



**AKDENİZ ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ**

SANAT VE TASARIM ANASANAT DALI

**OYUN OYUNCUSUNUN DUYGUSAL DENEYİMİNDE
TASARIMIN ETKİSİ**

VEDAT ÇAMALAN

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Dr. Öğr. Üyesi ENVER GÜNER

ANTALYA, 2025



**AKDENİZ ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ**

SANAT VE TASARIM ANASANAT DALI

**OYUN OYUNCUSUNUN DUYGUSAL DENEYİMİNDE TASARIMIN
ETKİSİ**

VEDAT ÇAMALAN

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Dr. Öğr. Üyesi ENVER GÜNER

ANTALYA, 2025

KABUL VE ONAY SAYFASI

Vedat ÇAMALAN tarafından hazırlanan “Oyun Oyuncusunun Duygusal Deneyiminde Tasarımın Etkisi” başlıklı bu çalışma, jürimiz tarafından Sanat ve Tasarım Anasanat Dalı’nda Yüksek Lisans Tezi olarak oybirliği/oyçokluğu ile kabul edilmiştir. 30/05/2025

Jüri Üyesi (Danışman)	Dr. Öğr. Üyesi Enver GÜNER	İmza
Jüri Üyesi	Doç. Menekşe Suzan TEKER	İmza
Jüri Üyesi	Prof. Dr. Gülbin ÖZDAMAR AKARÇAY	İmza

Bu çalışma, Akdeniz Üniversitesi Lisansüstü Eğitim-Öğretim Yönetmeliği’nin ilgili maddeleri uyarınca yukarıdaki jüri tarafından uygun bulunmuştur.

Doç. Bekir KIRIŞCAN
Güzel Sanatlar Enstitüsü Müdürü

T.C.
AKDENİZ ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ

Öğrencinin	Adı Soyadı	Vedat Çamalan
	Numarası	202253007002
	Anasanat Dalı	Sanat ve Tasarım
	Danışmanı	Dr. Öğr. Üyesi Enver Güner
	Tezin Adı	Oyun Oyuncusunun Duygusal Deneyiminde Tasarımın Etkisi

ÖZ

Oyunlar yalnızca birer eğlence aracı değil, aynı zamanda sanatsal ve estetik unsurları ile oyuncusuna duygusal deneyim alanları sunabilen, dinamik bir alandır. Teknolojik gelişmelerle birlikte oyunların anlatı gücü artarak, sanatsal ve tasarımsal öğelerin oyun içeriğine etkisi daha belirgin bir hâl almaktadır. Bu durum, oyunların salt teknik yapılardan ibaret olmadığını; grafik tasarım, müzik, mekân kurgusu, karakter estetiği gibi öğeleriyle oyuncuda güçlü psikolojik etkiler yaratabildiği fikrini gündeme getirmektedir. Bu tez çalışmasında da dijital sanatın oyun tasarımında nasıl kullanıldığı ve bu kullanımın oyuncu deneyimine olan etkisi araştırılmış, oyun tasarımının görsel öğeleri; grafik tarzı, piksel estetiği, 3B modelleme gibi tasarım unsurları üzerinden değerlendirilmiştir. Bununla birlikte gelişen teknolojilerle birlikte oyun dünyasına entegre edilen sanal evrenler ve yapay zekâ gibi yenilikçi araçların oyun tasarımı üzerindeki dönüştürücü rolüne de yer verilmiş; sanatsal içeriklerin ve estetik tercihlerin, oyunlarda sadece görsel haz sağlamaktan öteye geçerek, oyuncu ile oyun arasında anlamlı ve duygusal bağlar kurabildiği sonucuna varılmıştır. Literatürde teknik yönü ağır basan oyun tasarımı çalışmalarına ek olarak, bu tez çalışması sanat, tasarım ve duygulanım boyutlarını merkeze alarak yeni bir yaklaşım sunmaktadır.

Anahtar sözcükler: Dijital Oyun, Etkileşim, Oyun Psikolojisi, Oyun Sanatı, 3B Modelleme

T.R.
AKDENİZ UNIVERSITY
INSTITUTE FINE ARTS

Student's	Name Surname	Vedat Çamalan
	Number	202253007002
	Department	Art and Design
	Supervisor	Asst. Dr. Enver Güner
	Thesis Title	The Impact of Design on the Emotional Experience of the Player

ABSTRACT

Games are not only a means of entertainment but also a dynamic field that can offer emotional experiences to players through their artistic and aesthetic qualities. They can create strong psychological effects on players by means of graphic design, music, spatial construction, and character aesthetics. This indicates that games are not merely technical structures. This thesis investigates how digital art is utilized in game design and how this use influences the player experience. The visual components of game design such as graphic style, pixel aesthetics, and 3D modeling are analyzed as central design elements. Furthermore, the transformative role of innovative tools such as virtual environments and artificial intelligence, which have been integrated into game worlds through technological advancements, is also discussed. These artistic contents and aesthetic choices are shown to go beyond offering visual pleasure and contribute to building meaningful and emotional connections between the player and the game. In addition to existing literature that predominantly emphasizes the technical aspects of game design, this thesis proposes a new perspective by focusing on the roles of art, design, and affect. With technological developments, the narrative power of games has also significantly increased, making the influence of artistic and design elements on game content more apparent.

Keywords: Digital Game, Interaction, Game Psychology, Game Art, 3D Modeling.

İÇİNDEKİLER DİZİNİ

KABUL VE ONAY SAYFASI	iii
ÖZ	iv
ABSTRACT	v
İÇİNDEKİLER DİZİNİ.....	vi
KISALTMALAR ve SİMGELER DİZİNİ	viii
TABLolar DİZİNİ	ix
GÖRSEL DİZİNİ.....	xi
GİRİŞ.....	1
AMAÇ	3
KAPSAM.....	3
DAYANAK.....	4
1. BÖLÜM 1: DİJİTAL OYUNLAR.....	5
1.1. Oyun Tanımı ve Tarihçesi.....	5
1.1.2. Bilgisayar oyunları	14
1.1.3 Konsol oyunları (NİNTENDO, PLAYSTATION, XBOX).....	15
1.1.4. Mobil Oyunlar	17
2. BÖLÜM 2: OYUN SANATI.....	21
2.1. Oyun Tasarımı ve Grafik Stilleri	23
2.1.1. Piksel Sanatı	28
2.1.2. 2D Grafik Stilleri	44
2.1.3. 3D Grafik Stilleri	54
2.2. Oyun Tasarımında Gerçeklik Algısı ve Sanal Evren	63
2.2.1. Yapay Zekâ Uygulamalarının Oyun Tasarımında Etkisi	63
2.2.2. Sanal Kimlik ve Avatar Tasarımı	64
2.3. Dijital Oyun Dünyasında Oyuncu Etkileşimi	66

3. BÖLÜM 3: OYUNCU DENEYİMLERİ ÜZERİNDEKİ BULGULAR	69
SONUÇ ve ÖNERİLER	87
KAYNAKÇA.....	90
EKLER	98



KISALTMALAR ve SİMGELER DİZİNİ

AI	Yapay zekâ
Akt.	Aktaran
AR-GE	Araştırma ve geliştirme
GSM	Global System for Mobile Communications- Mobil İletişim için Küresel Sistem
GTA	Grand Theft Auto (Bilgisayar oyunu)
DVD	Dijital çok amaçlı disk
2B / 2D	İki boyut
MÖ	Milattan önce
RDR	Red dead redemption (Bilgisayar oyunu)
S.	Sayfa
3B / 3D	Üç boyut
Vb.	ve benzeri
Vd.	ve diğerleri
YZ	Yapay zekâ

TABLOLAR DİZİNİ

Sıra	Başlık	Sayfa
Tablo 1.	Ankete katılan katılımcıların “Oynamak istediğiniz oyunu nasıl seçersiniz? Ne tür oyunları tercih edersiniz? açık uçlu sorusuna yanıtları.	72
Tablo 2.	Ankete katılan katılımcıların “Konsol oyunlarını mı, PC oyunlarını mı, cep telefonu oyunlarını mı tercih edersiniz? Neden?” açık uçlu sorusuna yanıtları.	73
Tablo 3.	Ankete katılan katılımcıların Oyun seçiminizi etkileyen unsurlar neler olabilir? (Örneğin, arkadaş tavsiyesi, görsel kalite, hikâye, oynanış tarzı) açık uçlu sorusuna yanıtları.	74
Tablo 4.	Ankete katılan katılımcıların Bir oyunu oynarken sizi en çok içine çeken unsur nedir? (Örneğin atmosfer, karakterler, görevler) açık uçlu sorusuna yanıtları.	75
Tablo 5.	Ankete katılan katılımcıların Oyunun gidişatında alınan kararların sizde nasıl bir etkisi oluyor? Karar verme süreci size ne hissettiriyor? açık uçlu sorusuna yanıtları.	76
Tablo 6.	Ankete katılan katılımcıların Oyun oynarken zaman algınızda bir değişim hissediyor musunuz? Bu durumu örneklerle açıklayabilir misiniz? açık uçlu sorusuna yanıtları.	77
Tablo 7.	Ankete katılan katılımcıların Sanal dünyada tanıdığınız karakterlerle, gerçek hayatta tanıdığınız kişiler arasında benzerlikler kurmaya çalışır mısınız? açık uçlu sorusuna yanıtları.	78
Tablo 8.	Ankete katılan katılımcıların Gerçek hayatta bir birey olmaksan sanal oyun dünyasında bir karakter olmayı mı tercih edersiniz? Cevabınız evet ise, hangi oyun karakteri olmak isterdiniz? açık uçlu sorusuna yanıtları.	79

Tablo 9.	Ankete katılan katılımcıların Oyundaki karakterinizle kendiniz arasında ne gibi benzerlikler ya da farklılıklar kuruyorsunuz? açık uçlu sorusuna yanıtları.	80
Tablo 10.	Ankete katılan katılımcıların Oyunlar size kendinizi yeniden tanımlama veya farklı bir kimliği deneme fırsatı sunuyor mu? açık uçlu sorusuna yanıtları.	81
Tablo 11.	Ankete katılan katılımcıların Sanal oyun dünyasında yapabildiğiniz ama gerçek dünyada yapamadığınız şeyler nelerdir? açık uçlu sorusuna yanıtları.	82
Tablo 12.	Ankete katılan katılımcıların Gerçek hayatta bastırdığınız veya gerçekleştiremediğiniz hangi yönlerinizi oyunlarda açığa çıkarma şansı buluyorsunuz? açık uçlu sorusuna yanıtları.	83
Tablo 13.	Ankete katılan katılımcıların Oyun dünyası sizin için bir kaçış alanı mı yoksa deneyimsel bir keşif alanı mı? Neden? açık uçlu sorusuna yanıtları.	85

GÖRSEL DİZİNİ

Sıra	Tanımlama	Sayfa
Görsel 1.	Senet Oyunu	7
Görsel 2.	Kraliyet Ur Oyunu	8
Görsel 3.	2. yüzyıldan kalan bir Yunan Disk-atıcı heykeli.	9
Görsel 4.	Ludus Latrunculorm.	10
Görsel 5.	Go oyunu.	11
Görsel 6.	Chaturanga oyunu.	12
Görsel 7.	Ban-sugoroku oynayan kadın ve erkek.	13
Görsel 8.	E-sugoroku.	13
Görsel 9.	Atari, Pong Afiş, 1972.	15
Görsel 10.	Atari, Pac- Man, 1980.	16
Görsel 11.	Nintendo, Donkey Kong, 1981.	16
Görsel 12.	Nokia, Snake oyunu.	17
Görsel 13.	Samsung, Forgotten Warrior oyunu.	18
Görsel 14.	Temple Run oyun sahnesi.	19
Görsel 15.	Flappy Bird oyun sahnesi.	19
Görsel 16.	Raster ve vektör görsellerin temel farkları.	28
Görsel 17.	Dithering (benekli geçiş) deseni.	29
Görsel 18.	Dolgu dithering örneği.	30
Görsel 19.	Geçişli dithering örneği.	31
Görsel 20.	Soldan sağa: otomatik kenar yumuşatma, kenar yumuşatma yok, elle yerleştirilmiş kenar yumuşatma örneği.	31
Görsel 21.	Renk rampası örneği.	32
Görsel 22.	Ton kaydırma.	33
Görsel 23.	İzometrik piksel yaklaşımına örnek.	34
Görsel 24.	Non-izometrik yaklaşımına örnek.	34
Görsel 25.	Minecraft oyunu.	35
Görsel 26.	Coffe Talk oyunundan bir sahne.	36

Görsel 27.	Coffe Talk oyunundan bir sahne.	37
Görsel 28.	Coffe Talk oyunundan bir sahne.	38
Görsel 29.	Coffe Talk oyun değerlendirmeleri	39
Görsel 30.	Coffe Talk oyun değerlendirmeleri	39
Görsel 31.	Coffe Talk oyunundan bir sahne.	39
Görsel 32.	Hyper Light Drifter oyunundan ana karakterin bir sahnesi.	41
Görsel 33.	Hyper Light Drifter oyunundan bir sahne.	42
Görsel 34.	Hyper Light Drifter oyunundan bir sahne.	43
Görsel 35.	Oyun için konsept eskizi örneği, Jack Marquez, 2023.	45
Görsel 36.	Paralaks efekti.	46
Görsel 37.	Renk çarkı-renk sıcaklıkları.	47
Görsel 38.	Limbo oyunundan bir sahne.	48
Görsel 39.	Limbo oyunundan bir sahne.	48
Görsel 40.	Monument Valley oyunundan bir sahne.	49
Görsel 41.	Monument Valley oyunundan bir sahne.	50
Görsel 42.	Monument Valley oyun değerlendirmeleri.	50
Görsel 43.	Monument Valley oyun değerlendirmeleri.	51
Görsel 44.	Hollow Knight oyunundan bir sahne.	52
Görsel 45.	Hollow Knight oyunundan bir sahne.	52
Görsel 46.	Logo ve arayüzde gotik süsleme soyutlaması.	53
Görsel 47.	Hollow Knight oyun logosu.	53
Görsel 48.	Hollow Knight oyunundaki bazı karakterler.	54
Görsel 49.	Poligon modelleme örneği.	55
Görsel 50.	Manifold Garden oyunundan bir sahne.	56
Görsel 51.	Manifold Garden oyunundan bir sahne.	57
Görsel 52.	The Legend of Zelda: Breath of the Wild oyunundan bir sahne.	58
Görsel 53.	The Legend of Zelda: Breath of the Wild oyunundan bir sahne.	59

Görsel 54.	RDR 2 oyunundan bir sahne.	60
Görsel 55.	RDR 2 oyunundan bir sahne.	61
Görsel 56.	RDR 2 oyunundan bir sahne.	61
Görsel 57.	RDR 2 oyunundan bir sahne.	62
Görsel 58.	RDR 2 oyunundan bir sahne.	62
Görsel 59.	The Sims 3 avatar oluşturma ekranı.	65
Görsel 60.	Baldur's Gate 3 avatar oluşturma ekranı.	65
Grafik 1.	Ankete katılan katılımcıların cinsiyet dağılımı	69
Grafik 2.	Ankete katılan katılımcıların yaş dağılımı.	70
Grafik 3.	Ankete katılan katılımcıların eğitim durumu.	70
Grafik 4.	Ankete katılan katılımcıların meslek bilgisi.	71
Grafik 5.	Ankete katılan katılımcıların bir günde ortalama ne kadar süre oyun oynadıklarını gösteren bar grafiği.	71

GİRİŞ

Oyun geçmişten günümüze kadar sadece bir eğlence aracı olarak kullanılmamış, sosyal ve kültürel yönleriyle çok önemli bir etkileşim biçimi haline gelmiştir. Huizinga (1995), *Home Ludens* isimli kitabının ilk paragrafında oyunun kültürden de eski bir olgu olduğunu, hayvanların, insanların öğretmesini beklemeden bu davranışı gösterdiğini belirtmektedir. Bu durum oyunun evrensel bir içgüdü aracı olduğunu göstermektedir.

Geçmişte de oyunlar, bireylerin arasındaki iletişimi, etkileşimi güçlendiren sadece fiziksel ortamlarda oynanan oyunlar olarak bilinmekteydi. Çeşitli topluluklar, oyunun sosyal etkileşimleri güçlendiren bir araç olarak görmekte, oyuna ritüel, mitler ve kültürel değerler aktarmaktalardı. Örneğin geçmiş toplumlar da çocuklara ileride uyum ve beceri sağlamaları, savaş stratejilerini öğrenmeleri için düzenledikleri taht oyunları bu sürecin bir parçası olarak görülebilmektedir.

Teknolojinin gelişimi ile dijitalleşme, bu oyun yapısını yeni biçimlere dönüştürerek oyun kavramına farklı perspektiflerden ele alınmasına olanak sağlamıştır. Dijitalleşme, oyun deneyimini fiziksel ortamdan çıkararak hem bireylerin hem de toplumun, sosyal ve kültürel süreçlerini etkileyen bir dönüm noktası olmuştur. Günümüzde dijital oyunlar içerdikleri karakterlerle oyuncuların bağ kurma, kişisel kimlik oluşturma ve empati yapabilme süreçlerinde dinamik etkileşim alanları sunabilmektedir. Bu süreçlerdeki roller, günümüzde oyun tasarımı ve oyuncu deneyiminin merkezinde yer almaktadır. Oyuncu oyun karakteriyle özleşmekte, çeşitli duygusal ve bilişsel tepkiler geliştirebilmektedir. Dijital oyunların etkileyiciliği, oyun kavramının tanım yelpazesini genişleterek; oyun tasarımı, oyun sanatı, gibi çeşitlenen alanların önemli araştırma konuları haline gelmesini sağlamaktadır.

Oyun sanatı içerisindeki uygulama teknikleri, oyunların gerçeğe yakın veya stilize tasarlamaya imkân sağlayarak oyunun, oyuncuların karakterle ve mekanla bağ kurabilmesini güçlendirmesinde etkili bir araç olarak görüldüğü söylenebilir.

Tasarlanan unsurların estetik açıdan etkilemesinin yanında oyuncunun duygusal dünyasını da şekillendirme potansiyeli dikkat çekmektedir.

Ayrıca dijital oyunlarda sanat, oyunun başka bir yönünü oluşturmaktadır. Dijital oyunların sadece teknik bir ürün olarak değil, görsel sanat pratiklerinin birleşimi olarak da değerlendirilmesini sağlamaktadır. Oyun içerisinde kullanılan tasarımlardan, grafik tasarım, illüstrasyon, görsel efektler, oyuncuların oyun deneyimini zenginleştirirken, oyunla oyuncu arasındaki bağı kuvvetlendirme potansiyeline ulaşabilmektedir. Bu ulaşılabilen bağ ile oyuncuların oyunu deneyimlerken psikolojik etkilerini de ele almak gerekmektedir. Sanatın oyuna entegre olmasıyla birlikte oyuncu oyuna kolay uyumlanabilmekte ve bunun getirdiği psikolojik etkileri daha yoğun şekilde hissedebilmektedir. Bu bağlamda oyunların psikolojik yanılsamalarını anlamak, oyun tasarımı ile oyuncu deneyimi arasındaki ilişkiyi değerlendirmek adına önemli bir adım teşkil etmektedir.

Oyun tasarımı sürecinde, karakter, mekân ve diğer unsurların tasarımı da, oyuncuların oyuna bağlanma düzeyini belirleyebilmektedir. Özellikle 3B modellemenin sağladığı gerçeklik algısı, karakterlerin, mekânın ve hikâyenin daha inandırıcı ve etkili olmasını sağlamaktadır. Bu sayede oyuncu karakter ve hikayeyle daha derinlemesine bağ kurma fırsatı yakalayabilmektedir.

Bu tez çalışmasında dijital sanat ve oyun tasarımı arasındaki ilişkinin oyuncu üzerindeki duygusal etkilerini incelemek amacıyla nitel araştırma yöntemi kullanılmıştır. Veri toplama aracı olarak, araştırmacı tarafından geliştirilen açık uçlu sorulardan oluşan bir anket formu uygulanmıştır. Bu form, dijital oyunlara ilgi duyan ve düzenli olarak oyun oynayan bireyler arasında çevrim içi ortamda çok sayıda katılımcıya ulaştırılmış; ancak nitel veri toplama süreci sonunda yalnızca 12 katılımcıdan geri dönüş alınabilmektedir. Katılımcılar, farklı yaş, cinsiyet, meslek grubu ve eğitim düzeylerinden seçilmiş olup, oyunlarla kurdukları duygusal ilişkilere ve dijital oyun deneyimlerine dair derinlemesine bilgiler sağlamışlardır. Bazı katılımcılar oyun tasarımı veya görsel sanatlar gibi yaratıcı alanlarda eğitim görmekte ya da profesyonel düzeyde oyun üretimiyle ilgilenmektedir. Bu durum, oyunların estetik ve

duygusal etkilerini deęerlendirme kapasitelerinin yksek olması gerekesiyle amalı rnekleme yntemi kapsamında tercih edilmiřtir. Toplanan veriler ierik analizi yntemiyle deęerlendirilmiř; oyuncuların oyun deneyimleri ile sanal dnyayla kurdukları baęlar analiz edilmiřtir.

AMA

Bu alıřmanın temel amacı, dijital oyunların oyuncu zerinde bıraktığı psikolojik ve duygusal etkileri analiz etmektir. Dijital sanatta kullanılan tekniklerin oyun tasarımındaki rol vurgulanarak, oyun deneyimine katkıları deęerlendirilmektedir. Bu doęrultuda oyun sanatının oyun tasarımındaki yeri ve nemi, oyun tasarım unsurlarının oyuncu zerindeki etkileri ve sanat ve tasarım ekseninde oyun tasarımı iin yeni yntem ve yaklařımlar geliřtirilmesine yardımcı olmak amalanmaktadır.

KAPSAM

Tezin kapsamı, dijital oyunların tasarımının grsel bileřenleri ve sanatsal ynleri ele alınarak bu unsurların oyuncu zerindeki etkilerini deęerlendirmekle sınırlıdır.

Tezde oyunun tarihesi, dijital oyunun geliřimini farklı platformlardan rneklerle incelenerek, dijital oyunların sanat ve tasarım gelerinin oyuncu deneyimine etkisi ele alınmaktadır. Bu baęlamda dijital oyunların grsel ynlerinin nasıl algılandığı ve oyun deneyimini nasıl řekillendirdiğı sorgulanmakta; grafik sanatı, piksel sanatı, 3B modelleme ve oyun sanatı gelerinin oyuncu deneyimine etkisi tartıřılmaktadır. Geliřen teknoloji rnlerinden sanal evren ve yapay zekâ uygulamalarının oyun tasarımındaki rol, sanal evrenlerin etkisi analiz edilmektedir.

DAYANAK

Dijital oyunlar, sanat ve tasarım yönüyle oyuncu üzerinde güçlü bir etki yaratma kapasitesine sahiptir. Literatürde oyun tasarımının sanatsal ve psikolojik yönünün oyuncu deneyimi üzerine olan katkısı hakkında yapılan çalışmalar sınırlıdır.

Oyun içerisindeki öğelerin, yalnızca estetik açıdan değil aynı zamanda oyuncuyla duygusal bir bağın kurulması, çeşitli bilişsel yanıtlar alınabilmesi yönüyle de değerlendirilmesi gerekmektedir. Örneğin, mekân veya karakter tasarımında kullanılan renkler, dokular vb. unsurlar oyuncuların algı ve duygularını şekillendirmektedir. Bu tez çalışması da oyun tasarımı literatürüne yalnızca teknik yönden değil, sanatsal ve duygusal bir perspektif kazandırmayı hedeflemektedir.

BÖLÜM 1: DİJİTAL OYUNLAR

1.1. Oyun Tanımı ve Tarihçesi

Oyun, Türk Dil Kurumu (TDK,2024) Büyük Türkçe Sözlüğünde 12 adet tanıma sahiptir. Bu tanımlamalardan “yetenek ve zekâ geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence” ve “bedence ve kafaca yetenekleri geliştirmek amacıyla yapılan çevikliğe dayanan her türlü yarışma” ifadeleri oyunun eğlence amaçlı olduğunu ve bireyler üzerinde zihin ile bedenin uyumlanmasını sağladığı görülmektedir. Birçok kuramcı oyun kavramı üzerinde durmuş ve farklı bakış açılarıyla tanımlamaya çalışmıştır. Bunlardan biri olan Johan Huizinga, insanı “oynayan insan” olarak tanımlamış ve oyun kavramını şu özelliklerle açıklamıştır:

Oyun anlamlı bir işlemdir: Huizinga oyunun ifade ettiği anlamın ve değerın temel yaşam ihtiyaçlarını aştığını, bireyin oyun sayesinde sosyalleşme, zihinsel açıdan gelişme imkanları bulabildiğini ifade etmektedir.

Oyun fuzulidir: Oyun kültürel bir işlevi yerine getirmediği sürece (ayın, tören) bir görev değildir. İstenildiği zaman yapılabilinmektedir.

Oyun özgürdür: Oyunun fuzuli özelliğinin getirdiği istenilen zamanda askıya alınabilmesi olanağı oyunu özgür kılmaktadır.

Oyunun soyutlanmışlığı ve sınırlılığı: Oyunun belirli bir süresi vardır. Belirli bir anda başlamakta ve bitmektedir. Belirli bir mekânın sınırları dahilinde oynanmaktadır (Huizinga, 1995).

Roger Caillois ise Johan Huizinga’nın tanımını genişleterek oyun kavramının sosyal ve kültürel yelpazesini sistematik olarak sınıflandırarak oyunun toplumdaki yeri ve işlevini açıklamaktadır. Caillois’e göre oyunun 6 temel özelliği bulunmaktadır. Birinci özellik Huizinga’nın da belirttiği özgürlüktür. Oyuncu istediği zaman boş zamanında oyunu oynayabilmektedir. Eğer zorla oynanılırsa oyun cazibesini kaybetmektedir. İkinci özellik olan ayrışıklıksa, oyunun zaman ve alan sınırlılığını ifade etmektedir. Belirsizlik özelliği ise oyunun sonucunun belirsizliğini göstermektedir. Oyun içerisinde uyulması gereken kuralları da “kurallarla yönetme” özelliğiyle açıklayarak, oyuncunun bu bütünlük içerisinde “rol yapma” “mış- yapma”

olarak adlandırılan gerçek hayattan uzak, doğaçlama yapma durumunu da oyunun temel özellikleri arasında bulundurmaktadır (Sakallıoğlu, Erol ve Akgün, 2014).

Temel özelliklerinin yanında Caillois oyunları 4 ana tiplerle sınıflandırmaktadır. Bu sınıflandırma *agon* (rekabet), *alea* (şans), *mimcry* (simülasyon) ve *ilinx* (vertigo) şeklindedir. Caillois sınıflandırmayı oluştururken “*paidia*” ve “*ludus*” kavramlarını merkezine almıştır. *Paidia*, oyunun kontrolden uzak olması, hayal gücüne dayanması ve doğaçlama, fanteziye yer vermesiyle çocuksu yönünü ifade etmektedir. *Ludus* ise içgüdüsel boyutun bir tamamlayıcı tarafından kontrol edilmesi, yani rekabeti, talih oyunlarını ve tiyatro gösterilerini kapsamaktadır (Canbaz ve Ercansungur, 2019)

Chris Crawford’da Caillois gibi oyunları sınıflandırmıştır. Masa oyunları, kart oyunları, atletik oyunlar ve bilgisayar oyunları olarak 4 ana kategoriye ayıran Crawford, oyunu kapalı resmi bir sistem olarak tanımlamaktadır. Buradaki kapalı unsur oyunun yapısının kendine yetecek kadar tamamlanmış olması, resmîlik unsuru da oyunun kurallarının açık ve net olmasından gelmektedir. Oyunun içindeki parçaların birbirleriyle etkileşime girebilmesi özelliğiyle oyunun sistemli yapısını vurgulamaktadır. Crawford, oyunun insan yaşamının bir parçası olduğunu oyun oynanırken motivasyonun temelinde öğrenme arzusunun olduğunu iddia etmektedir. Öğrenme motivasyonu haricinde diğer oyun oynama motivasyonlarını fantezi, alay etme, kendini kanıtlama, sosyal uyum, egzersiz ve tanınma ihtiyacı olarak ifade etmektedir (Crawford, 1982).

Costikyan (2002) ise “*oyun plastiktir*” ifadesiyle en eski dönemlerden günümüze kadar gelişen teknolojiye ile farklı versiyonlarla var olup uyumlanabilmesi yönüyle oyunu tanımlamaktadır. Costikyan için oyunlar kültürün birer yansımasıdır.

Oyunun ilk izleri oyuncunun şansı haricinde zarla kaç adım ilerleyebileceğini belirleyebildiği şans oyunları, antik dönemde “tic tac toe” olarak adlandırılan basit taş oyunları olarak tahmin edilmektedir (Burns, 2015; akt. Atıcı, 2024).

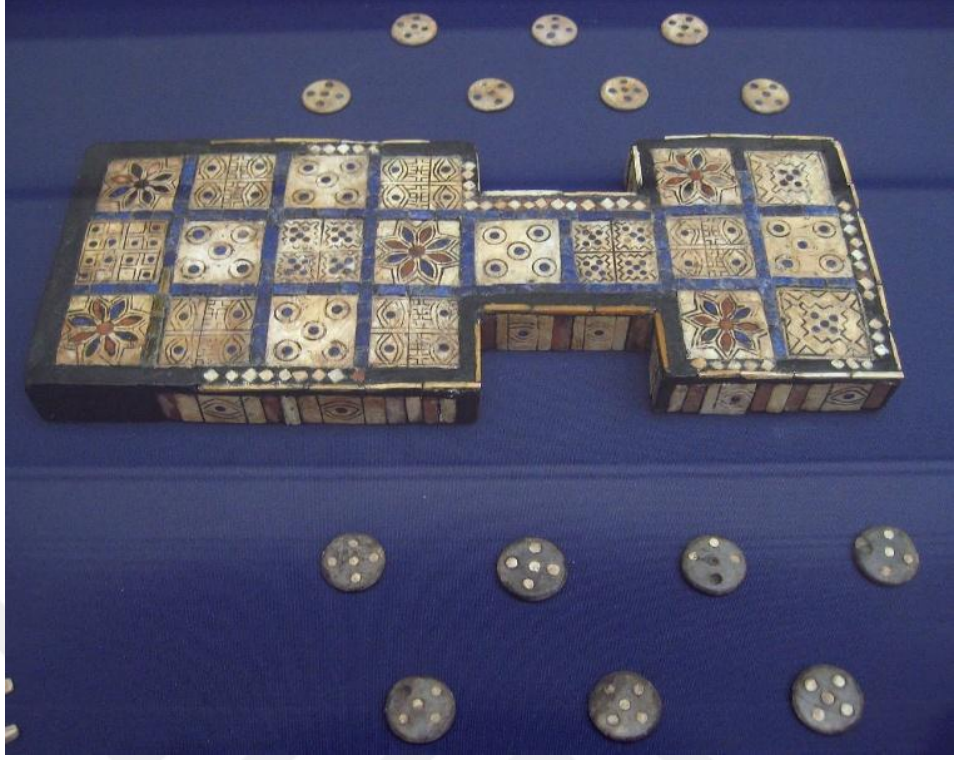
MÖ 3100 yıllarında Antik Mısır'da, Mısırlıların ilk başta eğlence amaçlı oynadıkları ilerleyen zamanlarda başka bir dünyaya geçilebileceğine inandıkları masa oyunu, Senet oyunu olarak adlandırılmaktadır. Senet oyunu, ilk masa oyunu olmasa da ilk popüler masa oyunlarından biri olarak bilinmektedir. Oyun, tahtanın üzerindeki 30 kare ile oynanmaktadır (Kayhan, 2020).



Görsel 1. Senet Oyunu

Kaynak: <https://arkeofili.com/antik-misirin-orijinal-olum-oyunu-kesfedildi/> erişim tarihi 08.11.2024

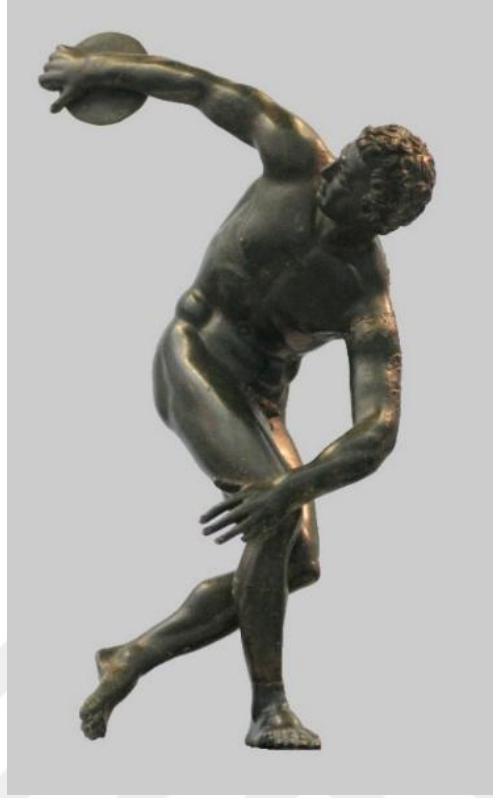
MÖ 2600 yıllarında Mezopotamya medeniyetleri de oyunlarla ilgilenmiştir. Bilinen en eski oyun olan (Görsel 1.) Royal Game of Ur (Kraliyet Ur Oyunu), Akdeniz ve Orta Doğu medeniyetlerinde farklı versiyonlarıyla ortaya çıkmıştır. İki kişiyle oynanabilen en eski stratejik masa oyunlarından biridir (Depaulis, 2020; akt. Atıcı, 2024).



Görsel 2. Kraliyet Ur Oyunu, British Museum.

Kaynak: https://tr.m.wikipedia.org/wiki/Dosya:British_Museum_Royal_Game_of_Ur.jpg erişim tarihi 08.11.2024

Antik Yunan Döneminde, Zeus tanrısı adına her dört yılda bir düzenlenen olimpiyat oyunları, ilk olarak sadece 180 metrelik koşu daha sonraki yıllarda at yarışları, ağırlık kaldırma ve boksu içeren oyunları içermektedir (Mayda, 2010). Diskos oyunu da zihinsel ve fiziksel beceri gerektiren, olimpiyat oyunları içerisinde modern atletizmin atası sayılan popüler bir oyun olmakla birlikte antik Yunan kültüründe büyük bir değere sahiptir (Atıcı, 2024).



Görsel 3. 2. yüzyıldan kalan bir Yunan Disk-atıcı heykeli.

Kaynak: <https://piduma.com/dunyanin-en-unlu-heykelleri/> erişim tarihi 01.11.2024

Hristiyanlığı kabul eden Roma, Olimpiyat oyunlarını kalıcı olarak yasaklamıştır. Atlı araba yarışları, gladyatörlerin dövüşlerini izlemeye giden antik Romalılar, Ludus Latrunculorum (Görsel 4.) gibi stratejik oyunları da sıklıkla oynamışlardır (Atıcı, 2024). Ludus Latrunculorum, bir hırsız oyunu veya asker oyunu olarak tercüme edilmektedir. Dörtgen biçimli düz satırlı taşlar veya ahşap kullanılarak oyun alanı oluşturulmakta ve piyonlar için renkli oval cam boncuklar ya da boyanmış, tıraşlanmış çakıllar tercih edilmektedir (D12Macera, 2022). Satranç, Go gibi oyunların atası olarak kabul edilmektedir.



Görsel 4. Ludus Latrunculorum oyunu.

Kaynak: <https://d12macera.com/yazilar/ludus-latrunculorum-unutulmus-roma-strateji-oyunu/> erişim tarihi: 03.10.2024

Go oyunu, MÖ 2000 yıllarında Çin’de ortaya çıkan stratejik düşünme ve yaratıcılığın birleştiği bir oyundur. Çin dışında Japonya’da iç savaş döneminde askeri taklitleri incelemek ve geliştirmek üzere benimsenmiştir. Japonya Edo döneminde “godokoro” adı verilen ulusal go akademisi kurulmasıyla, Go oyunu (Görsel 5.) gelişmiş ve tüm dünyaya yayılmıştır. Go oyununda siyah ve beyaz taşlar birbirleriyle mücadele etmekte, biri diğerine hâkim olmaya çalışırken aynı zamanda karşı tarafı yok etme amacı taşımamaktadır. Oyun oyuncunun iyi ve kötü yanlarını ortaya çıkarmakta, kendisini fark etmesini sağlamaktadır. Oyunda oyuncunun bencil bir tavır sergilemesi yenilmesine sebep olmaktadır. Kazanmak için ani davranışlar göstermek, öfkelenmek oyuncunun gücünü azaltmaktadır. Böylelikle bu oyun rakibin kişiliğini anlamak içinde fırsatlar oluşturmaktadır (Özer, 2001, s. 42-44).



Görsel 5. Go oyunu.

Kaynak: <https://www.wikiwand.com/tr/articles/Go> erişim tarihi 03.10.2024

6. yüzyılda Hindistan’da ortaya çıkan Chaturanga, (Görsel 6.) strateji ve öngörü yeteneğinin geliştirildiği bir beceri oyunudur (Savaş,2023). Oyunun ismi, Sanskritçe’ de Chatur kelimesinin “dört” ve anga kelimesinin “bölüm, kol, birlik” anlamlarından gelmektedir. Bu iki kelimenin birleşimiyle “dört kol / bölük” anlamına gelen oyun, ismiyle Hint ordusunun fil, at, savaş arabası ve piyade birimlerini temsil etmektedir (Pankhurst, 1971, s.149).

Chaturanga ilerleyen dönemlerde gelişerek çeşitli coğrafyalarda farklı isimlerle tarihte yer almıştır. Örneğin, Japonya’nın 8. Yüzyıl sonlarında ortaya çıkan Çin satrancından etkilenerek geliştirdiği “Shogi” isimli versiyon, paralel zamanda İran’ın geliştirerek isimlendirdiği Çatrang ve uzun bir aradan sonra Arap ülkelerinin Şatranc olarak isimlendirdikleri oyun, Chaturanga’nın satranca dönüşümünü kanıtlar niteliktedir (Alimarandi, 2012, s.139).



Görsel 6. Chaturanga oyunu.

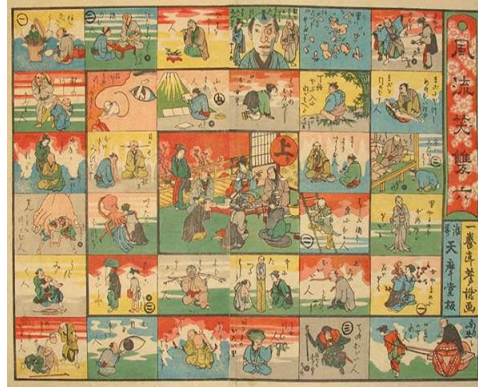
Kaynak: <https://universumcorpusnostrum.blogspot.com/2013/05/chaturanga-oyunu-ve-pirinc-efsanesi.html> erişim tarihi 08.10.2024

Japonya’da oynanan Go, Shogi ve benzeri oyunlar dışında 8. yüzyılda Çin’den gelen bir diğer oyun Sugorokudur. Sungoroku, Ban- sungoroku ve E-sungoroku olmak üzere ikiye ayrılmaktadır (Görsel 7 ve 8.). Ban- sungoroku, klasik tahta bir düzeyde oynanılan klasik bir tavla oyunudur. E- sungoroku ise bu tavla oyunun resimli halidir. Resimler, didaktik ve Budist öğeler içermektedir; oyuncunun zarı iyi atması halinde cennete gidileceğine inanılmaktadır. Daha sonrasında eğlenceyi seven tüccar sınıfı, resimleri yenileyerek, doğal yerleri, kabuki görüntüleri, cinsel veya skatolojik eğilimli müstehcen şakalar içeren bir konsept hazırlamışlardır (OsakaPrints, 2005).



Görsel 7. Ban-sugoroku oynayan kadın ve erkek.

Kaynak: https://en.wikipedia.org/wiki/Hikone_screen erişim tarihi 09.10.2024



Görsel 8. E-sugoroku.

Kaynak: <https://historiek.net/geschiedenis-van-bordspellen/49402/> erişim tarihi 09.10.2024

Orta Çağ döneminde ise oyun, toplumun sosyalleşmesinde önemli bir rol olarak insanlar arasındaki etkileşimi arttıran önemli bir araç haline gelmiştir.

Roma döneminin çöküşünün etkilerinden sonra yaşamın, savaşma ve çalışmaya indirgenmesiyle toplum, savaş stratejilerini simüle eden oyunlar oynamış, okçuluk ve güreşçilikle ilgilenmiştir (Onur, 2019). Dönemde görülen spor niteliğindeki oyunlar, gündelik hayatta yaygınlaşarak kültürleşmiş, toplumun farklı kesimlerini birleştirerek kültürel ve sosyal bağların kuvvetlenmesini sağlamıştır. Rönesans döneminde ise tiyatro oyunları dışında Orta çağda da görülen stratejik, beceri ve şans gerektiren oyunlar oynanmıştır. Rönesans'ın getirdiği aydınlanma ile oyunlar, bireyselleşme ve özgürlük kavramlarından beslenmişlerdir. Schiler'in oyun anlayışındaki "insan yalnızca oynadığı zaman insandır " "oyun insanın insanlığıdır" önermeleri, Rönesans döneminin oyun anlayışına paralel niteliktedir (Örgel, 2022).

Sanayileşme ile endüstri devriminin gerçekleşmesi sonucunda, 19. ve 20.yüzyılda, değişen toplum düzeni ile insanlar, zorlu adaptasyon süreçlerinden sıyrılmak adına boş vakitlerinde oyunlar oynamışlar, bu oyunları hobi olarak seçmişlerdir. Dönem içerisinde değişen toplum düzeninin yanında oyunlarda değişmiş, yeni üretim sisteminin getirdiği seri üretimle, modern dönemin ilk kitlesel oyunu günümüzde de hala oynanan Monopoly, Scrabble gibi çeşitlerde üretilen kart oyunları olmuştur (Gülsoy, 2019).

Oyun, tarihi süreç içerisinde dünyanın farklı yerlerinde, farklı kültürler ve toplum yapılarıyla iç içe geçerek, zamanın getirdiği gelişmelerle paralel olarak evrim geçirmiştir. Başlangıçta, taş, tahta ve kemik gibi ilkel malzemelerle oynanan oyun, ilerleyen dönemlerde sistemli ve stratejiye dayanan bir forma dönüşmüştür. Sanayileşmenin getirdiği kapitalizm ile fiziksel oyunların yanında herkesin erişebildiği ve insanların boş zamanlarını değerlendirirken hobi haline getirebildiği oyunlar ortaya çıkmıştır. 20.yüzyılın ortalarına doğru teknolojik gelişmeler, oyun yapısını devrim niteliğinde dönüştürmüştür. Bilgisayar teknolojileri sayesinde oyunlar daha sofistike ve karmaşık hale gelmiştir.

1.1.2. Bilgisayar oyunları

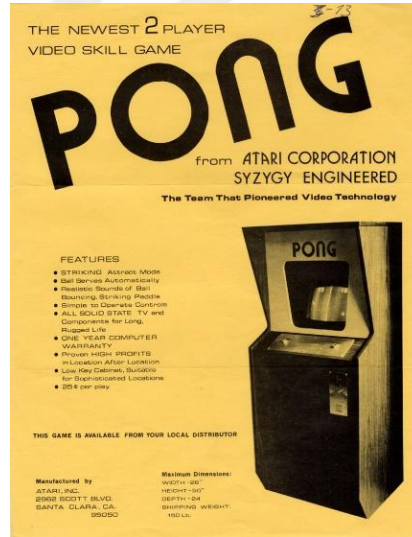
Teknolojinin gelişimi ile ortaya çıkan bilgisayar oyunları, yazılım, tasarım ve etkileşim tabanlı birden çok alt disiplini içererek, oyuncuya interaktif deneyimler sunarak, oyun dünyasını eğlence sektörüne dahil etmektedir.

Bilgisayar oyunlarının ilki olarak düşünülen “Nimatron” 1940 yılında Dr. Edward Uhler Condon tarafından geliştirilmiş, bir ton ağırlığında olan bir oyun makinesidir. Oyun makinesi ile NİM isimli eski bir matematik oyunu oynatılmıştır. Oyun makinesini oynayan 100 bin kişi, makine karşısında %90 oranla kaybetmiştir (Bayzan, 2022). Bu dijital oyun denemesinin ardından 1952 yılında Alexander Douglas, kâğıt ve kalemle oynanan “tic tac toe” oyununu bilgisayar sistemine aktararak, “OXO” oyununu geliştirmiştir. Oyun geliştirildiği üniversite bilgisayarı (EDSAC) ile çalışabildiği için halka açılammış yalnızca akademik çalışma amacı ile kullanılmıştır (Arch365, 2016). 1960 yıllarında ise kültür, akademik ve askeri AR-GE çalışmaları, bilgisayar oyunlarını şekillendirmiştir. Steven Rusell’in geliştirdiği “Spacewar!” oyunu, Soğuk Savaş döneminde ortaya çıkmıştır (Jagoda, 2019). Alexander Douglas ve sonraki dönemlerdeki araştırmacıların geliştirdiği oyunlar gibi Spacewar oyunu da ticarileşmemiş, akademik bir çalışmanın ötesine gidememiştir. Ancak bu çalışma, bilgisayar oyunlarının babası olarak kabul edilen Nalon Bushnell in ürettiği ilk “arcade game” (oyun salonu oyunu) olarak bilinen “Computer Space”

oyununa ilham olarak dijital oyun sektörünün önemli bir gelişmeye adım atmasına öncülük etmiştir (Akt: Yılmaz, 2022, s. 547). Nalon Bushell'in ürettiği bu oyun ile diğer oyunlar gibi oyuncular erişilebilirlik sıkıntısı yaşamamış (sistemsel veya maddi) ticari olarak üretilebilmesi sayesinde birçok kişiye ulaşarak bilgisayar oyun dünyasında yeni bir kapı aralamıştır.

1.1.3 Konsol oyunları (NİNTENDO, PLAYSTATION, XBOX)

1968 yılında yine bir diğer bilgisayar oyunlarının babası olarak adlandırılan Ralph Baer, televizyon üzerinde oynanabilen 24 adet oyun içeren halkın erişebildiği bir konsol sistemi yaratmıştır (Akt: Cecan, 2013, s.36). 1972 yılında ise Nalon Bushell ve Ted Dabney, oyun dünyasının meşhur firması olan Atari'yi kurmuşlardır. Atari şirketi, ürettikleri “Pong” adlı oyunu başta oyun makinesi aracılığı ile daha sonrasında da konsol aracılığıyla evde de oynanabilen versiyonda piyasaya sürerek başarıyı yakalamışlar ve ün kazanmışlardır (Akt: Yılmaz, 2022, s. 547).



Görsel 9. Atari, Pong Afiş, 1972.

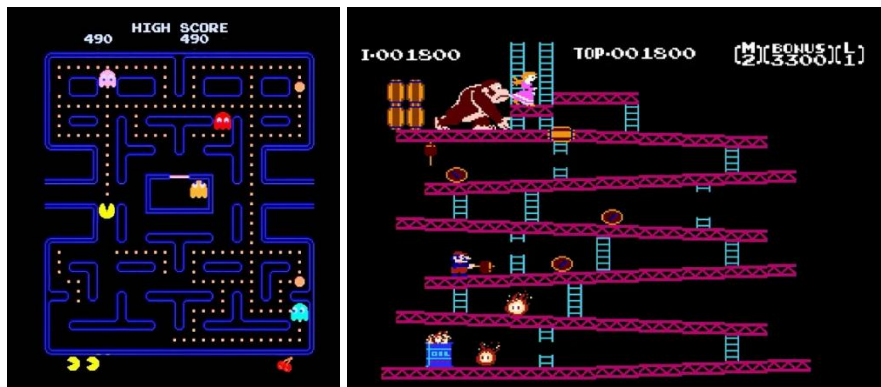
Kaynak: <https://i.ebayimg.com/images/g/LSsAAOSwrZZktXuC/s-l400.png> erişim tarihi 10.10.2024.

Pong oyununun ardından, Pac-Man, Donkey Kong (Görsel 10 ve 11) gibi oyunları geliştiren şirket, oyun konsollarında ikinci bir nesil başlatmıştır. 1889'da Japonlar tarafından kurulan Nintendo, Super Mario, The Legend of Zelda ve Metroid

gibi popülaritesini hala koruyan bir dizi önemli video oyun serisini üretmiştir. 1995 yılında ise Sega şirketi, oyunların kartuş yerine CD'ler ile oynanabilen ilk 32-bit konsol olan Satürn'ü, 1996'da Nintendo, 64-bit sistemli konsolu Nintendo 64'ü ve aynı tarihler içerisinde Sony Corporation, PlayStation'ı piyasaya sürmüştür.

PlayStation, Nintendo ve Satürn'ü geride bırakarak DVD kullanılarak oynanabilen ilk konsol olan üst modeli PlayStation 2 ile Nintendo'nun Gamecube (2001) ve Microsoft'un Xbox (2001) konsoluna karşı mücadele etmeye başlamıştır. Bu rekabet sürecinde 2005 ve 2006 yılları arasında geliştirilen oyun konsolları; Microsoft tarafından çıkarılan Xbox 360, Nintendo Wii ve Sony'nin PlayStation 3'ü modern yüksek çözünürlüklü oyun çağını başlatmıştır.

2012 ve 2013 yılları arasında Nintendo Wii U, Xbox One, PlayStation 4 oyun konsolları piyasaya sürülmüş ardından 2017 yılları başlarında hem televizyon tabanlı hem de elde oynanabilen Nintendo Switch, 4K video kalitesi sunabilen Xbox One X ve 2020 yılında PlayStation 5 oyun konsolları ortaya çıkmıştır. Günümüzde ise bu şirketler yenilenen oyun konsollarıyla oyuncunun oyun deneyimleme biçimlerini değiştirme potansiyeline sahip olan sanal gerçeklik teknolojisi içeren oyunlara odaklanmaktadır (History, 2025).



Görsel 10. Atari, Pac- Man, 1980.

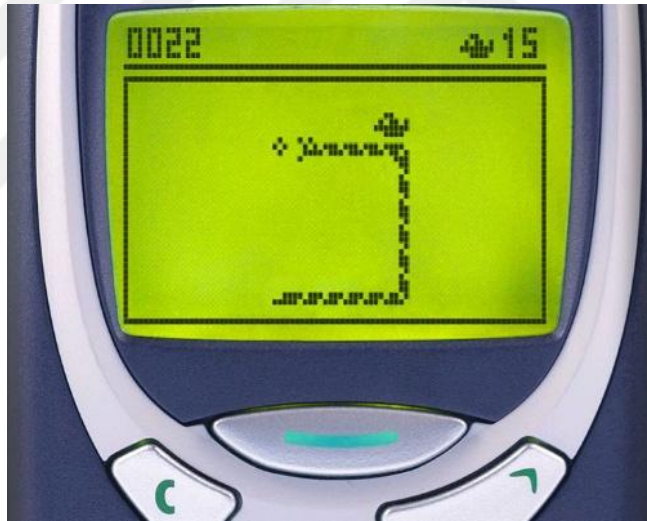
Kaynak: <https://i.ytimg.com/vi/7VpMje0loxQ/maxresdefault.jpg>

Görsel 11. Nintendo, Donkey Kong, 1981.

Kaynak: <https://www.yenicaggazetesi.com.tr/donkey-kongun-gizemi-44-yil-sonra-cozuldu-887949h.htm> erişim tarihi 11.10.2024

1.1.4. Mobil Oyunlar

Mobil oyunlar, mobil cihazların (cep telefonu, tablet) yaygınlaşmasıyla her yerde ve her zaman oynanabilme olanağı sağlama özelliğiyle 90'lı yılların sonunda ön plana çıkmıştır. Danimarka'ya ait olan Hagenuk şirketi tasarladıkları MT-2000 isimli telefonda yer alan “*Tetris*” oyunu ile cep telefonuyla oynanabilen ilk oyunu üretmişlerdir (Leiner, t.y.). Tetris oyunun ardından 1997 yılında Nokia telefon markası, Nokia 6110 modelinde “*Snake*” oyununu ortaya çıkarak yeni bir çağın ilk adımını atmışlar, ilerleyen yıllarda bu oyunu çeşitli özelliklerle geliştirerek yılanın beliren yemleri yemesi dışında belirli bir yem yeme sınırından sonra bir anda ortaya çıkan ve kaybolan özel yemlerle daha fazla bonus alınabildiği ikinci versiyonu ile Nokia 3310 modelinde asıl ününe kavuşmuştur (Ertuğ, 2021).



Görsel 12. Nokia, Snake oyunu.

Kaynak: <https://shiftdelete.net/dunden-bugune-mobil-oyun-tarihi-1-nokia-cagi> erişim tarihi

11.10.2024

2002 yılında ise 1978 yılında Tomohiro Nishikado tarafından Arcade oyun platformu için tasarlanan *Space Invaders* oyunu cep telefonlarında oynanabilir versiyonu geliştirilerek dönemin mobil oyun dünyasının en iyi oyunlardan biri olmuştur (TechnologyUK, t.y.).

GSM destekli mobil cihazlara internet erişimi sunan WAP (Wireless Application Protocol -Kablosuz Uygulama Protokolü) bir bilgi akış sistemidir (Sarısakal ve Aydın, 2003). Bu sistem ile *Snake 2* oyunundaki gibi daha eğlenceli ve zorluklar içeren çeşitli yeni fonksiyonlar ve ek bölümler, mobil oyunlara yeni bir boyut kazandırmıştır.

Renkli ekranların ortaya çıkmasıyla birlikte ilk renkli oyunlardan biri olan Nokia üretilmiş “*Bounce*”, Siemens marka üretilmiş cep telefonlarında yer alan tetris oyununun bir karmaşık versiyonu olan “*Stack Attack*”, ilk dövüş oyunları örneklerinden “*Battlemail*” ve Samsung markasının E-250 modelinde ilk mobil RPG (Role Playing Game- Rol Yapma Oyunu) “*Forgotten Warrior*” gibi çeşitli oyunlar önde gelen telefon markaları tarafından üretilmiş ve telefon modellerine entegre edilmiştir (Ertuğ, 2021).



Görsel 13. Samsung, *Forgotten Warrior* oyunu.

Kaynak: <https://www.mobygames.com/game/58754/forgotten-warrior/screenshots/j2me/593006/>
erişim tarihi 11.02.2024

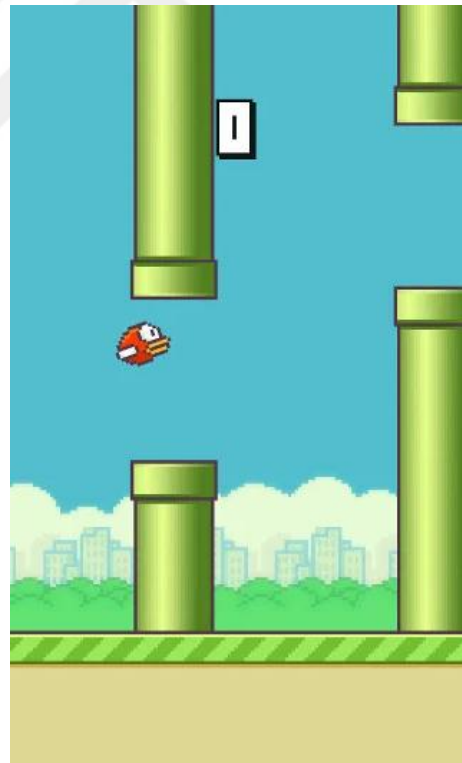
2007 yılında ilk iPhone’un çıkması ile oyun dünyası yeni bir çağa atlamıştır. Yaratıcı tasarımlar, yüksek çözünürlüklü grafikler ve çeşitli ses efektleri ile mobil

oyunlar günlük hayat süresi içerisinde alanlarını genişletmeye başlamıştır. iPhone'un ardından App Store'un telefona entegre edilmesi ile kullanıcılar çeşitli oyunları kateogrieler üzerinden inceleyerek ücretli veya ücretsiz erişilme imkânı yakalamışlardır (Dredge, 2008). 6 Mart 2012 tarihinde Google Play, Android Market, Google Music ve Google eBookStore' u biraraya getirerek Android telefonlarda kolay bir şekilde oyun indirilmesini sağlayan bir platform olarak öne çıkmıştır (Halaç ve Öğülmüş, 2022). Bu platformlar üzerinden 2009 yılında ticari olarak en başarılı ilk mobil oyun olan “*Angry Birds*”, 2010 yılında “*Plants vs Zombies*” ve yine aynı yıl içerisinde “*Fruit Ninja*”, “*Cut the Rope*” ardından 2011’de “*Temple Run*”, 2012’de “*Candy Crush*”, 2013’te “*Flappiy Bird*” gibi çok sayıda bağımlılık yaratan başarılı oyunlar yayınlanarak mobil oyun dünyasını geliştirmeye devam edilmektedir (Leiner, t.y.).



Görsel 14. Temple Run oyun sahnesi sahnesi.

Kaynak: <https://www.donanimhaber.com/Temple-Run-2-guncellendi--45130> erişim tarihi 11.10.2024



Görsel 15. Flappy Bird oyun

Kaynak: <https://encrypted-tbn3.gstatic.com/images> erişim tarihi 11.10.2024

Bilgisayar oyunlarının gelişimi ile konsol ve mobil oyun gelişimi yalnızca oynanış mekanikleri ve teknolojik gelişimlerin entegrasyonu ile sınırlı değildir. Oyunların görsel içerikleri sayesinde oyuncu oyun ile ilk bağı kurabilmekte ve bu görsellik ilk dönemlerde siyah- beyaz düşük kaliteli grafiklerden çeşitli grafik sanatlarının doğuşuyla sanatsal açıdan çok daha iyileştirilmiş gerçeğe çok yakın veya çok stilize grafiklere kadar uzanan bir süreci kapsamaktadır. Oyun sanatı günümüzde oyuncu üzerindeki deneyimleri geliştirme sürecinde kritik bir unsur olarak karşımıza çıkmaktadır.



BÖLÜM 2: OYUN SANATI

Oyun sanatı, 1990'lı yılların başlarında dijital oyunlar ve güncel sanat pratiklerinin birleşimiyle, sanatçıların oyunları birer ilham kaynağı olarak görebildiği ve işlenebilecek birer araç olarak kullanabildikleri “oyun sanatı” (game art) hareketi olarak ortaya çıkmıştır. Oyun sanatı, video sanatı gibi güncel sanat alanları arasında yer alabilmekte ve üretilmiş örnekleri ile estetik ve yapısal özellikleri, sanatsal açıdan farklı şekillerde değerlendirilebilmektedir (Sezen, 2013). Bu değerlendirmeyi Ian Bogost “How To Do Things With Videogames” isimli kitabında (2011) oyun sanatı teriminin galerilerde veya müzelerde sergilenmek üzere olan sanat üretimlerini kapsayabildiğini, Cory Arcangel’in Nintendo şirketinin ürettiği Super Mario oyunun oyun kartını hackleyerek oyunun mekaniklerini kaldırıp sadece arka plan tasarımında olan bulutları hareketli bir şekilde sergilediği “Super Mario Clouds” eserinin oyun sanatına en iyi örneklerden biri olduğunu ifade etmektedir. Yine Bogost’ın kitabında yer verdiği Jason Rohrer’da oyunların uygulayıcılarının oyun geliştiriciler ve sanatçılar olduğunu, oyun topluluklarının ve oyun endüstrisinin içerisinde oyunların doğrudan sanat olarak düşünülebileceğini savunduğunu belirtmektedir (Bogost, 2011).

Díaz ve Tungtjithcharoen’e (2014) göre ise oyun sanatı, oyun tasarlanırken oyunun mekanikleri ve temel özellikleri dışında sanatsal unsurların dahil olmasıyla oyunu oynama boyutunun dışında düşünsel/duygusal deneyimlerin estetik bir deneyime dönüşmesini kapsadığını belirtmektedirler.

Meredith Keukelaar (2019) ise “Should Video Games Be Considered Art and Why Does It Matter?” isimli çalışmasında oyunların çağdaş sanatın geçerli bir biçimi olarak kabul edilmesi gerektiğini, oyun içerisinde yer alan anlatısal öğelerin niteliği, grafiklerin estetiksel gelişimi, kültürel, sanatsal vb. değerlerin ifade edilmesi için uygun bir araç olarak kullanılabildiğini öne sürmektedir. Bununla birlikte incelediği *Never Alone*, *Child of Light* ve *Life is Strange* oyunları üzerinden oyunlarda benzersiz sanatsal stillerin sunulabildiği ve güçlü anlatılar içerdiğini belirtir. Keukelaar (2019), oyunun sanat alanı içerisinde yer almasına karşı olan Roger Ebert’in, sanatta dış katılımının olması ya da sanat eserinin izleyici tarafından değiştirilmesi durumunda

sanat olmaktan çıktığı yönündeki iddiasının, interaktif sanat örneklerinin popülerliğiyle çürütüldüğü ve bir sanat eserini yalnızca bir sanatçı tarafından üretilmesinin gerekmediği, toplulukla kurulan etkileşiminde sanatsal değeri arttırabildiğini vurgulamaktadır (Keukelaar, 2019). Keukelaar'ın bu eleştirisinin yanında Ebert'in görüşlerini pekiştiren örneklere yer veren Lucena ve Mota (2017), Metal Gear serisinin yaratıcısı, oyun dünyasının en tanınmış yaratıcı zihinlerinden biri olarak kabul edilen Hideo Kojima'nın Official Playstation Magazine'e verdiği bir röportajda söylediklerine yer vermektedir.

Röportajda Kojima, oyunun bir sanat olmadığını, hizmet gibi bir şey olduğunu belirtmiştir (Gibson, 2006). Kojima örneği dışında Mario, The Legend of Zelda ve Donkey Kong gibi en çok takdir edilen video oyunu serilerinin yaratıcısı Shigeru Miyamoto'nunda eserlerinin sanat olarak görmediğini, ürettiği oyunların insanların keyif alması için yarattığını düşündüğünü belirterek (Davison, 2016; akt. Lucena ve Mota, 2017), oyunların sanat mı yoksa sadece bir ürün mü tartışmasını sürdüren açıklamalar doğrultusunda her ne kadar bazı oyun yaratıcılarının yorumu, oyun sanatı kavramını havada asılı bıraksa da aslında oyunun sadece eğlenceden ibaret olmadığı, oyun tasarlanırken sadece tek kişinin bir üretimini kapsamadığını illüstratörler, 3b modelleme sanatçıları, ses tasarımcıları vb. birçok farklı disiplini içeren ve iş gücü gerektiren konvansiyonel bir alan olarak karşımıza çıktığı sonucuna varılmaktadır. Bununla birlikte bir oyun sanatçısı olan Celia Pearce (2006) ise oyunun belirli bir tavra sahip, sadece sanat eserinin değil aynı zamanda izleyiciye ve sanat yapma pratiklerine yönelik özel bir duruş içerdiğini belirtmektedir. Oyun sanatının diğer sanat alanlarından farklı olarak sanatçının kendini bırakması yani tamamıyla kontrolü ya da estetik yönlendirmeyi terk etmek anlamında değil; oyun yapımına hâkim olarak özgürlük ile kısıtlamalar arasında “tatlı bir” nokta bularak, sanat yapma sürecini paylaşmak adına bilinçli seçimler yapması ve yaratıcı eyleminin en azından bir kısmını oyuncuya bırakma anı olarak ifade etmektedir (Pearce, 2006 s. 70).

Oyun sanatı kavramı için yapılan çalışmaların sınırlılığı doğrultusunda bu tanımlamalar ve tartışmalar, oyun sanatı kavramının farklı perspektiflerden sanat alanında nasıl algılandığı konusunu anlaşılabilir kılabilmekte bununla birlikte oyun

sanatının estetik değerinin oyun tasarımı ve oyun tasarımı içerisinde kullanılan grafik stillerinin nasıl şekillendiğini, oyuncunun etkileşimiyle nasıl bir deneyim içerisinde olduğunun kavranılmasında da önemli bir kılavuz görevi üstlenebilmektedir. Oyun sanatı içerisinde yer alan tasarım ve bünyesinde barındırdığı çeşitli grafik stilleri, oyunların görsel kimliğini oluşturmaın ötesinde, oyuncuya yeni bir dünya içerisinde dahil olabildikleri etkileşimli bir alan sunarak, oyunların sanatsal boyutunu da farklı açılardan düşündürmektedir.

Díaz ve Tungtjitcharoen'e (2014) göre ise oyun sanatı, oyun tasarlanırken oyunun mekanikleri ve temel özellikleri dışında sanatsal unsurların dahil olmasıyla oyunu oynama boyutunun dışında düşünsel/duygusal deneyimlerin estetik bir deneyime dönüşmesini kapsadığını belirtmektedirler.

Oyun sanatı kavramıyla ortaya çıkan oyun sanatçısı, diğer alan sanatçılarından farklı olarak oyuncuyu üretim sürecinin içine dahil ederek, oyuncuya eş- üretici sıfatını takdim etmektedir. Oyun sanatçısının oyuncuyu dahil etmeye düzeyi oyun yaratımındaki hâkimiyetine bağlıdır ve ne kadar ustalıklı o alanı biçimlendirirse o kadar iyi sonuç alabilmektedir (Pearce 2006; akt. Ergen, 2024).

Bu yaklaşımlar doğrultusunda oyunun yalnızca bir anlatım biçimi değil, aynı zamanda tasarlanmış bir deneyim olarak da ele alınması gerektiğini göstermektedir.

2.1. Oyun Tasarımı ve Grafik Stilleri

Bir oyunun oyuncu üzerindeki etkisini belirleyen en temel unsurlardan biri, kuşkusuz oyun tasarımıdır. Tasarım süreci, yalnızca görsel ve işitsel öğeleri değil, aynı zamanda oyuncunun deneyimini şekillendiren yapısal kararları da kapsamaktadır. Bu nedenle oyun tasarımının tarihsel gelişimi ve kuramsal temelleri, oyunların nasıl biçimlendiğini anlamak açısından büyük önem taşımaktadır.

Freyermuth (2016), oyun tasarımının gelişim sürecini 4 aşama ile anlatmaktadır. Freyermuth'a göre ilk aşama 1950 ve 1960'larda akademik hacker kültürüne dayanmaktadır. Herkesin yazılım kodlarına açıkça erişebildiği, el işçiliği üretim düzeyinde tek başına veya küçük gruplar tarafından tasarlanan bir süreçtir. İkinci aşama ise 1970'lerden itibaren analog eğlence ve arcade oyunlar endüstrisinin başlamasıyla ticari hedeflerin girişini kapsamaktadır. Bu aşamada da el işçiliği üretim, yönetim bir süre devam etmiş, dijital oyunların tasarımı, yazılım süreçleri ve geleneksel tasarım modeli / karşıt süreçler olan mantık ve çevik tasarım gibi pratik yönler yönelinmiştir. Üçüncü aşamayı dijital oyunların karmaşıklığının anlatı ve görsel tasarım alanlarındaki artışı ile tanımlayan Freyermuth (2016), bu alanların artmasıyla dijital oyunların geliştirilmesindeki sanatsal, teknik, ekonomik, vb. yönlerin doğuşu ile Seviye Tasarımcısı, 3B Modelleme Tasarımcısı, 3B Animasyoncu vb. meslek alanlarının oluştuğunu belirtmektedir. Bununla birlikte oyun endüstrisinin tıpkı film endüstrisi gibi el işçiliğinden sanayi organizasyonuna hızlı bir şekilde giriş yaptığını, büyük prodüksiyon stüdyoları ve yayınların ortaya çıktığını da vurgulamaktadır. Son olarak bu gelişmelerle birlikte bağımsız oyunların ortaya çıkışı ve şaşırtıcı başarısını ele alan Freyermuth, bağımsız oyun tasarımcılarının genellikle kendi sanatsal eğilimleri veya sosyal gündemleriyle hareket ettiğini belirtmektedir (Freyermuth, 2016, s. 61-64).

Bu tarihsel süreç, oyunun nasıl kurgulandığını ortaya koyarken; tasarımda kullanılan belirli yapısal ve görsel unsurların, oyuncu deneyimini nasıl etkileyip etkileşimi nasıl yönlendirdiğine dair birçok araştırmacı ve tasarımcı da çeşitli yaklaşımlar geliştirmiştir. Örneğin Bostan ve Tingöy (2015), çalışmalarında oyun tasarımının ve mekaniklerinin belirli kriterlerinin oyuncu psikolojisini doğrudan etkilediğini, bu kriterle uyularak tasarlanan sanal ortamlarla etkileşimi üst seviyede tutulabilmesinin mümkün olabileceğinden bahsetmektedirler. Kriterleri ise **Gerçekçilik – İnandırıcılık, Anlaşılabilirlik – Oynanabilirlik, Memnuniyet – Haz, Var Olma – Bulunma Hissi ve Özgürlük- Kontrol** şeklinde başlıklarla sıralamışlardır:

Gerçekçilik ve İnandırıcılık: Gerçeklik algının doğal bir uzantısı olarak oyuncunun sanal oyun dünyasında aldığı fiziksel uyarılar gerçek dünyadan aldığı

fiziksel enerjilere ne kadar aynı ise algı da o kadar gerçekçidir. Bu ortamları yaratma imkanının sınırlılığından dolayı genellikle oyun tasarımının bileşenlerinden görme ve işitme duyusu ile sağlanılmaktadır. Gerçeklik ve inandırıcılık kavramları birbirleriyle paralel ilerleyen dinamik bir süreçtir. Bir oyun tasarımı ne kadar gerçekçi ise o kadar inandırıcıdır (Laurell, 1993; akt. Bostan ve Tingöy, 2015).

Anlaşılabilirlik ve Oynanabilirlik: Anlaşılabilirlik, sanal oyun dünyasının oyuncu eylemlerine cevap verme mantığının oyuncular tarafından tahmin edilmesi durumudur. Bu seviyenin yüksek tutulabilmesi için oyun tasarımı içerisinde oyuna “tutorial” (öğretici) kılavuz bölümlerinin eklenmesi ile sağlanabilmektedir. Oynanabilirlik kavramı ise oyuncunun kontrol aygıtları ile oynadığı sanal dünyaya istediği eylemleri gönderebilmesini ve istediği tepkileri geri alabilmesini kapsamaktadır. Bu durumu etkileyen faktörler, anlatı gücü, arayüz duyarlılığı ve kullanım kolaylığı, bireysel tercih ayarları, kontrol etkileşim yoğunluğu, gerçeklik seviyesi, grafik ve ses kalitesidir (Sánchez et al, 2012; akt. Bostan ve Tingöy, 2015).

Memnuniyet ve Haz: Sanal ortamlarda kullanıcı memnuniyeti tasarım amacıyla ilişkili bir kavramdır fakat eğitim amaçlı bir sanal ortam tasarlanıldığı takdirde bu tanım farklılık göstermektedir. Dijital oyunların genel olarak “kazanmak” ve “kaybetmek” olgularıyla şekillenen yapısından dolayı, oyun tasarımcılarının kazanma durumunun ne kadar zor veya kolay olacağını belirleyerek oyunun hitap ettiği hedef kitleyi memnun edecek dengeyi bulması gerekmektedir.

Var Olma ve Bulunma Hissi: Dijital oyunlarda oyuncular iki fiziksel ortamı hibrit bir şekilde deneyimlemektedirler. Bunlardan ilki kişinin gerçek olduğu fiziksel dünya, diğeri ise tasarlanan oyun dünyasıdır.

Özgürlük ve Kontrol: Oyun içerisindeki seçim özgürlüğü, oyuncuların kendilerine sunulan birkaç alternatif arasından kendi isteklerine uygun olanı seçebilme durumunu ifade etmektedir. Bu seçimlerin kısıtlandığı ortamlar, sadece tasarımcılar tarafından belirlenen sınırlı sayıdaki seçime imkân sağladığı için “lineer ortamlar” olarak isimlendirilmektedir. Lineer olmayan ve birden fazla başlangıç, bitiş noktası

olan ortamlarda ise eylemlerinin sırasını oyuncular belirleyebilmekte her oynayışlarında farklı bir sona ulaşabilmektelerdir (Bostan ve Tingöy, 2015, s. 8-19).

Oyun tasarımcısı Chris Crawford, oyun tasarımını öncelikli olarak sanatsal bir süreç ve aynı zamanda teknik ilerleyiş içeren iki çok farklı dünyanın birleşimi olarak tanımlamaktadır. Bu doğrultuda bir oyun tasarımcısının sanatsal hedeflerinin peşinden koşarken aynı zamanda satırlarca kod da yazabildiğini vurgulamakta, kendi deneyimleri üzerinden oyun tasarım sürecini oluşturan 7 ana aşamayı şu şekilde sıralamaktadır:

1. Bir amaç ve konu seçmek.
2. Araştırma ve hazırlık
3. Tasarım aşaması
 - Girdi- çıktı yapısı
 - Oyun yapısı (oynanış ve oyun mekaniği)
 - Tasarımın değerlendirilmesi
4. Programlama öncesi aşama
5. Programlama aşaması
6. Oyun test aşaması
7. Son değerlendirme (Crawford, 1982, s. 51).

Jesse Schell, ise bir oyun tasarımcısı olarak oyunları **tema, karakterler, oyuncu deneyimi, estetik unsurlar ve kullanılan teknolojiler** çerçevesinde incelemektedir (Schell, 2008).

Tema unsuru Schell'e (2008) göre oyunun ne hakkında olduğunu oyuncuya yansıtmaktadır. Oyun tasarımcısının tasarladığı oyundaki tüm unsurların desteklemesi gereken temel düşüncedir. Çoğu oyun teması deneyim temellidir, yani oyun tasarımcısının amacı, belirli bir temel deneyim sunmaktır.

Karakterler unsurunu ise oyun içerisinde oyuncuyu kontrol etmenin oldukça basit bir yöntemi olarak ele almaktadır. Oyun tasarımcı oyun içerisindeki anlatıyı ne kadar güçlü tutarsa oyuncuda o kadar karakterleri umursamaktadır. Bununla birlikte

Schell (2008), anlatı içerisindeki karar verme ve karakteri yönlendirmenin oyun tasarımının sadece bir yönü olduğunu aslında oyun tasarımının birçok farklı unsuru kapsadığını vurgulamakta; görsel ve hissel tasarım, ritim, risk alma, ödüller, cezalar ve **oyuncunun deneyimlediği** her şeyin oyun tasarımcısının sorumluluğunda olduğunu ifade etmektedir. Bu doğrultuda oyuncu deneyimi ile direkt ilişkiye sahip olan unsur estetikdir.

Estetik unsurları Schell, (2008), bir oyunda harikalar yaratabileceğini; oyuncunun, normalde göz ardı edebileceği bir oyuna ilgi duymasını sağlayabildiğini, oyun dünyasını sağlam, gerçek ve görkemli hissettirebilerek; oyuncunun oyunu daha ciddiye almasını ve oyunun sahip olduğu içsel değeri (endogenous value) artırmasını sağlayabildiğini vurgulamaktadır. Ek olarak estetik hazzın küçümsenecek bir şey olmadığını, oyun içerisinde estetiğe hitap edecek güzel unsurlar doluysa, oyuncunun her yeni gördüğü şeyin başlı başına bir ödül olacağından da bahsetmektedir.

Son olarak **kullanılan teknolojileri** de oyun tasarımcılarının pratiklerinde büyük bir yer kapladığını, bir oyun tasarımcısı için "teknoloji", yarattığı oyunun ortamı, yani onu mümkün kılan fiziksel araçları kapsadığını belirtmektedir (Schell, 2008).

Kelekçi (2021) de oyun tasarımına grafik pratikler (özellikle tipografi tekniği) üzerinden yaklaşarak, bu grafik stillerin oyuncu üzerindeki etkilerine de vurgu yaparak oyun tasarımcısına kılavuz niteliğinde bir araştırma gerçekleştirmiştir.

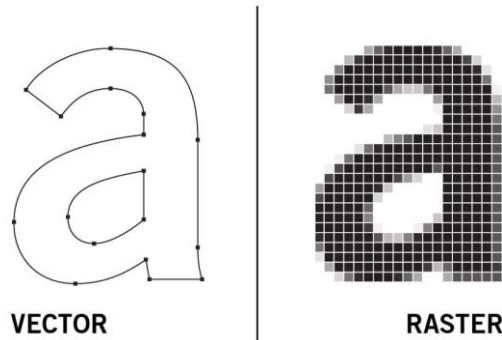
Kelekçi'ye (2021) göre oyuncunun oyun içindeki tasarım öğelerinin tamamını algılayıp parçaları tamamlamayabilmesi gerekmekte, oyun tasarımı içerisinde bütünlük mevcut değilse tasarıma olan ilgilinin kaybolabileceğine ve oyuncunun adaptasyon ile ilgili problemler yaşayabileceğini ifade etmektedir. Bununla birlikte metin kullanımı, görsel tabanlı oyunlarda geçişler, karakter tasarımı, ses, müzik, renk, illüstrasyon, animasyon ve video unsurlarını içeren grafik tasarımın, oyun tasarımına önemli bileşenler sağladığını bu bileşenlerin oyuncunun kendini deneyim

anına bırakarak oyun içinde sürekliliğin devam etmesindeki etkisinin öneminden de bahsetmektedir.

Kelekçi (2021), ayrıca oyunların duygusal gerçekliğin öznel ve kurgusal olarak basitleştirilmiş bir temsilini oluşturduğunu, oyun öğelerinin oyun sonunda gerçek olanı destekleyecek veya engelleyecek duygusal tepkileri üretme üzerindeki etkisini daha doğru bir şekilde etkileşim kurmaya yardımcı olabilme potansiyelini vurgulamaktadır. Bu açıklamalar doğrultusunda oyun deneyiminin bütüncül bir yapıya kavuşmasında, görsel tasarım unsurları da en az oyun mekanik unsurları kadar belirleyici bir rol oynayabildiği; bu nedenle grafik tasarım, oyunun tematik ve duygusal tonunu doğrudan destekleyen bir tasarım bileşeni olarak öne çıktığı gözlemlenmektedir.

2.1.1. Piksel Sanatı

Piksel sanat, dijital görsellerin ve animasyonların, ekranın en küçük birimi olan piksellerle oluşturulması esasına dayanan bir grafik anlatım dilidir. Raster grafiklerin (Görsel 16.) temelini oluşturan bu yaklaşımda, her piksel bilinçli bir şekilde yerleştirilerek görsel bütünlük sağlanılmaktadır. Bununla birlikte piksel sanatı, piksellerin yan yana dizilerek biçim, hareket ve anlam kazandığı estetik bir düzenlemeyi ifade etmektedir (Parmak, 2018).



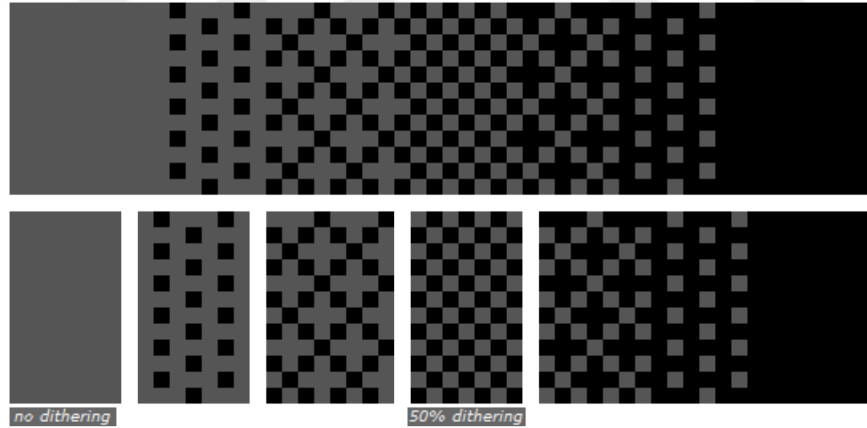
Görsel 16. Raster ve vektör görsellerin temel farkları.

Kaynak: <https://blog.fileformat.com/tr/image/raster-vs-vector-images-a-brief-comparison/images/raster-vs-vector.jpg> erişim tarihi 16.02.2025

Piksel sanatı, piksellerden oluşan her türlü sanat eserini kapsamaktadır fakat her dijital görüntü piksel sanatı değildir. Piksel sanatının diğer piksel görüntülerden ayırt edici özelliği, ne ile yapıldığı değil nasıl yapıldığı noktasıdır (Pixel Joint, 2010).

Piksel sanatçısı olan Alex Hanson-White (2007), “Piksel Sanatçısı Başlangıç Kitapçığı” isimli yayınında, bu durumu “*Piksel sanatını tanımlayan şey, piksellerin eserin doğasına dair taşıdığı önemdedir*” şeklinde ifade etmiştir. Bununla birlikte piksel sanatı kontrol ve hassasiyet özellikleriyle de diğer dijital sanat pratiklerinden ayrılmaktadır. Sanatçının, görüntü üzerindeki kontrolü tek tek pikseller düzeyinde olmalıdır ve her piksel bilinçli bir şekilde yerleştirilmelidir (Pixel Joint, 2010).

Bu doğrultuda görüntüleri bilinçli bir çözünürlükle sınırlayarak sunabilen piksel sanatı, özellikle kullanılan dithering (benekli geçiş) desenleri ile görsele cesur ve etkileyici bir tarz kazandırma potansiyeline sahiptir (Zufri, Tubagus, Hilman, Dodi ve Frans, 2022).



Görsel 17. Dithering (benekli geçiş) deseni.

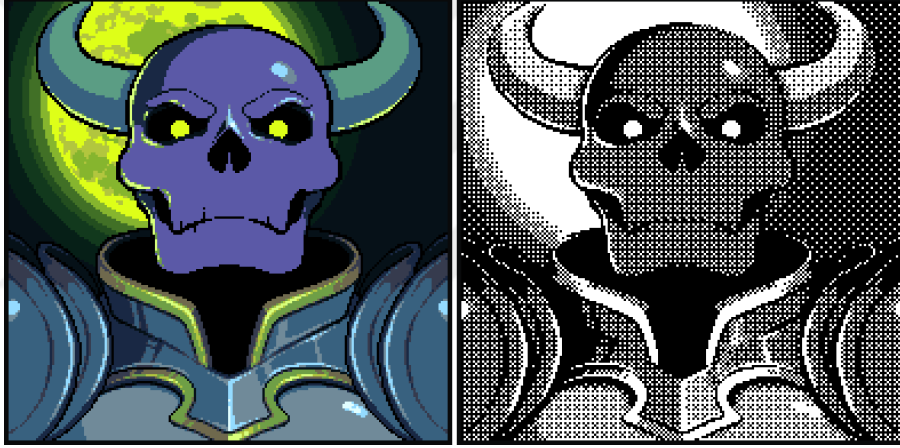
Kaynak: https://pixeljoint.com/forum/forum_posts.asp?TID=11299 erişim tarihi 16.02.2024

Dithering, sınırlı renk paletlerinde iki renk arasında geçiş yapmak, renk tonu etkisi yaratmak ya da doku oluşturmak amacıyla kullanılan, düzenli veya düzensiz piksel desenleridir. Geleneksel sanattaki tarama (hatching) ve noktalama (stippling)

tekniklerine benzer şekilde çalışmaktadır. Düşük çözünürlükte gölge, geçiş ve yüzey dokusu vermek için ideal bir yöntemdir. Genellikle iki şekilde kullanılmaktadır:

Dolgu Dithering (Fill Dithering)

- İki mevcut rengi birleştirerek yeni bir renk etkisi oluşturmak için kullanılmaktadır.
- Genellikle tek bit (1-bit) ya da çok sınırlı renk paletlerine sahip işler için uygundur.
- Bu yöntem, matbaacılıkta ve çizgi romanlarda kullanılan yarım ton (halftone) tekniğine benzetilebilmektedir.



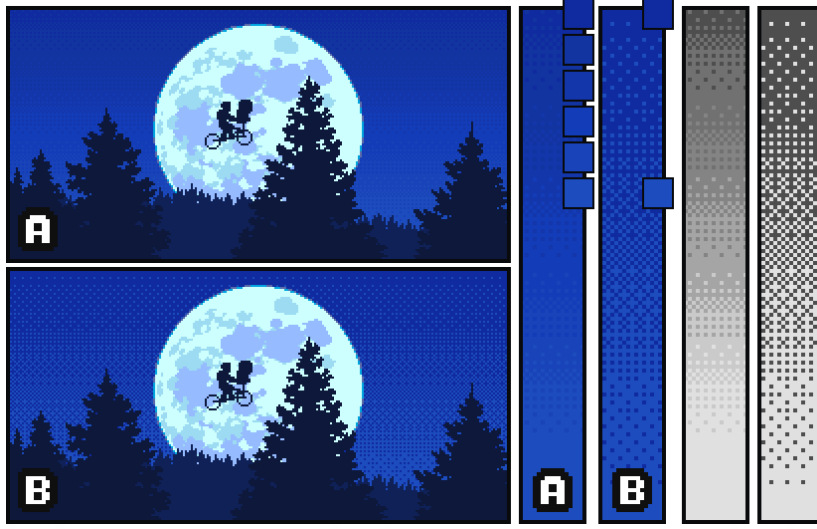
Görsel 18. Dolgu dithering örneği.

Kaynak: <https://pixelparmesan.com/blog/dithering-for-pixel-artists> erişim tarihi 16.02.2025

Geçişli Dithering (Transitional Dithering)

- İki renk arasında geçişi yumuşatmak ya da kenarları hafifletmek için kullanılır.
- Bu teknik, daha ressamvari estetiğe sahip, nispeten daha yüksek çözünürlüklü piksel sanatlarında tercih edilir.
- Özellikle kenar yumuşatma amacıyla kullanıldığında, az miktarda ve dikkatli kullanımı en iyi sonucu vermektedir.

(Lux, 2021).



Görsel 19. Geçişli dithering örneği.

Kaynak: <https://pixelparmesan.com/blog/dithering-for-pixel-artists> erişim tarihi 16.02.2025

Anti- aliasing (AA) tekniği ise, piksel sanatçılarının pürüzlü biçimler ile geçişli renk illüzyonları yaratmak için kullanılmaktadırlar. Dijital sanatta, tasarım programlarında bulunan fırçalar ve çeşitli araçlar ile çoğu zaman bu etki kolayca uygulanır fakat piksel sanatında varsayılan pürüzlü (aliased) kabul edilmektedir. AA, “jaggies” olarak adlandırılan, biçim veya eğrileri yeterince iyi temsil edemeyen pikseli kenarları yumuşatmak için kullanılmaktadır. Bu geçişi sağlamak için kullanılan rengin “algılanan değeri” (luminance) çok önemlidir. İnsan beyni, piksellerin göreceli parlaklıklarından yola çıkarak biçim, konum ve ışık koşulları hakkında bilgi edinebilmektedir (Lux, 2020).

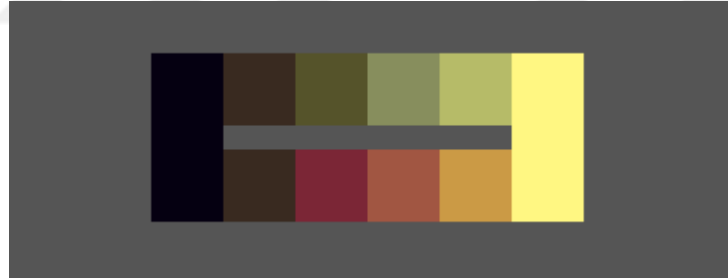


Görsel 20. Soldan sağa: otomatik kenar yumuşatma, kenar yumuşatma yok, elle yerleştirilmiş kenar yumuşatma örneği.

Kaynak: <https://pixelparmesan.com/blog/anti-aliasing-fundamentals-for-pixel-artists> erişim tarihi 16.02.2025

Piksel sanatına özgü bir başka özellik ise Ünlüer'in (2017) de çalışmasında ifade ettiği; piksel sanatında kullanılan renk sayısıdır. Teknolojinin gelişmediği 80'li yıllarda monitörlerde gösterilebilen renk sayısı kısıtlılığı o dönem piksel sanatçıların 4, 16, 32, 64 gibi sayılarda renkli üretim yapabilmesine imkân sunmaktaydı. Bu sınırlı renk paletlerinin kullanımı durumu, sanatçının her bir rengin çok amaçlı değerlendirmesini zorunlu kılmakta; sanatçının her renk üzerinde kontrolünün devamlılığını da sağlamaktaydı. Bununla birlikte **renk rampalarında** ton sürekliliği yerine **ton kaydırma** (hue shifting) tekniği tercih edilebilmekte, bu da örneğin kahverengiden başlayıp kırmızıya ve sonunda sarıya varan geçişlerle imgeye görsel çeşitlilik kazandırmaktadır. Ayrıca iki renk arasında geçişi yumuşatmak için, her ikisinden farklı tonda ancak ara değerli bir renk kullanılabilir.

Yukarıda da bahsedilen **renk rampaları**, benzer parlaklık seviyelerinde kullanılabilecek renklerden oluşan bir set olarak tanımlanabilmektedir. Bu renkler genellikle açık renkten koyuya doğru sıralanmaktadır.

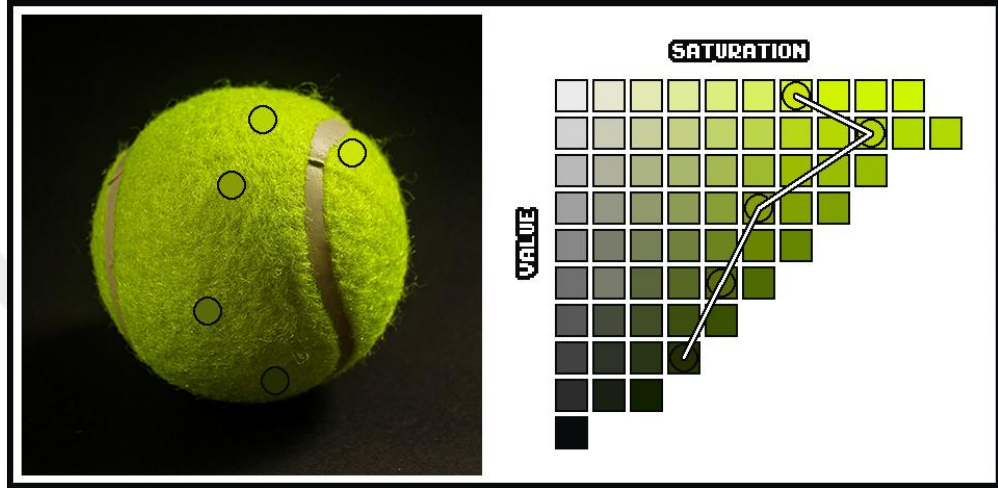


Görsel 21. Renk rampası örneği.

Kaynak: https://pixeljoint.com/forum/forum_posts.asp?TID=11299 erişim tarihi 16.02.2025

Renk rampalarına göre düzenlenmiş bu palet örneğinde de görüldüğü üzere, bir renk paletinde her rengin yalnızca tek bir rampaya ait olması gerekmemektedir. Çoğu zaman rampalar bazı renkleri paylaşabilmekte özellikle paletin en açık veya en koyu tonları, birden fazla rampada yer alarak palet bütünlüğüne katkı sağlayabilmektedir. Bu durum, tonlar arası geçişleri yumuşatmak ve görsel uyumu artırmak amacıyla tercih edilmektedir (Pixel Joint, 2010).

Ton kaydırma (hue-shifting) ise bir renk rampasında tonların aşamalı olarak değiştiği bir geçiş tekniğidir. Ton kaydırması yapılmamış bir renk rampasına ise düz rampa denir. Düz rampalarda yalnızca parlaklık değişirken, hue-shifting içeren rampalarda genellikle hem ton hem de parlaklık birlikte değişmektedir (Pixel Joint, 2010).



Görsel 22. Ton kaydırma

Kaynak: https://pixeljoint.com/forum/forum_posts.asp?TID=11299 erişim tarihi 16.02.2025

Bu tür renk çeşitlendirmeleri, izleyicinin algısını şekillendirmeye yönelik olup, piksel sanatını görsel olarak cazip kılan temel unsurlardan biridir. Ayrıca, birçok piksel sanatçısı, empresyonizmin bir uzantısı olan pointillizm akımından da ilham almaktadır (McCallum, 2014, akt; Ünlüer, 2017).

Piksel sanatında kullanılan teknikler ve renk düzenlemeleri, yalnızca biçimsel estetik yaratmakla kalmaz, aynı zamanda görsel ifadenin temelini de oluşturmaktadır. Bu anlatım biçimi, zamanla yalnızca düzlemde değil, mekânda da kendine yer bulmuş; bu durum da özellikle izometrik ve non-izometrik gibi iki temel yaklaşımı öne çıkarmıştır.

İzometrik piksel sanatı, açılabilir bir yerleşime sahip olan tasarım yaklaşımıdır. Bu yaklaşım, 3B tasarım programı kullanılmadan sahneye üst çapraz bakılıp, perspektifle

hazırlandığından dolayı sahneler daha hoş ve gerçekçi gözükmetedir. Özellikle strateji oyunlarında rastlanan bu açı, ufka göre 30 derecelik açıdır (Sönmez, 2008).



Görsel 23. İzometrik piksel yaklaşımına örnek.

Kaynak: https://pixelparmesan-com.translate.google/blog/fundamentals-of-isometric-pixelart?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=tr&_x_tr_hl=tr&_x_tr_pto=tc erişim tarihi 18.02.2025

İzometrik olmayan non- izometrik yaklaşımı ile yapılan piksel sanat üretimleri ise, iki boyutlu perspektiften çizilerek, renkler, tonlamalar ve gölgeler kullanılarak derinlik algısı yaratılmaktadır (Isometric Pixel, 2013).



Görsel 24. Non-izometrik yaklaşımına örnek.

Kaynak: <https://opengameart.org/content/sunny-land-2d-pixel-art-pack> 18.02.2025

Bu yaklaşımlar ile piksel tabanlı görselleştirmenin iki boyutlu sınırlarının ötesine geçen voksel tabanlı yaklaşımlar, dijital sanatın ve oyun deneyiminin ifade olanaklarını yeni bir boyuta taşımaktadır.

Voksel, sonsuz sayıda yüze sahip 3 boyutlu, geometrik bir küp olmakla birlikte x, y ve z eksenlerindeki konumlarına göre tanımlanan renk bilgisi içeren bir veya daha fazla oktav noktadan oluşmaktadır. Ayrıca vokseller genellikle video oyunlarında kullanılmak üzere 2B ve 3B resimler ve animasyonlar oluşturmak için piksel sanatı ile kullanılan sanatsal bir tekniktir (Hound Studio, t.y.).



Görsel 25. Minecraft oyunu.

Kaynak: <https://static0.gamerantimages.com/wordpress/wp-content/uploads/2025/02/minecraft-key-art-feature.jpg> 18.02.2025

Tüm bu biçimsel ve teknik çeşitlilik, piksel sanatının sadece geçmişe ait bir estetik olmadığını, aksine farklı yaklaşımlarla günümüzde de etkinliğini sürdürdüğünü göstermektedir.

Gelişen teknolojiler olanaklarının getirdiği oyun grafiklerinde de gerçekçiliği yüksek, üst seviye bir tasarım anlayışı görülmesine karşın tüm gelişmelere rağmen güncel oyunlarda piksel sanatı, grafik anlatım dili olarak tasarımcılar tarafından kullanılmaya devam edilmektedir. Bu stilin hala kullanılıyor olması piksel oyun grafiklerinin bir konsept tasarım yöntemine dönüştüğünü göstermektedir (Armitıcı ve Çalış, 2024). Bu bağlamda, piksel sanatının çağdaş oyun üretiminde nasıl

konumlandığını anlamak için günümüzden örnekler üzerinden oyun deneyimine odaklanmak yerinde olacaktır.

Örneğin, 2020 yılında çıkış yapan *Coffe Talk* oyunu, fantezi unsurlarından ilham alan, oyuncunun, modern karakterlerin dertlerini dinleyip onlara bir ya da birkaç fincan sıcak içecek sunarak yardımcı olduğu, non- izometrik yaklaşımlı bir “kahve demleme ve içten sohbet” simülasyonudur (Gogcom, 2020) Toge Productions tarafından geliştirilen ve yayınlanan oyun, soğuk yağmurlu bir gecede, yalnız ya da arkadaşlarla birlikte sıcak bir içecek içmenin huzurlu hissinden ilham almıştır. Oyunun görsel estetiği 90’lar anime tarzından, klasik piksel sanatına sahip macera oyunlarından ve lo-fi chillhop müziğin genellikle çağrıştırdığı sakin imgelerden beslenmektedir (Toge Productions, 2020).



Görsel 26. Coffe Talk oyunundan bir sahne.

Kaynak: <https://www.togeproductions.com/project/coffee-talk/> 19.02.2025

Coffee Talk’un sunumu, oyunun bütünlüğünü sağlayan en önemli unsur olarak ifade edilebilmektedir. Piksel sanatıyla çizilmiş karakter tasarımları son derece çekici ve sınırlı animasyona sahip olmasına rağmen her bir karakterin kişiliğini başarılı biçimde yansıtabilmektedir. Kulağa hoş gelen müziği ve kahve makinesinden çıkan o tanıdık “bip” sesleri, içecek hazırlarken oyuna akıcı bir ritim kazandırmaktadır (Quirk, 2020). Bununla birlikte oyun içerisinde kullanılan piksel sanatı, oyuncuya nostaljik

ve retro hissiyatı uyandırmakta, özellikle renk paletleri ve piksel dokusu bir kahve dükkanının geç saatlerdeki rahat atmosferini oyuncuya yansıtabilmektedir (Hashim, 2020).

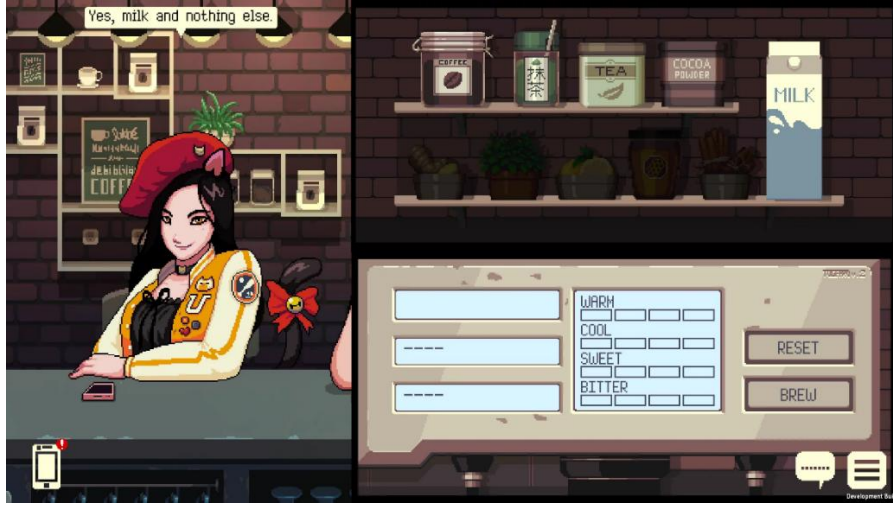


Görsel 27. Coffe Talk oyunundan bir sahne.

Kaynak: <https://www.togeproductions.com/project/coffee-talk/> 19.02.2024

Oyunun diğer öne çıkan özellikleri:

- Elflerin, orkların, deniz kızlarının ve daha birçok fantastik ırkın insanların yanı sıra yaşadığı, modern bir dünyada oyuncunun alternatif Seattle hikayelerini deneyimleyebildiği bir ortam sunulmaktadır.
- Oyuncunun “dinleyici” rolüyle, karakterler arasındaki diyaloglara müdahale edemediği, oyundaki diğer karakterlerle oynanan karakter (barista) arasındaki ilişkinin baristanın içeceği nasıl servis ettiğine göre farklı dallara ayrılarak şekillenen bir anlatı kurgusu içeriğine sahiptir.

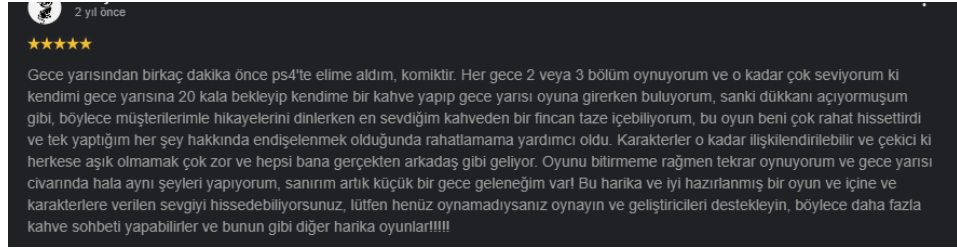


Görsel 28. Coffe Talk oyunundan bir sahne.

Kaynak: <https://www.togeproductions.com/project/coffee-talk/> 19.02.2025

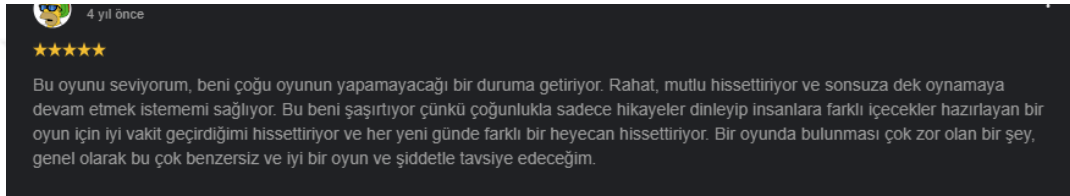
- Oyuncunun oyunun ana senaryosunu deneyimleyebileceği hikâye modu ve sonsuz modu bulunmaktadır. Sonsuz modda oyuncu, süre sınırı olmadan, özgürce istediği içecek deneyimlerini yapabilmekte, müşteri olarak oyunun ana karakteri olan Freya'ya içeceklerini sunabilmektedir.
- Oyunun sakin yapısı ve oyuncuya huzurlu duygular yaşatmasının yanı sıra zorluk modu ile oyuncunun belirli süre içerisinde gelen müşteri isteklerinin doğru içeceklerle oyun içi başarımları elde edebilmektedir (Fandom, 2020).

Bu özellikleriyle birlikte oyun yorumları incelendiğinde Coffee Talk'un deneyim odaklı yapısı, oyuncuyu sadece hikâye tüketicisi olarak değil, aktif bir duygusal katılımcı olarak da konumlandırmaktadır. Karakterlerin sıkıntılarını dinlemek, içecek hazırlamak ve küçük anlara ortak olmak; oyuncunun kendi deneyimlerini ve duygularını yansıtabildiği bir alanı da ortaya çıkarmaktadır. Oyuncunun rahatlaması, empati kurması ve gündelik hayatla paralellikler kurabilmesi, onu zihinsel anlamda oyuna bağladığını göstermektedir.



Görsel 29. Coffe Talk oyun değerlendirmeleri

Kaynak: <https://www.google.com/search?client=opera&q=Coffe+Talk&sourceid=opera&ie=UTF-8&oe=UTF-8> 19.02.2025



Görsel 30. Coffe Talk oyun değerlendirmeleri

Kaynak: <https://www.google.com/search?client=opera&q=Coffe+Talk&sourceid=opera&ie=UTF-8&oe=UTF-8> 19.02.2025

Ayrıca oyun, geliştirme sürecine ait 80 adet piksel sanatı eseri içermektedir; ana hikâye dışında karakterle odaklanan çeşitli piksel tarzı romanların sunulmasıyla piksel sanat estetiğini çağdaş oyun anlatılarıyla birleştirerek, oyunun temasını bütüncül bir atmosfer ile yansıtmaktadır (Fandom, 2020).



Görsel 31. Coffe Talk oyunundan bir sahne.

Kaynak: <https://www.togeproductions.com/project/coffee-talk/> 19.02.2025

Coffee Talk, piksel sanatın çağdaş anlatılarla nasıl birleştiğini ve görsel estetiğin oyuncu psikolojisi üzerindeki etkisini gözler önüne seren güçlü bir örnek sunmaktadır. Oyuncu, etkileşimli servis mekanikleriyle sadece bir hikâye izlemez; aynı zamanda onu biçimlendirmektedir (Gogcom, 2020).

Hyper Light Drifter oyunu ise, 2016 yılında Heart Machine tarafından geliştirilen piksel sanatının kullanıldığı, büyük ölçekte çağdaştırılmış mekanik ve tasarımlara sahip bir aksiyon RPG (Role-Playing Game/ Rol yapma) oyunudur (Steam, 2016). Bununla birlikte oyun, Independent Game Festival'da “Görsel Sanatlarda Mükemmeliyet” ödülünü kazanmış, ayrıca 2016 Game Awards'da “En İyi Aksiyon/Macera Oyunu” ve “En İyi Bağımsız Oyun” dallarında aday gösterilmiştir (Hall, 2017; Makuch, 2016).

Heart Machine'in kurucusu Alex Preston tarafından yaratılan ve kavramsallaştırılan bu oyun, özünde Alex Preston'nın kişisel hikâyesini anlatmaktadır. The Guardian gazetesine verdiği röportajında “*Hyper Light Drifter*’daki ana karakter ölümcül bir hastalıktan mustarip, çaresizce bir tedavi arıyor. Bu hastalık onu hiç bırakmıyor. Bu duyguyu çok iyi biliyorum.” şeklinde ifade eden Preston en kişisel ve iddialı projelerini bu oyun stüdyosu altında hayata geçirmeyi hedeflediğini; buradaki en önemli unsurun kendisiyle özdeşleşen hikâyeler anlatarak, geniş bir kitleyle bağlantı kurabilme ve hayatı değiştiren meselelerle ilgili duygularını aktarabileceği bir çıkış noktası olarak ifade etmiştir (Priestman, 2016).

Oyunun ana karakteri olan The Drifter (Sürücü), tarot kartında “Büyücü” olarak anılmaktadır. Gizemli ve ölümcül bir hastalığa yakalanan The Drifter, Kuzey diyarlarından Işık diyarına gelmiştir ve bu yeni kıtada bir tedavi arayışına çıkmaktadır (Fandom, 2016). Oyun süresince ana karakteri (The Drifter) oynayan oyuncu, oyun içerisindeki olayları herhangi bir metin ya da seslendirme olmadan yalnızca görsel sahne kesitlerinden ve çevresel anlatı yoluyla anlayabilmektedir. Görseller oyuncuya doğrudan anlamı vermemektedir; fakat oyuncunun dikkatini oyuna odaklanmasına ve ana karakterle bağ kurmasına imkân sağlamaktadır (Channel, 2019).



Görsel 32. Hyper Light Drifter oyunundan ana karakterin bir sahnesi.

Kaynak: [https://assetsio.gnwdn.com/hyper-light-drifter-review-](https://assetsio.gnwdn.com/hyper-light-drifter-review-1459860480943.jpg?width=1600&height=900&fit=crop&quality=100&format=png&enable=upscale&auto=webp)

1459860480943.jpg?width=1600&height=900&fit=crop&quality=100&format=png&enable=upscale&auto=webp 20.02.2025

Anlatının sözcükler yerine imgelerle kurulduğu bu oyunda, piksel sanatının soyut doğası, kişisel ve evrensel deneyimleri aynı anda ifade edebilmenin bir aracı hâline gelmektedir. Bu bağlamda Preston’ın piksel sanatına dair görüşleri, oyunun görsel anlatımıyla kurduğu ilişkiyi daha iyi kavranılmasına yardımcı olacaktır.

Sergio Paez (2022), “*A Visual Renegade: A phenomenological and aesthetical examination of pixel art*” isimli çalışmasında Preston’ın, oyunun içerisinde de kullandığı piksel sanatını, soyut yapısı gereği izleyicisine /oyuncusuna açık uçlu bir yorum alanı sunabilen, erişilebilir bir görsel grafik stili olarak tanımladığını, aynı zamanda, oyuncuların “boşlukları kendi zihinlerinde doldurarak” bu yapıyı bireyselleştirebileceklerini savunduğunu ifade etmektedir.

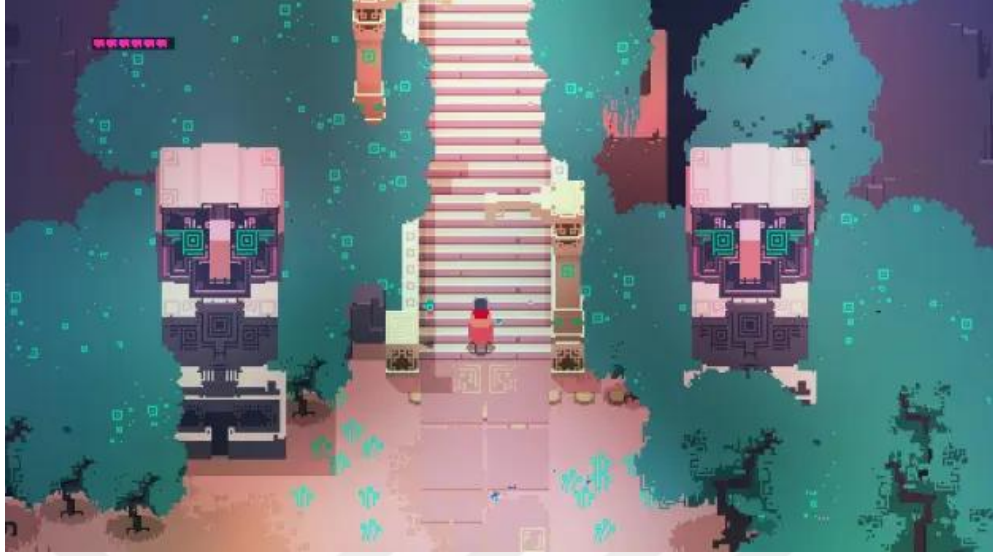
Bununla birlikte Preston, piksel sanatın fiziksel sınırlamaların ötesine geçerek oyuncunun zihninde farklı anlam katmanları yaratabildiğini; bu yorumların bireysel olarak inşa edildiği için öznel ve çeşitli olduğunu, piksel sanatı anlamadaki güçlüğü çöğünlulukla oyunun grafik tasarımıyla ilişkili olduğunu, bu görsel koşulların oyunun zorluk spektrumunu belirlediğini de dile getirmektedir (Paez, 2022).



Görsel 33. Hyper Light Drifter oyunundan bir sahne.

Kaynak: <https://www.kickstarter.com/projects/1661802484/hyper-light-drifter> erişim tarihi 20.02.2025

Stratejik tercihlere değinirken, Hyper Light Drifter’da piksel sanatını tercih etmenin deneysel süreçler sonucunda bilinçli bir karar olduğunu vurgulayan Preston, pek çok grafik seçenek üzerinde çalıştıktan sonra, oyunun anlatı niyetiyle en uyumlu biçimin bu olduğuna kanaat getirdiğini belirtmektedir. Preston’a göre 3D grafikler oyuncunun dikkatini daha kolay çekmekte ve onu “farklı bir dünyaya taşıyabilmektedir”. Ancak onun bakış açısında, hangi grafik üslubunun “daha iyi” olduğu yönünde bir karşılaştırma yapmak yerine, her bir stilin avantajları ve dezavantajları göz önünde bulundurulmalı; grafik tercihi, oyunun genel yapısına en uygun anlatım biçimini sağlamak amacıyla belirlenmelidir (Paez, 2022).



Görsel 34. Hyper Light Drifter oyunundan bir sahne.

Kaynak: <https://www.kickstarter.com/projects/1661802484/hyper-light-drifter> erişim tarihi 20.02.2025

James C. (2019) Hyper Light Drifter oyunu inceleme yazısında, Preston'un bu kişisel perspektifini oyuncuya oldukça etkili bir şekilde aktarmasını, kendi yaşadığı sağlık problemleri ile bedeninin herhangi bir işlevinin bir anda yitirebileceği düşüncesine mecbur bırakmasa da oyunun hastalık temsili taşıması sayesinde bu tür deneyimlere karşı daha derin bir saygı geliştirdiğini vurgulamaktadır. Ayrıca oyunda yansıtılan yeni bir öksürük krizinin korkutuculuğunu, yapay medikal desteklerle gelen rahatsızlığı, sağlık sorunlarının farkında olmanın getirdiği çaresizliği ve tüm bunlara rağmen ana karakterin oyun içerisinde devam etme iradesine sahip oluşu, kendisini düşündürdüğünü, oyunun bu denli karmaşık ve özel bir deneyimi oyuncuya aktarabilme gücünün gerçekten etkileyici olduğunu belirtmektedir.

Bu doğrultuda piksel sanatı özelinde incelenen estetik ve anlatı biçimlerinin ardından, bu ifade biçimlerinin daha geniş bir çerçevede nasıl çeşitlendiğini anlamak adına iki boyutlu (2D) oyun grafik stillerinin genel özelliklerine odaklanmak yerinde olacaktır.

2.1.2. 2D Grafik Stilleri

Bir önceki başlıkta ele alınan piksel sanatı, retro estetiğiyle nostaljik bir bağ kurarken, 2D oyun sanatının ve tasarımının sınırlı ifade alanlarını temsil etmektedir. Oysa 2D alanında kullanılan diğer görsel stiller, yalnızca piksel tabanlı ifadelerle sınırlı değildir. Vektör çizimlerden elle boyanmış illüstrasyonlara, silüet temelli monochromatic stile kadar pek çok farklı 2D grafik tarzı, günümüz oyunlarının görsel dilini zenginleştirmeye devam etmektedir.

2D grafik stilleri, genişlik ve yükseklik olmak üzere iki boyutta oluşturulan görsel, çizim ve sanatsal üretimleri kapsamaktadır. Güncel olarak bugüne bakıldığında çoğu oyunların grafik stili 3D ile geliştirilmiş olsa da 2D pratikler, hala pek çok geliştirici tarafından tercih edilen önemli grafik stillerinden biridir (Konstantinov, 2023).

İki boyutlu olması ve düz şekiller ile nesnelerden oluşan tasarımları içermesi 2D grafik stillerinin diğer grafik stillerinden ayrıştırmasını sağlamaktadır. Bununla birlikte 2D tasarımların, yaratıcılığı ifade etme kapasitesinin sınırsızlığı; renk, çizgi yoğunluğu, stil ve sınırsız hayal gücü kullanılarak, çok çeşitli ve kendine has özellikler taşıyan görsel dünyalar yaratabilme potansiyeliyle de öne çıkmaktadır (Ace, 2023).

Bu yaratıcı potansiyelin somutlaştığı ilk aşama ise, görsel üretimin temelini oluşturan eskiz ve çizgi sanatıyla başlamaktadır.

Eskiz ve Çizgi Sanatı

- Eskiz ve çizgi sanatı, 2D sanat üretiminin temel teknikleridir. Bu teknikler ile oyun tasarımının iskeleti oluşturulmaktadır.
- Sanatçılar, karakter tasarımı ya da arka plan fikirlerini keşfetmek için gevşek, serbest çizimlerden oluşan konsept eskizlerle işe başlamaktadırlar.

- Eskizler; oranları, pozları ya da çevresel yerleşimleri yakalayarak oyunun estetik tonunu belirlemektedir.
- Yinelemeli (iteratif) çizim süreci, fikirlerin geliştirilmesini ve görsellerin oyunun anlatısıyla uyumlu hâle gelmesini sağlamaktadır (Shahbazi, 2025).

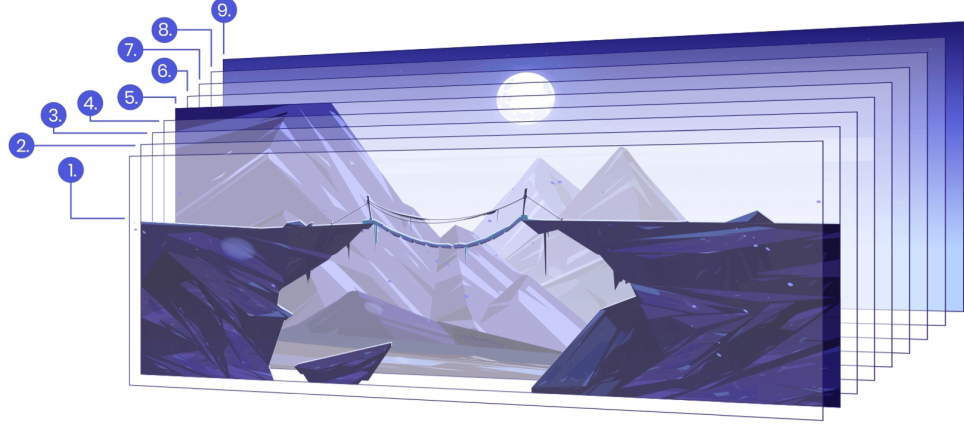


Görsel 35. Oyun için konsept eskizi örneği, Jack Marquez, 2023.

Kaynak: https://www.artstation.com/artwork/9NqEly?album_id=6972824 erişim tarihi 25.02.2025

Gölgelendirme ve ışıklandırma teknikleri, düz yüzeyli 2D sanat görsellerini daha dinamik hâle getirerek, üç boyutluymuş hissi yaratmaktadırlar. Bu teknikler sayesinde sahneler yalnızca görsel olarak zenginleşmekle kalmaz, aynı zamanda oyuncunun mekânsal algısı ve duygusal deneyimi de derinleşmektedir (Shahbazi, 2025). Ek olarak, oyun tasarımcıları /sanatçıları sahne derinliğini görsel olarak hissettirmek için **Paralaks Efekt (Parallax Effect)** kullanmaktadırlar. Bu efekt, farklı hareket hızlarına sahip birden fazla arka plan katmanından oluşmaktadır. Ön plan daha hızlı hareket ederken arka plan daha yavaş kaymaktadır. Bu farklı hızlar sayesinde sahnede gerçek dünyadaki perspektif algısı taklit edilerek iki boyutlu bir ortamda üç boyutluymuş gibi bir derinlik hissi yaratılmaktadır (Radivojevic, 2023).

Parallax background



Görsel 36. Paralaks efekti.

Kaynak: <https://www.renderhub.com/blog/depth-in-motion-the-parallax-effect-in-games/> erişim tarihi 25.02.2025

Bununla birlikte **renk** kavramı da 2D grafik stillerini uygularken kullanılan önemli tekniklerden biridir; renk seçimleri görsel algıda bir “sıcaklık” ya da “soğukluk” hissi uyandırmaktadır. Bu sıcaklık algısı bir rengin üç bileşeni, olan ton, doygunluk ve açıklık derecelerinin birleşimine bağlı değişkenlik göstermektedir. Renk sıcaklıkları oyun tasarımındaki yeri:

- Mavi tonları genellikle soğuk, kırmızı tonları ise sıcak renkler olarak değerlendirilmektedir.
- Yüksek doygunluğa sahip renkler, sıcaklık algısını uç noktalara taşımaktadır (aşırı sıcak ya da aşırı soğuk); buna karşın düşük doygunluk, görselde sakinlik ve soğukkanlılık hissi yaratmaktadır.
- Açıklık (lightness) seviyesi, renk sıcaklığının izleyiciye ne ölçüde yansıdığını belirlemektedir. Örneğin; sahnenin bir fırının içinde geçtiği bir bölümde, yüksek açıklık değeriyle sıcaklık daha baskın hissedilirken, bir gün batımı

sahnesinde daha düşük değerlerle dengelenmiş bir sıcaklık kullanılabilmektedir (Pav, 2021).



Görsel 37. Renk çarkı-renk sıcaklıkları

Kaynak: <https://pavcreations.com/color-theory-for-game-art-design-the-basics/> erişim

tarihi:25.02.2025

Renk kullanımı, yalnızca sahne atmosferini ya da duygusal iklimi belirlemekle kalmaz; aynı zamanda 2D grafik stillerinin biçimsel ve estetik karakterini doğrudan etkileyen bir unsur olarak da karşımıza çıkartmaktadır. Bazı 2D grafik stilleri, kullandıkları renk anlayışıyla tanımlanır hâle gelmiştir. Örneğin, **monochromatic art** (tek renkli sanat) stili yalnızca bir ana rengin farklı tonlarını ve açıklık/doygunluk varyasyonlarını kullanarak minimal, sade ama etkileyici bir görsel kimlik oluşturmaktadır. Bu yaklaşım, oyuncunun dikkatini görsel karmaşadan uzaklaştırarak, duygusal yoğunluğu daha doğrudan deneyimlemesini sağlamaktadır.

Monochromatic art (tek renki sanat) stilinin, oyun tasarımcıları ve sanatçıları tarafından benimsenmesinin temel nedenlerinden biri, bu tarzın duygu yaratma ve atmosfer kurma konusundaki benzersiz gücüdür. Renk paletini bilinçli biçimde sınırlandırarak, oyun dünyasını belli bir duygusal yoğunluğa doyurabilme; ister kıyamet sonrası bir sessizlik ister solup giden bir rüyanın hüznü güzelliği olsun, oyuncuyu duygusal olarak içine çeken bir atmosfer yaratılabilmektedir (Aminian, 2024). Bu

oyun stiline örnek olarak tasarlanan **Limbo** oyunu, Playdead tarafından 2011 yılında geliştirilmiştir (Steam, 2011).



Görsel 38. Limbo oyunundan bir sahne.

Kaynak: <https://store.steampowered.com/app/48000/LIMBO/?l=turkish> erişim tarihi: 26.02.2025

Limbo, oyuncunun gözlerini karanlıklarla kaplı bir dünyada açan isimsiz bir çocuğu oynadığı genellikle siyah ve siyah alt tonların hâkim olduğu, minimalist yaklaşımlı bir oyundur. Oyundaki ana karakterin tek belirgin özelliği, kambur siyah silüetinden keskin biçimde ayrılan parlak beyaz gözleridir. Bu siyah-beyaz ormanda oyuncunun neden bulunduğu ya da herhangi bir yere nasıl varıldığı hakkında hiçbir açıklama verilmemektedir. Fakat kısa sürede oyuncu bu ortamın görüldüğü kadar basit olmadığını, aksine son derece tehlikeli yaratıklar ve tuzaklarla dolu olduğunu keşfedebilmektedir (Colleli, 2018).



Görsel 39. Limbo oyunundan bir sahne.

Kaynak: <https://store.steampowered.com/app/48000/LIMBO/?l=turkish> erişim tarihi: 26.02.2025

Limbo, hikâyesini doğrudan oynanış yoluyla anlatma konusunda nadir başarılı oyunlardan biridir. Oyun içerisinde bulunan tuzaklar ve bulmacalar birçok platform oyununda görülebilmektedir; fakat bu oyunda bu ölümler ve zorluklar oyuncuda gerçek bir fobi duygusu yaratabilmektedir (Colleli, 2018). Ayrıca oyun tasarım dili baştan sona bir gerilim duygusu yaratmak amacı taşımaktadır. Arkada çalan müziğin olmaması, yalnızlık hissini pekiştirir ve tehlike yaklaştığında ortaya çıkan tedirginliği daha da yoğunlaştırmaktadır (Lloyd, 2018).

Tek renkli sanat stiline ardından **vektör sanatı** stiline, oyun sanat tarzlarının çeşitliliğine önemli katkı sağlayan bir diğer yaklaşımdır. Özel dijital yazılım programları aracılığıyla geliştirilen vektör görseller, görüntüleri ayrı birimlere bölen piksel stiline ayrılmaktadır.

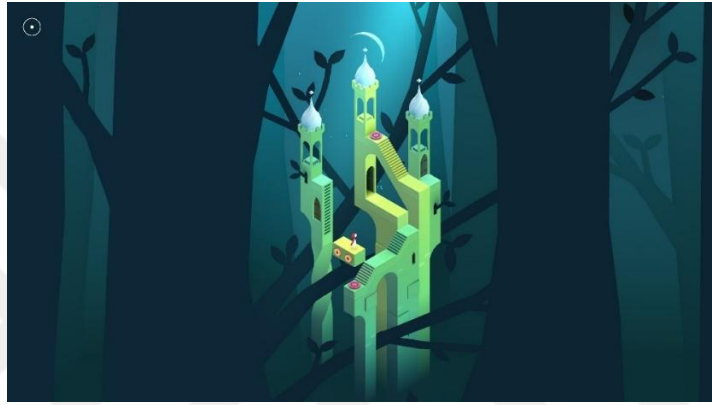
Yüksek çözünürlük görüntü üzerinde yapılan değişikliklere rağmen korunabilme, video oyunu sanatı ve tasarımında bu yaklaşımın ne kadar çok yönlü olduğunu açıkça ortaya koymaktadır. Bu nedenle oyun tasarımcıları, 2D oyun tarzlarının sanatsal öğelerini oluştururken vektör sanatını da benimsemişlerdir (Ace,2023). Vektör stiline kullanımına örnek olan *Monument Valley*, oyunu, Ustwo Games tarafından geliştirilen mobil bulmaca oyunudur. Oyun sanat ile matematiği ayrılmaz bir biçimde birbirine bağlayarak oyuncunun hem matematiğin estetiğini deneyimleme hem de matematiğin sanatsal yansımalarının kendini ifade etme biçimlerine nasıl olanak tanıdığını gösterme imkânı sunmaktadır (Čujdiková, 2020).



Görsel 40. Monument Valley oyunundan bir sahne.

Kaynak https://store.steampowered.com/app/1927740/Monument_Valley_2_Panoramic_Edition/
erişim tarihi: 27.02.2025

Oyunun matematiksel yönüyle birlikte ana hikayesi, kutsal geometrinin çalındığı bir krallıkta geçmektedir. Bu olay üzerine görkemli anıtlarıyla ünlü olan bu krallık, çökmesiyle birlikte görkemli anıtlarını da kaybetmiştir. Ana karakterin (Prenses Ida) çalınan nesneleri geri getirme macerası üzerine kurulu olan oyunun mekânı geometrik şekillere dayanmaktadır. Oyuncu da geometrinin estetik yönünü deneyimlemesiyle mantıksal düşünme ve mekânsal akıl yürütme becerilerini kullanmaktadır (Čujdiková, 2020).



Görsel 41. Monument Valley oyunundan bir sahne.

Kaynak https://store.steampowered.com/app/1927740/Monument_Valley_2_Panoramic_Edition/
erişim tarihi: 27.02.2025

Monument Valley, sade grafikleri ve dingin atmosferiyle oyuncuya hem zihinsel hem görsel bir deneyim sunmaktadır. Kullanıcı yorumlarında sıkça öne çıkan "huzur", "özgünlük" kavramları, oyunun vektör sanatıyla kurduğu bağın da bir yansımasıdır.

★★★★★ 4 Mayıs 2024

Derinliği, konusu, sesleri, hikayesi çok hoşuma giden bir oyun, bir oyuna para vermek istiyorsanız ve bulmaca tarzı oyunlar seviyorsanız bu oyuna çok ucuz bir miktarda paranızı verip bu oyunu alabilirsiniz. Tercihen değişebilir elbet, ama bu oyunun havası bir başka. Rahatlayacağınıza dair söz veriyorum. Huzur için huzursuz yerlerden dahi kaçabileceğiniz bir atmosferi var. Felsefesi çok iyi bir şekilde hikayeye geçirilmiş.

12 kişi bu yorumu faydalı buldu

Görsel 42. Monument Valley, oyun değerlendirmeleri.

Kaynak: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.ustwo.monumentvalley&pli=1> erişim
tarihi: 02.03.2025

★★★★★ 22 Haziran 2022

Kendine özgü grafikleri, bölüm tasarımları ve hikayesiyle verdiğiniz paranın hakkını veren bir oyun. Ayrıca optimizasyon açısından gayet yeterli düzeyde bir oyun. Bulmaca çözmekten zevk alıyorsanız alın derim.

15 kişi bu yorumu faydalı buldu

Görsel 43. Monument Valley, oyun değerlendirmeleri.

Kaynak: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.ustwo.monumentvalley&pli=1> erişim tarihi: 02.03.2025

Oyun örneği doğrultusunda vektör sanat tarzı, keskin çizgileri ve dijital netliğiyle grafiksel sadeliğin güçlü bir temsilini sunabildiği gözlemlenmektedir. Bununla birlikte, kimi oyun sanatçısı veya tasarımcısı bu stilin ötesine geçerek daha organik, duygusal ve sanatçıya özgü bir ifade arayışına yönelmektedir. Bu noktada devreye giren **stilize (elle çizilmiş)** sanat tarzı, çizgi ve dokunun ötesinde oyuncuya doğrudan duygusal bir temas kurmayı hedeflemektedir.

Oyun tasarımlarında kullanılan **elle çizilmiş (hand-drawn) sanat tarzı**, sanatçıların kalem, fırça gibi geleneksel araçlarla ya da bu tarzı taklit eden dijital çizim araçlarıyla manuel olarak oluşturduğu görselleri kapsamaktadır. Ayrıca bu grafik stili, oyunlardaki duygusal etkileşim ve hikâye anlatımını doğrudan etkilemektedir. Organik görünüme sahip bu 2D grafikler, anlatısal temaları ve karakter duygularını daha derinlemesine yansıtabilir; bu da oyuncuların duygusal bağ kurmasını kolaylaştırabilmektedir. Sanat tarzının kendisi, oyun atmosferine katkıda bulunarak; görsel ipuçları ve detaylı çevresel tasarımlar yoluyla anlatımı güçlendirebilmektedir (Kalinin, 2025).

Örneğin Hollow Knight oyunu, 2017 yılında Team Cherry tarafından geliştirilen klasik elle çizilmiş 2D grafik stiline sahip aksiyon-macera oyunudur (Steam, 2017).



Görsel 44. Hollow Knight oyunundan bir sahne.

Kaynak https://store.steampowered.com/app/1927740/Monument_Valley_2_Panoramic_Edition/
erişim tarihi: 02.03.2025

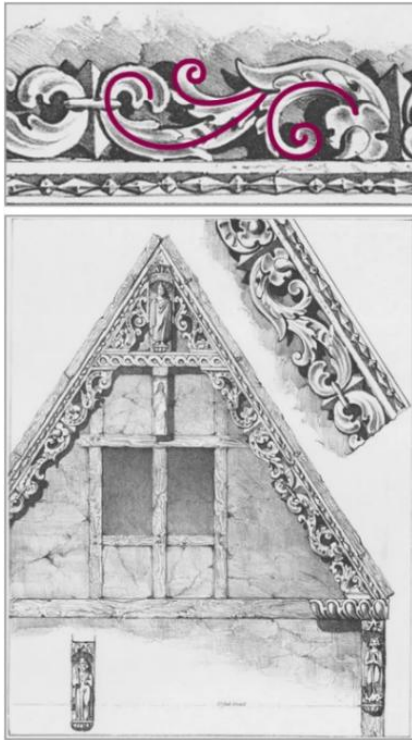
Vinckenbosch (2017), çalışmasında Hollow Knight oyunun tüm teknolojik gelişmelerin tersine yönelerek sade bir form sunduğunu; oyuncunun oyun içerisinde birbirine bağlı bir dünya içinde ilerlerken, görsel anlatım ve hikâyeyi adım adım keşfetme olanağını yakalamasından bahsetmektedir. Oyunun iki boyutlu bir bilgisayar oyunu olması nedeniyle oyuncuya algısal olarak sınırlı bir “daldırma” (immersive) deneyimini sunduğunu ifade eden Vinckenbosch,, bu duruma rağmen Hollow Knight’ın çağdaş oyunların eğilimlerine karşı duran gerçek bir başyapıt olduğunu da vurgulamaktadır.



Görsel 45. Hollow Knight oyunundan bir sahne.

Kaynak https://store.steampowered.com/app/1927740/Monument_Valley_2_Panoramic_Edition/
erişim tarihi: 02.03.2025

The Picky Champy (2022) Hollow Knight için yazdığı oyun incelemesinde, oyunun en ayırt edici özelliğinin temiz, sade ve el çizimi hissi veren bir tasarıma sahip olması olduğunu; bu yaklaşımın, yalnızca görsel dünyayla sınırlı kalmayıp, logo ve arayüz öğelerine (diyalog kutuları, menüler vb.) de yansıdığını ifade etmektedir (Görsel. 42 ve Görsel. 43). Söz konusu öğelerde, gotik mimaride sıklıkla görülen süslemelerin soyut ve elle çizilmiş versiyonları kullanılmıştır.



Görsel 46. Logo ve arayüzde gotik süsleme soyutlaması.

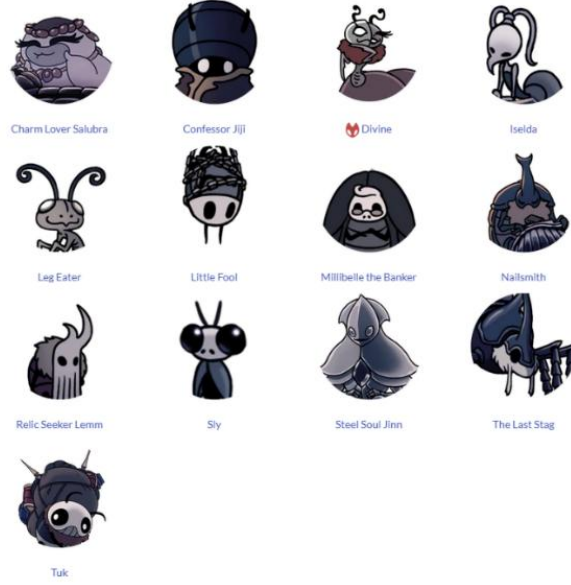
Kaynak: <https://champicky.com/2022/03/23/hollow-knight-interface-design-analysis/> erişim tarihi: 03.03.2025

Görsel 47. Hollow Knight oyun logosu.

Kaynak: <https://champicky.com/2022/03/23/hollow-knight-interface-design-analysis/> erişim tarihi: 03.03.2025



Bununla birlikte oyun içerisindeki karakterlerinin sevecen görünümüne karşın, oyun atmosferi melankoli, yalnızlık ve gizem hissini uyandırmayı hedeflemekte; oyuncuda bu duyguyu yaratmak adına müzik, tekdüze koyu bir renk paleti ve özellikle de mekân tasarımı gibi unsurlardan yararlanmaktadır (The Picky Champy, 2022).



Görsel 48. Hollow Knight oyunundaki bazı karakterler.

Kaynak: [https://hollowknight.fandom.com/wiki/Category:NPCs_\(Hollow_Knight\)](https://hollowknight.fandom.com/wiki/Category:NPCs_(Hollow_Knight)) erişim tarihi: 05.03.2025.

2D grafik stilleri, estetik çeşitliliği ve anlatı gücüyle oyun dünyasında köklü bir yer edinmiştir. Ancak görsel derinlik, hacim ve fiziksel gerçeklik arayışı, oyun tasarımında zamanla üç boyutlu grafik stilinin de ön plana çıkmasına neden olmuştur.

2.1.3. 3D Grafik Stilleri

3D grafik stilleri, 3D modelleme ve render (görüntü işleme) tekniklerinden oluşmaktadır. Bu stilin temel üretimi poligon modellemedir; üç boyutlu uzayda şekiller oluşturmayı ve bu şekillerin yüzeylerine doku (texture) ve ışıklandırma (lighting) efektlerini uygulamayı içermektedir. Tasarlanan her 3D obje, genellikle üçgenlerden oluşan poligonlarla tanımlanmaktadır. Bu poligonlar, nesnenin şeklini ve yapısını köşe noktalarının (vertex) koordinatlarıyla belirlemektedir. 3D render motorları da bu verileri kullanarak nihai görüntüyü oluşturarak ve ışık, gölge ve yansıma gibi efektlerle görüntünün gerçekçiliğini artırmaktadır (Wang, 2024).



Görsel 49. Poligon modelleme örneği.

Kaynak: <https://cgifurniture.com/blog/what-are-polygons-in-3d-modeling/> erişim tarihi: 05.03.2025.

Lan (2023), “*Development and Application of 3D Modeling in Game*” isimli çalışmasında 3D grafik stilinin oyunlardaki uygulamasını 3 başlık içerisinde incelemektedir:

Sahne modelleme: Sahne, oyun tasarım stilini ve türünü belirleyen önemli bir unsurdur. Oyun sahnesi, karakter modellemesi dışında kalan tüm nesnelerin bütünüdür ifade etmektedir. Oyun sahnesinin rolü, oyunun dünya görüşünü açıklamak, sanat stilini yansıtmak, olay örgüsünün gelişimine eşlik etmek, genel atmosferi güçlendirmek ve insan-bilgisayar etkileşimi ihtiyaçlarını karşılamaktır.

Bununla birlikte oyun sahnesi tasarımı, orijinal çizimin uygun ölçeğini ve kompozisyonunu belirlemeli ve gerçekçilik ile abartı arasında dengeyi sağlamalıdır; böylece gerçek sahneyi ziyaret etme hissi vererek görsel çekicilik sağlanabilmektedir (Aobo, 2019; akt. Lan, 2023).

Render işlemi: Oyun için tasarlanan 3D unsurların, gerçekçi hale getirmesini sağlamaktadır. Bu nedenle oyun tasarımcısı, modelleme işlemini tamamladıktan sonra genellikle 4 açıdan 4 kamera kullanarak modellemenin ışık- gölge ilişkisi ve perspektif yapısını ayarlayabilmektedir.

Karakter modelleme ve karakter hareketleri: Oyun tasarımcıları karakterleri modellerken insan anatomisi ve hareket davranışları hakkında bilgi sahibi olması gerekmektedir. Gelişen teknoloji olanakları ile hareketi yakalama teknolojisi, karakterlerin yüz ifadeleri veya vücut hareketlerinin üç boyutlu sayısallaştırılmasıyla üç boyutlu hareket verileri elde edebilmekte ve karakter üzerindeki çeşitli karmaşık ifadeler ve hareketler gerçekçi şekilde simüle edilebilmektedir (Lan, 2023).

Lan (2023) belirttiği uygulama aşamalarının her biri, oyunun görsel dünyasının oluşumunda belirleyici bir ol oynadığını göstermektedir. Ortaya çıkan grafiksel bütünlük, oyunun estetik kimliğini ve oyuncuya aktarılacak atmosferi de şekillendirmektedir.

Wattanasoontorn, vd. (2019), çalışmalarında bu çeşitlenen 3D atmosferlerini 3 türe ayırmışlardır:

- Soyut Grafik
- Stilize Grafik
- Gerçekçi Grafik

Soyut grafik, karakterleri, nesneler ve mekanları temsil etmek için geometrik formlarla tasarlanan bir grafik türüdür (Wattanasoontorn, vd. 2019). Bu türe **Manifold Garden** oyunu örnek olarak sunulabilmektedir.



Görsel 50. Manifold Garden oyunundan bir sahne.

Kaynak: https://store.steampowered.com/app/473950/Manifold_Garden/ / erişim tarihi: 05.03.2025.

Manifold Garden, William Chyr Studio tarafından 2020 yılında geliştirilen bağımsız bir bulmaca oyunudur (Steam, 2020).

Fiziği ve mekânı yeniden hayal eden oyun, oyuncuya yerçekimini yeniden keşfedebileceği, geometrik tasarlanan mekânın sonsuzluğu içerisinde, çorak bir dünyayı yeniden bitki örtüsü ve yaşamla doldurabildiği bir deneyim alanı sunmaktadır (Manifold Garden, t.y.).

Oyun, Game Developers Choice Awards'tan “En İyi İlk Oyun” dahil olmak üzere birçok ödüle aday gösterilmekle birlikte New Yorker tarafından 2019'un en iyi oyunlarından biri olarak seçilmiştir (Manifold Garden, t.y.).



Görsel 51. Manifold Garden oyunundan bir sahne.

Kaynak: https://store.steampowered.com/app/473950/Manifold_Garden/ / erişim tarihi: 05.03.2025

Bell (2019), Manifold Garden oyunu hakkında yazdığı incelemede; oyuncu, yalnızlık duygusunun hâkim olduğu, alışılmadık mimari düzenlemelere sahip bir mekânda ilerlerken, çevresel seslerden yalnızca ayak seslerinin yankısıyla baş başa bırakılma durumunu bir bulmaca oyunundan çok korku oyunu hissiyatı verdiğini vurgulamıştır. Bununla birlikte oyunun mekânları, oyuncuya yön kavramını sürekli olarak sorgulatan ve sonsuz döngüsel tekrar izlenimi yaratan bir düzende organize edilmesi; oyuncunun gökyüzüne baktığında, bulunduğu yapının yukarıda, aşağıda,

sağda ve solda yeniden belirebildiğini; böylece yön, mesafe ve mekânsal süreklilik gibi kavramlar yerinden edilerek yeniden yapılandırıldığını da ifade etmektedir.

Corrigan (2019) ise, Manifold Garden'ın oyuncuyu hızlı ve sezgisel bir düşünceye ittiğine, bulmacaların çözülmesi anında psikolojik olarak güçlenme hissinin oluşmasına; sonraki bulmacalar için zihin açıcı bir etkisi yaratmasından bahsetmektedir. Ayrıca oyunun estetiğini sert ve karmaşık olarak ifade eden Corrigan, katmanlı mimari sahnelerin görsel ihtişamını da vurgulamaktadır.

Stilize grafiklerde gerçekçiliğe bağlı kalmadan karakter veya nesnelerin en belirgin yönlerini abartılı ve dikkat çekici şekilde sunabilme imkanı yaratmaktadır. Aynı zamanda farklı stiller ve teknik ihtiyaçlara kolayca uyum sağlayabilme özelliğiyle, oyun tasarımında son derece kullanışlı ve tercih edilen bir yöntem olarak karşımıza çıkmaktadır (Wattanasoontorn, vd. 2019). Bu 3D grafik türüne *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* oyunu örnek olarak gösterilebilmektedir.



Görsel 52. The Legend of Zelda: Breath of the Wild oyunundan bir sahne.

Kaynak: <https://www.theguardian.com/technology/2017/feb/24/the-legend-of-zelda-breath-of-the-wild-nintendo-switch-console> / erişim tarihi: 05.03.2025.

The Legend of Zelda: Breath of the Wild oyunu, 2017 yılında Nintendo tarafından geliştirilen aksiyon-macera oyunudur. Oyun, The Legend of Zelda serisinin

19. oyunu olmakla birlikte Wii U ve Nintendo Switch oyun konsolları için piyasa sürülmüştür (Arif, 2019).



Görsel 53. The Legend of Zelda: Breath of the Wild oyunundan bir sahne.

Kaynak: <https://www.gamespot.com/reviews/the-legend-of-zelda-breath-of-the-wild-review/1900-6416626//>
erişim tarihi: 05.03.2025.

Brown (2017), The Legend of Zelda: Breath of the Wild oyunu incelemesinde; oyunun kendi özgün stili ile video oyunlarının sınırlarını yeniden tanımlayan, açık dünya tasarımı ve sistemsel derinliğiyle benzersiz bir deneyim sunduğunu ifade etmektedir. Ayrıca oyunun stilize tasarımla üretilmiş açık dünyasında oyuncunun karakteri ile keşfettiği her yeni alanın oyuncuda saf bir huzur ve keşif duygusu uyandırdığını da vurgulamaktadır.

Welsh (2017) de paralel görüşlerde olmakla birlikte oyunun oyuncuya birçok yapılacak, görülecek ve öğrenilecek unsur sunması; oyuncuda sürpriz ve keşif hissinin oyunun tüm sürecinde yaşamasına ve daima bu duyguların taze kalmasına imkân sağladığını belirtmektedir.

Soyut ve stilize türlerinin örneklerle açıklanmasının ardından gerçekçi stil de karakterlerin, nesnelerin ve oyun ortamının olabildiğince gerçekçi görünmesini sağlayan bir grafik türü olarak tanımlanmaktadır (Wattanasoontorn, vd. 2019).

Gerçekçi stili yansıtan en iyi oyun örneği *Red Dead Redemption 2* oyunudur. RDR 2, GTA serisinin yaratıcısı olan Rockstar Games tarafından yaklaşık 8 yıllık bir geliştirme süreci sonrasında 2018 de piyasaya sürülmüştür (Crowley, Silk ve Crowley S., 2021).

Oyun içerisindeki doğa, ışık, hava koşulları ve karakter animasyonlarındaki detaycılık, sadece estetik değil, aynı zamanda inandırıcılığı ve atmosferi güçlendiren bir araç hâline gelmektedir. Bu stil, oyunun sunduğu vahşi batı anlatısını daha doğrudan, ciddi ve dramatik bir düzlemde deneyimleme imkânı sağlamaktadır.



Görsel 54. RDR 2 oyunundan bir sahne.

Kaynak: <https://www.rockstargames.com/reddeadredemption2/screens> erişim tarihi: 07.03.2025.

RDR 2, 1900'lerin başında Kuzey Amerika'nın kurgusal bir versiyonunda geçen bir açık dünya aksiyon-macera oyunudur. Oyuncular, bir kanun kaçağı çetesi üyesi olan Arthur Morgan'ı canlandırmaktadır. Oyunun en çok övülen özelliği yaban hayatı sistemidir. İçerisinde 200'den fazla farklı hayvan türü, dinamik hava sistemi ve bitki örtüsü çeşitliliği sunmaktadır. Ayrıca bu hayvanlar ve çevresel sistemler, oyuncunun konumuna, günün saatine, mevsime ve iklime göre değişen şekilde gerçekçi biçimde simüle edilmekte; hayvanların davranışları türüne özgüdür ve avlanma ya da doğayı gözlemleme süreçleri, oyuncuya hem gözlemsel hem etkileşimli vicarious (dolaylı) doğa deneyimleri yaşatmaktadır (Crowley, vd. 2021).



Görsel 55. RDR 2 oyunundan bir sahne.

Kaynak: <https://www.rockstargames.com/reddeadredemption2/screens> erişim tarihi: 10.03.2025.



Görsel 56. RDR 2 oyunundan bir sahne.

Kaynak: <https://www.rockstargames.com/reddeadredemption2/screens> erişim tarihi: 10.03.2025.



Görsel 57. RDR 2 oyunundan bir sahne.

Kaynak: <https://www.rockstargames.com/reddeadredemption2/screens> erişim tarihi: 10.03.2025.

Oyunun çevre tasarımı yalnızca bir arka plan değil; oyuncunun oynarken Arthur ve atını doğrudan etkileyen yüksek ayrıntı düzeyinde etkileşimlerin gerçekleştiği bir deneyim alanı sunmaktadır (Holmes, 2019).



Görsel 58. RDR 2 oyunundan bir sahne.

Kaynak: <https://www.rockstargames.com/reddeadredemption2/screens> erişim tarihi: 13.03.2025.

Farklı grafik stillerinin oyun deneyimine nasıl yön verdiği üzerine yapılan bu değerlendirmeler, görsel tercihlerle oyuncunun duygusal ve bilişsel etkileşimi arasındaki ilişkiyi gözler önüne sermektedir. Gerek stilize estetiklerin sunduğu simgesel anlatım olanakları, gerekse gerçekçi görselliğin oluşturduğu yoğun atmosfer, oyun dünyasının inandırıcılığını doğrudan etkileyen unsurlar hâline gelmektedir. Bu bağlamda, grafik stilinin ötesine geçerek oyunun genel yapısında gerçekliğin nasıl kurulduğunu ve sanal evrenin ne tür algısal karşılıklar yarattığını kısaca incelemek; oyun tasarımının çok katmanlı doğasını anlamak ve oyunun oyuncu üzerindeki psikolojik yanılsamaları anlamlandırmak açısından da önem taşımaktadır.

2.2. Oyun Tasarımında Gerçeklik Algısı ve Sanal Evren

Oyunlarda gerçeklik, yalnızca görsel detaylarla değil, oyuncunun oyun evreniyle kurduğu etkileşim biçimiyle de inşa edilebilmektedir. Fizik kuralları, çevresel tutarlılık ve yapay zekâ destekli sistemler, bu etkileşimi daha inandırıcı hâle getirebilmekte; oyuncunun hareketlerine tepki verebilen interaktif tasarlanmış bir dünya, sanal olanın içinde gerçeklik hissi uyandırabilmektedir. Bu doğrultuda hem sistem tasarımı hem görsel bütünlük, oyun evreninin "gerçek gibi hissettirmesi" için birlikte kullanılmaktadır.

2.2.1.Yapay Zekâ Uygulamalarının Oyun Tasarımında Etkisi

Yapay zekâ (AI) uygulamaları, gündelik yaşamın içine uyumlanması ile, birçok alanda yansımaları görüldüğü gibi dijital oyunlarda gerek oyun üretiminde gerekse tasarım süreçlerinde bu entegrasyonun kullanıldığı görülmektedir (Sancaklı ve Sarı, 2025).

Wu, Yi, Ma ve Chen (2023), çalışmalarında yapay zekanın dijital oyunların görselleştirmesi alanında devrim yaratma potansiyeline sahip olduğunu; grafik ve gerçekçiliği artırma, oynanışı geliştirme ve verimliliği yükseltme gibi avantajlar sağlayabileceğini vurgulamaktadırlar. Ayrıca daha gerçekçi ve zeki oyun karakterlerinin geliştirilmesinde yapay zekâdan yararlanılmasına yönelik artan bir eğilimin bulunduğunu; bu, YZ karakterlerinin karar verebilmesini ve dinamik oyun ortamlarına uyum sağlayabilmesini makine öğrenimi algoritmalarının kullanılmasıyla gerçekleştirilebileceğini de ifade etmektedirler.

Bu bağlamda yapay zekâ teknolojilerinin oyun tasarımına entegre edilmesiyle birlikte, oyuncuların yalnızca oyunun mekanik yapısıyla değil, aynı zamanda oyun dünyasındaki karakterlerle ve çevresel öğelerle daha dinamik ve tepkisel bir ilişki kurmaları mümkün hale geldiği görülmektedir. Teknolojik ilerlemeyle yapay zekâ uygulamaları, yalnızca oyun deneyiminin akıcılığını artırmakla kalmayıp, oyuncunun oyun evrenindeki varoluş biçimini de yeniden şekillendirmektedir. Oyuncuların, yapay

zekâ tarafından yönlendirilen karakterler ve olaylar aracılığıyla kendi rollerini ve seçimlerini daha derin bir şekilde deneyimleyebildiği bu yapılar, dijital kimlik kurgusunu da daha önemli hale getirmektedir. Bu noktada, sanal evrenlerdeki kimlik inşası ve avatar tasarımı, oyuncunun oyunla kurduğu bağın kişisel ve duygusal yönünü belirleyen başlıca unsurlardan biri olarak öne çıkmaktadır.

2.2.2. Sanal Kimlik ve Avatar Tasarımı

Sanal kimlik, internetin yaygınlaşması ile günlük hayattaki kimlik tanımlamalarının artarak sanallaşmasının yansıması olarak kimlik kavramının yeniden ele alınması sonucunda ortaya çıkmış bir kavramdır. Bu kavram, birçok alanda farklı işlevlerle günümüzde yer edinmekte özellikle dijital oyunlarda da oyuncuya sosyal bir deneyim alanı sunmasıyla da dikkat çekmektedir (Sarı ve Sancaklı, 2018).

Turkle (1997) da bu dikkat çeken dijital oyun kimliklerinin etkisine değinerek bir grup öğrenci ile görüşme gerçekleştirmiştir. Görüşmeler sonucunda öğrencilerin çevrimiçi oyunlar aracılığıyla yarattıkları sanal kimliklerinin, çevrelerindeki insanlara kendilerini tanıtmada büyük yardımları olduğunu; bu bulgu çerçevesinde dijital oyunların insanların çevreleri ile olan ilişkilerini düzenlemede önemli bir rol aldığını vurgulamaktadır (Turkle, 1997, akt; Sayar ve Özmen, 2022).

Bununla birlikte çok kullanıcıli oyunlar ve sosyal etkileşime girilen platform kullanıcıları, sanal kimlik oluştururken, dinamik, bireyselleştirebildikleri, yaratıcı ve esnek bir sürece girmektedirler. Bu süreç sonucunda yarattıkları avatar; fiziksel ortamlarda olmayan esneklikleri sağlayan, oyuncu isteği dahilinde ve oyun platformu sınırları içerisinde değişiklikler uygulanabilen maskeler olarak tanımlanmaktadır (Doğru, Gürbüz, Düzgüneş ve Öncü, 2022).

Günümüzde avatarlar, video ve bilgisayar oyunlarının ayrılmaz bir parçası haline gelmiştir. Örneğin The Sims serisinde, oyuncular yalnızca avatarlarının görünümünü değil, aynı zamanda kişilik özelliklerini de değiştirebilmektedirler. Özellikle Baldurs Gate 3 gibi RPG oyunlarında kullanıcılar, avatarlarının görünüşünü,

karakterini, yeteneklerini ve hatta soy geçmişini bile özelleştirme imkânına sahiptirler (Trepte ve Reinecke, 2010).



Görsel 59. The Sims 3 avatar oluşturma ekranı.

Kaynakça: <https://www.cnet.com/tech/gaming/sims-4-tips-tricks-and-gameplay-basics-for-new-players/erişim>
tarihi: 25.03.2025.



Görsel 60. Baldur's Gate 3 avatar oluşturma ekranı.

Kaynakça: <https://www.dexerto.com/baldurs-gate/baldurs-gate-3-devs-give-character-creation-deep-dive-ahead-of-full-release-2204083/> erişim tarihi: 25.03.2025.

Bu doğrultuda avatarlar sadece oyuncuların oyunu kontrol etmek için kullandığı arayüzler değil, aynı zamanda oyuncuların kendi kimliğini veya yarattıkları kimliği temsil edebildikleri sosyal deneyim unsurlarıdır (Asimina ve Joinson, 2009; Bessière, Seay ve Kiesler, 2007; Kafai, Fields ve Cook, 2007; Kang ve Yang, 2006; akt. Trepte ve Reinecke, 2010).

2.3. Dijital Oyun Dünyasında Oyuncu Etkileşimi

Oyun ile oyuncu arasındaki etkileşim, dijital oyunların bir varlık olarak düşünüldüğünde, oyuncuyu sarmalayan bir eyleyici olarak ele alınabilmektedir. Buna karşılık, oyuncu da bir eyleyici olarak oynama fiilini yerine getirirken oyunla etkileşim halindedir. Bu karşılıklı etkileşim hali, bir iç içeliği ortaya çıkarmaktadır (Sürücü, 2024).

Sarmanlanma (immersion), oyuncunun katılım sağlaması ve oyuna karşı bir bağlılığı olmasını kapsayan, herhangi bir oyun deneyiminin pozitif bileşeni olarak görülmektedir. Bu bileşen; oyuncuların başka hiçbir etken gözetmeden sadece oyuna dahil olmalarının gerçekleşmesidir: Oyuncuların tam olarak oyunda hissetmesidir (İli ve Negiz, 2024).

Sarmanlanma kavramını Daniel ve Liljedahl (2010), oyuncuların, tasarımcıların ve oyun araştırmacılarının etkileşimli bir deneyim olarak önemli buldukları bir deneyim türü olduğunu ifade etmektedirler.

Öte yandan Cairns, Cox ve Nordin (2012) in *“Immersion in Digital Games: a Review of Gaming Experience Research”* isimli çalışmalarında, oyun ve oyuncu arasındaki etkileşimi eğlence, meydan okuma vb. türleri de bulundurarak sarmanlanma kavramını tanımlamaktadırlar.

Tanımlamalarına göre sarmanlanma (immersion), oyunla kurulan etkileşimlerin, oyun aracılığıyla oluşan sosyal bağlantılar ve oyun çevresindeki dışsal faktörler tarafından etkilenebilen bilişsel bir durumdur. Tam olarak ne olduğu henüz belli olmayan bu durum Cairns, vd. ne göre dikkat, planlama ve algı gibi çeşitli psikolojik işlevlerin bir araya gelmesiyle oyuncunun zihinsel odağını oyuna yönelttiği bir bütünleşik durumdur. Bu durumda oyuncu, çevresindeki gerçek hayattan ne kadar az haber alırsa o kadar oyunla etkileşime girebilmektedir. Üstelik bu durum kendi kendini sürekli sürdüren bir yapıdadır; çünkü oyuna sarmanlanma hali keyif verici

olduğu için oyuncu bu durumun sürekli devam etmesini istemektedir (Cairns, vd, 2012).

Sarmanlanma ile ortaya çıkan “akış (flow)” kavramını, Mihaly Csikszentmihalyi (1996), dokuz koşulda sunmaktadır:

- Her adımda açık hedefler vardır.
- Eyleme anında geri bildirim alınır.
- Zorluklar ile beceriler arasında denge vardır.
- Eylem ile farkındalık birleşir.
- Dikkat dağınıklıkları bilinçten dışlanır.
- Başarısızlık korkusu ortadan kalkar.
- Öz-farkındalık kaybolur.
- Zaman algısı bozulur.
- Etkinlik ototeliktir (kendi içinde bir amaçtır).

Salisbury ve Tomlinson, (2016), Csikszentmihalyi’nin akış kavramının oyuncuların video oyunları ile kurdukları belirli türden etkileşimlerin kavranılmasında yardımcı olduğunu; sunulan dokuz koşulun, video oyunu oynamaktan alınan haz ve motivasyonu açıklamak için birçok araştırmacı ve tasarımcı tarafından sıkça başvurulmuş bir model hâline geldiğini vurgulamaktadır.

Akışın ilk üç koşulu, geri kalan altı deneyimi sağlayabilecek bir oyun yapısının temel tasarım ipuçları (heuristics) olarak kabul edilmektedir. Her adımda açık hedefler

olması; eyleme anında geri bildirim verilmesi ve zorluk ile beceri arasında dengeli bir ilişkinin kurulmasıdır (Salisbury ve Tomlinson, 2016).

Empati kavramı da dijital oyun dünyasında oyuncunun deneyimlediği etkileşimli bir kavramdır. Xinyi ve Tan (2024) çalışmalarında oyun tasarımında empatinin kasıtlı kullanımının, oyuncuların kurgusal karakterlerle ve oyun dünyasıyla bağ kurmasını sağlayarak, bu karakterler ve hikayelerle para- sosyal ilişkiler geliştirmelerine olanak tanıdığını belirtmektedirler.

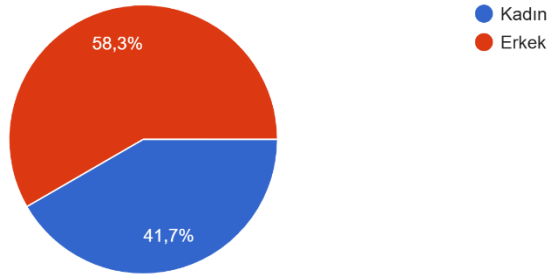
Bu doğrultuda dijital oyun deneyimi, oyuncu-oyun etkileşimini biçimlendiren üç temel psikolojik boyut çerçevesinde ele alınmıştır: sarmalanma (immersion), akış (flow) durumu ve empatik bağ kurma süreçleri. Öncelikle oyunun sunduğu görsel, işitsel ve anlatısal unsurların oyuncuyu gerçeklikten kopararak oyun dünyasına nasıl çektiği; ardından bu derin katılımın yoğun dikkat ve zaman algısının kaybı gibi göstergelerle nasıl bir akış deneyimine dönüştüğü incelenmiştir. Ayrıca, oyuncunun oyun karakterleriyle kurduğu duygusal yakınlık ve empati yetisi üzerinden oyunların kişisel düzeyde nasıl anlam kazandığı değerlendirilmiştir. Ancak bu kavramların yalnızca kuramsal düzlemde ele alınması, oyuncu deneyiminin bireysel ve öznel doğasını bütünüyle yansıtmak için yeterli değildir. Bu nedenle, hazırlanan açık uçlu anket çalışması aracılığıyla, katılımcıların oyun oynarken yaşadıkları sarmalanma, akış ve empati deneyimlerini doğrudan kendi ifadeleriyle ortaya koymaları hedeflenmiştir. Elde edilen veriler, bu üç kavramın oyun deneyimindeki işlevini oyuncu bakış açısından değerlendirerek, kuramsal yaklaşımlarla sahadaki karşılıklar arasındaki ilişkiyi görünür kılmayı amaçlamaktadır.

BÖLÜM 3: OYUNCU DENEYİMLERİ ÜZERİNDEKİ BULGULAR

Bu tez çalışmasında yapılan literatür taramasından sonra araştırmacı nitel araştırma yöntemlerini kullanarak, araştırma kapsamını somut katılımcı deneyimleriyle desteklemek amacıyla anket uygulaması gerçekleştirmiştir. Anket uygulamasında, katılımcının yaşı, cinsiyeti, eğitim durumu ve meslek bilgisi gibi demografik bilgilerin elde edilebileceği bir kısım bulunmakta ikinci kısımda ise oyun deneyimlerini analiz etmeye yardımcı olacak açık uçlu 14 adet soru bulunmaktadır. Anket toplam 12 kişiye uygulanmıştır. Katılımcılara sorular Google Form üzerinden ulaştırılmış, yüz yüze ya da sesli görüşme yerine yazılı cevaplar tercih edilmiştir. Bu sayede katılımcıların sorulara karşı cevaplarını daha özgür ve detaylı bir şekilde ifade etmeleri sağlanılmıştır.

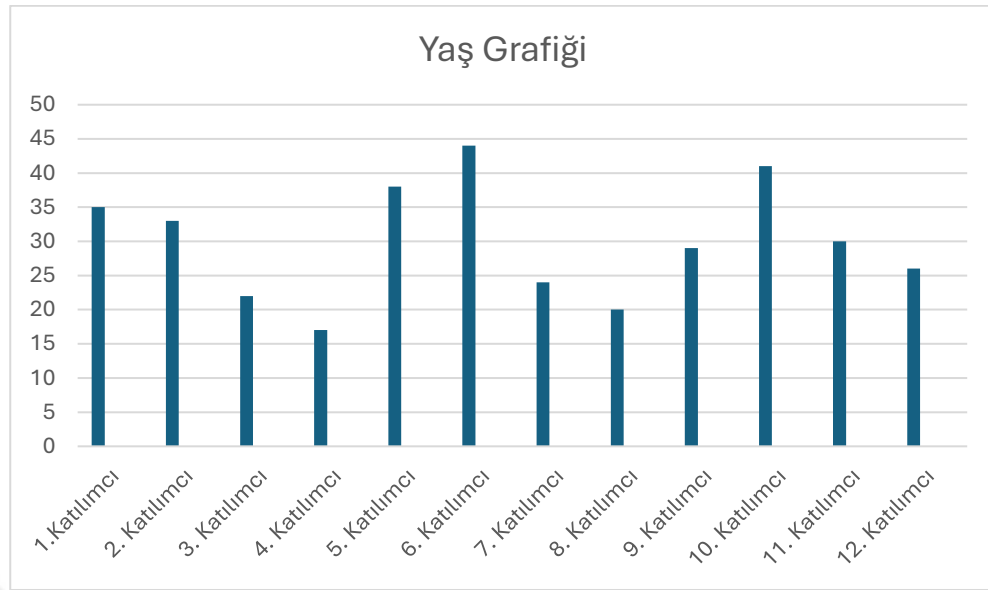
Demografik sonuçlar incelendiğinde ankete katılan katılımcıların %58,3'ü erkek, %41,7'si kadındır.

Cinsiyetiniz
12 yanıt



Grafik 1. Ankete katılan katılımcıların cinsiyet dağılımı

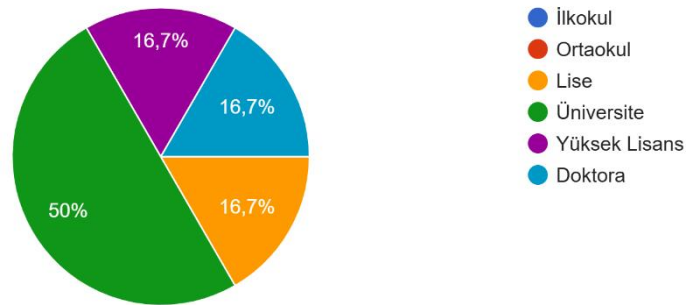
Yaş dağılımı incelendiğinde ise ankete katılan katılımcıların yaş aralığı 17-41 yaş arasında değişiklikler gösterdiği gözlemlenmektedir. Verilerin çoğunluğu 26-30 yaş aralığındaki orta yaş grubudur.



Grafik 2. Ankete katılan katılımcıların yaş dağılımı.

Eğitim durumları incelendiğinde, katılımcıların yarısının (%50) üniversite mezunu olduğu görülmektedir. Katılımcıların %16,7'si lise, %16,7'si yüksek lisans ve %16,7'si doktora eğitim düzeyindedir.

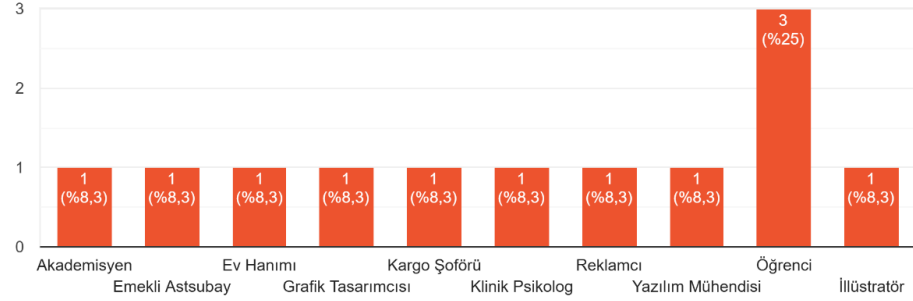
Eğitim Durumunuz
12 yanıt



Grafik 3. Ankete katılan katılımcıların eğitim durumu.

Ankete katılan katılımcılar farklı meslek gruplarına sahiptir. %25'lik oranla öğrencilerin çoğunluk olduğu verilerde, akademisyen, ev hanımı, kargo şoförü, klinik psikolog, reklamcı, grafik tasarımcısı ve illüstratör meslekleri de yer almaktadır.

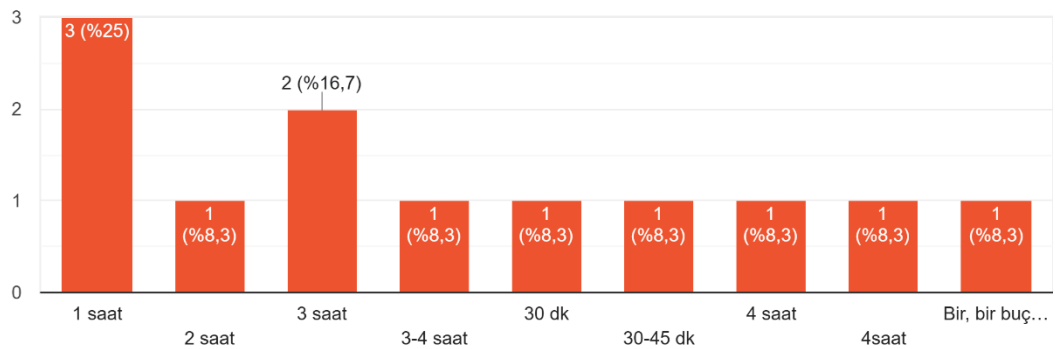
Mesleğiniz
12 yanıt



Grafik 4. Ankete katılan katılımcıların meslek bilgisi.

Anketin ikinci kısmında ise, katılımcılara “**Bir günde ortalama ne kadar süre oyun oynarsınız?**” sorusu sorulmuştur. Elde edilen verilere göre katılımcıların çoğunluğu (%25) günde 1 saat oyun oynamakta, %16,7’si 3 saat oyun oynayanlar takip etmektedir. Geriye kalan katılımcıların her biri (%8,3) sırasıyla 2 saat, 3–4 saat, 30 dakika, 30–45 dakika, 4 saat ve 1–1,5 saat oyun oynadığını ifade etmiştir. Bu dağılım, katılımcıların oyunla ilişkisinin oldukça çeşitli olduğunu; kısa süreli kullanıcılarla daha uzun süreli ve yoğun oynayan oyuncuların bir arada yer aldığını göstermektedir.

Bir günde ortalama ne kadar süre oyun oynarsınız?
12 yanıt



Grafik 5. Ankete katılan katılımcıların bir günde ortalama ne kadar süre oyun oynadıklarını gösteren bar grafiği.

“**Oynamak istediğiniz oyunu nasıl seçersiniz? Ne tür oyunları tercih edersiniz?**” açık uçlu sorusuna katılımcılar **Tablo1.deki** şekilde cevaplarını vermişlerdir.

1. Katılımcı	Görselliğe çok önem veriyorum, genelde sanat yönetimi güçlü olan oyunları seçerim. Aksiyon ve macera oyunları ilgimi çeker. Genellikle sosyal medyada gördüğüm öneriler üzerinden ilerlerim.
2. Katılımcı	Oyunu indirirken görsellerine ve yorumlarına bakarım. Renkli, rahatlatıcı ve kolay oynanabilen bulmaca tarzı oyunları tercih ederim. Stresli değil, keyifli olmalı.
3. Katılımcı	Genelde Youtube videoları izleyerek veya Steam mağazasını gezerek karar veririm. Hikayesi güçlü ve karakter gelişimi olan RPG oyunlarını çok seviyorum. Oyunun atmosferi beni içine çekmeli.
4. Katılımcı	Arkadaşlarımla oynadığı oyunlara yönelirim. Mobil de popüler olan hızlı tempolu savaş veya hayatta kalma oyunlarını tercih ederim. Twitch yayınlarında gördüklerimden etkileniyorum.
5. Katılımcı	Kolay anlaşılır, kısa sürede oynanabilir oyunlar tercih ederim. Genellikle spor oyunları oynarım. Seçim yaparken uygulama mağazasındaki puanlara bakarım.
6. Katılımcı	Sanat tarzı beni ilk çeken şey olur. Piksel art ya da el çizimi grafiklere sahip oyunlar favorim. Seçim yaparken estetik ve oyun mekanikleri dengesi önemli.
7. Katılımcı	Steam'de kullanıcı yorumları ve teknik stabilite benim için önemli. Mekanik derinliği olan, strateji ya da simülasyon tabanlı oyunları tercih ederim. Zihinsel olarak beni meşgul eden oyunlar hoşuma gidiyor.
8. Katılımcı	Oyunu seçerken konusunun öğretici veya düşündürücü olması önemli. Belgesel havasında, tarihsel veya bilimsel içerikli oyunları tercih ederim. Çok fazla aksiyon içeren oyunlardan uzak dururum.
9. Katılımcı	İçeriği beni duygusal olarak etkileyen oyunları tercih ederim. Oyun seçerken ruh halime göre davranıyorum. Indie türde, anlatımı güçlü oyunlar ilgimi çeker.
10. Katılımcı	Oyunların görsel estetiği benim için birinci önceliktir. Açık dünya, keşif temalı oyunları severim. Genellikle bağımsız oyun geliştiricilerinin özgün yapımlarını seçerim.
11. Katılımcı	MMORPG (Devasa Çok Oyunculu Çevrim İçi Rol Yapma Oyunu) türündeki çevrim içi oyunları tercih ederim.
12. Katılımcı	Roleplay tarzı, oyuncunun kendisini bir karakterin yerine koyarak oynadığı hikâye odaklı oyunları tercih ederim.

Tablo 1. Ankete katılan katılımcıların “Oynamak istediğiniz oyunu nasıl seçersiniz? Ne tür oyunları tercih edersiniz? açık uçlu sorusuna yanıtları.

Verilen cevaplar doğrultusunda ankete katılan katılımcıların, oyun seçme davranışları, bireysel yapılarına, sosyal ilişkilerine ve günlük yaşam rutinlerine göre değişiklik gösterdiği görülmektedir. Bazı katılımcılar oyunların derin anlatı ve estetik düzeyine göre değerlendirirken bazıları, pratiklik, erişilebilirlik durumu gibi kriterlere göre de seçim yaptığı gözlemlenmektedir.

1. Katılımcı	Konsol oyunlarını seviyorum. Oyun oynarken rahatça koltuğuma uzanmak ve büyük ekranda oynamak bana keyif veriyor.
2. Katılımcı	Sadece mobil oyunlar oynuyorum.
3. Katılımcı	PC ve Mobil ama en çok PC çünkü oyun çeşitliliği fazla ve kontrol açısından daha rahat. Bazen mobilde de küçük oyunlar oynuyorum.
4. Katılımcı	Mobil oyunlar benim için daha ulaşılabilir okuldan vakit buldukça hemen telefondan girip oynayabiliyorum.
5. Katılımcı	Mobil. Araç molalarında ya da iş arasında kolayca ulaşılabilir olması benim için çok önemli.
6. Katılımcı	PC oyunlarını tercih ediyorum çünkü bağımsız yapımlar genelde bu platformda çıkıyor. Ayrıca kontrol ve mod desteği önemli.
7. Katılımcı	Kesinlikle PC. Klavye ve fare kombinasyonu bana daha fazla kontrol sağlıyor. Ayrıca grafik ayarlarını kişiselleştirmek önemli.
8. Katılımcı	PC oyunları tercih ediyorum çünkü araştırma yaparken kısa molalarda oynayabiliyorum. Konsol bana uzak bir dünya gibi.
9. Katılımcı	Mobil oyunlar benim için yeterli. Günlük tempomda uzun oyunlara vakit ayıramıyorum ama kısa süreli oyunlar rahatlatıcı.
10. Katılımcı	Hem konsol hem PC kullanıyorum ama görsel kalite için PC'yi tercih ediyorum. Özellikle grafik açısından beni tatmin eden yapımlar önemli.
11. Katılımcı	PC ve mobil oyunlar tercih ediyorum.
12. Katılımcı	PC oyunları tercih ediyorum.

Tablo 2. Ankete katılan katılımcıların “**Konsol oyunlarını mı, PC oyunlarını mı, cep telefonu oyunlarını mı tercih edersiniz? Neden?**” açık uçlu sorusuna yanıtları.

Tablo 2. de görülen “**Konsol oyunlarını mı, PC oyunlarını mı, cep telefonu oyunlarını mı tercih edersiniz? Neden?**” sorusuna verilen yanıtlar doğrultusunda katılımcıların çoğunluğunun, oyun çeşitliliği, kontrol konforluğu ve görsel kalite unsurlarından dolayı PC oyunlarını, kolay erişilebilirlik sağlamasından dolayı da mobil oyunları tercih ettikleri gözlemlenmektedir.

1. Katılımcı	Görsel tasarım ve oyun içi ses kullanımı kararımı etkiler. Bazen Instagram'da gördüğüm içerikler de ilgimi çeker.
2. Katılımcı	Basitlik ve renkli tasarımlar önemli. Yorucu olmayan oyunlar hoşuma gidiyor.
3. Katılımcı	Hikâye ve atmosferi. Arkadaşlarımın önerdiği oyunlara da göz atarım seversem indiririm.
4. Katılımcı	Arkadaşlarımın oynadığı oyunlar etkili oluyor. Twitch yayınlarında popüler olanlara yöneliyorum.
5. Katılımcı	Puanları yüksek olan ve kolay oynanabilen oyunları seçiyorum. Karmaşık kontroller sevmem.
6. Katılımcı	Sanatsal tarz, müzik ve atmosfer benim için ilk sırada. Oynanış da yaratıcıysa kesin bakarım.
7. Katılımcı	Genelde mekanik derinliğe ve kullanıcı yorumlarına bakarım. Teknik kalite ve mod desteği de etkili.
8. Katılımcı	Düşündüren içerikler ve özgün hikâyeler tercih sebebim. Akademik ya da tarihsel bir bağ kuran oyunları seçiyorum
9. Katılımcı	Hikâye anlatımı ve oyun sırasında yaratılan duygusal bağ çok önemli. Yorumlarda 'etkileyici' kelimesini görmem yeterli olur.
10. Katılımcı	Grafik kalitesi ve oyun içi tasarım beni etkiler. Özellikle stilize grafikler varsa ilgimi çeker.
11. Katılımcı	Görsel, hikâye, amaç ve oynanış tarzı seçimimi etkiler.
12. Katılımcı	Arkadaşlarla oynanabilmesi, görsel ve hikâye unsurları seçimimi etkiler.

Tablo 3. Ankete katılan katılımcıların **Oyun seçiminizi etkileyen unsurlar neler olabilir?** (Örneğin, arkadaş tavsiyesi, görsel kalite, hikâye, oynanış tarzı) açık uçlu sorusuna yanıtları.

Tablo 3. de katılımcılara sorulan “**Oyun seçiminizi etkileyen unsurlar neler olabilir? (Örneğin, arkadaş tavsiyesi, görsel kalite, hikâye, oynanış tarzı)**” sorusuna verilen cevaplara bakıldığında katılımcıların oyun seçimlerini etkileyen unsurlar genellikle oyun tasarım öğeleri, oyun mekaniği şeklinde sıralanabilmekte ve çevrelerindeki kişilerden, oyun sitelerindeki yorumlardan etkilenecek de oyun seçimlerini gerçekleştirdikleri gözlemlenmektedir.

1. Katılımcı	Görsellik ve müzik atmosferi. Hikâyenin içindeki estetik unsurlar beni oyuna bağlıyor.
2. Katılımcı	Renkli görseller ve tatmin edici ses efektleri. Görsel-ışitsel uyum çok önemli.
3. Katılımcı	Atmosfer ve karakter gelişimi. Özellikle oyunun duygusal yapısı önemli.
4. Katılımcı	Hızlı görevler ve takım oyunları içine çekiyor rekabet duygusu hoşuma gidiyor.
5. Katılımcı	Kolay ve anlaşılır görev yapısı. Ne yapmam gerektiğini bilmek isterim.
6. Katılımcı	Estetik atmosfer ve yaratıcı dünya kurguları. Görsel bütünlük beni oyunun içine çeker.
7. Katılımcı	Görev yapıları ve sistemsal derinlik beni etkiler. Zihinsel olarak aktif kalmak hoşuma gidiyor
8. Katılımcı	Oyundaki düşünmeye teşvik eden anlatım ve atmosfer beni içine alır.
9. Katılımcı	Karakterlerin derinliği ve hikâye akışı. Duygusal bağ kurabiliyorsam daha çok etkileniyorum.
10. Katılımcı	Grafik dili ve açık dünya hissi. Keşfetme duygusu bana ilham verir.
11. Katılımcı	Atmosfer, karakterler ve oyunun amacı.
12. Katılımcı	Atmosfer hikâye ve karakter tasarımı beni oyuna çeker.

Tablo 4. Ankete katılan katılımcıların **Bir oyunu oynarken sizi en çok içine çeken unsur nedir? (Örneğin atmosfer, karakterler, görevler)** açık uçlu sorusuna yanıtları.

Tablo. 4 incelendiğinde ankete katılan katılımcıların “**Bir oyunu oynarken sizi en çok içine çeken unsur nedir? (Örneğin atmosfer, karakterler, görevler)**” sorusuna verdikleri yanıtlar doğrultusunda bir oyunu oynarken, oyun tasarım

unsurlarından, oyun mekaniğinden, karakter gelişiminden, derin hikâye altyapısından veya kolay anlaşılabilir, kısa süreli olma özelliklerinden etkilendikleri gözlemlenmektedir.

1. Katılımcı	Oyundaki kararlar bazen duygusal tepkiler verdiriyor. Özellikle hikâyeye etki eden seçimler beni çok etkiliyor.
2. Katılımcı	Genelde otomatik seçimler yapıyorum. Çok derin düşünmeden rahat oynamayı seviyorum.
3. Katılımcı	Karar vermek beni oyunun içine daha çok çekiyor. Kendi seçimlerimin sonuçlarını görmek tatmin edici.
4. Katılımcı	Kararların hemen sonucunu görmek heyecan verici. Başarı hissi veriyor.
5. Katılımcı	Karar vermek basit olmalı. Karmaşılaştığında oyun keyifli olmaktan çıkıyor.
6. Katılımcı	Kendi yolumu çizebilmek hoşuma gidiyor. Seçimlerin hikâyeye etkisi çok anlamlı.
7. Katılımcı	Stratejik kararlar almak zihinsel olarak aktif kalmamı sağlıyor. Bazen stresli ama genelde motive edici.
8. Katılımcı	Oyunda kontrolün bende olması güçlü hissettiriyor. Düşünerek hareket etmek hoşuma gidiyor.
9. Katılımcı	Karar süreci bazen vicdani bir sorgulamaya dönüşüyor. Bu duygusal yoğunluk oyunu daha derin kılıyor.
10. Katılımcı	Yaratıcılığım alan açıyor. Alternatif yolları denemek hoşuma gidiyor.
11. Katılımcı	Oyunun gidişatında yapılan değişiklikler, özellikle de dengesiz ya da oyunun ruhunu bozan güncellemeler, karar verme sürecinde hissettiklerimi doğrudan etkiliyor. Eğer alınan kararların oyunda bir karşılığı kalmazsa ya da oynanış keyfimi azaltacak şekilde güncellemeler gelirse, bu beni oyundan uzaklaştırıyor.
12. Katılımcı	Kendi yolumu çizme şansı verilmesi hoşuma gidiyor.

Tablo 5. Ankete katılan katılımcıların **Oyunun gidişatında alınan kararların sizde nasıl bir etkisi oluyor? Karar verme süreci size ne hissettiriyor?** açık uçlu sorusuna yanıtları.

Tablo 5. incelendiğinde ankete katılan katılımcıların **“Oyunun gidişatında alınan kararların sizde nasıl bir etkisi oluyor? Karar verme süreci size ne hissettiriyor?”** sorusuna verdikleri yanıtlar ile oyun içerisinde karar verme süreci,

çoğunluğa göre bireysel tatmin sağlayabildiği diğer kesime göre de otomatik seçimler ve basit düzeyde karar verme mekanizmasının daha iyi hissettirdiği gözlemlenmektedir.

1. Katılımcı	Müzik ve atmosfer başarılıysa zamanın akışını unutuyorum. Özellikle gece vakti oynarken saat kaç olmuş anlamıyorum.
2. Katılımcı	Bazen oluyor. Eğlenceli bir bölüme denk geldiysem zaman su gibi geçiyor.
3. Katılımcı	Evet özellikle sürükleyici hikayelerde zamanın nasıl geçtiğini fark etmiyorum.
4. Katılımcı	Evet özellikle arkadaşlarımla oynarken zaman uçup gidiyor. Ders çalışmayı unuttuğum çok oluyor.
5. Katılımcı	Hayır, genelde saati kontrol ederek oynuyorum. Molalarda zamanım kısıtlı zaten.
6. Katılımcı	Kesinlikle evet. Özellikle yaratıcı dünyalar içinde zaman akıp gidiyor. Oyun bitince saate şaşıyorum.
7. Katılımcı	Zaman kavramım kaybolabiliyor. Özellikle strateji oyunlarında bir hamleyle saatler geçiyor fark etmeden.
8. Katılımcı	Zaman algım çoğu zaman değişmiyor çünkü genelde kısa oyunlar oynuyorum ama bazen kaptırdığım da oluyor.
9. Katılımcı	Bazı oyunlarda duygusal yoğunluk o kadar içine çekiyor ki zaman duruyor gibi hissediyorum
10. Katılımcı	Açık dünya oyunlarında keşfe dalınca saatler geçiyor. Özellikle çizim ilhamı için bakarken zamanın farkına varmıyorum.
11. Katılımcı	Evet, gerçek zamandan uzaklaşabiliyorum.
12. Katılımcı	Çok hissetmiyorum.

Tablo 6. Ankete katılan katılımcıların **Oyun oynarken zaman algınızda bir değişim hissediyor musunuz? Bu durumu örneklerle açıklayabilir misiniz?** açık uçlu sorusuna yanıtları.

Tablo 6. incelendiğinde ankete katılan katılımcıların **“Oyun oynarken zaman algınızda bir değişim hissediyor musunuz? Bu durumu örneklerle**

açıklayabilir misiniz?” sorusuna verdikleri yanıtların çoğunluğunun oyun oynarken, oyunun hikayesi, duygusal yoğunluğu, eğlenceli oluşu, arkadaşlarla oynanabilir durumu ve ilham yönlerinin zaman algılarını değiştirdiğini ve saatlerce oyun oynadığı zaman dilimlerinin olduğu gözlemlenmektedir.

1. Katılımcı	Bazen kuruyorum. Özellikle iyi yazılmış karakterler bana geçmişten insanlar çağrıştırabiliyor.
2. Katılımcı	Evet, özellikle eğlenceli karakterler çocuklarıma ya da arkadaşlarıma benziyor.
3. Katılımcı	Evet bazen karakterlerin davranışları bana arkadaşlarımı ya da ailemi hatırlatıyor. Bu bağ kurmamı kolaylaştırıyor.
4. Katılımcı	Evet, özellikle takım oyunlarında bazı karakterler arkadaşlarıma benziyor. Hatta lakap takıyoruz.
5. Katılımcı	Pek değil. Oyun benim için gerçeklikten kopuş gibi, kıyas yapmam.
6. Katılımcı	Zaman zaman evet. Sanal karakterlerin duygusal tepkileri bile bana gerçek insanları çağrıştırabiliyor.
7. Katılımcı	Nadiren. Genellikle oyun karakterlerini kurgusal varlıklar olarak görürüm ama bazen kendime benzeyen yönler buluyorum.
8. Katılımcı	Zaman zaman evet. Oyundaki karakterin düşünce tarzı ya da iletişim biçimi tanıdık gelebiliyor.
9. Katılımcı	Evet, bazı karakterler danışanlarıma benziyor bile diyebilirim. Bu da oyunları psikolojik açıdan daha ilginç kılıyor.
10. Katılımcı	Bazen karakterin tarzı bana tanıdığım insanları hatırlatıyor. Özellikle tasarım detayları benzerlik kurmamı sağlıyor.
11. Katılımcı	Hayır, karakterlerle tanıdığım kişiler arasında benzerlikler kurmam.
12. Katılımcı	Evet, zaman zaman benzerlikler oluyor.

Tablo 7. Ankete katılan katılımcıların **Sanal dünyada tanıdığınız karakterlerle, gerçek hayatta tanıdığınız kişiler arasında benzerlikler kurmaya çalışır mısınız?** açık uçlu sorusuna yanıtları.

Tablo 7. ye göre ankete katılan katılımcıların “Sanal dünyada tanıdığınız karakterlerle, gerçek hayatta tanıdığınız kişiler arasında benzerlikler kurmaya çalışır mısınız?” sorusuna verdikleri yanıtların bir kısmı oyun dünyasındaki sanal karakterleri içselleştirdiği, çevresindeki insanlarla özdeşleştirerek, anlam yüklediği, bir diğer kısmın ise oyundaki sanal dünya ve gerçek hayatı sınırlandırarak birbirleriyle örtüştürmediği gözlemlenmektedir. Bununla birlikte katılımcıların cevapları ile meslek grupları karşılaştırıldığında karakterlerle bağ kurabilen katılımcıların duygusal ve yaratıcı meslek gruplarına ait olduklarından dolayı karakterlerde tanıdık izler görmeye daha yatkın olabileceklerine işaret etmektedir.

1. Katılımcı	Bazen evet. Özellikle görsel dünyası etkileyici karakterler ilgimi çeker, mesela Horizon Zero Dawn oyunundaki ALOY karakteri.
2. Katılımcı	Bazen düşünüyorum. Renkli bir dünyada yaşayan tatlı bir karakter olmayı isterdim, Candy Crush'taki gibi mesela.
3. Katılımcı	Evet, bazen bir karakter olmayı isterdim. Özellikle “Ellie” (The Last Of Us) gibi güçlü ama duygusal yönleri olan karakterler ilgimi çekiyor.
4. Katılımcı	Evet isterdim Spider-Man gibi şehirlerde dolaşan ve kötülükle savaştan biri olmak süper olurdu.
5. Katılımcı	Hayır, oyun oyun olarak güzel. Gerçek hayat daha önemli benim için.
6. Katılımcı	Evet, kesinlikle. Gris oyunundaki gibi duygusal anlatımı olan bir karakterin dünyasında olmak isterdim.
7. Katılımcı	Hayır, gerçek hayat bana daha anlamlı geliyor ama bazen 'Geralt' (Witcher) gibi kararlarının sonuçlarıyla yüzleşen karakterler dikkatimi çeker.
8. Katılımcı	Pek düşünmedim ama bazen tarihi oyun karakterleri gibi yaşamak ilginç olabilir.
9. Katılımcı	Zaman zaman evet. 'Journey' oyunundaki karakter gibi, sessiz ama anlamlı bir yolculukta olmak isterdim.
10. Katılımcı	Evet, özellikle 'Link' (Zelda) gibi sessiz ama güçlü kahramanların dünyasında olmak isterdim.

11. Katılımcı	Hayır
12. Katılımcı	Evet ve olmak isteseydim Honkai Star Rail oyununda bir örgüt olan “Knights of Beauty” üyelerinden biri olmak isterdim. Argenti ile dost olurum.

Tablo 8. Ankete katılan katılımcıların Gerçek hayatta bir birey olmaksızın sanal oyun dünyasında bir karakter olmayı mı tercih edersiniz? Cevabınız evet ise, hangi oyun karakteri olmak isterdiniz? açık uçlu sorusuna yanıtları.

Tablo 8. de verilen yanıtlar, katılımcıların oyun dünyasını nasıl algıladıkları ile doğrudan ilişkilidir. Katılımcıların çoğunluğu için oyun, alternatif benlik deneyimi sunabilen özgür bir alan, diğer kesime göre ise oyun, geçici ve sadece eğlence deneyimi olarak algılandığı gözlemlenmektedir. Bu yanıtların farklılığı, katılımcıların demografik yapılarına ve oyunlarla kurdukları bağlara göre değişiklik gösterdiğine işaret etmektedir.

1. Katılımcı	Sanatsal yönleri olan karakterlerle bağ kuruyorum ama onlar kadar cesur olamayabiliyorum.
2. Katılımcı	Renkli ve neşeli karakterler benim gibi. Ama onlar kadar enerjik değilim belki.
3. Katılımcı	Genellikle empati kurabildiğim karakterleri seçiyorum. Benim gibi duygusal ve sezgisel karakterler oluyorlar.
4. Katılımcı	Benim gibi enerjik ve hızlılar. Ama ben gerçek hayatta bu kadar cesur değilim.
5. Katılımcı	Benim gibi basit ve doğrudan karakterleri seçiyorum. Uyumlu olduklarını hissediyorum.
6. Katılımcı	Duygusal karakterleri tercih ediyorum. Hem benzer hem farklı yönlerimiz oluyor; ben içime atarım, onlar dışa vurur.
7. Katılımcı	Benzerlikler bazen stratejik düşünme biçiminde oluyor ama oyun karakterleri daha uç noktada hareket ediyor.
8. Katılımcı	Daha çok içe dönük karakterleri seçiyorum. Benim düşünme tarzıma yakın olduklarında daha çok bağlanıyorum.

9. Katılımcı	Psikolojik derinliği olan karakterlerle özdeşleşiyorum ama onlar kadar cesur tepkiler veremiyorum.
10. Katılımcı	Karakterimin estetik seçimleri bana benziyor. Tasarıma önem veren yönlerini kendime yakın buluyorum.
11. Katılımcı	Tamamıyla aynı davranıyorum ama bazen yeni deneyimlerde katıyor.
12. Katılımcı	Oyundaki karakterimi hep gerçek hayatımdaki kendime benzetmeye çalışırım.

Tablo 9. Ankete katılan katılımcıların **Oyundaki karakterinizle kendiniz arasında ne gibi benzerlikler ya da farklılıklar kuruyorsunuz?** açık uçlu sorusuna yanıtları.

Tablo 9. da incelenen ankete katılan katılımcıların **“Oyundaki karakterinizle kendiniz arasında ne gibi benzerlikler ya da farklılıklar kuruyorsunuz?”** sorusuna verdikleri yanıtlar, oyun karakterlerinin oyuncular için duygusal bir ayna, kurgusal kaçış noktası, ideal benlik modeli veya kişisel ifade biçimi olabileceğine işaret etmektedir. Bununla birlikte oyuncular, karakterlerle ya benzer oldukları için bağ kuruyor ya da olmak istedikleri benliği deneyimleme fırsatı buldukları için onları seçtiklerini göstermektedir. Bu doğrultuda dijital oyun karakterlerinin yalnızca sanal bir avatar tasarımından öte bireylerin kimlik inşasında rol oynayabilen önemli simgesel figürler olduğu söylenebilmektedir.

1. Katılımcı	Evet, oyunlarda daha cesur, daha hızlı karar veren biri olabiliyorum. Bu da bana farklı yönlerimi gösteriyor.
2. Katılımcı	Bazen farklı biri gibi davranmak eğlenceli oluyor ama genelde kendi halimde oynarım.
3. Katılımcı	Evet özellikle gerçek hayatta yapamayacağım seçimleri oyun karakteri üzerinden deneyimleyebiliyorum.
4. Katılımcı	Evet, oyunlarda daha özgürüm. Gerçek hayatta çekindiğim şeyleri orada deniyorum.
5. Katılımcı	Çok değil. Oyun benim için zaman geçirme aracı. Kimlik denemesi gibi görmüyorum.

6. Katılımcı	Evet, özellikle duygusal ve yaratıcı yönlerimi keşfetmek için oyunlar bana alan tanıyor.
7. Katılımcı	Kısmen. Oyunlar farklı bir bakış açısı sunabiliyor ama genelde kendi kimliğimden çok uzaklaşmam.
8. Katılımcı	Kesinlikle. Farklı karakter türlerini seçmek, başka biri gibi düşünmek ilginç oluyor.
9. Katılımcı	Zihinsel olarak evet. Farklı roller deneyimlemek bana terapötik bir alan sunuyor.
10. Katılımcı	Evet. Estetik tercihlerim ve ifade biçimim oyunlarda daha net ortaya çıkıyor.
11. Katılımcı	Evet.
12. Katılımcı	Evet.

Tablo 10. Ankete katılan katılımcıların **Oyunlar size kendinizi yeniden tanımlama veya farklı bir kimliği deneme fırsatı sunuyor mu?** açık uçlu sorusuna yanıtları.

Tablo 10. da incelenen ankete katılan katılımcıların **“Oyunlar size kendinizi yeniden tanımlama veya farklı bir kimliği deneme fırsatı sunuyor mu?”** sorusuna verdikleri yanıtlar bir önceki soruya verdikleri yanıtlar ile örtüşmekte, oyunun sadece eğlence unsuru olarak değil benlik inşası, kimlik keşfi ve içsel deneyim açısından güçlü bir araç olduğunu ortaya koymaktadır.

1. Katılımcı	Tehlikeli durumlarda bulunmak, bilinmezliğe adım atmak oyun sayesinde mümkün oluyor.
2. Katılımcı	Renkli, tatlı dünyalarda dolaşmak; büyülü şeyler yapmak. Gerçek hayatta çok sıradan bir hayatım var.
3. Katılımcı	Kendi kararlarımın sonuçlarını risk almadan görebiliyorum. Gerçek hayatta bu kadar özgür hissetmiyorum.
4. Katılımcı	Süper güç kullanmak, şehirde zıplayarak dolaşmak gibi şeyler tabii ki gerçek hayatta yok.

5. Katılımcı	Çok değil. Oyun benim için zaman geçirme aracı. Kimlik denemesi gibi görmüyorum.
6. Katılımcı	Yarışmak, gol atmak, şampiyonluk yaşamak. Gerçek hayatta sadece izleyiciyim.
7. Katılımcı	Yıkılan dünyalarda hayatta kalmak, soyut mekânlarda var olmak gibi deneyimler sadece oyunlara özgü.
8. Katılımcı	Savaş stratejileri kurmak ya da büyük kararlar almak gibi şeyleri gerçek hayatta deneyimleyemem.
9. Katılımcı	Başkalarının yerine karar vermek ya da olayları dışarıdan izleyebilmek gibi psikolojik deneyimler yaşıyorum.
10. Katılımcı	Yaratıcı dünyalar kurmak, estetik olarak uç deneyimler yaşamak gerçek hayatta mümkün değil.
11. Katılımcı	Herkesi ve her şeyi yönetmek. Özgür ve adil olmak.
12. Katılımcı	Büyü gibi mistik şeyler.

Tablo 11. Ankete katılan katılımcıların **Sanal oyun dünyasında yapabildiğiniz ama gerçek dünyada yapamadığınız şeyler nelerdir?** açık uçlu sorusuna yanıtları.

Tablo 11. de ankete katılan katılımcıların “**Sanal oyun dünyasında yapabildiğiniz ama gerçek dünyada yapamadığınız şeyler nelerdir?**” sorusuna verdikleri yanıtlar incelendiğinde katılımcıların çoğunluğunun oyunlar aracılığıyla gerçek hayatta fiziksel olarak imkânsız (zıplama, süper güç), cesaret, risk gerektiren, karar verilmesi, empati kurulması gereken eylemleri ve günlük hayatlarındaki sınırlı rollerin ötesini deneyimlemeyi oyunlar aracılığıyla gerçekleştirdikleri gözlemlenmektedir.

1. Katılımcı	Karar verme konusundaki kararsızlığımı oyunlarda aşabiliyorum. Hızlı seçimler yapmak rahatlatıcı.
2. Katılımcı	Hayal gücüm ve neşeli tarafım. Gerçekte daha ciddi olmak zorunda kalıyorum ama oyunda özgürüm.

3. Katılımcı	Daha cesur ve açık sözlü oluyorum. Gerçek hayatta çekingenliğimi oyun karakteri üzerinden aşabiliyorum.
4. Katılımcı	Macera arayışım oyunlarda ortaya çıkıyor. Gerçek hayatta bu kadar özgür değilim.
5. Katılımcı	Rekabetçi yönüm açığa çıkıyor. Gerçek hayatta sakınım ama oyunda ciddi hırslanırım.
6. Katılımcı	Duygusal derinlik ve empati yönüm ortaya çıkıyor. Oyunlar bunları keşfetmeme yardımcı oluyor.
7. Katılımcı	Liderlik ve risk alma yönüm oyunlarda daha belirgin. Gerçekte daha temkinliyim.
8. Katılımcı	Fikirlerimi özgürce ifade edebilmek. Oyunlar, içe dönük yönümü daha rahat dışa vurduğum yerler.
9. Katılımcı	Kontrol duygumu yaşamak. Oyunlar aracılığıyla olayları yönlendirebilmek bana terapi gibi geliyor.
10. Katılımcı	Yaratıcılığımı sınırsızca kullanmak. Gerçekte zaman ve kaynak kısıtlı ama oyunda özgürüm.
11. Katılımcı	Daha sert keskin olabiliyorum.
12. Katılımcı	Oluyordu şu an olmuyor çünkü gerek duymuyorum.

Tablo 12. Ankete katılan katılımcıların **Gerçek hayatta bastırdığınız veya gerçekleştiremediğiniz hangi yönlerinizi oyunlarda açığa çıkarma şansı buluyorsunuz?** açık uçlu sorusuna yanıtları.

Tablo 12. de ankete katılan katılımcıların **“Gerçek hayatta bastırdığınız veya gerçekleştiremediğiniz hangi yönlerinizi oyunlarda açığa çıkarma şansı buluyorsunuz?”** sorusuna verdikleri yanıt incelendiğinde oyunlar bireyler üzerinde bastırdıkları duyguları ifade etmede, alternatif kimlikler ve davranış biçimlerini deneme alanı sunmada ve toplum içinde sınırlanmış yönlerini özgürce yaşamasını mümkün kılabilirdiği gözlemlenmektedir.

1. Katılımcı	Kaçış alanı. Günün stresinden uzaklaşmak ve rahatlamak için oynuyorum.
2. Katılımcı	Kaçış. Ev işleri, sorumluluklar derken biraz nefes alabilmek için oyunlara sığınıyorum.
3. Katılımcı	Benim için bir keşif alanı, kendimi tepkilerimi ve duygularımı daha iyi tanımamı sağlıyor.
4. Katılımcı	Tam bir kaçış. Okul, aile, sorumluluklar derken rahatladım tek yer oyunlar.
5. Katılımcı	Daha çok kaçış. Günlük hayatın temposundan uzaklaşmak için kısa süreliğine bile olsa iyi geliyor.
6. Katılımcı	Keşif diyebilirim. Duygusal, sanatsal ve düşünsel anlamda kendimi tanıyorum.
7. Katılımcı	İkisinden de biraz var ama daha çok keşif diyebilirim. Oyunlarda düşünsel bir deneyim yaşıyorum.
8. Katılımcı	Keşif alanı diyebilirim. Farklı dünyalarla karşılaşmak beni zenginleştiriyor.
9. Katılımcı	Keşif alanı. İnsan doğasına ve karar verme süreçlerine dair çok şey öğreniyorum.
10. Katılımcı	Yaratıcılık açısından bir keşif. Yeni şeyler görmek, ilham almak çok değerli.
11. Katılımcı	Deneyim. Daha özgür ve adil.
12. Katılımcı	İkisinden de biraz var çünkü kaçış alanı olan oyunlarda var keşif alanı olan da var keşif alanına örnek Slime Rancher 2 diyebilirim

Tablo 13. Ankete katılan katılımcıların **Oyun dünyası sizin için bir kaçış alanı mı yoksa deneyimsel bir keşif alanı mı? Neden?** açık uçlu sorusuna yanıtları.

Son olarak Tablo 13. de ankete katılan katılımcıların **“Oyun dünyası sizin için bir kaçış alanı mı yoksa deneyimsel bir keşif alanı mı? Neden?”** sorusuna verdikleri yanıtlar incelendiğinde çoğunluğun oyunları keşif alanı olarak tanımladıkları gözlemlenmektedir. Bununla birlikte diğer yanıtlardan da elde edilen

kaçış alanı veya hem keşif hem kaçış alanı tanımlamaları ile oyunların oyuncular için kişisel anlam taşıyan bir deneyim alanı olarak ifade ettiklerine işaret etmektedir.



SONUÇ ve ÖNERİLER

Bu tez çalışması, dijital oyunların yalnızca eğlence araçları değil; aynı zamanda görsel sanat, psikoloji ve deneyim tasarımı gibi alanların kesişiminde yer alan kültürel ve estetik yapılar olduğunu ortaya koymuştur. Oyun tasarımında kullanılan görsel bileşenlerin (2D, 3D grafikler, piksel sanat ve kullanıcı arayüzleri gibi öğeler) oyuncu üzerindeki etkileri çok boyutlu olarak değerlendirilmiştir. Elde edilen bulgular doğrultusunda, grafik tasarımın yalnızca bir teknik gereklilik değil, oyuncu deneyiminin duygusal derinliğini şekillendiren temel bir unsur olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Nitekim Jesse Schell'in (2008) vurguladığı üzere estetik tasarım, oyunun dünyasını gerçek ve inandırıcı kılmakla kalmaz; oyuncunun oyuna duygusal olarak bağlanmasını da mümkün kılmaktadır. Bu bağlamda, oyunların grafik estetiği yalnızca yüzeysel bir görsellik değil, aynı zamanda bir “anlatım biçimi” ve “etkileşimli duygusal deneyim alanı” olarak tez kapsamında ele alınmıştır.

Tezin uygulama bölümünde yer alan açık uçlu anket çalışmasıyla, bu kuramsal yaklaşımlar oyuncu deneyimi üzerinden sınanmış ve desteklenmiştir. Katılımcılar, oyun tercihinde belirleyici olan unsurlar arasında görsel atmosfer, estetik kalite ve karakter tasarımı gibi faktörleri öne çıkarmıştır. “Oyun oynarken sizi en çok içine çeken unsur nedir?” sorusuna verilen yanıtlarda özellikle atmosfer, müzik ve görsellik birlikte anılmış; bazı katılımcılar “Grafik dili ve açık dünya hissi. Keşfetme duygusu bana ilham verir.” ifadesiyle bu durumu açıklamıştır. Benzer biçimde, piksel sanat estetiğine sahip oyunları tercih eden bazı katılımcılar, bu tür görsellerin kendileri için özel bir anlam taşıdığını belirtmiştir. Örneğin bir katılımcı “Sanat tarzı beni ilk çeken şey olur. Piksel art ya da el çizimi grafiklere sahip oyunlar favorim” ifadesiyle görsel estetiğin tercih sebebi olduğunu vurgulamıştır. Ayrıca, “karakterle özdeşleşme” olgusu katılımcı yanıtlarında sıkça ifade edilmiştir. Örneğin bir katılımcı, “Oyundaki karakterimi hep gerçek hayatımdaki kendime benzetmeye çalışırım” derken; bir diğeri “Genellikle empati kurabildiğim karakterleri seçiyorum. Benim gibi duygusal ve sezgisel karakterler oluyorlar” ifadesini kullanmıştır. Bir başka katılımcı ise, “Karakterlerin derinliği ve hikâye akışı. Duygusal bağ kurabiliyorsam daha çok etkileniyorum” şeklinde yanıt vermiştir. Bu noktada Celia Pearce'in (2006) oyuncuyu

eş-yaratıcı konumuna yerleştiren yaklaşımla paralel olarak, oyunun yalnızca oynanan bir nesne değil, aynı zamanda öznel bir deneyim alanı sunduğu gözlemlenmektedir.

Anket verilerinde öne çıkan bir diğer önemli bulgu, zaman algısındaki değişimle ilgilidir. “Oyun oynarken zaman algınızda bir değişim hissediyor musunuz?” sorusuna bazı katılımcılar, “Kesinlikle evet. Özellikle yaratıcı dünyalar içinde zaman akıp gidiyor. Oyun bitince saate şaşıyorum” ve “Açık dünya oyunlarında keşfe dalınca saatler geçiyor. Özellikle çizim ilhamı için bakarken zamanın farkına varmıyorum” gibi yanıtlar vermişlerdir. Bu bulgular, Mihaly Csikszentmihalyi’nin (1990) geliştirdiği Flow (akış) kuramı bağlamında değerlendirildiğinde, görsel atmosferin bu deneyimi tetikleyen temel bileşenlerden biri olduğunu göstermektedir. Özellikle görsel süreklilik, anlatı bütünlüğü ve karakterlerin estetik uyumu, oyuncunun dikkatini oyunda tutarak zamanın akışını değiştiren bir etkide bulunmuştur. Katılımcıların bir bölümü oyunu “kaçış alanı” olarak tanımlarken, diğerleri “keşif alanı” olarak değerlendirmiştir. Her iki durumda da görselliğin ve estetik tercihin bu deneyimi yapılandığı açıktır. Bu bağlamda, anket verilerinde ortaya çıkan deneyimsel eğilimler, görsel tasarımın yalnızca estetik bir unsur değil, aynı zamanda teknolojik gelişmelerle şekillenen yeni ifade biçimlerinin oyuncu üzerindeki duygusal etkilerini derinleştirdiğini de göstermektedir.

Günümüzde grafik teknolojilerinin hızlı gelişimiyle birlikte 2D ve 3D öğelerin iç içe geçtiği hibrit yapılar, oyun tasarımında yeni estetik formlar ortaya çıkarmaktadır. Bu formlar yalnızca teknik ilerlemeleri değil, aynı zamanda anlatı zenginliği ve duygusal bütünlük kurma kapasitesini de beraberinde getirmektedir. Piksel sanat gibi nostaljik grafik formları, yalnızca geçmişe gönderme yapan yüzeysel öğeler değil; çağdaş yorumlarla yeniden işlenmiş duygusal katmanlar olarak kullanıcıyla daha kişisel ve özgün bağlar kurma işlevi görmektedir. Bu da Freyermuth’un (2016) vurguladığı gibi bağımsız oyun geliştiricilerinin sanatsal önceliklerle hareket etme eğilimini desteklemektedir. Tezde hem bu teorik zemine hem de katılımcıların deneyimlerine dayanarak, oyun estetiği ile oyuncunun duygusal deneyimi arasındaki karşılıklı ilişki görünür kılınmıştır.

Sonuç olarak, bu tezde dijital oyunların estetik, teknik ve duygusal boyutları bir arada değerlendirilmiş; oyun tasarımının sanat ve deneyimle kurduğu çok katmanlı ilişki ortaya konulmuştur. Oyun geliştiricilerinin bu bütüncül bakış açısıyla tasarım sürecine yaklaşımları, yalnızca görsel olarak güçlü değil, aynı zamanda duygusal olarak da etkileyici oyunlar üretmelerine olanak sağlayacaktır. Ayrıca bu çalışma, oyun tasarımı literatürüne teknik odaklı yaklaşımların yanı sıra sanatsal ve psikolojik bir katkı sunmayı hedeflemiş, estetik tercihlerin oyuncu algısı üzerindeki rolünü derinlemesine inceleyerek yeni araştırmalar için temel oluşturmuştur. Özellikle görsel atmosferin, anlatı yapısının ve karakter tasarımının oyuncu psikolojisi üzerindeki etkileri, ilerleyen çalışmalarda nicel yöntemlerle desteklenebilir; ayrıca farklı yaş gruplarına veya kültürel bağlamlara göre karşılaştırmalı analizlerle genişletilmesi önerilmektedir. Bu bağlamda, oyun tasarımı eğitimi veren kurumların da grafik estetik, anlatı psikolojisi ve deneyimsel tasarım gibi alanları kapsayan disiplinlerarası programlar oluşturması hem yaratıcı sürecin kalitesini hem de kullanıcı merkezli oyun üretiminin niteliğini artıracaktır.

KAYNAKÇA

- Ace, (2021). “2D Game Art Styles: The Ultimate Guide”, <https://3d-ace.com/blog/2d-game-art-styles-the-ultimate-guide/> Erişim Tarihi: 27.02.2025.
- Alimarandi, C. S. (2012). Satrancın tarihi ve tarihsel gelişimi. Aylık Bilişim Kültürü Dergisi. <http://www.bilisimdergisi.org/s1392012>
- Aminian, P. (2024). “A Complete Guide to Monochrome Art Style”, Pixune. <https://pixune.com/blog/monochrome-art-style/> Erişim Tarihi: 26.02.2025.
- Arif, S. (2018). “The Legend of Zelda: Breath of the Wild Now Has an Official Place in the Series' Timeline Sort Of”, IGN. <https://www.ign.com/articles/2018/08/06/the-legend-of-zelda-breath-of-the-wild-now-has-an-official-place-in-the-series-timeline-sort-of> Erişim Tarihi: 05.03.2025.
- Arımcı, B. ve Çalış, M. (2024). “Modern Retro Grafiklerin Oyunlarda Kullanımı Üzerine: HuntDown Oyunu İncelemesi”, s.135-160. Dijital Oyunlar Oynanış ve Anlam, 2. Baskı, Nobel Yayın.
- Atıcı, A. R. (2024). Oyunun tarihsel gelişimi, oyun türleri. In M. Kaya (Ed.), Çocuk gelişiminde beden eğitimi, spor ve oyun (1. baskı)g. Efe Akademi Yayıncılık.
- Bell, A. (2019). “Wot I Think: Manifold Garden”, Rock Paper Shotgun. <https://www.rockpapershotgun.com/manifold-garden-review> Erişim Tarihi: 05.03.2025.
- Bayzan, Ş. (2022). Dijital Oyun Tarihi ve Türk Oyun Medyası. Dijital Oyunlar - 1:Araçlar, Metodolojiler, Uygulamalar ve Öneriler.
- Bogost, Ian. (2011). How to Do Things With Videogames. 10.5749/minnesota/9780816676460.001.0001.
- Bostan, B., ve Tıngöy, Ö. (2015). “Dijital Oyunlar: Tasarım Gereksinimleri ve Oyuncu Psikolojisi.” AJIT-E: Academic Journal of Information Technology, 6(19), 7-21. <https://doi.org/10.5824/1309-1581.2015.2.001>.
- Bramble, R. (2023). “The Ultimate Guide To 2D Video Game Art Styles”, Game Marker. <https://gamemaker.io/en/blog/2d-game-art-styles#vector-art> Erişim Tarihi: 27.02.2025.
- Canbaz, E., ve Ercansungur, D. O. (2019). Roger Caillois ve Agôn: Dijital oyundan e-spor’a. I. Uluslararası Oyun Kongresi Bildirileri.

- Cecan, M. H. (2013). Propagandanın yeni uygulama alanı: Bilgisayar ve konsol oyunları [Yayınlanmış yüksek lisans tezi, İstanbul Ticaret Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü].
- Channel, J. C. (2019, May 28). The visual storytelling of Hyper Light Drifter. Medium. <https://medium.com/@channelthecuz/the-visual-storytelling-of-hyper-light-drifter-c29570c4be4a>
- Corrigan, H. (2019). “Manifold Garden Review - Stairways To Puzzle Heaven”, Gamespot. <https://www.gamespot.com/reviews/manifold-garden-review-stairways-to-puzzle-heaven/1900-6417353/> Erişim Tarihi: 05.03.2025.
- Costikyan, G. (2002). I have no words & I must design: Toward a critical vocabulary for games. In F. Mäyrä (Ed.), Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference. Tampere University Press.
- Crawford, C. (1982). “The Art of Computer Game Design” (Kindle ed.): Amazon Digital Services, Inc.
- Crowley, E., Silk, M., & Crowley, S. (2021). The educational value of virtual ecologies in Red Dead Redemption 2. People and Nature, 3(1), 192–203. <https://doi.org/10.1002/pan3.10242>
- Čujdiková, M. (2020). Game Monument Valley-Intersection of Mathematics and Art. 10.34190/GBL.20.106.
- Díaz, C. M. C., ve Tungtjitcharoen, W. (2014). Art Video Games. Games and Culture, 10(1), 3–34. <https://doi.org/10.1177/1555412014557543>.
- Dredge, S. (2008). First response to the iPhone App Store. PocketGamer.biz. <https://www.pocketgamer.biz> Erişim Tarihi: 11.02.2025.
- Doğru, B., Gürbüz, B.A, Düzgüneş,Ç., Öncü, P., Z. (2022). “Metavers’te Avatar, Aidiyet ve Kimlik” s. 59-83. Dijital Oyunlar Oynanış ve Kimlik, 1. Basım, Nobel Yayın.
- D12Macera. (2022, Mayıs 3). Ludus Latrunculorum: Unutulmuş Roma strateji oyunu. <https://d12macera.com/yazilar/ludus-latrunculorum-unutulmus-roma-strateji-oyunu/>
- Ergen Özyurda, D. (2024). Bir suikastçının farklı yüzleri: Tapınak Şövalyelerinden Vikinglere, Assassin’s Creed serisi; kronolojik bir inceleme. Dijital oyunlar: Oynanış ve anlam (2. baskı, s. 99–130). Nobel Yayınları.Fandom (2020). “Coffee

- Talk Wiki” https://coffeetalk.fandom.com/wiki/Coffeetalk_Wiki Erişim Tarihi: 12.02.2025.
- Fandom. (2016). Hyper Light Drifter. Hyper Light Drifter Wiki. https://hyperlightdrifter.fandom.com/wiki/Hyper_Light_Drifter (Erişim tarihi: 13.02.2025).
- Freyermuth, G. S. (2016). Game Design and Game Studies. on Artistic and Academic Practice. *Digitale Spiele*, 50–76.
- Gogcom (2020). “Coffee Talk” https://www.gog.com/en/game/coffee_talk Erişim Tarihi: 11.02.2025.
- Gibson, E. (2006). Games aren't art, says Kojima. Eurogamer. <https://www.eurogamer.net/news240106kojimaart> Erişim Tarihi: 03.12.2024.
- Hall, C. (2017). “Hyper Light Drifter, Inside and Virginia among nominees for 2017 IGF Awards”, Polygon. <https://www.polygon.com/2017/1/9/14214750/2017-igf-awards-nominees-inside-hyper-light-drifter-virginia-host-nina-freeman> Erişim Tarihi: 20.02.2025.
- Hashim, N. (2020). Coffee Talk review. IGN Southeast Asia. <https://sea.ign.com/coffee-talk-pc/157262/feature/coffee-talk-review>
- History. (2025). Video game history. <https://www.history.com/articles/history-of-video-games>
- Holmes, S. (2019). Visualizing ecocritical euphoria in Red Dead Redemption 2. In S. I. Dobrin , S. Morey (Eds.), *Mediating nature: The role of technology in ecological literacy* (pp. 30– 45). Routledge
- Hound Studio. (t.y.). The ultimate guide to pixel & voxel art. <https://hound-studio.com/blog/the-ultimate-guide-to-pixel-voxel-art/> Erişim Tarihi: 18.02.2025.
- Huizinga, J. (1995). “Homo Ludens”, 11. Basım, 2023. Ayrıntı Yayınları.
- İli, B ve Negiz, B. (2024), “Akış Kuramı ve Sarmanlanma Bağlamında Football Manager Oyunu”, s. 33-61. *Dijital Oyunlar Oynanış ve Anlam*, 2. Baskı, Nobel Yayın.
- Jagoda, P. (2019). Videogame criticism and games in the twenty-first century. *American Literary History*, 29(1), 205–218. <https://doi.org/10.1093/alh/ajw064>

- Kalinin, E. (2025). "Best 2D Art Styles for Games", Retro Style Games. <https://retrostylegames.com/blog/best-2d-art-styles-for-games/> Erişim Tarihi: 02.03.2025.
- Kayhan, M. (2020). "Antik Mısır'ın orijinal 'ölüm oyunu' keşfedildi". Arkeofili. <https://arkeofili.com/antik-misirin-orijinal-olum-oyunu-kesfedildi/> Erişim Tarihi: 08.10.2024.
- Kelekci, M. (2021). "Dijital Oyunlarda Tipografinin Tasarıma Etkisi". Yıldız Journal of Art and Design, 8(2), 53-61. <https://doi.org/10.47481/yjad.1000614>
- Keukelaar, M. (2019). Should Video Games Be Considered Art and Why Does It Matter?. 10.13140/RG.2.2.26525.44008.
- Lan, Y. (2023). Development and Application of 3D Modeling in Game. Academic Journal of Science and Technology. 7. 94-97. 10.54097/ajst.v7i2.11949.
- Leiner, M. (t.y.). The history of mobile phone games. Sutori. Retrieved from <https://www.sutori.com/en/story/the-history-of-mobile-phone-games--jLe369sKtP3BWDgxM5jny3je>
- Lux (Nick name), (2020b). "Anti-Aliasing Fundamentals for Pixel Artists" <https://pixelparmesan.com/blog/anti-aliasing-fundamentals-for-pixel-artists> Erişim Tarihi: 16.02.2025.
- Lux (Nick name), (2021). "Dithering for Pixel Artists" <https://pixelparmesan.com/blog/dithering-for-pixel-artists> Erişim Tarihi: 16.02.2025.
- Lloyd, D. (2018). Limbo (Switch) review. Nintendo World Report. <https://www.nintendoworldreport.com/review/47644/limbo-switch-review>
- Makuch, E. (2016). "All the 2016 Game Awards Nominees", Gamespot. <https://www.gamespot.com/articles/all-the-2016-game-awards-nominees/1100-6445481/> Erişim Tarihi: 20.02.2025.
- Manifold Garden. (t.y.). "Manifold Garden" <https://manifold.garden/presskit/> Erişim Tarihi: 05.03.2025.
- Okan, O. (2021). Retro Kavramı Bağlamında 2 Boyutlu Piksel Sanatta Estetik Algısı. İstanbul Aydın Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Dergisi, 7(14), 179-187.
- Örgel, S. (2022). Modern öncesi dönemde oyun ve sanat kavramlarının ilişkiselliği. Görünüm: Kocaeli Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Dergisi, 13.

- Özen Ertuğ, V. (2021). “Dünden bugüne mobil oyunlar”. ShiftDelete.Net. <https://shiftdelete.net/dunden-bugune-mobil-oyunlar> Erişim Tarihi: 11.10.2024
- Özer, Z. (2001). Oyunlarla büyümek. Bilim ve Teknik, 29(338), 42-45. <https://e-dergi.tubitak.gov.tr/edergi/yazi.pdf?dergiKodu=4&cilt=29&sayi=338&sayfa=42&yaziid=8709>
- Paez, S. (2022). “A Visual Renegade: A phenomenological and aesthetical examination of pixel art.” 10.13140/RG.2.2.26045.13285.
- Pankhurst, R.K. (1971). History and Principles of Ethiopian Chess. Journal of Ethiopian studies, 9, 149-172.
- Pav. (2021). “Color Theory for Game Art Design – The Basics” Pav Creations. <https://pavcreations.com/color-theory-for-game-art-design-the-basics/> Erişim Tarihi: 25.02.2025.
- Parmak, P. (2018). “Piksel sanat kavramı ve Yeşilçam filmlerine uyarlanması” (Yüksek Lisans Tezi, Kütahya Dumlupınar Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Grafik Ana Sanat Dalı). Kütahya, Türkiye.
- Pearce, C. (2004). Towards a Game Theory of Game. First Person: New Media As Story, Performance, and Game.
- Pettersen de Lucena, D. ve Mota, R. (2017). Games as expression -On the artistic nature of games.
- Pixel Joint (2010). “Creating Pixel Art” https://pixeljoint.com/forum/forum_posts.asp?TID=11299 Erişim Tarihi: 15.02.2025.
- Priestman, C. (2016). “Hyper Light Drifter – how heart disease inspired one of 2016's great games”, The Guardian, <https://www.theguardian.com/technology/2016/jun/02/hyper-light-drifter-heart-disease-inspired-alex-preston> Erişim Tarihi:20.02.2025.
- Quirk, T. (2020). Coffee Talk review – A brew-tiful visual novel. Checkpoint Gaming. <https://checkpointgaming.net/reviews/2020/01/coffee-talk-review-brew-tiful-visual-novel/>
- Sakallıoğlu, B., Erol, V., ve Akgün, B. T. (2014). Oyun nedir ve oyun türlerinin tanımlanmasında sosyal oyunların yeri. Akademik Bilişim’14- XVI. Akademik

- Bilişim Konferansı Bildirileri, 5–7 Şubat 2014, Mersin Üniversitesi.
https://ab.org.tr/ab14/bildiri/ab14_287_B.pdf
- Sancaklı, P., ve Sarı, Ü. (2025). “Dijital Oyunlarda Yapay Zekâ Kullanımı ve F.E.A.R Oyunu Örneğinde Güncel Yönelimler.”, Atatürk Üniversitesi Yayınları.
<https://doi.org/10.32952/communicata.1628205>
- Sarı, Ü., ve Sancaklı, P. (2018). “Sosyal Ağlarda Oyun Kültürü ve Sanal Kimlik.”, Geleceğin Akademisyenleri Medyaya Bakıyor, 1. Baskı, Ankara: Eğitim Yayınevi.
- Savaş, M. M. (2023). Babürlülerde oyunlar ve eğlenceler [The games and amusements in Baburids]. Akademik Bakış, 17(33).
- Salisbury, J. H., ve Tomlinson, P. (2016). Reconciling Csikszentmihalyi's broader flow theory with meaning and value in digital games. [Conference paper/Unpublished manuscript, if not formally published].
- Sayar, T. E., ve Özmen, S. (2022). Dijital Oyunlarda Avatar-Kimlik İlişkisi: Üniversite Öğrencileri Üzerine Bir Araştırma. MANAS Sosyal Araştırmalar Dergisi, 11(1), 320-341. <https://doi.org/10.33206/mjss.957375>
- Sepetci, T. ve Sağlam, M. (2022). Dijital Oyunlar ve Hegemonik Erkeklik: Red Dead Redemption 1 Oyununa Yönelik Bir İnceleme. Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi, 10(1), 176-208. <https://doi.org/10.19145/e-gifder.1009995>
- Sezen, D. (2013). “Bir Sanatsal İfade Aracı Olarak Dijital Oyunlar.” İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi | Istanbul University Faculty of Communication Journal(45), 129-147.
- Schell, J. (2008). “The Art Of Game Design: A Book of Lenses”. Amsterdam; Boston: Elsevier/Morgan Kaufmann.
- Shahbazi, N. (2025). “2D Art Techniques for Modern Games”, Pixune. <https://pixune.com/blog/2d-art-techniques-for-modern-games/> Erişim Tarihi: 25.02.2025.
- Sönmez, S. (2008). “Pixel Art Noktalardan Resim Çizenler” <https://www.gunesintamicinde.com/pixel-art-noktalardan-resim-cizenler/> Erişim Tarihi: 18.02.2025.

- Steam. (2017). Hollow Knight. https://store.steampowered.com/app/367520/Hollow_Knight/ Erişim Tarihi: 02.03.2025.
- Steam (2016). Hyper Light Drifter https://store.steampowered.com/app/257850/Hyper_Light_Drifter/ Erişim Tarihi: 20.02.2025.
- Steam. (2011). LIMBO. <https://store.steampowered.com/app/48000/LIMBO/?l=turkish> Erişim Tarihi: 26.02.2025.
- Steam. (2020). Manifold Garden. https://store.steampowered.com/app/473950/Manifold_Garden/ Erişim Tarihi: 05.03.2025.
- Sürücü, A. (2024). “Oyuncunun Avatar Üzerinden Makineye Dönüşmesi: Sarmanlanma Teorisi Üzerine Posthümanist Bir Bakış”, s. 1- 28, Dijital Oyunlar Oynanış ve Anlam, 2. Baskı, Nobel Yayın.
- TechnologyUK. (t.y.). Space Invaders. TechnologyUK. Retrieved from <https://www.technologyuk.net/computing/computer-gaming/gaming-landmarks-1960-1985/space-invaders.shtml>
- The Picky Champy (Nick name) (2022). “Hollow Knight: Interface Design Analysis” <https://champicky.com/2022/03/23/hollow-knight-interface-design-analysis/> Erişim Tarihi: 02.03.2025.
- Toge Productions. (2020). “Coffee Talk” <https://www.togeproductions.com/project/coffee-talk/> Erişim Tarihi: 11.02.2025.
- Ünlüer Çimen, A. A. (2017). “Bir Sanat Dalı Olarak Piksel Sanatının Kimlik ve Temsil Sorunları.” İnönü Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi, 7(15), 211-223. <https://doi.org/10.16950/inustd.313928>
- Vinckenbosch, D. (2017). Game analysis "Hollow Knight" - Phenomenological approach and spatial paradigm.
- Yılmaz, E. (2022). Sokak Oyunlarından Sanal Oyunlara Dijital Oyunların Gelişimsel Süreçlerinin Çocuk Kullanıcıların Ahlakî Gelişimleri Açısından Değerlendirilmesi. Erzincan Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 24(3), 545-557. <https://doi.org/10.17556/erziefd.1052883>

- Zufri, T, Hilman, D. ve Frans, O. (2022). Research on the Application of Pixel Art in Game Character Design. *Journal of Games, Game Art, and Gamification*. 7. 27-31. 10.21512/jggag.v7i1.8565.
- Wang, M. (2024). Integrating 2D and 3D in Game Development: Design and Technology Collaboration. *Applied and Computational Engineering*. 110. 170-174. 10.54254/2755-
- Wattanasoontorn, V, Theppaitoon, M. v Bernik, A. (2019). A Classification of Visual Style for 3D Mobile Games. 10.1109/ICSEC47112.2019.8974729. 2721/110/2024MELB0116
- White, H., A. (2007). "Pixel's Artists Beginner Booklet" 1. Baskı. <https://www.alexhw.com/pabbc1.pdf> Erişim Tarihi: 11.02.2025.
- Wu, Y, Yi, A, Ma, C. ve Chen, L. (2023). Artificial intelligence for video game visualization, advancements, benefits and challenges. *Mathematical Biosciences and Engineering*. 20. 15345-15373. 10.3934/mbe.2023686
- Xinyi, T ve Tan, C. I. (2024). Empathy in Game Design -Exploring a Human-Centric Approach in Designing Engaging Video Game Experiences Empathy in Game Design -Exploring a Human-Centric Approach in Designing Engaging Video Game Experiences. *Journal of ICT in Education*. 9. 123–136. 10.37134/jictie.vol9.2.9.2022.

EKLER

EK-1: GOOGLE FORM ÜZERİNDEN UYGULANAN ANKET 1. SAYFA

18.05.2025 01:06

Yüksek Lisans Tezi Kapsamında Oyun Deneyimi ve Sanal Kimlik Üzerine Anket

Yüksek Lisans Tezi Kapsamında Oyun Deneyimi ve Sanal Kimlik Üzerine Anket

Sevgili Katılımcı,

Bu form, yüksek lisans tezim kapsamında oyun oynama alışkanlıkları, tercihleri ve oyun deneyimlerinin psikolojik ve sosyal boyutlarını anlamak amacıyla hazırlanmıştır. Formdaki sorular tamamen açık uçlu olup, oyun dünyasındaki bireysel deneyimlerinizi ve bakış açınızı anlamaya yöneliktir.

Katılımınız gönüllülük esasına dayanmaktadır ve formda kesinlikle **kişisel bilgi (ad, soyad, telefon numarası, e-posta vb.) toplanmamaktadır**. Yanıtlar tamamen anonim olarak değerlendirilmekte, yalnızca bilimsel analiz amacıyla kullanılmaktadır. Bu çalışmaya katkı sunmanız, araştırmanın derinliğini artıracaktır.

Formu doldurmak yaklaşık 5-10 dakikanızı alacaktır. Katkınız için şimdiden çok teşekkür ederim.

* Zorunlu soruyu belirtir

1. Yaşınız *

2. Cinsiyetiniz

Yalnızca bir şıkkı işaretleyin.

☐ Kadın

☐ Erkek

EK-2: GOOGLE FORM ÜZERİNDEN UYGULANAN ANKET 2. SAYFA

18.05.2025 01:06

Yüksek Lisans Tezi Kapsamında Oyun Deneyimi ve Sanal Kimlik Üzerine Anket

3. Eğitim Durumunuz*Yalnızca bir şıkkı işaretleyin.*

- ☐ İlkokul
☐ Ortaokul
☐ Lise
☐ Üniversite
☐ Yüksek Lisans
☐ Doktora

4. Mesleğiniz

5. Bir günde ortalama ne kadar süre oyun oynarsınız?

6. Oynamak istediğiniz oyunu nasıl seçersiniz? Ne tür oyunları tercih edersiniz?

7. Konsol oyunlarını mı, PC oyunlarını mı, cep telefonu oyunlarını mı tercih edersiniz? Neden?

EK-3: GOOGLE FORM ÜZERİNDEN UYGULANAN ANKET 3. SAYFA

18.05.2025 01:06

Yüksek Lisans Tezi Kapsamında Oyun Deneyimi ve Sanal Kimlik Üzerine Anket

8. Oyun seçiminizi etkileyen unsurlar neler olabilir? (Örneğin, arkadaş tavsiyesi, görsel kalite, hikâye, oynanış tarzı)

9. Bir oyunu oynarken sizi en çok içine çeken unsur nedir? (Örneğin atmosfer, karakterler, görevler)

10. Oyunun gidişatında alınan kararların sizde nasıl bir etkisi oluyor? Karar verme süreci size ne hissettiriyor?

11. Oyun oynarken zaman algınızda bir değişim hissediyor musunuz? Bu durumu örneklerle açıklayabilir misiniz?

EK-4: GOOGLE FORM ÜZERİNDEN UYGULANAN ANKET 4. SAYFA

18.05.2025 01:06

Yüksek Lisans Tezi Kapsamında Oyun Deneyimi ve Sanal Kimlik Üzerine Anket

12. Sanal dünyada tanıdığınız karakterlerle, gerçek hayatta tanıdığınız kişiler arasında benzerlikler kurmaya çalışır mısınız?

13. Gerçek hayatta bir birey olmaktansa sanal oyun dünyasında bir karakter olmayı mı tercih edersiniz? Cevabınız evet ise, hangi oyun karakteri olmak isterdiniz?

14. Oyundaki karakterinizle kendiniz arasında ne gibi benzerlikler ya da farklılıklar kuruyorsunuz?

15. Oyunlar size kendinizi yeniden tanımlama veya farklı bir kimliği deneme fırsatı sunuyor mu?

EK-5: GOOGLE FORM ÜZERİNDEN UYGULANAN ANKET 5. SAYFA

18.05.2025 01:06

Yüksek Lisans Tezi Kapsamında Oyun Deneyimi ve Sanal Kimlik Üzerine Anket

16. Sanal oyun dünyasında yapabildiğiniz ama gerçek dünyada yapamadığınız şeyler nelerdir?

17. Gerçek hayatta bastırdığınız veya gerçekleştiremediğiniz hangi yönlerinizi oyunlarda açığa çıkarma şansı buluyorsunuz?

18. Oyun dünyası sizin için bir kaçış alanı mı yoksa deneyimsel bir keşif alanı mı? Neden?

Bu içerik Google tarafından oluşturulmamış veya onaylanmamıştır.

Google Formlar

EK-6: ETİK BEYANI

Akdeniz Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Tez Yazım Kılavuzu'na uygun olarak hazırladığım bu Tezde

- Tez içindeki bütün bilgi ve belgeleri akademik kurallar çerçevesinde elde ettiğimi,
- Görsel, işitsel ve yazılı bütün bilgi ve sonuçları bilimsel ahlak kurallarına uygun olarak sunduğumu,
- Başkalarının eserlerinden yararlanılması durumunda ilgili eserlere bilimsel normlara uygun olarak atıfta bulunduğumu,
- Atıfta bulunduğum eserlerin bütününe kaynak olarak gösterdiğimi,
- Kullanılan verilerde herhangi bir tahrifat yapmadığımı,
- Bu Tezin herhangi bir bölümünü bu üniversitede veya başka bir üniversitede başka bir Tez çalışması olarak sunmadığımı,

beyan ederim.

30/05/2025

(İmza) Vedat ÇAMALAN

EK-7: TEZ ORJİNALLİK RAPORU
AKDENİZ ÜNİVERSİTESİ
Güzel Sanatlar Enstitüsü

Tez Başlığı: OYUN OYUNCUSUNUN DUYGUSAL DENEYİMİNDE
TASARIMIN ETKİSİ

Yukarıda başlığı verilen Tezimin tamamı Turnitin adlı intihal programı aracılığı ile Tez Danışmanım tarafından kontrol edilmiştir. (Tez 106, Tez 206, Tez 010 Formları) Kontrol sonucunda (kaynakça hariç) aşağıdaki veriler elde edilmiştir:

Raporlama Tarihi	Sayfa Sayısı	Karakter Sayısı	Savunma Tarihi	Benzerlik Oranı (%)	Gönderim Numarası
10.06.2025	118	139.023	30.05.2025	%6	1:3272993749

Akdeniz Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Tez Orijinallik Raporu Alınması ve Kullanılması Uygulama Esasları'nı inceledim ve çalışmamın herhangi bir intihal içermediğini; aksinin tespit edileceği muhtemel durumda doğabilecek her türlü hukuki sorumluluğu kabul ettiğimi ve yukarıda vermiş olduğum bilgilerin doğru olduğunu beyan ederim. (Tarih 16/06/2025)

Vedat ÇAMALAN

Öğrenci No: 202253007002

Anasanat/Anabilim Dalı: SANAT ve TASARIM ANASANAT DALI

Program (İşaretleyiniz)

Yüksek Lisans	Sanatta Yeterlik	Doktora	Bütünleşik Doktora
X			

DANIŞMAN ONAYI

UYGUNDUR.

(Dr. Öğr. Üyesi ENVER GÜNER)

EK-8: Master's/Proficiency in Art/PhD
Thesis/ Art Work Report Originality Report
AKDENİZ UNIVERSITY
Institute of FineArts

Title: The Impact of Design on the Emotional Experience of the Player

The whole thesis/art work report is checked by my supervisor, using Turnitin plagiarism detection software taking into consideration the below mentioned filtering options. (Tez 106, Tez 206, Tez 010 Forms) According to the originality report, obtained data are as follows.(Bibliography excluded)

Date Submitted	Page Count	Character Count	Date of Thesis Defence	Similarity Index (%)	Submission ID
10.06.2025	118	139.023	30.05.2025	%6	1:3272993749

I declare that I have carefully read the Akdeniz University Institute of Fine Arts Guidelines for Obtaining and Using Thesis Originality Reports; that my thesis does not include any form of plagiarism; that in any future detection of possible infringement of the regulations, I accept all legal responsibility; and that all the information I have provided is correct to the best of my knowledge. I respectfully submit this for approval. (16/06/2025)

Student No.:202253007002

Vedat ÇAMALAN

Department: Art and Design

Program/Degree (please mark):

Master's	Proficiency in Art	PhD	Integrated Phd
X			

SUPERVISOR APPROVAL

APPROVED.

Asst. Dr. Enver Güner

