



**T.C.
SÜLEYMAN DEMİREL ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ
SANAT VE TASARIM
ANASANAT DALI**

**DİJİTAL OYUNLARDA KULLANILAN SEMBOL VE ANLAMLARININ
GRAFİK TASARIM AÇISINDAN İNCELENMESİ: MARVEL ŞAMPİYONLAR
TURNUVASI ÖRNEĞİ**



ALİ SUAT YÜREKLİ

Yüksek Lisans Tezi

Tez Danışmanı: ARZU GÜRDAL

ISPARTA, 2022

T.C.
SÜLEYMAN DEMİREL ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ
..... ANASANATDALI

Bu tez/...../..... tarihinde aşağıdaki jüri üyeleri tarafından oy birliği/oy çokluğu ile kabul edilmiştir.

DANIŞMAN	Ünvanı, Adı Soyadı	İmza:
(Varsa II. Danışman)	Ünvanı, Adı Soyadı	İmza:
ÜYE	Ünvanı, Adı Soyadı	İmza:
ÜYE	Ünvanı, Adı Soyadı	İmza:
ÜYE	Ünvanı, Adı Soyadı	İmza:
ÜYE	Ünvanı, Adı Soyadı	İmza:

Yukarıdaki imzaların adı geçen öğretim üyelerine ait olduğunu onaylıyorum.

İmza ve Mühür

.....

SDÜ Güzel Sanatlar Enstitü Müdürü

Bu çalışma.....tarafından desteklenmiştir.

Proje

No:

.....

SÜLEYMAN DEMİREL ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜNE

Bu belge ile bu tezdeki bütün bilgilerin akademik kurallara ve etik davranış ilkelerine uygun olarak hazırlanıp sunulduğunu beyan ederim. Bu kural ve ilkelerin gereği olarak, çalışmada bana ait olmayan tüm veri, düşünce ve sonuçları aldığımı ve kaynağını gösterdiğimi ayrıca beyan ederim (...../.../20..).

Ad SOYAD

imza.....



ÖNSÖZ

Dünyanın, bilim ve teknolojide gelişmeye başlamasıyla birlikte çocukların ve yetişkinlerin oyun anlayışlarında da değişme ve gelişmeler görülmüştür. Önceleri açık alanlarda, mahallelerde geliştirilen fiziki alet ve oyun malzemeleriyle karşılıklı etkileşim içerisinde oyunlar kurulur iken, zamanla bu gelişmeye koşut olarak nüfusun şehirlerde artmasıyla birlikte açık alanlardan çekilip oyun salonlarına yönelim başlamıştır. Sözelimi ‘atari salonu’ gözde iken zamanla bu salonlar kapanarak ‘internet kafeler’ açılmaya başlamıştır. Bireylerin oyun ve eğlence ihtiyaçları kaybolmayacağı için, teknolojik alanda yaşanan gelişmelerin en önde eğlence sektörüne yansıdığı görülmektedir.

Günümüzde bireyin oyun içinde etkin yer alması düşüncesine bağlı olarak üç boyutlu görüntüler sağlayan elektronik araçlar ile dijital oyunlar giderek cazibe kazanmıştır. Bireyin bu süreçteki görsel iletişimini başarılı bir şekilde sürdürmeye devam edebilmesi, görsel tasarımların etkinliğine ve verimliliğine bağlıdır. Bu oyunlar alanında kendini dayatan ihtiyaç, bu konuyu görsel iletişim ve tasarım ürünleri bakımından incelememize vesile olmuştur.

Konu seçiminde ve tez yazım aşamasında tez danışman hocam Doç. Dr. Arzu Gürdal’ın, dijital oyunlara güncel ve çağdaş olumlu yaklaşımlarının, çalışmalarımızın ivmesini arttırdığı gibi tezin tamamlanmasına da önemli katkıları olmuştur. Bu nedenlerle kendilerine teşekkürlerimi bildirerek bu alanda bizlere desteğini esirgemeyen dekan hocamız Prof. Dr. Mehmet Özkartal’a da saygılarımı sunarım.

Ali Suat Yürekli

Isparta, 2022

ÖZET

DİJİTAL OYUNLARDA KULLANILAN SEMBOL VE ANLAMLARININ GRAFİK TASARIM AÇISINDAN İNCELENMESİ: MARVEL ŞAMPİYONLAR TURNUVASI ÖRNEĞİ

Ali Suat Yürekli

Süleyman Demirel Üniversitesi,

Güzel Sanatlar Enstitüsü, Sanat ve Tasarım Anasanat Dalı,

Yüksek Lisans/Sanatta Yeterlik Tezi

Yıl: 2022, Sayfa: 100

Danışman: Doç. Dr. Arzu Gürdal

.....İnsanlık ilk çağlardan beridir sözlü ve sözsüz iletişim unsurlarını sürekli olarak geliştirmiştir. Bunlar kimi zaman belirli ses kalıplarının tekrarlanmasıyla mümkün olmuştur. Kimi zamansa şekillerin kullanılmasıyla. Etkili iletişim sağlanması, görsel iletişim aracı olarak kabul edebileceğimiz semboller yardımı ile mümkün olabilmektedir. Semboller aracılığı ile geçmiş ve gelecek zamanda yaşanan olayları öğrenebilmekteyiz. Örneğin mağara duvarına çizilen sembolik şekiller bizlere geçmiş çağlarda insan yaşamı üzerine etkili kesitler sunmaktadır. Bu durum beraberinde semboller olarak nitelendireceğimiz grafik tasarım ürünlerinin görsel iletişimi sağlama konusundaki etkinliğini gözler önüne sermektedir. Gelişen teknoloji ile beraber dijital dünyaya adım atıldığında bu sembollerin varlığı kendisini her zamankinden daha fazla hissettirmeye başlamıştır. Dijital dünya içerisinde büyük bir kitleyi kendisine çekmeyi başarabilen oyunlar, özellikle bu ilk çağlardan beri var olan sözsüz iletişimin sıklıkla kullanıldığı bir alandır. Bu sembollerin barındırdığı anlamlar mesaj iletme konusunda evrensel özelliklere sahip olabilir. Sembollerin bu dijital çağda etkili iletişimi sağlayabilmesi tasarım ilkelerinin etkin bir şekilde kullanılması neticesinde mümkün olabilmektedir. Görsel iletişim ve tasarım ögesi semboller farklı kültürden insanları ortaklaşa bir dil aracılığı ile bir araya getirebilmektedir.

Bu araştırma kapsamında birinci bölümde; oyun kavramı tanımlanmış tarihsel süreç içerisindeki gelişimine değinilmiştir. İkinci bölümde; görsel iletişim unsuru olan sembellere değinilmiş ve dünyada kullanıldığı örnekleri üzerinde durulduktan sonra günümüz dijital platformlarında oyunlarda iletişim aracı olarak nasıl kullanıldıklarına dair örnekler sunulmuştur. Son bölümde ise bir dijital oyun örneği içerisinde bu sembol kullanımları incelenmiş ve tasarımsal açıdan nasıl yansıtıldıkları değerlendirilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Dijital Oyun, Dijital Oyun Tarihi, Sembol, Dijital Oyunlarda Sembol Kullanımı, Marvel Şampiyonlar Turnuvası Oyunu

ABSTRACT

SYMBOLS USED IN DIGITAL GAMES AND INVESTIGATION OF THEIR MEANINGS IN TERMS OF GRAPHIC DESIGN: THE EXAMPLE OF MARVEL CONTEST OF CHAMPIONS

Ali Suat Yürekli

Suleyman Demirel University

Institute of FineArts, Art and Design Department,

MA/ MFA/Ph.D. Thesis, Year:2022, Page: 100

Supervisor: Assoc. Prof. DrArzu Gürdal

Humanity has continuously developed verbal and non-verbal communication elements since the early ages. These were sometimes made possible by the repetition of certain sound patterns. Effective communication is possible with the help of symbols that we can accept as a visual communication tool. Through symbols, we can learn about events in the past and future. For example, the symbolic shapes drawn on the cave wall offer us effective sections on human life in past ages. This situation can reveal the effectiveness of graphic design products, which we will describe as symbols, in providing visual communication. With the advancing technology, when stepping into the digital world, the existence of these symbols has begun to make itself felt more than ever. Games, which have managed to attract a large audience in the digital world, are an area where nonverbal communication, which has existed since the early ages, is frequently used. The meanings of these symbols may have universal characteristics in conveying messages. The effective communication of symbols in this digital age is possible as a result of the effective use of design principles. Visual communication and design element symbols can bring people from different cultures together through a common language.

Within the scope of this research, firstly, the concept of game was defined and its development in the historical process was mentioned. In the second part, symbols that are visual communication elements are mentioned and examples of how they are used in today's digital platforms as a communication tool in games are presented after focusing on the examples of their use in the world. In the last part, the use of these symbols in a digital game example was examined and how they were reflected in terms of design was evaluated.

Keywords: Digital Game, History of Digital Game, Symbol, Using Symbol In Digital Game, Marvel Contest of Champions Game

İÇİNDEKİLER

ÖNSÖZ.....	i
ÖZET.....	ii
ABSTRACT.....	iii
ŞEKİLLER (GÖRSEL/FOTOĞRAF/HARİTA/ÇİZELGE vb) DİZİNİ.....	vi
GİRİŞ.....	10

I. BÖLÜM

1. DİJİTAL/MOBİL OYUN.....	12
1.1 Oyun Tanımı ve Tarihi.....	12
1.2 Oyunun Kuramları.....	14
1.3 Dijital/Mobil Oyun Sektörü; Tanım ve Kavramlar.....	17
1.4 Dijital/Mobil Oyun Özellikleri ve Türleri.....	20
1.4.1 Platform Oyunları.....	24
1.4.2 Simülasyon Oyunları.....	25
1.4.3 Aksiyon-Macera Oyunları.....	26
1.4.4 Spor Oyunları.....	27
1.4.5 Ritim ve Dans Oyunları.....	28
1.4.6 Rol Yapma Oyunları.....	28
1.4.7 Anlamlı-Anlamsız Oyunlar.....	29
1.4.8 Aşamalı Oyunlar.....	31
1.4.9 Dövüş Oyunları.....	32
1.5 Dijital Oyun Türleri Olarak Mobil Oyun.....	33
1.5.1 Mobil/Dijital Oyunun Özellikleri.....	37

II. BÖLÜM

2. MOBİL/DİJİTAL OYUNLARDA GÖRSEL İMGELERİN YERİ VE SEMBOLLERİN OYUNCU AÇISINDAN ÖNEMİ.....	44
2.1 Semboller ve İletişim.....	44
2.4 Sembol Anlamları ve Yorumlanması.....	54
2.5 Mobil Oyunlarda Sembol Kullanımı ve Yorumlanması.....	60
2.5.1 Doğa Sembolleri.....	60
2.5.2 Dini Semboller.....	63
2.5.3 Ulus Sembolleri.....	66
2.5.4 Seviye Sembolleri.....	68
2.5.5 Şiddet Sembolleri.....	69

2.5.6 Güç Sembolleri.....	71
2.3.7 Sınıfsal Semboller	72

III. BÖLÜM

3. MARVEL ŞAMPİYONLAR TURNUVASI.....	74
3.1 Marvel Tarihi.....	74
3.2 Marvel Şampiyonlar Turnuvası.....	76
3.3 Marvel Şampiyonlar Turnuvasında Sembol ve Anlamaların Grafik Tasarım Açısından İncelenmesi	90
DEĞERLENDİRME VE SONUÇ	118
KAYNAKÇA.....	121



ŞEKİLLER (GÖRSEL/FOTOĞRAF/HARİTA/ÇİZELGE vb) DİZİNİ

Şekil 1. Simcity Oyun Görseli	26
Şekil 2. Star Wars Oyun Görseli	27
Şekil 3. World Of Warcraft Oyun Görselleri	29
Şekil 4. Uncharted Oyun İçi Görsel	30
Şekil 5. Snake Oyun Görseli	30
Şekil 6. Tiny Toon Adventures Oyunu	32
Şekil 7. Street Fighter Oyun Görseli	33
Şekil 8. Mortal Kombat Oyun Görseli	33
Şekil 9. Space Impack Oyunu	35
Şekil 10. Pumper Oyun Görünümü	35
Şekil 11. PUBG Mobil Oyunu	40
Şekil 12. Flappy Bird Oyunu	41
Şekil 13. Knight of Fight on Fruit Ninja, Pet Rescue, Tetris Street Görseli	43
Şekil 14. Örnek Çıkış Sembolü	43
Şekil 15. Dijital Oyun Yönlendirme Sembolleri	43
Şekil 16. Çeşitli Mağaralardan Duvar Çizimleri	49
Şekil 17. Dünyadan Çeşitli Petroglif Çizim Örnekleri	50
Şekil 18. Lorthett ve Agnux II mağaralarında bulunan Geyik sembolü çizimi	50
Şekil 19. İspanya Galiçya bölgesinde Bulunan Geyik çizimi	51
Şekil 20. Trafik levhası Görsel örnekleri	51
Şekil 21. Göbeklitepe hayvan sembolleri	52
Şekil 22. Force Of Nature	56
Şekil 23. He-Man Oyun İçi Görsel	57
Şekil 24. Çeşitli Sembol Örnekleri	58
Şekil 25. Yönlendirme Sembolleri 1	59
Şekil 26. Yönlendirme Sembolleri 2	59
Şekil 27. Gündelik Yaşamdan Sembol Örnekleri	60
Şekil 28. Eski Çağlarda Doğadan Sembol Örnekleri 1	61
Şekil 29. Eski Çağlarda Doğadan Sembol Örnekleri 2	61
Şekil 30. Eski Çağlarda Doğadan Sembol Örnekleri 3	61
Şekil 31. Eski Çağlarda Doğadan Sembol Örnekleri 4	61

Şekil 32. Doğadan Bir Hareketi Temsil Eden Sembol.....	62
Şekil 33. Mezopotamya Doğa Sembol Örneği.....	62
Şekil 34. Dijital Oyunlardan Doğa Sembol Örnekleri	63
Şekil 35. Fireboy and Watergirl:Forest Temple oyun görseli.....	63
Şekil 36. Dini İnanışları Simgeleyen Semboller	64
Şekil 37. Farahar Sembolü	64
Şekil 38. Sekiz Kaplanlı Mega Altın Yollar Oyun Görseli.....	65
Şekil 39. Nosferatu the Wrath of Malachi Oyun Görseli.....	65
Şekil 40. Antik Dünyanın Yedi Harikası Oyun Görseli.....	66
Şekil 41. Avatar Ulus Sembolleri.....	67
Şekil 42. Avatar Dört Ulus Turnuvası Oyunu Sembol Kullanımı	67
Şekil 43. Game of Thrones Winter Is Coming Oyun Görseli Ve Sembol kullanımı. 68	
Şekil 44. Fortnite oyun içi görsel ve Çeşitli Seviye Sembol Örnekleri	68
Şekil 45 Dragon Ball FighterZ ve İnjustice Gods Among Us Oyun İçi Seviye Sembol Kullanımı.	69
Şekil 46. Street fighter Oyun İçi Görsel.....	70
Şekil 47. Şiddet Sembol Örnekleri.....	70
Şekil 48. Dragon Ballz Oyun İçi Şiddete Vurgu Yapan Sembol Kareleri.....	71
Şekil 49. Game of Nations Sembol Örnekleri.....	71
Şekil 50. Mario oyun içi güç sembol kullanımı	72
Şekil 51 MŞT Sınıf Sembollü örneği.	72
Şekil 52. Lord of the Rings Sınıf Sembolleri	73
Şekil 53. Lord of the Rings Sınıflara ait Örnekler	73
Şekil 54. Çizgi roman Kapak örnekleri.....	75
Şekil 55. İnjustice Gods Among Us ve Mortal Kombat X Oyun Görseli.....	77
Şekil 56. MŞT Karakter Profil Resimleri.....	78
Şekil 57. Aegon MŞT Modelleme	79
Şekil 58. Storm Pyramid X MŞT Modelleme	80
Şekil 59. Namor Karakter Modeli	81
Şekil 60. Örümcek Adam Oyun içi görsel	82
Şekil 61. Punisher 2099 Oyun içi görsel.....	83
Şekil 62. MŞT Dövüş Karesi görsel.....	83

Şekil 63. MŞT Arayüz Görsel.....	84
Şekil 64. MŞT Oyun içi arayüz görsel 2	85
Şekil 65. MŞT Macera Seçim Ekranı Görsel.....	85
Şekil 66. MŞT Karakter seçim ekranı	86
Şekil 67. MŞT Savaş Haritası Arayüzü.....	86
Şekil 68. MŞT Karakter Yükseltme aşamaları.....	88
Şekil 69. MŞT Sınıf Sembolleri	91
Şekil 70. Karakter Rütbeleri Yıldız Sembol Örnekleri	93
Şekil 71. MŞT Seviye Sembol Örnekleri.....	94
Şekil 72. MŞT Karakter Seviye Yükseltme Sembolü Örneği.....	94
Şekil 73. MŞT Oyun İçi Görsel.....	95
Şekil 74. MŞT Kristal Sembolleri.....	95
Şekil 75. MŞT Kristal Sembolleri 2.....	96
Şekil 76. Karakter Kristalleri	96
Şekil 77. Eşyaları İfade Eden Sembolik Kristaller.....	97
Şekil 78. Katalizör Sembolleri	97
Şekil 79. Sınıf Katalizörü Sembol Örneği.....	98
Şekil 80. MŞT Eşya Yükseltme Sembolleri.....	99
Şekil 81. MŞT Oyun İçi Katalizör Sembol Kullanımı.....	100
Şekil 82. MŞT Şiddet Sembolleri 1.....	100
Şekil 83. MŞT Şiddet Sembolleri 2.....	101
Şekil 84. MŞT Şiddet Sembolleri 3.....	102
Şekil 85. MŞT Güç Sembolleri 1	103
Şekil 86. MŞT Güç Sembolleri 2	104
Şekil 87. MŞT Güç Sembolleri 3	105
Şekil 88. MŞT Güç Sembolleri 4	106
Şekil 89. MŞT Güç Sembolleri 5	107
Şekil 90. MŞT Güç Sembolleri 6	108
Şekil 91. MŞT Güç Sembolleri 7	108
Şekil 92. Çeşitli Sembol Örnekleri 1.....	109
Şekil 93. Çeşitli Sembol Örnekleri 2.....	110
Şekil 94. Doğa Sembolü Örnekleri	111

Şekil 95. Sembol Kullanımı Oyun İçi Görsel	112
Şekil 96. Sembol Kullanımı Oyun İçi Örnek	112
Şekil 97. Sembol Kullanımı Karakter Bilgi Ekranı Örnek	113
Şekil 98. MŞT Yönlendirme Sembolleri.....	114
Şekil 99. MŞT Karakter Poz Örnekleri.....	116
Şekil 100. MŞT Karakter Tasarım Örnekleri.....	116



GİRİŞ

İnsanlık tarihindeki çağlarda kitlelerin şekillenmesini ve etkileşebilmesini sağlayan önemli öykü anlatım araçları bulunmaktadır. Eski çağlarda bu; semboller ve birtakım işaretler olmuşken teknolojik gelişim ile gittikçe dijitalleşen çağda ise bu araçlardan birisi dijital oyunlar olmuştur. Günümüzde internet bu küresel endüstrinin adeta bir pazarı haline gelmektedir. Dijital oyunlar sadece kırk yıl gibi kısa bir süre içerisinde kendi dilini oluşturmuş ve dijital çağın önemli bir tüketim ve iletişim aracı haline gelmektedir.

Dijital oyunlar anlatmak istedikleri dili oluştururken yazılı dilin yanında görsel dile daha fazla önem verebilirler ve bu görsel dil güçlü bir iletişim kurma yolunda önemli bir yapıtaşı haline gelmektedir. Fakat bu görsel dilin oluşumu sadece dijital dünyada var olan bir unsur değildir. İnsanlar eski çağlardan beridir bu sembolik şekiller ile iletişim kurma ve bilgilerini kaydetme konusunda çalışmalar yapmaktaydı. Semboller ile iletişim kurma yönünde tarihi kaynaklar olarak ilk çağlarda yaşamış insanların mesken tuttuğunu düşünüldüğü yerler incelendiğinde semboller ile anlatım açısından önemli sonuçlara ulaşılmaktadır. Mağara duvarlarına çizilen şekiller, çeşitli hayvan figürleri bu iletişimi başlatan önemli bir etken olmaktaydı. Bu resimler tamamıyla yaşanan dünyayı tasvir etme konusunda önemli bir araç olmuş ve gelecekte yaşayacak nesillere ilham kaynağı sunmaktadır.

Günümüzde dijital oyunlar mevcut dünyada bir düşünceyi yayma ya da aktarma konusunda sembolik anlatımlara başvurabilirler. Çalışmada, literatür taramasından faydalanılarak varılan sonuçlar kapsamında; normal yaşantımızda ve dijital hayatımızda sembollerin ne kadar önemli ve etkili olduğu sonucuna ulaşılabilmektedir. Semboller ile anlatılmak istenen kavramların önemine vurgu yaparken spesifik bir oyundan bu çalışmada faydalanılmıştır.

Bu çalışmada üç bölüm halinde dijital oyunlar ve semboller incelenmiş ve günümüz dijital dünyası ile görsel iletişim ve tasarımın önemine vurgu yapmak adına Marvel Şampiyonlar Turnuvası örneği üzerinden hareketle konu açıklanmak istenmiştir. Tez çalışması kapsamında ilk bölümde dijital oyunların sektörel gelişimi ve dijital oyun kuramları hakkında bilgi verilerek dijital oyunların yaşadığı tarihsel süreç ve bu süreç içerisinde gittikçe gelişim gösteren sanal dünyanın insanlara

sunmuş olduđu çeşitliliğin sonucunda şekillenmekte olan dijital oyun kategorilerine yer verilmiştir.

Oyun kavramı üzerine çalışmalar yapan önemli isimler açıklamış oldukları kuramlar neticesinde oyuna olan bakış açısını değiştirmekte ve genişletmektedir (Yengin, 2012:87-88). Oyun hikayesine göre bireylere bir mesaj iletme konusunda sembolik anlatımlara başvurabilir çünkü sembollerini oyun üzerinde kullanmak ifade edilmesi güç kavramları açıklama konusunda yol gösterici niteliğindedir. Oyunda soyut bir kavramı yazılı olarak ifade edebilme konusunda görsel iletişim dışında etkili bir yöntem bulmak oldukça zor olarak nitelendirilirse bu sorunun çözümü ise insanın hayal gücünde saklıdır. Bu konunun vurgulanabilmesi adına tez çalışmasının ikinci bölümünde görsel imgeler vasıtasıyla kurulan sembolik iletişime yer verilmiş ve bu sembollerin dijital oyun üzerindeki türevleri incelenmiştir. İlkel toplumların kullanmış oldukları sembolik işaretler onların inancını yansıtmada önemli bir işleve sahipti ilk insanlar yakalamak istedikleri avlarını kayalara resmederler ve böylece hedefledikleri avı yakalayabileceklerine dair bir inanişaya sahip olurlardı ve bu inanişın beraberinde getirmiş olduđu Tanrı kavramı soyut tasarım bilincinin oluşmasında vesile olmuştur. Teknolojinin gelişmediği bu çağlarda insanlar çevrelerinde meydana gelen değişimlere anlam veremedikleri için bu kavramları semboller aracılığı ile aktarma ihtiyacı hissetmişlerdir. Eski çağlardan günümüze kadar insan davranışlarının paralelliği göz önüne alınırsa bu semboller ile aktarımın soyut kavramları açıklama bakımından etkili bir iletişim aracı olarak sunulmaya devam ettiği gözlenebilir. Bunun bir dijital oyundaki örneğini incelemek adına bir seviye atlama kavramı üzerinde durulmak istenirse bu kavramı aktarmada da yine en etkili yöntem semboller olacaktır. Örneğin bir çubuk sembolü üzerinden grafiksel bir anlatım sunmak buna bir örnek olarak gösterilebilir. Marvel Şampiyonlar Turnuvası oyunu gerek soyut gerekse de maddi kavramların açıklanması bakımından semboller ile iletişimin etkili bir örneği olarak çalışmada sunulmuştur. Oyun içerisindeki karakter tasarımları bile o karakterin köken hikayesiyle birebir örtüşen sembolik göstergeleri yansıtacak düzeyde kullanılmıştır ki bu etkili görsel iletişim ve mesaj iletme kavramı görsel olarak oyuncuların zihnine aktarma konusunda vazgeçilmez bir yöntem olarak kalmaya devam edecektir.

I. BÖLÜM

1. DİJİTAL OYUN

1.1 Oyun Tanımı ve Tarihi

Oyun kavramı: insanın bulunduğu ortam şartlarına uygun bir biçimde aksiyon sergilemesi olarak tanımlanabilmektedir. Bu kavram etimolojik olarak incelendiğinde ‘oynamak’ mastarlı fiili görülmektedir. 10. Yüzyılda Uygurca kökenli bir kelime olan ‘oyna’ fiili ‘oynamak’, raks etmek ve yarışmak anlamına gelmektedir (Yengin, 2012:83). Başka bir deyiş ile oyun, günlük yaşamda bir ara veriş, bir dinlenme, günlük yaşamın bir süsü gibidir... (Binark, 2009:14-15). Oyun kavramına bunlar gibi pek çok tanımlama getirilebilmektedir. Oyun kelimesi anlam olarak incelendiğinde; vakit geçirmeye yarayan, belli kuralları olan eğlence, hüner, tiyatro ya da sinema oyuncularının rollerini yorumlama biçimleri, çeşitli müsabakalarda taraflardan birisinin belirli bir sayıya ulaşması sonucu elde edilen netice vb. pek çok anlamda yorumlanmaktadır (Meb sözlüğü, 1996:2197-2198).

Alman psikolog ve filozof Karl Groos’a göre oyun, insan ve hayvanı gelecekteki yaşama hazırlayan bir pratiktir. Sadece insan için değil hayvanlar içerisinde de oyun, canlıları gelecekteki yaşamın zorluklarına uyum sağlamalarında bir ön hazırlık sunmaktadır (Özdemir, 2006:30-32).

Hollandalı tarihçi Huiizinga’ya göre ise oyun, ‘özgürce razı olunan ama tamamen emredici kurallara uygun olarak belirli mekân ve zaman sınırları içerisinde gerçekleştirilen belirli bir amacı bulunan, bünyesinde gerilim ve sevinç duygularına yer veren alışılmış hayatın bir nevi başka türlü olma bilincine sahip olduğu bir faaliyet olarak yorumlamıştır (Huizinga, 2006:17-18-31). Ayrıca oyun, çocukların sosyal gelişimini sağlayan eğlence odaklı bir eğitim tarzı olarak da görülmektedir. Kendi başına kullanıldığında kavram masum gibi gözükse de tiyatro oyunlarından harp oyunlarına kadar hayatın her alanından farklı kategoriye bünyesinde barındıran geniş yelpazeye sahip bir kavramdır (Kurt, 2015:103).

Heraklitos (MÖ 535- MS 475) ‘kâinat bir oyuncaktan ibarettir’ ve zıtlar arasında oyun olmasaydı dünyanın sonu gelirdi diyerek oyun kavramına vurgu yapmıştır (Kurt, 2015:103). Comenius Amos (1592-1670) oyun kavramının çocuklar için önemli bir gelişim aracı olduğu görüşünü savunmaktadır. Ona göre insan, özgür

hareket etme eğiliminde olduğu için hareket etme, arkadaşlık kurma, rekabet etme isteği ile bağdaşmış oyunun aynı zamanda disiplin ve düzen kazanma konusundaki önemine de vurgu yapar (Koçyiğit vd., 2007:328). Froebel (1782-1852) oyunun en içten gerçek ve kendini anlatma biçimi olduğu görüşündedir (Akandere, 2003:30). Özellikle çocukların hem eğlenip hem öğrenmesinin yanında aynı zamanda çocuğun tüm gelişim alanlarını etkileyen ve iç dünyalarına ışık tutan bir ayna olduğuna dair vurgu yapmıştır (Koçyiğit vd., 2007:329).

İnsanoğlu çevresinde gördüklerini taklit ederek yaptıkları hareketleri birbirlerine anlatarak farkında olmadan canlıların var olmasıyla başlayan oyun aksiyonunu yaratmıştır. Buradan yola çıkılabileceği gibi avcılığın geçmişten günümüze oyun sektörünün gelişiminin temellerini attığına dair bir sonuca varılabilir çünkü eski çağlarda yaşamış insanlar yaşamlarını avcılık yaparak sürdürmekteydi ve bunun sonucunda topluluktaki çocuklar yetişkinlerin hareketlerini tekrarlayarak kendi aralarında değişik tarzlarda oyunlar oluşturmuş ve bu durum nesilden nesile aktarım sağlamış en nihayetinde günümüze kadar gelebilmeyi başarmıştır. Örneğin saklambaç ve yakalamaca gibi oyunların hareketleri incelendiğinde eski insanların avlarını yakalamak için yaptıkları hareketlerle benzerlik gösterdiği çıkarılabilir. Çocuk oyunları arasında oynanmış ve bilinen en eski oyunlardan birisinin taşla ve kaşıkla oynanan oyunlar olduğu kabul edilmektedir. Oyunların varlığı ile ilgili yapılan araştırmalar sonucunda değişik kültürler ile ilgili önemli kanıtlara rastlanmıştır örneğin Yunan çömlek resimlerinde yapılan bir çalışmada tavla ile benzerlik gösteren bir oyuna rastlanmıştır bununla birlikte Maraş'ta genç Hitit dönemine ait aşık kemiği ve kırbaçla oynayan çocuk resimlerine rastlanılmıştır (Yengin, 2012:88). İnsanlığın Dünyada yavaş yavaş filizlenmeye başladığı ilkel çağlardan beridir eğlencenin sürekli olarak hayata geçirilmeye çalışıldığının kanıtlarını yukarıda sayılan örnekler ışığında görebilmekteyiz. Nitekim bu örneklerin sayısını çoğaltmak da mümkündür. Eski çağlardan bu yana çocukların bulmuş oldukları bu oyunlar küçük çaplı değişikliklere uğramış olsa da günümüze kadar gelmeyi başarabilmiştir. Bununla birlikte özellikle gelişen teknolojinin odağına giren oyunlar zamana bağlı özelliklerin güncellenmesi ile birlikte günümüzde hâlâ popülerliğini koruyabilmektedir.

1.2 Oyunun Kuramları

Kuram genel itibari ile bilim insanlarının insanların yaşamı ve dünyasının nasıl şekillendiği ile ilgili düşüncelerin ortaya çıkmasını sağlayan fikirler bütünü olarak tanımlanabilir. Oyun hakkında geliştirilen bu kuramlar oyun kavramının test edilmesi, biçimlendirilmesi ve geliştirilebilmesi yönünde önem arz etmektedir (Yengin, 2012:12).

Oyun Kuramları; çalışmaları bulunan bazı kuramcılarının çalışmalarından yararlanılarak açıklanabilmektedir. Sihirli çember kuramı, retorik kuram ve Stephanson kuramı bunlardan başlıcalarıdır. Johan Huizinga'nın sihirli çember kuramına değinilecek olursa oyunun kültürden bile eski olduğunu, ciddi olmayan olduğunu ve her şeyden önce gönüllü yapılan bir eylem olduğunu söyleyerek oyun kavramını tanımlamıştır (Huizinga, 1995:21). O'nun tanımlamasına göre oyun kültürden bile eskidir ve ondan bağımsızdır. Salt oyun uygarlığın ana temellerinden bir tanesini oluşturmaktadır. Huizinga oyununda tıpkı gündelik yaşamla bağdaşır bir şekilde bir limitinin olduğunu vurgulamış ve oyunun bir sihirli çembere sahip olduğunun altını çizmiştir. Oyunun giriş ve çıkışlarının belirginleştirildiği bu sihirli çember de aynı zamanda mevcut oyunla ilgili belli başlı kuralların netleştirilmiş olduğu ve belirli bir sonuca hizmet ettiğini gösteren bir dünyanın temsil edildiğini söyleyebiliriz. Bu kuramdan yola çıkarak söylenebilir ki aslında her oyunun sihirli bir çemberi bulunmakta ve oyuncuların oyunu oynayabilmek için bu çember dışına çıkıp giriş yapabilmeleri durumu söz konusudur. Çember içerisindeki kurallar oyuncularının kendilerini zafere götürmelerini sağlayacak sınırlandırmalar bütünüdür. Herkes istisna göstermeden bu kuralları takip ederek oynar. Sihirli çember kuramına bir örnek vermek gerekirse minder üzerinde yapılan bir güreş ele alınabilir, kurallar basittir minderin dışına çıkıldığı takdirde puan kaybedilmektedir.

Brian Sutton-Smith ismi ile bilinen ve son yüz yılın önde gelen araştırmacı yazarı, oyun kavramını retorik olarak kategorize etmiştir, Toplamda yedi kategoriye ayırmış olduğu kuramında oyunu ilerleme, yazgı, güç, kimlik, hayali, şahıs ve uçarılık olarak incelemektedir. Bu saydığımız kavramlar retorik olarak belirtilmiş ve kavramları tarihçe, fonksiyon, biçim, oyuncu disiplin ve düşünür başlıkları altında tablo haline getirmiştir. Oyun biçimlerini ise beceri-strateji, şans fantezi, boş zaman-

yardımlaşma ve saçma kavramları üzerinden kategorize etmiştir ve bu kavramlar üzerine oluşturmuş olduğu tablosunda oyunu retorik olarak sınıflandırmış olmaktadır.

İletişimin oyun kuramı üzerine çalışmalar yapmış olan William Stephenson, günümüz teknolojisi ile oldukça yaygın hale gelmiş ve insanların git gide hayatının bir parçası haline gelmiş olan kitle iletişim araçlarına olan bu yönelimlerini aslında bir çeşit oyalanma olarak niteler. Onun düşüncesine göre radyo, televizyon vb. araçlar insanlara belirgin bir amaç ya da bir sistemi aşılammakta sadece insanların boş zamanlarını doldurmasına kolaylık sağlamaktadır. Stephenson kuramı olarak da bilinen bu görüş bazı durum ve ortamların insanlara sağladığı iletişim imkânı salt bir keyif ve doyum sağlamaktadır. Böylesi bir iletişimin herhangi bir şekilde öğrenmeye, bilgi sahibi olmaya ya da bireylerde davranış değişikliğine sebep olması gibi bir durum söz konusu değildir (Zıllıoğlu, 1993:77). Stephenson'nun düşüncesine göre oyun; en iyi kitle iletişiminin insanların sübjektif oyun içerisinde oynamalarına izin verendir. Benzer çalışmalar yapan araştırmacıların oyun kavramı ile ilgili ortaya atmış olduğu pek çok farklı türde kuram da mevcuttur;

Huizinga'nın kuramına göre ise oyun, çeşitli kültürlerin ortaya çıkmasından ziyade bu kültürlerin oluşmasında önemli bir faktördür. Huizinga'nın görüşüne göre oyun, tepki ya da içgüdü olmaktan çıkıp belirli bir işleve sahip olan bir eylemdir. Oyun kişilerin rızası eşliğinde oynanan bir aktivitedir herhangi bir zorlama söz konusu değildir. Oyun özgürdür ve sürekli tekrarlanma meyilindedir (Poyraz, 1999:29).

Freud sistematik bir kuram geliştirmemekle birlikte oyunu çocukların isteklerini hayata geçirme ve yaşama dair kaygılarının geçici bir süreyle giderilmesi bakımından elverişli ortamı sağlamak olarak tanımlamıştır (Koçyiğit vd., 2007:333). Freud aynı zamanda her davranışın bir nedeni olduğuna da vurgu yapmaktadır. Oyunların doğaçlama bir şekilde meydana gelmesinden ziyade bireylerin bu oyunları farkında olduğu ya da olmadığı duygularının bir yansıması olarak niteler. İnsanın duygu ve arzuları herhangi bir denetime tabii olmayan oyunda düş ve fanteziler aracılığı ile ortaya çıkar. Çocuk gerçek dünya ile hayal dünyasını birbirine karıştırmaz ancak oyunu, gerçek dünyanın nesnelere ve olaylarından kendine

özgü bir dünya yaratma amacı ile kullanabilir. Freud'un düşüncesine göre oyun hoş olamayan deneyimlerin bir tekrarı niteliğindedir ve bu sayede çocuk gelecekte kendisini zor şartlar altında ne tip kararlar alabileceği yönünde psikolojik olarak hazırlamaktadır (Koçyiğit vd., 2007:333).

Çocuk gelişimi alanında çalışmaları bulunan psikolog Piaget'in oyun kuramı bilişsel gelişime dayanmaktadır. Piaget'e göre insan zekâsının gelişim gösterebilmesi özümleme ve uyum işlemlerine bağlanmıştır. Piaget bütün organik gelişimlerin temelinde bu iki ögeye vurgu yapmaktadır (Dönmez, 1999:45). Piaget zihin gelişiminde olduğu gibi oyun gelişimini de çeşitli aşamalar gösteren dönemlere ayırmıştır. Piaget'in oyun aşamaları 'duyu motor dönemde alıştırmalı oyun', 'sembolik oyun dönemi', 'kurallı oyun dönemi' şeklindedir. Her bir zihinsel gelişim sürecinde olduğu gibi oyunun kuralları da o döneme göre şekillenebilmektedir.

Bağlantı kurma kuramı olarak geçen görüşe göre de oyun ile gelecekteki davranışlar arasında herhangi bir ilişki bulunmamaktadır. Oyun insanın kendisini ilkel etkinliklerden kopartarak çalışmaya hazırlamasıdır. Bu kurama göre çocuk kendi ırkına özgü yaşam deneyimlerini tekrarlamaktadır. Oyun içerisinde tekrarlanan davranışlarla birlikte insanın evrimi içerisinde geçirmiş olduğu kültürel aşamalar çocuğun gelişimine paralellik gösterecek bir biçimde oyunda sergilenir. Bu kuram günümüzde meydana gelen yaşamsal farklılıkları açıklama konusunda yetersiz kalmakta olup yeniliğe kapalı bir düşünce şekli olarak yorumlanabilir (Koçyiğit vd., 2007:331).

Oyun ile iş birbirinden ayrılmaktadır. İş ve oyun daha fazla sosyal kontrol gerektirir. Çalışmanın ve oyunun toplumsal denetime tabi olması yakınsal seçicilik durumunu ortaya çıkarır. İş dünyası ve oyun dünyası kendi içerisindeki inanç sistemleri ile sosyal kontrole tabi olmaktadır. Kısacası iletişim toplumunda yaşamının bir gereği olduğundan kültür oyun içerisinde meydana gelir ve oyun, sosyal kontrole girmektedir ve yakınsal seçicilik aynı yerini alır. İşin karakteristiği iletişim acı; yakınsak seçicilik şartlı iletişimin, zevk olarak kısıtlanması durumu göz önüne alınırsa fantezi kavramı da temelde gerçeklerden kaçan, yedekleyen, nevrotik ya da benzer bir yapısı olduğu söylenemez (William, 1988:192-196).

Oyun kavramı geçmişten günümüze şekillenerek gelişim göstermeye devam etmiştir. Dijital mecraların işin içerisine dahil olmasıyla birlikte oyun kültürü gittikçe dijitalleşen bir çağa doğru adım atmaktadır ve dijital oyun kavramı kendi içerisinde bir sektör haline gelerek içerisinde pek çok bileşeni bir arada barındıran kapsamlı bir pazar haline gelmektedir.

1.3 Dijital/Mobil Oyun Sektörü; Tanım ve Kavramlar

Dijital oyun sektörü yaklaşık olarak 40 yıllık bir geçmişe sahip olmakla beraber, bugün dünyanın gelişmiş ekonomilerinde yüksek gelir getirici bir endüstri alanı olarak ele alınmakta ve bu bakımdan da kamu fonlarının ve büyük yatırımcıların yine son yıllar içerisinde giderek daha da çok ilgi gösterdiği bir endüstri kolu halini almaktadır (Dijital Oyun Sektörü Raporu, 2016:8). Dijital oyun sektörünün kapsamını anlayabilmek adına sektörü temel olarak iki ana bileşene ayırmak anlamlı olacaktır. Birincisi, oyunların geliştirilmesi sürecinde yer alan tasarımcılar, programlama alanında çalınmalar yürütenler, sanat ekibinde ve ses ekibinde çalışanlar ve bir anlamda sektörün insan kaynağı odaklı kısmını oluşturan bileşen, ikincisi ise oyunların çalışacağı platformları geliştiren, yani bilgisayar teknolojileri, oyun konsolu ve bunların bileşenlerini (ekran kartı teknolojileri, klavye, fare gibi her türlü ekipman) oluşturan donanım odaklı bileşen. Her iki bileşeninde kendi alanında oldukça çeşitli alt kırılım ve etki alanına sahip olduğu söylenebilir (Dijital Oyun Sektörü Raporu, 2016:8).

Tanım olarak bakılacak olursa dijital oyun (video game) kısaca; bilgisayar tabanlı, metin ya da görsellik üzerine inşa edilmiş, bilgisayar ya da oyun konsolu gibi elektronik platformlar üzerinde bir veya birden fazla kişinin fiziksel ya da çevrimiçi ağ üzerinden birlikte kullanabildiği bir eğlence ve boş zaman aktivitesi yazılımıdır (Frasca, 2001:38).

Tanımda da açıkça görülebildiği üzere, dijital oyun sektörü bir anlamda yazılım endüstrisi olarak sınıflandırılabilir de, gerekli olan oyun donanımı ve teknik altyapı gibi fiziksel unsurlarla da birçok farklı sektörü doğrudan ve dolaylı olarak etkileyen önemli bir yaratıcı endüstri alanı olarak geçmektedir (Dijital Oyun Sektörü Raporu, 2016:9). Dijital oyun sektörü, yazılım, donanım, çevrimiçi platform sağlayıcılar, oyun geliştiricileri, yayıncılar, interaktif medya araçları ve bilgi iletişim teknolojileri gibi büyük bir ekosistem içerisinde ele alınması gereken bir yaratıcı endüstri koludur (Stewart ve Misuraca, 2013:12).

Tarihte çıkan ilk etkileşimli dijital oyunun Steven Russell tarafından Massachusetts Institute of Technology bünyesinde 1962 yılında geliştirildikten sonra iki kişinin oynayabileceği Spacewar olduğu kabul edilmektedir (Kirriemuir, 2006:22). Daha erken bir tarihte 1958 yılında William Higinbotham tarafından Brakhaven Nükleer Araştırma Merkezinin ziyaretçileri eğlendirme amacıyla ürettiği Tennis for Two adlı bir oyun bulunmaktadır. Fakat oyunun lisansı alınmadığı için analog bir bilgisayarda oynanmıştır (Kerr, 2006:12-13). Her iki oyunun geliştirilmesinin altında yatan amacın askeri teknolojilerin geliştirmesi olduğu söylenebilir (Binark, 2008:52).

Dijital oyunların tarihinde 1970 ve 80'li yıllar arcade oyunlarının dönemi olmuşken ilerleyen süreç içerisinde teknolojik birikim ve olanakların gelişim göstermesiyle birlikte daha kapsamlı ve donanımlı oyunlar üretilmeye başlanmıştır (Binark, 2008:52). Bu teknolojik değişimin getirisi sadece dijital oyun bazında olmamış genel hatlarıyla büyük bir sektörün ortaya çıkışına vesile olmuştur.

Teknik olanakların bu denli gelişmesi ile birlikte oyun sektörü içerisinde yer alan alt sektörler de çeşitlenerek farklı endüstri ve medya araçlarının bu değer zinciri içerisinde yer alması ve hem bu şekilde kendine bir pazar yaratması hem de oyun sektörünün pazarını geliştirmesi oyun sektörünün büyüme eğilimini göstermesi açısından son derece önemlidir. Genel olarak bir dijital oyunun geliştirilmesi ve pazara sunulması sürecinde yer alan yapılar incelecek olursa, değer zincirinin başını oyun geliştiricilerin çektiği görülmektedir. Oyun geliştiricileri genelde büyük stüdyolar altında ya da kimi zaman daha küçük birimler olarak çalışan ve oyunun teknik olarak tasarlanması ve yapılması sürecini yürüten birimlerdir. Dijital oyun stüdyolarının büyüklükleri kabaca yapılan oyunun ne kadar büyük bir çalışma gerektirdiğine ve kapsamına göre farklılık gösterse de temel olarak programlama, sanat, ses ve tasarım ekibinden oluşmaktadır. Bu kısım aynı zamanda sektörde en fazla insan kaynağı ve teknik beceri gerektiren bölümü oluşturmakta ve sektörün yaratıcı kısmı da yine bu fazda yer almaktadır (Dijital Oyun Sektörü Raporu, 2016:9). Tam da bu noktada istihdam edilmek istenen personel sayısına göre stüdyo ayarlaması yapılır ve bazı oyun yapımları için çalışması gereken kişi sayısının yüzlerce personelden oluştuğu söylenebilir.

Daha küçük çaplı stüdyolar genellikle oyunun tüm teknik niteliklerine ve içeriğe ilişkin daha bağımsız karar alabildikleri için sektör içerisinde bağımsız oyun ya da indie oyun (stüdyo) olarak yeni bir kategori oluşturmuşlardır. Bu tarz oyunlar genellikle görsellikten ve büyüklükten ziyade oyundaki tasarım ve yaratıcılık kısmına odaklanmakta ve daha küçük bütçeli oyunlar olarak piyasaya sunulmaktadır. Oyun tasarımcıları bu sektörün genel bileşenini oluşturmuş olsalar da oyunun piyasaya sürülmesi için gerekli olan pazarlama stratejilerinden yoksun olabilmektedirler. Bu sebepten ötürüdür ki oyunun piyasaya daha güçlü bir biçimde girmesini sağlayabilmek adına yayıncı firmalar ile çalışmaları gerekebilir.

Oyun yapımcıları ile tüketiciler arasında köprü görevi görebilen en büyük firmalar arasında (çoğunluğu Amerika ve Japonya menşedir) yer alan bazı firmalar şunlardır; Electronic Arts, Activision/Blizzard, Ubisoft, Square Enix, TakeTwo, Sony, Nintendo (Zackariasson ve Wilson, 2012:72). Dijital oyunların yapım aşamalarında meydana gelen zorluk kadar pazarlama süreci için de ciddi efor ve çalışma gerekebilmektedir. Çünkü yapımcı şirketlerin oyunlarını nasıl pazarlayacaklarını, hangi kitleye hitap edeceklerini veya piyasaya sürülecek olan oyunun ciddi bir alıcı kitlesinin kimler olduğunu araştırıp kapsamlı bir çözüme ulaştırılması gerekmektedir.

Foxngame.com isimli dijital oyunların satıldığı bir ticari web sitesinin paylaştığı bir makaleye göre oyun sektörü içerisinde pastadan en fazla pay almayı başarabilen şirketler arasında Sony 2020’de piyasaya sürmüş olduğu oyun konsolu playstation beş aracılığı ile 25 milyar dolar, Nintendo; 2013 yılı itibari ile 660 milyondan fazla konsol ve 4.15 milyar’dan fazla oyun satışı gerçekleştirmiştir. Bunun yanında başlıca diğer örnekler ise Microsoft, Activision Blizzard, Electronic Arts ve özellikle unreal engine adlı bir oyun motoruna sahip olan Epic Games’te yer almaktadır (www.Foxngame.com, [14.06.2022]).

Unreal engine, teknolojinin son dönem geliştirdiği bir oyun motorudur, dijital oyun yazımında ve geliştirilmesinde kullanılmaktadır. Bu oyun motorunun ilk olarak 1998 yılında Epic games bünyesi altında çıkan bir dijital oyun olan Unreal isimli birinci şahıs nişancı oyununda kullanıldığı bilinmektedir. Esas olarak birinci şahıs nişan oyunlarının geliştirilmesi için kullanılsa da sonradan değişik türlerde dijital

oyunlar içerisinde de kullanılmaya başlanmıştır (www.Smartpro.com.tr, [14.06.2022]). Sonrasında bu yazılım geliştirilerek seriler halinde oyun sektörü içerisinde yer almaya başlamıştır. Daha ilerleyen versiyonların da genel olarak oyun grafikleri ve kullanıcılara gerçekçi görsel efektler sunma konusunda sektör içerisinde önemli bir teknolojik atılımdır.

Dijital oyun sektörünün büyüklüğü göz önüne alındığında aynı durum dijital oyun türleri bakımından da aynı şekilde seyredilmektedir. Özellikle günümüzde üretilmiş sayısız dijital oyun alıcılara tek bir perspektif sunmaz her tercih ve davranış yönelimine göre sürekli dallanıp budaklanarak çeşitliliğini korumaktadır.

1.4 Dijital/Mobil Oyun Özellikleri ve Türleri

Dijital oyun olarak isimlendirilmiş olan teknoloji ile birlikte gelişen oyun çeşitleri, oluştuğu ve tanıştığımız ilk günden bugüne çok büyük ilgi görmüş ve tüm dünyada hızla yayılmıştır. Dijital oyunlar “video oyunları”, “bilgisayar oyunları”, “çevrimiçi oyunlar”, “mobil oyunlar”, “elektronik oyunlar”, “eğlence makinesi oyunlar” olarak da isimlendirilmekle birlikte birbirlerinin yerine de kullanılmaktadır (Setzer ve Duckett, 1994:1-2). Kavramın isimlendirilmesindeki çeşitlilik; oyunun farklı platformlarda oynanmasından ve her bölgenin adlandırmalarındaki değişimden kaynaklanmaktadır. Türkiye’de 2000’li yıllardan sonra yaygın kullanılan tabirler arasında “bilgisayar oyunları” ve “dijital oyunlar” isimli kavramlar örnek olarak gösterilebilir.

Yetişkinler tarafından oyun, zaman kaybı olarak nitelendirilebilirken çocuklar tarafından bakıldığında, çocuğun kendisini, duygu ve düşüncelerinin ifade edebildiği, kendi bilişsel ve psikomotor becerilerinin gelişmesini sağlayabildiği dil, zihin ve duygusal becerilerini de gelişim göstermesine olanak sunduğu önemli bir fırsattır.

Oyunun, çocukların toplumsal alışkanlıklarını kazanmasında önemli bir yere sahip olduğu söyleyebiliriz. Keza oyunlar aracılığı ile çocuklarda çeşitli ahlâki değerlerin pekiştirilmesi, gelecekte ifa edecekleri meslekler hakkında bilgi sahibi olmaları, işbirliği, yardımlaşma ve karar verme yetilerinin geliştirilmesi, zor zamanlarda verilmesi gereken kararlar ile ilgili problemleri aşma gibi özelliklerin kazanımında önemli bir yer tuttuğu söyleyebiliriz. Dolayısıyla oyunlar her daim insanlık tarihine bakıldığında kendisine yer bulmuştur. Eskiden yüz yüze etkileşim

halinde gerçekleştirilen bazı oyunlar Dünyanın dijital bir çağa giriş yapması ve teknolojik olanakların sürekli olarak kendini yenilemesi ve genişlemesi ile birlikte kendisini bilgisayar ve cep telefonu ekranlarında bulmaya başladı. Bilişim teknolojilerindeki bu gözle görülür hızlı artış doğal olarak pek çok kullanıcıyı dijital Dünyanın içerisine çekmiştir. Dijital oyunlar olarak tanımlanan bu kavram içerisinde oyuncuların tercihlerine göre bir seçim yapabilmeleri durumu söz konusudur. Pek çok türü bünyesinde barındıran dijital oyunlar içerisinde belli başlılarını saymak gerekirse aksiyon, yarış, spor, macera vb. şeklinde sıralanabilmektedir.

Günümüzde hayal ürününe dönüşmüş bulunan oyun, metalaşmış ya da metalaşma kaderini yüklenmiş sınıf ve kesimler için, acımasız reel yaşam karşısında bir tür eğlence; bu acımasız realiteyi yarı-bilinçli görmeye yarayan bir tür 'yaşamı sahip olmayan bir görünüm içinde algılama ve anlamlandırma biçimi'ne varabilmenin aracı olmuş bulunmaktadır (Oskay, 1993:168).

Teknoloji çağı içerisinde oyun kavramı gün geçtikçe dijitalleşmekte ve bununla birlikte teknolojik gelişmelerin çerçevesinde dönüşüm geçirerek farklı bir boyut kazanan konsollu sistemler aracılığı ile dijital platformlara kendisini bırakmaktadır. Bu durum beraberinde dijital oyun kültürünü doğurmuştur. Oldukça geniş bir yapıya sahip olan dijital yapılar her geçen gün gelişim göstermekte ve yeni platformlar türeterek ilerleyişini sürdürmektedir. İşte bu sebepten dolayı dijital oyun kavramının sürekli olarak tek bir tanımlama üzerinden giderek varlığını koruyabilmesi zor olacağı için tanımlamanın genişletilmesini adeta zorunlu kılmaktadır. Fakat dijital oyunun özünün geleneksel oyuna dayandığını unutmamak gerekir. Daha fazla iletişim, hareket ve fiziksellik gerektiren geleneksel oyun, dijital dünyanın içerisinde varlığını sürdürebilmek için dijital platformlara giriş yapmış ve bu değişkenlik beraberinde bir takım yeni özelliklerin de ortaya çıkmasına vesile olmuştur. Örneğin geleneksel bir oyun ve aynı zamanda spor branşı olarak görebileceğimiz basketbol, futbol ve voleybol günümüzde oldukça popüler olsa da dijital dünyanın içerisine adım atarak bu spor dallarıyla ilgilenmeyen oyuncuların bile oyunlar hakkında fikir sahibi olmasını sağlayabilir.

Jesper Juul olarak bilinen Danimarka'lı araştırmacı ve aile terapisti, Yarım- Gerçek : Gerçek Kurallar ve Kurmaca Dünyalar Arasında Oyunlar adlı çalışmasını

yaparken oyunu klasik oyun modeli başlığı altında tanımlayarak Kural, Değişkenlik, Değer, Oyuncu, Oyuncu Bağı, Uyarlanabilirlik başlıkları altında özelliklere ayırmıştır. Kural, oyun içerisinde yer alan zorluklar olarak nitelendirilebilir. Bir oyunun oyunculara verdiği keyif kolayca üstesinden gelinemeyen ve bununla birlikte uygulanabildiğinde müsait olduğu basit kurallara bağlıdır (Juul, 2005:6).

Kurallar ile asıl hedeflenmek istenen oyuncuların başarıya ulaşabilmesinde takip etmeleri gereken sistematik adımları içermektedir. Kurallar imkansız zorlamaktan ziyade oyuncuların oynarken keyif almaları göz önüne alınarak oluşturulur. Mevcut kurallar neticesinde ilerlemek ve bunların dışına çıkmamak zafere giden yolda oyuncular arasındaki rekabeti arttırmaktadır. Örneğin bir mobil oyun içerisinde verilen bir görevi yerine getirebilmek için mevcut kurallara uyarak adımları takip etmemiz istenir.

Değişkenlik; oyun içerisindeki eylemlerin meydana getirdiği bir takım neticelerin sonuçlarının hesaplanabilir olmasını ifade eder. Örneğin bir oyuncunun kural olarak üstesinden gelmesi gereken varyasyonlar bütünüdür. Kart ve Masa oyunlarında, spor oyunlarında, aksiyon ve strateji oyunlarında karşımıza çıkabilmektedir.

Değer; oyunda karşımıza çıkan neticenin ne derece önemli olduğuna vurgu yapmaktadır. Genellikle ilerlemeli oyunlarda karşımıza çıkmaktadır. Oyuncu oyunu tamamlayabilmek için önceden tanımlanmış bir dizi eylem gerçekleştirir. Oyuncunun gerçekleştirdiği eylemler neticesinde oyun tasarımcısının belirlediği sonuçlar ile yüzleşmek durumunda kalır. Bu sonuçların iyi bir değere ya da kötü bir değere sahip olması istenilen kurallara ne derece bağlı kalınıp kalınmadığı ile ilişkilidir. Değer istenilen düzeyde ise oyuncuların ödüllendirilmesi ya da düşük değerde ise ceza almaları gündeme gelebilir.

Oyuncu Bağı; Oyun içerisinde oyuncunun sonuca olan müdahalesini olarak tanımlanabilir. Oyuncuların oyunu kazanmaları durumunda ödüllendirilmeleri onlara keyif verirken başarısız olan oyuncuların ise hayal kırıklığına uğramaları olasıdır. Genel olarak oynanan oyun neticesinde oyuncuların sonuç ile ilgili hissettiklerini yansıtır.

Uyarlanabilirlik; bir oyun içerisinde oyuncunun kendi stratejileri sonucunda belirlediği sonuçlar farklılık doğurabilir. Bu sonuçlar aynı oyun içerisinde yine belirli başlı kurallar neticesinde değişkenlik gösterebilmektedir. Oyuncular kendi belirledikleri yöntem neticesinde bir sonuca ulaşırlar ve oyun genellikle sonuç düşünülmeden oynanabilmekte ve eylemlerin neticeleri oyun sonunda oyunculara sunulmaktadır. Bu sonuçlar oyuncuların stratejilerine göre uyarlanabilir. Örneğin bir yarış oyununda 1.olan oyuncudan başlayıp sonuncu olan oyuncuya kadar bir sıralama belirlenir (Yengin, 2012:112).

Dijital oyunlar geleneksel oyunlara göre daha hızlı karar vermeyi ve düşünmeyi gerektirebilir. Dijital oyunlar Seri tuşlara basma, plan ve strateji belirleme gibi özellikleri bakımından geleneksel oyundan ayrılırlar.

Dijital oyunların kendi içerisinde dallanıp budaklanarak farklı türlere ayrıldığını söyleyebiliriz. Dolayısıyla her oyunun kendi içerisinde anlatmak istediği hikâye farklılık gösterebilir. Teknolojinin yükselişe geçmesi ile birlikte dijital oyunların sayısındaki çoğalmada kaçınılmaz olmaktadır. Artık kullanıcılar istedikleri türden oyunu seçebilme imkanına sahiptirler ki genelde aradıkları türü bulamamaları durumunun zor olduğunu söyleyebiliriz çünkü önlerinde oldukça geniş bir yelpaze bulunmaktadır. Dijital oyunlar; PC oyunları, çevrimiçi oyunlar, konsol oyunları, çok oyunculu oyunlar, mobil oyunlar şeklinde ayrılabilen ve çeşitli özelliklerine göre sınıflandırılmaktadır.

Herz ve Poole oyun türlerini birbirine oldukça yakın şekillerde kategorize etmişlerdir. Örneğin Herz aksiyon kategorisi şeklinde açıklarken Poole Vurma şeklinde adlandırmıştır. Fakat dijital oyunlar Juul'un belirlediği yaklaşıma göre de açıklanabilir (Yengin, 2012:115). Jesper Juul oyunları; soyut, aşamalı, anlamlı, anlamsız ve ikonik olarak gruplandırmaktadır. Bu gruplandırmanın haricinde oyunun yapısına göre aksiyon, spor, yarış ve macera şeklinde de oyunlar sınıflandırılabilir. Juulun yapmış olduğu sınıflandırmaların bir kısmına bu bölümde değinilmektedir. Bu sınıflandırmalar; Anlamlı, anlam dışı, aşamalı ve spor oyunları olarak geçmektedir ve bunlara ilave yapmak gerekirse platform, aksiyon-macera, dövüş, spor, rol yapma, simülasyon gibi çeşitli türlere de ayrılabilir.

Dijital oyunlar arasında oyuncuların yönelmiş oldukları bu kategoriler arasındaki deęişkenlik gösteren tercihler, oyuncuların kalıcı kişilik özelliklerinin bir yansımasıdır. Bu sebeple oyuncu tipolojilerinin geliştirilebilmesi adına araştırmacıların oyun türleri arasında dikkatli bir ayırım yapması gerekebilir (Vahlo vd., 2017:89). Bu sebepten ötürü oyuncu özelliklerinin deşifre edilebilmesinde oyun sınıflandırmaları önemli bir role sahip olabilir.). Bu sebepten ötürü oyuncu özelliklerinin deşifre edilebilmesinde oyun sınıflandırmaları önemli bir role sahip olabilir. Oyuncu davranışlarının deęişkenlięi üzerine yapılan sınıflandırmalar sosyoloji araştırmaları içinde önemli bir çıkış noktası olarak kullanılabilir. Aynı zamanda bazı oyun firmaları piyasaya çıkartmak istedikleri oyunun kategorisinde en fazla talep gören türe ağırlık vermek adına bu tarzda yapılan oyun sınıflandırmaları çalışmalarından da faydalanabilirler. Dijital oyunlar platform, simülasyon, aksiyon-macera, spor, ritim ve dans, rol yapma, anlamlı-anlamsız ve dövüş oyunları şeklinde kategorilere ayrılabilir.

1.4.1 Platform Oyunları

Genel itibari ile belirli bir platform üzerinde oynanan oyunlar olarak geçmektedir. Bu platform 2 Boyutlu bir yapıya sahip olan bir düzlemi temsil eder ve bu oyunlar hikâyede ki esas karakterin bir düzlem üzerinde koşması ve varılmak istenen hedefe ulaşması üzerine kurulmuştur. Bu oyunun ilk örneklerini Süper Mario Bros ile birlikte görülmüştür daha sonrasında benzer türevleri ile karşımıza çıkabilmektedirler. Önemli temsilcilerinden birisi olan Mario Bros 1985 yılında Nintendo tarafından piyasaya sürülmüştür. Oyun Mario isimli kahramanın kaleye hapsedilmiş prensesi kurtarmaya çalışması üzerine kurgulanmış bir platform oyunudur. Karakter aynı düzlem içerisinde ileri geri ve yukarı ok tuşları yardımı ile hareket edebilmektedir.

Platform oyunları aynı zamanda oyunun oynanmış olduęu platformu da ifade eder. Buna kişisel bilgisayarlar ve çeşitli donanıma sahip cihazlar dahildir. Bu oyunlar Sony playstation 2, Nintendo Game Cube, Microsoft Xbox gibi mecralarda oynanması mümkün olabilmektedir (Apperley, 2006:10). Mecra, oyunun oynanabildięi platforma işaret eder. Bu oyunların satıldığı bilinen firmaları arasında Nintendo, sony ve Microsoft gibi şirketler yer almaktadır.

1.4.2 Simülasyon Oyunları

Simülasyon oyunları, kullanıcının gerçek hayattaki nesnelere dijital versiyonlarıyla oynamasına olanak sunmaktadır. Bazı oyunlarda, oyunculara kullanabilecekleri kaynaklarda herhangi bir sınırlama olmaksızın farklı türde binalar ve nesnelere yapmak için gerçekçi araçlar sunmaktadır (Mitra, 2010:33). Buradan yola çıkmak gerekirse gündelik hayatta karşılaştığımız olguların sanal gerçekliğe yansımaları olarak ifade edilebilir. Yani temelinde simülasyon olgusu insanların dijital dünya ile gerçek Dünya'yı birleştirebilmesine olanak tanıyan oyunlardır. Sanal gerçeklik yaşamının bir nevi 3 boyuta indirgenmesi olarak yorumlanabilir.

Bu oyunlar aynı zamanda oyuncuların inşa edilenlere bakması yönünde tasarlanmıştır. Bu tarz oyunlara bir örnek verilebilirse Simcity adındaki oyun ileri sürülebilir. Simcity genel itibari ile kendi bilgisayar ortamınızı kurmanız ve yönetmeniz üzerine kurulu bir strateji-simülasyon oyunudur. 1985 yılında Will Wright ve Jeff Braun kullanıcılarına bir şeyler inşa etmeleri olanağı tanıyan bir oyun fikri üzerine çalışmalar yaptılar ve sonraki dönemlerde Massachusetts enstitüsü teknoloji profesörü Jay Forester in yardımları sayesinde üzerinde çalıştıkları bu fikri Simcity adlı oyun adı altında 1989 yılında hayata geçirmiş oldular. Electronic Arts bünyesi altında geliştirilen Oyun genel itibari ile sanal ortamda şehirler inşa etme üzerine kurulmuştur (Mitra, 2010:36). Oyun çıktığı dönemde büyük bir patlama yaparak dünya çapında milyonlarca kopyasını satmayı başardı (Mitra, 2010:36). Bu oyun aynı zamanda sistem simülasyon oyunları adında yeni bir tür oyun modelinin ortaya çıkmasına da öncülük etmiştir.

Sistem simülasyon oyunları dijital ortamda şehir inşa etmenin kaynaklarını farklılaştırmıştır. Örneğin şehir inşa ederken bir okul yapmak için para kullanmak gibi. Bunun yanı sıra oyuncu şehri inşa ettikten sonra devamlılığını nasıl sürdürebileceğine dair farklı çözümler ararken bu kaynaklar devreye girebilmektedir.



Şekil 1 : Simcity Oyun Görsel Örnekleri

Yukarıdaki resimde de görüldüğü üzere Simcity oyunu içerisinde inşa edilmiş dijital bir şehir simülasyonu yer almaktadır. Dijital şehir içerisinde hastaneleri, okulları ya da otoparkları gibi gündelik yaşamda sıklıkla karşılaştığımız mekanların 3 boyutlu tasvirlerini bizlere dijital ortamda sunar. Özellikle inşa etme mantığına vurgu yapmak adına çekiç yada anahtar gibi sembolik öğeler ile bir yol gösterme mantığına sahiptir.

1.4.3 Aksiyon-Macera Oyunları

Tek oyunculu oyunların en popüler kategorilerinden birisi aksiyon ve macera oyunları olarak geçmektedir. Bu tür oyunlar el-göz koordinasyonlarının yanı sıra fiziksel zorluklara odaklanmaktadır. Çoğu aksiyon- macera oyunlarının ortak noktaları hikayedeki esas kahramanın oyun içerisindeki birtakım zorluklara göğüs germesi sonucunda hikyedeki antagonisti mağlup etmesini konu almaktadır. Bu süreç içerisindeki zorluk oyundan oyuna ya da belirli katman seviyelerine göre değişkenlik göstermektedir (Mitra, 2010:32).

Gerçek hayattaki bir çatışmada olduğu gibi bir oyuncu savunmada olmaktan saldırıya geçmeye kadar bazı değişken roller üstlenebilmektedir. Her oyun için oyuncu, bazı kuralları öğrenmeli ve sağlanan tüm kaynakları verimli bir şekilde kullanmak zorundadır. Örneğin Star Wars tarzı filmlere dayanan bir aksiyonda oyuncu çeşitli roller üstlenirken aynı zamanda da bazı özel güçler kazanabilmektedir bu güçler oyuncunun fareyi kullanarak ya da joysticki komuta ederek ya da klavyede komutlar yazarak, kullanmayı öğrenmesi beklenen özel silahları içerebilir. Uzun süre hayatta kalmak ya da oyun ilerledikçe zorlaşan engellerin üstesinden gelerek yüksek bir puan elde etmesi durumu söz konusu olabilir (Mitra, 2010:32). Pek çok aksiyon ve macera oyununun zorluk seviyeleri bulunmaktadır genel itibari ile mantık, oyuna yeni başlayan bir oyuncunun başlangıç seviyesi ile giriş yapması ve zaman içerisinde

kendisi oyunda gelişim gösterdikçe daha meydan okuyucu zorluklara doğru ilerlemesi şeklinde cereyan eder. Bu tarzda oyunlara bir örnek vermek gerekirse Star Wars oyun serileri ileri sürülebilir.



Şekil 2 : Star Wars Oyun Görsel Örnekleri

LucasArts ve Raven Software gibi firmaların bünyesinde geliştirilen Star Wars oyununa ait yukarıdaki görüntülerden de anlaşılacağı üzere macera ve aksiyon oyunlarında karakterler çoğunlukla hep bir savaşın ya da çatışmanın içerisine dahil olarak mücadele ederler. Bu oyun kahramanlarına biçilen görevler çoğunlukla saldırı üzerine kurulmuştur.

1.4.4 Spor Oyunları

Fiziksel Hareketlerin ön plana çıktığı oyunları içermektedir. Bu oyunlar uluslararası sporları dijital dünyaya aktarmaktadır. Bugün dünyada çok geniş çaplı bir hayran kitlesi olan Futbol, bu spor dalının gündelik hayatında yer edinmediği kullanıcılara ulaşarak onlara bir rekabet ortamı sunabilmektedir ve ilginç bir şekilde onlara bu spor hakkında öğretici bilgiler de sunabilmektedir. Bunun dışında basketbol, voleybol, tenis, masa tenisi gibi spor branşlarını içeren oyunlar bu kategorideki yerini alır. Bu tarz oyunlara birer örnek vermek gerekirse Futbol ile ilgili olduğu için FIFA, PES (Pro evolution soccer), basketbol ile ilgili olanı içinse NBA (National Basketball Association) oyunu örnek gösterilebilir.

Spor oyunları ilk strateji oyunlarından birisi olmakla birlikte 1972 yılında dijital oyunların evlerde de oynanmasına imkân veren ilk konsol oyunu Pong oyun severlerle buluşmuştur (Sepetçi, 2017:28). Atari, Inc'in geliştiriciliğini yaptığı Bir tenis oyunu olan "Pong", çok büyük bir ticari başarı elde eden ilk bilgisayar oyunu

olmuştur (Kocher, 2007:13). Allan Alcorn tarafından geliştirilmiş ve piyasaya sunulmuştur.

1.4.5 Ritim ve Dans Oyunları

Müzik ve ritim ile özdeşleşen oyunlar olarak değerlendirilebilir. Başka bir tanımlama ile çoğunlukla oyuncuların çeşitli hareketleri esnasında ritim ile birlikte sergiledikleri oyunlar olarak adlandırılabilir (Samur, 2016:28).

Bu kategorideki oyunlara bir örnek vermek gerekirse Guita Hero gösterilebilir. Bu oyundan kısaca bahsetmek gerekirse 2005'te piyasaya sürülen ve oyuncuların çok sayıda şarkıda başta lead, bas gitar ve ritim gitar çalmayı simüle etmek için gitar şeklinde bir oyun kumandası kullandığı bir dizi müzikli ritim oyunu olan bir video oyunudur. Notalar aracılığı ile bir takım sembolik anlatımlara yer verilebilir.

1.4.6 Rol Yapma Oyunları

Oyuncuların zihninde oyun tasarımcılarının aktarmış olduğu bilgiler neticesinde gerçek olduğunu varsaydıkları bir Dünya içerisinde kendilerinin farklı karakterlere hayat vermesi neticesinde gelişen oyunlardır. Oyun esnasında hikaye gidişatına göre çeşitli tuzaklar atlatılır bilmece çözüme kavuşturulur ve hikaye tamamlanmaya çalışılır.

Bu kategoriye giren türler, oyuncunun genelde bir karakterin rolüne büründüğü oyunlar olarak nitelenebilir. Bu tarz oyunlarda hikayedeki esas karakter oyun boyunca gelişim gösterir oyunun, oyunculara sunduğu bazı verileri kullanarak mevcut problemler çözülmeye çalışılır. Hikayesinin ise uzun soluklu olması pek muhtemeldir (Samur, 2016:28). Rol yapma edebi türlere yakından bağlı fantezi türünde oyunlardır. 1974 yılında çıkan Dungeons and Dragons bu kategoriye dahil edilebilecek oyunlardan birisidir. Rol yapma oyunlarına bir başka örnek ise World of Warcraft örnek gösterilebilir. World of Warcraft Blizzard Entertainment tarafından geliştirilip piyasaya sunulan ve 2004 yılında dijital platformlardaki yerini alan çok oyunculu bir rol yapma oyunu olarak tanımlanabilir. Şiddet içerikli sembolik anlatımlar gözlemlenebilir bunun yanında kategoriye göre daha çeşitli semboller kullanılır dini semboller ile birlikte doğadan sembol örnekleri ile karşılaşmak olasıdır.



Şekil 3 : World of Warcraft Oyun Görselleri

Yukarıda Word of Warcraft oyununa ait görsellere yer verilmiştir. Oyunda görüldüğü gibi bu kurgusal dünya içerisinde oyuncunun seçimi sonucunda bir karakterin kimliğine bürünülmektedir.

1.4.7 Anlamlı-Anlamsız Oyunlar

Bu kategorideki dijital oyunlar oyuncuları anlatmak istedikleri hikâye gidişatına göre yönlendirmektedirler. Oyun bir senaryoya sahiptir ve olaylar bu senaryonun etrafında dönmektedir. Konuların gündelik hayattan kesitler içermesi de beklenen bir durumdur. Başlangıcı olduğu gibi ne zaman biteceği de bellidir. Bu tarz oyunlara birkaç örnek vermek gerekirse Naughty Dog tarafından geliştirilen Uncharted 4, Sony ve Capcom ortaklığında tasarlanan God of War serileri örnek olarak gösterilebilir. Örneğin Uncharted 4 oyununu ele aldığımızda Nathan Drake adında bir karakter hikayede başrolü paylaşmaktadır ve oyundaki amaç yağmacı bir korsanın öldükten sonra çeşitli tuzaklar hazırlayarak saklamayı başardığı büyük definesinin yerini bulmaktır.

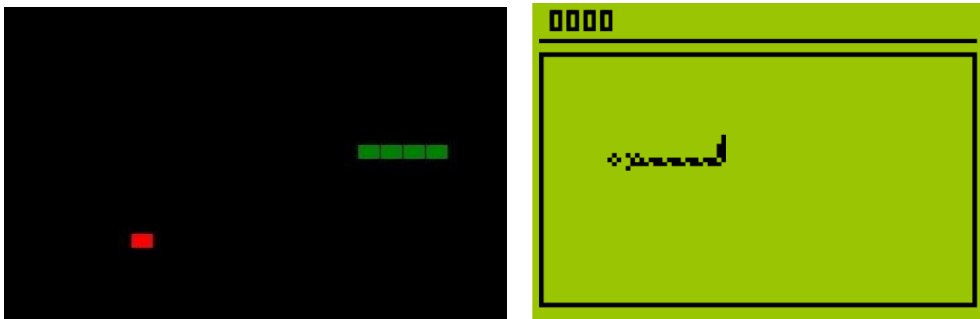
Bu tarz oyunlardaki arayüz detaylarına inildiğinde web sitesi ya da mobil uygulama üzerindeki butonları, kontrolleri ve tasarım öğelerini ele almaktadır. Bu tasarımlar kullanıcının zihnini yormayacak bir şekilde basit bir ara yüze sahip olabilmektedir. Kullanılan semboller kategoriye göre değişkenlik gösterebilmektedir.



Şekil 4 : Uncharted 4 Oyun içi görsel

Yukarıda görsellerde görüldüğü üzere Nathan karakterinin oyun içerisindeki kontrol ediliş ve yönlendirme anı sol tarafta gözükmekte ve oyunun hikayesi bizzat karakterin bakış açısı ile birlikte sunulmaktadır.

Kendi içerisinde herhangi bir anlam barındırmayan oyunlar ise anlam dışı oyunlar olarak tanımlanır. Oyun içerisinde yer alan bazı eylemler kurgu haline getirilmiş bir atmosferin eksik bırakılmış hali gibi yorumlanabilir ve bu eksikliklerin oyuncular tarafından tamamlanması beklenmektedir. Bu oyunla ilgili bir örnek vermek gerekirse bir zamanların tuşlu telefonlarında aşırı popüler hale gelmiş snake oyununu ele alabiliriz (Yengin, 2012: 117). Oyuna bakıldığı zaman hikâye olarak önündeki yemi yedikçe daha da büyümeye başlayan bir yılan görülmektedir. Fakat bu ara yüzü incelediğimizde burada yılan benzeri ya da yiyecek benzeri bir olgudan söz etmek zordur. Sadece kareler ile birleştirilmiş şeklin yılan olduğu varsayılarak oyun oynanmaktadır.



Şekil 5 : Snake Oyun Görseli

Yukarıda gösterilmek istenen şekle bakıldığında yeşil kareler oyundaki yılanı sembolize ederken kırmızı kutucuk ise yılanın yemeği olarak sembolleştirilmiştir. Yılan bu yemeği yedikçe yeni yeşil renkte kareler ilave edilmekte bu durum yılanın boyutunun büyümesini göstermektedir. Kareler, kutucuklar veya dairesel şekiller gibi basit bir sembolik anlatım bulunmaktadır. Arayüz eski versiyonlarda oldukça basittir.

1.4.8 Aşamalı Oyunlar

Aşamalı oyunlar genellikle bir takım zorlu bölümleri geçme ve her bölümü geçerken ödül alarak ilerlemesi şeklinde tanımlanabilmektedir. Her bölümün kendi zorluk derecesine göre tasarlanmış olduğu, büyük bir özen gerektiren oyunlardır. Her ne kadar aşamalı oyunlar denilince akla en önde gelen örneklerden bir tanesi olan, Ejderha Bowser tarafından kaleye hapsedilmiş prensesi kurtarmaya çalışan Süper Mario gelse de aslında bu kategori içerisinde çok daha çeşitli örnekler bulunmaktadır. Power Blade, Contra serisi ve Tiny Toon Adventures gibi oyunlar ile bu örnekleri çoğaltmak mümkündür.

Aşamalı oyunların ilk örneklerini 1985 yılında Nintendo Entertainment System (NES) konsolu için çıkan Mario Bros oyunu ile görebilmekteyiz. Sonralarında yukarıda saymış olduğumuz örnekler gibi değişik türevlere ayrılmaktadır. Ancak bu örnekler arasında saymış olduğumuz Mario Bro oyunu günümüze kadar devamlılığını koruyabilmektedir. Yakın bir tarihten örnek vermek gerekirse Super Mario Run, 15 Aralık 2016'da IOS 23 Mart 2017'da Android platformlarında yayınlanmıştır.

Super Mario Run, Side Scrolling türünde bir platform oyunudur. Nintendo tarafından geliştirilmiştir. Oyunlar günümüze kadar geçen sürelerde gelişimler göstermiş olsalar da ilk anlamlı oyunlardan farklı olarak aşamalı oyunlarda karakter çoğunlukla tek bir yatay düzlem üzerinde hareket etmekte ve kamera açısı sadece karakterin hareket yönüne odaklanmaktadır. 1990'lı yıllardan itibaren üç boyutlu grafiklerin gelişimi, Street Fighter gibi oyunları popüler hale getirirken, Çeşitli çizgi dizi kahramanlarını ön plana çıkarmış, macera ve hayatta kalma oyunlarını gündeme getirmiştir. Üç boyutlu grafiklerin gelişimi mekân ve karakter detaylandırmalarında da büyük bir gelişimin gözlemlenebildiğini söyleyebiliriz.



Şekil 6 : Tiny Toon Adventures Oyunu

Mario ve Sonic gibi atari oyunlarında kullanılan semboller kahramanın oyun içerisinde hayatta kalmasını sağlayacak kalp sembolü ya da özellikle Mario oyununda mantar ile özdeşleşebilmektedir. Şekil 6 da anlaşılacağı üzere Tiny Toon Adventures isimli oyunda da kalp ve havuç kahramanın sağlık havuzunu ve hayatta kalabilmesini genişleten anlamlar barındırmaktadır. Kalp bu noktada sağlığa, yani hayatta kalmaya vurgu yapmaktadır. Arayüz tasarımları basit ve sade hikaye içerisinde ki önemli elemanlar ise yine detaydan uzak sembolik şekiller ile oyuncuya aktarılabilir.

1.4.9 Dövüş Oyunları

Kısaca tanımlı oyuncunun bir karaktere bürünerek o karakteri yönlendirmesi sonucu karşısındaki rakibini nakavt etmeye çalışması üzerine kurgulanmış oyunlardır (Satur, 2016:27). Oyuncular zaman içerisinde temel saldırıları ve ustalaşabilecekleri karmaşık kombinasyonları bulma umudu ile hareket eder ve strateji geliştirir (Bates, 2004:9). Bu oyunların günümüzde pek çok türevi bulunsa da en fazla tanınanları Street Fighter ve Mortal Kombat serisidir.



Şekil 7 : Street Fighter Oyun Görşeli

Nintendo şirketi tarafından 1987 yılında çıkartılan Street Fighter serisinin ilk oyunu Şekil 7’de gözükmektedir. Bu oyunun temel mekaniği seçili karakterin düşmanını yenmesini sağlayacak çeşitli özel saldırıları etkili bir şekilde uygulaması mekaniğine dayanır. Bu uygulamanın başarı oranının azlığı ya da çokluğu galibiyet ile yenilgi arasındaki kıstası belirleyebilir. Bu tezde özel olarak inceleyeceğimiz Marvel Şampiyonlar Turnuvası bu kategoride yer alan bir dijital mobil oyundur. Bu tarz oyunlarda güç çubuğu şeklinde semboller ve patlama şeklinde şiddete vurgu yapan sembolik anlatımlara başvurulabilir.



Şekil 8 : Mortal Kombat Oyun Görseli

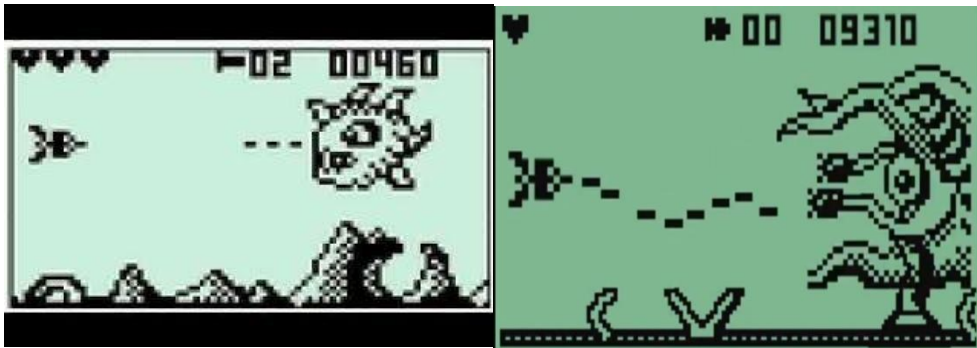
Şekil 8’de Mortal Kombat oyununa ait oyun görüntüsü örnek olarak gösterilmiştir. Özellikle Street Fighter oyununa olan benzerliği ile dikkat çeker.

1.5 Dijital Oyun Türleri Olarak Mobil Oyun

Dijital oyunlar 1980’li yılların ortalarından itibaren elektronik oyunlar, video oyunları, atari oyunları ve bilgisayar oyunları olarak tanımlanmaya başlanmıştır. İlerleyen dijital Dünya ile gelecekte mobil oyunları da bünyesine katmış bulunmaktadır. Mobil oyunlar yedisinden yetmişine oldukça geniş bir kullanıcı kitlesine hitap edebilmektedir. Bununla birlikte mobil oyunların küresel ekonomide de oldukça büyük bir pazarı elinde bulundurduğu söylenebilir. Mobil oyunların tarihçesine bakıldığı zaman insanların hayatına giriş yapan ilk oyunlardan bir tanesinin Snake oyunu olduğu söylenebilir. Snake’in kökleri 1976 yılında Blockade adlı bir atari oyunundan gelmektedir (www.Digit.in.com, [15.06.2022]). Bu oyun orijinal Snake’e göre çift oyunculu bir ortam sunmaktaydı. Blockade’in yapımcı şirketi Gremlin Interactive’in 1984 yılında kapatılmasıyla birlikte 1997 yılında Nokia firması Snake oyununu Nokia 6610 isimli telefon markasına yerleştirmiştir. Nokia

6110 modeli ile piyasaya sürülen bu oyun günümüzde bile popüler bir oyun olduğu ileri sürülebilir. Bir grup Nokia mühendisinin telefon platformunun oyunu destekleyebileceğinin farkında olmaları neticesinde Nokia marka tuşlu cep telefonlarında karşımıza çıkan oyun, oldukça basit bir yapıya sahiptir. Snake oyunu bir nevi gelecekteki mobil oyunların şekillenmesinde önemli bir yere sahip olmuştur. Tabi ki eski tuşlu telefonlara bakıldığında akla ilk gelen oyunlardan bir tanesi Snake, popülerlik bakımından türünün tek örneği olmamış ve benzer mobil oyunlarda ortaya çıkmıştır. Özellikle bir cep telefonu markasında yer alan ve uzayda seyahat içerikli bir aksiyon oyunu olan Space Impact bir Amerikan teknoloji sitesi olan CNET'in listesinde, tüm zamanların en iyi 10 mobil oyunları arasında gösterilmiştir (www.cnet.com, [25.10.2021]). Space Impact bir seri halinde Nokia marka cep telefonları arasında devam etmiştir. Bu serinin ilk oyunu ise 2000 yılında Nokia 3310 adlı telefonda yer almıştır. Sonrasında ise varlığını diğer Nokia marka telefonları ile birlikte devam ettirmiştir.

Bir çoğumuzun aşına olduğu bu oyunda yatay bir eksende yer alan uzay gemisi kontrol edilir ve karşımıza çıkan düşmanlar ateş edilerek yok edilirdi. Ekranın kendi kendine ilerleme özelliği bulunmakta fakat hızlanması ise sağlanamamaktaydı. Birbirinden zorlu bölümleri bölüm sonu canavarlarını alt ederek oyuncuların geçmesi istenmekteydi. Oyunculara sınırlı sayıda hak tanınmış olmakla beraber eğer haklarının tüketmeleri halinde yok ettikleri düşman sayısına göre ortalama bir puan alırlardı. Şekil 9'da bu oyuna ait bir ekran görüntüsüne yer verilmiştir.



Şekil 9: Space Impack Oyunu

Bir diğer klasikleşmiş oyun ise yine Nokia marka cep telefonunda karşımıza çıkan Bumper isimli oyundur. Oyunda adeta bir bilardo masasını andıran bir platform bulunmakta ve bu platform üzerinde küçük bir topun ekranın aşağısına

düşmesi engellenmek istenmektedir. Fırlatma bölümleri ile birlikte top, platform üzerinde gezinerek mümkün olduğunca fazla puan toplanılması hedeflenmektedir. Şekil 9 da Nokia model cep telefonlarına ait görüntüde bu oyunun ekran içerisindeki görünümüne yer verilmiştir.



Şekil 10: Bumper Oyun Görünümü

Gelişen teknoloji ile mobil cihazların tüketici alışkanlıklarının ve eğilimlerinin oluşması neticesinde dijital oyun sektörü, kalıcı hamleler ve yeni oyun trendleri geliştirme konusunda öncü adımlar atmıştır. Bu radikal kararlar neticesinde uygulama ve oyunlar bünyesinde 2001 yılından itibaren adeta geri dönüşümü olmayan bir değişim yaşanmaya başlamıştır. Dokunmatik telefonların toplum içerisinde gittikçe yoğunlaşması ve popülerleşmesi eski Nokia tarzı telefonlara olan ilgiyi daha da azalttığı söylenebilir. Çünkü daha güçlü bir işletim sistemine sahip olan bu tarz telefonlar internete rahatça bağlanabilme, dolayısıyla oyunlara ulaşabilme ve oyun hareketlerini görebilme, ayrıca çekilen fotoğrafları depolayabilme, kişilerin hoşça vakit geçirmesini sağlayabilecek çeşitli uygulamalara sahip olma gibi tuşlu telefonlarda görülmemiş imkanlar sunmaktaydı. Oyun üreticileri mevcut teknolojiye uyum sağlayabilecek çeşitli oyun motorları üzerinde ki çalışmalarını geliştirerek ilerleyen teknolojiye ayak uydurmaya çalışmışlardır.

Nokia telefonlarda oyunlar çoğunlukla renksiz bir şekilde kullanıcılara sunulmuştur. 2003 yılı içerisinde meydana gelen önemli gelişmelerden biri ise artık oyunların renklenmesidir. Renkli ekranlara sahip cep telefonları kitleler tarafından benimsenmiş olması telefon pazarının gidişatını belirleme konusunda oldukça önemli bir ölçüt haline gelmiştir. Telefon teknolojilerinin gelişim göstermesi sayesinde akıllı telefon sektörünün başlaması, daha karmaşık, geniş bir renk yelpazesine sahip

uygulama ve oyunların üretilmesine vesile olmuştur. Bu deęişim beraberinde telefonların işletim sistemlerinin gelişim göstermesiyle daha da harmanlanmış oldu. Örneğin 2007 yılının ocak ayında Steve Jobs öncülüğünde tanıtımı yapılan Iphone marka telefon ile mobil, şarj süresinin daha uzun olması, geniş ekran imkânı sunması vb birçok olanağı içerisinde barındırmaktaydı (www.support.apple.com, [15.06.2022]). Dolayısıyla tuşlu telefonların sağlamış olduğu imkanlar, akıllı telefonlara kıyasla oldukça yetersiz kaldığı sonucuna varılabilir. Telefonların karmaşık hale gelmesi mobil oyunların da dolaylı olarak karmaşık hale gelerek gelişim göstermesi şeklinde yorumlanabilir. Bunun yanında Samsung, Sony, Casper ve General Mobile tarzında pek çok dięer akıllı telefon üreticisi olan markalar, ilerleyen yıllarda sektörde ki yerini almaya başlamıştır.

Akıllı telefonlar içerisinde bu bahsedilen karmaşıklaşmış yapıya sahip oyunların yanında daha az karmaşık yapıda oyunlarda geliştirilmiştir. Fakat basit bir hikâye ye sahip olan bu oyunlar dahi görsellik açısından 2000’li yılların başlarında çıkmaya başlayan mobil oyunlara kıyasla oldukça zengindir. Daha fazla renk çeşitliliği, daha yüksek grafikler ve renkler konusunda bir canlılık sunmaktadır. Dijital oyunlarda ki yazılımların mobil işletim sistemlerine uyum sağlayabilecek hale gelmesi ve bu oyunların artık eski bilgisayarlarda bile büyük yer kaplayarak oynaması zor olan oyunlar olmasına rağmen telefonlara indirgenebilen mobil işletim sistemini destekleyici yazılımların geliştirilmesi yine teknolojik anlamda yaşanmış önemli bir atılım olarak değerlendirilebilir.

Dijital Dünyanın göstermiş olduğu bu gelişim ve dönüşüm bazı klasikleşmiş bilgisayar oyunlarını mobil platformlara aktarılmasına vesile olmuştur. Örneğin Pacman, Street Fighter, GTA (Grand Theft Auto) gibi oyunlar genişleyen mobil oyun platformlarında kendilerine yer bulmuşlardır. Özellikle GTA serileri belirli ücretler karşılığında android platformlar için üretilmiş Google Play storda satılmıştır. Tabi ki günümüzdeki mobil oyunlar ile bilgisayar oyunları arasında grafiksel anlamda çeşitli farklılıklar bulunsa da mobil oyunlar klasikleşmiş oyunları oynarken alınan hissiyatı, kullanıcılara yaşatabilme konusunda başarısız olduğunu söylemek zordur. Tekrardan GTA San Andreas isimli mobil oyunu ele aldığımızda GTA bilgisayar oyunu serisindeki hikâye ilerleyişi ve görevleri yapmak benzerlik göstermekte ve hikâye kurgusu bakımından mobil oyun büyük paralellik taşımaktadır.

Özellikle 2010 yılından itibaren oyunların gelişimdeki bu hız gittikçe ivme kazanmaktadır. Mobil oyunların bu denli göstermiş oldukları değişim aynı zamanda dijital oyun sektörünün bir parçası olan sanal gerçeklik oyunlarına da etki etmiştir. Sanal gerçeklik oyunlarının tıpkı bilgisayar ve konsol oyunları gibi mobil oyunlar platformlarına da uyarlanabilir olması, mobil oyun sektörünün günümüze gelmiş olduğu değişimin boyutlarını gözler önüne sermektedir.

1.5.1 Mobil/Dijital Oyunun Özellikleri

Dijital oyunlar ile ilgili terminoloji tartışmalarında video, bilgisayar, elektronik, elde taşınabilir, mobil ya da dijital oyunlar gibi ifadelerin kullanıldığı görülmektedir. Bu terimlerden hangisinin kullanılması gerektiği ile alakalı sorular genelde araştırmacıların tercihinin bırakılmaktadır (Wolf, 2012:15-16). Tez çalışmasında özellikle bir mobil oyun incelendiğinden dijital oyun kavramı ile birlikte mobil oyun terimini kullanmak yanlış olmayacaktır. Mobil oyunlar genel olarak ele alındığında dijital oyunlara kıyasla benzer özellikler taşımakta buna ek olarak bilgisayar ekranı üzerinde oynanabilen oyunları artık sadece masa başında değil hayatın her bir köşesine taşıyabilme imkânı sunmuştur. Eskiden oyuncular bilgisayar üzerinden oynanan bu oyunları çoğunlukla boşluk buldukları zamanlarda oynayabilme imkanına sahiptiler. Mobil oyunlarının bilgisayardan farklılaştığı en önemli özelliklerden birisi günün her anında oynanabilme durumudur. Mobil oyunların çoğunlukla daha geniş bir zamana yayılabilmesine olanak sağlayacak şekilde uzun bir hikâye kurgusuna sahiptir. Genelde bireyler okullarından ve iş yerlerinden eve döndüklerinde belirli aralıklar ile oynayabildikleri dijital oyunlar, mobil platformlara geçiş yaptığında görünürdeki bu değişkenlik gösteren ancak sınırlı olan süre kalkmış ve yirmi dört saatlik dilimin neredeyse tamamına yayılmasına olanak sağlamıştır. Çoğu mobil oyun kendi içerisinde dikkat gerektiren görevler silsilesine sahip olmakla birlikte oyunculardan bu görevleri yerlerine az bir efor sarf etme ile birlikte yerine getirme istenmektedir. Masa başında oynanan dijital oyunlara bakıldığında oyun hikayesinin sona eriş süresi ele alındığında oyuncular büyük bir çaba göstererek hikâyeyi tamamlayabilmektedir. Çeşitli mobil oyun şirketleri ticari kaygı güderek tasarladıkları birçok mobil oyunu tek seferde oynanıp bitirilebilecek düzeyde ayarlamamışlar sonu belirsiz bir süre zarfı içerisinde bunu senkronize etmektedirler. Bunu yapmalarındaki temel amacın, oyun içerisindeki bir

takım satın alma işlemlerinin yer alması durumu göz önüne alındığında, oyuncularını mümkün olduğunca oyun içerisinde oyalamak, oyuncuların bazı kesimlerini potansiyel harcama yapmalarını sağlayabilecek duruma getirmek olduğu söylenebilir. Çünkü oyun içerisindeki ilerleyiş göz önüne alındığında bu oldukça yavaş bir süreçtir ve birçok oyuncu bu süreci hızlandırma gereksinimi hissedebilir. Bununla birlikte oyun yapımcıları bu gereksinimleri karşılayacak ölçüde oyunculara bazı imkanlar sunarlar ve bunu değerlendirmek oyuncudan oyuncuya değişim göstermektedir. Oyun firmaları bu noktada çoğunlukla imkanları değerlendirmeyi seçen oyuncuların artış göstermesini sağlamak amacıyla çeşitli ayarlamalar yapabilir, oyuna bağlanmış oyuncuları daha fazla oyunda tutmak amacıyla tekliflerin cazibesini arttırarak oyuncuları potansiyel paralı müşteriler haline getirebilir. Bilgisayar oyunlarında ise bu durum oyunun satın alınması ile başlayıp sona ermektedir tabii ki her oyun için aynı genellemeyi yapmak mümkün değildir ancak genel olarak baz alındığında süreç bu şekilde işlemektedir.

Mobil oyunlar içerisindeki en belirgin özelliklerden bir diğeri ise başka oyuncularla olan rekabet ortamını oluşturmasıdır. Bu rekabet etme durumuna ilk başlarda pek aldırış göstermeyen oyuncular oyuna olan bağlarını arttırdıkça kendisini kaptırabilmektedir. Oyun içerisinde en iyisini başarabilme arzusu birçok oyuncuyu etkiler ve kendisini bu akımın içerisinde çeker, başarı sağladıkça da bir öncekine göre daha büyüğünü yakalama isteği kendisini gösterebilir. Bu özelliği sayesinde mobil oyunlar oyuncuları aslında gündelik yaşantılarından alıkoymuyormuş gibi gösterse de büyük ölçüde soyutlayabilmektedir. Oyuncular böylece gerçek dünya ile kurmaca dünya arasında kendisini hapsolmuş durumda bulabilmektedir. Mobil oyunun cezbedici gücü ve rekabet ortamını güçlü bir şekilde adilce sağlaması oyuncuların belki de oyundan kopmalarını engelleyen önemli unsurlardan bir tanesi olarak gösterilebilir. Tabii ki bazı mobil oyunlar bunu başarılı bir şekilde sağlamakta yetersiz olması durumunda oyuncular oyuna olan ilgilerini zaman içerisinde kaybedebilir ve başka tarzlarda oyun arayışına başlayabilirler. Aslında olaylara daha büyük bir çerçeveden bakıldığında boş zamanlar geçirmek için ekran başındaki yerini alan oyuncular rekabet, başarıya ulaşma, farklı özellikler deneyimleme gibi istekleri bir araya geldiğinde oldukça büyük bir ciddiyet içerisinde hayatlarının birçok dönemlerinin mobil oyunlarca ele geçirilmesi durumu ile karşı karşıya gelebilirler.

Mobil oyunlar bilgisayar oyunlarına göre kıyaslandığında bilgisayar üzerindeki zorlu kontrollere kıyasla çoğu oyuncuya bu açıdan kolaylık sağlayabilmektedir. Çünkü dokunmatik ekran üzerinde bir karakteri hareket ettirmek ya da bir savaş oyununda bunu sağlayabilmek mobil oyunun tasarlanış başarısına göre değişiklik göstermekte bunu başarabilmiş mobil oyunlar oyunculara büyük kolaylık sağlamaktadır. Örneğin bir dövüş oyununda bir karakter belirli bir hareketi bilgisayar klavyesinde birden fazla tuşa basarak gerçekleştirebilirken mobil oyunlardaki kontrol mekanizması çoğunlukla yalın ve basit bir yapıya sahip olduğundan dokunmatik ekranlar bu yönüyle ön plana çıkabilmektedir. Özet olarak mobil oyunlar neticede bilgisayar oyunlarının sağlamış olduğu imkanları genişletmiş ve oyun oynama süresine büyük ölçüde etki etmiştir. Bununla birlikte oyun türleri bakımından bilgisayar oyunlarında mevcut bulunan birçok türü de bünyesinde barındırmaktadır.

Mobil oyunların tasarım süreci incelendiğinde dijital oyunlar ile olan benzerliği dikkat çeker Web tasarımcıları geçmişte ziyaretçilerini etkilemek amacı ile güzel sözleri gösterişli çizimler ve animasyonlarla destekleyerek yeteneklerine ve tasarım portföylerini ortaya koymaya çalışmışlardır ve bu sürecin günümüze dek gelişim göstererek ilerlediği söylenebilir Genel itibari ile göze hoş görünen ışık, kompozisyon ve renk gibi öğeler oyunun kategorisine göre değişiklik gösterebilmektedir. Mobil oyunların belirli bir yaş kitlesinin bulunmadığını ve her yaştan kesime hitap edebilecek seviyede geniş bir yelpazeye sahip olduğunu söylemek mümkündür. Oyun aktarmak istediği konuya göre kullandığı renk ve semboller bakımından farklılıklar gösterir.

Bu farklılıklara örnek göstermek gerekirse kalp sembolünün çoğunlukla aşk teması içerisinde geçen oyunlarda gözlendiği, daha aksiyon dozu yüksek oyunlarda ise kıvrımlı ve hareketli şekillerin sıklıkla kullanıldığını ve renklerinde buna göre değişiklik gösterdiğini söylemek mümkündür. Mobil oyunlar tür bakımından bilgisayar oyunlarını sağlamış olduğu tüm türlere sahip olmakla birlikte oldukça benzerlik göstermektedir. Dijital oyun türleri içerisinde yer alan kategoriler mobil oyunlar içerisinde de yer alabilmektedir. Mobil oyun içerisinde savaş, aksiyon, yarış, spor gibi pek çok türü bünyesinde barındırabilmekle birlikte karmaşık yapıda olabilen ve daha basit yapıda olabilen oyunlarda mevcuttur. Bu karmaşık yapı

oyunlardan birine örnek vermek gerekirse günümüzdeki popülaritesinin bir hayli yüksek olduğu PUBG mobil oyunu örnek olarak gösterilebiliriz. Oyun oynanış bakımından savaş, strateji oyunu olarak nitelendirilebileceği gibi GTA serisine olan benzerliği ile de dikkat çekebilmektedir.



Şekil 11 : PUBG Mobil Oyunu

Oyun içerisinde yer alan karakteri yönlendirme, silah seçimi yapma, taşıt kontrolü yapma gibi özellikler GTA serisinde alışkın olduğumuz özellikleri oyunculara anımsatmaktadır. Bu sayılmış olan örneğin dışında daha basit yapıları oyunlara da rastlanılabilmektedir. Bu tarz oyunlar genellikle oldukça basit bir yapıya sahip, detaylardan uzak, konusu itibari ile kısa ve çoğunlukla süreklilik sağlama konusunda yetersiz olarak nitelendirilebilir. Bu tip oyunlar kendi içerisinde birden fazla görev sunmak yerine tek bir amaca hizmet etmeyi hedefler ve bunun ötesine çok geçmez. Süre bakımında yine belirli bir miktar zaman harcanmada yapısı karmaşık olan oyunlara kıyasla oyuncuyu uzun süreli oyuna bağlayamaz genel olarak bu tipte ki oyunların da tasarlanış amaçları bakımından böyle bir hedefi olduğunu da söylemek zordur. Sadece boşluk doldurmak için oynanan oyunlar olarak karşımıza çıkmaktadırlar. Bu tarzdaki oyunlardan birine örnek vermek gerekirse Flappy Bird ileri sürülebilir. Oyun incelendiğinde basit bir yapıya sahiptir ve birden fazla hedef barındırmaz, sadece engellere takılmadan puan arttırmaya çalışmak gerekmektedir. Kendi içerisinde karmaşık bir hikayesi ve anlatımı olmamasından dolayı boş zaman geçirme olarak değerlendirilebilir. Flappy Bird oyun görseline Şekil 12’de yer verilmiştir.



Şekil 12 : Flappy Bird Oyunu

Kısacası mobil oyunlar kendi içerisinde dallanıp budaklanmış tıpkı bilgisayar oyunlarında olduğu gibi dijital oyunlar Dünyası içerisinde de oldukça geniş bir yelpazeye sahiptir. Bu gün günümüzde mobil telefonlara indirilebilen bu uygulamalar, kullanıcıların tercih ettikleri türe göre her seçeneği sunabilmektedir. İster yarış olsun ister aksiyon olsun mobil oyunlar günümüzde gittikçe büyüyen ve gelişim gösteren bu dijital oyun sektörünün en önemli parçalarından biri haline gelmiş ve bu noktada ki ilerleyişini de kararlılıkla sürdürmektedir.

Dijital oyunlar tasarlanırken kullanılan arayüzlerin görsel iletişimi kolaylaştıracak türde basit bir ara yüze sahip olması gerekmektedir. Karmaşık bir yapıya sahip arayüzler çoğunlukla oyuncuların gözleri ile takip etmeleri gereken ilgi odağını farklı noktalara kaydırabilmektedir ki bu bir tasarımda dikkat edilmesi gereken bir unsurdur. Basit bir görünüme sahip bir arayüz aynı zamanda oyunun oynanabilmesini de kolaylaştırmaktadır. Çoğu mobil oyun kutucuklar içerisine yerleştirilmiş bir takım sembolik ifadeler ile oyuncuyu yönlendirir. Oyun menüsü içerisinde oyunu oynayabilmek için play tuşu baskın ve vurgulayıcı ölçekte kullanılabilir bunun dışında oyunun kategorisine göre oyuncuyu yönlendirecek semboller farklılık gösterebilmektedir. Dolayısıyla sembollerin bu noktada iletişim için önemli bir unsur olduğu göz önüne alınmalıdır. Örneğin bir dövüş oyunu içerisinde kullanılan bir yumruk sembolü genellikle play butonu ile iç içe kullanılırsa anlatım güçlenmekte ve yönlendirme gücü artmaktadır. Bununla birlikte kullanılan

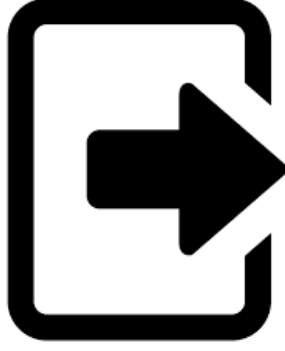
sembollerin yazıdan ziyade insan aklında kalıcı bir unsur olması bu oyunlarda kullanılan sembollerin önemine ister istemez vurgu yapabilir. Yönlendirme sembolleri oyuncuyu arayüz içerisinde kafa karışıklığını gidermesi bakımından yol gösterici bir öneme sahiptir. Yönlendirme sembollerinin ekranın genellikle sol üst ya da sağ üst bölümde yer alması birçok oyun arayüzünde sıklıkla kullanılan bir tasarım şekli olduğundan dolayı ilk olarak oyuncular bu noktalara odaklanabilir. Bu sembollerin alışılmıştın dışında bir noktaya konulmaması ve vurgulayıcı renk ve tasarım ölçüsüne sahip olması, oyun içerisinde kolay dolaşım sağlama açısından önem teşkil edebilir.



Şekil 13:Knight of Fight on Fruit Ninja, Pet Rescue, Tetris Street Görseli

Şekilde gözükmekte olan çeşitli dijital oyunlara ait görsellere yer verilmiştir. Sol üst görselde Knight of Fight on Street oyununda dövüş tamamen semboller aracılığı ile yönlendirilmektedir görselin sağ tarafında yer alan dairesel kutucuklar dövüş hareketleri ve rakiplerini mağlup etme konusunda saldırı stratejilerini sembolik ifadelerle basit bir şekilde oyuncuya sunmuş ve bu şekilde yönlendirme yapmayı amaçlamıştır. Sağ üstte yer alan Fruit Ninja tamamen sembolik öğeler üzerine kurulu bir anlatım şekline sahiptir. Sol alt ve sağ alt kısımda yer alan oyunlar ise geometrik şekle sahip semboller üzerinden görsel bir anlatım sunar.

Bir oyuncu oyundan çıkmak isterse kapıdan çıkış anlamında stilize edilmiş bir görsel sembol arayabilir ve zihninde canlandırmış olduğu şeklin benzerini oyun içerisinde görebilmişe doğrudan yapmak istediği eylemi gerçekleştirir. Bu noktada sembol kullanımı ve görsel öğeler ile kurulan bir iletişim yazı ile kıyaslandığında daha tercih edilebilir bir anlatım türü olarak karşımıza çıkmaktadır.



Şekil 14: Örnek çıkış sembolü

Şekil 14’de görülen çıkış sembolü klasikleşmiş bir anlatım sunmaktadır. Bazen oyuncular oyunu terk etmek isterlerse çarpı işareti gibi göstergelere de rastlanılabilmektedir. Ya da bir kutucuk içerisinde oyuncuya emin olup olmadığını belirten çubuk şeklinde semboller de yer alabilir.



Şekil 15 : Dijital Oyun yönlendirme sembolleri

Başlıca dijital oyunlarda kullanılan çıkış şeklinde ki yönlendirme sembol örnekleri de şekilde gösterilmiştir. Bazı durumlarda kapı yerine çarpı yada ok işaretinin sembol üzerinde kullanımı olasıdır.

II. BÖLÜM

2. DİJİTAL OYUNLARDA GÖRSEL İMGELERİN YERİ VE SEMBOLLERİN OYUNCU AÇISINDAN ÖNEMİ

2.1 Semboller ve İletişim

Duyu organlarımız yoluyla çevremizde algıladığımız uyarıcı etmenler, zihinsel bir süreç içerisinde göz önüne alındığında karşımıza bir imge olarak ortaya çıkmaktadır. Bu görsel imgeler tıpkı semboller gibi anlatımı kuvvetlendiren ve akılda kalıcılığı arttıran unsurlar olarak görülebilir.

Görüntü; zaman ve mekânda manevra yapmayı öğrenirken kullandığımız temel araçtır. Görüntü. Bir teşhis, tahmin ve tasdik "düzenegi"dir: Şu şahıs bir yabancı değil, annedir. Kadının kimliği, daha adı onaylanmadan önce ve adı telaffuz edilmeden çok önce "görülme"dir. Ayrıca şunu da biliyoruz ki görme sadece biyolojik ve fiziksel bir mesele. ışık dalgalarının retinadaki hareketiyle ilgili bir mesele değildir. Daha çok zihin ve düşünce süreçleriyle ilgili bir meseledir görme (Leppert, 1996:18).

Görsel imgeler aracılığı ile insanlar çevrelerindeki nesnelere bir anlam kazandırırken temelinde varoluş'a bir anlam yükleyebilmektedirler. İmgelerin iletişim ve ifade gücünü "açıklamak"ta sözcüklerin çoğunca aciz kaldığını teslim etmekten öteye gidememesi muhtemeldir (Leppert, 1996:19). Bir imgenin varlığında ya da oluşumunda görme duyusu'nun rolü oldukça önemlidir. Çünkü imge görsel olarak algılanmanın bir ürünüdür ve dolayısıyla zihinsel bir süreç sonucunda meydana gelir. Görsel temsil her zaman gerçek bir nesneye vurgu yapmaktadır. Bu gösterici işlevi dışında hiçbir içerik ya da anlam taşımamaktadır (Lektorski, 2016:201). Görsellik, fiziksel resim-yapma edimi yoluyla, görünür ama sessiz ve genellikle de okunabilecek sözcüklerden yoksun (görece çok az resimde seyircinin okuyabileceği metinler vardır) görüntülere dönüştürülmüş insan bilincinin bir nevi düşünce ve duygu ürünleri olduğu söylenebilir (Leppert, 1996:19).

Aslında (sözcüklerle) söylenebilecek şeylerin görsel çevirilerinden ziyade dünyaya ilişkin belli bir bilincin görsel dönüşüme uğraması şeklinde yorumlanabilir. Görsel imgeler insanlara aynı zamanda bir olgunun sözcüklerle ifade edilebilmesi için zorluk yaşadığımız bir anda devreye girebilir ve bu olguyu belirli bir tarzda

görünür olmak suretiyle önümüze koyduğunda bizler yüklemiş olduğumuz anlam neticesinde zihinlerimiz şekillenebilmekte ve yaşam içerisinde bir anlam bütünlüğüne sahip olabilmektedir. İmgeler içerik olarak sözcüklerin basit birer ikamesi olmaktan çıkmaktadır ve sözcüklere kıyasla zihinlerimizde daha büyük etkiler meydana getirebilir. Örneğin resim tablolarında yer alan erotik imgelerin beden üzerinde meydana getirdiği bir takım fiziksel etkilerde olduğu gibi, düşüncelere, duygulara doğrudan etki edebilmede oldukça kuvvetli oldukları söylenebilir. Aynı şekilde korku ve şiddet ögesi barındıran görsel imgeler kimi insanlarda kalp atışında hızlanma ve terleme gibi bir takım fiziksel reaksiyonlar verebilmektedir. Bu noktada görselliğin önemi yadsınamayacak kadar fazladır. Görsellik, sözcükler ve dile kıyasla etkili iletişimi sağlama konusunda daha fazla ön plana çıkabilmektedir.

Dili iletişim ve düşünme için değerli kılan bir unsur varsa oda sözcüklerle düşünmenin mümkün olamayacağı yönündedir. Sözcüklerin taşıdığı değer, düşünme görsel imgeler gibi daha uygun bir ortamda iş görürken, ona sağladıkları yardım olsa gerekir. Tam da bu noktada görsel ortam muazzam bir üstünlüğe sahiptir, çünkü nesnelere, olaylar ve ilişkilerin bütün vasıflarına yapısal eşdeğerler sunar (Arnheim, 2007:259).

Görsel ortamın başlıca meziyeti, şekilleri iki boyutlu ve üç boyutlu uzamda temsil etmesidir. Oysa sözel dilde dizilim tek boyut bulunmaktadır (Arnheim, 2007:259). Sadece bu boyut kavramından yola çıkacak olursak dahi görsel imgelerin iletişimin vazgeçilmez bir parçası olduğunu söyleyebiliriz. İnsan zihninde meydana getirdiği etkiler göz önüne alındığında görsellik her zaman iletişimde baskın bir etken olarak var olmuştur. Dünyada insanlar sözlü ya da yazılı iletişimi kendi alfabeleri ve dilleri neticesinde sadece ait oldukları toplum içerisinde sağlıklı bir şekilde yürütebilirlerken görsel imgeler ve sembollerin ise barındırmış oldukları anlamların evrenselliği göz önüne alındığında, iletişimi ne derecede etkiledikleri gözler önüne serilebilmektedir.

Sembol kavramını Ahmet Cevizci şu şekilde tanımlar;

Sembol ya da simge, bir düşünce ya da nesnenin yerini tutan bir kavramı ya da düşünceyi belirten gözle görülür ve anlamı bilinir işaret, Bir anlam, nitelik, soyutlama yada nesneyi göstermek, ifade etmek için kullanılan sözcük, işaret yada mimik olarak sembol, kendisine ortak bir sözleşme, anlaşına ya da gelenek aracılığıyla belirli bir anlam aktarılan uzlaşımsal işareti, belirli bir nesne, süreç veya işlemi ima etmeye yarayan şeyi tanımlar (Cevizci, 1999:765).

“Semboller imgelerden yani algı ve deneyin içeriğinden meydana gelir”. (Arat, 1977:6). Sembollerin iletişimdeki amacı görsel dil oluşturma aşamasında imgeleri araç olarak kullanmaktır. Sembollerin imgelerden, yani algısal ve deneyimsel içeriğin sonucunda meydana gelen bir ifade aracı olduğu düşünülebilir. Sembol, belirli bir anlamı taşıma görevi üstlenmiş bir unsur olarak karşımıza çıkar.

Semboller kültürel ya da küresel bir uzlaşma neticesinde meydana gelmiştir. Ya da bazıları kültürel iken zamanla evrenselleşmiştir. Zeytin dalı ya da güvercin barışın sembolü olurken; kalp sevginin; terazi adaletin simgesi olmuştur. Buna ek olarak kurukafa ise ölümü sembolleştirmektedir. Dini ve sanat alanında olduğu gibi bazı semboller görsel de olabilir (Saraç, 2013:11).

Polonyalı filozof Ernst Cassirer’e göre semboller, zihinsel düşünme formlarından birinin somutlaşmış halini ifade ettiğinden, formel bir yapıya sahiptir. Bu formel yapının, her düşünme formunda farklılaşmış olsa da bazı temel nitelikleri vardır (Öztürk, 2022:15).

Sembolün Türkçe sözlükte ki karşılığına bakıldığında duyular ile ifade edilemeyen bir şeyi belirten somut nesne ya da işaret olarak tanımlanmaktadır. Eş anlamlı olarak gösterilen kelimeler arasında alem, remiz, simge, rumuz ve timsal gösterilmektedir (www.tdk.gov.tr, [12.11.2019]).

Bir başka tanımlamadan yola çıkılırsa Sembol: Bir kavramın temsil etmiş olduğu somut bir şekil, nesne, işaret, bir söz ya da bir hareket tanımıyla açıklanabilmektedir. Semboller bir nesnel olay ya da olgunun, düşünsel kaynaklı bir kavram veya kendi kavramının açılımları ve çağrışımlarıyla karşılaştırılmaları sonucunda meydana gelirler (Uçar, 2004:24).

Bazı tanımlamalara göre semboller ve işaretlerin birbirinden farklı kavramlar oldukları belirtilmiş işaretlerin sadece gösterdiklerini, sembollerin ise gösterilenden

daha fazlasını anlattığı yönünde bir açıklama getirilmiştir. Sembollerin Dini, temsili ya da Alfabetik olarak bir elementin tanımlanmasında kullanılması durumu söz konusudur. Sembollerin gösterdiklerinden daha fazlasını anlattığını ileri süren tanımlamadan yola çıkarak dini anlamda kullanılan bir sembole örnek vermek gerekirse Haç işaretini ele alabiliriz bu işarete bakıldığı zaman dışarıdan sadece birbiri ile kesişen iki çubuktan meydana gelmiş bir oluşum gözlemlense de aslında Hristiyan Dünyasının temsili olarak karşımıza çıkmakta ve bu yönden dini anlamda ki önemi oldukça büyük olmaktadır. Katolik Hristiyanlar Haç işaretinin aynı zaman da Hz. İsa'nın çarmıha gerilişinin bir sembolü olarak ta yorumlayabilmektedirler. Benzer bir durum Müslüman Dünyası için yarım hilal olarak görsel iletişimin bir parçası haline gelmiştir. Alfabetik olarak kullanılan semboller ise çoğunlukla periyodik cetvelde karşımıza çıkmaktadır.

Birçok insanın lisede ki kimya derslerinden hatırlayacağı periyodik cetvel üzerinde bugüne kadar keşfedilmiş elementlerin isimleri yer almaktadır. Bu periyodik cetvel üzerinde gösterilen elementler sembolik harfler ile gösterilirler.

Örneğin magnezyumun sembolü Mg olarak tabloda yer almıştır. Bu semboller görsel bir hareketlilik belirmeden temsil ettikleri elemente göre düzenlenmişlerdir. Çoğunlukla element isimlerinin büyük harflerle verilmiş kısaltmaları sembol olarak günümüzde kullanılmaktadır. Bakıldığı zaman çoğunlukla el ile tutulamayan ya da göz ile görülemeyen bu elementlerin görsel iletişimde ifade edilmesi bakımından bu şekilde kısaltmalar ile onları ifade etmek elementi tanımlayabilmede insanlara kolaylıklar sağlamıştır. Semboller oluşturulurken çoğunlukla kolay ve anlaşılabilir olmak koşulu ile tasarlanmaktadır. Periyodik tablo da verilmiş örnek gibi aynı zamanda sembollerden tarih anlamında da çok önemli bilgiler elde edinebilmekteyiz. Örneğin mağara duvarına çizilmiş olan insan ve hayvan figürleri geçmiş yaşantılarında insanların avcılık yaparak hayatta kaldıkları ve yerleşim yeri olarak mağaralara sığındıkları bilgisini insanlara ulaştırmaktadır.

Semboller ile iletişim temelde sözsüz, kelime kullanmadan çeşitli şekiller aracılığı ile gerçekleştirilen iletişim şekli olarak tanımlanabilmektedir. Bu iletişim şekli görsel iletişim olarak da adlandırılabilir. Bu iletişimin temeli görme kavramı

üzerine temellendirilmiştir. Tarih içerisinde görme yeteneği konuşmadan önce gelişmiştir. İnsanlar ilk çağlarda konuşma dilini tam olarak geliştiremedikleri için birbirleriyle çoğunlukla çeşitli hareketler aracılığı ile anlaşma sağlamaktaydılar. Görsel iletişimin insanlar arasındaki iletişim temellerinin ortaya atılmasındaki öneminin büyük olduğu söylenebilir. Zaman içerisinde birbirleriyle tuhaf sesler çıkarma vasıtasıyla anlaşma yoluna gidilmiş ve bu anlamsız sesler daha da geliştirilerek dillerin ortaya çıkmasına zemin hazırlamıştır. Görsel iletişim eski çağlarda sıklıkla insanlar arasındaki etkileşimi sağlamış olsa da günümüzdeki etkisini halen kaybetmemiş ve önemini çeşitli koşullar altında hissettirmektedir. Örneğin resmi diline hakim olmadığımız bir ülkede el ve kol hareketleri yardımıyla zaman zaman insanlar ile iletişime geçebilmekteyiz ve bununla birlikte asgari düzeyde de olsa insanlar arasında bir iletişim ortamı oluşmaktadır. Eski çağlarda iletişim bu tarz beden dili hareketlerinin yanında ateş, çeşitli işaretleri ağaç ve kayalara kazınmasıyla meydana gelebilmekteydi bu noktada sembollerin görsel iletişimdeki önemi ön plana çıkmaktadır.

Tarihi çağlar bu konuda daha detaylı olarak incelendiğinde Dünyada bilinçli düşünen canlılar olan homosapienslerin tam olarak ne zaman ortaya çıktıklarına dair bir belirsizlik söz konusudur. Sembollerini birer iletişim aracı olarak kullanan akıllı canlıların ilk atalarının Afrika'nın güney kesiminde yaşayan bir türe tabii olduğu düşünülmektedir. O bölgelerdeki ormanların yavaş yavaş yok olmasıyla birlikte bu canlıların kendilerini vahşi yaşama karşı koruyacak bir sığınma noktası arama gereksinimi doğmuştu. Bu bölgelerin çoğunlukla mağaralar oldukları varsayılmaktadır. Bu canlıların yemek bulma, çeşitli ihtiyaçlarını giderme konusundaki yetenekleri zaman geçtikçe gelişim göstermekteydi (Meggs ve Purvis, 2012:6).

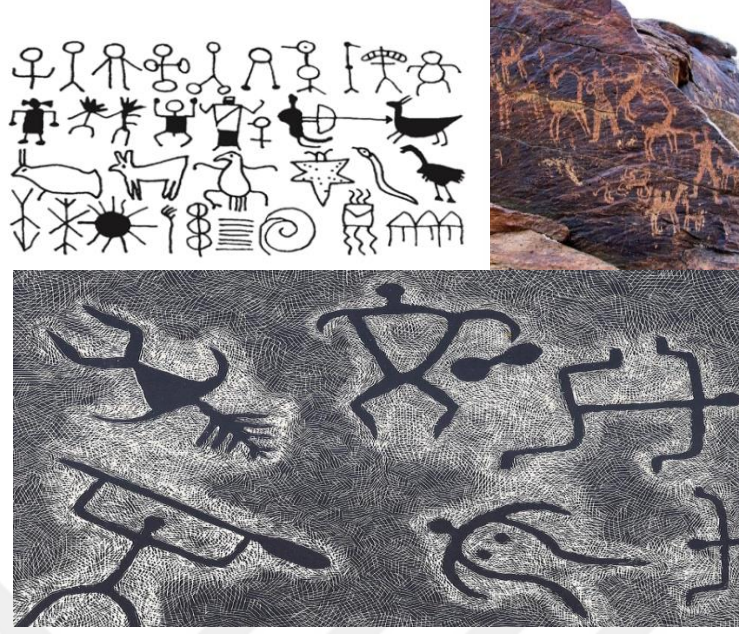
Bir dizi kuantum sıçraması ile birlikte türler arasında toplulukları organize edebilme ve insan kaderi üzerine bir dizi hakimiyet kurma yönündeki becerileri gelişim göstermiştir. Konuşabilmek, iletişim kurmak, değişik sesler çıkarabilmek türler tarafından arkaik başlangıcından uzun evrimsel yolda geliştirilmiş erken bir beceriydi. Duvarlara ya da taşlara çizilen bir takım sembolik işaretler ise konuşmanın görsel bir karşılığına işaret etmekteydi. Bu çizimler ya da işaretler konuşulan bir kelimenin yada konuşulamayan bir düşüncenin birer grafik yansıması olarak

nitelendirilebilir. Sadece konuşarak bir şeyleri ifade edebilmenin zorluğu kendisini ilkel toplumlarda net bir şekilde gösterebilmektedir çünkü elektronik çağlara gelinceye kadar konuşulan kelimeler, arkasında hiçbir iz bırakmadan tek tek yok olurken yazılı kelimeler ve semboller olduğu gibi kendisini gelecek yüzyıllara aktarabilmiştir. Yazının icat edilmesi insanlık için bir uygarlık parıltısı olmuştur ve böylelikle çetin zorluklarla kazanılan bilgi ve deneyimlerin aktarılabilmesini mümkün kılmıştır. Yazının ve görünür dilin gelişiminin en eski kökenleri basit resimlerden oluşmaktaydı. Bu resimler aracılığı ile ilk insanlar fikirlerini ifade etme ve elde ettikleri bilgileri kaydetme konusunda doğal bir yöntem bulmuşlardı (Meggs ve Purvis, 2012:6)



Şekil 16: Çeşitli Mağaralardan Duvar Çizimleri

Fransa'nın güneybatısında yer alan Lascaux mağarasına dair yukarıdaki şekillerde bazı çizimler örnek olarak gösterilmiştir. Bu resimde görülen hayvan figürlerine ait sembolik anlatımlar bizlere geçmiş çağlardan hayata dair kesitler sunmaktadır. O dönemde yaşayan insanlar karşılaştıkları yırtıcı hayvanları görerek bunlardan etkilenmiş ve düşüncelerini duvarlara şekiller çizerek aktarmışlardır.



Şekil 17: Dünyadan Çeşitli Petroglif çizim örnekleri

Yukarıdaki şekiller de ise Amerika ve İran gibi Dünyanın çeşitli bölgelerinde bulunan kayalara oyulmuş bazı petroglif figürler örnek olarak gösterilmiştir. Bu sembolik anlatımların bazılarında yine geçmiş çağlarda insan yaşamlarına dair bazı kesitler göze çarpmaktadır. Örneğin bir avını ok ve yay kullanarak avlamaya çalışan bir figür resmedilmektedir. Sadece bu sembolik anlatım bile bizlere ilkel insanların hayatta kalabilmek ya da kendilerini savunabilmek adına ne tür araç ve gereçler kullandıklarını ele verir niteliktedir.

Dünyada birçok noktada Afrika'dan Kuzey Amerika'ya kadar tarih öncesi çağlarda yaşamış insanlar bu tarz sembolik çizimleri taşlar ve dev kayaların üzerine işlemişlerdir. Petrogliflerin pek çoğu resim yazılardır ve bazılarının fikir veya kavramları temsil eden semboller olduğu düşünülmektedir. (Meggs ve Purvis, 2012:7) Bu görsel açıdan kullanılan sembolik şekillerin temsil ettikleri anlamların değişime uğramadan aynı şekilde kullanılması oldukça önemli bir noktadır.



Şekil 18: Lorthett ve Agnux II mağaralarında bulunan Geyik sembolü çizimi

Fransa da yer alan bir mağarada bulunan bir Geyik eski insanlar tarafından stilize edilmiş bir şekilde çizilerek aktarılmıştır. Boynuzların ve toynakların o dönemde stilizasyonu ile günümüz örnekleri kıyas edildiğinde meydana gelen benzerlik dikkat çekmektedir. Fransa'nın Saône-et-Loire şehrinde bulunan Agnux II mağarasındaki tarih öncesi geyik çizimine ait görsel sağ tarafta gösterilmiştir. Şekil anlaşılabilirliği bakımından beyaz çizgiler ile netleştirilmiştir.



Şekil 19: İspanya Galiçya Bölgesinde Bulunan Geyik çizimi

Benzer stilizasyon örneklerine ise İspanya'da rastlanılmaktadır ve yukarıda yer alan görsel örnek amacıyla gösterilmiştir. Farklı bölgelerde yaşayan insanların çizimleri arasında ki benzerlik ve sembolik anlatım dikkat çekicidir.



Şekil 20: Trafik levhası Görsel örnekleri

İlk çağlardan günümüze yapılan bu sembolik anlatımların benzerliğinin vurgulanabilmesi açısından şekil 20'de yine bir trafik levhası üzerinde geyik sembolü işaretinin farklı ülkelerde benzer kullanımları örnek olarak gösterilmiştir. Günümüz insanları ile ilk çağlarda kullanılan sözlü dil arasında ciddi farklılıklar olsada sembol ve şekillerin iletişim açısından değişim geçirmeden aktarılabilirliği semboller ile yapılan iletişimin gücüne önemli düzeyde vurgu yapmaktadır.

Sembolik anlatım eski çağlardan bu yana insanın içerisinde bulunduğu doğa şartlarına karşı olan mücadelesi neticesinde meydana gelmiştir. İnsanın duyuları ile hareket etmeye başlamasıyla birlikte düşünce gücünün farkına varmasıyla ellerini bilinçli bir şekilde kullanmaya başlamasıyla birlikte sembolik anlatım ile iletişimi

başlatmıştır. Sembolik anlatımın özgünlüğü onun, tarihin çeşitli alanlarında kullanılmasına ve insanlığın önemli bir unsuru haline gelmesini kaçınılmaz kılmıştır .

Semboller ile anlatımın Dünyadaki çeşitli örneklerinin yanısıra yakın coğrafyamızdaki türevlerini incelemekte oldukça önemlidir. Örnek gösterilmek gerekirse Göbeklitepe; son yıllarda dünyada Neolitik alanlar içinde oldukça dikkat çeken yerleşim yerlerinden birisi olarak görülmektedir. Neolitik döneme ait olduğuna dair görüşlerin ileri sürüldüğü ve yapay bir höyük olan Göbeklitepe; yuvarlak megalitik mahfazalar şeklinde birçok sığınaktan meydana gelen tarihi bir yapıdır. Göbeklitepe de yapılan kazılar sonucunda araştırmacılar bu bölgede gündelik yaşam, astronomi ve mitolojik hikâyelerdeki figürlere benzeyen pek çok sembolik anlatımı gün yüzüne çıkarmayı başarmışlardır.



Şekil 21: Göbeklitepe Hayvan Sembolleri

Şekil 21’de gösterilmiş olduğu gibi Göbeklitepe ye ait bazı taşların üzerine oyulmuş hayvan figürleri gösterilmektedir. Bu sembollerin o dönemin inanışlarını yansıtan figürler olma ihtimali göz önünde bulundurulursa bazı mistik öğeleri desteklemeleri sonucuna ulaşılabilmektedir. En solda Akbaba sembolü üzerindeki dairesel şekil bu noktaya bir gönderme yapıyor olabilir. Bazı araştırmacılar tarafından bu dairesel (Top) sembol; insan başı veya insan ruhu olarak tanımlanmaktadır (Keserci, 2021:25). Tamda bu noktadan yola çıkılacak olunursa semboller ile iletişim insanlara sadece maddesel bir anlatım sunmaz aynı zamanda soyut ve insanın beş duyusu ile algılamada zorluklar yaşayacağı kavramları açıklama konusunda da önemli bir etkiye sahiptir. Aynı zamanda taş üzerine oyulmuş diğer akrep ve yılan benzeri sembolik şekiller o dönemlerde insanların gündelik

yaşamlarında karşılaşmış oldukları bazı yırtıcı hayvanların varlığına dair bir işaret belirtiyor olabilir ve bu durum Anadolu coğrafyası üzerinde bir zamanlar var olmuş ya da var olmaya devam eden ekosistem hakkında araştırmacılara önemli ipuçları aktarıyor olabilir.

Anlatılmak istenen bir kavram eğer sembolleştirilirse insanlara çok daha kolay bir şekilde aktarılabilir. Bu sayede insanlar arasında ki iletişimin devamlılığı sağlanmakta ve sürdürülebilirliği sağlanmaktadır. Bu açıdan sözlü iletişim ile birlikte sözsüz iletişimde ne derece önemli olduğu sonucuna varılabilir.

Günümüzde görsel iletişim amacıyla kullanılmakta olan pek çok sembol mevcuttur. Örneğin gündelik hayatımızda kullandığımız olan trafik işaretleri, görsel iletişime verilebilecek örneklerdendir. Bu iletişimde kullanılmakta olan semboller evrensel hale gelmiş ve dünyanın birçok yerinde aynı ya da benzer anlamlar taşımaktadır. Trafik ışıklarındaki renk durumlarının ise belirli anlamlar taşıması bununla paralellik göstermektedir. Kırmızı ışık için durmak kavramının bir sembolü haline gelmiştir. Sarı ışığın ise geçmek için hazır ol anlamı taşıması ve yeşil ışığın ise geçmeye müsait anlamlarını barındırması semboller vasıtasıyla iletişimin gündelik hayatımıza sinmiş örneklerinden yalnızca birkaçını oluşturmaktadır. Sembol kavramı tekrar ele alındığında tek başına kendisini ayırt etmeyen fakat belirli bir anlamı ayırt edilmesinde kullanılan işaretler olarak değerlendirildiğinde gündelik hayatta kullanılan bu işaretleri yorumlama şekilleri göz önüne alınırsa sembol kavramının tanımlamasına uyabilir. Yani yeşil renk tek başına bir anlam ifade edemeyebilir fakat kullanılmış olduğu yer ya da mekân neticesinde sembolleştirilerek bir anlam kazanmaktadır. Bu noktada sembollerin yazılı iletişime göre iletişim kurabilmekte ki verimliliği ve anlatmak istediği unsurların daha fazla olduğu söylenebilir. Semboller aracılığı ile kullanılmak görsel iletişim mesaj verme bağlamında daha kuvvetli özellikler taşır.

Sembol kavramı gerçek hayatta duyular ile ifade edilemeyen kavramların tanımlanması olarak nitelendirilebilir. Bu tanımdan yola çıkılırsa grafik tasarımda sembol kullanımının kaçınılmaz olduğu söylenebilir çünkü Grafik tasarım sözlü ve sözsüz görsel iletişim sağlama aracı olarak görüldüğünde bu görsel iletişimin

alıcılara en iyi şekilde iletilebilmesinin koşulunun hatırlama kolaylığı sağlayan semboller vasıtasıyla gerçekleşebildiği söylenebilir. Grafik tasarım da kullanılan sembollerin kullanım alanları arasında ticari bir amaca hizmet etmesi durumu söz konusu olabilir. Görme duyumuzun en baskın duyularımızdan biri olduğu düşünüldüğünde, göze hitap eden mesajların önemi daha rahat anlaşılabilir.

Günümüzde ticari amaçlar vasıtasıyla kullanılan semboller küresel çapta insan ihtiyaçlarının şekillenmesinde araç olabilmektedirler. İnsanların düşünceleri değişim göstermekte, günümüz itibarıyla bir firmanın sunmuş olduğu hizmetin yanında esas olarak semboller ile anlatılmış anlama daha fazla değer vermek göz önüne gelebilmektedir. Örneğin Iphone marka bir telefonun bazı kesimlerde, telefonun sahip olduğu özellikleri, işletim sistemi gibi özellikleri bir kenara bırakılıp marka değerinin hepsinin önüne geçebildiği gözlemlenebilmektedir yani insanlar telefonda ziyade elma sembolünün getirmiş olduğu anlama önem vermektedirler. Aynı durum araba satın alımlarında da karşımıza çıkabilmektedir. Müşteriler artık bir mal veya hizmeti değil onun anlamına daha fazla değer yükleyebilirler, kim olduklarını ya da kim olmak istediklerini tüketimleriyle ortaya koymaktadır. Bu noktadan hareketle sembollerin görsel iletişimi ne derece kuvvetli sağladığı ve yazı dilinin önüne geçtiği sonucuna varabiliriz. Grafik tasarımın semboller ile kullandığı anlatımlar görsel iletişimin bir noktada hayat damarını beslemektedir. Çünkü semboller olmadan logo, amblem ve logotype geliştirebilmek ve çoğunlukla markaların Dünya çapında geniş kitlelere ulaşabilmelerini sağlamak pek mümkün olmayacaktır. Sembol kullanımı üzerinde gerçekleştirilen bu görsel iletişimin kendi ülkemizde de örnekleri mevcuttur.

Grafik tasarımda logo tasarlamak sembol kullanımı üzerinden gerçekleşebilmektedir ister ticari amaçla olsun ister bir düşünce ya da fikri yansıma amacıyla olsun grafik tasarımda semboller birbirleriyle bir bütün halinde o düşünceyi yada amacı stilize etme aracı olarak kullanılabilirler.

2.4. Sembol Anlamları ve Yorumlanması

Renkler tarihsel süreç içerisinde yapılan araştırmalarla birlikte kendilerine bir kimlik edindikleri görülmüştür. Renklere yüklenen anlamlar her kültürde ve araştırmada değişebilmektedir. Görsel ifade elementlerinin insan duygularına en

etkili olanı renktir. Renkler farklı kültürlerde farklı anlamlara gelir ve aynı kültürden iki insan aynı tonlara farklı ve bağımsız duygusal tepkiler verir (Day, 2013:45). Bu da iki kişinin duygusal alanının farklılığını belirlemektedir. Çevrede görülen semboller algı ve iletişim kurma stilini ortaya koyduğunda, renk iletişimin vazgeçilmez bir parçasıdır. Renkler aynı zamanda semboller ile birleştirildiğinde anlatmak istedikleri anlamın pekiştirilmesinde etkili rol üstlenirler.

Sembollerde kullanılan renkler ana ya da ara renkler olarak karşımıza çıkar her rengin kendi içerisinde farklı bir duyguyu yansıtması söz konusu olabilir örneğin kırmızı renk öfke ile özdeşleştirilmiştir Sarı, ışığa en yakın olan renktir (Goethe, 2013:222). Birçok gelenekte güneşin sembolü olarak görülür. Günün doğduğunu hatırlatır ve güne başlamak için bir işarettir. Uyanmayı yeniden doğuşu simgeleyebilir. Resimlerde güneş genellikle sarı ya da yakın tonlarda çizilebilmektedir. Renklerin sadece tek bir anlamı bulunmayabilir örneğin Sarının ateşin içindeki renklerden birisi olması hareketi ve devinimi ifade eder. Sarı renk hem dikkat çekici olması hem de vurgulayıcı niteliğe sahip olması nedeniyle birçok yerde kullanılmaktadır. Bununla birlikte yeşilin genellikle bitkileri ve doğayı, mavinin özgürlük, güven ve dayanıklılık gibi anlamları bulunmaktadır.

Renkler aynı zamanda olumlu ya da olumsuz anlamlar barındırabilmektedir. Kırmızının öfkeyi sembolize etmesi ile birlikte aynı zamanda aşk ve sevgi anlamlarına gelmesi, sarı rengin ışığı sembolize etmesiyle birlikte korkaklık ve hilekarlık anlamları barındırması da mümkündür. Renklerin her birisinin kendi içerisinde anlamları olsa da bu anlamlar farklı kültürlerde farklı anlamlandırmalara da dönüşebilirler.

“Rengin insan psikolojisini önemli bir boyutta etkilediği ve farklı tür ve tonlarının kullanıcı üzerinde sevinç, üzüntü, enerji gibi farklı psikolojik etkiler yarattığı bilinmektedir” (Özsavaş, 2016:457). Rengin estetik amaçlı kullanılmasının ya da sosyal yaşamın basit mesajlarını taşımasının dışında insanları psikolojik anlamda tedavi etmesi de mümkün olabilir. Renklerin insan yaşamına olan büyük çaplı etkileri göz önüne alındığında sahip oldukları anlamlar neticesinde semboller üzerinde kullanılmış ve uyarlanmıştır. Mobil oyunlara uyarlanmaları ise oyunun hikaye temasını yansıtmada konusunda katalizör görevi görmesidir.



Şekil 22 :Force of Nature Oyun Görseli

The Force of Nature oyununu ele aldığımızda oyun içerisinde doğada ki zorlu yaşam koşulları altında hayatta kalma ve avlanma gibi temaları bünyesinde barındıran bir oyundur konusu gereği doğayı merkezine oturtması oyun içerisinde yeşil ve mavi renk tonlarının sık kullanılmasını sağlamıştır. Yeşilin sembolize ettiği anlamlandırmaya uyumlu bir renk kullanımını söz konusu olmuştur.

Bunula birlikte renklerin insan üzerinde uyandırmış olduğu duygular neticesinde oyun kategorilerine göre bu renklerin kullanılmasında bir sıklık gözlemlenmektedir. Örneğin kırmızı rengin aşk ve sevgi temalarına çağrışım yapması ve vurgulaması, konusu aşk ve özlem temalı oyunlarda kırmızı ve pembe rengin yoğun olarak kullanılmasını gündeme getirmektedir.

Konusu savaş temalı olan oyunlarda ise çoğunlukla hareketi çağrıştıran renk tonlarının kullanıldığı gözlenmektedir. Böylelikle her sembol ve dolayısıyla her 'sembolik renk' bir hikâyenin ürünü olarak görülebilir.

Oyun içerisindeki karakter tasarımlarına bakıldığında iyi karakterlerin saflığı simgeleyen beyaz ve daha açık tonlarda resmedilmesi kötülüğü sembolize eden zalim karakterlerin ise daha koyu renk tonlarında karşımıza çıkması oldukça olası bir durum olarak görülebilir. Buna paralel olarak ele alabileceğimiz He-man oyununda ana karakterimizin etrafına parlak tonlarda renklerle ışık saçması ve rakiplerinin koyu tonlar içerisinde bürünmesi oyun içerisinde kullanılan iyi-kötü karakter ilişkisinin renklerle olan sembolizminin klasikleşmiş bir yansıması gibidir.



Şekil 23: He-man Oyun İçi Görşel

Dijital oyunlar renk ve şekiller bakımından dini inançlar, kültürler ve alışkanlıklar bakımından pek çok sembolik öge barındırmaktadır. Semboller üzerine çalışan Yu, bazı sembollerin sürekli ve evrensel bir dile sahip olduğunu söyleyerek, belirli formların kültürler arasında yüzyıllar boyu anlamını bozmadan muhafaza edebileceğini ya da benzer anlamlara gelebileceğini ifade eder (Yu, 2014:50-70). Buradaki benzer anlamlar ifadesi üzerinde durulacak olursa renkler ve sembollerin ifade ettikleri anlamlar sabit olmayıp farklı farklı anlamlara gelebilmektedir. Yukarıdaki şekilde He-Man oyunu üzerinden vermiş olduğumuz örnekte açık tonların iyiyi, koyu tonların kötüyü sembolize etmesi kesin bir kural olarak algılanmamaktadır bazı kültürlerde beyaz renk kötü olan tarafa işaret ediyor olabilir. Fakat dijital oyunlar üzerinden incelendiğinde bu farklılıklara daha nadir rastlanılabilmektedir.

Sembollerin kullanıldıkları kategorilere göre anlamları değişebilmektedir. Beden dili de neticede bir semboldür ve çeşitli anlamlara sahiptir. El sallamak çoğu kültürde veda anlamı taşıırken Yunanistan da cehennem ol anlamı taşımaktadır (Baltaş ve Baltaş, 1992:54-55).

Sadece kol hareketlerinden ziyade yüz hareketleri de beden dilinin bir parçası olmak ile birlikte değişik bir duyguyu sembolize etmektedir. Örneğin gündelik hayatımızda sıklıkla kullandığımız çeşitli mesajlaşma programları vasıtasıyla insanlar arasında hem sözlü hem de sözsüz görsel iletişim sağlanmaktadır.

Sembol ister dil içerisinde kullanılsın ister şekillerden oluşsun sembollerin farklı anlamda kategorilere ayrıldığı söylenebilir. Bu semboller anlamsal olarak dilde belirtilmiş olan hakiki anlamda normal olarak çizilmiş semboller olarak

nitelendirilebilir. Bununla birlikte bir diğere semboller ise daha mecazi anlamda yan anlamlarıyla anlaşılabilir semboller olarak karşımıza çıkar. Örneğin bir ateş sembolü çoğunlukla bir sıcaklığa vurgu yaparken aynı zamanda bir besinin acı olduğuna vurgu yapmak içinde kullanılabilir. Bir diğere anlamda kullanılan semboller ise daha basit bir takım özel anlamlar barındıran semboller olarak geçmektedir. Özel anlamdaki sembol, ikon ve belirtke gibi işaretin, belirtinin bir alt dalıdır. Gündelik yaşamda bu tarz sembollere rastlamak daha olasıdır. Örnek verilmek istenirse insanların yaşantıları boyunca farkında olmadan maruz kalabildiği bir takım işaretler örnek gösterilebilir. Bu işaretler aynı zamanda insanları yönlendirilmek istenen davranışa doğru sürükleyebilirler.



Şekil 24: Çeşitli sembol örnekleri

Örneğin yukarıda gösterilmek istenen sembolik şekillere bakıldığında kurukafa sembolü sol tarafta elektrik trafolarının yakınında kullanılır ve tehlikeye işaret eder. Tehlikeden doğabilecek olan ölümü sembolize etmiştir. Sağ taraftaki şekilde ise sembolle yakın anlamda kullanılan bir de belirtke vardır ki delalet ettiği anlamla işaret arasında hiçbir alakasının olmadığı nesnelere için kullanılmaktadır. Bu sembol tek başına bir radyasyon belirtkisi olarak açıklanabilmektedir. Radyasyon göz ile görülüp el ile tutulamayan bir unsur olduğu için bu tarz kavramların açıklanmasında belirtkeler önemli bir yer tutmaktadır. Dünyanın hemen hemen her coğrafyasında bu tarzda sembolik anlatımlar ile insanlara aktarılmak istenen mesaj net bir şekilde iletilebilmektedir. Aynı zamanda bir beyaz bayrağında barışı simgelemesi bu konuya bir örnek olarak kabul edilebilir.



Şekil 25: Yönlendirme Sembolleri 1

Şekil 25’te özellikle gündelik yaşamda sıklıkla kullanılan sembollere birer örnek vermek adına yönlendirme sembolleri gösterilmiştir. Bu semboller kapalı ya da açık mekanlar da insanlara ulaşmak istedikleri noktayı işaret etmesi bakımından önemlidir. Bu sembolleri önemli kılan bir diğer husus dijital platformlarda kullanılmaları ve bu platformların bazılarının dijital oyunlar olmasıdır. Çünkü yönlendirme yapmak sadece gündelik yaşamı kapsamaz aynı zamanda sanal platformlarda da gezinme kolaylığı bakımından kritik bir önem taşıyabilir. Oyun arayüzü esnasında yönlendirme yapması bakımından oyuncular zorluk çekmeden ilerleyebilmektedirler. Örneğin bir oyuncu oyuna hangi çubuktan başlayacaktır ya da oyunu nasıl sonlandıracaktır veya eğer bir market yada benzeri bir platforma yönlenecek istiyorsa bu nasıl gerçekleşecektir gibi sorunların çözümü kavuşması bakımından başrol üstlenirler. Bu semboller gündelik hayatta can kurtarıcı bir işlev üstlenebilmeleri açısından da ön plana çıkarlar örneğin bir bina içerisinde eğer bir yangın meydana gelmiş ise yangın merdiveninin yerini insanlara işaret etmesi gibi. Sembollerin sahip olduğu işlevselliğe farklı bir boyuttan bakmak adına mobil oyunlardaki işlevlerine değinmek tez çalışmasının esas varmak istediği husustur.



Şekil 26: Yönlendirme Sembol Örnekleri 2

Şekilde gözüken yönlendirme sembolleri daha hareketli bir tasarım ile yansıtılmıştır.



Şekil 27: Gündelik Yaşamdan Yönlendirme Sembol Örnekleri

Yönlendirme sembolleri bazı durumlarda cinsiyet yönelimlerini ifade etme konusunda da etkili bir iletişim aracı olarak kullanılabilir.

2.5. Mobil Oyunlarda Sembol Kullanımı ve Yorumlanması

Mobil oyunlarda sembol kullanımı oyuncuların ana ekran üzerinde kolayca yönlendirilebilmelerinde önemli bir etki sağlamaktadır sadece arayüz için değil aynı zamanda oyun oynayışı esnasında oyuncuyu kolaylıkla yönlendiren bu semboller, oyunun oynanabilirliğini yükseltebilmektedir.

Semboller birden fazla sınıflandırma bakımından çeşitlere ayrılabilirler bu sınıflandırmalar çoğunlukla insanlığın gündelik yaşamındaki aktivitelerinin ifade ediliş türleri bakımından bir araya getirilmiştir. Bazı semboller insanın gündelik hayat içerisinde yapmış olduğu gözlemlere dayanırken bazı semboller ise tamamen kendi hayal ürünü sonucu meydana getirdiği sembollerden oluşmaktadır.

2.5.1. Doğa Sembolleri

Doğa sembolleri gündelik hayat üzerine yapılmış gözlemler üzerine dayandırılmaktadır. Gündelik hayatta sıklıkla bu tarz semboller karşımıza çıkmaktadır. Bu kategori içerisine her türlü doğa olayı gözlemi çerçevesinde canlı yada cansız maddelerin sembolize edilmesi girebilmektedir (Atasağun, 1996:7)



Şekil 28-29-30-31: Eski Çağlarda Doğadan Sembol Örnekleri 1-2-3-4

Mobil oyunlarda ya da dijital mecralarda kullanılan sembollerin kökeni günümüz 21.yüzyılda ortaya çıkmış bir konu değildir ve bu sembollerin gelişim gösterdiği eski çağları incelemek gerekir. İnsanlık ilk zamanlarda doğada görmüş olduğu nesnelere taklit ederek çizme eğilimindedir. Şekil 20 de ise bu duruma bir örnek olarak verilmek istenen bir görsel bulunmaktadır. Bu eski çağlara ait yazıtların örneklerine ilk olarak Sümerlerde rastlanmıştır. Bu tabletler kilden ve çamurdan meydana gelmiş ve üzerlerine tahta bir kalem vasıtasıyla şekiller işlenmiştir. (Meggs ve Purvis, 2012:9) Bu tabletler üzerinde doğadan ağaçlara benzeyen motifler işlenmiştir. Bu çizimlerin günümüzde benzer şekillerde karşımıza çıkması tesadüfen meydana gelmemiş insan davranışlarının geçmiş ve gelecekteki davranış paralelliğine yapılan bir vurgu niteliğindedir. Doğa sembolleri eğer özellikle bir doğa fenomenini konu alarak işlenmek istiyorsa hep bir hareket eşliğinde stilize edilmektedir. Çünkü genelde o doğa fenomenini tasvir edecek onunla özdeşleşmiş bir hareket unsuru olması göz önüne alınmalıdır. Örneğin bir su yüzeyi tasvir edilmek istenirse genelde o yüzey üzerinde dalgaların meydana getirmiş olduğu hareket karakteristik özellik olarak varsayılmaktadır.



Şekil 32 :Doğadan Bir Hareketi Temsil Eden Sembol

Stilizasyon konusunda günümüz doğa sembolleri ile geçmiş arasındaki paralellığe dikkat çekilmesi adına 'bkz' sol tarafta şekildeki dalgalanma örnek gösterilmiştir. Bu şeklin anlatmak istediği hareket bir su dalgalanmasına ya da bir rüzgara vurgu yapmaya çalışıyor olabilir. Sağ tarafta yer alan görsel ise bu şeklin alındığı kil tabletini göstermektedir. Burada yine çeşitli sembolik anlatımlar ve balık benzeri bir şekil yer almaktadır.



Şekil 33: Mezopotamya Doğa Sembol Örneği

Şekilde Mezopotamya ya ait bir kil tablet üzerine işlenmiş bazı sembolik şekiller örnek olarak gösterilmiştir.



Şekil 34: Dijital Oyunlardan Doğa Sembol Örnekleri

Şekil 34'te en solda doğa fenomenlerinin belirgin şekil ya da kullanımına dair benzer sembollerinin bir mobil oyun içerisinde kullanılma örneği gösterilmiştir. Doğa olaylarının sembolleştirilmesi gözlemlere dayanarak gerçekleşir ve insanlığın yapmış olduğu bu gözlemler geçmişte olduğu gibi gelecekte de paralellik gösterir dalga hareketinin eski bir kil tablet ile günümüz bir mobil oyununda benzer şekillerde kullanılması buna bir örnektir.



Şekil 35: Fireboy And Watergirl: Forest Temple Oyun Görşeli

Doğa sembolleri bazen oyunun içerisinde yönlendirici araç olarak değil bizzat karakterin kendisini yansıtabilir. Şekil 35'te yer alan dijital oyunda esas karakterler doğadan element öğeleri baz alınarak oluşturulmuş su ve ateşe gönderme yapılmıştır.

2.5.2. Dini Semboller

Bu semboller dini ayinleri yansıtan semboller olarak tanımlanabilir. Dini merasimler, çoğunlukla mitolojide anlatılan mistik hakikatin bir tekrarlanması, geçmişte yaşanmış olan olayların bu günkü hayatta hazır bulundurulmasıdır (Atasağun, 1996:8).

Bu semboller arasına genelde kutsal dinleri temsil eden semboller örnek olarak gösterilebilir. Müslümanlık hilal ile sembolleştirilirken Hristiyanlıkta haç

işareti, Yahudilikte ise altı köşeli yıldız olarak gösterilen Davut yıldızı kutsal kabul edilmektedir. Bu semboller hayatın her alanında özellikle dini vazifelerin yerine getirildiği ibadet yerlerinde karşımıza çıkmaktadır. Özellikle dijital mecralarda görmüş olduğumuz semboller arasında haç işareti ve hilal bulunmuş olduğumuz coğrafya neticesinde karşılaşma sıklığı bakımından değişkenlik göstermektedir. Örneğin eğer İslami inanın yaygın olduğu bir ortamda yaşıyorsak hilal ve yıldız motiflerine rastlama olasılığımız daha yüksektir. Bu durum aynı şekilde Hristiyanlık inanın yaygın olduğu yerlerde haç işaretinin göze sıklıkla çarpması şeklinde örnek gösterilebilir. Örneğin günümüzde özellikle çizgi filmlerde de karşımıza çıkabilen haç işareti şeklindeki mezar motifleri buna bir örnek gösterilebilir yada Hristiyanlığın egemen olduğu toplumların eserlerinde kendi inanışlarına dair motifler ister istemez kendisini gösterebilmektedir. Buna dijital oyunlarda dahildir.



Şekil 36: Dini İnanışları Simgeleyen Semboller

Yukarıdaki şekiller genellikle dini sembollerin yaygın olarak kullanıldığı sembol formlarına bir örnek olarak gösterilmesi açısından yer verilmiştir. İslam ve Hristiyanlığın dışında bazı bir takım az bilinen inanışların da sembolleri gözükmektedir özellikle eski mısır ve İran'da bulunan sembolik şekillerin o dönemin inançlarını temsil eden görsel anlatımlar olduğu ileri sürülebilir.



Şekil 37: Farahar Sembolü

Farr-e Kiyani veya Forouhar olarak da bilinen Faravahar, Zerdüştlüğün en bilinen antik sembollerinden biridir. Faravahar, en yaygın olarak antik Pers sanat ve mimarisinde gözenmiş, her iki tarafa yayılmış kanatları olan bir güneş diskinde ve merkezde oturan bir erkek figürünü yansıtan bir sembol olarak gözüktür. Bu sembol eski İran da popüler olmasına rağmen net anlamına dair açıklama getirilememektedir (Jay,[20.06.2022])

Bu tarz inanışlar insanların yaşantılarında oldukça büyük bir yer kaplayabilmektedir ve her alanda bu inanışlara ait semboller göze çarpabilir. Özellikle dijital oyunlarda da rastlanması çok muhtemeldir. Bu oyunlara bir örnek vermek gerekirse Sekiz kaplanlı mega altın yollar oyunu ileri sürülebilir



Şekil 38: Sekiz Kaplanlı Mega Altın Yollar Oyun Görselfi

Şekil 24 te gözükmekte olan oyun bir Uzakdoğu kültürünü oyunculara yansıtmaktadır ve oyun içerisinde kullanılan Yin ve Yang sembolü'nün kullanılması bu duruma bir gösterge niteliğindedir. Her coğrafyanın içerisinde bağlı olduğu inanışı ön plana çıkarması bu duruma bir örnektir.



Şekil 39: Nosferatu The Wrath Of Malachi Oyun Görselfi

Şekilde yer alan oyun görselfinde hikâye de ki esas karakter Hristiyanlığın en önemli sembolü olan haç işaretini düşmanlarına karşı bir silah olarak kullanmaktadır.



Şekil 40: Antik Dünyanın Yedi Harikası Oyun Görseli

Yukarıda Antik dünyanın yedi harikası isimli oyun görselinde bazı inanışlara ait semboller oyun içerisine entegre edilmiştir. Özellikle eski mısırdaki piramitler ve Hristiyanlığa vurgu yapan haç sembolü dikkat çekmektedir.

2.5.3. Ulus Sembolleri

Bu tarzda semboller mobil oyunlar içerisinde belirli bir ulusu temsil etmek adına kullanılan sembollerdir. Mobil oyunun konusu farklı medeniyetler ve toplumları konu eden bir içeriğe sahipse bu ulusların oyun içerisinde kendileriyle özdeşleşmiş oldukları bazı şekillere dayanan görsel ifade edilmiş durumu söz konusu olabilir. Bu uluslardan kastedilmek istenen gerçek dünyadaki bazı yansımaların fantezi dünyasına dönüşüm geçirilerek aktarılmış olması şeklinde yorumlanabilir. Gündelik yaşantı içerisinde de hiç kuşkusuz ulusları temsil eden semboller mevcuttur. Örneğin Orta Asya'dan Anadolu'ya göç eden Türkleri temsilen kurt figürünün ön plana çıkması gibi ya da İspanyolların boğalar ile özdeşleşmiş olması gibi Bu semboller gündelik yaşantıda çoğu zaman bir hayvan motifi üzerinden belirli bir ulusun simgesi haline gelirler. Ama bu durum dijital platformlarda her zaman bu şekilde mümkün olmayabilir çünkü hayal gücünün eriştiği ufuk neredeyse ulaşılamaz derecede geniştir.



Şekil 41: Avatar Oyunu Ulus Sembolleri

Avatar dünyasına ait temsil edilen ulus sembolleri yukarıdaki şekil 41’de gösterilmiştir. Her bir ulus ateş, hava, su ve toprak anlamına gelen farklı semboller ile ifade edilirler.



Şekil 42:Avatar Dört Ulus Turnuvası Oyunu Sembol Kullanımı

Yukarıda yer alan şekilde bu ulus sembollerinin bir dijital oyun içerisinde kullanım örneğine yer verilmiştir. Avatar serisi bir çizgi dizi olarak başladığı serüvenine dijital ya da mobil platformlarda çeşitli oyunlara dönüşümü şeklinde devam etmiştir. Avatar dünyası gerek dijital oyunları olsun gerek çizgi dizileri olsun anlatmak istediği hikayeyi uluslar üzerinden anlatma konusunda ön plana çıkmış ve bu konuya verilebilecek etkili örneklerden birisi haline gelmiştir. Avatar dört ulus turnuvası oyununa ait yukarıdaki görsel bir ateş ulusunun sembolünü bizlere göstermektedir. Bu kurgusal dünya içerisinde ateş ulusunun güç simgesi aynı zamanda ateş elementi olması neticesinde ateşin ifade edilışinde dalgalanma hareketine vurgu yapacak şekilde yansıtılmaktadır.

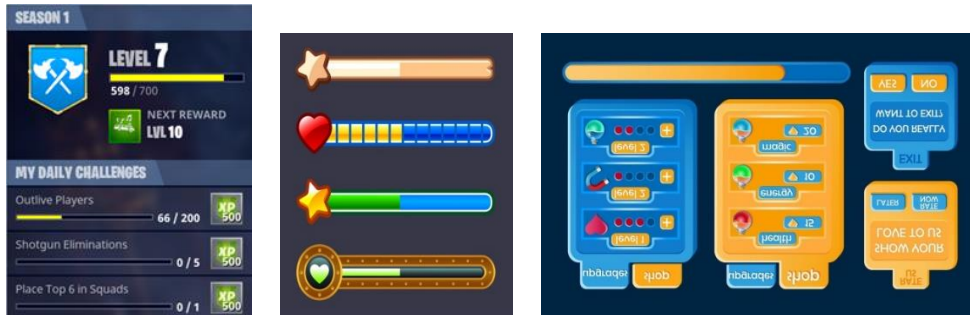


Şekil 43: Game of Thrones Winter is Coming Oyun Görseli Ve Sembol Kullanımı

Ulus sembolü kullanımı ile ilgili bir diğer örnek Şekilde görülmekte olan Game of Thrones oyunu üzerinden gösterilmiştir. Bu dünyada da her bir ulus farklı bir sembol ile ifade edilir ve her bir karakterin bağlı olduğu ulusa ait sembol kullanımı şekilde gösterilmiştir. Oyunda ‘Stark’ hanedanlığına bağlı karakterler kurt sembolü ile ‘Lannister’ hanedanlığına bağlı karakterler ejderha sembolü ile ifade edilerek görsel açıdan pekiştirici bir unsur olarak kullanılırlar.

2.5.4. Seviye Sembolleri

Dijital oyunlar içerisinde seviye atlama çoğunlukla bu türde oyunların vazgeçilmez ögesi olarak karşımıza çıkabilmektedir. Oyundaki kahraman seviye atladıkça oyun içerisinde daha zorlu içerikler oyuncuya sunulmaktadır seviye atlamayı sağlamak için gereksinimlerin karşılanması gerekmektedir. Bu semboller çoğunlukla bir çubuk şeklinde ifade edilebilmektedirler.



Şekil 44: Fortnite Oyun İçi Görsel Ve Çeşitli Seviye Sembol Örnekleri

Şekilde görülen çubuk şeklindeki semboller seviye atlamayı simgelemektedir. Bu çubuklar sıklıkla oyunlarda karşımıza çıkan bir görsel anlatım tekniğidir. Çubuk kullanılmadığı zamanlarda bazen yıldız benzeri figürlerde kullanılabilir. Çubuk içerisindeki doluluk oranı oyunun vermiş olduğu görevin ne kadar tamamlandığı ile ilgili kullanıcılara güçlü bir anlatım tekniği sunabilir bu durumda çubuklar sıklıkla kullanılan semboller olarak diğer şekillere kıyasla baskındır. Çubuklar genelde sadece seviye atlama açısından değil pek çok unsuru tek seferde aktarabilme açısından da önemlidirler. Bir oyun kendi içerisinde pek çok karmaşık görevlere ya da oyuncuya tek seferde aktarması bir hayli zor misyonlar içerebilir. Görsel anlatım tekniği açısından çubuk kullanımı sadelik ve karmaşıklıktan uzak yalın bir anlatım sunduğu için istenilen amaca daha iyi hizmet edebilir.



Şekil 45: Dragon Ball FighterZ ve Injustice Gods Among Us oyun içi seviye sembol kullanımı

Dragon Ball serisine ait seviye sembol kullanımına dair yukarıda ki örnekte karakterlerin üst ve alt kısımlarına ait seviye sembolleri kullanımı gösterilmiştir. Bu semboller özellikle dövüş oyunları kategorisinde sağlık miktarı ya da güç seviyesini belirlemek adına sıklıkla kullanılan bir görsel anlatım şeklidir. Injustice oyununa ait yan tarafta yer alan görselde seviye sembolleri azalan sağlığa vurgu yapar.

2.5.5 Şiddet Sembolleri

Çoğunlukla hareket içeren macera aksiyon türündeki dijital oyunlarda gözlemlenebilen bir sembol olarak karşımıza çıkabilmektedir. Şiddet bir hareketi ve eylemi temsil ettiği için kullanılan semboller çoğunlukla bıçak ya da ateşli silahlar şeklinde stilize edilerek yorumlanabilmektedir. Çoğunlukla gündelik hayatta korku ve adrenalin içeren unsurlar gözlemlenerek sembolik anlatımlara dönüşmektedirler. Bu semboller anlatılmak istenen şiddete görsel açıdan kuvvetli bir çağrışım yapabilmektedir.



Şekil 46: Street Fighter 5 Oyun İçi Görsel

Street fighter oyununa ait yukarıdaki görseller incelendiğinde karakterlerin birbirlerine vuruş anında meydana gelen ışık patlaması şeklindeki dalgalanma yada bir enerji dalgasının sembolik anlatımı bu kategoriye giren oyunlarda çoğunlukla gözlemlenebilir bu parlak ışık şeklindeki semboller meydana gelen şiddetin büyüklüğüne vurgu yapmak adına etkili bir görsel ifade şekli olarak kullanılabilir. Şiddet sembollerinin oyun içerisinde farklı türlerde kimi zaman bir hareketi temsil etmeden karşımıza çıkması da muhtemeldir.



Şekil 47: Şiddet Sembol Örnekleri

Şekil 28 de gösterilmek istenen silah sembolü çoğunlukla Counter Stryke tarzında ateşli patlamalı silahların oyunun ana merkezinde yer almış olduğu durumlarda karşımıza çıkabilmektedir. Sağ tarafta yer alan sembol ise daha genel bir anlam taşımaktadır. Şiddete vurgu yaptığı şüphesizdir ama bu şiddetin ne olduğu yine oyun içeriğine göre değişebilir örnek vermek gerekirse karşı tarafa yapılan bir saldırı ya da bir patlama çağrışımı yapmaktadır. Bu sembolün aynı zamanda gündelik yaşantı içerisinde kullanımı yaygındır. Televizyon programlarında şiddet içerikli yayınlara vurgu yapmak için yine benzer bir sembol örneği kullanılmıştır.



Şekil 48: Dragon Ballz Oyun İçi Şiddete Vurgu Yapan Kareler

Şekilde Dragon ball oyunda yine aksiyon ve şiddete vurgu yapan ışık patlaması şeklinde sembol örneği verilmiştir.

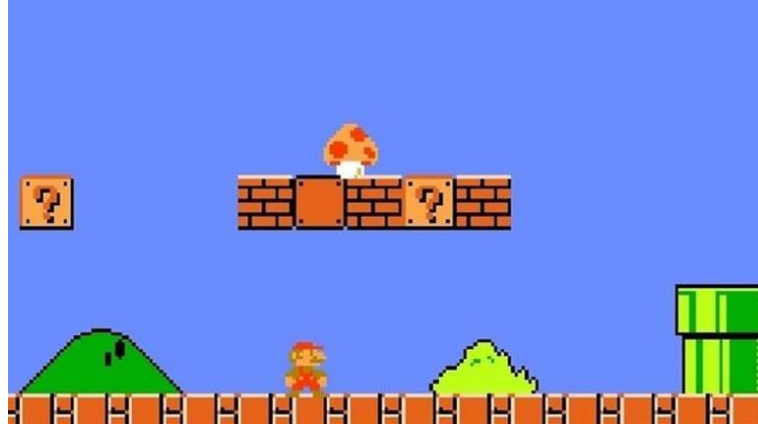
2.5.6. Güç Sembolleri

Dijital oyunlarda güç, vazgeçilmez bir unsur olarak karşımıza çıkar ve bu ifadenin görsel anlamda oyunculara aktarılabilmesi pek çok farklı şekilde gerçekleşebilmektedir. Dijital oyunlar içerisinde gücün temsil ettiği unsurlar savaş oyunları için silahlar, fantastik öğeler barındıran oyunlar için kimi zaman doğadaki bazı afetlerin stilize edilmiş halleri olarak kullanılabilir. Doğadan ilham alınarak oluşturulmuş bu sembolleri afetin meydana getirdiği yıkım gücünün oyunculara hissettirilebilmesi açısından bir güç unsuru olarak yansıtılması mümkün olabilmektedir. Aynı zamanda savaş ve strateji içerikli oyunlarda ise gerçek hayatta savaşlarda caydırıcı unsur olarak kullanılan bazı silahlar güç dengelerine doğrudan etki edebildikleri için bu oyunlarda silah ve bomba figürlerinin kullanılması gücü sembolize etmede akılda kalıcı bir role sahip olabilir.



Şekil 49: Game of Nations Sembol Örnekleri

Game of Nations a ait yukarıdaki görseller bir savaş ve strateji oyunda kullanılan semboller arasında bir altın, elmas ve balta gibi eşyalara vurgu yapmaktadır. Kılıç ve kalkan benzer içeriğe sahip oyunlarda da çoğunlukla bir güç gösterisine işaret edebilmektedir. Kılıç ya da balta saldırı gücünü sembolleştirirken kalkan veya kask ise dayanıklılığa dair güce vurgu yapmaktadır.



Şekil 50: Mario oyun içi güç sembol kullanımı

Herkesin aşına olduğu klasikleşmiş Süper Mario oyununa ait yukarıda ki görselde mantar karakter için bir güçlenme eşyası olarak kullanılmaktadır. Bazı oyunlarda semboller her zaman ateşli silahlar ya da patlamalardan oluşmayabilir. Kimi zaman oyunun hikayesine göre daha farklı semboller de güç gösterisi amacıyla kullanılabilir.

2.3.7. Sınıfsal Semboller

Oyunun hikayesine göre sınıfların temsil edildiği sembollerdir. Bu semboller karakterlerin kabiliyetlerini destekleyecek şekilde bağlantılı olarak oyun içerisinde yer alırlar. Örneğin tezin ana konusu olan Marvel Şampiyonlar Turnuvasında karakterler hikâye geçmişleri uğraştıkları alanlar dikkate alınarak yada karakterin oyunda temsil ettiği güce vurgu yapması adına 6 sınıfa bölünmüş şekilde yansıtılmıştır.



Şekil 51: Marvel Şampiyonlar Turnuvası Sınıf Sembollü örneği

Şekilde gözüken sembol örneği mutant sınıfına vurgu yapmak amacıyla DNA şeklinde vurgulanmıştır. Başlıca diğer oyunlarda ise o oyunun sunmuş olduğu fantezi dünyası neticesinde değişkenlik gösterebilir.

Bu kategoriye örnek sembol kullanımı açısından Lord of the Rings Online oyununu ileri sürebiliriz oyunda her bir karakter mevcut kabiliyetleri neticesinde bir sınıfta toplanarak gruplandırılmıştır.



Şekil 52: Lord of the Rings Sınıf Sembolleri

Şekilde görülmekte olduğu üzere oyun içerisinde yer alan farklı sınıflara ait semboller örnek olarak gösterilmiştir. Her bir sembol karakterin bağlı olduğu sınıfı temsil etmektedir.



Şekil 53: Lord of the Rings Sınıflara ait Örnekler

Şekilde gözükmekte olan karakter 'Kaptan' ve 'Beorning' sınıfına ait görseller gösterilmiştir. Her bir karakter yapabildikleri ya da ait oldukları tür neticesinde bu tarz savaş ya da strateji içerikli oyunlarda sınıflara bölünürler ve semboller ile anlatım desteklenmektedir.

III. BÖLÜM

3. MARVEL ŞAMPİYONLAR TURNUVASI

3.1 Marvel Tarihi

Marvel çizgi romanları ortaya çıkışı ilk olarak Aralık 1939 yılında Timely Comics adı altında gerçekleşmiştir. Martin Goodman başlamakta olan bir çizgi roman akımı ile birlikte fantezi ürünü olan süper kahraman hikayeleri yazmak istiyordu (www.Marvel.com, [17.08.2020]). Bu düşüncesinin hayata geçirebilmesinde çizgi romanların popülerlik kazanmaya başladığı 1930'lu yılların başları etkili olmuştur. 1930-50 arası süper kahraman patlaması yaşanan ve çizgi romanın altın çağı olarak geçen bu dönemin önde gelen yazarları arasında: Jack Kirby, Steve Ditko, Will Eisner, Stan Lee, Walt Disney gibi isimler yer almaktadır Superman ve Batman gibi karakterlerin bu dönem içerisinde ön plana çıkarak benimsenmesi, Goodman'ın fikirlerini uygulamaya dökmesi konusunda onu cesaretlendirici rol üstlendirmiştir. Namor ve Human Torch gibi karakterlerin ortaya çıkışına sağlamak adına Timely Comics ile anlaşır.

1939 yılında Timely Comics ilk süper kahraman dizisi olan Namor'u yayınladı. Namor'un özelliği mitolojide sular altında kalan Atlantis'ten gelmesi ve insanlardan nefret eden bir kişiliğe sahip olması ile bilinir. Sonrasında bu süper kahraman çeşitliliği arttırmak adına Human Torch ve Namorun öykülerinin anlatıldığı bir dizi yayınladı çizgi romanlar varlığını sürdürmeye devam eder. Çizgi roman serilerinde gerçek hayat ile bağlantılı hikayeler yazmak ve gündelik yaşama değinerek insanların ilgisini çekmek önemli bir faktör haline gelmiştir. Bu sebepten ötürüdür ki yazarlar o dönemde çizgi roman satışlarını arttırabilmek adına güncel konular işlemeyi tercih etmişlerdir. 1945 yılına dek sürmüş olan II. Dünya savaşını ve nazileri konu almaları ve süper kahramanları Nazilere karşı savaştırmaları bu durumu destekler niteliktedir.

Çizgi romanlar arasında en çok satış yapan kahramanlardan birisi Superman olmuştur. Timely comics firmasının Superman'a rakip olması kaydıyla ortaya çıkardığı süper kahraman furyası firma ismindeki değişimlere rağmen devam etmiştir.

1950’li yıllara gelindiğinde Timely ismini atlas comics olarak deęiřtirmiş ve çizgi romanlarını yayınlamaya devam etmiştir.1961’li yıllarda Marvel çizgi romanlarının en önemli hikaye yazarlarından Stan Lee ve Jack Kirby Detective Comics isimli rakip yayın şirketinin kahramanlarına rakip olacak kendi kahraman Dünyalarını genişletmeye başlamışlardır. Bu isimlerin katkıları sayesinde şirket uluslararası alanda kendisini göstermeye başlamış ve popüleritesi gün geçtikçe artmıştır.

Bu fantezi ürünü süper kahramanlar arasında ortaya çıkan ilk çizgi roman eseri fantastik dörtlü olurken, fantastik dörtlüyü, yeşil dev hulk, şimşek tanrısı Thor, Örümcek adam ve x-men gibi süper kahraman ekipleri takip etmiştir.



Şekil 54: Çizgi roman Kapak Örnekleri

Yukarıdaki görseller fantastik dörtlü çizgi romanının ilk kapak sayısının yanında sırasıyla tanınmış karakterlerin ilk çizgi roman kapaklarını göstermektedir. Özellikle fantastik dörtlü çizgi romanı Marvel bünyesi altında ilk olarak 1961 yılında okuyucular ile buluşmuştur. 1970’li yıllara gelindiğinde ise Chris Claremont ve Daredevil yazarı Frank Miller X-Men adlı ekibi ile ilgili çalışmalarını marvel çatısı altında sürdürmeye devam ederler özellikle hikayeler de ana karakterlerin öldürülmesi gündeme gelmiştir. Çizgi roman hikayelerin de süper kahramanların öldükten sonra dirilmesi bilinen bir olaydır. Bu durum çizgi roman yazarlarının hikayeleri özellikle daha heyecan verici ve sonu ön görülemez bir şekilde saktuktan sonra izleyicinin ilgisini diri tutmak adına kullanılan sembolik bir anlatım olarak yorumlanabilir.

1990’lı yıllara gelindiğinde Marvel comics yetenekli yazarları ve im Lee, Mark Silvestri, Erik Larse, Rob Liefeld ve Todd Mc Farlane gibi çizerleri ile

yakaladığı başarıları sürdürmüştür bu süreç içerisinde rakip çizgi roman şirketleri ile yapılan mücadeleler sonucunda yazarların bir kısmının şirketten ayrılıp karşı tarafa geçmesi ve çizgi romanların ekonomik nedenler sebebiyle basılamaması ve gazetelerin çizgi roman yazarlarına yer verme konusunda yetersiz kalması gibi durumlar karşısında çoğu zaman popülaritesini yitirmiş ve gözden düşmüş gibi olsada Marvel yaşamış oldukları problemlere rağmen aradan geçen 77 yıllık süreç içerisinde varlığını korumayı başarabilmiştir.

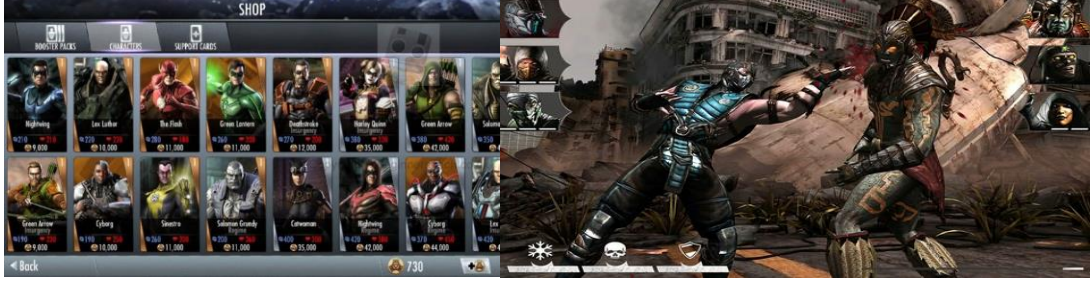
2000'li yıllardan sonra Dünyanın dijital çağa doğru ilerlemesi süper kahramanların sadece çizgi roman sayfalarıyla sınırlı kalmamasını sağlamış ve onları da dijital Dünyanın içerisine çekmiştir. Marvel süper kahramanlarını konu edinmiş pek çok dizi, film ve dijital oyun bulunmaktadır. Bu dijital oyunlar içerisinde mobil oyunlar arasında popülaritesi en yüksek oyunlardan biri olan oyunu, Marvel Contest of Champions yani şampiyonlar turnuvası anlamına gelen oyundur. Marvel Şampiyonlar Turnuvası görsel iletişim bakımından sembollerin odak noktası haline getirildiği bir dijital oyun olarak ön plana çıkmasından ötürü tez çalışmasının ana konusu haline gelmektedir.

3.2. Marvel Şampiyonlar Turnuvası

Marvel Şampiyonlar Turnuvası (MŞT) Dijital oyunlarda eğlenceli, sürükleyici ve aksiyon dolu içerikler üretmek için çalışan Kabam şirketi bünyesinde ortaya çıkan [Marvel Evrenindeki](#) başlıca karakterlerin yer aldığı oyun ilk olarak [San Diego Comic-Con International](#)'ın 2014 Temmuz ayındaki etkinliğinde duyurulmuş , üç ay sonraki New York Comiccon'da ilk fragmanı yayınlanmış ve 11 Aralık 2014 tarihinde de oyun içi satın alma seçeneğiyle [Android](#) ile [iOS](#) platformlarında yer almıştır. Marvel Şampiyonlar Turnuvası 1vs1 şeklinde gelişen dövüş oyunları kategorisinde yer alan bir dijital oyundur.

MŞT, Marvel çizgi romanlarının en ünlü süper kahramanlarını bir araya toplayarak bu süper kahramanları birbirlerine karşı dövüştüren bir dövüş ve strateji oyunudur. Oyun genel hatları itibariyle Injustice Gods Among Us isimli oyunun ve Mortal Kombat X Mobil oyununun harmanlanmış bir versiyonu olarak düşünülebilir. Bu iki oyun olan benzerliği göze çapmaktadır oynanış sistemi açısından karakteri

kontrol etme, karakteri geliştirme ve karakter geliştirebilmek için kaynak bulma aşamaları bu oyun içerisinde de uygulanmaktadır.



Şekil 55: Injustice Gods Among Us ve Mortal Kombat X Oyun Görseli

MŞT oyunu ile Injustice Gods Among us oyunu arasındaki farklılıklar arasında dövüş içerisinde karakter değiştirebilmek Gods Among Us oyununda mümkün kılınırken Şampiyonlar turnuvasında ise ancak ana karakter dövüşü kazanırsa ya da mağlup edilirse gerçekleştirilebilir. Marvel Şampiyonlar Turnuvası takım halinde bir ekip belirlenmesi şeklinde oynanabilse de aslında dövüşler 1vs1 şeklinde gelişmektedir. Takım tek düşmana karşı mücadele ederek ilerler ve harita üzerinde düşman sayıları değişkenlik gösterebilir. Eğer dövüş kaybedilirse takımda mağlup olmamış diğer karakterler kullanılabilir. Injustice oyununda ise 3'lü takım yine 3'lü düşman takımına karşı mücadele verir ve 2 takımdan birinin bütün üyeleri mağlup edilinceye kadar dövüş devam eder. Mortal Kombat X e ait yukarıdaki görsel 3'lü takım sistemini göstermektedir. Injustice ve Mortal Kombat serileri aynı yapımcı şirket tarafından tasarlanmıştır. Injustice oyunu 2012 yılında, Mortal Kombat X 2013 ve MŞT'nin çıkışı 2014 yılında gerçekleşmiştir. Birbirine yakın tarihlerde çıkış gösteren benzer formatlara sahip bu tarz dövüş oyunlarının birbirlerinden esinlendiğini söylemek yanlış olmayacaktır.

Tüm bu bilgiler bize gösteriyor ki Marvel şampiyonlar Turnuvası benzerleri arasında oyuncu için en çok seçenek sunan ve dolayısıyla her seçenek ve ihtimal için de ayrı semboller üretmek zorundan kalın daha doğrusu semboller kullanan bir oyun olmuştur.

Marvel Şampiyonlar turnuvası oldukça uzun soluklu bir oyundur bu durum özellikle mobil oyunlarda sürekliliği, oyuna olan bağımlılığı, ve duygusal olarak bağlanmak açısından önemlidir. bu yönüyle tipik bir mobil oyun özelliği göstermektedir çünkü mobil oyunlar genelde oyuncuları mümkün olduğunca fazla

süreyle oyun içerisinde tutmaya yönelik bir mekanizma eşliğinde hareket ederler. Dolayısıyla oyunların dijital çizimleri, grafiksel arayüz tasarımları her aşamanın birbirini grafiksel olarak tamamlaması ve tasarım ilkeleri olarak takip etmesi oldukça önem arz etmektedir. Bu durum Marvel Şampiyolar Turnuvası için de geçerlidir.

Marvel Şampiyonlar Turnuvası karakter yelpazesi bakımından aşırı derecede zengin bir oyundur. Oyunda 200'ü aşkın karakter yer almaktadır. Karakter zenginliğini çizgi romanlara borçludur ve Marvel dünyası süper kahraman bakımından sonu belirsiz bir şekilde sürekli genişleme göstererek büyümektedir.



Şekil 56: MŞT Karakter Profil Resimleri

Şekil 56'da görülmekte olan karakterler Marvel Şampiyonlar Turnuvasına ait bazı karakterlere ait profil resimleridir. Okuyucuların yıllardır çizgi romanlarda görmeye aşina olduğu bu karakterler Mcoc bünyesinde dijital platforma aktarılmıştır. Oyunda total olarak 226 farklı karakter yer almakta ve 175'i erkek kahramanlardan oluşurken 51 tanesi ise kadın kahramanlardan oluşmaktadır (www.auntmai.com, [16.06.2022]). Bu sayılar oyun güncellenmeye devam ettikçe sürekli olarak artış gösterebilir.

Karakter sembolleri;

Oyun içerisinde başlıca karakter tasarımcılarından illüstratör Patrick Hatfield, Kabam'ın sanat direktörü Gabriel Frizzera oyun tasarımcılarından Dominic

O'Grandy ve Justin Ostensen gibi isimler yer almaktadır. Karakter modellemeleri 3d şeklinde sanal ortamda gerçekçi ölçülere göre tasarlanmaktadır. 3D modellemeler için için kullanılan programlar arasında Adobe After Effects, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator ve Autodesk Maya gibi programlar kullanılmıştır. Tasarımcıların konsept çizimleri ve çizimlerin tasarım algısı düşünülerek tasarlandığı görülmektedir. Ayrıca karakter tasarımlarının özellikle çizgi romanlara uyumlu olmasına da hikâye özelliği bakımından özen gösterilmiştir.

Bu durum oyunun esas kaynak materyali olan çizgi romana sadık kalmasını da sağlamıştır. Fakat kimi zaman orjinal çizgi roman karakterlerinin yanında oyun tasarımcıları bazen esinlenilmiş bazı karakterlerde üretebilmektedirler. Yani çizgi roman da orijinal olan bir karakterin başlıca bazı karakteristik özellikleri alınmakta ve oyun için özel olarak tasarlanacak olan karakterlere eklenmektedir. Bu tarz bir karaktere oyun içerisinde örnek vermek gerekirse Aegon karakteri ileri sürülebilir. Bu karakter ile ilgili fikrin ortaya çıkmasıyla alakalı Patrick Hatfield kendi illüstrasyonlarının paylaşımını yapmış olduğu artstation isimli web sayfasında karakteri orijinal olarak Marvel çizgi romanlarında ki The Gladiator olarak tasarlayarak konsept çizimler sunduğunu söylemiştir fakat sonrasında ise The Gladiatör karakterine bir gönderme şeklinde ortaya çıkan Aegon karakterinin oluşturulduğuna vurgu yapmıştır.



Şekil 57: Aegon MŞT Modelleme

Şekil 57'de görülmekte olan Aegon Aegon karakteri oyunda önemli sembolleri temsil eden ana karakterlerden biridir Karakter çizgi romanda yer almakta

olan The Gladiator'un esinlenilerek oluşturulmuş farklı bir versiyonu olarak yer almaktadır. Aegon, Superman benzeri bir karakterden esinlenilmiş olsa da gladyatör savaşçılara gönderme yapacak şekilde bir kostüm tasarımına sahiptir özellikle kafasında ki miğferi görmeye alışık olduğumuz bir sembolik savaşçı anlatımı taşımaktadır. Bu miğferin bronz rengi ile yansıtılması tasarımsal açıdan gladyatör savaşçısının sembolik renklerine gönderme niteliğindedir koyu tonlarda renk kullanımı tasarımda sağlamlığa vurgu yapar. Kemerinde ki toka MŞT'de güç sembolünün üç boyutlu bir göstergesi niteliğindedir. Bu şekilde kullanılmış olması kurumsal anlamda oyuncunun ve mitolojik öğelerin oyunun değerlerine olan aidiyeti göstermektedir.



Şekil 58: Storm Pyramid X Mcoc Modelleme

Aegonla benzer bir örnek ise çizgi romanlara mutant ırkına mensup bir karakter olan storm'un alternatif bir versiyonu olarak dizayn edilen Storm Pyramid X karakteri gözükmektedir. Tıpkı Aegon da olduğu gibi bu karakter Orijinaline sadık özellikler oyun içerisinde taşır hava durumunu kontrol edebilme ve yıldırımlar üretebilme gibi özellikler eklenmiştir.

Bu karakter esasen yine Kabam bünyesi altında çıkartılan Marvel Realm of Champions oyununun reklamını yapmak amacıyla Mcoc bünyesine dahil edilmişti fakat 2022 yılının Mart ayında Marvel Realm of Champions oyunu kapatılmıştır ancak karakter Mcoc'ta ki varlığını sürdürmeye devam etmektedir. Kendisinin hikayesi eski Mısır'a dayandığı için kıyafet tasarımında Mısır'a ait çağrışımlar yapacak sembolik öğeler bulunmaktadır bu öğeler özellikle Mısır mitolojisini akıllara

getirecek cinstendir. Özellikle karakterin vücut bölümünde hiyeroglif benzeri sembolik şekiller işlenmiştir. Bu durum eski çağlardan beridir günümüze aktarılmış sembolik iletişimin önemli bir göstergesidir.

Aegon ve Storm X karakterlerinin kostüm tasarımları ve eşyaları incelendiğinde geçmiş çağlarda anlatılan kahramanlık hikayeleri ya da mitolojik unsurlar gibi öğelerden etkilendiği söylenebilir. Gerek eski çağlarda savaşçı profili gerekse de mitolojide mit haline gelmiş ve inanç unsurunun bir yansıması olan anlatıların sembolik vurgulanmasının bir yansıması olarak günümüz çağına ait bir dijital oyunda örneklerine rastlamak dikkat çekicidir.



Şekil 59: Namor Karakter Modeli

Oyunda orijinal karakterlerden esinlenerek oluşturulmuş karakterlerin yanında çizgi romana sadık kalınarak yansıtılmış karakterler egemen konumdadır. Martin Goodman tarafından yaratılmış ilk Marvel kahramanı Namor'un oyun içerisinde ki görünümüne şekilde yer verilmiştir. Bu tarzda orijinal çizgi roman karakterleri üzerlerinde oynama yapılmadan orjinale mümkün olduğunca sadık bir şekilde kalınarak aktarılmaktadır. Karakter Atlantisin hükümdarı olduğundan dolayı su altı dünyasını yansıtmaya bakımından kıyafetleri dalgıç kostümüne benzer sembolik desenlerden oluşmaktadır. Elinde tutmuş olduğu mızrağı özellikle mitolojilerden sıklıkla beslenen çizgi roman dünyalarında Poseidon'a sembolik bir gönderme yapma eğilimindedir. Su altı dünyası ile uyumlu renkler kullanıldığı tasarımda görülmektedir. Buna uygun olarak kemer bölgesine yerleştirilen deniz kabuğu sembolü, su altına yapılan bir tasarımsal vurgu olarak işlenmiştir. Ayak

bölgesinde ki kanat sembolleri balıkların yüzgeçlerine bir çağrışım yapacak şekilde su altında hareket etmeyi vurgulama aynı zamanda kuş kanatları şeklinde olması ile uçuş kabiliyetini temsilen sembolik anlatım içermektedir.

Çizgi romandan alınan bu karakterlerin özellikle güç seviyeleri belirlenirken de çizgi romana sadık kalması önemlidir. Eğer bir karakterin süper gücü çizgi roman ile bağdaşmaz ise tam anlamıyla oyuncuya o karakter fikri yansıtılamamaktadır. Örnek vermek gerekirse Örümcek adam ağ atma ve rakiplerine fiziksel saldırılar yapma özellikleri ile ön plana çıkmaktadır. Her karakterin çizgi roman hikâyelerinde birbirinden farklı şekillerde gelişen orijin hikâyeleri mevcuttur. Bu hikâyeler karakterin uzmanlık alanının şekillenmesinde büyük öneme sahiptir. Bu uzmanlık alanının şekillenmesi belirli hikayesel aşamalardan geçmektedir bu aşamalar; karakter yaşadığı olaylar neticesinde dövüş sanatları konusunda mı uzmanlaşmıştır yâda büyü yapma konusunda ki kabiliyetlerini geliştirmiştir? gibi soruların çözümleri neticesinde çizgi roman kahramanları dijital dünyaya yansıtılırken yaşamış oldukları hikayeler baz alınır.



Şekil 60: Örümcek Adam Oyun içi görsel

Şekilde görülmekte olduğu gibi örümcek adamın ikonikleşmiş özelliği olan ağ atma yeteneğine oyun içerisinde sembolik bir vurgu yapılmaktadır.



Şekil 61: Punisher 2099 Oyun içi görsel

Bir diğer karakter örneği olan Punisher ise daha çok ateşli teknolojik silahlar ile ön plana çıkan bir karakter olarak oyun içerisinde karakterin özelliğini yansıtacak karelerin vurgulanması şeklinde gösterilmiş olduğu ölçüde önemlidir.



Şekil 62: MŞT Dövüş Karesi Görsel

Şekil 62’de gösterildiği gibi alanı büyü yapma üzerine kurgulanmış iki karakter genelde birbirlerine ateşli silahlar ya da Ninja hareketleri sergilemez daha ziyade büyü enerjisini kontrol edebildikleri için oyun, buna uygun bir sembolik anlatım sunmak zorundadır. Bütün bu etmenler Marvel dünyasında ki karakterleri oyunculara tanıtmaya onların zihinlerinde karakter hakkında bir fikir edinmelerini sağlama ya da karakterleri sevdirecek onlar hakkında çekilen diziler, filmler ya da alternatif başka oyunlara yönlendirme açısından oldukça önemlidir.

Dolayısıyla oyunda kullanılan tüm semboller başta oyunun orijinal varlığı olan çizgi romanlardan alınmıştır. Çizgi romanlarda kullanılan semboller ise daha önce bahsettiğimiz gibi karakterin güç seviyesi ve özelliğine göre tasarlanmıştır. Her

sembolün renk, doku, tipografi, ritim, denge, perspektif vs. gibi temel tasarım ilkelerince düşünülerek tasarlanmaya çalışıldığı da görülmektedir.

Arayüz Sembolleri ve Tasarımı;

Oyun içerisindeki karakter tasarımlarının yanında arayüz özelliklerine de değinmek önemlidir. Oyunun oynanışı semboller yardımı ile rahat dahi olsa da kimi zaman karışık bir arayüz kullanmak oyuncuyu yorarak oyundan uzaklaşmasına sebep olabilir.



Şekil 63: MŞT Arayüz Görsel

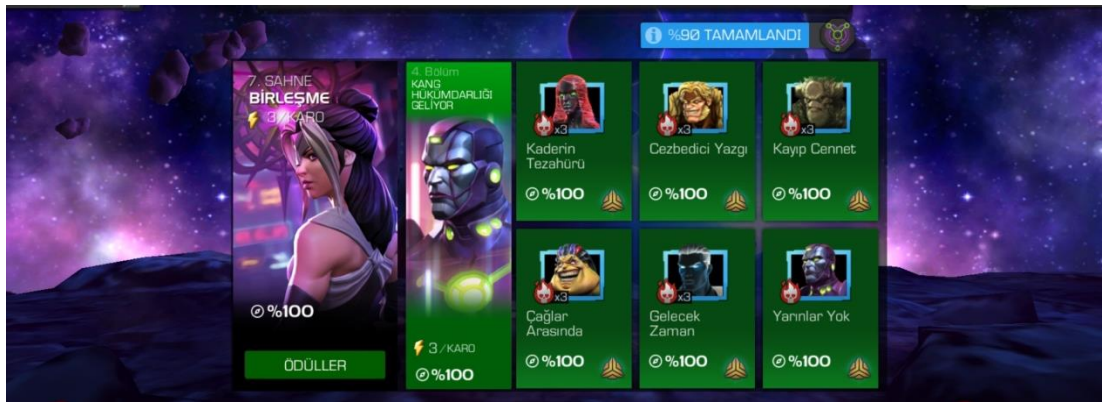
Şekil 63'te oyun içerisinde bir arayüz gösterilmektedir. Bu arayüz incelendiğinde ana ekran üzerinde karakterlerden bazı kesitler sunularak oyunu ilk kez oynayan bir kullanıcıyı hemen içerisinde bulunmuş olduğu dünya ile ilgili bir fikir edinmesini sağlamak amaçlanmaktadır. Oyuncular bu karakter görselleri ile nasıl bir dünyayı konu edinmiş bir oyun olduğu ile ilgili düşüncelerinde bir fikir oluşabilir. Hemen üzerinde oyuncuları yönlendiren sembolik anlatımlar ile güçlendirilmiş oyun araçları gözükmetedir. Yönlendirme basit ve sadedir ve oyun içerisinde ki materyallere ulaşım temelde bu ana ekran üzerindeki araç çubuğu sayesinde mümkün olmaktadır. Eğer oyuncu oyunda gündelik verilen görevleri takip edecekse ya da oyunla alakalı bir hedefe ulaşmak için bir sıralama tablosunu inceleyecekse bu yönlendirmelere rahat ulaşım sağlaması bakımından semboller ile ve sembolik rakamlar ile anlatımın güçlendirilmesi hedeflenmiştir.



Şekil 64: Mcoc Oyun İçi Arayüz Görsel 2

Örneğin ana ekran üzerinde stoklar ile ilgili yönlendirme kutucuğuna tıklandığında şekilde görülmüş olduğu üzere kareler üzerine yerleştirilmiş ve sembolik anlatımlar ile güçlendirilmiş kutucuklar gözükmektedir.

Katalizör kavramı; oyunda karakterlere rütbe atlatma konusunda ihtiyaç duyulan araçtır *izo* kavramı rütbesi yükseltilmiş karakterin seviyesini yükseltmede kullanılan materyallerdir bu ve bunun gibi araçlara ulaşım sağlama konusunda arayüz detaydan uzak ve anlaşılır bir şekilde sunulmaktadır. Oyuna yeni başlayan oyuncuların bu kavramları zihinlerinde oturtabilmesi için biraz zaman geçmesi gerekebilir bu süreç içerisinde bu arayüz biraz karmaşık gelebilir. Ya da oyunun giriş arayüzün de yönlendirici çubuğu takip etme konusunda sıkıntıların yaşanabilmesi durumu mümkün olabilir.



Şekil 65: Mcoc Macera Seçim Ekranı Görsel

Ana menü içerisinde savaş butonunun yönlendirmesi neticesinde kareler halinde oyun modları oyuncunun tercihine sunulur ve seçilen oyun modu şekilde gözüktüğü gibi kutucuklar halinde bölünerek sunulmaktadır. Her bir kutucuk

içerisinde keşif yapılması gereken bir macerayı barındırmaktadır. Bu maceralar da sol en üstte yer alan birinci bölümden sağ en alt karede yer alan altıncı bölüme kadar sürer bu oyunun hikâyesinin sadece tek bir total bölümünü simgelemektedir ve her bölümde kendi içerisinde bağımsız haritalardan oluşan altı farklı macera daha yer almaktadır.

Bu macera isimleri *Kaderin Tezahürü*, *Cezbedici Yazgı*, *Kayıp Cennet*, *Çağlar Arasında*, *Gelecek Zaman* ve *Yarınlar Yok* şeklinde sembolik isimler kullanılarak adlandırılmıştır. Tasarımsal açıdan bakıldığında görsel iletişimin sağlanması için görsel imgelerin kullanılmasının yanında belirli bir düşünceyi savunmak için tipografinin baskın hale getirilmesi de görülmektedir.



Şekil 66: Karakter Seçim Ekranı

Bu bölümlerden birisine tıkladığında şekilde gözükmekte olan arayüz karşımıza çıkar sol tarafta alt bölümde yer alan 'takım düzenleme' butonu sayesinde oyuncular seçim yapabilmektedirler.



Şekil 67: Savaş Haritası Arayüzü

Maceraya başlandığı takdirde bazen oyuncuların karmaşık şekilde algılayabileceği haritalar oyunculara gösterilir ve yeşil parlayan butonlar sayesinde oyuncu bu harita üzerinde gezinerek en son rakibini yendikten sonra macerayı sonlandırır. Bu haritalarda şekilde de görüldüğü üzere genelde tek yol olmaz dolayısıyla önceden gidilmemiş diğer yollarında oyuncudan keşiflenmesi istemekte ve oyunun temel mantığı ve mekanizması bu arayüzler üzerinden ilerlemektedir. Temelinde bu arayüzler sade ve oyuncuları kolaylıkla eğer bir yazılımsal hata meydana gelmediği sürece yönlendirebilmektedir. Bu arayüzlere alışabilmek için oyuncuların oyuna biraz vakit harcamaları gereksinimi gündeme gelmektedir çünkü ilk bakışta biraz karışıklık meydana gelebilmesi doğaldır. Karışıklığın giderilebilmesi amacıyla yönlendirici yeşil renkte parlayan sembolik araçlar kullanmak oyuncuyu oyunu öğretme konusunda etkili bir görsel iletişim görevi görmektedir.

Her ay düzenli olarak sürümü güncellenmekte olan Marvel Şampiyonlar turnuvası oyununa aynı zamanda yeni karakterlerde eklenmekte ve bu sayede oyun içerisindeki karakter yelpazesi sürekli olarak bir artış göstermektedir. Oyunun işlemekte olan bir hikayesi olmasına rağmen bilinen nihai bir hedefi olmamaktadır ancak oyun içerisindeki amaçlardan bahsetmek gerekirse sahip olunan karakterleri mümkün olduğunca hızlı bir şekilde geliştirebilmek ve geliştirilmiş bu karakterleri kullanarak oyun içerisindeki çeşitli modlar da ilerleme sağlamak hedeflenmiştir.



Şekil 68: MŞT Karakter Yükseltme aşamaları

Yukarıda ki şekiller bir karakterin rütbesinin oyun içerisinde yükselişini göstermektedir. Bu şekilde rütbesi atlatılan karakterler ile geniş bir koleksiyon oluşturmak hedeflenmektedir. Her bir rütbe yükselme aşamasında istenilen gereksinimler sürekli olarak değişmekte ve farklı sembolik ifadeler ile oyuncuya aktarılmaktadır.

Huizinga oyun kuramı konusunda yapmış olduğu çalışmalar neticesinde oyunun sürekli tekrarlanan bir eylem olduğunun altını çizmiştir. Onun görüşüne göre eğer oyunun mevcut kültürlerin oluşmasına ve şekillenmesine katkı sunduğu görüşü ele alınırsa Marvel Şampiyonlar Turnuvası bu görüşe uyan bir dijital oyundur. Marvel Şampiyonlar Turnuvası sürekli oyuna yeni eklenen karakterler ile birlikte herhangi bir sona sahip olmadan sürekli oynanan bir oyundur ve insanlara özellikle 1930'lu yıllardan başlayıp günümüze kadar gelen çizgi roman kültürünü yansıtır.

niteliktedir. Ortaya yeni ve deęişken bir şeyler sunmaz mevcut kültürün bir parçası halinde ilerlemekte ve o kültür öğelerinden beslenmeye devam etmektedir.

Kristallerden elde edilen karakterlerin geliştirilebilmesi oyun içerisinde İzo ve altın adı ile anılan materyaller vasıtasıyla gerçekleşebilmektedir. Bu materyaller karakterlerin seviyesini yükseltirken rütbelerin yükseltilmesi ise katalizör ismi verilen başka kaynaklar ile mümkün olmaktadır. Oyun genel hatlarıyla kristallere ulaşabilme ve karakter rütbelerini yükseltebilme eşyalarına ulaşım sağlama için kat edilmesi gereken yollar olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu yollar yine kendi içerisinde zorluk ve kolaylık bakımından oyuncu dereceleri esas alınarak şekillenmektedir.

Oyun çoęunlukla bireysel bazda oynanan bir oyun hissiyatı uyandırsa da oyun içerisindeki bu gelişim hızlılık ya da yavaşlık bakımından çoklu oyuncu sistemine göre ilerleyiş göstermektedir. Her oyuncunun kendi geliştirebileceęi oyun içi bir hesabı bulunmakta ve oyuncu hesaplarını bir araya getiren ittifaklar isminde otuz kişiden meydana gelmiş takımlar bulunmaktadır. Bu takımlar ile birlikte çok oyunculu maceralar oynanabilmekte ve oyuncu hesaplarının gelişim gösterebilmesi bakımından bu ittifak avantajlarının önemine dikkat çekilmiştir.

Genel itibari ile bireysel bir oyundan ziyade oyuncular arasında etkili bir iletişim kurulması sağlanmış ve oyuncuların birbirlerine sağladıkları bu dayanışma ortamı içerisinde bir ilerleme katedilmesi gerektiğinin altı çizilmiştir. İttifaklara katılım konusunda herhangi bir sınırlama getirilmese de karakter toplama, kaynak elde etme ve hesabı büyütme konusunda bir hız artışının görülebilmesi ittifaklara katılımın vasıtasıyla gerçekleşmektedir.

Oyuncuların birbirleriyle yardımlaşarak tamamlayabildikleri macera modlarının yanında bireysel olarak birbirleriyle yarışabilecekleri arena sistemleri oyunda yer almaktadır. Karşılıklı dövüş yaparak puan toplama ve en fazla puan toplayan oyuncuların ödüllendirildikleri bir arena sistemi mevcuttur.

Oyun içerisindeki etkinliklerin ilerleyiş aşaması enerji sistemine göre sınırlandırılmıştır ve belirli süreler tanınması halinde yenilenmektedir. Oyuncular eęer isterlerse enerji gerektirmeyen arena modunda savaş gerçekleştirmeye devam edebilmektedirler. Ayrıca oyuncu hesapları arasında düellolar gerçekleştirilebilmekte

fakat bu düello sistemi karşılıklı dövüşten ziyade bilgisayar yapay zekası üzerine gerçekleşebilmektedir.

Oyun genel hatlarıyla çizgi roman karakterleri arasında gerçekleşen sınırsız bir dövüş imkanı sunmakta ve oldukça uzun bir hikaye üzerinden ilerleyiş göstermektedir bu hikayenin esas kahramanı ise oyuncuların kendileridir savaştırdıkları süper kahramanlar bu kapsamın dışında tutulmuştur bu yöntem aracılığı ile kullanıcıları kendi Dünyasına daha fazla çekebilen bir sistemin varlığından söz edilebilir.

Oyunun hikayesinden kısaca bahsetmek gerekirse Koleksiyoncu adıyla bilinen karakter süper kahramanları ve süper kötülerini birbirleriyle çarpıştırdığı bir turnuva inşa eder ve turnuvanın galibine ise sonsuz güç ve kaynak elde edebileceği izo küre adında bir eşya ile ödüllendirme vaadinde bulunmaktadır. Bu durum karşısında kendi Dünyalarından istemsizce koparılan kahramanlar sonu gelmeyen bir dövüş turnuvası döngüsünün içerisinde hapsolurlar. Bu döngüyü kırmak ve düzeni sağlama görevi ise hikaye içerisinde bir karşılığı bulunan oyuncuya emanet edilmiştir.

Marvel şampiyonlar turnuvası mobil oyunlar platformlarında indirilme sayısı göz önüne alındığında en fazla merak edilen ve ilgi gören oyunlar arasında kendisine yer bulmuştur ve oyuna eklenen karakterler ile birlikte sürekli olarak genişlemekte ve Dünyasını gün geçtikçe büyütmektedir. Oyuncular ile buluştuğu yedi yıllık süreden beridir büyük bir istikrar ile sürmeye devam etmiş ve zaman içerisinde unutulmuş oyunlardan birisi olmamış dahası sürekli olarak ilgi toplamayı başarmış ve bunu korumayı sürdürmektedir. Bu başarıyı sağlayabilmesinde önemli bir etken oyun içi görsel tasarım ürünleri olan sembollerin çokça kullanılması ve görsel iletişime dayalı bir bilgilendirme şemasının olmasına bağlı olduğuna dair bir yorum getirmek yanlış olmayacaktır.

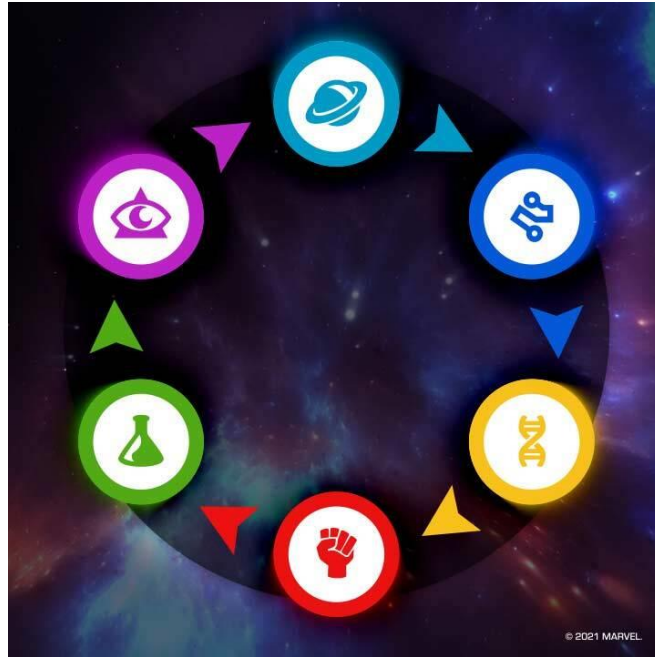
3.3. Marvel Şampiyonlar Turnuvasında Sembollerin Grafik Tasarım Açısından İncelenmesi

Marvel Şampiyonlar turnuvası 2021 yılı itibari ile oyun içi alım ve satım bazında en fazla kazanan mobil oyunlar arasında 1.5 milyar dolarlık gelir elde etmesiyle Dünyanın en çok kazanan mobil oyunları arasında ilk 30'a girmeyi

başarmıştır (www.Haberturk.com, [16.06.2022]). Bu veriler ışığında oyunun ciddi bir takipçi kitlesi olduğu sonucuna ulaşılabilmektedir. Dolayısıyla bu denli dünya çapında oynanan ve oyuncu kitlesine sahip olan bir oyunun bu sürekliliğini devam ettirmesi için var olan başarısını ya koruma ya da arttırması elzemdir. Oyuna olan ilgiyi ve bağımlılığı artırmak da başta oyunun görsel tasarımlarının oyuncuyu bağlayıcı şekilde çizilmesi ve tasarlanması gelmektedir. Daha önce de bahsedildiği üzere oyunlar seviye ve aşama atlayarak ilerleyen rekabet oyunlarıdır. Bu bağlamda oyuncuyu doğru bilgilendiren ve yönlendiren tüm görseller oyun dilini oluşturan temel yapı taşlarıdır. Görsellerin oyuncuyu yönlendiren sadeleştirilmiş dilini temsil eden oyun sembolleri oyuncunun en çok takip ettiği yönlendiricileridir. Semboller Mcoc için vazgeçilmez bir görsel anlatım şekli haline gelmiştir. Her bir sembolün ayrı bir hikayesi vardır. Marvel Şampiyonlar Turnuvası bünyesinde barındırdığı bütün karakterleri altı farklı sınıfa ayırmıştır. Bu durum Mcoc için de vazgeçilmez bir görsel anlatım şekli haline gelmiştir. Her bir sembolün ayrı bir hikayesi vardır.

Sınıf sembolleri;

Marvel Şampiyonlar Turnuvası bünyesinde barındırdığı bütün karakterleri altı farklı sınıfa ayırmıştır.



Şekil 69: MŞT Sınıf Sembolleri

Şekil 69’da görülmekte olan her bir sembol farklı bir sınıfı temsil etmektedir.

Mavi renk; kozmik sınıftır ve dünya dışı güçlere sahip karakterler bu sembol altında birleşir. Karakterler hikayesi gereği gökyüzünden geldikleri için bu sembol kullanımında mavi renk renk tercih edilmiştir. Ayrıca yabancı bir gezegeni vurgulaması bakımından Satürn ikonu kullanılmıştır. Tasarımda benzerlik ilkesi göz önüne alındığında Satürn’e vurgu yapan halkalar anlatımsal gücü kuvvetlendirmektedir.

Koyu mavi; tekno sınıfını sembolize eder ve teknolojik araçlar ile uğraşan karakterleri temsil eder. Mavi rengin kullanımı bilgisayar ekranlarında mavi ekrana bir atıf niteliğindedir. Kullanılan ikon tasarımsal açıdan bakıldığında teknolojik araç ve gereçlerin kablo bağlantılarına bir vurgulama yapmak için kullanılmıştır.

Sarı renk; mutant karakterleri sembolize eder buna uygun olarak bu sınıfta yer alan karakterlerin DNA farklılığına vurgu yapmak adına DNA sembolü kullanılmıştır ve renk olarak sarının kullanımı bu farklılığa dikkat çekmesi bakımından önemlidir.

Kırmızı renk; beceri sınıfını temsil eder bu sınıftaki karakterlerin özel güçleri yoktur kendi sahip oldukları silah ve dövüş kabiliyetleri ile ön plana çıkmalarından dolayı yumruk sembolü kullanılmıştır. Kırmızı rengin kullanımı bu karakterlerin tasarımsal anlamda bilek güçlerine vurgu yapması bakımından önemlidir.

Yeşil renk; bilim sınıfını sembolize eder ve bilimsel araştırmaların yapıldığı laboratuvar gibi ortamları vurgulamak adına deney tüpü sembolü kullanılmıştır. Yeşil rengin kullanımı kimyasal tepkimelerde sıkça kullanılan yeşil renge dikkat çekme amacıyla kullanılmıştır.

Mor renkli sembol de büyü yapabilme gücü olan karakterleri temsil etmektedir. Enerjiye vurgu yapması bakımından mor renk kullanılmıştır.

Karakter sınıflarının sembolleştirilmesinin yanında aynı zamanda oyun içi materyaller de birer sembolik gösterge olarak aktarılmaktadır. Bunlardan en önemlilerinden başlanacak olursa,

Seviye Sembolleri;

Yıldız; karakterler arasında güç ve kuvvet seviyelerinin belirlenmesi yıldız sistemine dayandırılarak aktarılmaktadır. Ayrıca grafiksel olarak; yıldız sembolü burada gerçeğe yakın, stilize edilmeden anlaşılabilirliği açık ve net şekilde çizilmiş ve kullanılmıştır. Askeri anlamda da rütbe yüksekliğine vurgu yapabilmektedir ve MŞT oyununda karakter güçleri de temelde rütbeler üzerinden yıldız sembolleri ile gösterilirler.



Şekil 70: Karakter Rütbeleri Yıldız Sembol Örnekleri

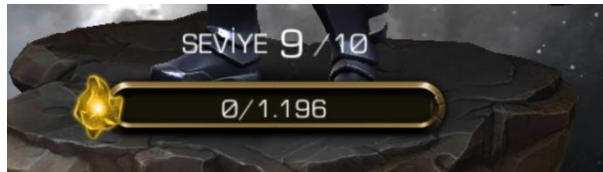
Şekilde gözükmüş olduğu gibi yıldız sembolü kullanımı oyun içerisinde güç vurgu yapabileceği gibi aynı zamanda daha karmaşık rütbelere ve katalizör gereksinimlerine ihtiyaç duyan karakterleri yansıtmaya anlamına da gelir. Örneğin şekil örneğinde gözüken iki yıldız değerine sahip Abomination karakteri 740 savaş puanına sahipken beş yıldız değerine sahip versiyonu 1,590 savaş puanına kadar çıkmış durumdadır. Yani yıldız sembolünün azlığı ya da çokluğu oyun içerisinde güç dengelerini belirleme konusunda kritik düzeyde sembolik bir anlatım sunar. Tasarımda yıldız sembolü kullanımı bütünlük ilkesiyle örtüşmektedir. Çünkü bütünlük ilkesi gereği bütün yıldızlar bir araya geldikleri zaman bir anlam ifade eder.

Aksiyon, macera ve dövüş kategorisinde yer alan oyunlarda karakterin seviyesinin yükseltilmesi kilit önem taşımaktadır ve bu tarz oyunlarda mantık bu şekilde gelişmektedir. Genelde seviye yükseltimin de çubuk şeklinde sembollerin kullanımı yaygındır. Marvel Şampiyonlar Turnuvasına ait seviye sembollerine dair örnekler 'Bkz' aşağıda ki görsellerde belirtilmiştir.



Şekil 71: Mcoc Seviye Sembol Örnekleri

MŞT içerisinde seviye sembolleri çubuk şeklinde ifade edilir ve şekilde görüldüğü üzere oyunda farklı kulvarlar da farklı renkler ile sembolleştirilmektedir. Normal maceralar için gereken enerji seviyesine ait çubuk turuncu renkle farklı türde maceralar için gereken enerji seviyesi daha farklı renklerde ifade edilmektedir. Bu semboller tasarımsal açıdan bakıldığında aynı formlarda dizayn edilmiş olması Grafik tasarımda bütünlük ilkesine özen gösterildiğinin bir sonucudur. Farklı renk kullanımı ise tasarımda bu çubuk sembollerinin işlev farklılıkları bakımından ayrıldığı göstermektedir. Bu şekilde bir tasarım grafik sel anlamda farklı renkler ile özdeşleşen görevlere yapılan bir vurgulama niteliğindedir. Bu durum grafik tasarımda vurgunun renk ile sağlanmasına bir örnek teşkil etmektedir.

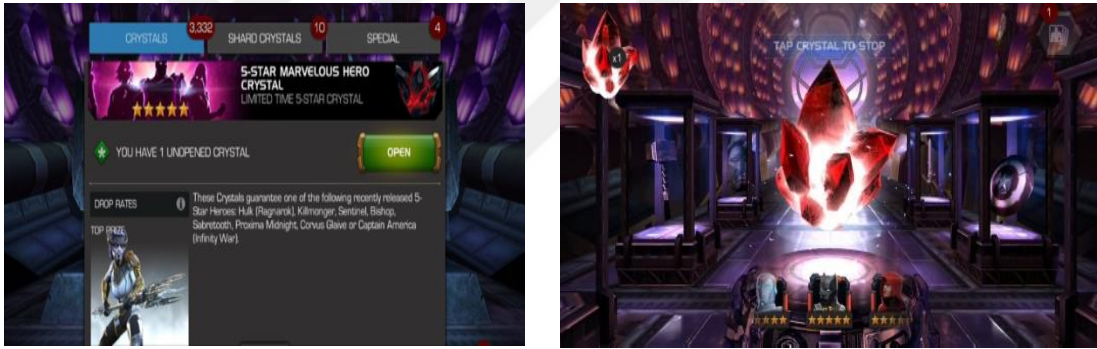


Şekil 72: Karakter Seviye Yükseltme Sembolü Örneği

Şekilde görülmekte olan karakter seviye yükseltme sembolü'ne ait çubuk örneği gösterilmiştir. Bu semboller oyunda karakterin seviyesini belirlenen düzeyde yükseltmek amacıyla kullanılmıştır

Karakter Elde Etme ve Yükseltme Sembolleri;

Marvel Şampiyonlar turnuvasında karakterleri elde edebilmek şans üzerine gerçekleşen bir sistem üstünde oturtulmaktadır yani bazı materyaller yardımıyla kahraman toplama ve koleksiyonu büyütme bu amaçlar arasındadır. Kahraman bulmak oyun içerisinde gerçekleştirilebilecek zorlu hedeflerden bir tanesi haline getirilmiştir ve bu sayede arzu edilen kahramanın koleksiyona eklenmesi oldukça uzun bir zaman dilimini kapsadığından oyuncular oyun içerisinde oldukça büyük zamanlar harcamakta ve oyunun sunmuş olduğu bazı satın alımlara çoğunlukla yönelebilmektedir. Oyun içerisindeki bu kahraman elde etme görevi gören eşyalar kristaller olarak sembolize edilmektedir.



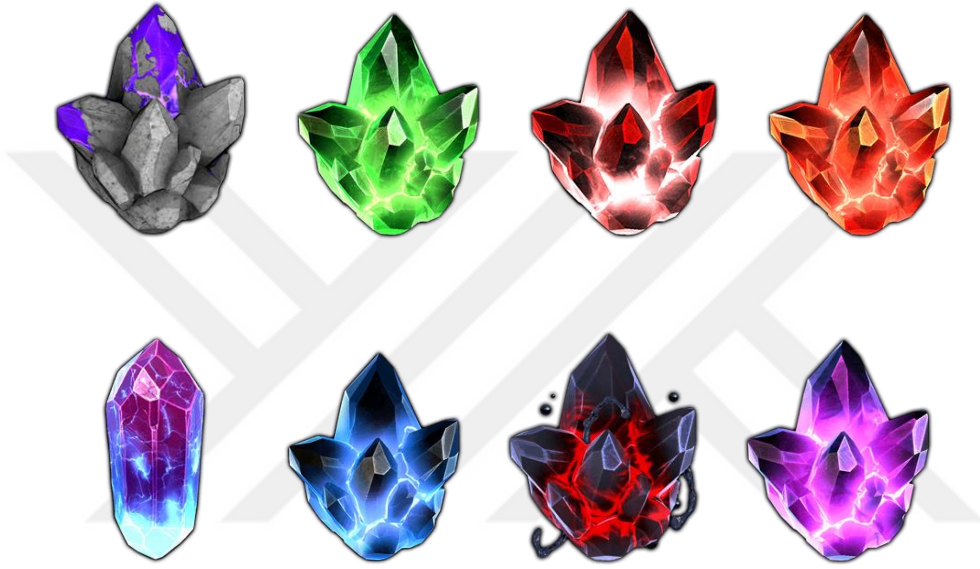
Şekil 73: MŞT Oyun içi Görsel

Şekil 38'da kristal kavramını açıklaması bakımından görsel paylaşılmıştır. Oyun içerisindeki bu kristallere ulaşabilmek üzerine bazı yol haritaları belirlenmiş ve bu yol haritaları üzerinden oyuncuların sahip oldukları dereceler neticesinde kazanacakları kristallerde değişim göstermektedir. Bu kristal sembollerine ait başlıca örnekler gösterilmiştir.



Şekil 74: MŞT Kristal Sembolleri

Kristal sembol örnekleri oyun içerisinde gözükmemektedir bu kristal sembolleri doğa sembollerine örnek olarak gösterilebilir. En sağda yer alan kristal sembolü davut yıldızına bir çağrışım yapmaktadır. Bu yönüyle *dini semboller* kategorisi içerisinde yer alabilir. Sarı renkli kristal altının rengine çağrışım yapan sembolik bir anlatıma sahiptir bu sebeple sarı rengi anlamı vurgulama konusunda etkili olmaktadır.



Şekil 75: MŞT Kristal Sembolleri 2

Yukarıdaki başlıca kristal sembollerinde ise farklı kristal renkleri oyunda temsil ettikleri sembolik anlamlar neticesinde yorumlanırlar. Örneğin yeşil kristal oyunda yeşil renk ile temsil edilen bilim sınıfı kahramanlarına çağrışım yapmaktadır. Siyah ve kırmızı renklere sahip kristal oyunda Venom ve Venompool gibi karakterlerin renkleriyle özdeşleştiği için o karakterleri içerisinde barındıran bir anlam taşır. Bu durum görsel tasarım öğelerinden devamlılığın sağlanması bakımında oldukça önemlidir.



Şekil 76: Karakter Kristalleri

Oyundaki bazı kristaller arasında doğrudan oyun karakterine gönderme yapan ve karakterin sembolü haline gelen kristal örnekleri de mevcuttur. Yukarıdaki şekilde yumurta sembolü şeklindeki kristal ördek Howard karakterini sembolik olarak ifade eder kurukafa şeklindeki kristal Gillotine karakterini açıklar hilal sembollü kristal ise Moon Knight isimli karakter ile özdeşleşmiştir. Kristal sembolleri sadece oyundaki karakterlere değil onların aynı zamanda özel güçlerine vurgu yapan sembolik anlatımlarda taşıyabilmektedir. Bunun yanında karakter yükseltme eşyaları ile çağrışım yapabilecek şekilde sembolik renkler ile ifade edilen kristallerde mevcuttur.



Şekil 77: Eşyaları İfade Eden Sembolik Kristaller

Şekilde gösterilen kristaller karakterleri rütbe atlamada kullanılan eşyaları sembolik olarak vurgulamak adına sembolik renkler ile ifade edilirler. En solda yer alan kristal karakter rütbe yükseltme eşyası olan katalizörlerin renklerini yansıtacak düzeyde sembolik bir renk kullanımı ile yansıtılmıştır. Diğer kristaller ise karakterler ile özdeşleşmiş renkleri temsil ederek kullanılmıştır. Doctor Strange'in renkleri pembe sarı ve lacivert tonları ile uyumlu bir kristal olan soldan ikinci sırada yer alan kristal renkleri bu duruma bir görsel gösterge niteliği taşır.

Katalizör Sembolleri;



Şekil 78: Katalizör Sembolleri

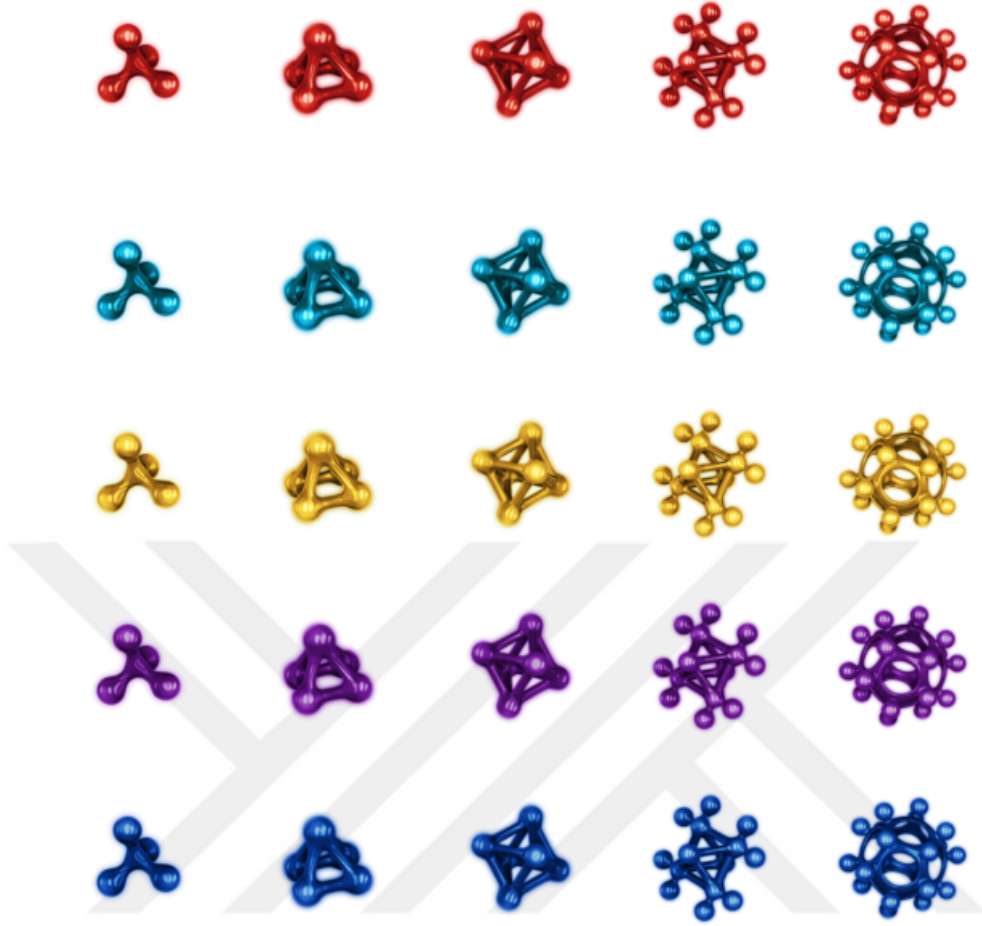
Şekilde görülen katalizör sembolleri oyunda gücü simgeleyen semboller olarak kullanılmaktadır. Katalizörler sayesinde karakterlerin rütbesi yükselebilmekte ve güç değerleri artış göstermektedir. Sembollerin gittikçe detay kazanması artan zorluğun bir göstergesi olarak ifade edilmektedir. Şekilde soldan sağa doğru gidildikçe daha yüksek rütbelere ve derecelere, dolayısıyla yükseliş gösteren zorluğa

vurgu yapılmaktadır. Bu sembollerde detayların artması karakterlerin güç oranlarına dair yükselişin görsel bir aktarımı olarak yer alır. Gri renk oyunda bütün karakterleri kapsama anlamına gelen sembolik bir anlatıma sahiptir. Bu katalizör sembolleri soldan sağa doğru incelendiğinde aynı görsel bütünün daha karmaşıklaşmış versiyonları şeklinde tasarlanmışlardır. Bu durum tasarımsal açıdan değerlendirilirse belirli bir ritim(devamlılık) söz konusudur. Aynı zamanda her bir sembol kendi içerisinde özen ile tasarlanmış simetrik bir dengeye sahiptir. Tasarım ilkelerinde dengeye uyulduğu sonucuna ulaşılabilir.



Şekil 79: Sınıf Katalizör Sembol Örneği

Şekil 79’ta gözüken farklı renklerde katalizörler ise oyunda karakter sınıflarıyla özdeşleşen sembollere birer görsel anlatım sunmaktadır. Yeşil renkler bilim sınıfının temsili sembolik anlatım gösterir. Bilim sınıfı sembolü için belirlenen yeşil rengin grafik tasarımda devamlılık ilkesine uyması bakımından o sınıfa hitap eden eşyalar üzerinde de aynı şekilde kullanılması anlam kargaşasını engelleme konusunda etkili bir grafik anlatım oluşturmaktadır. Farklı renk kullanımı ile karakter sınıfına ait bir vurgu yapılması, tasarımda vurgulama ilkesinin renk aracılığı ile sağlanmış olmasının bir göstergesidir.



Şekil 80: MŞT Eşya Yükseltme Sembolleri

Yukarıdaki şekiller sırasıyla kırmızı beceri, mavi; kozmik, sarı; mutant, mor; mistik ve koyu mavi; teknoloji sınıflarını yansıtan sembolik renkler ile ifade edilmiş katalizör sembollerini göstermektedir. Bu katalizörler yalnızca temsil ettikleri sınıflar üzerinde kullanılmaktadır. Oyunun belirlemiş olduğu bu altı sınıfa ait renk kullanım bütünlüğüne uyması devamlılığın sağlanabilmesi açısından önemlidir. Renk farklılığının bu kurala vurgu yapmada sembolik göstergesi önemlidir. Katalizörler tamamen aynı şekillerde semboller olsalar da renk farklılığının bazen mesaj iletme konusunda önemli etkileri olmaktadır. Bu katalizör sembollerinin oyun içerisinden kullanımına bir örnek vermek adına aşağıda ki görseller paylaşılmıştır



Şekil 81: MŞT Oyun İçi Katalizör sembol Kullanımı

Şekilde gözükmekte olan Doctor strange karakterine seviye atlatabilmek için kullanılması gereken katalizör sembollerinin görevi bu arayüz içerisinde kendini gösterir. Karakterin seviyesinin yükselebilmesi için kaç katalizöre ihtiyaç duyulması gerektiğine dair bütün bilgiler burada paylaşılmaktadır. Katalizör sembollerinin oyunda içi kullanımının yansıtılması şekilde gösterilmiştir. Görsel tasarım açısından katalizör sembolleri tek başlarına bir anlam ifade etmeseler de oyun içerisindeki işlevlerinin oyuncunun zihnine oturtulma aşamasından sonra her ara yüzde aynı şekilde kullanılarak temsil ettiği renk sınıfı, çizimi ve bu renklerin ifade ettikleri sınıfın içerisinde yer alan karakterler topluluğu ile özdeşleşmesi grafik tasarım ile etkili iletişimi sağlama bakımından bir devamlılık sağlamaktadır.



Şekil 82: MŞT Şiddet sembolleri 1

Şiddet sembolleri;

Oyun dövüş ve aksiyon kategorilerine girebildiği için şiddete vurgu yapan sembollere rastlamak kaçınılmazdır. Oyunda meydana gelen şiddete ve aksiyona vurgu yapmak adına bu semboller görsel anlatımı güçlendirme yönünde etkili ve yönlendirici olmaktadır. En solda yer alan *çarpı işaretli kalp sembolü* karakterin iyileşme özelliğini yitirmesi anlamına gelmektedir. Yanında yer alan aşağı ok tuşu ile gösterilmiş *patlama ikonu* ise karakterin enerjisini yitirmesi ve bazı özelliklerinin kısıtlanması gibi sembolik anlamlar taşır. *Kırılan zırh* sembolü azalan dayanıklılığa vurgu yaparken, *kılıç sembolü* aşağı yönde ok tuşu ile yansıtıldığında azalan kuvvete

vurgu yapmaktadır. *Damlacık sembolleri* kırmızı renk ile desteklendiğinde kanama durumuna işaret eder, *kurukafa* sembolü içerisinde patlama ikonu ciddi miktarda sağlık kaybına vurgu yaparken deney tüpü sembolü kimyasal ortamda hazırlanan zehirlere çağrışım yapması bakımından ön plandadır.

Bu sembollerin kullanımında kırmızı rengin seçilmesi, grafiksel anlamda bir tehlikeye işaret ettiğine dair bir vurgu niteliği taşıyabilir. İnsanların bir iletişim ürününe hedeflenen tepkiyi vermesi renk algısı ve psikolojisinin varlığı ile mümkün olabilmektedir. Sembollerin kullanmış olduğu bu kırmızı renk; aynı zamanda bir şeye karşı dikkat çekme, uyarı yapma ya da güç ve tutkuyu simgeleme amacıyla kullanılabilir. Bu bilgiden yola çıkılarak herhangi bir eylem konusunda oyun içerisinde oyuncuları uyarmak amacıyla özellikle kırmızı renk seçilmiştir. Bu anlatım şekliyle birlikte oyuncu uyarılmak istenmekte ve oyun içerisinde ilerleyişine dair önlem alması gerektiği hususunda bir işaret niteliği taşıyan grafiksel anlatımlardır. Grafiksel tasarımlarda devamlılık önemlidir ve sadece tek bir tasarımsal öge olarak düşünülmesi doğru olmaz görsel iletişimin başarılı bir şekilde gerçekleşebilmesi bakımından bu devamlılık ilkesine uyulması önem arz etmektedir. Bu semboller aynı dairesel düzlem içerisinde eşit boyutlarda ve stilizasyon bakımından da birbiriyle uyum sağlayacak ölçüde tasarlanmıştır bu durum görsel hiyerarşinin sağlanabilmesi açısından önemlidir.



Şekil 83: MŞT Şiddet Sembolleri 2

Ateş sembolü bir aksiyon içerikli oyunlarda çoğu zaman bir çatışmayı niteleyebilir ve hem şiddet hem de doğadan bir sembol olarak nitelendirilebilir. *Kafa şeklindeki semboller* sarsıntı ve sersemleme ifadesi olarak kullanılır *kar tanesi sembolü* bir doğa sembolü olarak soğuk havaya vurgu yapar *kaçış sembolü* yine aşağı yönde ok ile gösterilirse karakterin kaçış meziyetlerine getirilen kısıtlamaya vurgu yapar en sağda yer alan *hayalet sembolü* ise korku öğelerini çağrıştırmayı vurgulama konusunda önemlidir.

Tasarım öğelerinde devamlılık ve bütünlüğün sağlanabilmesi adına Mcoc içerisinde yer alan şiddete vurgu yapan semboller tek bir renk üzerinden yansıtılmıştır. Kırmızı renk, oyuncuların 'harekete geç' mesajını iletme konusunda ön plana çıkmaktadır. Aynı zamanda gözü yormayacak şekilde basit tasarımların kullanılması görsel iletişimi sağlama konusunda etkili bir yöntemdir özellikle tasarımda vurgulanmak istenen esas noktanın kaçırılmaması gerekmektedir eğer görsel anlatım, basit şekiller ile ifade edilebilirse görsel tasarım ögesi olan vurgulamaya uyulma ihtimali daha yüksektir. Yukarıda soldan ikinci sembol örneği incelendiğinde özellikle baş dönmesi ile ilgili bir sorun yansıtılmak istendiğinden tasarım olarak kafa bölümünü vurgulayan bir sembolik şekil bu ilkenin önemini bizlere göstermektedir.



Şekil 84: MŞT Şiddet sembolleri 3

Şekil 84'te yer alan soldan ilk *spiralli sembol* bir bayılma(Kendinden geçme) eylemini anlatmaktadır bu kavram metaforik olarak yansıtılmamış gerçekten karakterin yaşadığı bir eylemi görsel imge ile sembolik olarak anlatmıştır. Baş dönmesini anımsatacak şekilde spiraller çizerek görsel anlatım sunmuştur. Sembol tasarımında ritim ve dengeye uyulduğu ve bir bütünlük sağlandığı söylenebilir. *Damlacık sembolü* kanamaya vurgu yapar ve klasikleşmiş sembollerden birisi olan *kemikli kurukafa sembolü* ölümü, bir etkinin yansıtacağı tehlikeyi sunmaktadır oyunda bu tehlike genelde oyunda zehir üzerinden vurgulanmaktadır. Kurukafa sembolleri tasarlanırken ritim ve dengeye özen gösterilmiştir. Ayrıca sembolün göz çukurları bölümünde simetrik bir denge bulunmaktadır. Doğa sembollerinde *zikzak şekilli sembol* yıldırımını sembolleştirmektedir isabet vurgusunu yapması bakımından en sağda ikinci sırada yer alan sembol kullanılmaktadır ancak aşağı yönde ok tuşu ile yansıtılması karakterin öldürücü darbeler indirme konusunda zayıfladığını sembolik olarak ifade eder en sağda yer alan girdabı anımsatan sembol karakterin özelliklerinin bazılarının kısıtlanmasını sembolize etmek amacıyla tasarlanmıştır. *Girdap şekilli sembol* tasarımsal açıdan dengeli ve simetrik şekilde stilize edilmiş ve tasarım ilkeleri ön planda tutulmuştur. Sembol tasarımları genel itibari ile oyun ve

gerçek hayattaki anlamları karşılaştırıldığında paralellik taşısalar da grafiksel açıdan bakıldığında oyun içerisinde ki anlamsal vurgulamanın kaçırılmaması bakımından her bir sembolün oyunda ki işlevini öğrenmek gerekmektedir ki bu zaman alıcı bir süreçtir. Fakat görsel açıdan ritim, denge ve vurgu ilkelerine uyulmuş ve başarılı yansıtılmış grafik ürünleridir.

Görsel iletişim ve tasarım insanlara karmaşık duygu ve düşünceleri basite indirgenmiş bir şekilde anlatmayı öncelikli hedefi haline getirmektedir. Bu bağlamda özellikle yukarıda yer alan semboller incelendiğinde baş dönmesinin spiraller halinde tasarlanması ya da ölümün kurukafa ikonu ile sembolleştirilerek anlatılması buna bir örnek niteliğindedir. En sağda yer alan sembol ‘korkutma’ anlamı taşımaktadır ancak kendi başına kullanıldığı şekil bu duyguya bir çağrışım yapamayabilir bu noktada MŞT içerisinde kullanılan bu sembol, grafik tasarım ögesi olan devamlılığı sağlamak adına sürekli olarak ‘korkutma’ eylemi altında kullanılmasından dolayı anlamsal bütünlük sağlanmaktadır.



Şekil 85: MŞT Güç sembolleri 1

Aksiyon ve dövüş içerikli oyunlarda karakterin gücünü sergilemesi ve bunu yansıtması son derece önemlidir. O karakteri diğerlerinden ayıran kendine has özelliğın vurgulanması bakımından önem teşkil eder. Şekilde gösterilen semboller en soldan başlayarak sırasıyla incelendiğinde *kılıç sembolü* MŞT’de karakterlerin genelinde kullanılan bir semboldür ve karakterlerin güç artışlarına vurgu yapmaktadır. Simetrik denge ile oluşturulmuş bir tasarım ürünüdür. *Çekiç sembolünün* anlamı ise biraz daha derindir çizgi roman karakteri olan Thor’un saldırı amacıyla kullandığı çekicine bir gösterge niteliğindedir Thor’un çekici çizgi roman hikayesine göre asla yok edilemeyen muazzam bir dayanıklılığa sahip bir eşya olarak yansıtılırdı oyun içerisinde ise buna vurgu yapan ve karakterin düşman saldırılarında etkilenmesini ortadan kaldıran bir güç artışını simgeleyen semboldür. Ayrıca stilizasyon bakımında gerçeğe uygun şekilde tasarlanmıştır. Kalkan şeklinde ki içerisine rakam yerleştirilmiş sembol rakibe vurulan darbe sayısının muhafaza edilmesini vurgulamaktadır. Patlama ikonu içerisinde saat sembolü ise bir özelliğın

ortaya çıkması noktasında gereken süreye yapılan bir vurgudur. *Zar sembolü* bir rastgelelik anlamı taşır ve karakterin nasıl bir özelliği tetikleyeceği konusunda bir belirsizliğin halim olduğunu vurgular ritim ve simetrik dengeye uygun tasarlanmıştır. Yukarı kıvrımlı ok ve aşağı kıvrımlı oklar sırasıyla bir yeteneğin yükselişini ya da düşüşünü sembolleştirir soru işaretini anımsatan sembol ise lanetleme anlamına gelen mistik öğelere vurgu yapar. Ama şekil itibari ile soru işaretine çağrışım yapacak şekilde tasarlanmış olması Anlam ve görsel uyum bakımından değerlendirildiğinde bir bağlantı kurmak zordur.

Sembollerde renk kullanımının istenilen mesajı etkili bir şekilde iletme bakımından destekleyici bir unsur olduğu ileri sürülebilir. Bununla birlikte tasarımda renk kullanımlarının kültürlere göre değişkenlik gösterebilmesi olası bir durumdur. Mcoc içerisinde ise farklı renklere sahip semboller tasarlanırken genelde insan zihninde renklere yüklenmiş standart anlamların dışına çıkılmamaya özen gösterilmektedir. Buna bir örnek göstermek gerekirse bkz. şekil 85’te yer alan siyah zar sembolü ileri sürülebilir. Çünkü siyah rengin tasarımda kullanılmasının altında yatan amaçlardan birisinin izleyicilere bir gizem havasını yansıtması olduğu bilgisinden yola çıkılacak olunursa (Yalur, 2021:484). Zar sembolü oyunda bir özelliğin tetiklenip tetiklenmeyeceğine dair bir belirsizliğe vurgu yapmaktadır ve bu durum bir gizemin meydana gelmesine yol açabilmektedir ve kullanılan siyah renk grafiksel olarak anlatımı daha da pekiştirici unsur olarak yansıtılmıştır. Çekiç sembolü ise dayanıklılık anlamına gelebilen turuncu renk ile yansıtılarak anlatımın güçlenmesi sağlanmıştır.



Şekil 86: MŞT Güç sembolleri 2

Şekilde 86’da semboller soldan ilk olarak isabet ve hedefe vurgu yapan bir sembol ile başlar yanında ki sembol ise güç patlamasına ve vurulan darbenin şiddetine gönderme yapma niteliğindedir mor renkli sembol karakterin özel yeteneklerini sergilemesi bakımından meydana gelen güç artışını anlatmaktadır mavi kalkan sembolü dayanıklılık artışını anlatırken, göz sembolü karakterin yapmış olduğu saldırılardan rakiplerinin kaçmasına engel olan bir yeteneğe sahip olmasını

gösterirken mor renkli patlama sembolü saldırılara direnememeyi ifade eden bir güce vurgu yapar mor kalkan sembolü yine temelinde dayanıklılığa işaret ederken yumruk sembolü öfke neticesinde meydana gelen güç artışını göstermektedir.

Şekil 86'da sarı renkli semboller ışığı yani mutluluğu ya da pozitif yönlü bir vurguya işaret etmesi bakımından tasarlanmıştır. Oyun içerisindeki kullanımları ise güçlenen ya da bir özelliğin bereketinin artması gibi anlamlarda kullanılmaktadır. Mavi renk kullanımı tasarımda bir güven ve dayanıklılığa vurgu yapabilir bu noktada kalkan sembolünün bu renk ile birlikte kullanılması anlatımsal bütünlüğe uymaktadır. Mor renkli göz sembolü ise tasarımsal açıdan bir ciddiyeti vurgulaması hedeflenmektedir. Oyun içerisinde işlevi ise karakterin bir başka karaktere saldırırken, saldırılan karakterin bazı özelliklerinin devre dışı kalması şeklinde kullanılması tasarımsal açıdan yansıtılmak istenen düşünceye paralellik gösterir düzeyde kullanılmıştır.



Şekil 87: MŞT Güç sembolleri 3

Şekilde turuncu renkli kılıç sembolünden başlayarak sırasıyla çeşitli güç sembolü örnekleri verilmiştir. Kılıç saldırı artışını sembolik olarak ifade eder örümcek sembolü oyundaki Marvel karakteri olan örümcek adama doğrudan bir vurgu yapmaktadır. Yeşil kalp sembolü yükselen sağlık artışına vurgu yapar ki bu noktada renklerde yeşilin çoğunlukla sağlığı sembolleştirdiği bilinmektedir. Yanında yer alan koyu mor sembol karakterlerin kişisel kabiliyetlerini vurgulamak ve hünelerinin sembolik olarak ifade etmek için kullanılır. Sarı renkli kayan meteor ise oyunda durdurulamayan bir güce işaret eder, kalkan içerisinde yıldız rakip saldırılarını engelleme sonucunda meydana gelen başarı oranına vurgu yapar açık yeşil renkli kalkan içerisinde insan ikonu yerleştirilmiş sembol fiziksel anlamda dayanıklı olmaya yanı rakipten darbe yeme konusunda ki direnci sembolleştirir ve en sağda yer alan açık mor şekilli güç sembolü ise karakterlerin kabiliyetlerine erişim sağlama konusunda ki hız artışını sembolleştirir.

Şekil 87' de yer alan bu semboller tasarımsal olarak incelendiğinde bütünlük, renk ve anlatımı güçlendirme bakımından vurgulama ilkesine dikkat edilerek

tasarlandığı söylenebilir aynı zamanda semboller simetrik açıdan dengeli bir şekilde tasarlanmıştır. fakat görsel imge kullanımı bu sembolde bazen oyun bilgisi bulunmayan kişilerde anlamsal bir bağlantı kurma konusunda yetersiz kalabilir. Örneğin sarı renkli meteor sembolü tam olarak mutluluk, neşe ya da hastalık gibi konularda çağrışım yapan sarı rengi ile oyun içerisinde kullanım işlevi incelendiğinde tam bir uyuma gözlenememektedir. Meteor sembolü oyunda durdurulamayan, karşı konulamayan bir özelliğe dikkat çekmesi bakımından değerlendirildiğinde sembol tasarımında özellikle şiddet sembollerinin kullanıldığı standart renk olan kırmızı ile birlikte kullanılması tasarımsal açıdan bütünlüğün sağlanabilmesi adına daha doğru bir tercih olacaktır. Yeşil renkli semboller ise daha doğru örnekler olarak yansıtılmışlardır. Yeşil rengin tasarımda gelişim ve zenginlik gibi öğelere vurgu yapabildiği göz önüne alınırsa bu semboller işlev açısından rengin çağrıştırdığı anlama paralel görevler üstlenmektedirler. Sağlık bakımından karakterin gelişim göstermesi ya da dayanıklılığının artması gibi konulara vurgu yaparlar.



Şekil 88: MŞT Güç Sembolleri 4

Şekilde görülen sembol örnekleri ile devam edildiğinde en soldan sırasıyla iğne sembolü doping alma sonucu meydana gelen bir güç artışını gösterir turkuaz renkli sembol katalizör isminde ki yükseltme eşyalarına bir vurgu yapar yeşil kalp sembolü karakterlerin sağlık seviyelerinde ki yükselişi gösterir siyah ve beyaz renklerde oluşan kılıç sembolü bir çatışmaya oyuncuyu yönlendirmektedir gri renkli sembol oyunda telepatik saldırı yapabilme özelliği olan karakterlerin bu yeteneğine vurgu yapması bakımından tasarlanmıştır sarı at sembolü taarruz şeklinde saldırıları sembolleştirir aynı zamanda savaş ve strateji oyununda atlı süvarilere bir gönderme niteliği taşır. Kırılan kılıç, güç kaybını ve spiraller şeklinde dalgalanma işareti ise uzun süreli sersemlemeyi sembolize etmiştir.

Şekil 88 te yer alan semboller kullanmış oldukları görsel imgeler aracılığı ile oyunda mevcut bir özelliğe vurgu yapmaktadırlar. Vurgu ve renk kullanımı bakımından incelendiklerinde tasarım ilkelerine dikkat edildiği söylenebilir. Sağlık artışını gösteren sembol yine yeşil renk ile uyumlu bir anlam içerisinde tasarlanmıştır

Siyah rengi ile kullanılan çift kılıç sembolü ise oyunda güç patlaması ve yükselme gibi konuları yansıtması bakımından yerinde bir kullanıma sahiptir. Özellikle çift kılıcın kullanılması çarpışma büyüklüğüne tasarımsal açıdan bir vurgu yapma eğilimindedir. Ve siyah renk ile kullanıldığında bu çarpışma sonucunda meydana gelebilecek ölüme vurgu yapması bakımında da pekiştirici bir anlatım sunmuştur.



Şekil 89: MŞT Güç Sembolleri 5

Şekil 89’da soldan ilk sarı sembol bir özelliğin yükselişini göstermektedir derece sembolü ise yükselişine ya da düşüşüne göre belirli özelliklerin tetiklenmesini sembolize etmiştir. Sarı renkli patlama sembolü üzerinde eksi anlamında bir olumsuzluk çağrışımı yapmaktadır bu şekilde yansıtılmasının sebebi karakterin özel saldırı gerçekleştirirken beklemesi gerektiğini aksi takdirde ceza alacağını anlatır. Gri saat sembolü bir özelliğin aktifleşebilmesi için gereken bekleme süresidir. Mor renkli deney tüpü sembolü kimyasal bir karışım neticesinde elde edilen güce vurgu yapmaktadır. Turuncu sembol bir karakterin saldırı konumuna geçmesi yönünde bir anlam taşır mızrak sembolü özellikle Namor karakterini vurgular ve onun bir güç sembolü haline gelmiştir. Yumruk şeklinde yeşil kalp sembolü sağlık artış oranının dış etkenler tarafından değişmeyeceğine dair olan dayanıklılığa bir göstergedir.

Görsel tasarım ilkelerinde imge kullanımının bir düşüncenin ya da olgunun insan zihninde kolaylıkla çağrışım yapabilmesini sağlaması bakımından önemi büyüktür. Bir karakteri anlatma bakımından eğer bir sembol tasarlanmak istenirse o karakter ile çağrışım yapabilecek bir eşyanın imge olarak kullanılması ya da hikayesel anlamda bağlantı kurulabilecek bir noktaya vurgu yapılması gerekmektedir. Oyun içerisinde bir kullanım örneği incelendiğinde şekil 89’da mızrak sembolü spesifik bir karaktere vurgu yapması bakımından görsel bir imge ile kullanılarak yansıtılmıştır. Namor karakteri ile çağrışım yapacak bir eşyanın kullanılması tasarımsal anlamda doğru bir imge kullanım örneğidir. Çünkü 3 başlı mızrağı Namor karakteri dışında kullanan başka bir karakter bulunmamaktadır bu eşyanın seçilmesi bizlere doğrudan o karaktere yönlendirecek şekilde güçlü bir görsel imge haline gelmiştir.



Şekil 90: MŞT Güç sembolleri 6

Şekil 90'da soldan ilk sembol maça ası rastgele bir özelliğin seçilerek uygulanması anlamına gelmektedir. Turuncu sembol bir oyun karakteri olan Groot'a vurgu yapmaktadır örümcek sembolü aynı şekilde farklı örümcek adam karakterlerini yansıtan sembollerdir çekiç ve anahtarlık ise bir özelliğin tamir edilmesi yeniden yapılandırılmasını göstermektedir sarı kalkan sembolü ise gelen darbe ve hasarın belirli bir süre sonra rakibe geri yansıtılmasını göstermektedir. Elmas sembolü oyunda yer alan bir karakterin sahip olduğu bir özelliğe dikkat çekmek için tasarlanmıştır. Yonca yaprağı sembolü şans gösterir bu şans oyunda tetiklenmesi gereken bir özelliğin oranında oynamaya dair bir işaret niteliğindedir yumruk sembolü ise fiziksel bir kuvveti sembolik olarak anlatır.

Grafik tasarım ilkelerinde imge kullanımının bir başka örneği olarak şekil 90'da Groot karakterini yansıtabilecek şekilde bir yüz stilizasyonu ile sembolleştirilmesi örneği soldan ikinci şekilde görülmektedir. Aynı şekilde Mavi elmas sembolü de elmas rengi ile özdeşleşebilen açık mavi ve elmas parlaklığının karakteristik bir özellik olarak küçük parlama imgeleri ile vurgulanması sağdan üçüncü sembol kullanımında gösterilmektedir. Bir diğer örnek ise yonca sembolü olan sağdan ikinci şekilde benzer bir kullanım örneği ile yansıtılmıştır. Aynı zamanda bu yonca sembolünün insan zihninde çoğunlukla olumlu yönde duygulara çağrışım yapması bakımından yeşil renk ile desteklenerek tasarlanması grafik tasarım ilkelerinde doğru bir vurgulama ve bütünlük örneği olarak yansıtılmıştır.



Şekil 91: MŞT Güç Sembolleri 7

Marvel Şampiyonlar Turnuvasında semboller bazen çizgi romanlarda popüler bir hikâyeye göndermeler taşıyan semboller kullanabilmektedir. Şekilde görülen taş sembolleri Infinity Gauntlet hikayesinde yer alan sonsuzluk taşlarının sembolleri olarak yansıtılmıştır. Bu sembollerin anlamları sol taraftan başlayarak sırasıyla güç,

zaman, gerçeklik, ruh, zihin ve uzayı simgeler. Taşların işlevi saymış olduğumuz kavramları kontrol etmeyi sağlar ve oyuna yansımaları örnekte olduğu gibi gözükmektedir.

Tasarımda mevcut hikâyenin bir bütün halinde yansıtılabilmesi bakımından devamlılığa özen gösterilmesi gerekmektedir. Tasarımda devamlılık ilkesi temelinde izleyicinin konuya olan takibinin kolaylaştırılmasının sağlanabilmesi açısından önemlidir. Özellikle eğer bir sinema filmi ya da çizgi roman hikâyesindeki görsel unsurlar aynen yansıtılmak isteniyorsa renk kullanımı ve bütünlüğe dikkat edilerek ve devamlılığa özen gösterilerek kullanılması oyuncuların o dünyaya karşı yabancılık çekmeden ilerleyebilmesi açısından önem taşımaktadır. Yukarıda yer alan sonsuzluk taşları sembol örnekleri sinema filminde kullanılan renklerin anlamları neticesinde aynen değişime uğramadan yansıtılmış ve görsel anlamda bir devamlılık sağlanmıştır. Bu sayede oyuncular renklerin temsil ettikleri güçlerin ne olduğu ile ilgili bir yabancılık çekmemektedirler. Aynı zamanda taşların hepsinin elips biçiminde çizilerek aktarılması da doğru bir devamlılık kullanım örneği olarak ileri sürülebilir.



Şekil 92: MŞT Çeşitli Sembol Örnekleri

Şekilde gözükmekte olan sembol örnekleri soldan sırayla kurukafa sembolü Punisher karakterinin bir yansımasıdır Karo sembolü mevcut yeteneğin tetikleme sinin engellenişini renk ile destekleyerek göstermiştir. Kırmızı renkli semboller çoğunlukla olumsuzluğa vurgu yapar. Kalp ve kılıç sembolü karaktere sağlık ve saldırı bakımından takviye sunma anlamına gelmektedir. Mor renkli sembol Mysterio isminde karaktere vurgu yapar bal kabağı sembolü bir karakterin saldırı esnasında kullanmış olduğu eşyanın doğrudan kendisine dikkat çekmektedir. Bal kabağı şeklinde silahlar kullanan Yeşil cin karakterine gönderme niteliği taşır. En sağda yer alan sembol ise Yin ve Yang vurgusu yapan bir dini sembol niteliği taşır ve iyi ya da kötü talihe bir vurgulama yapar.

Soldan ilk üç sembol renk kullanımı bakımından şiddet sembolleri kategorisinde değerlendirilirse doğru bir devamlılık örneği olarak ileri sürülebilir. Sağdan ikinci sırada yer alan gülen balkabağı şeklindeki sembol renk kullanımı bakımından tasarımsal anlamda zayıf kalmıştır. Çünkü yeşil renk doğrudan balkabağı ile özdeşleşmeyebilir bunu yerine balkabağını yansıtacak turuncu bir renk kullanımı görsel bütünlüğün sağlanması bakımından daha doğru bir tercih olacaktır. Aynı zamanda Yin ve Yang sembolü gündelik yaşantıda çoğunlukla siyah veya beyaz renkler ile yansıtılırken burada en sağda yer alan sembol incelendiğinde siyah yerine sarı rengin tercih edilmesi devamlılık ile örtüşmemektedir.



Şekil 93: MŞT Çeşitli Sembol Örnekleri 2

Şekil 93'te en solda yer alan sembol bir karakter özelliğinin bir anlığına kesintiye uğratılması şeklinde yorumlanmaktadır. Sırayla devam edildiğinde kurukafa sembolü parçalama anlamına gelen bir özelliğe dikkat çeker. Devamında gösterilen sembol özelliğın tetiklenmesinin yasaklanması anlamındadır. Bu sembol aynı zamanda gündelik yaşamda girilmesi yasak bölgeler içerisinde kullanılabilir. Zincir sembolü karakterin özelliklerinin doruk noktasına ulaşması anlamındadır. Devamında şimşek ikonu ile desteklenen sembol aşırı yüklenme yapılması neticesinde meydana gelen hasar artışını gösterir Aşağı yönde ok işaretli sembol karakter özelliklerinin bir süreliğine tesir kaybetmesi şeklinde yorumlanır ve devamında kurukafa sembolü ölüme vurgu yapan bir anlatım sunduğundan oyun içerisinde de sağlık yenilemeyi askıya almayı göstermektedir. En sağda yer alan sembol ise bir özelliğın tetiklenmesi ve harekete geçirilmesini sembolize eder.

Şekil 93'te yer alan semboller renk kullanımı bakımından devamlılık ilkesine uysalar da tasarımsal açıdan bakıldığında tek başına oyunda kastedilmek istenen özelliğe vurgu yapma bakımından yetersiz kalabilmektedirler. Bu sembol tasarımları oyunu ancak uzun süreler boyunca oynayan oyuncular tarafından net bir şekilde anlaşılabilirken oyun hakkında bilgisi bulunmayan kişiler için farklı anlamlar çağrıştırabilmektedir. Soldan ikinci şekil olan parçalanmış kurukafa sembolü tasarımsal açıdan bakıldığında oyun içerisindeki amacına uygun hizmet eden bir

görsel anlatım sunsa da diğer örneklerin anlaşılabilmesi için oyun içerisinde ki açıklamalara bakılması gerekmektedir. Bu durum temelinde tasarımda yetersiz görsel imge kullanımından kaynaklanmaktadır.



Şekil 94: MŞT Doğa Sembol Örnekleri

Semboller genelde tasarlanırken doğa koşulları ve çevre insanların gözlemlerinde ufuk açıcı bir unsur olabilmektedir. Mcoc içerisinde yer alan doğa sembol örnekleri şekilde ki gibidir. En soldan başlayarak Radyasyonu vurgulayan bir sembol devamında hastalıkla özdeşleşmiş virüs sembolü bir gök cismine ait sembol, bir kasırgayı ifade eden sembol ve köstebek adam karakterine vurgu yapacak şekilde stilize edilmiş bir hayvan iconu son olarak gökyüzünde ki yıldızların sembolleri yer almaktadır.

Bu doğa sembolleri tasarımsal açıdan doğadan çağrışım yapması bakımından renk ve ikonlar ile desteklenmişlerdir. Bununla birlikte virüs sembolü hastalığa vurgu yapması bakımından sönük tonlarda bir yeşil renk ile desteklenerek anlam pekiştirilmiştir aynı zamanda sarı rengin tasarımda hastalığa vurgu yapması bakımından sembolde kullanımında alternatif bir tercih olarak yanlış bir seçim olmayacaktır. Aynı zamanda gezegen ve yıldız sembolleri koyu mavi renklerde tasarlanarak kullanımı, gökyüzüne ve uzaya yapılan bir vurgu niteliği taşımaktadır. Özellikle uzaya vurgu yapılması bakımında siyah rengin kullanımı ve ikonlar ile aynı ölçüde desteklenmesi de doğru bir kullanım örneği olacaktır.

Oyunda ki güç doğa şiddet ve dini sembollerin kullanımına dair şekildeki görseller paylaşılmıştır.



Şekil 95: Sembol Kullanımı Oyun İçi Görsel

Bu görsellerde sembollerin bir dövüş ekranı üzerinde nasıl kullanıldıklarına dair bir kare yer almaktadır. Semboller karakterlerin sahip oldukları özelliklere vurgu yaptıkları için dövüş ekranı üzerinde ki görevleri karakter güçlerine, kabiliyetlerine vurgu yapmaktır. Karakterin eğer iyileşme özelliği varsa iyileşme sembolü ya da isabetli darbeler indirebilme özelliği varsa isabet sembolü belirir. Bu semboller dövüşü yönlendirme bakımından etkili grafiksel anlatımlardır.



Şekil 96: Sembol Kullanımı Oyun İçi Örnek

Sembollerin başlıca diğer kullanım şekillerine dair ara yüz ekranı şekildeki gibidir aynı zamanda karakter sinerjilerini ifade edebilmek için de kullanılmaktadırlar.



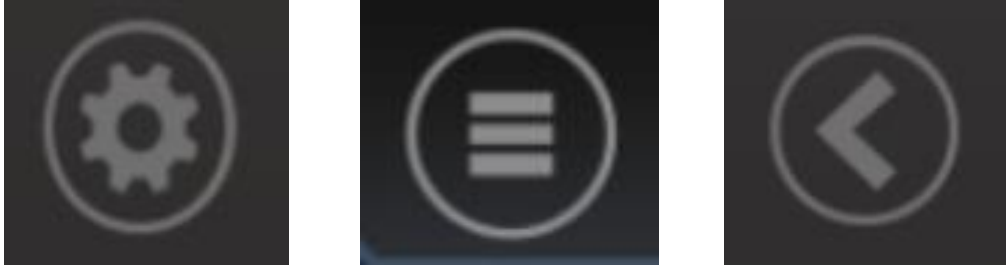
Şekil 97: Sembol Kullanımı Karakter Bilgi Ekranı Örnek

Yukarıda gösterilen karakter tanıtım ara yüz ekranında hem sağ hem de sol sütunlarda yer alan semboller gösterilmiştir. Semboller bir karakterin mevcut özelliklerinin deşifre etme ve kolayca ifade edebilme konusunda da görsel anlatım açısından zengindir. Örnek bir ifade kullanmak gerekirse karakterin kabiliyetleri nelerdir rakiplerine kanama ya da zehirleme yada sersemletme gibi özelliklere sahip midir gibi soruları metin okumaya gerek kalmadan cevaplamaktadır.

Aksiyon, macera ve dövüş kategorisinde yer alan oyunlarda karakterin seviyesinin yükseltilmesi kilit önem taşımaktadır ve bu tarz oyunlarda mantık bu şekilde gelişmektedir. Genelde seviye yükseltimin de çubuk şeklinde sembollerin kullanımı yaygındır. Marvel Şampiyonlar Turnuvasına ait seviye sembollerine dair örnekler şekil 98'deki görsellerde belirtilmiştir

Şekilde görülmekte olan karakter seviye yükseltme sembolü'ne ait çubuk örneği gösterilmiştir. Bu semboller oyunda karakterin seviyesini belirlenen düzeyde yükseltmek amacıyla kullanılmıştır.

Sembollerin görsel iletişimi kuvvetlendirme konusunda bir başka artısı ise arayüz içerisinde oyuncuları yönlendirebilmesi ile gerçekleşmektedir. Marvel Şampiyonlar Turnuvası oyununa ait başlıca yönlendirme sembollerine ait örneklerle değinilmiştir.



Şekil 98 : Mecoc Yönlendirme Sembolleri

Şekilde görüldüğü üzere soldaki ilk sembol çark şeklinde yansıtılmıştır genelde tamir ve ayarlara erişim sağlanabilmesi bakımından önemlidir. Ortada yer alan sembol arayüz içerisinde menü çubuklarına erişim sağlama konusunda önemlidir çünkü oyun içinde gezinme bu çubuklar sayesinde mümkün olabilmektedir. Son olarak sayfadan ayrılmak yada ana ekrana yönelmek amacıyla kullanılan en genel yönlendirme sembolü sağ tarafta ki şekilde gösterilmiştir. Bu semboller seri bir gezinme deneyimi sunması bakımından kritik düzeyde önemlidir.

Marvel Şampiyonlar Turnuvasında Karakter Tasarımlarının semboller ile uyumuna gelince;

Nasıl iyi bir oyun tasarlanmasıyla ilgili Bob Bates'in görüşleri şu şekildedir;

Oyun için kod yazmaya başlamadan önce iyi bir tasarımcı, oyuncunun kafasında neler olup bittiğine dair her zaman bir fikre sahiptir. Oyuncu için bu empati çok önemlidir. Kendinizi oyuncunun yerine koyma ve oyunun her bir unsuruna vereceği tepkiyi tahmin etme yeteneğini geliştirmelisiniz. Gözlerinizi kapatıp oyunun kafanızda bir film gibi geliştiğini görebilmelisiniz. Oyunun herhangi bir noktasında "Oyuncunun karşılaştığı durum şudur ve yapabileceği seçimler şunlardır... Şimdi muhtemelen ne yapmak isteyecektir?". Bu durumda tasarımcının yapması gereken , oyuncuları farklı bir hareket tarzına yönlendirmek olsa dahi girişimine akıllıca yanıt vermesini sağlamaktır (Bates, 2004:17).

Oyun tasarımcıları bu noktada oyunu tasarlarken net bir öngörüye sahip olamayabilirler bu noktada test ekibinin sürecin bir parçası olması oldukça önemlidir. Tasarımcılar temel itibari ile oyuncu oyunu test ederken karşılaştıkları sürprizlere karşı onların tepkilerini ölçerek geri dönüş almak durumundadırlar. Oyuncu empatisinin bu noktada yol gösterici yanı tasarımcıların yalnızca iyi bir oyun meydana getirmelerini sağlamak ile kalmayıp gerekli kodların ve grafiklerin oluşturulduktan sonra sorunların üretim aşamasında olmayıp tasarım aşamasında belirlenmesine olanak sunar ve gerekli müdahaleler ile sorunun ortadan kalkmasıyla

süreç devam etmektedir. Gerek oyun tasarlanması olsun gerekse oyun içerisindeki gösterici oyuncu karakterlerin inşaa edilmesi olsun hepsinin başarıya ulaşabilmesinde temel yol empatisidir (Bates, 2004:18).

Oyunun içeriği tamamlandıktan sonra oyunun içerisindeki karakterlerin tasarlanması ve karakterlerin ilgi çekici unsurlara sahip olması oldukça önemlidir. Karakterler tasarlanırken onların karakteristik özellikleri baz alınmalı ve onlar ile özdeşleşmiş sembolik öğeler renk ya da işaretlere yer verilmesi önemlidir. Örneğin eğer Superman bir karakter olarak tasarlanmak isteniyorsa kostümündeki en klasikleşmiş renkler mavi ve kırmızı ve göğüs bölgesinde ki 'S' sembolü karaktere vurgu yapmada bir görsel kanca görevi görebilir. Başka bir örnek ise Batman karakteri üzerinden verilmek istenirse onun içinde yarasa sembolü ve siyah ve gri tonlarda renkler ön plana çıkartılmalıdır. Renk şeması karakterleri yansıtmada tutarlılıklar göstermelidir. Superman mavi yerine başka renklerde bir kıyafet ile yansıtılırsa oyuncu zihninde işaret edilmek istenen karaktere bürünemeyebilir (Bates, 2004:140).

Karakter tasarımı ile ilgili sonraki aşama ise kahramanların sergileyecekleri karakteristik pozların belirlenmesi ile ilgilidir. Bunun içinde karakterin silüeti tasarımcının zihninde canlandırılır yüzleri gözükme bile sadece dış hatlarından karakterleri tanımlayabilmek mümkün hale gelebilmektedir. Bunun için karakter duruşlarına özellikle önem göstermek görsel anlatımı güçlendirmesi bakımından etkili bir yöntem olabilmektedir.

Karakterin statik poster yolu ile sunumuna karar verdikten sonra onu diğerlerinden ayıran imza hareketlerinin devreye girmesine dikkat edilmektedir. Kulağı çekiştirmek yada gözlüğü ayarlamak veya parmakları birleştirmek gibi ufak dokunuşlar karakterin alışlagelmiş kişiliğini yansıtmada önemli bir sembolik anlatıma sahiptir. (Bates, 2004:140)

Bu aşamalardan yola çıkılarak Marvel Şampiyonlar Turnuvasında karakterlerin bazı karakteristik duruşları ve onlara özgü bir takım hareketleri ile karakterler oyunculara sunulmaktadır.



Şekil 99: Marvel Şampiyonlar Turnuvası Karakter Poz Örnekleri

Marvel Şampiyonlar turnuvasından iki karakterin spesifik pozları şekilde örnek olarak gösterilmiştir. Sol da yer alan Doktor Ahtapot karakteri bir bilim insanı olarak düşünceli ve kurnaz planlar kurma konusunda ki karakteristik özellikleriyle ön plana çıkar buna uygun bir davranış şekli olarak parmaklarının birbiriyle olan hareketi bu kişiliği ön plana çıkarmada karakter duruşunun önemine vurgu yapan bir sembolik anlatımdır. Sağ resimde görülen Hyperion karakteri ise Superman'e olan benzerliği ile dikkat çeker ve bu benzerlik ile karaktere güçlü bir duruş pozunu verilerek vurgulanmak istemektedir.



Şekil 100: Marvel Şampiyonlar Turnuvası Karakter Tasarım Örnekleri

Karakter tasarlama konusunda eğer karakter ile sembolleşmiş renk ve işaretlerin kullanılmasının önemi göz önüne alınırsa Şekil 100'de gözükmekte olan örümcek adam ve Venom karakterleri incelenebilir. Örümcek adam tıpkı Superman örneğinde olduğu gibi kırmızı ve mavi renklerle sembolleşen kostümü ile ön plana çıkmaktadır. Karakterin göğüs bölgesinde bulunan örümcek sembolü onun işlevinin sembolik ifade edilişi olarak yorumlanabilir. Yukarıda ki örnekte oyun içerisinde kendisinin orijinal formuna sadık kalınarak oyun içerisinde tasarlanmış olması önemlidir. Venom karakteri ise siyah renk ve beyaz örümcek sembolü ile çağrışım

yapan bir karakter olduđu için aynı kural onun tasarımında da vurgu açısından aynı şekilde çağrışım yapacak şekilde dizayn edilmektedir.

Oyun içerisinde oyunculara Marvel karakterlerini tanıma konusunda zorluk çekmemeleri adına bu göstergelerin onlar ile özdeşleşmiş ikon ve rengine sadık kalınması görsel iletişimde ifade gücünün önemine dijital bir platform içerisinde önemli bir örnek olarak verilebilir.



DEĞERLENDİRME VE SONUÇ

İnsanlar ilk çağlardan beri bilgilerini kaydetme ya da bu bilgileri muhafaza ederek gelecek yüzyıllara aktarma üzerine çalışmalar yapmışlardır. Bilgileri aktarabilme yöntemlerinde de çoğunlukla sembolik işaretlerden yararlanmışlardır. Bu çalışmaların en anlaşılır ve kalıcısı bilindiği gibi mağara duvarlarına çizilmiş olanlarıdır. Ayrıca araştırmalar gösteriyor ki mağara duvarlarındaki çizimlere gelinceye kadar birçok medeniyette sembol ve işaretler de bulunmaktadır. Dünyanın dört bir coğrafyasına dağılmış olan insanlar farklı diller ve alfabeler geliştirmiş olsalar da aslında sembollerin barındırdığı anlam bütünlüğü büyük ölçüde korunarak aktarılabilmektedir. Örneğin günümüzde bir kurt stilize edilerek anlatılırsa, geçmiş çağlarda yaşamış insanların mağara duvarlarına kazıdığı şekillere hatırı sayılır ölçüde benzerlik gösterecektir. Bu durumda semboller ile iletişimin gücü yadsınamayacak kadar fazla hale gelmektedir.

Geçmişten günümüze gelen pek çok görsel imge günümüzün birçok iletişim tasarımı alanında kullanıldığı gibi dijital oyun dünyasında da kullanıcılar için oyun iletişimini sağlamaktadır. Günümüz dünyası sürekli olarak değişim ve dönüşüm geçirmektedir. Bunun yanında teknolojik birikim başrol oynamaktadır. İnsanlar arasında bilgileri yayma konusunda kitle iletişim araçları büyük öneme sahip olurken bir bilgiyi ya da düşünceyi aktarabilmenin kolaylığı semboller üzerinden anlatımda başarılı olmuştur. Bunun en iyi örneklerini ise milyonlarca farklı dil ve kültürden insanların tek bir platformda birleşip tek bir oyunda iletişim kurmaya çalışmasında görmekteyiz. Aynı andan bunca insanın dijital bir ortam üzerinde aynı dili konuyormuş gibi anlaşabilmesi ve oyunu sağlıklı bir şekilde oynayabilmesinin en büyük yardımcıları şüphesiz ortak sembollerdir. 2019'da dünyada meydana gelen Covid 19 Pandemi salgınıyla birlikte evlerine kapanan insanların ekran başında zaman geçirme süreleri artmıştır. Dolayısıyla dijital oyunlara olan ilginin arttığı da gözlenmektedir. Bu kitleleri yönlendirebilecek iletişim araçlarından birisi olarak kabul edilebilecek olan dijital oyunların hangi doğru yönlendirmeler ile tasarlandığı bu noktada dikkat edilmesi gereken bir husustur.

Dijital oyunun temelinde hikayesini oyunculara kabul ettirebilmesi kendi kurgulamış olduğu dünyanın ifade edilmesinin nasıl sunulabildiği ile ilgili değişkenlik

göstermektedir. Görsel ifade gücü yazılı iletişime kıyasla daha güçlü bir unsur olarak kabul edilebilirse bu durumda oyunlar, temel semboller üzerinden hikâyeyi oyunculara net bir şekilde aktarabilmelidir. Bu sembollerin dijital oyunun karakter, hikaye kostüm tasarımı vb gibi unsurları dikkate alındığında tutarlılık göstermesi önemlidir. Dijital oyun karakterlerinin hikayelerinin dışında tutarlı olmayan bir sembolik anlatım da oyuncu için o dünyaya giriş yapabilmelerini zorlaştırabilmektedir.

Marvel Şampiyonlar Turnuvası yazıdan ziyade görselliğin ön plana çıktığı ve sürekli semboller üzerinden oyuncunun yönlendirildiği bir mekanizmaya sahiptir. Çizgi roman okuyucuları bazen okumuş oldukları karakterleri anlama bakımından zorluklar yaşayabilirler ama sembollerin sunmuş olduğu basit anlatım ve netlik oyuncuları bu dünyayı sevme, benimseme ve vaktinin büyük bölümünü burada harcama üzerine güçlü etkiler göstermesinde rol oynamaktadır.

Bilim insanları ve araştırmacılar geçmişte saklı kalmış tarihi semboller üzerinden ve bu anlamları deşifre ederek öğrenebilirken sanal bir dünyayı öğrenme konusunda tıpkı gerçek hayattan vermiş olduğumuz bu örnek gibi bizde bir dijital oyun üzerindeki sembollerini inceleyerek tez çalışmasında bu görsel anlatım gücünün bilgi aktarımı gücünü test etmek adına Marvel Şampiyonlar Turnuvası örneğinden hareket edildi.

Sonuç itibari ile sembollerin anlatım gücü üzerine oyun içerisinde bir oyuncu gözü ile incelemeler yapıldığında, kurgusal dijital dünya hakkında bir hayli bilgi sahibi olma imkanı sunulmuştur. Bu sonuç ışığında görsel imgeler ve semboller içlerinde barındırdıkları anlamlar neticesinde kullanıcıya bir hikâye anlatır ve bu hikâye oyunun sunmak istediği düşünceyi ya da görüşü aktarma konusunda kuvvetli bağlantıların oluşmasına vesile olur. Ancak bu bağlantıların kurulabilmesi etkili grafiksel anlatımların varlığı ile mümkün olabilmektedir. Bunun içinde sembol veya benzeri grafik tasarım ürünleri tasarlanırken belli başlı tasarım ilkelerine uyulması halinde görsel iletişimin devamlılığı sağlanabilmektedir.

ÖNERİLER

Etkili bir dijital oyun tasarımı yapma konusunda uyulması gereken bazı temel kurallar bulunmaktadır. Bu kurallar oyunun kitlesini kaybetmesini engelleme ve daha fazla oyuncuyu kendisine çekme konusunda uyulması gereken kurallar olarak dikkat çekmektedir. MŞT oyununun popülaritesinin yüksek olmasında önemli etkenler arasında oyun içi yönlendirme sembolleri ve görsel imge kullanmanın önemi dikkat çekmektedir. Oyun tasarlamak isteyen tasarımcıların, özellikle anlaşılabilir semboller kullanması, oyun arayüzünün basit ve anlaşılabilir olması ve sembol tasarımında etkili görsel iletişim sağlanabilmesi için belli başlı tasarım ilkelerine uymaya özen göstermesi önemlidir. Bu tasarım ilkeleri arasında vurgu, bütünlük, denge, devamlılık, uygun renk kullanımı ve görsel hiyerarşi gibi etmenler göz önüne alınmalıdır. Olabildiğince basit şekiller kullanılmalı ve anlam kargaşasına yol açabilecek karmaşık tasarımlardan uzak durulması etkili oyun tasarımı konusunda dikkat edilmesi gereken bir faktördür.

Günümüz pandemi süreci ile birlikte karantina dönemi içerisinde bireyler arasında dijital oyunlara yönelimde bir artış meydana geldiği söylenebilir. Dijital oyunlar, hayatın her alanında tamamlayıcı bir rol üstlenebilmektedirler. Sadece eğlence sektörü açısından değil aynı zamanda eğitim, sağlık gibi farklı alanlarda da kullanılabilirler. Özellikle engelli bireylerin fiziksel zorluklara dayanan geleneksel oyunları oynamak yerine bu oyunların dijital platformlara aktarılmış versiyonlarını oynayabilme imkanları da yine dijital oyunlar vesilesi ile mümkün olabilmektedir. Bu noktada tasarımcıların, özellikle dijital oyun alanı içerisine yönelmeleri ve çalışmalar yapmalarının; dijital oyunların çoğalması sonucu ile engelliler açısından toplumsal fayda etkileri yaratacağı öngörülebilecektir.

KAYNAKÇA

Kitaplar

- Akandere, M. (2003). **Eğitici Okul Oyunları**, 1. Baskı, Nobel Yayınları, Ankara
- Ankara Kalkınma Ajansı. (2016). **Dijital Oyun Sektörü Raporu**
- Arat, N. (1977). **Ernst Cassier ve S. K. Langer'da Sembolik Form Olarak Sanat**, İ. Ö. Edebiyat Fakültesi Basım, İstanbul
- Arnheim, R. (2007). **Görsel Düşünme**, Ögdül, R. (Çev), Metis Yayınları, (Orijinal Baskı Tarihi 1997), İstanbul
- Baltaş Z. Ve Baltaş A. (1992). **Bedenin Dili**, Remzi Kitabevi A.Ş., İstanbul
- Bates, B. (2004). **Game Design**, Premier Press, Portland
- Binark, M. Bayraktutan, G ve Fidaner, I. (2009). **Dijital Oyun Rehberi**, Kalkedon Yayınları, İstanbul
- Binark, M. ve G. Bayraktutan, S. (2008). **Kültür Endüstrisi Ürünü Olarak Dijital Oyun**, Kalkedon Yayınları, İstanbul
- Cevizci, A. (1999). **Felsefe Terimleri Sözlüğü**, 1. Baskı, Paradigma Yayıncılık, İstanbul
- Day, J. (2013). **Line Color Form-The Language of Art and Design**, Allworth Press, New York
- Dönmez, N. (1999). **Üniversite Çocuk Gelişimi ve Eğitimi Bölümü ve Kız Meslek Lisesi Öğrencileri İçin Oyun Kitabı**, 1. Baskı, Esin Yayınevi, İstanbul
- Goethe, J. W. (2013). **Renk Öğretisi**, Aka, İ. (Çev). Kırmızı Yayınları, İstanbul
- Huizinga, J. (2006). **Homo Ludens – Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme**. M. A. Kılıçbay (Çev.). 2. Basım, Ayrıntı Yayınları, İstanbul. (orijinal yayın tarihi: 1938).
- Juul, J. (2005). **Half Real Video Games between Real Rules and Fictional Worlds**, MIT Press, Cambridge
- Kerr, A. (2006). **The Business and Culture of Digital Games Gamework/Gameplay**, Sage Publications, London
- Kurt, A. (2015). **Uluslararası Oyun Ve Oyuncak Kongresi Bildiriler Kitabı**, 1.Baskı Orka Ofset Mat, Kayseri
- Kocher, M. (2007). **Folge Dem Pixelkaninchen-Ästhetik Und Narrativität**

Digitaler Spiele, Chronos Verlag, Zürich.

Lektorski, V. (2016). **Özne, Nesne, Biliş**, Alpagut, Ş. (Çev), Yordam Kitap, İstanbul

Leppert, L (2002). **Sanatta Anlamın Görüntüsü**, Türkmen, İ. (Çev),
Ayrıntı Yayınları, (Orijinal Baskı Tarihi 1996), İstanbul

Meggs, P. M. Ve Purvis, A. W. (2016). **Meggs' History Of Graphic Desingn**,
John Wiley & Sons, New York

Mitra, A. (2010). **The Digital World Digital Digital Games Computers At Play**,
Chelsea House Publishers, New York

Oskay, Ü. (1993). **XIX. Yüzyıldan Günümüze Kitle İletişiminin Kültürel İşlevleri- Kuramsal Bir Yaklaşım**, Der Yayınları, İstanbul

Özdemir, N. (2006). **Türk Çocuk Oyunları**. 1. Baskı. I. Cilt, Ankara,
Akçağ Yayıncılık.

Poyraz, H. (1999). **Okul Öncesi Dönemde Oyun ve Oyuncak**, 1.Baskı, Anı,
Yayıncılık, Ankara

Rutter J. Ve Bryce J. (Ed). (2006). **Understanding Digital Games**, Sage
Publications, London

Samur, Y. (2016). **Dijital Oyun Tasarımı**, 1. Baskı, Pusula Yayıncılık, İstanbul

Saraç, M. A. Y. (2013). **Eski Türk Edebiyatına Giriş**, Anadolu Üniversitesi
Yayınları, Eskişehir

Stephenson, W. (1988). **The Play Theory of Mass Communication**, Transaction
Books, New Jersey

Steward, j ve Misuraca, G. (2013). **The Industry and Policy Context for Digital Games for Empowerment and Inclusion: Market Analysis, Future Prospects and Key Challenges in Videogames, Serious Games and Gamification**, European Commission, Joint Research Centre, Institute for Prospective Technological Studies

Uçar T. F. (2004). **Görsel İletişim ve Grafik Tasarım**, İnkılap Kitabevi, İstanbul

Wolf, M. J. P. (2012). **Encyclopedia of Video Games The Culture, Technology, and Art of Gaming Volume One**. California: ABC-CLIO (Greenwood).

Yengin, D. (2012). **Dijital Oyunlarda Şiddet**, 1.Baskı, Beta Yayınları, İstanbul

Zackariasson, P. Ve Wilson, T. (Ed). (2012). **The Video Game Industry**,
Routledge, New York

Zıllıođlu, M. (1993). **İletişim Nedir?** 5.Baskı, Cem Yayınevi, Ankara

Makaleler

Apperley, T. H. (2006). **Genre and game studies: Toward a critical approach to video game genres.** *Simulation and gaming*, 37, 1, 6-23.

Koçyiđit, S. , Tuđluk, M. N. & Kk, M. (2010). **Çocuđun Gelişim Sürecinde Eğitsel Bir Etkinlik Olarak Oyun**, Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakóltesi Dergisi, 0, 16, 324-342

zsavaş, N. (2016). **İç Mekan Tasarımında Renk Algısı**, *Art-e Sanat Dergisi* 9, 18, 446-460

Setzer, V. W. Ve G. E. Duckett. "**The risks to children using electronic games.**" Retrieved April 8 (1994): 2003

Vahlo, J., Kaakinen, J. K., Holm, S. K., ve Koponen, A. (2017). **Digital game dynamics preferences and player types.** *Journal of Computer-Mediated Communication*, 22, 2, 88-103

Yalur, R. **Grafik Tasarımda Renkler ile Düşünme**, *İdil Dergisi* 10, 79, 478-493

Yu, H.-C. (2014). **A Cross-Cultural Analysis of Symbolic Meanings of Color.** *Chang Gung Journal of Humanities and Social Sciences*, 7, 1, 49-74.

Tezler

Atasađun, G. (1996). **İlahi Dinlerde (Yahudilik, Hristiyanlık Ve İslam'da) Dini Semboller**, Doktora Tezi, Konya, Selçuk Üniversitesi SBE

Frasca, G. (2001). **Video Games Of The Oppressed :Video Games as a Means For Critical Thinking And Debate**, Georgia Institute of Technology

Keserci, V. G. (2021). **Gbeklitepe'de Yer Alan Astronomik Sembollerin Sanata Yansıması Ve Özgün Kişisel Uygulamalar**, Yüksek Lisans Tezi, Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi LEE

ztürk, E. (2022). **Enrst Cassirer'de Sembolik Dil Ve Din Dili Açısından Tahlili**, Yüksek Lisans Tezi, Trabzon Üniversitesi LEE.

Sepetçi, T. (2017). **Dijital Oyunlar, Dijital Oyuncular: Karşı Hegemonya Pratikleri Ve Sosyal Etkileşim**, Doktora Tezi, Antalya, Akdeniz Üniversitesi SBE

İnternet Kaynakları

Apple, (2022) <https://support.apple.com/tr-tr/HT204217>, 15.06.2022

Auntm, (2022) <https://auntm.ai/champions/?filter=fem%2Cmale>, 16.06.2022

Cnet, (2020) <https://www.cnet.com/tech/mobile/the-10-greatest-mobile-games-of-all-time/>, 10.09.2020

Digitin, (2022) <https://www.digit.in/news/gaming/nokia-launches-snake-97-game-for-lumia-phones-864.html> ()

Foxngame, (2022) <https://www.foxngame.com/> 14.06.2022

HaberTürk, (2022) <https://www.haberturk.com/iste-en-cok-para-kazanan-mobil-oyunlar-haberler-3201563-teknoloji/25>, 16.06.2022

Smartpro, (2020) <https://smartpro.com.tr/> 14.06.2022

Görsel Kaynakça

Şekil 1. <https://in.pinterest.com/simcitybuildit48/simcity-buildit/> (15.06.2021)

Şekil 2. <https://www.psoyun.com/star-wars-jedi-knight-klasikleri-ps4-ve-switch/> (15.06.2021)

Şekil 3. <https://www.rockpapershotgun.com/world-of-warcraft-classic-content-update-phases> (15.06.2021)

Şekil 4. <https://www.hurriyet.com.tr/teknoloji/uncharted-4-bir-hirsizin-sonu-bugun-satisa-cikiyor-40101701> (15.06.2021)

Şekil 5. <https://helloacm.com/static/game/snake/> (15.06.2021)

Şekil 6. <https://m.apkpure.com/tr/tiny-toon-adventures/com.Topidea.TinyToonAdventures> (15.06.2021)

Şekil 7. <https://www.denofgeek.com/games/games-nobody-talks-about-anymore-987-s-street-fighter/> (15.06.2021)

Şekil 8. <http://www.atarisalon.com/tag/mortal-kombat-2-oyna/> (17.07.2021)

Şekil 9. https://www.idnes.cz/mobil/telefonynokia-3330-svym-zakaznikum-rozumi-recenze.A010501_0030450_telefony (18.07.2021)

Şekil 10. https://www.idnes.cz/mobil/telefonynokia-3330-svym-zakaznikum-rozumi-recenze.A010501_0030450_telefony (19.07.2021)

Şekil 11. <https://www.incehesap.com/blog/pubg-mobile-a-gunluk-oyun-limiti-geliyor/> (19.07.2021)

Şekil 12. <https://chrome.google.com/webstore/detail/flappy-bird-offline-for-g/bhfocigjapmjaceofingjieimdbklec> (20.07.2021)

Şekil 13. Orijinal oyun görselleri

- Şekil 14. https://www.pngegg.com/en/search?q=exit+Button_ (20.07.2021)
- Şekil 15. https://www.vecteezy.com/free-vector/game-menu-buttons_ (20.07.2021)
- Şekil 16. https://www.researchgate.net/figure/World-famous-prehistoric-paintings-of-the-Lascaux-Cave-Nov-2004-The-cave-has-been_fig1_26578717_ (20.07.2021)
- Şekil 17. , <https://tr.wikipedia.org/wiki/Petroglif>, (20.07.2021)
- Şekil 18. Meggs, P. M. Ve Purvis, A. W. (2016). Meggs' History Of Graphic Design, John Wiley & Sons, New York, <https://arkeofili.com/magarada-yuzlerce-yillik-cizimlerin-altinda-buz-devri-cizimleri-cikti/> (22.07.2021)
- Şekil 19. <https://stringfixer.com/tr/Petroglyph> (22.07.2021)
- Şekil 20. <https://www.ileritrafik.com/vahsi-hayvanlar-gecebilir-levhasi-940#:~:text=Vah%C5%9Fi%20Hayvanlar%20Ge%C3%A7ebilir%20Levhas%C4%B1%20T%2D14b%3A%20Yol%20%C3%BCzerinde%20bir%20hayvan,14b%20bir%20tehlike%20uyar%C4%B1%20i%C5%9Faretidir.> (22.07.2021)
- Şekil 21. https://www.kenanyelken.com/gobekli-tepe-figurler-semboller_ (22.07.2021)
- Şekil 22. https://store.steampowered.com/app/568570/Force_of_Nature/?l=turkish (22.07.2021)
- Şekil 23. <https://forum.donanimhaber.com/he-man-in-mobil-oyunu-bu-yil-icerisinde-mobil-oyuncularin-begenisine-sunulacak--66735595>(23.07.2021)
- Şekil 24-26. **1000 Icons, symbols + Pigtoqram** (2009), Rocport Publishers (24.07.2021)
- Şekil 27. <https://free3d.com/tr/3d-model/gender-symbols-2887.html> (24.07.2021)
- Şekil 28. Meggs, P. M. Ve Purvis, A. W. (2016). Meggs' History Of Graphic Design, John Wiley & Sons, New York
- Şekil 29. https://www.alamy.com/stock-photo/sumerian-tablet.html_ (02.08.2021)
- Şekil 30. https://www.gettyimages.com/photos/sumerian-tablet_ (02.08.2021)
- Şekil 31. <https://kids.britannica.com/students/article/ancient-Egypt/274132/media> (15.05.2022)
- Şekil 32. Meggs, P. M. Ve Purvis, A. W. (2016). Meggs' History Of Graphic Design, John Wiley & Sons, New York
- Şekil 33. <https://www.arkeolojikhaber.com/haber-sumerlere-ait-5-bin-yillik-ilk-imzali-tablet-ingilterede-satildi-26690/> (15.05.2022)
- Şekil 34. Orijinal Oyun Görselleri

- Şekil 35. https://apkpure.com/tr/fireboy-and-watergirl-forest-temple/air.com.fireboywatergirl.puzzlegame.foresttemple_(15.05.2022)
- Şekil 36. <https://www.cerezforum.com/konu/dini-semboller.80659/>(15.05.2022)
- Şekil 37. <https://symbolsage.com/faravahar-symbol-meaning/>(15.05.2022)
- Şekil 38. https://www.slotcinema.com/free-games/8-tigers-gold-megaways______
(15.05.2022)
- Şekil 39.
https://store.steampowered.com/app/283290/Nosferatu_The_Wrath_of_Malachi/_____
(15.05.2022)
- Şekil 40. <https://www.bigfishgames.com/games/819/7wondersoftheworld/>_____
(09.06.2022)
- Şekil 41. <https://www.fanpop.com/clubs/avatar-the-last-airbender/images/13452516/title/four-nation-insigmas-wallpaper-wallpaper>(09.06.2022)
- Şekil 42. https://tr.y8.com/games/avatar_4_nations_tournament_(09.06.2022)
- Şekil 43.
<https://store.steampowered.com/news/app/1105420/view/1590262486013127495>_____
(12.06.2022)
- Şekil 44. <https://www.dreamstime.com/stock-illustration-energy-progress-game-bar-set-loading-vector-image42277807> (12.06.2022)
- Şekil 45-46. Orijinal Oyun Görselleri
- Şekil 47. **1000 Icons, symbols + Pigtoqrms** (2009), Rocport Publishers
- Şekil 48. https://www.foxngame.com/dragon-ball-fighterz_(14.06.2022)
- Şekil 49. <https://www.touchtapplay.com/game-of-nations-epic-discord-strategy-guide-tips-cheats-and-more/>(14.06.2022)
- Şekil 50. <http://www.atarisalon.com/nes-famicom/super-mario-1985.html>_____
(14.06.2022)
- Şekil 51. https://www.kindpng.com/imgv/ommThx_marvel-contest-of-champions-mutant-logo-hd-png/(14.06.2022)
- Şekil 52-53. <https://www.lotrobasics.com/#>(15.06.2022)
- Şekil 54. https://www.marvel.com/comics/issue/12894/fantastic_four_1961_1
(15.06.2022)
- Şekil 55. Orijinal Oyun Görselleri

Şekil 56. <https://tiermaker.com/create/mcoc-all-champions-dec-2019-54166>
[_____](#) (15.06.2022)

Şekil 57. https://www.artstation.com/artwork/rRPo8G_ (15.06.2022)

Şekil 58. <https://www.deviantart.com/teddy115/art/Storm-Pyramid-X-897524895>
[_____](#) (23.06.2022)

Şekil 59. <https://www.deviantart.com/ssingh511/art/Namor-CoC-803940120>
[_____](#) (23.06.2022)

Şekil 60-100. Orijinal Oyun Görselleri



