T.C.
YILDIZ TEKNİK ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
SANAT VE TASARIM ANA BİLİM DALI
İNTERAKTİF MEDYA TASARIMI PROGRAMI

YÜKSEK LİSANS TEZİ ESER ÇALIŞMASI

TÜM DEVİNİMLİ VİDEO OYUNLARINDA ARAYÜZ VE ANLATI TASARIMI İNCELEMESİ

ÖZGÜR KALENDER
19720005

TEZ DANIŞMANI
Doç. Dr. BAHADIR UÇAN

İSTANBUL
2022

T.C.
YILDIZ TEKNİK ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
SANAT VE TASARIM ANA BİLİM DALI
İNTERAKTİF MEDYA TASARIMI PROGRAMI

YÜKSEK LİSANS TEZİ ESER ÇALIŞMASI

TÜM DEVİNİMLİ VİDEO OYUNLARINDA ARAYÜZ VE ANLATI TASARIMI İNCELEMESİ

ÖZGÜR KALENDER
19720005
ORCID NO: 0000-0002-8649-3250

TEZ DANIŞMANI
Doç. Dr. BAHADIR UÇAN

İSTANBUL
2022

T.C.
YILDIZ TEKNİK ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
SANAT VE TASARIM ANA BİLİM DALI
İNTERAKTİF MEDYA TASARIMI PROGRAMI

YÜKSEK LİSANS TEZİ ESER ÇALIŞMASI

TÜM DEVİNİMLİ VİDEO OYUNLARINDA ARAYÜZ VE ANLATI TASARIMI İNCELEMESİ

ÖZGÜR KALENDER
19720005

Tezin Savunulduğu Tarih: 14 Haziran 2022
Tez Oy Birliği ile Başarılı Bulunmuştur

Unvan Ad Soyad

Tez Danışmanı : Doç. Dr. Bahadır Uçan
Jüri Üyeleri : Doç. Dr. Ertan Toy
Dr. Öğr. Üyesi Özlem Vargün

İSTANBUL
HAZİRAN 2022

ÖZ

TÜM DEVİNİMLİ VİDEO OYUNLARINDA ARAYÜZ VE ANLATI TASARIMI İNCELEMESİ

Özgür Kalender

Haziran, 2022

Kullanıcılar bir ürün ile karşılaştıklarında, o ürün özelinde tasarlanan bir arayüz aracılığı ile etkileşim içerisine girerler. Bu etkileşim hem fiziksel hem de bir yazılımın dijital bir tasarımı olarak sunulabilmektedir. Zaman içerisinde, bir ürün ile etkileşime geçen kullanıcıların bu ürünlerden aldıkları deneyimi doğrudan etkileyen, arttırmak ve etkili hale getirmek üzere tasarlanan detaylı ilkeler geliştirilmiştir. Kullanıcı deneyimi tasarımı olarak anılan bu yapı, kullanıcıya sunulan arayüz yazılımını ve aynı zamanda hikayenin anlatı tasarımını bütün olarak kapsamaktadır. Gelişen teknoloji ile birlikte günümüzün vazgeçilmez bir parçası haline gelen video oyunları, bu tasarımsal yapıların en sık kullanıldığı alanlardan birisi haline gelmiştir. Sinema teknolojisinin gelişmesiyle birlikte kullanıcılar ile direkt ve kişisel seviyede etkileşim içerisinde bulunan video oyunlarının geliştiricileri yeni bir tarzın oluşmasını sağlamışlardır. Tüm devinimli video oyunları (FMV) olarak anılan bu tarz, özellikle kendi maceranı seç kitaplarından esinlenerek üretilen çalışmalarla hızlı bir popülerlik kazanmıştır. Günümüzde sayıları iyice artan kendi maceranı seç temalı tüm devinimli video oyunlarına genel bir bakış sunan ve bu oyunların içeriğinde yer alan anlatı tasarımlarının prensipleri inceleyen bu çalışma içerisinde sunulan bilgilerin ışığında yapılan incelemeler özgün birer değerlendirme olup, basılı ve dijital ortamlarda değerlendirilebilecekleri ve tüm devinimli video oyunları ile barındırdıkları anlatı tasarımının kullanıcılara sundukları etkileşim imkanları ile ilgili ileride yapılacak çalışmalara referans olabileceğine inanılmaktadır.

Anahtar kelimeler: Etkileşim, Etkileşimli Film, Etkileşimli Video, Tüm Devinimli Video Oyunları, Kendi Maceranı Seç Oyunları

ABSTRACT

STUDY OF FULL MOTION VIDEO GAMES: USER INTERFACE AND NARRATIVE EXAMPLES

Özgür Kalender
June, 2022

When users encounter a product, they interact with an interface designed specifically for that product. It can be presented physically or as a digital design of the software. Over time, detailed principles have been developed that directly affect, enhance and make effective the experience of users interacting with a product from these products. This structure, which is called user experience design, covers the interface software presented to the user as well as the narrative design of the story as a whole. Video games, which have become an indispensable part of today's developing technology, have become one of the areas where these design structures are used most frequently. With the development of cinema technology, the developers of video games, which interact with users on a direct and personal level, have created a new style. Referred to as all motion video games (FMV), this genre has gained rapid popularity, especially with works inspired by choose-your-own-adventure books. The analysis was made in the light of the information presented in this study, which provides an overview of all motion video games with the theme of choose-your-own-adventure, which are increasing in number today, and which examines the principles of narrative designs in the content of these games, are original evaluations. It is believed that the narrative design they contain can be a reference for future studies on the interaction possibilities they offer to users.

Key Words: Interactivity, Interactive Movies, Interactive Video, Full-motion Videogames, Choose Your Own Adventure Games

ÖN SÖZ

Öncelikle hayatımın her alanında bana destek olan annem Hatice ve babam Ali Osman'ın yanında geleceğe dair bana heyecan ve heves katan 2022 doğumlu yeğenim Bulut'a teşekkürlerimi sunarım. Hayatındaki tüm yeniliklerin ve alışma süreçlerindeki telaşına rağmen tez sürecimde beni sürekli motive etmeyi başaran abim Onur'a ve eşi Eda'ya teşekkür etmek yetmeyecektir. Tüm bu güzel insanların yanında benim tüm uykusuz gecelerimi normalleştiren ve beni dengeleyen sevgili İnci, çok teşekkür ederim.

Çalışmalarıma ve akıl sağlığıma her durumda ve zamanda katkıda bulunan, en zor zamanlarımda her zaman varlığını hissettiren sevgili dostum Can Gürsesli'ye de farklı ve ilginç teşekkürler sunuyorum. Bugün bu satırları yazabiliyor olmamın en büyük sebebi olan örnek aldığım insan, rahmetli hocam, sevgili Barbaros Gürsel ve en eski dostlarımdan olan oğlu Sinan Gürsel'e her zaman yanımda oldukları için çok teşekkür ederim. Sürekli başının etini yememe izin veren ve bu tezin ilerlemesindeki en büyük etkenlerden birisi olan Oğuz Kabasakal, tüm sıkıntılarımı sabırla dinlediğin için çok teşekkür ederim.

Son olarak, tez çalışması boyunca bana olan sabrı ve değerli yönlendirmeleri ile hep yanımda olduğunu hissettiğim sevgili tez danışmanım Yıldız Teknik Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi Öğretim Üyesi Doç. Dr. Bahadır Uçan'a özellikle teşekkür ederim.

İstanbul; Haziran 2022 Özgür Kalender

İÇİNDEKİLER

ÖZ ..... **iii**
ABSTRACT ..... **iv**
ÖN SÖZ ..... **v**
İÇİNDEKİLER ..... **vi**
GÖRSELLERİN LİSTESİ ..... **viii**
KISALTMALAR ..... **xi**
1. GİRİŞ **1**
2. ETKİLEŞİM VE OYUN **5**
2.1. Etkileşimin Tanımı 5
2.2. Oyunun Tanımı 7
2.3. Kendi Maceranı Seç 9
2.3.1. Kendi Maceranı Seç Konseptinin Tanımı 10
2.3.2. İnceleme: The Cave of Time 10
2.3.3. İnceleme: Colossal Cave Adventure 12
2.4. Video Oyunları 14
2.4.1. Tüm Devinimli Video Oyunları 18
2.4.1.1. Tüm Devinimli Video Oyunlarının Tanımı 19
2.4.1.2. Tüm Devinimli Video Oyunlarının Kısa Tarihi 19
2.4.1.3. İnceleme: Night Trap 25
2.4.1.4. İnceleme: Goosebumps: Escape from Horrorland 28
2.5. Sinema ve Tüm Devinimli Video Oyunlarının Ayrımı 30
3. KULLANICI ARAYÜZÜ VE KULLANICI DENEYİMİ **36**
3.1. Kullanıcı Arayüzü Tasarımı 36
3.2. Kullanıcı Deneyimi Tasarımı 45
3.3. Kullanıcı Arayüzü ve Kullanıcı Deneyimi Tasarım Prensipleri 48
3.4. Video Oyunlarında Grafik Kullanıcı Arayüzü 59
4. ANLATI TASARIMI **65**
4.1. Anlatı Tasarımının Tanımı 65
4.2. Oyunlar ve Anlatı Tasarımı 66

5. TÜM DEVİNİMLİ VİDEO OYUN ÖRNEKLERİYLE ANLATI VE ARAYÜZ TASARIM İNCELEMELERİ 73
5.1. Black Mirror: Bandersnatch 74
5.1.1. Black Mirror: Bandersnatch'in Anlatı Tasarımı İncelemesi 75
5.1.2. Black Mirror: Bandersnatch'in Arayüz Tasarımı İncelemesi 89
5.2. Telling Lies 95
5.2.1. Telling Lies'ın Anlatı Tasarımı İncelemesi 96
5.2.2. Telling Lies'ın Arayüz Tasarımı İncelemesi 101
5.3. Erica 105
5.3.1. Erica'nın Anlatı Tasarımı İncelemesi 106
5.3.2. Erica'nın Arayüz Tasarımı İncelemesi 112
6. BULGULAR 118
6.1. Black Mirror: Bandersnatch 118
6.2. Telling Lies 119
6.3. Erica 121
7. SONUÇLAR VE ÖNERİLER 123
KAYNAKÇA 127

GÖRSELLERİN LİSTESİ

Görsel 1: Cave of Time, kitap kapağı (1979) 11
Görsel 2: Colossal Cave Adventure, arayüz tasarımı (1977) 13
Görsel 3: Tennis for Two, fiziksel arayüz (1958) 14
Görsel 4: Pong, arayüz tasarımı (1972) 15
Görsel 5: Gun Fight, arayüz tasarımı (1975) 16
Görsel 6: Dead Space, karakterin sağlık ve durum göstergesi (2008) 17
Görsel 7: Wild Gunman, oyun konsolu (1974) 20
Görsel 8: Wild Gunman, 16mm film ile çekilmiş görüntüler (1974) 20
Görsel 9: The Driver, konsol (sol) ve oyunun görseli (sağ) (1979) 21
Görsel 10: 7th Guest, kutu içeriği (1993) 22
Görsel 11: Night Trap, Sega CD kapağı (1992) 23
Görsel 12: Steam dijital oyun mağazası, The Bunker (2016) 24
Görsel 13: Night Trap, MS-DOS kullanıcı arayüzü (1992) 26
Görsel 14: Night Trap, Sega Genesis kullanıcı arayüzü (1992) 27
Görsel 15: Goosebumps: One Day At Horrorland, kitap kapağı (1994) 28
Görsel 16: Goosebumps: Escape from Horrorland, video arayüzü (1996) 29
Görsel 17: Goosebumps: Escape from Horrorland, kullanıcı arayüzü (1996) 30
Görsel 18: VHS kaset oynatıcısı, son dönem (2002) 32
Görsel 19: Netflix DVD reklamı (1999) 33
Görsel 20: Late Shift sinema gösterimi tanıtım görseli (2016) 34
Görsel 21: Late Shift gösterimlerinde kullanılan uygulama arayüzü (2016) 34
Görsel 22: Windows 95 simgelerinin gündelik objelere benzemesi (1995) 37
Görsel 23: İlk başarılı kitlesel daktilo; Sholes ve Glidden (1874) 39
Görsel 24: Sketchpad'in operatör tarafından kullanımı (1963) 40
Görsel 25: Smalltalk, arayüz tasarımı (1972) 41
Görsel 26: Xerox STAR (1981) 42
Görsel 27: Xerox Alto ile birlikte sunulan farenin alttan görüntüsü (1974) 43

Görsel 28: Microsoft Windows 11 arayüzü (2022) 44
Görsel 29: İlk iPhone (2007) 45
Görsel 30: Geri bildirim örneği 49
Görsel 31: Sağlayıcılık örneği, sol; kötü tasarım, sağ; iyi tasarım 50
Görsel 32: Eşleştirme örneği, sol; kötü tasarım, sağ; iyi tasarım 51
Görsel 33: Viktorya dönemi zoetropunun modern bir kopyası 52
Görsel 34: Gestalt prensipleri: figür-zemin ilişkisi (1915) 54
Görsel 35: Gestalt prensipleri: tipografik figür-zemin ilişkisi 54
Görsel 36: Gestalt prensipleri: yakınlık 55
Görsel 37: Gestalt prensipleri: tamamlama 56
Görsel 38: Gestalt prensipleri: benzerlik 57
Görsel 39: Gestalt prensipleri: devamlılık 58
Görsel 40: Gestalt prensipleri: simetri, düzen 58
Görsel 41: Gestalt prensipleri: ortak kader 59
Görsel 42: Peter Newell'in Jubjub (sol) ve Bandersnatch (sağ) çizimi (1872) 76
Görsel 43: Alice in Wonderlands filminde Bandersnatch (2010) 76
Görsel 44: Bandersnatch (2018), Kitty (sol), Alice (2016), Tarrant (sağ) 77
Görsel 45: Bandersnatch oyunu dergi tanıtımı (1984) 78
Görsel 46: Black Mirror: Bandersnatch seçim ekranı (2017) 79
Görsel 47: Black Mirror: Bandersnatch seçilen televizyon reklemı (2017) 79
Görsel 48: Black Mirror: Bandersnatch, PAX (2017) 80
Görsel 49: E.T. kullanıcı arayüzü (1982) 81
Görsel 50: Microprose logo (1982) 82
Görsel 51: Jeff Minter, Jarome F. Davis rolünde (2017) 82
Görsel 52: Black Mirror, Striking Vipers'ta TCKR Systems (2019) 83
Görsel 53: Black Mirror: Bandersnatch "Nosedive" sahnesi (2017) 84
Görsel 54: Black Mirror antolojisi "Nosedive" bölümü (2016) 85
Görsel 55: Black Mirror: Bandersnatch "Metl Hedd" oyun posteri (2017) 85
Görsel 56: Black Mirror antolojisi "Metalhead" bölümü (2017) 86
Görsel 57: Kayan yazıda Michael Callow ismi (2017) 86
Görsel 58: Black Mirror: Bandersnatch, set sahnesi (2017) 88
Görsel 59: Black Mirror: Bandersnatch, hazır ol uyarısı (2017) 89

Görsel 60: Black Mirror: Bandersnatch, pc seçim ekranı (2017) 90
Görsel 61: Netflix'in interaktif içerik rozeti (2022)..... 91
Görsel 62: Black Mirror: Bandersnatch, tv seçim ekranı (2017)..... 92
Görsel 63: Black Mirror: Bandersnatch, zaman çizgisi (2017)..... 93
Görsel 64: Black Mirror: Bandersnatch, jeneriğe git ekranı (2017) 94
Görsel 65: Black Mirror: Bandersnatch, altyazı ve seçimlerin tipografisi (2017)..... 95
Görsel 66: Telling Lies tanıtım afişi (2019)..... 96
Görsel 67: Telling Lies, ana karakterlerin video görüntüleri (2019) 97
Görsel 68: Telling Lies, video klip arama arayüzü (2019) 101
Görsel 69: Telling Lies, altyazı ile anahtar kelime arama arayüzü (2019) 103
Görsel 70: Telling Lies, video ileri sarma arayüzü (2019) 104
Görsel 71: Telling Lies, gizli kamera görüntüsünün sadeliği 105
Görsel 72: Erica, akıllı telefon arayüzü ile obje etkileşimi (2019) 107
Görsel 73: Erica, altı seçenekli arayüz tasarımı (2019) 113
Görsel 74: Erica, akıllı telefon arayüzü ile obje etkileşimi (2019) 114
Görsel 75: Erica, seçim süresi için yazı parlaklığının azalması (2019) 115
Görsel 76: Erica, fare arayüzü ile obje etkileşimi (2019) 116

KISALTMALAR

3D : 3 Boyutlu (3 Dimension)

CD-ROM : Compact Disc Read-Only Memory (Kompakt Disk Salt Okunur)

DVD : Dijital Çok Yönlü Disk (Digital Versatile Disc)

FMV : Tüm Devinimli Video (Full Motion Video)

FPS : Birinci Şahıs Nişancı (First Person Shooter)

GUI : Grafik Kullanıcı Arayüzü (Graphical User Interface)

HCI : İnsan Bilgisayar Etkileşimi (Human-Computer Interaction)

NPC : Oyuncu Olmayan Karakter (Non-Player Character)

PC : Kişisel Bilgisayar (Personal Computer)

PS4 : Play Station 4

TDK : Türk Dil Kurumu

UI : Kullanıcı Arayüzü (User Interface)

UX : Kullanıcı Deneyimi (User Experience)

UR : Kullanıcı Gereksinimleri (User Requirements)

VCR : Video Kaset Kaydedici / Oynatıcı (Video Cassette Recorder / Player)

VHS : Video Ev Sistemi (Video Home System)

1. GİRİŞ

Etkileşim terimi, bilgi bilimi, bilgisayar bilimi, insan-bilgisayar etkileşimi, iletişim ve endüstriyel tasarım dahil olmak üzere birçok alanda sürekli olarak kullanılmasına rağmen ortak bir anlamı ya da yaklaşımı temsil etmemektedir. Günümüzde sunulan çoğu tanım, insanlar ve dijital üretimler arasındaki etkileşimle ilgilidir. Bunun için fiziksel ve grafiksel arayüz tasarımlarına ihtiyaç duyulmaktadır. Ancak etkileşim terimi, insanlar arasındaki etkileşimi de ifade edebilmektedir. (Stromer-Galley, 391-394). Günümüz dijital etkileşim tasarımlarının en önemlilerinden birisi oyunlardır. Türk Dil Kurumu, oyun kelimesini "yetenek ve zekâ geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence" şeklinde tanımlamaktadır (TDK, Oyun). Oyunlar kimi zaman sunulan deneyim ve haz, kimi zaman da tasarlanan ödül ve başarı hissi için oynanmaktadır. Video oyunları tartışmasız gündelik hayatımızın en büyük dijital öğelerinden birisi konumundadır. Küresel bir sağlık problemi olan COVID-19'un yarattığı etkiler ile birlikte kişisel alanlarında daha fazla zaman geçirmek zorunda kalan insanlar, daha çok video oyunu tüketmeye başlamışlardır. Bu sebeple birlikte koronavirüsün neden olduğu ekonomik bozulmaya rağmen oyun piyasası büyük bir gelişim göstermiştir. Tüketimin artmasıyla birlikte son yıllarda oyun piyasası tarihinin en yüksek kazançlı dönemlerini yaşamaktadır. Bu da oyun üretimini hızlandırmış ve piyasaya her geçen gün yeni arayışlar içerisinde olan tasarımlar sunulmaya başlanmıştır (Hall, 2020).

Tüm bu yeni oyunlar kullanıcılara farklı deneyimler sunarken, video oyun tarihinde daha önce denenmiş ve zamanında yakaladığı belli bir popülerlikten sonra unutulmuş bazı oyun türleri de yeniden canlanmaya başlamıştır. Belki de bunlardan en önemlisi, 1980'li yıllarda Bantam Books tarafından dünyaya tanıtılan kendi maceranı seç (choose your own adventure) tarzı kitaplarındaki anlatılar, sonrasında gelişen grafik kullanıcı arayüzleriyle birlikte etkileşimli bir yapı haline gelerek, yepyeni bir anlatı tarzlarının ortaya çıkmasına sebep olmuştur. Daha sonra bu anlatı tarzının sinema sanatı ile birleşmesi sonucunda, önceden kaydedilmiş videolar üzerinde bir kontrol imkanı sunarak kullanıcılara kendi maceralarını yönlendirme imkanı veren FMV

isimli oyun türü ortaya çıkmıştır (Lodge, 2007). Bu oyun türü tüm dünyada FMV (Full Motion Video) olarak adlandırılmaktadır ve 1971 yılında kurulan Türkiye Bilişim Derneği tarafından sunulan sözlükte Türkçe'ye Tüm Devinimli Video olarak geçmiştir (Bilşim Sözlüğü, F Harfi). Bu tez çalışmasında da bu türden Tüm Devinimli Video Oyunları olarak bahsedilecektir.

Günümüzde popülerlikleri ve üretimleri ciddi oranda artan bu yapımlar özellikle oyun sektörünün vazgeçilmez bir tarzı haline gelmiştir. Dijital video platformlarının ve kullanıcılara sundukları etkileşim imkanlarının gelişmesiyle birlikte bu servisleri sunan firmaların interaktif film adıyla bu oyunlara yer vermesi ile birlikte milyonlarca kullanıcı pasif birer izleyiciden, anlatı tasarımı ile etkileşime geçen aktif birer kullanıcıya dönüşmüştür. Tüm devinimli video oyunlarının sinemadan ayrıldığı en net nokta kullanıcının hikaye akışına kendisinin karar vermesi durumunun tasarlanmış olmasıdır. Erken dönem çalışmalarda bu oyun tarzı, üretilen oyunların anlatı tasarımına hizmet eden ve kullanıcıya yalnızca ara bilgiler veren videolar sunan bir yapı olarak yayılmaktaydı. Zaman içerisinde tek başına oyun formuna bürünen bu tasarımlar yıllar içerisinde büyük firmalar tarafından kitlelere denetilmek koşuluyla yeni dönem sineması olarak servis edilmeye çalışılmıştır ancak teknolojinin yetersizliği sebebiyle geçici bir popülerlik sonrası etkisini kaybetmiştir. Bu çalışmaların günümüzde geldiği nokta tüm devinimli video oyunlarının yeniden geleneksel sinemanın yerini alıp alamayacağı sorusunu gündeme getirmektedir.

Hikaye anlatımı tüm tarih boyunca toplumların ve kültürlerin vazgeçilmez bir parçası olmuştur. İnsanlık tarihi kadar eski olan hikaye anlatımı her bir yaşamı doğrudan etkileyen ve şekillendiren bir unsur olmuştur. İnsanların okuduğu, dinlediği, izlediği ya da oynadığı hikayelerdeki karakterlerin yerine kendilerini koymaları, bir hikayenin anlatımında ulaşılması hedeflenen en güçlü sonuçlardan birisidir. Bu hikayelerin üretimindeki hedef noktalardan birisi olan tüketicinin hikayenin bir parçası olması durumu ortaya çıkan etkiyi ve tüketicinin deneyimini tartışmasız bir şekilde arttırmaktadır. Gelişen teknoloji ile birlikte birçok çalışmada hikayenin bir parçası olma durumu sadece hayal gücüne dayalı olmaktan farklı olarak, çoktan seçmeli anlatımlarla hikayenin akışını ve sonunu belirlemek tüketiciye sunulmuştur. Bu şekilde tasarlanan hikayeler özellikle okuyucu / oyuncu kişinin tercihlerine yönelik hareket eder duruma gelmiş ve tüketici hikayenin bir parçası olmuştur. Günümüzde

hikayeler ve bu hikayelerin anlatı tasarımları, çeşitli kullanıcı arayüz tasarımları ve kullanıcı deneyim tasarımları ile birlikte kullanıcılara sunulmaktadır.

Bir bilgisayarın veya sunulan yazılımın, kullanıcılar tarafından görerek, duyarak, dokunarak, konuşabilerek ya da benzeri formlarda etkileşime geçilerek iletişim içinde olacağı yapıya kullanıcı arayüzü denilmektedir (Galitz, 2007, 4). Dijital dünyada görsel içeriğe odaklanan kullanıcı arayüzü tasarımından farklı olarak, kullanıcı deneyimi tasarımı, bir kullanıcının bir ürün veya oyun tasarımı ile ilgili algıladığı deneyiminin kullanılabilirliği, kullanışlılığı, arzu edilebilirliği, marka algısı ve genel performansı gibi tüm yönlerini kapsamaktadır (Barnes, 2010, 1).

Bu tezin kapsamında yukarıda belirtilen etkileşim, oyunlar ve video oyunları, kendi maceranı seç konsepti, tüm devinimli video oyunları, kullanıcı arayüzü ve kullanıcı deneyimi tasarımları ve anlatı tasarımı konuları işlenecektir. Tüm bu konuların kapsamında toplamda 3 adet oyunun incelemesi gerçekleşecektir. Arayüz ve anlatı tasarımları odağında gerçekleşecek olan incelemeler için, Black Mirror: Bandersnatch, Telling Lies ve Erica isimli oyunlar seçilmiştir. Bu oyunların seçilme sebepleri çok sayıda kullanıcıya ulaşmış, yüksek satış ve izlenme oranları elde etmiş ve çok sayıda kullanıcıdan olumlu yorumlar almış olmalarıdır. Tüm bunların yanında, sunulan 3 inceleme tüm devinimli video oyun tarzının üç farklı noktasını temsil etmektedir. Black Mirror: Bandersnatch, kullanıcıların televizyon karşısında rahat bir şekilde oynayabilecekleri ve her yaş grubundan insanın çalışmayı hemen benimseyebileceği bir şekilde tasarlanmıştır. Telling Lies, Bandersnatch'ten çok uzakta bir yapıya sahiptir. Kullanıcılar bilgisayarlarının başında otururken bir grafik kullanıcı arayüzü ekranına bakarak ve bilgisayarlarına bağlı olan fare fiziksel arayüzü aracılığı ile oyunu deneyimleyebilmektedirler. Bu çalışma her ne kadar her yaş grubuna yönelik gerçekleştirilmiş olsa da sadece bilgisayar ile bir tecrübe içerisinde olan kullanıcıların oynayabileceği bir tasarım sunmaktadır. Bu da birçok zorluğu beraberinde getirmektedir. Son olarak Erica, PS4 özelinde üretilmiş bir oyun olarak piyasaya çıkmıştır. Oynanabilirlik açısından Bandersnatch ve Telling Lies'ın arasında bir yere sahiptir. Tüm devinimli video oyunları dünyasına getirdiği bir yenilik olarak, tasarlanan çalışmanın içerisinde sunulan objeler ile etkileşime geçilebilmektedir. Örneğin bir çakmağın kapağı kullanıcının arayüz üzerindeki etkisi ile açılmaktadır.

Birbirinden farklı 3 tüm devinimli video oyun çalışmasının incelenmesi ile birlikte, bu çalışmalarda yer alan arayüz tasarımlarının farklı kitleler için oluşturdukları etkileşim

kolaylıkları ve zorlukları belirlenirken, anlatı tasarımının büyük kitlelere ulaşan bu çalışmalarda kullanıcı deneyimi açısından ne kadar önemli olduğu tespit edilmeye çalışılacaktır. Sonuç olarak bu oyunlar yeni dönem dijital anlatı çalışmaları olarak, günümüz geleneksel sinemanın yerini alabilecek bir potansiyele sahiptirler. Bu tez çalışmasında da bu potansiyelin gerçekliği aranmaktadır.

2. ETKİLEŞİM VE OYUN

Teknolojinin gelişmesiyle birlikte etkileşim ve etkileşimli medya kelimelerinin anlamları birçok farklı alanda ve anlamda kullanılmaya başlanmıştır. Zaman içerisinde oluşan yeni anlamlar, farklı alanlardaki tüm olası yönleri kapsar hale gelmiştir ancak daha detaylı bir şekilde bakacak olursak etkileşim kavramında her zaman bir dijital unsur bulunmaktadır. Günümüzde, alışveriş yaptığımız sanal market uygulamasından, dizi izlediğimiz video platformlarına, arkadaşlarımıza emoji yolladığımız mesaj uygulamalarına kadar sürekli bir iletişim durumunda olduğumuz her alanı kapsayabilir.

Bilgi bilimi, bilgisayar bilimi, insan-bilgisayar etkileşimi, iletişim ve endüstriyel tasarım dahil olmak üzere etkileşimle ilgili birçok alanda, "etkileşim" teriminin anlamı üzerinde çok az ortak yaklaşım vardır. Ancak tüm bu yaklaşımların arasında var olan çoğu tanım bir kullanıcının bir arayüz aracılığıyla bilgisayarlar, diğer makineler ve kullanıcılar arasındaki iletişimi ile ilgilidir.

Tüm bu anlamların özü iletişimdir ve etkileşim, tüm bu tanımların yanında insanlar arasındaki etkileşimi de ifade edebilir.

2.1. Etkileşimin Tanımı

Etkileşim kelimesinin kullanım alanlarına bağlı olarak değişkenlik gösteren anlamları oluşmuştur. Zaman ve amaç içerisinde değişen bu anlamlara baktığımız zaman bu kelimenin, yeni medyanın teknoloji temelli özelliklerini anlatan, kullanıcı odaklı entelektüel bir kavramı temsil ettiğini fark edebiliriz. Etkileşim aynı zamanda dijital ortam odaklı üretilmemiş birçok ürün, ortam ve hatta birçok kavramı tanımlamak için de sık sık kullanılan bir terim olmuştur (Cover, 2006, 141).

Literatürde Etkileşimi tanımlarken iki ayrıma odaklanmak gerekir. Bunlardan biri etkileşimin işlev kısmına odaklanmak, diğeri de etkileşimin kullanıcı odaklı özelliğini incelemektir. Kullanıcı odaklı tasarımda da kullanıcı aktiviteleri ve kullanıcı davranışlarına bakmamız gerekir (Rafaeli, Ariel 2007, 72).

İşlev kısmına odaklanmak, etkileşimin teknolojik yanına bir kapı açmaktadır. Etkileşimin işlevine bir kavram olarak baktığımız zaman kullanıcıların, bir aracı unsur ile bir ortam biçimini ve içeriğini gerçek zamanlı olarak değiştirmeye olan katkıları olarak yaklaşabiliriz. Bu tanımlama her ne kadar kullanıcılara hitap ediyor gibi gözükse de, aslında sistemin kendisinden bahseder. Etkileşime, ortamın bir özelliği olarak bakmaktadır. Bu özellik üç bileşenle ölçülebilir; hız, mesafe ve haritalama. Hızın özelliği bariz bir şekilde açık olsa da mesafe, belirli bir zamanda gerçekleşen olayların sayısını belirtmektedir. Haritalama ise insan davranışlarının bir ortam içerisindeki eylemlere bağlanma şeklini ifade eder (Steuer, 1992, 84-86).

Kullanıcı odaklı tanımı da ikiye ayırmaktayız. Kullanıcı aktiviteleri ve kullanıcı davranışları olarak ayrılan bu davranış biçimlerinde, Rogers etkileşimi kullanıcıların kontrolü olarak tanımlar ve "bir iletişim sürecindeki katılımcıların rol alışverişinde bulunma ve karşılıklı söylemleri üzerinde kontrol sahibi olma derecesi" olarak açıklar (Rogers, 1995, 314). Kontrol terimine odaklandığımızda, etkileşimin önemli faktörlerinden biri de kullanıcıların bilgi akışını kontrol etme faktörleridir. Etkileşime katılan katılımcıların karşılıklı olarak kontrol rollerine sahip olması etkileşimin bu bağlamda, kontrol, rol alışverişi ve karşılıklı söylemden oluşan üç boyutlu bir yapı haline gelmesini sağlamıştır. Rafaeli'de çalışmasında bu üç boyutlu yapıdan bahsetmiş olsa da daha net bir tanım olması açısından kontrol kavramından uzaklaşmış ve etkileşimi, iletişimin değişken ama sınırlı bir alışveriş biçimi olması özelliğinden bahsetmiştir. Bu nedenle Rafaeli, etkileşimi iletişim süreciyle ilgili olarak, değişken sıralı mesajlar olarak incelemiştir. Rafaeli bu bağlamda daha geniş bir etkileşim tanımı yaparak, mesajların birbiriyle ne ölçüde ilişkili olduğuna bağlı olarak yapılan alışverişlerin eşzamanlı, sürekli ve sosyal bağlayıcı yönlerine odaklanmıştır. (Rafaeli, 1988, 111)

Gerçek zamanlı bir etkileşimli medya oluşumunda kullanıcının eylemleri etkileşim içinde olduğu durum ve ortamı anında değiştirir. Bu değişken sayesinde hız ve yanıt süresi kullanıcı odaklı etkileşimli medya unsurlarının en önemli özelliğidir. Günümüz pek çok yeni medya çalışması bu özelliğe ulaşmaya çalışmaktadır. Bu şekilde etkileşimli medya çalışması gerçek zamanlı olarak dünya algısı ile bütünleşmekte ve yarattığı etki güçlenmektedir. Bu hızlı iletişim sayesinde kullanıcının düşük çözünürlüklü video oyunlarında bile hikaye ile bütünleştiği gözlemlenmiştir.

Etkileşimdeki mesafe unsuru iletişime geçilen durumun oluşturduğu özelliklerin sayısı ve her özellik içerisinde oluşabilecek varyasyonların miktarını belirtir. Başka bir değişle mesafe, etkileşim ortamında etki yaratabilecek değişken miktarını ifade eder. Bu değişken miktarları ortamın özelliklerine bağlıdır. Değiştirilebilecek parametre sayısı arttıkça, belirli bir ortamın etkileşim aralığı da artar. (Steuer, 1992, 15-16).

Tüm bu yaklaşımlara rağmen etkileşim, bir teknolojinin veya ortamın sunduğu yapısal bütünlüğün ya da tasarımsal olarak hedeflenen amacın bir parçası olmak zorunda değildir. Rafaeli ve Sudweeks bu durumdan şu şekilde bahsetmişlerdir:

> *"Etkileşim ortamın bir özelliği değildir. İletişimle ve süreçle ilgili bir yapıdır. Bir dizideki mesajların birbiriyle ne ölçüde ilişkili olduğu ve özellikle sonraki mesajların önceki mesajların ilişkisini ne ölçüde anlattığıdır"* (Rafaeli, Sudweeks, 2006, 3).

Etkileşimin kavramının gelişen yapısına baktığımız zaman yüksek teknolojiler, teknolojik ilerlemeler, hipermodernite ve fütürizm kavramlarının içerisinde bireysel seçim özgürlüğü, kişisel gelişim, kendi kaderini tayin etme ile birlikte halkların popülerleşmesi ve siyasi bağımsızlık gibi terimlerle de sıkı sıkıya bağlı bir yapısı olduğunu görmekteyiz. Bu kadar derinleşmiş bir yapının içerisinde etkileşim ve buna bağlı olarak etkileşimli medyanın anlamlarını tek bir madde altında tam olarak belirleyememekteyiz. Tüm bu bilgilerin yanında etkileşim teriminin günümüzde medya toplulukları tarafından en çok kullanılan popüler sözcüklerinden birisi olduğunu söyleyebiliriz (Jensen, 1998). Bu noktada Rafaeli'nin etkileşim tanımına katılıyor olsak da kendisinin de söylediği gibi onun tanımı da artık yetersiz konumuna düşmüştür. Rafaeli, etkileşimi sezgisel bir çekiciliği olan ve yaygın olarak kullanılan bir terim olsa da yeterince tanımlanmamış bir kavram olduğunu belirtir. Etkileşim aynı zamanda iletişim hakkında düşünmenin bir yolu olarak görülse de (Rafaeli, 1988) şimdiye kadar yapılan tanımlarımın yetersizliğine yönelik olarak bu tanımları genişletmek ve güncellemek amacıyla şu soruyu sormamız gerekir; etkileşim kelimesi bilgisayar ya da konsol destekli video oyun dünyasındaki oyuncular için ne anlam ifade ediyor?

2.2. Oyunun Tanımı

Her ne kadar yetersiz tanımlarla karşılaşırsak karşılaşalım oyun bildiğimiz tüm kültürlerden daha eskidir ve gerek insanlar gerek hayvanlar olsun oyun oynamak

tanımı sonradan öğretilmemiştir. Temellerinde her zaman var olan bu fikir zaman içerisinde sadece gelişim göstermiştir (Huizinga, 1980, 1).

Oyunlar, insanların rol yapma ve eğlenme arzusundan ortaya çıkmaktadır. Oyun kavramı, genellikle insanların eğlence amaçlı oluşturduğu etkinliklerin geniş bir kategorisi olarak algılanmaktadır. Rol yapma kavramı, insanların kendi arzuları doğrultusunda farklı birer bireye, varlığa ya da düşünceye büründükleri, farklı bir zamanı benimsedikleri, bu düşünceyi istedikleri zaman terk edebildikleri ve bu yapıyı tamamen farkında olarak geliştirdikleri bir zihinsel yetenek olarak açıklanabilir. Eğlenmek ve rol yapmak bir oyun ile etkileşime geçmenin temel noktalarıdır (Adams, 2010, 2).

Özellikle oyun sektöründe kullanıcı etkileşimli çalışmalar üretilirken karşılaşılan zorluklardan en önemlisi, oluşturulan senaryoda anlatılmak istenilen hikayenin doğrusallığını kurmak ve bu parçalanmış doğruasllık üzerinde kullanıcının kendisini hikayeye ait hissetmesini sağlamaktır. Bu, oluşturulan hikayeyi parçalara ayırıp, tüm yolları belirleyip, sonrasında tüm bu parçalara bir bütün olarak bakarken aynı zamanda hissettirilmek istenilen tüm detayları görmek demektir. Buradaki paradoks, tüm bu zorluğu oluşturan ve yine tüm bu oluşturulmuş zorluğun çözümünü bizlere sunan şey etkileşimdir. Doğru bir şekilde kurgulanmış ve işlenmiş olan bir senaryo ile kullanıcı anlatılan hikayeye dahil olmak ister ve hikayeyi kendi tercihleri doğrultusunda yeniden yapılandırmak için önceden kurgulanmış olan karakterin kendisine bürünür.

Etkileşimli bir anlatı tasarımı olan tüm devinimli video çalışmaları, kullanıcıya kişisel deneyimleriyle birlikte yapılandırması için bazı açık içerikler, görsel ve işitsel parçalar sunar. Kullanıcıya sunulan bu anlatı yapıları iki katmandan oluşmaktadır. Bu katmanlardan ilki kullanıcının içeriğe eriştiği fiziksel ve grafiksel arayüz tasarımlarıdır ve herkes tarafından etkileşime geçilebilir durumdadırlar. İkincisi ise içeriğin kendisidir ve sadece anlık olarak hikaye ile etkileşime geçen kullanıcı tarafından kişisel olarak deneyimlenebilir. Kişisel deneyimlere odaklanan bu anlatı yapılarını tasarımsal olarak destekleme yöntemleri teknolojinin geliştiği her geçen gün daha da etkileyici bir hal almaktadır. Kullanıcılar hikayenin sunduğu imkanlar ve oluşturduğu çerçeveler dahilinde kendi kurgularını belirleme olanağına sahiptir. Bu kurgulama kişisel ve anlıktır, o yüzden bu durumdan geçici montaj olarak bahsedebiliriz. Sanal bir alanda, bir var olma duygusu yaratmak, bireysel çekimlerin anlamlarını denemek

ve bunları Kuleshov örneğini izleyerek değiştirmek veya izole edilmiş parçalardan yeni anlamlar inşa etmek için kullanılabilir (Manovich 2005).

Huizinga oyunlardan şu cümleyle bahseder; "Oyunun biçimsel özellikleri arasında en önemlisi, eylemin gündelik hayattan mekan olarak ayrılmasıdır. Kapalı bir mekan gündelik çevreden ve maddi ya da düşünsel olarak soyutlanmış, ayrılmıştır. Oyun, kuralların geçerli olduğu bu çerçeve içinde cereyan etmektedir." Bu görüş uzun zaman oyunların oyuncularla olan etkileşimini anlatan bir yapıyı açıklasa da günümüz teknolojisinin oyunlar üzerine olan etkisi ile güncelliğini yitirmiştir. Video oyunlarıyla ilgili tartışmalar her zaman çok karmaşık ve çok katmanlı olmuştur. Kim zaman bağımlılık, şiddet ve zararlı etkileri üzerine yoğunlaşan kamuoyu, kimi zaman da etkileşimin doğru kullanımıyla birlikte video oyunlarının ve oyunlaştırmanın eğitim alanına oluşturacağı katkıları övmüştür. Oyun bir şeyin temsili ya da bir şeyin mücadelesidir. Özgür bir şekilde kabul edilen, kendi zaman ve mekan kavramları içerisinde gerçekleşen ve bir amacı olan, eğlenmek amaçlı gündelik hayattan farklı bir yapı içerisinde bulunan bilinçteki kullanıcıların eşlik ettiği bir eylem olarak algılanmalıdır (Huizinga, 2006, 31-50).

2.3. Kendi Maceranı Seç

Kendi Maceranı Seç (Choose Your Own Adventure) konsepti, günümüz video oyunları ve oyunlaştırılmış interaktif film çalışmalarında adından sıkça bahsedilen ve bir döneme damgasını vurmuş kitaplarıyla birlikte birçok okuyucunun hayatlarında önemli bir yer tutan bir anlatım tasarımı tarzıdır. Bu konsept, okuyucu, izleyici ya da oyunculara, üretilen ürünün hikaye akışı içerisinde sunulan seçenekler aracılığı ile hikayenin nasıl devam edeceğine karar vermelerini sağlayan bir yapıyı açıklamaktadır. Kendi maceranı seç konsepti, etkileşime geçen kullanıcısına bir bağımsızlık deneyimi sunar ve kişinin aktif katılımını zorunlu kılar. 2012 yılında Conklin, Y kuşağının teknoloji ile gelişen, aktif katılıma hızlıca ayak uydurabilen bir kuşak olduğunu ve yüksek öğrenimdeki mevcut akademik demografi oluşturduğu için eğitim çalışmalarında oyunlaştırmaya yönelik kendi maceranı seç çalışmalarının araştırılmaya devam edilmesinin gerektiğinden bahsetmiştir (Conklin, 2012). Bu araştırma önerisi günümüz akademik eğitim demografını oluşturan Z kuşağı için geçerliliğini sürdürmektedir.

2.3.1. Kendi Maceranı Seç Konseptinin Tanımı

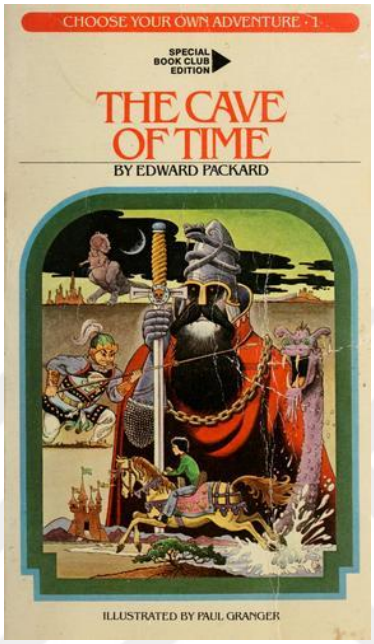
Kendi Maceranı Seç, 1980'lerde Bantam Books tarafından yayınlanmış uluslararası boyutlarda popüler bir kitap serisi ile ortaya çıkmıştır. Toplam 38 dilde çevirileri yapılan serinin 250 milyondan fazla basımı gerçekleşmiştir (Lodge, 2007). Doğrusal olmayan hikaye anlatımının kendi maceranı seç tarzı bu kitap serisine dayanmaktadır. Temelde okuyucunun ya da oyuncunun maceranın gidişine karar verdiği ve hikayenin akışını kendisinin belirlediği bir konsepttir. Okuyucu hikayeye başladığında bir sayfanın içerisindeki bir aksiyonu gerçekleştirir ve karşısına minimum iki seçenekli olmak üzere farklı yollar çıkar. Okuyucu bu yollardan herhangi birini tercih ettiğinde kitap onu farklı bir sayfaya götürerek hikayeye devam ettirir ve farklı finaller ile hikayenin sonuçlanmasını sağlar.

Okuyucular tarafından çok ciddi bir popülerlik kazanan ve çok sayıda basımı gerçekleşen kendi maceranı seç kitapları, dönemin eleştirmenleri tarafından derinlikleri olmayan ve karmaşıklıktan yoksun olarak yorumlanmıştır. Bu durum kitapların yapısal bütünlüklerinden kaynaklanmaktadır. Kitaplar kalındır ve okuyucular çok fazla sona erişebiliyorlardır ancak bu kalın kitap faktörü hikayelerin derin olduğu anlamına gelmemektedir. Çoğu kitap okuyucular tarafından çok sayıda kısa hikayeden oluşan kısa bölümler içeriyor şeklinde algılanmaktaydı. Çoğunlukla bilimkurgu, aksiyon ya da fantezi türlerinde yazılan bu kitapların en popüler olanlarından bazıları "The Cave of Time (Zamanın Mağarası)", "The Abominable Snowman (Korkunç Kardan Adam)" ve "Journey Under the Sea (Deniz Altında Yolculuk)" olmuştur. Alışılmışın dışındaki hikaye anlatım tarzı yazarlara büyük ve detaylı bir dünya ve karakter gelişimi yaratmak zorunda kalmadan yaratıcı, kışkırtıcı, eğlenceli ve hatta varoluşçu felsefi fikirlerden oluşan hikaye tasarımları üreme imkanı vermiştir (Cook, 2020, 419-420). Kendi maceranı seç teması ile üretilen kitaplar oyunlara ilham olmuş, gelişen teknoloji ile birlikte bu alanda birçok üretim gerçekleşmiştir.

2.3.2. İnceleme: The Cave of Time

The Cave of Time, kendi maceranı seç konseptinin patentini elinde tutan yazar Edward Packard tarafından 1979 yılında yazılmış bu türün ilk kitabıdır (bkz. Görsel 1). Tek bir okuyucu tarafından hikaye akışı belirlenen The Cave of Time'a tek oyunculu hikaye diyebiliriz. Kitap, kendi maceranı seç konsepti üzerine yazılmış tüm hikaye ve

mekanların kurgusal olduğu bir anlatı dünyası üzerine kuruludur. Kitap, okuyucularının bu kitabı baştan sona sıralı bir şekilde okumaması gerektiğini ve hikayede kararları kendilerinin alacağını, yaptıkları seçimleri değiştirmek için geri dönemeyeceklerini söyleyen bir uyarı ile başlamaktadır.



Görsel 1: Cave of Time, kitap kapağı (1979)

Kaynak: Open Library. 2022. **The Cave of Time.** https://openlibrary.org/books/OL24202953M/The_Cave_of_Time [06.06.2022].

Tasarlanan hikayesinin ilk başlangıç noktası Snake Canyon adı verilen gizemli bir yerdir. Kitabı okuyan oyuncu, karakteri ile ilgili ilk bilgileri burada almaktadır. Snake Canyon'da yürüyüş yaparken kendisini garip, loş bir mağarada kaybolmuş bir şekilde bulan okuyucu, mağarada iki geçit ile karşılaşılır. Bu geçitlerden birisi sağ aşağıya doğru devam ederken, diğeri sol yukarı doğru çıkmaktadır. Okuyucunun, kitabın isminden de anlaşıldığı gibi zamanla mücadele içinde olacağı bir macera içerisinde olduğunu kolayca tahmin edebileceği için aşağıya gidenin geçmişe, yukarıya doğru gidenin geleceğe doğru gidebileceğini düşünmesi kaçınılmazdır. Farklı zaman dilimlerine giden birçok farklı yolun olduğu bu mağarada kitapla etkileşim içerisinde olan okuyucu, yaptığı seçimler ile farklı zaman dilimlerinde farklı maceralar yaşamaktadır.

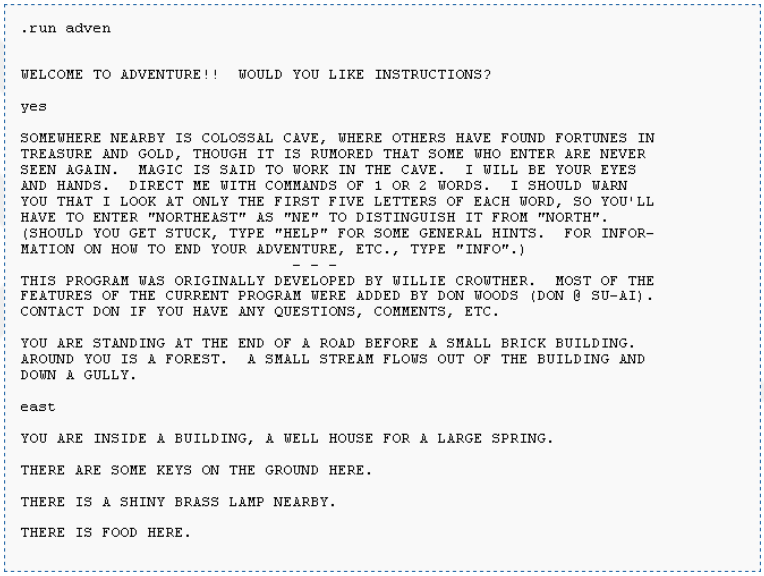
Mağarada bulunan yolların betimlenmesi hikayede bu algıyı yaratmak için zekice yerleştirilmiş bir tasarımdır. Bazı seçimler basit gözükmektedir. İki dal vardır, sağ ve sol, okuyucunun birisini seçmesi istenmektedir. Burada yaptığı tercihlere göre hikayedeki karakter aç bir Tyrannosaurus Rex ile karşılaşabilir ya da bir uzay gemisine çekilebilmektedir.

Kitabın toplamda 86 adet birbirinden farklı etkileşime geçilebilir bölüm ve toplamda 40 farklı son bulunmaktadır. Bu bölümlerden her birisine sunulan eylemlerden birisi seçilerek ulaşılır. Her bir eylemin sonucu okuyucuyu kitabın belli bir sayfasını çevirmeye yönlendirmektedir ve değerlendirilen her olasılık kitabın bir bölümündeki bir metin ya da çizime denk gelmektedir. Değerlendirme süreci okuyucu tarafından gerçekleştirilir. Okuyucu, kitabın izin verdiği şekilde hikayeler ile etkileşimde olmalıdır. Kitap ile etkileşimde olan oyuncu hikayenin akışına göre değişen sayfaların çevrilmesinden de sorumludur. Örneğin 52. sayfadayken 46. sayfaya dön sonucuna erişen okuyucu sayfaları geriye doğru çevirerek kurallar gereği sunulan sayfaya erişmektedir. Bu şekilde hikaye içerisinde yeni bir durum ve değerlendirme içerisine geçmiş olmaktadır. Okuyucunun hikaye üzerinde gerçekleşen değişimi deneyimlemesi ve kabullenerek etkileşimini bir sonraki anlatı biçimine göre uyarlaması önemlidir (Thue, 2020).

2.3.3. İnceleme: Colossal Cave Adventure

Kullanıcı ve kullandığı program arasındaki iletişimi sağlayan arayüz tasarımı, kullanıcı için çeşitli bilgiler ve seçenekler sunar. Bu iletişim etkileşim teriminin temelini oluşturmaktadır ve kullanıcıyı karar mekanizmasına dahil eder. Kullanıcının etkileşim içerisinde olduğu program, kural, hedef, hikaye ve sonuç gibi unsurlar içeriyorsa bu onu oyun olarak tanımlamamızı sağlar. Önceden belirlenmiş sınırlamalar dahilinde kullanıcı ile etkileşime geçen ve ona iletişim imkanı sunan yazı temelli bir arayüz tasarımına sahip oyunlara metin tabanlı video oyunları ya da etkileşimli kurgu denilmektedir. Birçok farklı kaynak tarafından ilk etkileşimli kurgu çalışması olarak bilinen Colossal Cave Adventure (Devasa Mağara Macerası), 1975 yılında yazılımcı Will Crowther tarafından geliştirilmiştir. Etkileşimli kendi maceranı seç kurgu oyunlarının bilinen ilk ve en iyi örneği olarak kabul edilen oyun, bir hikaye kitabı gibi oyunu oynayan kullanıcıya içinde bulunduğu dünya hakkında bilgiler vererek ve çevresini tanımlayarak bir etkileşim yaratmaktadır. Oyunda, oyuncu hazine ve altınla

dolu olduğu söylenen mağaraları keşfetmektedir. Oyunu oynayan kullanıcı, seçimler ya da ilgi noktaları ile ilgili herhangi bir geri bildirim, resim, pencere, ileti ya da ses ile etkileşime geçmediği sadece komut satırlarından oluşan bir arayüz tasarımı ile iletişim halindedir (bkz. Görsel 2). Bu arayüz ile iletişim halindeki oyuncu oyunu bir veya iki kelimelik basit komutlarla gerçekleştirdiği yazı girişleri sayesinde kontrol etmektedir ve bu komutlar sayesinde oyuncu oyun içerisindeki nesneler ile etkileşime geçmektedir. Sürekli olarak ekranda gördüğümüz arayüz tasarımı, oyuncunun konumunu ve oyuncunun teşebbüs ettiği eylemlerin sonuçlarını açıklayan bir anlatıcı görevi görmektedir (Kandelin, 2021, 11).



Görsel 2: Colossal Cave Adventure, arayüz tasarımı (1977)

Kaynak: Wikipedia. 2022. **Colossal Cave Adventure.**
https://en.wikipedia.org/wiki/Colossal_Cave_Adventure [06.06.2022].

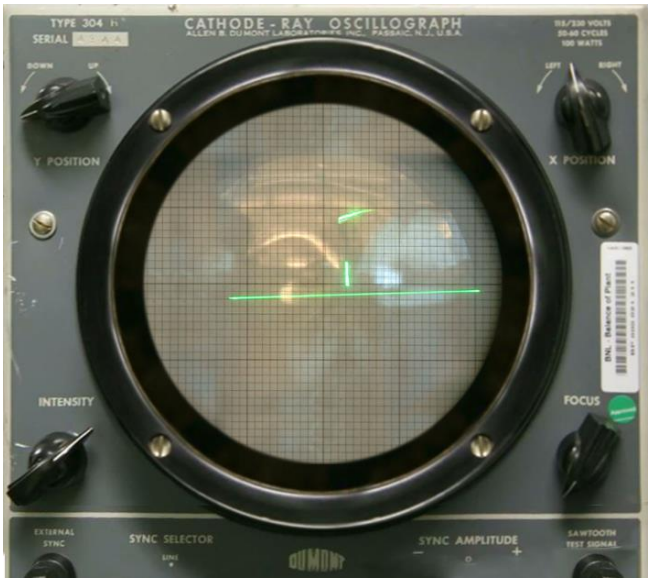
Colossal Cave Adventure, derin bir hikayenin içerisinde edinilen tecrübelerin gerçek dünyada nasıl kullanılabileceğini gösteren bir anlatı tasarımına sahiptir. Crowther, gerçek bir mağaranın çevresinde çalışmalar yapıp bu araştırmalarına sağdık kalmış ve oyunu geliştirirken gerçekçi ince detayları anlatı tasarımında kullanmıştır. Etkileşimi gerçekleştiren kullanıcılar birbirinden farklı bilgileri değerlendirerek seçimlerini gerçekleştirmekte ve hikayenin devamlılığını sağlamaktadırlar. Buradaki anlatı tasarımı oyunculara çeşitli becerileri öğrenebilecekleri bir deneyim alanı sunmaktadır (Dickey, 2006, 254).

2.4. Video Oyunları

Video oyun tanımını basit ve tek yönlü bir şekilde yapmak zordur ancak en net şekilde açıkladığını düşündüğüm Frasca, bu terimi şu şekilde sunmaktadır:

> *"Kişisel bilgisayarlar veya konsollar gibi herhangi bir elektronik platformu kullanan ve fiziksel veya ağ ortamında bir veya daha fazla oyuncuyu içeren, metin veya görüntü arayüzü aracılığı ile kullanıcılarla etkileşime geçen her türlü bilgisayar tabanlı eğlence yazılımıdır"* (Frasca 2001, 4).

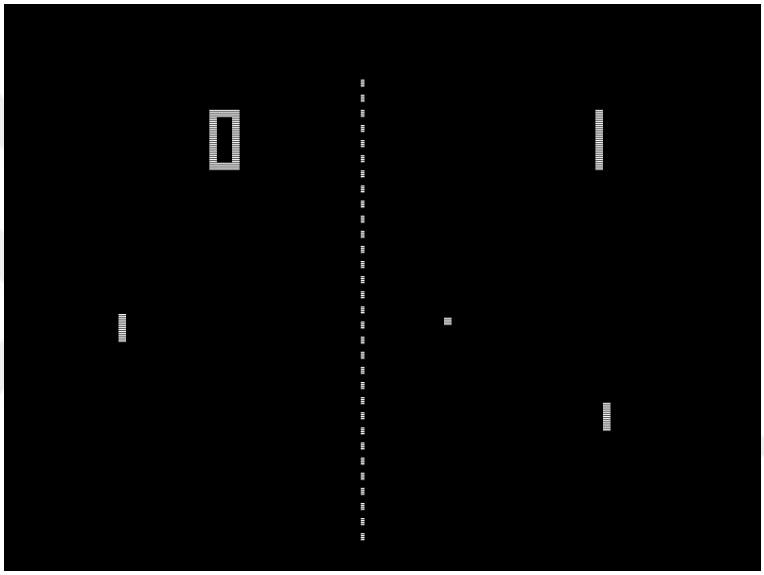
Video oyunlarının tarihi, 50'li yılların sonlarına doğru gelinirken teknoloji alanında çalışmalar yürüten ve yeni arayışlar içerisinde olan fizikçiler tarafından geliştirilen ilk bilgisayar oyunları ile başlamaktadır. Bu çalışmaların en tanınmış olanı, 1958 yılında nükleer fizikçi William Higinbotham'ın Brookhaven Ulusal Laboratuvarı'nda balistik yörüngeleri hesaplamak için tasarlanmış analog bir bilgisayar kullanarak dünyanın ilk video oyunu olan "Tennis for Two"yu geliştirmiş olmasıdır (bkz. Görsel 2). Tarihteki ilk bilgisayar oyunu olarak adlandırılan bu oyunun amacı, tenis oyunlarındaki fileyi temsil eden ve ekranın ortasında bulunan bir çizgiye temas etmeden bir kumanda aracılığı ile ekrandaki topu sağa ve sola doğru yönlendirmektir (De La Cruz, Ryan, 2016, 2).



Görsel 3: Tennis for Two, fiziksel arayüz (1958)

Kaynak: Wikipedia. **Tenis for Two.**
https://en.wikipedia.org/wiki/Tennis_for_Two [06.06.2022].

70'li yılların başlarında video oyunların üretilmesi için gerekli olan teknolojik ve ekonomik koşullar oluşmaya başlamıştır. Yaygın bir oyuncak endüstrisi gelişmeye devam etmektedir, birçok evde televizyon mevcuttur, langırt gibi birçok mekanik oyun insanlar tarafından benimsenmiştir, çocukların ve gençlerin ekonomik anlamda satın alma gücü artmıştır ve bilgisayar teknolojisi üzerine çalışmalar sadece iş ve araştırma alanları için değil kişisel kullanım için de gelişmeye başlamıştır. Tüm bu gelişmeler, video oyun tarihinin ataları olan Pong (bkz. Görsel 4) ve Spacewar'ın geliştirilmesine öncülük etmiştir (Natkin, 2006, 14-15).



Görsel 4: Pong, arayüz tasarımı (1972)

Kaynak: Wikipedia. 2022. **Pong.**
https://tr.wikipedia.org/wiki/Pong [06.06.2022].

1971 yılında Intel firması ticari formatta micro işlemcilerini tanıtmaya başlaması oyun teknoloji anlamında çok büyük bir gelişme olmuştur. 1972 yılında Nolan Bushnell tarihteki ilk video oyun şirketi olan Atari'yi kurmuş ve ilk oyunları olan Pong'u tanıtmıştır. Çok kısa bir süre içerisinde 10.000'den fazla oyun makinası satışı gerçekleştirilmiştir. 1976'da kullanıcıların yalnızca Pong oynayabildikleri Atari'nin Pong ismindeki ilk kişisel konsolu piyasaya çıkmıştır ve hemen aynı yıl içerisinde Warner Communications Atari firmasını satın almıştır. Atari'nin bu başarısı birçok sayıda yeni ürün ve konsol gelişiminin önünü açmıştır (Natkin, 2006, 15).

Video oyunlarının teknoloji ile olan bağı tartışılamaz bir gerçektir. Her yeni oyun ve konsol tanıtılırken oyunların kullanıcılar üzerindeki deneyimsel etkilerinin yanında, performans, güç ve görsellik gibi gelişmelerden daha sıklıkla bahsedilir olmuştur. Örneğin Sega'nın 1988 yılında ürettiği Mega Drive konsolunun üst kısmında Sega logosundan bile büyük bir şekilde ürünün 16-bit yeteneğine sahip olduğu sergilenmektedir (Newman, 2004, 31).

İlk etkileşimli kurgu oyunu olan "Colossal Cave Adventure" 1976 yılında piyasaya sürüldüğü zaman aslında teknolojik imkanların el verdiği kadarı ile daha karmaşık sayılabilecek bir kullanıcı arayüzü tasarımına sahip ve hikayesi olan oyunlar geliştirilmekteydi. Bu oyunlardan bir tanesi de “Gun Fight”tır (bkz. Görsel 5).

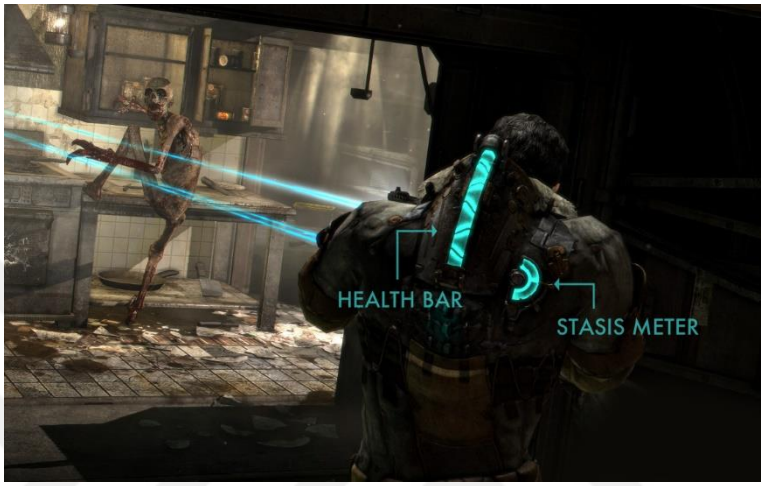


Görsel 5: Gun Fight, arayüz tasarımı (1975)

Kaynak: Giant Bomb. 2019. **Gun Fight.**
https://www.giantbomb.com/gun-fight/3030-32574/ [06.06.2022].

Fakat bu oyunlar etkileşimli bir kurgusal oyundan farklı olarak hikayesi ile kullanıcıyı bütünleştirmiyor, derinlik sunmuyordu. Bu oyunları oynayan kullanıcılara grafik arayüzünde, karakteri oyunda kaç kez ölürse ekstra bir para atmadan oyuna devam edebileceğini gösteren can miktarı, zaman göstergesi, o an oynadıkları oyunda gerçekleştirdikleri puan ve oynadıkları makinada o zamana kadar yapılan en yüksek puan gibi bilgiler gösterilmekteydi. Gelişen teknolojiyle birlikte günümüz oyunlarında ileri düzey grafiksel tasarımlar oluşturulmaktadır. Kullanılan bu grafik kullanıcı arayüz tasarım öğeleri oyunda kullanıcıya aktarılmak istenilen hisleri ve deneyimin en verimli bir şekilde sunulmasına olanak sağlamaktadır. Bugün geliştirilen oyunlara ve grafik kullanıcı arayüzlerine baktığımız zaman, 2008 yılında üretilmiş "Dead Space"

tartışmalara açık bir şekilde ancak birçok eleştirmen tarafından açık farkla en başarılı arayüz tasarımlarından birisine sahiptir (bkz. Görsel 6). Oyunu oynayan kullanıcı, oyun dünyasının içerisinde gezerken kendisini gerçek hayattan kopartan ve hikayeye ortak eden bir grafik kullanıcı arayüzü ile etkileşim halindedir (Kandelin, 2021, 13-14).



Görsel 6: Dead Space, karakterin sağlık ve durum göstergesi (2008)

Kaynak: Dakinedi, Akhil. 2018. **Top 5 Best Video Game UI's.** https://medium.com/super-jump/top-5-best-video-game-uis-db941d6a9357 [06.06.2022].

Video oyunları, kurallara dayalı bir şekilde bulmaca odaklı olabilecekleri gibi, tasarlanmış açık bir dünyada serbest bir şekilde keşif yapılabilecek şekilde de anlaşılabilir. Tek oyunculu ya da çok oyunculu fark etmeksizin kullanıcı tarafından kontrol edilmeyen karakterlerle (NPC), oyunu oynayan kullanıcıların kontrol ettikleri karakterler bir etkileşim halindedir. Bu durum oyuncu ve karakter ilişkisinin tanımını bir miktar derinleştirmektedir (Jenkins, 1998).

Video oyunlarının toplumun sosyal düzeninin bir parçası olduğu gerçeği çevrimiçi oyunlarla daha derinden hissedilmektedir. Kerr, farklı alanlarda gelişmekte olan video oyunlarının çok oyunculu çevrimiçi tasarımlarının, zaman içinde gelişen teknolojik dünyada sosyalleşmenin ve çağdaşlığın önemli bir unsuru haline geldiğini belirtmektedir (Kerr, 2006).

Video oyunları, küresel olarak coğrafi eşitsizliği anlamak üzerine sağlıktan, küresel üretim ağı yaklaşımına kadar toplum üzerine birçok konuda güçlü bir etkiye sahip

olmaktadır (Johns, 2006, 151). Geliştiricilerin tasarladığı oyunlar küresel pazarda genç ya da yaşlı demeden herkesi etkilemek üzerine odaklıdır. Bu çok geniş bir pazardır ve oyun yapımcıları için ciddi miktarlarda maddi geri dönüşü olmaktadır. Bu sebeple kullanıcı etkileşimi bu pazarın en önemli bölümünü oluşturmaktadır. Oyunları oynayan kullanıcılar bu oyunlarda ilerledikçe kendilerini geliştirmeye devam ederler. Bu gelişim sadece oyun ile ilgili olmayabilir. Oyun ile birlikte öğrenme, tasarlanan oyunun ya da oyun ile etkileşime geçen kullanıcının bir yeteneği sayesinde gerçekleşebilir. Bu durum, soyut nesneler, yapay ortamlar, karakterler ve bu unsurların bağlayıcılığını üstlenmiş dinamik tasarımlar aracılığı ile gerçekleşen geri bildirimler olarak betimlenebilir (Squire, 2002, 13).

Bir video oyunu türü, benzer oyun özellikleriyle ilişkili belirli bir oyun kategorisidir. Video oyunu türleri genellikle oyunun ortamı veya hikayesi ya da oyuncunun oyun üzerindeki etkileşimi ile tanımlanır. Örneğin; birinci şahıs nişancı (FPS), konusunun bilimkurgu, vahşi batı veya hikayesinin askeri bir ortamda geçmediğine bakılmaksızın hala birinci şahıs nişancıdır; kahramanın (birinci şahıs) bakış açısını taklit eden bir kameraya sahip olduğu ve görsel olarak karakterin silahları kullanmasına odaklanan bir oynanışa sahiptir. Türler, çok çeşitli oyunları kapsayabilir ve bu da alt türler olarak adlandırılan daha da özel sınıflandırmalara yol açar. Örneğin bir aksiyon oyunu, platform oyunları ve dövüş oyunları gibi birçok alt türe ayrılabilir. Bazı oyunlar, özellikle tarayıcı ve mobil oyunlar, genellikle birden çok türe ayrılmaktadır (Adams, 2013).

Üzerine düşünülmeye, tasarlanmaya başlanılan ilk günlerden itibaren sürekli ve hızla gelişen video oyun tasarımları her zaman olduğu gibi yeni arayışlar içerisinde olmaya devam etmektedir. Sürekli olarak kullanıcıları şaşırtan ve yeni şeyler deneyen tasarımcıların bu serüveninde etkileşimli kurgu tasarımları popülerliklerini hiç kaybetmemiştir. Hatta zaman içerisinde gelişme gösterip, sinema ile bütünleşen tamamen kullanıcı deneyimi odaklı yepyeni bir türe öncülük etmiştir.

2.4.1. Tüm Devinimli Video Oyunları

Özellikle kendi maceranı seç konsepti ile olan harmonisi sayesinde video oyunlarının yeni sayılabilecek bir tarzı olan tüm devinimli video oyunları, konsept gereği sinema sanatından çok uzak kalmamaktadır. Sinema ile etkileşim kavramını birleştirmek için yapılmış çok sayıda çalışma bulunmaktadır. Özellikle dijital teknolojinin geliştiği

dönemde sinemanın tek yönlü iletişimini başkalaştırmak adına sektörün önemli firmaları etkileşimli sinema alanına odaklanmıştır. Bu arayış sürecinde de günümüzde gelişen oyun sektörü farklı arayışlar içerisinde olduğundan, sinema sanatını oyun sektörüyle birleştirmesi çalışmalarında bulunmuş ve başarılı, başarısız pek çok yapımı ortaya koymuştur. Başarılı çalışmalar günümüzde popüler olan pek çok oyun ve etkileşimli sinema örneğine zemin hazırlarken başarısız yapımlar arşivlerde yerlerini almış ve popüler kültürün hafızasında yer edememiştir.

2.4.1.1. Tüm Devinimli Video Oyunlarının Tanımı

Tüm devinimli video oyunları, etkileşim kavramının yapısını oluşturan deneyim esasına dayanmaktadır. Oyuncuyu hikaye ile bütünleştirmek, içine dahil etmek, karakterle aynı frekansta tutmak bu oyunların temelini oluşturmaktadır.

Tüm Devinimli Video (Full Motion Video) ilk dönemlerinde, oyuncuya oyun oynarken bir anlatıcı tarafından bilgi sağlayan bir anlatım tarzıdır. Üç boyutlu modelleme kullanmak yerine önceden kaydedilmiş video sahnelerinin birleştirilmesiyle oluşturulan bir ara sahne yardımıyla hikayeler arası geçiş sağlanması temeline dayanır. Daha sonra bu teknik aynı isimle anılan bir video oyun türüne dönüşmüştür. Hikaye anlatımının tamamında üç boyutlu grafikler kullanmak yerine önceden hazırlanan videolar kullanılmıştır. Bu çalışmalarda kullanılan videolar, tıpkı bilgisayar ortamında geliştirilmiş tasarımlar gibi kullanıcının kontrolünde hareket etmektedir. Video oyunlarının ve sinemanın birbirine en çok yaklaştığı yer tam olarak burasıdır. Bu yüzden bu oyunlara verilen diğer bir isim de "interaktif film" olmuştur. Bu yüzden bir Tüm Devinimli Video Oyun çalışmasından bahsederken bünyesinde hem sinema hem de karakterleri kontrol etmek gibi bilgisayar destekli video oyun unsurlarını barındırdığını söyleyebiliriz (Bakhsheshi, 2021).

Tüm devinimli video oyunlarının popülerliği zaman zaman iniş ve çıkışlar yaşamıştır. Son on yıllık bir döneme baktığımızda teknolojinin ilerlemesinin de etkisiyle birlikte Tüm Devinimli Video Oyunlarına daha fazla ilgi gösterilmektedir.

2.4.1.2. Tüm Devinimli Video Oyunlarının Kısa Tarihi

Tasarımında önceden kaydedilmiş video görüntüleri kullanan ve tüm devinimli video oyunlarının ilk örneği diyebileceğimiz örnek 1974 yılında Nintendo tarafından

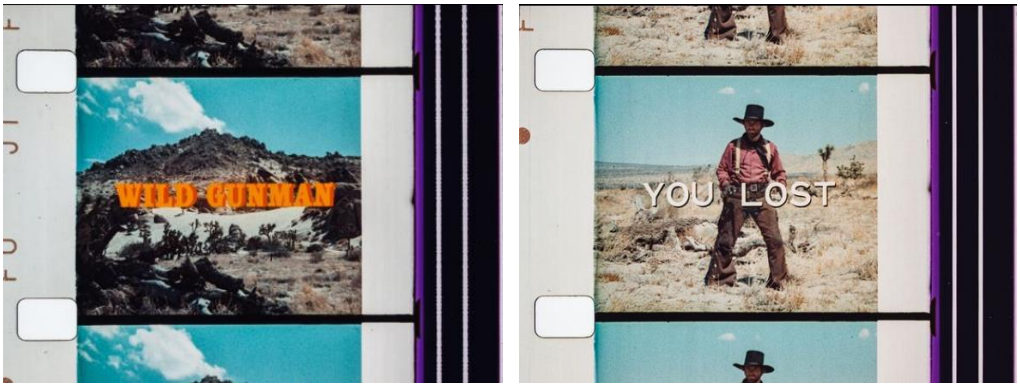
geliştirilen “Wild Gunman” olmuştur (bkz. Görsel 7). Oyun kabin şeklinde büyük bir konsol aracılığı ve plastik bir silah yardımı ile oynanmaktadır.



Görsel 7: Wild Gunman, oyun konsolu (1974)

Kaynak: Museum of the Game. **Wild Gunman.**
https://www.arcade-museum.com/game_detail.php?game_id=10432 [06.06.2022].

16 mm bir kamera ile bir aktörün kovboy kostümü ile vahşi batıda bir silahşor rolü yaptığı görüntüler kaydedilmiş ve bu görüntüler bir nişancı oyunu olan Wild Gunman'ın arayüzünü oluşturmuştur (bkz. Görsel 8).



Görsel 8: Wild Gunman, 16mm film ile çekilmiş görüntüler (1974)

Kaynak: Instagram. **Benjamin Solovey (thefairshot).**
https://www.instagram.com/thefairshot/ [06.06.2022].

Bir diğer erken dönem örneği yine Nintendo ile aynı tekniği kullanan "Kasco" (Kansai Seiki Seisakusho Co.) firmasının ürettiği "The Driver" atari kabin oyunudur (bkz. Görsel 9). Burada oyuncu önceden kaydedilmiş bir araba videosu üzerinde gaz, fren ve direksiyon yardımı ile kontrol sahibi olmaktadır (Bakhsheshi, 2021).



Görsel 9: The Driver, konsol (sol) ve oyunun görseli (sağ) (1979)

Kaynak: I Collector. 2021. **New old stock 1979 Kasco The Driver.** (sol) https://www.icollector.com/New-old-stock-1979-Kasco-The-Driver_i40483588 [06.06.2022].
Atwiki. 2008. **The Driver**. (sağ) https://w.atwiki.jp/daphne/pages/89.html [06.06.2022].

80'li yılların başlarında CD-ROM teknolojisinin tanıtılması ve CD'lerin tasarlanan oyunlar için daha fazla data saklama alanı sunması sebebiyle tüm devinimli video oyunlarının üzerindeki popülerlik artmaya başlamıştır. Bu popülerlik ile beraber sayıları günden güne artan tüm devinimli video oyun çalışmaları video oyun dünyası için benzersiz kapıların açılacağı bir gelecek sunmaktaydı. Oyunların tasarımları sırasında kaydedilen videolar ile manipüle edilmeye çalışılan hikayeler türlü zorlukları da beraberinde sunuyordu. Değiştirilmesi mümkün olmayan çalışmalar ve artan maliyetler ile birlikte ortaya vasat sayılabilecek işlerin çıkması ve piyasada çok fazla tüm devinimli video oyun denemesinin olması bu oyun tarzını zamanla başarısız bir alan olarak göstermeye başlamıştır. Alışılmış oyun tasarımlarından farklı bir çalışma olan bu oyunlarda kullanıcıların çevre etkenlerle etkileşime geçmeleri geleneksel çalışmalardan daha zor olmaktaydı (Bakhsheshi, 2021).

Yaklaşık 650 megabaytlık kullanım alanı sağlayan bu yeni teknoloji lazer diskler sayesinde video oyun dünyasında hareketlenmeler hissedilmeye, daha iyi grafikler, daha iyi ses tasarımları ve hatta oyun içerisine gömülmüş video görüntüler üretilmeye başlanmıştır. Teknolojinin gelişmesiyle birlikte ileri düzey animasyon çalışmaları üzerine denemeler görülmekteydi. Bu denemeler beraberinde kitlesel kullanıcılara fotogerçekçi çalışmaları ve tüm devinimli video oyunlarını sunmaya başladı. Bununla birlikte üreticiler bu yeni CD-ROM teknolojisinin sınırlarını zorlamaya başladılar ve 1992 yılında Trilobyte firması "The 7th Guest" isimli oyununu piyasaya sürmüştür (bkz. Görsel 10). Oyun toplamda 1 gigabaytın üzerinde bir veri içermekteydi ve bu onu üretilmiş ilk 2 lazer diskli oyun yapmıştır. CD-ROM teknolojisi, 1995 yılında uluslararası piyasaya açılan Sony Playstation ile birlikte büyük yayılma sağlamış ve beraberinde kaliteli tüm devinimli video oyunların üretilmesini sağlamıştır (Wolf 2007, 86-87).

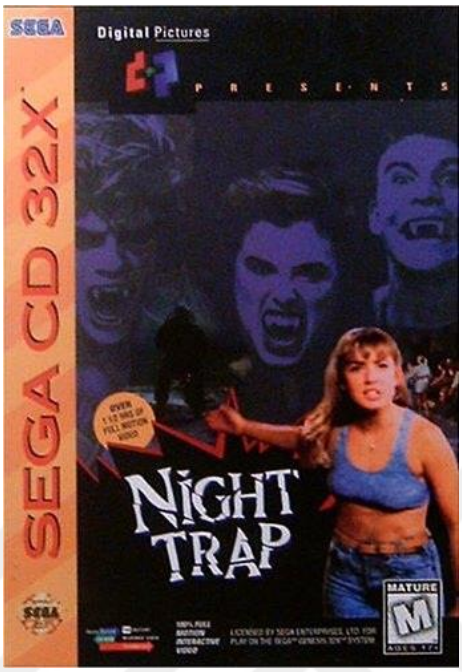


Görsel 10: 7th Guest, kutu içeriği (1993)

Kaynak: Ebay. 2021. **The 7th Guest by Virgin Trilobyte Big Box PC Game CD-ROM Puzzle Adventure In Box.** https://www.ebay.com/itm/283755507148 [06.06.2022].

1992 yılında piyasaya sürülen "Night Trap" tüm devinimli video oyunları arasında ciddi bir popülerlik kazanmıştır (bkz. Görsel 11). Tüm devinimli video oyunlarının bu dönem yapılan örnekleri yavaş tempolu ve zayıf mekaniklere sahip olsa da gelişen lazer disk teknolojisi bu oyunlara gösterilen ilginin fazla olmasını sağlamıştır. Tüm devinimli video oyunlarını oynayan kullanıcılar ile oyunların hikayeleri arasındaki etkileşimin beklenilenden düşük kalması sebebiyle bu tür, dönemin gelişen video oyun

piyasası ve yenilikleriyle rekabet edemeyerek kullanıcılar tarafından yavaş yavaş terk edilmeye başlamıştır.



Görsel 11: Night Trap, Sega CD kapağı (1992)

Kaynak: IMDb. **Night Trap.**
https://www.imdb.com/title/tt0105000/ [06.06.2022].

Son yıllarda yeniden canlanan tüm devinimli video oyunları kitleler arası popülerliğini geri kazanmaya başlamıştır. Sam Barlow'un ürettiği Her Story ve Telling Lies, CtrlMovie'nin piyasaya sürdüğü Late Shift ve BAFTA ödüllerine aday olan The Bunker (bkz. Görsel 12) bu canlanan piyasanın en çok konuşulan örnekleri olmuştur. 90'lı yılların başında canlanan bu oyun tarzının zamanında yaşadığı problemlerin ve düşük etkileşim yeteneklerinin yeni dönem oyunlarında da devam ettiği gözlemlenmektedir. 90'lı yıllardan farklı olarak kullanıcılar bu problemlere rağmen bu oyunlara ilgi göstermeye devam etmektedir. Sinema ve görüntü yakalama alanında sürdürülen teknolojik gelişmelerin yanında video oyunlarına erişimin çeşitli platformlar (Steam, Epic Games gibi) aracılığı ile kullanıcılar için basitleştirilmesi tasarımsal tüketimi hızlandırmıştır. Bunun etkileri sonucunda kullanıcılar yeni ve farklı olan şeylere daha fazla ilgi göstermeye başlamışlardır. Tüm devinimli video oyunlarında aktörlerin önceden kaydedilmiş görüntüler üzerindeki diyaloglarını deneyimleyen bir kullanıcı, oynama eylemini minimum düzeyde gerçekleştirmektedir.

Bu sebeple birçok eleştirmen ve kullanıcı bu tarz üretimlerin bir oyun olmadığını savunmaktadır. Tüm bunlara rağmen tüm devinimli video oyunlarının sayısı her zamankinden daha fazla bir şekilde artmaktadır (Bogost, 2016; Koenitz 2018; Juul 2019).



Görsel 12: Steam dijital oyun mağazası, The Bunker (2016)

Kaynak: Steam. 2016. **The Bunker.**
https://store.steampowered.com/app/481110/The_Bunker/?l=turkish [06.06.2022].

Bugünün teknolojisi ile geliştirilen video oyunlarına baktığımız zaman, tüm devinimli video oyunlarının belirli bir sınır içerisinde kaldığını rahatlıkla görebiliriz. Kullanıcı etkileşimi için hikaye ve oynanabilirlik, sınırları o kadar incedir ki, sunulan iki seçenek arasındaki süreyi gereğinden uzun tutarsanız oyunla etkileşim içinde olmaya çalışan aktif kullanıcı bir anda pasif bir kullanıcıya dönüşür ve sürekli tetikte bir şekilde bir filmi izlediğini düşünerek konudan soyutlaşmaya başlar. Bu oyunlar, karşılaşılabilecek günlük hikayeler ve gerçekliğe daha yakın hissettiren yapılarıyla birlikte hikayeleri geleneksel video oyun kültüründen farklı aktarırlar. Ancak sinemaya olan alışkınlığımız bu durumu hemen fark etmemize engel olmaktadır. Tüm devinimli video oyunları için, bir hikayenin birden fazla yöntem ve yol ile farklı sonuçlara ulaşması üzerine bir anlatı biçimidir diyebiliriz. Bu anlatı biçimi kullanıcılar için hikaye üzerinde bir kontrol imkanı sunar ve tekrar eden denemeler ile birlikte anlatı üzerinde tasarlanmış tüm yollarının keşfedilebileceği genel bir hikaye sunar. Her

ne kadar çok sayıda seçenek ile birden fazla finale ulaşılsa da kullanıcılar için çok fazla bir etkileşim aksiyonu içermemektedirler.

Manovich, "The Language of New Media" çalışmasında 1990'ların dijital dünyasındaki özel efektlerin gelişiminden ve yenilikçi animasyon görüntüleme tekniklerinin sinematik dünyadaki yükselen konumundan bahsetmektedir. Bu tarihlerde varlığından iyice söz ettirmeye başlayan tüm devinimli video oyunları, bu bakış açısını destekler bir gelişim göstermektedir. Bu tarihlerde geliştirilen oyunlar, teknolojik kısıtlamaları aşmak adına birçok farklı teknik geliştirmiş ve statik arka planlara yeşil perde üzerinde kaydedilen görüntüleri yerleştirerek bilgisayar destekli animasyon çalışmaları ile oyundaki karakterleri bir araya getirmiştir. Myst (1993), The 7th Guest (1993) ve Johnny Mnemonic (1995) gibi oyunlar henüz gelişmekte olan dijital görüntüleme teknolojisi ile birlikte zamanlarının çok ötesinde çözümler sunmaktadır. Manovich bu oyunlarla ilgili, "sinemasal gerçekliğin birer kopyaları" yorumunu kullanmıştır (Manovich 2001, 301-314).

Lessard'ın bu duruma yaklaşımı, "Tüm devinimli video oyunları, yeni ortaya çıkan oynanış biçimlerini, davranışsal çözümleri ve stratejileri desteklemez. Bu oyunlarla ilgili yaygın olan şikayet, çok sınırlı hareket özgürlüğü sunmalarıdır" şeklindedir (Lessard, 2009). Tüm devinimli video oyunları geleneksel oyun anlayışından farklı tasarımları ile her ne kadar gösterişli bir oyun deneyimi sunsalar da, önceden kaydedilmiş videoların sınırları aşılamaz bir duvar olarak kullanıcıyı engellemektedir. Tüm devinimli video oyunlarından farklı olarak geleneksel video oyunlarında bilgisayar destekli animasyon tasarımlarıyla oluşturulan dünyalar, hikayenin ve kullanıcı etkileşiminin tüm potansiyelini ortaya çıkarabilmektedir.

Kendi maceranı seç kitaplarından günümüze, tüm devinimli video oyunları macerası bilgisayar, akıllı televizyon, mobil telefon ve konsollar aracılığı ile yepyeni bir taz olarak hayatlarımıza dahil olmuş ve pasif izleyiciyi aktif bir kullanıcıya, aktif bir oyuncuyu da daha pasifleşmiş bir oyuncuya dönüştürmeyi başarmıştır. Sinema ve video oyun arasında kalan bu tarz gelişen teknoloji ile birlikte varlığını sürdürmeye ve gelişmeye devam edecek gibi gözükmektedir.

2.4.1.3. İnceleme: Night Trap

1992 yılında Digital Pictures isimli bir firma tarafından geliştirilen ve Sega tarafından satışa sunulan Night Trap (bkz. Görsel 13) o güne kadar FMV türünde üretilmiş en

popüler oyun olmuştur. Düşük bütçeli korku/gençlik filmlerini andıran bir görselliğe ve hikayeye sahiptir. Oynanış biçimine göre 25 dakika ile 1 saat arası bir süre içinde bitirilebilen oyunun toplamda 8 adet farklı finali bulunmaktadır.



Görsel 13: Night Trap, MS-DOS kullanıcı arayüzü (1992)

Kaynak: Polygon. 2014. **Trading in 203 copies of Night Trap.** https://www.polygon.com/2014/9/9/6125693/night-trap-sega-game-trade [06.06.2022].

Oyunda, hafta sonlarını Martin ailesinin evinde geçirmek isteyen beş genç kızın hikayesi anlatılmaktadır. Oyunu oynayan kullanıcı, SCAT (Spacial Control Attack Team) ekibinde görev alan bir karakteri kontrol etmektedir. Kontrol edilen bu karakterin oyundaki görevi, 25 dakikalık bir süre dilimi boyunca, Augers adı verilen kan emici kötü yaratıkları pijama partisindeki kızlara yaklaşmadan yakalamaktır. Bu işlem için oyunu oynayan kullanıcı SCAT'ın yerleştirdiği kameralardan Martin ailesinin evini izlemektedir ve bir Augers bu görüntülerde belirlenen tuzaklara yaklaştığında onu yakalaması gerekmektedir. Bu görev, oyundaki karakterlerin sürekli yer değiştirmesi ve karşılaşılan yeni mekanlar ile birlikte çeşitlendirilmeye ve zorlaştırılmaya çalışılmıştır.

Dönemin ünlü genç oyuncularından Dana Plato, oyuna olan ilginin etkenlerindendir. Plato, SCAT ekibinin gizli bir üyesi olan Kelly ismindeki bir karakteri canlandırmaktadır. Kullanıcıyı yönlendirmek ve ona ipuçlarını göstermek Kelly ismindeki bu karakterin görevidir. Eğer kullanıcılar yeterince Augers yakalayamaz ve birkaçının kaçmasına izin verirse Kelly isimli karakterinin ölümü ile sonuçlanan bir son ile karşılaşmak mümkündür.



Görsel 14: Night Trap, Sega Genesis kullanıcı arayüzü (1992)

Kaynak: Honest Gamers. 2006. **Night Trap (Sega CD) Review.** http://www.honestgamers.com/5189/sega-cd/night-trap/review.html [06.06.2022].

Night Trap oyunu çıplaklık ya da seks unsurları içermez ancak cinselliği temsil eden çok fazla öğe tasarıma yerleştirilmiştir (bkz. Görsel 14). Bu yönden çok eleştiri alan oyun içerisinde gerçek anlamda bir şiddet unsuru da yer almamaktadır. Kötü karakterlerin kan emme eylemleri her zaman kamera açılarının dışında kalan yerlerde gerçekleşmektedir. Bu çekimler sahneleri yumuşatmak için olabileceği kadar sahne geçişlerini kolaylaştırmak içinde tercih edilmiş olabilir. Tüm bunlara rağmen İngiltere'de oyunun 15 yaş altı için satışı yasaklanmıştır. Oyunun en dramatik sahneleri, kullanıcı birden fazla kızın Augers'ler tafaından yakalanmasına izin verirse gerçekleşmektedir. Böyle bir durumda Kelly isimli karakter kullanıcıyı direkt olarak azarlamaya başlamaktadır.

Night Trap için kullanıcıları ile tam etkileşim halinde demek çok zordur. Oyuncu oyunu oynamak için doğru zamanlar içerisinde tek bir düğmeye basmaktadır. Bunun dışında bir etkileşim gerçekleşmez. Kullanıcı zamanının çoğunu önündeki görüntüleri izleyerek geçirmektedir.

2.4.1.4. İnceleme: Goosebumps: Escape from Horrorland

1994 yılında yayınlanan Goosebumps: One Day at Horrorland isimli kitabın devamı olarak tasarlanan Goosebumps: Escape from the Horrorland oyunu 1996 yılında piyasaya sürülmüştür (bkz. Görsel 15).



Görsel 15: Goosebumps: One Day At Horrorland, kitap kapağı (1994)

Kaynak: Wikipedia. 2022. One Day at HorrorLand. https://en.wikipedia.org/wiki/One_Day_at_HorrorLand [06.06.2022].

Bu oyun tüm devinimli video oyunlarının gelişme süreci olan bu tarihlerde çok farklı bir oyun deneyimi sunmayı hedeflemiştir. Karakterler bir yeşil perde önünde kaydedilmiş görüntüleri ile bilgisayar ortamında yaratılmış bir dünya üzerine yerleştirilmiştir. Dönemin teknolojik gelişmeleri göze alındığı zaman oyunun genel tasarımının zamanın çok ötesinde olduğu söylenilebilir. Kullanıcının bakış açısından kullanılan perspektif panoramiktir ve her sahne 360 derece olarak etkileşime geçilecek şekilde tasarlanmıştır. Oyunu oynayan kullanıcının bakış açısı konudan ayrılsa bile oyuncu tarafından kontrol edilmeyen karakterler (NPC) hikayedeki rollerine ve diyaloglarına devam etmektedirler. Sahneler arası gerçekleşen birçok geçiş, hikayeyi ve görselliği bozmayan doğal bir akış içerisinde gerçekleşir. Herhangi bir ışınlanma, kopma, sahne atlaması yoktur.

Oyun bol bol bulmaca içermektedir. Hedef kitlesi çocuklar olduğu için bu bulmacaların tasarımı ve zorluğu kullanıcı dostu olarak belirlenmiştir ve nispeten

kolaydır. Etkileşime geçilen bulmacalardan bir tanesinin çözülebilmesi için oyun kullanıcıya bir ses kaydı dinletir ancak bu ses kaydı stereo olduğu için kulaklık kullanılmadan anlaşılması pek mümkün değildir. Birçok bulmaca farklı katmanlardan oluşsa bile bu katmanların ihtiyaç duyduğu öğeler tek bir yerde toplanmıştır. Örneğin müzeden bir tarihi eserin alınması gerekiyordur ancak bu eser gözlerinden lazer ışınları saçan iki muhafız tarafından korunmaktadır. Bu bulmacayı çözebilmek için ihtiyaç duyulan lazer koruyucu gözlükler aynı müzenin başka bir sergi alanında bulunmaktadır. Oyunun kullanıcı ile olan etkileşimi bu tasarlanmış bu hareket imkanı ile ne kadar güçlü gözükse de aslında sadece dünyayı görüntülemek ve gezmek için yerleştirilmiştir. Hikaye üzerinde tercihler açısından çok bir seçenek bulunmamakla birlikte hikaye tek bir düzlem üzerinden hareket etmektedir. Oyunun sadece iki farklı sonucu bulunmaktadır. Tasarımı ile yenilikçi ve dönemin diğer oyunlarından farklı bir deneyim sunan bu oyun, aynı zamanda kadrosundaki ünlü oyuncuların isimleri ile de popülerliğini arttırmıştır (bkz. Görsel 16).



Görsel 16: Goosebumps: Escape from Horrorland, video arayüzü (1996)

Kaynak: FMV World. **Goosebumps: Escape from Horrorland.**
https://fmvworld.com/goosebumps.html [06.06.2022].

Bu tüm devinimli video oyun çalışmasında hikaye başlarken, kitaptaki ana karakter Lizzy, oyunu oynayan kullanıcıyı evine çağırmaktadır. Kardeşi Luke ve arkadaşı Clay birden ortadan kaybolmuştur ve Lizzy onları bulmak istemektedir. Bu sırada kullanıcıya gösterilen tek ipucu Horrorland parkının biletleridir ve bu biletler bir anda parlamaya başlayarak oyuncuyu ve Lizzy'i parka ışınlar.



Görsel 17: Goosebumps: Escape from Horrorland, kullanıcı arayüzü (1996)

Kaynak: Tech Raptor. 2018. **Gaming Obscura: Goosebumps: Escape from Horrorland.** https://techraptor.net/originals/gaming-obscura-goosebumps-escape-from-horrorland [06.06.2022].

Hikayenin akışı kullanıcıyı ciddi şekilde yönlendirmektedir. Etkileşim yüksektir, kullanıcı arayüz içerisinde gezerken her yöne bakabilmektedir ancak hikayenin genel akışı belli bir şema üzerinden devam etmektedir (bkz. Görsel 17). Lizzy ve oyuncu bu noktadan sonra Luke ve Clay'i aramaya başlar. Hikayede ilerledikçe çeşitli eşyalar ile etkileşime geçilmesi ve canavarlarla mücadele edilmesi gerekmektedir. Burada da seçimleri yine oyuncu yapar. Hikaye derinliğini sağlamak için tasarlanan senaryoda bir süre sonra Luke ve Clay hızlı bir şekilde bulunmaktadır ancak bu sefer Lizzy ve Luke'un ailesinin kaçıldığı ortaya çıkmaktadır. Sürekli hikayenin orijinal çıkış noktası olan kitaba göndermeler yapılmaktadır ve ailelerinin kaçırılması daha önce kitaptaki hikayede bu parktan kaçabilmelerinin bir intikamı olarak aktarılmıştır.

Oyun iyi ve kötü olarak iki farklı final ile bitebilmektedir. Hikayenin iyi bir şekilde biten son sahnede park yok edilir, aileler evlerindedir ve tüm çocuklar evlerine sağ salim dönerler. Kötü olarak biten son sahnede çocukların ailesi havuza düşerler ve çocuklar ailelerinin Horrorland parkında mutasyona uğradıklarını fark ederler.

2.5. Sinema ve Tüm Devinimli Video Oyunlarının Ayrımı

Sinemanın ilk ortaya çıkışından itibaren sinema kuramcılarının da belirttiği ortak teoriler üzerinden oluşturulan yapı daha sonrasında oyun tasarımı gibi dijital pek çok sanatta da kullanılmıştır. Bu sebeple daha önce bahsettiğimiz tüm devinimli video oyunlarının ortaya çıkışındaki erken dönem oyunlar ve devamında gelen tüm devinimli video oyunları sinema ile iç içe ilerlemektedir.

Tüm devinimli video oyunlarının ortaya çıkış motivasyonu, sinema ve izleyici arasında bulunan sınırlı ilişkinin, gelişen teknolojinin beraberinde getirdiği imkanlarla birlikte birlikte genişletilmek istenmesidir. Sinema ve izleyici arasındaki ilişkide, seyirciye hikayenin tasarlanan sadece tek bir bakış açısı verilir. Tüm devinimli video oyunları ve kullanıcıları arasındaki ilişkide ise, seyircinin etkileşim aracılığı ile hikaye ve bakış açıları üzerinde daha geniş bir alanda hareket etmesi sağlanmaktadır. Bu yapının temeline inmek için Sinema kuramları içerisinde yer alan temel yapı taşlarına bakmamız gerekir.

Sinemanın ilkel formunda yapı önemli bir yer tutmaktadır. Rudolf Arnheim, Gestalt psikolojisinden yola çıkarak sinemayı incelemiş ve fotoğraf sanatında olduğu gibi belli tekrar eden formlar olduğunu belirtmiştir. Bu formların arasındaki ilişkiden yola çıkarak insanın görsel algı boyutlarını tanımlamıştır. Sinema bu görsel algı yapısıyla ilişkilidir. Arnheim'ın kamera perspektifinin estetik olanakları ve sinemasal hareketin azaltılmış derinliği üzerine yorumları, onun film üzerine en iyi bilinen yazıları *Sanat Olarak Sinema (Film as Art)* kitabında benimsediği bu yaklaşımlar vurgulanır. Sinemadan sonra gelen ve benzer görsel imgeler kullanan tüm devinimli video oyunları içinde benzer ilişkilerden bahsedilebilir. Arnheim'a göre, bu ham materyaller ve formların (örneğin; yakınlık, benzerlik, süreklilik, şekil-zemin ilişkisi gibi) organize edilmiş ilişkisinin görsel algıyı oluşturulduğunu bu algının da sinemada da kullanıldığını belirtir. Sinemanın gerçeklik boyutu da kuramcılar tarafından tartışılan bir durumdur. Bu gerçeklik Arhheim için, gerçekliğin dönüştürülmüş bir hali olarak tasvir edilmiştir. Bu yeniden üretilmiş gerçeklik, kısmi illüzyon Arnheim'dan sonra gelen kuramcılar tarafından da incelenmiştir. Kısmi yanılsama, objektifin önündeki dünyada üretilen gerçeklikte kamera hareketleri temelli bir görüntü üzerinden açıklanır. Ekran gibi iki boyutlu bir yüzey olmasına rağmen, Lumier Kardeşler'in trenin Gara Girişi filminde olduğu gibi trenin perspektif ve kamera aracılığı ile boyut kazanması, fiziksel olarak uzaktan yakına gelmesi, görsel bir tasarım olarak sunulur ve seyirciye kısmi bir illüzyon yaratır (Arnheim, 1957, 60-61).

1980'lerde ve 1990'larda VCR (Video Kaset Kaydedici) endüstrisinin patlamasıyla birlikte, izleyiciler tüketimlerini istedikleri gibi programlama özgürlüğüne alışmaya başladılar. Uzun süre sinemalarda ve televizyonlarda sunulanı izlemenin aksine bu yenilik, daha fazla kullanıcı kontrolünün evlerimizde yer bulacağının habercisiydi. VCR'ın sloganı halka seçme özgürlüğünü geri vermek olarak sunuldu (Wasser, 2001,

82). 2000 yılına gelindiğinde, VCR ve VHS (Video Ev Sistemi) pazarı tüketim popülerliğini DVD'lere (Dijital Çok Yönlü Disk) bırakmaya başlamıştı (bkz. Görsel 18).



Görsel 18: VHS kaset oynatıcısı, son dönem (2002)

Kaynak: McClendon, Lamarco. 2016. **The Last VCRs Ever Will be Made This Month.** https://variety.com/2016/biz/news/vcr-video-cassette-recorder-end-production-1201819406/ [06.06.2022].

90'lı yıllarda çokça yaygınlaşan film kiralama dükkanları 2000'li yıllar yaklaştığında yavaş yavaş raflarını değiştirmeye ve gelişen teknolojiye ayak uydurmaya başladılar. Bunlardan birisi de Amerika merkezli olan Netflix firmasıydı. 1997'de müşterileri için aylık abonelikler ile adreslere DVD teslimatı yapan bir şirket olarak kurulmuştu (bkz. Görsel 19). 2010 yılında iş modelini değiştirerek sınırsız film ve dizi indirme platformuna dönüştü (Jenner, 2016). 2012 yılında bu iş modelinden de uzaklaşarak film, dizi içerikleri sergileyicisi olarak yayın hayatına devam etmeye başladı ve orijinal içerik yapımcısı ve dağıtıcısı rollerini üstlendi. Netflix, kullanıcılarının kendi tercihlerine göre tüketim yapmasını sağlamasının yanı sıra "binge-watching" (seri izleme) kavramını da dünya ile tanıştırmıştır (Matrix 2014; Schweidel ve Moe 2016).



Görsel 19: Netflix DVD reklamı (1999)

Kaynak: Sung, Morgan. 2018. **This is what Netflix ads looked like in 1999.** https://mashable.com/article/vintage-netflix-ad-1999-reddit [06.06.2022].

Tüm bu süreç devam ederken 1992'de kurulan Interfilm şirketi, Sony ile ABD genelinde 42 sinema salonunun donatılması için bir anlaşma imzaladı. Bu anlaşma ile birlikte salonlarda yer alan koltukların kenarına yerleştirilmiş kontrol düğmeleri ile izleyicilerin canlı olarak filmin olay örgüsü hakkında karar vermeleri sağlandı. Filmin akışı anlık olarak sinema salonundaki izleyiciler tarafından belirleniyordu. Bu dönemde toplamda dört adet film izleyiciler üzerinde denenmişti ancak çeşitli sebeplerden dolayı başarısız görüldü. Geleneksel film eleştirmenleri bu yeni gelişen türe olumlu yaklaşmadı ve seçimleri doğrultusunda filmin hikayesinin istediği gibi gitmediğini gören halk durumdan memnun değildi. Tüm bunların sonucunda, "ilk interaktif film stüdyosu" olarak adlandırılan Interfilm kapandı ve bu deneysel salonlardaki düğmeler kaldırıldı (Napoli 1998).

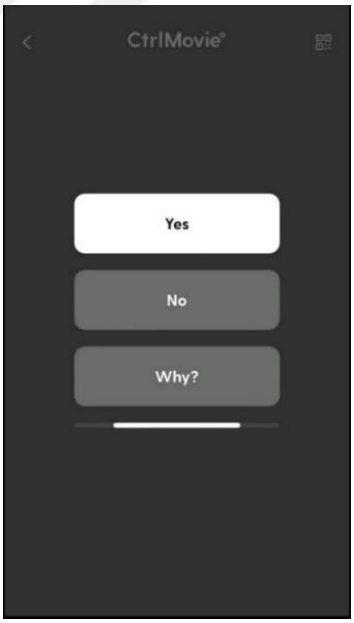
2016 yılında İsviçre'deki küçük bir stüdyo olan "CtrlMovie" tarafından yaratılan bir tüm devinimli video oyun olan "Late Shift", bugüne kadar üretilen ilk başarılı tüm devinimli video oyun oldu. Tıpkı Interfilm'in denemeleri gibi, seçilmiş sinemalarda ve festivallerde sunulan teatral versiyonunda hikayenin akışına izleyicilerin çoğunluğunun aldığı karar veriyordu (bkz. Görsel 20).



Görsel 20: Late Shift sinema gösterimi tanıtım görseli (2016)

Kaynak: CtrlMovie. **Cinema DCI: The Complete Theatrical Solution.** https://ctrlmovie.com/products/cinema-dci [06.06.2022].

Bu kez koltukların yanında bir düğme yoktu, seyirci kişisel akıllı telefonları aracılığıyla başroldeki karakterimiz adına kararlar alıyordu (bkz. Görsel 21).



Görsel 21: Late Shift gösterimlerinde kullanılan uygulama arayüzü (2016)

Kaynak: Google Play. 2022. **CtrlMovie.** https://play.google.com/store/apps/details?id=com.ctrl.cinemaapp&hl=en&gl=US [06.06.2022].

Gelişen teknolojinin de etkisiyle birlikte etkileşimli çalışmanın gösterimleri sorunsuz bir şekilde devam etmiştir (Martens, 2016). Late Shift oyununun popülerliği ve dünya çapında tanınması Steam isimli dijital oyun platformu ve Android, IOS versiyonları ile dünya genelinde milyonlarca tüketicisinin kolay erişmesi ile gerçekleşmiştir. Sinemanın artan üretim ve yenilikçi denemeleri ile birlikte tek doğrusallı görsel üretimler, formal ve gerçekçi yapılarının taşıdığı etkiler ile birlikte tüm devinimli video oyunlarının kullanıcılarıyla ilişkisini geliştirmesine temel olmuştur.

3. KULLANICI ARAYÜZÜ VE KULLANICI DENEYİMİ

Kullanıcı arayüzü (UI: User Interface) ve Kullanıcı deneyimi (UX: User Experience), birbirleriyle yakından ilişkili ve benzer kavramlardır. Çoğu zaman birlikte kullanılırlar ancak aynı şeyi temsil etmezler. Kullanıldıkları alanlar gereği farklı şeyleri temsil ederler ve farklı anlamlara sahip oldukları için birbirlerinin yerine kullanılmamaları ve birbirleriyle karıştırılmamaları gerekmektedir (Turunen, 2017, 12).

3.1. Kullanıcı Arayüzü Tasarımı

Bilgisayarın veya yazılımın, kullanıcılar tarafından görerek, duyarak, dokunarak, konuşabilerek ya da benzeri formlarda etkileşime geçilerek iletişim içinde olacağı bu yapıya kullanıcı arayüzü denilmektedir. Bu kullanıcı arayüzleri giriş ve çıkış olarak iki temel bileşenden oluşmaktadır. Giriş, bir kullanıcının ihtiyaçlarını veya isteklerini bilgisayara hangi yolla ilettiği ile ilgilidir. Klavye, fare, kullanıcının sesi ve bazı dokunmatik ekranlar için kullanıcının parmağı bazı giriş bileşenlerine örnek verilebilir. Çıkış, bilgisayarın veya yazılımın hesaplamalarını ve gereksinimlerinin sonuçlarını kullanıcıya hangi yolla ilettiği ile ilgilidir. Günümüzün en yaygın çıkış bileşeni görüntü aktarımı için kullanılan ekranlar ve ses aktarımı için kullanılan hoparlörlerdir (Galitz, 2007, 4).

Teknik olarak içeriğe erişmek için kullanılan ekran da başka bir arayüz olmakla birlikte, kullanıcı arayüzü kavramı, bir oyun oynanırken bu ekranda beliren grafiklerden oluşan arayüz tasarımıdır. Buna grafik arayüzü denilmektedir. İzlenilen bir televizyon programını başka bir programla değiştirmek için kullanılan uzaktan kumanda ile yemek yenirken kullanılan basit bir çatal gibi kullanıcıların etkileşimde bulunduğu diğer yöntemler de arayüzleri ifade eder. Kullanıcı arayüzü en basit haliyle, kullanıcının bir hedefe ulaşmasını sağlayan bir araç olarak görülebilir. Birçok yerde kullanılan kullanıcı arayüzü tanımlaması, bir terim olarak belki de en çok Bilişim Teknolojisi (IT: Information Technology) endüstrisi için kullanılmaktadır (Quintans, 2013).

Bir bilgisayarın çalışma prensipleri gereği bir dizi kod yazılması ve bu kod dizilimi ile etkileşime geçilmesi gerekmektedir. Grafik kullanıcı arayüzü (GUI: Graphical User Interface) çalışmalarının gelişiminden önce etkileşime geçilen makinelerin kontrol edilebilmesi için oluşturulmuş olan bu komutların kullanıcılar tarafından ezberlenmesi ve sistemden beklenen tepkinin karşılanabilmesi için bu kodların kullanıcılar tarafından tekrar yazılımın içine girilmesi gerekmekteydi. Günümüz grafik kullanıcı arayüzü tasarımlarından daha basit arayüz tasarımlarına sahip bu yapılarda bir kullanıcının bir dosyayı kaydetmek için bir yazı dizimi şeklinde komut olarak "kaydet, boşluk, dosyayı içerecek olan diskin harf olarak belirtilmesi, iki nokta üst üste, eğik çizgi, dosya ismi ve uzantısını (kaydet c:/kaydedilecekdosya.doc) yazması ve gir tuşuna basması gerekmekteydi. Bugün bir grafik kullanıcı arayüzü tasarımında kullanıcı bir dosyayı kaydedebilmek için fare imlecini kontrol ederek menülerden dosyayı seçip, kaydet butonuna tıklamaktadır. Oluşturulan bu grafik kullanıcı arayüzü tasarımlarında kullanıcıların içerikler ile etkili bir şekilde etkileşime geçmeleri için sunulan tasarımlara alışkın olmaları, hızlı bir şekilde tepki vermesi ve kullanabilmeleri tasarımsal hedefler açısından büyük önem arz etmektedir. Bu sebeple sunulan bu içerikler üretilen ilk örneklerden günümüze kadar gündelik hayatta kullanılan objelerin veya alışkanlıkların birer dijital versiyonu olarak grafik kullanıcı arayüzü tasarımlarına işlenmektedir (bkz. Görsel 22). Saat, içerik arama butonu olarak büyüteç, dosyalar için klasör ve benzeri tasarımlar kullanılmaktadır (Stigler, 2014, 219).



Görsel 22: Windows 95 simgelerinin gündelik objelere benzemesi (1995)

Kaynak: Stardock. 2020. **The Evolution of Computer Icons.** https://www.stardock.com/blog/502254/the-evolution-of-computer-icons [06.06.2022].

Bu kullanıcı arayüzlerinin tasarım süreçleri sırasında ihtiyaç duyulan, kullanıcıların ne istedikleri ve ne bekledikleri, kullanıcıların sahip oldukları fiziksel kısıtlamalar ve yetenekleri, algılarının ve bilgiyi işleme süreçlerinin nasıl çalıştığı, neyi eğlenceli ve çekici buldukları gibi önemli bilgiler, "insan-bilgisayar etkileşimi" (HCI: Human Computer Interaction) adı verilen bir çalışma alanı kapsamında incelenmektedir. İnsan-bilgisayar etkileşiminin tam açıklaması, bilgisayar destekli bir birime dair var olan ihtiyaçların en iyi şekilde karşılanması için insanların ve bilgisayarların birlikte nasıl çalıştıklarının incelendiği, planlandığı ve tasarlandığı bir çalışma alanıdır şeklinde yapılabilir. Ayrıca etkileşim içerisinde bulunulacak olan makinelerin donanımsal ve yazılımsal özellikleriyle beraber sınırlamalarının da bu alan bünyesinde dikkate alınması gerekmektedir. Kullanıcı arayüz tasarımlarında grafiksel unsurlara ek olarak koku ve dokunma duyularının etkileşimi hala büyük ölçüde keşfedilememiş durumdadır. Teorik ve uygulamalı birçok çalışma gerçekleştiriliyor olup, kitlesel kullanım için birçok sınır ve zorlukla ile karşılaşılmaktadır. Kullanışlı bir arayüz tasarımı kullanıcının ihtiyaçlarını, yeteneklerini ve sınırlamalarını en iyi şekilde karşılarken giriş ve çıkış mekanizmalarını da etkili bir şekilde kullanmalıdır. Kullanıcılar tarafından fark edilmeyen ancak bilgi akışını eksiksiz bir şekilde gerçekleştiren ve göreve odaklanılmasına izin veren arayüz tasarımları en başarılı tasarımlar olmaktadır (Galitz, 2007, 4).

Bu noktada kullanıcı arayüzlerinin tarihsel gelişimini inceleyelim. İnsanlar, dünya dediğimiz bu gezegende var oldukları andan itibaren hem birbirleriyle hem de doğa ile iletişim kurma ihtiyacı içerisinde olmuşlardır. Paylaşılan en doğal ve en basit iletişim seviyesi hareketler ve jestler olmuştur. Bunlar dilden bağımsız gerçekleşir. Bu hareketler, ortak bir dil paylaşmayan insanların da birbirleriyle anlaşmalarına imkan sağlamaktadır. Evrensellik açısından baktığımız zaman hareketten bir sonraki iletişim unsuru konuşmadır. Dünya üzerinde herhangi bir engeli olmayan herkes belli bir zaman sonra en az bir dili konuşabilir durumuna gelmektedir. Eğer konuşulan dil iletişim halinde olan tüm taraflar tarafından anlaşılıyor ise en verimli iletişim araçlarından birisi konumunda değerlendirilir. Konuşmadan sonraki iletişim unsuru, biraz daha karmaşık olan yazı yazmaktır. Yazabilenler için yazmak konuşma kadar etkili bir iletişim aracı değildir ve konuşmadan daha karmaşıktır.

Modern zamanlara geçiş yapıldığı zaman bahsettiğimiz bu karmaşık yazı yazma becerisi daktilo adında bir aracı yardımı ile gerçekleşmeye başlamıştır. 1874 yılında

tanıtılan ilk başarılı kitlesel daktilonun piyasaya sürülmesinin (bkz. Görsel 23) ardından 1880'li yıllarda yaygınlaşmaya başlamasına rağmen, bunu bir iletişim aracı olarak kullanmak yerine kalem ile yazı iletişimini sürdüren insanların sayısı daktilo kullananlardan hep daha fazla olmuştur. Tecrübeli birisi daktilo kullanarak çok hızlı iletişim kurabilirken bu konuda tecrübe sahibi olmayan insanlar daktilonun tam tersi bir etki yarattığını belirtmişlerdir. Tüm bu değişime rağmen konuşma ve hareket ile kurulan iletişim yazarak kurulan iletişimden daha etkili olmaya devam etmiştir. (Galitz, 2007, 7).



Görsel 23: İlk başarılı kitlesel daktilo; Sholes ve Glidden (1874)

Kaynak: Wikipedia. 2022. **Sholes and Glidden typewriter.** https://en.wikipedia.org/wiki/Sholes_and_Glidden_typewriter [06.06.2022].

1963 yılında Massachusetts Teknoloji Enstitüsü'nden (MIT: Massachusetts Institute of Technology) Ivan Sutherland, geliştirdiği Sketchpad isimli bir program yardımı ile ilk kez bilgisayar ortamında grafikler oluşturmuştur (bkz. Görsel 24). Bir ışıklı kalem yardımı ile çizgiler, daireler ve noktalar bir ekrana çizilebilmiştir. Belirli çizim fonksiyonlarını kontrol etmek için kullanılan butonlar kullanıcının önündeki kutunun üzerinde bulunmaktaydı. Ekranda gerçekleşen çizimin bütününün boyutu ve konumu yine aynı ekranın alt kısmına yerleştirilmiş dört siyah düğme ile belirlenmekteydi (Sutherland, 2003, 20).

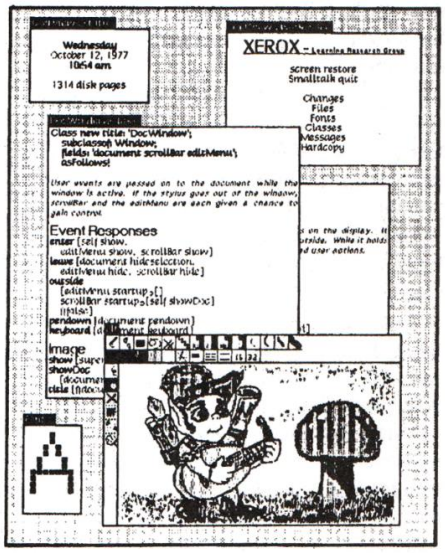


Görsel 24: Sketchpad'in operatör tarafından kullanımı (1963)

Kaynak: Sutherland, Ivan Edward. 2003. **Sketchpad: A Man-Machine Graphical Communication System, 1963.** University of Cambridge, 6-329.

Xerox, 1973'te Palo Alto Araştırma Merkezinde (PARC: Palo Alto Research Center) daktiloya alternatif başka bir portatif iletişim aracı olarak Xerox Alto'yu geliştmek üzeredir ve milyar dolarlık bir yatırımın eşiğine ulaşmıştır. Bu süreç için Xerox, ağ oluşturma ve etkileşimli bilgisayar sistemlerinde zaten deneyimli bilgisayar araştırmacıları ve bilgisayar bilimcilerini işe almıştır. İşe alınan bu insanların arasında Utah Üniversitesi'nde bilgisayar bilimi alanında doktorasını yeni bitirmekte olan Alan Kay da bulunmaktadır. Kay, "Dynabook" araştırma projesinin geliştirilmesine yardımcı olması için bir araştırma ekibine atanmıştır. Dynabook, grafik arayüzü olan küçük bir kişisel bilgisayar tasarımı olmakla beraber, Kay'in bu projedeki görevi ve amacı arayüz teknolojisi geliştirmek olmuştur. Bu projede bilgiyi organize etmek ve karar verme sürecini desteklemek için bilgisayar tabanlı araçlar icat etmek istemesinin yanında Kay'ın asıl amacı bilgisayarı çocukların kullanması ve programlaması kolay bir iletişim ortamına dönüştürmek olmuştur. Bu nedenle, yeni bir tür görsel programlama dili ve arayüzü geliştirmekle ilgilenmiştir. Xerox'un araştırma merkezi PARC'ta gerçekleştirdiği eğlenceli deneyler sonucunda Kay ve ekibi tarafından nesne yönelimli programlama dilleri ve grafik arayüzleri geliştirilmiştir. Bu tasarımlar daha sonra çocuklarla birlikte test edilmiştir ve çıkan sonuçlarla birlikte "Smalltalk" isimli

bir arayüz ortaya çıkmıştır (bkz. Görsel 25). Bu gelişmeler grafik kullanıcı arayüzü tasarımı tanımının ortaya çıkmasına sebep olmuştur. (Barnes, 2010, 3).



Görsel 25: Smalltalk, arayüz tasarımı (1972)

Kaynak: Kay, Alan C. 1993. **The Early History of Smalltalk.** http://worrydream.com/EarlyHistoryOfSmalltalk/ [06.06.2022].

Daha sonrasında PARC, 1981 yılında ilk kitlesel kullanım bilgisayarı Xerox Star'ı tüm insan iletişiminin en temelinde olan harekete dayalı bir arayüz çalışması olan birincil insan-bilgisayar iletişim yöntemi olarak fare ve işaretleme üzerine kurulu portatif etkileşim arayüzü olarak dünyaya tanıtmıştır (bkz. Görsel 26).



Görsel 26: Xerox STAR (1981)

Kaynak: Retromobe. 2021. **Xerox Star 8010.**
https://www.retromobe.com/2021/04/xerox-star-8010-1981.html [06.06.2022].

Xerox, 1960'larda el tipi işaretleme cihazları geliştirmek için çalışmaktaydı. Bu çalışmalar sonucunda 1970 yılında ilk kez tekerlekli farenin patentini almıştır. 1974 yılında bünyesindeki bir araştırmacının, farenin üzerinde yer alan hareket topunu ters çevirip altına yerleştirmesiyle (bkz. Görsel 27) birlikte keşfettiği tasarımın patentini almıştır. 2000'lerin sonuna kadar bu fare tasarımı tüm bilgisayar üreticileri tarafından kullanılmıştır (Galitz, 2007, 7).



Görsel 27: Xerox Alto ile birlikte sunulan farenin alttan görüntüsü (1974)

Kaynak: Wikipedia. 2022. **Xerox Alto.**
https://en.wikipedia.org/wiki/Xerox_Alto [06.06.2022].

Xerox, PARC ve New York'taki Xerox Kurumsal Genel Merkezi arasındaki vizyon farklılıkları nedeniyle yarattığı ilk grafik kullanıcı arayüzü olma özelliğini taşıyan Alto'yu pazarlayamadı. Ardından, 1979'da Xerox, Apple'ın kurucu ortağı olmasından üç yıl önce Steve Jobs'a PARC tesisini gezdirmiş ve Alto'nun grafik kullanıcı arayüzünü tanıtmıştır. Jobs, bu grafiksel tasarımdan etkilenerek, programlama ekibiyle birlikte bu yapının üzerinde çalışmaya başlamış ve ardından kısa bir süre sonra Apple kişisel bilgisayarları olan Lena ve Apple II'nin işletim yazılımına bir grafik kullanıcı arayüzü tasarımı dahil etmiştir. Bu tasarım içerisinde yer alan sanal masaüstü çalışmaları Xerox'un grafik kullanıcı arayüzü tasarımlarından esinlenerek üretilmiştir. Apple, fikrini Xerox'tan almış olsa da görsel-işitsel bir çalışma olarak kendi versiyonu üzerinden telif hakkı tescilini güvence altına almıştır (Stigler, 2014, 220). Bu süreç devam ederken 1985'te Microsoft, Windows 1.0'ı, Commodore, Amiga 100'ü piyasaya sürmüştür. Devamında 1987 yılında Apple ilk renkli Macintosh olan Macintosh 2'yi tanıtmıştır ve böylelikle "X Windows Sistemi" yaygın olarak kullanır hale gelmiştir. X Windows Sistemi (basitçe X) işletim sistemlerinde kullanılan bir çeşit açık kaynak kodlu pencereleme sistemidir. X, bir grafik kullanıcı arayüzü ortamı için gerekli temel çerçeveyi sağlamaktadır. Bu yol haritasına başka birçok firmanın da rakip olup katkı sağlamasıyla birlikte son olarak 1990'lar ve 2000'ler boyunca Microsoft ve Apple tarafından bir dizi yeni ürün ile güncellemeleri yayınlanmıştır (bkz. Görsel 28) ve

böylelikle bugün kullandığımız bilgisayarların grafik kullanıcı arayüzlerinin tasarımsal yapıları oluşmuştur (Galitz, 2007, 8).



Görsel 28: Microsoft Windows 11 arayüzü (2022)

Kaynak: Wikipedia. 2022. **Windows 11.**
https://tr.wikipedia.org/wiki/Windows_11 [06.06.2022].

Gelişen teknoloji ile birlikte tasarımcıların yeni arayışları farklı arayüz tasarımlarının kullanıcılar ile buluşmasını sağlamıştır. Bunlardan en yaygın olarak bilineni 2007 yılında Apple tarafından geliştirilen iPhone olmuştur (bkz. Görsel 29). Bu sayede dokunmatik ekran kullanımı kitlelere ulaşmış, birçok firma ve kullanıcı tarafından kabul görmüş ve daha yaygın olarak kullanılmaya başlanmıştır. Dokunmatik ekranlar, bir dokunuşun etkileşimini ve yerini algılayabilen monitörlerdir. Genel olarak parmak veya el ile dokunmayı algılayan şekilde tasarlanmış olsalar da bu ekranlar için üretilmiş kalemler ve diğer pasif nesneleri de algılayabilmektedirler (Bhalla, R., Bhalla, V. 2010, 12).



Görsel 29: İlk iPhone (2007)

Kaynak: Clover, Juli. 2022. **Today Marks 15 Years Since Steve Jobs Unveiled the Original iPhone.** https://www.macrumors.com/2022/01/09/original-iphone-introduction-15-year-anniversary/ [06.06.2022].

3.2. Kullanıcı Deneyimi Tasarımı

Kullanıcı deneyimi tasarımı (UX: User Experience), kullanıcılar ile son ürün veya web siteleri arasında sonuca dayalı, etkileşim tasarımları oluşturma sürecidir. Kullanıcı deneyimi tasarımları estetik tercihler, grafiksel tasarım ve görüşler yerine; araştırma, veri analizi ve test sonuçları tarafından yönlendirilmektedir. Bir bilgisayar arayüzünün görsel içeriğine odaklanan kullanıcı arayüzü tasarımından farklı olarak, kullanıcı deneyimi tasarımı, bir kullanıcının bir ürün veya web sitesiyle ilgili algılanan deneyiminin kullanılabilirliği, kullanışlılığı, arzu edilebilirliği, marka algısı ve genel performansı gibi tüm yönlerini kapsamaktadır. Yeni teknoloji geliştirmenin amaçları ve uygulamaları, teknolojinin marjinal değil, merkezi olduğu bilinen sosyal ihtiyaçlardır. Basitçe ifade etmek gerekirse, teknolojinin mucitleri, onu icat etmeden önce teknolojinin nasıl kullanılmasını istediklerini bilirler. Böylece teknoloji, önceden tanımlanmış sosyal amaçlar için kasıtlı olarak geliştirilir (Barnes, 2010, 1).

Kullanıcı deneyimi doğası gereği üzerine tek bir tanım yapılabilmesi için çok zengin bir kavramdır ancak kısaca insan-bilgisayar etkileşimi üzerinden kullanıcıların bir yazılım ve arayüz aracılığı ile elde ettiği tecrübeleri açıklar ve amacı kullanıcılar ile etkileşime geçilen ürün arasındaki bağlantıyı kurmak, kolaylaştırmaktır. Bu deneyim hem kullanıcı arayüzü tasarımı unsurlarını içinde barındırır hem de onu kullanma

biçimlerini tanımlar. Özetle kullanıcı deneyimi, bir ya da birden çok olay üzerinden bir bilgisayar ile etkileşim içinde bulunan kişilerin, bu olaylar üzerinden edindikleri tecrübeler bütününün bir tanımı olmaktadır. Bu tecrübeler zaman içerisinde refleks haline gelen tüketim alışkanlıkları olabilir ancak anlık deneyim, daha pratik ve hızlı bir etkiyle karşılanmaktadır. Deneyimler zaman ile paralel bir şekilde gelişmeler göstermektedir. Bir deneyimin anlık zevkini çevrimiçi ortamdan uzaklaştıran tesadüfi rahatsızlıkları ve dikkat dağıtıcı şeyleri unuttuğumuzda, kişinin bir deneyime ilişkin hafızası keskinleştirilebilir, düzleştirilebilir ve değiştirilebilir. Deneyimler geçmişe bakıldığında gerçekte olduğundan daha iyi görünmektedir. Psikolojik yaklaşımda deneyim, algı, eylem ve motivasyonun bir arada olduğu durumlarda ortaya çıkmaktadır. Bir deneyimin yapısı öznel, bütünsel, yerleşik ve dinamik olabilmektedir. (Van Boven, 2005, 137; Hassenzahl, 2011, 3).

1990'ların başında Don Norman ilk kez dinamik doğası olan ve bir giriş ile çıkıştan oluşan sistemle etkileşime geçme deneyimini "kullanıcı deneyimi" kelimeleriyle açıklamaktadır (Jokinen, 2015, 42). Burada kullanılan deneyim kelimesi kullanıcının benzeri olmayan bir durumla birlikte, bilişsel süreçler ve hafızanın bir karışımıyla bir sonuca varması olarak açıklanmaktadır. Bu sonuca ulaşma sürecinde her bir kullanıcının kişiliği farklı, karmaşık ve benzersiz birer durum belirlemektedir. Kullanıcılar tarafından etkileşime geçilen ürünlerin hissettirebilecekleri deneyimlerin önemi nedeniyle bu birbirinden benzersiz durumları oluşturan yöntemler tasarımsal disiplin altında oluşturulmaktadır (Kelway, 2012, 3).

Don Norman ve Jakob Nielsen kendi internet siteleri olan Nielsen Noprman Group'ta yazdıkları bir makalede şunları söylemektedir:

> *"Kullanıcı arayüzü açıkça tasarımın son derece önemli bir parçasıdır, ancak kullanıcı deneyimini kullanıcı arayüzünden ayırt etmek çok önemlidir. Örnek olarak, film incelemeleri yayınlayan bir web sitesini düşünün. Aranılan bir filmi bulmak için tasarlanmış kullanıcı arayüzü mükemmel olsa bile, temeldeki içeriği oluşturan veri tabanı yalnızca büyük stüdyoların yayınladığı filmleri kapsıyorsa, küçük bir bağımsız bir film hakkında bilgi isteyen bir kullanıcı için sunulan kullanıcı deneyimi zayıf olacaktır"* (Norman ve Nielsen).

Kullanıcı odaklı tasarım, kullanıcı beklentilerini (UR: User Requirements) derleyip çalışan bir sisteme dönüştürmekten çok daha fazlasıdır. Sonuca ulaşırken kullanıcıların nasıl bir deneyim içerisinde olacakları da düşünülmek zorundadır. Kullanıcı beklentileri ve kullanıcı deneyimi birbirlerinden farklı şeylerdir. Kullanıcı

deneyimi, tasarlanan bir oyun veya uygulama için zorunluluk taşımaktadır. Kullanıcıların bir uygulama ile etkileşime geçtiklerinde ilk alacakları şey bir tür deneyim olacaktır. Bir çocuk için geliştirilmiş eğitim sitesinde profesyonel bir dil kullanıp, ciddi ve mesafeli davranılırsa bu çocuğun yaşadığı deneğimi olumsuz etkileyecektir. Bir bankacılık sitesinde pastel renkler kullanılır ve oyuncaklarla süslenmiş bir tasarım sunarsanız bu siteyi kullanan müşteriler bu banka ile olan para ilişkilerini gerçekleştirmeyecektir. Bu durum örnekleri kullanıcı deneyimi tasarımı ile kullanıcı arayüzü tasarımın iç içe geçtiği yanlışlardır. Ancak bu durum tasarımı yapan kişinin yaratıcı olamayacağı anlamına gelmemektedir. Aynı bankanın çocuklara para biriktirmeyi öğreten bir sayfası bahsettiğimiz gibi bir tasarıma sahip olabilir ve bu durum genel müşterilerini olumsuz etkilemek yerine güven deneyimi yaşatabilir (Lowdermilk, 2013, 48-49).

Kullanıcı deneyimi, arayüz kullanmanın görsel olmayan bir deneyimini ifade etmektedir. Bir arayüz tasarımının ne ölçüde sezgisel, eğlenceli, verimli ve kolay kullanıma sahip olduğunu ölçmek ve tasarım çözümleri ile arayüzün genel kullanılabilirliğini artırmayı amaçlamaktadır. Kullanıcı deneyimi fiziksel ve somut olmamakla birlikte tüm arayüz tasarımının bir parçası konumundadır. Başarılı deneyim tasarımları, kullanıcının etkileşime geçtiği arayüz tasarımı ile amaçlanan hedefi gerçekleştirirken, verimli olduğu için çoğu durumda fark edilmemektedir. Tasarımın bir örnek olarak sunulması ya da kötü bir deneyim tasarımı oluşturulduğunda varlığı ortaya çıkmaktadır. Örneğin bilgisayar oyunlarla ilgili gerçekleşen, bu oyundaki x karakteri çok güçlü ya da oyunda z özelliği eksik gibi şikayetlerin çoğunluğu kullanıcı deneğimi ile ilgilidir. (Turunen, 2017, 12).

Kullanıcı deneyimi tasarımı, kökleri insan faktörü, insan-bilgisayar etkileşimi ve ergonomiye dayanan kavramsal bir tasarım disiplinidir. 1940'ların sonlarında tasarımcılar, kullanıcı deneyimine hizmet eden ürünler geliştirmek için insanlar ve bağlamsal ortamlar arasındaki etkileşimler üzerindeki çalışmalara odaklanılmıştır. 1990'ların başında kitlesel bilgisayarlarının yaygınlaşmasıyla birlikte, kullanıcı deneyimi tasarımcılar için daha önemli bir yaklaşım olmaya başlamıştır. Tasarım, kullanılabilirlik ve bilişsel bilim alanlarında profesör ve araştırmacı olan Donald Norman, "kullanıcı deneyimi" terimini kullanmıştır ve daha geniş bir kitleye ulaştırılmasına hizmet etmiştir. (Kujara, Roto, Väänänen, Karapanos, 2011, 473-483).

3.3. Kullanıcı Arayüzü ve Kullanıcı Deneyimi Tasarım Prensipleri

Donald Norman, Gündelik Şeylerin Tasarımı (Design of Everyday Things) kitabında bir eylemin 7 aşamasından bahsetmektedir.

1- Hedef (Ne yapmak istiyorum?)
2- Plan (Alternatif eylem sırası nelerdir?)
3- Belirlemek (Şimdi hangi eylemi yapabilirim?)
4- Uygulama (Bunu nasıl yaparım?)
5- Algılamak (Ne oldu?)
6- Yorumlamak (Bunun anlamı nedir?)
7- Karşılaştırma (İyi mi? Amacıma ulaştım mı?)

Bu aşamalarda bahsedilen sorular, bir ürünü kullanan herhangi bir kullanıcı tarafından her zaman cevaplanamayabilir. Bu sorular ileri bildirim yöntemi için kullanılmaktadır.

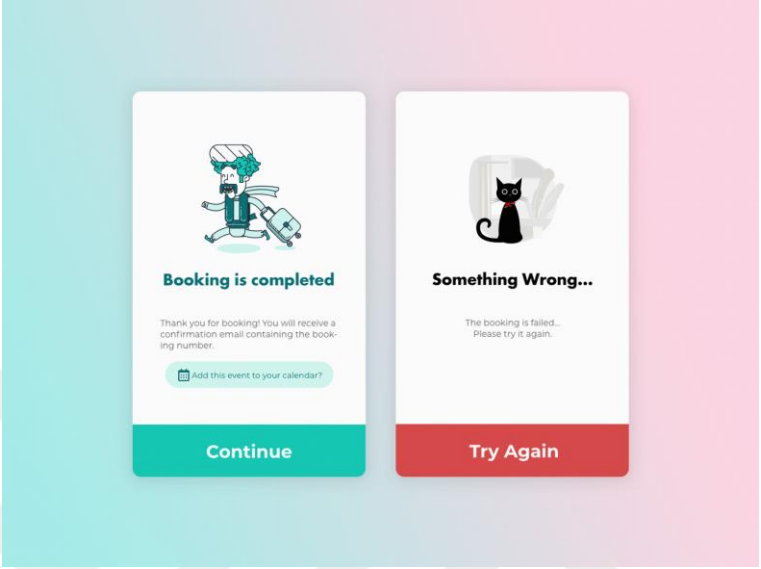
> *"İleri bildirim, imletenler, kısıtlamalar, eşleştirmelerin yerinde kullanımı ile gerçekleştirilmektedir. Kavramsal model her zaman önemli bir yol oynar. Geribildirim, eyleminin etkisine dair net bir bilgi vermektedir ve kavramsal model burada da önemli bir rol oynamaktadır"* (Norman, 2017, 75-76).

Bu aşamada elde edilen veriler tasarımcıyı tasarımın 7 ilkesine götürmektedir.

Keşfedilirlilik: Norman keşfedilebilirliği şu şekilde tanımlamaktadır; "hangi eylemlerin yapılabileceğini ve aygıtın o andaki durumunu belirlemek mümkündür". Kullanıcılar sadece bir arayüze bakarak seçeneklerinin ne olduğunu ve bunlara nasıl erişeceklerini bilmelidir. Bu, özellikle günümüz hızlı teknolojisinde kullandığımız mobil uygulamalarda daha önemlidir, çünkü sınırlı ekran alanı içinde her şeyi görünür kılmak tasarımsal bir meydan okumadır; bu nedenle, yalnızca ihtiyaç duyulan seçeneklerin dahil edilmesi esastır. Örneğin, bir oturum açma ekranı yalnızca oturum açma veya kaydolma ile ilgili bilgilere ihtiyaç duyar, bu nedenle diğer bilgilerle karıştırılması görünürlük ilkesine aykırı olacaktır.

Geri bildirim: Norman geri bildirimi "sistemin isteğiniz şekilde çalıştığını size bildirmenin bir yolu" olarak tanımlar. Geri bildirim anında ve bilgilendirici bir şekilde gerçekleşmelidir. Kullanıcı, gerçekleştirdiği eyleminin başarılı olup olmadığını öğrenmek için gerçekleştirdiği her eylemden sonra bir geri bildirim almalıdır. Örneğin, bir web sayfasının yüklendiğini belirtmek için, sekmedeki simgenin dönen bir hareket sergileyen bir daire olarak değişmesi kullanıcı odaklı tasarımın iyi bir geri bildirim örneğidir. Daha önemli sayılabilecek bilgiler anında ve net olmalıdır. Örneğin, bir

şeyler ters gittiğinde, bir hata diyalogu, kullanıcının dikkatini az önce ne olduğu ve bundan sonra ne yapması gerektiği ile ilgili olan bölgeye yönlendirmelidir (bkz. Görsel 30).



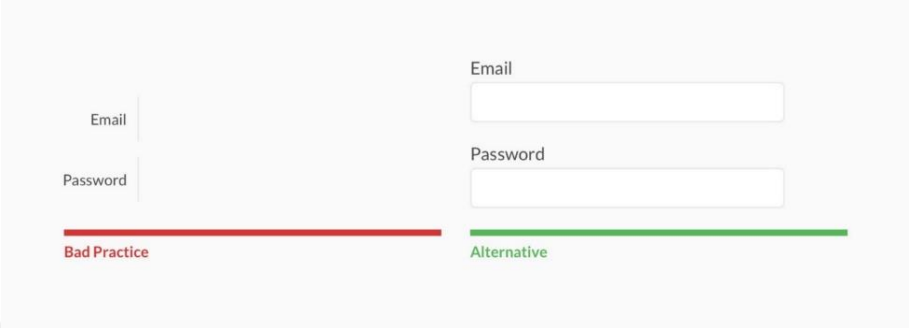
Görsel 30: Geri bildirim örneği

Kaynak: Singh, Deepak. 2020. **Best product designers always ensure these 7 elements in their design.** https://www.linkedin.com/pulse/best-product-designers-always-ensure-7-elemnts-design-deepak-singh/ [06.06.2022].

Kavramsal Model: Kavramsal model, tasarımsal bir yapının nasıl çalıştığının basit ve kullanışlı bir açıklamasıdır. Örneğin, bir web sitesi veya uygulama deneyimi bünyesinde sunduğu ürün veya hizmetin nasıl kullanılacağını göstermektedir. Norman, kavramsal model ilkesini; "sistemin iyi bir kavramsal modelini oluşturmak için gereken tüm bilgileri projelendirerek, bir anlayışa ve bir kontrol duygusuna yol açar" şeklinde açıklamaktadır. Bununla birlikte, kavramsal bir model şeffaf olmadığında, kullanıcının bir ürünün nasıl çalışması gerektiğine dair önceden aldığı deneyimlerle oluşturduğu beklentilerine aykırı bir tasarımla karşılaşabilir. Örneğin, USB girişlerinin yalnızca tek yönlü takılabilir olması, kullanıcının beklentilerinin tasarımsal olarak çelişmesine yol açabilmektedir.

Sağlayıcılık: Sağlayıcılık tasarlanan bir ürünlerin nasıl göründüğü ve nasıl kullanıldığı arasında oluşturulan bir köprüdür. Norman; “sağlayıcılar, arzu edilen eylemleri mümkün kılmak içindir” şeklinde açıklamaktadır. Örneğin bir kullanıcı bir kahve

kupasına bakarak nasıl kullanılacağını anında bilebilmektedir. Bu durum üretilen dijital tasarımlar için de geçerlidir. Kullanıcılar etkileşime geçtikleri arayüz tasarımlarına bakarak istedikleri bilgilere nasıl erişeceklerini anında bilmeleri gerekmektedir. Yani tasarımlar kullanıcılar açısından sezgisel olarak algılanabilmelidir (bkz. Görsel 31).



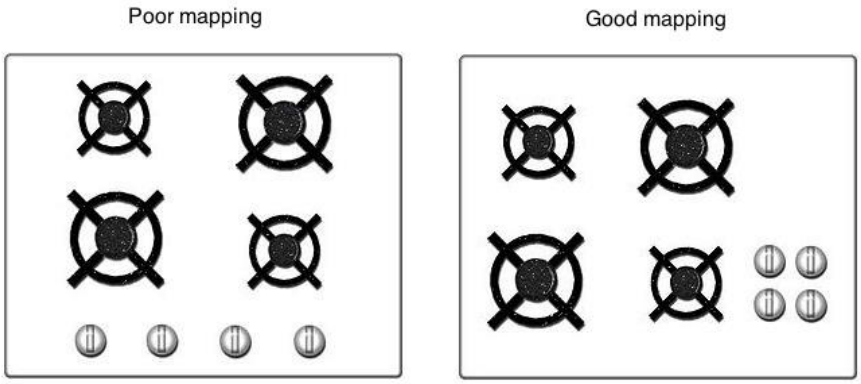
Görsel 31: Sağlayıcılık örneği, sol; kötü tasarım, sağ; iyi tasarım

Kaynak: Dillon, Ross. 2019. **7 Fundamental Interaction Design Principles.** https://medium.com/usabilitygeek/7-fundamental-interaction-design-principles-cb28c3964531 [06.06.2022].

Göstericiler: Bir gösteren kullanıcıya gerçekleşecek olan eylemin nerede gerçekleşeceğini bildirmektedir. Norman gösteren ilkesini; "bir kişiye, tasarımsal açıdan uygun olan davranışı ileten herhangi bir işaret veya ses" olarak açıklamaktadır. Örneğin, bir düğmenin üzerinde yer alan etiket, ilgili olan eylemin tam olarak ne olduğunu kullanıcıya iletmektedir. Göstericiler, bir eylemin nerede ve nasıl gerçekleştirileceği konusunda netlik sağlarken, aynı zamanda kültürel etkenlere de bağlılık göstermektedirler. Örneğin, Amazon alışveriş sitesi Hindistan'da yayına başladığında, kullanıcılar siteye yerleştirilen arama simgesini (büyüteç) pinpon sopası sanmıştır. Bu, gösterenlerin hedef kullanıcı tarafından hemen tanınabilmeleri için ilgili anlama sahip olmaları gerektiğini kanıtlamaktadır.

Eşleştirme: Eşleştirme, tasarımın etkileşimini sağlayan kontrol ünitesi ile bunların tasarım üzerindeki etkisi arasındaki ilişkidir. Örneğin, lunaparklarda bulunan bir kepçe ile oyuncak yakalama makinesindeki düğmelerin üzerine yerleştirilen ok simgeleri, oyuncağı kavrayan mekanik kolun etkileşime geçildiği zaman hareketlerinin hangi yönde olacağı durumuna karşılık gelmektedir. Norman eşleştirme ilkesini, "kontrol

amaçlı kullanılan kumandalar ve eylemleri arasındaki ilişki eşleştirme ilkesinin bir sonucudur. Uzamsal yerleşim ve zamansal yakınlık yoluyla geliştirilebilir" şeklinde açıklamaktadır. Bir şeyin eşleştirmesi doğal olmadığında, tasarım kullanıcı odağından mantıksız duruma gelmektedir. Örneğin, yaygın bir ev aleti olan ocaklarda kullanıcılar eşleştirmenin doğru konumlandırıldığına güvenmektedir. Net olmayan bir eşleştirme ile kullanıcı her bir kontrol düğmesini deneyerek doğru olanı bulmak zorunda kalacaktır (bkz. Görsel 32).



Görsel 32: Eşleştirme örneği, sol; kötü tasarım, sağ; iyi tasarım

Kaynak: Rekhi, Sachin, 2017. **Don Norman's Principles of Interaction Design.** https://medium.com/@sachinrekhi/don-normans-principles-of-interaction-design-51025a2c0f33 [06.06.2022].

Kısıtlamalar: Kullanıcıya yüklenen çok fazla içerik sonucu aşırı bilgi yüklemesi gerçekleşmektedir. Bilgilerin ne kadarının gerekli olduğu belirlenmeli ve uzun formlar, karmaşık düzenler yerine dikkat dağınıklığına sebep olmayan sade ve yeterli içerikler sunulmalıdır. Norman; kısıtlamaları, "fiziksel, mantıksal, anlamsal ve kültürel kısıtlamalar eylemleri yönlendirir ve yorumlamayı kolaylaştırır" şeklinde açıklamaktadır. Bilgisayarlarda kullanılan fare imlecinin ekranın dışına taşmaması fiziksel bir kısıtlamaya, alınacak bir hizmet için sırada beklemek kültürel kısıtlamaya, bir ekranında görüntülenen imgelerin aşağıya doğru devam ettiğinin algılanması için kullanılan kaydırma çizgisi de mantıksal kısıtlamalara örnek olarak verilebilir (Norman, 2017).

Bütün bu ilkelerin yanında psikolojinin tasarımla bütünleştiği Gestalt prensiplerinden de bahsetmek gerekmektedir. Gestalt psikolojisi 1910 yılının Almanya'sında başlamıştır. Çekya vatandaşı Max Wertheimer isimli bir psikoloğun trenle

gerçekleştirdiği bir seyahat sırasında trenin camından gördüğü ışıkların hareketi sonrası kapıldığı bir fikir ile Frankfurt'ta inerek "zoetrop" isimli bir sinema oyuncağı satın almıştır (bkz. Görsel 33). 1834'te William George Horner tarafından icat edilen Zoetrop, hareket yanılsaması yaratmak için dairesel bir şekilde döndürülen yapısı sayesinde içindeki pencerelerden bir dizi durağan görüntünün hareketli olarak algılanmasını sağlayan bir araçtır. Bu icat sinema projektörlerinin ilk örneği olmuştur. Wertheimer konakladığı otel odasında, daha önceden var olan resimler yerine kendi oluşturduğu soyut çizgi ve şekillerden oluşan şeritlerini üretmiştir. Bu sayede var olan şemayı değiştirip, hareketli görüntüler yarattığı yanılsama üzerine araştırmalarına başlamıştır.



Görsel 33: Viktorya dönemi zoetropunun modern bir kopyası

Kaynak: Wikipedia. 2022. **Zoetrope.**
https://en.wikipedia.org/wiki/Zoetrope [06.06.2022].

Wertheimer, 5 yıldan uzun bir süre Frankfurt'ta yaşamıştır. Psikoloji Enstitüsü'nde görünür hareket ile ilgili araştırmalarını sürdürmüş ve "tachistoscope" isimli bir projektör yardımı ile bir ekranda tekrar eden şekilleri incelemiştir. Kurt Koffka ve Wolfgang Köhler'i projesine denek olarak seçmiştir. Birlikte 1 yıllık bir süre boyunca veriler derledikten sonra elde ettikleri sonuçları ve bulgularını 1912 yılında "Hareket Algısı Üzerine Deneysel Çalışmalar" isimli bir makalede paylaşmıştır. Bu yayın, Gestalt Psikolojisi tarihindeki ilk önemli olay olarak bilinmektedir (Behrens, 1998,

299). Gestalt teorisi her ne kadar ilk olarak Max Wertheimer, Wolfgang Kohler ve Kurt Koffka isimli psikologların çalışması olarak anlatılsa da birçok kaynak Avustralyalı filozof Christian von Ehrenfels'in 1890 yılında "Gestalt Nitelikleri" isimli bir makale paylaştığını ve bu makalenin felsefe ve psikolojide günümüze kadar ulaşan bir etki bıraktığı savunmaktadır (Smith, 1988, 11).

Gestalt Prensibi'nin günümüz tanımlanması, parçalar toplamından fazla ya da başkalaşmış olarak algılanan bir bütünün organize hali şeklinde yapılabilir (Guberman, 2017, 2). Bu prensibin erken dönem açıklaması bütün ve parçalardır. En başından beri tartışmaya katılan ve gözlemleyen herkesin farklı şekillerde algıladığı ve sonu gelmeyen bir bütün-parça ilişkisidir (Wertheimer, 1938). Gestalt teorisini tasarımcılar için ideal tutan özellik, psikolojinin insan davranışları üzerine yaptığı çalışmalarda karşılaşılan insanın kalıp arayışı yaklaşımını açıklamaya çalışmasıdır. Gestalt prensipleri, insan psikolojisinde kompozisyonun görsel değerinin bilimsel olarak açıklanmasını sağlamıştır. Yirminci yüzyılın ortalarına doğru tasarımcılar bu prensipleri üretimlerini geliştirmek için kullanmaya başlamıştır (Graham, 2008, 2). Bir tasarımın gerçekleştirilmesine etki eden Gestalt prensiplerinin detaylarını aşağıdaki gibi sıralayabiliriz;

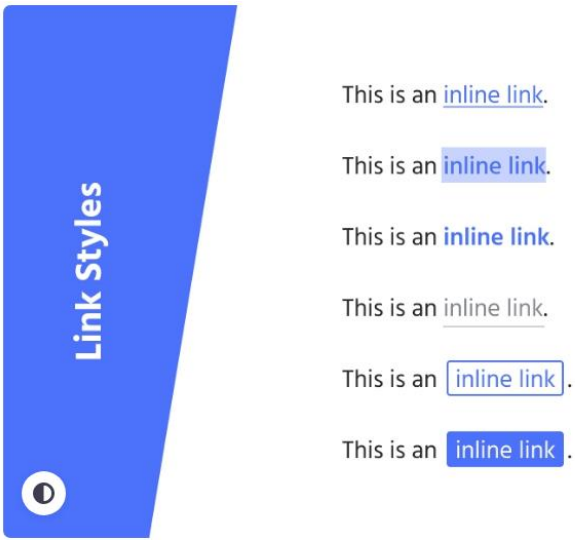
Figür-Zemin İlişkisi: Tasarım içerisindeki öğelerin, kullanıldıkları zeminden (arka plan) ayrı olarak algılanabilmesine yardımcı olan prensiptir. Bu durum tasarım sırasında oluşturulan karşıtlıkla belirlenir. Öğelerin algılanabilmesi için kullanılan görsellerin ve metinlerin seçilebilir olması gerekmektedir. Figür-zemin ilişkisi tasarımı gerçekleştirilen her ürün için geçerli olan bir prensip olmakla birlikte, alıgılanabilirlik derecesi tasarımcı tarafından belirlenebilmektedir. Danimarkalı filozof ve psikolog Edgar John Rubin'in 1915 yılında Synsoplevede Figurer'da yayınladığı doktora tezinde görülen klasikleşen belirsiz vazo-insan algı örneği (bkz. Görsel 34) bu algıyı net bir şekilde açıklamaktadır (Rubin, 1915).



Görsel 34: Gestalt prensipleri: figür-zemin ilişkisi (1915)

Kaynak: Soegaard, Mads. 2021. **The Laws of Figure/Ground, Prägnanz, Closure, and Common Fate - Gestalt Principles (3).** https://www.interaction-design.org/literature/article/the-laws-of-figure-ground-praegnanz-closure-and-common-fate-gestalt-principles-3 [06.06.2022].

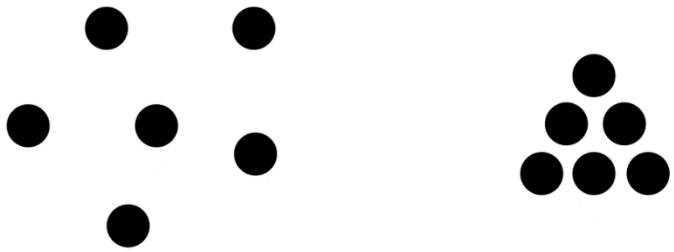
Bir başka örnek, interaktif medya tasarımında kullanıcı fare imlecini bağlantı uzantısı taşıyan etkileşimli bir metinin üzerine getirdiğinde genel olarak bu metinin rengi değişmektedir (bkz. Görsel 35). Bu eylem kullanıcıyı görsel olarak bilgilendirmekte ve geri bildirim sağlamaktadır (Graham, 2008, 3-4).



Görsel 35: Gestalt prensipleri: tipografik figür-zemin ilişkisi

Kaynak: Campbell, Isaac N. **Inline link styles exploration.** https://dribbble.com/shots/4457732-Inline-link-styles-exploration [06.06.2022].

Yakınlık Prensibi: Konum olarak birbirlerine yakın yerleştirilen öğeler bir grubun bir parçası olarak, ayrı yerleştirilen öğeler ise birbirlerinden bağımsız olarak algılanmaktadır. Yazı yazarken kullanılan harflerin birbirine olan yakınlığı oluşturdukları kelimelerin arasındaki boşluktan ayrı algılandığı için bir bütün olarak okunabilmektedir (Kepes, 1995, 46). Yakınlık prensibi, kullanıcı arayüzü tasarımlarında karşılaşılan menüler, simgeler ve tablolar gibi içerik yapısı olarak ilişki içerisinde bulunan tasarımları belirtmek için kullanılmaktadır (bkz. Görsel 36).



Görsel 36: Gestalt prensipleri: yakınlık

Kaynak: Arnell, Nikki. 2013. **Gestalt Theory.** http://www.nikkiarnell.net/gestalt.html [06.06.2022].

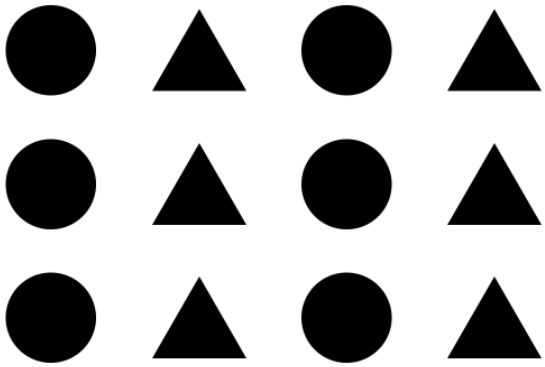
Tamamlama Prensibi: İnsanlar bir görseldeki, özellikle de alışkın oldukları bir görseldeki eksiklikleri bir bütünmüş gibi algılayarak tamamlamaktadır. Kullanıcılar etkileşim içinde oldukları tasarımdaki boşlukları çizgiler ve tonlarla doldurmaktadır. Verilen içerik eksik sunulduğunda insan algısı var olan bilgiye odaklanmakta ve eksik sunulan kısımları görmezden gelmektedir. Bir video oyununda sunulan animasyonlu öğelerde bu durum, kullanıcının hareket halindeki nesneleri gözlemlemesi ve devam eden hareketi algısal olarak tahmin etmesiyle gerçekleşmektedir. Tasarlanan nesneler alışılmış oldukları zaman daha tahmin edilir bir durum oluşmaktadır. Belirli bir düzen içerisinde hareket ettikleri zaman tamamlamam prensibi daha da hızlı gerçekleşmektedir (bkz. Görsel 37).



Görsel 37: Gestalt prensipleri: tamamlama

Kaynak: Thudium, Theodore. 2021. **7 Gestalt Principles (Definition + Examples)**. https://practicalpie.com/gestalt-principles/ [06.06.2022].

Benzerlik Prensibi: Birbirlerinden ayrı bile olsalar, tasarımsal açıdan şekil, boyut, renk, yakınlık ve yön bakımından birbirlerine yakın olan görsel öğeler bir grubun parçasıymış gibi algılanmaktadır. Bu prensibin anlayışında, gruplanmaya çalışılan öğelerin arasında var olan farklılıklar algısal olarak hemen tespit edilmektedir. Kullanıcının etkileşime geçtiği video oyunları gibi tasarımlarda bulunan öğeleri birbirlerine benzer olarak kullanmak, kullanıcıların bu nesnelerin aynı küme içerisinde ya da kavramsal olarak birbirleriyle iletişim halinde olduklarına inanmalarını sağlamaktadır. Bunun yanında benzer bir şema içerisinde hareket eden öğeler de bir bütün olarak algılamaktadır (bkz. Görsel 38).



Görsel 38: Gestalt prensipleri: benzerlik

Kaynak: Harley, Aurora. 2020. **Similarity Principle in Visual Design.** https://www.nngroup.com/articles/gestalt-similarity/ [06.06.2022].

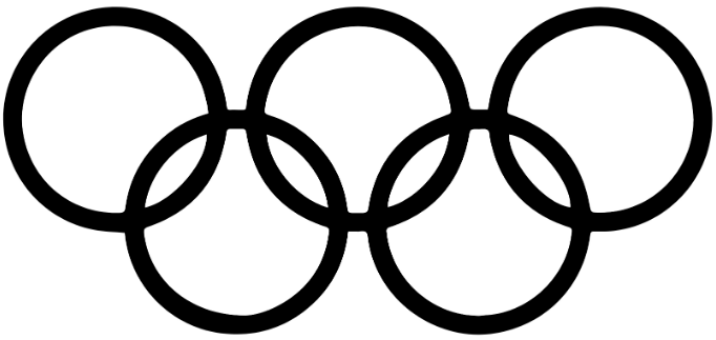
Devamlılık Prensibi: Devamlılık, bir görselin içerisindeki yön ve hareketi algısal olarak yorumlama prensibidir. İnsan, etkileşim içerisinde olduğu bir kompozisyonda yer alan öğeler arasında ilişki aramaktadır. Bir çizgi ya da şekil hareketi izlendiğinde farklı öğeler ile temas halinde olsa bile algısal olarak bir devamlılık oluşmaktadır. İnteraktif medya tasarımlarında kullanılan öğeler statik ya da hareketli olabilmektedir. Hareket halindeki bir öğenin devamlılığı statik olan bir öğeye karşı daha basit tamamlanabilmektedir. Tasarımcılar bu prensibi kullanıcıların odağını belli bir noktaya yönlendirmek için kullanmaktadır. Devamlılık prensibi yalnızca görsel olarak tasarlanmış ürünler için değil, zaman unsuru üzerine tasarımlarda da geçerliliğini sürdürmektedir. Örneğin bir müziği dinlerken notalar tek tek değil bir bütün olarak, melodi olarak algılanmaktadır (bkz. Görsel 39). Tasarlanan müzikler zaman çizgisi olarak düşünüldüğünde kullanıcılar, sunulan notaları bir bütün olarak gruplandırmaktadır (Graham, 2008, 4-10).



Görsel 39: Gestalt prensipleri: devamlılık

Kaynak: Chapman, Cameron. **2018. Exploring the Gestalt Principles of Design.** https://www.toptal.com/designers/ui/gestalt-principles-of-design [06.06.2022].

Simetri (Düzen) Prensibi: Tasarımın içerisindeki öğelerin sunulan hareket yönünde eksiksiz bir algı yaratması varsayımıyla oluşmaktadır. Simetri prensibi kimi zaman düzen ve basitlik yasası olarak da anılmaktadır. Kullanıcılar görseldeki tekrar eden öğeler bütününü algısal olarak en basite indirmektedir. Örneğin olimpiyat logosundaki (bkz. Görsel 40) birbiriyle bağlantılı daireler yerine, logo bir bütün olarak algılanmaktadır (Dresp-Langley, 2015, 1).

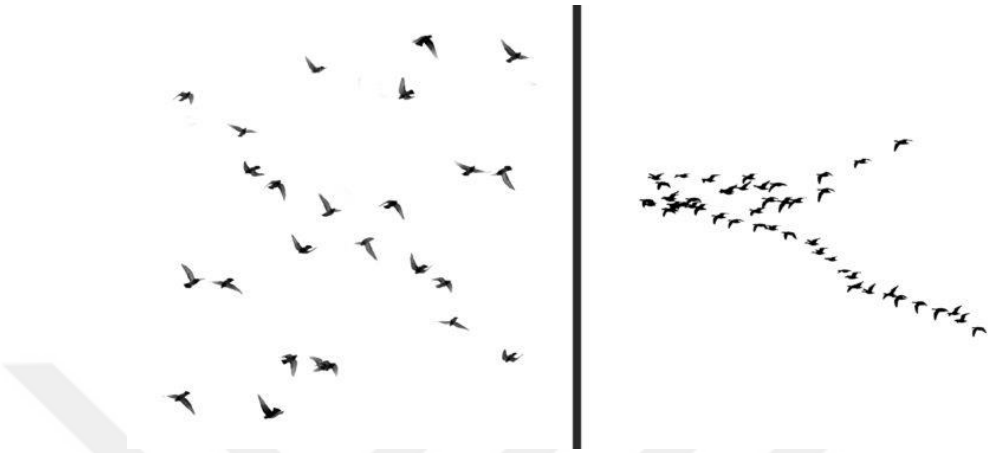


Görsel 40: Gestalt prensipleri: simetri, düzen

Kaynak: Chapman, Cameron. **2018. Exploring the Gestalt Principles of Design.** https://www.toptal.com/designers/ui/gestalt-principles-of-design [06.06.2022].

Ortak Kader Prensibi: Tasarım öğelerinin ortak bir yön içerisinde hareket eden nesneler olarak algılanması ortak kader prensibi olarak tanımlanmaktadır (bkz. Görsel 41). İnsanlar, aynı yönde hareket eden öğeleri, durağan veya farklı yönlerde hareket

eden öğelerden daha ilişkili olarak algılama eğilimindedir. Ortak kader prensibi tasarlanan görsel öğeleri kullanıcıların nasıl algıladığı ve gruplandırıp bütünleştirdiği konusunda kritik bir rol oynamaktadır (Luria, Vogel, 2014, 1).



Görsel 41: Gestalt prensipleri: ortak kader

Kaynak: Palad, Vinci. 2020. **The Photographer's Guide to Gestalt Theory.** https://pixelsandwanderlust.com/photographers-guide-gestalt-theory/ [06.06.2022].

3.4. Video Oyunlarında Grafik Kullanıcı Arayüzü

Bir terim olarak oyun tasarımı incelendiğinde sadece video oyunlarını değil, Monopoly ve Tabu gibi kutu oyunları ile saklambaç ve sessiz sinema gibi fiziksel oyunların üretimlerini de kapsamaktadır. Oyun tasarımı çerçevesinde geliştirilmiş tüm fikirlerin altında yatan prensip kullanıcıları gerek tek başlarına gerekse çok kişili ortamlarda eğlendirmek olmuştur. Video oyun tasarımlarında birçok ortak nokta var olduğundan bir tasarımcı bir sorun ya da fikir üzerinde çalışırken var olan kaynak ve deneyim havuzundan yaralanmaktadır. Bir video oyunun üretilme aşamasında, grafik kullanıcı arayüzü tasarımının oluşturulmasına başlamadan önce oyunun hangi platform (PC, konsol, mobil cihazlar) için hazırlandığının biliniyor olması bu ürün için sınırlamalarınızı öğrenmenizi ve tasarım kararlarınızı bu platforma göre geliştirmenizi sağlamaktadır. Bu şekilde bir kullanıcı bir oyunun arayüz tasarımı incelendiğinde geliştiricilerin tam olarak istedikleri şeyi aşağı yuları gerçekleştirmiş olduklarını bilmektedir. Oyunlar eğlenceli olması için tasarlanmaktadır ancak bilgisayarların kötü yazılımlara karşı korunmasını sağlayan bir programın önceliğinin korumak yerine

eğlenceli bir tasarım olması beklenmemelidir. Grafik kullanıcı arayüzü kapsamında video oyun tasarımlarının ve oyunlaştırmanın etki etmeyeceği yazılımların dışında kalan programların, kullanımı kolay ve anlaşılır bir şekilde tasarlanması gerekmektedir. Video oyun tasarımlarının özü ise zaten bu tip kuralları esnetmek olmalıdır ve bu kurallar tamamen unutulmalıdır (Turunen, 2017, 13-15).

Crawford, bilgisayar oyunlarında var olan temel unsurları dört ortak kategoride toplamaktadır, bu kategoriler: temsil, etkileşim, çatışma ve güvenlik olarak sıralanmıştır. Crawford'un, "oyun, nesnel gerçekliğin bir alt kümesini öznel olarak temsil eden kapalı bir biçimsel sistemdir" cümlesinde belirttiği kapalı bir biçimsel sistemdir ifadesi, oluşturulan yapının kendi kendisine yetebildiği ve geliştirildiği hali ile tamamlanmış olduğunu açıklamaktadır. Bu şekilde, oyunun gerçek dünya ile bağlayıcı bir unsura ihtiyacı olmamaktadır. Çoğu kötü tasarlanan oyun henüz geliştirilme aşamasında bu içsel bağlantıyı kuramamaktadır. Böyle bir durum altında geliştirilen oyunlar, iç dünyasının temellerini oluşturan kuralları üzerinde anlaşmazlıklar barındırmaktadır. Bu tür oyunlarda oyuncular var olan kuralları esnetmek ve farklılaştırmak için bir çaba içerisine girmektedirler ve bu durum oyunun hem hikayesel hem de grafik kullanıcı arayüzü tasarımı olarak başarısız gözükmesine sebep olmaktadır. Doğru şekilde tasarlanmış bir oyunda geliştirilen tüm kurallar, oyuncuların karşılaşabilecekleri tüm olasılıkları kapsayacağı için bu durum ortadan kalkmaktadır. Temsil hem nesnel hem de öznel olarak incelenmektedir ancak bu iki yön birbirlerinden tam olarak ayılmamaktadır. Video oyun konseptinde ele aldığımız öznel gerçekliğin temeli, tasarımsal olarak oluşturulan nesnel gerçeklikten kaynaklanmaktadır. Oyunlar genellikle öznel yapı ön planda tutularak tasarlanmaktadır. Örneğin oyunu oynayan kullanıcının uzaylılar ile savaştığı bir video oyununda görevi başarıyla tamamlayıp yüzlerce uzay gemisini yok etmesi sonucu oluşan reaksiyon nesnel dünyayı doğrusal olarak etkilememektedir. Bir metafor olarak oyunu oynayan kullanıcının kendi dünyasına dair göndermeler ve izler taşıyabilir. Yok edilen her bir uzay gemisi kullanıcının zihninde farklı hisler oluşturabilir. Bu sebeple bir oyun, öznel gerçeklikler ile nesnel dünyadan gerçeklik parçalarını temsil edebilir ve anlatılan hikayenin bilimsel bir modeli olmaktansa fantastik bir anlatım biçimi olabilmektedir.

Etkileşimin yapısal doğasını anlamak için kullanıcıların etkileşime geçtiği oyunları hikayeleri ile kıyaslamamız gerekmektedir. Video oyunları daha fazla etkileşime

sahipken bulmaca ya da sudoku gibi statik oyunlar ile daha az ya da hiç etkileşime girilmemektedir. Gerçekliği temsil eden üretimlerin çoğu statiktir. Bir resim, heykel ya da bir fotoğrafın sunduğu gerçeklik ile dinamik olan üretimlerin sunduğu zamanda değişkenlik gösteren gerçeklikler birbirinden farklıdır. Dinamik olarak adlandırdığımız bu çalışmalar (video oyun, film gibi), oluşturulmuş olan gerçekliğin sıralı ya da sırasız değişkenliğini daha derin bir şekilde aktarmaktadır. Gerçeklik kavramının en etkileyici noktası, kullanıcıların oluşturulmuş bu gerçeklik ile nasıl etkileşime geçtikleri, nasıl değiştirdikleri ve üretimdeki bu gerçekliğin neden-sonuç ilişkisini kapsayan yolun karmaşıklığıdır. Oyunlar tasarlanırken oluşturulan dünyalarda önceden belirlenen eksiklikler ve boşluklar kullanıcıların oyunu oynarken oluşturulmuş hikayelerle daha yoğun bir etkileşime geçmelerine yardımcı olmaktadır. Bu sebeple oyunların kullanıcı etkileşimi odaklı tasarlanması bütün yapısal bütünlüğün içerisindeki en önemli faktör olmaktadır.

Oyunların temel unsurlarından üçüncüsü çatışmadır. Crawford çatışmadan, "oyunların kullanıcı ile olan etkileşiminden ortaya çıkan bir unsur" olarak bahsetmektedir. Tasarlanan yapı içerisinde kullanıcının kontrol ettiği karakter bir hikayenin akışı içerisinde bir hedefe ulaşmaya çalışmaktadır. Bu hedefe ulaşmasını zorlaştırmak için oyunun içerisine bazı pasif ve aktif engeller yerleştirilmektedir. Bu durum bir bulmacayı çözmek ya da oyuncu olmayan karakter (NPC) ile bir mücadele içerisine girmek olabilir. Bu engeller ister aktif olsun ister pasif, oyun içerisinde bir çatışma unsuru oluşturmaktadır. Tasarlanan tüm oyunlar için bir çatışma unsuru olması şarttır.

Dördüncü ve son madde olarak oyunlar, bu oyunları oynayan kullanıcılar için tasarlanan gerçekliği deneyimlemelerinin güvenli yollarını sunmaktadır. Oluşturulan bu çatışmalar tasarlanan yapı için tehlike anlamına gelmektedir. Bu, hem oyuncunun bu çatışmalar sonucunda oyundan sıkılmayıp oyuna geri dönmesi ile, hem de oyuncunun hikayede kendisini güvende hissetmesiyle ilgilidir. Her ne kadar oyun, kullanıcılar için tasarlanmış ve gerçekliği güvenli bir şekilde deneyimlemelerini sağlayan bir ortam oluştursa da, içerdiği çatışmalar kendi içerisindeki gerçekliğe ve yapısal bütünlüğe de zarar verebilecek bir hassaslık taşımaktadır. Bu durum oyun ile etkileşime geçen kullanıcılar arasında gerçekleşecek olan hikayesel tercihler için ince bir bağ oluşturmaktadır. Özellikle rekabetçi oyunlarda gerçekleşen çatışmalar ve kullanıcıların mücadeleyi kaybetmesi sonucunda alacakları cezalandırmalar oyunun oynanıp oynanmaması açısından olumsuz sonuçlar doğurabilmektedir. Çatışma

sonucu ortaya çıkan bu denge unsuru, tasarlanan bilgisayar oyunlarının cazibeli tarafı olarak algılanabilir ve mücadeleyi kaybeden kullanıcı daha fazla hırs ile oynamaya geri dönebilir. Bu durum çok ince bir çizgi üzerinde tasarlanmaktadır ve kullanıcıları oyuna ilgili tutmak için çok iyi bir şekilde dengelenmeleri gerekmektedir. Bu durumdan bağımsız örnekler çoktur ancak temelde bu denge kurulamadığı zaman oyunlar güvensizleşmektedir. (Crawford, 1984, 7-15).

Kullanıcıyla etkileşime geçen bir oyunun bir ya da birden fazla amacı olması gerekmektedir. Rekabetçi ya da yaratıcı unsurlar içeren oyunların bile bir amacı bulunmaktadır. Salen ve Zimmerman, Rules of Play kitabında bir oyunun ölçülebilir bir sonucu olmasının şart olduğunu belirtmektedir (Salen ve Zimmerman, 2003, 80). Bu tanım kısıtlayıcı olduğu kadar, günümüz oyunları için geçerliliğini yitirmiştir. Örnek olarak katılımcıların her birisine farklı renklerde birer boya kalemi verilen ve belirli bir süre içerisinde anlatılan bir sahnenin çiziminin yapılmasının istendiği bir etkinlik düşündüğümüzde bunun açıkça bir oyun olduğunu anlayabiliriz. Kuralları ve hedefi bulunmaktadır, rol yapmayı ve üretmeyi içermektedir ve sonuçları katılımcıların kararlarına göre değişmektedir. Bu tip bir durumda sonuç ölçülebilir olmamaktadır. Başka bir örnek olarak Will Wright'ın Maxis ve Electronic Arts ile birlikte geliştirdiği “Sim City” oyunu verilebilir. Bu oyunda kullanıcının amacı bir şehrin belediye başkanı olarak sıfırdan bir yerleşim yeri oluşturup ekonomik olarak iflas etmeden onu yönetmektir ve oyunu oynayan kullanıcı iflas etmediği sürece oyun bir sonuca ulaşmadan süresiz olarak devam eder. Günümüzde kullanıcıların etkileşime geçtikleri oyun içerisinde oluşturulmuş sistem üzerinde bir başarı elde ettikleri sürece oyunun amacının bir sona ulaşmasına gerek duyulmamaktadır. Space Invaders ve Breakout gibi erken dönem konsol oyunlarının çoğu, oyunculara ulaşılamaz hedefler vermekteydi (Adams, 2010, 6-7).

Raph Koster, 2014 yılındaki "A Theory of Fun for Game Design" kitabında oyunların gerçekliği ile ilgili, "oyunlar, dünyadaki kalıpların ikonik tasvirleri oldukları için gerçeklikten soyutlanmış görünebilir" açıklamasını yapmıştır. Video oyunlarındaki gerçeklik, onu oluşturan tasarımdan çok oyuncuların bu tasarımla nasıl etkileşime geçtiği ile ilgili olmaktadır. Video oyunlarındaki gerçeklik, günlük hayatta alıştığımız gerçeklikten soyutlanmış olmaktadır. Oyunların tasarlanan gerçekliği ile bu oyunu oynayan kullanıcıların hayatlarını yaşadıkları gerçeklik arasındaki gerçek olan tek

fark, oyunlarda aldığımız risklerin ve sebep-sonuç ilişkilerinin gerçek hayattaki gibi olmamasıdır. (Koster, 2014, 34).

Oyun ve oynamak kelimeleri her ne kadar birbirlerine çok yakın ve benzer olsa da anlamlarının arasında açık bir fark bulunmaktadır. David Parlett'in The History of Board Games'te bahsettiği üzere, bütün diller bu iki kavramı birbirinden ayırmamaktadır (Parlett, 1999, 1). Oyun ve oynamak kelimelerinin tanımlamanın birden fazla yöntemi olmasına rağmen özünde birbiriyle ilişkili kalmaktadırlar. Bir oyunun tanımı yalnızca tasarımsal olarak ele alınmamalı, aynı zamanda kullanıcıları anlamlandırabilecekleri bir oyun anlayışına da yaklaştırmakladır (Salen, Zimmerman, 2003, 72).

Bir oyunun grafik kullanıcı arayüzü tasarımı, diğer program türlerinin çoğundan daha karmaşık bir yapısal bütünlük içermektedir. Çoğu bilgisayar programı araçlardır, bu nedenle tasarlanan arayüzleri kullanıcının veri girmesine, süreçleri kontrol etmesine ve sonuçları görmesine izin vermektedir. Öte yandan bir video oyunu eğlendirmek amacıyla tasarlanmış olduğundan grafik arayüzü tasarımının öğrenmesi ve kullanması kolay olsa bile, oyuncuya oyun içinde olan gerçekleşen her veriyi aktarmaz ve kullanıcıya oyun içeriği ile ilgili her kontrolü sağlamamaktadır. Hikaye, karakter kontrolü ve oyuncu arasında bir köprü görevi üstlenmektedir. Oyunu oynayan kullanıcıya, etkileşime geçilen hikayeyi tamamlaması bir yardımcı deneyimi sunar (Adams, 2010, 201).

Son zamanlarda tasarlanan pek çok oyunda grafik kullanıcı arayüzlerinin kullanıcı ile etkileşime geçen öğelerinin çoğunda minimalist bir yaklaşım gözlenmektedir. Oyunu oynayan kullanıcı ile etkileşime geçilecek bir etkinlik gerçekleştiği zaman zaman aktif olan tasarımlar kullanılmaya başlanmıştır. Bir aksiyon oyununda kontrol edilen karakter sadece hasar aldığı zaman beliren sağlık göstergesi bu tasarımsal yaklaşıma bir örnek olarak gösterilebilir (Turunen, 2017, 80).

Quintans, kullanıcı arayüzü tasarımının günümüz video oyun kullanıcıları için ne anlama geldiğini şöyle açıklamıştır;

> *"Neredeyse her şey kelimenin tam anlamıyla bir tık uzağınızdadır. Karakter gelişiminize bakmak istiyorsanız karakter penceresini tıklamalısınız. Bir eşyayı karakterinize eklemek istiyorsanız, o eşyayı karakterin ön izlemesinin üzerine sürüklersiniz. Arayüz hızlı ve erişilebilirdir ve dünyadaki hemen hemen her tür öğenin benzersiz bir envanter simgesi vardır, bu nedenle bir eşyanızı bulmak için düzenli ve ölçeklenebilir olan envanterinize yarım saniye bakmanız yeterlidir"* (Quintans, 2013).

Teknoloji bütünü onu tasarlayanların isteklerine ve arzularına doğru gelişmemektedir. Sosyal, teknik, tasarımsal gibi çok değişkenli ve çeşitli etkenler ile gelişen ve birçok firmanın ve tasarımcının bu alan için çalışmalar gerçekleştirdiği teknolojinin geleceğini kesin olarak bilmek neredeyse imkansızdır. Bu gelişen dünyanın kendi çevresinde oluşturduğu sosyal bir paradokstur. Steve Jobs, Apple üretimi olan Macintosh'a grafik kullanıcı arayüz tasarımı eklediğinde, arayüz tasarımlarının tarihsel akışını değiştirmiştir. Bu değişim, grafik kullanıcı arayüzü tasarımları teknolojisinin oluşumu için ilk adımları atan tasarımcıların amaçladıkları doğrultudan elbette ki farklı bir yerdedir. Bundan sonra, gelişen teknolojinin topluma direkt olarak etki ettiği bir çağın insanlar üzerindeki sosyokültürel etkileri her zaman tahmin edilenden ve beklenenden farklı olacaktır (Barnes, 2010, 85).

4. ANLATI TASARIMI

Anlatı tasarımı, konuşma, edebiyat, tiyatro, müzik ve şarkı, çizgi roman, gazetecilik, film, televizyon ve video, video oyunları, radyo, oyun oynama gibi insan yaratıcılığının, sanatın ve eğlencenin tüm biçimleri içerisinde yer almaktadır. Video oyunları özelinde baktığımız zaman bir oyunun geliştirilmesi esnasında içerdiği hikayenin yapısında bulunan, teması, karakterleri, olay örgüsü, kullanılan diyaloglar ve mekan tasvirleri gibi bir çok öğe anlatı tasarımı sayesinde aktarılmaktadır.

4.1. Anlatı Tasarımının Tanımı

Günümüzde video oyunlarının anlatı öğesinin tüm kitleler tarafından kabul edilmiş genel bir tanımı bulunmamaktadır. Akademik çalışmalarda geleneksel anlatı tarzlarının ontolojik ve fenomenolojik farklılıkları konu alınmıştır ve bu sebeple anlatı bilimin tanımsal yapısı karmaşıklaşmıştır. Bu noktada, bir araştırmacının deneyimi, başka bir araştırmacının anlatısı ve bir tasarımcının ürettiği düzey tasarımı da bir kullanıcının anlatısı olarak tanımlanabilmektedir. Bu kesin olmayan zemin üzerinden oyunlardaki anlatı; hikayenin olay örgüsü, kullanılan sesler ve müzik, yaratılan atmosfer, karakterlerin diyalogları, oyunu oynayan kullanıcının yapacağı seçimler ve oynanış yapısından oluşmaktadır diyebiliriz. Anlatı bir oyunun genel bütünlüğünü oluşturmaktadır ve kullanıcının, etkileşime girdiği bu oyunun hikayesinin bir parçası olarak ait hissetmesini sağlamaktadır. Hikayede yer alan ana karakterin gelişimini ve aktarılmak istenilen duyguyu global olarak dünyanın herhangi bir yerindeki oyuncuya doğru bir şekilde aktarılmasını sağlayan bir tasarım çalışmasıdır (Koenitz, 2018, 1-2).

Hikaye anlatımı detaylı, büyülü ve etkili bir sanat formudur. Etkileşime geçen bireyi yalnızca hayali bir dünya üzerinde heyecan verici bir yolculuğa çıkarmakla kalmaz, aynı zamanda insan davranışının karanlık sırlarını da açığa çıkarabilir veya etkileşim içerisindeki bireyin arzularını tetikleyebilir. Hikâye anlatımı aynı zamanda eğitim alanı ya da önemli bilgileri iletmek gibi diğer amaçlar için de kullanılabilmektedir. Dijital anlatı tasarımı, günümüz insanlığının anlatı eğlencesinden keyif almasının en

yeni yollarından birisi olmasına rağmen, tüm tarih boyunca var olan hikaye anlatımından çok farklı kalamamaktadır (Miller, 2014, 3).

4.2. Oyunlar ve Anlatı Tasarımı

Oyunların çoğu sundukları eğlencenin bir parçası olarak bir hikaye içermektedir. Video oyunları sundukları bu hikayeler ile oyunu oynayan kullanıcıların eğlence amaçlarını karşılamaktadır ve anlatı tasarımı bir eğlence unsuru olarak bu oyun tasarımlarının en önemli araçlardan birisi olmaktadır. Kimi zaman kullanıcılar oyunlarda yer alan hikayelerin kurallarını uygularken bu hikayeler ile bütünleşmekte sıkıntılar yaşayabilirler. Bunun olmaması için oyun tasarımının ve anlatı tasarımının sorunsuz bir şekilde bütünleşmesi gerekmektedir (Adams, 2010, 22).

Klasik anlatıda bir neden-sonuç ilişkisi içeren hikaye anlatımı aktardığı gerçeklerin kronolojik bir koleksiyonu olarak tanımlanabilir. Bir hikayede sunulan gerçekler kontrollü olarak çarpıtılır, değiştirilir ya da kendi dünyasının gerçekliğinde nesnellikten uzakta tutulur. Oyun ve film tasarımlarında gerçekleştirilen kurgu çalışmaları bu yalan olmayan gerçekler teması üzerine tasarlanmaktadır. Örneğin Star Wars filminde Luke Skywalker'ın Death Star gemisini yok ettiği sahnede izleyiciler geminin gerçek olup olmadığını düşünmemektedirler. Death Star kötüdür, Luke Skywalker iyidir. Hikayenin izleyicilere sunduğu sebep-sonuç ilişkisi iyi olanın kötü olanı yenmesi şeklinde tasarlanmıştır. Bu sebeple kullanıcıların, izleyicilerin, ya da oyuncuların etkileşime geçtiği kurgulanan gerçekliği, tek başına kendi önerdiği sebep-sonuç ilişkisi üzerinden değerlendirmemiz gerekmektedir. Tüm bunların yanında oyunlar aynı zamanda nesnel gerçekliği de temsil etmeye çalışmaktadır. Burada bahsedilenden yola çıkarak film ve oyun arasında oluşan fark, film için tasarlanmış hikayelerin gerçeklerinin önceden sıralanmış bir şekilde kullanıcılara sunulurken, oyun için tasarlanmış hikayelerde bir ağacın dalları gibi farklı yollar ile kontrolün tamamen kullanıcıya bırakılması ve kendi hikayesini yaratmasına izin verilmesidir. (Crawford, 1984, 10).

Oyun tasarımcıları, oyuncular ve oyun teorisyenleri bir oyun içerisine yerleştirilen hikayenin nasıl olması gerektiği, oyuna ve oyunun akışına gerçekten hizmet edip etmediği, hikayenin nasıl çalışması gerektiği gibi konularda uzun yıllar tartışmışlardır. Rol yapma oyunları, aksiyon ve macera oyunları gibi oyunların kesinlikle bir hikaye akışı içerisinde olması gerekmektedir. Pek çok oyuncu oynadıkları oyunun kaliteli bir

oynanışının olmasının yanı sıra iyi bir hikayesinin de olmasını istemektedir. Tek bir hikayenin etkileşime geçilen oyunu daha iyi bir yere taşıyıp taşımadığını ve aktarılmak istenilen tecrübeyi tam olarak temsil edip etmediği o hikayenin ne kadar zengin ve derin olmasıyla ilişkilidir. Adams, kullanıcılara sunulacak olan bir oyuna hikaye entegre etmek için dört temel neden olduğunu savunmaktadır.

Bunlar şu şekilde sıralanmaktadır;

1. Hikayeler, bir oyunun sunduğu eğlenceye önemli ölçüde katkıda bulunabilir
2. Hikayeler daha geniş bir kitleyi çekmektedir
3. Hikayeler, oyuncuların uzun oyunlarla ilgilenmesine yardımcı olmaktadır
4. Hikayeler oyunu satmaya yardımcı olmaktadır

En geniş tanımıyla hikaye, gerçekleşmiş ya da hayal edilmiş olaylar dizisinin anlatılmasıdır. Bu açıklama ile birlikte birçok kişi her oyunun kendi bir hikayesi olduğunu fark edebilir, çünkü tasarlanan oyunlarda gerçekleşen aksiyon hikayeden sonra gelmektedir. Bu durum teorik olarak doğruluk taşımaktadır ancak bir oyun tasarımcısı için kullanışlı bir yaklaşım olamaz. Örneğin Tetris isimli oyunun hikaye olarak tanımı, sonsuz bir tekrarın içerisinde devam oyunu oynayan kullanıcının duygusal hislerinden bağımsız bir şekilde oyunu oynaması sebebiyle ilgisiz ve yetersiz olacaktır. Tasarımsal açıdan anlatması gereksiz olabilecek kadar kötü bir hikaye sunulacaktır. Eğer hikayeler kullanıcılar ile etkileşime geçen oyunlara dahil edilecekse, bunlar gerçekten etkileyici ve iyi hikayeler olarak tasarlanmalıdır (Adams, 2010, 155-158).

Geleneksel anlatı türleri ile dijital anlatı tasarımının arasındaki en büyük fark, geleneksel anlatıların içeriğinin analog formda olması, dijital hikaye anlatımında ise içeriğin kullanıcılara dijital olarak sunulmasıdır. Dijital veriler bilgisayar dilindeki sıfır ve birlerin bütünleştiği bitlerden oluşmaktadır. Analog bilgi ise süreklidir ve kesintisiz olarak gerçekleşmektedir. En eski hikayeler insan sesi ve oyuncular tarafından aktarılmıştır. Baskı daha sonra gerçekleşmiştir. Daha yakın tarihte ise ses bandına, filme veya videoya kaydedilmektedirler. Bütün bu eski formlar analogdur. Dijital hikaye anlatıcılığını klasik hikaye anlatıcılığından ayıran şeylerden biri de, izleyicilerin anlatının aktif oyuncuları haline gelebilmesi ve hatta anlatının üzerinde doğrudan bir etkiye sahip olabilmesidir. Hikaye anlatıcılığı o kadar kritik ve güçlü bir öğedir ki, yanlış bir şekilde bir hikayeyi tasarlamak tüm beklentiyi yok edebileceği

gibi beklenmedik bir şekilde sunulmaya çalışılan karakter ya da mekanların ölümüne sebep olabilmektedir (Miller, 2014, 4-6).

Hikaye tasarımının oluşumuna ve teorisel anlamda literatürüne bakıldığında, masallar (folktales) geleneksel olarak ağızdan ağıza ya da yazınsal olarak aktarılan hikayelerdir. 1928 yılında Vladimir Propp, *Masalın Biçimbilimi* adlı eserinde masalların yapılarını göstergebilimsel, halkbilimsel ve anlatı çözümlemeleri şeklinde incelemiştir ve yapısal bütünlüklerine dair fikirler oluşturmuştur. Gestalt teorisi ve göstergebilimin yapısına baktığımızda ikisi de görsel ve yazınsal olarak göstergelerin ya da metinlerin diğer gösterge veya metinlerle kurduğu ilişkilere dayanmaktadır. Biçimbilim, biçimlerin incelenmesini içeren ve dilbilim, göstergebilim gibi alanlardan da yararlanan bir bilimdalı olarak kabul edilebilir. Propp, halk masallarının biçimlerini incelediğinde aslında sürekli tekrar eden hikaye yapılarına ve hikayelerin nasıl tasarlandığına ulaşmıştır. Propp, Masalın Biçimbilimi'nde masalların bir öz durumuyla başladığını savunur, bu başlangıçlarında huzurlu ve mutlu bir zamanın anlatıldığından bahsetmektedir. Kahramanın yolculuğuna dair ilk yazılı çalışmalardan birisi olan bu yapı başlangıç sonrası toplam 32 adım olarak açıklanmıştır. Bunlar sırasıyla;

1- **Uzaklaşma:** Aileden birisi evden uzaklaşır
2- **Yasaklama:** Kahraman bir yasakla karşılaşır
3- **Yasağı Çiğneme:** Kahraman yasağı çiğner
4- **Soruşturma:** Düşman bilgi edinmeye çalışır
5- **Bilgi Toplama:** Düşman kurbanı hakkında bilgi toplar
6- **Aldatma:** Düşman kurbanını ya da bir hazineyi ele geçirmek için topladığı bilgileri kullanır
7- **Suça Katılma:** Kurban aldanır, kandırılır ve düşmana yardım eder
8- **Kötülük:** Düşman aileden birisine zarar verir
9- **Eksiklik:** Aileden bir kişinin elde etmek istediği bir şey vardır, eksik olan bir şey belirtilir.
10- **Aracılık, Geçiş Anı:** Kötülüğün ya da eksikliğin haberi yayılır, bir dilek ya da bir buyrukla kahramana başvurulur. Kahraman gönderilir ya da gitmesine izin verilir.
11- **Karşıt Eylemin Başlangıcı:** Kahraman harekete geçmeyi kabullenir.
12- **Gidiş:** Kahraman yolculuğa çıkar, evinden ayrılır.

13- **Bağışçının İlk İşlevi:** Kahraman bir sınama, sorgulama ya da saldırı ile karşılaşır ve karşılığında büyülü bir nesne ya da yardımcı elde eder.
14- **Kahramanın Tepkisi:** Kahraman kendisine yardımcı olacak olan kişiye tepki gösterir.
15- **Büyülü Nesnenin Alınması:** Kahraman büyülü nesneyi elde eder.
16- **İki Krallık Arası Yolculuk, Kılavuz Eşliğinde Yolculuk:** Kahramana yol gösterilir ve aradığı nesnenin bulunduğu yere ulaşır.
17- **Çatışma:** Kahraman ve düşmanı bir çatışmada karşı karşıya gelir.
18- **Özel İşaret:** Kahraman özel bir işaret edinir.
19- **Zafer:** Düşman yenik düşer.
20- **Giderme:** Başlangıçtaki kötülük giderilir ya da eksiklik karşılanır.
21- **Geri Dönüş:** Kahraman geri döner.
22- **İzleme:** Kahraman izlenir.
23- **Yardım:** Kahramanına yardım edilir.
24- **Kimliğini Gizleyerek Gelme:** Kahraman kimliğini gizleyerek evine ya da başka bir diyara gider.
25- **Asılsız Savlar:** Bir sahtekar kahraman hakkında asılsız savlar ileri sürer.
26- **Güç İş:** Kahramana zor bir iş teklif edilir.
27- **Güç İşi Yerine Getirme:** Kahraman zor işin üstesinden gelir.
28- **Tanıma:** Kahraman tanınır.
29- **Ortaya Çıkarma:** Sahtekarın, düşmanın gerçek kimliği ortaya çıkar.
30- **Biçim Değiştirme:** Kahraman yeni bir görünüm kazanır.
31- **Cezalandırma:** Düşmanlar ve saldırganlar cezalandırılır.
32- **Evlenme:** Kahraman evlenir ve güce sahip olur, tahta çıkar.

Propp bu çalışmasında yer alan tüm maddelerin tek seferde her hikaye anlatımında karşılaşılamayabileceğini, ancak karşılaşılan her madde yukarıda belirtilen düzlem sırasından farklı bir sıralama içerisinde olamayacağını belirtmiştir (Propp, 1985: 29-64).

Joseph Campbell, Kahraman'ın Sonsuz Yolculuğu kitabında, Propp'un ortaya koyduğu bu anlatı biçimlerinden farklı ancak daha aza indirgeyerek; *yola çıkış, erginlenme* ve *dönüş* olarak toplam üç madde altında bir kahraman yolculuğundan bahsetmiştir. Vladimir Propp'un çalışmasından esinlenen Campbell, günümüzde

kullanılan yapıya çok benzer olan bu çalışması toplamda 17 alt başlık altında açıklanmaktadır. Bunlar sırasıyla;

1- Maceraya Çağrı
2- Çağrının Reddedilişi
3- Doğaüstü Yardım
4- İlk Eşiğin Aşılması
5- Balinanın Karnı
6- Sınavlar Yolu
7- Tanrıça ile Karşılaşma
8- Baştan Çıkarıcı Olarak Kadın
9- Babanın Gönlünü Alma
10- Tanrılaştırma
11- Nihai Ödül
12- Geri Dönüşün Reddedilişi
13- Büyülü Kaçış
14- Dışarıdan Gelen Kurtuluş
15- Dönüş Eşiğinin Aşılması
16- İki Dünyanın Ustası
17- Yaşama Özgürlüğü

Mitoloji ve din unsurlarından büyük oranda etkilenmiş olan bu yöntem sıralaması kahraman yolculuğunun sonsuz döngüsünü anlatan bir kılavuz olarak kabul edilmiştir (Campbell, 2017). Bu çalışma içerdiği kısıtlamalar ve derinliği sebebiyle günümüz anlatı tasarımlarını tam olarak karşılamamaktadır. Günümüzde kullanılan genel kabul görmüş anlatı yapısı, üç perdelik bir hikaye içerisinde Christopher Vogler'ın, Campbell ve Propp'tan esinlenerek geliştirdiği "Kahramanın 12 Aşamalı Gelişimi" kuralıyla oluşturulmaktadır. Bu hikaye anlatım yöntemi genellikle film senaryoları için kullanılmaktadır ancak kendi maceranı seç tüm devinimli video oyunları için de aynı şartlar geçerliliğini korumaktadır (Vogler, 2017).

1- **Sıradan Dünya:** Kahramanın hikayede anlatılan maceraya başlamadan önceki durumunu içeren süreçtir. Karakter belirli bir oranda huzursuzluk ve durumdan rahatsızlık hissi taşımaktadır ve bir arayış içerisindedir. Hikaye ile bir etkileşim içerisinde bulunan kişi karakterin bu arayışı ile bir bağ kurar ve kahraman ile bu aşamada bütünleşir.

2- **Maceraya Çağrı:** Bu aşamada kahramanın göğüs gereceği macera, oluşan bir problem ya da bir meydan okuma belirtilir. Bu macera çağrısı kahramanın iç dünyasından ya da dış etkenlerden kaynaklanabilir. Bu çağrı aynı zamanda beraberinde gelecek olan değişimlerin de bir habercisidir. Örneğin, kahramanın hastanede yaptırdığı test sonuçlarının gelmesi ya da onun için değerli olan birisini kaybetmesi gibi bir hikaye akışı maceraya çağrı olabilmektedir.
3- **Çağrıyı Reddediş:** Kahramanın bir maceraya atılmadan önce gönülsüz, isteksiz davranması o karakteri daha gerçekçi kılmaktadır. Genellikle bu nokta kahraman ona sunulan maceranın gerek zorluğundan gerek çıkar çatışmalarından dolayı bir reddediş çabası içerisine girer. Bilinmeyen bir geleceğin korkusu yaşanmaktadır, maceradan uzaklaşılır.
4- **Akıl Hocası ile Tanışma:** Kahraman bu aşamada, çıkacağı serüvende kendisine yardım edecek olan, eğitimleri ve ekipmanları sağlayacak olan, tavsiyeler alacağı ve iç dünyasını dengelemesine yardımcı olacak olan bir karakter ile tanışır. Bu karakter ancak bir yere kadar kahramanın yanındadır. Eninde sonunda kahraman bilinmeyenle yalnız başına yüzleşmek zorunda kalacaktır.
5- **Eşiği Aşmak:** Artık macera için gerekli olan yolculuk burada başlamaktadır. Hikayenin ilk dönüm noktası bu eşiğin aşıldığı bölümdür. Bu aşamada artık kahraman sıradan bir dünyanın sıradan bir varlığı değil, özel bir dünyada yol alan seçkin bir karakterdir.
6- **Testler, Dostlar ve Düşmanlar**: İlk eşik aşıldıktan sonra kahraman içinde bulunduğu yeni dünyanın kurallarını tanımaya başlar; dostlar ve düşmanlar edinir, yeteneklerini deneyimleyebileceği ve kendini geliştireceği çeşitli testler ile karşılaşır.
7- **Büyük Değişime Yaklaşma:** Kahraman ve kahramanın yolculuk sırasında edindiği dostları bu yeni ve özel dünyadaki en büyük soruna doğru yaklaşır. Bu aşama yolculuğun ikinci dramatik dönüm noktasıdır. Yeni dünyanın en tehlikeli ve sorunların çözülmeye başlayacağı yeridir.
8- **Zorluk ve Büyük Değişim:** Yolculuğun ve anlatılan hikayenin orta bölümlerine doğru yaklaşılır. Kahraman en büyük korkusuyla, düşmanıyla ve hatta ölümle baş başa kalır. Zor kararlar alması gerekmektedir. Dostları ve

maceranın görevi arasında bazı tercihler yapması gerekebilir ve kayıplar yaşanabilir.

9- **Ödül:** Büyük değişimden sonra kahramanın ölümden döndüğü, doğru kararlar aldığı ve ödüllendirildiği bölümdür. Hikayedeki macera ve karakter ile etkileşime giren kişi derin bir nefes alır ve rahatlar.
10- **Geriş Dönüş Yolu:** Bu noktada kahraman hikayesini tamamlaya çok yakındır ve bu yeni dünyadan çıkmaya başlar. Yolculuğunu tamamlamak için gereken tüm deneyim ve görevleri tamamlamaya çok yakındır.
11- **Yenilenme:** Son yoğun aşamadır. Kahraman en büyük sınavını verir. Bu aşama karakterin gelişimini tamamladığı, yeniden doğuşun gerçekleştiği bölümdür. Artık eskisinden çok farklı bir yerde olan kahraman başlangıçtaki çatışmalarından, korkularından, huzursuzluğundan ve rahatsız hissetmekten kurtulur, saflaşır.
12- **Bilgi ile Geri Dönüş:** Tüm yolculuk sırasında edindiği bilgelik ve tecrübe ile birlikte ilk yola çıktığı nokta olan sıradan dünyaya geri döner. Artık bambaşka bir karakterdir (Miyamoto, 2020).

Oyun tasarımcıları tasarladıkları hikayelerin bütününü ve detaylarını gizemli tutmaktadırlar. Oyunu oynayan kullanıcılar bu hikayelerin nasıl ortaya çıkacağı konusunda büyük bir etkiye sahiptir. Halka açık forum sitelerinde tartışılan oyun hikayeleri ile tasarımcılar geri bildirimlere sahip olarak, sundukları ipuçlarını bu geribildirimlere göre şekillendirmektedirler. Yeni medya kullanılarak sunulan geri bildirimler hemen fark edilir ve hızlı cevaplanabilir olmaktadır (Kim, Lee, Thomas, Dombrowski, 2009).

5. TÜM DEVİNİMLİ VİDEO OYUN ÖRNEKLERİYLE ANLATI VE ARAYÜZ TASARIM İNCELEMELERİ

Tüm devinimli video oyunları, 1990'ların başında kullanıcıların gösterdiği ilgi açısından en parlak zamanlarını yaşamıştır. Dönemin sınırlı teknolojisi ile birlikte üretilen oyunların yarattığı deneyim onların basit ve eksik olduklarını hissettirmiştir. Son yıllarda üretilen tüm devinimli video oyunlarında kullanıcı ile bütünleşebilen daha derin hikayeler, daha iyi oyunculuklar ve teknolojik gelişmeler ile birlikte daha iyi görüntü kalitesi bulunmaktadır. Kimi projenin prodüksiyon bütçeleri televizyon dizileriyle yarışır duruma gelmiştir. Bu sebeple Wales Interactive gibi stüdyolar Five Dates, The Complex ve The Shapeshifting Detective gibi oyunlar ile yüksek satış başarıları elde etmişlerdir.

Etkileşimli çalışmalar üretilirken karşılaşılan zorluklardan en önemlisi, anlatılmak istenilen hikayenin doğrusallığını kıracak şekilde parçalara ayırmak ve bu parçaları birleştirmek için kullanıcıyı bu doğrusallığı kırılmış hikayeye ait hissettirmenin yolunu bulmaktır. Tüm bu zorluğu oluşturan ve yine tüm bu oluşturulan zorluğun çözümünü bizlere sunan şey yine etkileşimdir. Doğru bir şekilde kurgulanmış olan hikayede kullanıcı hikayeye ait olmak ister ve hikayeyi kendi tercihleri doğrultusunda yeniden yapılandırmak için önceden kurgulanmış olan karakterin kendisine bürünür. Aynı zamanda kullanıcı, hikaye ile kurduğu bağlantıyı koparmadan ve bu bağlantı aracılığıyla elde edeceği deneyimi kısıtlamadan seçimlerini gerçekleştirebilmek için iyi tasarlanmış bir grafik kullanıcı arayüzüne ihtiyaç duyar.

Bu bölümde incelenecek olan üç çalışma, kitlesel başarıya ulaşmış, yüksek satış rakamları ve olumlu kullanıcı yorumları almış birbirinden farklı yapısal bütünlüklere ve kullanıcı etkileşimine sahip oyunlardan seçilmiştir. Bu çalışmalar sırası ile; Netflix aracılığı ile çok büyük bir kitlesel dağıtım ağına sahip olan ve hemen hemen herkesin rahat bir şekilde etkileşime geçebileceği Black Mirror: Bandersnatch, Her Story ile büyük bir başarı yakalamış olan Sam Barlow'un yönettiği ve kullanıcılar için bir etkileşim yanılsaması yarattığını düşündüğüm karmaşık bir çalışma olan Telling Lies

ve son olarak kullanıcı etkileşimi anlamında Black Mirror: Bandersnatch kadar basit olmayan ancak Telling Lies kadar da karmaşık bir yapı içerisinde tasarlanmamış olan ve tasarımsal anlamda tüm devinimli oyunlarına gelişmiş bir etkileşim arayüzü sunan Erica olarak belirlenmiştir. İncelenen oyunlar hem tasarımsal hem de hikayesel anlamda aynı oyuncu / kullanıcı kitlelerini hedef almışlardır.

5.1. Black Mirror: Bandersnatch

Birçok eleştirmen tarafından bugüne kadar yapılmış en iyi tüm devinimli video oyun çalışması olduğu düşünülen "Black Mirror: Bandersnatch", kendi maceranı seç konseptini "Netflix" aracılığı ile milyonlarca evin televizyonuna taşıyarak bu tarz çalışmaların büyük kitleler tarafından yeniden gündeme gelmesini sağlamıştır.

Netflix, kanallar arasında bir açık arttırma mücadelesinin ardından, 2015 yılında yayın haklarını almadan önce bir antoloji serisi olan Black Mirror, ilk olarak İngiliz televizyon kanalı "Channel 4" tarafından yayınlanmıştır. (Conley, Burroughs 2019). Charlie Brooker (yazar, karikatürist, oyun eleştirmeni ve radyo sunucusu) tarafından yaratılan Black Mirror antolojisi, bugüne kadar izleyicilerine kontrol, ceza, gözetim ve halkın izlemesi temaları üzerine distopik yorumlar sunmuştur.

İlk orijinal kullanıcı etkileşimli video çalışmasını 2017 yılında gerçekleştiren Netflix, Dreamworks firması ile ortak bir çalışma yürüterek "Puss in Book: Trapped in an Epic Tale" isimli bir animasyon yayınlamıştır. 23 dakikalık bir çocuk macerası olan bu çalışmadan tam iki yıl sonra, doğrusal olmayan hikayeler ve örümcek ağından farksız senaryosu ile tüm devinimli video oyun olan (Netflix'in interaktif film katagorisi altında sunduğu) kendi maceranı seç konseptli Black Mirror: Bandersnatch'i yayınlamıştır. Bu çalışma orijinal antolojiden bağımsız olarak kullanıcılara sunulmuştur.

Black Mirror: Bandersnatch'in kurgusal kökleri, Edward Packard'ın 1979 yılında yazdığı ilk kendi maceranı seç romanı The Cave of Time'a dayanmaktadır. Hikayesel olarak bir yakınlık taşımamalarına rağmen Packard'ın kendi maceranı seç kitaplarının telif haklarını elinde bulundurması sebebiyle Netflix, Black Mirror: Bandersnatch yayınlandıktan sonra açılan dava sonucunda yüklü bir miktar tazminat ödemiştir.

5.1.1. Black Mirror: Bandersnatch'in Anlatı Tasarımı İncelemesi

İzleyenlere psikolojik korku öğeleriyle süslenmiş bir macera sunan çalışmanın her yerine yerleştirilmiş "Paskalya Yumurtaları" (Easter Eggs) ile birlikte düzinelerce farklı yol tercih ederek toplamda 5 farklı ana finali deneyimleyebiliyoruz. Aynı şekilde sonuçlanan farklı mini finaller de içeren çalışma toplamda 90 dakika tüketim süresi olarak gösterilse de tercih edilen yollarla birlikte 5 saatlik bir deneyime erişilmesi mümkün olmaktadır. Filmin hikayesini hızlı bir şekilde takip ederek ulaşabileceğimiz ilk ve en basit sonuç 10 dakika içerisinde karşımıza çıkabiliyor.

Black Mirror'un bu interaktif çalışmasında, seksenli yıllarda yaşayan genç oyun yapımcısı Stefan Butler, Bandersnatch isimli kendi maceranı seç kitabından esinlenerek bir oyun yapmak istemektedir. Buradaki ince detay Black Mirror'un Netflix ile, tüm devinimli video oyun kültürünü izleyicilerle buluştururken, bu çalışmaların geçmişinin nereye bağlı olduğunu da hikaye aracılığı ile kullanıcılara sunuyor olmasıdır.

Bandersnatch, Lewis Caroll'un 1871 tarihinde yazdığı "Alice's Adventures in Wonderland and Through the Looking Glass" isimli romanında ve 1874 tarihinde yazdığı "The Hunting of the Snark" isimli şiirinde yer alan kurgusal bir yaratıktır. Bu eserlerin genel yapıları günümüzde üretilen Black Mirror: Bandersnatch çalışmasıyla Bandersnatch karakteri dışında bir yakınlık göstermemektedir. The Hunting of the Snark'ın içerisinde bu yaratık uzun boyunlu ve büyük çeneli olarak anlatılmıştır ve iki eserde de vahşi ve hızlı olarak betimlenmiştir. Ayrıca, Alice's Adventures in Wonderland and Through the Looking Glass eserinde bu yaratıkların aynaların arkasında bulunan dünyada yer yaşadıklarından ve orada bulunabileceklerinden bahsedilmiştir (bkz. Görsel 42). Bu hikayelerdeki Bandesnatch karakteri, kendi bilincimiz dışındaki kontrol edemediğimiz diğer gerçeklerin sunumu olarak Black Mirror'un genel anlatı yaklaşımına da çok uygun bir karakter olarak tanımlanabilir (Carroll, 1971).



Görsel 42: Peter Newell'in Jubjub (sol) ve Bandersnatch (sağ) çizimi (1872)

Kaynak: Wikipedia. 2022. **Bandersnatch.**
https://en.wikipedia.org/wiki/Bandersnatch [06.06.2022].

Aynı zamanda Bandersnatch, 2010 yılında Tim Burton ve James Bobin yönetmenliğinde çekilen "Alice in Wonderlands" filminde tüyleri uzun, benekli, kuyruklu ve büyük bir ağıza ve içerisinde çok sayıda keskin dişlere sahip olan beyaz bir yaratık olarak gösterilmiştir (bkz. Görsel 43).



Görsel 43: Alice in Wonderlands filminde Bandersnatch (2010)

Kaynak: Alice in Wonderlands Wiki. **Bandersnatch.**
https://aliceinwonderland.fandom.com/wiki/Bandersnatch [06.06.2022].

Tüm bunların yanında Bandersnatch anlatı tasarımı, içerisinde başka birçok Alice in Wonderlands esinlenmesi barındırmaktadır. Black Mirror: Bandersnatch'te bulunan ve Tallulah Haddon tarafından canlandırılan Kitty isimli karakterin tasarımı ile 2016 yılında izleyicilerle buluşan Alice Through the Looking Glass filminde Johnny Depp tarafından canlandırılan Tarrant karakterinin tasarımları arasındaki benzerlik, çalışmanın Alice in Wonderlands dünyasından ne kadar etkilendiğini göstermektedir (bkz. Görsel 44).



Görsel 44: Bandersnatch (2018), Kitty (sol), Alice (2016), Tarrant (sağ)

Kaynak: TLDR Movie Reviews and Analysis. 2018. **Movie Review – Black Mirror: Bandersnatch.** https://tldrmoviereviews.com/2018/12/28/movie-review-black-mirror-bandersnatch/ [06.06.2022]. (sol), Levine, Nick. 2016. **Hear Pink cover Jefferson Airplane in 'Alice Through The Looking Glass' trailer.** https://www.nme.com/news/film/hear-pink-cover-jefferson-airplane-in-alice-throug-884233 [06.06.2022]. (sağ)

80'li yıllarda Imagine Software isimli bir İngiliz oyun yapım şirketi Bandersnatch isimli bir oyun geliştirmeye başlamıştır ancak şirketin iflası nedeniyle bu oyun hiçbir zaman tamamlanamamıştır. Daha sonrasında oyunun kodları başka bir firma tarafından satın alınmış ve 1986 yılında yayınlanan Brataccas isimli bir oyunun geliştirilmesinde kullanılmıştır (bkz. Görsel 45). Black Mirror: Bandersnatch hikayesini anlatırken bu oyuna birkaç gönderme yapmaktadır. Bunlardan ilki Stefan'ın uyandığı ilk günün tarihi 9 Haziran 1984, Imagine Software'in gerçek dünyada iflas ettiği tarihtir. Bir diğeri ise Stefan'ın soyadının Imagine Software'in kurucularından olan Mark Butler'ın soyadı ile aynı olmasıdır (Wikipedia, Imagine Software).



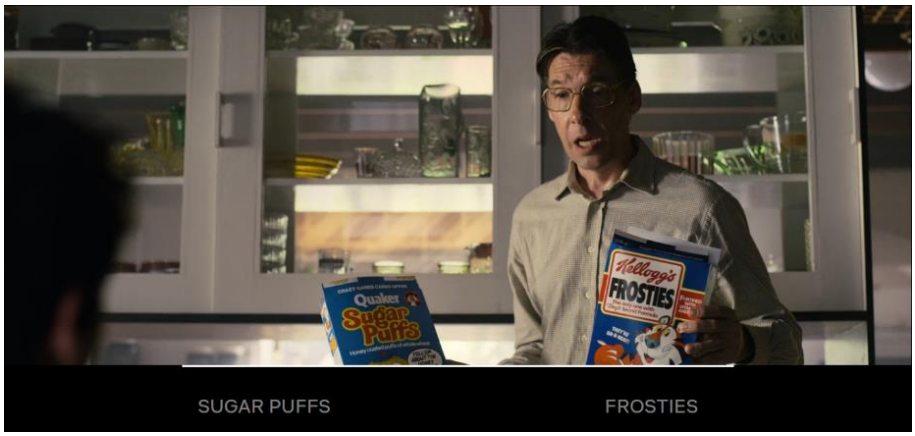
Görsel 45: Bandersnatch oyunu dergi tanıtımı (1984)

Kaynak: Wikpedia. 2022. **Brataccas.**
https://en.wikipedia.org/wiki/Brataccas [06.06.2022].

80'li yılların bilgisayar dünyasında Jon Ritman, Batman, Monster Max, Bear Bovver gibi birçok oyunu kullanıcılar ile buluşturmuştur. Bandersnatch'te yer alan Colin Ritman karakteri, hem Jon Rtiman ile aynı soyadı taşımaktadır hem de onun gibi oyunlarını ZX Spectrum[1] kullanarak tasarlamaktadır. Bu noktada Black Mirror: Bandersnatch çalışmasının anlatı tasarımında işlediği konuya yüksek oranda saygı duyduğunu rahatlıkla gözlemleyebilmekteyiz.

Kullanıcılar Bandersnatch'in hikayesine Stefan'ın hangi kahvaltılık gevreği yiyeceğini seçerek başlamaktadır. Bu seçim aslında kullanıcılara etkileşim içinde olacakları seçim sisteminin nasıl çalıştığını göstermek içindir ve hikayenin akışında takip edilmesi gereken herhangi değişiklik oluşturmamaktadır (bkz. Görsel 46).

[1] ZX Spectrum, Sinclair Research şirketi tarafından kitlesel kullanım için üretilmiş ve 1982 yılında İngiltere'de piyasaya sürülmüş 8-bit işlemcili bir bilgisayardır (Wikipedia).



Görsel 46: Black Mirror: Bandersnatch seçim ekranı (2017)

Kaynak: Netflix. 2017. **Black Mirror: Bandersnatch.**
https://www.netflix.com/watch/80988062?source=35 [06.06.2022].

Ancak bu seçimin arkasına akıl dolu bir görsel hazırlık yerleştirilmiştir. Stefan'ın hangi gevreği yiyeceğini seçtikten sonra, bir başka sahnede Stefan VHS cihazını kullanmadan hemen önce izlediği televizyonda seçilen kahvaltılık gevreğin reklamı belirmektedir (bkz. Görsel 47).



Görsel 47: Black Mirror: Bandersnatch seçilen televizyon reklemı (2017)

Kaynak: Netflix. 2017. **Black Mirror: Bandersnatch.**
https://www.netflix.com/watch/80988062?source=35 [06.06.2022].

Yapılan bu seçimlerle hikayenin akışı belirlenirken karşılaşılan ilk sonuç, Tuckersoft firmasının sahibinden gelen teklifin değerlendirilmesi ve Stefan'ın kodladığı oyunu Noel arifesine yetiştirmeyi kabul etmesiyle oluşturuluyor. Bu sırada Stefan, geliştirdiği oyunu Mohan Tucker ve Colin Ritman'a gösterirken ekranda beliren Pax isimli

yaratık, Alice in Wonderlands and Through the Looking Glass'ta belirtilen Bandersnatch karakterinin bir benzeri olarak kullanıcılara sunulmaktadır (bkz. Görsel 48).



Görsel 48: Black Mirror: Bandersnatch, PAX (2017)

Kaynak: Sergey. 2018. **Mitsubishi TV in Black Mirror: Bandersnatch.** https://productplacementblog.com/movies/mitsubishi-tv-in-black-mirror-bandersnatch-2018/ [06.06.2022].

Bandersnatch aceleyle üretiliyor ve Noel'de piyasaya çıkmayı başarıyor ancak yeni üretilmiş olan oyunları değerlendiren bir televizyon programı olan Mircoplay'da 5 üzerinden 0 yıldız alarak kötü eleştirilere maruz kalıyor. Stefan bu seçimle birlikte sanatsal bütünlüğünden vazgeçerek büyük bir şirketin kar etmesi için aceleyle kalitesiz bir oyun üretmiş oluyor. Değerlendirmeyi gören Stefan tekrar denemesi gerektiğine karar vererek, bununla birlikte kullanıcının yeni tercihler yapması ve farklı bir yoldan ilerlemesi için tüm anlatı tekrardan başlatılmaktadır. Her yeniden başlama anı gerçekleştiğinde Stefan ve karakterlerden Colin Ritman bir önceki seanstan yapılan seçimleri ve verileri hatırlamaktadır. Örneğin Stefan tasarladığı oyununu anlatmak için Tuckersoft'a gittiğinde elindeki Bandersnatch kitabını göstererek esinlendiği işten bahsetmektedir. Colin daha önce hiç duymadığından ve kitabı okumadığından bahseder. Ancak bir sonraki denemede Colin bu kitabın ve anlattığı hikayesinin farkındadır, çünkü Stefan ona daha önce anlatmıştır. Bu yüzden özellikle hem Stefan hem de onu kontrol eden kullanıcı için karakter gelişimi sürekli olarak devam etmektedir. Karakterlere kahramanın 12 aşamalı gelişimi üzerinden baktığımız zaman Colin, Stefan için bir mentor rolü üstlenmiştir ve Stefan için her ne kadar sürekli başa dönüp bir şeyleri yeniden yaşama zorunluluğu sunulsa da karakteri bu aşamalardan

geçmektedir. Aynı zamanda Colin, anlatının dışarıdan bir güç tarafından yönlendirilmesi durumunun farkındadır ve bir sahnede kullanıcı tarafından Stefan'ın Colin'i öldürmesi seçimi yapıldığında Colin eğilerek bu seçimin yapıldığının farkında olan bir davranışla Stefan'ın onu öldürmesini beklemektedir.

Aynı zamanda Mohan Tucker oyunun Noel'e yetişmesini istediği görüşme Haziran ayında gerçekleşmektedir. Buradaki anlatı 80'li yılların meşhur filmi E.T.'nin (Extra-Terrestrial) 8-bit oyununun yapım sürecine bir gönderme niteliğinde tasarlanmıştır. İzlenme sayısı açısından çok başarılı olan ve büyük kitleler tarafından çok sevilen E.T. filminin Atari firması aracılığı ile kullanıcılara sunulacak olan oyunu Haziran ayında Howard Scott Warshaw isimli oyun yapımcısına Noel satışları için Eylül ayına kadar yetiştirmesi şartı ile verilmiştir. Oyun aceleyle yapılmış ve eleştirmenler tarafından eksik bulunmuştur (bkz. Görsel 49). Atari firması elinde kalan yüksek miktarda kopyayı satamamış ve New Mexico yakınlarında bir çöle gömmek zorunda kalmıştır. Bu başarısız girişim birçok eleştirmene göre 1983 yılında yaşanan oyun sektörü krizinin başlangıcı olmuştur (Next Generation, 1998).



Görsel 49: E.T. kullanıcı arayüzü (1982)

Kaynak: Robertson, Adi. 2013. **Were truckloads of 'E.T.' Atari cartridges buried in New Mexico? A film crew is about to find out.** https://www.theverge.com/2013/5/31/4384248/documentary-crew-to-excavate-legendary-et-atari-landfill [06.06.2022].

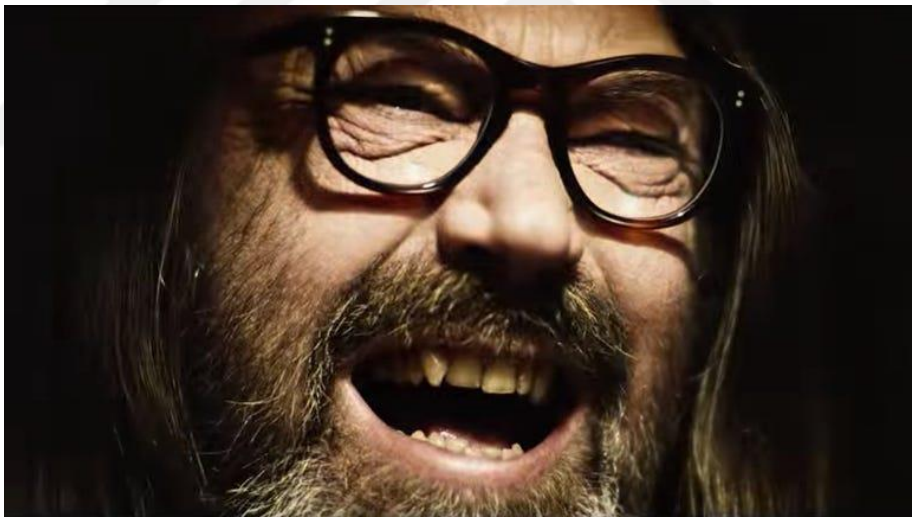
Stefan'ın tasarladığı oyunu televizyonda değerlendiren program Microplay, kullanıcılara yine 1980'lerde oyun yapım dünyasında adını duyurmuş olan Sid Meier

ve Bill Stealey tarafından kurulmuş bir firma olan Microprose'u anımsatmaktadır (bkz. Görsel 50).

Görsel 50: Microprose logo (1982)

Kaynak: Wikipedia. 2022. **MicroProse.** https://en.wikipedia.org/wiki/MicroProse [06.06.2022].

Hikayede yer alan Bandersnatch kitabının yazarı Jerome F. Davis'i gerçek hayatta bir oyun tasarımcısı olan ve "Revenge of the Mutant Camels" ile "Tempest 2000" gibi oyunları tasarlamış olan Jeff Minter canlandırmıştır (bkz. Görsel 51).



Görsel 51: Jeff Minter, Jarome F. Davis rolünde (2017)

Kaynak: Earp, Catherine. 2019. **Black Mirror: Bandersnatch reveals another secret you've probably missed.** https://www.digitalspy.com/tv/ustv/a25829817/black-mirror-bandersnatch-endings-secret-missed-netflix-charlie-brooker-easter-eggs/ [06.06.2022].

Bu tarz paskalya yumurtaları yıllar boyunca Black Mirror antolojisinin de en önemli parçalarından olmuştur. Bandersnatch'in anlatı tasarımı içerisinde Black Mirror antolojisinin bölümlerine de referanslar bulunmaktadır. Tukersoft oyun yapım

şirketinin ismi birden fazla Black Mirror bölümünde belirmektedir. Sezon 3'ün bölümleri Playtest, San Junipero, Sezon 4'ün bölümleri Metalhead, Black Museum ve Sezon 5'in bir bölümü olan Striking Vipers'ta TCKR Systems olarak kullanılmıştır (bkz. Görsel 52).



Görsel 52: Black Mirror, Striking Vipers'ta TCKR Systems (2019)

Kaynak: Netflix. 2019. **Black Mirror: Striking Vipers**
https://www.netflix.com/watch/80186674?source=35 [06.06.2022].

Stefan, Tuckersoft oyun şirketine gelip Colin ile tanıştığında ona ne kadar hayran olduğundan, tüm oyunlarını oynamış olduğundan bahseder. Bunun takibinde Colin, Stefan'a üzerinde çalıştığı yeni oyununu gösterir. Çalıştır komutuna basan Colin'in monitöründe beliren oyunun ismi "Nohzedive"dır (bkz. Görsel 53). Tasarımı ve oynanış sitili sebebiyle 1980'lerin popüler 2 boyutlu oyunlarını anımsatan bu oyunda karakter bir binadan düşmektedir ve belirli objeleri toplayıp belirli objelerden sakınmaktadır.



Görsel 53: Black Mirror: Bandersnatch “Nosedive” sahnesi (2017)

Kaynak: Netflix. 2017. **Black Mirror: Bandersnatch.** https://www.netflix.com/watch/80988062?source=35 [06.06.2022].

Black Mirror antolojisinin, sosyal medyadaki statüsüne takıntılı olan bir kadının kontrolünü kaybedip online popülerliğini geri kazanma çabasını izlediğimiz üçüncü sezon, birinci bölümünün adı ise “Nosedive”dır (bkz. Görsel 54). Buradaki benzerlik oyun isminin karmaşık 8-bit bir fontla tasarlanmış olması sebebiyle çok keskin ve hemen anlaşılır değildir ancak bir binadan düşen karakteri objelere çarpmadan kontrol etmeye çalıştığımız bir oyunun adının, hayatın kontrolünü kaybeden ve sürekli düşüş halinde olan bir karakteri izlediğimiz bölümün adıyla hemen hemen aynı olması üzerine düşünülerek çalışılmış bir yerleştirmedir.



Görsel 54: Black Mirror antolojisi "Nosedive" bölümü (2016)

Kaynak: Netflix. 2016. **Black Mirror: Nosedive.**
https://www.netflix.com/watch/80104627?source=35 [06.06.2022].

Kullanıcılar için sunulmuş bir başka detay da Stefan, Mohan Tucker ile konuşurken iki karakterin arasından Tuckersoft'un geliştirdiği bir oyun olan "Metl Hedd"in posteri gösterilmesidir (bkz. Görsel 55). Aynı zamanda ikili konuşurlarken kullanıcılar posterdeki detayı kaçırmasın diye bir süre bu görsel net alan derinliğinde bırakılmıştır.



Görsel 55: Black Mirror: Bandersnatch "Metl Hedd" oyun posteri (2017)

Kaynak: Netflix. 2017. **Black Mirror: Bandersnatch.**
https://www.netflix.com/watch/80988062?source=35 [06.06.2022].

Bu isim Black Mirror antolojisinin dördüncü sezonunun beşinci bölümünün ismi olan "Metalhead"e bir göndermedir. Oyunun posterinde gördüğümüz robot karakteri serinin bu bölümünde yer almaktadır (bkz. Görsel 56).



Görsel 56: Black Mirror antolojisi "Metalhead" bölümü (2017)

Kaynak: Netflix. 2017. **Black Mirror: Metalhead.**
https://www.netflix.com/watch/80131570?source=35 [06.06.2022].

Hikayenin devamında televizyonda gözüken haber sahnesi sırasında ekranın altında yer alan kayan yazıda Michael Callow ismi belirmektedir. Bu isim Black Mirror antolojisinin ilk sezonunun ilk bölümü olan "National Anthem"de yer alan İngiltere başbakanının ismidir ve Bandersnatch'te yer alan bu alt yazıda kendisinden eski başbakan olarak bahsedilmektedir (bkz. Görsel 57).



Görsel 57: Kayan yazıda Michael Callow ismi (2017)

Kaynak: Netflix. 2017. **Black Mirror: Bandersnatch.**
https://www.netflix.com/watch/80988062?source=35 [06.06.2022].

Stefan hikaye içindeki macerasına devam ederken gerçeklik ile olan bağı giderek azalmaya ve tasarladığı oyunun Noel öncesine yetişip yetişmeyeceği karakter için oluşturulmuş sorunların en önemsizi olmaya başlamaktadır. Anlatı tasarımının bir bölümünde Stefan'ın gelecekteki bazı insanlar tarafından eğlence amaçlı olarak kontrol ediliyor olabileceği sonucuna erişilmektedir. Bu seçime ulaşıldığında Stefan'ın kendi hayatını kontrol etmediği ve Netflix isminde bir araç ile kontrol edildiği mesajı ile karşılaşılmaktadır. Hikayenin en başından beri psikolojik olarak bir çöküntü içerisinde olduğu imajı çizilen Stefan için bir noktada kendi babasını öldürmesi için bir seçenek sunulmaktadır. Burada her şeyi kontrol etmeyi bırakıp zihnini serbest bırakan karakter için ortaya çıkan yollardan birisinde oyunu zamanında tamamlayabilmektedir ve ve tamamladığı bu oyun Microplay değerlendirmesinden 5 tam yıldız almaktadır. Yine de bu son sonrasında yakalanan Stefan'ın hapse girmesi ve oyunun raflardan çekilmesi ile sonuçlanmaktadır.

Tüm bu anlatı tasarımının içerisinde dördüncü duvarın yıkıldığı[2] bir son bulunmaktadır. Netflix tarafından kontrol edildiğini düşünen Stefan, terapi seansı sırasında bundan bahsetmektedir. Burada yapılan seçimlerle birlikte işleri daha ilginç hale getirerek önce terapisti sonra da babası ile dövüşebilmektedir. Eğer burada sunulan seçenekler arasından kullanıcı Stefan'ın camdan atlamasını tercih ederse, karakter cama yöneldiği anda tüm aksiyon bir anda yönetmenin "kestik" sözüyle durmaktadır. Devamında sahne, ekran başındaki kullanıcının tüm seti görebileceği bir açıdan sunulmaktadır ve her şeyin bir film seti olduğu belirtilmektedir (bkz. Görsel 58). Burada yönetmen Stefan'a Fionn diye seslenir. Bu Stefan karakterini canlandıran oyuncunun gerçek hayattaki ismidir. Bu noktada rolden çıkmayan karakterin kafası karışmıştır ve Stefan olduğu konusunda ısrarlarda bulunmaktadır. Bu ısrarlar sonucunda yönetmen sete bir doktor çağırır ve Fionn ile ilgilenilmesini ister.

[2] Seyircilerin varlığının oyuncular tarafından kabul edilmesi ve kameranın gösterilmesi sinemada dördüncü duvarın yıkılması olarak adlandırılmaktadır.



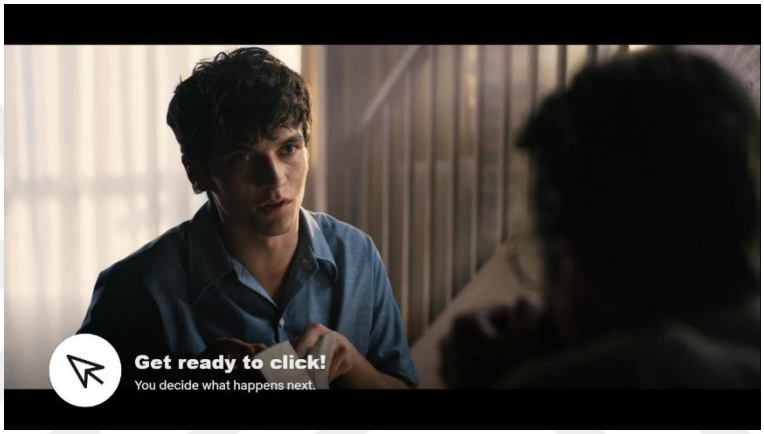
Görsel 58: Black Mirror: Bandersnatch, set sahnesi (2017)

Kaynak: Netflix. 2017. **Black Mirror: Bandersnatch.** https://www.netflix.com/watch/80988062?source=35 [06.06.2022].

Bütün hikayenin kilit noktası Stefan'ın annesinin ölümü olarak tasarlanmıştır ve karakterin tüm psikolojisi çocuk yaşta yaşadığı bu travma ile şekillenmiştir. Bu ölümün hikayedeki yeri anlatı tasarımı açısından çok önemlidir. Yapılan seçimler ile ulaşılan sonlardan bir tanesinde Stefan bir ayna aracılığı ile çocukken yaşadığı bu önemli ana dönerek geçmişini değiştirir. Stefan ile birlikte hikaye boyunca annenin bir tren kazasında öldüğü öğrenilmektedir ve bu geçmiş zaman sahnesinde sunulan seçenek ile kullanıcı, çocuk olan Stefan'ın başına ne geleceğini bilerek trene binmesini seçilebilmektedir. Babasının ondan alıp saklamış olduğu beyaz tavşanı yatağının altında bulan Stefan, tavşanını yanına alıp annesi ile birlikte trene binmektedir. Buradaki beyaz tavşan metaforu ile “Alice in Wonderlands”e bir gönderme yapılmaktadır ve ona kavuşması, Stefan’ın hayatı boyunca takip ettiği ve ulaşması gereken sona ulaştığı anlamına gelmektedir. Bu zaman dilimine bir aynanın içinden geçerek ulaşan Stefan’ın bu yolculuğu Bandersnatch karakterinin geldiği yer olan "Alice's Adventures in Wonderland and Through the Looking Glass" romanından esinlenilmiştir. Bu romanda Bandersnatch karakteri bir aynanın arkasında bulunan dünyada yaşamaktadır. Bu seçimle birlikte Stefan her şeye çocukken bir son vererek Bandersnatch'in hiçbir zaman üretilmesi sağlanmaktadır. Bu bir çeşit karakterin seçtiği fedakarlık olarak algılanabilir. 12 aşamalı karakter gelişimi içinde incelendiğinde bu seçim Stefan'ın bilgiyi elde ettikten ve macerayı tamamladıktan sonra başladığı yere geri dönmesi şeklinde yorumlanabilmektedir.

5.1.2. Black Mirror: Bandersnatch'in Arayüz Tasarımı İncelemesi

Kendi maceranı seç konsepti üzerine tasarlanmış olan bir tüm devinimli video oyununu daha önce deneyimlememiş ve bu tarz oyunlara alışkın olmayan kullanıcılar tarafından tüketilmeye başlandığı zaman doğrusal bir film gibi algılanan bu çalışma, ilk seçimin yapılacağı an yaklaştığı zaman sunduğu bir uyarı tasarımı ile etkileşim içinde olan kullanıcıya geri bildirim sunmaktadır. Bu uyarıda açık bir şekilde "tıklamaya hazır ol, devamında ne olacağına sen karar vereceksin" mesajı iletilmektedir (bkz. Görsel 59).



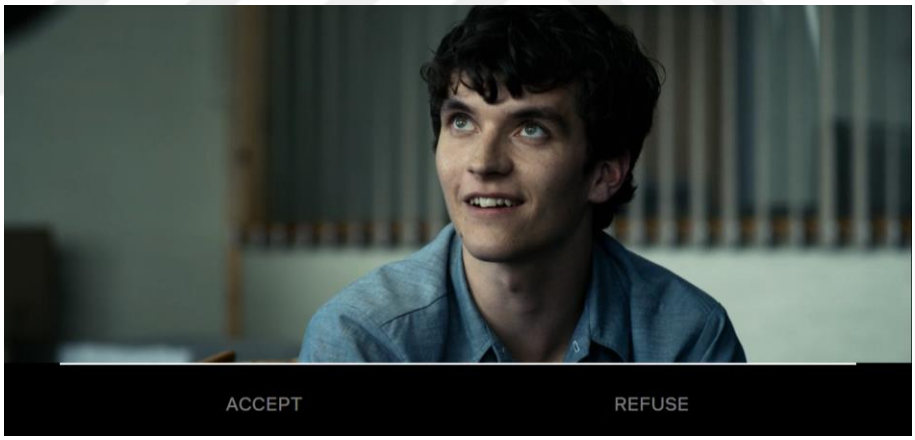
Görsel 59: Black Mirror: Bandersnatch, hazır ol uyarısı (2017)

Kaynak: Netflix. 2017. **Black Mirror: Bandersnatch.** https://www.netflix.com/watch/80988062?source=35 [06.06.2022].

Bu şekilde, pasif bir şekilde izlemeye alışmış olan kullanıcıları bunun etkileşimli bir ürün olduğu söylenmekte ve hazır olmaları gerektiği hatırlatılmaktadır. Don Norman'ın tasarım ilkelerine baktığımız zaman buradaki kullanıcı etkileşimi bize geri bildirim faktörünün doğru bir şekilde işlendiğini göstermektedir. Kullanıcılar ile tasarlanan arayüz çalışması arasına bir köprü kurulmuştur ve etkileşime geçecek olan kişiye basit, anlaşılır bir geri bildirim sunulmaktadır. Aynı zamanda figür zemin ilişkisi açısından da doğru kullanılmış, mesaj odaklı bir içerik olarak tasarlanmıştır.

Bandersnatch'te yer alan tüm seçenekler kullanıcılara net bir şekilde sunulmuştur ve ekrandaki konumları tutarlıdır. Kendi maceranı seç konseptli tüm devinimli video oyunlarında uzun yıllardır tercih edilen ve artık klasikleşen bir seçim türü olan ekran altı butonları belirmektedir. Bandersnatch özelinde her seçenek kullanıcıya iki yön sunacak şekilde tasarlanmıştır. Konumları değişmediği ve yavaş bir efekt ile

belirdikleri için kullanıcılar bir seçim yapma anı yaklaştığında, seçimlerin ekranın neresinde belireceğini önceden bilmektedir (bkz. Görsel 60). Bu seçimlerin ekranda durdukları süre boyunca kullanılan altyazılar bu seçeneklerin hemen üst kısmına gelecek şekilde tasarlanmıştır. Norman'ın keşfedilirlilik ilkesi bu tasarımı net bir şekilde açıklamaktadır. Kullanıcılar bu arayüz tasarımı ile etkileşime geçtiklerinde seçeneklerinin ne olduklarını, nasıl erişeceklerini deneyimlerken, bir yandan da gereksiz olan bir bilgi ile temas kurmamaktadırlar. Tasarım, sadeliğini koruyan bir yapı içerisinde kalırken, aynı zamanda karmaşıklığı minimum düzeyde tutulduğu için, etkileşime geçen kitle tarafından öğrenmesi ve kullanımı kolay, basit bir arayüz tasarımı olarak çalışmaya yerleştirilmiştir. Gestalt yasalarına baktığımız zaman, Bandersnatch'in seçeneklerinin genel tasarımsal yapısı için söylenilebilecek her şey olumludur. Figür zemin ilişkisi altında yazıların okunurluğu, anlaşılır olması ilk göze çarpan etkilerden birisidir. Aynı şekilde seçeneklerin birbirlerine olan uzaklıklarıyla birlikte oluşan fikir ayrımı hissi ve birbirlerinden bağımsız olarak algılanması yakınlık prensibinin doğru kullanıldığı anlamına gelmektedir.



Görsel 60: Black Mirror: Bandersnatch, pc seçim ekranı (2017)

Kaynak: Netflix. 2017. **Black Mirror: Bandersnatch.**
https://www.netflix.com/watch/80988062?source=35 [06.06.2022].

Uzaktan kumandanın tuşları yardımıyla akıllı televizyon üzerinden, dokunmatik ekran aracılığı ile akıllı telefon ekranından ya da bir bilgisayar bağlı farenin kontrolü ile etkileşime girilen içeriğin akışı kullanılan arayüz fark etmeksizin kesintisiz bir şekilde devam etmektedir ve sunulan iki alternatif yoldan birisinin seçilmesi beklenmektedir. Herhangi bir seçim gerçekleşmezse, 10 saniyelik bir sürenin sonunda tercih otomatik

olarak belirlenerek hikaye bu yapılan tercih üzerinden ilerlemeye devam etmektedir. Bu işlemin kolay bir şekilde anlaşılması için ekranda beliren iki yönlü seçeneğin hemen üstünde bir çizgi bulunmaktadır. Bu çizgi sağ ve sol taraftan hareketle ortaya doğru kapanmakta ve bu işlem toplamda 10 saniye sürmektedir. Verilen bu süre içerisinde bir seçim gerçekleştirilse bile bu sürenin dolması gerekmektedir. Bu 10 saniyelik süre içerisine yerleştirilmiş ara görüntüler sayesinde kullanıcı seçimini verilen zamanın hangi noktasında gerçekleştirirse gerçekleştirsin videonun akışında bir aksama olmamaktadır. Bu sunumla, görüntülerin kesintisiz bir şekilde devam etmesi sağlanarak kullanıcının anlatı ile kurduğu bağın, yaptığı seçimler aracılığı ile kopmaması ve hikayeden uzaklaşmadan seçimlerini yapabilmesi sağlanmaktadır. Bu zaman sayacının yapısına bakıldığı zaman Gestalt devamlılık prensibine tam olarak uyduğu görülmektedir. Devamlılık bir görselin içerisinde yer alan yön ve hareketi kolay bir şekilde algılama ve yorumlama prensibidir. Tasarımcılar bu prensibi genel olarak kullanıcıların odağını belli bir noktaya yönlendirmek için kullanmaktadır.

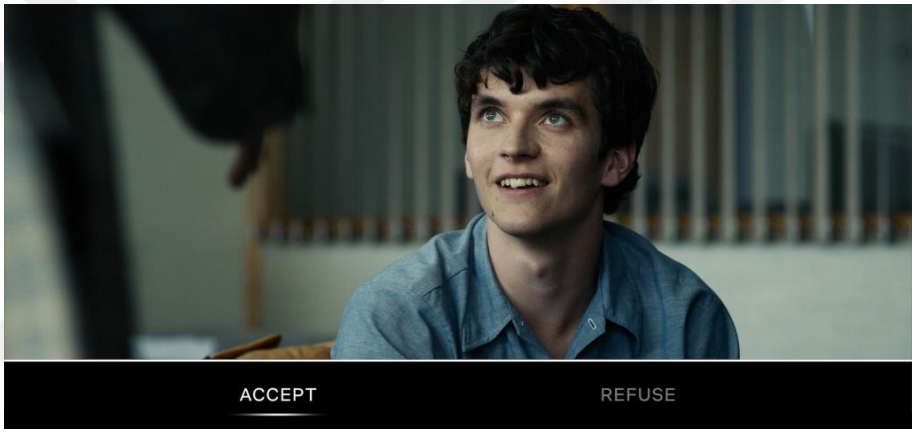
Kullanıcılar Bandersnatch'i akıllı televizyon, tablet, akıllı telefon, bilgisayar ya da oyun konsolları aracılığı ile eski televizyonlarda deneyimleyebilmektedirler. Netflix, kullanıcıları için ürünlerinin etkileşimli olup olmadığını göstermek amacıyla bu ürünleri için kırmızı bir rozet oluşturmuştur (bkz. Görsel 61). Bu şekilde, kullanılan cihazın etkileşime uyumlu olup olmadığı durumlarda kullanıcılar, etkileşimli içerikleri izleyip izleyemeyeceklerini anlayabilmektedirler.



Görsel 61: Netflix'in interaktif içerik rozeti (2022)

Kaynak: Netflix. **Search: Bandersnatch.**
https://www.netflix.com/search?q=bandersnatch [06.06.2022].

Sunulan grafik kullanıcı arayüz tasarımı Bandersnatch ile etkileşime geçtiğiniz cihaza göre değişkenlik göstermektedir. Seçimler bir akıllı televizyon aracılığı ile yapılıyorsa, seçim ekranı ile karşılaşıldığı an soldaki seçeneğin altında bir çizgi belirmekte ve o sırada hangi seçeneğin üstünde olduğunu kullanıcıya göstermektedir (bkz. Görsel 62). Bu çizgi, internet sitesi üzerinden izlendiğinde farenin temas ettiği seçenekte belirmektedir. Telefon ya da tablet arayüzlerinde ise böyle bir çizgi bulunmamaktadır. Don Norman'ın tasarım ilkelerinde bu durum geri bildirim ve göstericiler başlıkları altında açıklanabilmektedir. Göstericiler ilkesi kullanıcıya tasarımsal açıdan uygun olan davranışı ileten herhangi bir işaret veya ses olarak açıklanmaktadır. Bandersnatch, tasarımsal anlamda kullanıcıyı rahatsız etmeyen, sadec bir şekilde bu yönlendirmeyi sunmaktadır.

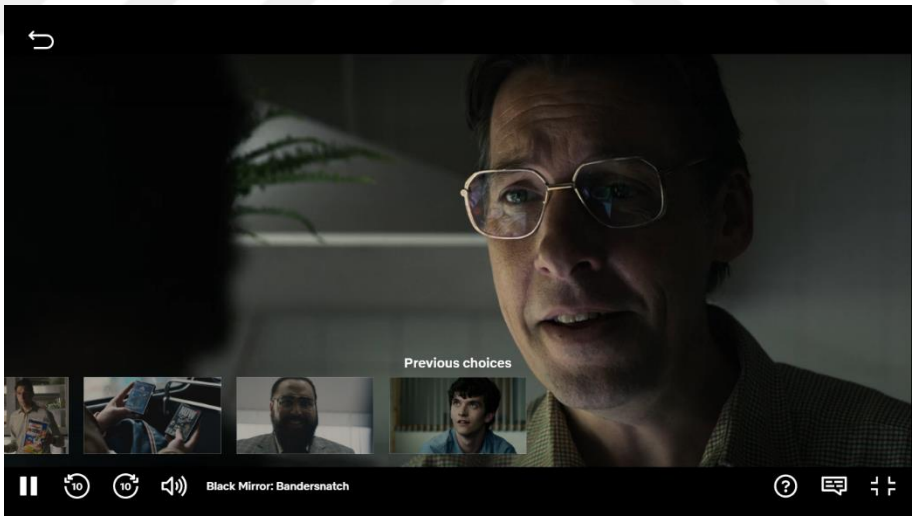


Görsel 62: Black Mirror: Bandersnatch, tv seçim ekranı (2017)

Kaynak: IMDb. **Black Mirror: Bandersnatch.**
https://www.imdb.com/title/tt9495224/mediaviewer/rm1924429056/?ref_=tt_md_1 [06.06.2022].

Netflix bu çalışmalarda ileri ve geri sarmak için kullandığımız süre çizgisini bizlere sunmamaktadır. Kullanıcılar sadece 10 saniyelik periyotlar halinde görüntüyü ileri ya da geri alabilmektedirler. Ancak daha önce yaptıkları seçimlere geri dönebilmeleri için yapılan her seçim, ekran ile etkileşime geçildiğinde belirmektedir. Kullanıcılar bu sayede önceki sahnelere geri dönebilmekte ve tercih ettikleri farklı yollarla aynı sahneleri tekrar deneyimleyebilmektedir. Bu seçenek, 10 saniyelik zaman aşımını kaçırmak, yanlış tercih yapmak gibi durumlarda kullanıcılara geri dönme imkanı verirken tüm hikaye akışına dair tam bir kontrol sunmaktadır (bkz. Görsel 63). Ayrıca opsiyon ile sahnelere geri dönerek yeni tercihler yapmak isteyen kullanıcılara izledikleri yolları hatırlatmak adına hızlı bir özet sunuluyor. Geri dönülen tercih

ekrandaki cevapların kaynağı olan soruyu kullanıcılara yeniden izletecek süre kadar sahne geriden devam ediyor. Tasarımsal ilkelere baktığımız zaman Norman ve Gestalt prensiplerinde bu durumu birçok madde yardımı ile olumlu bir şekilde açıklayabilmekteyiz. Geri bildirim ilkesi altında kullanıcı için doğru bir geri bildirim sunan bu yapı aynı zamanda, sınırlı ekran alanı içinde her şeyi görünür kılarak keşfedilirlilik ilkesine de uymaktadır. Tasarımsal yapının nasıl çalıştığını basit ve kullanışlı bir şekilde açıklayabildiği için kavramsal model ilkesi, kullanıcıya gerçekleşecek olan eylemin nerede gerçekleşeceğini doğru bir şekilde aktarabildiği için göstericiler ilkesi ve tasarımın etkileşimini sağlayan kontrol ünitesi ile bunların tasarım üzerindeki etkisine bakıldığında eşleştirme ilkesi altında da Bandersnatch'in zaman çizgisinin doğru bir yaklaşım içinde tasarlandığı söylenebilmektedir. Gestal prensiplerinden seçimlerin anlaşılabilirliği sebebiyle figür zemin ilişkisi, birbirlerine olan mesafeleri ve bağımsız olarka algılanabilirlikleri sebebiyle yakınlık prensibi, tekrar eden bir düzen içerisinde bir zaman kavramını açıkladığı için devamlılık prensibi ve öğelerin sunulan hareket yönünde eksiksiz bir algı yaratması sebebiyle simetri prensibi açısından da kullanıcılar için doğru bir yapı oluşturulmuştur.



Görsel 63: Black Mirror: Bandersnatch, zaman çizgisi (2017)

Kaynak: Netflix. 2017. **Black Mirror: Bandersnatch.**
https://www.netflix.com/watch/80988062?source=35 [06.06.2022].

Bandersnatch birden fazla içinden çıkılamayan ve istenmeyen finalle sonuçlanabilmektedir. Bu tip durumlarda geçmiş tercihlerine geri dönüp yeni yollar aranabilmesi için kullanıcılara sunulan opsiyon haricinde bazı final noktalarında pes

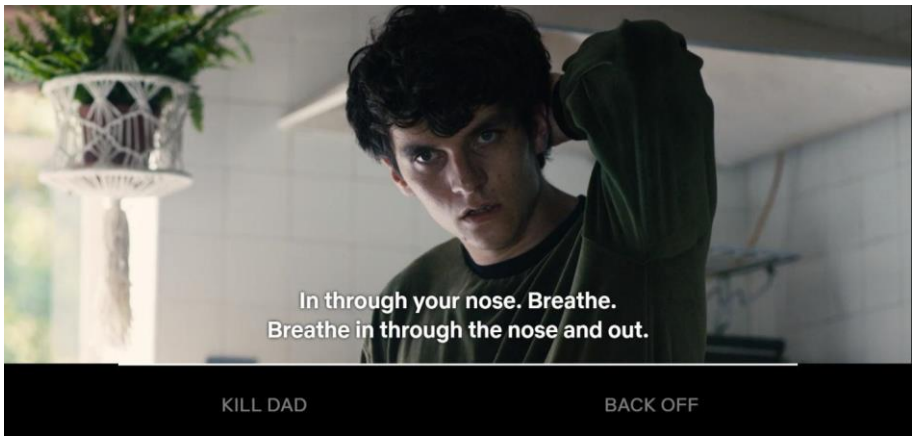
etmeyi tercih etmek isteyen kullanıcılar için bir seçenek bulunmakta. Ekranın sağ üstünde beliren bu seçenekte, "jeneriğe çık" yazmaktadır. Bu seçenek kullanıldığı zaman deneyim sona ermekte ve jenerik yazıları akmaktadır (bkz. Görsel 64). Bu noktada ortaya çıkan seçenek her ne kadar kullanıcıyı rahatsız etmemek ve Netflix'in genel tasarım yapısını bozmamak adına küçük ve arayüzden uzak tasarlanmış olsa da etkisinin gereğinden zayıf kaldığını düşünmekteyim.



Görsel 64: Black Mirror: Bandersnatch, jeneriğe git ekranı (2017)

Kaynak: Netflix. 2017. **Black Mirror: Bandersnatch.** https://www.netflix.com/watch/80988062?source=35 [06.06.2022].

Sunulan tüm seçeneklerde ve altyazılarda kullanılan fontlar san serif ailesinden tercih edilmiştir. Düz ve okunaklı olmalarının yanında birbirlerine çok benzemektedirler. Altyazılarda küçük harfler ve kalın yazım seçeneği tercih edilirken, kullanıcıya sunulan seçeneklerde tüm harfler büyük ve ince yazım seçeneği kullanılmıştır (bkz. Görsel 65).



Görsel 65: Black Mirror: Bandersnatch, altyazı ve seçimlerin tipografisi (2017)

Kaynak: Netflix. 2017. **Black Mirror: Bandersnatch.** https://www.netflix.com/watch/80988062?source=35 [06.06.2022].

İki farklı tipografik tasarımın birbirlerinden bağımsız olduğu ve gerçekleşen diyalog cümleleriyle seçimle0rdeki kelimelerin kullanıcı tarafından karıştırılmaması adına bu şekilde tasarlanmıştır. Kullanıcı bu sahnelerde hikayeden uzaklaşmadan ve gereksiz bir yönlendirme almadan seçimlerini gerçekleştirebilmektedir.

Son olarak, seçimlerin yerleşimi ile süre çizgisinin oluşturduğu bütünlük ve simetri kullanıcının seçimlerini sakin kalarak vermesini sağlamaktadır. Sinematik görsellerin de etkisiyle birlikte zaman çizgisi bir hız unsuru oluşturmamaktadır. 10 saniyenin yeterli bir zaman olduğu bilgisi kullanıcıya iletilmektedir. Böylelikle yapılan seçimlerin sonuçlarını deneyimlemek için bekleyen kullanıcı herhangi bir panik durumu içerisine girmemektedir. Bandersnatch'in sunduğu seçimler, bu süre koşulunun etkisi dahilinde tasarlanan geçiş animasyonu ve bu arayüzün ekranda kapladığı alan ile birlikte pasif kullanıcıyı aktif bir kullanıcı yapma görevini tam anlamıyla gerçekleştirmektedir.

5.2. Telling Lies

Sam Barlow tarafından geliştirilen ve Annapurna İnteraktif firması tarafından dağıtımı yapılan, etkileşimli bir soruşturma gerilim oyunu olan Telling Lies'ı (bkz. Görsel 66) 23 Ağustos 2019'da PC, Mac ve IOS cihazlarda piyasaya sürmüştür (Steam Mağazası, Telling Lies). Barlow bu çalışmasından önce, bir cinayet gizemini çözmek için bir sürü polis tutanak videosunun izlenip araştırıldığı, ödüllü "Her Story" oyununu geliştirmiştir. Yine bir tüm devinimli video oyun olan Telling Lies gerek arayüz

tasarımındaki benzerlikleri gerek hikayenin bir soruşturma ortamını andırması ile, hem anlatı tasarımı hem de arayüz tasarımı açısından 2015 yılında piyasaya sürülen Her Story oyununun izlerini taşımaktadır. Telling Lies oyununda kullanıcılar Black Mirror: Bandersnatch örneğinden çok daha aktif bir rol oynayarak içerik ile sürekli bir etkileşim içerisindedirler.



Görsel 66: Telling Lies tanıtım afişi (2019)

Kaynak: Steam. 2019. **Telling Lies.**
https://store.steampowered.com/app/762830/Telling_Lies/ [06.06.2022].

5.2.1. Telling Lies'ın Anlatı Tasarımı İncelemesi

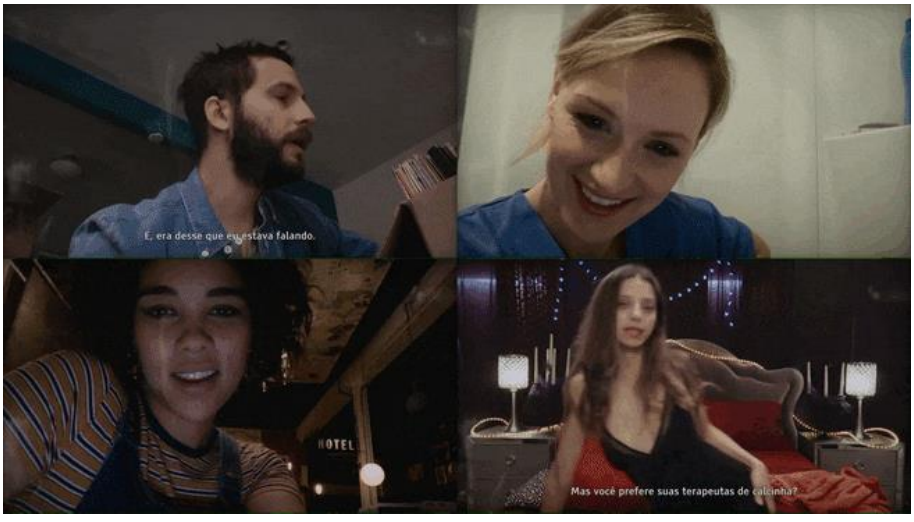
Telling Lies'ın konusu, kullanıcıların kendilerine en yakın hissettikleri insanları ne kadar tanıyabildiklerini sorgulatmak üzerine kurulmuştur. Hikayenin kurgusunda, günümüz dijital dünyasında gerçekleşen görüntülü konuşmaların ve video kayıtlarının incelenerek, içeriklerde bulunan karakterlerden hangilerinin ne gibi yalanlar söylediğinin kullanıcı tarafından tespit edilmesi beklenmektedir.

Variety.com ile yaptığı özel bir röportajda Barlow, "Steve McQueen'in *Shame* filmi ile Francis Ford Coppola'nın *Conversation* filminin harmanlandığını hayal edin. 1970'ler hükümetin, toplumun ve bireylerin buluştuğu ortak noktayı keşfeden altın bir çağdır" demiş ve çalışmasının esin kaynaklarını açıklamıştır (Spangler, 2017).

Oyun açıldığında ilk karşılaşılan şey bir bilgisayarın sistem arayüzüdür. Kullanıcının ekranındaki görselde, dizüstü bir bilgisayarın ekranına bakan bir kadın karakterin yansıması bulunmaktadır. Bu ekranda yer alan işletim siteminin arayüzünde gösterilen tarih ve saat aracılığı ile, kontrol edilen karakterin 2019 yılının bir Pazar günü gece

yarısı bu bilgisayarın başında oturduğu belirtilmektedir. Toplamda 10 saatlik bir güvenlik ajansı (FBI ya da NSA) tarafından kaydedilmiş video kliplerin olduğu bir sabit disk ve bu sabit disk içerisindeki videoları araştırabilmek için bir programa yerleştirilmiş bir arama çubuğu bulunmaktadır. Sisteme giriş yapıldığında "aşk" kelimesinin çoktan yazılmış olduğu gözükmektedir. Bu bir nevi oyunun nasıl çalıştığını öğreten bir sahnedir. Arama tuşuna basıldığında kullanıcı beş video ile karşılaşır. Videoda yer alan her bir karakter konuşmaları sırasında aşk kelimesini kullanmaktadır. Bu videolardan herhangi birisi ile etkileşim başlatılır.

Telefon, tablet, dizüstü bilgisayar ve gizli kameralardan alınan bu görüntüler aracılığı ile sunulan hikaye, üç kadın ve bir erkek arasındaki iki yıl süren etkileşime odaklanmaktadır. Çoğunlukla incelenen her video klip karşılıklı gerçekleşen bir konuşmanın yarısından oluşmaktadır ve diğer yarısını bularak hikayeyi iki taraflı olarak dinlemek tüm hikayeye hakim olmak adına çok önemlidir (bkz. Görsel 67). Anlatılan hikayenin temelindeki karakter örgüsünün dışında, kullanıcıyı konudan uzaklaştıran ancak olaylardaki kişileri tanımak için izlenmesi gerektiği düşündürülen çok sayıda yan hikaye bulunmaktadır. Bu yan hikayelerde karakterlerin arkadaşları, çocukları, aileleri gösterilmekte ve bu kişilerin yaşamları ile ilgili diyaloglar sunulmaktadır.



Görsel 67: Telling Lies, ana karakterlerin video görüntüleri (2019)

Kaynak: Steam. 2019. **Derfel Cadarn's Artwork / Telling Lies.** https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=2074425032 [12.06.2022].

Kullanıcı tarafından kontrol edilen dizüstü bilgisayarın yansımasındaki karakterin adı Karen Douglas'tır. Eski bir FBI ajanı olan karakterin önündeki dizüstü bilgisayarda yer alan videolarda yine bir FBI ajanı olan David Smith'in anıları ve hikayeleri izlenmektedir. 2017 ve 2018 yılları boyunca toplam 2 yıllık bir arşivden öğrenilen ilk şeylerden birisi David'in, Green Dagger isimli bir soruşturma üzerinde gizli görevde olduğudur ve Mike adında bir yetkili tarafından denetlenmektedir. Green Dagger soruşturmasının amacı, Green Storm isimli çevre aktivisti bir grubunun olası terör faaliyetlerini araştırmaktır. David bu gurubun yöneticilerinden olan Riordan isimli bir aktivist ile yakınlaşarak, Green Storm'un organizasyon grubuna katılmaya çalışmaktadır. Green Storm aktivist grubunun eylem hedefi Prosperen isimli bir şirkettir. Bu şirketin üzerine çalıştığı boru hattı ile birlikte inşa etmek istediği gaz santralleri bulunmaktadır. David, bu aktivist organizasyondan Ava isimli genç bir kız ile yakınlaşarak romantik bir ilişki içerisine girerek kendisini gruba davet ettirmiştir.

Oyun içerisinde takip edilip izlenilen videoların belli bir düzlem üzerinde sıralanmamış olması ve herhangi bir video ile herhangi bir zamanda karşılaşılabiliyor olması, kullanıcı tarafından benimsenen ve kişisel deneyim seviyesinde bütünleşilen karakterin yalnızca ana karakter David Smith olmamasını sağlamaktadır. Yani oyun ile etkileşime geçen kullanıcı bu noktada herhangi bir karakter ile yakınlık kurabilmekte ve hikayeyi onun anlatısı üzerinden deneyimleyebilmektedir.

David aktivist gruba kendisini sevdirirken, Ava'nın yaşı küçükken Peter isminde birisinin onunla ilaç vererek ilişkiye girdiğini ve bunu filme aldığını öğrenir. David, Peter'a saldırır ancak bu davranış hem Ava'yı hem de bağlı olduğu FBI'yı zor duruma sokarak sinirlendirir. Devamında Peter'ı yerleştirdiği uyuşturucu ile suçlayarak tutuklanmasına sebep olur. Davranışları giderek kararsız ve depresif bir hale gelmektedir. David, Prosperen üzerine yapılan eylem planları adına hayati önem taşıyan bir köprüyü yok etmek üzerine olan planları tartışmak için Riordan ve aktivist grubunu teknesinde bir toplantıya davet eder. Teknedeyken Ava, David'in çocuğuna hamile olduğunu açıklar.

Bütün bu gizli ajan etkileşimi devam ederken bir yandan David, eşi Emma ve kızı Alba ile sorunlar yaşamaktadır. David gizli görevdeyken, Emma'nın bunama geliştiren annesi Laura evlerine taşınmıştır ve Steve ismindeki bir bakıcının yardımlarına rağmen Laura hayatını kaybetmiştir. Bütün bunlara ek olarak David'in eşi Emma'nın

şiddet yanlısı eski erkek arkadaşı Paul'u öldürdüğü ve Emma'nın istemeden bu suça ortak olduğu öğrenilir.

Köprüye yapılacak olan saldırı ile ilgili plan ters gider ve David FBI'ın müdahalesiyle birlikte aktivist gurbun tutuklandığını öğrenir. Kendisi görevden alınır ve Ava David'in ortadan kaybolmasına çok öfkelenir. Olayların karmaşık gelişimi ile birlikte David karakteri üzerindeki büyük stres ile baş etmeye çalışırken farklı bir isimle bir görüntülü sohbet odasına katılarak Maxine Williams ismindeki bir seks işçisiyle para karşılığında internet üzerinden sohbet etmeye başlar. Videoların izlenme sırasına göre bu hikayenin sıralaması kullanıcı tarafından farklı algılanabilmektedir ve David, bütün hayatı dağılırken Maxine ile gerçek bir bağ kurduğuna inanmaya başlamaktadır. Gerçek hayatta onunla görüşmek ister ve bunun için bağlantılarını devreye sokmaya çalışır. Yaşadığı yeri bulduğu sırada Maxine ile ilgili bildiği her şeyin yalan olduğunu ve tüm görüşmelerinin kaydedildiğini öğrenir. Kendsinden korkan Maxine görüntüleri internete yükler ve David onunla yüzleştiğinde Maxine onu silahı ile bacağından vurur.

Bu noktada David, eşi Emma, örgütten Ava ve seks işçisi Maxine ile olan ilişkilerinin tamamını yok etmiştir. Emma ve Ava ile iletişime geçmeye çalışır ancak reddedilir. Ağır bir depresyon içerisine giren David tekneye biner, patlayıcıları ateşler ve intihar eder.

Videolar incelendikten sonra dizüstü bilgisayarın arayüzünde bulunan saat sabah 5'e geldiğinde bir ara sahne başlar. Oyunu oynayan kullanıcının kontrol ettiği karakter Karen izlediği videoları bir sıkıştırma programı aracılığı ile paketler ve internete sızdırır. Ardından kullandığı bilgisayarı ve hard diski bir matkap yardımı ile yok eder ve evden ayrılır. Karen evden ayrılırken etrafta sayıları artan FBI ajanları belirir. Karen çatıya çıkar ve gün doğumunu izlemeye başladığında oyun sonu kredileri akar. Krediler akarken oyuncunun izlediği videoların sayısına bağlı olarak Emma, Ava ya da Maxine'in gerçek zamanlı hikayeleri belirir. Emma ve Ava David'siz bir hayata başlamışlardır ve kızları büyür. Maxine, kendi ajansını açar ve suç hikayeleri yayınlayan bir yazar olur.

Hikayedeki videolar sıralanıp incelendiğinde tüm karakterlerin ayrı ayrı birer başrol olabileceği ve her bir karakterin kendi içerisinde gelişim gösterdiği deneyimlenebilmektedir. Hikayenin genel akışına bir bütün olarak bakıldığı zaman

Barlow'un esinlendiği filmlerin etkisi daha iyi anlaşılmaktadır. Her bir aramada çıkan süreleri birbirinden farklı 5 video ile karmakarışık hale getirilmiş bir hikayenin derlenmiş hali karşılaştırıldığında, bir etkileşim unsuru yaratılmaya çalışılırken hikayenin öneminden kopulduğu ve etkinin azaldığı gözlemlenmektedir. Kullanıcı deneyimi açsından bakıldığında etkileşimin bir illüzyon olarak sunulması ve kısıtlamalar oyuncu ve oyun arasında bir kopukluk yaratmaktadır. Bu kopukluklar güçlü bir hikayenin sıkıcı bir anlatıma dönüşmesi ile oyunun bütünü için zararlı bir durum oluşturmuştur.

Bir hikaye anlatımından çok bir anlatı karmaşasının çözümlenmesini bekleyen oyunda karıştırılmış, rastgele tespit edilen video kliplerin izlenilmesi konsepti bir süre sonra aşırı sıkıcı bir hale gelmektedir. Bu tekdüze sıkıcılığı gidermek adına hikaye içerisine bazı cinsellik unsurları yerleştirilmiştir ancak çıplaklık ya da seks anlatının hiçbir yerinde yer almamaktadır. Kullanıcı üzerinde bazı beklenti ve merak unsurları oluşturduktan sonra yeniden başka videoların içerisinde kaybolup, çoktan anlaşılmış olan hikayenin videoları anlamsızca açılıp kapatılmaya başlanmaktadır.

Kullanıcı belli sayıda video izlediği zaman hikayenin genel yapısı ortaya çıkmaktadır ve buradan sonra devam edip daha fazla konuşma izlemek kullanıcının tercihine bırakılmıştır. Yani oyun belli bir noktaya geldiği zaman bitirmek ya da aynı şeylere devam etmek tamamen kullanıcının kararındadır. Ne yazık ki hikayenin genelinde bir kreşendo, tatmin hissi, büyük keşif, ters köşe ya da çözüm bulunmamaktadır. Videoların dağınık bir şekilde toparlanıp izlenmesi de bu duruma hiçbir şekilde yardımcı olmamaktadır. Kelimenin tam anlamı ile bir noktaya kadar rastgele klipler kullanıcının seçimiymiş imajı altında zorla izlettirilmekte ve bir noktada hikaye kullanıcı ile bütünleşemeden bitmektedir. Oyunu oynayan kullanıcı hikayeye geri dönüp birden fazla kez bitirmek istese bile final sahnesi hep aynı önceden kaydedilmiş video görüntüsü olarak kullanıcılara sunuluyor. Farklı finaller ile ilgili tek değişik unsur jenerik öncesi karşılaşılan dava dosyasındaki yazılar olarak tasarlanmış ve her farklı sonuç burada farklı bir metin ile kullanıcılara sunulmuştur. Burada Barlow ve ekibinin kolay bir üretimin peşinden koştuğu rahatlıkla hissedilmektedir.

Tüm devinimli video oyunlarında, oyunu oynayan kullanıcıyı ikna etmenin ve hikayeye bağlı tutmanın en önemli etkenlerinden birisi iyi oyunculuktur. Tüm bu olumsuzluklara rağmen Telling Lies, anlattığı hikayeye inanan oyuncuları ile sabırlı kullanıcıları dramatik yapı sayesinde hikayenin içinde tutmayı başaran örneklerdendir.

5.2.2. Telling Lies'ın Arayüz Tasarımı İncelemesi

Oyunun genel grafik arayüzü, tasarımsal açıdan Sam Barlow'un bir önceki çalışması olan Her Story'nin gelişmiş bir versiyonu diyebiliriz. Kullanıcı burada, kontrol ettiği ve seçtiği tüm video klipleri izleyen karakterini bir bilgisayar ekranının yansımasında görmektedir. Bu yansıma zaman zaman belirli sayıda video incelendikten sonra netleşmektedir ve oyun, arka planında bulanık bir şekilde var olan ana karakterin birlikte yaşadığı erkeği bir ara sahne olarak evin içinde dolaşırken kullanıcılara net görüntü şeklinde sunmaktadır. Hatta sahnelerden birisinde masaya çıkan bir kedi net olarak kadrajda belirmektedir. Hoş bir espiri olarak kedinin klavye üzerinde gezmesi ve arama çubuğuna bir şeyler yazması eklenmiştir. Eğer bu yazıyla birlikte arama çubuğu aktif edilirse oyun kullanıcıya bir başarım rozeti vermektedir. Bu tarz küçük tasarımsal video geçişleri ile kullanıcının karakterle bütünleşmesi sağlanmaya çalışılmıştır. Bilgisayar arayüzünde not defteri, kart oyunu, çöp kutusu, oyun ayarlarına erişilebilen bir ayarlar düğmesi, kullanım kılavuzu ve karakterin bilgisayara taktığı bir harici disk aracılığı ile bu videolara erişilen Retina isminde bir program bulunmaktadır (bkz. Görsel 68).



Görsel 68: Telling Lies, video klip arama arayüzü (2019)

Kaynak: Hoguet, Benjamin. 2019. **Telling Lies: Another Way of Making Video Games.** https://cmf-fmc.ca/now-next/articles/telling-lies-another-way-of-making-video-games/ [06.06.2022].

Bu noktada Gestalt prensiplerine uygun olmayan bir şekilde figür zemin ilişkisi olarak bir belirsizlik oluşmaktadır ve Norman'ın kısıtlamalar ilkesi adına büyük bir yetersizlik taşımaktadır. Yine de kullanıcı ekranda gördüğü tasarım üzerinde bir

hareket özgürlüğüne sahiptir ve pencereleri boyutlarını değiştirememek koşuluyla istediği gibi oynatabilmektedir. Bandersnatch örneğinde olduğu gibi basit ve her yaştan kullanıcıya hizmet eden şekilde değil, belli bir tecrübeye sahip bir kesime yönelik bir çalışma gerçekleştirilmiştir. Günlük hayatta bir bilgisayar kullanan herhangi bir bireyin kolaylıkla anlayıp uyum sağlaması için geliştirilmiş olan bu arayüz tasarımı aslında bir etkileşim yanılsamasıdır. Alışılmış kendi maceranı seç konseptlerine bağlı tüm devinimli video oyunlarından uzak bir tasarım ile kullanıcılara farklı bir deneyim sunulmaya çalışılmıştır. Kullanıcı çeşitli eklentiler ve kart oyunu gibi oyun içi oyunlaştırmalar ile kontrolün tamamının kendisinde olduğunu düşünür, ancak arama motoruna hangi anahtar kelime yazılırsa yazılsın kullanıcıya her seferinde en fazla 5 adet video sunulmaktadır. Aynı zamanda bu tasarım, Norman'ın geri bildirim ilkesinin açıklamaları altında da zayıf kalmaktadır. Etkileşim içerisindeki kullanıcı için yeterli bir bilgi oluşturmamakta ve kişiden deneyerek ve yanılarak bu tasarımı anlaması beklenmektedir. Bu durum çalışmanın anlaşılabilirliğini zayıflattığı gibi, alışma süresi sebebiyle de kullanıcıyı hizmet ettiği eğlence unsurundan uzaklaştırmaktadır. Kullanıcılar için, bu videoların içerisindeki bilgiler ile ortaya çıkacak olan onlarca alt seçeneklerden oluşan bir deneyim tasarımı oluşturulmaya çalışılmıştır. Arama motoru haricinde kullanıcı video parçalarını izlerken ekranın altında beliren altyazıları tıklayarak başka anahtar kelimelere ulaşabilmektedir (bkz. Görsel 69). Bu sürekli tekrar eden bir yöntemdir ve bir süre sonra eğer kullanıcı hikaye ile bütünleşemez ya da kopukluklar yaşarsa tekrar eden bu hareket aşırı sıkıcı bir hale gelmektedir. Bu durum etkileşimde ekstra bir çaba ve zorluk yaratmak için tercih edilmiş imajı hissettirmektedir.



Görsel 69: Telling Lies, altyazı ile anahtar kelime arama arayüzü (2019)

Kaynak: Hoguet, Benjamin. 2019. **Telling Lies: Another Way of Making Video Games.** https://cmf-fmc.ca/now-next/articles/telling-lies-another-way-of-making-video-games/ [06.06.2022].

Bu altyazılar üzerinden yapılan seçimler sağlayıcılık ilkesi açısından olumlu bir tasarım imajı yansıtmaktadır. Alışma sürecindeki karmaşanın bir miktar dengelenmesini sağlamaktadır. Aynı zamanda seçilmiş olan yazının üzerinde aynı yazıyla birlikte beliren büyüteç simgesi, bu seçimin bir aramada kullanılacağını sade ve anlaşılır bir şekilde belirtmektedir. Bu da göstericiler ilkesinin doğru bir kullanımını bizlere sunar. Ancak kullanıcı herhangi bir altyazıyı tıklayana kadar böyle bir seçimin gerçekleşme ihtimalini göremediği için, ürünlerin nasıl görüntüğü ve nasıl kullanıldığının arasında bir köprü görevi gören sağlayıcılık ilkesine de tamamen ters bir durum oluşmaktadır.

Erişilen data içerisinde aratılan videolardan herhangi birisi açıldığı zaman, seçilen videonun aratılan anahtar kelimesinin olduğu dakikası oynamaya başlamaktadır. Konunun daha öncesini ya da sonrasını takip edebilmek için ileri ya da geri sarma işlemi yapılması gerekmektedir. Karakterimiz tarafından kontrol edilen bilgisayar arayüzü ile ulaşılan bu video klipler içerisindeki görüntüleri geri ya da ileri sarmak isteyen kullanıcılar, günümüz teknolojisinde alışkın olduğumuz süreyi belirten bir çizgi yardımıyla oynatma tekniği ile değil de kasetli bir video oynayıcı geri sarma efekti diyebileceğimiz bir efekt ile görüntüleri ileri ya da geri alabilmektedirler (bkz. Görsel 70). Burada kullanıcı fare tuşuna basılı tutarak sol ya da sağ tarafa doğru bir hareketle farklı hızlarda ileri ya da geri sarma işlemi yapabilmektedir. Bu da yapılan

işlemi uzatan ve bazı durumlarda kullanıcılara uzun saniyeler hatta kimi uzun videolarda dakikalarca geri sarma işlemi yaptıran bir seçim olmuştur.



Görsel 70: Telling Lies, video ileri sarma arayüzü (2019)

Kaynak: Steam. 2019. **Telling Lies.**
https://store.steampowered.com/app/762830/Telling_Lies/ [06.06.2022].

Hikayenin genel arayüz tasarımı karşılıklı Skype, Zoom veya benzeri programlar aracılığı ile gerçekleşen konuşmalarından oluşan video klipler üzerine kurulmuştur. Bu şekilde kullanıcıdan sahnenin her iki tarafındaki kişilerin videolarına erişmek için doğru anahtar kelimeleri bulması beklenmektedir. Tüm bunların yanında neden orada olduğu anlaşılamayan bazı gizli kamera görüntüleri de bulunmaktadır ancak karşılıklı gerçekleşen konuşmaların sadece tek taraftaki videoları izlendiği zaman dakikalarca kameraya bakıp karşı tarafı dinleyen insanların video klipleri bulunmaktadır. Bazı kliplerde 6 dakika boyunca kamera karşısında başını sallayan veya eriştesini yiyen insanların görüntüleri izlenebilmektedir. Bu şekilde zaman dolduran görüntüler kullanıcılar için hikaye ile bütünleşme aşamasında zorluklar ve kopukluklar oluşturmaktadır. Her ne kadar günlük hayatta yer alan ikili video görüşmelerinden oluşan bir yapı sunulsa da, Telling Lies için kaydedilmiş bu video görüntülerinin çoğu sinematik anlamda birçok kurala uyarak kaydedilmiştir. Hemen hemen her görüntü, Gestalt'ın figür zemin ilişkisi, yakınlık, tamamlama, benzerlik, devamlılık ve simetri prensiplerine uygun şekilde sunulmaktadır. Görüntülerin aratıldığı ana ekranın arayüz tasarımının aksine, oyuncuların kamera karşısındaki görüntülerinin neredeyse hepsinde doğru bir ışık tercih edilmiş, arka planları temiz ve odağı bozmayacak şekilde

tasarlanmıştır (bkz. Görsel 71). Hikayede anlatılan konuya uygun dekorlar kullanılmıştır. Bu tip yaklaşımlar kullanıcının hikaye ile bir bütün olmasını kolaylaştırmaktadır.



Görsel 71: Telling Lies, gizli kamera görüntüsünün sadeliği

Kaynak: Nintenderos. 2020. **Telling Lies para Nintendo Switch.** https://www.nintenderos.com/2020/04/analisis-telling-lies-para-nintendo-switch/ [12.06.2022].

Buradaki en büyük eksiklik, tüm video kliplerde seslerin tek taraflı olması ve oyunculardan hiçbirinin kulaklık takmıyor oluşudur. Bu durumu kabullenip unutana kadar gerçeklikten kopuk, büyük bir eksiklik olarak hissedilmektedir. Gerçek hayattaki deneyimlerinden yola çıkan bir kullanıcı görüntülü konuşmanın diğer ucundaki kişiyi açıkça duymayı bekleyebilmektedir. İzlenilen video klip içerisindeki konuşmanın her iki tarafındaki sesi bir miktar almış olması gerektiği hissedilmektedir.

Genel olarak bakıldığında, günlük yaşamında bilgisayar kullanan herhangi bir kullanıcı tarafından anlaşılabilir, basit ve eğlenceli bir arayüz tasarımı uygulanmak istemişken, karmaşık ve odak noktasından uzakta bir tasarımsal yapı ortaya çıkmıştır. Tüm bu karmaşaya rağmen kullanıcıyı bir süre hikayeye bağlı tutan şey de yine bu eğlenceli tasarımın kendisidir.

5.3. Erica

Ağustos 2019'da Flavourworks firması geliştirdiği Erica isimli oyun, tüm devinimli video oyunlarının tekrar eden tasarım şemasından farklı bir çalışma olarak oyun

içerisinde yer alan önceden kaydedilmiş video objelerin grafik animasyonlarla desteklenerek kullanıcı tarafından kontrol edilebilen sahneler sunmaktadır. Bu cesur ve farklı denemesiyle birlikte çok kısa sürede adından söz ettirmiş ve büyük bir popülerlik kazanmıştır. Erica, PlayStation 4 platformu üzerinden özel olarak piyasaya sürülmüştür ve bu anlaşma oyunun belirli bir süre boyunca sadece bu platform için satılacağı anlamına gelmektedir. Erica tarihteki ilk platforma özel satış anlaşması olan tüm devinimli video oyunu olmuştur. Bundan neredeyse 2 yıl sonra PC için Steam üzerinden satışı başlamıştır. Erica oyununda kullanıcılara, Black Mirror: Bandersnatch ve Telling Lies isimli çalışmalarda sunulan etkileşim miktarının dengelenmiş ve arasında kalan bir deneyim sunulmaktadır.

5.3.1. Erica'nın Anlatı Tasarımı İncelemesi

Gelenekselleşmiş psikolojik gerilim hikayelerde sıkça karşılaşılan kahramanın sorunlu bir zihne sahip olması durumu ve bulandırılan gerçekler, bu hikayeler ile etkileşime geçen kullanıcıları nesnel gerçeklik unsuru üzerine düşündürmektedir. Bir tüm devinimli video oyun çalışması olan Erica, bu tarz hikayelere benzer bir yapıya sahiptir. Kullanıcıya sürekli devam eden yoğun bir şekilde direkt etkileşim imkanı sunan bir yapı tasarlanmıştır. Sunulan seçeneklerden birçoğu ile ortaya yeni sorular çıkmaktadır ve bu sorulardan bazılarının cevabı oyun hangi son ile biterse bitsin, kullanıcıya hiçbir zaman verilmemektedir. Bu cevapsız soruları anlamlandırmak ve kendi istedikleri gibi yorumlamak oyunu oynayan kullanıcılara bırakılmıştır. Oyunun hikayesel kurgusu, kullanıcılara her denemede farklı bir hikayenin içerisindeymiş hissi verecek şekilde tasarlanmıştır. Oyun içerisinde herhangi bir sahneye geri dönmek ve yeniden denemek için bir seçenek bulunmamaktadır. Farklı seçimler yapmak isteyen bir kullanıcı bütün oyunu tekrar ve baştan oynamak zorunda kalmaktadır. Oyun her bir tekrar için ortalama olarak 90 dakikalık bir oynanış süresi sunmaktadır ve kullanıcı toplamda 6 farklı final sahnesiyle oyunu sonlandırabilmektedir.

Erica Mason, çocukluğundan hatırladığı kabuslarla yaşayan ve ailesinin doğaüstü inançlarla çevrili gizemli geçmişini öğrenmek isteyen genç bir kadındır. Hikaye, Erica çocukken başlamaktadır. Erica bir odada gizemli bir feneri yakar ve babası Peter Mason, "onunla oynamamalısın, çok tehlikeli" diyerek yanına gelir. Erica'ya annesi Alodie Carter'ın 3 adet fotoğrafını gösterir. Tanıştıkları sırada annesi, babasının doktor olduğu Delphi House isimli bir tesiste hemşire olarak çalışmaktadır. Babası

fotoğrafları gösterirken Alodie ile ilgili; "o gelecekle ilgili, ben geçmişle ilgili hikayeler anlatırdık" diye bahseder. Bu kullanıcının dönüp hatırlayacağı bir hikaye tohumudur. Erica, tıpkı annesi gibi kelebek şeklinde bir doğum lekesi taşımaktadır. Babası onunda annesi gibi geleceği görebileceğini ve büyüsel yetenekleri olabileceğinden bahseder. Erica'ya gösterdiği üç fotoğraf arasından en beğendiğini seçtirir ve fotoğrafların arka yüzlerini çevirerek beğendiği fotoğrafın hangisi olduğunu bulmasını ister. Kullanıcı burada oyunu hangi sistem aracılığı ile oynuyorsa onun fiziksel arayüzü ile fotoğrafı seçer ve ön yüzünü çevirir. Bu kısım yine her oyunda olduğu gibi kullanıcıyı oyunun etkileşim arayüzüne alıştırmak için tasarlanmıştır. Seçimlerin nasıl yapılacağı ve ekranda nasıl belirdiğini gösteren, hikaye ve karakter gelişimini etkilemeyen soru-seçim sahnesinden ibarettir (bkz. Görsel 72). Bu sahne aynı zamanda Erica için bir nevi büyüsel yetenek testi imgesi taşımaktadır. Hem oyunu oynayan kullanıcı, hem de Erica aynı anda durum kontrol yeteneklerini deneyimler.



Görsel 72: Erica, akıllı telefon arayüzü ile obje etkileşimi (2019)

Kaynak: Medeiros, Nycolas. 2020. **Análise: Erica (PS4) é, literalmente, um filme interativo cheio de suspense e jogabilidade bastante simples.** https://www.gameblast.com.br/2020/02/analise-erica-ps4.html [06.06.2022].

Bu giriş sahnelerinin ardından Erica, babasının göğsüne bazı tarikat ritüeli sembollerin kesilerek işlendiğine ve daha sonrasında yüzünü tam net hatırlayamadığı bir kadının elinde bir silahla durduğuna tanık olur. Hikaye devamında, Erica'nın yetişkin olduğu bir sahneye geçiş yapılarak devam eder ve Erica bu sahnede geçmişten eksik olarak

hatırladığı bazı travmatik anılarını bir kağıda çizmektedir. Yine bu sahne de babasının cümlesi gibi kullanıcılar tarafından geri dönülüp hatırlanacak bir imge içermektedir.

Yaşadığı evin hemen önünde bazı insan parçaları bulan Erica, bu durumun devamında polis Duncan Blake ile tanışır. Duncan, babasının çözülmemiş cinayet davasının yeniden açıldığından bahsetmektedir. Katilin yeniden ortaya çıktığından ve babasının iş arkadaşlarını hedef aldığından şüphelenmektedir. Polis Erica'nın geçici olarak babası ve annesinin çalıştığı Delphi House'ta kalması gerektiğini söyler. Burası bir şifa merkezidir ve zihin tedavileri için kullanılmaktadır. Duncan, bu mekanda babasının iş arkadaşlarıyla birlikte Erica'yı da koruyabileceğine inanmaktadır.

Erica Delphi House'a vardığı zaman, babasının iş arkadaşı ve şifa merkezinin kurucu ortaklarından olan Lucien Flowers ile birlikte birkaç hasta ile tanışır. Burada oyunu oynayan kullanıcının yapacağı seçime göre asi davranışlar sergileyen Tobi Neumann isimli karakter ile arkadaş olunabilmektedir. Delphi House çalışanları Erica'yı Tobi'nin manipülatör bir hasta olduğu konusunda uyarırlar. Kullanıcı eğer bu seçimde Tobi'ye güvenmeyi ve onunla arkadaş olmayı seçerse Tobi, Delphi House hakkındaki teorilerini açıklar ve şifa merkezinin altında bulunan bazı gizli tüneller olduğunu düşündüğünden bahsetmeye başlar.

Hikayenin devamında Erica annesi için yapılmış anıtı ziyaret eder ve etrafının zakkumlarla çevrili olduğunu görür. Lucien bu çiçeklerin annesinin en sevdiği çiçekler olduğunu belirtir. Delphi House'un adı, geleceği ortaya çıkartmasıyla bilinen Apollon Tapınağı'nın yüksek rahibesi Pythia'nın isimlerinden birisi olan Delphi Oracle'dan gelmektedir. Antik Yunan mitolojisinde yanmış zakkum yapraklarının dumanları, Pythia'nın geleceği görmesini sağlayan bir yöntem olduğu belirtilmektedir. Oyunu oynayan kullanıcılar burada artık hikayenin iyice derinleştiğini hissetmeye başlayabilmektedir ancak hikaye içerisine yerleştirilmiş bu öğeler takip etmesi zor ve Yunan mitolojisi gibi özel ilgil alanı isteyen detaylar içerebilmektedir. Bu aslında büyük bir problemi de beraberinde getirir. Bir hikaye anlatılırken bu hikaye ile etkileşim içerisinde olacak insanların aptal yerine koyulmamaları, ancak hikayenin derinliğinin de dozunda ayarlanması gerekmektedir. Erica, bir oyun olarak anlatı tasarımının bu noktasında kullanıcılara sunduğu bazı detayların önemini kaçırmaktadır ancak bu detayların bir kısmı anlaşılmasa bile hikaye bütünlüğü bozulmamaktadır.

Erica, Delphi House'ta kendisini annesinin yakın bir arkadaşı olarak sunan Mia Greene ile tanışır. İlerleyen seçimlerde bu yakınlığın doğruluğu kanıtlanmaktadır. Mia şifa merkezinin gerçek amacının Delphi Oracle'ın yeniden yaratılması olduğundan bahseder. Erica'nın babası Peter ve Lucien Flowers zakkum yapraklarından elde edilen bir ilaç yardımı ile kadın hastalarda tıpkı Erica'nın annesi gibi geleceği görme yetisi geliştirmeye çalışmışlardır. Mia aynı zamanda Erica'nın annesinin hayatta olduğuna inanmaktadır ve Delphi House'a ait arazinin bir yerinde esir tutulduğunu savunmaktadır. Aynı zamanda çalışanların ölümünden sorumlu olduğunu da itiraf eden Mia, kazanç amacı ile kadınları bu şekilde suiistimal eden bir tesisten ve onun topluluğundan intikam aldığını, bu yapıya bir son getirmeye çalıştığını anlatmaktadır.

İlerledikçe artan seçimler hikayeyi iyice derinleştirmektedir ancak bu noktada hikaye artık bir sinema öğrencisinin yazdığı düşük bütçeli bir senaryo hissiyatı yaratmaya başlamaktadır. Hikaye derinleştirilmeye çalışılırken hem gerçekle olan bağı korunmaya çalışılmış hem de aynı zamanda gerçeklikten o kadar koparılmıştır ki bir noktada seçimleri gerçekleştirirken kullanıcıya sunulan tercihlerin yetmediği hissedilmektedir. Farklıdır, ama bir o kadar da kullanıcıyla olan etkileşimden ve karakter ile oluşması gereken bütünleşmeden uzak kalmaktadır.

Oyun ile etkileşim halinde olan kullanıcı bu gelişmelerden sonra Mia'nın anlattıklarını polis ile paylaşabilmektedir. Polis ile paylaşılan bilgilerden sonra Mia'nın resmi kayıtlarda yıllardır ölü olduğu öğrenilir. Mia'nın gerçekten ölü olup olmadığı hikayenin herhangi bir yerinde açıklanmamaktadır. Bu durum yalnızca kayıtlarda böyle geçmektedir. Bu kısım tamamen etkileşim içinde olan kişinin hayal gücüne bırakılmıştır. Polis memuru Blake Mia'nın mezarının açılıp inceleneceğini belirtmektedir ancak bu incelemenin sonuçları yine Erica ile paylaşılmamaktadır. Bunun gibi cevapsız bırakılan sorular akli dengesini kaybetmiş bir karakter ile onu kontrol eden oyuncuyu hikayesel olarak yakınlaştırmak için tasarlanmıştır. 1990 yılında gösterime giren psikolojik gerilim filmi Jacob's Ladder'ın hikayesinde olduğu gibi, her şey bir komplo, bir tasarım olabileceği gibi ana karakterin zihninde de gerçekleşiyor olabilir. Yani Mia yalnızca Erica'nın ürettiği ve düşüncelerinde canlandırdığı bir karakter olarak Erica'nın alt bilincini yaşatıyor diyebiliriz.

Kullanıcının yapacağı bazı seçimler polis memuru Blake'in dosyalarının görüntülenmesini sağlamaktadır ve bu dosyalarda bazı cinayetlerin şüphelisinin Erica olabileceği belirtilmiştir. Erica, kendi yarattığı bu karakteri, yaptığı bazı seçimleri

meşrulaştırmak için kullanıyor ya da Delphi House hakkında öğrendiği gerçekler ile yüzleşmesini bu yöntemle kolaylaştırıyor olabilir. Zaten şüphe duyduğu bir durumu düzeltmek ve intikam almak için kendisine bir suç ortağı yaratmış da olabilir. Cevapsız kalan tüm bu soruların yanında yepyeni problemler oluşur; Erica, zihinsel durumuyla birlikte güvenilmez bir hikaye anlatıcısı mıdır? Oyunu oynayan kullanıcı kendisini bir katil ya da suç ortağı olabilecek birisinin yerine koymak isteyebilir mi?

Hikayenin devamında Mia Greene, Delphi House personeline saldırılırken Erica, çalışanların annesini nerede sakladığını bulmaya çalışır ve seçimlerin sürüklediği bir noktada Lucien Flowers'a silahını doğrultmuştur. Bu kısım hikayenin en etkili seçimlerini içermektedir ancak bu noktaya gelirken yapılacak bir kaç seçim ile diğer karakterlerin hayatta kalıp kalmaması belirlenirken, oyunun farklı sonlarına erişilebilmektedir. Sonların çeşitliliği göz önüne alındığında, erişilen gerçek öznel kalmaktadır.

Erica burada iki seçenek ile karşılaşmaktadır. Birisinde Lucien'e güvenip silahını indirebilir, diğerinde onu vurmayı seçebilir. Silahını indirdikten sonra Lucien'e güven seçeneği seçilirse mutlu bir aile tablosu ile oyun sonlanmaktadır. Bu sona ulaşıldığı zaman oyun anlatılmamış sırlar olduğu mesajını vermektedir ancak bu sırların Lucien'in saklamayı başardığı kötü girişimler mi yoksa Erica'nın yaşadığı kısa süreli zihinsel çöküşü sonucunda işlenmiş cinayetler mi olduğu bilgisi verilmemektedir. Eğer kullanıcı Lucien'i vurmadıktan sonra güvenmemeyi seçerse Lucien Erica'ya sakinleştirici bir iğne yapar ve oyun sonlanır. Bu son gerçekleştiğinde Erica, Delphi House'ta bir hasta olarak ilaca bağımlı şekilde tutulmaktadır ve kağıtlara anılarını çizerken görüntülenmektedir. Bu noktada Erica bir hasta ya da bir mahkum olarak sunulmakta ve belirsizlikler devam etmektedir. Kullanıcı eğer Lucien'i öldürmeyi seçerse, bir fenerden zakkum dumanının yayıldığı ritüel odasına ulaşılmaktadır. Kullanıcı burada Delphi House'u yakarak hikayeyi bitirmeyi seçebilmektedir. Bu şekilde hastalarla birlikte bu şifa tesisinden kaçılabilir ve çıkan dumanın etkisiyle Erica annesini parlayan bir kelebek figürü olarak görebilmektedir. Annesi burada Erica'yı kelebek maskesi takıp kahinlerin arasına katılması için ikna edebilmektedir. Bu durum kabul edilebilir ya da reddedilir bir seçenektir. Yapılan seçime göre Delphi House'un sonu getirilebilir ya da kahinlerin safına katılmak seçilebilir.

Oyun süresince birçok noktada Erica'nın yaptığı seçimler tatmin edici bir çözüme ulaşmamaktadır. Bu belirsizlik hissi kullanıcıya, asıl kahramanı garip gelenekleri olan

bir tarikat olarak ve yan kahramanı da yarattığı hayali karakter Mia Greene ile birlikte cinayetler işleyen Erica olarak sunulduğu fikrini vermektedir. Tüm bunlar kullanıcının aklına "aslında hepsi bir rüyaymış" fikrini getirse de, hikayenin komplo ve entrika tarafı daha ağır basmakta ve kullanıcının olayları tesadüfi olmayan, birbiriyle bağlantılı bir olaylar zinciri olarak yorumlamasını sağlamaktadır.

Bahsi geçen bu olaylar zincirinin önemli bir kısmı; babasının Erica'yı bir kutsama ayinine katılması için teşvik etmesi, tekrar tekrar karşılaşılan zakkum ve hastaların zakkum bazlı ilaç kullanımı ile ilgili imgeler, Delphi House içerisindeki dini ikonlar içeren garip odalar ve belirli hastaların aynı şekilde kanayan burunları olması gibi ögelerden oluşmaktadır. Bu olaylar bir bütün olarak ele alındığında, Delphi House'un yasal bir akıl hastanesi olması konusunda ciddi şüpheler oluşturmaktadır.

Sinematik açıdan düzgün kompozisyonlara sahip olmasına rağmen kapı ya da çekmeceleri açmak, çakmağı ateşlemek ya da cesetleri incelemek gibi kimi etkileşimli ara sahneler kullanıcının hikaye ile bütünleşmesine engel olarak hikayenin bölünmesine sebep olmaktadır. Genel yapıdaki kaliteli sinematik görsellerin ve düzgün bir şekilde tasarlanan kurgunun haricinde bu sahneler için eklenen grafik arayüz tasarımları görsel akışta kopmalara yol açmaktadır. Bu tip aksaklıklara rağmen başroldeki genç Holly Earl ve Chelsea Edge'in yanında tecrübeli aktör Terence Maynard'ın başarılı oyunculukları birçok kusuru görmezden gelmeye yardımcı olmaktadır. Yetenekli aktör/aktris kadrosu kullanıcıya, kullanıcının seçimlerine verdikleri cevaplarla, jest ve mimiklerle bu tüm devinimli video oyunu deneyimini sıra dışı bir seviyeye yükseltmektedir. Kullanıcı, diğer karakterlerin yüzlerindeki korku, belirsizlik ve ciddiyet gibi duyguları tam metniyle deneyimlemektedir. Birden çok sonu olan bir hikaye için oyuncu kadrosu tüm bu sahnelerin bir bütün oluşturması adına ne kadar incelikle çalıştıklarını ortaya koymuştur.

Erica'nın müzikleri, "Flow" ve "Journey" gibi başarılı oyunların müziklerini de hazırlayan Austin Wintory tarafından tasarlanmış olup, hikaye içerisindeki gerilim ve darama atmosferinin kullanıcı tarafından deneyimlenmesi bu çalışmaların katkısıyla daha etkileyici bir şekle bürünmektedir. Erica'nın ses ve müzik tasarımındaki başarısı, oyunu deneyimlerken bu çalışmaları tek başına değerlendirecek bir farkındalık yaratmamalarıyla ilgilidir. Yani hikaye, oyunun oynanışı ve sesler bir bütün olarak hissedilmektedir. Kullanılan her öğe büyük resmin bir parçasıdır ve bunlar başarılı bir şekilde iç içe geçirilmişlerdir.

Erica'nın hikaye anlatım yöntemi ve hikayenin sunulan sonları, kullanıcıya komplo ve entrikaların yanı sıra; bu olayları, doğruları hiç bir zaman öğrenememe pahasına bile olsa tamamen görmezden gelme olasılığını sunmaktadır. Bu bağlamda Erica "kullanıcı hangi gerçekliğe inanmak isterse gerçeklik odur" fikrini barındırması sebebiyle Netflix'in Black Mirror: Bandersnatch isimli yapımı ile benzerlikler göstermektedir. Bu benzerlikler geliştiricilerin bu yapıyı bilinçli olarak tasarladığı fikrini ortaya çıkarmaktadır. Tüm bu anlatı tasarımı, hikayenin akışına bağlı olarak kullanıcıların sorabileceği birçok soruya karşılık, gerçek cevaplara ulaşılamaması sebebiyle kimi kullanıcıların hayal kırıklığı yaşamalarına sebep olacaktır.

5.3.2. Erica'nın Arayüz Tasarımı İncelemesi

Tüm devinimli video oyunlarında bir standart olarak algılanmaya başlamış iki seçenekli kullanıcı etkileşimi arayüzü tararımı temel alınarak, daha farklı ve daha yenilikçi bir çalışma üretilmeye çalışılmıştır. Çalışmanın grafik kullanıcı arayüzü, Goosebumps: Escape from Horrorland ve hatta ilk Türk yapımı tüm devinimli video oyun çalışmalarından birisi olan Gerçeğin Ötesinde gibi oyunların FMV tarzı üzerinde bıraktıkları etkilerin bir uzantısını Erica'da görebilmek mümkündür. Erica, sinema ve oyun teknolojisinin gelişmesiyle birlikte zamanında bu oyunların yaşadığı tüm sıkıntılardan arınmış bir görsellik sunulmaktadır. Son dönem tüm FMV çalışmalarında olduğu gibi iyi ışıklar ve iyi kameralar ile güzel görüntülerin peşine düşülmüş bir tasarım gerçekleştirilmiştir ancak diğer kendi hikayeni seç konseptine sahip FMV örneklerinde sıkça karşılaşılanın aksine Erica'nın oyun içerisinde kullanıcılara yönelttiği bazı seçenekler üç, dört ve hatta altı farklı yol sunabilmektedir (bkz. Görsel 73). Çoğu kendi maceranı seç oyununda bu seçenekler iki olarak sınırlandırılmıştır.



Görsel 73: Erica, altı seçenekli arayüz tasarımı (2019)

Kaynak: Digitally Downloaded. 2019. **Review: Erica.** https://www.digitallydownloaded.net/2019/08/review-erica-sony-playstation-4.html [06.06.2022].

Bu tasarım Norman'ın keşfedilirlik ilkesine uymamaktadır. Kullanıcılar için dağınık ve zor bir sunum olarak ekranda belirmektedir. Aynı zamanda sağlayıcılık ve göstericiler ilkeleri açısından da zayıf bir arayüz tasarımı olmuştur. Gestalt'ın figür zemin ilişkisi açısından incelendiğinde sunulan video görüntüleri kimi zaman seçeneklerin okunamamasına sebep olmaktadır ve bu bağlamda güçlü bir ilişki kurulamamaktadır. Seçenekler aynı zamanda yakınlık prensibi açısından da zayıflık unsurları göstermektedir. Kullanıcılar bir PS4 kumandası, konsola bağlanmış bir cep telefonu uygulaması ya da bilgisayara bağlı bir fare kullanarak hikaye ile etkileşime geçebilmektedirler (bkz. Görsel 74). Oynanış mekaniklerinin sıra dışı seviyede yaratıcı ve deneysel olmasının yanı sıra, bu mekaniklere alışmak ve mekaniklerin sezgisel bir noktaya gelmesi biraz zaman gerektirse de hikayenin ilerlemesiyle birlikte daha kolay bir şekilde gerçekleştirilebilmeye başlanıyor. Aslında tasarımsal olarak Norman'ın geri bildirim ve sağlayıcılık ilkelerine uyan tasarımlar ile kullanıcıya başarılı bir şekilde yön verilmektedir ancak kullanılan fiziksel arayüz aygıtı ile bu mekaniklerin kullanım zorluğu belli bir alışma süreci gerektirmektedir.



Görsel 74: Erica, akıllı telefon arayüzü ile obje etkileşimi (2019)

Kaynak: Digitally Downloaded. 2019. **Review: Erica.** https://www.digitallydownloaded.net/2019/08/review-erica-sony-playstation-4.html [06.06.2022].

Erica, birden çok sonu olan hikayesi ölüm, travma ve tarikatlar gibi konuları ele almakla beraber kullanıcıya gerilim hissini aktarmaktadır. Oyunu oynayan kullanıcı, babası faili meçhul bir cinayete kurban gitmiş olan Erica'yı kontrol etmektedir. Babasının, göğsünde kazınmış gizemli bir işaretle yerde yatan cansız bedenini bulduğu anı unutamayan Erica, günlük hayatında da bu işareti sık sık görmeye başlar. Bu durum onu kullanıcının verdiği kararlar yardımıyla babasının cinayetinin arkasındaki yatan sır perdesini kaldıracağı yola doğru götürmektedir. Bu yol üzerinden sunulan bir sahnede bir seçim gerçekleştirildiğinde ortaya çıkan eylemin hareketi için bir kullanıcı etkileşimi zorunlu kılınmaktadır. Bu etkileşimler ana karakterin bir musluğu açması, bir aynayı silmesi ya da bir plak ile müzik dinlemek için iğneyi yerleştirmesi olabilmektedir. Tüm bunlar kullanıcının arayüze ile etkileşime geçtiği cihazlar aracılığı ile gerçekleştirilmektedir.

Hikaye sırasında çeşitli insanlarla ve objelerle etkileşim içerisinde olan Erica'nın yapacağı herhangi bir seçenek bir süre ile sınırlandırılmıştır. Bu süre ekranda beliren yazıların üstündeki parlaklığın sağdan sola doğru kayarak azalmasıyla belirtilmektedir. Bu tasarım oyuncuların video oyun dünyasından alışkın olduğu can havuzu, sağlık göstergesi gibi tükenen şeylerin bir sembolü olarak kullanıcıda bir acele etme arzusu yaratmaktadır. Oyuna başlandığında karşılaşılan ilk seçenekler bu grafik arayüz tasarımının çok etkileyici olduğunu hissettirsede, bir süre sonra kullanıcıyı yormaya başlamaktadır. Bunun en büyük sebeplerinden birisi sunulan seçeneklerde

yer alan sözcüklerin bir kısmının uzun, bir kısmının kısa olmasıdır. Tüm seçenekler için sunulan süre ortak ve aynı olduğu için kısa olan bir kelimeye karşılık (örneğin, get help) uzun kelimelerin (örneğin, she is bleeding) üzerindeki parlaklık daha hızlı azalıyor gibi hissedilmektedir. Aynı zamanda yazıların hem bulanıklaşması hem de hareketli olması verilen zaman içerisinde gerçekleştirilmesi beklenen okuma işlemini zorlaştırmaktadır (bkz. Görsel 75). Gestalt tasarım algısı teorilerine baktığımız zaman, insan beyninin bir tasarım veya görüntüdeki ilişkiler ve hiyerarşi hakkındaki bilgilerinin; yakınlık, benzerlik ve devamlılık gibi görsel yaklaşımlarla oluştuğunu görebiliriz. Erica'nın bu noktada uygulanan tasarımı insan algısını zora sokmakta ve tüm bu algı prensiplerinin dışında kalmaktadır. Hikayenin akışı doğrultusunda Erica karakterinin akli durumundaki olası dengesizliği göstermek adına böyle bir tasarım tercih edilebilmiş olabilir ancak oyunun oynanabilirliği açısından kesinlikle bir engel teşkil etmektedir.



Görsel 75: Erica, seçim süresi için yazı parlaklığının azalması (2019)

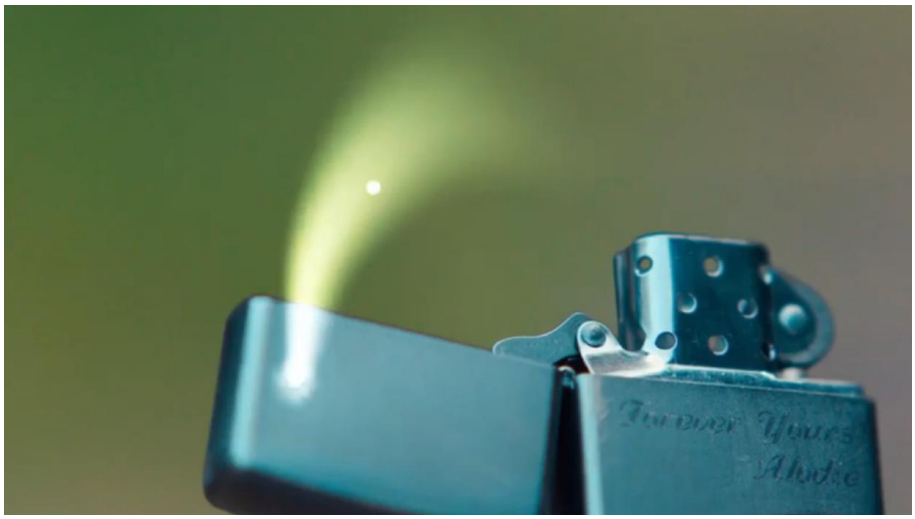
Kaynak: Jones, John-Paul. 2020. **Erica PS4 Review.**
https://www.psu.com/reviews/erica-ps4-review/ [06.06.2022].

Kullanıcı belirlenen süre içerisinde bir seçim gerçekleştirmez ise oyun otomatik olarak bir seçim gerçekleştirmektedir ancak bu durum ara sahnelerden bazıları için geçerli değildir. Örneğin kullanıcı bir şırıngaya doldurulması gereken bir ilacı doldurmayıp sunulan sürenin bitmesini beklerse oyun onun yerine doldurmayı seçmez, ilacın verilmesini reddettiği bir yoldan hikayeye devam eder. Heyecan ve aksiyon içeren

sahnelerde seçimleri gerçekleştirmek, bu tasarımsal sorunlar altında yazıları okurken kullanıcının görseldeki tüm hareketi kaçırmasına sebep olmaktadır.

Kullanıcı oyunun sunduğu birden fazla sonuca aldığı kararlar ile ulaşmaktadır. Kararların alındığı bu seçenekler kimi zaman hikayenin gidişatını değiştmemektedir ancak diyalog çeşitliliği açsıından oyunun yeniden oynanabilirliğini arttırmaktadır. Hikayenin amacına yardımcı bir öğe gibi gözükmeyen çalıları budama seçeneği gibi bir çok yan etkileşim çoğu zaman kullanıcılara beklemedikleri bir ipucunu verdikleri ya da farklı bir bilgiye erişmelerini sağladıklarwı için bu yan etkileşimlerin yerinde etkileyici bir yerleştime oldukları söylenebilir.

Oyunu deneyimleyen kullanıcı Erica'nın seçimlerini yönetmek için PS4 oyun kumandası, akıllı telefon uygulaması ya da klavye/fare kullanabilmektedir. Alışması bir miktar zaman gerektiren bu seçimler tıkla, basılı tut, sürükle ve bırak kombinasyonları ile gerçekleştirilmektedir (bkz. Görsel 76). Kullanıcı önce parmağını telefonunun dokunmatik ekranına ya da PS4 oyun kumandasını dokunmatik alanına götürür ve parmağının hareketi ile etkileşimi gerçekleştirir. Günümüz teknolojisi ile birlikte dokumatik ekranlara daha alışkın olan kullanıcılar için telefon ekranları oynanabilirlik açaısından daha uygun bir tercih olmaktadır ancak oyun esnasında kullanıcı telefonu başka bir amaç için kullanmak istediğinde oyun otomatik olarak duraklamakta ve PS4 telefon ile olan bağlantısını kesmektedir.



Görsel 76: Erica, fare arayüzü ile obje etkileşimi (2019)

Kaynak: Steam. 2021. **Erica.** https://store.steampowered.com/app/1514930/Erica/ [06.06.2022].

Oyun her ne kadar tekrar oynanabilirlik açısından çok yüksek bir değere sahip olsa da, kullanıcının ilerleyişini kaydedebileceği bir kayıt ekranının eksikliği göze çarpmaktadır. Bu eksiklik her yeni bir şey keşfedilmek istendiğinde kullanıcının oyuna baştan başlaması anlamına gelmektedir. Hikayenin belli bir noktasında farklı bir karar verilseydi ne olurdu diye düşünen bir kullanıcının bu sahneyi deneyimleyebilmesi için oyunu o noktaya kadar baştan tekrar oynaması gerekmektedir. Bu bir eksikliktir ancak oyun bu eksikliği her tekrarda kullanıcıya sunduğu farklı ipuçları keşfetme imkanı ile telafi etmektedir.

Sonuç olarak gerek hikaye yapısı olsun gerek oyuncuların performansları, Erica adından çokça söz ettiren ve yüksek satış ramaklarına erişen başarılı bir kendi maceranı seç temalı FMV oyunu olmuştur. Eski çalışmalardan esinlenerek yenilikçi bir grafik arayüz tasarımı ve kullanıcı deneyimi tasarımı ile birlikte piyasada bulunan diğer oyunlardan farklı olmayı başarmıştır. Büyük bir risk alarak kullanıcılar için çok sayıda cevapsız soruyu ortada bırakmasına ve karşılaşılan bazı karakterlerin motivasyonlarını açıklamamasına rağmen ulaşılan 6 sonuç hikayeyi deneyimleyen kullanıcılar için yeterli düzeyde bir tatmin sağlamaktadır.

6. BULGULAR

6.1. Black Mirror: Bandersnatch

Kullanıcı arayüzü özelinde her yaş grubundan insanın kolaylıkla etkileşim içerisinde olabileceği bir çalışma olan Bandersnatch, sunduğu hikaye açısından 15 yaş üstü kullanıcılar için önerilmektedir. Bilgisayar, televizyon, akıllı telefon ve oyun konsollarından sunulan versiyonları arasında kullanıcı dostu küçük arayüz farklılıkları ile içeriğe erişilen fiziksel arayüzün etkin bir şekilde kullanılmasını sağlamaktadır. Örneğin bilgisayarda bir fare aracılığı ile oynandığı zaman sunulan seçenekler ile etkileşime girildiğinde çıkan ve hangi seçeneğin üzerinde durulduğunu gösteren yönlendirme çizgileri, televizyon ile oynandığında etkileşime bakılmaksızın seçeneğin süresi boyunca ekranda bulunmaktadır. Bunun sebebi, televizyon kumandası ile etkileşim sağlayan kullanıcının anlık olarak hangi seçenek üzerinde olduğunu belirtmektir. Bu tarz kullanıcı dostu grafik arayüz farklılıklarıyla kullanım sürecinde aksama yaratmadan kesintisiz bir deneyim sunmaktadır. Aynı zamanda dijital video izleme platformlarından kazanılan bir zaman çizgisi üzerinde ileri ya da geri alma alışkanlığına uyum sağlayan bir tasarım aracılığı ile hikayenin içerisinde yapılan seçimlere geri dönme imkanı sunulmuştur. Bu tasarım, kullanımın kolaylığını arttıran ve akıcılığını bozmayan bir etkileşim imkanı sağlamaktadır.

Kullanıcılara sürekli olarak iki yönlü seçenekler sunulmaktadır. Bu seçeneklerin ekranda belirme animasyonu ve bu animasyonların süresi sürekli aynı olduğu için bir süre sonra karşılaşılan seçenekler hikayenin bir parçasına dönüşmektedir ve algıyı etkilememektedir. Aynı zamanda bu seçeneklerin üzerinde bulunan zaman çizgisi dikkati dağıtmamaktadır ve kullanıcının herhangi bir panik durumu içerisine girmeden rahat bir şekilde seçimini yapmasına izin vermektedir.

Bandersnatch'in grafik kullanıcı arayüzü fazla değişken içermeyen minimal bir tasarımla kullanıcıyı hikayeye ve aldığı deneyime bağlı bir etkileşim içinde

tutmaktadır. Her ne kadar seçimler kullanıcıya ait olsa da hikaye tasarımında yer alan Stefan'ın karakter gelişimi kahramanın 12 aşamalı macerası konseptine uymaktadır. Karakter, maceraya başladığı noktadan, seçimler ne olursa olsun gelişimini tamamlayarak bir sonuca ulaşmaktadır. Bu yapı sayesinde kısa ya da uzun süren bir maceradan sonra istenilen ya da istenmeyen bir sonuçla karşılaşıldığında etkileşime giren kullanıcı mutlak bir tatmine ulaşmaktadır. Ortaya çıkan sonuçlar ile Alice in Wonderlands ve Black Mirror antolojisinin yanı sıra video oyun dünyasının tarihine sürekli göndermeler yapan anlatı tasarımı, kullanıcıların farklı seçimler yapması için oyunu tekrardan oynamak istemesini sağlamaktadır.

Sonuç olarak Netflix aracılığı ile çok sayıda kullanıcı ile buluşan Black Mirror: Bandersnatch, bir tüm devinimli video oyunu olarak her açıdan başarılı bir çalışma olmuştur.

6.2. Telling Lies

Telling Lies, tasarımcısının bir önceki oyunu olan Her Story'nin gelişmiş bir tekrarı gibi hissettirse de kendi başına derin ve bir o kadar da karmaşık bir hikayeye sahiptir. Kullanıcı arayüzü tasarımı açısından yalnızca bilgisayar kullanmaya alışkın olan insanların deneyimleyebileceği, bu tecrübeye alışkın olmayan insanların da sıkılacakları bir süreden sonra alışabilecekleri bir yapı sunmaktadır.

Bir bilgisayar işletim sisteminin görselliğine sahip arayüz tasarımı ile oyun, kullanıcılara deneyimleyecekleri etkileşimin tam kontrollü olduğunu bir yanılsama olarak sunmaktadır. Kullanıcılar arayüz üzerinde sunulan neredeyse her şey ile etkileşime geçebilmektedir. Örneğin bilgisayarın arayüzünden tıklayarak bir kağıt oyunu açabilirler ya da not defterine bir şeyler yazabilirler ancak oyunun asıl amacı olan videoların izlenmesi için kullanılan program üzerinde tam bir kontrol sunulmamaktadır. Kullanıcılar her seferinde yalnızca maksimum 5 adet video ile etkileşime geçerek oyunun hikayesini çözmeye çalışmaktadır ve var olan tüm videoları bitirebilmek, hikayenin tüm sonlarına ulaşıldığında bile mümkün olamayabilmektedir. Bu da oyun üzerinde tamamlanmamış bir his yaratarak tekrardan oynanma arzusunun ortadan kalkmasına sebep olmaktadır.

Anlatılan hikayenin kullanıcılara sunduğu anahtar kelimelerden başka bir önemi bulunmamaktadır. Bu durum oyun ilerlerken fark edilip, izlenilen videoların

üzerindeki kelimelere doğaçlama olarak tıklama arzusu oluşturmaktadır. Tek hedefin anahtar kelimeler aracılığı ile sayı olarak en çok videoyu arşivden çıkartmak olması, alınan deneyimi kötü bir doğrultuda etkilemektedir. Kullanıcılar, belli bir süre sonra sunulan hikayeden kopmaktadır.

Tasarım olarak bir detektifin bilgisayar başında dosyaları incelerken kullanıcının bu ekranın yansımasında yer alıp ekrandaki etkileşimi kontrol etmesi durumu heyecan vericidir ancak oyunun uzunluğu ile bir süre sonra sadece kendini tekrar eden bir video döngüsü içerisinde kaybolunmaktadır. Tüm bu tekrar eden döngülere rağmen önceden kaydedilmiş videoların üzerine kurulmuş olan hikaye döngüsü, karakterin maceraya başladığı an, geçirdiği değişim ve ulaştığı son olarak kahramanın 12 aşamalı macerası konseptine uymaktadır ve tüm videoları sıralayabilen kullanıcılar bu deneyimi yaşayabilmektedir. Ancak çok az sayıda videonun keşfedilmesi ile de oyun bitirilebilmektedir ve bu durumda karakterin macerası eksik kalmaktadır.

Alternatif anahtar kelimeler ararken izlenilen videoların altyazılarına tıklanarak o kelimelerde anlık olarak arama yapılabilmektedir. Bu etkileşimi kolaylaştıran bir tasarımdır. Ancak kullanıcıya bu şekilde arama yapabileceği bilgisi verilmemektedir ve kendisinin keşfetmesi beklenmektedir. Ayrıca bu videolar izlenirken kaçırılan bir sahnenin geri ya da ileri alınabilmesi için farenin butonuna basılı tutularak sol ya da sağa yönde hareket ettirilmesi gerekmektedir. Bu şekilde videolar içerisinde belli bir hız ile hareket edilebilmektedir ancak herhangi bir sahneye atlanılamamaktadır. Bu da kullanıcı açısından bilgisayar kullanımında alışkın olunmayan bir kısıtlamayı beraberinde getirmektedir.

Aldığı yorumlar ve satış rakamları olarak başarılı gözükse bile içerik olarak sunduğu arayüz tasarımı, kullanıcı deneyimi ve anlatı tasarımı olarak her açıdan eksik kalmış bir çalışmadır. Tüm devinimli video oyunlarına farklı bir konsept ve tasarımsal bakış açısı sunmaya çalışırken bu oyun türünün geleceğine dair kötü bir imaj çizmektedir.

Telling Lies tasarımcısının kendisini yenilediği ancak yeni kullanıcılar için farklı olan bir tasarım yapısı sunarak istemeden de olsa tüm devinimli video oyunlarının sınırlarını belirli bir çerçeveye hapsetmiştir. Black Mirror: Bandersnatch ya da Erica örneklerinde olduğu gibi standartlaşmış bir kaliteye sahip değildir ancak tasarımsal olarak yeni düşüncelere örnek olmaktadır.

6.3. Erica

İlk olarak PS4'e özel bir şekilde piyasaya çıkmasından ötürü sunduğu grafik kullanıcı arayüz tasarımı, oyun konsolu kontrol cihazları ve PS4 ile eşleştirilmiş bir akılı telefon fiziksel arayüzlerine yönelik olmuştur. Oyun konsolu üzerinden başlatılan Erica'nın sunduğu seçimler ve etkileşimler kullanıcının kendi rahat ettiği bir konumda elinde bulunan akıllı telefon tarafından gerçekleştirilebilmektedir ve bu sayede sunulan etkileşim kesintisiz bir şekilde deneyimlenmektedir. Bu, akıllı telefon tarafından gerçekleştirilebilen tasarım yapısı için Erica'nın en büyük tasarımsal özelliğidir diyebiliriz.

Yapısal olarak Black Mirror: Bandersnatch'e benzemesine rağmen Erica'yı farklı bir oyun yapan çok ciddi tasarımsal özellikler bulunmaktadır. Öncelikle oyun içerisinde sunulan objelerin etkileşim sahneleri animasyonlar ile desteklenmiş ve kullanıcıdan bu animasyonlara fiziksel arayüz cihazları ile müdahale etmeleri için bir tasarım sunulmuştur. Örneğin bir çakmağın kapağı açılacaktır ve oyun kullanıcıya çakmak görüntüsünü sunarak akıllı telefon, konsol oyun kontrol cihazı ya da sonradan bilgisayarlar için de sunulduğu için fare arayüzü ile gerçekleştirilecek hareket sayesinde sunulan çakmak objesinin kapağının kullanıcılar tarafından açılması beklenmektedir. Bu ve bunun gibi hareketli etkileşimler tüm devinimli video oyunlarında çok büyük bir gelişmeye olanak sağlamaktadır. Bu sayede kullanıcılar, hikayenin bir parçası olmaktan bir adım daha öteye gitmektedir.

Erica klasikleşmiş iki yönlü seçimler sunmanın ötesine geçerek kullanıcılara etkileşim içerisinde olmaları gereken çok sayıda seçenekler sunmaktadır. Bu sahneden sahneye değişen bir tasarım unsurudur. Ancak seçimler için sunulan kelimeler hikayenin görsel olarak anlatımına uygun bir şekilde ekranın farklı yerlerinde belirmektedir ve bu durum seçimlerin takip edilmesini zorlaştırmaktadır. Örneğin 6 seçenekli bir yol çıktığına sunulan süre tüm seçenekleri ekranda bulup okuyana kadar azalmaktadır ve bu kullanıcıda seçim paniği yaratmaktadır. Bu durum bir arayüz tasarımı hatasıdır. Aynı şekilde hikayeye uygun olması açısında seçilen yazı tipleri de bu karmaşaya hizmet etmektedir ve kullanıcı dostu değildir.

Yazıların ekranda kaldığı süre, seçimlerin parlaklığının azalması ve bulanıklaşması ile belirlenmiştir. Bu da aynı şekilde sona kalan seçimlerin okunmasını zorlaştırırken sürenin etkili bir şekilde kullanılamamasına sebep olmaktadır. Yanlış bir tercih

yapıldığında ya da seçim belirlenen sürede gerçekleştirilemeyip otomatik seçim durumu oluştuğunda hikayede bir geri dönüş mekanizması bulunmamaktadır. Kullanıcı oyunun neresinde olursa olsun farklı bir seçimi gerçekleştirebilmek için tüm oyunu o noktaya kadar tekrardan oynamak zorundadır. Bu durum kullanıcının deneyimi açısından zor bir durum oluştursa da tekrar oynama arzusuna olumsuz bir etki yaratmamaktadır.

Seçimlerin karmaşası dışında kullanıcının dikkatini dağıtacak bir tasarım sunulmamasından dolayı etkileşim sürekli olarak hikayenin anlatımı üzerinde kalmaktadır ve bu durum alınan deneyimin sürekli olarak üst seviyelerde kalmasına sebep olmaktadır.

Oyun seçimleri tamamlanıp hikaye bir sona ulaştığı zaman siyah bir ekranda bazı maddelerden oluşan bir sonuçla karşılaşılmaktadır. Burada kullanıcıya karakterin bu son ile karşılaşıldığında nasıl bir konumda ve durumda olduğu aktarılmaktadır. Uzun bir maceradan sonra biten bir oyun için karşılaşılmak istenmeyen bir son sahnedir. Yeterli tatmini verememektedir.

Erica karakter yolculuğu olarak sinematik bir düzende hareket etmektedir be kahramanın 12 aşamalı yolculuğuna uymaktadır. Kullanıcı macerayı hangi finalle sonlandırırsa sonlandırsın karakter gelişimi yüksek bir tatmin duygusu vermektedir.

Sonuç olarak Erica tasarımsal kuralların sınırlarını zorlamasına rağmen denediği yeni şeylerin ışığında tüm devinimli video oyun türünün prensiplerini bozmadan oluşturulmuş başarılı bir oyun olarak piyasada yerini almaktadır.

7. SONUÇLAR VE ÖNERİLER

1958 yılında geliştirilen ilk video oyun olan Tennis for Two'nun haberinin yayıldığı günden itibaren ortaya çıkan çok hızlı bir şekilde gelişen bu sektör içerisinde yeni arayışlar içerisinde olan oyun tasarımcıları, bugüne kadar birbirinden farklı çok fazla türde oyun üretmişlerdir. Günümüzde bu oyun türleri sürekli olarak birbirleriyle iç içe anılmaktadır. Örneğin bir aksiyon ve macera oyun türü aynı zamanda hem bir hayatta kalma simülasyonu hem de bir bulmaca oyun türü olabilmektedir. Tennis for Two'dan günümüze kadar gelen bu süreçte üretilen video oyunlarının hepsi kullanıcı odaklı ve mutlak bir etkileşime dayalı tasarlanmıştır. Bu çalışmalar, bu tez içerisinde bahsedildiği gibi gerek anlatı tasarımı olarak gerek kullanıcı arayüz tasarımı ve kullanıcı deneyimi tasarımı olarak her geçen gün daha da gelişmektedir. Genellikle her bir tür oyun kendisinden bir önce tasarlanan yapıdan daha gelişmiş ve yenilikçi bir içerik sunma arayışındadır.

1980'lerin başından itibaren hayatlarımızın bir parçası olan tüm devinimli video oyun türü, sinema ve video oyun dünyasının ortak bir ürünü olarak anılmaktadır. Bu hibrit çalışmalar ilk kez deneyimlenmeye başladığında video oyun dünyası içerisinde çok büyük bir hareketlenme yaratmıştır. Öncelikle video oyunlarının içerisinde yer alan geçiş sahneleri için sinemasal görüntüler kaydedilmiş ve bu sahneler kullanıcılara hikayeleri daha etkileyici bir şekilde anlatmak için kullanılmıştır. Ancak kısa bir süre sonra tasarımsal yeniliklerin peşindeki oyun yapımcıları, bu video sahnelerinde yer alan oyun karakterlerinin gerçek görüntülerinin kullanıcılar tarafından hareket ettirilebilen, karakterlerin gitmeleri gereken yönlerin bir fare yardımıyla tıklanarak seçildiği tasarımlar üretmişlerdir. Bu tasarımlar video oyun dünyası için çok etkileyici gelişmelerdi ancak teknolojik anlamda da bir o kadar yeni ve zorluklar içermekteydi. Gelişen bir teknoloji ile yapımların üretildiği süreler çok uzun ve alınan satış değerleri yetersiz kalmaktaydı. Bir sonraki adımda, kendi maceranı seç kitaplarından esinlenilmeye başlanmıştır. Bu önceden kaydedilmiş video sahnelerinin sayısı arttırılarak oyun içerisinde yapılan seçimler kullanıcılara bırakmaya başlanmıştır. Video oyunları ve kullanıcıları arasındaki etkileşim faktörü bu dönemde maksimum düzeye ulaşmıştır. Kullanıcılar artık kendilerini anlatılan hikayelerin içerisindeki

karakterlerin yerine daha gerçekçi bir şekilde yerleştirebilmektedirler. Bu çalışmalar ile birlikte bir karakterin önceden belirlenmiş bir şekilde bir odanın kapısından geçmesi için sadece o kapının tıklanması değil, artık o kapıdan geçip geçmeme durumunun seçildiği bir etkileşim dönemi başlamıştır.

Tennis for Two'dan günümüze kadar olan fiziksel ve grafiksel arayüz tasarımlarının gelişimini bu tezde yer alan örneklere baktığımız zaman açıkça görebilmekteyiz. 3D animasyon çalışmaları içeren bir oyun tasarımından farklı olarak tüm devinimli video oyunlarında yer alan grafik kullanıcı arayüz tasarımları, kullanımı daha basit ve daha kullanıcı odaklı olarak üretilmektedirler. Tüm devinimli video oyunlarının genel yapısı önceden kaydedilmiş video öğeleri tarafından oluştuğu için sinema sanatının özelliklerini taşımaktadır ve yalnızca kullanıcıya sunulan seçenekler, menüler, etkileşim unsurları ve oyunlaştırılmış bazı içerikler grafik kullanıcı arayüz tasarımı olarak adlandırılmaktadır.

Anlatı tasarımı, oyun sektörü içerisinde yer alan seviye tasarımı (level design) ve sistem tasarımı (system design) gibi varlığı kritik düzeyde önem taşıyan bir tasarım türüdür. Oyunun içinde yer alan hikaye anlatımını yalnızca diyalog ve ara sahneler, bilgilendirmeler olarak değil, üretilen tasarımın tüm yönlerine yaymak gerekmektedir. Kullanıcı deneyimi ve arayüz tasarımları da anlatı tasarımı ile bütünleşik bir haldedir. Anlatı tasarımı yaratılmış oyun dünyalarını dramatik açıdan daha zengin, daha dolu ve kullanıcılar için daha etkileşimli hale getirmektedir. Anlatı tasarımı ve hikaye yazımı birbirlerinden farklı iki görevdir, ancak kimi projelerde anlatı tasarımcısı aynı zamanda hikaye yazarı da olabilmektedir. 80'li yıllardan 90'lı yılların sonlarına kadar üretilen çoğu oyunun içerisine yerleştirilen anlatım yapıları yalnızca ara sahnelerden ya da diyaloglardan oluşmaktaydı. Bu dönemde üretilen oyunlar anlatı tasarımına bütünsel olarak yaklaşmaktaydı ancak bu durum varsayımsal bir üretim süreciydi. Bütünsel tasarımı tanımlamak için kullanılan yapılar henüz tam olarak geliştirilmemiş olsalar da, oyun yapımcıları üretimleri içerisindeki hikaye ile oyunun genel tasarımı arasında bir ikilemde kalmaktaydı. Tüm devinimli video oyunlarının gelişimiyle birlikte hikaye anlatımı oyun yapısından ayrılmaya başlamıştır. Bu gelişmeler, sinema ve televizyon için geliştirilen senaryo çalışmalarının örnek alınarak çalışılması ve oyun prodüksiyonlarının anlatı tasarımına önem vermesini sağlamıştır.

Günümüz oyun üretimlerinde var olan anlatı tasarımları kullanıcı deneyiminin en önemli noktası halindedir. Prodüksiyon şirketleri anlatı tasarımı ve yazma arasındaki

farklı artık anlamışlardır. Bu tez çalışmasında yer alan incelemelerde olduğu gibi kullanıcı ile doğru bir etkileşim alanı oluşturmak ve sunulan deneyimin en üst düzeyde tecrübe edilmesini sağlamak için bir anlatım tasarımcısıyla çalışmak, bir oyunun bütünsel yapısı için kritik bir rol oynamaktadır. Black Mirror: Bandersnatch bu yapı için çok başarılı bir örnek olmaktadır. Anlatı tasarımında ve karakter gelişiminde sinemasal bir yaklaşım taşıması, kullanıcı dostu arayüz ve deneyim tasarımlarıyla birlikte, birçok farklı yaş grubu tarafından kolay bir şekilde tüketilebilir olmuş ve kullanıcılar tarafından çok sayıda pozitif yorum almıştır. Bu çalışmada yer alan detaylar ve Alice in Wonderland esinlenmeleri kesinlikle bir anlatı tasarımcısının yazar ile birlikte çalışmasının hikayeye olan etkisiyle oluşmaktadır.

Tıpkı Black Mirror: Bandersnatch'in senaryosunda Stefan'ın Bandersnatch isimli oyunu tasarlarken yaşadıkları gibi, kimi zaman üretilen bu oyunlar, sektörün pazarlama süreciyle birlikte bazı hız yarışlarına girmektedir ve kimi zaman da tüm devinimli video oyunları özelinde tekrar eden karmaşık hikaye yapılarının içerisinde sıkışıp kalmaktadır. Birçok çalışmada olduğu gibi, bu tezde sunulan Telling Lies örneğinin anlatı tasarımında da bu tarz bozulmalar gözlemlenmektedir. Aynı zamanda bu çalışmada yer alan grafik kullanıcı arayüz tasarımları ile kullanıcılar kendilerini tekrar eden bir deneyimin içerisinde bulmaktadırlar. Hikayenin anlatım tarzı da bu deneyime yardımcı olamamaktadır. Bunun yanında Black Mirror: Bandersnatch, hikayesinde anlatılan Stefan'ın dağılan çabalarının aksine, yenilikçi ve cesur anlatı tasarımı sayesinde hikayesinde barındırdığı detaylarla bu sıkışıklıktan kurtulmaktadır. Sunulan incelemeler arasındaki en dengeli olan da yine bu çalışmadır. Erica, tüm bu örneklerin yanında anlatı tasarımına olan ekstra bağlılığı ile grafik kullanıcı arayüz tasarımının kullanıcı odağını gözden kaçırmış ve hikayesini etkileşime sunduğu arayüz ile daha da karmaşıklaştırmıştır.

Kullanıcı deneyimi ve anlatı tasarımı video oyunları bünyesinde son kullanıcının psikolojisine, davranışlarına ve düşünme sürecine odaklanan tasarımsal yapılardır. Oyun geliştiricileri kullanıcıların etkileşime geçmelerini istedikleri vizyonu bu tasarım yapıları aracılığı ile sunmaktadır. Grafik kullanıcı arayüzü etkileşim sürecini kullanıcı için görsel halde sunan bir yapı olarak bu tasarım süreçlerine hizmet etmektedir.

Tüm bu incelemelerin ışığında oyun tasarımcılarının, ürettikleri ya da üretmek için hazırlık yaptıkları oyunlar ile etkileşim içerisinde olacak kullanıcıların oyun içerisindeki düşünme süreçleri ve davranışları incelenerek hareket edilmesi gerektiği

söylenebilmektedir. Bu konularda yapılacak olan alfa test çalışmalarının ve anketlerin bu tarz oyunların gelişimine katkı sağlayacağı öngörülmektedir.

Sonuç olarak; üretilen her video oyunu bir hikaye anlatmaktadır. Aynı zamanda, yine üretilen her video oyunu, kullanıcıların aşması gereken görünmez bir bariyerin arkasındaki bir boşlukta gerçekleşmektedir. Bir oyun tasarımının amacı, bir hikaye anlatmak ve kullanıcıların bu oyunun anlatılan hikayesine dahil olmasını sağlamaktır. 1990'larda büyük bir popülerlik kazanan ve zamanla gündemden düşen tüm devinimli video oyunları, 2020'li yıllara gelindiğinde kullanıcıların gözünde yeniden yükselişe geçmiştir. Üretilen oyunların sayısı ve kalitesi her geçen gün artmakta ve Netflix, Amazon Prime gibi dijital içerik izleme platformlarının bu oyunları interaktif film adıyla büyük kitlelere duyurmasıyla birlikte sürekli gündemde kalmaktadırlar. Gelişen teknoloji ile birlikte zamanında bu tür oyunların popülerliklerini kaybetmesine sebep olan üretim zorlukları ve kaliteli içerik sıkıntıları ortadan kalkmıştır. Günümüz sosyal medya gelişmeleriyle birlikte kullanıcıların sürekli olarak içeriklerin kontrolünü ellerinde tutmalarının da etkisiyle birlikte tüm devinimli video oyunlarının geleneksel sinema anlayışına bir alternatif olmaya çalışması zaman içerisinde kaçınılmaz olacaktır. Geleneksel sinemanın aksine tüm devinimli video oyunları pasif izleyicileri aktif birer kullanıcıya çevirdiği ve hikayesini doğru bir anlatım tasarımıyla sunduğu sürece gelişimini sürdürerek sürekli olarak tüketilen bir oyun türü olarak hayatlarımızda olmaya devam edecektir. Bu anlayışla birlikte daha önce denenmiş olan interaktif sinema salonları ve bu salonlarda izleyicilerin belirleyeceği hikaye akışlarıyla birlikte oyunlaştırılmış filmler tüketmek, alışılmış sinemanın yerini hemen alamayacak olsa da, büyük bir alternatif eğlence kaynağı olarak kullanıcılar tarafından farklı seçimler için tekrar eden aralıklarla sürekli tercih edilme potansiyeli taşımaktadır.

KAYNAKÇA

Adams, Ernest. 2010. **Fundamentals of Game Design, Second Edition**, New Riders, Los Angeles, California.

Alice in Wonderlands Wiki. **Bandersnatch.** https://aliceinwonderland.fandom.com/wiki/Bandersnatch [06.06.2022].

Arnell, Nikki. 2013. **Gestalt Theory.** http://www.nikkiarnell.net/gestalt.html [06.06.2022].

Arnheim, Rudolf. 1957. **Film as Art**, University of California Press, Los Angeles, California.

Atwiki. 2008. **The Driver.** https://w.atwiki.jp/daphne/pages/89.html [06.06.2022].

Bakhsheshi, F. Fahri. 2021. **Immersion and Interactivity in FMVs: Where Movies and Videogames Become One**, in 6th International Conference on Computer Games; Challenges and Opportunities, University of Isfahan, Isfahan, Iran.

Barnes, Susan B. 2010. **User Friendly: A Short History of the Graphical User Interface**, Sacred Heart University Review. c. 16 s. 1.

Behrens, Roy R. 1998. **Art, Design and Gestalt Theory.** University of Northern Iowa Humanities, Arts & Sciences Faculty Publications. c. 31 s.4: 299-303.

Bhalla, Mudit Ratana, Anad Vardhan Bhalla. 2010. **Comparative Study of Various Touchscreen Technologies.** International Journal of Computer Applications. c. 6 s.8: 12-18.

Bilşim Sözlüğü. **F Harfi (Full Motion Video).** Türkiye Bilişim Derneği. https://eski.tbd.org.tr/index.php?sayfa=sozluk&mi1&tipi=entr&harf=F [16.06.2022].

Bogost, Ian. 2016. **Play Anything: The Pleasure of Limits, The Uses of Boredom, and the Secret of Games**, Basic Books, New York.

Campbell, Isaac N. **Inline link styles exploration.** https://dribbble.com/shots/4457732-Inline-link-styles-exploration [06.06.2022].

Caroll, Lewis. 1971. **Alice In Wonderland And Through The Looking Glass.** Macmillan and Co. New York.

Chapman, Cameron. 2018. **Exploring the Gestalt Principles of Design.** https://www.toptal.com/designers/ui/gestalt-principles-of-design [06.06.2022].

Clover, Juli. 2022. **Today Marks 15 Years Since Steve Jobs Unveiled the Original iPhone.** https://www.macrumors.com/2022/01/09/original-iphone-introduction-15-year-anniversary/ [06.06.2022].

Conklin, Thomas A. 2012. **Making it Personal: The Importance of Student Experience in Creating Autonomy-Supportive Classrooms for Millennial Learners.** Journal of Management Education. c. 37 s. 4: 499-538.

Conley, Donovan, Benjamin Burroughs. 2019. **Black Mirror, Mediated Affect and the Political.** Culture, Theory and Critique. c. 60 s. 2: 139-153.

Cook, Eli. 2020. **Rearing Children of the Market in the "You" Decade: Choose Your Own Adventure Books and the Ascent of Free Choice in 1980's America.** Journal of American Studies. c. 55 s. 2: 418-445.

Cover, Rob. 2006. **Audience Inter/Active.** New Media & Society. c. 8 s. 1: 139-158.

Crawford, Chris. 1984. **The Art of Computer Game Design.** McGraw-Hill Osborne Media. New York.

CtrlMovie. **Cinema DCI: The Complete Theatrical Solution.** https://ctrlmovie.com/products/cinema-dci [06.06.2022].

Dakinedi, Akhil. 2018. **Top 5 Best Video Game UI's.** https://medium.com/super-jump/top-5-best-video-game-uis-db941d6a9357 [06.06.2022].

De La Cruz, Angel, John Ryan. 2012. **Tennis for Two.** MIT, Cambridge, MA.

Dickey, Michele. 2006. **Game Design Narrative for Learning Appropriating Adventure Game Design Narrative Devices and Techniques for the Design of Interactive Learning Environments.** ETR&D. c. 54 s. 3: 245-263.

Digitally Downloaded. 2019. **Review: Erica.** https://www.digitallydownloaded.net/2019/08/review-erica-sony-playstation-4.html [06.06.2022].

Dillon, Ross. 2019. **7 Fundamental Interaction Design Principles.** https://medium.com/usabilitygeek/7-fundamental-interaction-design-principles-cb28c3964531 [06.06.2022].

Dresp-Langley, Birgitta. 2015. **Principles of Perceptual Grouping: Implications for Image-Guided Surgery.** Journal of the Frontiers in Psychology. c. 6 s. 1565.

Earp, Catherine. 2019. **Black Mirror: Bandersnatch reveals another secret you've probably missed.** https://www.digitalspy.com/tv/ustv/a25829817/black-mirror-bandersnatch-endings-secret-missed-netflix-charlie-brooker-easter-eggs/ [06.06.2022].

Ebay. 2021. **The 7th GUEST by Virgin Trilobyte Big Box PC Game CD-ROM Puzzle Adventure In Box.** https://www.ebay.com/itm/283755507148 [06.06.2022].

FMV World. **Goosebumps: Escape from Horrorland.** https://fmvworld.com/goosebumps.html [06.06.2022].

Frasca, Gonzalo. 2001. **Videogames of the Oppressed: Videogames as a Means for Critical Thinking and Debate**, Yüksek Lisans Tezi, Georgia Institute of Technology, Atlanta, Georgia.

Galitz Wilbert O. 2007. **The Essential Guide to User Interface Design: An Introduction to GUI Design Principles and Techniques.** Wiley Publishing Inc. Indianapolis, Indiana.

Giant Bomb. 2019. **Gun Fight.** https://www.giantbomb.com/gun-fight/3030-32574/ [06.06.2022].

Google Play. 2022. **CtrlMovie.** https://play.google.com/store/apps/details?id=com.ctrl.cinemaapp&hl=en&gl=US [06.06.2022].

Graham, Lisa. 2008. **Gestalt Theory in Interactive Media Design.** Journal of Humanities & Social Sciences. c. 2 s. 1.

Guberman, Shelia. 2017. **Gestalt Theory Rearranged: Back to Wertheimer.** Journal Frontiers in Psychology. c. 8 s. 1782.

Hall, Stefan Brambilla. 2020. **World Economic Forum. How COVID-19 is taking gaming and esports to the next level.** https://www.weforum.org/agenda/2020/05/covid-19-taking-gaming-and-esports-next-level/ [12.06.2022].

Harley, Aurora. 2020. **Similarity Principle in Visual Design.** https://www.nngroup.com/articles/gestalt-similarity/ [06.06.2022].

Hassenzahl, Marc. 2011. **User Experience and Experience Design.** https://www.interaction-design.org/literature/book/the-encyclopedia-of-human-computer-interaction-2nd-ed/user-experience-and-experience-design [06.06.2022].

Hoguet, Benjamin. 2019. **Telling Lies: Another Way of Making Video Games.** https://cmf-fmc.ca/now-next/articles/telling-lies-another-way-of-making-video-games/ [06.06.2022].

Honest Gamers. 2006. **Night Trap (Sega CD) Review.** http://www.honestgamers.com/5189/sega-cd/night-trap/review.html [06.06.2022].

Huizinga, Johan. 1980. **Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture.** Routledge & Kegan Paul, London.

Huizinga, Johan. 2006. **Homo Ludens: Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme**. çev. Mehmet Ali Kılıçbay. Ayrıntı Yayınları, İstanbul.

I Collector. 2021. **New old stock 1979 Kasco The Driver.** https://www.icollector.com/New-old-stock-1979-Kasco-The-Driver_i40483588 [06.06.2022].

IMDb. **Black Mirror: Bandersnatch.** https://www.imdb.com/title/tt9495224/mediaviewer/rm1924429056/?ref_=tt_md_1 [06.06.2022].

IMDb. **Night Trap.** https://www.imdb.com/title/tt0105000/ [06.06.2022].

Instagram. **Benjamin Solovey (thefairshot).** https://www.instagram.com/thefairshot/ [06.06.2022].

Jenkins, Henry. 1998. **Voices from the combat zone: Game grrlz talk back**. Cassell, J. & Jenkins. ed. From Barbie to Mortal Combat: Gender and Computer Games, MIT Press, Cambridge, Massachusetts: 328–341.

Jenner, Mareike. 2016. **Is this TVIV? On Netflix, TVIII and Binge-watching.** New Media & Society. c. 18 s. 2: 257-273.

Jensen, Jens F. 1998. **Interactivity: Tracking a New Concept in Media and Communication Studies**, Nordicom Review. c. 19 s. 1: 185-204.

Johns, Jennifer. 2006. **Video Games Production Networks: Value Capture, Power Relations and Embeddedness.** Journal of Economic Geography. c. 6 s.2: 151-180.

Jokinen, Jussi. 2015. **Emotional User Experience: Traits, Events, and States.** International Journal of Human-Computer Studies. c. 76: 67-77.

Jones, John-Paul. 2020. **Erica PS4 Review.** https://www.psu.com/reviews/erica-ps4-review/ [06.06.2022].

Juul, Jasper. 2019. **Handmade Pixels. Independent Video Games and the Quest for Authenticity**, The MIT Press. Cambridge, Massachusetts.

Kandelin, Martti. 2021. **Creating Immersive Menu Systems in Video Games**, Lisans Tezi, Turku University of Applied Sciences, Turku, Finlandiya.

Kay, Alan C. 1993. **The Early History of Smalltalk.** http://worrydream.com/EarlyHistoryOfSmalltalk/ [06.06.2022].

Kelway, James. 2012. **Six Circles–An experience design framework.** Yazar tarafından bağımsız olarak yayınlanmıştır.

Kepes, Gyorgy. 1995. **Language of Vision.** Dover Publications Inc. New York.

Kerr, Aphra. 2006. **The Business and Culture of Digital Games.** Sage Publications, New York.

Kim, Jeffrey, Elan Lee, Timothy Thomas, Caroline Dombrowski. 2009. **Storytelling in New Media: The Case of Alternate Reality Games, 2001–2009**. First Monday. c. 14 s. 6.

Koenitz, Hartmut. 2018. **What Game Narrative Are We Talking About? An Ontological Mapping of the Foundational Canon of Interactive Narrative Forms,** Arts. c. 7 s. 4: 51.

Koster, Raph. 2014. **A Theory of Fun for Game Design.** O'Reilly Media, Inc. Sebastopol, California.

Kujala, Sari, Virpi Roto, Kaisa Väänänen-Vainio-Mattila, Evangelos Karapanos, Arto Sinnelä. 2011. **UX Curve: A Method for Evaluating Long-Term User Experience.** Interacting with Computers. c. 23 s.5 473-483.

Lessard, Jonathan. 2009. **Fahrenheit and the Premature Burial of Interactive Movies**, Eludamos Journal for Computer Game Culture. c. 3 s. 2: 195-205.

Levine, Nick. 2016. **Hear Pink cover Jefferson Airplane in 'Alice Through The Looking Glass' trailer.**
https://www.nme.com/news/film/hear-pink-cover-jefferson-airplane-in-alice-throug-884233 [06.06.2022].

Lodge, Sally. 2007. **Chooseco Embarks on Its Own Adventure.**

https://www.publishersweekly.com/pw/by-topic/childrens/childrens-book-news/article/209-chooseco-embarks-on-its-own-adventure.html [06.06.2022].

Lowdermilk, Travis. 2013. **User-Centered Design**. O'Reilly Media, Inc. Sebastopol, California.

Luria, Roy, Edward K. Vogel. 2014. **Come Together, Right Now: Dynamic Overwriting of an Object's History through Common Fate.** Journal of Cognitive Neuroscience. c. 26 s. 8: 1819-1828.

Manovich, Lev. 2001. **The Language of New Media.** MIT Press. Cambridge, Massachusetts.

Manovich, Lev. 2005. **Understanding Meta-Media.** CTheory. c. 10 s. 26.

Martens, Todd. 2016. **Late Shift: Is the First Fully Realized Choose Your Own Adventure Movie. Or Is It a Game?** Los Angeles Times.

https://www.latimes.com/entertainment/herocomplex/la-ca-hc-the-player-late-shift-20160501-story.html [06.06.2022].

Matrix, Sidneyeve. 2014. **The Netflix effect: Teens, binge watching, and on-demand digital media trends.** Jeunesse: Young People, Texts, Cultures. c. 6 s. 1: 119-138.

McClendon, Lamarco. 2016. **The Last VCRs Ever Will be Made This Month.** https://variety.com/2016/biz/news/vcr-video-cassette-recorder-end-production-1201819406/ [06.06.2022].

Medeiros, Nycolas. 2020. **Análise: Erica (PS4) é, literalmente, um filme interativo cheio de suspense e jogabilidade bastante simples.** https://www.gameblast.com.br/2020/02/analise-erica-ps4.html [06.06.2022].

Miller, Carolyn Handler. 2014. **Digital Storytelling: A Creator's Guide to Interactive Entertainment.** Focal Press. Burlington.

Miyamoto, Ken. 2020. **Exploring the 12 Stages of the Hero's Journey.** Screen Craft. New York.

Museum of the Game. **Wild Gunman.** https://www.arcade-museum.com/game_detail.php?game_id=10432 [06.06.2022].

Napoli, Lisa. 1998. **Interactive Filmmakers Hope to Make a Comeback.** https://archive.nytimes.com/www.nytimes.com/library/tech/98/08/cyber/articles/17dvd.html [06.06.2022].

Natkin, Stéphane. 2006. **Video Games and Interactive Media: A Glimpse at New Digital Entertainment.** A K Peters. Wellesley, Massachusetts.

Netflix. 2017. **Black Mirror: Bandersnatch.** https://www.netflix.com/watch/80988062?source=35 [06.06.2022].

Netflix. 2017. **Black Mirror: Metalhead.** https://www.netflix.com/watch/80131570?source=35 [06.06.2022].

Netflix. 2016. **Black Mirror: Nosedive.** https://www.netflix.com/watch/80104627?source=35 [06.06.2022].

Netflix. 2019. **Black Mirror: Striking Vipers** https://www.netflix.com/watch/80186674?source=35 [06.06.2022].

Netflix. 2022. **Search: Bandersnatch.** https://www.netflix.com/search?q=bandersnatch [06.06.2022].

Newman, James. 2004. **Videogames**, Routledge, New York.

Next Generation. 1998. **Atari & E.T.- Howard Scott Warshaw Interview.** Youtube, Happy Game Family. https://youtu.be/3gKeQwNJNGc [06.06.2022].

Nintenderos. 2020. **Telling Lies para Nintendo Switch.**

https://www.nintenderos.com/2020/04/analisis-telling-lies-para-nintendo-switch/ [12.06.2022].

Norman, Don. 2017. **Gündelik Şeylerin Tasarımı.** çev. Ayşe Mine Şengel. Tübitak Popüler Bilim Kitapları. Ankara.

Norman, Don, Jakob Nielsen. **The Definition of User Experience (UX).** https://www.nngroup.com/articles/definition-user-experience/ [06.06.2022].

Open Library. 2022. **The Cave of Time.** https://openlibrary.org/books/OL24202953M/The_Cave_of_Time [06.06.2022].

Parlett, David. 1999. **The Oxford History of Board Games.** Oxford University Press. Oxford, United Kingdom.

Quintans, Desi. 2013. **Game UI By Example: A Crash Course in the Good and the Bad**. https://gamedevelopment.tutsplus.com/tutorials/game-ui-by-example-a-crash-course-in-the-good-and-the-bad--gamedev-3943 [06.06.2022].

Palad, Vinci. 2020. **The Photographer's Guide to Gestalt Theory.** https://pixelsandwanderlust.com/photographers-guide-gestalt-theory/ [06.06.2022].

Polygon. 2014. **Trading in 203 copies of Night Trap.** https://www.polygon.com/2014/9/9/6125693/night-trap-sega-game-trade [06.06.2022].

Propp, Vladimir. 2017. **Masalın Biçimbilimi.** Çev. Mehmet Rifat, Sema Rifat.Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, İstanbul.

Rafaeli, Sheizaf. 1988. **Interactivity: From New Media to Communication.** Sage Annual Review of Communication Research.

Rafaeli, Sheizaf, Fay Sudweeks. 2006. **Networked Interactivity**. Journal of Computer-Mediated Communication. c. 2 s. 4.

Rafaeli, Sheizaf, Yaron Ariel. (2007). **Assessing Interactivity In Computer-Mediated.** Oxford Handbook of Internet Psychology. 71-88.

Rekhi, Sachin, 2017. **Don Norman's Principles of Interaction Design.** https://medium.com/@sachinrekhi/don-normans-principles-of-interaction-design-51025a2c0f33 [06.06.2022].

Retromobe. 2021. **Xerox Star 8010.** https://www.retromobe.com/2021/04/xerox-star-8010-1981.html [06.06.2022].

Robertson, Adi. 2013. **Were truckloads of 'E.T.' Atari cartridges buried in New Mexico? A film crew is about to find out.** https://www.theverge.com/2013/5/31/4384248/documentary-crew-to-excavate-legendary-et-atari-landfill [06.06.2022].

Rogers, Everett M. 1995. **Diffusion of Innovations.** The Free Press, New York.

Rubin, Edgar. 1915. Synsoplevede Figurer.

Salen, Katie ve Zimmerman, Eric. 2003. **Rules of Play: Game Design Fundamentals**, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts.

Schweidel, David A., Wendy W. Moe. 2016. **Binge Watching and Advertising.** Journal of Marketing. c. 80: 1-19.

Sergey. 2018. **Mitsubishi TV in Black Mirror: Bandersnatch.** https://productplacementblog.com/movies/mitsubishi-tv-in-black-mirror-bandersnatch-2018/ [06.06.2022].

Singh, Deepak. 2020. **Best product designers always ensure these 7 elements in their design.** https://www.linkedin.com/pulse/best-product-designers-always-ensure-7-elemnts-design-deepak-singh/ [06.06.2022].

Smith, Barry. 1988. **Gestalt Theory: An Essay in Philosophy.** Foundations of Gestalt Theory. Vienna: 11-81.

Soegaard, Mads. 2021. **The Laws of Figure/Ground, Prägnanz, Closure, and Common Fate - Gestalt Principles (3).** https://www.interaction-design.org/literature/article/the-laws-of-figure-ground-praegnanz-closure-and-common-fate-gestalt-principles-3 [06.06.2022].

Spangler, Todd. 2017. **Sam Barlow Developing Next Video Game, 'Telling Lies,' With Annapurna.** https://variety.com/2017/digital/news/sam-barlow-telling-lies-video-game-annapurna-1202496071/ [06.06.2022].

Squire, Kurt. 2002. **Cultural Framing of Computer/Video Games.** The International Journal of Computer Game Research c. 2 s. 1.

Stardock. 2020. **The Evolution of Computer Icons.** https://www.stardock.com/blog/502254/the-evolution-of-computer-icons [06.06.2022].

Steam. 2016. **The Bunker.** https://store.steampowered.com/app/481110/The_Bunker/?l=turkish [06.06.2022].

Steam. 2019. **Derfel Cadarn's Artwork / Telling Lies.** https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=2074425032 [06.06.2022].

Steam. 2021. **Erica.** https://store.steampowered.com/app/1514930/Erica/ [06.06.2022].

Steam. 2019. **Telling Lies.** https://store.steampowered.com/app/762830/Telling_Lies/ [06.06.2022].

Steuer, Jonathan. 1992. **Defining Virtual Reality: Dimensions Determining Telepresence.** Journal of Communication. c. 42 s. 4: 73-93.

Stigler, Rachel. 2014. **Ooey GUI: The Messy Protection of Graphical User Interfaces.** Northwestern Journal of Technology and Intellectual Property. c. 12 s. 3: 215-250.

Stromer-Galley, Jennifer. 2004. **Interactivity-as-Product and Interactivity-as-Process.** The Information Society. c. 20 s.5: 391–394.

Sung, Morgan. 2018. **This is what Netflix ads looked like in 1999.** https://mashable.com/article/vintage-netflix-ad-1999-reddit [06.06.2022].

Sutherland, Ivan Edward. 2003. **Sketchpad: A Man-Machine Graphical Communication System, 1963.** University of Cambridge, 6-329.

TDK. **Oyun**. https://sozluk.gov.tr [12.06.2022]

Tech Raptor. 2018. **Gaming Obscura: Goosebumps: Escape from Horrorland**. https://techraptor.net/originals/gaming-obscura-goosebumps-escape-from-horrorland [06.06.2022].

TLDR Movie Reviews and Analysis. 2018. **Movie Review – Black Mirror: Bandersnatch.** https://tldrmoviereviews.com/2018/12/28/movie-review-black-mirror-bandersnatch/ [06.06.2022].

Thudium, Theodore. 2021. **7 Gestalt Principles (Definition + Examples).** https://practicalpie.com/gestalt-principles/ [06.06.2022].

Thue, David. 2020. **What might an action do? Toward a Grounded view of Actions in Interactive Storytelling.** Bosser, AG., Millard, D.E., Hargood, C. ed. Interactive Storytelling, Lecture Notes in Computer Science. c. 12497. Springer, Cham.

Turunen, Jyrki. 2017. **The Good, the Bad and the Unpleasant: A Study of Graphical User Interfaces in Video Games**. Yüksek Lisans Tezi, Tampere University of Technology, Tampere, Finlandiya.

Van Boven, Leaf. 2005. **Experientialism, Materialism, and the Pursuit of Happiness.** Review of General Psychology. c. 9 s. 2: 132-142.

Vogler, Christopher. 2017. **"Joseph Campbell Goes to the Movies: The Influence of the Hero's Journey in Film Narrative".** Journal of Genius and Eminence. c. 2 s. 2: 9-23.

Wasser, Frederick. 2001. **Veni, Vidi, Video.** University of Texas Press. Austin, TX.

Wertheimer, Max. 1938. **Gestalt Theory.** Ellis, Willis Davis. ed. A Source Book of Gestalt Psychology. 1–11. Kegan Paul, Trench, Trubner & Company.

Wikipedia. 2022. **Bandersnatch.** https://en.wikipedia.org/wiki/Bandersnatch [06.06.2022].

Wikipedia. 2022. **Brataccas.**

https://en.wikipedia.org/wiki/Brataccas [06.06.2022].

Wikipedia. 2022. **Colossal Cave Adventure.**

https://en.wikipedia.org/wiki/Colossal_Cave_Adventure [06.06.2022].

Wikipedia. 2022. **Imagine Software.**

https://en.wikipedia.org/wiki/Imagine_Software [06.06.2022].

Wikipedia. 2022. **MicroProse.**

https://en.wikipedia.org/wiki/MicroProse [06.06.2022].

Wikipedia. 2022. **One Day at HorrorLand.**

https://en.wikipedia.org/wiki/One_Day_at_HorrorLand [06.06.2022].

Wikipedia. 2022. **Pong.**

https://tr.wikipedia.org/wiki/Pong [06.06.2022].

Wikipedia. 2022. **Sholes and Glidden typewriter.**

https://en.wikipedia.org/wiki/Sholes_and_Glidden_typewriter [06.06.2022].

Wikipedia. **Tenis for Two.**

https://en.wikipedia.org/wiki/Tennis_for_Two [06.06.2022].

Wikipedia. 2022. **Windows 11.**

https://tr.wikipedia.org/wiki/Windows_11 [06.06.2022].

Wikipedia. 2022. **Xerox Alto.**

https://en.wikipedia.org/wiki/Xerox_Alto [06.06.2022].

Wikipedia. 2022. **Zoetrope.**

https://en.wikipedia.org/wiki/Zoetrope [06.06.2022].

Wikipedia. 2022. **ZX Spectrum.**

https://en.wikipedia.org/wiki/ZX_Spectrum [06.06.2022].

Wolf, Mark J.P. 2007. **Video Game Explosion: A History from Pong to Playstation**. Greenwood Press, Westport, Connecticut.