

T.C.
BAHÇEŞEHİR ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ
OYUN TASARIMI ANABİLİM DALI

DİJİTAL OYUNLARDA ÇOCUKLUĞUN TEMSİLİ ÜZERİNE BİR
ARAŞTIRMA

YÜKSEK LİSANS TEZİ
BERK DEVRİM ÖZÇELEBİ

İSTANBUL 2023

T.C
BAHÇEŞEHİR ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ
OYUN TASARIMI ANABİLİM DALI

DİJİTAL OYUNLARDA ÇOCUKLUĞUN TEMSİLİ ÜZERİNE BİR
ARAŞTIRMA

YÜKSEK LİSANS TEZİ
BERK DEVRİM ÖZÇELEBİ

TEZ DANIŞMANI
DOÇ. DR. DİĞDEM SEZEN

İSTANBUL 2023

T.C.
BAHÇEŞEHİR ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ

21/06/2023

YÜKSEK LİSANS TEZ ONAY FORMU

Program Adı:	OYUN TASARIMI ANABİLİM DALI
Öğrencinin Adı Soyadı:	Berk Devrim ÖZÇELEBİ
Tezin Adı:	DİJİTAL OYUNLARDA ÇOCUKLUĞUN TEMSİLİ ÜZERİNE BİR ARAŞTIRMA
Tez Savunma Tarihi:	21 Haziran 2023

Bu tezin Yüksek Lisans tezi olarak gerekli şartları yerine getirmiş olduğu
Lisansüstü Eğitim Enstitüsü tarafından onaylanmıştır.

Dr. Öğr. Üyesi Fatma Elif ÇETİN
Enstitü Müdürü

Bu Tez tarafımızca okunmuş, nitelik ve içerik açısından bir Yüksek Lisans tezi
olarak yeterli görülmüş ve kabul edilmiştir.

	Ünvanı, Adı Soyadı	Kurumu	İmza
Tez Danışmanı:	Doç. Dr. Diğdem SEZEN	Teesside University School of Arts and Creative Industries, UK	
2. Üye (Kurum İçi):	Dr. Öğr. Üyesi Güven ÇATAK	Bahçeşehir Üniversitesi İletişim Fakültesi	
3. Üye (Kurum Dışı):	Dr. Öğr. Üyesi Çakır AKER	Bahçeşehir Üniversitesi İletişim Fakültesi	



Bu tezdeki tüm bilgilerin akademik kurallara ve etik ilkelere uygun olarak elde edildiğini ve sunulduğunu; ayrıca bu kuralların ve ilkelerin gerektirdiği şekilde, bu çalışmadan kaynaklanmayan bütün atıfları yaptığımı beyan ederim.

Berk Devrim Özçelebi

ÖZ

DİJİTAL OYUNLARDA ÇOCUKLUĞUN TEMSİLİ ÜZERİNE BİR ARAŞTIRMA

Özçelebi, Berk Devrim

Oyun Tasarımı Yüksek Lisans Programı

Tez Danışmanı: Doç. Dr. Diğdem Sezen

Haziran 2023, 40 sayfa

Çalışmanın amacı çocukların dijital oyunlarda nasıl temsil edildiğini ve oyun tasarımında çocukluğa ilişkin öğelerden nasıl yararlandığını ortaya koymaktır. Tarihsel süreçte çeşitli değişikliklere uğrayan çocuk imgesi antik çağlarda minyatür yetişkinler olarak karşımıza çıkar, sonrasında ise bir Hristiyan doktrini olan ilk günah kavramı üzerinden “günahkâr çocuk” imgesi ile yorumlanır. 19. Yüzyılın eğitim ve edebiyat dünyasında masumiyet ile ilişkilendirilen çocuklar modern dönemde ise yetişkinlik yolunda eksikliğini gidermesi gereken “gelişen çocuklar” olarak tanımlanırlar. Son dönemlerde yapılan çocukluk çalışmalarında ise çocuklar artık “aktif özneler” şeklinde nitelendirilmektedir. Dijital oyunlarda çocuklara çoğunlukla yardımcı aktörler, yetişkinliğe giden yolda bir evre veya kimi duygu ve düşüncelerin sembolik taşıyıcısı olarak yer verildiği görülür. Bu çalışmada ise ana kahramanları çocuk olan *Among The Sleep* (2014), *Child of Light* (2014) ve *Gris* (2018) adlı üç oyun incelenmekte, bu kahramanların birer özne olarak nasıl yansıtıldığı ve bir tasarım ögesi olarak çocukluğun nasıl kullanıldığı içerik analizi yoluyla araştırılmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Çocukluk, Çocuk Özne, Dijital Oyun, Dijital Oyun Tasarımı, Dijital Oyunlarda Çocuk

ABSTRACT

A STUDY ON REPRESENTATION OF CHILDHOOD IN DIGITAL GAMES

Özçelebi, Berk Devrim

Master's Program in Game Design

Supervisor: Assoc. Prof. Diğdem Sezen

June 2023, 40 pages

The aim of the study is to reveal how children are represented in digital games and how elements related to childhood are used in game design. The image of children which has undergone various changes throughout history appears as miniature adults in ancient times and then was interpreted with the image of “sinful child” through the original sin of the Christian doctrine. Children, who were associated with innocence in the education and literature world of the 19th century, are defined as "developing children" who need to make up for their deficiency on the way to adulthood in the modern period. Today, in the academic field called Childhood Studies, children are described as “active subjects”. In digital games, children are often featured as supporting actors, a stage on the way to adulthood, or as a symbolic carrier of some feelings and thoughts. In this study, three games called Among The Sleep (2014), Child of Light (2014) and Gris (2018), which have child characters in the center, are examined and how these heroes are reflected as subjects and how childhood is used as a design element is investigated through content analysis.

Keywords: Childhood, Child Subject, Digital Game, Digital Game Design, Child in Digital Games

TEŞEKKÜR

Ders aşamasında ilgi ve desteğini esirgemeyen Dr. Öğr. Üyesi Güven Çatak ve Can Oral'a; Bu tez çalışmasının planlanmasında, araştırılmasında, yürütülmesinde ve oluşumunda yol gösterici önerileriyle her zaman yanımda olan sayın hocam Doç. Dr. Diğdem Sezen'e sonsuz teşekkürlerimi sunarım.



İÇİNDEKİLER

ETİK BEYAN.....	III
ÖZET.....	IV
ABSTRACT.....	V
TEŞEKKÜR	VI
İÇİNDEKİLER.....	VII
Bölüm 1: Giriş.....	1
Bölüm 2: Alan Yazın Taraması.....	6
2.1. Oyun Tasarımına İlişkin Kavramlar.....	6
2.1.1. Oyun.....	6
2.1.2. Oynanış.....	7
2.1.3. Oyun Tasarımı.....	8
2.2. Çocukluğun Temsili.....	9
2.2.1. Medyada Çocukluk.....	9
2.2.2. Resim ve Sinemada Çocukluk.....	10
2.2.3. Dijital Oyunlarda Çocukluk.....	11
2. 3. Çocukluğu Tanımlayan Öğeler.....	12
2. 3. 1. Psiko-Motor Gelişim.....	14
2. 3. 2. Düşünce Dünyası.....	15
Bölüm 3: Analiz Yöntemi.....	17
3.1. Analiz çerçevesi.....	18
3. 2. Oyun Seçimi.....	19
Bölüm 4: Analiz.....	21
4.1. Among The Sleep (2014).....	21

4.1.1. Fiziksel ve Düşünsel Temsil.....	22
4.1.2. Mekanikler.....	23
4.1.3. Anlatı.....	24
4.2. Child of Light (2014).....	26
4.2.1. Fiziksel ve Düşünsel Temsil.....	27
4.2.2. Mekanikler.....	28
4.2.3. Anlatı.....	30
4. 3. Gris (2018).....	31
4.3.1. Fiziksel ve Düşünsel Temsil.....	32
4.3.2. Mekanikler.....	33
4.3.3. Anlatı.....	34
Bölüm 5: Tartışma ve Sonuçlar.....	37
5.1 Araştırma Bulgularının Tartışılması	37
5.2 Sonuçlar	38
5.3 Öneriler	40
KAYNAKÇA.....	41

Bölüm 1

Giriş

Çocukluğun tarihsel süreçteki temsiline ilişkin ilk çalışmalar 1960'lı yıllarda Fransız tarihçi Philippe Aries tarafından başlatılır. Aries 1962'de İngilizceye çevrilen *Centuries of Childhood* (Çocukluğun Yüzyılı) başlıklı kitabında dönemin resimlerinde çocukların çizilmeyişinden yola çıkarak çocukluk kavramının Orta Çağ'da bulunmadığını ortaya koyar. Orta Çağ'da minyatür yetişkinler olarak algılanan çocuklar “ilk günah” kavramı çerçevesinde ve “günahkâr çocuk” imgesi bağlamında değerlendirilir. Bu dönemde çocukların yaşantısı yetişkinlerle iç içedir ve çocuk yetişkin dünyasının çok da önemli olmayan bir parçasıdır. 16. ve 17. yüzyıllarda resim alanında çocuk portrelerinin çizilmeye başlanmasıyla farklı bir çocukluk imgesi ortaya çıkar. “Aries’e göre 17. yüzyılda okulun gelişimi, ailelerin çocuklarının eğitime yönelik yeni ilgilerinin bir sonucudur. Böylece aile ve okul birlikte, çocuğu yetişkin dünyasından uzaklaştırmışlardır” (İnal, 2007, s. 25). Çocukluk dönemine ilişkin algılar, romantik dönemde “masumiyet” çerçevesinde anlam kazanır. “Çocukların yetişkinler gibi kişiselleştirilip çocukluğun saygı duyulacak bir dönem olduğu düşüncesi, romantik edebi yapıtlarda ilginç imge ve mitlerin yaratılmasına neden olur. Simone de Beauvoir, altın çağa mitiyle çocukluğun yetişkinlerde olmayan çeşitli üstünlükleri (masumiyet, saflık) içerdiği düşüncesinin işlendiğini belirtir” (İnal, 2007, s. 33).

Modern dönemde ise çocuk “gelişmekte olan bir varlık” olarak nitelendirilir. Kişilik (yani yetişkin tutum ve düşünceleri) edinme sürecinde yetişkinliğe/olgunluğa (maturity) erişme açısından dikkate alınan ve yaşam döngüsünde ilk evre olarak görülen çocukluk (childhood), bir dizi fiziksel ve zihinsel eksikliği ifade eden bir yetersizlikler çağı olarak tanımlanmıştır (İnal, 2007, s. 19). Bu nedenle çocuk, evde, okulda ve toplumda gelişim evrelerine göre planlanır ve yönlendirilir. Çocuğun “gelişmekte olan varlık” olarak nitelendirilmesi ve hayatının olgunlaşma paradigması çerçevesinde planlanması 20. yüzyıl boyunca sürmüştür; gündelik yaşamın dışında çeşitli

bilimsel disiplinlerde ve sanat alanında yoğun bir biçimde bu paradigmanın bileşenleri geçerli olmuştur.

1980’li yıllardan itibaren ise “vatandaş çocuk” imgesi belirginleşmeye başlamıştır. Bu anlayışın ortaya çıkmasında Birleşmiş Milletler İnsan Hakları Sözleşmesi (1989)’nde ifade edilen “vatandaş çocuk” söylemi ve sosyoloji alanında ortaya çıkan yeni gelişmeler etkilidir. Sosyoloji alanında 1990’lı yıllardan itibaren etkili olan yeni çocukluk çalışmalarında çocukluk üç kategoride ele alınır. Colin Heywood (2003) bu kategorileri şöyle sıralar: Çocukluk insan yaşamının doğal ya da evrensel bir evresi değil sosyal bir yapıdır. Çocukların sosyal ilişkileri ve kültürleri yetişkinlerin bakış açısından bağımsız olarak çalışılmaya değerdir. Çocuklar sosyal yapının inşa sürecinde de aktif öznelerdir. Modernist paradigmada cinsiyet, kültür gibi değişkenleri göz önüne alınmadan tüm çocukların evrensel bir doğası olduğu düşüncesinden hareket edilirken yeni çocukluk çalışmalarında farklı çocukluk deneyimleri ön plana çıkarılarak çocuk etkileyen ve etkilenen aktif bir özne olarak nitelendirilir.

Dijital oyunlarda da çocukluğun tarihsel süreçte kazandığı temel imgelere benzer bir şekilde temsil edildiği söylenebilir. Ancak dijital oyunlarda doğrudan çocukluğun temsiline ilişkin çalışma sayısının az olması nedeniyle bu konuda argüman üretmemize yarayacak yeterli derecede malzeme olmadığını da özellikle belirtmek gerekir. Dijital oyunlar genel olarak varlık ve yönelim bağlamında çocukluğa ilişkin bir söylemden temellenmiş olsa da çocuğun kendi başına bir özne olarak bu dünyadaki temsiliyetinin orantısız olmadığını söyleyebiliriz. “Hem eleştirel hem de popüler söylemlerde video oyunları genellikle çocukların kültürünün bir özelliği ve gençlerin entelektüel, ahlaki ve psikolojik gelişimleri için taşıdığı olumlu ya da olumsuz potansiyeller açısından betimlenir” (Ermi ve Mäyrä, 2003).

Eğitim alanında teknoloji çağının ürünleri olan dijital oyunlar aracılığıyla genç kuşak için yeni bir deneyim alanının nasıl inşa edileceğinden dijital oyun oynamanın çocuk ve gençlerin kişilik gelişimi üzerindeki etkilerine değin pek çok araştırma yapılmıştır. Ancak dijital oyunlarda çocukluğun temsili ve oyun tasarımı ögesi olarak kullanımına ilişkin az sayıda çalışma bulunmaktadır.

Bu konuda yapılan en kapsamlı çalışmalardan biri Emma Ray tarafından yayımlanan “The Child Games: Representations of Children in Video Games” başlıklı makaledir. Ray (2021), 2009-2019 yılları arasında yayımlanan çocuk karakter içeren (çocuk, çocuğun metaforu olarak oyuncaklar, yarı insan çocuklar ve robotlar dâhil) 506 oyun üzerine içerik analizine dayalı bir araştırma yapmış ve bu kadar oyun içinde sadece 19 oyunun oyunu etkileyen çocuk karakter içerdiğini; bunların ise sadece yarısının oynanabilen çocuk karakter olduğunu, bu karakterlerin çoğunun 6-12 yaş arasındaki beyaz erkek çocuklardan oluştuğunu, kızların ve diğer grupların dijital oyunlarda çok az temsil edildiğini tespit etmiştir. Ray, sonuç olarak pek çok oyunda çocuk karakterin yer almasına rağmen, çocukların dijital oyunlarda daha çok yardımcı rollerde yer aldığını; onlara nesne veya sembol olarak yer verildiğini; çocuk karakterlerin dijital oyunlarda sınırlı bir biçimde temsil edildiğini belirtir.

Oyun tasarımı alanında da çocukluk ve çocuk karakterler üzerine çok az sayıda çalışma bulunmaktadır. Zarzycka “The Evolutionary Logic of Childhood in Retro Game Design (Retro Oyun Tasarımında Çocukluğun Evrimsel Mantığı) (2017) başlıklı çalışmasında *Evoland* (2013), *Undertale* (2015) ve *Baldi’s Basics* oyunlarını psikolog Stanley Hall’ın “özetleme kuramı” bağlamında analiz ederek bu oyunların tasarımında insan gelişiminin bir evresi olan çocukluk döneminin olgunlaşma paradigmasından, görsel zekâsından ve saflığı, zayıflığı da içeren çocuksuluktan yararlanıldığını; kurgulanan bu oyun ortamlarının oyun tarihi boyunca oyunla özdeşleştirilen hırçın ve güç odaklı kurallarıyla çelişen bir meta-oyun ironisi aracı olarak görülebileceğini ancak bunu yaparken, aynı anda entelektüel bir proje uğruna çocukluğu ötekileştirme ve nesneleştirme söylemine katkıda bulunduğunu iddia eder (Zarzycka, 2017).

Dijital oyunlardaki merkezi çocuk karakterleri tasarım açısından analiz eden bir çalışmaya ise rastlanmamıştır. Çocukların gerçek yaşamda olduğu gibi tasarlanmış dijital oyun dünyalarında da yoğun bir şekilde yer almasına rağmen bu temsiliyetin çocuk özne noktasında zayıf kaldığı görülmektedir. Bu çalışmanın amacı çocuk karakterlerin dijital oyunlarda nasıl temsil edildiğini ve oyun tasarımında çocukluğa ilişkin öğelerden nasıl yararlanıldığını ortaya koymaktır. Dijital oyun araştırmalarıyla çocukluk araştırmalarının her ikisi de disiplinlerarası nitelikler taşırlar. Çocukluk çalışmaları yapanlar psikoloji, sosyoloji, antropoloji gibi çok çeşitli bilim alanının

verilerinden yararlanırlar. Bu çalışmalarının bir alt disiplin ya da yeni bir disiplin olarak tanıtılmaması gerektiği düşüncesinde olan Woodhead, çocukluk çalışmalarını disiplinlerarası bir “bir odak” ya da “bir buluşma yeri”; eleştirel analiz, araştırma ve tartışma için bir forum olarak ifade edilmesini önerir (2009, s. 30-31). Oyun tasarımı da kapsayan dijital oyunlar üzerine yapılan çalışmalarda da disiplinlerarasılık söz konusudur. Oyun araştırmalarında mühendislik, psikoloji, iletişim, sanat gibi çeşitli alanlar; oyun tasarımında yazılım mühendisliği, sanat ve tasarım süreçleri tasarım temelinde bir araya gelir. Çocukluğun dijital oyun tasarımda kullanılmasını konu edinen bu çalışmada sözü edilen alanların hepsine bir değinme vardır. Bu nedenle ikinci bölümde önce dijital oyunla çocukluğu bir arada değerlendirmemize yardımcı olacak alan yazın üzerinde durulacaktır. Dijital oyunlar etkileşimli olmaları yani anlam ve işleyişi sadece oyunun kendisinde değil oyuncunun oyunla girdiği etkileşimde ortaya çıktığı için bu bağlamı vurgulamak üzere önce oyun, oynanış ve oyun tasarımı kavramlarına ilişkin bağlam açıklanacak ardından çocukluğun medyada, çeşitli sanat alanlarında ve dijital oyunlardaki temsili üzerinde durulacaktır. Bu bölümde ayrıca oyun tasarımına yansımaları bakımından çocukluğu tanımlayan öğeler açıklanacaktır.

Üçüncü bölümde önce oyunların analiz yöntemi anlatılacak ardından analiz odağı doğrultusunda belirlenen başlıklar açıklanacaktır. Analizde geniş ölçüde Fernandez Vara’nın biçimsel oyun analizinden yararlanılacaktır. Dördüncü bölümde seçilen oyunlar, fiziksel ve zihinsel temsil, mekanikler ve anlatı başlıkları altında analiz edilecektir. Bu oyunlar; güçsüz bir çocuk karakterin tasarımı olduğu *Among The Sleep* (2014), güçlü bir çocuk karakterin tasarımı olduğu *Child of Light* (2014) ve çocuklukla gençlik arasında bir karakterin merkezde olduğu *Gris* (2018)’tir. Bir bebeğin ana karakter olduğu *Among the Sleep* doğrudan doğruya bir gerilim ya da korku oyunu olarak nitelendirilebilir. *Child of Light*’ da bir büyüme öyküsü eşliğinde çocukluğun masal dünyası ile karşılaşırız. Bu oyunda *Uyuyan Güzel*, *Grimm Kardeşler* ve *Alis Harikalar Diyarında* gibi masallardan alınmış karakterler, izlekler ve atmosferlerle çocukluğun masalsı dünyası oyun ortamına taşınmıştır. *Gris*’te ise annesini yeni kaybetmiş bir kız çocuğunun yas süreci, annesinin kaybıyla birlikte yitirdiği kendi sesini ve dünyanın renklerini geri getirme öyküsü anlatılır. Bu oyunların dünyasının çocukluğu tanımlayan öğelere uygun tasarımı olması ve ana

kahramanlarının çocuk olması, çocukluğun oyun tasarımıındaki kullanımını analiz etmek için uygun olarak değeriendirilmiştir.

Dijital oyunlarda çocukluğun temsiliinin oyun tasarımı perspektifinden analiz edildiğı bu çalışmada sonuç olarak hem çocukluğun temsiline hem de tasarımcılara çocukluğa ilişkin öğelerin nasıl kullanılabileceğine ilişkin veriler sunulmaya çalışılacaktır.



Bölüm 2

Alan Yazın Taraması

Bu bölümde dijital oyunlarda çocukluğun temsili üzerine mevcut alan yazın (literatür) “Oyun Tasarımına İlişkin Kavramlar” ve “Çocukluğun Temsili” başlıkları altında ele alınacaktır.

2.1 Oyun Tasarımına İlişkin Kavramlar

Oyun tasarımı etkileşimli bir süreç temelinde bir oyunun planlanmasını, estetize edilmesini, teknik olarak yapılandırılmasını ve kullanıcıyla buluşmasını içerir. Bu alt bölümde tasarımın etkileşimli sürecini anlamak üzere oyunun temel kavramları olan oyun, oynanış ve oyun tasarımı üzerinde durulacaktır.

2.1.1 Oyun (game). Oyun insan ve toplum yaşamındaki en işlevsel yaşantı biçimlerinden biri olarak farklı akademik disiplinlerin konusudur. Oyunun kültürden daha eski olduğunu iddia eden Huizinga, oyunu “(...) bizatihi bir amaca sahip olan, bir gerilim ve sevinç duygusu ile ‘alışılmış hayat’tan ‘başka türlü olmak’ bilincinin eşlik ettiği, iradi bir eylem ya da faaliyet olarak nitelendirmektedir (Huizinga, 2017, s. 53). Burada oyunun ikili karşıtlıklar temelinde ele alındığı görülmektedir. Bu karşıtlıklardan ilki gerilim-sevinç ikincisi alışılmış hayat-başka türlü olmak kavramlarıdır. Ona göre, oyunun Homo Faber’den (yapan insan), Homo Sapiens’e (düşünen insan), oradan da Homo Ludens’e (oynayan insan) insanlığın gelişiminde toplumsal açıdan kurucu bir rolü vardır ve ister kutsal bir oyun, isterse sıradan bir bayram; ister bir ayin, isterse hoşça vakit geçirme söz konusu olsun, oyunun ortamı büyülenme ve heyecan ortamıdır (2017, s. 181). Huizinga’yı takip eden Caillois ise oyunları iki kutba ayırır. İlk kutbu, kontrol edilemeyen bir fanteziyi, kaygısız bir neşeyi, kargaşayı ve özgür doğaçlamayı işaret eden “paida”; ikinciye ise daha fazla çaba, sabır, beceri ve ustalık gerektiren, düzen ve kontrolü içeren “ludus” olarak adlandırır (Caillois, 2001, s. 13). Dijital oyunların temel amaç bakımından klasik

oyunlardan çok da farkı yoktur. Zaman zaman video oyunları, elektronik oyunlar ya da bilgisayar oyunları terimleriyle de ifade edilen dijital oyunların, Caillois'nın sınıflandırmasını temel alırsak, kurallara bağlı ve denetimli olması nedeniyle ludus kutbuna yakın olduğunu söyleyebiliriz (Akbulut, 2009, s. 35).

Oyun oynama eylemi, bireyin etkinliğe kendi isteği ile katıldığını, eklendiğini varsayar. Ancak bu durum bireyin yalnızca eğlenme amacıyla etkinliğe dâhil olduğu anlamına gelmez. Kişi, bir beceri edinmek, oyunu oynayan diğer kişilerle iletişime geçerek sosyal toplumun bir parçası olmak ve seçtiği etkinlik ile zaman geçirmek de isteyebilir (Pembecioğlu, 2013, s. 484). 20. yüzyılın ikinci yarısından sonra ortaya çıkan dijital oyunları oynayan oyuncuların oyun oynamadaki temel motivasyon kaynakları da benzerdir. Oyuncular sanal bir ortamda fare, klavye ve klavye tuşları gibi araçlarla oyun dünyasında hem sanal ortamın bileşenleriyle hem de diğer oyuncularla iletişime geçerek eğlenmeye, öğrenmeye ve sosyal iletişime yönelirler. Bu yüzden “Dijital oyunlar, nereden bakıldığına göre, birer oyun, etkileşimli birer yazılım, görsel işitsel temsil araçları, anlatı içeren kurmaca yapıtlar olarak ya da birer sosyal paylaşım ortamı olarak farklı biçimlerde ele alınabilir” (Sezen, 2011, s. 120).

Dijital oyunlar gittikçe çoğalıp boyutlanan bir şekilde 1960'lardan günümüze oyuncu temelinde tek oyunculu, çok oyunculu oyunlar {(RPG) Rol Playing Game - Rol Yapma Oyunu; (MMORPG) Massive Multiplayer Online Role Playing Game - Devasa Çok Oyunculu Rol Yapma Oyunları}; konu ve oynanışlarına göre aksiyon, macera, spor, simülasyon, strateji vb.; oyuncunun konumuna ya da ortamın kurgusuna göre birinci kişi nişancı, platform veya sandbox; kullanılan teknikler açısından da konsol, mobil, bilgisayar oyunları olarak sınıflandırılabilir.

2.1.2. Oynanış (gameplay). Hangi amaçla ele alınırsa alınsın oyunların temel özelliği etkileşimli olmasıdır. Eskelinen'e göre bir oyun, giriş, gelişme sonuç biçiminde veya Freytag piramidine birebir uyacak şekilde tasarlanamaz; oyuncunun deneyimi doğrusal ilerleyen anlatısal bir deneyim değil, onun seçimleri ve performansına bağlı olarak ilerleyen doğrusal olmayan oyunsal bir deneyimdir ve odaklanması gereken de bu oyunsal deneyimin yapısıdır (akt. Sezen, 2011, s. 314).

Oyunun ortaya çıkardığı anlamlar, ancak oynanış esnasında, yani oyun sistemi ile oyuncu ilişkiye geçtiğinde, bu ilişki içinde ne ifade ettikleri ile değerlendirilebilir (Aarseth, 2003). Oyuncunun etkin varlığıyla tanımlanan oynanış, oyuncunun oyun sistemini anlayıp çözme sürecindeki aksiyonlarına dayanır. Mekanikler Dinamikler Estetikler (MDE) modeline göre oyunda mekanikler, dinamikler ve estetikler olmak üzere üç temel bileşen vardır. Oyunlaştırmanın veya oyun tasarımının alet kutusu olarak nitelendirilen (Werbach, 2016) mekanikler, oyuncunun eylemlerini yöneten temel sistem ve kuralları kapsar. Mekaniğin oyuncu tarafından çalıştırılması sonucu ortaya çıkan davranış ve etkileşimler dinamiği oluşturur. “Estetikler ise oyunun oyuncuda ortaya çıkarttığı duygusal tepkilerdir ya da bir başka deyişle oyuncunun oyunu neden oynadığıdır. Kurgusal bir dünyada dolaşmak, bir hikâyeye deneyimlemek, rakip oyuncular ile mücadele etmek, arkadaşlar ile iş birliği yapmak oyunların farklı oynanış sebepleridir ve her birinin oyuncuda ortaya çıkarttığı duygusal tepkiler farklıdır” (Bostan, 2022, s. 22). Oynanış tüm bu öğelerin oyuncunun beklentileri, alımlaması, tercih ve ilerleyişinin sunucunda orta çıkan bütüncül ve değişken bir sürecin adıdır. Oyunun türüne ve tasarımına bağlı olarak çok değişik kombinasyonlarda ortaya çıkabilir. Hatta bu süreç oyundan bağımsız bir şekilde sürekli yinelenerek farklı şekillerde de ortaya çıkabilir. Bu nedenle tasarımcısından da belli ölçüde bağımsızlaşabilen değişken bir yapı sergilenir.

2.1.3 Oyun tasarımı (game design). Oyun tasarımı oyunun hayal edilip planlanmasından geliştirilmesine, geliştirilme sürecinden oyunculara sunulmasına ve pazarlanmasına değin farklı süreçleri içerir. Tasarım sürecini yöneten tasarımcı oyunu planlar, estetize eder ve teknik olarak yapılandırır. Hunicke vd.ne göre (akt. Işığın, 2012, s.181) oyun tasarımı metodolojisi yaratıcı düşünce sürecini yönlendirir ve iyi bir oyunun ortaya çıkmasını da destekler. Tasarım açısından oyun tasarımı, fikir oluşturma, fikirleri prototip haline getirme, oyun testlerini uygulama ve oyun testindeki durumlara göre tasarımı değiştirmeyi kapsayan bir sanal dünya oluşturma sürecidir (Fullerton vd., 2008). Mekaniklerle kuralları ve sistemi, dinamiklerle oyuncunun deneyimleme biçimini, estetiklerle de oyuncuda duygusal tepkileri tasarımı yapan oyun tasarımcısı, oyuncunun seçimleriyle işleyen sistemi oyun deneyiminden aldığı verilerle revize ederek geliştirir.

2.2 Çocukluğun Temsili

Pek çok kültürde insan yaşamının bebeklikten ergenliğin sonuna kadar devam eden evresi olarak nitelendirilen çocukluk, insan kişiliğinin oluşumundaki önemli gelişmeleri barındırması açısından bilim insanlarının; insanlığın ortak korku ve özelemlerini barındıran bir süreç olarak da sanatçıların ilgi alanındadır. Batı kültüründe önceleri günah kavramıyla temsil edilen çocuk, romantik dönemde masumiyeti, modern süreçte gelişmekte olan henüz olgunlaşmamış küçük bireyi simgeler. Martin Woodhead (2009, s. 23) çocuklar için kullanılan bu türden masum çocuk, irrasyonel çocuk, günahkâr çocuk ve gelişen çocuk gibi nitelendirmelerin Birleşmiş Milletler İnsan Hakları Sözleşmesi (1989)’nde ifade edilen “vatandaş çocuk” söylemiyle kısmen ortadan kalktığını belirtir. Bu yeni söylem çocuğun özne oluşuna vurgu yapmaktadır. Tarihsel süreç içerisinde sırasıyla “günahkâr, masum, gelişen ve özne” şeklinde değişen çocuk imgeleri günümüzde ise medyanın ve görsel sanatların çeşitli alanlarında farklı bağlamlarda temsil edilmektedir.

2.2.1 Medyada çocukluk. Günümüz medyasında çocukların nasıl temsil edildiğine bakıldığında çocukların çoğunlukla haber metinlerinin konusu olduğu görülür. Bu konular “istismar, şiddet, mevsimlik tarım iş göçü, iş kazalarına maruz kalma, kaza, afet, yakınıni kaybetme, hastalıktan mağdur olma, yanlış tedavi, yanlış ameliyat, terk edilme, sokakta yaşama, puan hesaplama hatası” (UNICEF, 2007) gibi temelde mağduriyet içeren durumlar hakkındadır. Farklı programlarda ya da reklamlarda çocuklar; dikkat çekme, şok etme, izlenme veya ürün satış oranlarını artırma nesnesi olarak kullanılabilmektedir (Mutlu, 2017). Bu durumlar dışında ise özellikle şarkı söyleme veya bir enstrüman çalma gibi yetenekleri ile medyada yer alan çocukları görmek mümkündür. Şirin (2013) araştırmasında; gazete ve televizyonlarda çocuk haberleri ve yarışma programları dışında neredeyse çocuğun olmadığını vurgularken medya toplumunda çocukluk yaşının giderek küçüldüğüne (9 yaşı altı) ve çocukların erken yaşta yetişkinlere yönelik programları izlemeyi tercih ettiklerine de dikkat çekmektedir. *Çocukluğun Yokoluşu* (1995) adlı çalışmasında çocukluğun bir biyolojik kategori değil, toplumsal bir kurgu olduğunu söyleyen Neil Postman, çocukların gelişen tüketim endüstrisi ve kültürü nedeniyle yeniden orta çağın minyatür yetişkinlerine geri dönmeye başladığını belirtir (1995, s.7). Bugün artık özellikle

kentte yaşayan orta sınıf çocuklar neredeyse yetişkinlerle aynı uyaranlara maruz kalmakta, modern dönemde çocukluğa ilişkin ortaya atılan evreler teorisine göre yetişkinliğe hazırlanma sürecinden uzaklaşmaktadır. “Ortaçağda yetişkinlerle birlikte olan çocukların, on yedinci yüzyıldan itibaren onlardan ayrıldığı, günümüzde ise birçok alanda onlarla yeniden birleştiği görülmektedir; böylece, “acele ettirilmiş”, “yetişkinleştirilmiş” bir çocukluk doğmaktadır” (Onur, 2007).

Sonuç olarak medyada çocukların çoğunlukla çocukluklarıyla ve özne konumunda değil; bir araç veya nesne konumunda, yetişkinlere öykünen yönleriyle temsil edildikleri söylenebilir.

2.2.2 Resim ve sinemada çocukluk. Çocukluğa sadece tematik bir malzeme olarak değil, etkili bir anlatım biçimi olarak yer veren modern ressam ve sinemacılar için çocukların algı biçimleri zengin bir esin kaynağıdır.

19. yüzyıl sonlarından 1940'lara kadar çocukların çizim ve boyamalarında dünyayı resmetme biçimleri klasik temsil geleneğinin çözülüşünü ve bilinçdışının ortaya çıkmasını sağlayan Avrupalı sanatçılar üzerinde güçlü bir yapısökücü etki bırakmıştır. (Kennedy, 1999). Henry Matisse, Pablo Picasso, Vasily Kandinsky, Joan Miro ve Paul Klee gibi ressamlar çocuk gözünü ve algı dünyasını bir anlatım imkânı olarak görürler. Jonathan Fineberg, *Çocuk Sanatı ve Modern Sanatçı* adlı kitabında bu sanatçıların çocuk çizimlerinin dilini hatta bazen çocuk çizimlerinin kendisini anlatımlarında kullanmak için kendilerine uyarladıklarını, dünyayı daha iyi bir doğrudanlıkla görmek ve yaşamak için çocukluk dönemi düşünme modellerine yöneldiklerini, günümüzde de birçok sanatçının çocuğa özgü bir gözle örtüşen bir tarzda daha saf ve özgün bir anlatımın peşinde koştuğunu belirtir (Fineberg, 1997).

Bu orijinal anlatım sinemanın da ilgi alanındadır. Çocuk bakış açısı önceleri *Bisiklet Hırsızları* (V. De Sica, 1948) ve *Almanya Sıfır Yılı* (R. Rossellini, 1948) gibi filmlerde toplumsal sorunların anlatımında bir ileti aracı olarak kullanılırken daha sonraları *400 Darbe* (F. Truffaut ,1959), *Zazie Dans le Metro* (L. Malle, 1960) gibi filmlerde çocukluğun kendine özgü dünyası onların bakış açısından ele alınır. Son dönem Türk sinemasında da *Karpuz Kabuğundan Gemiler Yapmak* (A. Uluçay, 2003), *Bal* (S. Kaplanoğlu, 2010) gibi filmlerde çocukların aktif özneler olarak bakış açıları

ve yaşantılarıyla sinemaya aktarıldığı görülmektedir. Ancak sinemada kimi zaman çocukluğun temsilinin sadece bir ileti aracı ya da aktif özne olarak değil, etkili bir gerilim ögesi olarak da kullanıldığını belirtmeliyiz. *Exorcist (1973)*, *Children of the Corn (1984)*, *Hide and Seek (2005)* gibi filmlerde çocuklar yetişkinlerin dünyasını zehir eden korku uyandırıcı figürler olarak anlatının merkezinde yer alırlar.

2.2.3 Dijital oyunlarda çocukluk. Dijital oyunlarda çocukluk çok farklı düzeylerde ele alınır. Eğitim ortamlarında da kullanılabilecek kimi strateji türü oyunlarda çocukluğun kendisinden çok eğitsel süreç ön plandadır. Aktif odaklanmayı, çok yönlü düşünmeyi ve akıl yürütmeyi gerektiren dijital oyunlarla kişilerin eleştirel düşünme ve problem çözme becerileri gelişir; oyunlar kullanıcıya planlama, öngörülü davranma, sistemli hareket etme kabiliyeti kazandırır. Sayılan bu türden beceriler eğitim sürecinin öğrenci üzerindeki nihai hedefleridir. Bazı oyunlar bu hedefleri doğrudan içerirler. Örneğin *Sid Meier's Civilization* serisini bu tür oyunlara örnek olarak gösterilebiliriz. Squire (2004), *Civilization* oyununun öğrencilerin dünya tarihi, coğrafya ve politika alanlarında kavramsal anlayışlar geliştirmelerine katkıda bulunduğunu, bu yönü ile tarih tabanlı simülasyon oyunlarının tarih ve coğrafya öğretiminde bir araç olarak kullanılabileceğini belirtir. Burada çocukluğun kendisi değil, çocuğun geliştirilmesi gereken zihinsel becerileri ön plandadır.

Eğlence ve maceraya dönük diğer oyunlarda ise yetişkinliğe hazırlık dönemini temsil etmek üzere pek çok çocuk karaktere yer verildiği gibi korku ve gerilim ögesi olarak da çocukluğa ilişkin yaşantılara başvurulmaktadır. Merkezinde oynanabilir çocuk karakterlerin tasarımı olduğu oyun sayısı da gün geçtikçe çoğalmaktadır.

İnsan yaşamının sınırlı bir evresi olarak çocukluğu yansıtan, *Final Fantasy 7/Final Fantasy 7 Remake*, *Assasin's Creed 2/Oddysey/Unity/Valhalla*, *Wicher 1/ 3 Wild Hunt*, *Star Wars Jedi: Fallen Order*, *Guardians Of The Galaxy* vb. oyunların pek çoğunda karakterlerin kişiliklerinin oluşumunun kaynağı olarak çocukluk yaşantılarının sergilendiği görülür. Bu oyunların bazılarında oynanabilir olarak çocuğa sadece sınırlı bir aralıkta yer verilir veya hiç verilmez. *Beyond Two Souls*, *Fable*, *Walking Dead* gibi kimi oyunlarda ise çocuk karakterler, oluşum romanındaki (bildungsroman) gibi anlatı bütünlüğünü tamamlayan yaşantılar olarak karşımıza

çıkır. Bu türden oyunlarda ana karakterin kişiliğinin oluşumunu ayrıntılı bir biçimde sergilemek ve öykünün bütünlüğünü tamamlamak için karakterin çocukluğuna yer verilir.

Çocukların gerilim ve korku ögesi olarak kullanıldığı oyunlardan ilk akla gelen örnekler arasında *Inside*, *Resident Evil*, *Silent Hill*, *Days Gone*'u sayabiliriz. Bu oyunların çoğunluğunda çocuklar, oynanamayan karakterler olmakla birlikte, oyunun gerilim ortamını destekleyen öğelerdendir. Çocuk karakterlerin oynanabilir olduğu *Limbo*, *Among The Sleep*, *Little Nightmares* gibi oyunlarda ise oyuncunun, avatarla özdeşleşecek biçimde çocukların bedensel zayıflığı, savunmasızlığı ve algısının saflığının oyun deneyimi üzerinde etkili olmasının hedeflendiği söylenebilir.

2. 3 Çocukluğu Tanımlayan Öğeler

İlk çağ mitlerinde rastlanılan kurtarıcı çocuk imgesi, Orta Çağ'da yerini ilk günah kavramı çerçevesinde kötücül çocuk imgesine bırakır. Sanat ve eğitim alanında çocukluğa ilişkin olumlu temsiller ancak 19. yüzyılda romantizm akımıyla birlikte başlar. Çağın öncü filozoflarından John Locke'un ardından J. J. Rousseau'nun çocukluğa ilişkin olumlu düşünceleri bu yüzyılda popülerleşir ve zamanla masumiyeti simgeleyen çocuk temsili ön plana çıkar. Çocukların yetişkinlerden farklı olarak kendilerine özgü bir doğası olduğuna dikkat çeken ilk eğitimcilerden biri olan Rousseau, çocuklara ilişkin şunları söyler:

“Doğa, çocukların büyüyip adam olmadan önce onların çocuk olmalarını istiyor. Bu düzeni bozmaya kalkarsak, ne olgunluğu ne de tadı olan ve çürümekte gecikmeyecek turfanda sebzeler üretiriz: Genç bilginlere ve yaşlı çocuklara sahip oluruz. Çocukların kendilerine özgü görme, düşünme, hissetme biçimleri vardır; bunların yerine kendimizinkileri koymak istemekten daha akılsızca bir şey olamaz ve ben çocuğun on yaşındayken düşünme yetisine sahip olmaktansa, beş kadem boyunda olmasını yeğlerim” (Rousseau, 2011, s. 88).

Orta çağın ilk günahı temsil eden kötücül çocuk imgesinin tersine romantik dönemde çocuklar, masum, saf, doğaüstü sezgilere sahip, kurtarıcı niteliklere sahip varlıklar olarak temsil edilirler. İnal'a göre (2007, s. 98) çocukluğun yetişkinlik gibi saygı duyulacak bir dönem olduğu düşüncesinden hareketle, bu dönemin romantik

edebî yapıtlarında ilginç imge ve mitler yaratılmıştır. Eski dönemlerden kalan *kurtarıcı çocuk* miti daha da sofistikeleştirilerek canlandırılmış oyuncaklardan (Pinokyo gibi) gerçeküstü yaratıklara değin bir dolu romantik figür altında ifade bulur.

20. yüzyılın başlarında ise çocukluk, kendine özgü özellikler içeren bir gelişim dönemi olarak nitelendirilmiştir. Gelişim psikolojisine göre çocuklar evreler teorisi çerçevesinde gelişimini sürdürür. Çocukluğun her bir döneminin bir önceki dönemin etkisiyle şekillendiğini ve kendisinden sonraki dönem üzerinde etkili olduğunu belirten Eric Ericson, bu evreleri bebeklik, ilk çocukluk, oyun çağı, okul çağı ve ergenlik olmak üzere beşe ayırır. Jean Piaget'in çocuk gelişim kuramını dayandığı bilişsel gelişim dönemleri ise şu şekildedir:

1. Duyu-Motor Dönem (0-2 yaş): Bu dönemde bebeklerin öğrenmeleri ve davranışları duyularına ve motor becerilerine bağlıdır.
2. İşlem Öncesi Dönem (2-7 yaş): Çocukların bu dönemdeki öğrenmeleri ve davranışları semboller ve dil yoluyla olmaktadır.
3. Somut İşlemler Dönemi (7-11 yaş): Çocuklar bu dönemde mantıklı düşünme becerisi geliştirirler. Ayrıca, somut problemleri çözme yetenekleri gelişmektedir.
4. Soyut İşlemler Dönemi (11-15 yaş ve sonrası): Bu dönem ergenlik öncesi ve ergenlik dönemine gelmektedir. Bu dönemde çocuklar soyut olan problemler dâhil olmak üzere tüm problemlere mantıklı yaklaşmaktadır. Bilişsel gelişim ile dil gelişimi alanı birbiri ile yakından ilişkilidir (Dere ve Tutkun, 2020, s. 3).

Modern dönemin çocukluk anlayışı bu iki psikoloğun görüşleri çerçevesinde şekillenerek ilerlemiş, eğitim süreçleri de gelişim psikolojisinin verilerine dayandırılmıştır. Kişilik (yani yetişkin tutum ve düşünceleri) edinme sürecinde yetişkinliğe/olgunluğa (maturity) erişme açısından dikkate alınan ve yaşam döngüsünde ilk evre olarak görülen çocukluk (childhood), bir dizi fiziksel ve zihinsel eksikliği ifade eden bir yetersizlikler çağı olarak tanımlanmıştır (İnal, 2007a, s. 19). 1980'li yıllarda yoğunlaşan Yeni Çocukluk Çalışmaları alanında ise çocukluğun tek bir tanımının olamayacağı, çocukluğun yetersizlikler çağı olarak nitelendirilemeyeceği zamana, koşullara ve toplumlara göre farklılık gösterebileceği ileri sürülür. Colin Heywood (2003) bu yaklaşımın çocukluk konusuna bakışını üç maddede özetler: Bunlardan birincisi, çocukluğun sosyal bir yapı olduğu ve tek bir

evrensel formunun bulunmadığı aksine farklı kültürler temelinde zengin bir çeşitlilik gösterdiği, ikincisi çocukların sosyal ilişkilerinin ve kültürlerinin yetişkinlerin bakış açısından bağımsız olarak çalışılmaya değer olduğu, üçüncüsü ise çocukların kendi sosyal yaşamları ile birlikte sosyal yapının inşa sürecinde de aktif olduklarıdır. Bu süreçlerden bağımsız olarak hangi anlayışla ele alınırsa alınsın çocukluk dönemini tanımlayan kimi ortak öğelerden söz etmek mümkündür. Yani, çocuklar bedensel ve zihinsel gelişim özellikleri, psiko-motor beceriler, davranış ve tutum bakımından hemen her dönemde çeşitli benzerlikler gösterirler. Bu öğeler içinden çalışmamızı kategorize etmeye yardımcı olarak psiko-motor gelişimle düşünce dünyası üzerinde durmak faydalı olacaktır.

2. 3. 1 Psiko-motor gelişim. Psiko-motor gelişim doğum öncesinde başlayıp ömür boyu devam eden süreci kapsar. Bu beceriler çocuklar için gelişim dönemlerine uygun olarak baştan ayağa ve içten dışa doğru gelişir. Çocuk, sinir sisteminin gelişmesine ve kasları kullanma becerisine uygun olarak büyük ve ince kasları aşamalı olarak kullanmaya başlar. Büyük kasların kullanımını gerektiren emekleme, yürüme, koşma, denge, zıplama gibi beceriler temel psiko-motor beceriler; tutma, kavrama, yazma, kesme gibi beceriler ise ince psiko-motor becerilerdir. Çocuk aşamalı olarak kazandığı her beceriyle çevresiyle iletişim kurduğu gibi kendi bedensel olgunlaşmasını da adım adım gerçekleştirir.

Gallahue (1982) çocukluk dönemiyle sınırlandırdığı bu becerileri dört aşamalı Piramit Modeliyle açıklar. Piramitin ilk aşaması 0-1 yaş arası refleks hareketleri dönemidir. İlk hareketler, oturma, emekleme ve bağımsız yürüme bu dönemde gerçekleşir. İkinci dönem reflekslerin ortadan kalktığı evre olan 1-2 yaş arası ilkel hareketler dönemidir. Refleksler ortadan kalkmıştır ancak kontrol hâlâ zayıftır. Üçüncü aşama 2-6 yaş arası koşma, sıçrama, atlama gibi temel hareketleri içeren dönemdir. Çocuk hareketlerinin kontrolünü sağlamış, mekanik açıdan gelişmiş hareketler sergileme başlamıştır. Son aşama 7-12 yaş arası ise spor hareketleri dönemidir. Çocuk önceki aşamada ulaştığı olgunlaşmış mekanik hareketleri hız, dayanıklılık, denge gibi becerilerle birleştirerek spor becerilerine dönüştürür.

2. 3. 2 Düşünce dünyası. Çocukların düşünce dünyası, algılama, sistematize ve ifade etme açısından yetişkinden farklıdır. Bu farklılığı Jean Piaget'in *Çocuk Gözüyle Dünya* (2005) adlı çalışmasından yararlanarak yorumlayabiliriz.

Piaget, yetişkinlerle karşılaştırıldığında çocuğun akıl yürütmesinde görülen eksiklikleri alt alta sıralamak yerine, çocuk düşüncesinin ayırt edici özgül nitelikleri üstünde, çocukta eksik olandan çok çocukta var olan şeyler üzerinde yoğunlaşmıştır. Bu olumlu yaklaşım sayesinde, çocukla yetişkinin düşünme tarzları arasındaki farkın niceliksel olmaktan çok niteliksel olduğunu göstermiştir (Vygotsky 1998, s. 27). Çocuk, ilkel koordinasyonlardan, Piaget'nin deyiimiyle, soyut muhakeme, kuramsal (nazari) situasyonları akılcı yolla düşünebilmek, zihinsel hareket ve kuralları düzenleyebilmek anlamına gelen işlemlere (operasyonlara), yani daha karmaşık ve yüksek düzeydeki yapılara doğru belirgin bir çaba içindedir (Yavuzer, 2010, s. 42).

Çocuğun düşünsel yapısının en belirgin özelliklerinden biri ben merkezci olmasıdır. Kendi dünyasını anlamlandırabilmek için çevresindeki insanlarla, olgularla ve nesnelerle de iletişime giren çocuğun gerçekliği spontan ve dolaysızdır. Piaget'e göre (2005, s.112) çocuk bu yüzden işaret ve işaret edilen, iç ve dış, psişik ve fiziksel olanı karıştırır. Bu yüzden ben ve dış dünya arasındaki sınır çocukta yetişkine göre daha bulanıktır. Hatta çocuk zihninin gelişiminin başlangıcında (bebeklik) benlik ve dış dünya arasında ayırım yoktur. Bu durum, küçük çocuğun bebeklik döneminde kendisini dış dünyadan ayırt edememe ve nesnel olanla öznel olanı birbirine karıştırması (adualizm) olarak tanımlanır (Cebeci, 2004, s. 200).

Piaget'e göre çocuk dünyası egosantriktir ve bu özelliğiyle düş ya da hayalin otistik ya da sembolik düşüncesi ve mantıksal düşünce arasında aracılık yapar (Piaget, 2005, s. 304). Çocuk düşüncesinin belirgin özelliklerinden bir diğeri de, belki de tüm masalsı anlatıların da kaynağı olan animistik düşünce yapısıdır. İlkelerin çevrelerindeki hayvan, bitki, ağaç, taş, toprak vb. bütün doğa nesnelerini ve belirtilerini ruhlu sayma inancı (Hançerlioğlu, 2000, s. 43-44) olarak tanımlanan animizm, Piaget'in bilişsel kuramında önemli bir yere sahiptir. Piaget (2005) "cisimleri canlı ve amaçsal düşünme eğilimi" olarak tanımladığı çocuk animizmini, çocukların düşünsel yapılarını tanımlayan bileşenlerden biri olarak görür. Piaget bu süreci bilişsel gelişim gibi aşamalı olarak ele alır. Çocuğun ben'inin ilk dönemde tümüyle nesnelere karıştığını, ikinci döneminde ben'in nesnelerden ayrıldığını ama

ocuk ben'in znel katılım iinde olduėunu son dnemde ise ben'in nesneden ayrıldıėını, imge ve dřncenin nesnede deėil, zihinde temsil edilmeye bařlandıėını belirten Piaget, ocuėun kendi kiřiliėinin farkına vardıka nesnelere bilin yklemekten vazgetiėini belirtir.

Sonuç olarak ocukların dřnce yapısının ayırt edici zelliklerini ben merkezlilik, spontanlık, doėrudanlık, btnsellik, imgesellik olarak sıralamak mmkndr.



Bölüm 3

Analiz Yöntemi

Dijital oyun, pek çok yönden yoruma konu olabilecek değerlendirme kategorilerini barındıran yapısal bir bütün olduğu yani yapılandırılmış bir metin özelliği taşıdığı için diğer metin türleriyle kimi açılardan benzer ölçüde bir analiz nesnesi konumundadır. Oyun araştırmalarına biçimsel analiz yöntemi kazandıran Fernandez-Vara'ya göre oyunları bir tür metin olduğunu kabul ettiğimizde, onları analiz edebiliriz (Fernandez-Vara, 2019, s. 9).

Bu araştırmada Fernandez-Vara'nın *Introduction to Game Analysis* (2019) çalışmasında yer alan yakın okuma yöntemi kullanılacaktır. Metnin sadece anlamının değil, anlamın ortaya çıkış biçiminin de çözümlemesinin amaçlandığı yakın okumada oyun bileşenlerinin oluşturduğu sistematığın parça ve bütün olarak işleyişi ortaya konulur. Fernandez-Vara, analizi kolaylaştırmak için yapıtaşlarının birbiriyle ilişkili üç ana alana bölünmesi gerektiğini belirtir. Bunlar bağlam, oyuna genel bakış ve biçimsel öğelerdir. Analiz için birbiriyle ilişkili olan bu üç alanı incelemeye yönelik olarak spesifik bir sorunsal odağı tespit edildikten sonra bu odağa yönelik çözümlemeler yapılır.

Bu analizin tartışma odağı, çocukların bir özne olarak nasıl temsil edildiği ve oyun tasarımında çocukluğun nasıl kullanıldığının ortaya çıkarılmasıdır. Bu odağa bağlı olarak seçilen oyunlar örnekleminde şu sorulara cevap aranmıştır:

1. Oyunlarda çocukluğa ilişkin hangi öğeler ön plana çıkarılmış?
2. Oyunlarda çocuk karakterler kalıplaşmış özelliklerle mi sunulmuş?
3. Oyun mekaniğinde çocukluğa ilişkin ne gibi öğelere yer verilmiş?

Birinci soru oyunlarda çocukluğa ilişkin hangi öğelerin kullanıldığının ortaya çıkarılmasına yönelik bir sorudur. Çocukların görünüş açısından bedensel yapılarının, psiko-motor becerilerinin ve düşünce dünyalarının oyuna yansıtılış şekli onların temsiline ilişkin temel cevapları bulmamızı kolaylaştıracaktır.

İkinci soruda çocukluğa ilişkin kalıplaşmış bakış açısının yansıtılıp yansıtılmadığı üzerinde durulmuştur. Jenks (2005) modern dünyada çocukların sosyal alanlardan yalıtılarak yetişkinler tarafından kısıtlanıp kontrol edilmesi gereken ve nihayetinde yeterli bir bireye dönüşecek yetişkin formu olarak görüldüğüne dikkat çeker. Emma Ray (2021), Jenks'in ileri sürdüğü modern toplumun çocukları yalıtma ve mesafede tutma arzusunun çocukların tamamen silinerek görünüşte korunduğu sanal dünyada da geçerli olduğunu, çocuk karakterlerin merkezden uzaklaştırılmasının sosyal bir konum olarak çocuğun pasifliğini doğruladığı düşüncesindedir. Yapacağımız oyun analizlerinde çocukluğa ilişkin kalıplaşmış düşüncelerin bulunup bulunulmadığının yanı sıra çocuk karakterlerin bu görüşlerde ileri sürüldüğü gibi pasif olup olmadıkları anlaşılmaya çalışılacaktır. Bu çerçevede çocukların oyunlarda geliştirmekte olan özneler mi, kendine özgün özellikleri olan özneler mi yoksa zayıf özneler olarak mı sunulduğuna ilişkin cevaplar aranacaktır.

Üçüncü soruda ise oynanabilir çocuk karakterlerin oynanış sırasında hangi farklı özellikleri sergilediği belirlenmeye çalışılacaktır. Böylece çocuğa özgü özelliklerin ne ölçüde oynanışa ve oyun tasarımına yansıtıldığı ortaya konmaya çalışılacaktır.

3.1 Analiz Çerçevesi

Oynarlara yönelik yakın okumalar içerik analizi yöntemine göre yapılacaktır. İçerik analizi sözel, yazılı ve diğer materyallerin nesnel ve sistematik bir şekilde incelenmesine olanak tanıyan bilimsel bir yaklaşımdır (Tavşancıl ve Aslan, 2001). İçerik analizinde temel yapılan işlem, birbirine benzeyen verileri belirli kavramlar ve temalar çerçevesinde bir araya getirmek ve bunları okuyucunun anlayabileceği bir biçimde düzenleyerek yorumlamaktır (Yıldırım ve Şimşek, 2008).

Çalışmada seçilen her bir oyun üç ana başlık altında ayrı ayrı incelendikten sonra elde edilen bulgular yukarıda belirtilen araştırma sorularını cevaplamak üzere yorumlanacaktır. Fiziksel ve düşünsel temsil alt başlığında oyunun merkezi çocuk karakterinin fiziksel ve düşünsel yapısı çözümlenecektir. Bu çerçevede çocuk karakterin ortalama yaşı, bedensel özellikleri, psiko-motor becerileri, düşünsel dünyası

ve temel kişilik özellikleri alan yazın bölümünde ayrıntılı olarak açıklanan “Çocukluğu Tanımlayan Ögeler” bağlamında yorumlanacaktır.

Mekanikler alt başlığında oyuncunun eylemlerini yöneten temel sistem ve kurallar tespit edilecek, çocuk karakterin yetişkinden farklı özellikleri temsil edip etmediği irdelenecektir. Dubbelman (2016) anlatı içeren oyun mekaniklerinin oyuncuyu zihninde vücut bulan cazip öyküyü ve kurgusal dünyayı destekleyen hareketleri gerçekleştirmeye teşvik ettiğini belirtir. Anlatı alt başlığında oyuncunun zihninde uyandırılmak istenen öykünün bileşenleri öykü, evren ve zaman kodlamaları çerçevesinde çözümlenecek; bu yaratımın çocuk dünyasını yansıtıp yansıtmadığı irdelenecektir.

3.2 Oyun Seçimi

Dijital oyunlarda çocuklara her ne kadar, yetişkin kişiliğinin gizemli mutluluk günlerinin ya da travmatik kişiliklerin erken dönemdeki süreçlerinin temsilcisi olarak yoğun bir şekilde yer veriliyorsa da Emma Ray (2021)’in da araştırmasında belirttiği gibi bağımsız olarak oynanabilir çocuk karakterlerin bulunduğu oyun sayısı çok azdır.

Araştırmacı, 2009-2019 arasında yayımlanan 506 oyunu incelediği araştırmasında, bu oyunlardan yalnızca %19’unda çocuk karakter olduğunu, bunun da sadece yarısının oynanabilir karakter içerdiğini tespit etmiştir. Araştırmamızda bu az sayıdaki oyun içinden analiz etmek üzere güçsüz bir çocuk karakterin tasarımı olduğu *Among The Sleep* (2014), güçlü bir çocuk karakterin tasarımı olduğu *Child of Light* (2018) ve çocuklukla ilk gençliğin sınırlarının belirsiz bırakıldığı bir karakterin merkezde olduğu *Gris* (2018) seçilmiştir. Bu oyunların dünyasının çocukluğu tanımlayan öğelere göre tasarlanmış olması ve merkezi kahramanlarının çocuk olması, çocukluğun oyun tasarımıındaki kullanımını analiz etmek için uygun olarak değerlendirilmiştir.

Oynanışın farklı dinamiklerini ve oyunun tekrarlanabilirlik özelliğinin analize kattığı farklı değerleri de araştırmaya yansıtabilmek önemlidir. Fernandez-Vara (2019, s. 6) oyun metninin eserle sınırlı olmadığını, metnin nerede ve kim tarafından yorumlandığına bağlı olduğunu, oyunun anlamının ortaya çıkmasında oyunun

sistemleri ve temsilleriyle etkileşime giren oyuncunun da rolünün olduğunu belirtir. Bu yaklaşımdan yola çıkılarak analiz, bir aylık süreçte her üç oyunun birkaç kez oynanmasıyla tamamlanmıştır.



Bölüm 4

Analiz

Bu bölümde merkezi karakterleri çocuk olan üç oyun *Among The Sleep* (2014), *Child of Light* (2014) ve *Gris* (2018) çözümlenecektir. Çözümlenecek olan oyunun tanıtımı yapıldıktan sonra oyun çocukluğun temsili üzerine alan yazında özetlenen bakış açısı çerçevesinde ve yöntem bölümünde ifade edilen sorular doğrultusunda fiziksel ve düşünsel temsil, mekanikler ve anlatı olmak üzere üç başlık altında incelenecektir. Fiziksel ve düşünsel temsil alt başlığında oyun karakterinin alan yazın bölümünde açıklanan çocukluğu temsil eden öğeleri taşıyıp taşımadığı araştırılacaktır. Mekanikler bölümünde oyuncunun eylemlerini yöneten temel sistem ve kurallar çocukluk açısından incelenecek, anlatı bölümünde ise oyunda yaratılan evren ve öykü üzerinde durulacaktır.

4.1 Among The Sleep (2014)

Bir bebeğin ana karakter olduğu *Among the Sleep* Krillbite Studio tarafından 2014'te geliştirilip yayımlanan birinci kişi korku/macera oyunudur.

Among The Sleep'te oyuncu, iki yaşlarındaki bir çocuğun dünyasını deneyimler. Oyun, bir çocuğun deneyimini gerilim bağlamında yaşattığı için beğenilirken oyundaki bulmacaların basitliği eleştiri konusu olur ve mekaniklerin geliştirilmesine ilişkin beklentiler vurgulanır. Cooke (2016), oyunun hayatın oldukça korkutucu ve gizemli olduğu zamana mercek tutan ve çocukluğun savunmasız haline geri döndüren yönüne dikkat çeker. Mekaniklerinin çeşitli olmaması ve oyunun kısa sürmesi ise eleştirdiği ana noktalardır. Roselli (2015) de oyunu çok beğenir, ancak kısa bulur; oyunun tam ritme kavuştuğu anda bitmesini eleştiri konusu yapar. Krupa (2014) ise oyunun çocukken oyun oynamanın dünyayla etkileşim biçimimizi nasıl değiştirdiğini tam olarak keşfettiremese de çocuksu kaygılarla dolu, harika ve ürkütücü bir atmosfer yaratmayı başardığı düşüncesindedir. Ona göre bu oyun, büyük bir korku deneyimi yaratmaktan çok çocukluk çağı travmasının doğasını keşfetmekle ilgilenen bir korku deneyimidir.

Among the Sleep'in çocuk bakış açısı temelinde sunduğu gerilimli deneyimin başarılı yönü eleştirmenlerin birleştiği ortak noktayken oyunun öyküsünün elverişli olmasına rağmen kısa sürmesi ise olumsuz yönde eleştirilir.

4.1.1 Fiziksel ve düşünsel temsil. *Among the Sleep*'te oyuncu, yaklaşık iki yaşında, yeni yürümeye başlamış, uyku tulumlu bir çocuk (David) rolünü üstlenir. David 2 yaş gurubu çocuklara uygun, gerçekçi fiziksel/düşünsel özellikler çerçevesinde tasarlanmıştır.

David'in hareketleri bir buçuk iki yaşında henüz yürümeye başlamış bir bebeğe uygun hareketlerdir. Uzunlarını kullanmayı yeni yeni öğrenen bir bebek gibi kolları ve bacakları sallapati hareket eder. Kapıları sürükleyerek kapatır, kapı kollarına ulaşabilmek için sandalyelere tırmanması ya da çekmecelerden merdiven yapması gerekir. Masa, yatak altı gibi çok küçük alanlara saklanabilir. Bu psiko-motor beceriler Gallahue'nin (1982) dört aşamalı Piramit Modelinin ilk ve ikinci dönemini kapsamaktadır. Piramitin ilk aşaması olan 0-1 yaş arası refleks hareketleri döneminde oturma, emikleme ve bağımsız yürüme görülürken reflekslerin ortadan kalktığı dönem olan ilkel hareketler döneminde kontrol edimleri başlamasına rağmen hala zayıftır. Bu süreçte bebek yürümeyi ve konuşmayı henüz öğrendiği için tam da David'in içinde bulunduğu durumda olduğu gibi kontrol açısından psiko-motor becerileri yetişkin olgunluğuna ulaşmamıştır. Yürümesi emeklemesine göre oldukça yavaş olan David, emeklerken çok daha hızlı hareket eder. Bu nedenle karşılaştığı zorluklar karşısında mücadele konusunda fiziksel açıdan oldukça zayıftır. Hatta dışarıdan gelen her ses, ürkütücü her gölge, onun için zayıflığını besleyen bilinmedik korku kaynaklarıdır.

David'in bakış açısı çok minik bir bedenle ölçülü olacak biçimde ve yetişkine oranla oldukça kısıtlıdır. Oyuncu, çocuk perspektifine uygun bir şekilde eşyaları mekânları ve insanları çok büyük algılamaktadır. Boyuta ilişkin perspektif farklılığının oyun boyunca vurgulanması oyuncunun algıladığı boyut hissini de sınırlandırır. Oyuncu kendini minicik hissettiği gibi kısıtlardan dolayı çevredeki her şeyi görüş odağına alamaz.

David'in oyun genelinde yansıtılan düşünsel dünyası da çocukluğa ilişkin öğelerle uyumludur. Çocuğun dünyasında neyin gerçek neyin hayal olduğuna ilişkin

sınır belirsizdir. Yetişkinler için sıradan olan pek çok şeyi çocuklar farklı algılayabilirler. *Among the Sleep*'te küçük bir çocuğun bakış açısından dünyayı algılayan oyuncu, gerçekte düş arasında geçişken bir uzamla karşı karşıya kalır. Ayrıca David'in çocuk zihni kimi zaman nesneleri canlı olarak nitelendirir. Örneğin bir trençkotu, buzdolabını, şömineyi canavar olarak algılar.

Bu durum çocuk animizmine karşılık gelmektedir. Çocuklar kimi zaman çevrelerindeki nesnelere canlılık atfederler. Çocukluğun ilk yıllarında çocuk ben'inin nesnelere karıştığını, sonraki yıllarda zamanla nesnelerden ayrıştığını söyleyen Piaget (2005), çocuğun kendi kişiliği konusunda açık seçik bir bilinç kazandıkça nesnelere bilinç yüklemekten vazgeçtiğini belirtir. Oyunun yardımcı karakteri oyuncak ayı Teddy de bu çerçevede değerlendirilebilir. David'in hareket alanını genişleten oyuncak ayı Teddy'dir. Konuşan, sarıldığında ışık yayan, koruyan, yönlendiren, sakinleştiren Teddy, çocuğun hem sevgi ihtiyacının hem de korunma ihtiyacının simgeleştiği bir nesnedir.

4.1.2 Mekanikler. *Among the Sleep*'te oyuncu, deneyim olarak, yaklaşık bir buçuk iki yaşlarındaki bir çocuğun bedeninin ve zihninin yaşayabilecekleriyle karşılaşır. Hatta bu yönüyle oyun, bir bebek simülatörü olarak da nitelendirilebilir.

Oyuncu, bir buçuk iki yaşlarındaki bir çocuk bedeninde kısıtlı bir şekilde hareket edebildiğinden kaçmak, yolu bulabilmek ve hedefe ulaşabilmek için yetişkinden farklı bir şekilde davranmak zorundadır. Yeni yürümeye başlayan çocuk kimi zaman emekler, emeklediğinde kollarını bir başka hareket için kullanamaz; kapı kollarına boyu yetişmediği için başka nesnelerin üzerine çıkarak kapıyı açar; eşyalara tutunarak yürüyebilir; sallanarak koştuğu için dengesini kaybedip düşebilir. Bunlar yetişkinden farklı olarak oyuncuyu yavaşlatan özelliklerdir.

Emma Ray (2021), çocuklarla ilgili baskın klişelerin çocuk karakterlerin oyun mekaniğini oyuncuya ileten okunaklı simgeler olarak işlev görebileceği düşüncesini uyandırdığını; *Inside* gibi gizli mekaniklere sahip oyunların avatarın zayıflığını ve savunmasızlığını ifade etmek ve açıklamak için oynanabilir çocuk karakterleri kullandığını; bunun da sırayla kaçmak, dikkatli, stratejik bir oyun stilini teşvik ettiğini; gergin, sinir bozucu bir oyun deneyimini kolaylaştırdığını belirtir. *Among the*

Sleep'te ise tasarımcılar bir adım daha ileri giderek sadece çocuğa ilişkin klişeleri değil, çocukluğa ilişkin öğelerin hepsini mekaniklere yansıtmışlardır.

Oyunda bebeğin karşısına çıkan canavarlarla mücadele etmesine yönelik mekanikler bulunmamaktadır. Oyuncu, canavarlarla karşılaştığında, küçük bir çocuk gibi, sadece onların saklanıp gitmelerini bekleyebilir ya da onlardan kaçabilir. Saklanamaz veya kaçamazsa canavarlar onu ele geçirirler. Bebeğin ele geçirilmesi oyunun yeniden başlamasıyla sonuçlanır. Oyun yeniden başladığında ise ekranda oyunu kaldığı yerden devam ettirecek bir emzik butonu belirir. Oynanışın çocukluğa ilişkin bir başka özelliği de David elleriyle gözlerini kapattığında oyunun durmasıdır. David'in yapamadıkları için ise oyun boyunca ona arkadaşlık eden oyuncak Teddy devreye girer. Teddy çocuğa yön verdiği gibi, oyuncuya da olacıklara ilişkin ipuçları verir. Oyunun temel kontrolleri emeklemek, eşyaları almak, çevreyi aydınlatmak ve endişelendiğinde ayıcık Teddy'ye sarılmaktan ibarettir. Oyuncu Teddy'e sarıldığında ayıcığın ışık yayması sembolik anlamı tamamlayan mekanik öğe olarak dikkati çeker. Teddy zorluklarla baş etmesi ve yolu bulması için David'e rehber olduğu gibi onun etrafını aydınlatan bir ışık kaynağıdır.

David'in annesine kavuşabilmesi için dört hatırayı bulması gerekir. Bu yolculukta karşısına çıkan bulmacalar ise bu yaş gurubuna uygun olan oldukça kolay bulmacalardır. Nesne toplayan, tuşları bulup basan, tahterevallili kullanan, ağaç eve tırmanan oyuncu, kendisini hatıra sembollerine ulaştıracak nesneler toplar. Karşısına çıkan bulmacaların bazıları yapbozlar ve anahtarlı bloklar gibi klasikleşmiş çocuk oyunlarıdır. Parçanın ait olduğu yerin bulunduğu anahtarlı bloklar, bebeklerin genellikle sahip olduğu ilk oyuncaklarından biridir. Oyuncu, tıpkı bir bir buçuk yaşındaki bir çocuk gibi, hatırayı temsil eden şeklin anahtarını, ait olduğu bütüne uydurarak bir çocuk oyunu oynar.

4.1.3 Anlatı. Oyun, birinci şahıs kamera açısından oynanmaktadır. Bu açı, oyuncuyla oyunun ana karakteri olan çocuğun doğrudan bütünleşmesini sağlar.

Oyun David ile annesi Zoey'nin doğum günü sahnesiyle başlar. David'in doğum gününü kutladıkları sırada kapı çalınır ve annesi kapıda David'in babasıyla yüksek sesle tartışır. Ardından babasının getirdiği hediyeği David'e veren Zoey odadan

ıkar. Hediye, bir oyuncak ayıdır. Konuşan peluş ayı, adının Teddy olduğunu söyler. David’le Teddy arkadaş olur ve oyun oynarlar ancak geceleyin bir ara Teddy kaybolur. David onu arayıp bulur ve bu kez de birlikte kaybolan annesini aramaya başlarlar.

Teddy ocuęa annesini bulabilmeleri iin paylaştıkları dört hatırayı bulmaları gerektiğini belirtir. Bunlar bir kolye ucu, pembe oyuncak fil, müzik kutusu ve öykü kitabıdır. Birlikte evin iinde odaları keşfederken bodrum kattaki bir oyun evine düşerler. Ardından arayış yolculukları devam eder. Bu yolculuk sırasında farklı canavarlarla karşılaşır, onlardan kaarlar. Evin sayısız odaları ve koridorlarının dıřında kendilerini kaydıracakla indikleri düşsel bir ortamda önce bir oyun alanında sonra bir malikanede ardından da karanlık bir ormanda bulurlar.

Oyunda oyuncuyu takip eden üç canavar bulunmaktadır. İlk canavar Harald, onları evin oturma odasında takip eden gölgemsi bir canavardır. Bir kadını andıran ikinci canavar Hydra, ilk üç seviyede karşımıza ıkar. Üüncü canavar, son seviyede ortaya ıkan parlak beyaz gözleri olan trenkot şekilli Heap adlı canavardır. Ayrıca bir de bodrumda birkaç kez görünen Hons adlı şömine canavarı vardır. Görünümleri bir karaltı gibi olan canavarlardan kadın olan ortaya ıktığında görüntüye ninni eşlik eder. Oyunun sonunda David’in yalnız kaldığı bir anda annesinin sesini takip ettiğinde annesinin elinde iki şişesiyle bir canavara dönüştüğünü görmesi, canavarların anneyi temsil ettiğini ima eder.

Bir süre sonra bu ortamdan sıyrılıp eve dönen David, alt kattaki annesinin yanına gittiğinde annesi elindeki boş iki şişesini düşürür ve ona baęırır. Bu sırada dięer elinde duran yırtık kollu Teddy ise David’in sevgi alamayan benliğini ve yaralanan ruh dünyasını simgeler. O gece boyunca tüm ışıklarını kaybedip yapayalnız kalırken annesi içmektedir. Tam bu sırada kapıda bir ışık belirir ve ışığın ardında Teddy’nin kolunu onaracağını söyleyen babası görünür.

Oyunun olay örgüsü keskin ve dallanıp budaklanan bir öykü deęil, gevşek bir örgü şeklinde yapılanmış, uçucu bir öyküdür. Gerçek ve düş i ie geçmiştir ve aradaki sınır küçük yařlardaki bir ocuęun dünyasını temsil edecek bir şekilde tasarılanmıştır. Oyunun atmosferinde hem korkuyu temsil eden sesler, görüntüler ve olaylar hem de ocukluęa ilişkin oyuncaklar, oyun parkları gibi ögeler bir aradadır.

Oyunun tüm atmosferi, oyuncunun kendisini küçük ve savunmasız hissetmesi üzerine kurulmuştur. Bebek çok küçüktür; mekânlar ve nesneler ise aynı çocukluğumuzda olduğu gibi çok büyük. Erken çocukluk döneminde çocuklar düşünce gerçekliği birbirinden ayıramaz, bir bütün şeklinde algılarlar. Piaget'e göre, çocuk gerçekçiliği spontan ve dolaysız bir eğilimle ilişkilidir, şöyle ki, işaret ve işaret edilen, iç ve dış, psişik ve fiziksel olanı karıştırır (Piaget, 2005, s. 112); çünkü çocuğun ben'iyle dış dünya arasındaki sınır birbirine karışmıştır. Bu yüzden oyunda tüm eşyalar David için bakış açısıyla kuşatılamayacak ölçüde büyük ve korkutucudur. Ayrıca etraftaki sesler de ürkütücü ölçüde yüksektir. Mobilyalar, buzdolabı, merdivenler homurdanır, uğuldar, gıcırda. Zaman zaman duyulan ninni sesi ise bir annenin teskin edici sesi olarak değil, gerilimi arttırıcı bir ses ögesi olarak ön plana çıkar.

Oyunda biri David'in annesiyle gerçek zamanda bulunduğu diğeri düşsel dünyasında yolculuk ettiği olmak üzere iki ana mekân vardır. Alt alanlarında yatak odası, koridorlar, bodrum, harap oyun alanı, karanlık kulübe, orman gibi farklı yerlerin de olduğu bu mekânlar çocuğun algı dünyasına göre tasarımılanmıştır. David ilk başta kendisine çok büyük gelen ürkütücü evi keşfeder. Daha sonra sıra bilinçaltının derinlikleri olarak yorumlayabileceğimiz ormandaki tuhaflıklarla dolu kulübenin keşfine gelir. Elde edilen dört hatıra burada bir araya gelir.

Ayrıca oyunun sonunda çocuğun korktuğu canavarın aslında alkolik annesi olduğunun ortaya çıkması da alışlagelen kutsal anne imgesine karşıt bir durum olarak dikkati çekmektedir. Oyun, yeni yürümeye başlamış bir çocuğun deneyimini bir dijital oyuna taşımasının yanı sıra ebeveynlik ve annenin bağımlılığının çocuk üzerindeki travmatik etkisini ortaya koyan yönüyle ileti içeren sosyal temalı bir oyun olarak öne çıkmaktadır.

4.2 Child of Light (2014)

2014'te Ubisoft Montreal tarafından geliştirilerek yayımlanan *Child of Light*, JRPG esintileri taşıyan bir platform rol yapma oyunudur.

Oyunun öyküsü gizemli bir hastalıktan dolayı hayatını kaybettikten sonra bilmediği bir başka ülkede uyanan Aurora adlı küçük bir kızın kendi ülkesine

dönebilmek için güneşi, ayı ve yıldızları kötü gece kraliçesi Umbra'nın elinden kurtarması üzerine kuruludur.

Child of Light elle boyanmış izlenimi veren suluboya görsel tasarımı, öyküsü, keşif, bulmaca ve dövüş sistemleri ile müzik açısından oldukça olumlu eleştiriler alır. Tapionkaski (2021), oyunu prensesin prensi beklemek yerine kendi kendine uyandığı ve sadece kendisini değil tüm dünyayı kurtardığı Uyuyan Güzel masalının liberal feminist bir yeniden anlatımı olarak nitelendirir. Ingenito (2014), oyunun kardeş çekişmesiyle çerçevelenmiş uzun mücadele öyküsüne rağmen Aurora'nın korkmuş bir çocuktan kendi kişisel öyküsünün kahramanına dönüşüm yolculuğunu etkili bir biçimde hissettirdiği düşüncesindedir. Ona göre bu oyun, oyuncuya bir deneyim olarak bir güç fantezisini değil, çocukluğun uyku öncesindeki aziz hatıralarını hissettirmektedir. Groth-Andersen (2014), *Child of Light*'i iyi tasarlanmış bir düşsel dünyanın bir oyun deneyimi için ne anlama gelebileceğinin parlak bir örneği olarak nitelendirir ve oyunun etkileyici dövüş sistemi, çeşitli derin RPG mekanikleri, grafik detayları ve müziği açısından son zamanlarda yaşadığı en güçlü oyun deneyimlerinden biri olduğunu belirtir. Oyunu mekanikleri açısından olumsuz yönde eleştiren Kelly (2014) ise *Child of Light*'ı bir peri masalı atmosferi olarak başarılı bulmasına rağmen tatmin edici bir RPG olacak kadar zengin ve özelleştirilebilir olmadığını belirtir.

Görsel tasarım, kurgu ve mekanikler açısından oldukça olumlu eleştiriler alan *Child Of Light* hakkında eleştirmenlerin birleştiği en önemli ortak nokta oyunun atmosfer olarak bir çocukluk nostaljisi içerdiğidir.

4.2.1 Fiziksel ve düşünsel temsil. Oyun Aurora adlı bir çocuk prensesin etrafında şekillenir. 19. yüzyılda Avusturya'daki bir krallıkta doğan bu küçük prenses, çok küçük yaşta annesini kaybeder. Beş yaşındayken de gizemli bir hastalık yüzünden ölür ve Lemurya adındaki bir başka diyarda hayata geri döner. Yeniden hayata döndüğü bu ülkede verdiği varoluş mücadelesi, aynı zamanda onun kişilik yolculuğudur.

Aurora dalgalanan uzun kırmızı saçları, kocaman tacı ve başlangıçta ürkek sonrasında ise güçlü ve kararlı duruşuyla bu masal oyunun merkezinde yer alır. Sürekli dalgalanan uzun saçları, kocaman tacı ve elbisesiyle klasik çocuk masallarındaki

prensesleri anımsatsa da Aurora onlara tam anlamıyla benzemez. Saçlarının dikkat çekici ölçüde uzun olmasına ve özgürce dalgalanmasına yapılan vurgunun yanı sıra renginin de kırmızı olması klasik masal prenseslerinin pasifliğine ilişkin feminist itirazın temsili rengi olarak değerlendirilebilir.

Child of Light; küçük, savunmasız, yalnız bir kız çocuğunun sorumluluk alarak ve kendini geliştirerek güçlü bir genç kıza hatta bir kahramana dönüşme öyküsüdür. Bu yönüyle bir gelişim romanına da benzerlik gösterir. Gelişim romanlarında genellikle kahramanın çocukluktan yetişkinliğe geçmesi sırasında yaşadıkları, bir oluşum süreci olarak ele alınmaktadır. Bu oyunda ise oyuncu, Aurora'nın çocukluktan yetişkinliğe ilerleme sürecini deneyimler. Oyunun başlangıcında 5 yaşında, oyun bittiğinde ise neredeyse 20'li yaşlardadır. Bu süreçte hem ülkesine geri dönmek hem de Lemuryalıları kurtarmak için çetin mücadelelerden geçmek zorundadır. Aurora'nın bir genç kıza dönüşümü ise oyun boyunca üç aşamada gerçekleşir. Oyunun ilk sahnelerinde sade bir gecelikle ve çıplak ayakla koşan Aurora, küçük, savunmasız, masum bir kız çocuğu olarak temsil edilir. Tacı ve kılıcı bedenine oranla çok büyüktür. Oynanışı yaklaşık on saat süren oyunun ilk altı saatinde oyuncu, Aurora'nın çocuk halinde oynar. Prenses, Ay'ı karanlıklar kraliçesi Umbra'nın elinden kurtardıktan sonra yaklaşık olarak ergenlik çağındaki bir genç kıza dönüşür. Artık kararlı, güçlü ve sorumluluk sahibi genç bir prensestir. Tacı ve kılıcı da, bu değişim ile birlikte, bedenine oranla daha ölçülü bir hale gelir. Daha sonraki büyüme aşaması ise babasının ölümüyle gerçekleşir. Aurora oyunun sonunda bir kraliçenin ihtişamına sahip genç bir kadındır.

4.2.2 Mekanikler. Gerçek zamanlı sıra tabanlı stratejik bir dövüş sistemine sahip olan *Child of Light*'ta oyuncu, prenses Aurora rolünü üstlenir. Yaklaşık on saatlik macera sürecinde keşfetmek ve düşmanlarla karşılaştığında savaşmak gibi basit bir oynanışla yapılandırılan *Child of Light*'ta oyuncuya Aurora aracılığıyla bir masalda etkileşimli bir sanal varoluş sunulur.

Oyunun ilk sahnelerinde Aurora, tanımadığı bir ülkede uyanır ve onu keşfe çıkar. Oyuncu, bu çocuk avatar aracılığıyla kimi zaman korkulu kimi zaman da cazip, gizemli ve masalsı dünyayı anlamak üzere bir keşif yolculuğuna teşvik edilir. Keşfetme, çocukların duyuşsal, bilişsel ve devinişsel yeteneklerini kullanarak

çevrelerindeki nesne, insan ve öteki uyaranları tanımak ve niteliklerini saptamak için araştırmaya dayalı etkinlikleridir (TÜBA, 2011, s. 708). Platformun keşfine ilişkin mekanikler, ilk sahnelerde oldukça kısıtlıdır. Bu süreçte Aurora'nın bilmediği bir dünyada güçsüz ve yalnız küçük bir kız çocuğu olarak savunmasızlığı vurgulanır. Daha sonraki sahnelerde yardımcı figür ateşböceği Igniculus ortaya çıkar. Aurora, onun rehberliğinde önce oyun boyunca kendisine yaverlik edecek kılıcını edinir, sonra orman leydisinin yanında uçuş yeteneği kazanır. Bunun sonucunda bu masalsi dünyayı yatay ve dikey uçuşlarla keşfetmeyi sürdürür. Uçuş mekaniği, oyunun masal atmosferini destekleyen ve keşif hissini güçlendiren temel oyun mekaniklerinden biridir.

Aurora'ya rehberlik eden Igniculus, oynanışı çeşitli açılardan destekleyen bir yardımcı karakterdir. Etrafı aydınlatmak, büyülü makineleri çalıştırmak, sandıkları açmak gibi görevler çerçevesinde kontrol edilebildiği gibi iyileştirme, toplama, düşman yavaşlatma gibi özellikleriyle sadece Aurora'ya değil, diğer karakterlere de yardımcı olur. Aurora'dan ayrı olarak ikinci bir oyuncu tarafından da kontrol edilebilen Igniculus duvarlardan geçebilir, tuzakları etkisiz hale getirebilir, anahtarları bulabilir.

Oyuncunun farklı yerlere gidebilmesi ve ödülleri kazanabilmesi için tamamlaması gereken çeşitli bulmacalar vardır. Dünyanın farklı yerlerine gizlenmiş gizli geçitlerdeki gizli sandıklarda çeşitli beceriler ya da sağlık kazanmak için iksirler bulunur. Ayrıca her seviyede beceri ağacı üzerinden harcanan yetenek puanları kazanılır. Bu yetenekler yeni büyüler, kaçma ve vuruş şansı gibi savaşta oyuncunun işine yarayacak becerilerdir.

Oyunun dövüş sisteminde sıra tabanlı ve gerçek zamanlı öğeler bir araya getirilmiştir. Oyuncu ekranın altındaki çubukta saldırıların sırasını gördüğü gibi düşmanını/düşmanlarını da bilir. Düşmanla savaşmaya karar verdiğinde savaşını iki kişilik takımlarla iksir/büyü kullanma, saldırı, savunma gibi hareketleri kullanarak gerçekleştirir. Kazanabilmek için hamlelerini rakiplerinin hamlesini önceden düşünerek bir strateji geliştirmesi gereken oyuncu, bu amaçla farklı yeteneklere sahip takım arkadaşlarını da ihtiyacına göre savaş sırasında değiştirebilir.

4.2.3 Anlatı. *Child of Light* masal, şiir ve tablo gibi bir görselliğin JRPG mekanikleriyle bir araya getirildiği modern bir masal oyun olarak nitelendirilebilir. Oyunda *Uyuyan Güzel*, *Alis Harikalar Diyarında*, *Grimm Kardeşler* gibi masallardan alınmış karakterler, izlekler ve atmosferlerle çocukluğun masalsı dünyası oyun ortamına taşınmıştır.

Oyunun açılış ara sahnesiyle oyuncuya kendisini bir çocuk olarak konumlandırabilmesi için bir çerçeve öykü sunulur. Sanki bir uyku öncesine hazırlanış vakti gibi, bir müzik kutusunun sesi eşliğinde bir kadının yumuşak bir tonlamayla “Çocuğum, yatağına uzan...” sözleri duyulur. Bu açılış videosu Aurora’nın ölümüyle sona erer. Ardından Lemurya’da uyanır ve böylece oyun başlar.

Oyunun olay örgüsü, karakterleri ve mekânları bir masalın tüm klişelerini içerir. Aurora evine dönmek için Lemurya’yı zulümle yöneten üvey annesi Karanlıklar Kraliçesi Umbra tarafından esir edilen ay, güneş ve yıldızları kurtarmak zorundadır. Yüzen adalar, cüceler, büyücüler ve çok çeşitli masalsı yaratıkların yaşadığı işgal edilmiş bir ülke olan Lemurya’yı aslında yüzyıllarca Aurora’nın annesi Işık Kraliçesi yönetmiş, daha sonra Karanlıklar Kraliçesi Umbra ülkeyi zorla ele geçirmiştir. Kendisini bu ülkede bulan Aurora güneşi, ayı ve yıldızları zalim Karanlıklar Kraliçesi’nin elinden kurtarıp bir portal açtıktan sonra hasta babasına ve ülkesine geri dönebilmek için arkadaşlarıyla birlikte uzun bir savaşa başlar.

Oyunun hem ana karakteri Aurora hem yakın çevresi hem de takım arkadaşları (kötü üvey anne, üvey kardeşler, büyücüler, soytarılar, cadılar ...) masallardan alınmış karakterlere benzer. Geniş karakter kadrosunda Büyücü Finn ve Genovefa, Soytarı Rubella ve kardeşi Tristis, tüccar Robert, annesi Işık Kraliçesi, babası Dük, Karanlıklar Kraliçesi Umbra ve kızları Nox ve Crepusculum, Aurora’nın rehberi ateşböceği Igniculus gibi renkli ve merak uyandırıcı karakterler oyun boyunca Aurora’ya eşlik ederler. Aynı onlar gibi düşmanlar da masallardan alınmış gibidir: Ateş saçan yarasalar, dev örümcekler, hayaletler ejderhalar, cadılar, troller vb.

Oyunun sadece konusu ve karakterleri değil, suluboya tabloları andıran görselliği ve şiirsel dili de masal kitaplarını andırmaktadır. Oyuncuda keşfetme isteği uyandıran su altı mağaraları, lav denizleri, yüzen şehirler, devasa ağaçlar, karanlık kaleler peri masallarını anımsatan mekânlar olarak öne çıkarlar.

Oyunun öyküsü şiirsel diyaloglarla anlatılır. Dış ses, diyaloglar ve öyküleme uyaklıdır. Bu kullanım, klasik masalların tekerleme kısımlarını anımsatmaktadır. Halk masallarında, özellikle atlanması gereken büyük zaman dilimleri ve mekânların bulunduğu yerlerde bölümleri birbirine bağlayarak anlatıya gülünç unsurlar katarak gerginliği gideren ve havayı yumuşatan, masalın sonunda yarıda kalmış hikâyeyi bağlamaya yarayan bir düğüm işlevi gören (Boratav, 2000, s. 9) tekerleme benzeri şiirler, bu oyunda teknik açıdan anlatıyı bağlama işlevinin yanı sıra ses, ton ve ritim açısından çocukluğa ilişkin nostalji duygusunu pekiştirmektedir.

Bir çocukluk masalı nostaljisini oyun ortamına taşıyan *Child of Light*'ın klasik masal anlatılarından farkı, Aurora'nın güçlü ve kararlı kişiliğinde ortaya çıkmaktadır. Oyundaki prenses, genel masal anlatılarının kurtarılması gereken pasif prenses bağlamının tam tersine, kendisini savunmasız bir çocuktan güçlü bir kadına dönüştüren mücadeleci azmiyle dikkati çekmektedir. Aurora önce kendi başına ayakta kalmak sonra babasına ulaşmak daha sonra da acı çeken bir ülkenin insanlarına yardım etmek için güçlü bir kişilik geliştirir. Sorumluluk alıp mücadelesini adım adım sürdüren Aurora'nın kahramanlık yolculuğu, aynı zamanda onun etkin bir özne olarak olgunlaşma yolculuğudur.

4. 3 Gris (2018)

İspanyol Nomada Studio tarafından geliştirilip Devolver Digital tarafından 2018'de yayımlanan *Gris*, oyun animasyonu, sanat yönetmenliği, sanatsal tasarım, görsel tasarım gibi pek çok alanda ödül alan bir platform macera oyunudur.

Yazılan eleştirilerin hemen hepsinde başarılı olarak nitelendirilen oyun, görsel tasarım ve sembolik anlatım açısından beğeniyle karşılanmıştır. Lawver (2018) karakterin oyun içinde kazandığı becerilerin oyunun mesajıyla çok iyi örtüştüğü, *Gris*'i özel kılan şeyin uyandırdığı duygular olduğu düşüncesindedir. Ona göre bu oyun müziğinden kontrollerine kadar her şeyi tek bir merkezi temaya bağlayarak ve oyun bağlamına asla ihanet etmeyerek evrensel bir yankı uyandıran son derece kişisel bir öykü anlatmaktadır. Kain (2019), *Gris*'te oyuncunun oyunu kayıp bir kız çocuğu olarak oynadığını, bir çeşit iç çocukla ya da içsel mücadeleyle yüzleştiğini, bu öykünün nadiren oyunun yüzeyinde kalan öykülerden biri olduğunu belirtir. Ona göre bu oyun

benzersiz bir sanat stiline, olağanüstü bir müziğe, güçlü ve hassas bir mesaja sahip harika bir bulmaca-platform oyunudur. *Gris*'in görsel tasarım ve ses açısından estetik başarısına dikkat çeken Moyse (2018) ise oyunu kazanılması gereken bir meydan okuma olarak değil, bir kızın yaşanması gereken hüznü ve gerçeküstü bir yolculuğu olarak nitelendirir.

Gris'in tasarım açısından yaratıcı bir sanat oyunu olarak tanımlandığı görülmektedir. Oyunun bir kızın içsel mücadelesi sonucunda olgunlaşması bağlamında sunduğu duyumsal deneyimin başarılı yönü de eleştirmenlerin birleştiği ortak noktadır.

4.3.1 Fiziksel ve düşünsel temsil. Oyunun ana karakteri, ufalanan bir kadın heykelinin avucunda uyanan Gris adlı bir kızdır. Oyunun başında ergenlik çağında depresif bir kız olarak sunulan Gris, oyunun sonundaysa iç dünyasındaki mücadeleler sonrası elde ettiği becerileri kullanıp mental açıdan olgunlaşarak içinde bulunduğu depresif durumdan kurtulmayı başarır.

Gris'in kıyafeti, yaşını kesin olarak ortaya koymayan pelerin benzeri dökümlü, dalgalanan bir giysidir. Ressam Conrad Roset tarafından elle çizilen kareler, suluboya renklendirmesi ve mürekkep yayılımı efektiyle renklendirilmiştir. Oyunun başında devasa bir kadın heykelinin avucunda küçük bir kız çocuğu olarak sahnelenen *Gris*'in bu durumu, yeni beceriler kazanmaya başlayıncaya kadar sürer. Bir başka deyişle *Gris*'in mental gelişimi, oyun boyunca sırayla kazandığı becerilerle anlatılır. Mücadele etmeye başladıktan sonra atlama, zıplama gibi beceriler kazandığında iki çubuk şeklinde çizilen bacaklarının uzadığı, pelerininin daha belirgin bir hale gelmeye başladığı görülür. Hatta *Gris* mental gelişimini sürdürdükçe pelerini de farklılaşır. Büyülü pelerin ihtiyacına göre yüzgece, ağırlığa ya da bir kanada dönüşebilir.

Dijital oyunlarda oynanışın doğası gereği oyuncunun karakterle bütünleşmesi olağandır, ancak *Gris*'te karakterle bütünleşmenin yanı sıra eşduyumun da öngörüldüğü söylenebilir. Oyunun bir başka özelliği, oyuncunun karakterin hem dışında hem de içinde olması yani oyuncunun kimi zaman karakteri gözlemleyerek kimi zaman da onunla bütünleşerek oyunu sürdürmesidir. Özellikle ara sahnelerde oyuncuya hüznü ve duygusal bir kızın iç dünyası duyumsatılmaya çalışılır.

Sözgelimi Gris'in hem hüznün hem de mutluluk kaynağı olan erken çocukluğu oyunun sonunda ortaya çıkar. Oyunun sonlarındaki gizli ara sahnede, Gris'in özlem duyduğu çocukluk yıllarının özneleri olan anne-kız ikilisine ilişkin yaşantılar, bireysel bir öyküye bağlı olmakla birlikte, oyuncuların belleğindeki nostaljik çocukluk dönemi şefkat sahnelerini duyumsatacak biçimde sergilenir. Bu sahnelerde düşsel güzelliklerle dolu mekânlar ve müzik eşliğinde annesiyle neşeli, sevgi dolu ve eğlenceli dakikalar geçiren minik Gris bulunmaktadır. Böylece hem karakterin çocukluğu ve ilk gençliğine (ergenlik) ilişkin olgunlaşma paradigması tamamlanır hem de oyun boyunca deneyimlenen ancak bir türlü anlaşılamayan gizemli hüznün ve yasın nedeni ortaya çıkarılır.

4.3.2 Mekanikler. Gris, alışlagelen platform oyunlardaki ölüm, can kazanma, stresli bulmacalar gibi durumların olmadığı, dikkatin hareketten çok görsele odaklandığı bir oyundur. Ortalama beş saat süren bu tek kişilik platform oyununun bulmacalarla ilerlediği görülmektedir. Bulmacalar basit şekilde başlar, giderek zorlaşır ancak oyunun tematik etkisini geride bırakacak bir zorluk derecesine ulaşmaz. Bulmacalarda genellikle amaç yıldızları (hafıza parçalarını) toplamaktır. Yıldızlar toplandığında bu yıldızların arasında oluşan yol oyuncuyu bir sonraki aşamaya taşımaktadır. Birleşen yollar zamanla birer takımyıldızına dönüşür. Oyunda bu türden mekanikler oyuncu tarafından keşfedilip uygulamaktadır.

Deneyim açısından değerlendirildiğinde oyunun kolay bulmacalarla ilerlediğini, bulmaca odaklı olmaktan çok deneyim odaklılığı ön plana çıkardığını söyleyebiliriz. Oyuncu önce düşme/ kalkma/zıplama gibi temel birtakım hareketlere, sonra oyun ilerledikçe daha karmaşık hareketlere yönlendirilir. Karakter bu aşamaları geçtikçe yeteneklere sahip olur. Önceleri sadece zıplayıp yıldız toplarken daha sonra kaymaya, kareye dönüşmeye, yüzmeye, süzölmeye başlar. Bu yetenekler hem karakterin yas aşamalarını geçmek için ihtiyacı olan mental olgunlaşmayı hem de ruhunu onarmasını simgelemektedir.

Oyunda her bir seviye tamamlandıktan sonra ana takımyıldızının da parçaları tamamlanır. Ayrıca oyunda mücadele alanı olarak karşıt güçlerle savaş da

bulunmaktadır. Gris iki yaratıkla mücadele eder. Biri mürekkep balığına benzer bir yaratık diğeri de onun tüm yollarını kapatan kuş benzeri bir canavardır.

Bir platform oyunu olan Gris, oyuncuyu ölüm riskine sokmadan, can alma - verme gibi birtakım mekaniklerle yormadan bulmacaları çözdürerek ve arada da görsellerle müziğin birleşimden çıkan estetik keyfin tadını çıkarmasını sağlayarak sonuca yöneltir. Odak nokta, duyuşal deneyimden kaynaklı bir merak unsurunu tetiklemektir. Oyunun yapımcılarının da hedeflediğı budur. Oyunun teknoloji direktörü Adrián Cuevas (2021) hüçünle ilgili bir oyunun Gris gibi insanlara yardım edip edemeyeceğini merak ettiklerini; istediklerinin insanlara moral vermenin yanında onların Gris'in hissettiklerini görmesini ve aynı zamanda da bunun üstesinden gelinebileceğini göstermek olduğunu belirtir.

4.3.3 Anlatı. *Gris*'in temel öyküsü, annesini kaybeden bir kızın yaşadığı yas sürecidir. Sürecin doğasına uygun olarak durağan eylemlerle başlar, karakterin eylemliliğe geçmesiyle de olaylar hızlanarak ilerlemeye başlar. Sözü, diyalogun, monoloğun olmadığı görsel anlatının hâkim olduğu oyunun söylemini oluşturan iki katman vardır. Birincisi açıkça söylenmeden sezdirilen yas öyküsü, ikincisi de değişip dönüşen duygulara paralel olarak dönüşen renkler.

İlk katmanda bir kızın anne kaybından kaynaklandığı sezdirilen yas sürecinin aktarımı söz konusudur. Çocuklar ve gençler için ebeveynini kaybetmek ağır duyuşal yıkımların nedenlerinden biridir. Özellikle de yaşamın tanıklığının ilk bağlantı nesnesi olan anne kaybı, çocuk ve ergende yoğun duyuşal iniş çıkışlara neden olabilir. Karmaşık duygular içinde neyi nasıl ifade edeceğini bilemediğı bu süreçte içine kapanabilir, neşesini ve yaşama sevincini yitirebilir. Sesini, renklerini, güzel duyularını yitiren Gris de oyunun başında bu durumdadır. Oyuncu, Gris'in durumunu birbirini takip eden yas evreleri şeklinde deneyimler. Yetişkinlerde daha açık görülmekle birlikte bu süreç çocuklarda da inkâr, öfke, pazarlık, depresyon ve kabullenme olmak üzere beş aşamadan oluşur (Kübler- Ross ve Kessler, 2014). Oyunun birinci bölümünde inkâr, ikinci bölümünde öfke, üçüncü bölümünde depresyon ve son bölümünde ise kabullenme vurgulanır. Bölümlere hâkim olan bu temel duygular ayrıca çeşitli eylem ve nesnelerle ifade edilmiştir. Sözelimi öfkenin eylem karşılığı yakıp

yıkma ve öfke patlamalarını simgeleyen fırtına; donuk duygular ve uzaklık ise heykellerle ifade edilmiştir. Gris bir heykelin devasa avucunda anne sıcaklığını ve sevgisini arar. Bu elin ne ifade ettiğini oyunun son sahnesini yorumlayarak anlayabiliriz. Oyunun başında heykelin avucunda üzüntü ve çaresizlikle çökmüş bir şekilde anne sevgi ve şefkatini arayan bir küçük kız olarak betimlenen Gris, oyunun sonunda mental ve duyuşsal bir olgunlaşma sürecinden geçmiş, güçlü bir şekilde ayakta duran ve annesiyle ilgili güzel anılarla teselli bulan neşeli bir genç kıza dönüşmüştür.

Söylemin ikinci katmanı yas sürecinin aşamalarını simgeleyen renklerin dönüşümüdür. Gris renksiz bir dünyada uyanır. Anlatıdaki dört bölüm farklı renklere dayanmaktadır. Bu renkler aynı zamanda yas sürecinin aşamalarını simgeleyen renklerdir. Kahramanın adı olan “Gris” İspanyolca “gri” anlamına gelmektedir. Gri, nötr bir renk olarak ifade edilir. Oyun ilk bölümde siyah beyaz başlar. Bu renkler karakterin renksiz dünyasını temsil eder. Şarkı söylerken küçük kızın sesi kaybolmuştur. Sesinin kaybolması yaşama sevincinin ve motivasyonunun da kayboluşunu işaret etmektedir. Hem sesini hem de renklerini yani yaşamı canlı kılan her şeyi kaybetmiştir. İkinci bölüm kırmızıdır. Bu öfkenin metaforudur. Üçüncü bölüm depresyonu simgeleyecek şekilde maviden siyaha dönüşür. Bu bölümde karakter acısıyla yüzleşir. Son bölümde ise kabullenmenin ve kendini bulmanın simgesel karşılığı olarak yavaş yavaş yaşamın tüm renklerinin geri geldiğini görürüz. Gris, yeni beceriler kazanmaya başlayınca renkler sırayla dünyasına dolmaya, nesneler renk ve canlılık kazanmaya başlar.

Oyunun atmosferi, masalsı bir animasyon dünyası şeklinde kurgulanmıştır. Bölümleri temsil eden mekânlar; çöl, orman, derin deniz ve ışıklı binaların bulunduğu ortamlardır. Bu ortamlarda yer alan heykellerin, binaların ve yıkıntıların tasarımlarında İtalya ve Hindistan’daki tarihi binalardan ve Star Wars filmindeki kimi şehirlerden ve derin denizle orman tasarımında da İwagumi akvaryum stilinden ilham alınmıştır. Görsel açıdan bir sanatsal tasarım olan bu mekânlardan bazıları çocuk masallarındaki gibi varlıklar da içerir. Sözelimi orman çeşitli yaratıkları barındırır. Bir su altı labirenti gibi tasarımılanan derin göl, karakterin yollarını kapayan, zorlaştıran tuzaklar barındırır. Bu ortamlar başlangıçtan sona doğru hem çeşitlenir hem

de renklenir. Renklerin oyunun dünyasında bu derece etkin ve görsellerin yüksek sanat ürünü oluşu, oyunu aynı zamanda sanat oyunu kategorisine sokmaktadır.

Gris, herkesin zihnindeki ortak çocukluk nostaljisini olgunlaşma paradigması ve yas süreci bağlamında harmanlayarak oyuncunun bir kızın kayıp duygusuyla baş etme mücadelesini duyumsal bir atmosferde deneyimlenmesine imkân tanımaktadır.



Bölüm 5

Tartışma ve Sonuçlar

5.1 Araştırma Bulgularının Tartışılması

Çocukluğa ve çocuk bakışına yaratıcı bir anlatım yolu olarak başvuran resim ve sinema gibi estetik sanatların yanına son yıllarda dijital oyunlar da eklenmiştir. Çocukluk dijital oyunlarda çok farklı düzeylerde yansıtılır. Eğitim süreçlerinde kullanılmak üzere tasarımılanan strateji türü oyunlarda, çocukluğun kendisinden çok eğitsel süreçler ön plana çıkar. Eğlence ve maceraya dönük pek çok oyunda ise çocuk karakterlere ana karakterlerin kişiliğinin oluşumunu sergilemek ve anlatı bütünlüğünü tamamlamak için yer verilir. Bunların dışında gerilim/korku tipi oyunlarda yer verilen çocuk karakterlerle de çocukların bedensel zayıflığı, savunmasızlığı ve algısının oyun deneyimi üzerinde etkili olmasının hedeflendiği söylenebilir.

Sosyal bilimlerin sosyoloji, psikoloji, eğitim gibi çeşitli alanlarında teknoloji çağının ürünleri olan dijital oyunlar aracılığıyla eğitim süreçlerinin nasıl destekleneceğine; dijital oyunların çocuk ve gençlerin kişilik gelişimi üzerindeki etkilerine ilişkin pek çok araştırma yapılmasına rağmen dijital oyunlarda çocukluğun temsili ve oyun tasarımı ögesi olarak kullanımına ilişkin az sayıda çalışma bulunmaktadır. Ray (2021), dijital oyunlarda çocukluğun temsili ele aldığı çalışmada pek çok oyunda çocuk karakterin yer almasına rağmen, çocukların dijital oyunlarda daha çok yardımcı rollerde yer aldığı, onlara nesne veya sembol olarak yer verildiği, çocuk karakterlerin dijital oyunlarda sınırlı bir biçimde temsil edildiği sonucuna varır. Zarzycka (2017) ise dijital oyunlarda çocukluğa ilişkin olarak olgunlaşma paradigmasından, saflığı, zayıflığı da içeren çocuksu özelliklerden yararlanıldığını, bu çerçevede kurgulanan oyun ortamlarının oyun tarihi boyunca oyunla özdeşleştirilen hırçın ve güç odaklı kurallarıyla çelişen bir meta-oyun ironisi aracı olarak görülebileceğini belirtir. Her iki araştırmacının ortak fikri, dijital oyunlarda temsil edilen çocukluğun pasif bir bağlamda sergilendiği ve modern dönemde alışlagelen çocuğu nesneleştirme ve ötekileştirme söylemine katkıda bulunduğu bulundudur.

5.2 Sonular

Gerek yařamın her anında var olan, evresinden etkilendiėi kadar evresiyle etkileřimde bulunarak onu etkileyen, kendi doėasına ait zelliklerini kiřiliėine yansıtan ocukların temsiliyetinin diėital oyunlarda ocuk zne baėlamında zayıf kaldıėı sylenebilir. Ancak ana kahramanları fail ocuklar olan, ocukluėa iliřkin gelerin etkili bir temsil ve tasarım gesi olarak kullanıldıėı oyunlar da bulunmaktadır. Bu alıřmada ana kahramanları ocuk olan *Among The Sleep*, *Child of Light* ve *Gris* adlı oyunların analizi yoluyla diėital oyunlarda ocukluėun nasıl temsil edildiėine ve oyunlarda ocukluėa bir tasarım gesi olarak nasıl yer verildiėine odaklanılmıřtır. Yapılan analizlerde, bu oyunlarda ocukluėa iliřkin hangi gelerin n plana ıkarıldıėına, ocukların geliřmekte olan zneler olarak mı, kendine yeterli zgn zellikleri olan zneler olarak mı yoksa zayıf zneler olarak mı sunulduėuna; oyun mekaniėinde ocukluėa iliřkin ne gibi gelere yer verildiėine iliřkin cevaplar aranmıřtır.

Analiz edilen oyunların ocuk ana karakterleri bedensel ve zihinsel olarak ocukluėa iliřkin gelere uygun olarak tasarımlanmıř ve anlatılmıřtır. *Among The Sleep*'te bir buuk iki yařlarında yeni yrmeye bařlamıř, konuřamayan bir bebek, tulumu, oyuncak ayısı ve olan biteni bir bebek gibi algılayan zihin yapısıyla; *Child of Light*'ta zayıf, korunmasız ve masum kk bir kız ocuėu kafasında kocaman bir ta, elinde kocaman bir kılı ve yalınayak grnmnn yanı sıra grnřte muhteřem ama pratikte acımasız bir dnya karřısındaki yoėun ocuksu korkusuyla; *Gris*'te ise annesini kaybeden bir kız ocuėunun depresif i dnyası yař ve geliřim dnemine uygun beden ve zihin tasarımlarıyla sunulmuřtur.

Yaratılan dnya aısından bakıldıėında her  oyunun da ocukluėun dř atmosferini etkili bir řekilde yansıttıėı sylenebilir. *Among The Sleep*'te dřle gerek arasında gidip gelen bir gereklik algısı; *Child of Light*'ta ocukluėun masal dnyası; *Gris*'te ise ocukluėun nostaljik dřsel dnyası estetize edilmiřtir. İlerinden *Among The Sleep* ocuėun dřle gerek arasındaki geiřkenliėinin kâbus formunda

kullanımıyla diğerlerinden ayrılır. Oyun genel klişelere uygun olarak bebeğin savunmasız, aciz olma fikrinden hareket ediyor gibi görünse de bu deneyimi inşa etme şekli açısından oldukça yenilikçidir. Çünkü bebek olma fikrini bakış açısına, oynanışa ve tasarıma bütüncül bir şekilde yansıtarak estetik olarak çocukluğun zayıflığını ve savunmasızlığını önceleyen *Limbo* ve *Inside* gibi oyunlardan da farklılaşmaktadır. Bu oyunun ayırıcı yönü çocuğun hem bir gerilim ögesi olarak kullanılması hem de çocuğun öznesi olduğu bir travmanın çözümüne yönelerek çocuk dünyasını olduğu gibi merkeze almasıdır. Olayların merkezinde olan çocuk, hem etkilenen hem de ne kadar küçük olursa olsun kendi ölçüsünde etkili bir öznedir.

Analiz edilen oyunların hepsinde çocuklar fail öznelere olarak sunulmuştur. Her biri çevrelerindeki dünyadan etkilendikleri kadar çevrelerini de etkilemekte, bu etkileşimdeki faillikleri ile kendi kişiliklerini geliştirmektedirler. *Among The Sleep*'te David oyuncak ayısı Tedyy'nin yardımıyla korkularıyla yüzleşir. *Child of Light*'ta Aurora büyüyüp sorumluluk alarak hem kendisini hem de Lemurya'yı kurtaran bir güçlü bir kahraman olur. *Gris*'te Gris, yasıyla baş etme yolunu iç dünyasında mücadele ederek arar bulur. Üç oyun da çocukluğa ilişkin etkileşimli bir sanal deneyim sunmaktadır. Oyuncu *Among The Sleep*'te güçsüzlükle ilişkilendirilen çocukluk simülasyonunu; *Child of Light*'ta çocukluğun masal dünyasını; *Gris*'te ise, ruhsal iyileşmeye tanık olmasının yanı sıra ana olaya bağlı olarak sergilenen paralel görsel öyküler eşliğinde, çocukluk nostaljisini deneyimler.

Bu oyunlarda çocukluğa ilişkin öğeler mekaniklere de çeşitli ölçülerde yansıtılmıştır. *Among The Sleep*'in neredeyse tüm mekaniği iki yaşlarındaki bir çocuğun psiko-motor becerileri gözetilerek tasarımılanmıştır. Diğer iki oyunda da olgunlaşma paradigmasının anlatının yanı sıra çocuk kıyafetleri üzerinden oynanışa da yansıtıldığı dikkati çeker. *Child of Light*'ta Aurora'nın kıyafetleri iki olgunlaşma evresinde değişip minik bir kız çocuğunun giysilerinden bir kraliçe adayının giysilerine dönüşür. *Gris*'te ise küçük kızın iç dünyası olgunlaştıkça pelerini onu savunacak yeni beceriler kazanmaya başlar.

5.3 Öneriler

Analiz sonucu elde edilen bulguların oyun tasarımı yapacaklar için kaynaklık etmesinin yanı sıra farklı türden oyunlar bağlamında yapılacak yeni araştırmalar için de yararlı olması ümit edilmektedir. Sınırlı sayıdaki oyunun çocukluk bağlamında incelemesini içeren bu analiz çalışmasının bulguları daha geniş ölçekli çalışmalarla boyutlandırılabilir. Oyun tasarımı sürecinde farklı tarihsel süreçlerdeki ya da farklı kültürlerdeki çocukluk deneyimlerine ilişkin çeşitli yaşantılar çocuk karakter tasarımına yansıtılarak çocukluğun zamanlar ve kültürler arası çeşitliliği vurgulanabilir. Ayrıca incelenen oyunlar dışında korku, gerilim ya da eğitici oyunlar bağlamında çocuk karakterler analiz edilerek bu türden oyunların çocukların istek ve ihtiyaçlarına ne ölçüde cevap verdiği araştırılabilir.

KAYNAKÇA

- Aarseth, E. J. (2004). Genre trouble: narrativism and the art of simulation. N. Wardrip-Fruin ve, P. Harrigan (Der.), *First Person: Newmedia As Story, Performance and game* (ss. 45–56). Cambridge: MIT Press.
- Akbulut, H. (2009). Gelenekselden dijital, mekândan uzama oyun kültürü. M. Binark, G. Bayraktutan-Sütçü, I. B. Fidaner (Der.), *Dijital Oyun Rehberi* (ss. 25-82). İstanbul: Kalkedon.
- Boratav, P. N. (2000). Tekerlemeler. (İ. Yerguz, Çev.). İstanbul: Numune Matbaası.
- Bostan, B. (2022). *Dijital oyunlar ve interaktif anlatı*. İstanbul: The Kitap.
- Cailliois, R. (2001). *Man, games and play*. Urbana, Chicago: University of Illinois Press.
- Cebeci, O. (2004). *Psikanalitik edebiyat kuramı*. İstanbul: İthaki Yayınları.
- Cooke, C. (4 January 2016). Review: among the sleep. destructoid <https://www.destructoid.com/reviews/review-among-the-sleep/> adresinden edinilmiştir.
- Cuevas, A. (2021). <https://www.gamereactor.eu/what-does-gris-mean-we-talk-to-nomada-studio/> adresinden 20 Haziran 2021 tarihinde edinilmiştir.
- Dere, Z. T. (2020). Bilişsel ve dil gelişimi. Z. Seçer (Ed.), http://auzefkitap.istanbul.edu.tr/kitap/cocukgelisimilisans_ao/bilisselveidilgelisimi.pdf adresinden 22 Temmuz 2021 tarihinde edinilmiştir.
- Dubbelman, T. (2016). Narrative game mechanics. *lecture notes in computer science*, International Conference on Interactive Digital Storytelling (pp. 39-50). Doi: [10.1007/978-3-319-48279-8_4](https://doi.org/10.1007/978-3-319-48279-8_4)
- Ermi, L. & Mäyrä, F. (2003). *Power and control of games: children as the actors of game cultures*. In Proceedings of DiGRA, Utrecht University, the Netherlands. <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/05163.26107.pdf> adresinden 20 Ocak 2023 tarihinde edinilmiştir.
- Fernandez-Vara, C. (2019). *Introduction to game analysis*. New York: Routledge.
- Fineberg, J. (1997). *The innocent eye: children's art and the modern artist*. USA: Princeton University Press.
- Fullerton, T. (2008). *Game design workshop: a play centric approach to creating innovative games*. USA: CRC press.

- Gallahue, D. (1982). Understanding motor development in children. New York: John Wileyand Son.
- Groth-Andersen, M. (28 April 2014). Child of light, gameactor <https://www.gamereactor.dk/child-of-light-208024/> adresinden edinilmiştir.
- Haçerlioğlu, O. (2000). *Dünya inançları sözlüğü*. İstanbul: Remzi.
- Heywood, C. (2003). *Bana top at! Batı'da çocukluğun tarihi*. (E. Hoşsucu, Çev.) İstanbul: Kitap Yayınevi.
- Huizinga, J. (2017). *Homo ludens oyunun toplumsal işlevi üzerine birdeneme*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Ingenito V. (29.04.2014). Child of light, shining brightly. IGN <https://www.ign.com/articles/2014/04/29/child-of-light-review> adresinden edinilmiştir.
- Işıgan, A. (2012). *Etkileşimlilik sorunu çerçevesinde dijital oyun-anlatı ilişkisi* (Yayımlanmamış doktora tezi). Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- İnal, K. (2007). *Çocuğun örselenen dünyası*. Ankara: Sobil Yayınları.
- Kara, U.Y. (2019). *Bilgisayar oyunları, yeni medya ve kimlik: kuramsal arayışlar* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Hacettepe Üniversitesi İletişim Fakültesi, Ankara.
- Kain E. (03.01.2019). Gris Rewiev: More than just a pretty coat of paint. Forbes <https://www.forbes.com/sites/games/2019/01/03/gris-review-more-than-just-a-pretty-coat-of-paint/?sh=e09961d15642> adresinden edinilmiştir.
- Kelly A. (29.04.2014) Child of light rewiev. pcgamer. <https://www.pcgamer.com/child-of-light-review/> adresinden edinilmiştir.
- Kennedy, D. (1999). Subversive innocence. *Childhood*, 6:3, 389-399.
- Krupa, D. (5 Haziran 2014). Among the sleep rewiev <https://www.ign.com/articles/2014/06/05/among-the-sleep-review> adresinden edinilmiştir.
- Kübler-Ross, E., & Kessler, D. (2014). On grief and grieving: Finding the meaning of grief through the five stages of loss: Simon and Schuster
- Lawver B. (13.10.2018). Poetry in motion. Gaming trend. <https://gamingtrend.com/feature/reviews/poetry-in-motion-gris-review/> adresinden edinilmiştir.

- Mutlu, Z. (2017). Bölgesel çocuk hakları notları serisi: iç anadolu bölgesi, medya ve çocuk algısı. <https://api.ihem.barobirlik.org.tr/server/api/core/bitstreams/6d203282-8540-45ce-a20c-fa2b0c55a180/content> adresinden 29 Kasım 2022 tarihinde edinilmiştir.
- Moyse C. (16.10.2018). Rewiev: Gris. Destructoid. <https://www.destructoid.com/reviews/review-gris/> adresinden edinilmiştir.
- Pembecioğlu, N. (2013). Trt çocuk / çocuklar için eğitim hedeflerinin eğlenceli içeriğe dönüşmesi sürecinin araştırılması. Bildiriler Kitabı/1, Haluk Yavuzer ve Mustafa Ruhi Şirin (Haz.), 1.Türkiye Çocuk ve Medya Kongresi (s.473-511). İstanbul: Çocuk Vakfı Yayınları.
- Piaget, Jean (2005). *Çocuğun gözüyle dünya*. (İ. Yergüz, Çev.). Ankara: Dost Kitabevi.
- Postman, N. (1995). *Çocukluğun yok oluşu*. (K. İnal, Çev.). Ankara: İmge Kitabevi.
- Ray, E. (2021). The child games: representations of children in video games (2009-2019). *Game Studies*, 21(1). <http://gamestudies.org/2101/articles/reay> adresinden 14 Haziran 2021 tarihinde edinilmiştir.
- Roselli P. (24 December 2015). Among the sleep rewier ps4, pc. gaming ace <https://gaming-age.com/2015/12/among-sleep-review-ps4-pc/> adresinden edinilmiştir.
- Rousseau, J.-J. (2011). Emile ya da eğitim üzerine (Y. Avunç, Çev.). İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Sezen, D. (2013). Bir sanatsal ifade aracı olarak dijital oyunlar. *İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, 45(2), 129-147.
- Sezen, T. İ. (2011a). *Dijital interaktif ortamlarda anlatının yeri ve inşası* (Yayımlanmamış doktora tezi). İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Sezen, T. İ. (2011b). Dijital oyunları anlamak: oyun, anlatı, yazılım ve platform perspektiflerinden dijital oyunlar. G. Terek Ünal, U. Batı (Der.). *Dijital Oyunlar* (ss.119-148). İstanbul: Derin.
- Squire, K.D. (2004). *Replaying history: Learning world history through playing Civilization III*. Doctoral Dissertatio. Indiana University: Indiana.
- Şirin, M.R. (2013). Çocuk ve medya çocuk görüşü kitabı 1.Türkiye çocuk ve medya kongresi önüm, arkam, sağım, solum medya: Sobelenmeyeceğiz! İstanbul: Çocuk Vakfı Yayınları. https://ibbfsm.meb.k12.tr/meb_iys_dosyalar/34/36/726796/dosyalar/2018_12/06124513_Gorusu_Kitabi.pdf adresinden 18 Aralık 2022 tarihinde

edinilmiştir.

Tapionkaski S. (2021) How did child of light save me? Engagement with a Children's Multimodal Game Narrative as Adult Play and Self-Therapy. *Children's Literature and Intergenerational Relationships, Encounters of the Playful Kind* (ss. 131.146). Poland: Palgrave Macmillan.

Tavşancıl, E. ve Aslan, E. (2001). İçerik analizi ve uygulama örnekleri. Epsilon Yayınları: İstanbul.

TÜBA (2011). Türkçe bilim terimleri sözlüğü. Ankara: Yeni Reform Matbaacılık.

UNICEF (2007). Çocuk hakları ve gazetecilik uygulamaları: Hak temelli perspektif, UNICEF – Dublin Teknoloji Enstitüsü. <http://www.unicef.org.tr/files/bilgimerkezi/doc/Cocuk%20Haklari%20ve%20Gazetecilik.pdf> adresinden 05 Aralık 2022 tarihinde edinilmiştir.

Vygotsky, L.S. (1998). *Düşünce ve dil* (S. Koray, Çev.). İstanbul: Toplumsal Dönüşüm Yayınları.

Woodhead, M. (2009). Childhood studies: past, present and future. *An Introduction to Childhood Studies* (pp.17-31). M. J. Kehily (Ed.), UK: McGraw Hill.

Werbach, K. (2016). Gamification. Class Lecture, Topic: “Gamification Design Framework” Coursera.

Yavuzer, H. (2011). *Çocuk psikolojisi*. İstanbul: Remzi Kitabevi.

Yıldırım, A ve Şimşek H. (2008). Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri. Ankara: Seçkin Yayıncılık.

Zarzycka, Z. (2017). The evolutionary logic of childhood in retro game design. http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/DiGRA_2020_paper_301.pdf adresinden 20 Şubat 2022 tarihinde edinilmiştir.