



**VIDEO OYUNU KARAKTER
KOSTÜMLERİNİN TASARIM SÜREÇ
ANALİZİ VE MODA TASARIMI DİSİPLİNİ
İLE YENİDEN YORUMLANAN KOSTÜMLER
Yüksek Lisans Tezi**

Ayşe Öykü BERBEROĞLU

Eskişehir 2024

**VİDEO OYUNU KARAKTER KOSTÜMLERİNİN TASARIM SÜREÇ ANALİZİ
VE MODA TASARIMI DİSİPLİNİ İLE YENİDEN YORUMLANAN
KOSTÜMLER**

Ayşe Öykü BERBEROĞLU

Yüksek Lisans Tezi

Moda ve Tekstil Tasarımı Anabilim Dalı

Danışman: Dr. Öğr. Üyesi Özgür CEYLAN

Eskişehir

Eskişehir Teknik Üniversitesi

Lisansüstü Eğitim Enstitüsü

Nisan 2024

JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI

Ayşe Öykü BERBEROĞLU'nun VİDEO OYUNU KARAKTER KOSTÜMLERİNİN TASARIM SÜREÇ ANALİZİ VE MODA TASARIMI DİSİPLİNİ İLE YENİDEN YORUMLANAN KOSTÜMLER başlıklı çalışması 16/04/2024 tarihinde aşağıdaki jüri tarafından değerlendirilerek "Eskişehir Teknik Üniversitesi Lisansüstü Eğitim-Öğretim ve Sınav Yönetmeliği"nin ilgili maddeleri uyarınca, Moda ve Tekstil Tasarımı Anabilim dalında Yüksek Lisans Tezi olarak kabul edilmiştir.

Jüri Üyeleri

Unvan Adı Soyadı

İmza

Üye

: Dr. Öğretim Üyesi Özgür CEYLAN

Üye

: Prof. Fatma Deniz KORMAZ

Üye

: Dr. Öğretim Üyesi Duygu İrem CAN

Prof. Dr. Semra KURAMA

Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Müdürü

16/04/2024

DANIřMAN ONAYI

Daniřmanlıęını yrttęm Yksek Lisans ęrencisi Ayře yk BERBEROęLU, VİDEO OYUNU KARAKTER KOSTMLERİNİN TASARIM SREę ANALİZİ VE MODA TASARIMI DİSİPLİNİ İLE YENİDEN YORUMLANAN KOSTMLER bařlıklı tez ęalıřmasını tamamlamıřtır. Hazırlamıř olduęu tez tarafımca incelenmiř ve ęrencinin tez savunma sınavına alınması bilimsel ve etik aęıdan uygun grlmřtr.

Tez Daniřmanı

Dr. ęr. yesi zgr CEYLAN

ÖZET

VIDEO OYUNU KARAKTER KOSTÜMLERİNİN TASARIM SÜREÇ ANALİZİ VE MODA TASARIMI DİSİPLİNİ İLE YENİDEN YORUMLANAN KOSTÜMLER

Ayşe Öykü BERBEROĞLU

Moda ve Tekstil Tasarımı Anabilim Dalı

Eskişehir Teknik Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Nisan 2024

Danışman: Dr. Öğr. Üyesi Özgür CEYLAN

Günümüz teknoloji çağında dijital video oyunları, insan hayatının büyük bir bölümünü kaplamıştır. Özellikle genç nesil tarafından benimsenen dijital video oyunlarını oynayan kişi sayısı günden güne artmaktadır. Her zevkten insana göre, çeşitli sayıda dijital video oyun türü bulunmaktadır. Bu oyun türleri arasında dünya üzerinde en çok oyuncu sayısına sahip dijital oyun türü MOBA'dır. MOBA oyun türünde oyuncular kendilerini oyun karakterleri ile özdeşleştirmektedirler. Bunun sebebi oyunda bulunan karakterlerin birbirinden farklı hayat hikayelerinin ve oynanış tarzlarının olmasıdır. Oyunda hayat hikayesi değişen oyun karakterinin kostüm tasarımları da bu hikayelere göre yapılır. Dijital video oyunlarında karakterler ve karakterlerin kostümleri çizgi film-animasyon alanlarında uzmanlaşmış tasarımcılar tarafından yapılmaktadır. Bu bağlamda karakter kostümleri tasarlanırken moda ve tekstil tasarımı alanında bilgi ve birikimlerden minimum şekilde yararlanılmaktadır. Tezin konusunu belirleyen ihtiyaç da bu noktada ortaya çıkmaktadır. Tez kapsamında dijital video oyun karakterlerinin tasarım süreci ile tekstilde kostüm tasarım süreci incelenerek farkları ve benzerlikleri ortaya koyulacaktır. Akabinde bu benzerlik ve farklılıklardan doğan sonuç neticesinde, dijital video oyunu karakter kostümleri moda tasarımı disiplini ile yeniden yorumlanacaktır.

Anahtar Sözcükler: Moda tasarımı, Kostüm tasarımı, Video oyunları, Video oyun karakterleri tasarımı.

ABSTRACT

DESIGN PROCESS ANALYSIS OF VIDEO GAME CHARACTER COSTUMES AND COSTUMES REINTERPRETED WITH THE DISCIPLINE OF FASHION DESIGN

Ayşe Öykü BERBEROĞLU

Department of Fashion and Textile Design

Eskişehir Technical University, Institute of Graduate Programs, April 2024

Supervisor: Asst. Prof. Dr. Özgür CEYLAN

In today's technology age, digital video games have taken up a large part of human life. The number of people playing digital video games, especially adopted by the younger generation, is increasing day by day. There are a variety of digital video game genres available for all tastes. Among these game types, the digital game type with the highest number of players in the world is MOBA. In the MOBA game genre, players identify themselves with the game characters. The reason for this is that the characters in the game have different life stories and playing styles. The costume designs of the game character whose life story changes in the game are also made according to these stories. In digital video games, the characters and their costumes are made by designers specializing in cartoon-animation. In this context, while designing character costumes, knowledge and experience in the field of fashion and textile design are used at a minimum. The need to determine the subject of the thesis arises at this point. Within the scope of the thesis, the design process of digital video game characters and the costume design process in textile will be examined and their differences and similarities will be revealed. Then, as a result of these similarities and differences, digital video game character costumes will be reinterpreted with the discipline of fashion design.

Keywords: Fashion design, Costume design, Video games, Video games's character design.

TEŞEKKÜR

Arkamda olmalarından gurur duyduğum aileme, her koşulda gülüp eğlenebildiğim arkadaşlarıma, eğitim hayatımı destekleyen Seranit ailesine, çalışma şeklime güvenen danışmanıma ve her zaman daha güçlü olabilmemi sağlayan Mesut Albayrak’a bana olan inançları için teşekkür ederim.

Ayşe Öykü BERBEROĞLU



ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ

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

Ayşe Öykü BERBEROĞLU

İÇİNDEKİLER

Sayfa

BAŞLIK SAYFASI	I
JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI.....	II
DANIŞMAN ONAYI	III
ÖZET	IV
ABSTRACT.....	V
TEŞEKKÜR	VI
ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ.....	VII
İÇİNDEKİLER.....	VIII
TABLolar DİZİNİ.....	XI
ŞEKİLLER DİZİNİ.....	XII
1. GİRİŞ.....	1
2. BÖLÜM: DİJİTAL VİDEO OYUNLARI.....	3
2.1. Dijital Video Oyunlarının Kapsamı	3
2.2. Dijital Video Oyun Türleri.....	7
2.2.1. Aksiyon oyunları.....	7
2.2.2. Strateji oyunları.....	8
2.2.3. Rol yapma oyunları.....	8
2.2.4. Spor oyunları	9
2.2.5. Macera oyunları	9
2.2.6. Araç simülasyonu oyunları.....	9
2.2.7. Yapı ve yönetim simülasyonu oyunları	10
2.2.8. Yapay yaşam oyunları.....	10
2.2.9. Bulmaca oyunları	11
2.2.10. Çevrimiçi oyunlar	11
2.3. MOBA Oyunları.....	11
2.3.1. MOBA oyunlarının gelişimi ve önemi	12
2.3.2. MOBA oyunlarında karakter tasarımı ve önemi	14

2.3.2.1. Karakter Tasarımı.....	16
3. DİJİTAL VIDEO OYUN DÜNYASINDA KOSTÜM.....	17
3.1. Kostüm ve Tarihsel Gelişimi.....	17
3.2. Sahne Sanatlarında Kostüm Tasarım Süreci	21
3.2.1. Oyunu anlama.....	22
3.2.2. Araştırma süreci	23
3.2.3. Kostüm geliştirme süreci	25
3.3. Dijital Video Oyunlarında Kostüm ve Önemi.....	26
3.4. Dijital Video Oyunlarında Kostüm Tasarım Süreci.....	27
3.4.1. Karakter hikâye analizi	28
3.4.2. Araştırma süreci	29
3.4.3. Eskiz Aşaması	31
3.4.4. Konsept Seçimi	31
3.4.5. Renk seçimi	32
3.4.6. Dijitale Aktarma.....	33
3.5. Kostüm Tasarım Süreçlerinde Disiplinler Arası Ortak ve Farklı Yönler	34
4. YÖNTEM	36
4.1. Araştırmanın Konusu ve Kapsamı.....	36
4.2. Araştırmanın Amacı	36
4.3. Araştırmanın Önemi.....	36
4.4. Araştırmanın Modeli	37
4.5. Araştırmanın Sayıtları ve Sınırlılıkları.....	38
5. MODA TASARIMI DİSİPLİNİ İLE YENİDEN YORUMLANAN KOSTÜMLER	39
5.1. Karakterlerin Belirlenmesi	39
5.2. Karakter Hikayelerinin İncelenmesi.....	39
5.3. Seçilen Karakter Hikayeleri	40
5.3.1. Annie.....	40
5.3.2. Elise.....	43
5.3.3. Kayn.....	46

5.3.4. Morgana	49
5.3.5. Taliyah.....	53
6. SONUÇ	57
KAYNAKÇA.....	58
EKLER	
ÖZGEÇMİŞ	



TABLÖLAR DİZİNİ

Sayfa

Tablo 4.1. Araştırma modelinin örnek analiz tablosu.....	37
Tablo 5.1. Annie karakteri için analiz tablosu.....	41
Tablo 5.2. Elise karakteri için analiz tablosu.....	44
Tablo 5.3. Kayn karakteri için analiz tablosu.....	47
Tablo 5.4. Morgana karakteri için analiz tablosu.....	51
Tablo 5.5. Taliyah karakteri için analiz tablosu.....	54



ŞEKİLLER DİZİNİ

Sayfa

Şekil 5.1. League of Legends Annie karakteri.....	41
Şekil 5.2. Yeniden yorumlanan Annie karakter kostümü.....	43
Şekil 5.3. League of Legends Elise karakteri.....	44
Şekil 5.4. Yeniden yorumlanan Elise karakter kostümü.....	46
Şekil 5.5. League of Legends Kayn karakteri.....	47
Şekil 5.6. Yeniden yorumlanan Kayn karakter kostümü.....	49
Şekil 5.7. League of legends Morgana karakteri.....	51
Şekil 5.8. Yeniden yorumlanan Morgana karakter kostümü.....	53
Şekil 5.9. League of Legends Taliyah karakteri.....	54
Şekil 5.10. Yeniden yorumlanan Taliyah karakter kostümü.....	56

1. GİRİŞ

Çağımızın teknoloji dünyasında dijital oyunların önemi tartışmasızdır. Her yıl bünyesine yeni oyuncular ekleyen dijital oyun sektöründe birçok farklı oyun türü bulunmaktadır. Kişisel ilgi alanlarına göre oyuncular kendilerini en yakın hissettikleri oyun türü ile vakit geçirmektedirler. Oyun sektöründe artan oyuncu sayısı rekabetin artmasına sebep olduğu için oyuncuların harcadıkları zamanı çok daha keyifli hale getirmektedir. Rekabet arttıkça oynanan oyun türüne göre farklı eşyalar, karakter görünümleri, kişiselleştirmeler, karakter kostümleri, oyunda yükselmeyi sağlayan deneyim puanları gibi çeşitli satın almalar gerçekleştirirler. Oyun endüstrisinde son yıllarda ücretsiz oyun oynamaya yönelik bir dönüşüm gerçekleşmiştir. Ücretsiz şekilde erişim sağlanabilen oyunlar oyuncular için şüphesiz bir cazibe kazansa da bu oyunlar oyun içi satın almalar sunarak oyuncuyu para harcamaya ikna etmek için tasarlanmıştır. Oyunun bir ön maliyet olmadan erişilebilmesi oyuncu ve yapımcılar için bir kazan-kazan durumu oluşturmuştur. Bu şekilde hem oyuncular oyunlara kolayca sahip olabilmekte hem de yapımcılar geniş bir oyuncu kitlesine kısa sürede ulaşabilmektedir. Ancak oyunda oyuncu sayısı ile rekabet arttıkça ve oyuncular oyuna alıştıkça yapımcılar tarafından kullanılan para kazanma stratejisi ortaya çıkmaktadır. Oyun yapımcıları oyun içerisine oyuncuların küçük yükseltmeler gibi oyun içi öğelere para harcayabilecekleri mikro işlemler yerleştirmektedir. Bu mikro harcamalar tek başına önemsiz görünen küçük maliyetlerle oyuncuya cazip görünmesi sağlamak amacıyla oyuncunun maliyeti küçümsemesine sebep olmaktadır. Bunun yanında birçok ücretsiz oyun satın alma yapılmadığı takdirde ilerlemeyi kısıtlayacak şekilde geliştirilmiştir. Bu da oyuncular için diğer oyunculardan geri kalma ve kaybetme korkusunu tetiklemektedir. Oyuncular başarı hissini tadını almak adına para harcamaya ikna edilmektedir. Bazı oyunlarda ise oyunculara sunulan rastgele ganimet ödülleri ve nadir eşya sandıklarıyla kumar heyecanını taklit ederek başka değerli eşya bulma umudundan yararlanarak oyunculara para harcatabilmektedir. Aynı zamanda oyun geliştiricileri, oyuna belli bir harcama yapıp yükseldikçe yatırım yapmaya devam edilmesi gerektiği fikrinden yararlanmaktadır (Abdelhamid, 2023). Oyun içinde gelişmek ve rakiplerini geride bırakmak için yapılan bu harcamalar akranlarına yetişmek isteyen gençler için anlaşılabilir olsa da oyun içinde yükselmeye hiçbir katkısı bulunmayan, sadece karakterinin görünümünü değiştirmeye yarayan tamamen kozmetik içerikler de bulunmaktadır. Bu içeriklerin başında karakter kostümleri gelmektedir. Ücretsiz oyunlar, oyuncuları uzun süre meşgul edecek şekilde

tasarlanmıştır. Oyunda geçirilen süre arttıkça oyuncular oyun içinde başarılı olduğu karakter ile duygusal bir bağ kurmaktadır. Karakterlerin oynanış şekilleri, yaşam öyküsü veya fiziksel görünüşü ile bağ kuran oyuncular, gerçek hayattan kaçış olarak oyun karakterini kullanmaya eğilim göstermektedir. Oynanan karakter ne kadar gerçek hayatın fiziksel özelliklerinden uzaklaşır ve kişiselleşirse, oyuncu tarafından o kadar içselleştirilmektedir. Oyun geliştiricileri ve tasarımcılar, oyuncuların karakterlerle bağ kurarken kendilerini daha iyi hissetmelerini ve karaktere hayranlık beslemelerini amaçlayarak, karakter görünüşleri gerek fiziksel yapıları gerekse kostümleri anlamında gerçekçilikten uzaklaştırmaktadır. Moda tasarımı disiplinde karakterlerin kostüm tasarım sürecine bakıldığında karakterin yaşam öyküsünün kostümü belirlediği bilinmektedir. Bu çalışmada dijital oyun çeşitlerine, moda tasarımı alanında kostüm tasarım sürecine, oyun sektöründe kostüm tasarım sürecine ve disiplinler arası farklara bakılacaktır. Ortaya çıkan farklılıklar göz önünde bulundurularak gereken yerlerde bir moda tasarımcısı olarak karakterlerin kostümleri yeniden yorumlanacaktır.

Bu kapsamda tez içerisinde ilk etapta dijital video oyununun tanımlaması yapılacak ve dijital video oyunu türlerine değinilecektir.

Akabinde geleneksel kostüm tasarımı incelenecek ve süreçleri belirlenecektir. Daha sonra dijital video oyunlarında kostümlerin öneminden bahsedilecektir. Dijital video oyunu karakter kostümü tasarım sürecine açıklık getirdikten sonra tezin amacı, kapsamı ve yöntemi ayrı bir bölümde ifade edilecektir.

Belirlenen yöntem ışığında tezin amacına uygun olan çalışmalar yapıldıktan sonra elde edilen çıktı her dijital video oyunu karakteri için başlıklarda paylaşılacaktır.

2. BÖLÜM: DİJİTAL VİDEO OYUNLARI

2.1. Dijital Video Oyunlarının Kapsamı

Günümüzde kültür endüstrisinin önemli bir parçası konumundaki dijital video oyunları, özellikle 21. yüzyılın ikinci yarısından itibaren önem kazanmaya başlamış ve sonraki süreçte de giderek yoğunluğu artan bir öneme sahip olmuştur. Hareketli görüntülerin kimyasal ortamlarda değil, elektronik ortamlarda üretilmesi sonucu ortaya çıkan oyun türleri olarak dijital video oyunları bugün hızla gelişmeye devam etmektedir. Öyle ki büyük ölçüde teknolojiden oluşan günümüz dünyasında hiçbir teknoloji alanı, dijital video oyunlarında olduğu kadar gelişim gösterememiştir. Bu çerçevede estetik olarak kategorize edildiğinde, 20. yüzyılın son çeyreğinde ortaya çıkan dijital dünyadaki gelişmelerle birlikte dijital video oyunları, edebiyat, tiyatro ve sinema tarihi kültürü perspektifinde, okuyucunun ya da seyircinin aktifliğini arttırmayı hedefleyen pek çok eserle beraber geleceğin yeni sanat tecrübe etme biçimlerine dönüşmüştür. Böylece dijital teknoloji, kendinden önceki film, video, fotoğraf gibi yapıtsal unsurla bütünleşik olan sanatsal bir ifade alanını ortaya koymuş (Sayılğan, 2016, 330), video oyunu teorisyenleri, siber kültür ürünleri anlatı kuramı kapsamında dijital video oyunları çerçevesinde yeni bir hikâye anlatımı biçimi yaratmıştır.

Bu doğrultuda, bu yeni kültürel alanın en önemli özelliği ise eski medyadan farklı olarak, kullanıcının gördüğü metni değiştirebildiği/kontrol edebildiği, kullanıcı girdisine tepki alınan ve etkileşimde bulunan yeni dijital uzamsal ortamlar olarak ortaya çıkmasıdır (Murray, 2004, 87-91). Bununla beraber sadece hikâye zamanı ve olay örgüsünün yer aldığı film gibi anlatı yapılarından farklı olarak dijital oyunlarda, zamanının iki yönü söz konusudur. Biri, oyuncuların etkileşimde bulunan kişi aracılığıyla inşa edilen zamanı; oyuncuların zamanı, diğeri ise oyunun oynanış zamanı (Eskelinen, 2001, 38-39). Zaman söz konusu olduğunda hikâye dünyaları ile yetenekli etkileşimler kurmak, dijital video oyunlarının en değerli bileşenleri olarak ortaya çıkar. Çünkü kullanıcılar açısından anılarda/hayallerde dolaşmak ve kendi anlatılarını inşa etmek eşsiz bir deneyim kazandırır (Jenkins, 2004, 124). Oyun tasarımcıları açısından amaç, doğrudan anlatı yapıları ya da hikayeler üretmek değil, sadece kullanıcıların içinden geçebilecekleri dünyalar tasarlayarak, oyuncuların etkileşim ve etkinlik yolu ile olay örgülerini kendi amaçlarına ve kendi hayallerine göre yeniden inşa ettikleri bir dünya yaratmaktır (Jenkins, 2004, 128-129). Dijital video oyunlarında anlatı; kapsadığı öneme

rağmen, çevre, keşif, hikâye ve devam eden görevler göz önüne alındığında, zaman zaman değişse de genellikle ikincil olan bir role sahiptir. Dijital video oyunlarında etkileşiminden fedakârlık edilemeyeceğinden, oyuncular pasif olarak senaryoyu takip ederken, aktif olarak kendi anlatılarını yaratırlar. Ancak güçlü video oyunlarındaki anlatı yapıları, oyuncuya olay örgüsüne bir katkı hissi veren içeriklere sahiptir. (Egenfeldt-Nielsen, 2008, 167)

Diğer taraftan dijital oyunlarla birlikte sunulan, birçok bileşenden oluşan daha hızlı ve daha büyük bir bilgi akışı, sanal ortamın kullanımı sırasında olay örgüsünü genişletmek için ansiklopedik ve mekansal bir dünyanın kapılarını açar (Murray, 2004, 159-160). Bu anlamda yoğunlukla estetik bir anlatı yapısı içerisindeki dijital video oyunları, yaşam ve ölümün, tüketim ve gücün bir betimleyici bir temsili olarak etkileşimli bir kurgu teorisidir (Zimmerman 2006, 162). Kısacası, inanılmaz güzellikteki anlatılar ortaya koyan edebiyat ve sinemaya karşı, katılımcının önemli bir rol üstlendiği ve deneyimin aktif bir unsuru haline geldiği gerçek dünyayla bütünleşik etkileşimli anlatılar ortaya koyan dijital video oyunları, içinde bulunduğumuz yüzyıla damgasını vurmayı başarmıştır.

Bugün özellikle dijital video oyunları ile ilgili yapılan çalışmalar, olumsuz etkilerin üzerinde yoğunluk gösteren eski çalışmalara nazaran, daha ziyade bireysel gelişmelerin söz konusu olabileceği alanlarda aktive olmuştur (Boyle vd., 2012, 772). Bu noktada son dönemlerde yapılan araştırmalar gösteriyor ki dijital video oyunları oynamanın olumlu yönleri öne çıkmaktadır. Dijital video oyunları oynamanın beyin aktivitelerinin performansını geliştirdiğini, özellikle hafıza, dikkat ve hesaplama çalışmalarında önemli faydalar sağladığı (Barlett vd., 2009); bununla beraber anlatı oyunlarının da gerçek hayatta karar verme sürecini desteklediği (Mayer vd., 2004), hatta askeri eğitim için kullanılan video oyunlarının dahi takım çalışması, kontrol, komuta ve iletişim konularında fayda sağladığı (Prensky, 2001) ifade edilmiştir.

Bu araştırma ve çalışmalar, toplumlarda dijital oyunlara yönelen bakış açısı üzerinde doğrudan etkili olmuş ve bu konudaki yaklaşımları olumlu yönde etkilemiştir. Böylece teknolojinin de gelişimi dahilinde dijital oyunlar, hem yeni oyun platformları ve oyun karakterlerinin tasarlanmasına hem de roman, sinema gibi sanatsal yapıtların farklı platformlarda sunumuna ortam hazırlamıştır. Öyle ki bu süreçte, öykü, hikâye, roman/çizgi romandan sinemaya, dijital video oyunlarına, doğrudan veya dolaylı olarak

aktarılmış projeler ortaya konulmuştur. Bununla beraber diğer ilişkili görsel sanatlardaki teknolojik yenilikler de dijital video oyunlarına yansımış, neticede içerik ve görsellik perspektifinden farklı kapsamlarda ilhamsal oyun tasarımlarının programlanmasına kapı açmıştır. Açık ki dijital teknolojiyi kullanılarak görüntü kurgulama ve önceki sanatsal yapıların dijital teknolojiyle yeniden sunumunun ötesinde, dijital teknolojinin ortaya koyduğu olanaklar çerçevesinde yeni etkileşim unsurları ve yeni ifade alanları söz konusu olmuştur. (Sayılğan, 2016, 330) Zira bu alandaki endüstri büyüdükçe ve dijital video oyunlarının kültürel ve ekonomik olarak önemi arttıkça, daha fazla akademik araştırma, oyun tasarımlarının yapıldığı antropoloji, psikoloji ve sosyolojiyi de içeren bir şekilde bu alana yönelmiştir.

Bir diğer taraftan bugün görsel sanatların unsuru olarak dijital video oyunları, farklı disiplinlerde de etkinlik alanı oluşturmakta ve içinde bulunduğumuz yüzyılın gereklerine hizmet etmektedir. Bu disiplinlerden en önemlisi olan eğitim; teknolojinin gelişimi ile birlikte, teknolojik araç, gereç ve dijital uygulamalardan destek almaktadır. Uygulanan eğitim-öğretim programları çerçevesinde, özellikle matematik, geometri, yabancı dil ve sosyal bilimler ve sosyal beceriler alanlarında (Corbett vd., 2001, 245), göçmen eğitimlerinde ve çeşitli hastalıkların tedavi süreçlerinde, öz bakım becerilerinde tasarlanmış dijital video oyunları olumlu sonuçlar alınmasına katkı sağlamıştır. (Castaneda, 2008)

Bununla beraber teknolojik araçlar yardımıyla hazırlanan bilişsel, sosyal, davranışsal veya duygusal boyutlara sahip, belirli bir hedefe yönelik olarak tasarlanan dijital oyunların tamamında eğitsel bir tutum söz konusudur (Çetin, 2013, 2). Böylece eğitsel aktarımda ve bilgi aktarımında en belirgin destekleyici unsur olan dijital video oyun tasarımları (Sezen, Sezen, 2011, 262), teknolojinin hızlı gelişimi neticesinde yeni keşifler ve ütöpik fikirler paralelinde her alanda kullanılır hale gelerek, gelecek teknolojilere fırsat açan fikrîsel altyapıya ortam hazırlamaktadır.

Dijital oyun tasarımları; nihai amaç, ulaşmak istenen hedef topluluk, konu edilen disiplin gibi unsurlar açısından değerlendirilerek dijital uzamda gerçekleştirilirler. Bu durum dijital platformda hareket serbestisi kazanan tasarımcıların içerik yönünden çeşitlilik sunmalarına ve dolayısıyla oyun türlerinin ortaya çıkmasına olanak tanır. Oyun türlerinin belirlenmesi ve sınıflandırılmasının bu noktadaki önemli bir faydası,

tasarımcılara neyi tasarlama, neyi geliştirme konusunda zeminsel bir bakış açısı sunmasıdır.

Dijital video oyunlar konusunda çeşitli disiplinlerden birçok bilim insanı ve araştırmacıya ait yayınlanmış çok sayıda çalışması olmasına rağmen, oyun çalışmaları hala yeni bir çalışma alanı olarak kabul edilmektedir. Bu nedenle, akademik literatür henüz birçok konuda fikir birliğine varabilmiş değildir. Birçok bilim adamı, türleri tek ve kesin bir biçim olarak tanımlamanın oldukça zor olduğunu kabul etmektedir. (Connolly vd., 2012, 667). Bu noktada oyun türleri konusunda ortak bir sınıflandırma yapılamayacağını söylemek mümkündür.

Çeşitli araştırmacılar tarafından farklı çeşitlendirme biçimlerine tabi tutulan oyun türlerini, bir kısım araştırmacılar; devasa çok oyunculu çevrimiçi oyunlar, rol yapma oyunları, macera oyunları, aksiyon ve macera oyunları, platform oyunları, tek nişancılık oyunları, gerçek zamanlı strateji oyunları, spor oyunları, simülasyon oyunları, araba yarışı oyunları, korku oyunları, bilim kurgu ve fantezi oyunları, sanal gerçeklik oyunları, ciddi oyunlar, günlük oyunlar, el konsol oyunları, mobil telefon oyunları ve etkileşimli kurgu oyunları (Despain, 2009) şeklinde sınıflandırmaktadır.

Diğer bazı araştırmacılar ise ek olarak, masaüstü oyunlar, Cd-Rom tabanlı oyunlar, bilgisayar oyunları, ev konsolu oyunları, etkileşimli oyunlar, mobil oyunlar, çevrimiçi oyunlar, kopyalanabilir oyunlar, her yerde oynanabilen oyunlar, vektör tabanlı oyunlar ve web tabanlı oyunlar şeklinde sınıflandırılmıştır. (Wolf, 2012)

Son olarak başka bazı araştırmacılar ise aksiyon oyunları, strateji oyunları, rol yapma oyunları, spor oyunları, araç simülasyonları yapı ve yönetim simülasyonları, macera oyunları, yapay yaşam oyunları, bulmaca oyunları, çevrimiçi oyunlar, kendi-kendine oynanan oyunlar şeklinde bir ayrıma gitmiştir. (Adams, 2013; Fullerton, 2014)

Yukarıda yer verilen/verilmeyen araştırmalar kapsamında yapılan ayrımlar noktasında bir sonraki alt başlıkta dijital video oyun türleri konusunda bir çalışmaya yer verilmiştir.

2.2. Dijital Video Oyun Türleri

Akademisyenler ve oyun geliştiriciler, oyunları sınıflandırmak için çeşitli sınıflandırmalar kullanabilseler de çoğunluk aşağıdaki türler üzerinde genel olarak hemfikirdir. (Gros, 2007, 27)

2.2.1. Aksiyon oyunları

Aksiyon oyunları bireylerin özelliklerini, dikkat derecelerini, reflekslerini ve bilişsel yeteneklerini ortaya koymalarına imkân tanıyacak şekilde tasarımılanan dijital oyun türleridir. Daha ziyade göz ve el koordinasyonuna dayalı refleks oyunları olan fiziksel yetenek testleridir. Fiziksel görevleri yerine getirmek için zaman kısıtlamalarına vurgu yaparak oynanan, istisnasız gerçek zamanlı deneyimlerdir. Oyuncunun verilen zaman çizelgesinde belirli bir hedefe ulaşmasının beklendiği bu oyun türü, macera oyunlarından farklı olarak, çoğunlukla çok oyunculu olarak oynanır. (Fullerton, 2014)

Strateji ve planlamayla birlikte hız, hedef alma, zamanlama, kombinasyon gibi öğelerin önem kazandığı bu oyun türü (Adams, 2010, 392), kayda değer bir biçimde tek bir tür içerisinde değerlendirilmekten öte, birbirinden çok farklı türler içerisinde yer bulabilmektedir. Karakter odaklı işlenen oyunlar, rol yapma oyunları, dövüş oyunları, ritim ve dans oyunları, platform oyunları ve tek nişancılı atış oyunlar kısmen veya tamamen aksiyon içerikli oyunlar olarak tanımlanabilmektedirler. (Despain, 2009, 29-30)

Temel unsuru atış eylemi olan, bununla beraber hedefleme, zamanlama gibi unsurlara da tekrarlanan bir biçimde önem kazandıran; ateşlenen objeye, rakip nişancıların varlığına ve ateşleme durumuna göre farklılık oluşturabilen nişancı oyunları (Wolf, 2012, 569), oyun içerisinde anlık olarak gerçeğe yakın özellik gösteren davranışlar ortaya konulmasına imkân vermekte ve bu çerçevede de bireylere şiddet eylemini deneyimlemektedir (Arnold, 2019, 171). Diğer taraftan deneme yanılma yoluyla rakip karakterlerin sahip oldukları özellikleri ve oyun kurallarını ortaya koyan platform oyunları, bireylere giderek daha fazla karışık seviyelerde manevra kabiliyeti kazandırarak, engeller ortaya koyan, soru-cevapla veya bulmacalarla bireylere engelleri aştıran ve düşmanla mücadele duygusu üzerinden platformlar arasından galibiyetle geçmeye imkân tanımaktadır (Wolf, 2012, 523; Adams, 2010, 396). Dövüş oyunları ise düşman karşısında başarı kazanma duygusunu perçinleyen fiziksel güç unsurlarını ön plana çıkaran oyunlardır (Wolf, 2012, 210). Ritim ve dans oyunları ise; teknolojiye bağlı

olarak gelişen ve değişen öğeleri içeren, bireylerin günlük hayattaki eğlence unsurlarını karşılayacak şekilde şarkı söyleten, dans ettiren, müzik aleti, sportif hareketler vb. aktiviteleri içeren, bireyin ritim algısını güçlendiren özelliklere sahiptir. (Chen, Li, 2019, 10-11)

2.2.2. Strateji oyunları

Bireylerin hedefe ulaşmak için planlamalar yaparak karar vermesini ve doğru stratejiler geliştirmesini, stratejiler doğrultusunda doğru eylemsellikler içerisinde hareket etmesini gerekli kılan kurgusal senaryolardır. (Adams, 2010, 419) Hedef, oyuncuların stratejilerini yetenekleriyle birleştirerek düşünsel ve eylemsel başarı elde etmeleridir.

Bir veya daha fazla düşmana karşı ortaya konulan senaryolar gerçek zamanlı ya da yapay zamanlı olarak kurgulanmaktadır (Dor, 2018, 15). Genellikle savaş içerikli olan bu oyunlar; kaynakların yönetimi ve geliştirilmesi, birlikleri yönetme, kaleleri koruma, askeri ve endüstriyel ihtiyaçlar doğrultusunda kaynak toplama ve rakipleri zayıflatma amacı taşırlar. (Despain, 2009, 29) Bu türün en çok bilineni, Çok Oyunculu Çevrimiçi Savaş Arenası (MOBA) ve kule savunma oyunlarıdır. (Fullerton, 2014, 462)

2.2.3. Rol yapma oyunları

Yapay bir evren içerisinde tasarlanan karakterlerin birbirine zıt görevlerde konumlandığı ve oluşturulan evrende bireylerin üstlendikleri roller çerçevesinde üstün yeteneklerle donatıldığı senaryolardır.

Yeni bir sanatsal biçimle ele alınan bu oyunlar, bireyleri ana dahil etmenin ve kişisel yetilerini güçlendirmenin kurgusal zemininde tasarlanmaktadır (Despain, 2009, 18). Amaç; gerçek dışı dünyada aktif olaylar bütünü tecrübe etmek ve zaman içerisinde ivme kazanarak güçlenmek için fırsat sunmaktır. (Adams, 2010, 454)

Oyuncuların oyun alanını keşfederken karakterlerinin gücünü geliştirmesine ve oyuna kendi kişiliklerini yansıtmalarına imkân tanınmasından dolayı, oyuncular tarafından en çok tercih edilen oyun türüdür. Daha ziyade macera odaklı zengin hikayelerin oluşturulduğu bu türün en çok bilineni Devasa Çok Oyunculu Çevrimiçi rol yapma oyunlarıdır. (MMORPG)

2.2.4. Spor oyunları

Spor oyunları, mevcut oyun türlerinin dijital ortama aktarılması ile ortaya konulan kurgusal senaryolardır.

Bugün spor oyunları ilerleyen teknolojiyle birlikte gerçek zamanlı olarak işlem gören, tekil ya da grup olarak oynanabilen karakterlerin gerçek tepkiler sunabildiği, müsabakaların gerçekleştirilebildiği oyunlar olarak ön plana çıkmaktadır. Bireylerin daha az bilgi sahibi olduğu diğer oyunların ötesinde, spor türlerine ait oyunlar, genellikle daha çok bilgi sahibi olunan türler olarak kabul edilmektedir. (Adams, 2010, 482)

2.2.5. Macera oyunları

Görsel sanatlardan en çok etkilenen oyun türü olarak macera oyunları, kahramanın çabalarının ve hikayesinin işlenmesiyle, bireylere aktive olma imkânı verdiğinden çoğunlukla tek oyunculu karmaşık oyunlar olarak öykü temelinde kurgulanırlar (Despain, 2009, 19-28). Bireylerin oyundaki kahramanın rolünün üstlenmesi üzerine kurgulanan bu türde özdeşleştirmeye açıkça imkân tanınmıştır. Tasarlanan anlatı içerisinde basit çözümlemelerle devam eden oyunda, bireyin çevresiyle ve diğer karakterlerle etkileşime girerek, sorunların çözümünde aktif görev üstlenmesi ve çevresini keşfetmesi beklenir. Böylece bireyler kurgu içindeki çözümlemeleri yaparak yeteneklerini sergilemek ve hikâyeyi ilerletmek suretiyle başarılı bir şekilde oyunun devamı sağlanmış olur. (Pérez-Colado vd., 2019, 119)

2.2.6. Araç simülasyonu oyunları

Gerçek yaşamdaki durumların dijital ortama uyarlanması ve bireylerin önceden belirlenmiş hedeflere ulaşması amacıyla eğitsel ve eğlence temelli olarak tasarlanan oyunlardır. Bu noktada araç simülasyonları, birbirinden farklı araçların çalıştırılmasını yorumsal düzlemde sunan dijital video oyunları olarak ifade edilmelidir (Rodriguez Baquero, 2019, 14). Bugün sivil ve askeri alanlardaki çeşitli motorlu araçların (tanksavar, şilep, uçak, jet, helikopter, uzay aracı vb.) kullanılabilirliğini kolaylaştırmak için tasarlanmış eğitim simülasyonları kullanılmaktadır. Simülasyon oyunları, eğitici

amaçların yanı sıra, oyuncuların olayları gerçek hayatta sıklıkla karşılaşamayacakları olayları ve durumları deneyimlemesine olanak tanınması açısından önem taşır.

Bunun yanında gerçek ya da gerçekdışı durum ve ortamlarda bireysel eğlenceleri destekleyen oyun tasarımları da söz konusudur. Bu durumda bunlar gerçekte var olmayan ya da ulaşılması mümkün olmayan araçlara ait tasarımlar olabilmektedir. Bu oyunlar aynı zamanda bireylerin farklı fiziksel ortamlarda başka bir oyuncuya ya da bilgisayara karşı rakip olarak performans gösterdiği, söz konusu edilen araca ait kullanımın gerçeklik hissi içerisinde tecrübe edildiği oyunlardır. (Adams, 2010, 507) Zira oyuncunun kullandığı aracın ya da yerine geçtiği kişinin (kaptan, pilot vb.) hareketlerini kopyalaması ve onun gibi hareket etmesi gerekmektedir. Böylece eğitim ve öğretim biçiminde tasarlanmış bu oyun türünde; konu edilen oyun içerisinde bireyin istenilen becerilere ulaşması ve daha sonraki süreçte yaşamsal zeminde tecrübe etmesi hedeflenmiştir. (EdtTechReview, 2021)

2.2.7. Yapı ve yönetim simülasyonu oyunları

Bir işletme tasarımını ve varlık göstererek sürdürülebilirliğini sağlamanın tecrübe edildiği, sanal düzlemde risk almadan öğrenmenin ve davranış geliştirmenin amaçlandığı işletme ve endüstri odaklı oyunlardır (Navarre, 2019). Gerçeklik hissi verilerek tasarlanmış bu tür oyunlarda, ortaya çıkabilecek olası riskler, tehlike ve maliyetler karşısındaki davranışlar gözlemlenerek, güvenilir bir yönetim deneyimi sağlanmak istenmiştir. (Keys, Wolfe, 1990, 307-308)

2.2.8. Yapay yaşam oyunları

Yapay yaşam oyunları, farklı yaşam formlarında, bilinen/bilinmeyen türde canlıların ya da ütöpik varlıkların yaşamsal ünitelerine yer verilen, biyolojik, sosyolojik psikolojik öğelerin dijital platformlarda tecrübe edildiği oyunlardır. (Despain, 2009, 151)

Farklı canlı popülasyonlarının (insan/organizma popülasyonları) beslenme ve büyüme fonksiyonlarının kontrol altında tutulduğu bu tür oyunlarda genetik esaslı yapay yaşamlar olumlu/olumsuz çerçevelerde tecrübe edilebilmektedir. (Adams, 2010, 573-575)

2.2.9. Bulmaca oyunları

Çözümlemesi zor problemlerden oluşan bir oyun türü olarak bulmaca oyunları, parçaları birleştirme becerisini artıran, düşünme yetisini geliştiren ve öngörüü kuvvetlendiren, strateji kurma yeteneği pekiştiren bir oyun türüdür (Oliveira vd., 2018, 81). Tasarlanan öykü süreci içerisinde bulmaca çözme temel etkinlik olarak ortaya çıktığından, çoğunlukla algoritmik hesaplamalar içermektedir (Wolf, 2012, 119). Bununla beraber örüntü kurma, mantıksal çıkarımlara ulaşma süreçlerini de kapsamaktadır. (Adams, 2010, 583-584)

2.2.10. Çevrimiçi oyunlar

Çoklu ortam uygulamaları olarak bilinen çevrimiçi oyunlar, dijital ortamdaki farklı özelliklere sahip bireyler arasında internet ağı üzerinden kurulan ortak zeminde kurulan oyunda gerçek zamanlı etkileşim ortaya koymaktadır (Suki, Suki, 2018, 4951). Yalnızca internet ağı ortamında değil aynı zamanda farklı ağ ortamlarında da karşılaşılan bu oyun türünde çoğunlukla birden fazla sayıda birey oyunu birlikte devam ettirir (Wolf, 2012, 469; Adams, 2010, 591). Bireyler farklı zaman ve mekanlarda, ancak aynı anda oyuna katılarak oyunu tecrübe ederler.

Çevrimiçi oyunlar söz konusu olduğunda temel olarak; çok oyunculu çevrimiçi rol yapma/karaktere bürünme oyunu MMORPG ve çevrimiçi çok oyunculu savaş arenası oyunu MOBA'nın en çok tercih edilen oyunlar olarak öne çıktığını söylemek mümkündür.

2.3. MOBA Oyunları

MOBA (Multiplayer Online Battle Arena / Çevrimiçi Çok Oyunculu Savaş Arenası) oyunları, oyunculara etkileşimli ve ortak bir topluluk sunan MMOG'un (Massively Multiplayer Online Game / Devasa Çok Oyunculu Çevrim içi Oyun) bir türü olarak ortaya konulmuştur. MMOG oyunları bünyesinde çeşitli oyun türleri söz konusu edilmektedir. Bu türlerden bazı önemlilerinin, MMORPG (Massively Multiplayer Online Role Playing Game / Devasa Çevrim İçi Rol Yapma Oyunu), MMOFPS (Massively Multiplayer Online First Person Shooter / Devasa Çok Oyunculu Çevrim İçi Birinci

Şahıs) ve MOBA (Multiplayer Online Battle Arena / Çok Oyunculu Çevrim İçi Savaş Arenası) vb. türler olduğu bilinmektedir.

Klasik bir bilgisayar oyunu ile MOBA ve MMORPG'lerin temel farkı, konumlarından bağımsız olarak diğer insanlarla gerçek zamanlı olarak çevrimiçi oynama ve iş birliği yapma yeteneği ile sosyalleşirken ve yeni insanlarla tanışırken ortaya çıkar. Bu nedenle MOBA ve MMORPG'ler dünyanın her yerinden farklı insanlardan oluşan devasa topluluklar inşa etme gücüne kavuşur. Oyun arayüzü ve oyun nesneleri vasıtası ile eşzamanlı etkileşim, daha spesifik olarak, kullanıcının diğer kullanıcılarla iletişim kurma, iş birliği yapma, sosyalleşme ve aynı zamanda oyun hakkında düşünme ve strateji geliştirme konularında ortam hazırlar.

Bununla beraber MOBA'nın, çevrimiçi oyunlar arasından en çok tercih edilen ve çevreye karşı oyuncu türü olarak, canlı oyuncularla yapay zekâ oyuncuların düşmana karşı mücadelesi şeklinde sürdürülen bir çatışma oyunu olan, Devasa Çok Oyunculu Rol Yapma Oyunları (MMORPG)'dan farkı; ancak iki ya da daha fazla canlı oyuncu arasında sürdürülen çatışma oyunu olarak, oyuncuya karşı oyuncu mücadelesinin söz konusu edilmesidir. (Bartle, 2004, 468)

MOBA, çok sayıda insanın bir arada oynayabileceği oyun türleri olarak internetin kitlelere ulaşmasıyla birlikte, çok oyunculu çevrimiçi oyunlar kapsamında kolay erişilebilirlik kazanmaları sonrasında, özellikle son yıllarda büyük ölçüde yaygınlaşırken, oyuncu ve seyirci kitlesini hızla büyötmüştür. (Özenç ve Tınmazlar, 2018, 31) Bu ortamda oyuncular birbirleriyle iletişim kurup, birlikte oynayıp, karşılıklı ürün alışverişinde bulunurlar ve oyunun gerçek yaşamla olan ilişkisini yakından tecrübe ederler. (Lee, Pass, 2014, 96)

2.3.1. MOBA oyunlarının gelişimi ve önemi

Kısa adı MOBA olan çok oyunculu çevrimiçi savaş arenası oyunları, çevrimiçi stratejik takım dövüşlerini içeren rekabetçi oyun türlerinden biridir.

MOBA, gerçek zamanlı strateji, rol yapma oyunu ve kule savunma oyun türlerinin belirli özelliklerini içeren farklı bir oyun türü olarak gelişme göstermiştir (Walbridge, 2008). Bununla beraber MOBA en çok oynanan ve en çok izleyici kitlesine sahip oyunlar olarak e-spora dönüşmüş durumdadır. Böylece bugün MOBA, özellikle tartışmasız en

büyük MOBA oyunu olan League of Legends ile e-spor turnuvaları için önemli platform haline gelmiştir. Bu bakımdan MOBA oyunları, çok farklı alanlardan araştırmacılar tarafından incelenmekle beraber spor eğitimi alan araştırmacılar tarafından da mercek altına alınmıştır. (Rioul vd., 2014)

MOBA türündeki oyunların tarihi 1989 yılında Herzog Zwei adındaki oyunla başlamıştır. Bu oyunun, gerçek zamanlı strateji ile MOBA türünde bir oyun olarak, modern MOBA ile temel farkı; bu oyun türlerinde oyuncunun bir birlik ordusunu kontrol altında tutmaya çalışırken, modern MOBA oyunlarında yalnızca bir kahramanı kontrol edilmeye çalışılmasıdır. Bu oyunu daha sonra sırasıyla Starcraft: Brood War, Warcraft III: Reign of Chaos, Warcraft III: Frozen Throne takip etmiştir. 2004 yılındaki World of Warcraft oyunundan sonra, 2009 yılında League of Legend'in geliştirilmesi akabinde 2012'den itibaren MOBA alt türleri evrensel olmaya başlamıştır. Bugün ise MOBA oyunları arasında League of Legend, DOTA 2 ve Heroes of the Storm öne çıkmıştır.

Genel olarak MOBA oyunları, gerçek zamanlı strateji oyun türleri olarak iki veya daha fazla takıma ait oyuncuların kontrolü altındaki karakterlerin karşı mücadelelerinin sergilenmesi olarak ifade edilir. Bu noktada MOBA, çok sayıda olasılık içeren karmaşık oyunlar bütünüdür. Oyunda bireylerin elde edecekleri başarılar sonrasında kazandıkları deneyimler, bireysel yetenekleri geliştirir niteliktedir. Hem bireysel ve takım nezdindeki eylemlerin hem de karşı takımın eylemlerinin kontrol altında tutulduğu, koordineli bir çabanın gerekliliği söz konusudur (Hanke, Chaimowicz, 2017, 44). İki karşı takımın birbirlerine karşı mücadele ettiği oyunda, düşmana ait savunma yapıları ile merkez yapıları ele geçirmek isteyen her oyuncu, ancak birlikte hareket ederek karşı takımı yenebilir ve etkisiz hale getirebilir (Hanke, Chaimowicz, 2017, 43). Böylece oyunlarda kazanmak için önem arzeden unsur; bireysel mekanik becerilerin ötesinde, başarılı stratejiler ve başarılı iş birlikleri olarak öne çıkmaktadır (Silva, Chaimowicz, 2017, 2). Öyle ki her karakter karşı takımla mücadelesini, sahip olduğu özel güçler ve özel beceriler doğrultusunda devam ettirir. Karakterler mücadele sürecindeki oyun boyunca yeteneklerini geliştirerek, en alt seviyeden en üst seviyeye ulaşırlar (Silva ve Chaimowicz, 2017, 2). Bu doğrultuda oyundaki her aşama, karakterlerin özel niteliklerinin ve yeni yeteneklerinin artması anlamını içermektedir. Daha fazla hız, daha fazla dayanıklılık, daha fazla güç karşı takımın mağlubiyetini destekler (Beskyd, 2018, 4). Böylece oyun karakterlerin güçlendirilmesi ve karşı takımın yenilgisi üzerine kurulur.

Bu yönde farklı yetenekler, farklı roller, farklı taktikler ve farklı stratejiler takım oyunun bir gereği olarak uygulanır. (Eggert vd., 2015, 115)

2.3.2. MOBA oyunlarında karakter tasarımı ve önemi

MOBA oyunları üzerlerindeki tüm ilgiye rağmen, roller ve karakter tasarımları konusunda oldukça az sayıda araştırmaya sahiptir.

MOBA oyunlarında çok çeşitli becerilere, temalara ve görsellere sahip karakterler söz konusudur. Karakterler genellikle iyi tanımlanmış ve dengelidir. Tüm karakter rolleri, oyundaki belirli bir görevi üstlenmek durumdadır. Seçilecek ve birlikte mücadele edilecek çok sayıda karakter olmasına rağmen, karakterlerin görevlerini sergileyeceği belirli rolleri mevcuttur. Yetenekleri ve stilleri farklı olduğu için bu karakterden elde edilecek deneyimler de farklılık gösterir (Kim vd., 2016, 697). Her karakter için tanımlanmış bir rol olmakla beraber, oyuncular bazen bir karakterle, o karakterin tanımlanan rolüne uygun olmayan bir şekilde oynarlar. Ancak bu yöndeki bir davranış başarıdan çok başarısızlığı getirir. Zira oyunlardaki rol dağılımları, başarının en önemli unsurları olarak değerlendirilirler. (Pobiedina vd., 2013, 55). Oyunda sergilenecek hız ve elde edilen deneyim, başarı noktasında katkı sağlayacağından çoğunlukla oyuncular belirli rollere ve şampiyonlara bağlı kalma eğilimi gösterirler. (Kim, vd., 2015, 4353)

MOBA oyuncularını, dövüş durumlarına bağlı olarak yalnız ya da takım olarak hareket ederler. Oyuncuların bir amaç için mücadele ettiği oyunda, takım üyeleri birbirine bağımlıdır ve bir güven ilişkisi oluşur. Bu noktada takım üyeleri, oyuncuların karakterlere tanımlanmış role uygun davranmalarını beklerler. Farklı karakter tiplerinin, farklı oyun tarzları ve farklı stratejileri vardır. Bununla beraber her kahramanın farklı yetenekleri söz konusudur ve ekip stratejisinin bir parçası olarak, takım üyelerini gereksinimleri karşılayacak ve tamamlayacak şekilde karakter belirlemek; oyuna, takıma ve oyuncuya uygun rolü seçmek çok önemlidir. Deneyimli oyuncular bu durumun öneminin farkındadırlar. Bu noktada MOBA oyunlarında çoğunlukla yer verilen karakter tiplerini şu şekilde açıklamak doğru olacaktır. (Haag, 2013; Yang vd., 2014; Ng vd., 2015)

Başlatıcı: Takım savaşlarını başlatmak için kullanılan karakterdir. Bunu yaparken sahaya zarar vererek, rakibin savaşta istediği biçimde konumlanmasını engelleme çabası taşır.

Suikastçı: Suikastçılar, hızlı hareket kabiliyetine sahip olan yüksek derecede hasar vericiler, ardı ardına başarılı saldırılar gerçekleştiren karakterlerdir.

Nişancı: Nişancılar, düşük savunmaya sahip sürekli yüksek hasarlı vericilerdir. Başlangıçta yavaş olmalarına rağmen, oyunun sonunda en güçlü konuma ulaşan onlardır.

Tank: Yakın dövüş savunma savaşçılarıdır. Çoğunlukla takımın en önünde düşmanı püskürtmeye çalışan ve gerektiğinde kendilerini feda edebilen karakterlerdir.

Savaşçı: Yakın dövüş, orta düzey savunuculardır. Sabırlı, uyanık ve dengeli tavırlarıyla düşmanı alt etme çabası içindeki karakterlerdir.

Destek: Düşük savunma becerisine sahiptirler. Düşmanı öldürmek değil, takımlarına destek verme, takımlarını ayakta tutma çabası içindeki karakterlerdir. Takımlarını koruma, düşmanı yavaşlatma, pusuya düşürme, devre dışı bırakma becerileri vardır. Şifacı özellikleri vardır.

Engelleyici: Düşman takımın mücadelesini ve savunmasını engelleyerek yeteneklerini kullanmalarını engelleme çabasındadırlar.

Taşıyıcı: Buldukları her fırsatta düşmana saldırarak, en fazla hasarı verme çabası taşırlar. Başlangıçta zayıf ve korumaya muhtaç, ancak zaman içinde giderek güçlenen ve düşmanı ezen bir yapıları vardır.

Ormancı: Yakın dövüş savaşçılarıdır. Takımdan bağımsız olarak orman düşmanlarını öldürerek, ortamı güvence altına alma ve böylece güçlenme çabasındadırlar. Oyunun sonraki aşamalarında takım arkadaşlarına yardım amacıyla diğer rolleri üstlenebilirler. (Tankçı, suikastçı vb.)

MOBA oyunlarında başlangıçta, hasar verici, şifacı ve tankçı olarak belirlenmiş karakter tiplerine zaman içerisinde suikastçı, nişancı ve savaşçı gibi yeni tipler ilave edildiği görülmüştür.

Günümüzde MOBA oyunlarında karakter tipleri giderek daha popüler hale gelmektedir. MOBA oyunları, oyun başladığında oyuncuların kendi tercih ettikleri karakterleri seçmelerine izin verir. Oyuncular kendi analizlerine dayanarak oyundaki rolleri dahil olmak üzere kendileri sunulan elliden fazla karakter arasından karakterlerini seçebilme ve kişiselleştirebilme özerkliğine sahiptir (Birk vd., 2016). Böylece

MOBA'daki özelleştirme sürecinde oyuncular, sahip oldukları görünümelerini özelleştirebilirler; baş, eller, bacaklar, silah ve kahraman derisi da dahil görünümleri satın alabilirler. (Kim vd., 2015; Ki, Kim, 2016)

2.3.2.1. Karakter Tasarımı

Dijital oyun dünyasının en önemli kademelerinden biri, bireylerin doğrudan etkileşimini sağlayan karakter tasarım süreçleridir. Karakterler ilk zamanlar oyunlarda, ayrıntısız tasarımların ön planda olmadığı, pikseller halindeki görünümlere yer verilen süreçlere tabi iken; zamanla teknolojiye gelişmelere bağlı olarak, gerçek dünyaya paralel çizginin hâkim olduğu, kişisel mimiklere ve hareket kabiliyetine sahip gelişmelere sahne olmuşlardır. (Rouse, 2005, 219)

Sayısız eskiz çalışmalarıyla başlayan karakter tasarımları; oyunun türü ve amacına, konusuna, hedef kitlesine, yer verilen zamana ve mekâna, atmosferine uygun olarak yapılan değerlendirmeler sonrasında, seçilen kıyafetler, aksesuarlar, saç/makyaj öğeleri ile yaş/cinsiyet, tarz ve roller çerçevesinde şekillenir ve işlenebilirliği ölçüsünde sonucu ulaştırılır (Pardew, 2005, 136). Zira karakterlerin oyuncular tarafından ilgi görmesi, beğenilmesi ve benimsenmesi, oyunun varlık gösterebilmesindeki en önemli etkidir. Karakterlerin, sahip oldukları tüm özelliklerin ötesinde, olabildiğince gerçek dünyayla bütünleşik tasarımlara sahip olmaları oyuncular tarafından kabul edilebilirliklerini artıran unsurlar olarak belirlenmiştir.

Bu noktada karakter tasarımı, görsel sanatların en açık şekilde sergilendiği tasarımcının özgünlüğünün ve yaratıcılığının öne çıktığı alandır. Karakterin tüm öyküsü, geçmişi ve geleceği tasarımda işlenen imgelerle hayat bulur. Böylece karakterlerin doğru tanımlanması ve doğru hikâye edilmesi tasarımın başlangıcında ele alınması gereken en önemli konulardır. (Mayer, 2016, 62)

Karakter tasarımı sürecinin en önemli unsurlarından biri ise karakterin kostümünün tasarlanması aşamasıdır. Bu anlamda geleneksel kostüm tasarımı süreci ve dijital video oyunu karakter kostüm tasarımı süreci ayrı ayrı incelenmelidir. Disiplinler arası ortak ve farklı yönler ortaya koyulduktan sonra çalışmanın yöntemi belirlenebilir.

3. DİJİTAL VIDEO OYUN DÜNYASINDA KOSTÜM

3.1. Kostüm ve Tarihsel Gelişimi

Kimi zaman giyildiği kişiler hakkında bilgi edinmeye kimi zaman ise giysileri beden üzerinde bir sanat eserine dönüştürmeye katkı sağlayan kostümler üzerine düşünüldüğünde, insan bedeninin sanat üretiminde reddedilemez bir sanat nesnesi olduğu sonucuna varılabilir. Öyle ki kostüm sanatçısı bu sebeple kendisinden de tanıdığı insan bedenini objektif olarak ele alabilmektedir. Bir hanımefendinin sipariş ettiği portresi için kostümüyle verdiği asil bir duruş, savaş sonrası kazanılan zaferi büyük bir kıvançla ifade eden heybetli bir poz, bir çocuğun giyiyor olmaktan keyif almadığı rahatsız edici elbisesiyle birlikte aktarılmış masum ama sıkılgan bir bakış ya da asil olmayan bir kadının zamanın aristokrasisine yukarıdan bakan cüretkâr edası... Tüm bu ifadelerin aslında birer kostüm kapsamında gerçekleştirildiğini düşünebilmek mümkündür. (Balkır, 2008, 15)

O halde kostüm tarihine bakıldığında; yaklaşık olarak M.Ö. 30 bin yıl önce Avrupa'da, Üst Paleolitik Çağ döneminden kalma mağara resimlerinin karşımıza çıktığı ifade edilebilir. Bu görsellerde ellerine ve yüzlerine hayvan postları geçirmiş insanların ritmik hareketler yaptığı, çeşitli anlamlar taşıyan maskeler ve kostümler kullandıkları görülmektedir (Nutku, 2008, 42) Öyleyse karakterlerin ruh hallerini sergilenmesi sürecinde olduğu gibi kostümlerin de arketip denen grupları sembolize edecek şekilde, çok eski çağlarda kullanımlarının söz konusu olduğunu söylemek mümkündür. Bunun dışında sahne kostümlerinin ilk denemelerinin dinsel törenlerde, sanatsal temsillerdeki belirli türden figürlerin giysilerine ya da özel kıyafet türlerine, özellikle sahne kostümleri ve ilahi niteliklere, aynı zamanda belirgin toplumsal tiplerin (filozoflar, çingeneler vb.) giysilerine odaklandığı görülmektedir. (Roisman, 2014, 398) Antik Yunan'da tanrı adına yapılan gösterilerde, oyuncuların ve diğer koro görevlilerinin üzerindeki klasik kostümlerden farklı olarak, oyuncunun kutsal ya da törensel işlevini imgeleyen, uzun kollu, süslü rahip kıyafetleri kullanılmıştır. Bununla birlikte, cinsiyeti, sosyal konumu, yaşı ve ahlakı belirtmek anlamına gelen ayrıntılı kullanılmış aksesuarlar, abartılı başlıklar veya maskeler, sahne etkisini artırmak için büyük semboller ve süslemeler söz konusudur. Kimliklerin kısmen simgesel sahne donanımıyla ortaya konulması dahilinde, kesin olmamakla birlikte kral asası ile, savaşçı oku ile, yalvaranlar bir dal ile, haberciler ise bir çelenk ile tasvir edilmiştir. (Brockett, 2000, 41) Bu dönemde sahneye ve mimariye önem

verildiği gibi kostüme ve izleyiciye de ayrıca önem verilmiştir. Sahne-seyirci ilişkisinin mükemmelliği, orkestranın arkasında, oyuncunun görünebilirliğinde ve sahneleme gereksinimleri olan kostüm ve kostümün tamamlayıcısı olarak maske ve aksesuar seçiminde ön plana çıkar. Kostüm, canlandırmada, hareketleri sınırlayarak yerlerini belirleyerek, seyircinin zihninde iz bırakan bir öneme sahiptir. (Yıldız, 2005, 430) Özellikle bütün rollerin erkek oyuncular tarafından oynandığı ve aynı oyunda birçok rolü aynı oyuncunun oynayabileceği düşünüldüğünde, canlandırılan kişileri belirleyen kostümlerin önemi daha iyi anlaşılmaktadır. (Korkmaz, 2009, 64)

Orta çağa gelindiğinde oyuncular, halkın anlayışında, kendi dönemlerinin giysileri içerisinde tipik kostümler kullanmış; karakterler, bazı belirgin simgelerle karakterize edilmiştir. Kraliyet soytarlarına damalı elbiseler, askeri çalışanlar ve ordu görevlilerine zırhlı elbiseler, şeytan figürlerine ise kirli, pis giysiler giydirilerek maskeler takılmıştır. (Çivitci, 2010, 13) Bu dönemde en önemli görsel unsur kostümdür. Yalnızca her bir oyuncunun dış görünüşünden kopamayacak bir parça olarak değil, aynı zamanda geçit alayları gibi kalabalık ortamlar için de önemli bir role sahiptir. (Brockett, 2000, 116)

Kadın oyuncuların da sanata dahil edildiği bu dönem kostümlerinde, süslemeler, işlemeli kumaşlar, pililer, korseler, kolalı yakalar, sadece süs görevi üstlenen düğmeler, kemerler ve kol detayları öne çıkmıştır. Erkek oyunculara ise pantolonlar, uzun kollu bluzlar, fırfırlı yakalar, fırfırlı kollar, uzun ve dar yelekler, belirgindir. Günün modasının ayrıntılı bir versiyonu olan kostümde, tamamlayıcı olarak ayakkabı, kemer, şapka, miğfer, asa, eşarp gibi aksesuarlar, işlemeler ve tüyler ayırt edici bir öneme sahiptir. Böylece bu dönemde sahne dekorunun değişimiyle birlikte kostümler de sanatsal bir değer kazanmıştır. Saray elbiselerine olan bağlılık giderilerek, oyuncuların fantezi giysilerle donatılması söz konusu edilmiş, kostüm seçimlerinde daha ziyade dönemin trajedilerini hikâye eden giysiler tercih edilmiştir. (Çivitci, 2010, 14)

Barok ve rokoko döneminde sanat, kilisenin dışına çıkarılmıştır. Şatafatlı kostüm tasarımlarının görüldüğü barok stilde, erkek kostümler Roma stilindedir. Kalçanın altına inen etekler, döneme ait, tayt ve çizmeler, genellikle beyaz renkte peruklar, süslemeli şapkalar ön plandadır. Kadın kostümlerinde ise bel bölgesine sabitlenen korsajlar, dar kollar, kuyruklu etekler, üst üste binen fırfırlar, yerlere uzanan pelerinler ve dantel kaplar belirgindir. (Çivitci, 2010, 14) Rokoko eserlere ait kostümlerde ise en büyük özellik, abartılı şatafatın yerine inceliğin ön planda olmasıdır. Karmaşık el işleri yerine rengarenk

kurdeleler, şapkalar için süsleri ve tüyler, parlak saten kumaşlar, atlaslar, brokarlar, kurdelelerden yapılmış çeşitli motifler, çift renkli tafta kumaşlar ve hafif renklerde dantel süslemeler kullanılmıştır.

Öte yandan toplumsal gerçekçiliğin yansıtıldığı 19. yüzyıl sahnesinde toplumsal deneyimin gerçekçi çizgisinde temsil edilen hayatın içinden nesnel gerçeklikte, aslına sadık kalınarak hazırlanan kostümlerin gerçeği tıpa tıp yansıtmasına önem verilmiştir. Zira sahnede gerçekçi dünyalar yaratmak ve karakterler ile oyunun bir bütün olarak algılanması sağlamak için kostümelerde gerçekçiliğin gerekli olduğu inkâr edilemez bir durumdur. Günümüz kostüm anlayışına çoklukla yaklaşılan bu dönemin ardından, 19. yüzyılın sonu 20. yüzyılın başından itibaren, karakterlerin kişilik özelliklerini veya belki de sembolik özelliklerini vurgulamak için tasarlanmış kostümler, sahne esnasında kendine has bir anlam üretme gayesi çerçevesinde, metni sahnede biçimlendiren bir kimliğe bürünmüştür. Kostüm; oyunculuğa, mizansene, dekora, ışığa, müziğe, dansa ve oyunun diğer unsurlarına ilişkin anlam ifade eden göstergelerle birlikte, seyirciye iletilmek istenen düşünce doğrultusunda birbirleriyle ilişkilendirilerek kullanılmıştır. (Yıldız, 2005, 428)

Görülmektedir ki giyinmenin dönemsel gelişimi sadece sanat tarihi alanında çalışmalar yürütenlerin vazgeçilmez bir kütüphanesi olmakla kalmamakta aynı zamanda tarihin önemli kilit noktalarında gerçekleşmiş bir olayı, bu olaylara yön vermiş kişileri canlandırmak isteyen sanatçıları çok yakından ilgilendiren bir işleve sahip olarak karşımıza çıkmaktadır. (Türkoğlu, 1994, 77) Bu konuya ilişkin olarak France, geleceğin yaşantısını anlamak için bundan yüz yıl sonra bir eser seçmesi gerekecek olursa, geleceğin kütüphanelerinden tarih anlatan bir kitabı değil, kadınların bu dönemde nasıl giyindiklerini görmek için dönemin modasını anlatan bir dergi seçeceğini dile getirir. Zira kostüm tercihlerinin, döneme ait bilgiler hakkında, bütün tarih anlatıcılarından, yazarlardan veya bilim insanlarından daha çok fazla anlam ifade ettiği düşünülmektedir. (Guler, Horn, 1981; Akt.: Erdinç, 2011, 7-8) T. Carlyle, 1931’de yayınladığı “Sartor Resartus” adlı kitabında kostümlerin insanın duygu durumunu dış dünyaya açan bir ambalaj olarak kullanıldığını ve onun içinde insanın tüm benliğinin yaşadığını belirtmiştir. (Carter, 2003; Akt.: Pektaş, 2006, 23-24) G. Simmel, kostümün doğrudan yürüyüşün ve hareketlerin temposunu, kişinin endamını, kullanılan jestleri belirlediğini ve dolayısıyla benzer kostümleri taşıyan kişilerin benzer davranışlarda bulunduğunu ifade

eder. (Göle, 1994, 94; Akt.: Nasiriaghdam, 2016, 6) Türkoğlu (2000) ise giysiyi insan vücudunu farklı formlara dönüştürebilen bir kılıf ve bu değişiminin yalnızca sıradan bir yanılgı değil, bazen gerçekleri de açığa çıkartabilen bir araç olarak yorumlar. (Türkoğlu, 2000, 73; Akt.: Nasiriaghdam, 2016, 6)

Bu doğrultuda, eşi görülmemiş bir sanat yapma yolu olarak nitelendirilen kostümün, seyircisine anlatılmak istenen mesajları aktarmada kullanılan en önemli öz- imlemelerden birisi olduğu görülmektedir. Zira kostüm, kişiyi bir birey olarak vurgulama için değil, tamamen farklı bir kişilik olarak bir yanılısma yaratmak için kullanılırlar. Görsel olarak oyuncunun canlandığı karakteri tanımlar ve sahnenin genel temasını ve ruh halini oluşturmaya yardımcı olur, içinde bulunduğu tarihsel dönemin görgü kurallarını ve sunum tarzının unsurlarını bünyesinde barındırır.

Anlaşılmaktadır ki böylesine bir anlam içeren kostümün sahne sanatları söz konusu olduğu üstlendiği işlev tartışılmaz bir yere ve öneme sahiptir. Bu doğrultuda kostüm; oyuncuların çeşitli psikolojik karakterlere bürünmelerinde kaynak olarak görülebilir. Sahne esnasında yaşanan/yaşatılan her duygu ve düşünce, diğer birçok etkenin ötesinde taşınan kostümün izlerini taşır. Karakterize edilen her kişiliğin yorumlanmasında sosyal statüsünden harici görünüşüne, kişiliğinden, sosyal yaşantısına kadar hayatı hakkındaki tüm yansımalar kostümle sağlanabilmektedir (Arıkan, 2002, 366). Karakterler arasındaki ilişkiyi, ana karakterleri diğerlerinden ayıran özellikleri, bir grubun başka bir gruba olan karşıtlığını sergileyen kostümler, kişilerin ya da kişi gruplarının doğası, hayat içindeki duruşları, meslekleri ve kişilikleri hakkında bilgi taşır, olayların geçtiği zamanı ve mekânı gösterir, sahnenin tonunu ve stilini belirlemeye yardımcı olur. (Wilson, 73, 359; Akt.: Öztürk, Ziaei, 2016, 99) Kostümler, özellikle sahne sanatları konu edildiğinde, sergilenmiş olan performansta karakterleri yeniden yapılandırarak görsel bir anlatıcı işlevi görürler. (Kurland, 2004, 2; Akt.: Öztürk, Ziaei, 2016, 98)

Sahne kostümü ve tamamlayıcı nitelikteki aksesuarları; oyuncuların sahneleme gereği olan rolleriyle beraber yeni bir dil oluşturan anlatımın tümüdür. Sahne kostümü hem sade hem de dramatize edilecek öğeleri barındırarak, amaca yönelik işlevselliği kuran, tarihten izler taşıyan, bütünlüğe hizmet eden bir unsurdur. Bu unsurun önemini ortaya çıkartmak amacıyla sahne sanatlarında kostüm tasarımının gelişmesini takip eden süreçler bulunmaktadır.

3.2. Sahne Sanatlarında Kostüm Tasarım Süreci

Kelimeler ile ifade edilemeyecek birçok ögenin izleyiciye aktarılmasında ve karakterlerin çözümlemesinde başat bir görev üstlenen kostüm tasarımı, temel ilkeler doğrultusunda kostüm tasarım kavramlarının işlenerek yorumlandığı ve elle tutulur nihai bir olgu haline büründürüldüğü kostüm oluşturma sürecini kapsayan bir araştırmadır. (Koca vd., 2010, 55)

Oyunun anlaşılmasına ve karakterin özümsemesine yardım eden bir araç olarak kabul edebileceğimiz kostüm tasarımında, oyuncunun hareket ve jestlerini yorumlayan bir ustalığın sezinlenmesi temel unsurdur. (Nutku, 2013, 390) Karakterlerin kostümlerinin ne ifade ettiği net olarak anlaşıldığında ve verilmek istenen mesaj algılandığında, kostüm tasarımcısının başarılı bir yaratı meydana getirdiği ve oyunu doğru yorumladığı anlaşılmaktadır. Dolayısıyla anlamsal bir değere sahip oluşu nedeniyle kostüm, metnin çözülmesine yardımcı olarak sadece görsel olarak değil, duyguların, düşüncelerin ve bilgilerin iletilmesinde önemli bir yere sahiptir. Bir kişinin ruh halini ve karakterini kompozisyon olarak tasvir etme yeteneği tanıyan kostüm tasarımı, kelimeler söz konusu edilmeden toplumun hareketini ve dinamik niteliğini yansıtabilme potansiyeline sahiptir. Zira ancak bir kişinin hareketleri ve kıyafetleri onu tanımlar ve hikayesini ortaya çıkarır. Bu izleyicinin, hikayesi verilmek istenen kişiyi görsel olarak tanımlayabilmesine olanak sağlar. Böylece şimdiye ya da geçmişe ait günlük yaşamdan sıradan objelerin özünü gerçekçi bir bakış açısıyla yakalamak ve daha sonra kendini, bir tasarımcı olarak hayal gücü lehine serbest bırakabilmek, kostüm tasarımını açısından önem taşımaktadır.

Yukarıda ifade edilenlere göre eserin izleyiciye aktarılmasında tasarımcının büyük bir rolü vardır. Kostüm tasarımının önemi; kostüm oyuncusunun iç dünyasının ve rolünün dışa aktarılmasında büyük bir önem taşımasıdır. Zira bir kostüm tasarımcısı, bir oyunu bir karakter aracılığıyla dönüştürme yeteneğine sahiptir. Bu bir karakterin giysilerinin tarihsel bir yönü ve görsel hikayesi aracılığıyla olabilir. Böylesine önemli bir misyonu yerine getiren kostümün tasarım sürecini anlamak ve tasarım sürecine etki eden faktörleri bilmek başarılı bir kostüm tasarımının koşulu olarak görülür.

Tasarım sürecinin, esinlenme, imgeleme ve üretme aşamalarından müteşekkil, üç aşamadan oluştuğunu söyleyebilmek mümkündür. Esinlenme, bir tasarımın ilk basamağı olarak zihinde imgelem oluşturmaya sağlar. İmgelem ise esin kaynaklarının yardımıyla zihinde gelişen yaratının vücut bulmasıdır. Model üretme aşaması da yeni yaratının eskizi ve üç boyutlu yansımasının elde edilmesidir. (Bayburtlu, 2010, 16-20) Tasarım süreci zor, meşakkatli ve üzerinde yoğun konsantrasyon gerektiren bir süreci kapsamaktadır. Zira moda tasarımcılarının aksine, kostüm tasarımcıları, düşündürücü, duygusal olarak çağrışım yapan ve oyunun üstünkörü bir yorumunun çok ötesinde bütünleşik bir sanatsal ifade oluşturmaya çalışmaktadır.

Bu doğrultuda çalışmamızda kostüm tasarım süreci, anlama, araştırma ve geliştirme olarak ifade edebileceğimiz üç aşamada açıklanmaktadır. Bunlar açıklamalar, oyunun anlaşılması, araştırma sonucunda tasarımın planlanması ve kostümün geliştirilmesi süreçlerini kapsamaktadır.

3.2.1. Oyunu anlama

Oyunun anlaşılması, oyun metninin okunması ile başlamaktadır. Metnin, üzerinde düşünülerek ve zihinsel canlandırmalar kurgulayarak okunması, oyunun etkileyici ve başarılı bir sonuca ulaşması açısından önem taşır. Bu çerçevede metin okuma sırasında bazı noktalar göz önünde bulundurulmalıdır. Sahne talimatları, eylemin gerçekleştiği zaman ve mekân, vurgulanan anlam/anlamlar, oyun karakterinin/karakterlerinin davranış ve etkileşimleri gibi unsurlardır. Kısacası, oyun hakkında sezgisel bir his kazanmak için, duygusal tepkilere ve oyunun zihinlerde oluşturduğu belirli imgelere dikkat ederek; olay örgüsü, oyun kişileri, temalar, dil, anlam gibi yapının tüm öğeleri içselleştirilmelidir. (Brockett, Ball, 2018, 309-310) Böylece kostümü tasarlayan kişilerce oyunun yazılı metni ve oyun karakterleri üzerine inceleme yapar. Tasarımcı, sözü edilen dönemin gelenek, görenek, yaşam şekli ve modeli, arzu, beğeni ve beklentileri gibi konularda derinlemesine bilgiye ihtiyaç duyduğundan, tüm detaylara hâkim olacak şekilde incelemesini geniş bir çerçevede ele almalıdır. (Çalışlar, 2009, 135)

Öte yandan, bu aşamada metnin okuyup anlaşılmasına ilaveten; yönetmen tarafından, oyun üzerine bilgi içerikli tüm konular aydınlatılmalıdır. Bunun dışında yine yönetmen tarafından oyun metni üzerinde farklı yorumlar söz konusu olabilir. Buna göre

yapılacak provalarda, farklılık ve değişikliklerin nedenleri, vurgulanan noktaların ve yorumun ortaya çıkarılabilmesi için oluşturulan konseptin, dekoratör, kostüm tasarımcısı, ışık ve efekt tasarımcısıyla paylaşılması gerekir. (Yerdelen, 2014a, 55) Bu aşamada yönetmenin karakterlerden beklentileri, kostüm tasarımcıları için özellikle önem taşımaktadır. Tasarımcıların dokular, renkler ve yansımalarla ilişkin düşüncelerini ve zihinsel imgelem sürecini, bu beklentiler ortaya çıkaracağından, kostüm tasarımının yönlendirilmesine katkı sağlayacağı söylenebilmektedir. (Koca vd., 2011, 55) Seyircinin gözünde oyunun anlam kazanması, seyirciye gösterilen unsurların uygun şekilde seçilmesiyle imkân bulacağından, tasarımcıdan beklenen anlam bütünlüğünü sağlamak adına bu göstergelerin neler olacağını ve ne şekilde seyircinin karşısına çıkacağını en uygun kurguyla gerçekleştirmek olacaktır. (Aşkar, 2011, 6). Tüm bu unsurlar ele alındığında, kostüm tasarımcısının öncelikli görevinin, kostümün rol ve işlevini en doğru şekilde anlamak ve tanımlamak olduğu bilinmelidir.

3.2.2. Araştırma süreci

Sahne yer alan bir anlatının her ögesinde olduğu gibi, sahne tasarımı da tamamlayıcı görsel etkinin bir unsurudur. Metin, rejî, oyunculuk, kostüm, dekor, ışık ve diğer öğeler; oyunla iletilmek istenen düşüncenin ve bu düşüncüyü aktarış biçiminin birer parçasıdır. (Aybar, 2004, 68)

Araştırma süreci, yazılı metnin her yönden incelenmesi sonucunda ortaya çıkan analizin yönetmenler ve tasarımcılar tarafından varılan ortak kararların masaya yatırılmasıyla başlar. Yönetmen ve tasarımcılar bir araya gelerek konseptin yaratıcı fikrini ortaya çıkartır. Ancak burada önemli olan nokta, kostüm tasarımındaki unsurların belirlenmesinde, dönemin siyasal, kültürel, sosyal ve estetik özellikleri ile çağın ruhunu yakalayabilmektir. Bu dönemde kostüm tasarımcısı oyun, dekor, konu, dönem gibi parametreleri analiz ederek kendisine bir yön belirler. Bu dönem, tasarlama ve taslak dönemi olarak da ifade edilebilir.

Oyuncunun sahne üzerindeki tutum ve davranışlarını önemli ölçüde etkileyen kostümler, sahne üzerindeki hareketlere, repliklere ve yönelimlere birer özel anlam yüklemektedir. Başlangıçta kostüm tasarımcısı tarafından iyi algılanan yönetmenin görüşleri doğrultusunda, kostüm tasarımcısı tarafından tasarlama işi başlamış olur.

(Yerdelen, 2003, 4) Böylece bir kostüm tasarımcısı için tasarım yolculuğu, araştırma sürecine paralel ilerleyen taslak çalışmalar ile başlamıştır. Tasarım sürecinin bu aşamasında tasarımcı, araştırma sonucu edindiği bilgiler ile ulaştığı düşüncelerini, çizim, resim veya kolaj teknikleri ile ifade eder. Kostüm ne kadar belirgin ve ifade gücü ne kadar yüksekse izleyicisiyle o kadar etkili bir iletişim kuracaktır. Genellikle rol dağılımı yapıldıktan sonra başlayan taslak çizimlerinin araştırma sürecinde, karakteri desteklemek üzere yapılan oyuncunun beden tipinin incelemesi gereği de araştırma aşamasının bir parçası olarak ortaya çıkar (Benedetto, 2012, 117-119).

Araştırma ve düşünme aşamasında fikirlerin taslak çizimler olarak ortaya çıkmaya başladığı bu süreçte, ortaya konulan çizimler tasarım ekibi tarafından değerlendirilir ve uygun bulunanlar üzerinde ayrıca çalışılır. Oyunun araştırılan her safhasında taslaklar üzerinde yeniden çalışılır, kostüm tasarımcısı tarafından her sahne için kostümler yeniden resmedilir ve desen şablonları da eklenerek sahne tasarımcısının onayından geçirilir. Taslaklar ve modeller, farklı formlarda denenir ve etkiyi doğru yansıtıp yansıtamadığı test edilir. Son kerte de hazırlanan kostüm çizimleri tasarım ekibi tarafından, onay almak için yönetici ekibe sunulur. (Benedetto, 2012, 123)

Yapılan araştırmaya bağlı olarak kostüm tasarımcısı; silüet/form, renk, kumaş ve tasarım vurgusu olmak üzere, dört temel değişken üzerinde çalışma gösterir. Renk değişkeni açısından ise; farklı renkler farklı duygusal iletilerin yaratılmasında kullanılırlar. Böylece tasarımcılar, kullandıkları farklı renk özellikleri ile oluşturacakları etkinin ötesinde söz konusu rengi taşıyan karakterler hakkında önemli mesajlar vermeyi de hedefler. Bu da tasarımcının araştırmasında, çeşitli renk ve kültürler arasındaki farklı anlamlara ulaşılması gerektiğini ortaya koyar. Özellikle tip belirlenmesinde sahne kostümünün birincil etkisi söz konusudur. (Çalışlar, 2009, 132-133)

Kavramsal araştırma sırasında ise yönetmenin taslaklara yönelik uyarı ve itirazları da göz önünde bulundurularak, karakterlerin doğru yorumlanması amacıyla, edinilen her bilgi doğrultusunda, her düşünce biçimi taslağa dönüştürülür ve uygun malzeme, aksesuar ve kumaş örnekleri ile desteklenir. (Yerdelen, 2014a, 66-67)

Sahne tasarımcısı kostümlerin yer aldığı kurguyu hazırlarken, kostüm tasarımcısı yönetmen ve dekor tasarımcısının kavramsallaştırdığı öğeleri dikkate alarak, kurgusal karakterler özelinde geliştirme sürecine başlar. Kostüm taslakları, dönem araştırması

içerisinde her bir karakteri inşa etmek için oyunculara, yönetmenlere ve tasarımcılara yardım etmek için de yardımcı bir unsur olarak kullanılır. Sahne tasarımcısı, ışık tasarımcısı ve oyuncularla yapılan görüşmeler sonunda da kostüm geliştirme sürecine geçilir. (Benedetto, 2012, 116)

Görülmektedir ki bu aşama hem bireysel bir süreci hem de ilk tasarımdan çalışmayı tamamlayıncaya kadar geçen süredeki ortak bir yolculuk sürecini ifade eder. Kostüm tasarımcısı doğrudan muhatap olduğu oyuncular kadar tasarım ekibindeki herkesle birlikte, ortak bir zeminde çalışmak durumundadır. Zira bir kostüm tasarımcısının nihai bir ürün elde etmesi için tüm ekiple iletişim içerisinde olması şarttır. Böylece bir oyunun ruh halini, kavramsal dünyasını ve ele alınan karakterlerini, iyi bir iletişim, doğru bir organizasyon ve detaylı ve planlı bir hazırlık ile kostüme yansıtabilmek mümkündür.

3.2.3. Kostüm geliştirme süreci

Kostümlere ilişkin nihai karar verilme aşamasının akabinde, hazırlanacak eylem planı çerçevesinde, karakterlere ait kostüm tasarımları belirlenir ve renk, form, beden, doku ve kumaş özellikleri, ışığın yansıma ve absorbisyonu ve desenleme koşullarına göre değerlendirilir. (Elliott, Merkling, 2007, 73) Bunun dışında kostüm tasarımcısının, şekillerin dilini bilmesi ufak detaylar ile kostüme anlam katılmasına olanak sağlar. Buna göre; düz, pürüzsüz, yatay şekiller durağanlık ve sakinliği; dikey şekiller heyecanı ve aktifliği, diyagonal şekiller dinamikliği ve hareket ve gerilimi vurgular. Üstü açık dairesel şekiller, özgürlük, mutluluk, zaferi ifade ederken; altı açık dairesel şekiller daha ağır, üzüntü ve korkuyu ifade etmektedir (Bang, 57, Akt.: Elliott Merkling, 2007, 65-66).

Oyuna dâhil edilen her kostüm, her bir kostüm parçasını etkileyeceğinden, tasarımcının tasarımlarını yaparken, kostüm listesi ve bozulan sahne kostümü listesi olmak üzere, iki ayrı liste yapmasını gerekli kılar. Temel karakterlerin ve yan karakterlerin giyeceği kostümler alt alta sıralanır ve sonucunda liste içerisinde yer alan tüm karakterlere hangi kostümün kullanılacağı belirlenmiş olur (Yerdelen, 2014a, 67-68).

Kostüm planları için oluşturulan her taslağın gerektiğinde ulaşılabilir olması adına arşivlenmesi gerekir. Bu arşivlerde kostümler için çeşitli verilerden faydalanılır. Bu veriler; karakterin adı, oyunun adı, kostümün giyildiği sahne gibi bilgilerdir. (Yerdelen, 2003, 17) Böylece hazırlanan çizelgede, her bir sahnede hangi karakterin görüldüğünü,

hangi kostümü giydiği ve oyun süresince yapılan tüm devinimler gösterilir. Böylece, her bir karakterin olası kostüm gereksinimleri izlenebilecektir (Benedetto, 2012, 124-125).

Moda tasarımı alanında geleneksel kostüm tasarım süreci bu şekilde ilerlerken dijital video oyunlarında karakter kostüm tasarılmanın daha farklı aşamaları ve önemli unsurları bulunmaktadır. Söz edilen farkların anlaşılabilmesi açısından dijital video oyunlarının kostüm tasarım süreci ayrı bir başlıkta açıklanacaktır.

3.3. Dijital Video Oyunlarında Kostüm ve Önemi

Karakterlerin görselleştirilmesi ile ortaya konulan bakış açısının, kostüm aracılığıyla karakter yorumlamada önemli bir etken olarak sunulduğu düşüncesinden hareketle; sözü edilen bakış açısının dijital video oyunlarında, diğer sahne sanatlarından çok daha belirgin bir biçimde, oyuncu ile etkileşim içerisinde olduğunu söylemek mümkündür.

Bu etkileşimden açığa çıkan algılar, kostüm aracılığıyla ortaya konulan oyun karakteriyle, dijital video oyunlarında çok daha güçlü bir şekilde ortaya çıkarlar. Özellikle teknolojik gelişmelerin yaygın kullanımıyla birlikte, olguyu teknolojiyle ilişkilendirmek ürünün görünürlüğünü daha fazla artıracığından, oyunda yer değiştirme, katılım ve kontrol hissi; karakter kostümleri aracılığıyla video oyunları ile oyuncu ilişkisini etkileyerek oyunun odağını kontrol edebilme potansiyeli taşır. (Holopainen, Meyers, 2000). Bu, giydirmе mekaniği adı verilen bir dizi yazılım özelliği aracılığıyla, oyuncu, kostüm ve oyun karakterleri arasındaki ilişkiyi keşfetmekle mümkündür. Zira bir bütün olarak video oyunları, daha çok oyun yapıları ve mekanikleri etrafında organize olma eğilimindedir. (Fron vd., 2007)

Bugün dijital oyun endüstrisi, yönlendirilen ve tanıtılan ülke politikaları ile büyük bir potansiyele sahip olmuştur. Çekici, etkili ve değerli alanların ortaya konulması ile oluşturulan sanal bir çalışmada, kendine has özellikleri olan her oyun karakteri, çeşitli özelliklere sahip giysiler bünyesinde, iniş çıkışları ve oyunların ilgi çekiciliğini beraberinde getirir. Elbette ki dijital oyunlar bir eğlenceden daha fazlasıdır, aynı zamanda sanatsal formların bir düzenlemesi, ama çok daha fazlası mükemmel oyun kıyafetlerinin tasarımı ile sunulan oyun karakterleri ile bilgiyi ve kültürü yaymaktır. Bununla birlikte oyunlarda özellikle vurgulanana güçlü ve dinamik karakterlerin giyim tasarımları da

belirgin kültürel öğeleri bünyesinde barındırır, karakterin ortaya konulma amacını iletir. (Yu vd., 2017)

Böylece kostüm tasarımıyla karakter özelleştirme bir anahtar haline gelerek, oyunlardaki bileşenlerin ve karakterlerin düşünülme şeklini değiştirmiştir. Örneğin, köylüler birtakım kıyafetlerden rastgele oluşturulabilir; haydutlar her biri kendi stiline ve kendi hikayesine sahipmiş olarak verilebilir, krallar ya da kahramanlar kostümlerindeki özellikler ile vücut bulur. (Rich, 2020)

3.4. Dijital Video Oyunlarında Kostüm Tasarım Süreci

Bugün kostüm tasarımcıları artık üretim hattının önemli bir parçası haline gelmiştir. Özellikle dijital oyun tasarımlarında tasarım veya danışmanlık noktasında kostüm tasarımcıları önemli bir işleve sahiptir. (Lyons, Stagg, Sakoi, 2020)

Tasarımcılar tarafından ortaya konulan dijital video oyunlarında, kostüm tasarım süreci söz konusu edildiğinde öncelikle ele alınması gereken; karakterlerin hikaye analizini yapmak, oyunun çerçevesini dikkatlice analiz etmek ve incelemek, içinde anahtar tasarımları bulmak, ardından ayırt edici karakterleri ortaya koymak, giysiler ve silahlar aracılığıyla tekrar tekrar karşılaştırma yapmak, karakterlerin giyim stilleri, renkleri, malzemeleri ve karakterlerin tarihsel arka planını gösterecek şekilde desenler veya pozisyonları tanımlayan veya kişilikleri yansıtan özellikleri araştırma süzgecinden geçirmek, son olarak resim kompozisyonunu tamamlayacak, renk ve konsept seçimini ortaya koyacak bir dizi eskiz çalışması yapmaktır. (Yu vd., 2017)

Açıkçası tasarım, kostümün kalbidir ve tüm görsel bilgileri sunar. Bu anlamda her tasarım bir kompozisyona bağlıdır. Yani kompozisyonun temel kurallarını uygulamak, oyuncuya yolculuğu boyunca rehberlik etmektir. (Lyons, 2020a) Zira kostüm algıyı motive edebilir ve/veya değiştirebilir. Kısacası, iyi tanımlanmış ve tamamlanmış bir kostüm süreci, mevcut parçaları bir araya getirmekten çok daha ileri bir anlama sahip olarak, iletilmek istenen başka bir kültüre ve döneme ait giyim, yapı, motif, aksesuarlar, malzemeler ve diğer her türlü içerikten tamamen yeni bir şey inşa etmektir. (Lyons, 2020b)

3.4.1. Karakter hikâye analizi

Bir görsel hikâye anlatımı biçimi olarak kostüm tasarımı; karakterin yaş, sosyal statü ve kişilik özellikleri anlaşılabilir düzeyde işlenmiş ve toplum hakkındaki önemli veriler -zaman, mekân, kültür ve iklim koşulları vb.- ortaya konulmuş bir nitelikte olmalıdır. Bu noktada kostümün hikâyeyi desteklemesi gerektiği ve işaret edilen toplumdaki insanların neyi, neden, nasıl giydiği ile bağlantılı olarak, sınıfları ve ihtiyaçları ortaya koyduğu belirtilmiştir. (Landis, 2003, 173; akt. Salomaa, 7). Böylece karakterin ayrılmaz bir parçası olarak kostüm, karakter yorumunda önemli bir işleve sahiptir. Zira karakter, karakterin silueti, rengi ve değeri hakkında bilgi ve onun hikayesiyle özdeşleşen kostüm, ancak aktör tarafından giyildiğinde bir anlam kazanır ve bu anlamda kostüm, sadece bir oyuncu tarafından giyilene ve birlikte görülene kadar giysi hüviyetindedir. Sonra önemli bir değişim ve dönüşüm içerisine girer. (Salomaa, 2018, 52-60)

Ortaya konulan/konulacak olan tasarımın ortaya konuluş amacı, yıldız noktaları, tasarımı giyen kişiye nasıl hizmet ettiği, oyuncuya ne mesaj verdiği/vereceği vb. sorgular, karakterin hikayesine -özensiz, düzenli, titiz, maceracı, utangaç, kahraman, korkak, cesur veya kurnaz olması vb. özellikleri- odaklanmayı gerekli kılmaktadır. Böylece üzerine inşa edilecek bir karaktere sahip olmak ve onun hikayesini doğru analiz etmek, kostüm tasarımına ve tasarıma ait sunulan dönemin tarihi malzemelerine doğru bir biçimde odaklanmaya yardımcı olacaktır. (Lyons, 2020b)

Karakterlerin çeşitli hikâye analizleri, özellikle güçlü, klasik ve efsanevi karakterler, kostüm tasarımlarında kullanılabilecek sayısız tasarım unsurunu da beraberinde getirir. Böylece kostüm tasarımcısı giysiyi hem kurgusal zeminde hem de gerçek kişi nezdinde ve bu ikisinin ortak bedeninden hareketle tasarlar. Karakter ve aktör, kostümün işlevselliğini belirler. Kostüm sanatçısı sadece kostümü üretmekle kalmaz, aynı zamanda oyun karakterinin vücudunu da görselleştirmiş olur. (Yu vd., 2017) Bununla beraber giysinin işlevselliği, konforu ve estetikliği tamamiyle karakter hikayesinin doğru yorumlanmasına bağlı olarak gelişen bir süreci kapsamaktadır. Çünkü kostüm tasarımında esas olan giysiyi satmak değil karakteri sunmaktır. Bu nedenle oyunlardaki karakterlerin hikayeleri kostüm tasarımının anahtarı niteliğindedir. (Salomaa, 2018, 10). Resim kompozisyonlarında görüldüğü gibi, karakterlerin kıyafetleri de karakterlerin özelliklerini doğrudan gösterebilir. (Yu, vd. 2017) Karakterin hikayesi,

neye ihtiyacı olduđu ya da hikayedeki işlevinin daha net bir şekilde nasıl tasvir edileceđi, kostüm, aksesuarlarla -başörtüler, dövmeleler, cüzdanlar, tabancalar, kılıçlar, cep tarakları vb.- tamamlanmış olur. Kuşkusuz tüm bunlar, karakter hakkında daha fazla bilgi verecek olan unsurlardır. (Lyons, 2020a)

3.4.2. Araştırma süreci

Dijital oyunlarda kostüm tasarım sürecinde, öncelikle tasarımcılar tarafından oyunun çerçevesini dikkatlice analiz etmek ve incelemek, karakterlerin ayırt edici özelliklerini tespit etmek, döneme ait giyim stilleri, renkleri, malzemeleri ve karakterlerin tarihsel arka planını gösterecek şekilde desenler veya pozisyonları tanımlayan veya kişilikleri yansıtan kostümler belirlemek gerekmektedir. (Yu vd., 2017) Bu noktada yapılan sağlam bir araştırma, her zaman hayal gücünü harekete geçirmede ve yaratıcılık becerilerini geliştirmede en iyi yoldaştır. (Lyons, 2020b)

Kostüm tasarımlarında, iyi tasarım metodolojileri geliştirmek için araştırma zorunludur. Bu herhangi bir proje için kavramsal bir çerçeve oluşturmaya yardımcı bir unsurdur. Sağlam referanslar ve alıntı destekleyici malzemeler, daha iyi zaman yönetimi oluşturmak ve üretim hattını hızlandırmak için gereklidir. Daha fazla bilgi için daha fazla kaynakla daha derine inme yeteneğinin gelişimi için araştırma her zaman daha iyi netice alınmasını sağlar. Araştırma hedefinin belirlenmesi ve problemin tanımlanması çerçevesinde, kostüm konusunun zamana ve yere göre tanımlanması, kostüm araştırmasının doğasını veya misyonunu tanımlanması ve/veya potansiyel olarak yapılabilecek veya uyarlanabilecek tasarımların belirlenmesi, kültürün belirli bir döneminin kostüm üzerindeki tarihsel etkisinin ortaya konulması ve elde edilen tüm verilerin ilişkilerinin analiz edilmesi, araştırma sürecini ifade etmektedir. (Lyons, Wormser, 2020)

Araştırmaya başlarken motifleri, desenleri, şekilleri, etkileri ve seçilen kültüre ait kıyafetlerin işlevleri ön plan çıkarılır. Bununla birlikte genellikle incelenen kültür ile diğer kültürler arasındaki karşıtlıktan yola çıkılarak hareket edildiğinden araştırmanın kapsamı ne kadar geniş tutulursa o kadar iyi sonuç alınır. Kostümün tek tek parçalarına bakılarak, kumaşların ötesinde özellikle kullanılan malzemelere ulaşıldığında, her

kültürün farklı şekil dillerine ve iç içe geçirilebilecek motiflere sahip olduğunu anımsayarak benzersiz tasarımlar ortaya koymak mümkün olacaktır. (Lyons, 2020a)

Özellikle güçlü karakterler söz konusu edildiğinde, tasarım tamamen sormakla ve araştırmakla, görevin amacı hakkında doğru sorulara doğru cevaplar elde etmekle ilgilidir, demek yanıltıcı olmayacaktır. Tasarım konusunda ne soracağımız hakkında sezgiye sahibi olmak ve niyetin derinliklerine inebilmek gerekmektedir. Karakter kostümü tasarlarken sorulacak bazı yaygın sorular, fikirler, aslında kendi kıyafet seçimlerimizdeki aynı fikirleri takip eder. Oyuncunun gerçekleştirdiği birincil görev nedir? Kostüm oyundaki işlevini yerine getirmeye yardımcı oluyor mu? Kostüm estetik hassasiyet taşıyor mu? Kostümün yerine getirdiği fantezi nedir? Kostüm, karakterin ulaştığı bir dönüm noktasını mı temsil ediyor? Kostüm dünyanın bir bölgesini mi temsil ediyor? Bu ve bunun gibi derinliklere inen sorular ve alınan cevaplar, kostüm tasarımının başlangıç safhasını oluşturur. (Rich, 2020)

Bundan sonraki süreçte ortaya konulan fikirlerin ve elde edilen araştırma bulgularının miktarına bağlı olarak, konu edilen karakterin kişisel alışkanlıkları, fiziki ve/veya ruh hallerine bağlı olarak fikirlerin daraltılması ve sonuca odaklanması gerekir. Zira araştırmadaki amaç tasarımları bilgilendirmektir. Öyleyse araştırma ilham verebilir, ama asla yaratıcı düşüncenin yerini alamaz da diyebiliriz. (Lyons, Wormser, 2020)

Bu noktada önemli olan bir diğer husus, bu alanlardaki profesyonellere danışmaktır. Kostüm tasarımında araştırma süreci bir giyim profesyonelinden destek almayı da gerekli kılmaktadır. Kahramanın kostüm tasarımında gerçekçilik olgusunu yansıtabilmek adına geleneksel kumaştan üretim bilgisine sahip kişilerden profesyonel yardım arayışına girmesi, giyim bilgisine ihtiyaç duyulduğunun da göstergesidir. Bu noktada kostüm tasarımında canlı giysi kumaş kesiminde olduğu gibi giysileri başarılı bir şekilde modellemek, gerçek tarzılığı anlamak da önem taşımaktadır. (Cork, 2015; akt: Salomaa, 2018, 11)

Bugün dijital endüstrilerde giyimden anlayan insanların nadiren bulunması, buna karşın kostüm sanatına yönelik araçların gerçekçiliğe dayanmaya başlaması araştırma sürecinin yönünü ortaya koymaktadır. (Robertson, 2012; akt: Salomaa, 2018, 11) Sektördeki kumaş simülasyon yazılımları gerçek giysi kalıplarına dayanmakta ise de imkânsız kıyafet çözümlemeleri, nihai ürünler ve giyim konusunda bilgi eksikliğini ve

dolayısıyla kostüm yapımı bilgisine ihtiyaç duyulduğunu ortaya koymuştur. Zira bu eksikliğin giderilmemesi inanırlılığın bozulmasına neden olabilir ve tüketicinin oyun deneyimi üzerinde olumsuz bir etki oluşturabilir.

3.4.3. Eskiz Aşaması

Oyun endüstrisinde, bir kostüm sanatçısı olarak kostüm oluşturmak bilgi ve beceri gerektirir. Gerçekleştirilen eskiz çalışmalarında karakterin hayranlık uyandıracak yeteneklerine odaklanılır. Bir karakter örneğin çok yükseğe zıplayabiliyorsa, tarihi veya mitolojik bir karakterin uçma özellikleriyle bağdaştırılarak bu unsurlara gönderme yapılır. Kusurların gizlenmesi ön planda olduğundan bir karakter çok soğuk bir bölgede yaşasa bile bölgenin koşullarına uygun giyinmeyebilir. Eskiz çalışmaları yapılırken çalışmanın konusu olan karakterin birçok çizimi yapılır. Çizimler genellikle nihai karakter kostümünü şekillendirmek amacıyla biriktirilir ve her bir eskizden bir parça alınabileceği gibi tek bir çalışma da nihai karakter kostümü için uygun nitelikler taşıması halinde seçilebilir.

3.4.4. Konsept Seçimi

Konsept seçiminde oyunlardaki karakterlerin kişiliklerini göstermek konusunda tasarımcılar tam bir anlayışa ve duyguya sahip olmalıdır. Seçimden önce tam değerlendirme gereklidir. Bir karakterin tasarımındaki her karar için güçlü ve inandırıcı sebeplere sahip olmak, konsepti bir bütün olarak büyük ölçüde güçlendirecektir. Bir topluluğun (ulus, etnik grup vb.) görsel estetiği ne ise seçilen konsept de her zaman bu dünya görüşünün bir yansımasıdır. Tasarım öğelerinin nasıl uygulandığı, karakterin dünyasının ölçeğine ilişkin gerçek bir anlayışı ortaya çıkaracaktır. Karakterin kişiliğini, mesleğini ve sosyo-ekonomik durumunu hızlı bir şekilde okuma olanağı tanıyacak şekilde seçilen konsept için desen, renk, metal kalitesi ve kumaş türü, yalnızca bir karaktere görsel ilgi katmanın harika yollarıdır.

Öyle ki tasarım sürecinde konsept, aynı zamanda bir karakterin kişiliğinin ve tercihlerinin daha incelikli tezahürlerini daha derinlemesine araştırmak için bir fırsat sağlamaktadır. Karakterlerin giyim malzemesi -tasarımın malzemesi, tekstili ve yüzey dokusu- bu konuda önemli bir yardımcıdır. Örneğin, erkek gücü ve sertliğini temsil etmek

için kullanılabilen, sert ve ağır, metal ve deri malzemelere karşın; kadın sıcaklığını ve yumuşaklığını temsil etmek için hafif ve esnek, dantelli ve tüylü malzemeler kullanılabilir. (Yu vd., 2017) Bununla birlikte, diğer öğeler ve aksesuarlar, konsepti tamamlayan diğer unsurlardır. Oyuncunun dikkatini belirli yerlere çekecek özelliğe sahip unsurlar, çantalar kemerler, mücevherler vb. ayrıntılara sahip nesnelerdir.

Diğer taraftan, dokunun nasıl iletildiği ve ışığın farklı malzemelerle nasıl etkileşime girdiği, tasarımın güvenilirliğini büyük ölçüde artıracaktır. Renk bloklarını dağıtmak, bir karakterin kostümünü görsel olarak etkileyiciliğini artırmaya yardımcı olacaktır. Belirli kumaşların ve boyaların varlığı ve bulunabilirliği, bir karakterin hayattaki konumunu göstermenin incelikli yolları olarak da hizmet edebilir. Tarihsel olarak, egzotik boyalara veya pahalı renkli malzemelere erişim, zenginlik ve sosyal statüye işaret ederken, bir coğrafi bölgenin florası ve faunası da bir kostümün tarzını tamamıyla etkileyebilir özelliğe sahiptir.

3.4.5. Renk seçimi

Renkler sadece görsel bilişin özü değildir, aynı zamanda insan duygularını da derinden etkiler. Renklerin dikkat çekme, bir nesneyle ilişkilendirme, bir nesnenin hafızasını güçlendirme, estetik açıdan hoş bir atmosfer yaratma gibi yetenekleri ve bazı psikolojik etkileri vardır. Karakterler için kullanılan farklı renkler ve karakterlerin giydiği kostümle temsil edilen renkler arasındaki kimlik stilleriyle beraber renkler yardımı ile karakter açısından farklılık yaratılmaktadır. Kostümlerin renkleri sadece görsel unsurlar değildir, insan duygusuyla derinden ilişkili olan renklerin anlamları ve sembolizmi de ayrıca önemlidir. (Kim, 2004)

Buna göre rengin, insanların hislerini ve ruh hallerini görünmez bir şekilde etkileyen ve görünümü belirleyen önemli faktörlerden biri olduğu da düşünüldüğünde, dijital oyunlarda karakterlerin kişilikleri ve ilişkileri ve giyim tasarımlarının genellikle renkler aracılığıyla vurgulandığını söylemek mümkündür. Karakterlerin düzgün ve ciddi, canlı ve dikkatli görünümü ya da gayri ciddi ve dikkatsiz görünümü, yani karakterlerin ait oldukları gruplara göre temsili en başta renkler üzerinden tasarlanmıştır. Benzersiz ve/veya farklı renklerdeki giysiler aracılığıyla, arka plan pozisyonu, grup iş

birliđi veya kavgalar, renk seřimi üzerinden verilebilir. Örneđin, kutsallık beyaz renk üzerinden temsil edilirken, sođukluk ve solgunlukta koyu mavi baskın renk olarak seřilebilmektedir. (Yu vd.,2017)

Dijital oyun karakterlerinin kostümlerinde kullanılan renklerin analizi ilgili olarak yapılan bir alıřmada; oyun karakterlerinin kostümlerinden toplanan toplam 707 renk arasında yapılan analizde, gri rengin oyun karakterleri iin en sık kullanılan ana renk olduđu anlařılmıřtır. Aynı zamanda alt renk olarak kullanılan grinin hem ana hem de alt renkte en popöler renk olmasının nedeni, oyun karakterlerinin çođunun ya savařçılar ya da zırh takımları giyen askerler olmasıdır. Öte yandan oyunlarda en sık kullanılan vurgu rengi sarıdır. Bununla beraber beyaz ve kırmızı gruplar da aynı oranda tercih edilmektedir. Bunun nedeni sarı ve kırmızının parlak görüntüsüdür. Beyaz ise kostüm süslenmesinde sıklıkla kullanılan renktir. Diđer taraftan, tüm renk tonlarında kırmızı güçlü ve canlı tonda, sarı parlak ve canlı tonda görünür. Buna göre çeřitli renklerin kullanılması yerine kırmızı gibi güçlü imaja sahip renkler, kontrast etkisi ierisinde nötr renk grubu ile diđer renkleri sunmak iin tercih edilir. (Kim, 2004)

Anlařılmaktadır ki renk, bir oyun tasarlarken sahip olunan en güçlü araçlardan biridir. Zira renkler ilgi çekici özellikleri nedeniyle, oyuncuları en önemli olduđu düşünölen noktalara yönlendirmeye yardımcı unsurlardır. Ayrıca renkler, karakterler ve dünyaları hakkında ince ipuları vermek iin de kullanılabilirler. Renk, dođru kullanıldığında oyunun tonunu belirler, size nerede olduđunuzu ve nereye gitmeniz gerektiđini söyler. Buna göre oyununuzun renk řeması, oyuncuların etkileřimde bulunacađı dünyanın tonunu ve ambiyansını ayarlamamanın harika bir yolu olarak sunulur. Ancak elbette ki oyun iin hangi renk řemasının dođru olduđu, gerekten ne tür bir deneyim verileceđine, anlatılmaya alıřılan hikâyeye, hikâyenin zamanına ve verilmek istenen mesaja da dođrudan bađlıdır.

3.4.6. Dijitale Aktarma

Kostümde her řey görünüm, karakter ve hikâye ile ilgilidir. Bir oyun karakteri iin kullanıcı arayüzü veya dıř görünüm neredeyse her zaman giysi ve/veya veya aksesuarların deđiřimine bađlıdır. Bu alandaki, özellikle son beř yılda büyük bir sıçrama

yapan yeni programlar, tasarımcıların dijital olarak giysiler oluşturmaya olanak tanıyan harika bir sisteme sahiptir. Sözü edilen program tasarlandığından beri geleneksel kostüm tasarımcılarının dijital formatlarda çalışabilecekleri ve/veya tasarımlarını dijital ortama aktarabilecekleri önemli bir köprü oluşmuştur. (Rich, 2020)

Konsepti dijitalleştirmek, bir kavramı 2D çizimden 3D forma aktarma modellemesini gerektirir. Yani kostüme ait olan belirli bir tasarım, dijital bir ortamda somutlaştırıldığında, 3 boyutlu bir tasarım haline gelmektedir. Bu çalışma, gerçekçi bir kıyafet modeli elde etmek için iki kademeli bir gerekliliği ortaya koymaktadır; fotoğraf taraması ve bir kumaş simülasyon programı. Bu yaklaşımlar, materyale ve desen yapımına dayandıkları için analog kostüm tasarım becerilerinin karakter tasarım sürecinde kullanılmasına izin verirler. (Salomaa, 2018, 65)

Dijitale aktarma uygulamaları, üretim aşamalarına odaklanıldığında karşımıza çıkan bir aşamadır. Kalınlığın, ağırlığın ve rengin bulunduğu sanal deney yoluyla malzemelerde gerekli ayarlamalar yapıldıktan sonra, grafik tabanlı kullanılabilirliğin anlaşılmasıyla birlikte sanal kumaş malzeme özelliklerinin kabul edilebilirliği sonucunda, üretim yönteminin somutlaştırılmasına geçilir. İlk olarak, kalıp işlemi söz konusu olduğunda, benzer türlere sanal bir desen oluşturma işlemi gerçekleştirilir. Bu, kumaş desenleri üretmenin ilk adımıdır. İkincisi, modelleme işlemi sırasında, sanal kumaş desenleri tek parça halinde yerleştirilerek sanal karakter modeli ortaya konulur. Üçüncüsü, gölgeleme işlemi söz konusu edilir ki, bu da temel kumaşa uygun şekil ve rengin atanması ile gölgelendirici özelliğin uygulanmasıdır. Dördüncüsü, doku işlemi gerçekleştirilirken, önceki aşamalarda yaratılan kostümdeki gölgeli dokulara, grafik dokuları uygulanır. Son olarak, sanal kostümün genel görünümünün son işlemi ise karakter modeli tarafından simüle edilir. (Ahn, Chung, 2017)

3.5. Kostüm Tasarım Süreçlerinde Disiplinler Arası Ortak ve Farklı Yönler

Oyunlarda karakterlerin giydirilmesi bir kütüphanedir. Farklı aşamalarda ve bölgelerde farklı giyim tarzları, kullanılan farklı stil ve renkler, karakterlerin farklı kıyafetleri, tasarımcıların duygu ve anlayışlarını gösterir. Bu farklılık, hayal gücü ve yaratıcılık, duygu ve anlayış, giysilerle rezonans oluşturacak şekilde, farklı disiplinlerde farklı tasarım süreçleri olarak kendini gösterir. Moda tasarımı anlayışı ile karakter

kostümü hazırlarken karakterin yaşam öyküsü esastır. Karakterlerin öncelikle ayrı ayrı ve sonra bir bütün şeklinde hikayeleri analiz edilir. Bu hikâyeden edinilen bilgiler geleneksel kostüm tasarımında, tasarımcının rehberidir. Detayları dikkatlice incelenmiş ve iyi analiz edilmiş bir karakter hikayesi kostümün ana hatlarını belirler. Karakterin hikayesinden karakterin yaşı, cinsiyeti, içinde bulunduğu coğrafi ortam, sosyal çevre, ekonomik durumu gibi bilgiler karakterin giydirilmesi için tasarımcısına ışık olmaktadır.

Dijital video oyunu dünyasında ise karakterin hayranlık uyandırması amaçlanır. Karakter hikayesinin birebir gerçeklikte yansıtılmasından ziyade, karakterin oynanma oranının artırılması hedeflenmektedir. Bunu sağlamak için de kimi zaman karakterin olması gerekenden daha güçlü resmedildiğini, kimi zaman ise bulunduğu coğrafyanın şartlarına uygun giydirilmediğini görmek mümkündür.

Bir moda tasarımcısı karakterin kostümünün izleyici tarafından beğeni toplamasını yalnızca bu karakterin hikayesine göre amaçlayabilir. Moda tasarımcısının ana hedefi karakterin nereden geldiğini ve ne şartlarda yaşadığını izleyiciye hikâye olmaksızın aktarmaktır. Fakat her iki disiplinde de karakterin yaşına, yeteneklerine ve cinsiyetine göre kostüm çalışması yapılmaktadır. İki disiplinde de izleyicinin takdirini kazanmak hedeflenmektedir.

Moda tasarımında geleneksel kostüm tasarım süreci ve dijital video oyunlarında karakter kostüm tasarım sürecinin benzer ve farklı yönleri ortaya konduktan sonra çalışmanın bir modele oturtulma ihtiyacı oluşmaktadır.

Bu anlamda çalışmanın yöntemi belirlemek, konusunu ve kapsamı ifade etmek gereklidir. Çalışmanın amacı ve geleneksel kostüm süreci için yapılan araştırmalar doğrultusunda çalışma için dijital video oyunu karakterlerine uygulanabilir bir model oluşturmak hedeflenmektedir.

4. YÖNTEM

Bu bölümde araştırma kapsamında izlenilecek yolun belirlenmesi açısından önem arz eden temel unsurlar saptanmış ve açıklanmıştır.

4.1. Araştırmanın Konusu ve Kapsamı

Moda tasarımı alanında yapılan çalışmalarda karakter kostümlerini belirleyen temel unsurun karakter hikayelerini içeren metnin içselleştirilmesi olduğu (Brockett, Ball, 2018, 309-310) anlayışını benimsedikten sonra araştırma süresince dijital video oyunlarındaki karakterlerin piyasaya çıkış yaptığı ana kostümlerinin, bu karakterlerin hikayeleriyle örtüştüğü ve ayrıştığı noktalara odaklanılmıştır. Dolayısıyla araştırma dijital video oyun karakter kostümlerinin ilk çıkış kostümlerini ve hikayelerini kapsamaktadır. Araştırmanın amacı, sayıltıları ve sınırlıkları doğrultusunda incelenen karakter hikayelerine göre yapılan analizler ve bu analizlere göre yapılan yeniden yorumlanmış tasarımlar araştırmanın konusunu oluşturmaktadır.

4.2. Araştırmanın Amacı

Araştırmanın temel amacı dijital video oyunlarındaki karakter kostümlerinin, karakterlerin hikayeleriyle bir uyum içerisinde yeniden yorumlanması, karakterin daha gerçekçi bir görünüm sunarak oyun oynama deneyimini ileriye taşıyabilmesidir.

Bu amaç doğrultusunda,

- Çalışmanın yapılacağı dijital video oyun türünün belirlenmesi
- Seçilen oyundaki karakterlerin çalışma yapmaya uygun olup olmadığına karar verilmesi
- Çalışması yapılacak karakterlerin hikayelerinin, oluşturulacak çalışma modeli kapsamında analiz edilmesi
- Analiz edilen hikayelerin moda tasarımı disiplini ile yeniden yorumlanması

Araştırmanın hedefleridir.

4.3. Araştırmanın Önemi

Daha önce bir moda tasarımcısı tarafından kostüm tasarımının aşamaları doğrultusunda dijital video oyunlarındaki karakterlerinin kostümlerinin analiz edilip bu

analizler vesilesiyle kostümlerin yeniden yorumlanarak çizime aktarıldığı bir çalışmaya literatürde rastlanmamış olması araştırmayı önemli kılmaktadır. Çalışmanın başında yapılan araştırmaya göre karakter kostümlerinin hikayelerini en iyi şekilde yansıtması oyuncular ve oyun arasındaki bağı güçlendirmektedir ve gelecekte dijital video oyunlarında göreceğimiz kostümlerin karakterlerini daha iyi yansıttığı örneklerle karşımıza çıkabilmesi bu önem doğrultusunda mümkündür. Araştırmada moda tasarımcılarının dijital olmayan kostüm tasarımı ortaya çıkartma aşamalarının temelinden faydalanılması, farklı disiplinler ve sektörler arasında oluşturulabilecek iş birlikleri açısından önemlidir. Disiplinler arası bakış açısı farklılıklarının yalnızca farklı iş yapış şekilleri olmadığını, yapılan işin sonuçlarında doğrudan ve faydacı bir farkın yaratılabileceği destekleyici bilgiler olduğunu göstermek de araştırmayı önemli hale getiren noktalardan biridir.

4.4. Araştırmanın Modeli

Her karakter hikayesinde, metin içerisine karakterle ilgili önemli detaylar yerleştirilir. Bu önemli detaylar okuyucuya karakterle ilgili temel bilgileri sağlar. Söz konusu olan detaylar ise karakterin yaşı, cinsiyeti, yaşadığı iklim, yaşadığı dönem, sosyal ve ekonomik durumu ve kültürü gibi bilgileri içerir. Bu bilgilere ek olarak oyun içerisinde karakterin hangi rolde oynandığı ve fantastik özellikleri de kostüm aşamasında karakter için önem arz eder (Rich, 2020). Bir diğer husus da karakter hikayesinin yazım aşamasında hikâyeyi kuvvetlendirmek için karakterin dış görüntüsünün betimlemesinin yapılmasıdır (Yu vd., 2017).

Model oluşturulmadan önce yapılan araştırmaların gösterdiği bu anlayışlar ışığında modeli oluşturacak önemli unsurlar belirlenmiştir. Araştırmanın modeli oluşturulurken daha sonra bu alanda yapılacak çalışmalara da yardımcı olabilmesi açısından, tüm bu detayları içeren bir tablo sistemi (tablo 4.1.) oluşturulmuştur.

Tablo 4.1. *Araştırma modelinin örnek analiz tablosu*

Karakterin yaşı	
Karakterin cinsiyeti	
Karakterin yaşadığı iklim	
Karakterin yaşadığı dönem	

Tablo 4.1. (Devam) *Araştırma modelinin örnek tablosu*

Karakterin sosyal ve ekonomik durumu	
Karakterin oyundaki rolü	
Karakterin fantastik özellikleri	
Karakterin kültürü	
Karakterin hikayesinden dış görüntüsüne dair anahtar ifadeler	

Araştırma kapsamında değerlendirilecek olan karakter hikayeleri için yukarıdaki tablo, bu hikayerlerden elde edilen verilerle doldurulacaktır. Tablonun doğrudan oluşturduğu sonuç ışığında karakter kostümleri yeniden yorumlanabilir hale gelecektir.

4.5. Araştırmanın Sayıltıları ve Sınırlılıkları

- Araştırma kapsamına dahil edilecek dijital video oyunu karakterleri, Riot Games şirketi tarafından piyasaya sürülmüş MOBA türü League of Legends oyunundaki karakterler ile sınırlandırılmıştır.
- Karakter kostüm tasarımının yalnızca insan ve insansı bedenlerde yeniden yorumlanmasının moda tasarımı disiplinindeki kostüm tasarım süreçlerine daha doğru şekilde uyum sağlayacağı varsayılmıştır.
- Bu varsayımla birlikte League of Legends oyunundaki toplam karakter sayısından fantastik karakterler elenerek, incelenecek karakterler insan ve insansı formlarda olanlarla sınırlandırılmıştır.

5. MODA TASARIMI DİSİPLİNİ İLE YENİDEN YORUMLANAN KOSTÜMLER

5.1. Karakterlerin Belirlenmesi

League of Legends oyununda 5 Aralık 2023 tarihi itibarıyla toplam 166 (Riot Games Inc., 2023) farklı karakter bulunmaktadır. Bu karakterler suikastçılar, dövüşçüler, büyücüler, nişancılar, destekler ve tanklar gibi rollere sahiptir. Oyundaki karakterler insanlar, insansı kahramanlar, hayvanlar ve fantastik canavarlardan oluşmaktadır (Riot Games Inc., 2023).

Kostüm çalışması yapılabilmesi açısından bu karakterlerin insan formunda olmasına dikkat edilmesi gerekmektedir. Araştırmanın sınırlıkları kapsamında karakterler içinden insan formunda olmayanlar elendiğinde geriye 92 karakter kalmaktadır. İnsan formuna sahip 92 karakterin hem yaşam öyküleri hem de kendileri hakkında verilen ek hikayeler okunarak karakter kostüm uyumları incelenmiştir.

5.2. Karakter Hikayelerinin İncelenmesi

Karakterlerin hikayeleri ve yaşam öyküleri, kişilikleri ve hayat koşulları hakkında bilgi vermektedir. Hikayeler incelenirken karakterin yaşı, cinsiyeti, geçmişinin bugününü nasıl şekillendirdiği, yaşadığı bölgenin iklimi ve koşulları, ekonomik durumu veya statüsü, yetenekleriyle bütünleşmiş eşyaları, gelenekleri ve bağlı olduğu inançları, toplumunun kültürü gibi kostümünü belirlemesi gereken önemli noktalarla ne kadar uyumlu olduğuna bakılmıştır.

Bu kapsamda belirlenen araştırma modeli tablosu insan formuna sahip 92 oyun karakterine uygulanmıştır. Bu 92 karakterin hikayeleri araştırma modeline göre tek tek analiz edilmiştir. İncelemeler sonucunda bazı karakterlerin hikayelerinin araştırma modeline göre kostümüyle uyum içerisinde olduğuna, bazı karakterlerin hikayelerinin ise modeli oluşturacak kadar bilgi içermediğine karar kılınmıştır.

Bu kapsamda incelenen 92 karakterden özellikle 5 karakterin hikâye ve kostüm uyumu konusunda eksik kaldığı ve geliştirilmesi gerektiğine karar verilmiştir.

5.3. Seçilen Karakter Hikayeleri

Bu bölümde araştırmanın yöntemi kısmında belirtilen unsurlara istinaden sayıtlar ve sınırlılıklar göz önüne alınarak analiz edilmeye değer görülmüş oyun karakter hikayeleri ve uyumsuzluklar açıklanmıştır.

5.3.1. Annie

Annie karakterinin yaşadığı topraklarda büyü gücüne sahip olmak lanetli bir özellik şeklinde nitelendirilmektedir. Karakter hikayesinden bildiğimiz üzere ise Annie, ateşli bir büyü gücüne sahiptir. Annie'nin annesi o henüz bebekken vefat etmiş, babası tarafından büyütülmeye başlanmıştır. Çocukluk yaşına geldiğinde babasının tanıştığı bir kadın ve çocuğu ile aile kurmuşlardır. Bir gün Annie ve üvey kardeşi ormanda oynarken büyük bir talihsizlik yaşanmış ve üvey kardeşi bu olay sonucunda hayatını kaybetmiştir. Üvey annesi bu olaydan Annie'yi suçlu tutup öfkesini ondan çıkartınca korkmuş Annie'nin içindeki ateş büyüğü ortaya çıkmış ve kendisi hariç her şeyi küle döndürmüştür. Hikâyenin sonuna doğru Annie'nin öksüz ve kimsesiz kaldığından dolayı ormanda tek başına dolaştığı ve başkalarından giysiler ve yiyecekler aldığı söylenmektedir. Akabinde Annie'yi ormanda gören hikâye anlatıcısının betimlemesine göre, eski ve kısa kollu bir elbise giydiği, yıpranmış bir sırt çantası taktığı ve her yeri yırtılmış bir oyuncak taşıdığı öğrenilmektedir (Riot Games Inc., 2023).

Annie'nin orijinal kostümüne (şekil 5.1.) bakıldığında kostümünde iyi durumda bir etek ve tişört tercih edildiği anlaşılmaktadır. Karakterin orijinal kostümünde giysilerinin son derece sağlıklı halde görülmesi hikâyenin gerçekçiliğini etkilemektedir. Elde edilen bu bilgilerle Annie karakteri için araştırma modelinde oluşturulan tablo (tablo 5.1.) doldurulacaktır.



Şekil 5.1. League of Legends Annie karakteri (Riot Games Inc.,2023)

Tablo 5.1. Annie karakteri için analiz tablosu

Karakterin yaşı	8
Karakterin cinsiyeti	Kadın
Karakterin yaşadığı iklim	Karasal iklim
Karakterin yaşadığı dönem	Büyü gücünü yasaklayan imparatorun hüküm sürdüğü dönem
Karakterin sosyal ve ekonomik durumu	Kimse ve ormanda yaşıyor
Karakterin oyundaki rolü	Büyücü
Karakterin fantastik özellikleri	Ateşi kontrol edebilen bir tür büyü gücü
Karakterin kültürü	Büyü gücünün yasaklandığı ve kötü karşılandığı bir toplum
Karakterin hikayesinden dış görüntüsüne dair anahtar ifadeler	Eski ve kısa kollu bir elbise giyiyor, yıpranmış bir sırt çantası takıyor ve her yeri yırtılmış bir oyuncak taşıyor.

Annie karakterinin hikayesi için yapılan analiz tablosuna göre karakter kostümünün sağlaması gereken özellikler aşağıdaki gibidir:

- 8 yaşında ve kimsesiz bir karakter olması sebebiyle başka insanların giysi yardımlarıyla giyindiğinden üstündeki giysilerin bedenine tam olarak uyum sağlamaması gerekecektir.
- Büyü gücüne sahip karakterimiz, büyü gücünün yasaklandığı dönemde yaşadığı için kendisine çok istekli şekilde yardım edilmeyeceği düşünülebilir. Bu nedenle gelen giysi yardımlarının sık olmayacağı anlaşılmaktadır. Elindeki giysilerle uzun süreler boyunca vakit geçirdiğinden pis olması fazlasıyla muhtemeldir.
- Karakterimizin hikayedeki kostüm detaylarına göre eski ve kısa kollu bir elbise giydiği, yıpranmış bir sırt çantası taktığı ve her yeri yırtılmış bir oyuncak taşıdığını öğrenmiştik. Orijinal kostümle karşılaştırıldığında kostüme ayrıca bu ifadelerin de yerleştirilmesi gerekmektedir.

Karakter hikayesinin analizinden sonra Annie karakteri için yeniden yorumlanan kostümde (şekil 5.2.) üzerine oturan giysiler yerine çok daha bol ve emanet olduğu belli olan salaş giysiler tercih edilmiştir. Giysilerin fazlasıyla yıpranmış ve birçok yırtığa sahip olmasına özen gösterilmiştir. Evsiz bir karakter olduğu için sahip olduğu her şeyi yanında taşıyacağı düşünüldüğünden iki büyük ve yıpranmış çanta eklenmiştir.



Şekil 5.2. Yeniden yorumlanan Annie karakter kostümü

5.3.2. Elise

Yüzyıllar öncesinde bulunduğu bölgenin güçlü ailelerinden birinde doğup, güzelliğin zayıf insanlar üzerindeki etkisini çabucak fark etmiştir. Yaşı geldiğinde kendi isteği ile ve oynadığı türlü oyunlarla politik bir evlilik yapmıştır. Zamanla iyice güçlenip düşmanlarını ağına düşürecek planlar yapmakta ustalaşmıştır. Günün birinde Kara Gül tarikatının lideri Solgun Kadın tarafından ziyaret edilmiş ve Kara Gül için epey kıymetli bir nesneyi aramak için Gölge Adalar'a gönderilmiştir. Bu keşif sırasında, mekanına izinsiz girenleri yiyen örümcek ilah Zehirçene tarafından ısırılmıştır. Zehir yayıldıkça Elise'in gövdesinden örümcek bacakları çıkmıştır. Bu yeni örümcek suretini istediği

zaman insan suretiyle deęiřtirebilmektedir. Elise'in hikayesinde, onu g renlerin s yledięine g re kıızıl ipekten bir elbisesi ve hareket ettik e dalgalanan bir c bbesi olduęu bilinmektedir. Mabedine giren birinin canını almak istedięinde Elise'in insan suretinden  r mcek suretine d n řmek i in sekiz ięneli brořunu   zd ę  ve pelerinin yere d k ld ę  s ylenmektedir (Riot Games Inc., 2023).

Oyundaki orijinal kost m ne (řekil 5.3.) hikayedeki bir ok detayın atland ęı g r lmektedir. Elde edilen bu bilgilerle Elise karakteri i in arařtırma modelinde oluřturulan tablo (tablo 5.2.) doldurulacaktır.



řekil 5.3. League of Legends Elise karakteri (Riot Games Inc., 2023)

Tablo 5.2. Elise karakteri i in analiz tablosu

Karakterin yařı	400+
Karakterin cinsiyeti	Kadın
Karakterin yařad�ęı iklim	Ilıman iklim
Karakterin yařad�ęı d�nem	Kara G�l tarikatının g��lendięi d�nem
Karakterin sosyal ve ekonomik durumu	K�kl� bir ailede doędu, politik bir evlilik yaptı

Tablo 5.2. (Devam) *Elise karakteri için analiz tablosu*

Karakterin oyundaki rolü	Büyücü
Karakterin fantastik özellikleri	İnsan formu ve örümcek formu arasında geçiş yapabiliyor
Karakterin kültürü	Siyasi gücün önem kazandığı, köklü ailelerin güçlü kabul edildiği bir kültür
Karakterin hikayesinden dış görüntüsüne dair anahtar ifadeler	Kızıl ipekten bir elbise giyiyor, hareket ettikçe dalgalanan bir cübbesi ve pelerinini tutan 8 iğneli bir örümcek broş kullanıyor

Elise karakterinin hikayesi için yapılan analiz tablosuna göre karakter kostümünün sağlanması gereken özellikler aşağıdaki gibidir:

- İnsan formundan örümcek formuna geçiş yaptığı sırada cübbesini çözmüş olduğu bilgisi veriliyor. Bu bilgiye göre karaktere bir cübbe giydirilmesi gerekmektedir.
- Karakterin form değiştirmesine atıfta bulunmak ve bunu görünür hale getirmek için kostümünde örümcek kollarının kullanılması mümkündür.
- Karakterimizin hikayesindeki dış görüntüsünün betimlenmesine göre kızıl ipekten bir elbise giydiği belirtilmiştir. Bu anlamda original kostümdeki siyah deri tayt benzeri kostümün değiştirilmesi gerekmektedir.
- Hikaye betimlemesine göre giydiği kızıl ipekten cübbesi iğnelediği 8 iğneli bir broş takıyor. Bu detay da kostüme eklenmelidir.

Karakter hikayesinin analizinden sonra Elise karakteri için yeniden yorumlanan kostümde (şekil 5.4.) hikayede betimlendiği gibi kızıl ipekten bir elbise ve cübbe kullanılmıştır. Bu cübbeyi tutturmak için 8 iğneli, örümcek şeklinde bir broş eklenmiştir. Ayrıca karakterin insan formundan örümcek formuna geçiş yaptığını ifade eden örümcek kolları da kostüme eklenmiştir.



Şekil 5.4. Yeniden yorumlanan Elise karakter kostümü

5.3.3. Kayn

Kayn karakterinin hikayesine bakıldığında, kahramanımızın küçük yaşta orduya alındığını ve çok fazla savaş ve kayıp görerek büyümek zorunda bırakıldığı anlaşılmaktadır. Kayn, bu savaşların en büyüğünde herkesi kaybettikten sonra oyunun içinde bulunan bir başka karakter olan Zed tarafından bulunup Zed'in kurmuş olduğu gölge tarikatına kabul edilmiştir. Zed'e göre Kayn, onu ölüme gönderen kişilere karşı kullanılabilecek çok güçlü bir silahtır. Kayn zamanla bütün silahlarda ustalaşmış olsa da en güçlü silahın kendisi olduğunu düşünmektedir. Silahları sadece araç olarak, zırhlarıysa yük olarak görmektedir. Zırh kullanmak yerine kendini gölgelere gizlemeyi tercih eden karakterimizin oyun içindeki orijinal kostümünde zırh olduğu görülmüştür. Hikâyenin

ilerleyen bölümlerinde karşılaştığı düşman anlatılırken “en az Kayn’inki kadar koyu bir cübbe giydiği” belirtilmiştir (Riot Games Inc., 2023).

Bu hayat öyküsü ve ek hikayelerden yola çıkılarak Kayn karakterinin orijinal kostümüne (şekil 5.5.) yeniden bakılmıştır. Elde edilen bu bilgilerle Kayn karakteri için araştırma modelinde oluşturulan tablo (tablo 5.3.) doldurulacaktır.



Şekil 5.5. League of Legends Kayn karakteri (Riot Games Inc., 2023)

Tablo 5.3. Kayn karakteri için analiz tablosu

Karakterin yaşı	20
Karakterin cinsiyeti	Erkek
Karakterin yaşadığı iklim	Karasal iklim
Karakterin yaşadığı dönem	Gölge tarikatının güçlendiği dönem
Karakterin sosyal ve ekonomik durumu	Yetim, ordu askeri, gölge tarikatı üyesi
Karakterin oyundaki rolü	Dövüşçü
Karakterin fantastik özellikleri	Dövüşçü formundan gölge suikastçı formuna geçiş yapabiliyor

Tablo 5.3. (Devam) *Kayn karakteri için analiz tablosu*

Karakterin kültürü	Savaşın içine doğmuş bir çocuk, savaşçı bir toplumda büyük kayıplar vererek büyüyor
Karakterin hikayesinden dış görüntüsüne dair anahtar ifadeler	Koyu bir cübbe giyiyor ve zırh kullanmıyor

Kayn karakterinin hikayesi için yapılan analiz tablosuna göre karakter kostümünün sağlaması gereken özellikler aşağıdaki gibidir:

- Karakterin savaş hakkındaki görüşleri gizlenmek ve rakibi gafil avlamak üzerine kurulmuş durumdadır. Karakterimiz düşmanlarına sinsice yaklaşmak için gece vaktini tercih edip gölgelerde saklanmayı tercih etmektedir. Bu durumda baştan aşağı kendisini gizleyebilecek koyu giysiler giymelidir.
- Karakterin hikayesinde anlatıldığına göre karakterimiz kalkanları sadece bir yük olarak görmektedir. Bu bağlamda hiçbir kalkan kullanmak, doğrudan kendini gizleyebileceği bir kostüm ile tasarımı bırakmak doğru olacaktır.
- Hikaye içerisinde karakterin dış görüntüsü betimlenirken koyu bir cübbe giydiği ifadesine rastlanmıştır. Koyu giysilerine ek olarak yine koyu renkli bir cübbe tercih edilmelidir.

Karakter hikayesinin analizinden sonra Kayn karakteri için yeniden yorumlanan kostümde (şekil 5.6.) hikayede betimlendiği gibi baştan aşağı koyu bir giysi ve yine koyu bir cübbe kullanılmıştır. Karakterin kalkanlar hakkındaki düşüncesinden ötürü original kostümündeki omuz kalkanı kaldırılmıştır.



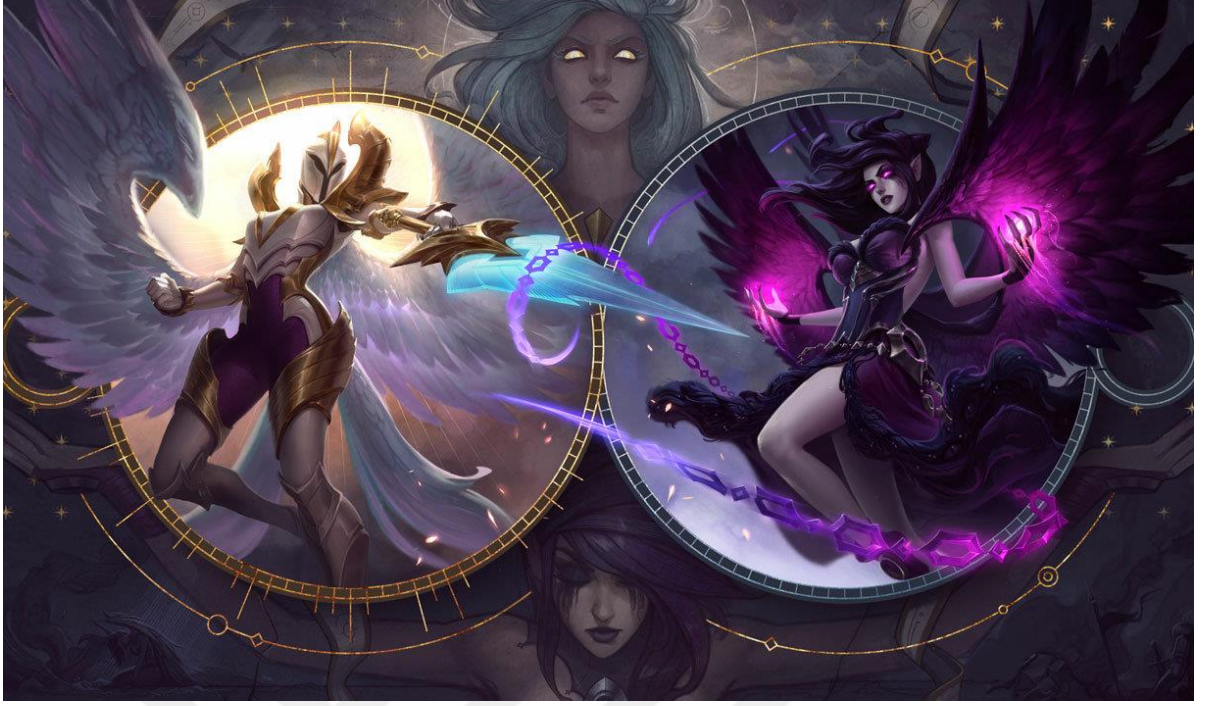
Şekil 5.6. Yeniden yorumlanan Kayn karakter kostümü

5.3.4. Morgana

Morgana'nın annesi ve babası kabilelerini savaştan kurtarmak için ilahi güçler verdiğine inanılan Targon Dağı'na doğru uzun bir yolculuğa çıkmıştır. Annesi bu yolculuk esnasında Morgana ve ikiz kardeşine hamile olduğunu öğrenmiştir ama geri dönmek için çok geçtir. Dağın zirvesine vardıklarında annesi Adeletin Sureti'ni temsil etmek için seçilir. Kadına verilen bu ilahi güç onu, sevdiklerini ikinci planda bırakıp savaşın çağrısına gitmeye itmiştir. İkiz kızlarıyla bir başına kalan baba ise Targon'u terk etmiştir. Kızlar büyüdükçe birbirine tamamıyla zıt karakterlere bürünmüşlerdir. İkiz kardeşi Kayle

yaşadıkları yerin kurallarını öğrenirken Morgana, sığınmacı olmanın nasıl bir his olduğunu bildiği için istenmeyen büyücülerle konuşmaktadır. Günün birinde annelerinin Adaletin Sureti gücü ikiz kızlar için gökten bir kılıç indirmiş ve bu kılıç yere saplanıp ikiye bölünmüştür. Kılıç bölündüğünde ikiz kızların omuzlarından kuş kanatları çıkmıştır. Kızlar kılıçları aldığında Kayle yeni görevini benimseyip kanunları uygulamak için kolluk kuvveti toplamaya başlamıştır. Morgana ise ona verilen bu gücü kabullenememiştir. Bir gece yaşadıkları yer saldırıya uğradığında kızlar birlikte hareket ederek sayısız can kurtarmışlar, bu sebeple Kanatlı Muhafızlar ismini almışlardır. Zamanla Kayle'in görüşleri daha da sertleşmiş, Morgana da suçluların kefareti için ödemek isteyenlere merhamet edilmesi için yalvarmaya başlamıştır. Kayle'in en büyük destekçisinin Morgana'yı tutuklamaya karar vermesinin üzerine Morgana, adamı kara alevlerle zincirlere vurarak öldürmüştür. Destekçisinin katilini öldüren intikam alacağına yemin eden Kayle ve Morgana göğe yükselip karşı karşıya gelmiştir. Bu savaşı sadece birinin kazanacağı belli olmasına rağmen, bu savaşı izleyen babalarının çığlıklarını duyan Morgana, annelerinden gelen kılıcın kendisindeki parçasını Kayle'a doğru fırlatıp babasının yanına inip kendisine verilen bu yıkıcı gücü lanetlemiştir. Morgana, çektiği acıların hatırası olarak gördüğü kanatlarını kesmeyi denemiştir fakat dünya üzerinde bu kanatları kesebilecek bir alet bulunmadığından başarısız olmuştur. Bunun üzerine kanatlarını demir zincirlerle bağlayıp krallığın gölgeleri arasında saklanıp yardım isteyenleri terk etmeyi reddetmiştir. Aradan yüzyıllar geçtiğinde halkı Kayle'in zaferlerini konuşurken Morgana, günahların kefaretinin ödenebileceğine olan inancı sebebiyle "Peçeli Kadın" olarak anılmaktadır. Morgana'nın hikayesinde yeğenine Morgana efsanesini anlatan bir kadın onu tanımlarken şunları söylemektedir; "sağ avucu onları davet eder gibi açık duruyordu, yerlerde kapkara kuzgun tüyleri vardı, kara ve incecik işlenmiş bir peçe yüzünün büyük bir bölümünü saklıyordu, eflatun rengi gözleri parlıyordu, taş zemine basan ayakları çıplaktı, omuzlarındansa parçalanmış ve yıpranmış kuş kanadı parçaları yükseliyordu." (Riot Games Inc., 2023)

Morgana'nın oyundaki kostümüne (şekil 5.7.) bu bilgilerden yardım alınarak yeniden bakılmalıdır. Elde edilen bu bilgilerle Morgana karakteri için araştırma modelinde oluşturulan tablo (tablo 5.4.) doldurulacaktır.



Şekil 5.7. League of Legends Morgana karakteri (Riot Games Inc., 2023)

Tablo 5.4. Morgana karakteri için analiz tablosu

Karakterin yaşı	1300
Karakterin cinsiyeti	Kadın
Karakterin yaşadığı iklim	Karasal iklim
Karakterin yaşadığı dönem	Rün (bir çeşit büyü) savaşları
Karakterin sosyal ve ekonomik durumu	Halk kahramanı
Karakterin oyundaki rolü	Destek
Karakterin fantastik özellikleri	Büyülü kanatları ve büyü gücü var
Karakterin kültürü	Büyü gücüne fazla saygılı ve kurtarılmak için bu güce sahip kişilerden yardım bekleyen insanlar

Tablo 5.4. (Devam) *Morgana karakteri için analiz tablosu*

Karakterin hikayesinden dış görüntüsüne dair anahtar ifadeler	Halk efsanelerinde peçeli kadın olarak geçiyor. Kendi kanatlarını zincirlemiş. Anlatıcı tarafından eklenen not: sağ avucu onları davet eder gibi açık duruyordu, yerlerde kapkara kuzgun tüyleri vardı, kara ve incecik işlenmiş bir peçe yüzünün büyük bir bölümünü saklıyordu, eflatun rengi gözleri parlıyordu, taş zemine basan ayakları çıplaktı, omuzlarındansa parçalanmış ve yıpranmış kuş kanadı parçaları yükseliyordu.
---	---

Morgana karakterinin hikayesi için yapılan analiz tablosuna göre karakter kostümünün sağlaması gereken özellikler aşağıdaki gibidir:

- Karakterin içinde bulunduğu suçluluk hissi ile kendi kanatlarını zincirleyerek kanatlarını yıpratmış olması hikaye açısından epey önem taşımaktadır. Hikaye içerisindeki betimlemesi yapılırken de kanatlarının zincirli olduğu ifadesine yer verilmiştir. Kostüm tasarımı aşamasında kanatlarındaki tüylerin zincirli ve yıpranmış olmasına dikkat edilmelidir.
- Karakterimizin yüz yıllar boyunca dilden dile dolaşmış destanına göre onu görenler tarafından “peçeli kadın” olarak adlandırılmıştır. Bu destanı destekleyecek bir detay ise original kostümünde yer almamaktadır. Bu peçe hikayede anlatıldığı kadarıyla, yüzünün bir bölümünü kaplıyor ve incecik işlenmiş bir dantelden yapılıyor. Bu ifadelerle ilgili olarak karakterin yüzünün bir parçasını da olsa örten bir peçe kullanılmalıdır.
- Hikaye içerisindeki betimlemelere göre karakterimizin giysisi kuzgun tüylerinden oluşmaktadır. Bu anlamda siyah renklerin tercih edilmesi daha doğru olacaktır.

Karakter hikayesinin analizinden sonra Morgana karakteri için yeniden yorumlanan kostümde (şekil 5.8.) hikayede betimlendiği gibi zincirlenmiş ve yıpranmaktan tüyleri etrafa saçılmış kanatlar kullanılmıştır. Karakterin mor olan kostümü kuzgun siyahı ile değiştirilmiştir. Yüzünü tamamen kapatmasa da hikayeye gönderme yapabilecek kadar,

ince dantelden bir yüz örtüsü eklenmiştir. Hikâyede Morgana betimlenirken karakterin ayaklarının çıplak olduğu bilgisi de verildiğinden dolayı bu detay da kostüm tasarımına eklenmiştir.



Şekil 5.8. Yeniden yorumlanan Morgana karakter kostümü

5.3.5. Taliyah

Hikâyesinde Taliyah'dan “hakiki bir çöl kızı” şeklinde bahsedilmektedir. Çocukluk dönemini göçebe olan kumaş dokuyucusu ailesi ve kabilesiyle koyun güderek geçirmiştir. Taliyah'ın kabilesinde belli bir yaşa gelen çocuklar yeteneklerinin keşfedilmesi için bir

dizi ritüelden geçmektedir. Taliyah bu ritüellerde gösterdiği çok güçlü büyü yetenekleriyle dikkat çekerek çölünden ayrılıp yeteneklerini geliştirmesi için eğitim almaya gönderilmiştir. Günün birinde dağılmış kabileleri köleleştirmek isteyen bir imparatorun çöl krallığına geldiğini öğrenince eğitimi yarım kalacak olsa bile ailesini ve kabilesini korumak için çöle geri dönmüştür. Göçebe bir kabileye sahip olduğundan ailesinin izini sürmesi gerekmektedir. Hikayesinde ailesini ararken karşılaştığı kişilere üzerine giymiş olduğu dokuma gömleği göstererek ailesinin dokumacı olduğunu belirtmektedir (Riot Games Inc., 2023).

Orijinal kostümünde (şekil 5.9.) hikayesine uyumlanmamış detaylar görülmektedir. Elde edilen bu bilgilerle Taliyah karakteri için araştırma modelinde oluşturulan tablo (tablo 5.5.) doldurulacaktır.



Şekil 5.9. League of Legends Taliyah karakteri (Riot Games Inc., 2023)

Tablo 5.5. Taliyah karakteri için analiz tablosu

Karakterin yaşı	16
Karakterin cinsiyeti	Kadın
Karakterin yaşadığı iklim	Çöl iklimi

Tablo 5.5. (Devam) *Taliyah karakteri için analiz tablosu*

Karakterin yaşadığı dönem	Çöl kabilelerini köleleştiren imparatorluk dönemi
Karakterin sosyal ve ekonomik durumu	Eğitimi yarıda bırakıp çölde göçebe ailesini arıyor
Karakterin oyundaki rolü	Büyücü
Karakterin fantastik özellikleri	Taş dokuyabilme
Karakterin kültürü	Dokumacılık yapan göçebe bir çöl kabilesi
Karakterin hikayesinden dış görüntüsüne dair anahtar ifadeler	Karşılaştığı kişilere dokuma gömleğini gösteriyor

Taliyah karakterinin hikayesi için yapılan analiz tablosuna göre karakter kostümünün sağlaması gereken özellikler aşağıdaki gibidir:

- Karakterin yaşadığı konumun çöl iklimine sahip olmasından doğan bölgeye uygun giyinme ihtiyacı oluşmaktadır. Çöl iklimine uygun giysiler denildiğinde sıcak havadan koruyacak geniş ve dokuma kumaşlar akla gelmektedir. Bununla beraber güneşin etkilerini en aza indirmek için karakter kostümünde beyaz ve bej renklerine ağırlık verilmesi uygun olacaktır.
- Çöl ikliminin bir diğer dezavantajının kum fırtınaları olduğu bilinmektedir. Bu sebeple karakterin saçlarını kapatacak bir örtü kullanması doğru olacaktır. Bu örtünün aynı zamanda karakterin başını güneşten de koruyacak olmasından dolayı önem arz etmektedir.
- Karakterimiz ailesini ararken karşılaştığı insanlara ailesinin dokumacı olduğunu söyleyerek giydiği dokuma gömleği göstermektedir. Hikayedeki bu önemli betimlemeyi kullanarak kostümün dokuma kumaşlardan oluşması şarttır.

Karakter hikayesinin analizinden sonra Taliyah karakteri için yeniden yorumlanan kostümde (şekil 5.10.) hikayenin geçtiğini bölgenin ve iklimin şartlarına göre baştan aşağı beyaz ve bej renklerinde dokuma kumaşlar kullanılmıştır. Karakterin başına onu güneşten ve kum fırtınalarından koruyacak bir örtü eklenmiştir.



Şekil 5.10. Yeniden yorumlanan Taliyah karakter kostümü

6. SONUÇ

Araştırmanın konusu ve kapsamı bölümünde bahsi geçen dijital video oyunlarındaki karakter kostümlerinin piyasaya çıkış yaptıkları kostümler ve bu karakterlerin hikayeleri incelenmiştir. Bu inceleme, araştırmanın sayıltıları ve sınırlıkları doğrultusunda elenen dijital video oyunu karakterlerini kapsayacak şekilde oluşturulmuştur. Araştırmanın önemi bölümünde aktarıldığı gibi daha önce moda tasarımı disiplini ile dijital video oyunu karakter kostüm tasarımı konusunda bir çalışma yapılmamış olması, bu çalışmanın moda tasarımı disiplini ile tasarlanırken gelecekteki çalışmalara örnek olması açısından bir yöntemle dayandırılmıştır. Tasarımlar oluşturulmadan önce tasarımını yapılacak bir dijital video oyunu karakterinin hikayesinin nasıl incelenebileceğini ve hikâyede hangi konulara odaklanması gerektiğini anlatan bir tablo yöntemi kullanılarak sistematikleştirilmiştir. Yöntemi bir sisteme oturtuktan sonra Riot Games şirketi tarafından piyasaya sürülen League of Legends oyunundan toplamda 92 farklı video oyunu karakteri için değerlendirme yapılmıştır. Karakter hikayelerinin yöntem kapsamında değerlendirilmesini takiben hikayelerde, belirlenen yöntemin şartlarını sağlamayan karakter kostümleri saptanmıştır. Bu saptama sonrasında 5 adet dijital video oyunu karakter kostümünün araştırma yöntem tablosuna göre yeniden yorumlanmasına karar verilmiştir. Araştırmanın yöntem tablosu ışığında Annie, Elise, Kayn, Morgana ve Taliyah isimli oyun karakterleri, piyasaya çıkış kostümleri üzerinden yeniden yorumlanmıştır.

Çalışmanın sonunda ortaya çıkan yeniden yorumlanmış karakter kostümlerine bakıldığında oyun sektöründeki kostüm tasarımlarına kıyasla daha farklı yollar izlendiği görülmektedir. Ortaya çıkan sonuçlara göre karakterin yaşam öyküsünün karakterin kostümünün doğru ifadesi aracılığıyla oyuncu ile buluşabilirse, dış görünüş açısından oyuna fazladan katkısı bulunabilmektedir. Oyun endüstrisinde karakter tasarımları ile karakter kostümlerinin tasarımlarının yapım aşaması ve geliştiricileri değişmediği için kostüm üzerine yeterli hassasiyetin gösterilmediği anlaşılmaktadır. Bu çalışma kapsamında yeniden yorumlanmış karakterlerle bir moda tasarımcısının birikimi eşliğinde karakter hikayelerine kostümlerde hayat vermek amaçlanmıştır. Gelecekte oyun sektörü içerisinde moda tasarımcılarının da yer alabilmesi adına bu çalışma önem arz etmektedir. Disiplinler arası bilgilerin harmanlanabilir olduğu bir örnek gösterilmiştir.

KAYNAKÇA

- Abdelhamid, B. (2023). *How Free Games Trick You Into Spending Money: The Psychology of In-App Purchases*. Medium. <https://medium.com/@bac.abdelhamid/how-free-games-trick-you-into-spending-money-the-psychology-of-in-app-purchases-6827382dac51> (Son Erişim Tarihi: 05.01.2024)
- Ahn, D., Chung, J.H. (2017). A Study on Material Analysis with Usability for Virtual Costume Hanbok in Digital Fashion Show. *Journal of Digital Convergence*. 15(7): 351-358.
- Aklar, E. (2015). Tiyatro Kostümünün Oluşma Aşamaları. *Görünüm Dergisi (Kocaeli Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Dergisi)*, 1: 8-13.
- Arıkan, Y. (2002). *Uygulamalı Tiyatro Eğitimi Teatral Kimliğiniz İçin İlk Adım*. İstanbul: Pozitif Yayınları.
- Aşkar, F. (2011). Sanatsal İletişim Modeli: Sahne (Performans) Sanatları Üzerine Bir İnceleme. *Akademik Bakış Dergisi*, 25: 1-23.
- Aybar, S. (2004). Sahne Tasarımında Dramatik Aksiyonun Belirleyiciliği. *Ankara Üniversitesi Tiyatro Araştırmaları Dergisi*, 17: 67-75.
- Balkır, U. S. (2008). *19. Yüzyıl Resim Sanatında Görsel Anlatım ve Sosyal Oluşum Açısından Kostümün İncelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi, Kocaeli: Kocaeli Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Baugh, C. (1992). *Motley Designing and Making Stage Costumes*, London: Herbert Press; Akt.: Aklar, E. (2015). Tiyatro Kostümünün Oluşma Aşamaları. *Görünüm Dergisi (Kocaeli Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Dergisi)*, 1: 8-13.
- Bayburtlu, I. (2010). *Türk Tekstil Endüstrisinde Tasarım Yönetimi Kavramının Giyim Tasarımı Üzerindeki Etkileri*. Yüksek Lisans Tezi, İstanbul: Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü.
- Benedetto, S. D. (2012). *Tiyatro Tasarımı*. Sağlam, T. (Çev.) Ankara: Deki Yayınevi.
- Bradley, R. L. (2009) *Understanding and Supporting Visual Communication within Costume Design Practice*. Doctorate Thesis. Maryland: University of Maryland.
- Brockett, O. G., (2000). *Tiyatro Tarihi*. Bayramoğlu, İ. (Haz.), Ankara: Dost Kitabevi.
- Brockett, O. G., Ball, R. J. (2004). *The Essential Theatre*. Belmont, CA: Thomson/Wadsworth.
- Carter, M. (2003). *Fashion Classics from Carlyle to Barthes*, New York: Berg Publishers,; Akt.: Pektaş, H. (2006). *Moda ve Post Modernizm*. Doktora Tezi, Konya: Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Cork, J. (2015). Haute Future: How Fashion Designers Improved Deus Ex. <https://www.gameinformer.com/b/features/archive/2015/04/24/haute-future-how-fashion-designers-improved-adam-jensen-s-deus-ex-coat.aspx> (Son Erişim Tarihi: 20.12.2021)

- Çalışlar, A. (2009). *Tiyatronun ABC'si*. İstanbul: Say Yayınları.
- Çivitci, Ş. (2010). Tiyatro Kostüm Tasarımı ve Oluşum Süreci. *Güzel Sanatlar Fakültesi Art-E Sanat Dergisi*, 3(5): 1-27.
- Dönmez, F. Ö. (2016). *Sahne Kostümünde Temel Uygulamalar*. Tiyatro Kültür Dizisi. İstanbul: Mitos- Boyut Yayınları.
- Erdinç, Z. C. (2011). *Moda ve Mimarlığın Ortak Kavramlar Üzerinden Okunması*, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul: İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Fron, J., et all. (2007). Playing dress-up: Costumes, Roleplay and Imagination. Paper presented at the Philosophy of Computer Games Conference, January 24-27, 2007. 1-23.
- Göle, N. (1994). *Modern Mahrem Medeniyet ve Örtünme*. İstanbul: Metis; Akt.: Nasiriaghdam, A. (2016). *1960-1970 Dönemi Türk Sinemasında Kadın Karakterlerin Giysi Çözümlemeleri*. Doktora Tezi, Ankara: Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Holopainen, J., Meyers, S. (2000). Neuropsychology and Game Design. Consciousness Reframed III, 24-26 August 2000. <http://www.stephan.com/neuro-bio> (Son Erişim Tarihi: 23.12.2021)
- Kim, M.Y. (2004). A Study on Colors Used for the Costumes of Characters in Online Games. Dept, of Fashion Design, Seokyeong University. 69-71.
- Koca, E., Koç, F., Kaya, E. (2011). Kostüm Tasarımcılarının Tasarım Sürecinde Karşılaştıkları Problemler. *Journal of New World Sciences Academy*. 6(2): 54-65.
- Korkmaz, N. (2009). Antik Çağda Tiyatro. *Türkiye Mühendislik Haberleri Dergisi*, 455(3): 64-68.
- Kurland, J. (2004). Foreword. D. N. Landis, 50 Designers/50 Costumes. Beverly Hills: *Galleries of The Academy of Motion Picture Arts and Sciences*; Akt.: Öztürk F., Ziaei, M. (2016). Sinemada Kostüm Tasarım ve Uygulama Süreci, *Atatürk Üniversitesi GSF Sanat Dergisi*, 27: 97-108.
- Landis, D. (2003). Costume Design (Screencraft series). Burlington, MA: Rotovision.
- Lyons, S.A. (2020a.) Design. Costume Design for Video Games. An Exploration of Historical and Fantastical Skins. Lyons S.A. (Ed.) CRC Press. NewYork. 23-33.
- Lyons, S.A. (2020b). *Immortals and the Creative Process*. Costume Design for Video Games. An Exploration of Historical and Fantastical Skins. Lyons S.A. (Ed.) CRC Press. NewYork. 33-45.
- Lyons, S.A., Stagg J., Sakoi, A. (2020). *Translation into 3D*. Costume Design for Video Games. An Exploration of Historical and Fantastical Skins. Lyons S.A. (Ed.) CRC Press. NewYork. 59-65.

- Lyons, S.A., Wormser, J.M. (2020). *Research. Costume Design for Video Games. An Exploration of Historical and Fantastical Skins*. Lyons S.A. (Ed.) CRC Press. NewYork. 55-59.
- Merkling, B. C. E. (2007). *The Visual Story of Ruby Red Slippers Costume Design in Children's Theatre*. Master's Thesis, Omaha: University of Nebraska of Theatre Arts.
- Nutku, Ö. (2008). *Dünya Tiyatrosu Tarihi 2*, İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.
- Nutku, Ö. (2013). *Sahne Bilgisi*. İstanbul: Kabalcı Yayınları.
- Rich, G. (2020). *Pipeline Costumes for Games. Costume Design for Video Games. An Exploration of Historical and Fantastical Skins*. Lyons S.A. (Ed.) CRC Press. NewYork.1-5.
- Riot Games Inc. (2023). *League of Legends Şampiyonlar*. League of Legends. <https://www.leagueoflegends.com/tr-tr/champions/> (Son Erişim Tarihi: 05.12.2023)
- Riot Games Inc. (2023) *Annie*. League of Legends. <https://www.leagueoflegends.com/tr-tr/champions/annie/> (Son Erişim Tarihi: 05.12.2023)
- Riot Games Inc. (2023) *Elise*. League of Legends. <https://www.leagueoflegends.com/tr-tr/champions/elise/> (Son Erişim Tarihi: 05.12.2023)
- Riot Games Inc. (2023) *Kayn*. League of Legends. <https://www.leagueoflegends.com/tr-tr/champions/kayn/> (Son Erişim Tarihi: 05.12.2023)
- Riot Games Inc. (2023) *Morgana*. League of Legends. <https://www.leagueoflegends.com/tr-tr/champions/morgana/> (Son Erişim Tarihi: 05.12.2023)
- Riot Games Inc. (2023) *Taliyah*. League of Legends. <https://www.leagueoflegends.com/tr-tr/champions/taliyah/> (Son Erişim Tarihi: 05.12.2023)
- Robertson, B. (2012). The Royal Treatment. Computer Graphics World. 35(4).
- Roisman, H. (2014). *The Encyclopedia of Greek Tragedy*. Chichester, West Sussex, UK Hoboken, N.J: Wiley-Blackwell.
- Salomaa, H. (2018). Video Games and Costume Art, Dgitalizing analogue methods of costume design. Department of Film, Television and Scenography. Master's Degree Programme in Design for Theatre, Film and Television.
- Yu, X., Wang, J., Yu, L. (2017). Inheritance and Application of Traditional Culture in Game Clothing under the Background of Digital Art. Advances in Social Science, Education and Humanities Research, volume 144. 3rd International Conference on Arts, Design and Contemporary Education (ICADCE 2017). 481-484.

- Tallon, K., Akbal, S. (2009). *Photoshop ve Illustrator'le Dijital Moda Çizimi*, İstanbul: Güncel Yayıncılık.
- Türkoğlu, S. (1994). Yıldız Tiyatrosu ve Tarihi Sahne Kostümleri. *Skylife Dergisi*, 132: 74-78.
- Türkoğlu, N. (2000). Görüm-Yorum. İstanbul: Der Yayınları; Akt.: Nasiriaghdam, A. (2016). 1960-1970 Dönemi Türk Sinemasında Kadın Karakterlerin Giysi Çözümlemeleri. Doktora Tezi, Ankara: Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Wilson, E., (1976). *Stage Costumes. The Theatre Experience*. USA: McGraw-Hill Book Company, 356-375; Akt.: Öztürk F., Ziaei, M. (2016). Sinemada Kostüm Tasarım ve Uygulama Süreci, *Atatürk Üniversitesi GSF Sanat Dergisi*, 27: 97-108.
- Yerdelen, S. K. (2003). *Sahne Kostümünde Tasarım ve Osmanlı Sarayını Konu Alan Tarihsel Oyunlarda Kostüm Analizi*. Doktora Tezi, İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü.
- Yerdelen, S. K. (2006). *Kostüm Tasarımcısının Dramaturgik Çalışmasından Sonra Karakter Eskizlerinin Oluşumu*. 133-141.
- Yerdelen, S. K. (2014a). *Tiyatro Sanatında Kostüm Tasarımı*. Ankara: Nobel Yayınları.
- Yerdelen, S. K. (2014b). Orhan Asena'nın Hürrem Sultan Adlı Oyunundaki "Hürrem Sultan" Karakterinin Kostüm Analizi, *Dokuz Eylül Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Dergisi*, 4(3): 127-139.
- Yıldız, P. (2005). Sahne ve Seyirci Etkileşiminin Tarihsel Gelişiminde Göstergebilimsel Açından Bir Analiz, *Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 13: 425-442.

ÖZGEÇMİŞ

ORCID NO: 0000-0003-1308-2212

Ad Soyad : Ayşe Öykü Berberoğlu

Yabancı Dil : İngilizce

Eğitim ve Mesleki Geçmişi:

- 2017, Anadolu Üniversitesi, Mimarlık ve Tasarım Fakültesi, Moda Tasarımı
- 2017, Tasarım Uzmanı, Seranit Granit Seramik Tic. Ve San. A.Ş., Tasarım Merkezi (Halen)
- 2018, Anadolu Üniversitesi, Açıköğretim Fakültesi, Fotoğrafçılık ve Kameramanlık

Yayınları ve/veya Bilimsel/Sanatsal Faaliyetleri:

- 2023, Sözlü Sunum, Seramik Karo Yüzeylerinde Çocuklara Yönelik Boyama Tasarımlarının Geliştirilmesi ve Uygulanması, 1. Uluslararası Karadeniz Bilimsel Araştırmalar ve İnovasyon Kongresi.
- Karakedi Sakarya, G., Berberoğlu, A. Ö., Sakarya, O. H., Cengiz, U., Ubay, E. (2022). Zirkonya Nozul Atıklarının Duvar Karosu Sır Bileşiminde Zirkon Yerine Kullanılabilirliğinin Araştırılması. Kocaeli Üniversitesi Fen Bilimleri Dergisi, Cilt 5 (sayı 1), 25-31.
- Berberoğlu, A. Ö., Ceylan, Ö. (2023) Dijital Seramik Karo Yüzey Tasarımında Doğa Dostu Bir Yöntem: Ekolojik Baskı. Sanat ve Tasarım Dergisi, Sayı 31, 153-166.
- 2023, Sözlü Sunum, Tekstilde Ekolojik Baskı Yöntemiyle Oluşturulan Yüzeylerin Seramik Karo Yüzeylerinde Yeniden Yorumlanması, 12. Uluslararası Mühendislik Mimarlık ve Tasarım Kongresi.
- 2022, Seminer, Tasarım Dünyasında Trend Rehberi, Anadolu Üniversitesi.