

T.C.
MARMARA ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ
SİNEMA-TV ANASANAT DALI

YENİ BİR ÖYKÜ ANLATIM ARACI
“VIDEO OYUNLARI”

Yüksek Lisans Tezi

KAAN YENİLEYEN

İstanbul, 2019

**T.C.
MARMARA ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ
SİNEMA-TV ANASANAT DALI**

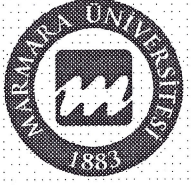
**YENİ BİR ÖYKÜ ANLATIM ARACI
“VIDEO OYUNLARI”**

Yüksek Lisans Tezi

KAAN YENİLEYEN

**Tez Danışmanı
Prof. Dr. Sabri Özaydın**

İstanbul, 2019



T.C.
MARMARA ÜNİVERSİTESİ
Güzel Sanatlar Enstitüsü

YÜKSEK LİSANS TEZ ONAYI

ÖĞRENCİNİN

Adı ve Soyadı : Kaan YENİLEYEN

Anasanat Dalı : Sinema ve Televizyon

Tezin Adı : Yeni Bir Öykü Anlatım Aracı: Video Oyunları

Jüri Komisyonu tarafından 02/12/2019 tarihinde yapılan Tez/Sergi/Proje/Esermetni savunma sınavında başarılı bulunan tez; kapsam, nitelik ve şekil yönünden Yüksek Lisans tezi olarak kabul edilmiştir.

Danışman	Kurumu	İmza
Prof. Sabri ÖZAYDIN	Altınbaş Üniv. GSF	
Asıl Jüri Üyeleri		
Prof. Oktay YALIN	Maltepe Üniversitesi G.S.F.	
Dr. Öğr. Üyesi Nigar ÇAPAN KAVRUK	Marmara Üniversitesi G.S.F.	
Yedek Jüri Üyeleri		
Prof. Dr. Cem Kağan UZUNÖZ	Aydın Üniv. İletişim Fak.	
Dr. Öğr. Üyesi Yüce SAYILGAN	Marmara Üniversitesi G.S.F.	

Adı geçen öğrencinin 02/12/2019 tarihindeki mezuniyeti, yukarıdaki bilgileri ve jüri komisyonu kararı Enstitü yönetim Kurulu'nun 18/12/2019 tarih ve XXIX-10 sayılı kararı ile onaylanmıştır.

Prof. Oktay COLAK



İÇİNDEKİLER

İÇİNDEKİLER.....	1
ÖZET.....	3
ABSTRACT.....	4
YÖNTEM.....	5
1.GİRİŞ	
1.1. VİDEO OYUNLARI NEDİR?.....	6
1.2. VİDEO OYUNLARI NASIL ORTAYA ÇIKMIŞTIR?.....	7
1.3. VİDEO OYUNLARININ ÖZELLİKLERİ NELERDİR?.....	9
2.YENİ BİR ÖYKÜ ANLATIM ARACI	
2.1. VİDEO OYUNLARI VE SİNEMA ARASINDA NASIL BİR BAĞ VARDIR?.....	10
2.2. VİDEO OYUNLARI HİKAYE ANLATIMI OLARAK NASIL KAPILAR AÇIYOR?.....	13
2.3. VİDEO OYUNLARINDA SİNEMATOGRAFİ	15
2.4. OYUNCUNUN SEÇİMLERİNE GÖRE KARAKTER GELİŞİMİ NASIL GERÇEKLEŞİYOR?.....	19
2.5. VİDEO OYUNLARINDA ÜRETİM SÜRECİ NASIL İŞLİYOR?.....	21
2.6. YAPIMCININ HİKAYEYE OLAN ETKİSİ NEDİR?.....	24

3.VİDEO OYUNLARININ GELECEĞİ	26
3.1. VİDEO OYUNLARI NEREYE GİDİYOR?.....	26
3.2. YAPAY ZEKA (AI).....	28
3.3. SANAL GERÇEKLİK (VR).....	29
3.4. VİDEO OYUNLARI SANAT MIDIR?.....	31
4.BELGESEL FİLM	
4.1. “YENİ BİR ÖYKÜ ANLATIM ARACI: VİDEO OYUNLARI”.....	35
5.SONUÇ	36
6.KAYNAKÇA	37
7.EK: GÖRÜŞÜLEN UZMANLAR	40

ÖZET

Video oyunları, teknolojinin hızlı yükselişi ile birlikte sinemanın öğelerini yoğun bir şekilde kullanmaya başlamıştır. Son günlerde video oyun sektörü, estetik oyunların ortaya çıkmasına yardımcı olmuştur. Sinema, fotoğraf sanatına hareket kavramını ekleyerek nasıl yükseldi ise video oyunları da sinemanın üstüne etkileşim kavramını ekleyerek evrim geçirmiş, yenilenmiş ve eskisinden daha etkili olmuştur. Etkileşim ile birlikte video oyunları bize öykü anlatımı olarak yeni kapılar açmaktadır. İnteraktif girişim sayesinde seyirci ve oyuncu kavramı iç içe geçmiştir. Doğrusal ve doğrusal olmayan (linear ve non linear) yöntemler ile bu öykü anlatımı ikiye ayrılmıştır.

Bu çalışmanın amacı; video oyunlarının, sinemanın temel yapı taşlarını kullanmak suretiyle öykü anlatımı anlamında nasıl fark yarattığını ortaya koymaktır.

Hızla büyüyen video oyun sektörü, sinema ve müzik sektörünü ekonomik olarak geride bırakmıştır. Bazı video oyunları, artık müzeler ile birlikte sergilenmektedir. Önceki dönemlerde çok izlenmiş bir filmin, video oyunu çıkarken, artık çok oynanmış video oyunlarının sinema filmleri ve dizileri de yapılmaktadır. Günümüzde bazı sinema eserleri, video oyunlarının estetiğini örnek almaktadır. Sinema kökenli yönetmenler, görüntü yönetmenleri, oyuncular, seslendirme sanatçıları ve yazarlar; artık video oyunları için de üretim yapmaktadır. Video oyunlarında pek çok sanatçı, bir araya gelerek ve hikayelerinde bir sorunu ortaya koyarak görsel ve işitsel şölen eşliğinde seyirciye katarsis yaptırmaktadır. Bu durum, insanların ortaya çıkan eserin sanatsal bir ürün olup olmadığını sorgulamalarına sebebiyet vermektedir. Gelecekte sekizinci sanat olarak anılmaya en yakın medyum “video oyunları” olarak görünmektedir.

Bu çalışma, hikaye tabanlı video oyunlarına gönül vermiş insanlar için bir yol gösterici metin oluşturmayı hedeflemektedir.

Anahtar Kelimeler: Video Oyunları, Sinema, Bilgisayar Oyunları, Öykü Anlatımı

ABSTRACT

Video games had started using features of the cinema frequently with the rapid advancement of the technology. Today video game industry, which is being considered as an entertainment medium, has enabled the creation of many philosophical and aesthetic works. As the cinema have had its rise by adding the feature of “motion” to the photography, video games has similarly evolved by adding the feature of “interaction” to the “motion picture”. Along with this interaction, video games of current day are already opening new doors for us to the aspect of narration. The concepts of the player and the audience have been intertwined by the courtest of the initiative of the interaction. This narration is divided to two branches as linear and non-linear narration.

The purpose of this paper is to explain how the videogames create a difference in narration by using the main elements of the cinema.

Rapidly growing video game industry has already economically surpassed the music and cinema industries. Some video games are already being displayed in museums. While in the past popular movies were being converted into video games, today we see that video games are being produced as movies and TV series. In today’s world some motion pictures even take the aesthetics of video games as an example. Directors of cinematic past, directors of photography, actors, voice actors and writers are currently producing for video game industry as well. Many artists come together in video games and create a cathartic experience via creating an audio visual festival while unfolding the problems in their tale. All of the above mentioned reasons makes people question whether the video game is a new branch of art. It appears that the closest medium for being the 8th branch of the art in the future is the video games.

This paper aims to be a guideline text for the storyline based video game enthusiasts.

Anahtar Kelimeler: Video Games, Cinema, Pc Games, Story Telling

YÖNTEM

Bu çalışmanın yazım aşamasında yöntem olarak kaynak taraması yapıldı. Konu ile ilgili uzmanlar ile görüşüldü ve onlarla röportajlar yapıldı.

GİRİŞ

1.1. VIDEO OYUNLARI NEDİR?

Bilgisayarın ve internetin hayatın pek çok alanındaki işleri kolaylık verirken oyun ve eğlence aracı olmaya da başlamıştır. Son teknolojik yeniliklerle kentleşmenin ve oyun sahalarının yetersizliği çocukların geleneksel oyunları terk edip dijital oyunlar oynamasına yol açmıştır. Her yaş grubundan insan, genel olarak da gençler, dijital oyunlara ilgi duymaya ve bilgisayar başında zamana harcamaya başlamıştır.

XX. asrın önemli teknolojilerinden bilgisayar, vakit ilerledikçe daha farklı alanlarda kullanılmaya başlanmıştır. Eğitim ve iletişim amacıyla kullanılan bilgisayarlar, son dönemlerin önemli bir eğlence araçlarından biri olmuştur. Son dönemlerde çocuklar ve yetişkinlerin içinde konsol, PC ve çevrimiçi (online) gibi dijital oyunların kullanılması her geçen gün daha da artmıştır. Bu günlerde teknolojiyi yakından izleyen büyüklerin video oyunları ile daha fazla ilgilendiği ve video oyunlarının gençlerin arasında popülerleştiği ifade edilebilir.

Peki, video oyunları nedir? Video oyunu bilgisayar, oyun konsolu ve artık günümüzde mobil cihazlar ile de ulaşabildiğimiz, görüntü sinyali gönderen bir video ile görsel bir kullanıcı ara yüzü kullanılmak suretiyle oynanan bir oyun türüdür.

Video oyunları nedir, sorusuna Chris Crawford şu şekilde cevap vermiştir:

“Dijital ortam desteğine ihtiyaç duyan, birçoğunda canlandırılmış grafikler ile desteklenen, oyuncunun göz ve el koordinasyonu ile biçimlenen, başta interaktivite (etkileşim) olmak üzere belirli alt disiplinlere sahip ve çok çeşitlilik içeren dijital simülasyonlardır.”¹

Genel olarak vaktin boşa geçirilmesi olarak düşünülen video oyunlarının eğitimsel faydaları da bulunmaktadır. Video oyunlarının bu yanı, göz ardı edilse de aslında oldukça önemlidir. Video oyunlarının çocuğun kendini ifade etmesi, potansiyelini kullanarak kabiliyetlerini geliştirmesi, duygusal ve motor yeteneklerini üst

¹ Chris CRAWFORD, The Art of Computer Game Design, McGraw-Hill/Osborne Media, Amerika, 1984, sayfa 31

seviyeye çıkarması ve etkin olarak öğrenmesi gibi yararları vardır. Çocuğun sosyalleşmesini azaltıyor olabilir ama genel olarak zihinsel gelişimine de ciddi katkılarda bulunmaktadır.

Son günlerde tercih edilen ve oynanan pek çok video oyun çeşidi vardır. Bunlar; aksiyon, FPS (first person shooter), platform, macera, rol yapma (RPG: role playing game), simülasyon, strateji, yarış, puzzle (bulmaca), spor, sosyal oyun, mobil oyun, kart zar ve blok oyunlarıdır. Oyunlar, genel anlamda hikaye alt yapılarının gelişmesi ve karakterlerin ortaya çıkması ile her türden kişiye hitap etmeye başladı ve kendi gerçeklik algısını oluşturmaya başladı. Özellikle video oyunlarını yetişkinler de oynamaya başlamıştır. Teknoloji gelişmeye devam ettikçe farklı ekranlarda da karşımıza sıra dışı hikaye anlatımları ile karşımıza çıktı.

1.2. VİDEO OYUNLARI NASIL ORTAYA ÇIKMIŞTIR?

Oyun insanoğlunun gelişiminde oldukça önemli bir hayati olaydır. Oyunun varlığı, insanoğlunu hayata hazırlar ve hayatı tanıtır. İnsanlığın ortaya çıkışından beri farklı oyunlar geliştirilmiştir. Çocukların eğlenmesi ve vakit geçirmesi için geliştirilen bu oyunlar, insanların hayata katılmasını sağlamıştır. Teknolojinin gelişmesi de oyunun oynanma biçimine ve türüne etkide bulunmuştur. Yeni oyun araçları geliştirilmiş, bunlar çocukların oyun ihtiyaçlarını karşılamıştır. Günümüzde, çocukların ve yetişkinlerin çok fazla iltifat ettiği video oyunları da bunların arasında yer almaktadır.

Video oyununun atası olarak kabul edilen tenis oyunu, 1950’li yılların sonunda pek çok teknolojik buluşun meydana geldiği askeri radar üssünde, osiloskop cihazı kurcalanır iken ortaya çıkmıştır. Ama buna tam olarak video oyunu diyemeyiz çünkü bunlar, mekanik ve elektronik özellikleri bulunan bir oyundur.

20. yüzyılın ortasında, henüz post-modernizmin sinsi ayak sesleri duyulurken Pennsylvania’da ilk bilgisayar ENIAC (1946) üretildi. Madinar bir şekilde, Hiroşima ve Nagazaki’deki ‘sıfır noktası’ndan bir yıl sonra onun icat edilmesi, Batı toplumlarının bilim ve teknolojiye karşı güvenini yitirmesi gereken bir zamanda ironik olarak daha çok kendilerini onun ‘güvenli kollarına bırakacakları manasına geliyordu. Bu da

çoğulcu (pluralist) nitelikli büyük yıkımın başlangıcı idi. Bir diğer yandan çok çeşitlilik ve reklam sektörünün yükselişi kitle iletişim araçlarının gelişimi ve yayılması gibi etmenler, orta ölçekli görüngülerden devasa görüngülere terfi ediyor ve küresel nüfusun hızlı bir şekilde artması tüm bu teknoloji insan ilişkisini yeniden şekillendirerek onun radikal ve tehditkar kısır döngüler haline gelmesini sağlıyordu. Bu noktada, öncü ve ilkel denemelerin yanı sıra, 1958 yılında ilk defa Tennis For Two ‘osiloskop’ isimli aygıtın üzerinde piyasaya sürüldüğü zaman, çağlar boyu Ur, Senet ve Mehen gibi oyunlar ile kendini tatmin eden insanoğlu ortalama yirmi sene sonra kölesi olacağı bu oyuncağın yaratacağı kütle çekiminin hiçbir şekilde farkında değildi. Ardından 1962’de Spacewar!, 1972’de Pong, 1978’de Space Invaders ve 1980’de ise Pac-Man geldi. Bu evre, Mekanik Devrim’in uzunca bir süre sonra üzerine basmak suretiyle kendini cisimleştiren Elektronik Devrim’in daha gelişmiş ve sofistike yeni bir şeye Sayısal Devrim’e dönüşmesi idi.²

Güven Çatak: *“1960’lı yıllarda MIT’de (Massachusetts Institute of Technology) araştırmacıların akademisyenlerin, bir oda büyüklüğünde bir bilgisayarı kullanarak ilk video oyununu ortaya çıkarıyorlar. Bu oyunun ismi “Space War” idi. Basit bir oyun olsa da fitilin ucunu yakan bir oyundur. Tüketicie inen bir oyun değil akademik deneyler ya da laboratuvar çalışmaları olduğunu söyleyebiliriz. Gelecek görülyor ve MIT ekibinden ayrılan Nolan Bushnell Atari firmasını kuruyor. Atari firması Pong isimli tenis oyununu çıkarıyor ve insanlar üzerinde büyük bir patlama etkisi yaratıyor. Başta oyun salonlarında (arcade saloon) bu tip münferit oyunları görmeye başlıyoruz. Teknoloji gelişince konsollara dönüşüyor, konsollar evlere giriyor. 1980’li yıllarda ailenin etrafında toplandığı bir eğlence sistemine dönüşüyor. Bu dönem aynı zamanda soğuk savaşın olduğı bir dönemdir. ‘Push the button’ (düğmeye bas) gerginliğı vardır insanlarda, bu korku dolu algı oyunlar sayesinde kırılır. ‘Hadi düğmeye bas ve oynayalım’ kavramı insanlarda sosyal bir eğlence halini alır. 1980’li yıllarda ilk oyun endüstrisi krizlerini de gördüğümüz yıllar olarak tarihe geçiyor. Amerika’da Atari firması, gişe rekorları kıran E. T. filminin haklarını satın alıyor ve oyununu yapıyor.*

² Gri Alan, Ali Güney, Ahmet Melih Karauğuz, 2019, Manolya Yay., Sayfa 130

Büyük beklenti sebebiyle oyunu çok kısa sürede çıkarıyorlar, nasılsa oyuncular ne yapsak alıyorlar oynuyorlar diyorlar. Ama öyle olmuyor oyun beğenilmiyor böylece oyuncu profiline ne istediğini bilen özel bir tüketici olduğu ortaya çıkıyor ve firma batıyor. Daha sonra Japonya'dan Nintendo firmasının "Mario" oyunu gelip sektörü kurtarıyor. Mario oyunu ile ilk karakter tasarımı da göze çarpıyor. Video oyunları 1990'lı yıllarda bireysel oyunlar dönemi başlıyor. Oyunlar yatak odalarına, çalışma odalarına taşınıyor; sadece geometrilerin olduğu değil karakterlerin ve hikayelerin olduğu anlatıların geliştiği bir süreç diyebiliriz. Bir sonraki adım internet ve mobil oyunların çıkması. İnternet sayesinde dünyanın bir ucundaki insanlarla birlikte diyalog halinde olabiliyoruz. Müthiş bir sosyalleşme aracına dönüştü. Bütün o anti-sosyal klişeleri kırıldı."³

1.3. VIDEO OYUNLARININ ÖZELLİKLERİ NELERDİR?

Video oyunlarının farklı özellikleri bulunmaktadır. Bunlardan birkaçını şöylece sıralayabiliriz: Kurallar, değişkenlik, değer, oyuncu, uygulanabilirlik, oyuncu bağı.

Kurallar; oyuncunun uymasının gerekli olduğu prensiplerdir ve oyuncunun hareketini kısıtlamak üzere konmuştur. Oyundaki kuralların açık ve net olduğunu söyleyebiliriz. Oyuncu kurallara uymak mecburiyetindedir. Değişkenlik; oyunların ve bu oyunların sonuçlarının ölçülebilir özelliklere sahip olması gerektiğini ifade etmektedir. Değer; oyunların sonundaki neticeleri ortaya koymaktadır. Neticeler, pozitif ya da negatif değere sahip olabilir. Oyuncu; oyunda tespit edilen kurallar çerçevesinde oyunu oynayan kişidir ve oyuncunun ortaya koyduğu çaba rekabetin ortaya çıkmasını sağlar. Oyuncu bağı; oyuncunun rekabeti çerçevesinde oyunun neticesine yaptığı etkidir. Uyarlanabilirlikse oyuncunun kurallar etrafında neticelerin değiştirebilmesi ve oyunun oyun dışı dünyayla ilişkisini ortaya koymaktadır (Juul, 2005: 36).

³ Belgesel Film, Yeni Bir Öykü Anlatım Aracı: Video Oyunları, Kaan Yenileyen 2019

YENİ BİR ÖYKÜ ANLATIM ARACI

2.1. VIDEO OYUNLARI VE SİNEMA ARASINDA NASIL BİR BAĞ VARDIR?

Sinema ve video oyunları görsel birer hikaye anlatım medyumu gibi gözükse de temelde daha derin bağları vardır. Bu iki anlatı aracında da temelde karakter ile özdeşleşme söz konusudur. Bu durum, diğer sanatlara nazaran sinema ile video oyunlarının daha derin bağlar kurmasına sebebiyet veriyor. Video oyunları, sinemadan daha sonra doğmuş bir medyum olarak sinemanın kullandığı pek çok anlatı yöntemini tamamen sahiplenmiştir.

Can Oral: “*Video oyunlarının, kamera kullanımı, estetik anlayışı, ışık kullanımı ve karakter gelişimi gibi sinema ile çok fazla direkt olarak teması vardır. Sinema eserlerinin video oyunu olması durumunu gördüğümüzde bu dünyanın ne kadar geçirgen olduğunu görebiliyoruz. Bir takım oyun türleri kendini interaktif sinema gibi tanımlıyorlar. Bazı sinema türleri var, kendi türünün vasat bir örneği olsa da Black Mirror’ın Bandersnatch eseri gibi, bu bir bilgisayar oyunu mu? yoksa sinema eseri mi? diye iki alanda grileşiyor. Bir sinema eserinde seyircisine interaktif kontrol verdiğinde o bir bilgisayar oyunu mudur? Bir bilgisayar oyununda interaktivitesini elinden aldığı zaman bu bir sinema eseri midir? Bu duruma doğrusal (linear) anlatı diyoruz. Çünkü oyuncunun elinden seçim şansını almış oluyoruz. Sonuç olarak birbirlerine ne kadar yakın olabileceklerini şu şekilde özetleyebiliriz; bir seyirci kontrolünde bir sinema eseri kendini video oyunu olarak bulmuşken, kontrolü oyuncudan alınmış (linear) bir bilgisayar oyunu da kendini bir o kadar sinema eseri gibi bulabilir.*”⁴

İnteraktif anlatıyı çıkartırsak video oyunları, animasyon sinemaya farklı ek çok bakımdan benzemektedir. Video oyunlarının temelinde hikaye anlatmak yatar, önemli olan bu hikayenin nasıl ve ne surette hayata geçirildiği ile ilgili bir farkının bulunmasıdır. Kitap okurken mekanı ve karakterleri, kısacası o dünyayı hayal ederiz.

⁴ Belgesel Film, Yeni Bir Öykü Anlatım Aracı: Video Oyunları, Kaan Yenileyen 2019

Sinemada bu hayal gücü yönetmene bırakılır. Video oyunlarında ise macera tüneli kitapları serisi gibi, eğer x eylemi yaptıysanız y sayfadan devam edin şeklinde interaktif bir hikaye anlatımına sahne oluyor. Kişiye kendi hikayesini yazma kaderini tespit etme imkanı veriyor.

Güven Çatak: *“Video oyunları ilk çıkış yaptığı, kendini göstermeye çalıştığı dönemde aşağı yukarı gişede iyi iş yapan aksiyon tabanlı filmlerin (blockbuster) oyunları yapılıyordu. Bu oyunlar sinemadan izleyici çalmayı ve seyirciyi oyuncuya dönüştürmeyi amaçlıyordu. Daha sonra iş tersine döndü. Oyunlar rüşünü ispatladı genç kitlelere ulaştı, görsel, işitsel ve teknolojik olarak çok gelişti. Gerçekçi olmaya başlayınca bu sefer oyunların filme adaptasyonları yapılmaya başlandı. Bunun yanı sıra sinema estetik, kurgu ve anlayış olarak oyunlardan beslenmeye başladı. Bu durumun hem kendi yaratıcı tikanmalarını aşmak için hem de oyunculara ulaşmak için olduğunu söyleyebiliriz. Çünkü video oyunu oyuncusu olarak müthiş bir kitle var. Burada sinema izleyicisinin düştüğü bir dönemden bahsediyoruz. Artık farklı ekranlardan da her şeyi takip edebiliyoruz. Video oyunları ve sinema arasında artık filmlerin, oyunları hem ticari anlamda hem de estetik anlamda takip ettiği bir bağ oluştu.”⁵*

Video oyunları ve sinema arasındaki en önemli bağlardan bir tanesi de katharsistir. Karharsis, Aristoteles’in tragedya kuramında, arınma, durulanma ve boşalma anlamına gelmektedir. Katharsis, tiyatro kuramın içinde tragedyaaya ait bir özelliktir. Sinematografik dil yetisi, farklı katharsis biçimlerini ortaya koymak suretiyle geliştirmiştir. Kendi gerçekliğinden kopmak ve başka bir gerçekliğin içine girmek de kathartik bir eğilim biçimidir. Sanatsal bir metni duyumsar iken bu metnin herhangi bir noktasında yüksek bir şekilde yaşanan duygulanım da kathartik özellikler taşımaktadır.⁶

Hegel: *“Sanat, her türden uyuklayan duygularımızı, eğilimlerimizi ve tutkularımızı uyandırıp canlandırarak, yüreği dolduracak, eğilimli olsun ya da olmasın,*

⁵ Belgesel Film, Yeni Bir Öykü Anlatım Aracı: Video Oyunları, Kaan Yenileyen 2019

⁶ Sanatın Yeni Evresi Olarak Bilgisayar Oyunları, Deniz Denizel, 2012, sayfa 122

insanı, insan göğsünü derinliklerinde ve çok çeşitli olanakları ve yönlerinde hareket ettirebilecek ve kımıdatabilecek şeyler aracılığıyla, en derin ve gizli kıyularında insan yüreğinin taşıyabileceği, deneyimleyebileceği ve üretebileceği duyguların bütün diziliminden geçmeye; tinin kendi düşünmesi içerisinde ve idea içerisinde öznel ve yüksek ne varsa, bunları duyguya ve seyire kendi hazzı için kazandırmaya; ayrıca talihsiz ve süfli olanı, kötü ve suç olanı anlaşabilir kılmaya, insanları hoşluk ve mutluluk verici olan şeyle de yakından tanıştırmaya; ve son olarak hayal gücünün aylak hayal gücü oyunları içerisine salıvermeye ve duysal olarak büyüleyici görümlerin ve duyguların ayartıcı büyüüne daldırmaya zorlayacaktır.”⁷

Grant Tavinor, video oyunlarının sahip olduğu etik eğilimi şu şekilde ifade etmiştir:

“Bilgisayar oyunlarının açık bir şekilde pek çok insanın ahlaki olarak endişe duymasını sağlar, buna birçok oyuncu dahildir.”⁸ Bu durum, kathartik vizyona özdeş bir biçim olarak bilgisayar oyunlarının sanatsal vizyon sahibi olduğu konusuna denk düşer. Sinemada katharsis içeren filmlerden bazıları; Hero (Yimou Zhang, 2002), Phone Booth (Joel Schumacher, 2002), The Last Samurai (Edward Zwick, 2003), Braveheart (Mel Gibson, 1995), The Prestige (Christopher Nolan, 2006), Oldboy (Chan--wook Park, 2003), Shutter Island (Martin Scorsese, 2010), Gladiator (Ridley Scott, 2000) ve Awake'tir (Joby Harold, 2007)

Video oyunu ile katharsis arasındaki ilişkide göze çarpan birincil faktör, video oyunlarının var oluş amaçlarından belki de en önemli olanın, oyuncusunu kendi gerçekliğinden koparmayı amaçlıyor olmasıdır. Hatta bir video oyunu, kişiyi ne denli kendi gerçekliğinden koparıyor ise o denli iyidir. Bunun yanı sıra maniyerist vizyondaki tansiyon ve heyecan da bir duygu hissetme biçimidir. Etik ideallerin, içeriğin önemli bir bölümünü oluşturduğu video oyunları mevcuttur. Bunlardan ilk etapta en çok dikkat çekenleri Hereos of Might & Magic III (1999), Diablo II: Lord of Destruction (2000) ve

⁷ W. Hegel, Estetik, Güzel Sanat Üzerine Dersler, Cilt 1. Sayfa 62

⁸ G. Tavinor, The Art of Videogames. Sayfa 51

Elder's Scrolls VI: Oblivion'dur (2006). Bu oyunların en ortak özelliği -umutsuz bir noktadan başlayarak-evrensel bir kötüyü karşı verilen dünya çapında bir savaşta, oyuncunun iyi tarafı kontrol etmesidir. Bunların yanı sıra spesifik olarak ise Assassin's Creed II'de (2009) oyuncunun yönettiği Ezio Auditore karakterinin peşinde olduğu kötü karakterlere suikast düzenledikten sonra (ki bu karakterler hikayeye göre gerçekten, evrensel manada bir kötüyü temsil edecek kadar kötü şeyler yapmışlardır), ölümlerken onların gözlerinin içine bakıp bir saygı belirtisi olarak *requiescat in pace* (rest in peace) yani "huzur içinde uyu" demesidir. Bunun yanı sıra Starcraft II'de (2010) oyuncunun yönettiği karakter olan Jim Raynor'ın oyunda evrensel bir kötülük sembolü haline gelmiş Kerrigan'ı (bu tamamen duygusal ve kişisel bir sebepten de olsa) kurtarıp iyiliğe geri döndürme çabası mevcuttur. Bu iki vizyon da video oyunu dil yetisindeki etik ideal yönelimine saltık örnekler arasında yer almaktadır.⁹

2.2. VİDEO OYUNLARI HİKAYE ANLATIMI OLARAK NASIL KAPILAR AÇIYOR?

Video oyunlarının bize hikaye anlatımı olarak yepyeni kapılar açıyor. Bir hikayeyi farklı karakterler üzerinden tecrübe etme şansı sunuyor. Aynı zamanda sinemaya ya da öykü kitaplarına nazaran tek bir yol üzerine giden kaçınılmaz sonuca dair farklılıklar içerir. Oyuncu kendisini tanrı gibi görmeye başlar. İster iyi insan olabilir ister ise kötü bir yol seçebilir. Yanlış hamleleri yüzünden yol arkadaşını ve kendini öldürebilir ama hikaye devam eder. Detroit: Become Human (2018) oyunu bu anlamda çok iyi bir örnektir. Üç karakter üzerinden devam eden hikayeye tamamen oyuncular yön verir. Oyunun aslında ortaya koyduğu bir sorun vardır. Robotlar, insanlardan daha zeki olduğunda, insani duygulara sahip iken itaat etmekten vazgeçtikleri zaman, sen nasıl bir yolu tercih edeceksin sorusunu sorar. Burada dünyanın kaderini belirleyecek olan oyuncudur. Sinematografisi çok güçlü olan bu oyunda aynı zamanda gerçek oyuncuların yüzleri ve hareketleri bire bir tasarlanarak oyuna geçmiştir. Red Dead Redemption: 2 (2018) adlı vahşi batı oyununda oyuncu gerçek hayatta olduğu gibi özgürdür. İyi bir insan olursa insanlardan mükafatını alır, kötü bir insan olmayı tercih

⁹ Sanatın Yeni Evresi Olarak Bilgisayar Oyunları, Deniz Denizel, 2012, sayfa 123

ederse kanun adamları ve ödül avcıları karakteri ölü ya da diri olarak ele geçirmek adına oyuncunun başına bela olurlar. Bu tarz oyunlar, bizi derin bir felsefenin içine sokuyor. Hikaye anlatımı olarak ise daha önce tecrübe edilen bir anlatı yöntemini kullanıyor.

Can Oral: *“Video oyunlarının taşıdığı teknoloji sayesinde hikaye anlatımı konusunda bugüne kadar denemeyen bir çok şey deneniyor. Ben de bu sonuçların peşinde bir insan olduğum için sinema alanından video oyunlarına geçmiş buldum kendimi. Sinemada yönetmen ve senarist ne kadar gerçekçi, ne kadar tarafsız ve objektif bir anlatıya ulaşmaya çalışırsa çalışsın ihtimaller ağı tekli noktalarda toplanıyor. Yani sonuçlar hep tek, kesin ve tartışmasız sinemada. Tabii ki muğlak finaller var sürreel filmler var ama gelmek istediğim nokta ayrılan yollar ve interaktivite olmadığı için hikaye anlatıcı ve yönetmen kendini ister istemez orada bu rolü istemese bile tanrı pozisyonunda buluyor. Karakter yolda yürüyor tamamen kontrolsüz bir şekilde kendi eylemlerinin dışında başına bir piyano bile düşse karakterin, burada aslında hikaye anlatıcısı bir imada bulunmuş oluyor seyirciye karşı. İş video oyunlarına geldiğinde, ben bir RPG (rol yapma oyunu) oyunu dizayn ediyorum. RPG oyunlarında birden fazla karakterin ahlak anlayışı, dünya görüşü, yetenek setleri, eğilimleri ve bunun gibi birçok koşulu temsil eden bir etki tepki sonuçlar ağı yaratıyor. Aslında burada bir tanrılık var mı? Tabii ki var ama o ihtimaller ağını kurup daha sonra bazı şeyleri oyuncunun ahlakına, bazı şeyleri oyuncunun oynamak istediği karaktere göre tercihlerine yeteneğine, zekasına, problem çözme kabiliyetine bırakmak aslında kendi içinde yaşayan bir simülasyon kurup ve ona teslim etmek çok daha özgürleştirici. Çünkü benimde bir hikaye anlatıcı olarak çok farklı sonuçları ve insanlık durumlarını keşfetmem ile sonuçlanıyor. Stygian’da (2019) permütasyonları ve bakış açılarını ya da bütün bu sistemleri ben temsil etmeliyim onları oynamak isteyen oyuncuya karşı. Bu da sinemada ya da diğer sanat dallarında olmayan ihtimal ve yaklaşım zenginliği katıyor. Örnek vermek gerekirse Chinatown (1974) filmindeki Jack Nicholson’ın karakterini düşünelim. Jack Nicholson’ın karakteri Amerikalı bir dedektif bir uzak doğulu değil Çin mahallesi ona yabancı bir yer bu yüzden oradaki o mutlak yabancılık ve tehlike hissi, o adamın oraya yüklediği kötü kader bir kontrasttan doğuyor diyebiliriz çünkü insanların*

dilini anlamıyor. Benim şunu yapma şansım var; Çin mahallesindeki Jack Nicholson karakteri Asyalı olabilir, Çince biliyor olabilir dolayısı ile orada karşılaştığı karakterler ile farklı bir diyalogu olabilir. Bunun ne kadar çok kapı açtığını siz düşünün. Çok daha fazla anlam çıkarma çok daha fazla ibret verme çok daha fazla sonuç yakalama şansım var ve bunları keşfetmeye çalışıyorum. Bunların sinemanın gittiği o doğrusal yapıda sen ne yaparsan yap çok büyük, çok iddialı, çok kesin, bir yargıda bulunmuş oluyorsun ister istemez. Video oyunlarında da yer yer buna varıyoruz çünkü her oyun RPG (rol yapma oyunu) oyunu gibi çok yönlü ve çok kollu değil. Son derece doğrusal başka oyunlar da var. Ama bütün bu deneyimin oyuncu kontrolünde gerçekleşmesi bizi bambaşka bir yere götürüyor. Teknik olarak da çok daha zor ve belalı yerlere götürüyor.”¹⁰

2.3. VIDEO OYUNLARINDA SİNEMATOGRAFİ

“Sinematografi, devamlılığı olan bir görüntü kaydederken, kamera tercihleri yapma disiplini. Devinimi yazma ve saptamadır.”¹¹ Sinematografi, video oyunlarının zenginliğidir. Özellikle fragmanlarda oyuncuyu en derinden etkileme yöntemidir bir oyunun sinematografisi. Oyunun dünyası ne kadar oyuncuya geçer ise o kadar iyi olduğunu iddia edecektir insanlar. Ses, müzik, hikaye ve yapay zekadan sadece bir tanesinin üstünlüğü yeterli değildir. Birinin eksikliği oyun için çanların çalması anlamına gelmektedir. Son dönemde üst düzey oyun firmaları, gerçekçi sinematografi adına birbirleri ile ciddi bir yarış haline girmiştir. Bu anlamda görüntü yönetmenleri ile de çalışmaya başlamıştır sinema sektörü. Ekran kartları sınırlarının ötesine geçmektedir, objelerin üstüne düşen ışığın gerçek hayattaki gibi birebir yansımaları, oyunların görsellik anlayışını yeni bir noktaya çekmektedir. Red Dead Redemption: 2 (2018) oyunu bu anlamda çok iyi bir örnek teşkil eder. Işık kullanımı ve kamera devinimi, hikayeye uygun duygu durumu eşliğinde ustalık ile işlenmiştir.

¹⁰ *Belgesel Film, Yeni Bir Öykü Anlatım Aracı: Video Oyunları, Kaan Yenileyen 2019.*

¹¹ *Nijat ÖZON, Sinema, Televizyon, Video, Bilgisayarlı Sinema Sözlüğü, Kabalcı Yayınevi, İstanbul, 2000.*

“Bir video oyunu için sinematografi, bir sinema filmine çok benzeyen, ona öykünen, ara sinematikler ile onu destekleyen ve/veya hikaye unsurları sinema hikaye disiplinleri kullanılarak geliştirilmiş bir nitelik anlamına gelir. Sinematografik vizyon, genel bir saptama yapmak gerekirse 1998 ve sonrası olmak üzere neredeyse bütün bilgisayar oyunlarında kullanılmaktadır. Bu noktada bahsedilen yalnızca hareketin kendini ortaya koyduğu örnekler değil, fakat başlı başına sinema filmi vizyonuna sahip niteliklerdir.”¹²

Bob Rehak’ın, bilgisayar oyunları ve sinema kuramı ilişkisini doğru yönde ele aldığı şu paragrafı dikkat çekicidir: *“Film kuramına başvurma, bilgisayar oyunları ve belirli film türleri arasında -bilimkurgu, aksiyon ve korku- hızlanan yakınsamayla birlikte, özellikle sinematik aparatların tematik (benzer hikayeler ve dramatik ihtiyaçlar), estetik (ışıklandırma, kamera açıları, sahneye koyma, anlatı mekanı ve diegetik olmayan sesler) ve görsel izlerinin kayıtları göz önüne alındığında mantıklı görünmektedir.”¹³*

Bütün bunların yanı sıra açıkça ifade edilmelidir ki son dönemdeki bazı bilgisayar oyunlarının fragman filmleri, sinematografik ve estetik ifadenin evrimini imgesel olarak zorlayıcı konuma ulaşmıştır. Bu durum, ustalık seviyesinde 3D tasarımlar, eşsiz illüstrasyonlar, epik anlatılar ve bağımsız kurguları ifade etmektedir. Bu noktada, kısaca ele alınacak olan örneklerin ilki, Blizzard’ın klasikleşen serisinin son oyunu olan Diablo 3’ün (2012) fragmanıdır. Bir önceki oyunda Baal’in dünyadan sürgün edilmesinin ardından, Tyrael adlı meleğin dünya taşını yok etmesinden sonraki kurak, yalnız kalmış ve yeni, soyut ve metafizik bir dünya betimlemesi ile başlayan fragman, Diablo’nun tekrar dünyaya geleceğinin habercisi olan görüntüler ile, kötü ve iyinin yeniden savaşmasını ele alarak devam etmektedir. Savaş sahnelerindeki kuşbakışı kamera açıları, bir geri dönüş sahnesi olarak Tyrael’in dünya taşını yok ederken kılıcını fırlatmasındaki ağır çekim ve mükemmele yakın dizayn edilmiş peyzajları ile bu fragman, bilgisayar oyunlarındaki gelinen sinematografik vizyonun evrimini temsil

¹² Sanatın Yeni Evresi Olarak Bilgisayar Oyunları, Deniz Denizel, 2012, sayfa 117.

¹³ Bob REHAK, Playing At Being, Video Game Theory Reader, Taylor & Francis, Amerika, 2003. sayfa 32

etmektedir. Lucas Arts, Star-Wars: Old Republic (2011) adlı multiplayer oyunu için tasarlanmış “Return” fragmanı ise bilimkurgu anlatısından daha önce gelecek şekilde sahne sanatlarında akademik bağlamda başlıca bir disiplin haline gelen sahne dövüşü (stage combat) kavramının niteliklerini gerçeğine en yakın biçimde ortaya koymaktadır. Bu, ustalık ile dizayn edilmiş dövüş koreografilerini temsil eder. Bununla birlikte, Jedi ve Sith ustaları dövüşürken kameranın açıları da olayı en iyi anlatacak ve tansiyonu yaratacak fakat aynı zamanda izleyiciyi yormayacak şekilde idealize edilmiştir. Özellikle Jedi, tek başına iki Sith ustası ile savaşırken, durumun özsel niteliği olan kahramanlık teması, korosal müziğin desteği ile birlikte seyirciyi kendi gerçekliğinden koparmaktadır. Son olaraksa Techland’in yapımcılığını üstlendiği Dead Island adlı oyunun fragmanı, çift zamanlı devam etmesi ve aynı zamanda birinci zamandaki görüntülerin tersine kurgulanması ile fondaki klasik temalı piyano solosu ile birlikte oldukça poetik bir anlatım dili oluşturmaktadır. Konusu ise bir adada bir ailenin yaşadığı trajedidir. Fragmanın sonundaki geriye dönüş sahnesi de bu anlatıma duygusal olarak destek sunmaktadır.

Can Oral: *“Sinemada nasıl bir masanın pürüzsüzlüğü estetik görsel bir değer taşıyorsa, biz aynı durumu 3D bir video oyununda bir objeye kapladığımız doku vasıtası ile yine üzerine o ışığı düşürüp yine o ters ışığı yapıyoruz. Parçalı ışık sahneye hoş bir dinamizm katar, yine biz de küçük ışık kaynakları yakıyoruz hatta çok daha özgür olabiliyoruz. Video oyunlarında dekor engeli nedeniyle ışık kaynağının konulması mümkün olmayan yerlere ışık kaynağının konulması gibi. Bu yüzden daha çarpıcı görsellerin çıktığına şahit oluyoruz. 3D filmler ayrı bir hikaye ama aksiyon filmlerine nazaran kameraya asla koyamayacağın yerlere ve asla hareket edemeyeceği hızlarda kameraya devinim verme şansımız var. Herkes mükemmel derecede kurulmuş ve senin emrettiğin gibi davranacak aktörler. Neden bu sinema dilini bu kadar üstleniyoruz, neden sinema ve video oyun ilişkisi bu kadar önemli diye sorar isek eğer bizim için sinema algısı gerçekten daha gerçek hiper realist bir gerçek. Yani gerçekten daha gerçek, karakterin hayatını izlediğin zaman ‘Üff’ diyorsun yani senin hayatın kuru gerçek, onun hayatı daha büyük bir gerçek oysa ki öyle bir estetik yok hayatta, öyle*

karakterler de yok, öyle bir zaman anlatımı da yok. Ama bir şekilde bütün o unsurlar bir araya geldiğinde o büyülenme şekli gerçek ötesi bir gerçek doğuruyor sinemada. Call of Duty: 2 (2005), Er Ryan'ı Kurtarmak (1998) filminin ses efektlerine, renklerine, sahne sekanslarına kadar Normandiya çıkartması sahnesini birebir almıştı ve millet bayılmıştı dönemin teknolojisi ile. İnsanlar 'tam Er Ryan'ı Kurtarmak filminin içindeyim' demişti. O zaman benim kafamda bir ampül yakmıştı, bunu deniyor video oyunları. Çünkü yaşamdan büyük gerçeklik olarak algıladığımız şey sinema, özellikle iş gerçekçiliğe gidiyorsa. Bunu sahiplendikçe video oyunu, kendini özne yerine koyan oyuncu daha derin bir bağ mı kuruyor? Daha mı çok tatmin oluyor? Eğlence endüstrisinin bir parçası olarak da düşünürsek, daha mı çok eğleniyor? Bunlar tartışılabilir ama bu yönde net bir ilişki olduğu kesin sinema ve video oyunları arasında. Özellik AAA dediğimiz yüksek bütçeli firmalar, gerçekçi grafiklere ve animasyonlara bütçesi ve teknik yeterliliği olan projelerde ikisinin arasındaki bağ giderek flulaşiyor. Bir de sinema tarafına bakalım mesela Transformers (2007) gibi film düşünelim, zaten o film senin oynamadığın bir bilgisayar oyunu olup biten. Ne boyutta animasyon ve efekt (cgi) kullanıldığına baktığımda video oyununun açılış sekansını izliyor gibi oluyorum. Video oyunları ve sinemanın aralarındaki bağ dijital teknolojinin sınırları zorlaması ile giderek azalıyor. Bu iki medyum da birbirlerinin estetiklerini de fazlaca sahiplenmeye başladı. Örnek vermek gerekirse Netflix'in, Lost In Space (2018) dizisinde robot tasarımı, Mass Effect (2007) serisindeki robot tasarımı ile neredeyse bire bir aynıdır. Bu zamana kadar oyun sektörüne burun kıvrıran bir sektörün aslında ne kadar da video oyunlarından beslendiğini gösteriyor.”¹⁴

Teknoloji gelişmeye devam ettikçe pek çok yeni iş tanımları da oyun sektöründe belirmeye başladı, bunlardan bir tanesinin ismi de teknik artisttir. İşleri, yazılım ve animasyon dünyası arasındaki zinciri ve bağlantıyı oluşturmaktır. Aslında iki meslek erbabının bilgilerini taşırlar. Son dönemlerde daha yeni yeni bu iki iş kolunun aynı anda eğitiminin verildiği okullar açılmaktadır. Ama geçmişe baktığınız zaman bu iki iş kolundan sadece birini tercih edip eğitim alma hakkınız var idi.

¹⁴ Belgesel Film, Yeni Bir Öykü Anlatım Aracı: Video Oyunları, Kaan Yenileyen 2019.

Can Cellek: *“Aslında baktığınızda, bir oyun geliştirmek birçok sanat disiplininin bir araya gelmesinden ortaya çıkıyor. Ben şuan, Stygian: Reign of the Old Ones (2019) projesinde teknik sanatçı olarak çalışıyorum fakat grafik tasarım mezunuyum, 11 yaşında yazılıma merak sardım, şuan iki mesleği de birleştirmiş durumdayım. Burada interaktif bir sinema filmi çıkarıyoruz, sinematografi dediğimizde aklımıza gelen bütün unsurlar bir oyun içinde de barınmak zorunda. Eğer bu işi düzgün yapabilirsiniz, arkanıza yaslanıp bir film izliyormuş etkisini alabilirsiniz. Bütün kompozisyon bilgisi, renk bilgisi, temel sanat bilgilerini doğru uyguladığınız vakit ancak güzel bir sonuç elde edebileceğinizi düşünüyorum.”*¹⁵

2.4. OYUNCUNUN SEÇİMLERİNE GÖRE KARAKTER GELİŞİMİ NASIL GERÇEKLEŞİYOR?

Oyuncunun yaptığı tercihlere göre karakter gelişimi genel olarak iki kategoriye ayrılıyor. Bunlardan biri, var olan bir karakter alt yapısına göre hikayenin inşa edilmesidir. Bu tarz oyunlarda belli bir alt metni olan, fiziksel, psikolojik ve sosyolojik alt yapısı olan karakterler ile hikaye devam eder. Bu hikaye anlatımında, karakterlerin yaşadıkları durumlar karşısındaki diyalogları ve verilecek cevapları hemen hemen tahmin edilebilir ya da başlarından geçen olay örgüsü doğrusal bir yönde gelişme gösterebilir. Doğrusal olmayan hikayelerde karakterin yapısını bozmak da mümkündür. Bir diğeri ise oyuncunun tamamen sıfırdan karakter yaratması. Burada karakterin kadın mı, erkek mi ya da fantezi oyunlarında hangi ırk olacağı ve suratındaki ayrıntılara kadar bütün oyunculara şekil verilir. sinema teknolojisi gelişmiştir. Hatta son teknolojik gelişmelerde bu durum, kamera aracılığı ile oyunu oynayan kişinin yüzünün fotoğrafı çekilerek, oyunun içinde karaktere doku olarak atanması ile oyuncunun gerçek hayattaki kimliğinin oyuna geçmesi ile sonuçlanır. Yetenek setleri ile tıpkı masaüstü rol yapma oyunlarında olduğu gibi karakterin, insanlar ile etkileyici iletişim kurmasını azaltıp kaba kuvvete artı bir değer ilave edilebilmektedir.

¹⁵ Belgesel Film, Yeni Bir Öykü Anlatım Aracı: Video Oyunları, Kaan Yenileyen 2019.

İşin hikaye anlatımı boyutunda ise interaktif video oyunlarının en çarpıcı noktası, oyuncunun hikayeye olan etkisidir. Burada, oyuncuların seçenekleri arasında sorduğu sorular, aldığı cevaba vereceği bilgiler karaktere yüklenir ve hikayeyi ilerletme bu yönde farklı dallara ayrılabilir. Yaptığı hamleler ile karşılaştığı karakterleri, düşman ya da dost edinebilir. Günün sonunda oyuncunun amacı, karakteri hayatta tutmak ve hikayenin devam etmesini temin etmektir. Sorduğu sorular ve aldığı cevaplar karşısında hikaye daha zorlu ya da kolay olabilir. Pek çok farklı, sonu olan oyunlarda, oyuncu kendi kaderini çizer ve bunun neticesinde bir final ile oyun son bulur. Burada oyuncunun, seyirci olmaktan çıkıp karakteri sahiplenmesi, karakter ile özdeşleşme boyutunu üst seviyelere çıkarır ve tatmin olma zevkini en üst düzeye artırır.

Güven Çatak: *“Bilgisayar oyunlarında dünyaları deneyimlemek ve bir karaktere bürünmek söz konusu. Sinemada kullandığımız karakter ile özdeşleşmek meselesi, oyunlarda çok daha yüksek seviyede çünkü özdeşleşmeyi bırakın biz o karakter oluyoruz, o karaktere bir anlamda can katıyoruz onu oynayarak kendi farklı egolarımızı da görmüş, tatmin etmiş ve yüzleşmiş oluyoruz aslında. Bu anlamda oyunlardaki karakter gelişimi, oyuncunun tercihleri ile kendini buluyor. Her oyuncunun tercihi ile o karakter farklı bir yola sapabilir, farklı bir şekilde gelişebilir. Bu anlamda aslında müthiş bir ifade özgürlüğü sunuyor. Sadece aksiyonlarınız değil giydiğiniz kıyafetler, kozmetik, cinsiyet tercihinin kadar uzanan çok farklı seçenekler sizi özgürleştiriyor. Gerçek hayatta gösteremediğiniz duruşunuzu, oyunlarda gösterebiliyor ve kendinizi ifade edebiliyorsunuz. Sinemaya nazaran oradaki pasif duruşumuz burada daha aktif bir rol alıyor ve daha geri dönüşlü bir yapıya dönüşüyor.”¹⁶*

Can Oral: *“Hamur gibi olan karakterler vardır onlar bence tabula rasa gibidir. Senin yarattığın o dünyaya ait spesifik bir insan. Oyunda senin yaptığın eylemler onu bir şeye dönüştürüyor. Bu da bir yöntem, bunun da zorlukları ve kolaylıkları var. Bir de Witcher (2007) gibi oyunlar var; bu oyunda oyuncunun canlandığı karakterin çok belirgin bir kimliği var. Bir rol yapma oyunu olduğu için belirli seçenekler sunuyor; bir tehlikeyi ortadan kaldırmak, daha fazla merhamet etmek, belki nötr kalmak gibi. Geralt*

¹⁶ Belgesel Film, Yeni Bir Öykü Anlatım Aracı: Video Oyunları, Kaan Yenileyen 2019.

karakteri bütün bu durumlara Geralt olarak yanıt vermek zorunda. Bir Geralt gibi davranıp bir Rocky Balboa gibi davranamaz çünkü o Geralt ve çok keskin bir davranış kümesi var. Bence bu kısmı biraz zor çünkü hem bir karakteri oturtup hem de oturmuş karakter üzerinden tercih sunabilmek ve oyuncunun tercihi ne olursa olsun o karakteri belli bir düzlemde yaşatabilmek zor. Oyunun en başında psikopat olmasına izin verip sonra ondan o ihtimalleri geri alamazsın. Bir de bir karakterin ruhunu tamamen oyuncunun vermesini sağlamak ile ilgili bir yöntem var tabula rasa yöntemi dediğim gibi ikisinin de kendine göre avantajları ve dezavantajları var diyebilirim.”¹⁷

2.5. VİDEO OYUNLARINDA ÜRETİM SÜRECİ NASIL İŞLİYOR?

Üretim süreci ön prodüksiyon, prodüksiyon ve post prodüksiyon olarak genel anlamda sinema ile benzerlik gösteriyor. En büyük fark, oyun çıkmış ve oynanırken bile gelen güncellemelerdir. Yani oyuna yeni bir karakter girebilir, yeni bir harita gelebilir ya da yeni aksesuar gelebilir. Bütün bunlar oyuncuların geri dönüşleri ile birlikte tasarımcıların yeni dizaynlarının birleşmesi sonucu oyunu geliştirebilir kılma çabasıdır. Güncellemeler ile bir takım yazılımsal hatalar giderilebilir. Sinemadaki gibi her şey kağıt üzerinde bir fikir ile senaryo ile başlıyor aslında. Bunun ardından, karakter ve mekan tasarımlarının dijital ortama aktarılması süreci göze çarpıyor. Diyaloglar ve tercihler eşliğinde gelişen hikaye ağacı ve olay örgüsü tasarımı yazılımcıların harikalar yaratmasına bakıyor. Oyuncuların, motion capture teknolojisi sayesinde birebir hareketlerinin sayısal dünyaya geçmesi ise takdire şayandır. Foley seslerinin ustalık ile işlenmesi, ses efektleri uzmanlarının işlerinde yaratıcı bir şekilde yapmaları oyun severler için anında iliklerine kadar hissedilebilir. Yüksek bütçeli film prodüksiyonlarının çalışması olan ön gösterim bile video oyun sektöründe, oyun test edenler olarak meslek oluşturmasında ön ayak olmuş durumda. Oyunu test eden insanların geri dönüşleri ile oyun tekrar şekillendirilebilir. Günün sonunda iyi bir hikaye tıpkı sinemada olduğu gibi video oyunlarında da kağıt üstünde kendini belli eder.

¹⁷ Belgesel Film, Yeni Bir Öykü Anlatım Aracı: Video Oyunları, Kaan Yenileyen 2019.

Güven Çatak: “Yine her şey bir fikirle başlıyor. Sinemadan farklı olarak oyunun geçtiği dünya tasarlanıyor. Biraz daha senaryoya yakın bir aşama olduğunu söyleyebiliriz. Metinsel çalışmanın yanı sıra, o dünyanın neye benzediğine dair konsept sanat çalışmaları yapılıyor. Bunların hepsini bir ön prodüksiyon gibi düşünebiliriz. Daha sonra bu konsept çalışmaların, bu taslakların hepsinin birer prototipe dönüştürülmesi gerekiyor, burada da yazılım devreye giriyor. Çünkü bunlar bakılacak resimler, izlenilecek videolar değil, bunların etkileşime geçilmesine olanak tanıyan bir yapıya dönüştürülmesi gerekiyor. Oynanabilen demoların çıkması gerekiyor ve yazılım süreci burada başlıyor. Özellikle sektörde oyun motoru dediğimiz ana yazılımlar, karakterleri, objeleri, içine atabildiğimiz oyun motorları sayesinde bu etkileşim ortaya çıkıyor. Aslında oyunu birleştiren ve aktive eden bir ana yazılım oyun motoru. Oyun tasarımının diğer en büyük aşaması prototip yapıldıktan sonra oyunun test edilmesi. Bir deneme yapıyorsunuz ve acaba bu yaptığımız protip eğlenceli mi, istediğiniz etkiyi uyandırıyor mu? güldürüyor mu? korkutuyor mu? Ona göre testler başlıyor. Testler sonucu, çıkan veriler tekrar üretim ekibine gidiyor ve oyun yeniden düzenleniyor. İstenilen noktaya gelene kadar bu döngü devam ediyor. Bu anlamda çok ilkel taslaklarla başlayıp test ediliyor, ondan sonra görsel yapılar üzerine bindirilip, bu sefer oyunun görsel algısı test ediliyor. Işıklandırma, doku, detaylar gibi biraz daha post prodüksiyona denk gelen bir üretim süreci başlıyor.”¹⁸

Can Cellek: “Bir oyunu yaratma süreci ilk önce kağıtta başlıyor. Kağıt üzerinde hikaye oturtulurken, karakterlerin de hikayeleri oturtulmaya başlıyor, senaryo da oturtulmaya başlıyor yani tıpkı bir filmde yapıldığı gibi. Nasıl bir filmde karakterin arka plan hikayesini yazmadan, o karakteri zenginleştiremezsiniz. Oyunda da filmde olduğu gibi o karakterin geçmişini yazmanız gerekiyor. O geçmiş üzerine kurduğunuz her ilerleme daha inandırıcı daha gerçekçi gelmeye başlıyor oyun ilerledikçe. Karakterin pozunu bile karakterin geçmişinden yola çıkarak verirsiniz, bunun içine animasyon da girmeye başlıyor. Aksi takdirde çok havada kalan bir karakter yaratmış olursunuz ve kullanıcı ile empati arasına çok büyük bir duvar çekmiş olursunuz. Bu

¹⁸ Belgesel Film, Yeni Bir Öykü Anlatım Aracı: Video Oyunları, Kaan Yenileyen 2019.

durum aynı zamanda projenin geri kalan diğer alanları ile de ilgili mesela bir ses sanatçısı o adamın yürüyüşünü, o adımlarını, seslerini düzgün veremez ise o karakteri özümseyemeden, geçmişine hakim olmadan vermeye kalkar ise aslında o ayak sesleri bile sizi o gerçeklikten koparmaya başlar yavaş yavaş. Korkarak yürüyen biri ile sınırlı yürüyen karakterin ayak ses tonları farklı olmak zorundadır. Oradaki incecik bir dokunuş bile filmlerde gözünüz kapalı dinlediğiniz zaman size verdiği gerilim gibi onu oyunlara aktarabilmeyi başaran ince bir faktör. Aynı şey müzik besteler için de geçerli, o bölümde öyle bir müzik yaparsınız ki gerçekten tüyleriniz diken diken olur. Eğer müziği başarılı bir şekilde yapamazsanız o zaman istediğiniz etkiyi alamayabilirsiniz. Çünkü burada görsel ve işitsel olarak kullanıcıyı uyaran bir sürü sinyal gönderiyorsunuz. Bunların hepsi senkron bir şekilde çalıştığı zaman oyuncuya istediğiniz etkiyi verebilirsiniz. Bu süreç gerçekten zorlu, uzun, meşakkatli ama ödüllendirici. Çünkü bir oyun yazarken, programlamasında olsun hikayesinde olsun ya da sanatını tasarlarlarken olsun gerçekten oyunu oynuyor gibi hissediyorsunuz. Bir yerden sonra bu yetiştirmeniz gereken iş olmaktan çıkıp keyifli bir şekilde üretmenize neden oluyor. Sürekli engeller ve problemler çıkıyor bu sürecin bir parçası bu, işi eğlenceli, dinamik kılan heyecanı da tam olarak bu.”¹⁹

Devrim Demirkan: *“Hangi oyun türünü ürettiğinize dair çok değişiyor, hani kısa film mi yapıyorsun? belgesel mi? uzun metrajlı film mi? animasyon mu? gibi. Mobil oyun da yaptım ve şuan rol yapma oyunu yapıyorum. İkisi de çok ağır deneyimlermiş. Çok hızlı tüketilen mobil oyunlarda süreç çok ilginç, intention (niyet) diye bir kavram var, oyunu açan kullanıcıların aynı gün açma oranı demek. Oyunu test aşamasını, test pazarına koyuyorlar, 100 kişi içerisinde 40 kişi oyunu bir daha açmaz ise sıradaki oyun gelsin, geçiniz diyorlar. Günde onlarca oyunu, binlerce reklam parası yatırarak ölçümlerini yapıyorlar ona göre 8-9 oyunu atıp tutabilirlerse 1-2 oyunu tutuyorlar. Bu oyunlar içerisinde 7 saniye içerisinde oyuncu senin oyununa tutuluyor ya da tutulmuyor. Bu üretim süreci bambaşka. Böyle bir şeyin içerisinde olmak 2 ya da 3 günde bir farklı mekaniklere göre oyun üretmek ve 7 saniye içerisinde kullanıcıyı içine*

¹⁹ Belgesel Film, Yeni Bir Öykü Anlatım Aracı: Video Oyunları, Kaan Yenileyen 2019.

almayı düşünerek kurgulayıp, kodlamak bambaşka bir dünya. Yel pazenin diğer ucunda da 3.5 senedir bir rol yapma oyunu (RPG) yapmaya çalışıyoruz. Ana ekip 8-10 kişi, zamanında 17-18 kişilere çıkıyorsun, iniyorsun. Bu üretim süreci 12 aya indirilmiş hali, 60 saatlik oyun için. Cumartesi ve pazar bile çalışılması gereken başka bir tarafı da var işin. Çok meşakkatli bir iş. Bir ekibin, film çekiyoruz diye girip oradan çıkması ile hadi oyun yapmaya giriyoruz deyip oradan çıkması arasındaki mental yorgunluk tahminim video oyun tarafında daha zorlayıcıdır.”²⁰

2.6. YAPIMCININ HİKAYEYE OLAN ETKİSİ NEDİR?

Video oyun dünyasında, tıpkı sinemada olduğu gibi bir stüdyo oyunları ve bağımsız (indie) oyunlar yer almaktadır. Stüdyo oyunları çok yüksek bütçeli prodüksiyonlara mal olduğu için yaratıcı ekibin yanı sıra yönetici kadro, parayı sağlayan patron hikayenin üzerinde söz sahibi olabilir. Bağımsız oyunlarda ise yaratıcı kadronun özgürlüğünde hikaye anlatımı gerçekleşir. Kendi evinde oyun dizayn eden insanlar, farklı deneyimleri tecrübe etmemizi sağlayabilir.

Güven Çatak: *“Oyun endüstrisi, sinema sektörü kadar sert olabilir. Özellikle büyük prodüksiyonlardan bahsediyorsak elbette orada çok keskin çizgiler olabiliyor. Bu anlamda yapımcının dediği olabiliyor. Mesela Assassin’s Creed (2007) serisini yapan Ubisoft gibi firmalardan bahsettiğimizde, siz bir tasarımcı, sanatçı, geliştirici olarak aslında büyük bir sistemin parçası oluyorsunuz, orada başka bir dert var. Oyunlarda bir de şöyle bir avantaj var daha çok bağımsız sinema, bağımsız yönetmen profiline karşılık düşen indie oyun tasarımcısı gibi bir profil de var. Bunların avantajı yaptıkları her oyunu özgür bir şekilde yayımlayabilmeleridir (publish). Bu biraz zinciri kırabiliyor; sektör çok büyük ama sektörün bu tip farklı oyunlara da, yaratıcı işlere de ihtiyacı var. Bunlar hep indie dediğimiz türden (genre) çıkıyor. Ama tabii ki bu bir döngü o işler onlara ilham alınarak daha büyük oyunlar yapılıyor ve tekrar o işin büyüüsü kayboluyor. Neyse ki devamlı indie oyunlar çıkıyor. benziyor. Sinemada bağımsız filmler ve yönetmenler bu kadar sahnede kalamayabiliyorlar. Ama indie oyun yapımcısı bir çok*

²⁰ Belgesel Film, Yeni Bir Öykü Anlatım Aracı: Video Oyunları, Kaan Yenileyen 2019.

oyun yapabilir çok fazla deneyebilir; çünkü bir ekibe ve ekipmana ihtiyacı yok yani otör dediğimiz kavrama da denk düşebilir. Kendi kodunu yazıyor; kendi görselleştiriyor; kendi besteliyor bu anlamda dijital ortam çok olanak tanıyor.”²¹

Can Oral: “Benim bildiklerim, dünyada gördüklerim, okuduklarım, merak ettiklerim özellikle son yıllarda film yapımcılarının giderek çok ezici bir karar verme yetkisi olduğunu gösteriyor filmler üzerinde. AAA dediğimiz firmalarda Electronic Arts ve Ubisoft gibi firmalarda karar verme yetkilerine sahip olabilirler. Şöyle bir tarihsel fark olabilir arada. Sinema eserlerinde hep yapımcılar etkendi ama geçmişinde hep tıkanmalara girdi ama hep yeni sinemacıların, yeni bir bakış açısının, bağımsız bir gözün doğması ile aslında hayatı kurtuldu. Bu aradan geçen yıllar tabiri caiz ise kaşarlandırdığı için orada para ve güç sahibi olanın, kaynak materyal ile yani eserle ilişkisi çok daha derin, 100 yılın üstünde bir sanattan bahsediyoruz ve yapımcı dediğimiz konsept bunun hemen başlarında türemiş. Zaman içinde her ne kadar ihtiyaç duyduysa da yaratıcıya bir noktada artık kendisi de o sürecin içerisinde çok devinmiş. Ve yaratıcıdan daha iyi bildiğine emin yapımcılar. İşin video oyunu tarafında şöyle bir şansı olabilir video oyunlarının, çok genç bir sanat olduğu için özellikle yenilikçi bir oyun tasarımcısının ne yaptığını daha az biliyor yapımcı, publisher, güç sahibi, patron, mevkii sahibi. Daha az bildiği içinde yapımcı, sanatçıya daha çok güvenmek zorunda. Mesela sinemada, video oyunlarında çığır açıldığı kadar açıldığını düşünmüyorum. Örnek olarak Papers Please (2013) ve This War of Mine (2014) gibi oyunlar olmadan önce öyle bir deneyim yoktu, özellikle indie oyunlarının açtığı kapı düşünülünce. Bugün indie oyun deyip geçmemek gerekiyor çünkü satışları milyar dolarlık oyunlara dönüşebiliyor. Dolayısı ile bir oyun yatırımcısının şöyle de düşünmesi gerekiyor; ya bunun (oyun tasarımcısının) bir bildiği varsa? Bundan önce başarı hikayeleri evinde oyun yapan adamlardan da çıktı mesela Minecraft (2009) gibi. Minecraft (2009) insan psişisinde hiç olmayan bir alanı dolduruyor; hobi dünyasında, hayal gücünde ve bilgisayar dünyası endüstrisinde. Dolayısı ile gerçekten akıllı bir oyun yatırımcısı bir noktada şunu düşünmek zorunda; bu adam (sanatçı) belki de bambaşka bir deneyime

²¹ Belgesel Film, Yeni Bir Öykü Anlatım Aracı: Video Oyunları, Kaan Yenileyen 2019.

kapı açıyor? bilmiyorum o zaman riski daha farklı yorumlayacağım. Ama sinemadaki endüstri içerisindeki deneyim farklı. Nereye gittiği de belli, sonuçları da belli, tabii ki çığır açan filmler yok mu? var. Ama video oyunlarında yeni deneyimler üretilebiliyor. Gelmek istediğim nokta şu; video oyunlarının biraz daha özgürlük payı olduğu benim kişisel deneyimlerimden ve gözlemlerimden aşıkâr, her şeye rağmen.”²²

VİDEO OYUNLARININ GELECEĞİ

3.1. VİDEO OYUNLARI NEREYE GİDİYOR?

Bilgisayar oyunlarında tercih edilen teknolojiler, artık gündelik yaşamımızı da bütünüyle sarmaya başladı. GPS gibi önceden bir oyunda haritada yönümüzü bulmak için kullanılan teknoloji artık araba kullanırken direksiyon başında taksicilerin de kullandığı bir yöntem olarak hayatımıza girmiştir. Artırılmış gerçeklik ile telefon ve tabletlerden evimizin tasarımını yaparken mobilyaların 3D ile telefonda nasıl göründüğünü salonun resmini çekerek görmek mümkün hale gelmiştir. Aynı artırılmış gerçeklik ile pokemon oyunu Pokego (2016) cep telefonu ile insanların sokakta oyun oynamasını sağladı, yol üzerinde gördükleri pokemonları cep telefonları ile yakaladılar cami gibi büyük yapıları dükkan olarak kullandılar.

Güven Çatak: *“Oyun çok geniş bir kavram olarak hayatımıza girdi artık. Yani artık her şeyin etkileşimli olmasını istiyoruz, her şeyin bize geri dönüş vermesini istiyoruz. Çünkü çabuk sıkılıyorz, çok tekrar var o yüzden yeni bir şey arıyoruz, çabuk sıkıldığımız bir zamandayız. Bu anlamda oyunlaştırma dediğimiz yöntem birçok bileşeni farklı oyun olmayan ortamlara da sokuyor, kullandığımız cep telefonları aslında oyunsu uygulamalar. Bize devamlı geri dönüş veren, kullanıcıyı sürekli aktif tutan bir takım motivasyon veya angaje bileşenlerine sahip. Oyun bu anlamda hep hayatımızda. Video oyunlarının gittiği nokta, yeni teknolojilerle artırılmış gerçeklik, sanal gerçeklik gibi ve bunların hepsi özellikle oyunlar ile test ediliyor. Çünkü oyuncu yeni şeyleri keşfetmeye çok açık bir profil. Sony şirketi, VR çıkınca hemen deniyorlar test ediyorlar, arka planda*

²² Belgesel Film, Yeni Bir Öykü Anlatım Aracı: Video Oyunları, Kaan Yenileyen 2019.

birçok data (veri) toplanıyor. En büyük data mobilde toplanıyor. Çünkü mobilde oynadığınız oyunların her şeyi takip edilebiliyor. Bu şekilde oyuncuyu hem yönlendirebiliyor hem de oyuncunun istediği oyunları çıkartabiliyor. Bu sefer datanın analizi ve bu analiz sonucu yeni trendlerin oluşması, kullanıcıyı çok daha segmentasyon yaparak tanıyabilmeleri gibi imkanlar sağlıyor. Bu da tabii ki bitmeyen bir döngü gibi düşünebilirsiniz. Oyuncunun içinden geçen bir şey oyuna dönüşmüş olarak karşısına çıkabiliyor. Tüm kullanıcı alışkanlıklarını gerek oynadığı oyunlar, sosyal medya alışkanlıkları akıllı telefon alışkanlıkları üzerinden bir çok üretim yapan firmaya ulaştırıyor. Oyunlardan ziyade oyuncular değişiyor, oyuncular değiştikçe oyunlar da onlara ayak uydurmaya çalışıyor.”²³

Can Oral: *“Video oyunları devamlı büyüyor, pazarı devamlı genişliyor. Bundan 10 yıl önce çocuklarına, ‘sabahtan akşama kadar oyun oynuyorsun, beynini çürütüyorsun’ diyen teyzeler; bugün toplu taşıma araçlarında, taşları, şekerleri sıraya dizmece ya da çiftliklerindeki tavuklarının yumurtalarını toplamaca oynuyorlar. Herkes oyun oynuyor, bu çok büyük bir değişiklik. Hiç ilgilenmeyen tavlasını açıyor, bakıyorum insanların ne oynadığına. Akıllı telefonlar, oyunları çok daha sempatik hale getirdi insanların hayatlarında oyunu. Oyunun ne kadar içgüdüsel, hayatımızın içinde ve var oluşumuzun bir parçası olduğunu insanlara gösterdi. Şimdi oyunu oynamak için kocaman bir bilgisayarı açıp, eline çeşitli cihazlar alıp gerçekten zaman harcaman gerektiğinde o böyle bir uzak durulması gereken bir şey gibi geliyordu insanlara. Ama şimdi çok basit bir kullanıcı arabirimi ile çok temel oyunlara hemen ulaşım sağlayabildiği için insanlar şunu daha iyi görüyorlar; iyi oyunlar zaten içgüdüümüze kendini iyi oturtabilmiş oyunlar. Mesela cep telefonu oyunu da olsa, strateji, rol yapma oyunu da olsa iyi bir oyun önce belli bir miktar dikkat talep eder senden, bu talep ettiği dikkat sindirilebilir bir düzeyde olmalıdır ki, sen onu ver sıkılma sonra yeni bir öge tanıtır sana, sonra birazcık zorluk derecesini artırır; sen böyle bir takılırsın ama o zamana kadar öğrendiklerin ve kaydettiğin yol o oyunu bıraktırmaz sana dolayısı ile daha da kendini içinde bulursun sonra karşına çıkan engeli daha büyük bir ödülle*

²³ Belgesel Film, Yeni Bir Öykü Anlatım Aracı: Video Oyunları, Kaan Yenileyen 2019.

aşarsın iyi oyunlar bunu iyi kuran oyunlardır. Hikaye tabanlı bir oyun ise doğru zamanda doğru karakteri açar, onunla ilgili bir detayı öğrenirsin bir sırrı açığa çıkartırsın bunu oyun tasarımında hep yaparız. Dolayı ile bu yapıya hiç kimsenin bir panzehiri yok. Çünkü insanın en temel merak, kazanç, rekabet, tatmin, dopamin, serotonin mekanizmaları ile çok iç içedir. Hiçbirimiz muaf değiliz bu mekanizmalardan. Dolayısı ile herkes potansiyel oyuncudur. Ve bu çağ herkese potansiyel oyuncu olduğunu hatırlatıyor; ister bedava oyun olsun, ister aşırı kompleks denizaltı simülasyonu üzerinden, ister taş-şeker patlatma üzerinden tekrar ve tekrar gösteriyor. Sadece daha da ileriye gidecek bu saatten sonra geriye dönüş yok.”²⁴

3.2. YAPAY ZEKA (AI)

Yapay zeka, oyun dünyasında aslında her zaman vardı. NPC (Non Player Character) adı verilen, yani oyuncunun kontrol etmediği karakter ya da CPU (central processing unit) yani işlemci olarak karşımıza çıkmıştır. Satranç oyununun da bilgisayarın en büyük ustaları mat etmesi bir döneme damgasını vurmuştu. İnsanlara meydan okumak yerine eğlence aracı olarak yapılan oyunlarda yapay zeka tek kişilik oyunlar ile birlikte doğdu. Ana karakterin yanı sıra her şey yapay zekanın ürünüdür. Düşmanlarımızın yanı sıra hikaye anlatımındaki bilgisayarın kontrol ettiği dost karakterler de yapay zeka tarafından yönlendiriliyor. Biz bir karaktere gitmesi gerektiği noktayı söylediğimizde, yapay zeka kendi patikasını çizer oldu. Yapay zeka sayesinde, oyunların zorluk seviyelerini de seçebilir hale geldik. Günümüzde ise artık yapay zeka oyuncu ile birlikte oyunu öğreniyor hatta oyuncudan daha iyi hamleler yapar hale geldiler.

Devrim Demirkan: *“Teknolojinin geliştirilmesi ile bu tarz oyunları yazabilmek için önce alt teknolojisini programda yazmak için çok büyük emekler harcıyorduk. Şimdi oyun motorlarının herkesin eriştiği açık kod haline gelmesi, işin teknik yükünü baya hafifletti. Farklı ekiplerden insanlar bir projeyi daha iyi anlatma platformu yakalamış oldu. Yapay zekanın oyunlarda çok farklı bir gelişimi var. Yapay zeka da üretimin bir*

²⁴ Belgesel Film, Yeni Bir Öykü Anlatım Aracı: Video Oyunları, Kaan Yenileyen 2019.

parçası olmaya başlıyor. Machine Learning (Makinenin Öğrenmesi) diye geçiyor. Örneğin araba yarışında oyun yanına bir yapay zeka koyuyor, 200 defa o yapay zeka seninle bir yarış yapıyor, viraja girişlerini öğreniyor, belli bir süreçten sonra bıraktığın zaman yapay zeka senden daha iyi araba kullanmaya başlıyor. Bu durumun ileriye dönük enteresan açılımları olmaya başlıyor. Artık oyunun hikayesini yapay zekaya bağlamaya çalışıyorlar. Yani belli bir plot (hikaye kırılma noktaları) yok oyun içerisinde. Biz de non-linear (doğrusal olmayan) hikaye anlatmaya çalışıyoruz zaten en büyük farklardan bir tanesi ama günün sonunda ne kadar hikaye çatallansa da bir lineare bağlanırsın. Ama şimdi bazı yapay zeka denemelerinde bir oyunu başka zaman oynadığında aynı deneyimi elde edemeyebilirsin. Aynı oyunu 2-3 kişi oynadığı zaman, tamamen verdiği cevaplara göre arka tarafta questler (görevler) dinamik üretilmeye başlanıyor. Bir olay havuzu var, senin her verdiği cevaba göre farklı hikayeler ortaya çıkmaya başlıyor. Bu da işi inanılmaz yerlere götürüyor."²⁵

3.3. SANAL GERÇEKLİK (VR)

Sanal gerçeklik, video oyunlarının çehresini değiştirecek mi? Bunu hep birlikte göreceğiz. Güzel bir ivme ile başlasa da bazı teknik sıkıntıları var. Bir video oyunu ile özel bir bağ kurabilmek için saatler ve günler geçirmeniz gerekiyor. Bazen çok şiddetli bir oyun oynayabiliriz, çok ani kararlar verebiliriz ama bedenimiz çok az hareket ediyor olabilir. Sanal gerçeklikte söz konusu oyuncu tarafı ise itici kısmı da olabilir, çünkü bir oyunu oynamak için sürekli etrafa bakma zorunluluğu, bazı oyunları imkansız kılar. Örneğin bu şekilde bir Overwatch (2016) oyunu oynanmaz, günde 8 saatini verdiği bir oyun deneyimi olmaz, bu yüzden bu oyuncu kitlesini bir kenara atmış oluyor. Daha çok temel olarak aşılması gereken sorunlar var, bir alan ile sınırlıyız ve o kadar fiziksel bir şey yapmak istiyor muyuz? Oyun deneyimlerini mükemmel kılan bir şey de kendi kapasitenin çok üstünde, üstün bir karakteri canlandırıyor olmaktır. Bu klavye, fare ve joystick ile mümkün hale geliyor. Günümüzde video oyunları, normal bir homo-sapiens iken dünyayı inceleyebildiğimizden ve hareket edebildiğimizden çok daha hızlı ve keskin bir hareket anlayışı sunuyor. Sanal gerçekliğin bize sunmadığı hakimiyet ve

²⁵ Belgesel Film, Yeni Bir Öykü Anlatım Aracı: Video Oyunları, Kaan Yenileyen 2019.

pratiklik, mevcut klavye ve fare kombinasyonu ile gerçekleşiyor. Tüm bunlar aşıldığı zaman, çok daha iyi örneklerle karşılaştığımız zaman belki de taktığımız sanal gerçeklik gözlüğü bizi bambaşka diyarlara götürecektir ve hikaye anlatımı konusunda iddialı eserler ile kendinden söz ettirecek.

Can Oral: “Birileri gerçek zamanlı strateji (real time strategy) yapana kadar Dune 2 (1992), öyle bir deneyim yoktu. Ama yazılım diye bir şey vardı, grafik teknolojisi diye bir şey vardı, strateji oyunları vardı. İnsanlık bütün gereken araçlara sahipti ama gerçek zamanlı strateji neydi bilmiyordu, öyle bir oyun tarzı yoktu, birisi yaptı ve oldu. Ondan sonra oyun yapımına ve dizaynına dair proje düşünen herkes, Dune 2 (1992), ardından Command and Conquer (1995), Red Alert (1996), Age of Empires (1997), Star Craft (1998) hepsi bunların üst üste inşa edildi. Bu ve bu tarz ekipler, gerçek zamanlı strateji oyunu nedir biliyordu ve ellerinde bir formül vardı. Bir formülü evirip çevirmek o formülü sıfırdan yaratmaktan çok daha kolay. Belki sanal gerçekliğin performansını ortaya çıkaracak oyun tasarımcıları henüz emekleme aşamasında. Belki iki hafta sonrasında bir oyun çıkacak ve sanal gerçeklik gözlüğü oyun satışlarını iki katına çıkarıyor olacak, sadece bir oyun. Henüz o formül ortaya çıkmamış olabilir, belki oyuncuyu merkeze koyan interaktif sinema anlayışını temsil edecek oyun yoktur piyasada.”²⁶

Güven Çatak: “ Sanal gerçeklikten (VR) şu an çok büyük bir beklenti var; Facebook, Sony, Samsung vs. tüm büyük markalar müthiş yatırımlar yapıyorlar. Şu an tam olarak tüketiciye ulaşamadı. İstedığımız kalitede mobil değil, hala bir takım teknik açmazları var; pahalı gibi sebeplerden tüketiciye istenilen şekilde ulaşamadı. Sıkı oyuncular bu teknolojiye ulaşıyor, deniyor, kurcalıyor, bozuyor meraklı bir şekilde peşinde. Sanal gerçekliğin gücü sizi çepeçevre saran bir deneyim sunuyor, bu hiçbir şeyde yok şu an. Oyunlar, oyun bileşenlerini alıp insanları içine sürükleyen bir mecra. Sanal gerçeklik bunu daha da paketliyor ve sizi adeta bu dünyadan alıp götürüyor, tam bir kaçış kapsülü olduğunu söyleyebiliriz. Sizi içine alıyor 360 derece olarak görsel ve işitsel olarak içindesiniz ve tabii ki oradaki etkiyi çok güçlendiriyor. Bu ne kadar ayarlı,

²⁶ Belgesel Film, Yeni Bir Öykü Anlatım Aracı: Video Oyunları, Kaan Yenileyen 2019.

ayarsız bilmiyoruz, şu an herkes bir denek. Şu an büyük firmalar dataları topluyor ve ilerde bu datalar analiz edilecek ve ona göre yapılandırılacak. En basitinden VR cihazları üzerinde bir takım yaş sınırlamaları var +13 gibi. Neden, çünkü daha öncesi gerçeklikleri karıştırma ve gerçeklik ayarlarını bozma riskleri taşıdığı için ve hala da bu deneyler tamamlanmadığı için böyle bir yaş sınırı konuluyor. Hem akademik olarak hem pedagojik olarak, hem teknolojik olarak, tabii ki çok daha gelişecek, çok daha deney yapılacak ve biz de bunlara maruz kalacağız ama oyunların gücünü inanılmaz artıracak yani bir tür amfi gibi düşünebiliriz o kaçış hissini çok üst düzeye ulaştıracak sizi o gerçekliğe götürecek bir teknoloji.”²⁷

3.4. VIDEO OYUNLARI SANAT MIDIR?

Video oyunları çok yakın bir geçmişte hayatımıza girmiş bir medyumdur. Bunun bir sanat dalı olup olmadığı halen tartışılmakta ve farklı görüşler ortaya atılmıştır. Video oyunu sektörü bu kısa tarihine rağmen ürettiği oyunlar ile sanat galerilerine ve müzelerine girmeyi başardı.

Güven Çatak: “Ben 8. sanat video oyunları diyebilirim, yani ben böyle düşünüyorum ama böyle düşünmeyenler de var. Bu noktada örneğin sinema bile 100 küsur yıllık bir tarihten sonra bu kadar kendini 7. sanat koltuğunda buldu. Oyunlar bu anlamda biraz genç, başını 80’ler olarak düşünürsek biraz daha vakti olabilir. Ama oyunlar çok hızlı geliyor, çok hızlı dönüşüyor, çok hızlı değişiyor yani yaratıcı endüstrilerin başında geldiği açık. Sinema da bir yaratıcı endüstri, bir eğlence endüstrisi gibi düşünebiliriz. Bu anlamda yolları çok aynı video oyunları ve sinemanın, hem eğlence endüstrisi, hem propaganda aracı, hem bağımsız bir tarafı da var; oyunlarda da bunu görmek mümkün. Oyunların kendini ifade etme biçimi olarak görebiliyor muyuz? Görebiliyoruz. Yani sanat için de bunu söyleyebiliyorsak, o zaman niye olmasın, pek çok örtüşme var. Sanat tanımı da her gün ve her dönem değişiyor. Pek çok alanda, birçok yerde oyunların galerilerde sergilendiğini görüyoruz, oyunların bir takım sanat müzelerine girdiğini görüyoruz. Mesela Moma müzesinde New York’ta

²⁷ Belgesel Film, Yeni Bir Öykü Anlatım Aracı: Video Oyunları, Kaan Yenileyen 2019.

koleksiyonuna girdi, Washington'da Smithsonian müzesinde bir koleksiyon var, güncel sanat sergilerinde oyunları görüyoruz, oyun bileşenlerini görüyoruz gibi tüm bunları görünce evet sanat ile çok yakın bir ilişkisi olduğu aşikar. Özellikle güncel sanat anlamında o tanıma uyduğunu ve oturduğunu düşünüyorum.”²⁸

Video oyunlarının, toplumların kabul ettiği bütün sanat dallarını barındırdığı bir gerçek. Nasıl diğer bütün sanat dalları öncelikle işlevsel olarak insanoğlunun hayatına bir aktivite olarak girmiş ve daha sonra teknik gelişmeler ile benimsenerek sanata evrildi ise, video oyunları da bir sanat olma yolunda emin adımlar ile devam etmektedir. Örnek vermek gerekirse, yazının icadı ile insanlar tarihi kayıtlar tutarak ve iletişim aracı olarak bu tekniği kullanmaya başlamışlardır. Daha sonra zaman ile birlikte bu teknik benimsenerek kullanıldığında edebi eserler verilmeye başlanmış ve temel bir sanat dalı olan edebiyat ortaya çıkmıştır. Sanat olarak kabul edilen sinemada, tıpkı video oyunları gibi içinde pek çok sanat dalını barındırmaktadır. Video oyunları da tıpkı sinemada olduğu gibi teknolojik gelişmeler sayesinde hayatımıza dahil olmuştur. İnsana diğer sanat dalları gibi derin duygular hissettirmesi, edebiyatta olduğu gibi kahramanın yolcuğuna çıkarması, görsel ve işitsel sanatları da aynı sinemada olduğu gibi içerisinde barındırması söz konusudur. Bu bakış açısı ile tam bir sanat dalı izlenimi vermektedir.

Can Oral: *“Video oyunlarını bir sanat gibi düşüneceksek şunu yapmamamız lazım; gerçekten kişilerde derin duygular uyandıran, sanatsal olarak nitelendirilen oyunlar sanat, kalanları çöp diye bakmamak lazım. Sonuçta sinema bir sanat mıdır? Herhalde bütün bir insanlık sinemanın bir sanat olduğuna dair hemfikir. Peki Avengers (2018) bir sanat değil mi? Türkiye'ye gelirse, çok tartışılır, Recep İvedik (2008) bir sinema film değil mi? Sinema filmi. Bir sanatın daha kaba, daha naif, daha orta yolu arayan, daha ana dalga örnekleri de olabilir. Bir sanatın daha elit, daha entelektüel örnekleri de olabilir ve bu ikisinin arasında inanılmaz bir skalada milyonlarca eser ya da ürün deviniyor dünyada. Aynı şey video oyunları için de geçerli eğer video oyunlarını bir sanat olarak kabul edeceksek bütün video oyunlarını kabul etmek zorundayız. Ama onların yetkinliklerini, bize açtıkları kapıları, motamotluklarını,*

²⁸ Belgesel Film, Yeni Bir Öykü Anlatım Aracı: Video Oyunları, Kaan Yenileyen 2019.

oyuncuyu yolma çabalarını aynı sinemada seyirciyi yolma çabalarında olduğu gibi bunları tartışabiliriz. Eğer sekizinci sanat olmaya yakın bir medyum var ise dünyada o da video oyunlarıdır.”²⁹

Smuts: *“Birçok oyun tasarımının birincil hedefi estetik deneyimleri artırmak olduğundan beri, oyunları başlıca sanat yapıtları olarak değerlendirmek için iyi sebeplerimiz var görünmektedir.”³⁰*

Bilgisayar oyunlarının sanat olduğu yönündeki mantıksal çıkarım ise şu şekilde ele alınabilir: Eğer özsel olarak fütürist olan herhangi bir nesne; Anton Guilo Bragaglia'nın fotoğrafları, Giacomo Balla'nın resimleri ve bütün ütopyacı filmler sanat ise, fütürist vizyon sahibi bilgisayar oyunları da sanat olmalıdır. Eğer maniyerist nesnelere; El Greco ve Tintoretto'nun resimleri sanat ise, yine maniyerist vizyon sahibi bilgisayar oyunları da sanat olmalıdır. Eğer fantastik nesnelere; Poe, Lovecraft ve Tolkien'in romanları ve bugüne kadar ortaya konmuş pek çok gerçeküstü eser sanat ise, yine aynı mantık ile doğaüstü, fantastik ve gerçeküstücü bilgisayar oyunları da sanat olmalıdır. Bu teori, tespit edilmiş olan tüm sanatsal kavramlar için geçerlidir. Herhangi bir sanat nesnesi neden “sanat” ise, bilgisayar oyunu da o nedenden ötürü sanattır; çünkü zaten bir önceki etmeni de içinde barındırır. Bu tüm sanat geçmişini temsil eden, kendinden amaçlı kompozit bir sentezdir.³¹

20. yüzyılda oyun ve sanat arasındaki ilişkide, öncelikle mekanda ve izleyiciyi etkileşimciye dönüştürme pratiklerinde bu iki ayrı kavram arasındaki sınır geçirgenleşti. 21. yüzyıl ise öncelikle toplumsal tarih açısından var olan tüm sınırların ve dolayısıyla tanımlamaların da sorgulanmaya açıldığı bir sahne ile başladı kendi oyununa. Bir yandan küreselleşme ekonomik ve ticari sınırları yeniden tanımlarken ve dijital devrim sanatı da dönüştürecek yeni biçimler ve yaklaşımlar önerirken, öte yandan var olan sınırlar aynı yüzyılın savaşlarından kaçan pek çok insan için gerçekliğini korumaya

²⁹ Belgesel Film, Yeni Bir Öykü Anlatım Aracı: Video Oyunları, Kaan Yenileyen 2019.

³⁰ A. Smuts, Are Video Games Art? Sayfa 52

³¹ Sanatın Yeni Evresi Olarak Bilgisayar Oyunları, Deniz Denizel, 2012, sayfa 139

devam etti. Bugün sınırların insan için ne olduđu, nerede başladığı ve bittiğı, kime göreliğı ve gerçekten var olup olmadığı yeniden düşünülmesi gereken bir sorun halinde dururken, benzer bir sorunsal sanat ve oyun gibi iki ayrı kategori arasında önceden kabul edilmiş sınırlar için de başka ve yeni bir boyuta taşındı. Doksanlı yıllarda dijital devrim ile birlikte dijitalleşmeye başlayan oyun kuramları yükselişe geçmiş iken sanat, oyunu ve oyunsallığı hem bir kavram hem de yöntem olarak çoktan içine almış ve onu bir medyum haline getirmişti bile. Şimdi sıra oyundaydı ve tıpkı fotoğraf ve sinemanın başına geldiğı gibi bir teknik olarak laboratuvarlar içinde bilim insanlarının eline doğmuş olan dijital oyunun bir sanat kategorisi olup olamayacağı belirsizliğini koruyordu. Fakat başlangıç döneminde Soğuk Savaş dönemi silahlanma ve uzaya çıkma yarışının bir ürünü olan bu yeni etkileşimli imge laboratuvarlarından çıkar çıkmaz, tekniğın olanakları ile yeniden kopyalanabildiğı bir çağda zaten aurasız doğduğı için hiç girmeyi bile düşünmediğı sanat sokağı yerine, eğlence endüstrisinin renkli caddelerinde oyuncakçı vitrinlerinde kendine yer buldu. Ticari potansiyelleri sanatsal potansiyellerinin önünde idi. Semantik açıdan da serbest zaman etkinliğı olarak ve aslında son derece ciddi bir kategori olan sanattan farklı olarak eğlence ile ilişkili olarak düşünölmeye açık oyunlar kısa sürede kitle kültürü endüstrisine kolayca eklemlendi.³²

³² Özge Sayılğan & Yüce Sayılğan, Açık Yapıt Olarak Sanat Oyunu: A Progressive Kaleidoscope, Gri/s: Artwork Texts, Ankara, Akademisyen Kitabevi, 2018, sayfa 65

BELGESEL FİLM

4.1.“YENİ BİR ÖYKÜ ANLATIM ARACI: VIDEO OYUNLARI”

Yüksek lisans bitirme tezi için hazırlanan “*Yeni Bir Öykü Anlatım Aracı: Video Oyunlari*” isimli belgesel film yaklaşık 2 yıllık bir süreçte tamamlandı. Konu ile ilgili tecrübeli ve akademik geçmişleri olan, kendi alanlarında uzman kişiler ile röportaj yapılmak suretiyle görsel ve işitsel olarak kayıt altına alındı. Yönetmen ve yapımcı olarak Can Oral, yazılımcı olarak Devrim Demirkan, teknik artist olarak Can Cellek ve video oyunu ile ilgili dersler veren Bahçeşehir Üniversitesi Bölüm Başkanı Dr. Güven Çatak ile röportajlar yapıldı. Belgeselde, filmde kullanılmak üzere kişisel hakların izinleri alındı.

Toplamda 6 saatlik bir görsel ve işitsel veri toplandı. Bunlar deşifre edilerek tez içinde kaynak olarak kullanıldı. Bu veriler eşliğinde toplamda 12 dakika uzunluğunda bir belgesel film ortaya çıkarıldı.

Oyun tasarımcılarının, oyun yapımı esnasında doğal görüntüleri çekildi. Kendi hayatlarından da kesitler film içinde görselleştirildi. Öykü anlatım oyunu olan Türk yapımı ‘Stgian: Reign Of The Old Ones’ (2019) oyununun oynanış görüntüleri filme ilave edildi. Türkiye’de meydana gelen “Gaming İstanbul” (Gist) oyun fuarında çekimler yapıldı.

Video oyunlarının nasıl ve ne şekilde ortaya çıktığı tespit edildi. Günümüzde öykü anlatımına dair video oyunlarının, teknolojik imkanları kullanılmak suretiyle hangi yenilikleri getirdiği konuşuldu. Bu anlamda tarihe geçen bazı video oyunu örnekleri verildi. İşin mutfağına girilerek, üretim sürecinin nasıl işlediği görsel olarak belgelendi. Video oyunlarının hikaye anlatımına gelecekte nasıl etki edeceği tartışıldı. Uzmanların kendi sesleri ile çekilen görseller eşliğinde hikaye bütünlüğü kurgulandı.

SONUÇ

Dünya sahnesine yeni çıkmış olan video oyunları sektörü ülkemizde de yeni yeni gelişmektedir. Özellikle işin hikaye anlatımı boyutunda ne yazık ki pek yazılı kaynak bulunmamaktadır. Henüz emekleme evresinde olan bu anlatı medyumu, artık büyük bir sektör olarak yolunda emin adımlar ile ilerliyor. Sadece klavye, fare ve joystick ile değil sanal gerçeklik gözlükleri ile de yeni öykü anlatı yöntemleri ile hayatımıza girmeye başlamıştır. Artık müzeler ve sanat galerileri içinde oyunları görmek mümkün.

Video oyunlarının interaktif anlatı dili sayesinde artık yeni bir öykü anlatım aracı olduğu aşikardır. Daha önce tecrübe edilmeyen öykü anlatım tecrübesi artık hayatımızın bir parçası haline gelmiştir. Teknoloji ilerledikçe video oyunlarının ve sinemanın bütün anlatı öğelerini tamamen sahiplenmesi ile bu dijital mecra harika görsel ve işitsel oyunların çıkmasına sahne oluyor. İzleyici, artık oyuncuya dönüşmüş ve hikaye anlatımında karakterin eylemlerinin bir parçası olmaktadır ve verdiği kararların sorumluluğunu üzerine almaktadır. Yapay zeka sistemlerinin gelişmesi ile oyuncunun kararlarına göre karakterler ve evren rasyonel ya da akıl dışı bir yönde şekil almaktadır.

Tek bir sonucu olan hikayelerin yanı sıra birden fazla hikaye finallerini görsel ve işitsel olarak tecrübe etmek video oyunları ile mümkün hale gelmiştir. Gerçek hayatın içinde yapamadığımız eylemleri oyun ile tecrübe etmek ve sonuçlarına katlanmak bambaşka bir bakış açısı doğurmuştur.

Sinemada yaşadığımız, bir film bitince yaşadığımız katharsis duygusunu birebir video oyunu ile de yaşatmak mümkün hale gelmiştir. Artık dünyanın farklı yerinden oyuncular ile hikayeye eşlik edebiliyor, bu oyuncular ile birlikte görevler yapıyor ve diyalog kurabiliyoruz.

Mobil oyunlar vasıtası ile artık bilgisayar başında ve oyun konsolları ile televizyon karşısında olmanın yanı sıra, evimizin dışında sokakta da video oyunu oynamak bir hikayeyi kontrol etmek mümkün hale gelmiştir.

KAYNAKÇA

Yazılı Kaynaklar

- Chris CRAWFORD, The Art of Computer Game Design, McGraw-Hill/Osborne Media, Amerika, 1984
- Juul, J.: (2005), Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds. Cambridge: The MIT Press.
- Gri Alan, Ali Güney, Ahmet Melih Karauğuz, Manolya Yay. 2019.
- Belgesel Film, Yeni Bir Öykü Anlatım Aracı: Video Oyunları, Kaan Yenileyen 2019.
- Sanatın Yeni Evresi Olarak Bilgisayar Oyunları, Deniz Denizel, 2012.
- W. Hegel, Estetik, Güzel Sanat Üzerine Dersler, Cilt 1. 2015.
- G. Tavinor, The Art of Videogames, 2009.
- Nijat ÖZON, Sinema, Televizyon, Video, Bilgisayarlı Sinema Sözlüğü, Kabalcı Yayınevi, İstanbul, 2000.
- Bob REHAK, Playing At Being, Video Game Theory Reader, Taylor & Francis, Amerika, 2003.
- A. Smuts, Are Video Games Art?

Filmler

- Belgesel Film, Yeni Bir Öykü Anlatım Aracı: Kaan Yenileyen, Kaan Yenileyen, 2019
- Hero (Yimou Zhang,2002)
- Phone Booth (Joel Schumacher, 2002)
- The Last Samurai (Edward Zwick, 2003)

- Braveheart (Mel Gibson, 1995)
- The Prestige (Christopher Nolan, 2006)
- Oldboy (Chan--wook Park, 2003)
- Shutter Island (Martin Scorsese, 2010)
- Gladiator (Ridley Scott, 2000)
- Awake (Joby Harold, 2007)
- Chinatown (Roman, Polanski, 1974)
- Lost In Space (Neil Marshall, 2018)
- Transformers (Michael Bay, 2007)
- Avengers (Anthony Russo, Joe Russo, 2018)
- Recep İvedik (Togan Gökbakar, 2008)

Oyunlar

- Hereos of Might & Magic III (1999)
- Diablo II: Lord of Destruction (2000)
- Elder's Scrolls VI: Oblivion'dur (2006)
- Assassin's Creed II 2009
- Starcarft II'de (2010)
- Detroit: Become Human (2018)
- Red Dead Redemption: 2 (2018)
- Stygian: Reing of the old Ones (2019)
- Diablo 3'ün (2012)
- Lucas Arts, Star-Wars: Old Rebuplic (2011)
- Call of Duty: 2 (2005)

- Mass Effect (2007)
- Witcher (2007)
- Assassin's Creed (2007)
- Papers Please (2013)
- This War of Mine (2014)
- Minecraft (2009)
- Pokégo (2016)
- Overwatch (2016)
- Dune 2 (1992)
- Command and Conquer (1995)
- Red Alert (1996)
- Age of Empires (1997)
- StarCraft (1998)
- Spacewar (1962)
- Pong (1972)
- Space Invaders (1978)
- Pac-Man (1980)
- Mario (1983)
- E.T (1982)

EK: GÖRÜŞÜLEN UZMANLAR

1. Güven Çatak
2. Can Oral
3. Devrim Demirkan
4. Can Cellek
5. Deniz Denizel