Archery King* (2016), (<http://70>)

Benzer şekilde video oyunlarında aksiyon ve macera, film türlerinden farklı olarak bir oyunun konusunu değil, oynanabilirlik türünü belirtir; nitekim tematik içeriği birbirinden farklı birçok aksiyon ve macera oyunu vardır. Örnek olarak *Doom* [81] oyunu korku/bilim kurgu temalı, *Max Payne* [82] ise teması suç/noir olan iki aksiyon

oyunudur. Video oyunlarında eylemliliğe⁶⁰, yani oyuncunun oyun üzerindeki kontrolüne ilişkin her şeyin oynanabilirliğin alanına girdiği iddia edilebilir. Tema ise söyleme daıdır, söylemi ilgilendirmektedir.

Buna göre, değerlendirme safhasında incelenen akademik ve magazinsel yayınlardan yola çıkılarak, aşırı genellemelere ya da ayırıştırımlara kapılmadan, tutarlı ve kendi başına değerlendirilebilecek 37 tematik tür, Tablo 1.29.'da ortaya konmuştur.

Tablo 1.29. Tematik katman dahilindeki türler

TEMATİK KATMAN								
Mizah	Oyuncak	Suç/Noir	Gizem	Korku	Gerilim	Casusluk	Özgün	Surreal
Romantik	Spor	Erişkin	Savaş	Yarışma	Doğa	Fantezi	Distopya	Bilim Kurgu
Felaket	Bilim/Teknik		Medikal		Sosyal Bilimler		Dans/Müzik	
Drama	Western	Otobiyografi		Tarihi Kurgu		Masa Oyunu		Sanal Yaşantı
Açık Dünya	Folklor/Masal		Çatışma		Zombiler		Psikolojik	
						Mitoloji		Uyarlama

Oyunlar birden fazla konuya dokunabilir, konusal türlerine göre yaklaşp uzaklaşabilir ancak her zaman bir ana tema söz konusudur. Bu tema, oyunun genel yönelimi, tasarımı, zamansal ve mekânsal alan kullanımına ve kodsall yapı tarafından inşa edilen konseptte göre belirlenir. Örneğin uzaylıları, uzay gemilerini ve uzayı konu alan bir oyun, içeriğinde psikolojik öğeler barındırsa dahi kurgusalılığa ve bilime dair kodlar içerdiği için öncelikle bilim kurgu olarak görülecek, psikolojik tema bilim kurgu temasının altında kalacaktır.

Tablo 1.29.'da sıralanan, değerlendirme aşamasında incelenen kaynaklara göre toparlanan konuların içeriğine kısaca değinmek gerekirse;

- **Mizah:** Oyuncuyu güldürmeye odaklanan mizahi oyunlar komedi, mevcut bir durumu, ya da türü/içeriği vs. tiye alan oyunlar parodi olarak adlandırılmaktadır.

- **Oyuncak:** Oyuncakların ve ait oldukları dünyanın oyunlaştırılmasına dayanan oyunlardır. Digimon oyuncakları, Lego oyuncakları, Barbie oyuncakları gibi birçok oyuncak türünün oyunlaştırıldığı görülmektedir.

- **Suç/Noir:** Mafya, suçlular ve bu suçluların yasa koruyucular tarafından yakalanması gibi konseptlerin hepsi bu türe dahildir.

- **Gizem:** Bilinmezlik, sırlar, cinayetlerin çözülmesi, dedektiflik üzerinden ilerleyen bir konseptte sahiptir.

⁶⁰ agency

•**Korku:** Oyuncuda korku, panik, çaresizlik hissi uyandırmayı hedefleyen bir konsepttir.

•**Gerilim:** Korku türündeki kadar bilinç kaybına neden olacak duygular uyandırmadan oyuncuya güvensizlik, psikolojik baskı, huzursuzluk, heyecan hissettirmektedir.

•**Casusluk:** Kimlik değiştirme, bilgi kaçıрма, bir yere sızma türü gizlilik gerektiren eylemlerin bir örgüt, kuruluş ya da grup için yapılması konseptine sahiptir.

•**Özgün:** Genel geçer tematik başlıklarla tanımlanamayacak nitelikte olup, kendi başına bir tarz ve konsept yaratan bir türdür.

•**Sürreal:** Sürreal temada genel olarak rüyalar ve iç dünyalar konu edilir; karakterin bilinçaltı ya da korku ve arzularının, iç sese dayalı durumların mantık ötesi bir üslupta sunulması söz konusudur.

•**Romantik:** Aşk, tutku, sevgi, flört, duygusal ilişki vs. içeriklidir.

•**Spor:** Spor aktivitelerin birebir ya da benzeyen taklitlerinin oluşturmaya dayanır. Futbol, basketbol, yüzme, okçuluk, ping pong, tenis vs. türü her türlü spor aktivitesinin taklidi bu türe girmektedir.

•**Erişkin:** Belli bir yaş altına uygun olmayan içeriğe sahip aşırı şiddet, cinsellik, çıplaklık içeren bir türdür.

•**Savaş:** Savaş ortamı, savaş dönemi ve savaşa dair konular işlenmektedir.

•**Yarışma:** En az iki rakip arasında, zamanla, ya da NPC'lerle oyuncu arasında yürütülen kazanma mücadelesidir. Oyuncular arasındaki karşılaşma, çekişme, yarışma türü organizasyonlara dayanmaktadır.

•**Doğa:** Doğayı ve doğayla doğrudan ilişkili olayları, anlatıları konu eden oyunlardır.

•**Fantezi:** Gerçekliğin ve gerçeklik algısının dışına çıkan her konsept bu türe girmektedir.

•**Distopya:** Arzulanmayacak ya da korku uyandıracak türde alternatif bir yaşam tarzına, toplum yapısına ya da sisteme dayanmaktadır.

•**Bilim Kurgu:** Bilim, teknoloji, zaman yolculuğu, fizik kanunları, uzay, dünya dışı varlıklar, genetik gibi konuları işlemektedir.

•*Felaket*: Doğal afetler, istilalar, savaş, silah kullanımı, hastalık nedeniyle meydana gelen kitlesel hasarlar gibi her türlü kaos ve yıkıma neden olan konular bu türe dahil edilebilir.

•*Bilim/Teknik*: Bilim ve teknik alanına dair kurgusal olmayan içerikleri barındırmaktadır.

•*Medikal*: Tıp ve sağlık alanını ilgilendiren konular işlenmektedir.

•*Sosyal Bilimler*: Psikoloji, sosyoloji, çocuk gelişimi, tarih, coğrafya gibi sosyal bilimler alanlarını ilgilendiren konuları içermektedir.

•*Dans/Müzik*: Dans figürlerine, müzik yapımına ya da müzik aletlerinin çalınmasına ve ritme dayalı içeriğe sahip bir türdür.

•*İş hayatı*: Şirket yönetimi, esnafılık, tarım, sanayii, para idaresi türü konular işlenir.

•*Drama*: Duygusal etki bırakmaya yönelik hedeflerle, gerçekçi karakterler geliştirilmesine, gerçek hayata dair konuların işlenmesine dayanan, öyküsellliği daha ağır tonda işleyen bir türdür.

•*Western*: Uzak/vahşi batı konseptli bir türdür.

•*Otobiyografi*: Oyunun yapımcısı/tasarımcısı/senaristinin hayatını, ya da yaşamış gerçek bir olayı konu alan oyunlardır.

•*Tarihi Kurgu*: Tarihsel olayları hayali ve kurgusal olarak yeniden şekillendirerek sunan bir türdür.

•*Masa Oyunu*: Kart oyunları, sudoku gibi masa başı oynanan oyun konseptidir.

•*Sanal Yaşantı*: Oyuncunun kendisini bir hayvan ya da insanın yerine koyarak paralel/alternatif bir hayatı yaşadığı ya da taklit ettiği bir türdür. Odak, hayatı taklit edilen sanal öznededir.

•*Açık Dünya*: İçerğinde çeşitli görevler barındıran, ancak oyun öyküsünü takip etme zorunluluğu bulunmayan, her ayrıntısı düşünülmüş alternatif sanal dünyalardır. Oyuncu oyun dünyası içerisine istediği ırk, görüntü cinsiyette dahil olabilir. Odak, öznelerde değil, oyun dünyasının kendisindedir.

•*Folklor/Masal*: Halk hikâyelerine, peri masallarına, dünya masallarına dayanan bir türdür.

- **Çatışma:** İki grup ya da güç arasında gerçekleşen muharebeyi ya da mücadeleyi konu almaktadır.

- **Zombiler:** Zombilere dair tüm oyunlar bu temaya dahildir. Zombi teması ilk defa felaket temasının bir alt-türü olarak ortaya çıkmış, zaman içerisinde kendine özgü bir konsept olarak türleşerek gerek akademik gerekse magazinsel sınıflandırmalarda ayrı bir tematik tür olarak değerlendirilmeye başlanmıştır.

- **Psikolojik:** Psikolojik alt yapısı olan, insan duygularına ve ruhsal durumlara odaklanan oyunlardır.

- **Mitoloji:** Mitolojik hikâyelere, karakterlere ve unsurlara dayanmaktadır.

- **Uyarlama:** Film, çizgi film, roman, tiyatro gibi farklı görsel sanat eserlerinin video oyunlarına uyarlanmasına dayanmaktadır.

1.5.1.7. Bakış açısı katmanı

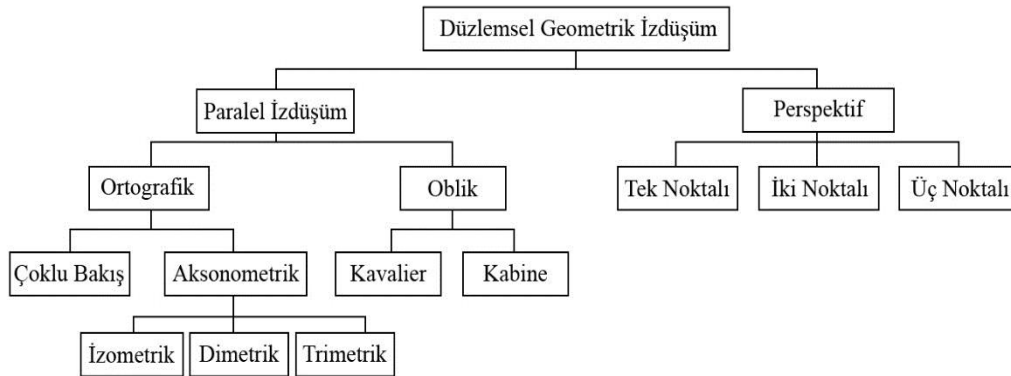
Oyunun hangi tematik içeriğe göre tasarlanacağı da belirlendikten sonra, oyunun hangi perspektiften sunulacağı önem kazanmaktadır. Kamera tasarımı da diğer yapısal öğeler gibi hem bir şekilde öznel hem de oyun türüne veya oynanabilirliğin gereksinimlerine bağlı olarak değerlendirilebilir. Ancak kameranın sahneyi gösterme açısı, aynı zamanda oyunun görsel tasarımını etkileyen bir süreçtir. Dolayısıyla oyunların stilinin ortaya konmasından önce bakış açısı belirlenmelidir. Örneğin birinci tekil bakış açısı oyuncuyu karakterin bakışına hapsederek daha klostrofobik bir algı oluştururken, üçüncü tekil bakış açısı oyuncunun karakteri ve çevresini bir bütün olarak algılamasını sağlamaktadır. Bakış açısı, söylemin, öykü üzerinde ayrıcalıklı kıldığı görsel açıyı tanımlar ve “kim görüyor” diye sorar (Akbulut, 2009, s.54-55). Yani bu katmanda önemli olan, uzamın kimin bakış açısıyla betimlendiğidir. Chatman’ın işaret ettiği noktadan yola çıkılırsa, oyuncu, anlatıcının ve karakterin “gözüyle” görmektedir. Bu durumda oyuncu karakterin içinde midir yoksa dışında mı? Oyuncu hangi anlamda karakterin dışında olur? Tamamen ayrı mı yoksa onunla yanyana mıdır? (Chatman, 2008, s.95). Bakış açısı, oyuncunun oyunu algılayışını değiştirdiği için, oynanabilirliğin önemli bir parçası olarak görülebilir. Oyun yapımcıları açısından da oyuna hangi perspektiften bakılacağı oyunun tasarım aşamasında belli olmalıdır. Çünkü “oyun geliştirme devam ederken karşılaşılabilecek potansiyel oynanabilirlik problemlerinin, hala düzeltme yapılabilecek bir aşamadayken ortaya çıkmasını, mekân tasarımını doğrudan

etkileyen bir unsur olarak kamera kullanımı sağlamaktadır (Haigh-Hutchinson, 2009, s.123)”.
Bakış açısının oyunlardaki kullanımını daha net ortaya koymak için oyunların başlangıç noktası olan metne bakmak faydalı olabilir. Metinlerde varlıkları ve nesneleri betimlemek için seçilen bakış açısına odaklanma⁶¹ denir. Kıran’a göre anlatıcı kimin öyküyü anlattığını, odaklanma ise öyküdeki olayları kimin gördüğünü ifade etmektedir (A. Kıran ve Z. Kıran, 2011, s.142). Jahn’dan uyarlanırsa, “hâkim bakış açısının merkezinde kim yer almaktadır?” sorusu önemlidir. Bilgi, hangi şekilde herhangi birinin algısı, bilgisi ya da “bakış açısı”yla sınırlandırılmaktadır? (Jahn, 2012, s.68). Algı ve bilginin sınırlarını oluşturan bakış açısının ve bununla bağlantılı olarak kameranın rolünün, video oyunlarında, metinsel ve filmik yapılarda olduğundan çok daha aktif olduğu düşünülebilir. Video oyunlarında bakış açısı filmlerde olduğu gibi farklı mekân ve olaylara atlayarak sürekli kesintiye uğramaz, karakterin ve oyuncunun görüş alanı temsili dünyada bir süreklilik oluşturur, bakış, sanal dünyanın kurallarına uyum sağlar (Black, 2017, s.185). Oyuncu, oyun içerisine girer girmez önce sanal dünyada geçerli kuralları ve sınırları keşfetmek istemektedir ve bunu aynı yeni doğmuş bir bebek gibi hareketler vasıtasıyla denemektedir. Bu anlamda kamera kullanımı video oyunlarında yalnızca gören bir göz değil, aynı zamanda oyuncunun sanal dünya içerisine uzanan eli ve kolu olarak değerlendirilebilir. Çünkü oyuncunun oyun dünyasına dahil oluşu kamera kullanımıyla ve kameranın olanaklarıyla ilişkilendirilebilir. Bu bakımdan oyun tasarımında kamera açıları hem bir araç olarak hem de oyunu şekillendiren bir tasarım öğesi olarak değerlendirilmelidir. Newman’a göre (2009, s.92), video oyunlarında yaratıcı kamera açılarının kullanımı, oyuncunun bakış açısını birinci tekil bakıştan üçüncü tekil bakışa kaydırmak kadar kolay veya birden fazla kamera açısı kullanarak aynı oyunda farklı bakış açıları oluşturmak kadar karmaşık olabilir. Her iki durumda da bakış açısı seçimi, oyunun atmosferini, tasarımcının oyun için planladığı amaç ve anlamı, hatta kademe / sahnenin derinliğini / hissini etkileyebilir.

Kıran, üç tip odaklanmadan/bakış açısından söz etmektedir; sıfır odaklanma, yani olaylara yukarıdan bakan, her şeyi bilen ve gören bakış açısı, dış odaklanma, yani olaylara dışarıdan bakan ancak kahramanın düşüncelerini, öznelliğini dışlayan bakış açısı ve iç odaklayım, kahramanın kimliğine bürünmüş gibi, kahramanın düşüncelerini,

⁶¹ *Focalisation*

bildiklerini ve hissettiklerini bilen, her şeyi onun gözleriyle gören bakış açısı. Buna göre bakış açısı katmanının türleri olan taktik, aksonometrik, kroki, yanal/düşey ve oblik bakış sıfır odaklanmaya; üçüncü tekil bakış, sinematik bakış, değişken bakış ve sabit bakış dış odaklanmaya; birinci tekil bakış açısı ise iç odaklanmaya karşılık gelebilir. Bu noktada bu bakış açılarından aksonometrik, yanal/dikey, kroki ve oblik bakışların perspektif bakışlar olmadıklarına, yani gerçek hayatta rastlanılan türde açılar olmadıklarına değinmek gerekir. Düzlemsel geometrik izdüşüm sisteminde, Şekil 1.15.'te de görüldüğü gibi bir ila iki düzleme dayanan bu tip bakışlar paralel izdüşüm⁶² olarak adlandırılırken, xyz ekseninde üç düzlemlilik, tek, iki, üç noktalı herhangi bir bakış noktasına odaklanan bakışlar ise perspektif izdüşüm⁶³ olarak tanımlanmaktadır (Carlbom ve Paciorenk, 1978, s.475). Paralel izdüşüm, Şekil 1.15.'de de görülebileceği gibi, ortografik ve oblik adı altında, farklı düzlem açıları yaratan iki tür izdüşüme ayrılmaktadır. Ortografik izdüşüm, sahte bir perspektif algısı oluşturan aksonometrik bakıştan ve objenin tek düzleme paralel, yüzeyden görünümüne dayanan çoklu bakış izdüşümünden meydana gelmektedir.



Şekil 1.15. Düzlemsel Geometrik İzdüşüm Sınıflandırması (Carlbom ve Paciorenk, 1978, s.475)

Video Oyunlarında genellikle iki tip çoklu bakış açısı kullanılmaktadır; Yanal/Dikey bakış ve Kroki bakış. Bu iki bakış türüne video oyunlarında sıklıkla rastlanıldığı için araştırmada ayrı başlıklar olarak ele alınmıştır. Aksonometrik yansıtmada ise çoğunlukla izometrik bakış kullanılmakla birlikte ender olarak dimetrik ve trimetrik bakış da kullanılmaktadır. Bu bakımdan bu üçüne tek bir başlık altında

⁶² Parallel Projection

⁶³ Perspective Projection

değerlendirilecektir. Benzer şekilde oblik bakış türleri de sık rastlanmadıkları için tek başlık altına toplanmıştır. Buna göre, video oyunlarında kullanılan bakış açısı türleri değerlendirme safhasındaki araştırma ve magazinsel yayınlar temelinde Tablo 1.30.'daki gibi toparlanmıştır.

Tablo 1.30. *Bakış açısı katmanında türler*

BAKİŞ AÇISI KATMANI								
Aksonometrik			Yanal/Dikey	Kroki	Oblik	Birinci Tekil	Üçüncü Tekil	Sinematik
İzometrik	Dimetrik	Trimetrik	Tele-görsel	Değişken		Sabit	Taktik	Opsiyonel
								Özgün

1.5.1.7.1. *Aksonometrik bakış*

Paralel yansıtmalardan biri olan Aksonometrik bakış, video oyun tarihinin ilk bakış açılarından biri olduğu gibi, Salomon'a göre (2006, s.61) mühendislik ve tasarımsal ihtiyaçlara da cevap veren, tarihteki Çin parşömen çizimlerine kadar dayanan çok eski bir boyutsal stildir. Aksonometri ortografik sisteme dayanır ve objelerin iç ana eksenindeki kenarlara ya da bazılarına belli standartlara bağlı bir açılarda eğim yaratılarak perspektifi olmayan ama üç boyut algısı yaratan bir yansıtma sağlar. Aksonometrik bakışta ufuk çizgisi üzerinde bir kaybolma noktası yoktur. Dolayısıyla objeyi gözleyen kişi objeye baktığı her noktada aynı açıyı görecektir. Uzaktaki nesneler, gözlemciye olan mesafesinden bağımsız olarak boyutlarını korurlar (Salomon, 2006, s.61).

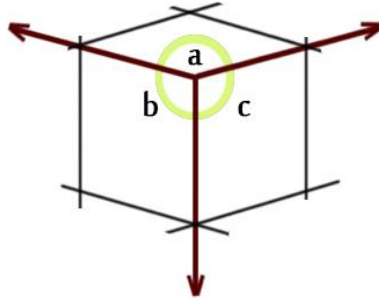
Bu stile göre oyuncuyla karakter/objeler arasında bir mesafe vardır ve oyuncu mekânda çok geniş bir alana hâkim olabilir. Kamera karakteri takip etmekle birlikte, isteğe bağlı olarak oyuncu mekânda gezebilir, karaktere yaklaşp uzaklaşabilir, bazı oyunlarda karakterin etrafında dönebilir ve yine bazı oyunlarda, örneğin *Dungeon Siege 2* [83] oyununda olduğu gibi üçüncü tekil bakış açısı taklit edilerek kamera karakteri arkasından takip edebilir. Ancak bu durumda dahi mekânın ve karakterlerin yerleşiminde aksonometrik perspektif değişmez, sadece kamera objektifi olaylara ve karakterlere biraz daha yaklaşmış gibi görünür.

Aksonometrik bir izdüşüm nesnenin üç veya daha fazla yüzünü gösterir, ancak bazı yüzlerin boyutlarını daraltır, görüntünün şeklini bozar (Salomon, 2006, s.61). Oyuncu oyun dünyasını gerçek perspektif kurallarıyla değil, aksonometrik bakışa dayalı çarpık boyutsallıkla kabul etmek durumundadır. Bundan ötürü karakterle özdeşleşme,

karacterin rolüne bürünme durumu kısıtlı bir düzeyde gerçekleşebilir; bunun yerine karakter ve olaylar uzaktan “kontrol edilir” ve “izlenir”. Bu sayede oyuncuya her şeyi yukarıdan bakan, kontrol eden ve gözleyen bir tanrısallık rolü verilebilir. Şekil 1.15.’te de görüldüğü gibi, izometrik, dimetrik ve trimetrik olmak üzere üç tür aksonometri alt-türü vardır ve bu üç alt-tür de video oyunları tarafından geçmişten günümüze kullanılmaktadır.

İzometrik

Video oyunlarında en sık olarak karşılaşılan aksonometrik bakış türüdür (Haigh-Hutchinson, 2009, s.115). Ünlü rol-yapma oyunu *Baldur’s Gate* [84], izometrik bakışı kullanan oyunlardandır (Görsel 1.23.). Buna göre Şekil 1.16.’deki gibi, nesneye bakışta iç ana eksenindeki kenarların hepsi birbirine 120 derecelik eşit açılarda konumlandırılır dolayısıyla nesnenin iç ana eksenindeki bütün yüzeylerinin kapladığı alan aynıdır.

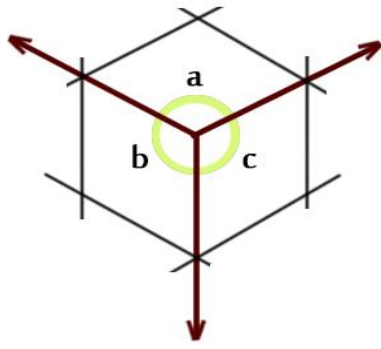


Şekil 1.16. (Sol) İzometrik bakış, $a=b=c$, ([http-71](http://71)) kaynağından faydalanılarak yazar tarafından çizilmiştir.)

Görsel 1.23. (Sağ) İzometrik bakış açısı örneği, *Baldur’s Gate* (1998), ([http-72](http://72))

Dimetrik

İç ana eksenindeki kenar açıların yalnızca ikisi birbirine eşittir, üçüncü açı farklıdır (Şekil 1.17.). Eşit ve farklı açıların kaç derece olarak ayarlandığına göre objenin düzlemdeki izdüşüm açısı değişir. *Equinox* [85] oyunu, dimetrik bakış açısına örnek olarak verilebilir (Görsel 1.24.).

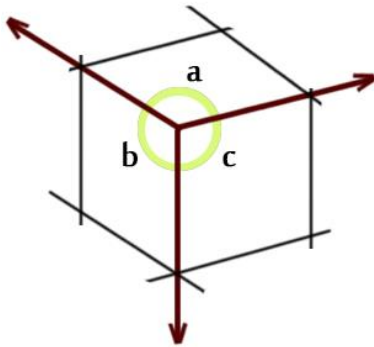


Şekil 1.17. (Sol) Dimetrik bakış, $a \neq (b=c)$, (http-71 kaynağından faydalanılarak yazar tarafından çizilmiştir.)

Görsel 1.24. (Sağ) Dimetrik bakış açısı örneği, Equinox (1993), (http-73)

Trimetrik

Aksonometrik izdüşümün bir diğer ögesi olan trimetrik bakışta iç ana eksendeki kenarların açıları birbirinin aynı değildir. Bununla birlikte nesnenin eksenlerinden hiçbirisi 90 dereceden küçük bir açı oluşturmaz (Şekil 1.18.). SimCity 4 [86] oyunu, trimetrik bakış açısıyla tasarlanan oyunlara örnek olarak verilebilir (Görsel 1.25.) Trimetrik bakış diğer paralel yansıtmalara kıyasla objenin daha gerçekçi bir görüntüsünü sunmaktadır (Haigh-Hutchinson, 2009, s.117).



Şekil 1.18. (Sol) Trimetrik bakış, $a \neq b \neq c$, (http-71 kaynağından faydalanılarak yazar tarafından çizilmiştir.)

Görsel 1.25. (Sağ) Trimetrik bakış açısı örneği, SimCity 4 (2003), (http-74)

1.5.1.7.2. Yanal/dikey bakış

Ortografik izdüşümdeki iki bakış türünden birine, çoklu bakışa dahil olan bir açıdır. Buna göre ana yüzlerden yalnızca birinin ayrıntıları gösterilir. Gösterilen yüzün

gerçek şekli doğru boyutlarla gösterilebilir, ancak nesnenin geri kalan kısmından çok az veya hiçbir şey göstermez (Salomon, 2006, s.61). Yanal/düşey bakışta, kamera yatay ya da dikey düzlemde karakteri takip ederek hareket eder. Kamera oyun mekanıyla arasında hep aynı mesafeyi korur ve mekândaki boyut/derinlik yalnızca görüntüdedir, yani sahtedir. Oyuncunun kamerayı kontrol etme imkânı yoktur, oyuncu karakterin ne gördüğüne değil, karakteri çevreleyen mekâna odaklanır. Örneğin *Spelunky* [87] oyununda (Görsel 1.26.) karakter çeşitli eylemlerde bulunup objelerle etkileşimde bulunurken ne yöne doğru hareket ediyorsa kamera da karakterle birlikte hareket eder.

Karakter yatay bir çizgi de hareket ediyorsa kamera da yatay hareket eder, karakter mekânda yukarı tırmanıyorsa kamera yukarıya, karakter aşağı iniyorsa kamera aşağı iner. Dolayısıyla kamerayla birlikte mekân da aynı yöne doğru ilerlemektedir. Mekân, kameranın gösterdiğinden ibarettir, oyuncunun kamerayı karakterden uzaklaştırarak mekânın başka bir noktasına bakması söz konusu olamaz.



Görsel 1.26. *Spelunky* (2013) Yanal/Dikey bakışa bir örnek, ([http-75](http://75))

1.5.1.7.3. Kroki bakış

Yanal/Dikey bakış gibi ortografik izdüşüm türlerinden biri olan çoklu bakış türüne dahildir ve aynı şekilde tek yüze dayalıdır. Ancak Görsel 1.27.'deki *Door Kickers* [88] oyununda görüldüğü gibi, bakış açısı tam tepe noktadadır. Bu bakış açısı oyuncuya daha taktiksel hareket etme, oyundaki kapalı mekanlar da dahil her şeyi mimari tasarımlarda olduğu gibi kuş bakışı görme imkânı vermektedir. Kamera çoğunlukla kısıtlı hareketlere

sahiptir; oyuncu mekâna yaklaşabilir, uzaklaşabilir, bazen yatay ve dikey kaydırmalar yapabilir. Ancak hiçbir durumda bakış açısını tepe noktası dışında bir açıya getiremez.

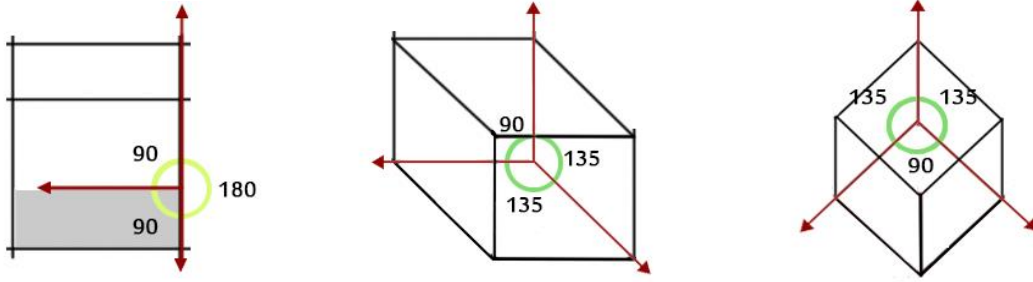


Görsel 1.27. Door Kickers (2014) Kroki bakışa bir örnek, (<http-76>)

Aynı yatay/dikey bakış açısında olduğu gibi mekandaki üç boyut algısı tasarım aracılığıyla verilir, kameranın oyuna üç boyut kazandırmak gibi bir kaygısı yoktur. Her şeye tepeden bakıldığı için kroki bakış oyunun daha mekâna dayalı kurgulanmasına uygundur. Karakterler mekandaki objelerin hareket eden versiyonu gibi görünür. Dolayısıyla karakterle özdeşleşmenin minimum seviyede olması beklenebilir.

1.5.1.7.4. Oblik bakış

Askeri alanda da kullanılan Oblik bakış, paralel izdüşüme dayanır ve Şekil 1.19.'de köşe açıları gösterilen, tepeden alta, kavalier ve askeri olmak üzere üç türe ayrılır (<http-77>). Buna göre yanal/dikey bakışa sahte bir derinlik algısı katılır, oyuncu, bu derinlik alanı boyunca hareket edebildiği izlenimi edinir. Oblik izdüşümde aksonometrik izdüşümden daha fazla nesne detayı gösterilebilir, ancak açı ve boyutlar daha da çarpıtılır (Salomon, 2006, s.67).



Şekil 1.19. Oblik Bakış türleri. Solda Tepeden alta (top-down), ortada kavaliyer (cavalier), sağda askeri (military), (<http-77> kaynağından faydanılarak yazar tarafından çizilmiştir.)

Aksonometrik bakışta kameranın mekânda çevrinmesi mümkünken, oblik bakışta kamera tek yönlüdür ve karakteri yanal/dikey hat boyunca takip eder. Ayrıca iç açılar dolayısıyla dimetrik bakışa benzemekle birlikte objenin zeminle arasındaki açı oblik bakışta çok daha diktir. Temel olarak üç boyutlu objelerin iki boyuta çevrilmesi mantığına dayanır. *Tomb Raider: The Prophecy* [89] oyunu, tepeden alta alt-türündeki oblik bakış açısına örnek olarak verilebilir (Görsel 1.28.).



Görsel 1.28. *Tomb Raider: The Prophecy* (2002), Oblik bakışa bir örnek, (<http-78>)

1.5.1.7.5. Birinci tekil bakış

Birinci tekil bakış, Görsel 1.29.'da görüldüğü gibi, sinemada görüş noktası “POV”⁶⁴ olarak anılan çekim açısı teriminin oyun boyunca, sürekli halde kullanılması halidir. Kullanım amacı zamanla değişmişse de 1950'lerdeki filmlerde, avcılarının bakış

⁶⁴ point of view

açısını göstermek için kullanılmaktaydı (Meadows, 2008, s.19). Bu bakış türünün video oyun sektöründe kullanımı ise çok daha sonra, 1987 yılında yayınlanan *MIDI Maze* [90] oyunuyla olmuştur. Pacman oyununun birinci tekil bakışla sunumundan ibaret olan bu oyundan sonra, *Catacomb 3D* [37], *Wolfstein 3D* [91] ve *Doom* [81] gibi oyunların birinci tekil bakış açısının popülerleşmesini ve FPS olarak adlandırılan birinci tekil nişancı türünün doğmasını sağladığı söylenebilir.

Çoğu sınıflandırmada FPS (birinci tekil nişancı) adıyla yer bulan bu tür, nişancılıkla oynanabilirliğe, birinci tekil ifadesiyle de bakış açısına işaret etmektedir. Ancak oynanabilirlik ile bakış açısını birbirine karıştırmak, değerlendirme bölümünde de ortaya konulduğu gibi tutarsızlığa yol açmaktadır çünkü oynanabilirlik türü nişancılık olan oyunlar her zaman birinci tekil bakışa sahip değildir. Dolayısıyla nişancılıkla ilgili kısım oynanabilirlik katmanının konusu olduğu için çıkarılarak araştırmada FPS yerine birinci tekil bakış adının kullanılması tercih edilmiştir.



Görsel 1.29. *Battlefield 5* (2018), Birinci tekil bakışa bir örnek, ([http-79](http://79))

Birinci tekil bakış, *Battlefield 5* [92] örneğinde olduğu gibi bir karakterin ne göreceğini, onun bakışından, gerçeğe en yakın haliyle göstermektedir. Genellikle oyuncuların gerçek dünyayı nasıl tecrübe ettiği ile yakından ilişkili olduğu için oyun dünyasında sürükleyici bir etki oluşturmaktadır (Haigh-Hutchinson, 2009, s.139). Oyuncu karakterle birebir özdeşleştiği, duygusal etkinin yükseldiği, dramatik anlatıma

yakın durulduğu gözlemlenebilir. Bu nedenle birinci tekil bakış korku ve aksiyon temalı oyunlara daha uygunluk gösterebilir.

Birinci tekil bakış açısında kamera karakterin ya da oyunun değil oyuncunun tercihlerine bağlı hareket etmektedir. Yani oyuncu kameranın çerçevesi içerisine neyin gireceğine ne zaman aşağı ne zaman sağa sola bakacağına kendisi karar vermektedir. “Serbest görüş” adı verilen bu teknik, çoğu zaman oyuncuların çevrelerini keşfetmeleri ya da görüş alanının dışından gelen düşman saldırılarına tepki verebilmeleri için gereklidir (Haigh-Hutchinson, 2009, s.141)”. Bu bakış açısında serbest görüş haricinde dramatik etkiyi arttırmaya ya da oynanabilirliği kuvvetlendirmeye yarayan başka teknikler de kullanılabilir. Örneğin silah kullanımında zoom efekti ve dürbün gözüyle bakma, oyun karakterinin başı döndüğünde görüş netliğinin bozulması, bir patlama veya şok dalgasında kameranın sarsılması bu teknikler arasında sayılabilir.

1.5.1.7.6. Üçüncü tekil bakış

Bu bakış açısında Görsel 1.30.’da örnek olarak verilen *Tom Clancy's The Division* [93] oyunundaki gibi kamera karakteri sırtından, biraz gerisinden takip etmektedir. Bazen kameranın yerleşimi biraz aşağıdan, yukarıdan, biraz yandan, tüm vücudu, dizden yukarısını ya da belden, omuzdan yukarısını gösterecek biçimde ayarlanmış olabilir ancak hepsinde oyuncu, karakteri fiziksel özellikleri ve çevresiyle birlikte algılamaktadır (Görsel 1.30.).



Görsel 1.30. *Tom Clancy's The Division* (2016), Üçüncü tekil bakış, (http-80)

Oyuncu-karakterle çevre arasındaki ilişki daha net ortaya konulabildiği için çok daha güçlü bir etkileşim ortaya çıkmaktadır (Haigh-Hutchinson, 2009, s.52). Çünkü üçüncü tekil bakışta, kamera açısı birinci tekil bakışta olduğu gibi gözün gördüğü/baktığı alana hapsedilmemiştir. Karakterin içine-gömülme durumu birinci tekil

bakışa kıyasla çok daha zayıf olmasına rağmen, karakter doğrudan mekânın bir parçası olarak kabul edildiği için oyuncunun aktörlük özelliği ön plana çıkabilmektedir; böylece oyuncu anlatının/mekânın/çevresel olayların bilincinde olarak karakteri canlandırabilir. Bu bakımdan üçüncü tekil bakışın epik anlatıma yakın durduğu düşünülebilir. Kamera çoğu zaman karakter merkezli olarak oyuncunun isteğiyle serbest görüş tekniğine uygun biçimde hareket ettirilebilir, karakter yandan, önden, daha yakından, daha uzaktan takip edilebilir, karakter dururken kamera aracılığıyla karakterin fiziksel özellikleri incelenebilir.

1.5.1.7.7. *Sinematik bakış*

Bu bakış açısında video oyunu filmik yöntemleri kullanarak ilerlemektedir. *Wolf Among Us* [75] oyununda olduğu gibi (Görsel 1.31.), kamera belli bir açıya ya da tarza sabitlenmemiştir ancak oyuncunun kamerayı hareket ettirme imkânı, oyuncunun karakteri ya da olayları hangi açıdan deneyimleyeceği ya da izleyeceği kısıtlanmıştır. Sinematik bakış açısına dayalı oyunlarda genellikle sinematografik çekim açıları kullanılır, bazen filmlerdekine benzer kesmelerle bir açıdan diğerine geçiş yapılarak anlatım güçlendirilir.



Görsel 1.31. *Wolf Among Us* (2013), Sinematik bakış örneği, ([http-81](http://81))

Üçüncü tekil bakıştan farklı olarak bakış açısı sık sık sinematik müdahalelerle kesintiye uğrar ya da açı oyuncunun isteği dışında, sinematografiye uygun biçimde

değiştirilir; bu bakımdan sinematik bakış üçüncü tekil bakışın daha artistik ama daha kısıtlı bir versiyonu olarak görülebilir.

1.5.1.7.8. *Tele-görsel bakış*

Tele-görsel bakış türü, bazı kaynaklarda oyunlarda realizmin bir türü ya da grafiksel bir stil olarak değerlendirilmektedir. Örneğin Lee, Donovan ve Cho (2018), video oyunlarının görsel stillerini sınıflandırırken, realizm alt-türlerini illüzyonizm, fotorealizm, tele-görselcilik ve diğer realizm türleri olarak sıralamaktadır. Buna göre tele-görselcilik, televizyon programlarında karşılaşılan grafik ve artistik özelliklerin realizmle birleşmesinden doğan bir foto-realist stildir (Lee, Donovan ve Cho, 2018). Ancak bu tanımda tele-görselin belirleyici özelliği, televizyon programlarına benzer bir sunumla oyunun sunulması, yani televizyon kamerasının olayları sunuş biçiminin taklit edilmesidir. Buna göre tele-görselcilik realizme dayanmakla birlikte, bir stil değil, oyunun nasıl sunulduğu, yani kameranin hangi tarzda kullanıldığıyla ilgilidir. Oyuncu/seyirci Görsel 1.32.'de örnek olarak verilen *NBA 2K17* [94] oyununda olduğu gibi, oyunu bir televizyon programı izliyormuş gibi oynamakta, olayları ve karakterleri televizyon programlarının kullandığı kamera açılarından izlemektedir. Buna göre kamera bazen yakınlaşan, bazen uzaklaşan, bazen seyirciye, bazen oyuncuya, bazen de ayrıntılara odaklanan farklı kameralar arasında gezinerek geçişler yapan bir tarza sahiptir.



Görsel 1.32. *NBA 2K17* (2016), *Tele-görsel bakış* örneği, ([http-82](http://82))

1.5.1.7.9. Değişken bakış

Bu bakış türünde kamera kullanım tarzı oyundaki olaylara, eylemlere bağlı olarak değişir ve oyuncu belli durumlarda belli kamera açılarını kullanmak zorunda bırakılır. Örneğin anlatının ilerleyeceği zamanlarda farklı, aksiyon sahnelerinde farklı bir bakış açısına geçilebilir. Aksiyonun türüne bağlı farklı uzaklık ve açılardan olay yönetilebilir ya da oyunun anlatısına ya da kurallarına bağlı olarak kamera kullanımı değişkenlik gösterir.

Değişken bakışta kamera hareketlerine sadece görev ya da hedef odaklı serbestlik tanınır. Böylece oyuncunun dikkati yapılması gerekene kilitlenmektedir. *Prince of Persia: Warrior Within* [95] oyunu değişken bakış açısına iyi bir örnektir (Görsel 1.33.). Oyun genel anlamda üçüncü tekil bakışı kullanmakla birlikte, oyunda önemli bir yer kaplayan bulmacalar çözülürken farklı, akrobatik hareketler gerektiren sahnelerde farklı kamera kullanımları vardır. Ayrıca dövüş sahnelerinde kullanılan bakış açıları da düşmana bağlı olarak farklılık gösterir; bazı düşmanlarla kuş bakışı mesafeden, bazı düşmanlarla yakın mesafeden dövüşülür. Bakış açılarındaki bu çoklu kullanım nedeniyle *Prince of Persia* ve bunun gibi oyunlar, değişken bakış türünde değerlendirilmelidir.

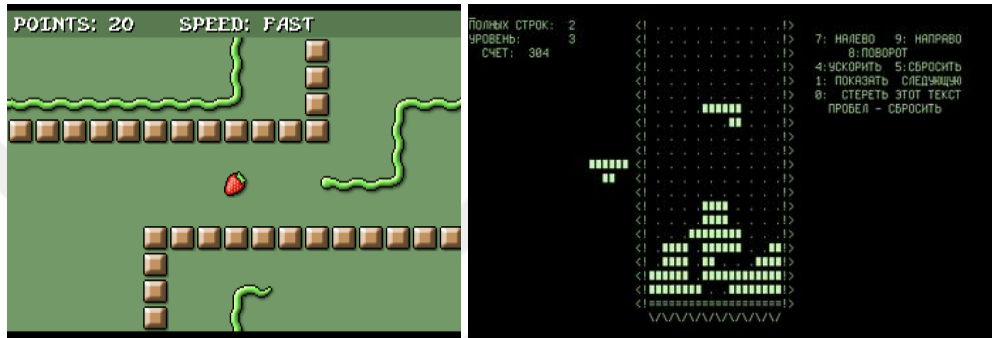


Görsel 1.33. *Prince of Persia: Warrior Within* (2004),(http-83)

1.5.1.7.10. Sabit bakış

Kamera oyuncunun kullanımından bütünüyle çıkarılmıştır. Bakış, oyun ya da bölüm boyunca tek noktaya sabitlenmiştir ve kameranın oyundaki rolü ortadan kaldırılmıştır. Oyuncu ekranda gördükleri üzerinden oyunu sürdürür; *Tetris*'te [1] olduğu gibi, başarıya ulaşana kadar aynı mekân ve açıda kalır (Görsel 1.34.). Bazı durumlarda ise oyundaki karakter sabit mekânın sağından çıkarsa farklı bir mekânın

solundan mekâna girer, ya da Görsel 1.34.'deki *Snake* [96] oyununda olduğu gibi üstten çıkarsa alttan, alttan çıkarsa üstten, sağdan çıkarsa soldan vs. oyun mekânına tekrar girer. Her durumda da kamera mekânın tek bir noktasına sabittir. Objelerin ya da karakterlerin görünür olmak için kameranın görüş açısına girmesi gerekir, kamera obje ve karakterleri takip etmez. Mekânlar arası geçiş de genellikle bölüm başarıyla bitirilip yeni bölüme geçildiğinde ya da oyuncu mekânı çerçeve dışına çıkararak terk ettiğinde gerçekleşir.



Görsel 1.34. *Snake* (2012), (<http-84>) ve *Tetris* (1984), (<http-85>), Sabit bakıştaki oyunlara örnek

1.5.1.7.11. *Taktik bakış*

Taktik bakışta, *Endless Space 2*'de [97] olduğu gibi oyunun sunumu bilgilendirici nitelik taşımaktadır. Kamera açıları değişebilir, içerikte metinler, 3B ya da 2B grafik görüntüleri kullanılabilir. Oyun alanı oyun dünyasını bilgilendirici şekilde haritalandırılarak sunulur (Görsel 1.35.) Bazı oyunlarda bakış açısı geçici süre için taktik bakıştan üçüncü ya da birinci tekil bakışa geçebilir ancak istisnai ya da anlatıya bağlı durumlar dışında oyun taktik bakış üzerinden idare edilir. Bununla birlikte taktik bakışta kamera çoğu zaman sabit değildir. Objeler birçok yönden gösterilebilir, oyun alanına yaklaşıp uzaklaşılabilir, görüntü kaydırılabilir. Oyunun akışı planlama yapıldığı sürede sahte bir biçimde duraksatılabilir⁶⁵, oyuncu saldırı ya da eylemde karar verdikten sonra oyun kaldığı yerden devam eder.

⁶⁵ Yani oyun gerçek anlamda *pause* (duraklama) durumunda değildir. Oyuncuya karar verme ve düşünme süresi tanımak için olay akışı yavaşlatılmış ya da geciktirilmiş durumdadır.



Görsel 1.35. *Endless Space 2* (2017), Taktik bakışa örnek, ([http-86](http://86))

1.5.1.7.12. Opsiyonel bakış

Opsiyonel bakışta oyun aynı değişken bakıştaki gibi farklı bakış açılarıyla oynanabilmektedir ancak hangi bakış açısının tercih edileceği oyuncunun seçimine bırakılmıştır. Bu bakımdan opsiyonel bakışın oyuncu-oyun etkileşimine bağlı bir hibrit anlayışa dayandığı söylenebilir. Oyun oyuncu tercihinin göre birinci tekil bakışla, üçüncü tekil bakışla ya da taktik bakışla hatta aksonometrik bakışla oynanabilir. Oyuncu, ihtiyacına ve tercihinin göre bakışlar arasında geçiş yaparak oyunu sürdürebilir ya da bakış açılarından birini seçerek oyun boyunca bu bakış üzerinden devam edebilir. Örneğin *Red Dead Redemption 2* [98] oyununda oyuncuya ister birinci tekil isterse de üçüncü tekil bakışla oyunu oynama seçeneği verilmektedir (Görsel 1.36.).

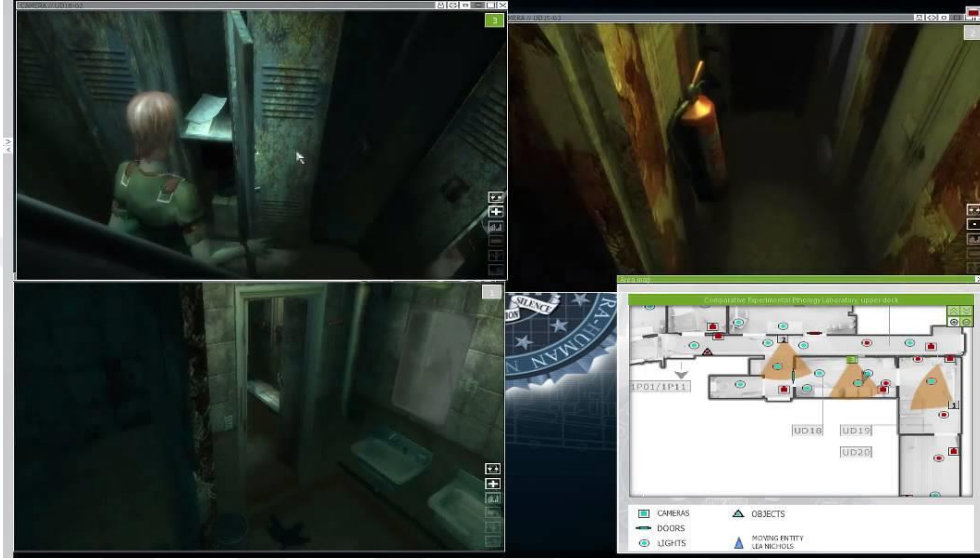


Görsel 1.36. Birinci ve üçüncü tekil bakış seçeneklerine göre *Red Dead Redemption 2* ([http-87](http://87))

1.5.1.7.13. Özgün bakış

Yaratıcı ve yenilikçi bakış açıları oluşturan deneysel video oyunları bu türde değerlendirilmektedir. Örneğin *eXperience 112* [99] deneysel oyununda (Görsel 1.37.),

terk edilmiş ve gizemli bir nedenle harap olmuş bir gemideki güvenlik kameralarının gözünden oyuncunun gemide sağ kalmış tek karakteri izleyerek ona kameralar aracılığıyla yardımcı olmaya çalışmasını konu eder. Bu bakımdan oyun, oyuncunun daha çok gözetleyerek ve dolaylı olarak oyuna dahil olduğu özgün bir bakış açısı sunmaktadır.



Görsel 1.37. *eXperience 112* (2007), Özgün bakış içeren oyunlara örnek, (<http://88>)

1.5.1.8. *Stil katmanı*

Çok katmanlı sınıflandırma modelinin en uç basamağında yer alan stil katmanı, oyunların nihai ayrışma ve birleşme noktası olarak görülebilir. Stil aynı zamanda zaman ve bakış açısıyla birlikte oyun mekânını inşa eden unsurlardan biridir. Bununla birlikte, oyunların görsel-işitsel stillerinin ve formlarının ayrıntılı bir şekilde incelenmediği görülmektedir. Järvinen’de (2002, s.114), oyunların birçok görüntü tarzına sahip olmasına rağmen bu konu üzerine titiz bir çalışma yapılmamış olduğuna dikkat çekmektedir. Araştırmada Järvinen’in 2002 yılında ortaya koyduğu bu durumda fazla bir değişiklik olmadığı, oyuncuların ve ilgililerin çabaları dışında stil konusunda dikkate değer bir sınıflandırma çalışmasının halen bulunmadığı tespiti yapılmıştır. Dolayısıyla video oyun örneklerinden, kısıtlı sayıdaki akademik çalışmadan ve bazı bireysel sınıflandırma denemelerinden yararlanılmış ve stil katmanında video oyunlarında kullanılan görsel üsluba dair yeni bir türleştirme denemesinde bulunulmuştur.

Stil katmanı, mekânın ve mekânla bağlantılı olarak oyun içeriğinin nasıl tasarlandığı ve sunulduğuyla ilgilidir. Järvinen’e göre (2002, s.115), oyunsal alan beş temel öge tarafından inşa edilmektedir; bunlar boyut, algılama noktası, görünüm, ses boyutu ve duyu-motordur. Çok katmanlı sınıflandırmada kamerayla ilişkili olan algılama noktası, bakış açısı katmanına karşılık gelirken, oyunsal alanla oyuncu etkileşiminin tasarımını ifade eden duyu-motor, oynanabilirlik katmanıyla ilgilidir. Ses boyutu ise, oyun tasarımı açısından önemli bir ögedir. Ancak değerlendirme aşamasında incelenen Crathorne (2010)’un çalışmasında, oyunlarda ses ve müziğin ayrıştırıcı nitelik taşımadığı sonucuna varılması dolayısıyla kriter olarak ele alınmamıştır. Bununla birlikte oyunun formsal stiline işaret eden boyut ve oyunun görsel stiline karşılık gelen görünüm öğeleri, stil katmanında iki alt başlık olarak toparlanmıştır. Bu iki başlık birbirine bağlı ve birbirini etkiler nitelikte olmakla birlikte aynı zamanda iki farklı kavrayış sistemine sahiptir. Dolayısıyla iki ayrı katman oluşturmaktan ziyade, katmanı birlikte inşa eden, görselliğe dayalı içeriği oluşturan iki farklı öge olarak değerlendirilmektedirler.

Video oyunlarında görüntülerin nasıl oluşturulduğu, büyük ölçüde, kullanılan grafik donanımına bağlıdır. Brenda’nın da belirttiği gibi, dramatik fikirlerin etkisi bir yana, video oyunları, grafik görüntülere ve etkileşimli programlama teknolojisine dayalı olarak evrimleşmektedir (Brenda, 1993, s.53). Bu bakımdan teknolojinin bir video oyunun stiline sınırlarını oluşturduğu, teknolojinin olanak vermediği hiçbir stiline uygulanamadığı görülmektedir.

Formsal stil video oyununun oyuncuya sunduğu derinlik/boyut algısına ve oyun dünyasının hangi şekilde vücut bulduğuna/göründüğüne dayanmaktadır. Görsel stil ise, oyun mekânının, objelerin, karakterlerin, yazıların vs. hangi üsluba dayalı olarak tasarlandığıyla ilgilidir. Buna göre stil katmanındaki türler Tablo 1.31.’de gösterildiği gibi belirlenmiştir.

Tablo 1.31. *Stil Katmanındaki Türler*

STİL KATMANI						
Formsal Stil						
3B	2.5B	2B	Hibrit Gerçeklik	Reel Görüntü	Metin Temelli	Özgün
Görsel Stil						
Karikatüristik	İkonik	Resimsel	El Sanatları	Tel-Kafes	Retro Pixel	
Silüet	Tüm Devinimli Video	Fotografik	Hiperrealist	Semirealist	Soyutlama	
Anime/Manga		Gölgeleme	Görsel Roman	Oyun kitabı	Kodlama	Özgün

1.5.1.8.1. *Formsal stil*

Tür, iletişim ve formun bir kombinasyonu olarak tanımlansa da çoğu video oyun sınıflandırmasında tür etiketleri "hikâye", "mekanik" veya "teknoloji"nin bir karışımı olarak ortaya atılmakta, formu yani estetik bileşenleri temsil edecek şekilde belirlenmemektedir (Clarke, Lee ve Clark, 2017, s.447). Halbuki aynı platformda oynanan, aynı söylem kipine sahip, aynı oyuncu etkileşim modelini ve oynanabilirliği, aynı temayı kullanan, ama farklı formsal stilde tasarlanmış iki oyunun, bu fark nedeniyle oyun tasarımı da değişebilmektedir.

Örneğin metin temelli bir oyun olan ve yayınlanma yılından günümüze halen oynanmaya devam eden *Aardwolf* [100] ile üç boyutlu bir oyun olan *World of Warcraft: Battle for Azaroth* [101], aynı söylem moduna sahip, kitlesel oyunculu, fantastik temalı rol-yapma oyunları olarak tanımlanmasına rağmen, formdaki farklılıklar nedeniyle oyun tasarımı olarak birbirinden ayrıldığı görülmektedir (Görsel 1.38.). Dolayısıyla ilk bakışta ve tek yönlü bir sınıflandırmada birbiriyle alakası olmayan, ya da tam tersi birbirine direk benzeyen iki oyun olarak değerlendirilebilirler. Bu bakımdan formsal stil, iki oyunun birbirine uzaklığını ve yakınlığını görüntü ve algılama çerçevesinde belirleyen bir öge olarak düşünülebilir.



Görsel 1.38. *Aardwolf* (1996), (<http-89>) ve *World of Warcraft: Battle for Azaroth* (2018), (<http-90>)

Buna göre mevcut oyunların ve konu üzerindeki çalışmaların değerlendirilmesi neticesinde altı formsal stil belirlenmiştir. Bu formlar oyunun oyuncu tarafından hangi düzlemde deneyimlendiğine bağlı ortaya çıkmaktadır. Formsal stillerin yedincisi olan özgün form ise, biricik olan, güncellenen teknolojik gelişimlere göre tasarlanan yenilikçi formsal denemeleri içermektedir. Tablo1.31.'de de görülebilen bu formsal stil türlerinin özellikleri şu şekildedir;

3B

Sanal gerçeklik oyunları da dahil olmak üzere bilgisayarda tasarlanmış, uzay/mekânda 3 boyutlu yer kaplayan içerikteki tüm video oyunları bu kategoriye girmektedir. 3B oyunlar, vertexler ve poligonlardan üretilen, xyz düzleminde temsil edilen karakterler, objeler ve mekândan meydana gelmektedir. Oyun mekânı, gerçek hayattakine benzeyen bir derinlik algısı oluşturken, oyuncu kamera aracılığıyla, objeleri tüm yönleriyle görebilir, etraflarından dolanabilir. 3 boyutlu oyun dünyası insan görsel algısını taklit eden bir perspektif sunuma dayanır (Haigh-Hutchinson, 2009, s.41). Objeler ve karakterler bütün yüzleriyle düzlemsel geometrik izdüşümlerden biri olan perspektif sunumun kurallarına uygun biçimde alan kaplamaktadır.

3B oyunlardaki genel yönelim, *Vampyr* [102] oyununda görüldüğü gibi (Görsel 1.39.) hiperrealistik olsa da bu üslup bir zorunluluk değildir. Doku kaplamalarda görsel stili değiştiren farklılıklarla 3B formun 2B ya da karikatürize edilmiş gibi görünmesi mümkün olabilir. Doku kaplamayla gerçekleştirilen bu durum, oyunun görsel stiliyle ilgilidir; oyundaki objeler xyz düzleminde ve perspektif kurallarına uygun tasarlandığı için formlar anlamda 3B olarak düşünülmelidir. Formsal ve görsel stilin birbirinden ayrı ama bütünlüklü değerlendirilmesinin önemi bu tip oyunlarda ortaya çıkmaktadır. 3B bir oyun görsel stil olarak anime tarzında, tel-kafes tarzında ya da hiperrealist bir tarzda sunulabilmektedir.



Görsel 1.39. *Vampyr* (2018) (Görüntü oyundan yazar tarafından alınmıştır)

2.5B

Çeşitli tekniklerle 2B formların, 3Byi taklit eden bir derinlik algısı yaratmasıdır. Bu 3B illüzyonu aksonometrik bakış açısıyla yaratılabildiği gibi, parallax kaydırmalar, bump mapping türü kaplamalar ve rotoskop teknikleriyle de 2.5B formu oluşturulabilmektedir. Böylece *Valiant Hearts: The Great War* [103] oyununda olduğu gibi (Görsel 1.40.) mekânda perspektif kurallarına uygun bir derinlik algısı yaratılabilmektedir.



Görsel 1.40. *Valiant Hearts: The Great War* (2014), ([http-91](http://91))

2.5B formsal stilinde, aynı 3B formda olduğu gibi karakterlerin içine iskelet (*rig*) sistemleri yerleştirilerek hareketlendirilmeleri sağlanabilir. Oyuncu, karakteri farklı açılardan görebildiği gibi, mekânda farklı derinliklere de ilerleyebilmektedir. Ancak kamera, mekânı yani, uzay/alani tüm yönleriyle göremez. Kamera açısı kontrollüdür ve çoğu durumda önceden belirlenmiş pozisyonlara sabitlenerek ya da bir izi takip etmesi için sınırlandırılmıştır (Haigh-Hutchinson, 2009, s.46). Başka bir deyişle kameranin optik kaydırma (zoomlama), sağa sola kayma (*dolly*), ileri geri kayma (*tracking*) vb. gibi özellikleri olsa dahi, dairesel kaydırma (*ark*) yapması yani mekândaki objelerin çevresinde dönerek onları tüm yönleriyle göstermesi, karakter ve objelerin arkasına geçmesi mümkün değildir. Kamera dairesel kaydırma yapamasa da karakter ve objeler dönebilir, ön-arka-yan yüzeyleri ayrı grafiksel tasarımlar halinde onlar döndüğünde görülebilir. Çünkü mekân ve objeler gerçekten 3 boyutlu değildir, sadece 3B taklidi yapılmaktadır.

2B

İster kâğıt çizimlerine ister dijital çizimlere dayansın, vektörel ve rasteral tüm 2 boyutlu video oyunları bu türe dahil edilebilir. Görsel 1.41.'da görülen *Angry Birds* [104] oyununda olduğu gibi, alandaki derinlik yalnızca katmansaldır ve kamera kullanımıyla obje ve yapıların içine serbestçe girilmesi mümkün değildir; mekân ve mekân içeriği sadece gözlemlenebilir niteliktedir. 2B oyunlarda karakterler ve objeler yalnızca tek yönlü sunulur. Karakter ya da objenin farklı açılardan gösterilebilmesi için sahnenin değişmesi gerekir. Bununla birlikte 2B kameralar birçok durumda 3B kameralarla aynı mantıkta işlemektedir. Kaydırma, zoom efektleri kullanılabilir ancak geleneksel çizgi film tekniklerindeki gibi derinliği oluşturan katmanların hareketlerinden faydalanılmaktadır (Haigh-Hutchinson, 2009, s.41-2).



Görsel 1.41. *Angry Birds* (2009), (<http-92>)

Hibrid (karma) gerçeklik

Bu oyunlar sanal dünyayla, yaşanan gerçekliği birbirine karıştırmaktadır. İnternet bağlantısı aracılığıyla oynanan, konum tabanlı mobil oyunlar da bu türe girmektedir. Hibrid gerçeklik oyunları ve konum tabanlı mobil oyunlar, oyuncuları koordine etmek için internet bağlantısı olan ve konum bildiren teknolojileri kullanmaktadır.

Teknoloji ilerledikçe Görsel 1.42.'de ekran görüntüsü sunulan *Pokemon Go* [105] oyununun yeni hazırlanan sürümünde olduğu gibi, gerçek doğa koşullarının da oyun dünyasını etkileyebilir hale geleceği düşünülmektedir (<http-93>). Oyuncuları birbirine ve

oyun alanına bağlamanın benzersiz bir yolunu yaratan bu oyunlar, oyun alanına dair yeni bir mantık sistemi tanımlama potansiyeline sahiptir. Böylece kentsel alan algısı, şehrin günlük hareketliliği ve ciddi yaşam ile oyun mekânları arasındaki ilişki üzerine yeni tartışma konuları ortaya çıkmaktadır (de Souza e Silva, 2009, s.406).

Hibrid gerçekliği kurmak için genelde mobil aygıtlar ara yüz olarak kullanılmaktadır çünkü “mobil ara yüz, oyunu oynamak için belirli bir yere (tahta veya ekran) duyulan ihtiyacı ortadan kaldırmaktadır (de Souza e Silva, 2009, s.407)”. Hibrid gerçeklik oyunlarının erken dönem temsilcilerinden olan *Can you see me now?* [106] oyunu da platform olarak mobil ara yüzü kullanmaktadır.



Görsel 1.42. *Pokemon Go* (2016), (<http-94>)

Bu oyunda sokak koşucuları ve çevrimiçi adı altında iki oyuncu türü bulunmaktadır. Sokak oyuncuları, ellerindeki mobil cihazlarla şehrin belirli bir bölgesinin aynısının 3B modelini takip ederek, sanal olarak görünen çevrimiçi oyuncuları gerçek sokaklarda bulup yakalamaya çalışmaktadır (Görsel 1.43.). Çevrimiçi oyuncular ise, bilgisayarları başında şehrin 3B modeli üzerinden kendi pozisyonlarını ve sokak oyuncularını grafik avatarlar olarak görmekte ve onlardan kaçmaya çalışmaktadırlar.



Görsel 1.43. *Can You See Me Now?* (2001), (<http>-95)

İki oyuncu grubu iletişim kurabilmekle birlikte, MUD ve MMORPG'lerde olduğu gibi, birbirlerinden binlerce mil uzakta olabilirler. Ancak her iki oyuncu grubu da fiziksel şehirle bağlantılı vaziyettedir. Koşucuların konumları bir GPS cihazıyla takip edilmektedir ve çevrimiçi oyuncular gerçek şehre karşılık gelen 3B haritada onların gerçek zamanlı konumlarını görebilmektedir (de Souza e Silva, 2009, s.404). Bu bakımdan hibrid gerçeklik stili, oyuncunun yalnızca sanal obje ve karakterlerle, ara yüz aracılığıyla gerçek dünyada etkileşime girmesi olarak değerlendirilmemektedir. İnternet bağlantısı sayesinde oyunu oynayan kişiler arasında sosyal bir ağ da oluşmaktadır.

Hibrid gerçeklik oyunları ile ilgili bir başka durum ise, yoldan geçen, oyuncu olmayan insanların oyuna sağladığı katkıdır. Örneğin *Uncle Roy All Around You* [107] oyununda oyuncular, teknik olarak oyuna dahil olmayan ama bir şekilde oyun alanına giren sıradan, sokaktan geçmekte olan insanlarla iletişime girmektedir. Bu durum, hibrid gerçeklik oyunlarının, sıradan yaşamla oyunsal alan arasına kesin bir çizgi çeken geleneksel oyun tanımlarının dışına çıktığının göstergesi olabilir. Sanal gerçeklik alanının reel gerçeklik alanıyla etkileşimi, gerçeklik sınırlarının sarsılmasına yol açabilmektedir. Yoldan geçip normal bir şekilde evinden işine giden bir kişi, bir oyuncunun kendisinden bilgi almak için soru sormasıyla birden kendisini bir hibrid gerçeklik oyunu içerisinde bulabilmektedir (de Souza e Silva, 2009, s.619). Sonuç olarak, oyuncu/lar, fiziksel mekân ve sanal oyun dünyası arasında etkileşim, oyuncunun fiziksel olarak hareket halinde oluşu ve bazı durumlarda kesintisiz bir internet ve GPS bağlantısı gerekliliği, bu türdeki oyunların temel özellikleri arasında sayılabilir.

Reel görüntü

Reel görüntüye dayalı stilde mekân, karakter ya da objeler, gerçek hayata ait fotoğraflardan ya da video çekimlerinden meydana gelmektedir. Hareketsiz görüntüler bazen stop-motion tekniğiyle hareketlendirilebilir, ya da fotoğraf/videolar üzerinde

manipölasyon yapılabilir. Örneğin *Real World Racing* [108] oyununda mekanlar, havadan çekilmiş fotoğraf görüntülerle oluşturulmaktadır (Görsel 1.44.). Oyuncular uydu görüntüsüne benzeyen, farklı ülke ve şehirlerin yüksek çözünürlüklü fotoğraf çekimleri üzerinde araba yarıştırmaktadır. Ancak bu durum hibrit gerçeklik olarak görülememektedir. Çünkü hibrit gerçeklikte olduğu gibi sanallığın yaşanılan dünyaya karıştırılması, taşması değil, fotoğraf ve video görüntülerin dijital ortamda sanal dünyaya eklenmesi durumu söz konusudur.



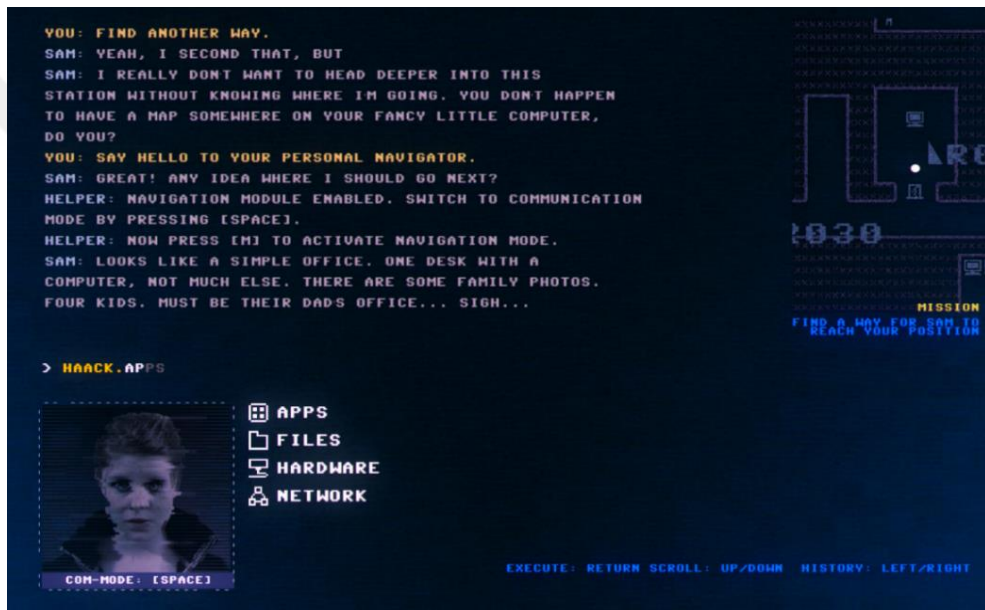
Görsel 1.44. *Real World Racing* (2013), (<http://96>)

Metin temelli

Formsal stillerin bir diğer türü de etkileşimi ön plana çıkaran metinsel oyunlardır. Bazı durumlarda imgesel tasarımların da katkı sağladığı bu oyun türünde, oyunu yürüten ana unsur siber ve hiper-metinlerdir (Görsel 1.45.). Görüntüye dayalı formsal stillerde, “gösterilerek deneyimlenen” durumlar, metin temelli oyunlarda yazı diliyle deneyimlenir. 1976’da geliştirilen, ilk metin temelli oyun olan *Colossal Cave Adventure* [109] ile birlikte, 80’li yılların başında metin temelli oyunların yükselişe geçtiği görülmektedir. Ancak grafik görüntüye dayalı oyunlar daha sofistike hale geldikçe ve oyun geliştiricilerinin kullanabileceği bilgi işlem gücü arttıkça, metinsel oyunlara olan ilginin de giderek azalmıştır, “çünkü artık metin kullanımı, ilgi çekici bir hikâye anlatmanın veya kapsamlı ve etkileşimli bir dünya yaratmanın tek yolu değildir (Heron, 2013, s.57).” Bununla birlikte, Poole’un (2004, s.45) da belirttiği gibi, video oyun türleri hiçbir zaman ölmemekte, sadece uykuya yatmaktadır. Metinsel oyunlar da uzun bir

uykudan uyanıp, son yıllarda yeniden yükselişe geçmiş, 2017 yapımı *Code 7* [110] gibi yeni nesil metin temelli oyunlar geliştirilmeye başlanmıştır. Ayrıca ses tanıma⁶⁶ teknolojisiyle metin temelli oyunların daha da gelişebileceği öngörülmektedir (<http-97>).

İlgi çekici, kompleks öyküler oluşturma diğer oyun tarzlarına kıyasla çok daha kolay olması, metinsel oyunların en önemli artlarından biridir (Heron, 2013, s.60). Video oyun grafikleri konusunda doygunluğa ulaşıldıkça ve oyun çeşitliliği arttıkça, oyuncuların ilgisinin metin temelli oyunlar gibi farklı öykü anlatım ve oynanabilirlik türlerine yöneldiği görülmektedir.



Görsel 1.45. *Code 7* (2017), (<http-98>)

Özgün

Yenilikçi formlar stiller bu türde değerlendirilmektedir. Örneğin *Memory of a Broken Dimension* [111] deneysel oyununda, 3B oyunlardaki modelleme kırılmaları, hataları ve çarpılmalar temel alınarak farklı bir boyutsal perspektif oluşturulmaya çalışılmıştır (Görsel 1.46.). Bu bakımdan oyun mevcut formlar stillerin hiçbirine uymayan, eşi benzeri de olmayan özgün bir formda tasarlanmıştır.

Teknolojinin gelişimiyle birlikte video oyunlarının bilindik formlar stillerin dışına çıkabilme potansiyelinin arttığı görülmektedir. Bu nedenle sınıflandırmanın yeniliklere açık kapı bırakması bir zorunluluk olarak görülebilir. Bununla birlikte, özgün türe dahil

⁶⁶ Voice recognition

edilen bir formsal stil, kullanımı yaygınlaştıkça özgün olmaktan çıkarak kendi başına bir tür olarak değerlendirilebilir.



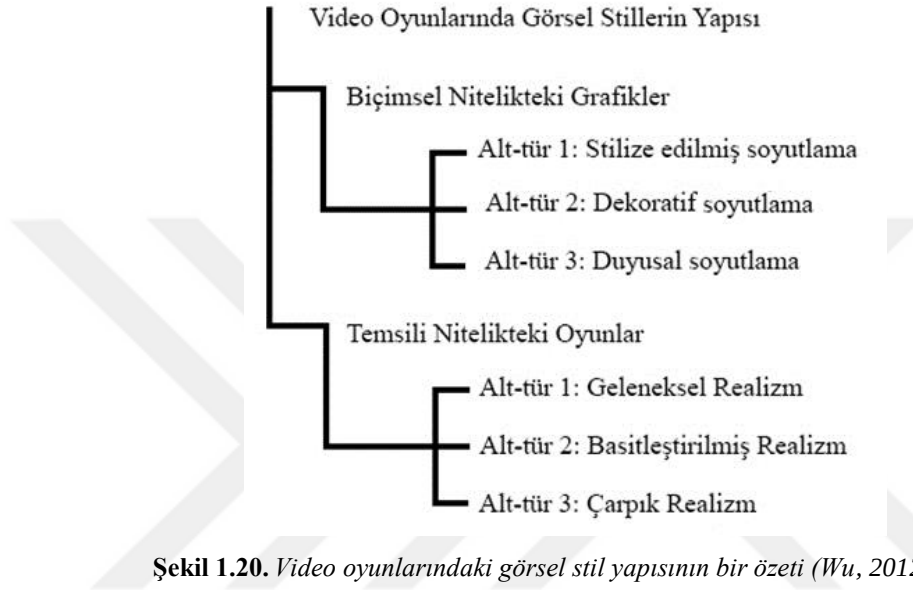
Görsel 1.46. *Memory of a Broken Dimension (2016), ([http-99](http://99))*

1.5.1.8.2. Görsel stil

Formsal stil teknoloji ve kurallarla doğrudan bağlantılı olduğu için oyun tasarım sürecini etkileyen bir unsurken, görsel stil daha çok oyunun deneyimlenişidir; oyunun rengidir, estetiğidir, oyun dünyasındaki temsillerin nasıl sergilendiğiyle ilgilidir. Bundan ötürü görsel içeriğin stili, hem oyun geliştirme sürecinin önemli bir parçası olarak, hem de oyun hakkındaki ilk izlenimin edinilmesine etki ettiği için oyunun pazarlanmasında önemli bir unsur olarak görülebilir. Bununla birlikte, Lee, Donovan ve Cho'ya göre (2018, s.634) oyunlardaki görsel stillerin öznel görüşlere ve oyuna hangi açıdan bakıldığına göre değişebilir olması, stillerin sınıflandırılabilmesini güçleştirmektedir. Bundan ötürü görselliğe dayalı bir alan olmasına rağmen video oyunlarının görsel stilleri üzerine yapılmış çok az çalışma bulunmaktadır.

Järvinen'e göre (2002, s.120-4) video oyun tarihinde üç belirgin stille karşılaşmaktadır. İlki fotorealizmdir; bu stil tele-görselcilik ve illüzyonizm adı altında ikiye ayrılmaktadır. İkincisi karikatürizm ve üçüncüsü ise soyutlamacılıktır. Teknolojik gelişimle orantılı olarak video oyunlarındaki görsel-işitsel stillerde artış görülmektedir; çeşitlilik giderek artsa da tüm stillerin bu üç temel stilden doğduğu ve geliştiği düşünülebilir (Järvinen, 2002). Oyuncuların beklentilerini karşılamak ve farklı estetik tasarımlarla oyuncuların ilgisini canlı tutmak için farklı tarzlar denenmekte ve bu tarzlar bazen bir arada kullanılmaktadır.

Wu, video oyun grafiklerinin stilleri üzerine yapılan sayılı çalışmadan biri olan araştırmasında (2012, s.73), görsel stilleri iki ana başlık altında toplamaktadır. Buna göre oyunlarda biçimsel nitelikte ve temsili nitelikte grafikler bulunmaktadır. Şekil 1.20.'da da görüldüğü gibi, biçimsel nitelikteki grafikler soyut stillere, temsili nitelikteki grafikler ise oyunlardaki realizmi ifade etmek için kullanılmaktadır.



Şekil 1.20. Video oyunlarındaki görsel stil yapısının bir özeti (Wu, 2012, s.75)

Buna göre soyutlamacı stiller video oyunlarının sembolik, sinestetik ve Gestalt izomorfizmine dayanmakta, gerçek görüntüden uzaklaşma derecesine ve üslûba göre oyun, soyut alana kaymaktadır. Benzer şekilde bir oyunun görsel anlamda gerçekliği hangi ölçüde ve üslupta temsil ettiğine göre oyunun gerçeklik derecesi değişmektedir. Lee, Donovan ve Cho da (2018, s.636) oyunların görsel stillerini sınıflandırmak için bir denemede bulunur. Buna göre on üç ana tür ortaya çıkarmışlardır: (1) soyut (psikedelik ve metin olmak üzere ikiye ayrılmaktadır), (2) siyah&beyaz, (3) aydınlık, (4) karikatür (bu tür de cel-gölgeleme, çizgi roman yada anime/manga ve suluboya olarak üç alt-türe ayrılmaktadır), (5) renkli, (6) karanlık, (7) el işi, (8) Lego, (9) harita gibi, (10) minimalizm, (11) pixel sanatı, (12) realizm (bu tür illüzyonizm, fotorealizm ve telegörselcilik olarak üç alt-türe sahiptir), (13) silüet (Lee, Donovan ve Cho, 2018, s.636).

Bu araştırmada belirlenen görsel stiller, az sayıdaki çalışmalara ve magazinlerde paylaşılan öznel görüşlere dayandırılmakla birlikte, çok-katmanlı sınıflandırmaya uygun biçimde yeniden sınıflandırılmıştır. Örneğin tele-görselcilik objelerin ve oyun alanının

görsel bir tasarımımdan ziyade, oyunun sunum şekline, kameranın kullanımıyla ilişkili bir tür olarak değerlendirilmektedir. Dolayısıyla çok-katmanlı sınıflandırmadaki yeri stil katmanı değil, bakış açısı katmanıdır. Benzer şekilde Lego türündeki oyunlar, daha büyük bir kümenin ögesi olarak, oyuncak temalı oyun başlığında değerlendirilmiştir. Çünkü oyuncak konseptini kullanan tek oyun türü lego oyunları değildir. Lego oyunları pixel görüntü, hiperrealist görüntü ya da karikatür görüntü vs. gibi görsel stilleri kullanarak çok farklı şekillerde tasarlanabilmektedir. Dolayısıyla lego bir stil değil, konsept olarak ele alınmıştır. Çok-katmanlı sınıflandırmada görsel stiller, oyundaki mekânın, karakterlerin ve objelerin nasıl görselleştirildiğiyle ilgilidir. Buna göre araştırmada on yedi farklı görsel stil tanımlanmıştır.

Karikatüristik

Video oyunları açısından karikatür, Järvinen'e dayanılarak tanımlanacak olursa (2002, s.122), bir karakter veya nesnenin en karakteristik özelliklerine göre sadeleştirilip yeniden biçimlendirilerek fotografik olmayan bir tarzda temsil edilmesi olarak ele alınabilir. Karikatüristik oyunlar, Görsel 1.47.'de örnek olarak verilen *Grim Fandango Remastered* [112] ve *Good Pizza, Great Pizza* [113] gibi, çizgi filmsi bir görsel üslup kullanarak dünyanın sembolik bir temsilini yarattığı görülmektedir. Bu tarz ne kadar gerçek dışı bir temsil oluşturmaya dayanıyorsa da duygusal ve estetik bir deneyim yaratmayı başarmaktadır (Järvinen, 2002, s.123).



Görsel 1.47. 3B karikatüristik oyun örneği, *Grim Fandango Remastered* (2015), (<http-100>) ve 2B karikatüristik oyun örneği *Good Pizza, Great Pizza* (2018), (<http-101>)

Karikatüristik tarzdaki oyunlarda, çizgi filmlerde olduğu gibi, karakter asıl unsurdan olabildiğince uzaktadır ancak o unsurun karakteristik özelliklerini ve sıfatını kullanabilir. Mickey Mouse'un bir fare olması, ama gerçek hayattaki fareler gibi

görünmemesine rağmen bir fare olarak tanımlanıyor olması, bu duruma örnek olarak verilebilir.

İkonik

Oyun açıklayıcı, örneklendirici, oyuncuya yol gösterecek nitelikteki tasarımlardan, işaretlerden, temsili model ve sistemlerden meydana gelmektedir. Bütün olarak oyun tasarımı bir kullanıcı arayüzü (UI) gibi görünür. Bununla birlikte bazen olay akışı kesme ve sinematiklerle desteklenir; oyun dünyası ve öyküselleştirme buna benzer destekleyici unsurlarla kurulmaktadır. Lee, Donovan ve Cho (2018, s.637) ikonik oyunları “harita gibi oyunlar” başlığında ele almıştır ancak bu çalışmada türün harita kullanımıyla kısıtlanmaması daha uygun görülmüştür. Çünkü *Civilization V* [53] gibi ikonik stile sahip haritaya dayalı strateji oyunları (Görsel 1.48.) olduğu gibi, satranç oyununu ikonları kullanarak stilize eden *The Chessmaster* [114] gibi oyunlar da bulunmaktadır.



Görsel 1.48. *Civilization V* (2010), (<http-102>)

Resimsel

Bu stilde oyun dünyası, resimsel teknikler kullanılarak işlenmektedir. Masuch ve Röber (2005), resimsel teknikleri kullanan oyunları, kullanılan resimsel tarza göre, mürekkep kalem stili, yağlı boya stili, kömür kalem stili şeklinde ayrıştırarak foto-realistik olmayan oyun sunumları (NPR) başlığı altında ele almaktadır. Ancak bu çalışmada resimsel tarzların bütünlüklü ele alınması daha pratik bulunmuş, suluboya, pastel boya, sumi-e, mürekkep gibi boyama tarzlarından oluşan resimsel teknikler bir

arada değerlendirilmiştir. Görsel 1.49.'de örnek olarak verilen *Gris* [115] oyununda olduğu gibi, oyunda kullanılan renkler, objelerin nasıl yerleştirildiği özenle belirlenmekte, oyunun biçimi ve atmosferi, tüm diğer unsurların önüne geçmektedir.

Sanat oyunları olarak da anılan resimsel tarzdaki oyunlar, vakit geçirme ve eğlenmenin ötesinde, oyuncuda estetik haz uyandırma amacı taşımaktadır. Ancak araştırmada sanatsal durumların resimsel stille sabit olmadığı, oyunlardaki sanatsal öğelerin tek bir görsel stille hatta herhangi bir türle kısıtlanmaması gerektiği düşünülerek sanat oyunları terimi tercih edilmemiştir.



Görsel 1.49. *Gris* (2018), (<http-103>)

El sanatları

Kolaj, dikiş, kâğıt, hamur gibi el sanatı teknikleri kullanılarak üretilen ya da bu malzemelerin dokusunu ve özelliklerini taşıyan bir üsluptur (Lee, Donovan ve Cho, 2018, s.637). El sanatları stilinde bazen objeler dijital ortamda oluşturulur ve el sanatlarını taklit eden doku kaplamalar kullanılır (Görsel 1.50.).

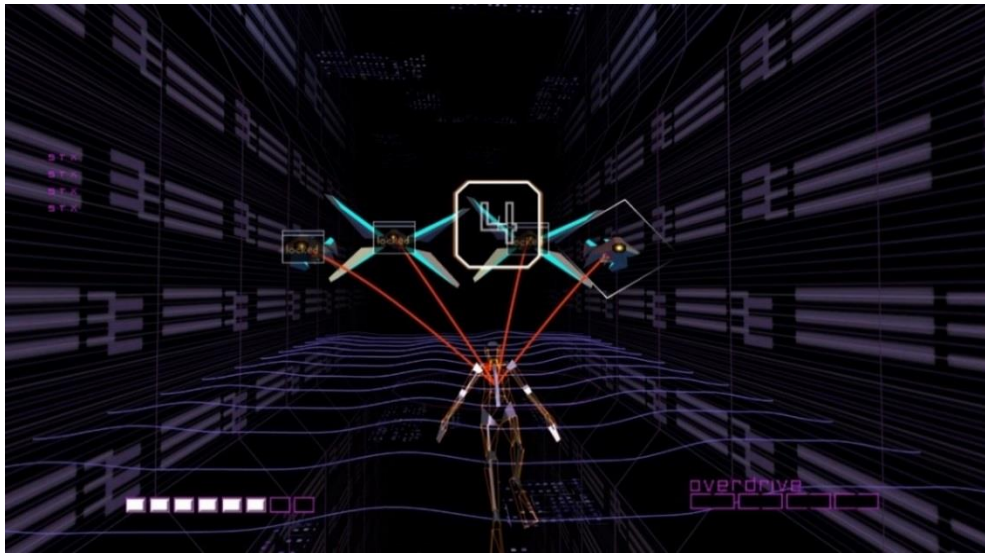
Bazı durumlarda stop-motion tekniğine benzer biçimde, Yoshi's Woolly World [116] oyununda olduğu gibi, doğrudan gerçek el sanatı objelerinin tasarlandığı ve bu tasarımların daha sonra dijital oyun ortamına aktarıldığı görülmektedir.



Görsel 1.50. Yoshi's Woolly World (2015), (<http-104>)

Tel-kafes⁶⁷

Tel-Kafes tarzı oyunların ilk örneklerine 1970'lerde rastlanmaktadır. *Maze War* [117] oyunu bu tarzın ilk örneklerinden biridir ve bu oyun ilerleyen dönemde FPS ve sanal gerçeklik oyunlarının da ilham kaynağı olmuştur. Boyut algısını perspektife uygun çizgisel bir anlatımla kuran Tel-Kafes türü, çizgilerle 2B düzlemleri ya da yeni nesil tel-kafes oyunlarından *Rez Infinite*'deki gibi [118] 3B alan derinliği oluşturur (Görsel 1.51.). Buna göre oyunun genel görüntüsü 3B programlardaki tel-kafes görünümüdür; dokular ve katı yüzeyler yerine iskelet sistemleri tercih edilmektedir.



Görsel 1.51. Rez Infinite (2016), (<http-105>)

⁶⁷ Wireframe

Retro pixel

Pixel görüntü, video oyun tarihinin erken dönemlerinden bu yana kullanılan stillerden biridir. 8-bit grafiklere ve sadece 256 renk içeren paletlere dayanan bu tarz ilk defa *Space Invaders* [8] ve *Pac-Man* [36] gibi klasik oyunlar tarafından temsil edilmiştir. Video oyunlar full HD ve ötesine ulaştıktan sonra, görüntünün gerçeklikten uzaklaşması tekrar ilgi çekmeye başlamış, bazı tasarımcılar 8 bit stilini, düşük çözünürlüğü ve pikselleşmiş görüntüleri bilhassa tercih etmiştir (<http-106>). Dolayısıyla geçmiş dönemde yalnızca 2B ve 2,5B oyunlarda kullanılan pixel görüntü tarzı, günümüzde *Octopath Traveler* [119] gibi, 3B oyunlarda da kullanılabilmektedir (Görsel 1.52.). Retro pixel stilde tek bir pixel, görüntüyü oluşturan en küçük öğedir. Pixel parçaları bir araya gelerek mozaik andıran görüntüleri oluşturur.

Video oyun tarihinin ilk yıllarında teknolojik olanaksızlıklar, görüntü teknolojilerinin zayıflığı dolayısıyla mecburi bir şekilde kullanılan pixel görüntü, son yıllarda yeniden popülerlik kazanarak tercih edilen, pixel görüntüleri tarz olarak benimseyen tasarımcılar tarafından özellikle tercih edilen bir stile dönüşmüştür (<http-106>). Geçmişle olan bağı nedeniyle retro pixel olarak adlandırılmış olan bu stil, *Superbrothers Sword & Sworcery* [120] oyununda olduğu gibi bazen sanatsal kaygılarla incelikte tasarlanmakta ve pixel sanatı adı verilen alt-stil türüne dönüşmektedir.



Görsel 1.52. *Octopath Traveler* (2018) 3B Retro Pixel (<http-107>) ve *Superbrothers Sword & Sworcery* (2011), 2B Retro Pixel), (<http-108>)

Silüet

Karakterlerin ve mekânın çoğunlukla siyah olmak üzere bir ya da birkaç renkle tasvir edildiği bir stildir (Lee, Donovan ve Cho, 2018, s.637). Limbo [121] oyununda olduğu gibi (Görsel 1.53.), karakterler ve objeler yalnızca karanlık bir gölge olarak görünür. Ayrıntılar seçilmez, ön plana çıkarılmaz, eklem yerleri belirgin değildir. Işık

ve karanlığın görsel etkisi en yüksek düzeyde kullanılır. Bununla birlikte derinlik algısı katmansal tasarım ve hareketlendirmeyle sağlanmaktadır.



Görsel 1.53. *Limbo* (2010), ([http-109](http://109))

Tüm devinimli video⁶⁸

Tüm Devinimli Video oyunlarında mekân, karakter ve objeler 3B ya da 2B modellere ve tasarımlara değil, konuya uygun olarak çekilmiş gerçek görüntülerden oluşmaktadır. Bu görsel stilin ortaya çıkışı, 1983 yıllarında arcade platformunda oynanan *Sega's Astron Belt* [122] ve *Thayer's Quest* [123] gibi oyunlara dayanmaktadır ([http-110](http://110)). Video oyun görselliğinin yeterince gelişmemiş olduğu dönemde, etkili bir anlatım metodu olarak ortaya çıkan tüm devinimli videolar, bazen arcade oyunlarında kesme/sinematik olarak da kullanılmaktaydı. UI (kullanıcı arayüzü) içerisine eklemlenen video parçalarının seçimlere bağlı olarak oynatılmasına dayanan tür, teknolojik yetersizlikler nedeniyle etkileşimin, dolayısıyla oynanabilirliğin kısıtlı oluşuyla oyuncuların beklentilerini karşılayamama ve video çekim maliyetlerinin yüksekliği gibi nedenlerle popülaritesini zamanla kaybetmiştir ([http-111](http://111)). Etkileşim, kurgu ve dijital video çekim teknolojilerindeki gelişimle ve oyunların anlatısallığa yönelişiyle ender olarak yapılan bu oyun türü, zamanla gelişerek yeniden yükselişe geçmiş, örneğin suç temalı bir oyun olan *Late Shift* [124] gibi (Görsel 1.54.), oyunları sinema salonuna sokmayı başaran tüm devinimli video oyunları ortaya çıkmıştır. *Late Shift* oyunu bireysel olarak bilgisayar ekranında oynanabildiği gibi, sinema salonunda,

⁶⁸ *Full Motion Video (FMV)*

salondaki izleyici/oyuncuların oylamasına göre ilerleyen farklı bir çoklu oyuncu yaklaşımına da sahiptir. Bu yaklaşım, ilerleyen süreçte oyun oynama mekanlarına sinema salonlarının da dahil olacağını bir göstergesi olabilir.



Görsel 1.54. *Late Shift* (2016), (<http-112>)

Fotografik

Fotografik görsel stilde karakter ve objeler ve bazen mekân, fotoğraf görüntülerle temsil edilmektedir. Fotoğraf görüntüler dijital oyun arayüzleriyle desteklenir. Örneğin uluslararası versiyonu 2014 yılında piyasaya sürülen medikal eğitsel oyun serisi *ABCDESIM*'de de [125] gerçek insan fotoğrafları ve videoları üzerinden tıp öğrencilerine pratik yapacakları bir oyun ortamı sağlanmaktadır (Görsel 1.55.). Oyuncu öğrenciler ve pratisyenler, gerçek vakaları temsil eden fotografik görüntüler aracılığıyla insan bedenlerine ve belirtilere bakarak seçimler yapar, süreci kontrol altında tutmaya çalışır.



Görsel 1.55. *ABCDESIM* (2014), (<http-113>)

Hiperrealist

Bu görsel stilde, nesnelerde ve mekânda özenle oluşturulmuş detaylar ve gerçekçi dokularla, oyuncuların kurgusal oyun dünyasını bir gerçeklik olarak algılamasına çalışılmaktadır (Wu, 2012, s.88). Fotoğrafa benzer bir görsel gerçeklikle oyuncu büyülenirken, görüntüye anlam, anlatı ya da duygu yüklenir. Hiperrealizm, 1960'larda geliştirilen fotorealizm hareketinden kök almakla birlikte, farklı anlam taşıyan terimler olmalarına rağmen, hiperrealizm ve fotorealizm terimlerinin, birçok video oyun sınıflandırma modelinde ve magazinsel yayında, hatta akademik yayında birbirlerinin yerine kullanıldığı görülmektedir. Ancak bu durumun kavramsal bir yanlış anlamaya dayandığı iddia edilebilir. Fotorealizm, gerçeği birebir simüle etmeye çalışan analog kökenli fotografik imgelemi tüm gerçekliğiyle taklit etmeyi amaçlarken, hiperrealizm fotoğrafı bir şablon gibi kullanarak, dijital görüntüye daha çok odaklanmaktadır. Yani orijinal fotoğrafta bulunmayan ayrıntılarla gerçeklik boyutunun ötesine geçen yeni, “sahte gerçeklik” durumu yaratmaktadır (<http-114>).

Video oyunlarında hiperrealizm, oyuncuyu oyun dünyasının içine-gömmek ve empati uyandırmak için bir araçtır; bu nedenle illüzyonu, gerçeğe benzeyen görüntülerin ardına gizleme çabası olarak tanımlanabilir. Fotorealizmde ise görüntünün kendi olmak dışında bir amacı, sanatçının görüntüye kendinden yansıttığı bir duygu ve niyet bulunmamaktadır (<http-115>). Bu bakımdan görüntünün gerçek olanla birebir örtüşmesini, gerçeği her açıdan, taşıdığı anlam da dahil olmak üzere, olduğu gibi yansıtmayı hedef alan ve görüntüye gerçekteki içeriği dışında bir içerik yüklemekten kaçınan fotorealizmin, aslında video oyunlarının ulaşamayacağı bir noktada durduğu söylenebilir. Çünkü genel anlamda “oyun”, doğası gereği, simülatif ya da eğitsel dahi olsa hayal kurmayı ve kurgusal bir amaç üzerinden eyleme geçmeyi gerektirir. Ve oyun dünyasındaki kurallar ve kurallarla bağlantılı olarak dijital görüntü, en gerçekçi oyunda dahi gerçekdışının alanındadır. Gerçek hayatta hiçbir karakter iyileştirme hapi alıp kanayan karnını anında iyileştiremez. Kan ve yaralanma ne kadar gerçek görünürse görünsün, görüntü oyun içi bir yorumla ve anlamla değerlendirilmektedir. Hiperrealizm bu nedenle teknik ötesi olarak görülebilir; görüntüler fotoğraf gerçekliğinde bulunan ayrıntıların ötesine taşarken, yeni anlamlar yüklenebilir, sanatçının bakışının, duygularının izlerine rastlanabilir, fantezi ve hayallerden yola çıkılabilir, ya da kültürel, politik, sosyal konulara dokunulabilir. Yani hiperrealizm, salt bir kopyadan ibaret değildir, gerçek gibi görünen aşırı/tekinsiz bir gerçeklik durumu yaratılır ama bu

gerçeklik, teknolojiyle olan ilişki nedeniyle gerçeğin de ötesine geçmektedir. Hiperrealist stil, ayrıntılara ve temsil edilen konuya odaklanır; imge fotoğrafın ya da bir sahne ya da manzaranın birebir kopyası değildir. Daha çok mevcut gerçekliğin vurgulanarak görmeye değer bir şeye dönüşmesi durumu söz konusudur (http-116).

1980'lerden bu yana video oyunlarının olabildiğince gerçeğe yaklaşan bir görsel etki yaratma isteği içinde olduğu gözlemlenmektedir. Teknolojik olanaklar arttıkça, oluşturulmak istenen bu etkinin gücü de artmaktadır. Teknoloji geliştikçe, gözle görülebilen, fotoğrafla yakalabilen görüntülerdekinden daha fazla ayrıntı ve netlik sunulmakta, görüntü hem gözle görülen gerçekliğin hem de fotorealizmin ötesine taşarak, hiperrealizme geçiş yapmaktadır. Buna göre 2010 yılında piyasaya sürülen *Alan Wake* [126] oyunu, teknolojik olanakların görece kısıtlılığı nedeniyle realist bir görüntü yakalamaya çalışmasına rağmen, *Metro Exodus*'un [127] görüntü kalitesine ulaşamaz (Görsel.1.56.). Ancak *Alan Wake*, gerçek görüntüye yaklaşma kaygısı nedeniyle, teknolojik imkansızlıklara rağmen, hiperrealist bir üslupta değerlendirilmelidir.



Görsel 1.56. *Alan Wake* (2010), (http-117) üst görsel ve *Metro Exodus* (2019), (http-118) alt görsel

Semirealist

Semirealist stilde görüntü gerçekten beslenir, ona bağlıdır ancak fotorealizm ya da hiperrealizmle de ilgili değildir, gerçeğin basitleştirilmiş ve gerçek gibi görünmeyen yani stilize edilmiş hali olarak görülebilir. Görsel 1.57.'de örnek olarak verilen *Loadout* [128] oyununda olduğu gibi, gerçek görüntünün yörüngesinden uzaklaşmadan görüntünün dönüştürülmesidir. Butchvarov (2015, s.137), semirealizmi, basit realizmle basit anti-realizm arasındaki bir orta yol olarak tanımlamaktadır.

Görsel stile dair bazı çalışmalarda ve öznel değerlendirmelerde stilize gerçeklik, abartılı gerçeklik ya da basitleştirilmiş gerçeklik olarak da anılan semirealist stil, gerçekçi kaplamalar, dokular ve ışıklandırma kullanmakla birlikte, karakter, mekân ve

objelerin idealize edilmiş hali olarak görülebilir. Bu bakımdan semirealist stil hem gerçek görüntünün ve gerçekliğin kurallarına sahiptir hem de çok daha esnek, çizgi filmsi, hayali ve simgesel bir yapıdadır. Oyun mekânı, objeler ve karakterler oyunun atmosferine ve oynanabilirliğine bağlı olarak planlanırken, komedi, korku gibi tematik unsurlar yalnızca anlatım diliyle değil, karakterlerin ve objelerin biçimleriyle de ifade edilebilir. Bu bakımdan gerçekçi anlatımdan çok daha bağımsız ve geniş tasarım olanaklarına sahip olduğu düşünülebilir.



Görsel 1.57. *Loadout* (2014), (<http-119>)

Soyutlama

Sanatta soyutlama, sanatın biçimsel yönüyle ilgilidir ve çizgiler, renkler, çeşitli geometrik formlar ve bunların birbirleriyle ilişkilerini içerir. “Soyutlama, gerçek olan hiçbir şeyi temsil etmez ve doğrudan yaşamdan kaynaklanmaz (Wolf, 2003, s.48)”. Dolayısıyla video oyunlarındaki soyutlamaların bir şeye benzeme kaygısı taşımadığı, çoğu zaman realizmin tam karşısında durduğu gözlemlenmektedir. *Geometry Wars 3: Dimensions* [129] oyunundaki gibi soyutlama tarzı oyunlarda mekânsal alan, belirsiz bir boşlukta yer kaplayan, dünya olmayan bir yerdir (Görsel 1.58.). Karakterlerin yerini şekillerin ve formların aldığı görülmektedir.

Video oyunlarının özünde aynı anda hem görüntü hem de olay olduğu için oyunlar hem görünüşte hem de harekette soyut olabilmektedir (Wolf, 2003, s.49). Video oyunları matematiğin ve bilgisayarların soyut kurallarından doğduğu için, ilk oyunların büyük çoğunluğunun soyutlama türüne dahil olduğu görülmektedir. Soyutlama stilini duyuşal soyutlama başlığında ele alan Wu (2012, s.80), video oyunlarındaki

soyutlamanın karakteristik özeliğini, hareketle birleşme durumu olarak görmektedir. Buna göre oyuncunun hareketi ve grafiklerdeki değişimleri algılama yeteneğinin ön plana çıkarılması söz konusudur.



Görsel 1.58. *Geometry Wars 3: Dimensions* (2014), (<http-120>)

Anime/manga

Japon sanatıyla batı çizgi roman sanatının birleşmesiyle ortaya çıkan mangalar ve Japon animasyon tarzını temsil eden animeler hem yazılı hem de görsel anlatıma dayanan, esnek çerçevelere dayalı, okuyucuya aynı anda farklı anlam düzeylerini kavratran kültürel bir üslup olarak tanımlanabilir (Brenner, 2007). Anime/manga görsel stilindeki oyunlar hem görsellik hem de anlatım tekniği bakımından anime/manga sistemini taklit eden video oyunlarıdır. Birçok sınıflandırmada, anime/manga türünün tematik olarak mı yoksa stil olarak mı ele alındığının belirsiz olduğu görülmektedir⁶⁹. Tematik olarak anime/mangalara dayanan oyunlar çok katmanlı sınıflandırma modeline göre uyarlama türündedir; görsellikte anime/manga tarzı kullanıyorsa, görsel stil olarak bu türe dahil edilebilir. Örneğin anime/manga görsel stiline sahip *Valkyria Chronicles 4*

⁶⁹ Değerlendirme bölümündeki akademik çalışmalar incelendiğinde akademik sınıflandırmaların anime/manga türünü daha çok estetik ve artistik bir stil olarak, magazin sınıflandırmalarının ise anime/manga türünü tematik içerik olarak ele aldığı görülmüştür. Araştırmada tutarlı olan tarafın akademik sınıflandırmalar olduğu kabul edilmiştir. Çünkü bir roman filmleştirildiğinde nasıl uyarlama olarak kabul ediliyorsa, aynı durum anime/manga eserlerinin oyunlaştırılmasında da geçerlidir.

[130] oyunu (Görsel 1.59), çok katmanlı sınıflandırmaya göre görsel stil olarak anime/manga türünde olsa da teması savaştır.



Görsel 1.59. *Valkyria Chronicles 4* (2018), ([http-121](http://121))

Gölgeleme⁷⁰

Gölgeleme tarzı oyunlar, görüntülerin sembolik anlamlarını ve karakter, obje, mekânı gerçek görüntüden uzaklaştıran konturları ya da düz, ayrıntısız yüzeyleri realizme tercih etmektedir. Bir yandan elle çizilmiş hissi veren, bir yandan da üç boyutlu yüzey illüzyonu oluşturan bu stil, ışık, gölge ve rengin farklı bir teknikle renderlenmesine dayanmaktadır (Lee, Donovan ve Cho, 2018, s.637).

Gölgeleme stilinde, formlar stile göre çeşitlenen birçok farklı teknik kullanılmaktadır. Örneğin *The Walking Dead* [131] gibi bazı 3B oyunlarda, 3B grafiklerin 2B çizimlerdeki gibi konturlu ve bazen 2B'ye benzer bir tarzda sunulmasını sağlayan cel-gölgeleme⁷¹ (Görsel 1.60.), 2010'lu yıllara doğru oyunlarda popülerleşen, oyun görsellerinin çizgi romana benzeyen bir üslupta sunulmasını sağlayan gölgeleme tekniklerinden biridir. Cel gölgelemenin yanısıra, bir başka gölgeleme tekniği de video oyunlarında minimalist tarzı temsil eden düz-gölgeleme⁷² tekniğidir. Bu tekniğe göre *Skipping Stones* [132] oyunundaki gibi düşük poligonlu bir modelin bütün yüzeyleri

⁷⁰ Shading

⁷¹ Cel-shading

⁷² Flat-shaded

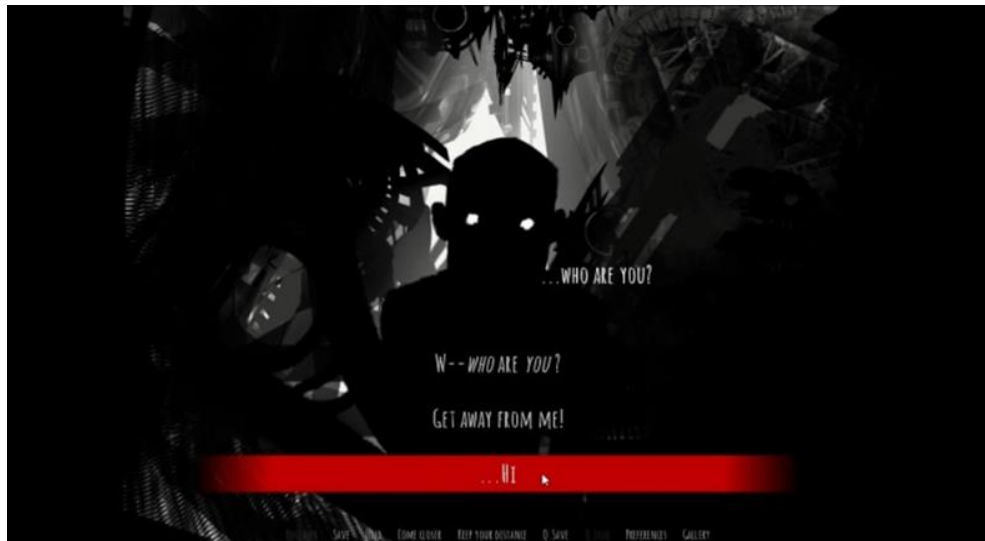
aynı düzeyde ışığı yansıtır, böylece model, her yüzeyinde keskin kenarlar bulunan, tüm yüzeyleri belirgin bir tarza sahip olmaktadır (http-122).



Görsel 1.60. Solda, *The Walking Dead* (2018), cel-gölgeleme tekniği (http-123), sağda *Skipping Stones* (2013), düz-gölgeleme tekniği (http-124)

Görsel roman

Metinsel kurgunun grafik görüntülerle yoğun bir şekilde desteklendiği bir anlatıma dayanmaktadır (Görsel 1.61.). Metinsel anlatım ve oyun tasarımı doğrudan java, C+ ve python gibi programlama dilleri aracılığıyla sağlanır. Bu oyunlarda 2B ve 3B tasarımlar, illüstrasyon, resim, fotoğraf gibi görsel anlatım unsurlarıyla, metin kullanılarak aktarılan öykü, olaylar ve tasvirler ya da diyalogların, birbirini desteklediği görülmektedir. Görüntü ve metnin oyundaki ağırlığı hemen hemen eşittir. Kullanılan görüntüler bazen statik, bazen animasyon olarak, bazen de etkileşime açık biçimde oyuna yerleştirilebilir ancak oyuncu mekânın içine giremez, yalnızca dışarıdan gözleyebilir ve şahit olabilir.

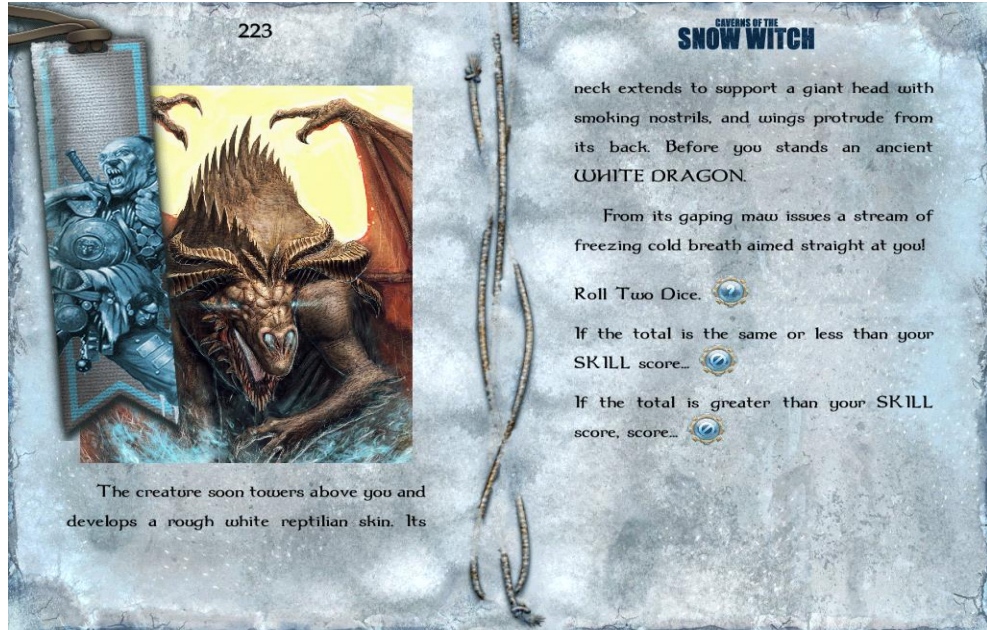


Görsel 1.61. *Black* (2017) (Ekran görüntüsü oyundan yazar tarafından alınmıştır.)

Oyunların büyük çoğunluğu mimetik anlatım kadar diegetik anlatımı da kullanmaktadır. Hiperrealistik 3B oyunlarda dahi, oyuncudan okuması beklenen, belli durumları açıklayıcı metinsel anlatımlar, mektuplar, günlükler vs. bulunmaktadır. Ancak bu durumda metin, görsel anlatıyı destekleyen statik bir öge durumundadır. Görsel romanlarda ise Black [133] oyununda olduğu gibi görselle metin arasında dinamik bir ilişki vardır. Metin ya da görselden biri yoksa görsel roman da yoktur. Görsel roman tipik olarak ayrıntılı metinsel diyaloglar ya da anlatımlar, ayrıntılı arkaplan tasvirleri ve diyalog kutucuklarıyla ifade edilir. İnteraktif oyun deneyimi ve çoktan seçmeli anlatım tarzı ön plana çıkmaktadır (Cavallaro, 2010, s.8).

Oyun kitabı⁷³

Oyun kitapları 1970’li yıllarda Edward Packard ve R. A. Montgomery isimli iki Amerikalı yazarın basılı kitaplar üzerinden keşfettiği bir türdür (http-125). Video oyunu olarak oyun kitapları cybermetinlere dayalı bir anlatıma sahiptir. Bu türde grafik öğeler ya hiç kullanılmamakta ya da *Caverns of the Snow Witch*’te [134] olduğu gibi (Görsel 1.62.) en minimal düzeyde ve etkileşimsiz kullanılarak, etkileşimli bir kitap gibi oyun ilerlemektedir. Oyuncu bir yandan olayların gidişatına müdahale ederken, bir yandan da kurgusunu dönüştürdüğü hikâyeyi okumaktadır.



Görsel 1.62. *Caverns of the Snow Witch* (2015), (http-126)

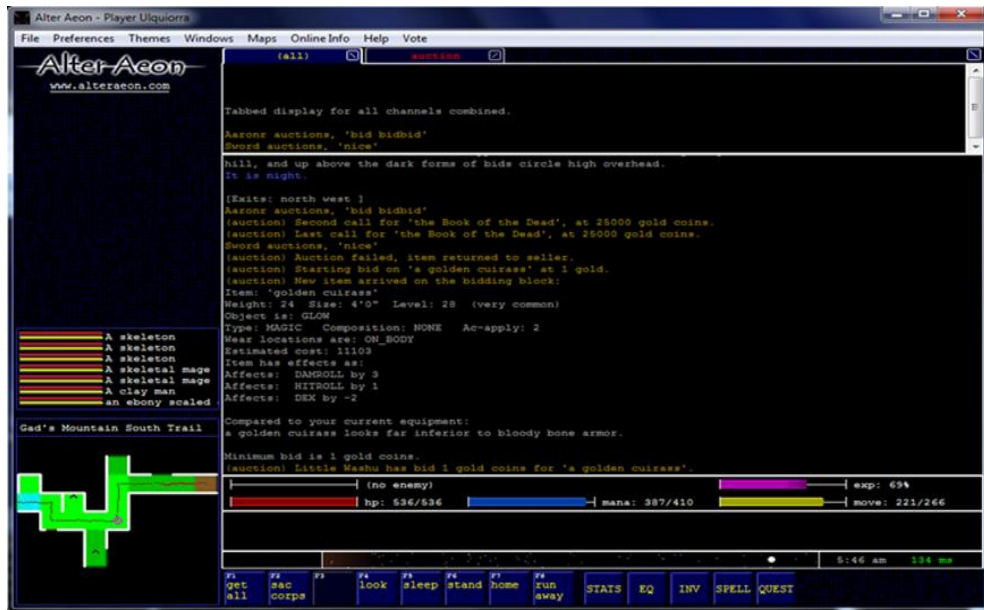
⁷³ Gamebook

Kodlama

Kodlama stilindeki oyunlar, ludolojik görüşün saf temsilcisi olarak görülebilir. Oyundaki tüm yapısal öğeler kuralların görünen ve kullanılan varlığına tabidir. İçine-gömülme, kuralların baskın olarak hissedildiği bu oyun ortamında ulaşılması güç durumdadır. Oyun hem görüntü hem oynanabilirlik olarak bir bilgisayar programı hissi vermektedir. Halen aktif olarak oynanan *Alter Aeon*'da [135] olduğu gibi, kural sistemleri, kodlamalar, komut dizileri ve veriler üzerinden oyun dünyası inşa edilmektedir (Görsel 1.63.).

Kodlama stilindeki oyunlar, aynı oyun kitapları gibi seçimlere bağlı ilerler ancak kodlamalar oyun kitabında olduğu gibi gizlenmemekte, aksine vurgulanarak gösterilmektedir. Anlatım dili, oyun kitaplarındaki gibi edebi üslupta değil, durum bildiren kodlamalar, mekanik bir bilgisayar yazılım dili biçimindedir. Bu nedenle seçimler, önceden belirlenmiş sıralı komutlar yazılarak yapılmaktadır.

Kodlama stilindeki oyunlarda mekân yalnızca bir tasvir ve arkaplan değildir, haritalandırılmış ve kullanılabilir, alınıp satılabilir objelerle zenginleştirilmiş saf kurallara dayanan bir dil sistemidir. Bu türde esas olan, oyundaki her bir öğenin ister metin ister görsel, kodlarla işlevselleştirilmesi ve UI aracılığıyla oyuncuya aktarılmasıdır.



Görsel 1.63. *Alter Aeon* (1995), (<http-127>)

Özgün

Oyunlarda mevcut görsel stillerin dışına çıkarak, yaratıcı ve kendine özgü görüntü tasarımları ve stilleri kullanan oyunlar özgün görsel stilde değerlendirilmektedir. Özgün görsel stiller deneysel olabildiği kadar, mevcut stilin farklı bir tarzla ya da fikirle yeniden yorumlanmasını da içermektedir. Örneğin *A Slower Speed Of Light* [136] oyunu, görecelik kuramından yola çıkıp, özel görecelik olgusunu görüntüye dönüştürerek oyunun ışık hızı üzerinden deneyimlenmesini sağlayan özgün bir stilde tasarlanmıştır (Görsel 1.64.).



Görsel 1.64. *A Slower Speed Of Light* (2012), (http-128)

Bu noktada dikkat çekilmesi gereken, stilin mevcut duruma farklı bir açıdan yaklaşması ya da daha önce denenmemiş ve yenilikçi bir tarza sahip oluşudur. Özgün görsel stiller zaman içerisinde yaygınlaşıp bir isim kazanarak türleşebilir. Bu durumda özgün alanın dışına çıkar ve verili ismiyle ayrı bir tür olarak değerlendirilirler.

Stil katmanıyla birlikte, ters-hiyerarşik yapıya uygun düşecek sırada türsel katmanlar tamamlanmış bulunmaktadır. Türler, farklı kriterlere dayanan bu katmanların altında, kriterin çizdiği çerçeveye göre gruplanmış, böylece çok daha tutarlı bir yapının inşa edilmesine çalışılmıştır. Bir sonraki aşama, sentezde biçimlendirilen sınıflandırma modelinin bir sağlamasının yapılmasıdır.

1.6. Uygulama, Doğrulama ve Öneriler

Meta-anlatsal değerlendirme yönteminin son aşaması, ortaya çıkan teorik model üzerine yapılan denemelerden oluşmaktadır. Böylece modelin, oyunların ortak ve aykırı

noktalarının belirlenmesi hususunda pratikte tutarlılık ve başarı sağlayıp sağlamadığının ortaya çıkarılması amaçlanmaktadır. Ayrıca uygulama ve doğrulama sonucuna bağlı olarak ortaya atılabilecek öneriler de bu kısımda yer almaktadır.

Çok katmanlı sınıflandırma modelinin doğrulamasının yapılabilmesi için karşılaştırmalı bir yol izlenmiştir. Bunun için her katman ve türe örnek oluşturacak nitelikte 150 oyun raslantısal olarak seçilmiş, modele uygun biçimde bu oyunların sınıflandırması yapılmıştır (EK-1). Raslantısallık, herhangi bir kritere göre oyunların seçilmesinden daha sağlayıcı olacağı için tercih edilmiştir. Bu sayede çok katmanlı sınıflandırmanın herhangi bir sorununun, açığının ya da tutarsızlığının ortaya çıkması daha mümkün görünmektedir. Ayrıca seçili oyunların yakınlık/uzaklık durumlarının ortaya konulabilmesi için “Karanlık” isimli örnek bir oyun tasarlanmıştır. Örnek olarak tasarlanan oyun üzerinden çizilen sağlama yolu, iki ayağa sahiptir;

Birinci ayakta: (1) Örnek olarak tasarlanan video oyunu “Karanlık”ın, sentezle ortaya çıkan çok-katmanlı sınıflandırma sistemindeki türsel konumu ortaya çıkarılmıştır. (2) Karanlık oyununun değerlendirme kısmında ele alınan akademik ve magazinsel sınıflandırmalardaki yeri belirlenerek, çok-katmanlı sınıflandırmayla bir karşılaştırması yapılmıştır.

İkinci ayakta: (1) Seçilen 150 farklı oyunun çok-katmanlı sınıflandırma modelindeki yeri tek tek belirlenmiştir. (2) Bu 150 oyunun Karanlık oyununa ve birbirlerine uzaklık ve yakınlıklarını ortaya koyan bir karşılaştırma tablosu oluşturulmuştur (EK-1). (3) Karanlık oyununa en yakın oyunlar, belli ölçüde yaklaşanlar ve tamamen farklı türlerden bazıları rastgele seçilerek oyunların neye göre birbirleriyle ilişki kurduğu incelenmiştir.

Bu yol izlenerek, “Karanlık” oyununun çok katmanlı sınıflandırma modelindeki türsel konumu Tablo 1.32.’de sunulmuştur. Böylece herhangi bir değerlendirme ya da karşılaştırma yapmadan önce, örnek oyunun hangi bağlamda, hangi kritere göre, hangi çerçevede, hangi türe ait olduğu ortaya konmuştur.

Tablo 1.32. “Karanlık” Örnek Oyununun Çok Katmanlı Sınıflandırma Modelindeki Yeri

OYUN ADI: KARANLIK											
PLATFORM KATMANI											
Konsol	~~Bilgisayar~~	Mobil	Çevrimiçi	Arcade/Simulatör		SG	Özgün				
SÖYLEM MODU KATMANI											
Eğlence Temelli		Simülatif	Eğitsel	İletimsel	Terapatik	~~Anlatısal~~	Deneyisel				
OYUNCU ETKİLEŞİMİ KATMANI											
~~Tek Oyunculu~~	Çoklu-oyunculu			Kitlesele Oyunculu			Özgün				
OYNANABİLİRLİK KATMANI											
Strateji		Rol Yapma		Aksiyon		Macera		Bulmaca		Mücadele	
Nişancılık		Dövüş		Araç Kullanımı		Bahis		Sosyal Ağ		~~Etkileşimli Kurgu~~	
İnşaat ve İdare		Gizlilik		Keşif		Performans		Hayatta Kalma		Aktivite	Özgün
ZAMANSAL KATMAN											
~~Süreli Zaman~~	Gerçek Zaman			Kurgusal Zaman			Sıralı Zaman		Özgün		
TEMATİK KATMAN											
Mizah	Oyuncak		Suç/Noir		~~Gizem~~	Korku	~~Gerilim~~	Casusluk		Özgün	~~Surreal~~
Romantik	Spor	Erişkin	Savaş		Yarışma		Doğa		~~Fantezi~~	Distopya	Romantik
Felaket		Bilim/Teknik		Medikal		Sosyal Bilimler			Dans/Müzik		İş hayatı
Drama		Western		Otobiyografi		Tarihi Kurgu		Masa Oyunu		Sanal Yaşantı	
Açık Dünya		Folklor/Masal		Çatışma		Zombiler		Psikolojik		Mitoloji	Uyarılma
BAKIŞ AÇISI KATMANI											
Aksonometrik			Yanal/Dikey		Kroki	Oblik	Birinci Tekil		Üçüncü Tekil		Sinematik
İzometrik	Dimetrik	Trimetrik		Tele-görsel		Değişken	~~Sabit~~	Taktik	Opsiyonel		Özgün
STİL KATMANI											
Formsal Stil											
3B	2,5B	2B	Hibrit Gerçeklik		Reel Görüntü			~~Metin Temelli~~		Özgün	
Görsel Stil											
Karikatüristik		İkonik		~~Resimsel~~		El Sanatları		Tel-Kafes		Retro Pixel	Cut-Out
Silüet		Tüm Devinimli Video			Fotografik			Hiperrealist		Semirealist	
Soyutlama		Anime/Manga		Gölgeleme		~~Görsel Roman~~		Oyun kitabı		Kodlama	Özgün

Karanlık oyununun çok katmanlı sınıflandırma modelindeki türsel konumu ortaya konduktan sonra, oyunun, araştırmanın değerlendirme aşamasında incelenen akademik ve magazinsel sınıflandırmalarda hangi türe yerleştirilebileceği belirlenmelidir. Tablo 1.33.’de bir araya getirilerek sunulan modellerin karşılaştırılmasıyla, hem çok katmanlı sınıflandırmanın tutarlılığı ve güvenilirliğinin bir ölçüde test edilmesine hem de akademik alanda ve piyasadaki görüş ayrılıklarının ortaya konmasına çalışılmıştır. Bu bağlamda, Karanlık oyununun diğer sınıflandırmalardaki yeri belirlenirken, bu sınıflandırma modellerinin yöntemlerine göre, oyuna uygun düşen en yakın ve mantıklı türler seçilmiştir.

Tablo 1.33. “Karanlık” oyunun çok-katmanlı sınıflandırma modelinde ve araştırmada değerlendirme başlığı altında incelenen akademik ve magazinsel sınıflandırmalardaki konumunun karşılaştırmalı gösterimi

Sınıflandırma Modeli	“Karanlık” Oyununun Türsel Konumu	
Çok-katmanlı Sınıflandırma	Bilgisayar platformu, Anlatısal, Tek Oyunculu, Süreli Zamanlı Etkileşimli Kurgu, Gizem, Sürreal, Gerilim, Fantezi Temalı, Sabit bakış açılı, Formsal stili Metin Temelli, Görsel stili Görsel Roman	
Çevrimiçi Magazin Sınıflandırmaları	Steam	Görsel roman, tekli oyunculu, macera, zengin hikâye, Oynaması bedava, PC
	IGN	PC, macera
	GameFAQ	En kolay, en kısa, PC, Macera, Görsel Roman
	GameSpot	PC, Oynaması bedava, Sabit Ekran, Macera, Fantezi, Korku
	Giant Bomb	PC, Rol Yapma, Fantezi, Korku, Türkiye
	Merlin’in Kazanı	PC
	Oyungezer	PC
	Game Informer	PC
	Gamesradar	PC
	EGM now	PC, Görsel roman
	Retro Gamer	PC, macera
	Moby Games	PC, 2019, Macera, Grafik Macera
	Wikipedia/Video Oyun Türleri	Macera/ Grafik-Macera
	Mmohuts	2D, Fantezi
	Eurogamer	PC
	Oyun Fest	PC
Akademik Sınıflandırmalar	C.Crawford	Strateji/Macera
	G. Skirrow	Macera
	D. Myers	Macera
	J.C. Herz	Macera
	M. J.P. Wolf	Macera
	B. Bates	Macera
	K. Berens, G. Howard	PC ve Mac, Aksiyon ve Macera
	E. Aarseth, S. M. Smedstad, L. Sunnana	Statik mekân, Gerçek zamanlı, öykünmeci, sınırsız teleoloji, Tekli oyunculu, Durağan, Kaydedilebilir, Hedef temelli kural sistemi
	A. Rollings, E. Adams	Macera
	C. A. Lindley	Anlatısal, Kurgu
	M.L. Ryan	Dahili ve Ontolojik katılım, Gizem
	S. Poole	Rol-Yapma
	B. Bergeron	Macera
	T. H. Apperley	Rol-Yapma, PC, Tek Oyunculu, gizem
	S. Ince	Macera
	J.P. Lewis, M. McGuire, P. Fox	Fantezi/Keşif

Tablo 1.33. (devam) “Karanlık” oyunun çok-katmanlı sınıflandırma modelinde ve araştırmada değerlendirme başlığı altında incelenen akademik ve magazinsel sınıflandırmalardaki konumunun karşılaştırmalı gösterimi

Akademik Sınıflandırmalar	C. Elverdam, E. Aarseth	Sanal Mekân (belirsiz perspektif, mutlak yerleştirme, sabit çevre dinamikleri), Fiziksel Mekân (Belirsiz perspektif, yakınlık temelli yerleştirme), Dışsal Zaman (Keyfi Temsil, Sınırlı teleoloji), İçsel Zaman (Bağlantı mevcut, eşzamanlılık yok, mesafe kontrolü yok), Oyuncu yapısı (Tek oyunculu kompozisyon), Oyuncu ilişkisi (statik hız, bireysel değerlendirme), Mücadele (anlık görev, örtük hedef), Oyun durumu (sınırlı değişkenlik, kaydedilebilirlik limitsiz)
	A. Järvinen	Bulmaca, alt tür macera, aksiyon/mekân ve macera, gizem, görev, dijital.
	D. Djaouti, J. Alvarez, J.P. Jessel, G. Methel, P. Molinier	Girdiye bağlı (seç), Amaca bağlı (geç)
	D. B. Nieborg, J. Hermes	PC platformu, PC Oyunları
	S. Egenfeldt-Nielsen, J.H. Smith, S. P. Tosca	Süreç-Yönelimli
	R. Newman	Rol-Yapma
	W. Despain	Etkileşimli Kurgu
	P.J. Crathorne	Hayatta Kalma/Korku
	E. Adams	Macera
	S. Rogers	Macera/Grafik Macera
	C.Fencott, M. Lockyer, J. Clay, P. Massey	Rol yapma (RPG)
	J. H. Lee, N. Karlova, R. I. Clarke, K. Thornton, A. Perti	Aksiyon/Macera, Eğlence, Herkes 10+ (ESRB), 2D, Realistik, Süreli eylem, Fantezi, Konumsal alan doğa, Gizemli, Sonu kollara ayrılmalı
	T. Fullerton	Bilgisayar (PC), Macera
	L. Konzack	Macera ve Rol-Yapma
	S. Heintz	Macera
	A. Faisal, M. Peltoniemi	Fantezi
	J. J. Vargas-Iglesias	Bulmaca, Etkileşimli Kurgu, Grafik Macera
	S.M. Doherty, J. R. Keebler, S.S. Davidson, E. M. Palmer, C.M. Frederick	Fantezi, Anlatı, Keşif, Bilgisayar temelli kontrol, zihinsel rotasyon

Tablo 1.33.’deki karşılaştırmada, iki tip sınıflandırma yaklaşımı dikkati çekmektedir. Buna göre bazı sınıflandırmaların genellemeci bir mantıkla yüzeysel bir yaklaşım geliştirdiği, bazı sınıflandırmaların ise oyunun yapısal olarak çözümlenmesine ve oyunu meydana getiren farklı unsurlara odaklandığı görülmektedir. Genellemeci yaklaşımda, platform ya da oynanabilirlik temelli sınıflandırmalar kendi aralarında bir uyum yakalarken, Karanlık oyununu başka oyunlardan ayırtıran ya da başka oyunlara yaklaştıran noktalar gözardı edilmiş görülmektedir. Örneğin Game Informer,

Gamesradar veya IGN'ye göre Karanlık yalnızca bir PC oyunudur. Oyunun oynandığı platform dışındaki bütün unsurlara keyfi olarak, kritiği yapan kişi ya da oyunculara göre karar verilmelidir. Bu bakımdan Karanlık oyunu, sırf PC ortamında oynandığı için bütünüyle farklı olmasına rağmen *World Of Warcraft: Battle For Azaroth* [101] oyunuyla aynı kategoride değerlendirilebilir (Görsel 1.38.). Ya da Skirrow'un genellemeci tipteki sınıflandırmasına göre, birbirlerine benzememelerine rağmen Karanlık ve *Valiant Hearts: The Great War* [103] oyunları macera adı altında gruplanabilmektedir (Görsel 1.40.). Çözümleyici sınıflandırma modellerinde ise genellemeci modellere kıyasla çok daha tutarlı, oyunun yapısal ve temsili özelliklerine dayanan ayrıntıcı bir yaklaşıma sahip olduğu gözlemlenmektedir. Elverdam ve Aarseth'in sınıflandırmasına göre oyun genel geçer tür etiketleriyle değil, oyun mekânı ve sunuluş biçimine göre çözümlenmektedir. Lee vd.'nin modelinde ise Karanlık oyunu mekân ve zamanın kullanımı, oyunun ilerleyişi, sonlandırılışı, oynanabilirliği ve sunuluşu üzerinden sağlam bir zemine oturtulabildiği görülmektedir. Gamespot da, oyunu temsil eden bütün ayrıntılara işaret edecek bir sınıflandırmaya sahiptir. Bununla birlikte birçok sınıflandırmada Karanlık oyununun birbirinden farklı tematik ya da oynanabilirlik türleriyle değerlendirilebildiği ortaya çıkmıştır. Örneğin Faisal ve Peltoniemi'nin modeline göre Karanlık oyunu fantezi temalı bir oyunken, Crathorne'nın modeline göre hayatta kalma/korku temalı bir oyundur. Benzer şekilde Newman'ın sınıflandırma modeline göre Karanlık oyununun oynanabilirlik türü ancak rol-yapmaya yerleştirilebiliyorken, Heintz'in modelinde macera türüne dahil edilebilmektedir. Ortaya çıkan bu karışık tablo, araştırmada problem olarak ele alınan kaosu bir sonucudur.

Bu karmaşanın çözümü, oyunların bir ya da birkaç kriterle, keyfi, çelişkili ya da modele özgü kavramlar ve kurallar üzerinden etiketlenmesi yerine, her kesimin kabul edebileceği, oyunlar için vazgeçilmez unsurlara dayanarak, çerçevesi belli ama birbiriyle ilişkili katmanlarla sistematik ve çok yönlü bir şekilde ele alınması olabilir. Çok katmanlı sınıflandırma modeli de bu çok yönlü yaklaşıma ulaşmayı hedeflemektedir. Bu modele göre EK-1'de yer alan karşılaştırma listesi incelendiğinde, hangi oyunun hangi bağlamda birbirine yakın, hangi oyunun hangi bağlamda uzak olduğu, ya da oyunların hangi kriterlere göre benzeştikleri, hangi kriterlere göre ayrıştıkları kolayca anlaşılabilir. Dolayısıyla öncelikli olarak iki oyununun birbirine uzaklığının, katmanlardaki farklılaşma oranlarına bağlı olduğu düşünülebilir. Yani

farklı katman sayısı arttıkça ya da azaldıkça oyunların birbirlerine olan benzerlikleri de artmakta ya da azalmakta mıdır? Bu doğruysa, farklı katman sayısı az olan oyunlar benzerlik yakalarken, farklı katman sayısı çok oyunlar kısıtlı ölçüde ilişkilendirilebilmeli ya da tamamen ilgisiz olmalıdır. Tablo 1.34.’teki oyunlar, Karanlık oyununa katman benzerliği bakımından en yakın oyunlar arasından, EK-1 listesinden seçilmiştir. Bunlardan *You Left Me* [137] ve *Black* [133], Karanlık oyunuyla zaman dışındaki tüm katmanlarda uyumluluk gösterirken, *Steins; Gate* [138] oyunu hem zaman hem tematik anlamda Karanlık oyunundan farklı bir noktada durmakta, geri kalan tüm katmanlarda uyuşmaktadır.

Tablo 1.34. Sadece birkaç katmanda farklılık gösteren benzer oyunlar

Oyun Adı	KARANLIK	You Left Me	Black	Steins; Gate	Choices
Platform	Bilgisayar	Bilgisayar	Bilgisayar	Bilgisayar Konsol, Mobil	Mobil
Söylem Modu	Anlatısal	Anlatısal	Anlatısal	Anlatısal	Anlatısal
Oyuncu Katılımı	Tek Oyunculu	Tek Oyunculu	Tek Oyunculu	Tek Oyunculu	Tek Oyunculu
Oynanabilirlik	Etkileşimli Kurgu	Etkileşimli Kurgu	Etkileşimli Kurgu	Etkileşimli Kurgu	Etkileşimli Kurgu
Oyun Zamanı	Süreli Zaman	Kurgusal Zaman	Kurgusal Zaman	Kurgusal Zaman	Kurgusal Zaman
Tematik	Gizem Sürreal Fantezi Gerilim	Sürreal Psikolojik	Gizem Gerilim	Bilim Kurgu Uyarlama	Felaket Gizem
Bakış Açısı	Sabit	Sabit	Sabit	Sabit	Sabit
Stil	Formsal	Metin Temelli	Metin Temelli	Metin Temelli	Metin Temelli
	Görsel	Görsel Roman Resimsel	Görsel Roman Anime/manga	Görsel Roman Anime/manga	Oyun Kitabı

Ancak zamansal ve tematik katman, oyunları en azından görüntüde birbirinden uzaklaştırmaya yeterli gelmezken, *Choices* [139] oyununda olduğu gibi iki oyun görsel stil olarak farklılaştığında, oyunların ekran görüntülerini içeren Tablo 1.36.’da da görüleceği gibi, sunuluş biçimleri arasında belirgin bir farklılık meydana gelmektedir. Bu durumda platform katmanında da farklılaşmalarına rağmen, *Choices* ile Karanlık oyunu arasındaki esas fark, görsel stille ilişkili bir durumdur. Öyleyse iki oyununun birbirinden uzaklaşmaya başlaması için kaç katmanda değil hangi katmanlarda farklılaştığının daha önemli olduğu sonucuna varılabilir. EK-1’deki oyunlar kıyaslanarak incelendiğinde, belirleyiciliği sağlayan unsurun, ters hiyerarşideki türsel

konum değil, katmanları oluşturan kriterlerin, oyunu etkileyiş biçimi olduğu ortaya çıkmaktadır. Yani çok katmanlı sınıflandırmaya göre oyunlar katman özelinde birbirine dokunabilmekte ve yine katman özelinde birbirinden uzaklaşabilmektedir.

Bu bakımdan çok katmanlı sınıflandırma, iki oyunun birbirine ne kadar yakın ya da uzak olduğuna değil, hangi katmanda yani hangi bağlamda birbirine yakın ya da uzak olduğuyula ilgilenmektedir. Çünkü her oyun kendine özgüdür, hiçbir oyun diğer bir oyunla birebir örtüşmemektedir. Bu durum sınıflandırma sorunsalına neden olan en önemli noktalardan biri olarak görülebilir; doğası gereği karmaşık tasarımlara dayanan oyunlar, zorla aynı kümelere yerleştirilmeye çalışılmaktadır. Halbuki çok yönlü yapıları gereği oyunlar, film çalışmalarındaki tür haritalarıyla sabitlenmiş ilişkilendirme sistemlerine sığmamaktadır. Bu bakımdan çok-katmanlı sınıflandırma, oyunların kümelenmesinin, türsel haritalarda sabit yerler edinmesinin ya da genelleyen başlıklar altında oyunların gruplanmasının dışında bir yaklaşıma sahiptir. *Steins; Gate* [138] oyunu ile Karanlık oyunu zamansal ve tematik olarak birbirlerinden farklı bir yerde durmakla birlikte, diğer tüm katmanlarda aynı türsellığe sahiptir. Bu durumda *Steins; Gate* ve Karanlık arasındaki yakınlık platform, söylem modu, oyuncu katılımı, oynanabilirlik ve formlar stili, iki oyunun uzaklığı ise oyun zamanı ve tematik stili ilişkilidir. Ayrıca *Steins; Gate* oyununun görsel stili hem görsel roman hem de anime/manga olarak belirlenmiştir. Karanlık oyunu ile görsel roman türü noktasında birleşirken, anime/manga türü üzerinden farklılaşmaktadırlar. Platform katmanında da bilgisayar türü noktasında yaklaşmakla birlikte, konsol ve mobil türleri bakımından farklıdırlar. Benzer şekilde Karanlık oyunu ile *Choices* oyunu tematik katmanda gizem konseptinde birleşirken, felaket ve sürreal konseptler üzerinden farklılaşmaktadır.

Tablo 1.35.'de ise Karanlık oyununa çok daha az katmanda dokunan ya da hiçbir katmanda dokunmayan oyunlara birkaç örnek verilmiştir. Buna göre *Uncle Roy All Around You* [107] oyunu, Karanlık'tan bütünüyle farklı bir oyun olarak nitelendirilebilir çünkü katmanların hiçbirinde herhangi bir ortaklık bulunmamaktadır. *Survive: Wilderness* [140] oyunu ile Karanlık arasında ise yalnızca oyun içi zaman ve oyuncu katılımı bakımından ince bir bağ vardır; her ikisi de tek oyunculu, süreli zamanı kullanan oyunlardır; bunun dışında ne platform ne amaç ne oynanabilirlik ne de tema, stil vs. bakımından birbirlerine yaklaşmaktadırlar.

Tablo 1.35. Birçok katmanda farklılık gösteren ya da hiçbir ortak katmanda buluşmayan ilgisiz oyunlardan bazıları

Oyun Adı	KARANLIK	Witcher 3	Aardwolf	Survive – Wilderness	Uncle Roy All Around You
Platform	Bilgisayar	Bilgisayar Konsol	Çevrimiçi	Mobil	Çevrimiçi
Söylem Modu	Anlatısal	Anlatısal	Eğlence Temelli	Simülatif	Deneysel
Oyuncu Etkileşimi	Tek Oyunculu	Tek Oyunculu	Kitlesel Oyunculu	Tek Oyunculu	Çoklu-oyunculu
Oynanabilirlik	Etkileşimli Kurgu	Rol Yapma	Rol Yapma	Hayatta Kalma	Aktivite
Oyun İçi Zaman	Sürelili Zaman	Kurgusal Zaman	Kurgusal Zaman	Sürelili Zaman	Gerçek Zamanlı
Tematik	Gizem,Sürreal, Fantezi, Gerilim	Fantezi	Fantezi	Doğa	Yarışma
Bakış Açısı	Sabit	Üçüncü Tekil	Sabit	Taktik	Özgün
Stil	Formsal	Metin Temelli	3B	Metin Temelli	2B
	Görsel	Görsel Roman Resimsel	Hiperrealist	Kodlama	İkonik

Benzer şekilde *Aardwolf* [100] oyunu ile *Karanlık* oyunu arasında yalnızca tema, bakış açısı ve formlar stil bağlamında benzerlik yakalanmaktadır ve her iki oyun da Tablo 1.36.'da görüldüğü gibi çok farklı sunuluş ve oynanabilirlik biçimlerine sahiptir. *Witcher 3* [141] oyunuyla *Karanlık* oyunu ise platform, söylem modu, oyuncu katılımı ve tema katmanlarında birbirlerine temas ederken, oynanabilirlik, oyun zamanı, bakış açısı ve stil olarak birbirlerinden uzaktırlar. Tüm bu örnekler, görüntüde birbirlerinden tamamen alakasız görünen iki oyunun ortak noktalarının da bulunabileceğini, birbirine çok yakın görünen iki oyunun ise bazı bağlamlarda farklılaşabileceğini göstermektedir.

Tablo 1.36. “*Karanlık*” ve seçili oyunların görsel karşılaştırması

Karanlık	

Tablo 1.36. (devam) “Karanlık” ve seçili oyunların görsel karşılaştırması

You Left Me (2018) (http-129)	
Steins; Gate (2015) (http-130)	
Choices That Matter (2015) (ekran görüntüleri yazar tarafından oyundan alınmıştır)	

Tablo 1.36. (devam) “Karanlık” ve seçili oyunların görsel karşılaştırması

Aardwolf (1996) (http-131)	
Witcher 3 (2015) (http-132)	
Survive: Wilderness (2015) (http-133)	

Tablo 1.36. (devam) “Karanlık” ve seçili oyunların görsel karşılaştırması

Uncle Roy All Around You (2003) (http-134)	

Sonuç olarak çok katmanlı sınıflandırma modelinin, video oyun türleri konusundaki kaotik durumu sistematik ve tutarlı bir şekilde düzenleme konusunda oldukça başarılı olduğu düşünülebilir. Yüzlerce oyun üzerinde denenen, ancak daraltma yapılarak sadece 150 oyunun örnek olarak araştırmaya konulduğu karşılaştırmalı tablonun (EK-1), oyunların birleşme ve ayrışma noktalarını amaçlandığı gibi ortaya koyabildiği görülmektedir.

1.6.1. Öneriler

Araştırmada yapısal öğelere dayalı olarak oluşturulan katmanların kapsamlı ve yeterli bir çerçeve oluşturduğu düşünülse de katman içi türler daha ayrıntılı değerlendirilerek alt-türlere ayrılabilir. Ancak araştırmanın kapsamının fazla genişleyeceği düşünülerek, katmanlara ait türlerin alt-türleri araştırmaya dahil edilmemiştir. Örneğin platform katmanının türlerinden bilgisayar ya da konsol aygıtları birçok farklı alt-türe bölünmektedir ve bölünmelidir. “Konsol” olarak genellenen platform türü, Playstation 3, Playstation 4, Xbox gibi farklı alt-tür aygıtlara sahiptir. Bu tip bir alt-türleştirme gereklidir çünkü bir konsol aygıtında oynanan oyun diğer konsol aygıtlarında oynanamayabilmektedir. Benzer bir şekilde, söylem modu katmanındaki türlerin de söylemin üç ana unsuru olan olay, mekân ve karakter üzerinden şekillenen alt-türleri bulunmaktadır. Örneğin anlatısal video oyunları kendi içinde mekân anlatısı, olay anlatısı, karakter anlatısı olarak alt-türleşmekte, böylece söylem modu anlatısal adı altında genellenen oyunlar da kendi içlerinde kategorize edilebilmektedir. Başka bir örnek daha vermek gerekirse, görsel stillerde hiperrealist olarak adlandırılan tür de iki alt-türe bölünmektedir; çünkü hiperrealist bir oyun üç boyut programlarla

tasarlanabildiği gibi, fotogrametri⁷⁴ adı verilen, gerçek maket modellerin fotoğraflandıktan sonra dijital olarak üzerinde oynanmasına dayalı bir yöntemle de oluşturulabilmektedir; buna göre *The Vanishing of Ethan Carter* [142] oyunu fotometrik hiperrealizme, *Uncharted 4: A Thief's End* [143] ise dijital modelleme hiperrealizmine dayanmaktadır (Görsel 1.66.).⁷⁵



Görsel 1.65. *Vanishing of Ethan Carter* (2014), (<http-135>), fotogrametrik hiperrealizm (solda) ve *Uncharted 4: A Thief's End* (2016) 3B dijital hiperrealizm (sağda), (<http-136>)

Genel anlamda akademik ve magazinsel sınıflandırmalarda alt-türleştirmeler karışıklığa ve üstüste binmelere neden olmakla birlikte, çok-katmanlı sınıflandırma modelinde yapısal öğelere yani farklı kriter temellerine göre bir ayırlama yapıldığı için böyle bir karışıklık oluşmayacağı, tam tersine katmanlardaki türlerin, alt-türler sayesinde daha tutarlı bir zemine oturacağı düşünülmektedir. Çünkü her katmanın, yani yapısal öğenin sınırları bellidir; bu da türlerin birbirlerinin alanlarına geçmesinin, tekrarların ve tutarsızlıkların önüne geçmektedir. Dolayısıyla çok katmanlı sınıflandırma modelinin, katmanlar dahilindeki türlerin daha ayrıntılı ve alt-türleştirilerek ele alınmasına da uygun, açık ve kapsamlı bir sisteme dayandığı iddia edilebilir. Buna göre simülatif oyunlar, söylem modu katmanına aittir, tematik katmana, ya da oynanabilirlik katmanına eklenemez. Ya da çoğu sınıflandırmada tema ya da oynanabilirlik türü olarak görülen FPS gibi bir türleştirme söz konusu olamaz. Çünkü FPS'nin açılımı olan Birinci Tekil Nişancı'da, "birinci tekil" bakış açısı katmanına, "nişancılık" ise oynanabilirlik katmanına aittir. Bu nedenle çok katmanlı sınıflandırma

⁷⁴ *Photogrammetry*

⁷⁵ Katman>Tür>Alt-tür sıralaması gözetilirse, *The Vanishing of Ethan Carter* oyununun Stili, "Stil Katmanı>Görsel Stil>Hiperrealizm>Fotometrik", *Uncharted 4: A Thief's End* oyununun stili ise "Stil Katmanı>Görsel Stil>Hiperrealizm>Dijital Modelleme" olarak netleştirilebilir. Böylece hiperrealist olarak genellenen, aynı görsel stilde değerlendirilen iki oyunun alt-tür bağlamında farklılıkları ortaya konabilmektedir.

modeline göre, çoğu sınıflandırmada olduđu gibi FPS kendi başına ne tematik bir tür olabilir ne de oynanabilirlik katmanına dahil edilebilir. Nihayetinde, her bir katman ve her bir katmanın içeriğinde yer alan türler daha da ayrıntılandırılmaya, incelenmeye ve katman içi alt-türleştirmelere uygundur. Bu bakımdan çok-katmanlı sınıflandırmanın değişime, gelişime açık, dinamik bir model olma potansiyeli taşıdığı iddia edilebilir.

Bu noktada, araştırmada daha ayrıntılı ve yeni baştan ele alınmasına ihtiyaç duyulmasına rağmen, kapsamın genişletilmemesi için araştırmaya konu edilmemiş başka bir konu üzerinden de öneri geliştirmek mümkündür. Hemen her tür sınıflandırmasının odağında yer alan oynanabilirlik katmanı, daha ayrıntılı incelenip çözümlenerek yeni baştan tanımlanabilir. Yeniden tanımlama yapabilmek için oynanabilirliğin ana unsurları olan kurallara, oyun içi zaman kullanımlarına ve oyun mekaniğine özel ilgi gösterilmelidir. Böylece, kural sistemlerinin ve oyun mekaniğinin çözümlenmesiyle, oynanabilirlik türlerinin sınırları ve özellikleri daha net çizilebilir ve video oyunlarının en önemli unsurlarından olan oynanabilirliğin daha sağlam bir zemine oturması sağlanabilir.

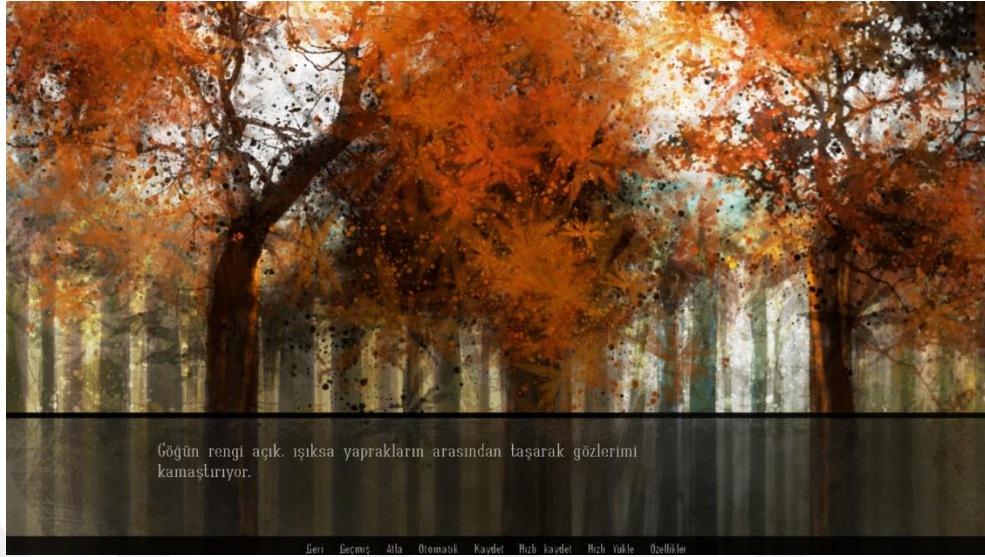
İKİNCİ BÖLÜM

2. ÖRNEK VIDEO OYUNU: “KARANLIK” PROJE DOSYASI

2.1. Oyunun Türsel İnşası

Karanlık oyunu, bir oyunun türsel konumunun çok-katmanlı sınıflandırmaya göre nasıl belirlendiğinin ve farklı oyunların türsel karşılaştırmasının nasıl yapıldığının ortaya konması için tasarlanmıştır. Karanlık oyunu çok-katmanlı sınıflandırmada;

- Platform katmanında, bilgisayar platformu dışında oynanamadığı için *bilgisayar oyunu* olarak tanımlanır.
- Söylem modu katmanında, eğlence ya da başka bir amaçtan ziyade bir anlatının oyuncuya aktarılması hedeflendiği için *anlatısaldır*. Buna göre asıl amaç anlatı aktarımı olduğu için video oyunu formatı yalnızca bir araçtır.
- Oyuncu katılımı katmanında, oyun dünyası içerisine yalnızca tek bir oyuncu kabul edildiği ve bu oyuncunun katılımıyla oyun ilerlediği için *tek oyunculudur*.
- Oynanabilirlik katmanında, öykü yapısı doğrudan oyuncunun yaptığı seçimlere göre şekil aldığı, oyuncunun oyun oynama edimi etkileşimli tercihler aracılığıyla gerçekleştiği için *etkileşimli kurgudur*.
- Oyun zamanı katmanında, oyuncu oyun dünyası içerisindeki zamansal akışa uymak durumunda olduğu ve oyunun ilerleyişi ve seçimler çoğu zaman belirli sürelerle kısıtlandığı için *süreli zamandır*.
- Tematik katmanda, bilinmez bir noktadan yola çıkıldığı ve bilinmezlikler üzerinden öykü şekillendiği için ana teması *gizeme* dayalıdır. Ayrıca gerçekte rüyanın birbirine karıştığı *sürreal* bir tema da işlenmektedir. Öyküsel içerikte ayrıca *fanteziye* dayalı durumlar ve *gerilim* unsurları da bulunmaktadır.
- Bakış açısı katmanında, kamera kullanımı oyuncunun elinde olmadığından, oyuncunun ilgi ve kontrolü tek bir açıyla kısıtlandığından, oyuncunun mekânda serbestçe gezme, gözleme ve çerçeve dışına göz atma imkânı olmadığından dolayı bakış açısı *sabittir*.
- Stil katmanında, “Karanlık” oyununun formsal stili, metinsel anlatıma dayalı olduğu için *metin temelli*, görsel stili ise, metinsel ve görsel anlatımın eşit ve dinamik bir ilişki içerisinde kullanımına dayandığı için *görsel roman* olarak belirlenmiştir. Bununla birlikte, oyunun ikincil görsel stilinin *resimsel* olduğu da belirtilmelidir. (Görsel 2.1.).



Görsel 2.1. “Karanlık” oyunu görsel stil olarak hem metinsel ve görsel anlatımı birlikte kullanan görsel roman stilindedir, hem de oyun görsellerinin uslûbu dolayısıyla resimseldir.

Karanlık oyunu, görsel roman inşasında kullanılan bir açık kaynak oyun motoru olan *Ren'py* 7.2.2. (<http-137>) oyun motoruyla tasarlanmıştır. Oynanabilirlik ve tasarım, oyun motorunun dayandığı kod/kural sistemi *Pyhton* programlama diliyle sınırlıdır. Buna göre oynanabilirlik, program dahilinde kullanılan komut dizileri (*scriptler*), değişkenler (*variables*) aracılığıyla kurulmaktadır. Oyunun etkileşimli kurgu haritasının oluşturulması için ise, ayrıntılı bağlantı ve kurgulama seçenekleri bulunduğu için *Quest* 5.8.0 (<http-138>) metin temelli oyun motoru kullanılmıştır.

Oyun tasarımında izlenen yol şu şekildedir;

- Senaryo ve etkileşimli kurgu
 - Sinopsis ve oyun öyküsünün yazılması
 - Öyküye göre metin-temelli *Quest* oyun motorunda etkileşimli kurgu haritasının oluşturulması
 - Kurgunun *Ren'py* görsel oyun motoruna *Pyhton* programlama dili aracılığıyla aktarılması
- Oyunun görsel tasarımı
 - Oyunda kullanılacak görsellerin, animasyonların ve menü arayüzünün tasarlanması
 - Görsel unsurların oyun motoruna aktarımı
- Oyunda kullanılacak ses ve müziklerin belirlenmesi ve oyuna yerleştirilmesi

- Oyunun test edilmesi ve sunulması

2.1.1. Oyun senaryosu ve etkileşimli kurgu

Oyun içeriğinin karanlıkla ilişkili, gizem temalı anlatısına uygunluğu bakımından oyunun adı *Karanlık* konulmuştur. Oyun tasarımının ilk aşaması, sinopsisin ve öykünün belirlenmesidir. Buna göre *Karanlık* oyununun sinopsisi şu şekildedir;

“Yaşananlar rüya mı? Gerçek mi? Yoksa ikisi de aynı şey mi? Rüyaysa, uyanmanın bir yolu var mı? Gerçekse bununla nasıl yüzleşmeli? Bu bir labirent; bu labirentin her sapağında gerçeğin bıraktığı bir iz var; korku, bilinmezlikle vücut buluyor, ya da tam tersi...”

Karanlık gibi anlatısal oyunlarda öykü önemli bir yere sahiptir. Ancak bu öykü oyuna aktarılırken filmlerde kullanılan senaryo yazım tekniklerinden farklı bir yol izlenmektedir. Buna göre anlatılacak öykünün ne olduğu taslak olarak ortaya konduktan sonra öykünün kurgusal tasarımının bir harita gibi işlenmesi ve inşa edilmesi gerekir. *Karanlık* oyununun öyküsü beş bölümden oluşmaktadır. Ancak uygulama, oyunun karmaşık ve uzun öyküsel yapısı nedeniyle oyun senaryosunun birinci bölümüyle sınırlandırılmıştır. Birinci bölümün kilit noktalarının belirlendiği “oyunsal öykü taslağı” aşağıda sunulmaktadır:

Bölüm 1: Birinci Uyanış

Aydınlık, göz kapaklarımdan taşarken uyandığımı varsaydım. Gözlerimi araladım ağır ağır; ağaçların yeşiline bulanmış ışık, ılık parlaklığıyla görüşümü doldururken, huzurla doldum. Nihayet görüntü netleştiğinde, önümde serili efsunlu manzara, yatıştırıcı bir rüzgârla seslendi bana. *Yardım edin. (1) Rahatça ayağa kalktım*, yumuşak adımlarla, görkemli ağaçlardan dökülmüş, üzerine bakır tozu serpilmişçesine ışıldayan kuru yaprakların oluşturduğu zeminde yürümeye başladım. **(2) Ne hissediyorum? Boşluk; anlamsız ve derinliksiz.** Kül renkli mantarlar tarafından çılgınca sahiplenilmiş bir ağacın gövdesine dokunmak istedim, boşluğu tuttu elim. Anlamsız ve derinliksiz. **(3) Rüyadayım. Rüya olduğumun bilinciyle ilerlemeye devam ettim** ve ağaç dallarının kavuşarak oluşturduğu bir koridora vardım; **(4) içine çekilircesine daldım içine ve koridorun sonundaki aydınlık gözlerimi kamaştırdı.** Orta kısımları göğün mavisine, kenarlara doğru ağaçların yeşiline, kıyı kesimi ise huzurlu taşların gölgesine boyanmış tertemiz bir gölcük. İki kuğu, göle taşan kaynak sularının oluşturduğu ak köpüklere doğru yüzüyor ve zerafet, bu iki canlının biçimli boyunlarında ifadesini buluyor. Cennet gibi...

Yardım edin...

Zihnimde yankılanan ses ıstırap dolu. Etrafıma, kimin çağırdığını bulmak için bakınırken, yüreğimin atışları hızlandı. Karşı kıyıda, yerde uzanan bir karaltı... **(5) Kıyıdan, suya bata çıka, karaltıyı gördüğüm yere doğru ilerlemeye başladım.**

Yardım edin...

Karşı kıyıya ulaştığımda, paçalarım sırlıslıkla olmuştı. Rüyada olmama rağmen ıslaklığı hissediyor olmak, tüylerimi ürpette... Ancak esas huzursuzluğu, biraz ötede yatan, çevredeki ağaçların gölgelerini üzerine topladığı için gizemli bir ağırlık yüklenmiş **(6) karaltıya yaklaştığımda** yaşadım. Bu bir insan mıydı?

“Merhaba...?” diye seslendim titrek, kısık bir sesle.

Karaltı kıpırdamadı. Bunun üzerine **(7) birkaç cesur adımla ulaştım biçimsiz kütlenin yanına** ve dizlerimin üstüne çöküp, bu karanlık şeyin ne olduğuna karar verebilmek için eğildim. Yüz üstü yatıyordu. Siyah saçlarında kızıl bir ıslaklık...

“Yaralı mısın?”

(8) Elimi uzatıp saçları aralamak, yarayı görmek istedim.

Yardım edin...

Uzattığım elim havada asılı kaldı. “Ya...yanındayım.” Saçları araladım ve bir anda duygularım aklımı ele geçirdi; çılgılık atarak, panik içinde geriye attım kendimi! Ne gördüğümü tam olarak bilemiyorum; karaltının gövdesi hareketsiz uzanırken ve ben geri geri çekilerek ondan hızla kaçarken, kopuk baş, benimle yokuş aşağı yuvarlandı ve ikimiz birden, aynı anda suya düştük.

Suyun altında zaman yavaştı; dakikalar, saatler, günler yoktu; köpükler yüzeye doğru binbir şekle bürünerek yükseliyor, yüzey, benden ağır ağır uzaklaşırken, kopuk başın yüzündeki iğrenç, vazgeçmiş ifade bana yaklaşıyordu. Hareket etmek istedim, ancak gözlerimi kapattığımda karşılaştığım mutlak karanlığın tahakkümü altında eziliverdim. Ve vazgeçtim...

Bu öykü taslağı, oyunun etkileşimli kurgusunun inşa edilmesinde yol gösterici niteliktedir. Karanlık oyunu, söylem moduna göre anlatı/hikâye aktarımı amacı taşıdığı, oynanabilirlikte de etkileşimli kurguya dayandığı için oyunda oyuncuya seçim yaparak hikâyeyi yönetme fırsatı verilmektedir. Koyu renkle, numaralandırılarak gösterilen cümleler, öykünün ana hattından çıkılabilecek, seçimlere bağlı değişikliklerin oluşturulmasının mümkün olduğu noktaları belirtmektedir. Örneğin kurgunun ilk sapağı **“(1) Rahatça ayağa kalktım”** kararıdır. Oyuncu uyandıktan sonra ayağa kalkıp kalkmayacağına kendisi karar vermelidir. Bu noktada oyuncuya üç seçenek verilmiştir;

- Oyuncu ayağa kalkabilir,
- Yatmaya devam edebilir,
- Ya da oyuncu, oyuna başladığında zaten ayakta olduğunu hayal etmektedir.

Yapılan seçime göre öykü yeniden biçim kazanır ve bir sonraki aşamaya geçilir. Yine, **“(2) Ne hissediyorum? Boşluk; anlamsız ve derinliksiz.”** cümlesinde de oyuncuya farklı bir şey hissetme seçeneği verilmektedir. Oyuncu öykünün ana hattına uyumlu davranarak boşluk hissi içinde olduğuna, ya da öyküde belirlenen ana hattın

dışına çıkararak merak hissettiğine karar verebilir. Böylece her sapak oyuncuyu öykünün ana hattından uzaklaştırır ya da ana hatta yaklaştırır, ana hattan kasıt, “oyunsal öykü taslağı”dır. Sonucunda, oyuncu seçimlerine bağlı olarak EK-2’de Quest oyun motorunda bir araya getirilen, “etkileşimli kurgu ağında” görülen on üç farklı sona ulaşabilmektedir. Bunun yanı sıra, oyun boyunca, seçilen yoldan dönme veya farklı bir yola geçme şansı zaman zaman verilmektedir. Oyunun ilk bölümündeki on üç son, üç farklı konsept üzerinden bir sonraki bölümü şekillendirecektir. Seçimler oyuncuyu bu üç farklı konseptten biri üzerinden olayları yorumlamaya sürüklemektedir.

(1) Sürrealist (S): Oyuncu rüyada olduğunun bilincindedir, rüyasını kontrol etmeye çalışarak ilerlerler.

(2) Gizem (G): Oyuncu, yaşadıklarının gerçek olduğuna inanarak içinde bulunduğu gizemi çözmeye çalışır.

(3) Fantastik (F): Oyuncu fantastik, alternatif bir dünyada olduğunu düşünerek olayları yorumlar.

Sonuçta öykü bir örümcek ağı gibi kurgulanarak, ağdaki her bir ipin hangi noktaya bağlandığının hesabına göre etkileşimli kurgu diyagramı oluşturulmaktadır (EK-2). Oyun tasarımının bir parçası olan bu diyagram, oyunun etkileşimli kurguya dayanan oynanabilirlik yapısını, oyunun sinopsisi ve oynusal öykü taslağı ise tematik anlamda öyküye bakışı ortaya koymaktadır.

Oyunda yapılan tercihlerin arkasında, kod sistemleri gizlidir. Örneğin oyuncu A tercihini seçtiğinde, X sayfasına daha önce uğramışsa farklı bir yöne, X sayfasına uğramamışsa başka bir yöne taşınmakta, oyuncunun karşılaştığı durumlar, öykünün ne kadarını nasıl anlayacağı, seçimlere bağlı değişiklik göstermektedir. Buna göre aynı oyunu oynayan üç farklı kişinin oyun öyküsünden ne anladığı, neler deneyimlediği, hangi gizemleri çözdüğü ya da nasıl bir mekânda vakit geçirdiği farklılaşmaktadır.

Öykü ve kurgu ağı, oyun motoru aracılığıyla kodlaştırılarak oyun haline getirilmektedir. Karanlık oyununun oyuncudan gizlenen kodsız görüntüsünden bir örnek Görsel 2.2.’de incelenebilir. Görsel roman stilinde, içine-gömülme durumunun yazınsal anlatı aracılığıyla sağlanabilmesi önemlidir. İçine-gömülmenin başarısı, oyuncuyu öykü dünyasından çıkaracak, bir oyun içerisinde olduğunu hatırlatacak unsurların üzerinin örtülebilmesine bağlıdır. Bundan dolayı Karanlık oyununun kullandığı dil, birinci tekil ağızdır ve tercihler, oyuncu ve karakterin bir anlatıcı rolüne bürünerek iç sesiyle kendisini ifade etmesine dayanmaktadır. Örneğin; oyuncu koşma komutunu “koşmaya

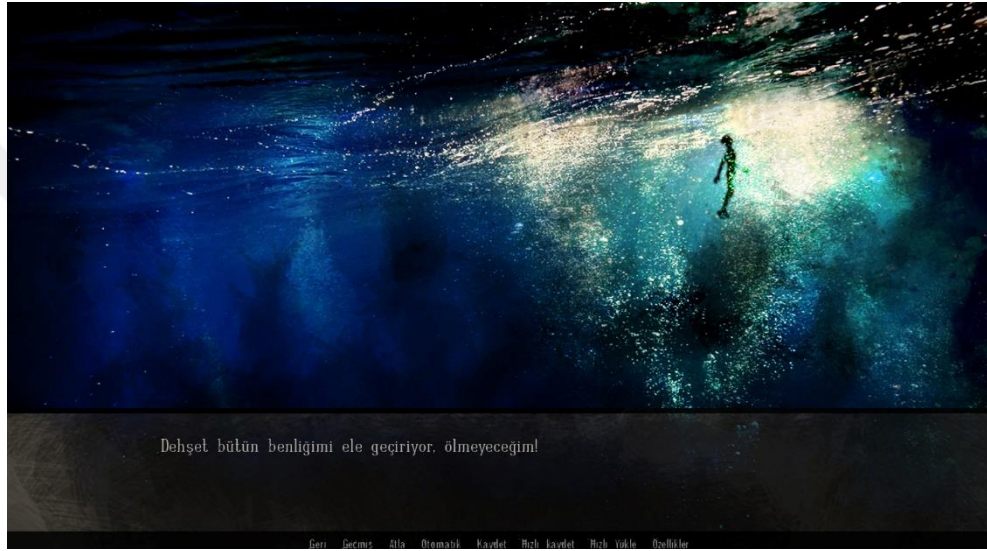
karar verdim” seçeneğiyle gerçekleştirmektedir. Bu üslup, 3B oyunlarda birinci tekil bakış açısına karşılık gelen bir anlatımdır. Üçüncü tekil ağzı kullanan görsel romanlar, oyuncuyla komutlar aracılığıyla iletişim kurarak bir oyun kural sistemi içerisinde bulunduğu hatırlatılmasıyla içine-gömülme durumunu bozduğu için, üçüncü tekil ağız tercih edilmemiştir.

```
37 "char_run_12.png"
38 0.1
39 repeat
40
41 default timeout = 3.0
42 default timeout_label = None
43 default persistent.timed_choices = True
44 screen choice(items):
45     style_prefix "choice"
46     vbox:
47         for i in items:
48             textbutton i.caption action i.action
49     if (timeout_label is not None) and persistent.timed_choices:
50         bar:
51             xalign 0.5
52             ypos 100
53             xsize 300
54             ysize 5
55             value AnimatedValue(old_value=0.0, value=1.0, range=1.0, delay=timeout)
56             timer timeout action Jump(timeout_label)
57
58 default label_first_time = True
59
60 # The game starts here.
61
62 label start:
63     $ yardım_points = 0
64     $ pus_points = 0
65     $ surengi_points = 0
66     $ goz = True
67     $ kiyafet = True
68     $ icgudu = False
69     # Show a background. This uses a placeholder by default, but you can
70     # add a file (named either "bg room.png" or "bg room.jpg") to the
71     # images directory to show it.
72
73     scene bg orman one
74
75     "Aydınlık, göz kapaklarımdan taşarken uyandığımı varsaydım."
76     "Gözlerimi araladım ağır ağır; ağaçların rengine bulanmış ılık, ılık parlaklığıyla görüşümü doldurdu."
77     "Nihayet görüntü netleştiğinde, sonbahar tonlarıyla kaplanmış bir gökyüzü serildi önüme.."
78 # timed choices in
79 $ timeout_label = "devam"
80 menu:
81     "{i}Yardım edin...{i}":
82         $ yardım_points += 1
83     "{i}Rüzgârla birlikte gelen fısıltı gibi bir ses...{i}{p}Gerçekten duyduğumdan dahi emin değilim."
84 # timed choices out
85 $ timeout_label = None
86 menu:
87     "Yavaşça doğrulup ayağa kalktım.":
88         jump kalk
89
```

Görsel 2.2. *Karanlık oyununu oluşturan Phyton kodlama sisteminden bir örnek*

Karanlık oyununda karakter, ne arkaplanda oyuncunun kimliğini taşıyan bir avatardır, ne de oyuncudan bağımsız, önceden karakter özellikleri belirlenmiş, kendi başına ayakta duran bir kişilik yapısı sergiler. Karanlık oyunundaki karakter, oyuncunun bedeninde hayat bulur, oyuncunun seçimlerine göre karakterizasyonu gerçekleşir. Bununla birlikte Karanlık'ı oynanabilirlik anlamında rol-yapma oyunu olarak değerlendirmek yanlış olacaktır çünkü rol-yapma oyunları doğrudan karakterin geliştirilmesi, inşa edilmesi ve oyun dünyasına eklenmesi üzerinden kurgulanır.

Karanlık'ta ise oyuncunun oyundaki karakteri kendisine dönüştürmesi beklenmektedir, yani oyuncunun bir karakterin rolüne bürüneceği, onun gibi davranarak oyun dünyasına dahil olacağı bir durum söz konusu değildir. Tam tersi, oyun karakteri, oyuncunun kendisi gibi davranmaktadır. Bu noktada Karanlık oyununda minimal olarak tasarlanmış bir karakter, silüet halinde zaman zaman gösterilmektedir (Görsel 2.3.). Bu karakter modeli, cinsiyetsiz, ayrıntıdan yoksun bir görsel tasarıma sahiptir. Böylece oyuncu hangi cinsiyet ve yaştan olursa olsun karakteri kendisi olarak hayal edebilecektir.



Görsel 2.3. *Karanlık oyununda resimsel kullanımlardan bir örnek*

Bu noktada dikkat çekilmesi gereken durum, oyun karakterinin sahnede zaman zaman görülmesine rağmen, oyunun bakış açısının üçüncü tekil olmamasıdır. Görsel romanlarda bakış açısı, metinsel anlatım üslubuna ve kameranın oyuncuya sağladığı hareket olanaklarına bağlıdır. Bu yüzden Karanlık oyunu, daha önce belirtildiği gibi birinci tekil ağız kullanan, oyuncunun kamera kullanmasına izin verilmediği, sabit bir bakış açısına sahiptir.

2.1.2. Oyunun görsel tasarımı

Oyunun formsal stili metin temellidir, yani oyunun ana anlatım unsuru sibermetinlerdir. Metin temelli oyunlarda imgeler, 3B, 2B gibi mimetik anlatıdan temel alan oyunlardan farklı olarak, yazılı unsurların altını dolduran bir yapı taşı işlevi görmektedir. Ancak mimetik anlatıyı kullanan formlarla metin temelli formların mantıksal işleyişleri arasında bazı benzerlikler bulunmaktadır. Örneğin; 3B bir oyunda karakter eline bir taş aldığı anda, o taşı bırakana kadar mekânı taşla birlikte gezer. Oyun,

taşın karakterin elinde olması ya da olmamasına göre tepki oluşturur. Bu durum, metin temelli oyunlarda da aynıdır. 3B bir oyunda karakter bir objeye dokunduğunda o obje hakkında bir bilgi alır, benzer şekilde metin-temelli oyunlarda da bir objeye metinsel olarak dokunulduğunda bir bilgi alınır. Aradaki fark, birinde salt görsel bir sunum söz konusu olduğu için oyuncunun objeyi olduğu haliyle görmesi, diğerinde ise obje hakkında bir tasvirin yapılmasına ihtiyaç duyulmasıdır. Benzer şekilde oyuncu 3B ya da 2B bir oyunda kaçmaya karar verdiğinde klavye ya da konsol aygıtında bir tuşa basarak kaçmaya başlar, metin temelli bir oyunda ise kaçmak, ilgili seçeneğin tıklanmasına bağlıdır.

Bir başka farklı görünen ama aynı mantıkla işleyen unsur ise; oyun sinematografisine has bir kavram olan “engelleme”⁷⁶ ile ilgilidir. Mimetik anlatıya dayanan bir oyunda sahnelemeye bağlı olarak mekânsal sınırlılıklar yani engellemeler mevcuttur. Newman’ın da belirttiği gibi (2009, s.101) engelleme, çerçeve içindeki muhtemel hareketlerin harita dışına çıkarılması durumudur. Örneğin bir oyunda öyküyü sürdürecektir bir görevin tamamlanması için “belirli bir kapıdan” geçilmesi gerekmektedir. Oyuncuyu birçok geçiş noktasından vazgeçirip bu belirli kapıya yönlendirmek için bazı hareket ve seçimlerin engellenmesi gerekir. Oyuncu koridora yönelir, bu sırada tavan çöker ve oyuncu başka bir çıkış noktası aramak durumunda kalır. Asansöre yönelir, fakat asansörün bozuk olduğunu anlar. Sonunda “engellemeler” onu belirli bir kapıya yönlendirir. Bu engelleme unsuru kilitli bir kapı olabilir, ötesinin görüldüğü ama adım atılamayan görünmez bir duvar olabilir, birtakım yığıntılarla tıkanmış, ötesine geçilemeyen bir yol olabilir. Karanlık oyunu bu engellemeleri kullanmaktadır; oyuncu önündeki birçok seçenekten birini tercih eder, ancak yaptığı bu seçim onu bir çıkmaza ya da dönüp dolaştırıp en başta gitmesi gerektiği noktaya götürebilir. Bazen de oyun, oyuncuya yalnızca tek bir seçenek sunar, oyuncu oyunu devam ettirmek istiyorsa bu yolu seçmek zorundadır.

Sonuçta 3B ya da metinsel, oyunların işleyişindeki mantığın aynı, yalnızca yorumlanış ve sunulmuş biçiminin farklı olduğu söylenebilir. Buna göre Karanlık oyunun formsal ve görsel stile bağlı mantık formatı Tablo 2.1.’de gösterilmektedir.

Tablo 2.1. *Karanlık oyununun formsal ve görsel stile uygun formatı*

⁷⁶ *Blocking*

Formsal Stil (Metin temelli)	- Sibermetinlere dayalı diegetik anlatım - Metinsel engelleme ve sahnelemeler - Komut diziler ve değişkenlere bağlı bir kurgu - Etkileşimli yapı
Görsel Stil (Görsel Roman)	- Metinsel öğelerin görsel öğelerle desteklenişi - Metinsel ve Görsel Tasvirlerin birlikte kullanımı - 2B dijital ortamda hazırlanan görüntü ve animasyonlar (Karanlık oyununda <i>resimsel</i> stilde tasarlanmıştır.) - Kodsız yapının gizliliği - Arkaplan ve fontların renginin anlatıyla ilişkili olarak değiştirilmesi

İster kitlesel oyunculu, ister tek oyunculu, ister gerçek zamanlı, ister sıra-tabanlı, ister anlatsal, isterse de iletilimsel olsun, herhangi bir katmanda herhangi bir türdeki her metin-temelli oyunun ana dayanağı, ana anlatım aracı metindir. Bununla birlikte metin ögesinin kullanım derecesi görsel stile bağlı olarak değiştiği görülmektedir. Görsel roman stili metin ve görselin önemini birbirine yaklaştırırken, oyun kitabı stiline metin görselin önüne geçmekte, görsel ancak metni belli ölçüde destekleyecek biçimde kullanılmakta, kodlama stiline ise, görselin önemi bütünüyle ortadan kaldırılarak, oyun bütünüyle metne dayalı tasarlanmaktadır. Ayrıca *Elegy For A Dead World* [144] oyununda olduğu gibi, metin temelli anlatım, harekete dayanan, aktif oyun yapısı içinde kullanılarak, 2B oyun formunu da kullanan bir anlatıma da sahip olabilmektedir. Karanlık oyunu, görsel anlatım ve kısıtlı düzeyde animasyon kullanan bir görsel roman olarak tasarlandığı için, oyunda kullanılan görseller, metinsel anlatımın önemine yaklaşan bir yere sahiptir.

2.1.3. Ses ve müzik

Görsel romanlarda ses aynı görsel anlatım gibi önemli bir unsurdur. Ses ve müzik, Karanlık oyununda, oyunun atmosferini güçlendirmek, duygulanım oluşturmak, oyuncuyu oyun dünyasının etkisi altına almak için kullanılmıştır. Ayrıca ses ve müzik kullanımları, içine-gömülme hedefine ulaşılabilmesi için aracı rol üstlenmektedir ve bu konuda görsel anlatım kadar önemli bir yere sahiptir.

Karanlık oyununda tüm atmosfer ses ve müzikleri *Freesound* ([http-139](http://139)) internet sitesinden alınmıştır.

2.1.4. Oyunun test edilmesi ve sunumu



Görsel 2.5. *Karanlık oyunu, giriş menüsü*

Oyun ses, görsel ve metin olarak motora yerleştirildikten, UI tasarımları tamamlandıktan sonra test sürüşleri yapılarak hatalar ve eksikler tamamlanır.

Sonuç olarak, bir oyunun, daha tasarım sürecinde tam olarak hangi platforma göre tasarlanacağı, hangi amaca sahip olacağı, hangi türe dahil olacağının bilinmesinin, oyunun tasarım sürecine katkı sağlayacağı düşünülmüştür. Buna göre Karanlık oyunu, çok katmanlı sınıflandırma sisteminde yerleştiği türlere uygun bir biçimde projelendirilerek geliştirilmiştir. Böylece oyunun tasarım aşamasında oyundan tam olarak ne beklendiği, türsel özelliklere bağlı özelliklerin neler olacağı belli olmuş, sınıflandırma, oyunun tasarım sürecinde yol gösterici nitelikte kullanılmıştır.

SONUÇ

Video Oyunlarının 1960'lı yıllardan günümüze uzanan tarihsel gelişim hızına ve seviyesine bakıldığında, oyunların dijital çağın en önemli gelişimlerinden biri olduğu düşünülebilir. Video oyunları her yaş ve cinsiyete hitap edebildiği gibi, sınır tanımaz bir biçimde her kültür ve coğrafyaya da yayılmış durumdadır. *Newzoo*'nun 2018 yılı raporuna göre dünya çapında 2,3 milyardan fazla aktif oyuncu bulunmakta, Türkiye'de de 82 milyonluk nüfusun 53 milyonu oyun oynamaktadır. Ayrıca oyunların küresel piyasa değeri de son 11 yılda 100 milyar dolarlık bir artış göstererek 137,9 milyar dolara ulaşmıştır (http-140). *State Of Online Gaming*'in 2018 yılı araştırma raporuna göre ise video oyunu oynamakla geçirilen zaman haftalık dünya ortalamasında 5.96 saattir (http-141). Bazı oyunların yapım maliyetleri ise film endüstrisindeki maliyetlere ulaşmış durumdadır. Bu anlamda video oyunları hem çok büyük bir pazar haline gelmiş, hem de küresel olarak yaygınlaşmış vaziyettedir. Bu durum, ilerleyen yıllarda binlerce yeni oyunun üretileceği, oyun teknolojilerinde sürekli bir gelişim görüleceği ve farklı oyun tasarımı fikirlerinin ortaya çıkacağı anlamına gelmektedir. Üretilen oyunların sayısının giderek arttığı bu kadar hızlı gelişen bir piyasa ortamında, oyun endüstrisine ve alıcı kitlelerine yönelik sınıflandırmalar yapılması kaçınılmazdır. Ancak daha önce de belirtildiği gibi piyasanın sınıflandırma ihtiyacı “ürünün pazarlanması ve sunuluşuna” yöneliktir, sistematik bir araştırmaya değil, genel hatlar üzerinden oyuncuları bilgilendirecek keyfi etiketlemelere dayanır. Çünkü oyuncuların beklentileri, tercihleri ve buna bağlı olarak oyun oynama deneyimleri, endüstrinin ihtiyaçlarını ve yönelimini şekillendirmektedir. Bu noktada akademinin hangi noktada duracağı, oyun çeşitliliklerini neye göre yorumlayacağı önem kazanmaktadır. Araştırmanın haritalandırma bölümünde ortaya çıktığı üzere, video oyun çalışmalarında ya da video oyunlarını konu edinen interdisipliner çalışmaların büyük çoğunluğunda, magazinsel ya da belli bir kritere dayanmayan türleştirme biçimleri model alınarak çalışmalara yön verilmektedir. Endüstriye yönelik türsel ayırımlar karmaşık ve tutarsız bir çerçeve oluştursa da bu sınıflandırmalar oyunların konseptleri belirlenirken yol gösterici olabilmektedir. Aynı tür içerisinde sayılan oyunlar arasındaki benzerlikler ve türler arasında görülen farklılıklar, oyun tasarımcılarına da nasıl bir yapı oluşturacaklarına dair yardımcı olmaktadır. Örneğin rol yapma oyunları ile macera oyunları genellikle hikâyeyi vurgularken, spor ve yarış oyunları oynanabilirliğin parçası olan motor tepkilere dayanmaktadır; ya da bazı türdeki oyunlar, kullanıcıların hızlı bir şekilde tepki

vermelerini gerektirirken (aksiyon, spor, nişancılık), diğer türlerdeki oyunlar (strateji gibi) oyunculara önemli bir bilişsel yük getirir, dolayısıyla oyunun tasarımı da bu özellikler üzerinden tasarlanmaktadır (Pinelle, Wong ve Stach, 2008, s.134). Endüstriye yönelik sınıflandırmalar bu bakımdan piyasanın ihtiyaçlarına yönelik olarak, oyuncuları merkeze alarak geliştirilmekle birlikte, birçok araştırmacı tarafından içeriğinde tutarsızlıklar barındırdığı için eleştirilmektedir. Bu noktada sorulması gereken, akademik çalışmaların ihtiyaca bir şekilde cevap verdiği için bu tutarsızlıkları göz ardı ederek bu sınıflandırmaları merkeze alarak yola devam edip etmeyeceğidir. Yoksa hem oyunların farklılıklarını ve benzerliklerini mümkün olduğunca sade biçimde ortaya koyarken hem piyasaya hem de akademiye yol gösterecek nitelikte bir sınıflandırma yapmak mümkün müdür?

Araştırmada, oyun çalışmalarına uyarlanmış bir meta-anlatsal değerlendirme yöntemine göre, haritalandırılarak ele alınmış sınıflandırma denemeleri, bir bütün olarak değerlendirilmiştir. Bu değerlendirme sonuçları dikkate alınarak piyasa ve akademinin ihtiyaçlarını aynı anda karşılayabilme potansiyeli taşıyan bir sınıflandırma modeli ortaya atma denemesinde bulunulmuştur. Buna göre çok yönlü, çok farklı unsurların bir araya gelişle “oyun” denilen bütünün olduğu fikrinden yola çıkılmaktadır. Çok-katmanlı sınıflandırma modeliyle, bu farklı unsurların katmanlar halinde ele alınarak oyunun türünün bütünlüklü bir yapıya dönüştürülmesi hedeflenir. Böylece birçok akademik ve magazinsel sınıflandırma modelinde karşılaşılan, oynanabilirlik, kural sistemleri, tema, kamera kullanımları ve stil gibi kriterlerle bağlantılı türlerin birbiri içerisine karışması, farklı kriterlere dayandırılan türlerin tek başlık altında sıralanarak tutarsızlıkların oluşması durumunun önüne geçilebileceği düşünülmüştür. Dolayısıyla sınıflandırmanın akademik çalışmaların da daha tutarlı sonuçlar elde etmesine yardımcı olması beklenmektedir. Endüstri açısından ise çok-katmanlı sınıflandırma, iki farklı unsurun, oyun yapımcısı ve oyuncunun konuya bakışına göre anlam kazanabilmektedir. Çünkü oyun yapımcısı açısından sınıflandırma sistemleri oyunun tasarımında ve pazarlanış biçiminde bir yol gösterici iken, oyuncu açısından satın alma gerçekleşmeden önce oyunun oyuncunun beklentilerine cevap verip vermediğinin ölçülmesini sağlar. Bu bakımdan bu iki unsur, çok katmanlı sınıflandırmadaki katmanlara farklı perspektiflerden bakarak, farklı amaçlarla aynı sonuçlara ulaşmaktadırlar. Çok katmanlı sınıflandırmada;

- Platform katmanının,

Oyun yapımcısının, “Oyun hangi teknolojik ortam için tasarlanacaktır?”,

Oyuncunun, “Oyunu oynamak için ihtiyaç duyulan teknolojik ortam nedir?” sorularına,

- Söylem modu katmanının,

Oyun yapımcısının, “Oyun, hangi amaçla, hangi kitleye hitap etmesi için tasarlanmaktadır?”,

Oyuncunun, “Oyunun oynanmasındaki esas amaç nedir?” sorularına,

- Oyuncu katılımı katmanının,

Oyun yapımcısının, “Oyun kaç oyuncu dahil olacak biçimde tasarlanmalıdır?”,

Oyuncunun, “Oyuncu oyun dünyasında özne olarak mı, sosyal olarak mı yer alacak?” sorularına,

- Oynanabilirlik katmanının,

Oyun yapımcısının, “Oyun hangi oyuncu-kural sistemine dayanmaktadır?”,

Oyuncunun, “Oyuncu, oyunu hangi kural sistemleri aracılığıyla oynayacaktır?” sorularına,

- Zamansal katmanın,

Oyun yapımcısının, “Oyun içi zaman nasıl yönetilmektedir?”,

Oyuncunun, “Oyuncunun oyun içinde tabi olduğu zamansal kurallar nedir?” sorularına,

- Tematik katmanın,

Oyun yapımcısının, “Oyun kuralları hangi konsept ve içerik kullanılarak gizlenmektedir?”,

Oyuncunun, “Oyunucunun oyunda deneyimlediği konusal içerik nedir?” sorularına,

- Bakış açısı katmanının,

Oyun yapımcısının, “Oyun hangi bakış açısından oyun dünyasını sunar?”,

Oyuncunun, “Oyuncu, oyun dünyasıyla hangi bakış açısından etkileşime girer?” sorularına,

- Stil katmanının,

Oyun yapımcısının, “Oyun dünyası hangi formda sunulacaktır?” ve

“Oyun içeriğinin görselleştirilmesinde hangi estetik üslup kullanılmıştır?”,

Oyuncunun, “Oyuncu oyun dünyasını hangi formda algılamaktadır?” ve

“Oyuncu oyun dünyasını hangi estetik biçimde deneyimlemektedir?” sorularına cevap vermesi beklenmektedir.

Çok katmanlı sınıflandırma sistemi ters hiyerarşik bir yapıya dayandığı için, oyunları birbirine bağlayan en genel ve en özel ögeyle, oyunları birbirinden ayıştıran en genel ve en özel öge ortaya çıkabilmektedir. Böylece değerlendirme kısmında sıklıkla karşılaşılan, sınıflandırmadaki en büyük sorunlardan biri olarak görülen, oyunların hangi noktada ayrıştığı, hangi noktada birleştiği ve neye göre bunun belirleneceği sorunsalına bir cevap verilmesinin de mümkün hale geldiği düşünülmektedir. Bu modele göre oyunlarda tür konusu, Egenfeldt-Nielsen, Smith ve Tosca’nın (2008, s.27) bahsettiği şekilde, keyfi bir bakış olmanın dışına çıkarak oyunları oluşturan yapısal öğelerle bağlantılı, sistematik bir modele dönüşme potansiyeline sahiptir. Benzer şekilde Crawford’un (1984, s.25), oyunların tek kritere bağlı türleştirilemeyeceği konusundaki uyarısı da dikkate alınmış olup, sınıflandırmada yetersizlik oluşturacak bir kısıtlılığa izin verilmemiştir. Buna göre çok katmanlı sınıflandırma, içerikleri belirlenmiş kriterler birbirinden katmanlarla ayırmış olduğu için, planlı, çelişkisiz ve üst üste binmelerin oluşmadığı bir model olması için tasarlanmıştır. Katmanlar genelden özele daraldığı için ters hiyerarşıktır ancak ne birbirlerinin yerine geçerler ne de birbirilerinden kopuk, ilişkisiz noktalarda dururlar. Katmanlar birbirlerini görür, birbirlerine işaret eder ve birbirilerini tamamlayarak oyunun türünü ortaya koyar.

Bu noktada değinilmesi gereken önemli bir konu da çok katmanlı sınıflandırma modelinin değişime ve değişikliklere açık bir yapı oluşturmasıdır. Bir sınıflandırma sisteminin değişim ve gelişimlere açık olması önemlidir çünkü eğilimlere ve ortak özelliklere büyük önem verilmesine rağmen, türler kesinlikle statik veya sabit değildir. Çünkü “ister yazılı ister filmik, isterse de oyunsal olsun, söylem karmaşık, bulanık ve dinamiktir (Zhou, 2012, s. 325)”. Bu bakımdan çok-katmanlı sınıflandırma modeli, yeni katmanların eklenmesine, katmanların içerisine yeni türlerin ve tarzların girmesine uygun, ilerleyen dönemlerde ortaya çıkacak yeni türleri kapsayabilir nitelikte tasarlanmıştır. Söylem modu katmanındaki türlerden biri olan terapik video oyunlarında olduğu gibi, yıllar içerisinde deneysel oyunların içerisinden doğacak farklı söylem modları, farklı oynanabilirlik türleri, farklı oyuncu katılım modelleri, farklı zaman kullanımları, farklı temalar, farklı bakış açıları ve farklı stillerin doğması hatta

teknolojik gelişime bağlı yeni platformların ortaya çıkması ve bu yeniliklerin katmanlara eklenmesi kaçınılmazdır.

Katmanlar bütün oyunlar için geçerli olan yapısal öğelere dayanmaktadır. Katmanların içerisindeki türler ise, her katmanın kriterini belirleyen yapısal öğenin kendine has özelliklerine göre belirlenmektedir. Yani bir oyunun katmandaki hangi türe ait olduğu, türün karakteristik özellikleriyle uyumuna bağlıdır. Böylece sınıflandırma ne tek kritere dayalı yüzeysel genellemeler oluşturmakta, ne de aşırı ayrıntıya giren, her oyunu kapsamayan kriterlere dayandırılmaktadır.

Meta-anlatısal değerlendirme yöntemi, sınıflandırma konusunun toparlanması açısından yol gösterici bir nitelik taşımakla birlikte, araştırma konusunun derinliği nedeniyle konu daha fazla daraltılamamıştır. Mevcut halinden daha daraltılmış bir araştırma, sınıflandırma yapısının ortaya konmasını zorlaştırarak konunun bütünlüklü algılanmasını imkânsız hale getirdiği için tercih edilmemiştir. Bu araştırmayla, video oyunlarının sınıflandırma konusu hakkında, katmanlar ve katman içi türlerden oluşan bir temel inşa edilmiştir. Böylece alt-türler ve katmanların yapısal dayanaklarının yeniden ele alınacağı, çok katmanlı sınıflandırmayı geliştirecek yeni çalışmalara zemin hazırlanmıştır.

Video oyun çalışmalarınca kullanılan bazı kavramların ve türlerin Türkçeleştirilmesi hususu da araştırma sırasında karşılaşılan bir başka zorluk olmuştur. Bir kelime, ya da kelime kökü farklı yabancı kavramları ifade edecek biçimde kullanılabilir. Örneğin *interaction* ve *interactive* kelimeleri farklı anlamlarda kullanılmasına rağmen, Türkçe’de her ikisi de etkileşim olarak çevrilmiştir. Etkileşim köküne dayandırıldığında *player interaction*, yani oyuncu etkileşimi ve *interactive fiction*, yani etkileşimli kurgu kullanımları anlamsal olarak birbirine karışmaktadır. Halbuki oyuncu etkileşimindeki etkileşim, oyuncunun oyuna katılım modeli ve diğer oyuncularla ilişkisiyle ilgiliyken, etkileşimli kurgudaki etkileşim, oyuncunun oyun kurgusunu istediği yöne çevirerek yol almasını ifade etmektedir. Benzer şekilde bazı kavramlar Türkçe’de tek kelimeyle ifade edilemeyecek kadar çok durumu ifade etmektedir. Gündelik oyunlar (*Casual games*), Boş vakit oyunları (*Idle games*), Tırvırı oyunları (*Trivial games*), Hepsini döv (*Beat- ‘em-up*) gibi türler doğrudan Türkçe’ye çevrilse dahi orijinal kullanımdaki zengin kavramsal içeriği barındıramamaktadır. Benzer şekilde *checkpoint* ve *walkthrough* gibi kullanımlar da Türkçeleştirilse dahi aynı kavramsal ifadeyi yapısal anlamda içermemektedir.

Araştırma sırasında bunun gibi kullanımların orijinal olarak kullanılıp kullanılmaması hususunda ikileme düşülmüş, ancak kavramların Türkçeleştirilebilmesi konusunda bir adım atılması gerektiği düşünülerek, bu tip kavramlar anlama en yakın kelimelerle ifade edilmişlerdir.

Uygulamada görsel roman türüne uygun ama yenilikçi bir uygulama geliştirilmesine çalışılmıştır. Karanlık oyununda, mevcut görsel romanlarla karşılaştırıldığında türün sınırlarını zorlayacak biçimde fazla sayıda animasyon kullanıldığı görülebilir. Bu animasyon kullanımları motorla entegrasyonda bazı sorunlarla karşılaşılmasına neden olmuş olsa da türe aykırı, türün dışına çıkan bir durum oluşturmamıştır. Ayrıca oyunun etkileşimli kurgusu, 13 farklı sonla bitmesi nedeniyle, görsel romanların sahip olduğu oyun sonu seçeneklerinden çok daha kompleks bir yapıdadır. Son olasılıklarının bu kadar fazla sayıda oluşu, oyunun kurgu ağı meydana getirilirken mantık hatalarının oluşması riskini arttırmış, bu risk ise uygulama sürecinin kurgulanması ve test aşamalarının uzamasına neden olmuştur. Bununla birlikte oyun, kurgusal çeşitlilik sayesinde tekrar tekrar oynanabilir bir özellik kazanmıştır.

Araştırmanın karşılaştığı en büyük sorun ise, çok katmanlı sınıflandırma ortaya konduktan sonra, sınıflandırmanın sağlamlasının yapılabilmesi için hangi oyunların seçileceği hususunda olmuştur. Piyasada binlerce sayıda, çok çeşitli tarzlarda oyun olması, seçim yapılırken bir kritere ihtiyaç olup olmadığını sorgulatmıştır. Bununla birlikte, sadece PC oyunlarının ya da sadece metin temelli oyunların örnek seçilmesi gibi belli kriterlere göre seçim yapmak, sınıflandırmanın gerçekten işleyip işlemediğini ortaya koymakta yetersizlik oluşturacağı için tercih edilmemiştir. Bunun yerine, rastgele seçilmiş yüzlerce oyun araştırmada ortaya konduğu şekilde sınıflandırılmış, bu oyunların içinden her katmana örnek oluşturacak nitelik taşıyan 150 oyun elenerek tablo halinde sunulmuştur. Böylece sağlama yapılırken hem rastgele seçim nedeniyle araştırmanın bilinçli bir doğrulama ya da yanlışlamasından kaçınılmış, hem de oyun sayısının fazlalığı nedeniyle tekrarlara düşülmesinin önüne geçilmiştir.

Araştırma sonucunda ortaya çıkan sistemin daha da geliştirilebileceği, daha fazla oyun üzerinde denenebileceği, yeni araştırmalara bir yol açabileceği ve bahsi geçen sınıflandırma kaosunu bir ölçüde düzene sokmakta başarıya ulaştığı düşünülmektedir. Dolayısıyla çok katmanlı sınıflandırma modelinin hem oyun endüstrisi hem de akademik alanda, ileriye yönelik olarak kullanılabilmesi mümkün görünmektedir.

KAYNAKÇA

- Aarseth, E. (1997). *Cybertext: Perspectives on ergodic literature*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press.
- Aarseth, E., Smedstad, S.M., Sunnana, L. (2003). A multi-dimensional typology of games. *DiGRA '03- Proceedings of the 2003 DiGRA International Conference: Level Up*'da sunulan bildiri, The Netherlands: The Utrecht University, Vol:2, s.48-53.
- Aarseth, E. (2004). Genre trouble: narrativism and the art of simulation. N. Wardrip-Fruin, P. Harrigan (Ed.), *First Person: New Media as Story, Performance, and Game* içinde (s.45-55). USA: The MIT Press.
- Adams, E. (2010), *Fundamentals of game design*, USA: New Riders.
- Akbulut, Hasan. (2009). Gelenekselden dijital, mekândan uzama oyun kültürü. M. Binark, G. Bayraktutan-Sütcü, I.B.Fidaner (Der.), *Dijital Oyun rehberi: Oyun Tasarımı, türler ve oyuncu* içinde (s. 25-81). İstanbul: Kalkedon Yayınları.
- Álvarez, R., & Duarte, F. (2018). Spatial design and placemaking: learning from video games. *Space and Culture*, 21(3), s. 208–232.
- Ang, C.S., (2006), Rules, gameplay, and narratives in video games, *Simulation & Gaming*, 37(3), 306–323.
- Annema J.H., Verstraete M., Abeele V.V., Desmet S., Geerts, D. (2010). Videogames in therapy: a therapist's perspective. *Fun and Games, Third International Conference*, Leuven, Belgium, September 15-17, 6(1): s. 94-98.
- Apperley, T. H. (2006). Genre and game studies: Toward a critical approach to video game genres. *Simulation & Gaming*, 37(1), 6–23.
- Arsenault, D., & Perron, B. (2008). In the frame of the magic cycle: The circle(s) of gameplay. M.J.P. Wolf & B. Perron (Eds.), *The video game theory reader 2* içinde (s. 109-131), New York: Routledge.
- Arsenault D., (2009), Video game genre, evolution and innovation, *Eludamos, Journal for Computer Game Culture*, Vol. 3, No. 2, 149-176.
- Avedon, E. M., (1971). The Structural Elements of Games, Sutton-Smith, Brian (ed.), *The Study of Games* içinde (s. 419-427). New York: John Wiley & Sons, Inc.

- Banks, J., Carson, J., Nelson B.L., Nicol, D.M. (2010). *Discrete-event system simulation (5th Edition)*. New Jersey: Pearson Education.
- Barrett, N., Swain, I., Gatzidis, C., Mecheraoui, C. (2016). The use and effect of video game design theory in the creation of game-based systems for upper limb stroke rehabilitation, *Journal of Rehabilitation and Assistive Technologies Engineering*, Volume 3: 1–16.
- Barthes, R., Duisit L. (Winter, 1975). An introduction to the structural analysis of narrative, *New Literary History*, Vol. 6, No. 2, s. 237-272.
- Bates, B., LaMothe, A. (2001). *Game design: the art and business of creating games*, California: Prima Publishing.
- Bax S. (2011). *Discourse and genre: Analyzing language in context*, London: Palgrave Macmillan
- Becker, K., Parker, J.R., (2012). *The guide to computer simulations and games*, Indianapolis: John Wiley & Sons, Inc.
- Benjamin, W. (2007). *Brecht'i anlamak*, (Çev: H. Barışcan, G. Işısağ). İstanbul: Metis yayınları.
- Berens K., Howard G. (2001). *The rough guide to video gaming*, NY: Rough Guides Ltd.
- Bergeron, B. (2006). *Developing serious games*, USA: Charles River Media, Inc.
- Bernal-Merino, M.A., (2013). *The localisation of video games*, Yayınlanmamış Doktora Tezi, London: Imperial College.
- Bhatia, V. (2013). *Analysing genre: Language use in professional settings*, Newyork: Routledge.
- Bhatia V. (2014). *Worlds of written discourse: A genre-based view*, USA: Bloomsbury Academics
- Black, D. (2017). Why can i see my avatar? Embodied visual engagement in the third-person video game, *Games and Culture*, Vol. 12(2), s.179-199.
- Bogost, I. (2007). *Persuasive games: The expressive power of videogames*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Brenda, L. (1998). *Computers as Theatre* (6. baskı). USA: Addison-Wesley Publishing.
- Brenner, R., (2007). *Understanding manga and anime*, London: Libraries Unlimited.

- Buckley, C., (2012), *Design and implementation of a genre hybrid video game that integrates the curriculum of an introductory*, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. South Carolina: Clemson University.
- Butchvarov, P. (2015). *Anthropocentrism in philosophy: realism, antirealism, semirealism*, Germany: Walter de Gruyter Inc.
- Caillois R. (2001). *Man, play and games*. (Çev: M. Barash). Urbana and Chicago: University Of Illinois Press.
- Caşvean T.M. (2016). An introducing to video game genre theory: Understanding video game genre framework, *Athens Journal of Mass Media and Communications*, 2 (1), s. 57-68.
- Carlson, I., Paciorek J. (1978). Planar geometric projections and viewing transformations, *Journal ACM Computing Surveys (CSUR)*, Vol.10, No:4, s. 465-502.
- Caroux, L., Isbister, K., Le Bigot, L., Vibert, N., (2015). Player–video game interaction: A systematic review of current concepts, *Computers in Human Behavior*, Vol: 48/July, s. 366–381.
- Cavallaro, D. (2010). *Anime and the Visual Novel: Narrative Structure, Design and Play at the Crossroads of Animation and Computer Games*, London: McFarland&Company, Inc.
- Chandler, D. (1997). An introduction to genre theory, http://visual-memory.co.uk/daniel/Documents/intgenre/chandler_genre_theory.pdf, (Erişim Tarihi: 05.02.2018)
- Chatman, S. (2008). *Öykü ve söylem, filmde ve kurmacada anlatı yapısı*, (Çev: Ö. Yaren). Ankara: De Ki yayınevi.
- Cho H., Donovan A., Lee, J.H. (2018). Art in an algorithm: A taxonomy for describing video game visual styles, *Jasist*, Vol. 69 (5), s.633-646.
- Clarke, R.I., Lee, J.H., Clark, N. (2017). Why video game genres fail: A classificatory analysis, *Games and Culture*, Vol. 12(5), s.445-465.
- Clearwater, D.A. (2011). What defines video game genre? Thinking about genre study after the great divide, *Loading...The Journal of the Canadian Game Studies Association* Vol 5(8): 29-49.

- Crathorne, P.J. (2010), *Video game genres and their music*, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Stellenbosch: University of Stellenbosch. Faculty of Arts and Social Sciences. Dept. of Music.
- Crawford C. (1984), *The art of computer game design*, USA: McGraw-Hill/Osborne Media
- Cruz-Cunha M.M., Varvalho, V.H., Tavares, P. (2011). *Computer games as educational and management tools: Uses and approaches*, USA: Information Science Reference.
- De Lope, R.P., Medina, N. (2017). A comprehensive taxonomy for serious games, *Journal of Educational Computing Research*, Vol. 55(5), s.629–672
- Despain W. (Ed.). (2009), *Writing for video game genres: from FPS to RPG*. USA, MA: A.K. Peters, Ltd.
- Djaouti, D., Alvarez, J., Jessel, J.P., Methel, G., Molinier, P. (2008). A gameplay definition through video game classification, *International Journal of Computer Games Technology*, vol. 2008, Article ID 470350.
- Djaouti D., Alvarez, J., Jessel, J.P., Rampnoux, O. (2011). *Origins of serious games, serious games and edutainment applications*, London: Springer.
- Doherty, S.M., Keebler J.R., Davidson, S.S., Palmer, E.M., Frederick, C.M. (2018). Recategorization of video game genres, *Proceedings of the Human Factors and Ergonomics Society Annual Meeting*, Volume: 62 issue: 1, s. 2099-2103
- Elverdam, C. Aarseth, E. (2007). Game classification and game design: Construction through critical analysis. *Games and Culture*, 2(1), s.3–22.
- Ermi, L., Mayra, F., (2007) Fundamental Components of the gameplay experience: Analyzing Immersion, S. de Castell, J. Jenson (ed.), *Worlds in Play: International Perspectives on Digital Games Research* içinde, (s. 37-53), New York: Peter Lang Publishing, Inc.
- Eskelinen M. (2004). Towards computer game studies, N. Wardrip-Fruin ve P. Harrigan (Ed.), *First Person: New Media as Story, Performance, and Game* içinde, (s.36-44), USA: The MIT Press.
- Faisal, A., Peltoniemi, M. (2018). Establishing video game genres using data-driven modeling and product databases. *Games and Culture*, Vol.13(1).

- Fencott, C., Lockyer, M., Clay J., Massey, P. (2012). *Game invaders: the theory and understanding of computer games*, New Jersey: IEEE.
- Frow, J. (2006). *Genre*, NY: Routledge.
- Garda, M.B., Grabarczyk, P. (2016). Is Every Indie Game Independent? Towards the Concept of Independent Game, *Game Studies: The international journal of computer game research*, vol. 16 issue 1. <http://gamestudies.org/1601/articles/gardagrabczyk>. (Erişim Tarihi: 14.12.2018)
- Gonza'lez C.S.G., Adelantado, V.N. (2016). A Structural Theoretical Framework Based on Motor Play to Categorize and Analyze Active Video Games, *Games and Culture*, Vol. 11(7-8) s. 690-719
- Greenhalgh T., Robert G., Macfarlane F., Bate P., Kariakidou O. (2004). Diffusion of innovations in service organizations: systematic review and recommendations, *The Milbank Quarterly*, 82(4), s.581–629.
- Greenhalgh T., Robert G., Macfarlane F., Bate P., Kariakidou O., R. Peacock. (2005). Storylines of research in diffusion of innovation: a meta-narrative approach to systematic review, *Social Science & Medicine*, 61(2), s.417-430.
- Greenhalgh T., Wong G. (2013). *Training materials for meta-narrative reviews*, Southampton, UK: NIHR Journals Library.
- Haigh-Hutchinson, M. (2009). *Real-Time Cameras: A guide for Game Designers and Developers*, USA: Elsevier.
- Heintz, S. (2016). Digital educational games: methodologies for evaluating the impact of game type, *Yayımlanmamış Doktora Tezi*, UK: University of Leicester, Department of Computer Science.
- Heron, M. (2013). “Likely to be eaten by a Grue” – the relevance of text games in the modern era, *The Computer Games Journal* Vol. 2, Issue 1, s. 55–67.
- Herz, J.C. (1997), *Joystick Nation: How Videogames Ate Our Quarters, Won Our Hearts, and Rewired Our Minds*, USA, Boston: Little, Brown and Company.
- Horne-Moyer, H.L. Moyer, B.H. Messer, D.C. Messer, E.S. (2014). The use of electronic games in therapy: a review with clinical implications. *Current psychiatry reports*, 16(12), 520.

- Horsfall, M., Oikonomou, A. (2011). A Study of How Different Game Play Aspects can Affect The Popularity Of Role-Playing Video Games, *2011 16th International Conference on Computer Games (CGAMES)*, Louisville, USA: IEEE, s. 63-69.
- Huizinga, J. (2006). *Homo Ludens*, (Çev. M.A. Kılıçbay), İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Ince, S. (2006). *Writing for video games*, UK, London: A & C Black Publishers Ltd.
- Jahn, M. (2012). *Anlatıbilim*, (Çev. B. Dervişcemaloğlu), İstanbul: Dergâh yayınları.
- Järvinen, A. (2002). Gran Stylistissimo: The Audiovisual Elements and Styles in Computer and Video Games, *Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference*, Finland: Tampere University Press, s.113-128.
- Jenkins H. (2005). Games, The New Lively Art, <http://web.mit.edu/~21fms/People/henry3/GamesNewLively.html> (Erişim tarihi: 22.01.2018)
- Jensen K. (1978). New 1978 Electronics Games, *Popular Electronics Magazine* içinde (s.33-35), <https://www.americanradiohistory.com/Archive-Poptronics/70s/1978/Poptronics-1978-01.pdf> (Erişim Tarihi: 03.04.2018)
- Jeong, E.J., Kim, D.J. (2009), Definitions, Key Characteristics, and Generations of Mobile Games, D. Taniar (Ed.), *Mobile Computing: Concepts, Methodologies, Tools, and Applications* içinde (s.289-295), USA: Information Science Reference.
- Johnston C.L. (2006). Whatley D., Pulse!! A virtual learning space Project, J.D Westwood vd. (Ed.), *Medicine Meets Virtual Reality 14: Accelerating Change in Healthcare: Next Medical Toolkit*, The Netherlands: IOS Press. vol. 119: s.240-242.
- Juul, J. (2004). Introduction to Game Time / Time to play–An examination of game temporality, N. Wardrip-Fruin, P. Harrigan (Ed.), *First Person: New Media as Story, Performance, and Game* içinde (s.131-142), USA: The MIT Press.
- Juul, J. (2005). *Half-Real; Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, Cambridge: MIT Press.
- Karasavvidis I. (2018). Educational Serious Games Design, M. Khosrow-Pour (Ed.), *Encyclopedia Of Information Science And Technology (Fourth Edition)* içinde (s.3287-3295). USA: IGI Global.

- Kato P.M. (2010). Video Games in Health Care: Closing the Gap, *Review Of General Psychology*. Vol. 14, No. 2, s.113–121.
- Kıran, A.E. (2011). Kıran, Z., Yazınsal Okuma Süreçleri (4. baskı). Ankara: Seçkin Yayınları.
- Kiili, K. (2005). *On Educational Game Design: Building Blocks of Flow Experience*, Yayınlanmamış Doktora Tezi, Finland: Tampere University of Technology.
- King, G., Krzywinska, T. (2002). Screenplay: Cinema/videogames/interfaces, *Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference*, Finland: Tampere University Press. s.141-154.
- Klevjer R. (2002). In defence of Cutscenes, *Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference*, Finland: Tampere University Press, s.191-202.
- Konzack, L. (2015). Video Game Genres, M. Khosrow-Pour (Ed.), *Encyclopedia of Information Science and Technology (Third edition)* içinde (s.3070-3076), USA: Information Science Reference.
- Kurenov, S., Cance, W.W., Noel, B., Mozingo, D.W. (2009). Game-Based Mass Casualty Burn Training, *Studies in Health Technology and Informatics*, The Netherlands: IOS Press, Vol. 142: s. 142-144.
- Lee J. H., Karlova N., Clarke R.Ivy., Thornton K., Perti, A. (2014). Facet analysis of video game genres. *iConference 2014 Proceedings*, USA: iSchools, s.125–139.
- Lewis, J.P., McGuire, M., Fox, P. (2007). Mapping the mental space of game genres, *Sandbox '07 Proceedings of the 2007 ACM SIGGRAPH Symposium on Video Games*, Newyork: ACM, s. 103-108.
- Lindley C.A. (2003). Game taxonomies: a high-level framework for game analysis and design, *Gamasutra feature article*, vol. 3. https://www.gamasutra.com/view/feature/131205/game_taxonomies_a_high_level_.php (Erişim tarihi: 12.06.2018)
- Lopes, D.M.M., (2001). The Ontology of Interactive Art, *Journal of Aesthetic Education*, 35:4. USA: University of Illinois Press, s. 65-81.
- Macey, J. (2016). Heuristics for Evaluating Video Games: A Two-Tier Set Incorporating Universal and Genre-Specific Elements, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Finland: University of Tampere, School of Information Sciences, Internet and Game Studies.

- Mallon, B., Lynch, R. (2014). Stimulating Psychological Attachments in Narrative Games: Engaging Players with Game Characters, *Simulation & Gaming*, Vol. 45(4-5) s.508–527
- Masuch, M., Röber, N., (2005). Game Graphics Beyond Realism: Then, Now, and Tomorrow, *DiGRA '05, Proceedings of the 2005 DiGRA International Conference: Changing Views: Worlds in Play*'da sunulan bildiri, Vol:3.
- Meadows, M.S. (2008). *I, Avatar: the culture and consequences of having a second life*, USA: New Riders.
- Meftah, C., Asmaâ, R., Bennani, S., Idrissi, M.K. (2017). Serious Games Modeling, *BDCA'17 Proceedings of the 2nd international Conference on Big Data, Cloud and Applications*, Newyork: ACM, Article No. 102.
- Michael, D. R., & Chen, S. L. (2006). *Serious games: Games that educate, train, and inform*. Boston, MA: Thomson Course Technology.
- Misek R., (2010). Dead time: Cinema, Heidegger, and boredom, *Continuum: Journal of Media & Cultural Studies*, 24:5, s.777-785.
- Murray, J.H. (1997), *Hamlet on the Holodeck: the future of narrative in cyberspace* (2. edition), Newyork: The Free Press.
- Myers D. (1990). Computer game genres. *Play & Culture*, 3 (4), s. 286-301.
- Newman, J. (2002). The Myth of the Ergodic Videogame: Some thoughts on player-character relationships in videogames, *Game studies: the international journal of computer game research*, volume 2, issue 1. <http://www.gamestudies.org/0102/newman/> (Erişim Tarihi: 03.08.2018)
- Newman, R. (2009). *Cinematic Game Secrets for Creative Directors and Producers: Inspired Techniques from Industry Legends*, USA: Elsevier.
- Nieborg D. B., Hermes J. (2008). What is game studies anyway?, *European Journal of Cultural Studies*, vol 11(2), s.131-146
- Egenfeldt-Nielsen S., Smith J.H., Tosca S. P. (2008). *Understanding Video Games, The Essential Introduction*, Newyork: Routledge.
- Nitsche, M. (2007). Mapping Time in Video Games, *DiGRA '07- Proceedings of the 2007 DiGRA International Conference: Situated Play*, Volume: 4, s. 2342-9666
- Nutku Ö. (2002). *Sahne Bilgisi*, İstanbul: Kabalcı Yayınevi.

- Peters, V.A.M., Visser, G.A.N. (2004). A Simple Classification Model for Debriefing Simulation Games. *Simulation & Gaming*, 35(1), s. 70–84.
- Phan, M.H., Keebler, J.R., Chaparro, B.S. (2016). The development and validation of the game user experience satisfaction scale (GUESS). *Human Factors: The Journal of Human Factors and Ergonomics Society*, 58(8), s. 1217-1247.
- Pinelle D., Wong N., Stach T. (2008). Using Genres to Customize Usability Evaluations of Video Games, *Future Play '08 Proceedings of the 2008 Conference on Future Play: Research, Play, Share*, Newyork: ACM, s. 129-136.
- Poole S. (2004). *Trigger happy: video games and the entertainment revolution*, Newyork: Arcade Publishing.
- Prince, G. (2008). Narrativehood, Narrativeness, Narrativity, Narratability, J. Pier, J.À.G. Landa (Ed.). *Theorizing Narrativity* içinde (s. 19-28). Berlin: Walter de Gruyter GmbH&Co.
- Rapeepisarn K., Wong K.W., Fung C.C., Khine M.S. (2008). The Relationship between Game Genres, *Learning Techniques and Learning Styles in Educational Computer Games*. International Conference on Technologies for E-Learning and Digital Entertainment vol. 5093, Berlin: Springer, s.497-508.
- Rehak B. (2008). The Rise of the Home Computer, M.J.P.Wolf (ed.). *The Video Game explosion: A history from Pong to Playstation and beyond* içinde (s. 75-80). USA: Greenwood Press.
- Rogers, R., Woolley, J., Sherrick, B., Bowman, N.D., Oliver, M. B. (2017). Fun Versus Meaningful Video Game Experiences: A Qualitative Analysis of User Responses, *The Computer Games Journal*, Volume 6, Issue 1–2, s. 63–79.
- Rogers, S. (2010). *Level up! The guide to great video game design*, UK: John Wiley&Sons, Ltd.
- Rollings A., Adams E. (2003). *Andrew Rollings and Ernest Adams on game design*. USA: New Riders Publishing.
- Ryan M.L. (2004). Will new media produce new narratives?, M.L. Ryan (Ed.), *Narrative across Media: The Languages of Storytelling* içinde (s.337-359). USA: University of Nebraska Press.

- Sanford, K., Starr, L.J., Merkel, L., Kurki, S.B. (2015). Serious games: video games for good?, *E-Learning and Digital Media*, Vol. 12(1) s. 90–106.
- Salomon, D. (2006). *Transformations and Projections in Computer Graphics*, USA: Springer.
- Schmidt, S., Zadtootaghaj, S., Möller, S. (2017). Towards the delay sensitivity of games: There is more than genres, *2017 Ninth International Conference on Quality of Multimedia Experience (QoMEX)*, Germany, Erfurt: IEEE, s. 1-6.
- Skirrow, G. (1986). Hellivision: an analysis of video games. C. McCabe (Ed.), *High Theory/Low Culture: Analyzing popular television and film içinde* (s. 115–142). New York: St. Martin's Press.
- Smethurst, T. & Craps S. (2014). Playing with trauma: Interreactivity, empathy, and complicity in The Walking Dead video game. *Games and Culture* 10.3.
- de Souza e Silva, A. (2009). Hybrid Reality and Location-Based Gaming: Redefining Mobility and Game Spaces in Urban Environments. *Simulation & Gaming*, 40(3), s. 404-424.
- Şengün S. (2013). *Six Degrees of Video Game Narrative: A classification for Narrative in Video Games*, İstanbul: İstanbul Bilgi University.
- Song, W., Wang, D., Fu, R., Liu, L., Liu, T., Hu, G. (2017). Discourse Mode Identification in Essays. *Proceedings of the 55th Annual Meeting of the Association for Computational Linguistics*, Vancouver, Canada: Association for Computational Linguistics, s.112–122.
- Thorn, A. (2011). *Game Engine Design and Implementation*. USA: Jones & Bartlett Learning, LLC.
- Todorov, T., Berrong, R.M. (1976). The Origins of Genres, *New Literary History*, Vol.8, No.1, Readers and Spectators: Some Views and Reviews, s.159-170
- Tran, B. (2018). *Clinical Use of Video Games*, *Encyclopedia of Information Science and Technology* (Fourth Edition). USA: IGI Global.
- Vanhatupa, J.M. (2011). On the Development of Browser Games-Technologies of an Emerging Genre, *7th International Conference on Next Generation Web Services Practices*, Spain, Salamanca, s. 363-368

- Vargas-Iglesias, J.J. (2018). Making Sense of Genre: The Logic of Video Game Genre Organization, *Games and Culture*, s.1-21
- Veugen C. (2011). *Computer Games as a Narrative Medium*, Yayınlanmamış Doktora Tezi, Amsterdam: Vrije Universiteit.
- Whalen, Z. (2004). Game/Genre: A critique of generic formulas in video games in the context of “the real”, *Works and Days*, Vol. 22 (43/44), s. 289-303
- Wilson, K.A., Bedwell, W.L., Lazzara, E.H., Salas, E., Burke, C.S., Estock, J.L., Conkey, C. (2009). Relationships between game attributes and learning outcomes. *Simulation and Gaming*, Vol. 40(2), s.217-277.
- Wolf, M.J.P. (2000). Genre and the video game, M.J.P. Wolf (ed.), *The Medium of the Video Game* içinde, (s.113-134), USA: University of Texas Press.
- Wolf, M.J.P. (2003). Abstraction in the Video Game. M. J.P. Wolf, B. Perron (ed.). *The Video Game Theory Reader* içinde (s.47-66). Oxon: Routledge.
- Wolf M.J.P. (2016). Genre, H. Lowood, R. Guins (ed.), *Debugging game history* içinde (s.229-236), USA: The MIT Press.
- Wong G., Greenhalgh T., Westhorp G., Buckingham J., Pawson R. (2013). RAMESES publication standards: meta-narrative reviews, *BMC Medicine*, 11(20).
- Wong G., Greenhalgh T., Westhorp G., Pawson, R. (2014). Development of methodological guidance, publication standards and training materials for realist and meta-narrative reviews: the RAMESES (Realist and Meta-narrative Evidence Syntheses – Evolving Standards) project. *Health services and delivery research*, No. 2 (30).
- Wu, Y. (2012). *The Style of Video Games Graphics: Analizing the Functions of Visual Styles in Stroytelling and Gameplay in Video Games*, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Canada: Simon Fraser University.
- Zagal, J.P. (2010). Mateas, M., Time in Video Games: A Survey and Analysis, *Simulation & Gaming*, vol. 41, 6: s. 844-868.
- Zarzycki, A. (2016). Epic video games: Narrative spaces and engaged lives. *International Journal of Architectural Computing*, 14(3), s.201–211.
- Zhou, S. (2012). ‘Advertorials’: A genre-based analysis of an emerging hybridized genre. *Discourse & Communication*, 6(3), s.323–346.

Zimmerman E. (2004). Narrative, Interactivity, Play and Games: Four naughty concepts in need of discipline, N. Wardrip-Fruin ve P. Harrigan (Ed.), *First Person: New Media as Story, Performance, and Game* içinde (s.154-164), USA: The MIT Press.

Zyda, M. (2005). From visual simulation to virtual reality to games. *Computer*, 38(9), s. 25-32.

İNTERNET KAYNAKLARI

- http-1** : <https://www.sage.com/en-gb/> (Erişim tarihi: 08.05.2019)
- http-2** : <https://ieeexplore.ieee.org/Xplore/home.jsp> (Erişim tarihi: 08.05.2019)
- http-3** : <https://www.igi-global.com/> (Erişim tarihi: 08.05.2019)
- http-4** : <https://www.jstor.org/> (Erişim tarihi: 08.05.2019)
- http-5** : <https://academic.oup.com/journals> (Erişim tarihi: 08.05.2019)
- http-6** : <https://www.springer.com/gb> (Erişim tarihi: 08.05.2019)
- http-7** : <https://www.acm.org/publications/digital-library> (Erişim tarihi: 08.05.2019)
- http-8** : <https://onlinelibrary.wiley.com/> (Erişim tarihi: 08.05.2019)
- http-9** : <https://www.tandfonline.com/> (Erişim tarihi: 08.05.2019)
- http-10** : <https://journals.sagepub.com/home/sag> (Erişim tarihi: 08.05.2019)
- http-11** : <https://www.eludamos.org/index.php/eludamos> (Erişim tarihi: 08.05.2019)
- http-12** : <http://gamestudies.org/1901> (Erişim tarihi: 08.05.2019)
- http-13** : <http://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading> (Erişim tarihi: 08.05.2019)
- http-14** : <https://journals.sagepub.com/home/gac> (Erişim tarihi: 08.05.2019)
- http-15** : <https://store.steampowered.com/> (Erişim tarihi: 05.02.2018)
- http-16** : <https://tr.ign.com/> (Erişim tarihi: 12.02.2018)
- http-17** : <https://gamefaqs.gamespot.com/> (Erişim tarihi: 05.02.2019)
- http-18** : <https://www.gamespot.com/> (Erişim tarihi: 10.02.2018)
- http-19** : <https://www.pcgamer.com/> (Erişim tarihi: 01.02.2018)
- http-20** : <https://www.giantbomb.com/> (Erişim tarihi: 01.02.2018)
- http-21** : <https://www.merlininkazani.com/> (Erişim tarihi: 01.02.2018)
- http-22** : <https://oyungezer.com.tr/> (Erişim tarihi: 10.03.2018)
- http-23** : <https://www.gameinformer.com/> (Erişim tarihi: 02.03.2018)
- http-24** : <https://www.gamesradar.com> (Erişim tarihi: 02.02.2018)

- http-25** : <https://www.retrogamer.net/game-genre/> (Eriřim tarihi: 03.03.2019)
- http-26** : <https://www.mobygames.com/browse/games> (Eriřim tarihi: 03.03.2019)
- http-27** : <https://www.egmnow.com/> (Eriřim tarihi: 09.01.2019)
- http-28** : https://en.wikipedia.org/wiki/Video_game_genre
(Eriřimtarihi:15.01.2019)
- http-29** : <https://mmohuts.com/> (Eriřim tarihi: 05.02.2019)
- http-30** : <https://www.eurogamer.net/> (Eriřim tarihi: 16.22019)
- http-31** : <http://www.oyunfest.com/> (Eriřim tarihi: 10.04.2019)
- http-32** : <https://www.escapistmagazine.com/v2/> (Eriřim tarihi: 10.04.2019)
- http-33** : <https://www.americanradiohistory.com/Archive-Poptronics/70s/1978/Poptronic-1978-01.pdf> (Eriřim tarihi: 08.05.2019)
- http-34** : https://www.gamasutra.com/view/feature/131205/game_taxonomies_a_high_level_.php (Eriřim tarihi: 12.02.2019)
- http-35** : http://visual-memory.co.uk/daniel/Documents/intgenre/chandler_genre_theory.pdf (Eriřim tarihi: 05.06.2018)
- http-36** : <https://www.mobygames.com/glossary/genres> (Eriřim tarihi: 16.03.2019)
- http-37** : <https://www.webtekno.com/turkiye-nin-internet-altiyapisi-google-stadia-icin-ne-kadar-yeterli-h65636.html> (Eriřim tarihi: 15.05.2019)
- http-38** : <https://www.amazon.com/Pandoras-Arcade-Console-Supports-1920x1080/dp/B07GBS23XQ> (Eriřim tarihi: 10.02.2019)
- http-39** : <https://ux-design-awards.com/en/product/icaros-virtual-reality-workouts/>
(Eriřim tarihi: 08.04.2019)
- http-40** : https://www.gamasutra.com/blogs/MichaelEffenberger/20141216/232386/Were_All_Pilots__A_Reflection_on_wallFours_Renga_and_IndieCade_2012.php (Eriřim tarihi: 16.04.2019)
- http-41** : <http://playertheory.com/article/audiosurf-2> (Eriřim tarihi: 05.08.2018)
- http-42** : <https://arma3.com/> (Eriřim tarihi: 10.09.2018)
- http-43** : <https://www.thisiswhyimbroke.com/virtual-pets/> (Eriřim tarihi: 05.07.2018)
- http-44** : <https://apk-dl.com/promise-pets-by-buildabear/com.buildabear.promisepetsus>
(Eriřim tarihi: 05.07.2018)
- http-45** : <https://cinemarave1945.wordpress.com/2013/02/20/cart-life-a-videogame-by-richard-hofmeier-2011/> (Eriřim tarihi: 08.04.2019)
- http-46** : <http://pixelkin.org/2014/07/22/review-the-counting-kingdom-math-isnt->

- scary-after-all/ (Eriřim tarihi: 08.04.2019)
- http-47** : <https://www.gamingcypher.com/counting-kingdom-review/>
(Eriřim tarihi: 05.04.2019)
- http-48** : <http://forgefx.com/training-simulation-industries/> (Eriřim tarihi: 15.04.2019)
- http-49** : <https://surgery.med.ufl.edu/2008/09/02/ufs-burn-center-tests-virtual-reality-disaster-training/> (Eriřim tarihi: 15.04.2019)
- http-50** : <https://www.americasarmy.com/aapg> (Eriřim tarihi: 15.04.2019)
- http-51** : <https://arstechnica.com/gaming/2019/01/army-video-games/>
(Eriřim tarihi: 13.04.2019)
- http-52** : <http://www.thiswarofmine.com/#description> (Eriřim tarihi: 05.04.2019)
- http-53** : <https://www.escapistmagazine.com/v2/2019/02/19/this-war-of-mine-risked-losing-itself-for-the-truth/> (Eriřim tarihi: 15.02.2019)
- http-54** : <https://www.eurogamer.net/articles/path-out-syrian-war-refugee-rpg>
(Eriřim tarihi: 17.04.2019)
- http-55** : <https://web.cs.wpi.edu/~rich/courses/imgd4600-c13/analyses/Elude/index.html> (Eriřim tarihi: 19.03.2019)
- http-56** : <http://www.depressionquest.com/> (Eriřim tarihi: 05.04.2019)
- http-57** : <https://axtiontech.com/products/4active-multiplayer-game-system>
(Eriřim tarihi: 05.04.2019)
- http-58** : <http://www.re-mission2.org/#/about> (Eriřim tarihi: 05.04.2019)
- http-59** : https://lrmagazine.com/cover_story/ready-patient-one-exer-gaming-for-rehabilitation (Eriřim tarihi: 19.04.2019)
- http-60** : <http://www.rehability.me/#rehabilitation> (Eriřim tarihi: 05.04.2019)
- http-61** : <http://www.mirarehab.com/> (Eriřim tarihi: 10.04.2019)
- http-62** : <https://www.youtube.com/watch?v=UeJqaF7BaiA> (Eriřim tarihi: 11.04.2019)
- http-63** : https://twitter.com/REHABILITATION_ME/status/966601496740728833
(Eriřim tarihi: 12.04.2019)
- http-64** : <http://www.experimental-gameplay.org/> (Eriřim tarihi: 12.04.2019)
- http-65** : <https://killscreen.com/articles/soundself-creator-robin-arnott-talks-games-meditation-sensory-deprivation-and-acid/> (Eriřim tarihi: 14.04.2019)
- http-66** : <https://www.freegamesutopia.com/game/facade/763/>
(Eriřim tarihi: 15.05.2019)
- http-67** : <https://www.mobygames.com/game/windows/graveyard>

(Erişim tarihi: 16.04.2019)

- http-68** : <https://www.statista.com/statistics/276601/number-of-world-of-warcraft-subscribers-by-quarter/> (Erişim tarihi: 15.05.2019)
- http-69** : <https://fruit-shoot.en.softonic.com/android> (Erişim tarihi: 12.05.2019)
- http-70** : https://play.mob.org/game/archery_king.html (Erişim tarihi: 12.04.2019)
- http-71** : <https://math.stackexchange.com/questions/2320574/what-are-the-rules-of-cavalier-and-military-oblique-projections> (Erişim tarihi: 23.04.2019)
- http-72** : <http://www.bestoldgames.net/baldurs-gate> (Erişim tarihi: 01.04.2019)
- http-73** : <http://gamesyouloved.com/game-genre/consoles/nintendo/super-nintendo-entertainment-system/equinox/> (Erişim tarihi: 09.02.2019)
- http-74** : <https://www.mobygames.com/game/simcity-4> (Erişim tarihi: 17.01.2019)
- http-75** : <https://www.polygon.com/features/2017/12/1/16707720/the-500-best-games-of-all-time-100-1> (Erişim tarihi: 12.04.2019)
- http-76** : https://store.steampowered.com/app/248610/Door_Kickers/ (Erişim tarihi: 15.02.2019)
- http-77** : https://en.wikipedia.org/wiki/Oblique_projection (Erişim tarihi: 14.03.2019)
- http-78** : <http://www.chricchio.com/portfolio-item/tomb-raider-the-prophecy/> (Erişim tarihi: 05.04.2019)
- http-79** : <https://www.tomshardware.com/reviews/battlefield-5-gpu-performance,5928.html> (Erişim tarihi: 05.04.2019)
- http-80** : <https://www.game.co.uk/en/tom-clancys-the-division-232266> (Erişim tarihi: 05.05.2019)
- http-81** : <https://games.mxdwn.com/news/the-wolf-among-us-2-has-been-delayed-until-2019/> (Erişim tarihi: 05.04.2019)
- http-82** : <http://rpgtitles.com/tag/nba2k17> (Erişim tarihi: 25.08.2019)
- http-83** : <https://www.oldpcgaming.net/prince-of-persia-warrior-within-review/> (Erişim tarihi: 07.03.2019)
- http-84** : <https://www.dosgamesarchive.com/download/snake/> (Erişim tarihi: 05.04.2019)
- http-85** : <https://en.wikipedia.org/wiki/Tetris> (Erişim tarihi: 13.04.2019)
- http-86** : <http://scientificgamer.com/thoughts-endless-space-2/> (Erişim tarihi: 05.04.2019)
- http-87** : <https://www.usgamer.net/articles/03-04-2019-red-dead-redemption->

- 2-guide/how-to-play-in-first-person (Eriřim tarihi: 05.06.2019)
- http-88** : https://www.youtube.com/watch?v=jXiJ-7Mn_2E (Eriřim tarihi: 05.04.2019)
- http-89** : <https://www.freegamesutopia.com/game/aardwolf-mud/439/>
(Eriřim tarihi: 11.04.2019)
- http-90** : <https://www.trustedreviews.com/reviews/world-of-warcraft-battle-for-azeroth> (Eriřim tarihi: 08.04.2019)
- http-91** : <https://www.mobygames.com/game/windows/valiant-hearts-the-great-war> (Eriřim tarihi: 05.04.2019)
- http-92** : <http://pressxordie.com/2011/06/22/the-addictive-nature-of-angry-birds/angry-birds-screenshot/> (Eriřim tarihi: 05.04.2019)
- http-93** : <http://www.businessofapps.com/data/pokemon-go-statistics/>
(Eriřim tarihi: 06.03.2019)
- http-94** : <https://techcrunch.com/2017/12/06/pokemon-go-weather/>
(Eriřim tarihi: 05.05.2019)
- http-95** : <https://www.blasttheory.co.uk/projects/can-you-see-me-now-installation>
(Eriřim tarihi: 05.04.2019)
- http-96** : <http://www.realworldracing.com/> (Eriřim tarihi: 11.05.2019)
- http-97** : <https://www.polygon.com/features/2017/2/27/14643756/text-adventure-thaumistry-bob-bates> (Eriřim tarihi: 15.08.2019)
- http-98** : <https://thegww.com/seen-kickstarter-october-2016/>
(Eriřim tarihi: 05.04.2019)
- http-99** : <https://www.hardcoregamer.com/2016/12/06/memory-of-a-broken-dimension-shattering-steam-in-2017/238760/> (Eriřim tarihi: 09.04.2019)
- http-100** : <https://techraptor.net/content/grim-fandango-remastered-review-beware-ps-vita> (Eriřim tarihi: 17.04.2019)
- http-101** : https://store.steampowered.com/app/770810/Good_Pizza_Great_Pizza/
(Eriřim tarihi: 24.03.2019)
- http-102** : <https://civilization.com/civilization-5/news/entries/the-greatest-game-of-civilization-v-no-one-played/> (Eriřim tarihi: 05.04.2019)
- http-103** : <https://www.engadget.com/2018/08/09/gris-game-nomada-studio-conrad-roset/> (Eriřim tarihi: 05.04.2019)
- http-104** : <https://www.pastemagazine.com/articles/2017/02/yoshis-wooly-world-badges-and-a-forgotten-history.html> (Eriřim tarihi: 05.04.2019)

- http-105** : <http://www.playstationcountry.com/rez-infinite-psvr-review/>
(Eriřim tarihi: 15.04.2019)
- http-106** : <https://2dwillneverdie.com/intro/> (Eriřim tarihi: 15.08.2019)
- http-107** : <https://attackofthefanboy.com/news/project-octopath-traveler-coming-2018-demo-available-today/> (Eriřim tarihi: 05.05.2019)
- http-108** : <https://www.polygon.com/gaming/2012/4/3/2922347/superbrothers-sword-swordcery-ep-coming-to-pc-and-mac-april-16> (Eriřim tarihi: 05.05.2019)
- http-109** : <https://www.gamespot.com/articles/1080p-limbo-hits-ps4/1100-6425518/>
(Eriřim tarihi: 14.04.2019)
- http-110** : https://gamicus.gamepedia.com/Full-motion_video
(Eriřim tarihi: 05.04.2019)
- http-111** : <http://www.sega-16.com/2005/07/rise-and-fall-of-full-motion-video/>
(Eriřim tarihi: 05.04.2019)
- http-112** : https://store.steampowered.com/app/584980/Late_Shift/
(Eriřim tarihi: 15.03.2019)
- http-113** : <https://virtualmedschool.com/product/abcdesim-for-physicians/>
(Eriřim tarihi: 05.04.2019)
- http-114** : <https://mymodernmet.com/hyperrealism-history/> (Eriřim tarihi: 24.05.2019)
- http-115**: <https://www.plusonegallery.com/blog/32/> (Eriřim tarihi: 24.05.2019)
- http-116**: <http://artofkoden.com/what-is-the-difference-between-hyperrealism-and-photorealism-art/>
- http-117**: <https://www.giantbomb.com/forums/alan-wake-367/some-thoughts-on-alan-wake-556327/> (Eriřim tarihi: 05.04.2019)
- http-118**: <https://www.eurogamer.net/articles/digitalfoundry-2019-metro-exodus-tech-analysis> (Eriřim tarihi: 05.05.2019)
- http-119**: <https://www.dualshockers.com/joystickin-with-jorge-loadout/>
(Eriřim tarihi: 24.04.2019)
- http-120**: <https://www.hardcoregamer.com/2014/12/01/review-geometry-wars-3-dimensions/119811/> (Eriřim tarihi: 18.04.2019)
- http-121**: https://store.steampowered.com/app/790820/Valkyria_Chronicles_4/
(Eriřim tarihi: 05.04.2019)
- http-122**: <https://gamedevelopment.tutsplus.com/articles/go-beyond-retro-pixel-art-with-flat-shaded-3d-in-unity--gamedev-12259> (Eriřim tarihi: 20.08.2019)

- http-123:** <https://www.theverge.com/2018/10/7/17947642/skybound-games-the-walking-dead-final-season-telltale-finish> (Eriřim tarihi: 05.04.2019)
- http-124:** <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=144883127> (Eriřim tarihi: 13.08.2019)
- http-125:** <http://gamesvsplay.com/a-brief-history-of-gamebooks/> (Eriřim tarihi: 05.04.2019)
- http-126:** <https://fightingfantasyapps.com/books/caverns-of-the-snow-witch/> (Eriřim tarihi: 05.04.2019)
- http-127:** <http://www.alteraeon.com/> (Eriřim tarihi: 05.04.2019)
- http-128:** <http://gamelab.mit.edu/games/a-slower-speed-of-light/> (Eriřim tarihi: 27.05.2019)
- http-129:** <https://vndb.org/v22914> (Eriřim tarihi: 05.04.2019)
- http-130:** <https://www.godisageek.com/reviews/steins-gate-review/> (Eriřim tarihi: 23.04.2019)
- http-131:** <http://elemental-cabal.com/cabal/aardwolf-mud/youser-04-aardwolf-mud-multi-user-dungeon/> (Eriřim tarihi: 05.04.2019)
- http-132:** <https://wccfttech.com/witcher-3-2013-gameplay-reveal-trailer-2015-build-comparison-shows-downgraded-visuals/> (Eriřim tarihi: 18.04.2019)
- http-133:** <https://survive-wilderness-survival.fandom.com/wiki/Shelter> (Eriřim tarihi: 17.05.2019)
- http-134:** https://www.researchgate.net/publication/221571441_The_multimedia_challenges_raised_by_pervasive_games
- http-135:** https://www.gog.com/game/the_vanishing_of_ethan_carter (Eriřim tarihi: 12.05.2019)
- http-136:** <https://wordsaboutgames.net/2017/01/05/game-of-the-year-2016-6-uncharted-4-a-thiefs-end/> (Eriřim tarihi: 05.04.2019)
- http-137:** <https://www.renpy.org/> (Eriřim tarihi: 05.05.2019)
- http-138:** <http://textadventures.co.uk/quest> (Eriřim tarihi: 13.04.2019)
- http-139:** <https://freesound.org/> (Eriřim tarihi: 05.04.2019)
- http-140:** <https://newzoo.com/insights/articles/newzoos-2018-report-insights-into-the-137-9-billion-global-games-market/> (Eriřim tarihi: 13.05.2019)
- http-141:** <https://www.limelight.com/resources/white-paper/state-of-online-gaming-2018/> (Eriřim tarihi: 21.04.2019)

VIDEO OYUNLARI

- [1] Pajitnov A. L. (Geliştirici). (1984). Tetris [Video Oyunu]. Russia: Academy of Science of the Soviet Union.
- [2] Miyamoto S. (Yapımcı ve Yönetmen). Nintendo Creative Department (Geliştirici). (1983). Super Mario Brothers [Video Oyunu]. Yayıncı: Nintendo.
- [3] Galactic Cafe (Geliştirici). (2013). Stanley Parable [Video Oyunu]. Yayıncı: Galactic Café.
- [4] Pinchbeck D. (Yapımcı). The Chinese Room (Geliştirici). (2012). Dear Esther [Video Oyunu]. Yayıncı: The Chinese Room, Curve Digital.
- [5] Schafer, T. (Yönetmen). LucasArts (Geliştirici). (1998). Grim Fandango [Video Oyunu]. Yayıncı: LucasArts.
- [6] General Computer Corporation, Midway Manufacturing (Geliştirici). (1982). Ms. Pac-Man [Video Oyunu]. Yayıncı: NA Midway Manufacturing, Atari, Inc.
- [7] Logg, E., Rains, L. (Geliştirici). (2012). Asteroids [Video Oyunu]. Yayıncı: Atari Inc.
- [8] Taito (Geliştirici). (1978). Space Invaders [Video Oyunu]. Yayıncı: Atari Inc.
- [9] Theurer, D., Adam, R. (Geliştirici). (1980). Missile Command [Video Oyunu]. Yayıncı: Atari Inc.
- [10] Atari (Geliştirici). (1972). Pong [Video Oyunu]. Yayıncı: Atari.
- [11] Romero J. (Yönetmen) Id Software (Geliştirici). (1996). Quake [Video Oyunu]. Yayıncı: GT Interactive Atari.
- [12] Schmitt, M. (Yapımcı). Core Design (Geliştirici). (1996). Tomb Raider [Video Oyunu]. Yayıncı: Eidos Interactive.
- [13] Lemke, H. (Yapımcı). EA Canada (Geliştirici). (1996). The Need for Speed [Video Oyunu]. Yayıncı: Electronic Arts.
- [14] Strand, L. (Yapımcı). Cyan Inc. (Geliştirici). (1993). Myst [Video Oyunu]. Yayıncı: Broderbund Software, Inc.
- [15] EA Canada, Exient Entertainment (Geliştirici). (2003). FIFA Football 2004 [Video Oyunu]. Yayıncı: EA Sports.
- [16] Sports Interactive (Geliştirici). (2003). Championship Manager 4 [Video Oyunu]. Yayıncı: Eidos Interactive.
- [17] Blizzard Entertainment Inc. (Geliştirici). (2004). World of Warcraft [Video Oyunu]. Yayıncı: Blizzard Entertainment Inc.

- [18] Sakaguchi, H. (Yapımcı). Kitase Y. (Yönetmen). Square (Geliştirici). (1997). Final Fantasy VII [Video Oyunu]. Yayıncı: Sony Computer Entertainment, Eidos Interactive.
- [19] Mikami, S., Fujiwara T. (Geliştirici). (1996). Resident Evil [Video Oyunu]. Yayıncı: Capcom.
- [20] BioWare Corporation (Geliştirici). (2009). Dragon Age: Origins [Video Oyunu]. Yayıncı: Electronic Arts, Inc.
- [21] Studio II Software GmbH (Geliştirici). (2004). Sacred [Video Oyunu]. Yayıncı: Encore, Inc.
- [22] Robin Hunicke (Yapımcı). Jenova Chen (Yönetmen). Thatgamecompany (Geliştirici). (2012). Journey [Video Oyunu]. Yayıncı: Sony Computer Entertainment, Annapurna Interactive.
- [23] Jones, D. (Yapımcı) Hamilton, K.R. (Yönetmen) DMA Design, Tarantula Studios (Geliştirici). (1997). Grand Theft Auto [Video Oyunu]. Yayıncı: BMG Interactive, ASC Games, Take-Two Interactive, Rockstar Games.
- [24] Poirier, J.F. (Yapımcı). Plourde, P. (Yönetmen). Ubisoft Montreal (Geliştirici). (2014). Child of Light [Video Oyunu]. Yayıncı: Ubisoft.
- [25] Nine Dots Studio (Geliştirici). (2019). Outward [Video Oyunu]. Yayıncı: Deep Silver.
- [26] Yokoi, G. (Yapımcı). Okada, S. (Yönetmen) Nintendo R&D1, Intelligent Systems (Geliştirici). (1986). Metroid [Video Oyunu]. Yayıncı: Nintendo
- [27] Nagata, A. (Yapımcı ve Yönetmen). Konami (Geliştirici). (1986). Castlevania [Video Oyunu]. Yayıncı: Konami.
- [28] Brenk L. (Yapımcı). Firaxis Games (Geliştirici). (2014). Civilization: Beyond Earth [Video Oyunu]. Yayıncı: 2K Games.
- [29] Little Worlds Interactive (Geliştirici). (2014). The Counting Kingdom [Video Oyunu]. Yayıncı: Little Worlds Interactive.
- [30] Miyamoto, S. (Yapımcı ve Yönetmen). Nintendo Creative Department (Geliştirici). (1985). Super Mario Brothers [Video Oyunu]. Yayıncı: Nintendo
- [31] McQuaid B. (Yapımcı). (1999). Everquest [Video Oyunu]. Yayıncı: Daybreak Game Company.
- [32] Murphy A. (Yapımcı). (2013). Bioshock: Infinite [Video Oyunu]. Yayıncı: Irrational Games.

- [33] Mojang (Geliştirici). (2011). Minecraft [Video Oyunu]. Yayıncı: Mojang, Xbox Game Studios, Sony Computer Entertainment.
- [34] McGill, G., Ng, J. (Yapımcı). Moss, O., Vanaman, S. (Yönetmen). Campo Santo (Geliştirici). (2016). Firewatch [Video Oyunu]. Yayıncı: Panic, Campo Santo
- [35] King (Geliştirici). (2012). Candy Crush Saga [Video Oyunu]. Yayıncı: King
- [36] Namco (Geliştirici). (1980). Pac-Man [Video Oyunu]. Yayıncı: Atari, Inc.
- [37] Hall, T. (Yönetmen). Id Software (Geliştirici). (1991). Catacomb 3D [Video Oyunu]. Yayıncı: Softdisk.
- [38] Hall, T. (Yönetmen). Softdisk (Geliştirici). (1989). Catacomb [Video Oyunu]. Yayıncı: Softdisk.
- [39] Sear J., Russell A. (Geliştirici). (2012). Renga [Video Oyunu]. Yayıncı: Wallfour.
- [40] Fitterer, D. (Geliştirici). (2013). Audiosurf 2 [Video Oyunu]. Yayıncı: Dylan Fitterer.
- [41] Mallat, Y. (Yapımcı) Désilets, P. (Yönetmen) Ubisoft Montreal (Geliştirici). (2003). Prince of Persia: Sands of Time [Video Oyunu]. Yayıncı: Ubisoft.
- [42] Gameloft Software Beijing Ltd. (Geliştirici). (2007). Assassin Creed [Video Oyunu]. Yayıncı: Gameloft S.A.
- [43] BioWare Corporation (Geliştirici). (2011). Dragon Age 2 [Video Oyunu]. Yayıncı: Electronic Arts, Inc.
- [44] CD Projekt RED Sp. z o.o. (Geliştirici). (2011). The Witcher 2: Assassins of Kings [Video Oyunu]. Yayıncı: CD Projekt.
- [45] Ubisoft Paris (Geliştirici). (2007). Petz [Video Oyunu]. Yayıncı: Ubisoft
- [46] Altai Game Studio (Geliştirici). (2017). Wild Wolf [Video Oyunu]. Yayıncı: Altai Game Studio.
- [47] Traktwenty (Geliştirici). (2014). Sim-City: BuildIt [Video Oyunu]. Yayıncı: Electronic Arts.
- [48] FlightGear Developers & Contributors (Geliştirici). (1997). FlightGear [Video Oyunu]. Yayıncı: FlightGear Project.
- [49] Španěl M. (Yapımcı), Jan van 't Land, J., Crowe, J. (Yönetmen). (2013). Arma 3 [Video Oyunu]. Yayıncı: Bohemia Interactive Studio s.r.o.
- [50] Build-A-Bear Workshop, Inc. (Geliştirici). (2015). Promise Pets [Video Oyunu]. Yayıncı: Build-A-Bear Workshop, Inc.

- [51] Linden Lab (Geliştirici). (2003). Second Life [Video Oyunu]. Yayıncı: Linden Lab.
- [52] Hofmeier R. (Geliştirici). (2011). Cart Life [Video Oyunu]. Yayıncı: Richard Hofmeier.
- [53] Shirk, D. Miller L. (Yapımcı) Shafer, J. (Yönetmen) Firaxis Games (Geliştirici). (2010). Civilization V [Video Oyunu]. Yayıncı: 2K Games, Aspyr.
- [54] Brunier G. (Yapımcı) Chahi É. (Yönetmen). (2013). From Dust [Video Oyunu]. Yayıncı: Ubisoft.
- [55] Thirteen Productions/Wnet (Geliştirici). (2013). Mission US: A Cheyenne Odyssey [Video Oyunu]. USA: Thirteen Productions/Went.
- [56] 360Ed (Geliştirici). (2001). Burn Center [Video Oyunu]. Yayıncı: 360Ed, Inc.
- [57] BreakAway Ltd. (Geliştirici). (2008). Pulse!! [Video Oyunu]. Yayıncı: USA: BreakAway Ltd.
- [58] Bennett, J. M., Stuart-Williams, R. (Geliştirici). (1951). NIM [Video Oyunu]. UK: Ferranti International plc.
- [59] Higinbotham, W. (Geliştirici). (1958). Tennis for Two [Video Oyunu]. USA: Brookhaven National Laboratory.
- [60] United States Army (Geliştirici). (2002). The America's Army [Video Oyunu]. USA: United States Army.
- [61] Drozdowski, M., Marszał, P. (Yönetmen). 11 bit studios, War Child (Geliştirici). (2014). This War of Mine [Video Oyunu]. Yayıncı: 11-bit studios.
- [62] Karam A., Causa Creations (Geliştirici). (2017). Path Out [Video Oyunu]. Yayıncı: Germany: Causa Creations.
- [63] Cuteacute Media OG (Geliştirici). (2013). Data Dealer [Video Oyunu]. Yayıncı: Austria: Cuteacute Media OG.
- [64] Gigantic Mechanic (Geliştirici). (2014). The Migrant Trail [Video Oyunu]. Yayıncı: Gigantic Mechanic.
- [65] Frasca G. (Geliştirici). (2003). 12th September: A Toy World [Video Oyunu]. Yayıncı: USA: Newsgaming.
- [66] Gambit Singapore-MIT GameLab (Geliştirici). (2012). Elude [Video Oyunu]. Yayıncı: MIT GameLab.
- [67] Quinn, Z. (Geliştirici). (2013). Depression Quest [Video Oyunu]. Yayıncı: The Quinnsspiracy.

- [68] Miyamoto, S. (Yapımcı) Miyamoto, S., Tezuka, T. (Yönetmen) Nintendo EAD (Geliştirici). (1986). The Legend of Zelda [Video Oyunu]. Yayıncı: Nintendo.
- [69] Realtime Associates, Inc. (Geliştirici). (2006). *Re-Mission* [Video Oyunu]. Yayıncı: HopeLab Foundation.
- [70] Imaginary (Geliştirici). (2013). *Rehability* [Video Oyunu]. Yayıncı: Imaginarysrl.
- [71] Arnott R. (Developer) (Geliştirici). (2014). *Soundself* [Video Oyunu]. Yayıncı: Orpheus Self-Care Entertainment.
- [72] Kingsley, J. (Geliştirici). (1991). *Blade Warrior* [Video Oyunu]. Yayıncı: Europe: Imageworks.
- [73] Mateas, M., Stern, A. (Geliştirici). (2005). *Façade* [Video Oyunu]. Yayıncı: InteractiveStory.
- [74] Harvey A. (Yönetmen) (Geliştirici). (2008). *The Graveyard* [Video Oyunu]. Yayıncı: USA: Tale of Tales BVBA.
- [75] Schroyer, C. (Yapımcı) Herman, N., Lenart, D., Latino, J., Montgomery, M., Mudle, K., Antonian, V. (Yönetmen) Telltale Games (Geliştirici). (2013). *Wolf Among Us* [Video Oyunu]. Yayıncı: Telltale Games.
- [76] Carter, G., Lafferty, C. (Yapımcı) Bethesda Game Studios (Geliştirici). (2013). *The Elder Scrolls IV: Oblivion* [Video Oyunu]. Yayıncı: Bethesda Softworks, 2K Games.
- [77] Zynga (Geliştirici). (2009). *Farmville* [Video Oyunu]. Yayıncı: Zynga.
- [78] Żywicznyński B., Czaplarski, P. (Yapımcı) Drozdowski, M. (Yönetmen) 11-bit studios (Geliştirici). (2018). *Frostpunk* [Video Oyunu]. Yayıncı: 11-bit studios.
- [79] Words Mobile (Geliştirici). (2012). *Fruit Shoot* [Video Oyunu]. Yayıncı: Words Mobile.
- [80] Miniclip SA (Geliştirici). (2016). *Archery King* [Video Oyunu]. Yayıncı: Miniclip SA.
- [81] Hall T. (Yönetmen) Id Software (Geliştirici). (1993). *Doom* [Video Oyunu]. Yayıncı: Id Software.
- [82] Remedy Entertainment (Geliştirici). (2001). *Max Payne* [Video Oyunu]. Yayıncı: Gathering of Developers.
- [83] Gas Powered Games (Geliştirici). (2005). *Dungeon Siege 2* [Video Oyunu]. Yayıncı: Microsoft Game Studios, Square Enix.

- [84] Muzyka R., (Yapımcı) BioWare, Black Isle Studios (Geliştirici). (1998). Baldur's Gate [Video Oyunu]. Yayıncı: Interplay Entertainment.
- [85] Software Creations (Geliştirici). (1993). Equinox [Video Oyunu]. Yayıncı: Sony Imagesoft.
- [86] Hogan, K., Decker, S. (Yapımcı) Maxis (Geliştirici). (2003). SimCity 4 [Video Oyunu]. Yayıncı: EA Games, Aspyr Media.
- [87] Mossmouth, LLC (Geliştirici). (2013). Spelunky [Video Oyunu]. Yayıncı: Mossmouth, LLC, Microsoft Studios.
- [88] KillHouse Games (Geliştirici). (2014). Door Kickers [Video Oyunu]. Yayıncı: KillHouse Games.
- [89] UbiSoft Milan (Geliştirici). (2002). Tomb Raider: The Prophecy [Video Oyunu]. Yayıncı: UbiSoft.
- [90] Xanth Software F/X (Geliştirici). (1987). MIDI Maze [Video Oyunu]. Yayıncı: Hybrid Arts, Bulletproof Software.
- [91] Hall, T. (Yönetmen) Id Software (Geliştirici). (1992). Wolfstein 3D [Video Oyunu]. Yayıncı: Apogee Software, FormGen.
- [92] Grøndal, A., Morell, A., Sirland, D., Gustavsson, L., McArthur, R. (Yapımcı) EA DICE (Geliştirici). (2018). Battlefield 5 [Video Oyunu]. Yayıncı: Electronic Arts.
- [93] Sydow, P. (Yapımcı) Jansén, M., Gerigh, J. (Yönetmen) Massive Entertainment (Geliştirici). (2016). Tom Clancy's The Division [Video Oyunu]. Yayıncı: Ubisoft.
- [94] Visual Concepts (Geliştirici). (2016). NBA 2K17 [Video Oyunu]. Yayıncı: 2K Sports.
- [95] Hélias, B. (Yapımcı). Guyot, J.C. (Yönetmen). Ubisoft Montreal (Geliştirici). (2004). Prince of Persia: Warrior Within [Video Oyunu]. Yayıncı: Ubisoft.
- [96] Mihajlov I. (Geliştirici). (2012). Snake [Video Oyunu]. Yayıncı: Freeware.
- [97] Amplitude Studios (Geliştirici). (2017). Endless Space 2 [Video Oyunu]. Yayıncı: Sega.
- [98] Nelson R., (Yapımcı). Rockstar Studios (Geliştirici). (2018). Red Dead Redemption 2 [Video Oyunu]. Yayıncı: Rockstar Games.
- [99] Numérique, L. (Geliştirici). (2007). eXperience 112 [Video Oyunu]. Yayıncı: Micro Application, The Adventure Company.

- [100] Aardwolf Team (Geliştirici). (1996). Aardwolf [Video Oyunu]. USA.
- [101] Cobo, R., Edwards, S. (Yapımcı) Hazzikostas, I., Afrasiabi, A., Robinson, C. (Yönetmen) Blizzard Entertainment (Geliştirici). (2018). World of Warcraft: Battle for Azaroth [Video Oyunu]. Yayıncı: Blizzard Entertainment.
- [102] Simon, N. (Yapımcı) Moreau, P. (Yönetmen) Dontnod Entertainment (Geliştirici). (2018). Vampyr [Video Oyunu]. Yayıncı: Focus Home Interactive.
- [103] Galet, B. (Yapımcı) Fanise, Y., Tumelaire, P. (Yönetmen) Ubisoft Montpellier (Geliştirici). (2014). Valiant Hearts: The Great War [Video Oyunu]. Yayıncı: Ubisoft.
- [104] Mäki, R., Grönberg, H., Häkkinen, M. (Yapımcı) Rovio Entertainment (Geliştirici). (2009). Angry Birds [Video Oyunu]. Yayıncı: Chillingo Rovio Entertainment.
- [105] Nomura, T. (Yönetmen) The Pokémon Company, Niantic (Geliştirici). (2016). Pokemon Go [Video Oyunu]. Yayıncı: Niantic.
- [106] Blast Theory (Geliştirici). (2001). Can You See Me Now? [Video Oyunu]. UK: Mixed Reality Lab, University of Nottingham.
- [107] Blast Theory (Geliştirici). (2003). Uncle Roy All Around You [Video Oyunu]. Yayıncı: UK: Mixed Reality Lab, University of Nottingham.
- [108] Playstos Entertainment (Geliştirici). (2013). Real World Racing [Video Oyunu]. Yayıncı: Playstos Entertainment.
- [109] Crowther W., Woods D. (Geliştirici). (1976). Colossal Cave Adventure [Video Oyunu]. Yayıncı: Will Crowther.
- [110] Goodwolf Studio (Geliştirici). (2017). Code 7 [Video Oyunu]. Yayıncı: Goodwolf Studio.
- [111] Hanson-White E. (Geliştirici). (2016). Memory of a Broken Dimension [Video Oyunu]. Yayıncı: Outbounds.
- [112] Double Fine Productions (Geliştirici). (2015). Grim Fandango Remastered [Video Oyunu]. Yayıncı: Double Fine Productions.
- [113] TapBlaze (Geliştirici). (2018). Good Pizza, Great Pizza [Video Oyunu]. Yayıncı: TapBlaze.
- [114] The Software Toolworks, Inc. (Geliştirici). (1989). The Chessmaster [Video Oyunu]. Yayıncı: Hi-Tech Expressions, Inc.

- [115] Nomada Studio (Geliştirici). (2018). Gris [Video Oyunu]. Yayıncı: Devolver Digital.
- [116] Ebisu, E., Kawaminami, K., Tezuka, T. (Yapımcı) Kono, A., Abe, N. (Yönetmen) Good-Feel (Geliştirici). (2015). Yoshi's Woolly World [Video Oyunu]. Yayıncı: Nintendo.
- [117] Colley, S., (Geliştirici). (1973). Maze War [Video Oyunu]. Yayıncı: NASA Ames Research Center.
- [118] Monstars, Resonair, Enhance Games (Geliştirici). (2016). Rez Infinite [Video Oyunu]. Yayıncı: Enhance Games.
- [119] Asano, T., Takahashi, M. (Yapımcı) Miyauch, K. (Yönetmen) Square Enix Business Division 11, Acquire (Geliştirici). (2018). Octopath Traveler [Video Oyunu]. Yayıncı: Square Enix.
- [120] Cappybara Games, Superbrothers (Geliştirici). (2011). Superbrothers Sword & Sworcery [Video Oyunu]. Yayıncı: Cappybara Games.
- [121] Patti, D.C., Wibroe, M. (Yapımcı). Jensen, A. (Yönetmen). Playdead (Geliştirici). (2010). Limbo [Video Oyunu]. Yayıncı: Playdead, Microsoft Game Studios.
- [122] Sega (Geliştirici). (1983). Sega's Astron Belt [Video Oyunu]. Yayıncı: Sega (Japan), Bally Midway (NA).
- [123] Dyer, R. (Yapımcı). (1984). Thayer's Quest [Video Oyunu]. Yayıncı: RDI Computer Corp., RDI Video Systems.
- [124] Planche, B., Kassam, K. (Yapımcı) Weber T. (Yönetmen) CtrlMovie Ltd. (Geliştirici). (2016). Late Shift [Video Oyunu]. Yayıncı: CtrlMovie Ltd., Wales Interactive.
- [125] Erasmus University Medical Center (Geliştirici). (2014). ABCDESIM-eng [Video Oyunu]. Yayıncı: VirtualMedSchool.
- [126] Ranki, J. (Yapımcı). Remedy Entertainment (Geliştirici). (2010). Alan Wake [Video Oyunu]. Yayıncı: Microsoft Game Studios, Remedy Entertainment.
- [127] Muravskiy, M. (Yapımcı) Prokhorov, A. (Yönetmen) 4A Games (Geliştirici). (2019). Metro Exodus [Video Oyunu]. Yayıncı: Deep Silver.
- [128] Edge of Reality (Geliştirici). (2014). Loadout [Video Oyunu]. Yayıncı: Edge of Reality.

- [129] Lucid Games Limited, Aspyr (Geliştirici). (2014). Geometry Wars 3: Dimensions [Video Oyunu]. Yayıncı: Sierra Entertainment, Activision, Aspyr
- [130] Mikami, K. (Yapımcı). Yamashita K., Kobayashi, M. (Yönetmen). Sega, Media.Vision (Geliştirici). (2018). Valkyria Chronicles 4 [Video Oyunu]. Yayıncı: Sega.
- [131] Telltale Games (Geliştirici). (2018). The Walking Dead [Video Oyunu]. Yayıncı: Telltale Games, Skybound Games.
- [132] KO_OP Mode (Geliştirici). (2013). Skipping Stones [Video Oyunu]. Yayıncı: KO_OP Mode.
- [133] Schivafrecce (Geliştirici). (2017). Black [Video Oyunu]. Yayıncı: Schivafrecce.
- [134] Tin Man Games (Geliştirici). (2015). Caverns of the Snow Witch [Video Oyunu]. Yayıncı: Tin Man Games.
- [135] Towne, D., Dentinmud Internet Services (Geliştirici). (1995). Alter Aeon [Video Oyunu]. Yayıncı: Dentinmud Internet Services.
- [136] Kortemeyer, G., Tan, P., Cheu, R., Kim E. Artist, Sherin, Z., Sidhu S., Stein A. (Geliştirici). (2012). A Slower Speed Of Light [Video Oyunu]. Yayıncı: MIT Game Lab.
- [137] He A. (Geliştirici). (2018). You Left Me [Video Oyunu]. Yayıncı: Zephyo.
- [138] Shikura C., Digitarou, Matsubara T. (Yapımcı). Matsubara, T. (Yönetmen). MAGES. Inc. (Geliştirici). (2016). Steins; Gate [Video Oyunu]. Yayıncı: Spike Chunsoft Co., Ltd.
- [139] Rennison, N., Kosmina, Ben., Tan, Kg. (Yapımcı) Tin Man Games (Geliştirici). (2015). Choices [Video Oyunu]. Yayıncı: Tin Man Games.
- [140] Hietalahti, J. (Geliştirici). (2015). Survive: Wilderness [Video Oyunu]. Yayıncı: Juuso Hietalahti.
- [141] Krywonosiuk, P., Mroz, J. (Yapımcı). Tomasziewicz, K. Kanik, M., Stepień, S. (Yönetmen). CD Projekt RED (Geliştirici). (2015). The Witcher 3 [Video Oyunu]. Yayıncı: CD Projekt.
- [142] Chmielarz, A. (Yönetmen). The Astronauts (Geliştirici). (2014). The Vanishing of Ethan Carter [Video Oyunu]. Yayıncı: The Astronauts.
- [143] Straley, B., Druckmann N. (Yönetmen). Naughty Dog (Geliştirici). (2016). Uncharted 4: A Thief's End [Video Oyunu]. Yayıncı: Sony Computer Entertainment.

- [144] Dejobaan Games, Popcannibal Games (Geliřtirici). (2014). Elegy for a Dead World [Video Oyunu]. Yayıncı: Dejobaan Games.



EK-1. Çok Katmanlı Sınıflandırma Modeline Göre “Karanlık” Oyununun Seçti Oyunlarla Karşılaştırılması

Oyun Adı	Platform	Söylem Modu	Oyuncu Etkileşimi	Oynanabilirlik	Oyun Zamanı	Tematik	Bakış Açısı	Stil	
								Formsal	Görsel
	KARANLIK	Bilgisayar	Anlatısal	Tek Oyunculu	Etkileşimli Kurgu	Süreli Zaman	Gizem Sürreal	Sabit	Metin Temelli Görsel Roman
1	<i>Aardwolf</i>	Çevrimiçi	Eğlence Temelli	Kitlesele Oyunculu	Rol Yapma	Kurgusal Zaman	Fantezi	Sabit	Metin Temelli Kodlama
2	<i>ABCDESİM</i>	Bilgisayar	Eğitsel	Tek Oyunculu	Performans	Gerçek Zaman	Medikal	Sabit	Reel Görüntü Fotoğrafik
3	<i>Ace Combat 7: Skies Unknown</i>	Bilgisayar Konsol	Simulatif	Tek/Çoklu Oyunculu	Araç Kullanımı	Gerçek Zamanlı	Savaş	Üçüncü Tekil	3B Hiperrealist
4	<i>Alan Wake</i>	Bilgisayar	Anlatısal	Tek Oyunculu	Aksiyon	Kurgusal Zaman	Gizem Gerilim	Üçüncü Tekil	3B Hiperrealist
5	<i>Alter Aeon</i>	Çevrimiçi	Eğlence temelli	Kitlesele Oyunculu	Rol Yapma	Sıralı Zaman	Fantezi	Sabit	Metin Temelli Kodlama
6	<i>Angry Birds</i>	Mobil	Eğlence Temelli	Tek Oyunculu	Nişancılık	Gerçek Zamanlı	Özgün	Yanal/Dikey	2B Karikatüristik
7	<i>Apotheon</i>	Bilgisayar Konsol	Eğlence Temelli	Tek Oyunculu	Aksiyon	Gerçek Zamanlı	Mitoloji	Yanal/Dikey	2B Silüet
8	<i>Archery King</i>	Mobil	Eğlence Temelli	Çoklu Oyunculu	Nişancılık	Sıralı Zaman	Spor	Birinci Tekil	3B Hiperrealist
9	<i>Arma 3</i>	Bilgisayar	Simulatif	Çoklu Oyunculu	Nişancılık Araç Kullanımı	Gerçek Zamanlı	Savaş	Opsiyonel	3B Hiperrealist
10	<i>Armello</i>	Bilgisayar Konsol Mobil	Eğlence Temelli	Tek/Çoklu Oyunculu	Strateji	Sıralı Zaman	Fantezi Masa Oyunu	Taktik	2B Karikatüristik
11	<i>A Slower Speed Of Light</i>	Bilgisayar	Deneysele	Tek Oyunculu	Performans	Gerçek Zamanlı	Bilim/Teknik	Birinci Tekil	Özgün Soyutlama

EKLER

EK-1. (devam) Çok Katmanlı Sınıflandırma Modeline Göre “Karanlık” Oyununun Seçili Oyunlarla Karşılaştırılması

12	<i>Assassin Creed</i>	Bilgisayar Konsol	Eğlence Temelli	Tek Oyunculu	Gizlilik Aksiyon	Kurgusal Zaman	Tarihî Kurgu	Değişken Bakış	3B	Hiperrealist
13	<i>Audiosurf 2</i>	Bilgisayar	Eğlence Temelli	Tek Oyunculu	Performans	Gerçek Zamanlı	Dans/Müzik	Üçüncü Tekil	3B	Soyutlama
14	<i>Audition Online</i>	Çevrimiçi	Eğlence Temelli	Tek/Çoklu Oyunculu	Performans	Sürekli Zaman	Dans/Müzik	Üçüncü Tekil	3B	Anime/Manga
15	<i>Back To Bed</i>	Bilgisayar Konsol Mobil	Eğlence Temelli	Tek Oyunculu	Bulmaca	Kurgusal Zaman	Sürreal	Aksonometrik İzometrik	2,5B	Karikatüristik
16	<i>Baldur's Gate</i>	Bilgisayar	Eğlence Temelli	Tek/Çoklu Oyunculu	Rol Yapma	Kurgusal Zaman	Fantezi	Aksonometrik İzometrik	2,5B	Semirealist
17	<i>Black</i>	Bilgisayar	Anlatısal	Tek Oyunculu	İnteraktif kurgu	Kurgusal Zaman	Gizem Gerilim	Sabit	Metin Temelli	Görsel Roman
18	<i>Blockout</i>	Arcade	Eğlence Temelli	Tek/Çoklu Oyunculu	Bulmaca	Gerçek Zamanlı	Özgün	Sabit	3B	Tel-Kafes
19	<i>Borderlands</i>	Bilgisayar Konsol	Eğlence Temelli	Tek/Çoklu Oyunculu	Aksiyon Nişancılık	Gerçek Zamanlı	Bilim Kurgu	Birinci Tekil	3B	Gölgeleme
20	<i>Botanica</i>	Bilgisayar Mobil	Eğlence Temelli	Tek Oyunculu	Macera Bulmaca	Gerçek Zamanlı	Absürd	Yanal/Dikey	2B	Resimsel
21	<i>Bow Street Runner</i>	Bilgisayar	Eğlence Temelli	Çoklu Oyunculu	Macera	Gerçek Zamanlı	Gizem	Sinematik	Reel Görüntü	Tüm Devinimli Video
22	<i>Broken Age</i>	Bilgisayar Konsol Mobil	Anlatısal	Tek Oyunculu	Macera	Kurgusal Zaman	Absürd	Yanal/Dikey	2,5B	Resimsel
23	<i>Burn Center</i>	Bilgisayar	Eğlence Temelli	Tek Oyunculu	Performans	Gerçek Zamanlı	Medikal Suç/Noir Gizlilik	Yanal/Dikey	2B	Semirealist
24	<i>Calvino Noir</i>	Bilgisayar Konsol Mobil	Eğlence Temelli	Tek Oyunculu	Macera	Gerçek Zamanlı		Yanal/Dikey	2B	Hiperrealist
25	<i>Can You See Me Now?</i>	Çevrimiçi	Deneyisel	Çoklu Oyunculu	Aktivite	Gerçek Zamanlı	Yarışma	Değişken	Hibrit Gerçeklik	Özgün
26	<i>Cart Life</i>	Bilgisayar	Simülatif	Tek Oyunculu	Strateji	Gerçek Zamanlı	İş hayatı	Yanal/Dikey	2B	Retro pixel
27	<i>Caverns of the Snow Witch</i>	Mobil	Eğlence Temelli	Tek Oyunculu	Etkileşimli Kurgu	Kurgusal Zaman	Fantezi	Sabit	Metin Temelli	Oyun Kitabı

EK-1. (devam) Çok Katmanlı Sınıflandırma Modeline Göre “Karanlık” Oyununun Seçili Oyunlarla Karşılaştırılması

28	<i>Chess Ultra</i>	Bilgisayar SG	Simülatif	Tek/Çoklu Oyunculu	Strateji	Sıralı Zaman	Masa Oyunu Spor	Birinci Tekil	3B	Hiperrealist
29	<i>Choices</i>	Mobil	Anlatısal	Tek Oyunculu	Etkileşimli Kurgu	Kurgusal Zaman	Felaket Gizem	Sabit Bakış	Metin Temelli	Oyun Kitabı
30	<i>Civilization 5</i>	Bilgisayar	Eğlence Temelli	Tek/Çoklu Oyunculu	Strateji	Sıralı Zaman	Tarihi Kurgu	Aksonometrik Trimerik	2,5B	İkonik
31	<i>Closure</i>	Bilgisayar Konsol	Eğlence Temelli	Tek Oyunculu	Bulmaca	Gerçek Zamanlı	Gizem	Yanal/Dikey	2B	Siliyet
32	<i>Construct3D</i>	SG	Eğitsel	Tek Oyunculu	Aktivite	Gerçek Zamanlı	Bilim/Teknik	Birinci Tekil	3B	Soyutlama
33	<i>Counter Strike</i>	Bilgisayar Çevrimiçi Konsol	Eğlence Temelli	Çoklu Oyunculu	Nişancılık	Gerçek Zamanlı	Çatışma	Birinci Tekil	3B	Hiperrealist
34	<i>Cuphead</i>	Bilgisayar Konsol	Eğlence Temelli	Tek Oyunculu	Aksiyon	Gerçek Zamanlı	Abşürd Çatışma	Yanal/Dikey	2B	Karikatüristik
35	<i>Data Dealer</i>	Çevrimiçi	İletimsel	Tek Oyunculu	Strateji	Özgün	Casusluk	Taktik	2B	İkonik
36	<i>Dayz</i>	Bilgisayar Konsol	Eğlence Temelli	Kitlese Oyunculu	Aksiyon Hayatta Kalma	Gerçek Zamanlı	Açık Dünya Zombiler	Opsiyonel	3B	Hiperrealist
37	<i>Dear Esther</i>	Bilgisayar Konsol	Anlatısal	Tek Oyunculu	Keşif	Gerçek Zamanlı	Gizem Sürreal	Birinci Tekil	3B	Hiperrealist
38	<i>Destiny 2</i>	Bilgisayar Çevrimiçi Konsol	Eğlence Temelli	Çoklu Oyunculu	Nişancılık	Gerçek Zamanlı	Bilim Kurgu	Birinci Tekil	3B	Hiperrealist
39	<i>Depression Quest</i>	Bilgisayar	İletimsel	Tek Oyunculu	Etkileşimli Kurgu	Gerçek Zamanlı	Drama Otobiyografik	Sabit	Metin Temelli	Oyun Kitabı
40	<i>Detroit: Become Human</i>	Bilgisayar Konsol	Anlatısal	Tek Oyunculu	Macera	Sürekli Zaman	Bilim Kurgu Distopya	Sinematik	3B	Hiperrealist
41	<i>Diablo 2</i>	Bilgisayar Konsol	Eğlence Temelli	Tek/Çoklu Oyunculu	Rol Yapma	Gerçek Zaman	Fantezi	Aksonometrik İzometrik	2,5B	Semirealist

EK-1. (devam) Çok Katmanlı Sınıflandırma Modeline Göre “Karanlık” Oyununun Seçili Oyunlarla Karşılaştırılması

42	<i>Dragon Age</i>	Bilgisayar Konsol	Anlatısal	Tek Oyunculu	Rol Yapma	Kurgusal Zaman	Fantezi	Üçüncü Tekil	3B	Hiperrealist
43	<i>Dont Starve</i>	Bilgisayar Konsol Mobil	Eğlence Temelli	Tek Oyunculu	Hayatta Kalma	Kurgusal Zaman	Fantezi Doğa	Aksanometrik İzometrik	2,5B	Karikatüristik
44	<i>Door Kickers</i>	Bilgisayar Mobil	Eğlence Temelli	Tek/Çoklu Oyunculu	Strateji	Kurgusal Zaman	Çatışma	Kroki	2B	Semirealist
45	<i>Elegy For A Dead World</i>	Bilgisayar	Anlatısal	Tek Oyunculu	Keşif Etkileşimli Kurgu	Gerçek Zaman	Bilim Kurgu	Yanal/Dikey	Metin temelli, 2B	Resimsel
46	<i>Elude</i>	Bilgisayar	İletimsel	Tek Oyunculu	Mücadele	Gerçek Zaman	Psikolojik	Yanal/Dikey	2B	Resimsel
47	<i>Endless Space 2</i>	Bilgisayar	Eğlence Temelli	Tek/Çoklu Oyunculu	Strateji	Sıra Tabanlı	Bilim Kurgu	Taktik	2B, 3B	İkonik
48	<i>Equinox</i>	Konsol	Eğlence Temelli	Tek Oyunculu	Aksiyon	Gerçek Zaman	Fantezi	Aksanometrik Dimetrik	2,5B	Karikatüristik
49	<i>Everyday the Same Dream</i>	Bilgisayar	Deneyisel	Tek Oyunculu	Özgün	Kurgusal Zaman	Distopya	Yanal/Dikey	2B	Karikatüristik
50	<i>Experiment 112</i>	Bilgisayar	Deneyisel	Tek Oyunculu	Macera	Gerçek Zaman	Gizem	Özgün	3B	Özgün
51	<i>Façade</i>	Bilgisayar	Deneyisel	Tek Oyunculu	Etkileşimli Kurgu	Gerçek Zaman	Özgün	Birinci Tekil	2,5B	Özgün
52	<i>Farmville</i>	Çevrimiçi Mobil	Eğlence Temelli	Kitlese Oyunculu	Sosyal Ağ İnşaat ve İdare	Kurgusal Zaman	Sanal Yaşantı	Aksanometrik İzometrik	2,5B	Karikatüristik
53	<i>Flow</i>	Bilgisayar Konsol	Simülatif	Tek/Çoklu Oyunculu	Performans	Gerçek Zaman	Doğa	Kroki	3B	Soyutlama
54	<i>Flower</i>	Bilgisayar Konsol	Simülatif	Tek Oyunculu	Macera	Gerçek Zaman	Doğa	Üçüncü Tekil	3B	Semirealist
55	<i>Firewatch</i>	Bilgisayar Konsol	Anlatısal	Tek Oyunculu	Macera	Kurgusal Zaman	Doğa Dram	Birinci Tekil	3B	Semirealist
56	<i>Form</i>	SG	Eğlence Temelli	Tek Oyunculu	Bulmaca	Gerçek Zaman	Süreal	Birinci Tekil	3B	Hiperrealist
57	<i>Fruit Shoot</i>	Mobil	Eğlence Temelli	Tek Oyunculu	Nişancılık	Gerçek Zaman	Fantezi	Yanal/Dikey	2B	Karikatüristik
58	<i>Frostpunk</i>	Bilgisayar Konsol	Eğlence Temelli	Tek Oyunculu	İnşaat ve İdare	Kurgusal Zaman	Distopya	Aksanometrik İzometrik	3B	Hiperrealist

EK-1. (devam) Çok Katmanlı Sınıflandırma Modeline Göre “Karanlık” Oyununun Seçili Oyunlarla Karşılaştırılması

59	<i>God of War (2018)</i>	Konsol	Eğlence Temelli	Tek Oyunculu	Aksiyon	Gerçek Zaman	Mitoloji	Üçüncü Tekil	3B	Hiperrealist
60	<i>Grand Theft Auto Online</i>	Bilgisayar Konsol	Eğlence Temelli	Çoklu Oyunculu	Aksiyon	Kurgusal Zaman	Açık Dünya	Üçüncü Tekil	3B	Hiperrealist
61	<i>Grim Fandango Remastered</i>	Bilgisayar Konsol Mobil	Anlatısal	Tek Oyunculu	Macera	Gerçek Zaman	Absürd Fantezi	Değişken	3B	Karikatüristik
62	<i>Gris</i>	Bilgisayar	Anlatısal	Tek Oyunculu	Macera	Gerçek Zaman	Sürreal	Yanal/Dikey	2B	Resimsel
63	<i>Geometry Wars 3: Dimensions</i>	Bilgisayar Konsol Mobil	Eğlence Temelli	Tek/Çoklu Oyunculu	Nışancılık	Gerçek Zaman	Özgün	Yanal/Dikey	3B	Soyutlama
64	<i>Good Pizza, Great Pizza</i>	Bilgisayar Mobil	Eğlence Temelli	Tek Oyunculu	İnsaat ve İdare	Kurgusal Zaman	İş Hayatı	Yanal/Dikey	2B	Karikatüristik
65	<i>Guitar Hero</i>	Arcade/Simul atör	Eğlence Temelli	Tek/Çoklu Oyunculu	Performans	Gerçek Zaman	Dans/Müzik	Taktik	Özgün	Semirealist
66	<i>Heavy Rain</i>	Konsol	Anlatısal	Tek Oyunculu	Etkileşimli Kurgu	Gerçek Zaman	Suç/Noir Gizem	Sinematik	3B	Hiperrealist
67	<i>Hyperchase</i>	Arcade/Simul atör	Eğlence Temelli	Tek Oyunculu	Araç Kullanımı	Gerçek Zaman	Yarışma	Üçüncü Tekil	2B	Tel-Kafes
68	<i>Icyle: On Thin Ice</i>	Bilgisayar	Eğlence Temelli	Tek Oyunculu	Performans	Gerçek Zaman	Absürd Sürreal	Yanal/Dikey	2B	Soyutlama
69	<i>Journey</i>	Bilgisayar Konsol	Anlatısal	Tek/Çoklu Oyunculu	Keşif	Gerçek Zaman	Fantezi	Üçüncü Tekil	3B	Semirealist
70	<i>Lan noir</i>	Bilgisayar Konsol	Anlatısal	Tek Oyunculu	Macera	Gerçek Zaman	Suç/Noir	Sinematik	3B	Hiperrealist
71	<i>Late Shift</i>	Bilgisayar Konsol Mobil	Anlatısal	Tek Oyunculu	Etkileşimli Kurgu	Sürekli Zaman	Suç/Noir	Sinematik	Reel Görüntü Video	Tüm Devrininli
72	<i>Limbo</i>	Bilgisayar Konsol Mobil	Eğlence Temelli	Tek Oyunculu	Bulmaca	Gerçek Zaman	Gizem	Yanal/Dikey	2B	Siluet
74	<i>Little Big Planet 2</i>	Konsol	Eğlence Temelli	Tek/Çoklu Oyunculu	Bulmaca	Gerçek Zaman	Absürd	Yanal/Dikey	2,5B	E/ Sanatları

EK-1. (devam) Çok Katmanlı Sınıflandırma Modeline Göre “Karanlık” Oyununun Seçili Oyunlarla Karşılaştırılması

75	<i>Little Nightmares</i>	Bilgisayar Konsol	Eğlence Temelli	Tek Oyunculu	Bulmaca	Gerçek Zaman	Korku	Yanal/Dikey	3B	Semirealist
76	<i>Loadout</i>	Bilgisayar Konsol	Eğlence Temelli	Çoklu Oyunculu	Nişancılık	Gerçek Zaman	Çatışma	Üçüncü Tekil	3B	Semirealist
77	<i>Lumo</i>	Bilgisayar Konsol	Eğlence Temelli	Tek Oyunculu	Bulmaca	Gerçek Zaman	Sürreal	Aksonometrik İzometrik	3B	Karikatüristik
78	<i>Mass Effect</i>	Bilgisayar Konsol	Anlatısal	Tek Oyunculu	Rol Yapma	Kurgusal Zaman	Bilim Kurgu	Üçüncü Tekil	3B	Hiperrealist
79	<i>Max Payne</i>	Bilgisayar Konsol Mobil	Anlatısal	Tek Oyunculu	Aksiyon	Kurgusal Zaman	Suç/Noir	Üçüncü Tekil	3B	Hiperrealist
80	<i>Metal Gear Solid 5 Phantom Pain</i>	Bilgisayar Konsol	Eğlence Temelli	Tek/Çoklu Oyunculu	Gizlilik	Gerçek Zaman	Savaş	Üçüncü Tekil	3B	Hiperrealist
81	<i>Metro Exodus</i>	Bilgisayar Konsol	Anlatısal	Tek Oyunculu	Hayatta Kalma	Kurgusal Zaman	Felaket	Birinci Tekil	3B	Hiperrealist
82	<i>Minecraft</i>	Bilgisayar	Eğlence Temelli	Tek/Çoklu Oyunculu	Özgün	Gerçek Zaman	Açık Dünya	Birinci Tekil	3B	Retro Pixel
83	<i>Mortal Combat 11</i>	Bilgisayar Konsol	Eğlence Temelli	Tek/Çoklu Oyunculu	Dövüş	Gerçek Zaman	Fantezi	Yanal/Dikey	3B	Hiperrealist
84	<i>Muramasa: The Demon Blade</i>	Konsol	Eğlence Temelli	Tek Oyunculu	Dövüş	Gerçek Zaman	Mitoloji	Yanal/Dikey	2B	Anime/Manga
85	<i>Narita Boy</i>	Bilgisayar	Eğlence Temelli	Tek Oyunculu	Macera	Gerçek Zaman	Bilim Kurgu Absürd	Yanal/Dikey	2B	Retro pixel
86	<i>NBA 2K17</i>	Bilgisayar Konsol	Eğlence Temelli	Tek/Çoklu Oyunculu	Mücadele	Gerçek zaman	Spor	Tele-görsel	3B	Hiperrealist
87	<i>Never Alone</i>	Bilgisayar Konsol Mobil	Anlatısal	Tek Oyunculu	Macera Performans	Gerçek Zaman	Folklor/Masal	Yanal/Dikey	2,5B	Semirealist
88	<i>Nox</i>	Bilgisayar	Eğlence Temelli	Tek Oyunculu	Rol Yapma	Kurgusal Zaman	Fantezi	Oblik	2,5B	Semirealist
89	<i>Papers Please</i>	Bilgisayar Konsol	İletimsel	Tek Oyunculu	Bulmaca	Kurgusal Zaman	Distopya	Taktik	2B	İkonik

EK-1. (devam) Çok Katmanlı Sınıflandırma Modeline Göre “Karanlık” Oyununun Seçili Oyunlarla Karşılaştırılması

90	<i>Papo&Yo</i>	Bilgisayar Konsol	Eğlence Temelli	Tek Oyunculu	Bulmaca	Kurgusal Zaman	Süreal	Üçüncü Tekil	3B	Hiperrealist
91	<i>Path Out</i>	Bilgisayar	İletimsel	Tek Oyunculu	Macera	Gerçek Zaman	Orobıyogr afık	Oblik	2,5B	Karikatüristik
92	<i>Pavilion</i>	Bilgisayar Mobil	Eğlence Temelli	Tek Oyunculu	Bulmaca	Gerçek Zaman	Süreal	Aksonometrik İzometrik	2,5B	Semirealist
93	<i>Poker Night 2</i>	Bilgisayar Konsol	Eğlence Temelli	Tek Oyunculu	Kart/Bahis	Gerçek Zaman	Masa Oyunu	Birinci Tekil	3B	Özgun
94	<i>Pokemon Go</i>	Mobil	Eğlence Temelli	Tek Oyunculu	Aktivite	Gerçek Zaman	Fantezi	Birinci Tekil	Hibrit Gerçeklik	Karikatüristik
95	<i>Prince Of Persia: Sands Of Time</i>	Bilgisayar Konsol	Eğlence Temelli	Tek Oyunculu	Bulmaca	Kurgusal Zaman	Fantezi	Değişken	3B	Hiperrealist
96	<i>Psychic Detective</i>	Konsol	Anlatısal	Tek Oyunculu	Ekleşimli Kurgu	Kurgusal Zaman	Gizem	Birinci Tekil	Reel Görüntü	Tüm Devrimsel Video
97	<i>Rain World</i>	Bilgisayar Konsol	Eğlence Temelli	Tek Oyunculu	Hayatta Kalma	Kurgusal Zaman	Distopya	Yanal/Dikey	2B	Retro pixel
98	<i>Real World Racing</i>	Bilgisayar	Eğlence Temelli	Tek Oyunculu	Performans	Sürelı Zaman	Spor	Kroki	2B	Fotografik
99	<i>Red Dead Redemption 2</i>	Konsol	Eğlence Temelli	TekÇoklu Oyunculu	Macera	Kurgusal Zaman	Western Açık Dünya	Opsiyonel	3B	Hiperrealist
100	<i>Rehabilly Lite</i>	Bilgisayar Mobil	Terapatik	Tek Oyunculu	Bulmaca	Gerçek Zaman	Medikal	Sabit	2B	İkonik
101	<i>Renga</i>	Özgun	Deneyisel	Çoklu Oyunculu	Özgun	Sürelı Zaman	Özgun	Sabit	2B	Soyutlama
102	<i>Remission 2: Nanobot's Revenge</i>	Çevrimiçi Mobil	Terapatik	Tek Oyunculu	Nışancılık	Gerçek Zaman	Medikal	Sabit	2B	İkonik
103	<i>Republique</i>	Bilgisayar Konsol Mobil	Anlatısal	Tek Oyunculu	Gizlilik	Gerçek Zaman	Distopya	Özgun	3B	Hiperrealist

EK-1. (devam) Çok Katmanlı Sınıflandırma Modeline Göre “Karanlık” Oyununun Seçili Oyunlarla Karşılaştırılması

104	Rez Infinite	Bilgisayar Konsol SG	Eğlence Temelli	Tek Oyunculu	Nişancılık	Gerçek Zaman	Müzik/ Dans	Üçüncü Tekil	3B	Tel-Kates
105	Second Life	Bilgisayar	Simulatif	Kitlese Oyunculu	Sosyal Ağ	Gerçek Zaman	Sanal Yaşantı	Üçüncü Tekil	3B	Semirealist
106	September 12th: A Toy World	Çevrimiçi	İletimsel	Tek Oyunculu	Nişancılık	Gerçek Zaman	Savaş	Aksonometrik İzometrik	2,5B	Semirealist
107	Shadow Fight 2	Bilgisayar Konsol Mobil	Eğlence Temelli	Tek Oyunculu	Dövüş	Gerçek Zaman	Fantezi	Yanal/Dikey	2B	Silüet
108	Simcity 4	Bilgisayar	Simulatif	Tek Oyunculu	İnşaat ve İdare	Kurgusal Zaman	Sanal Yaşantı	Aksonometrik Trimetrik	2,5B	Semirealist
109	Snake	Mobil	Eğlence Temelli	Tek Oyunculu	Performans	Gerçek Zamanlı	Özgün	Sabit	2B	Soyutlama
110	Soundself	Bilgisayar	Deneyse	Tek Oyunculu	Özgün	Gerçek Zamanlı	Dans/Müzik	Özgün	Özgün	Soyutlama
111	State of Anarchy: Master of Mayhem	Bilgisayar	Eğlence Temelli	Tek Oyunculu	Aksiyon Nişancılık	Gerçek Zamanlı	Bilim Kurgu	Kroki	2B	Karikatüristik
112	Survive – Wilderness	Mobil	Simülatif	Tek Oyunculu	Hayatta Kalma	Sürel Zaman	Doğa	Taktik	2B	İkonik
113	Stanley Parable	Bilgisayar	Anlatısal	Tek Oyunculu	Keşif	Gerçek Zaman	Distopya	Birinci Tekil	3B	Semirealist
114	Steins; Gate	Bilgisayar Konsol SG	Anlatısal	Tek Oyunculu	Etkileşimli Kurgu	Kurgusal Zaman	Bilim Kurgu Uyarılama	Sabit	Metin Temelli	Görsel Roman, Anime/Manga
115	Tetris	Bilgisayar Konsol	Eğlence Temelli	Tek Oyunculu	Bulmaca	Sürel Zaman	Özgün	Sabit	2B	Soyutlama
116	That Dragon Cancer	Bilgisayar Mobil	Anlatısal	Tek Oyunculu	Keşif	Kurgusal Zaman	Drama Otobiyografisi	Değişken	3B	Soyutlama
117	The Bridge	Bilgisayar	Eğlence Temelli	Tek Oyunculu	Bulmaca	Gerçek Zaman	Sürreal	Yanal/Dikey	2B	Resimsel

EK-1. (devam) Çok Kamaralı Sınıflandırma Modeline Göre “Karanlık” Oyununun Seçili Oyunlarla Karşılaştırılması

118	<i>The Climb</i>	SG	Eğlence Temelli	Tek Oyunculu	Performans	Gerçek Zaman	Doğa Spor	Birinci Tekil	3B	Hiperrealist
119	<i>The Counting Kingdom</i>	Bilgisayar	Eğitsel	Tek Oyunculu	Strateji	Sıralı Zaman	Bilim/Teknik	Sabit	2B	Karikatüristik
120	<i>The Forest</i>	Bilgisayar Konsol	Eğlence Temelli	Tek Oyunculu	Hayatta Kalma	Kurgusal Zaman	Doğa Korku	Birinci Tekil	3B	Hiperrealist
121	<i>The Graveyard</i>	Bilgisayar Mobil	Deneysel	Tek Oyunculu	Özgün	Gerçek Zaman	Dram	Üçüncü tekil	3B	Semirealist
122	<i>The Last Door</i>	Bilgisayar Mobil	Anlatısal	Tek Oyunculu	Keşif	Kurgusal Zaman	Korku Gizem	Yanal/Dikey	2B	Retro pixel
123	<i>The Last Of Us: Left Behind</i>	Konsol	Anlatısal	Tek Oyunculu	Macera	Gerçek Zaman	Felaket	Üçüncü tekil	3B	Hiperrealist
124	<i>The Legend of Zelda: Tri Force Heroes</i>	Konsol	Eğlence Temelli	Tek Oyunculu	Macera	Gerçek Zaman	Fantezi	Oblik	2,5B	Karikatüristik
125	<i>The Long Dark</i>	Bilgisayar Konsol	Anlatısal	Tek Oyunculu	Hayatta Kalma	Kurgusal Zaman	Felaket	Birinci Tekil	3B	Semirealist
126	<i>The Marriage</i>	Bilgisayar	Deneysel	Tek Oyunculu	Özgün	Gerçek Zaman	Özgün	Sabit	2B	Soyutlama
127	<i>The Migrant Trail</i>	Çevrimiçi	İletimsel	Tek Oyunculu	Özgün	Gerçek Zaman	Drama	Kroki	2B	İkonik
128	<i>The Path</i>	Bilgisayar	Anlatısal	Tek Oyunculu	Keşif	Gerçek Zaman	Korku	Değişken	3B	Semirealist
129	<i>The Sims Online</i>	Bilgisayar	Simülatif	Kitlese Oyunculu	Sosyal Ağ	Gerçek Zaman	Sanal Yaşantı	Aksanometrik izometrik	2,5B	Semirealist
130	<i>The Walking Dead</i>	Bilgisayar Konsol Mobil	Anlatısal	Tek Oyunculu	Macera	Sürekli Zaman	Zombiler Drama	Sinematik	3B	Gölgeleme
131	<i>The Wolf Among Us</i>	Bilgisayar Konsol Mobil	Anlatısal	Tek Oyunculu	Macera	Sürekli Zaman	Fantezi Suç/Noir	Sinematik	3B	Gölgeleme
132	<i>Thief</i>	Bilgisayar Konsol	Eğlence Temelli	Tek Oyunculu	Gizlilik	Gerçek Zaman	Fantezi	Birinci Tekil	3B	Hiperrealist

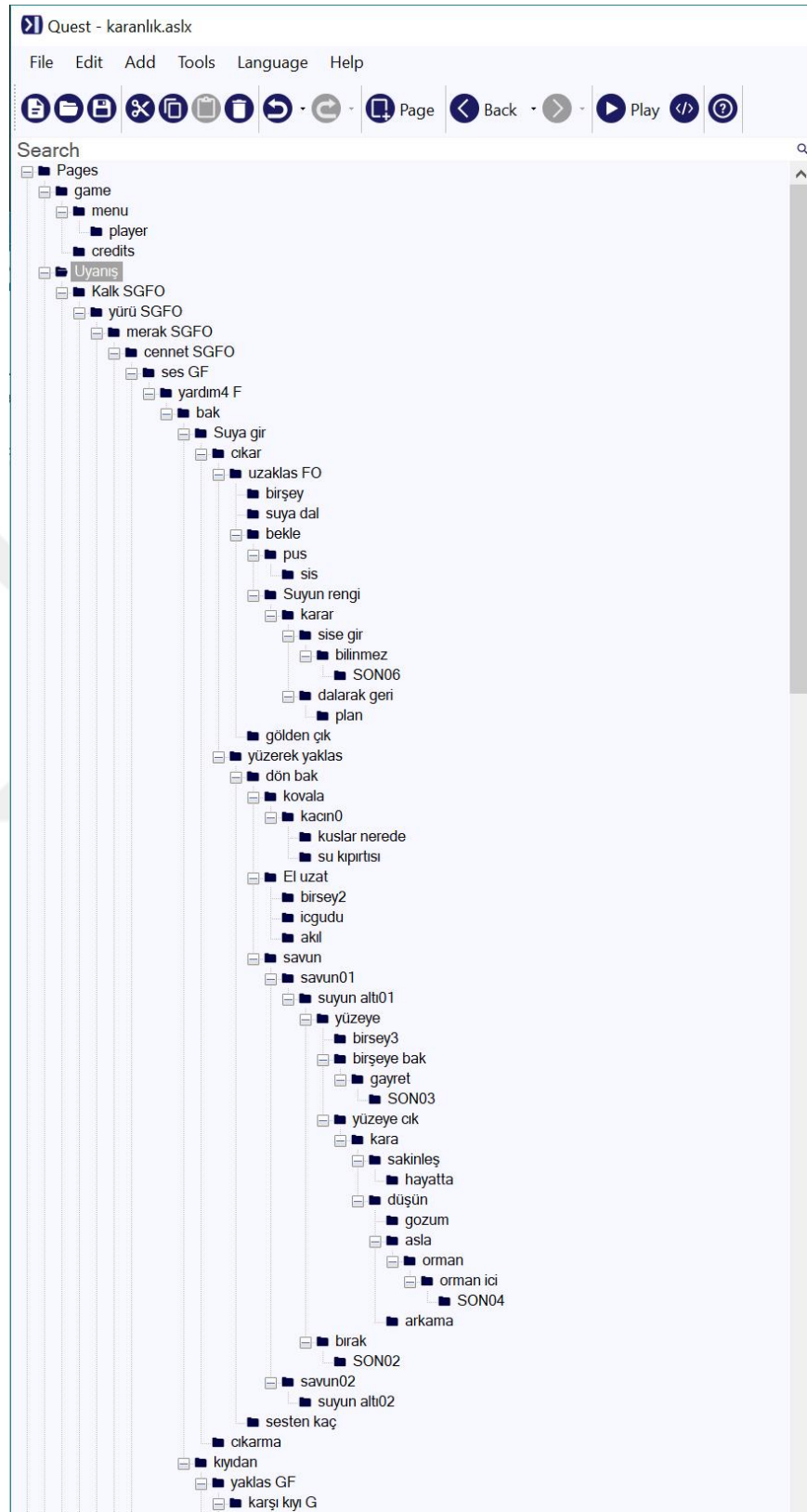
EK-1. (devam) Çok Katmanlı Sınıflandırma Modeline Göre “Karanlık” Oyununun Seçili Oyunlarla Karşılaştırılması

133	<i>This War Of Mine</i>	Bilgisayar Konsol Mobil	İletimsel	Tek Oyunculu	Hayatta Kalma	Kurgusal Zaman	Savaş	Yanal/Dikey	2B	Gölgeleme
134	<i>Tomb Raider: The Prophecy</i>	Konsol	Eğlence Temelli	Tek Oyunculu	Macera	Gerçek Zaman	Fantezi	Oblik	2,5B	Retro pixel
135	<i>Trials Rising</i>	Bilgisayar Konsol	Eğlence Temelli	Tek/Çoklu Oyunculu	Araç Kullanımı	Gerçek Zaman	Yarışma	Yanal/Dikey	2,5B	Hiperrealist
136	<i>Trixter VR</i>	Arcade/ Simulatrör	Simülatif	Tek Oyunculu	Aktivite	Gerçek Zaman	Spor	Özgün	3B	Hiperrealist
137	<i>Tom Clancy's H.A.W.K</i>	Bilgisayar Konsol Mobil	Simülatif	Tek Oyunculu	Araç Kullanımı	Gerçek Zaman	Savaş	Üçüncü Tekil	3B	Hiperrealist
138	<i>Tom Clancy's The Division</i>	Bilgisayar Konsol	Eğlence Temelli	Çoklu Oyunculu	Aksiyon	Gerçek Zaman	Felaket	Üçüncü Tekil	3B	Hiperrealist
139	<i>Where Is My Water?</i>	Bilgisayar Mobil	Eğlence Temelli	Tek Oyunculu	Bulmaca	Gerçek Zaman	Absürd	Yanal/Dikey	2B	Karikatüristik
140	<i>Witcher 3</i>	Bilgisayar Konsol	Anlatısal	Tek Oyunculu	Rol Yapma	Kurgusal Zaman	Fantezi	Üçüncü Tekil	3B	Hiperrealist
141	<i>World Of Warcraft: Battle For Azaroth</i>	Bilgisayar	Eğlence Temelli	Kitlesele Oyunculu	Rol Yapma	Gerçek Zaman	Fantezi Açık Dünya	Üçüncü Tekil	3B	Semirealist
142	<i>World War II Online</i>	Bilgisayar	Eğlence Temelli	Kitlesele Oyunculu	Nişançılık	Gerçek Zaman	Savaş Tarihi Kurgu	Birinci Tekil	3B	Hiperrealist
143	<i>Uncle Roy All Around You</i>	Çevrimiçi	Deneysele	Çoklu Oyunculu	Aktivite	Gerçek Zaman	Yarışma	Özgün	Hibrit Gerçeklik	Özgün
144	<i>Unravel</i>	Bilgisayar Konsol	Eğlence Temelli	Tek Oyunculu	Bulmaca Keşif	Gerçek Zaman	Drama	Yanal/Dikey	3B	Hiperrealist
145	<i>Valiant Hearts: The Great War</i>	Bilgisayar Konsol Mobil	Anlatısal	Tek Oyunculu	Macera	Kurgusal Zaman	Savaş Tarihi Kurgu Dram	Yanal/Dikey	2,5B	Karikatüristik
146	<i>Valkyria Chronicles 4</i>	Bilgisayar Konsol	Eğlence Temelli	Tek Oyunculu	Nişançılık	Sıralı Zaman	Savaş	Taktik	3B	Anime/ Manga

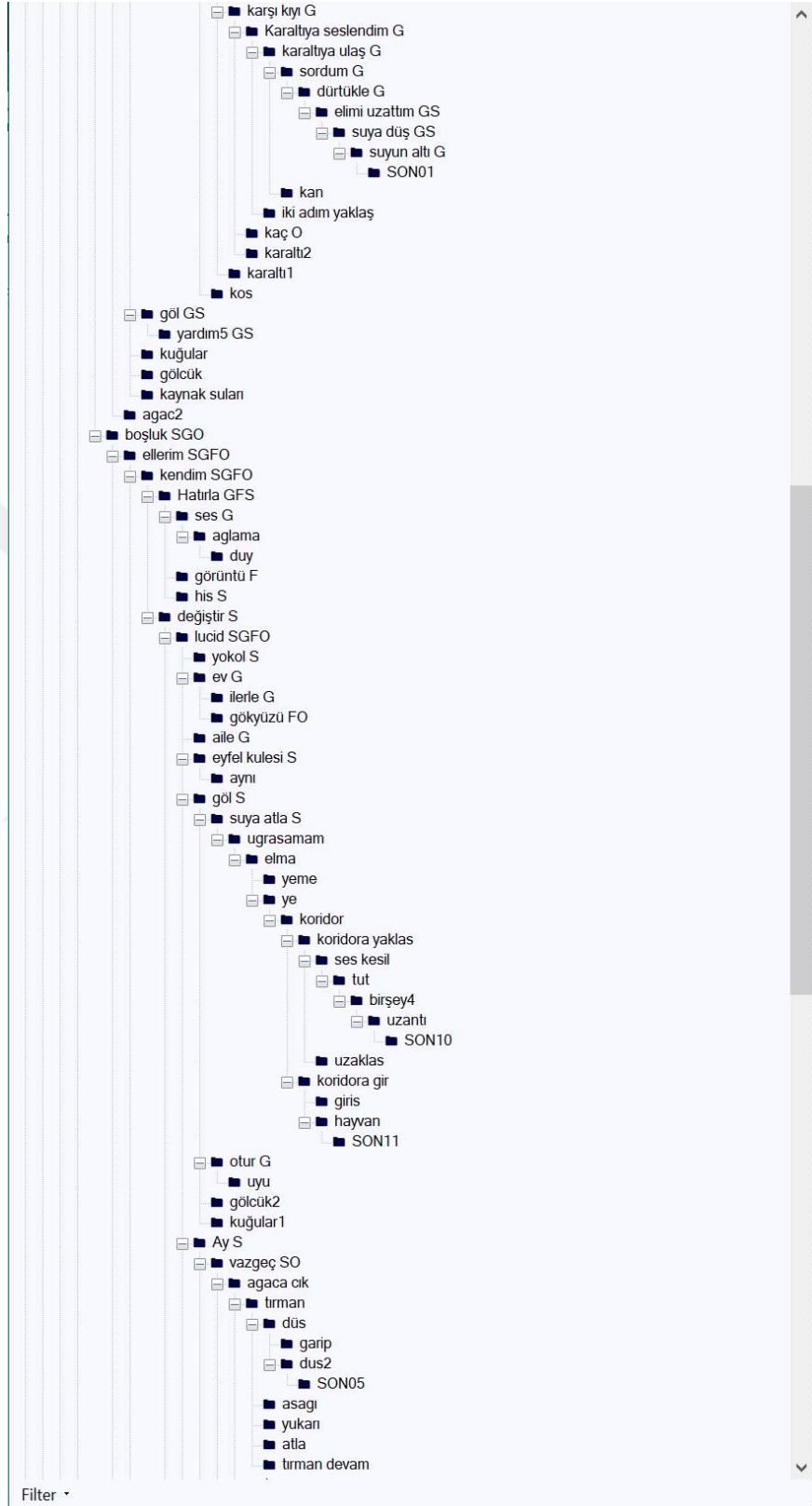
EK-1. (devam) Çok Katmanlı Sınıflandırma Modeline Göre “Karanlık” Oyununun Seçili Oyunlarla Karşılaştırılması

147	Vampire	Bilgisayar Konsol	Anlatısal	Tek Oyunculu	Rol yapma	Kurgusal Zaman	Fantezi	Üçüncü Tekil	3B	Hiperrealist
148	Yesterday	Bilgisayar Mobil	Eğlence Temelli	Tek Oyunculu	Macera Bulmaca	Kurgusal Zaman	Gizem	Değişken	3B	Gölgeleme
149	Yoshi's Woolly World	Konsol	Eğlence Temelli	Tek Oyunculu	Bulmaca Performans	Kurgusal Zaman	Fantezi	Yanal/Dikey	3B	El Sanatları
150	You Left Me	Bilgisayar	Anlatısal	Tek Oyunculu	Etkileşimli Kurgu	Kurgusal Zaman	Psikolojik Sürreal	Sabit	Metin Temelli	Görsel Roman

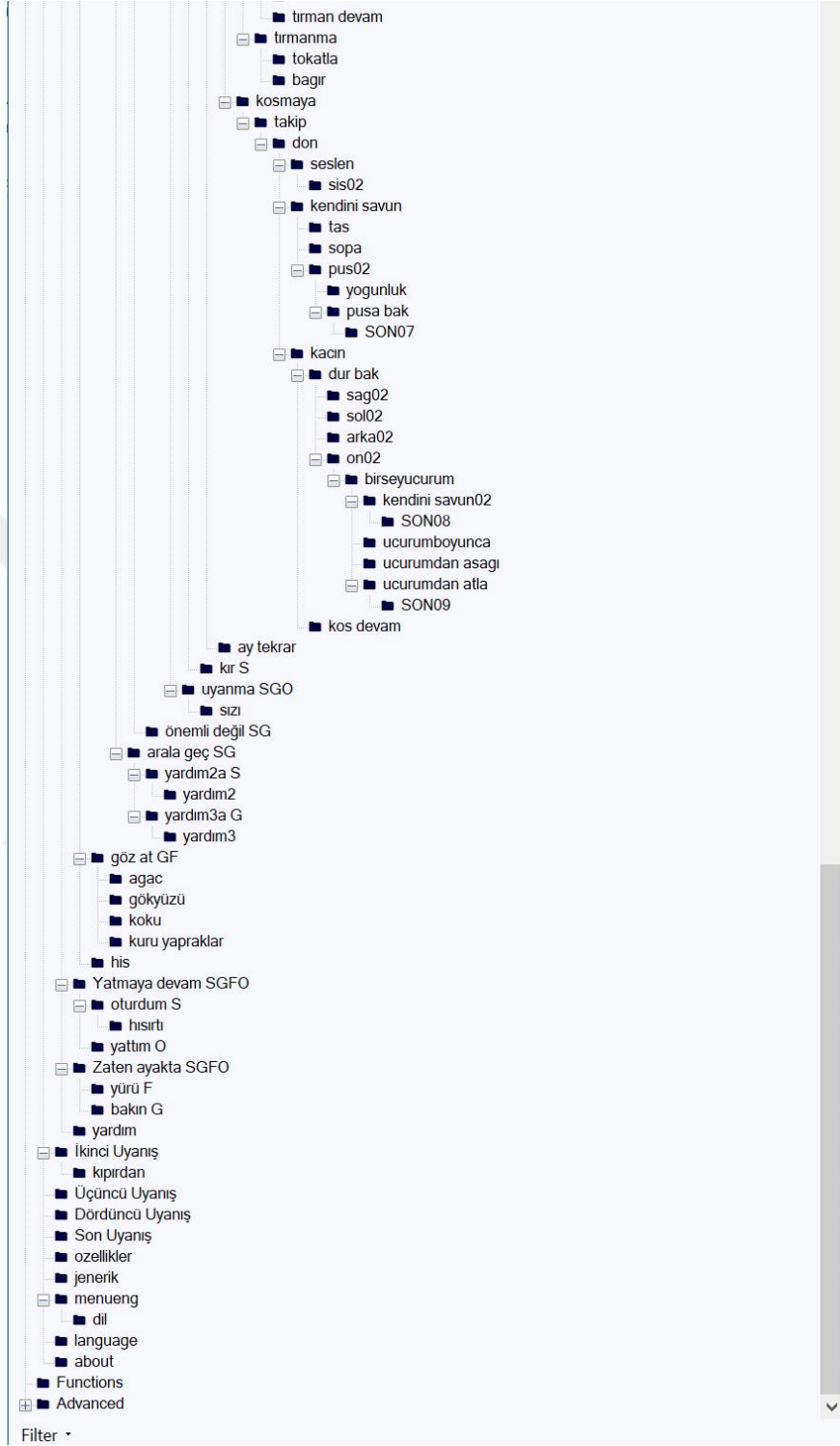
EK-2. Quest Oyun Motorunda Tasarlanan İnteraktif Kurgu Haritası



EK-2. (devam) Quest Oyun Motorunda Tasarlanan İnteraktif Kurgu Haritası



EK-2. (devam) Quest Oyun Motorunda Tasarlanan İnteraktif Kurgu Haritası



ÖZGEÇMİŞ

Adı Soyadı : Burcu Nehir Halaçoğlu

Yabancı Dil : İngilizce, Almanca

Doğum Yeri ve Yılı : İstanbul/1982

E-Posta : h.nehir@hbv.edu.tr

Eğitim ve Mesleki Geçmişi:

- 1999-2003, Gazi Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Resim-iş Öğretmenliği, Grafik Tasarım Anasanat Dalı
- 2011-2018, Araştırma Görevlisi, Gazi Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Fotoğraf ve Video Bölümü
- 2018-, Araştırma Görevlisi, Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Fotoğraf ve Video Bölümü

Yayınları ve/veya Bilimsel/Sanatsal Faaliyetleri:

- Halaçoğlu B. N. (2019). *Kaim Dünya: Dûr-Endis'in Mabedi 2.Kitap/3.Kısım*, İstanbul: Cinius Yayınevi.
- Halaçoğlu B. N. (2018). Bir aktör olarak animatör: Kurgusal karakterin otobiyografik soru-cevap tekniğiyle analizi. *Akademik sosyal araştırmalar dergisi*, (85) s. 483-504.
- 2018, Uluslararası Karma sergi, Art Forever Group Exhibition, Varna, Bulgaristan.
- 2018, Ulusal Karma sergi, 12. Ulusal Sanat Sempozyumu Sanat Günleri 1, Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi, Ankara.
- 2018, Uluslararası Karma sergi, Reflections of Art, *Wrath*, Boris Georgiev Müzesi ve Galerisi, Bulgaristan.
- Halaçoğlu B. N. (Yönetmen), (2017), Luna Rin - I can fly like you [Video Klip], Ankara.
- 2017, Uluslararası Karma sergi, Polyphony, Yunanistan.
- 2017, Ulusal Karma sergi, Gazi üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Öğretim Elemanları Sergisi
- 2017, Ulusal Karma sergi, "Aidiyet" ulusal karma sergisi, Ankara.
- 2017, Ulusal Karma sergi, Gazi'nin Sanatçı Akademisyenleri Sergisi, Ankara.

- Halaçoğlu B. N. (2017). *Kaim Dünya: Daralanlar ve Genişleyenler 1.Kitap/2. Kısım*, İstanbul: Cinius Yayınevi.
- Halaçoğlu B. N. (2016). *Kaim Dünya: Daralanlar ve Genişleyenler 1.Kitap/1. Kısım*, İstanbul: Cinius Yayınevi.
- 2015, Uluslararası Karma sergi, Ege Üniversitesi 6. Uluslararası Egeart Sanat günleri, İzmir.
- 2013, Ulusal Karma sergi, Türk Mitolojisinden izler, İstanbul Yıldız Teknik Üniversitesi, İstanbul.
- 2012, Ulusal Karma sergi, Eskişehir Sanat Günleri Süreklilik Sergisi, Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Eskişehir.
- 2011, Ulusal Karma sergi, “Sanatla Birlikte” Karma Sergisi, Türk Dünyası Güzel Sanatlar Fakülteleri Ankara Toplantısı ve Çalıştayı, Ankara.
- 2011, Pis Düşman!!, Kurgu; Düşün, Sanat, Edebiyat Dergisi, Sayı: 8 (s.121-124), Ankara.
- 2011, Taşsız Mezarlığın Hanımı, Kurgu; Düşün, Sanat, Edebiyat Dergisi, Sayı: 7 (s.145-147), Ankara.
- Halaçoğlu B. N. (2009). Animasyon Dilinde Gerçeğin Temsili: Reel-görüntü filmleriyle bir karşılaştırma. *IMECE2009 Uluslararası katılımlı Güzel Sanatlar ve Tasarım Sempozyumu*, Eskişehir: Anadolu Üniversitesi, s.

Ödülleri:

- 2018, Altın Kalem En iyi Roman Ödülü, Book Culture Art Times, İstanbul.

Mesleki Birlik/Dernek/Kuruluş Üyelikleri:

- 2017, Türk Binicilik Spor Vakfı, Ankara.
- 2015, Ankara Binicilik İhtisas Kulübü, Ankara.