Editörler
Fikri SALMAN
Uğur BAKAN
Ufuk BAKAN
E. Nilüfer ÜSTÜNDAĞ

Görsel Sanatlarda Güncel Uygulamalar

Görsel Sanatlarda Güncel Uygulamalar

Editörler
Doç. Dr. Uğur BAKAN
Doç. Dr. Ufuk BAKAN
Doç. E. Nilüfer ÜSTÜNDAĞ

İZMİR
KÂTİP ÇELEBİ
ÜNİVERSİTESİ
2010

İzmir Kâtip Çelebi Üniversitesi Yayın No: 37

Bu eserin, İzmir Kâtip Çelebi Üniversitesi Yönetim Kurulu'nun 06.09.2023 tarih ve 2023-27 sayılı toplantısında alınan 9. kararı uyarınca, elektronik kitap olarak yayımlanmasına karar verilmiştir.

Her hakkı saklıdır.

© İzmir Kâtip Çelebi Üniversitesi Yayınları
2023

Sertifika No: 46629

Editörler: Fikri SALMAN
Uğur BAKAN
Ufuk BAKAN
E. Nilüfer ÜSTÜNDAĞ

ISBN: 978-605-72469-3-6

Görsel Sanatlarda Güncel Uygulamalar / Editör: Fikri Salman, Uğur Bakan, Ufuk Bakan, E. Nilüfer Üstündağ.-- İzmir : İzmir Kâtip Çelebi Üniversitesi, 2023.
Çevrimiçi (263 sayfa : resim, şekil). -- (İzmir Kâtip Çelebi Üniversitesi; Yayın No: 37)
E-ISBN: 978-605-72469-3-6

1. Görsel Sanatlar 2. Görsel Sanatlar – Teknik
I. Salman, Fikri – II. Bakan, Uğur – III. Bakan, Ufuk – IV. Üstündağ, E. Nilüfer

Adres : İzmir Kâtip Çelebi Üniversitesi Rektörlüğü, Balatçık Yerleşkesi, 35620 Çiğli İzmir, Türkiye
Telefon : +90 232 329 3535 / 1255 **E-posta** : ykb@ikc.edu.tr
Belge-geçer : +90 232 386 0888 **Web** : ykb.ikc.edu.tr

Eserin hukuki ve etik sorumluluğu yazarlara aittir. Tüm hakları saklıdır. Bu kitabın yayın hakkı İzmir Kâtip Çelebi Üniversitesi'ne aittir. İzinsiz kopyalanamaz ve çoğaltılamaz.

İçindekiler

Bölüm 1
Sanal Evrende Mitoloji Temalı İçeriklerin İncelenmesi: Roblox Örneği
Bahadır UÇAN 1

Bölüm 2
2000 Sonrası Türk Sinemasında Çoklu Kahramanlar: Maskeli Beşler; İntikam Peşinde Film Örneği
Akıl Fikret TOSUN 13

Bölüm 3
Dergi Tasarımının Tarihsel Süreci; Avrupa'dan Amerika'ya Göç Eden Sanatçılardan Mehmet Fehmi Ağa Ve Alexey Brodovitch'in Dergi Tasarımına Etkileri
Bedia Zeynep ÇAKAR 29

Bölüm 4
Kültür-Sanat Posterlerinde Minimalizm: Stephan Bundi Poster Analizleri
Gürkan GÖKAŞAN 49

Bölüm 5
Karikatür Sanatı Bağlamında Telif Hakları
Erdem ÇAĞLA, Şeref KOCAMAN, Emel UZUNER 65

Bölüm 6
Sinemada Yüce ve Tarifsiz Alanı Tanımlamak
Kevser ÇAKIR DEMİR 77

Bölüm 7
İllüstrasyonda Gerçeküstü Yaklaşım: Selçuk Demirel ve John Berger'in Zaman Kavramı
Mediha ESMERAY 95

Bölüm 8
Dijital Oyun Kültürü Ekseninde Bir Sanal Sanat Oyun İncelemesi: Sanal Çömlekçilik "Let's Create!Pottery VR"
Nazlı H. ZORKUN ÇAĞLAYAN 109

Bölüm 9
Dijital Oyunda İllüstrasyon ve Karakter Tasarımı Üzerine Bir İnceleme
Merva KELEKÇİ OLGUN 121

Bölüm 10
Cyanotype Fotoğraf Baskı Tekniğinin Hazır Nesne ile Kullanımı
Mert Çağıl TÜRKAY 139

Bölüm 11
Yeni Sinemacılar Dönemindeki Türk Sinema Film Afişlerinde Cinsiyet Temsili: Türkan Şoray Film Afişlerinin Gösterge-Bilimsel Analizi
Tutku AKTER GÖKAŞAN 159

Bölüm 12
İklim Değişikliği Temalı Time Dergisi Kapaklarının Ekolinguistik Analizi
Uğur BAKAN, Ufuk BAKAN, E. Nilüfer ÜSTÜNDAĞ 177

Bölüm 13
Sanayi Devrimi Dönemi Artistik Posterlerdeki Kadın Stereotipler
Vildan AÇAN 201

Bölüm 14
Vladimir Propp'un Biçimbilimsel Yaklaşımına Göre "God Of War" Oyununun Analizi
Uğur BAKAN, Ufuk BAKAN, E. Nilüfer ÜSTÜNDAĞ 217

Bölüm 15
Çocuk Kitabı Resimlemelerinde Resimleyenin Anlamı Geliştiren Müdahalelerine (Detay Kullanımına) Genel Bir Bakış
Cem KARA 241

Önsöz

Sevgili Okurlar,

İzmir Kâtip Çelebi Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi olarak, görsel sanatların çeşitli disiplinlerinde ortaya çıkan yaratıcı üretimlere odaklanan bu kitabın oluşturulmasından büyük bir gurur duyuyoruz. Görsel sanatlar dünyasının yenilikçi yaklaşımlarını, yaratıcı uygulamaların, teknikleri ve fikirleri bir araya getirdiğimiz "Görsel Sanatlarda Güncel Uygulamalar" adlı kitabımızla, sizlere ilham veren bir kaynak sunmayı hedefliyoruz. Bu kitap, günümüzdeki en ilgi çekici görsel sanat uygulamalarını bir araya getirerek, sanat dünyasındaki dönüşümleri keşfetmeyi amaçlamaktadır. Kitap grafik tasarım, illüstrasyon, dijital sanat, enstalasyon sanatı, sokak sanatı, deneysel fotoğrafçılık, heykel ve daha birçok disiplinden örnekleri içermektedir.

Bu kitabı hem görsel sanatlara merak duyanlara hem de bu alanda faaliyet gösteren tasarımcılara, sanatçılara ve profesyonellere yönelik hazırladık. İçeriğimiz, yazarlarımızın farklı sanat pratiklerine dair yenilikçi fikirlerinden oluşmaktadır. Umarız, bu kitap sizin için bir ilham kaynağı olur ve görsel sanatların sonsuz dünyasında yeni keşifler yapmanızı sağlar. Değerli katkılarıyla öne çıkan yazarlarımız başta olmak üzere, bu kitabın oluşumunda emeği geçen herkese içtenlikle teşekkür ediyoruz.

Keyifli okumalar dileriz.

2023- İzmir

Doç. Dr. Uğur Bakan
Doç. Dr. Ufuk Bakan
Doç. E. Nilüfer Üstündağ

Bölüm 1

Sanal Evrende Mitoloji Temalı İçeriklerin İncelenmesi: Roblox Örneği

Bahadır UÇAN

Özet: Sanal evren pandemi sonrası dijital alanlardaki gelişmelerle birlikte kullanımı ve uygulamaları yaygınlaşan bir kavram olarak karşımıza çıkmaktadır. Mark Zuckergerg'in "metaverse" açıklamasıyla birlikte dünyada ilgi uyandırdığını söylemek yanlış olmayacaktır. Sanal evren, bu kavramın Türkçeleştirilmiş bir üst başlığı olarak görülebilir. Decentraland, Sandbox, Roblox gibi günümüzün yaygın sanal evren platformları geliştirilmiş ve bu yapılarda çeşitli yeni sosyal deneyim alanları kazandırılmıştır. Roblox, izleyici kitlesi ve oyun ekseninde sunduğu zenginlik ile diğer örneklerden farklı bir noktada durmaktadır. Bu çalışmada önemli bölümü 16 yaş altı izleyici kitlesinden oluşan Roblox örneğindeki mitoloji temalı oyun ve deneyim içerikleri incelenmiştir. Bu bağlamda içerik ve etki noktasında farklılığa sahip olan ve öne çıkan 4 örnek ele alınmıştır. Seçilen örnekler tema ve uygunluk, oyun deneyimi, senaryo ve tasarım içeriği gibi unsurlar üzerinden değerlendirilmiştir.

Analysis of Mythology Themed Content in The Virtual Universe: Roblox Example

Abstract: The virtual universe emerges as a concept that has become widespread with the developments in digital fields after the pandemic. It would not be wrong to claim that Mark Zuckergerg aroused interest in the world with his "metaverse" explanation. Virtual universe can be seen as a Turkish-translated title of this concept. Today's widespread virtual universe platforms such as Decentraland, Sandbox, Roblox have been developed and various new social experience areas have been gained in these models. In this study, mythology-themed game and experience contents in the Roblox sample, which consists of an audience under the age of 16, were examined. In this context, 4 prominent examples, which differ in content and impact, are discussed. The selected examples are evaluated over elements such as theme and suitability, game experience, scenario and design content.

Doç. Dr. Bahadır Uçan
Yıldız Teknik Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi.
bucan@yildiz.edu.tr

GİRİŞ

Sanal evren, "öte-evren" ya da "evren ötesi" gibi kavramları da karşılayabilecek şekilde fiziksel dünyanın dışında bir yeni gerçeklik düzleminde oluşturulmuş kavramların bütününe işaret edebilir. Ancak günümüzde yaygın anlamda İngilizce "metaverse" kelimesinin Türkçeleştirilmesi olarak da anlaşılabilir. Bu nedenle güncel teknolojiler ve özellikle "oradalık" hissine dayanan genişletilmiş gerçeklik teknolojileri ile yakın ilişkilidir.

Sanal evren (metaverse) sanal ortamlar, dijital nesneler ve insanlarla çok duyusal etkileşimi mümkün kılan teknolojilere dayanmaktadır. Genişletilmiş gerçeklik (GG) sisteminin temsili doğruluğu, derinlik algısını iletebilen stereoskopik ekranlarla sağlanır (El Beheiry, vd. 2019). Bu, her bir göz için ayrı ve biraz farklı görüntülerle mümkündür. Yüksek çözünürlüklü GG ekranlar, 90 ile 180 derece arasında değişebilen geniş bir kullanıcı görüş alanını etkinleştirir. GG sistemleri ayrıca 2B sistemlere kıyasla üstün işitsel ve görsel deneyimler sunar (Mystakidis, 2022).

Sanal evren deneyimlerinin varlığı iki anahtara bağlıdır: 1) içerik deneyimi ve 2) içerik oluşturma. Bazı şirketler, içerik olarak sanal dünyalar sağlamaya odaklanır. İçerik deneyimi ve içerik oluşturmanın kesiştiği noktada konumlanan şirketler de mevcuttur. Geliştiricilere bu sanal sosyal ağları oluşturmaları için bir platform sağlamak ve oyuncuların bunlara erişmesini sağlamak içerik oluşturmak ve içerik deneyimlemeyi birleştirmenin bir yolu olarak görülebilir (Mirza-Babaei, vd. 2022).

Decentraland, Sandbox, Roblox gibi sanal evrenler, güncel teknolojilerin temsil bulduğu yapılarak görülebilir. Alex Knapp'e göre Roblox, ayda 70 milyonun üzerinde bir ziyaretçi kitlesine sahiptir. "Robux" olarak isimlendirdikleri kripto para birimi ile oyun içi alışveriş imkanı sağlanmaktadır. 100 Robux 1 dolara denk gelmektedir (Knapp, 2018).

MeepCity, JailBreak, Murder Mystery 2, Welcome to Bloxburg, Mining Simulator gibi oyunlar Roblox oyunları olarak ilk 7 ayda 16 milyon doların üzerinde bir gelir düzeyini yakalamışlardır (Knapp, 2018). Ekonomik büyüklüğü dışında Roblox büyük çoğunluğunun 16 yaş altı izleyiciden oluştuğu bir platform olmaktadır.

Araştırma, yaygın bir sanal evren platformu olan Roblox'ta yer alan mitoloji içerikli oyun ya da oyun benzeri deneyimleri temel almaktadır. Araştırmanın amacı mitoloji temalı, oyun ve deneyim noktasında farklılaşan örneklerin betimsel içerik analizi yöntemiyle değerlendirilmesi olmaktadır. Kapsam ve sınırlılık bağlamında oyun içeriği noktasındaki çeşitliliği nedeniyle Roblox tercih edilmiştir. Roblox, sanal gerçeklik, bilgisayar ve mobil kanalları üzerinden erişilebilen çoklu kullanıcılı bir yapı sunmaktadır. Oyun temelli bir yaklaşıma sahip olan Roblox üzerinden farklı kullanıcılarla birlikte oyun oynamak mümkün olduğu gibi oyun yapmak ve sunmak imkanları da mevcuttur.

YÖNTEM

Araştırma yöntemi olarak sosyal bilimler araştırma yöntemlerinden olan betimsel içerik analizi yöntemi kullanılmıştır. Betimsel içerik analizi yöntemi, belirli bir konuda ya da alanda birbirinden bağımsız olarak oluşturulan nitel ve nicel çalışmaların araştırılıp düzenlenmesi olarak özetlenebilir. Bu yöntem ile ilgili konu ya da alandaki genel eğilimler belirlenmektedir. Bu yöntemde elde edilen sonuçların, hedeflenen konulara dönük olarak gelecekte planlanan çalışmalara rehberlik etmesi hedeflenmektedir (Ültay, vd. 2021).

Evren ve Örneklem

Bu çalışmada sanal evren uygulamalarından Roblox özelinde mitoloji temalı oyun ve deneyim uygulamaları betimsel içerik analizi yöntemi ile ele alınmıştır. Bu kapsamda senaryo kurgusu ve oyun deneyimi noktasındaki farklılıkları sebebiyle analiz 4 örnek çalışma üzerinden gerçekleştirilmiştir. Roblox sanal evreninde yapılan "mitoloji" içerikli oyun ve deneyim aramasında Grek kültür değerlerinin öne çıktığı görülmüştür. Greek Mythology oyunu bu sebeple seçilmiştir. Diğer 3 oyun/deneyim örnekleri ise tematik farklılığı ile çalışmaya dahil edilmiştir. Bu bağlamda Japon mitlerinden esinlenilen Mythology (Horror), oyuncuya vampir olma simülasyonu benzeri bir deneyim yaşatmayı amaçlayan The Vampire Mythology Beta ve Türk-Moğol miterinden esinlenilerek tasarlanan KairaLand Myhtology örnekleri seçilmiştir.

Araştırma Etiği

Mevcut araştırma süresince "Yükseköğretim Kurumları Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği Yönergesi" çerçevesinde hareket edilmiştir.

SANAL EVREN (METAVERSE) VE OYUN

Metaverse (sanal evren) ve oyunlar, insanların hayatlarını dönüştürmek gibi bir fonksiyona sahip olabilmektedir. Metaverse (sanal evren) ve oyun birleştirildiğinde bu dönüşüm sosyal ve eğlence odaklı olabilmektedir. Bourlakis ve ark. (2009) sanal evrenlerin çoğunun çok kullanıcılı oyunları baz alarak ilerlediklerini belirtmiştir. Bu ilişkinin gücünü doğrulayabilecek araştırmalar mevcuttur. Bu birleşik çabadaki ilerleme, birçok tüketici ve araştırmacılar için yeni fırsatlar sunmaktadır (Papagiannidis, vd. 2013). Sanal evren uygulamalarından da önce pek çok oyunda çok kullanıcılı deneyimin arkadaşlıklar kurmak gibi sonuçlar doğurabildiği görülmektedir. Örneğin, World of Warcraft(Wow) başarısını bu yönü üzerinden tarif etmektedir: "gerçek" etkileşimler yakalamak için sosyal varlık inşa etmek (Shin ve Kim, 2022).

Görüldüğü üzere oyun ve sosyalleşme, sanal evren deneyimleri birbiriri üzerinde gelişme gösteren kavramlar olmaktadır. Öyle ki, sanal evren yapılarının tamamını bir oyun deneyimi olarak okumak da mümkündür. Roblox ise, diğer sanal evrenlerden farklı olarak temel amacını ve işlevini oyun oynatmak ve dahası oyun ürettirmek üzerine kurmuştur.

Roblox Sanal Oyun Platformu

Roblox'tan önce, öğretim yazılımı yapan bir şirket olan "Knowledge Revolution" vardı. Öğrencilerin fizik deneylerini simüle etmelerine izin vermek için tasarlanırken, belki de tahmin edilebileceği gibi, bunu bir oyun gibi ele aldılar. Baszucki, "Eğlence, kendi deneyini oluşturmak gibi görünüyordu" diyor. "İnsanlar oyunu oynarken biz okullara ve laboratuvarlara gittiğimizde, hepsi araba kazalarına ve binaların yıkılmasına neden oluyordu ve gerçekten komik şeyler yapıyorlardı." Bir kum havuzu sağlandığında, çocuklar sadece kütle veya hız hakkında deneyler yapmakla kalmadılar, aynı zamanda arkadaşlarına gülüp eğlenmek için gösterebilecekleri oyunlar veya deneyimler yaptılar.

Knowledge Revolution, 1989'da Dave Baszucki ve kardeşi Greg (daha sonra Roblox'u birlikte kurmayan, ancak şimdi yönetim kurulunda olan) tarafından kuruldu. Yaklaşık on yıl sonra, profesyonel simülasyon araçları yapan MSC Software tarafından 20 milyon dolara satın alındı. Dave, melek yatırımcı olmak için ayrılmadan önce orada dört yıl daha devam etti (Morrison, 2019).

Steve Jobs kuşağı olarak adlandırılabilecek daha eski bir girişimci grubunun parçası olan Baszucki'nin arketipi, Jobs'tan çok Mr. Rogers girişim modeli benzeriydi. Sanal ortamlar, oyunlar, eğitim, dijital kimlik ve teknolojinin geleceği gibi Roblox'a benzer prototipler çalıştılar. Bu yolculuğun bir yerinde, Roblox fikri ortaya çıkmıştır. Dave Baszucki ve Erik Cassel Roblox'un kurucuları olarak bilinir (Morrison 2019; Roblox 2022). 2004 yılında kurulmuş ve 2006 yılında piyasaya çıkmıştır. Özellikle pandemi döneminde ciddi bir atılım yaptığı söylenebilir. Roblox kısa sürede mobil, bilgisayar ve sanal gerçeklik etkileşimli modelleriyle yaygınlaşmıştır. Kullanıcı kitlesinin büyük bölümünü 16 yaş altı çocuklar oluşturmaktadır (Roblox, 2023).

ROBLOX "MİTOLOJİ" TEMALI OYUN İÇERİKLERİNİN İNCELENMESİ

Roblox üzerinden mitoloji içerikli oyun araması yapıldığında 100'ün üzerinde örneğe rastlanılmaktadır (Roblox, 2022). Bu içeriklerde Grek kültürü üzerinde yoğunlaşma olduğu görülmektedir. Bu çalışmada oyun içeriği ve senaryoları ile farklılaşan dört ana oyun üzerinden değerlendirmelerde bulunulmuştur: Mythology (Horror), Greek Mythology, The Vampire Myhtology Beta ve KairaLand Mythology.

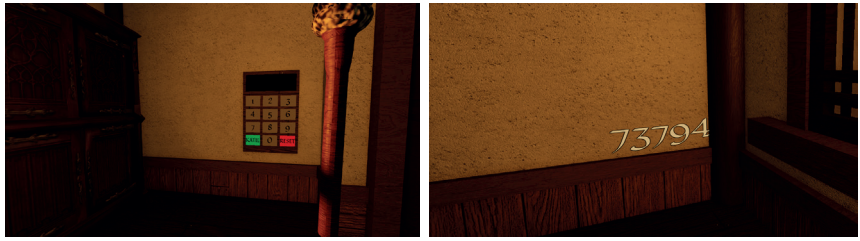
Mythology (Horror)

Roblox sanal evreninde mitoloji içerikleri noktasında korku temasıyla farklılaşan bir oyun dinamiğine sahip Mytholoy (Horror), hikaye anlatımı ve bulmaca çözümü mantığına dayanmaktadır. Mythology(Horror) RPG (rol yapma oyunu) statüsünde bir oyun olmaktadır. Japon mitlerinden ve mimiari geleneğinden izler taşıyan oyun, kullanıcının karşısında çıkan ipuçlarını çözerek anne ve babasını kurtarmaya çalışması temelinde bir hikaye ve oyun kurgusuna sahiptir.



Şekil 1. Mythology (Horror) oyunu başlangıç sahnesi örneği (Mythology, 2022).

Japon mimarisinin izlerini taşıyan bir ortamda geçen oyunda, oyuncu kendisini evinde ve yatağında bulmaktadır (Bkz. Şekil 1). Ancak burada anne ve babasının kaçırılmış olduğu bilgisi edinilir. Bulmaca çözme mantığına dayanan oyuna dair unsurlar korku temalı sinematik anlatımlar ile de benzerlik taşımaktadır.



Şekil 2. Mythology (Horror) oyunundaki çeşitli bulmacalar ve ipuçları (Mythology, 2022).

Oyun içerisinde konumlandığımız karakter anne ve babasını arayan bir çocuk olmaktadır. Bu arayış karşımıza çıkan ipuçları (Bkz. Şekil 2) üzerinden anlam kazanmakta, ayrıca amacımıza ulaşmamıza engel olacak bir varlığın etkisi hissedilmektedir.



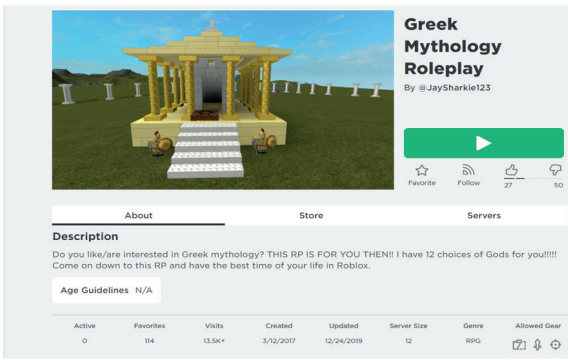
Şekil 3. Dış mekan örneği (Mythology, 2022).

Şekil 3'te ise oyun evrenine ait dış mekan yapısı göze çarpmaktadır. İlk ipuçları sonrası odadan dışarı çıkıldığında Japon evleri ve bahçelerini anımsatan yapılar daha canlı biçimde karşımızdadır. Bununla birlikte korku oyunlarının hemen bütününde olduğu gibi karanlık bir evrende konumlanan oyun, giderek zorlaşan bulmacalar ile akıcı bir ilerleyişe sahiptir.

Greek Mythology

Roblox oyun incelemelerinde mitoloji eksenli araştırmada en çok öne çıkan unsur Yunan mitolojisi olmaktadır. Yunan mitolojisini temel alan içeriklerin çokluğu ve çeşitliliği dikkat çekicidir. Roblox oyun örneği olarak ise rol yapma oyunu sınıfında değerlendirilebilecek "Greek Mythology" incelenmiştir. 13.500 üzerinde bir ziyaretçiye sahip olan oyun, diğer Yunan mitolojisi temalı örnekler içerisinde bu yönüyle de dikkat çekici olmaktadır.

Greek Mythology, FRP (fantezi rol yapma) oyunu kapsamına girmektedir. Oyunca Yunan mitolojisi tanrı ve tanrıçalarından birini seçerek kendisini Antik Yunan dönemi Olympos'unu andıran bir evrende bulur. Çeşitli görevler yaparak ve bunları başarı ile tamamlayarak karakterini geliştirmeye çalışır ve diğer tanrılar ile rekabete girer.





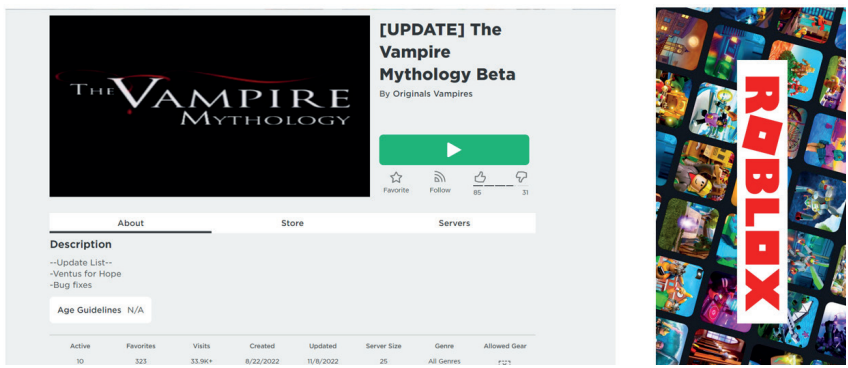
Şekil 4. Greek Mythology Roleplay (Greek Mythology, 2022).

Şekil 4'te temel hatlarıyla görüntülenebildiği gibi vadettiği içerikle uyumlu bir tapınak görseli karşımıza çıkmaktadır. Yunan mitolojisinde betimlenen 12 tanrıdan birini seçmemiz istenmektedir. Roblox sanal evren mantığı sebebiyle çok kullanıcılı bir yapıya sahiptir ve istenilen tanrı seçimi yapmak kolay olmamaktadır. Ayrıca temel tanrılar olan Zeus, Poseidon gibi tercihler içinse karakter gelişimi gerekmektedir.

The Vampire Mythology Beta

Kan içen yaratıkların var olduklarına dair inancın tarih öncesi çağlara kadar uzandığı iddiası yaygın olarak kabul görmektedir (Frost, 1989: 3). Bu tür yaratıklar farklı coğrafyalarda çeşitli isimlerle anılmaktadırlar. Kuzey Hindistan'da *kalika*, Batı Afrika'da *sasabonsam/ asasabonsam*, Güney Afrika'da *impundulu*, Kuzey Hindistan'da *BrahmarākŞhasa*, Çin'de *jiāngshī* isimleri bunlardan bazılarıdır (Bunson, 1993: 2, 11, 219; Suckling, 2006: 31).

Vampir arketipinin kökleri, Osmanlı tarihinde "Kazıklı Voyvoda" olarak ünlenen Eflak prensi III. Vlad Tepeş'e (1431-1476) dayandırılmaktadır. III. Vlad Tepeş, İrlandalı romancı Bram Stoker'in 1897'de yayımladığı Gotik romanı Dracula'nın esin kaynağıdır (User, 2010). Stoker'a, III. Vlad Tepeş hakkındaki bilgilerin araştırmacı Armin Vambéry tarafından verildiği söylenmektedir (Leblanc 1997: 360; User, 2010).



Şekil 5. Oyun genel arayüz görünümü (Roblox, 2022).

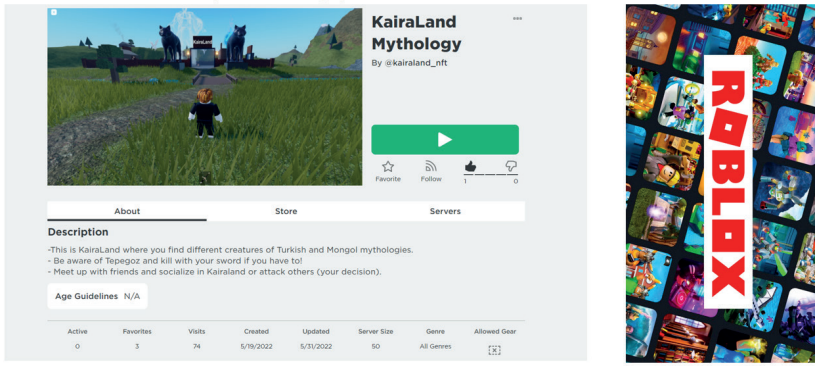
"The Vampire Mythology Beta" vampir olma deneyimini Roblox üzerinden oyunculara sunmaktadır. Şekil 5'te görüldüğü gibi 33.900 kişinin üzerinde bir ziyaretçiye ulaşan oyun 323 oyuncunun ise favori oyunu olarak listelenmiştir.

Rol yapma oyunu sınıfına dahil edilebilecek bu oyun, vampir serüvenlerini sanal evren platformuna taşıması yönünden ilgi çekicidir.

Oyun, çoklu kullanıcılı mantığıyla (tüm Roblox örneklerinde olduğu gibi) oyuncuyu vampir dünyasının içine sokar. Diğer vampirler ile rekabete girişen oyuncu, karakterini güçlendirmeye çalışır.

KairaLand Mythology

KairaLand Mythology olarak adlandırılan oyun deneyim alanı, Türk ve Moğol mitlerinden esinlenerek hazırlandığı belirtilen tek içerik olmaktadır (Roblox 2022).



Şekil 6. Oyun genel arayüz görünümü (Kairaland, 2022).

Oyun deneyiminin açıklama metninde şekil 6'da görüldüğü üzere şu ifadelere yer verilmiştir: "Burası KairaLand, Türk ve Moğol mitolojisinden yaratıkları görebileceğiniz bir yer. Tepegöze dikkat edin ya da kılıcınızla vurabilirsiniz. Bu ortamda arkadaş edinebilir, sosyalleşebilir ya da diğerlerine saldırabilirsiniz (sizin seçiminiz)."



Şekil 7. Oyun genel arayüz görünümü (Kairaland, 2022).

Şekil 7'de oyun evrenin genel bir girişi görülmektedir. Oyun başlama noktaları farklılaştığı için tek bir karakter doğma yeri yoktur. Bir kulübenin içinde ya da oyun merkezine yakın bir yerde doğabilir ve oyuna başlayabilirsiniz.



Şekil 8. Oyun genel arayüz görünümü (Kairaland, 2022).

Kairaland Mythology tanıtımında (Bkz. Şekil 6) yer aldığı gibi Türk ve Moğol mitlerinden karakterler ile karşılaşmanızı vadetmektedir.

Oyun deneyim alanı olarak kurgulanan evrende Semrük Bürküt", "Kaira", "Tekboynuz" gibi karakterlerin kendi alanları olmakla birlikte (Bkz. Şekil 8) etrafta Tepegöz ve Tulpar gibi karakterlere rastlamak mümkündür. Uçan halı, kılıç kullanımı, ateşböcekleri olan bir kavanoz gibi evrende dolaştıkça ilginç nesneler bulmak mümkündür.

Kairaland Mythology diğer oyuncularla savaşmayı kullanıcı tercihine bırakmaktadır. Oyun sırasında tüm oyunculara saldırabilen Tepegöz benzeri karakterler dışında oyuncular oyun alanını deneyimlemek ya da sohbet etmekle yetinebilmektedir. Bu noktada karakter gelişimi mantığı bulunmamakla birlikte farklı yerlere gizlenen nesneler bulunmaktadır. Örneğin deneyim alanının uzak yerlerinde bulunan mağaralarda "görünmezlik" pelerini bulunabilmektedir. Ayrıca "uçan halı" gibi nesneler üzerinden seyahate çıkmak da mümkün olmaktadır. Oyun, Türk ve Moğol mitlerinde yer alan karakterler, isimleri ve birtakım özellikleriyle karşılaşabildiğimiz bir deneyim ortamı sunmaktadır. Örneğin "Kaira" olarak merkezde konumlanan Gök Tanrı figürü belirli belirsiz bir ruhani yapıda iken, "Semrük Bürküt" karakteri mavi ışınlar yaymaktadır.

TARTIŞMA, SONUÇ ve ÖNERİLER

Sanal evren ekseninde oluşturulan prototip yapılar, ürün ve uygulamalar web 3.0 teknolojisinin entegre olmasından itibaren gerçek kimliğine ve "demokratik" duruşuna sahip olabilecektir. Bununla birlikte alanda yenilikçi çalışmalar ilgi çekmektedir. Roblox ve ona ait oyun dünyası bu örneklerden biri olmaktadır. Özellikle genç izleyici ve oyuncu kitlesine sahip olmasıyla dikkat çeken Roblox uygulamayı kullananların hem oyuncu hem de oyun üreten tarafta olmalarını sağlayabilmektedir. Bu çalışma kapsamında Roblox'ta yer alan mitoloji içerikli oyun ve deneyimler incelenmiştir. Betimsel içerik analizi ile edinilen deneyimler üzerine değerlendirmelerde bulunulmuştur. Mitoloji içeriklerinin Grek kültürü çerçevesinde yoğunlaştığı, yeni içeriklerde ve farklı coğrafyaların kültürleri üzerine kurgulanacak olası katkılara ihtiyaç duyulduğu söylenebilir. Grek kültürü üzerine arama yapıldığı karşımıza çıkan rol yapma ya da simülasyon temelli oyunlar, mitoloji içerikli Roblox oyunlarının temel içeriğinin Grek mitlerine dayandığını ortaya koymaktadır. Bu bağlamda Yunan mitolojik karakteri (Athena, Hades, vb.) bir karaktere bürünerek diğer karakterler ile yarışmak, bu yarış içerisinde Grek tanrılarını ve bu tanrıların yaşadıklarına inanılan Olympos benzeri atmosferi deneyimlemek mümkün olmaktadır.

Mitoloji içeriklerinin yine hemen tamamı rol yapma oyunu merkezli ilerlemektedir. Mitoloji içeriğinin zenginleşmesi noktasında senaryo ve tasarım özelinde başkalaşan örneklerin gerekli olduğu söylenebilir. Mitoloji temalı oyunların yaygınlaşması noktasında başka kültür varlıklarının kaynak olarak dahil edilmesi ve rol yapmak oyunları ötesinde kurgular geliştirilmesi bu tür kültür varlıkları değerlerinin temsil bulması ve gelecek kuşaklara aktarılması önemli görülmelidir. Araştırma, sanal evren ve oyun ilişkisini Roblox modeli üzerinden ele alarak, Roblox üzerinde üretilen dört oyun ve deneyim örneği üzerinden mitoloji, sanal evren ve oyun ilişkisine dikkat çekmeyi hedeflemiştir. Mitolojinin oyun anlamında kullanımı ve bunun sanal evrenle yakınlığının örnekler üzerinden ortaya konulması amaçlanmış, oyunların tasarım, kurgu ve oyun dinamikleri üzerinden incelemeleri yapılmıştır.

KAYNAKÇA

Bourlakis, M., Papagiannidis, S., & Li, F. (2009). Retail spatial evolution: paving the way from traditional to metaverse retailing. Electronic Commerce Research, 9(1), 135-148.

Bunson, M. (1993). *The vampire encyclopedia*. London: Thames & Hudson Ltd.

El Beheiry, M., Doutreligne, S., Caporal, C., Ostertag, C., Dahan, M., Masson, J.-B. (2019). *Virtual Reality: Beyond Visualization*. J. Mol. Biol., 431, 1315–1321.

Frost, B. J. (1989). *The monster with a thousand faces: guises of the vampire in myth and literature*. USA: University of Wisconsin Press.

Greek Mythology (2022). Retrieved from https://www.roblox.com/games/692209518/Greek-Mythology-Roleplay.

Kairaland (2022). Retrieved from https://www.roblox.com/games/9667771862/KairaLand-Mythology.

Knapp, A. (2018). *How roblox is training the next generation of gaming entrepreneurs.* USA: Forbes. Retrieved from https://www.forbes.com/sites/alexknapp/2018/09/17/how-roblox-is-training-the-next-generation-of-gaming-entrepreneurs/?sh=7090c98e51a9.

Leblanc, B. H. (1997), "*The death of dracula: a darwinian approach to the vampire's evolution": bram stoker's dracula: sucking through the century, 1897-1997*, Editor: Carol Margaret Davison, Toronto: Dundurn Press, 351-376.

Mirza-Babaei, P., Robinson, R., Mandryk, R., Pirker, J., Kang, C., & Fletcher, A. (2022). *Games and the Metaverse*. In Extended Abstracts of the 2022 Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play, 318-319.

Morrison, C. (2019). Retrieved from https://techcrunch.com/2019/07/11/how-roblox-avoided-the-gaming-graveyard-and-grew-into-a-2-5b-company/.

Mythology (2022). Retrieved from https://www.roblox.com/games/8737066106/MYTHOLOGY-Horror.

Mystakidis, S. (2022). *Metaverse*. Encyclopedia, 2(1), 486-497.

Papagiannidis, S., Pantano, E., See-To, E. W., & Bourlakis, M., (2013). "Modelling the determinants of a simulated experience in a virtual retail store and users' product purchasing intentions," *Journal of Marketing Management*, 29 (13-14), 1462-1492.

Roblox (2022). Retrieved from https://www.roblox.com/.

Roblox (2023). Retrieved from https://tr.wikipedia.org/wiki/Roblox.

Shin, E., & Kim, J. H. (2022). The Metaverse and Video Games: Merging Media to Improve Soft Skills Training. *Journal of Internet Computing and Services*, *23*(1), 69-76.

Suckling, N. (2006). *Vampires (facts, figures & fan).* London: Hardcover.

User, H. Ş. (2010). *Vampir*. Türk Dili Araştırmaları Yıllığı - Belleten, 58 (2), 119-130. Retrieved from https://dergipark.org.tr/en/pub/belleten/issue/32741/363436.

Ültay, E., Akyurt, H., & Ültay, N. (2021). *Sosyal bilimlerde betimsel içerik analizi*. IBAD Sosyal Bilimler Dergisi, (10), 188-201.