

Popüler Oyun Kültürü Ekseninde Yetenek ve Hikaye Bağlamında Oyuncu Tercihleri¹

S. Gökçen Dinçer²

Yasin Özarслан³

Özet

Oyun tasarım süreçlerine katkı sağlayacağı öngörülen bu çalışma, yetenek ve hikaye bağlamında oyuncu tercihlerini ortaya koymayı amaçlamaktadır. Bu çalışma tasarım estetiği, oyun hikayesi ve karakter yetenekleri konularında oyuncu görüşlerini sunmaktadır. PvP'nin (Player versus player) ve RPG'nin (Role Playing Games) çoğunlukla tercih edilen oyun türleri olduğu ve oyuncuların oyunları tercih sebeplerinin estetik, rekabet, hız ve hikaye olduğu bilgileri elde edilmiştir. Karakterler ve yetenekler açısından oyunun hikayesinin kesinlikle oyuncuyla bağ kurması gerektiği saptanmıştır. Bu bilgiler ışığında çalışma oyun tasarım süreçlerine fayda sağlayan bilgiler ortaya koymaktadır.

Giriş

Dijital oyunlar hızlı bir şekilde sayısallaşan dünyada kültürün bir parçası haline gelmiştir. Fiziksel bir alanla sınırlı olmayan dijital oyunlar, konsol, el cihazı, akıllı telefon, giyilebilir cihaz, internet tarayıcısı ya da bilgisayar gibi elektronik bir ortam aracılığında kontrol ya da manipüle edilebilen bir oyun biçimidir. Oyun makinalarının portatif hale gelerek bilgisayarların, hatta cebimize koyduğumuz telefonların içine taşınması; oyun kollarının (joystick) tuşlara, tuşların, dokunmatik ekranlara, 8-bit'in hiperrealist görsellere dönüşmesi bir insanın çocukluğundan yetişkinliğine kadar ki zaman dilimine sığacak kadar hızla gerçekleşmiştir.

- 1 Bu çalışma S.Gökçen, Dinçer'in Prof. Dr. Yasin ÖZARSLAN danışmanlığında yürüttüğü "The Role of Character Design on Players' Avatar Preferences Within Digital Games" başlıklı Sanatta Yeterlik Tezi esas alınarak hazırlanmıştır.
- 2 Araştırma Görevlisi, Yaşar Üniversitesi Çizgi Film ve Animasyon Bölümü, gokcen.dincer@yasar.edu.tr, 0000-0003-1247-234X.
- 3 Prof. Dr., Yaşar Üniversitesi, Yeni Medya ve İletişim Bölümü, yasin.ozarслан@yasar.edu.tr, 0000-0003-0831-6985.

Tek ekranlı oyunların, kaydırmalı platform oyunlarına, ardından da Wolfenstein 3D (1992) ve DOOM (1993) gibi platform oyunlarının üç boyutlu ortamlara dönüşmesi dijital oyun tarihinde insan makine etkileşimi açısından önemli bir adımdır. *Machinima* ile oluşturulan bu üç boyutlu evrenler (Picard, 2006) sonrasında farklı isimler altında çoğalmış farklı evrenler ortaya çıkmaya başlamıştır. Üç boyut ile birlikte inandırıcılık yükselmiş ve oyun deneyimi güçlenmiştir. FPS (First-Person Shooter) bakış açısının gelişmesiyle birlikte oyuncu, kendini oyunun içinde hissetmeye başlamıştır. Bu his yüksek oyun deneyimi sağlamış ve dijital oyunları çocuk oyuncuğ olmanın ötesine taşımıştır.

Dijital çağ, bir dizi yeni kavram ve teknolojiyi beraberinde getirmiştir. Akıllı telefonlar, giyilebilir teknolojiler, yapay zeka uygulamaları, ayna dünyalar, sanal gerçeklik, artırılmış gerçeklik, sanal alışveriş mekanları, sanal ekonomiler, NFT (Non Fungible Token), Blokzincir (Blockchain), dijital kimlik, oyunlaştırma, kendi kendine öğrenme (Self-learning), dijital diploma, üç boyutlu görselleştirme platformları, üç boyutlu yazıcılar, gerçek zamanlı avatarlar ve daha birçok kavram ve ürün ortaya çıkmıştır.

Sosyal medya platformlarında bizi temsil eden avatar fotoğraflarımızın üç boyuta dönüşerek gerçek ve eş zamanlı olarak bizi sanal dünyada temsil ettiği bir yüzyıldayız. Tıpkı kişisel mobil telefonların yaygınlaşması gibi her bireyin dijitalde bir temsili olma gereksinimi söz konusudur. Ludic Century (Zimmerman, 2013) olarak adlandırılan bu dönemde avatar oluşturmak için birçok dijital uygulama üretilmiştir. Örneğin, Metahuman ile birlikte foto-gerçekçi karakterleri tasarlamak kolaylaşmıştır. Hareket yakalama (Motion Capture-MoCap) ekipmanları sayesinde vücut hareketleri kolayca dijitale aktarılmaya başlanmıştır. Sanal gerçeklik gözlükleri, eldivenleri ve kıyafetleri aracılığıyla ise siber dünyayı duyumsamak mümkün hale gelmiştir. Son zamanlarda ise bu konularda yapay zeka uygulamaları geliştirilmiş ve sanal dünyaları deneyimlemeye ilişkin daha hızlı ve ulaşılabilir imkanlar doğmuştur.

Büyük markalar oyun platformlarında sanal dükkanlar açmaya başlamıştır. Dijital para, fiziksel paranın değerini katlamıştır. Sanal konserlerde milyonlarca insan bir araya gelmiştir. Sanal bir ortam olan Omniverse’te sanal fabrikalarda, sanal üretim simülasyonları yapılarak sistemler optimize edilmeye başlanmıştır. Tüm bu gelişmeleri kapsayan sanal ortamlarda etik konusu, tartışmalar yaratmış ve çözüm Güney Kore Hükümeti tarafından metaverse ittifakı kurularak bulunmuştur. Globalde ise etik konusu çözülmesi gereken önemli konulardan birisi haline gelmiştir.

Yeni gelişmeler ışığında kültürlerin oyun teknolojileri çerçevesinde şekillenmesi kaçınılmaz olmuştur. Bu gelişmelerin altında yatan sebebin, mekandan ve zamandan bağımsız dijital ikamemiz aracılığıyla dijital ortamın sunduğu ayrıcalıkları deneyimleme isteğimizin olduğunu söyleyebiliriz. Bireysel kişiliklerimizin önem kazandığı bilgi çağında sunulan dijital araçlar bu deneyimi sağlamaktadır. Böylelikle bir üst kimlik oluşturma çabası içerisinde sanal ikamemiz yeni avatarımız önem kazanmaktadır.

Dijital oyunlar, bir avatarın kontrol edilmesini deneyimlediğimiz başlıca sanal ortamlardan biridir. Sanal kampüsler, sanal müzeler, konserler ve her türlü sanal mekanlar avatarlarımızın bir araya geldiği ortamlardır. Dijital oyunlar aracılığıyla bu sanal ortamlar çeşitli biçimlerde ve sistemlerde yıllardır geliştirilmektedir. Çünkü bu tür üç boyutlu sanal platformlar, oyun motorları sayesinde yapılmaktadır. Bu nedenle tıpkı dijital okur-yazarlık gibi oyun becerilerinin de geleceğin dünyasında sosyal ve mesleki alanlarımızı tanımlayacak öneme sahip olacağı öngörülmektedir.

Popüler Oyun Kültürü

Dijital oyunların bugünkü popülaritesini kavrayabilmek için oyunun kökenindeki davranış yapısının ve oyunun esas anlamının sorgulanması gerekmektedir. Kültür olarak oyunun doğasını ve anlamını açıklayan Huizinga'ya ait Homo Ludens (Playing man/Oynayan insan) eserinde (2014, s.16-17) oyun, insanlıktan önce zamanlardan beri hayvanların öğrenme biçimi ve hayatı anlama çabası olarak ifade edilmektedir. Sadece insanlara özgü 'akla' dayandırma yapılamayacağından oyun irrasyoneldir ve bu sebeple de oyun kavramının kültürden bile eski olduğu söylenebilir.

Huizinga oyunun tanımını, oyunların ototelik⁴⁵ doğasını bilişsel araçlarla açıklayarak şu şekilde yapmaktadır;

Oyun, özgürce razı olunan, ama tamamen emredici kurallara uygun olarak belirli zaman ve mekân sınırları içinde gerçekleştirilen, bizatihi bir amaca sahip olan, bir gerilim ve sevinç duygusu ile "alışılmış hayattan "başka türlü olmak" bilincinin eşlik ettiği, iradi bir eylem veya faaliyettir (2014, s.150).

4 Orijinali (autotelic) İngilizceden doğrudan çevrilen 'ototelik' bir sanat eserinin veya faaliyetin kendi amacı için var olması anlamına gelmektedir. Cambridge Dictionary, *Meaning of autotelic in English* <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/autotelic?q=%E2%80%98autotelic%E2%80%99>, 4 Ekim 2023 tarihinde erişildi.

5 Eylemden kaynaklanabilecek harici ödüller ne olursa olsun, kendi başına ödüllendirici aktivite (Auto=self=öz, telos=goal=amaç). Eylemin kendisini yapmanın eylemin amacı olduğu durumlar (Csikszentmihalyi ve Nakamura, 2011, s.195).

Diğer bir taraftan oyun bilimi (Ludoloji) kavramına büyük katkı sağlayan oyun tasarımcısı Juul (2005) oyunun değişken ve ölçülebilir olduğunu ifade etmektedir. Juul göre oyun kural tabanlı bir sistemdir ve farklı sonuçlarda farklı değerler gösterir. Oyuncunun sonuca etkisi olmakla birlikte bu sonuca duygusal bir bağla bağlıdır. 2000'lerin başında Juul'un oyunlara bakış açısı günümüzde hala geçerliliğini korumaktadır. Newman ve Simon (2004, s.36) oyunların bir algoritmik eğlence aracı olduğu tanımı yapmıştır. Aarseth'in (2007, s.130) ifadesi ise "oyunlar ana amacı zevk olan ve oyuncu davranışını yapılandıran yönlendiricilerdir" şeklindedir. Kelley'e (1988, s.50), göre "oyun, elde edilecek bir nesneyi ve ona ulaşmaya izin verilen araçları belirleyen bir dizi kuraldan oluşan bir eğlence biçimidir".

Bu farklı tanımlamalardan yola çıkarak dijital oyunlar, belirli bir sistem içerisinde farklı senaryolar üreten ve bu senaryolara göre farklı sonlara sahip olan, oyuncunun gönüllü olarak kuralları kabullendiği ve duygusal bir bağ ile oyunun akışına bağlanabildiği bir eğlence türü olduğu söylenebilir.

21. yüzyılın baskın kültürel formu olarak gösterilen dijital oyunlar (Zimmerman, 2013), hızla popülerlik kazanmıştır. E-sporlar, Global Game Jam, LARP (Live Action Role Playing), Cosplay (Kostümlü Oyun), oyun dernekleri, oyun fuarları, dijital medyadaki oyun kanalları, oyun geliştirme merkezleri, akademik tarafta ise "Dijital Oyun Tasarımı", "Oyun ve Etkileşim Teknolojileri", "Bilgisayar Animasyonu ve Oyun Teknolojileri" ve "Oyun Geliştirme Teknolojileri" gibi farklı eğitim programları şeklinde gelişim göstermektedir. Tüm bu gelişmeler neticesinde 'popüler oyun kültürü' kavramı oluşmaya başlamış, bugün pratik hayatın yaşam dinamikleri arasında yerini almıştır. Dijital oyun sektörünün piyasayı belirlemesi, ekonomiye yön vermesi ve yeni teknolojilerin geliştirilmesini sağlaması önemli bir tüketim nesnesi olduğunu göstermektedir. Dijital oyunlar, etkileşimli deneyimler sayesinde toplumsal bir fenomen haline dönüşmektedir. Bilişim teknolojileriyle birlikte ortaya çıkan dijital kültürün etkisiyle dijital oyunlar önemli bir popüler kültür ürünü haline gelmiştir (Biricik ve Atik, 2021, s.451-454).

'Popüler' sözcüğü için TDK'nın sözlüğünde "halkın arasında yaşayan motiflere, öğelere yer veren, onlardan yararlanan, halkın zevkine uygun, halk tarafından tutulan" şeklinde ifade edilmektedir. 'Popüler kültür' kavramı ise "belli bir dönem için geçerli olan, hızlı üretilen ve hızlı tüketilen kültürel öğelerin bütünü" şeklinde açıklanmaktadır. "Günümüzde bu kavram "birçok kişi tarafından sevilen veya seçilen" anlamında kullanılmaktadır" (Erdoğan, 2004, s.3). Bu tanımlar dijital oyun perspektifinden değerlendirildiğinde, oyunların kültürel normlar taşıyan toplumlar tarafından sıklıkla tercih

edilen bir eğlence biçimi olduğu anlaşılmaktadır. Rağbet gören oyunlar, oyun platformları, oyun teknolojileri ve oyun topluluklarını kapsayan popüler bir oyun kültüründen bahsetmek mümkündür. Hamayon'a (2016, s.144) göre oyunların yapısı, bireylerin katılmasına izin vererek onları aynı topluluğun üyeleri haline getirir. Bu şekilde, topluluğu özel bir sosyal grup olarak inşa eder. Grup içinde oyunların yapısı, haklar ve görevler olan rolleri dağıtarak kategorileri tanımlar. Örneğin sosyal simülasyon olarak nitelendirilen MMORPG (Massive Multiplayer Online Role Playing Game/ Devasa Çok Oyunculu Çevrimiçi Rol Yapma Oyunu) mikro evrenler ve çevrimiçi toplumun sorunları hakkında işlevsel yönüyle vurgulayıcılar olarak popülerliğiyle kendinden bahsettiren hem 'kültür', hem de 'kültürel nesne' olarak iki farklı şekilde görevlendirilmektedir. Bu tarz sosyal simülasyonlar, teşvik ve motivasyon sağlayıcılar olarak çevrimiçi toplum üzerinden davranış ve kültürün evrimleşmesi hakkında okumalar yapmaya yardımcı olmaktadır (Steinkuehler, 2006, s.100).

Oyunlarda Motivasyon Sağlayıcı Unsurlar: Yetenek ve Hikaye

Dijital oyunlarda, yetenek ve hikaye unsurları oyuncuların oyuna ne kadar motive olduklarını belirleyen önemli faktörlerdir. Bu faktörler oyuncunun başarısıyla ilişkilidir. Belirli bir hikayeyi takip eden oyuncu, yönettiği karakterin sahip olduğu yeteneklerini kullanarak oyunda ilerlemektedir. Hikayenin gücü oyuncuyu içine çeker ve yetenekler sayesinde başarı elde edilir.

Murray'e (2004, s.2) göre, oyunlar ve hikayeler çatışma ve bulmaca olmak üzere iki önemli yapıyı ortak şekilde paylaşmaktadır. Çatışma karşıt hedeflere sahip olan rakiplerin bir araya geldiği ilk yapıdır. Bu doğrudan insan deneyimiyle ilişkilidir. Bilişsel bir yapı olarak avcı ve avın ilkel zamanlardaki mücadelesinden hayatta kalma mekanizması olarak evrimleştiği düşünülmektedir. Oyunlar bu temel deneyimi canlandırır. Hikayeler ise bu deneyimi dramatize eder ve anlatır. Çoğu hikaye ve oyunda olduğu gibi kahraman ile karşıtlık arasındaki bir mücadele unsuru deneyimi canlı tutmaktadır. İkinci yapı olarak bulmaca ise okuyucu/oyuncu ile yazar/oyun tasarımcısı arasında bir yarışma olarak zihne yönelik bir meydan okumadır. Murray'in bu iki yapısına ek olarak Loyall (2004, s.2) dijital oyunlar çerçevesinde yeni bir yapı önermektedir. Bu yapı bilgisayar oyununun yüksek etkileşimi ve sürükleyiciliğini geleneksel doğrusal hikayelerin güçlü hikayesi ve karakterleriyle birleştirmektedir. İzleyiciler, zengin etkileşimli karakterlere sahip bir simülasyon dünyasına girebilir, istedikleri her şeyi özgürce yapabilir ve yine de yazarın amaçladığı güçlü dramatik hikayeyi deneyimleyebilirler.

Oyun içerisinde karşılaşılan büyü yapma, bulmaca çözme, canavarları yenme gibi zorluklar ve her türlü eylemler deneyim puanıdır. Deneyim puanları (Experience point, XP) oyunlarda başarının sayısallaşmasıdır. Bu puanlar başarı kazanımları olarak motivasyon yaratır. Başarma duygusu için yeteneklerin sıkıcılığa düşmeyecek şekilde verilmesi gereklidir. Yoksa motivasyon gerçekleşmez ve oyuncu oyunu bırakır (Bostan, 2009, s.117). Motivasyonun yüksek kalması oyunla kurulan bağ sayesinde gerçekleşir. Oyuncular avatarlarıyla bağ kurmayı istemektedir (Schell, 2015, s.348). Avatar olarak yönetilen bu karakterler ifadelere, davranışlara, hareketlere ve kişiliklere sahip aktörlerdir. Oyuncular, oyunların olanakları doğrultusunda oyunun baş kahramanı olan temel bir karakteri özelleştirilebilir ya da karakter gelişim özelliği çerçevesinde kendi karakterini şekillendirir (Tychsen, Hitchens ve Brolund, 2008, s.2). Niteliklerin, süslemelerin, yeteneklerin ve özelliklerin bireysel kombinasyonu her karakteri benzersiz kılmaktadır. Oyuncu bu karakter setine sahip olmak için çaba sarf etmektedir. Yetenek setini oluşturan faktörler savaşma, iyileştirme ve büyü yapma gibi eylemlerden oluşmaktadır (Dickey, 2006, s.257). Oyun boyunca oyuncular, anlatı ortamına katılarak karakterlerinin yeteneklerini ve niteliklerini geliştirirler.

E-sporlarda oynanan Volarant, Apex Legends, Overwatch, League of Legends (LOL) ve Dota gibi takım tabanlı oyunlarda karakterlerin takımdaki pozisyonlarına göre yetenekleri vardır. Takıma dahil olan oyuncular bu yetenekleri takımı destekleyecek şekilde seçerler. Bu tip oyunlar PvP (Player vs. Player/Oyuncuya karşı Oyuncu) türü olarak geçmektedir. PvP oyunlar öncelikli olarak rekabetçi olmalarıyla öne çıkmaktadır. Karakter yaratmak, kurallar bütününe uymak, sosyal hiyerarşi gibi bir dizi gerekliliklere sahiptir. Bu tür oyunlarda canlandırılan karakterin oyuncuyla olan ilişkisi önemlidir (Myers, 2007, s.227-228).

Genel bir konu çerçevesinde oyun şekillendiği için hikaye geri planda kalan bir unsurdur. Karakterlerin yetenekleri daha ön plandadır. Ama yine de bu tip PvP oyunlarda karakterin sahip olduğu geri plan hikayeleri vardır. Oyuncuların bireysel olarak hikayeye etkileri yoktur. Oyuncular hazır karakterleri sadece fiziksel görünümüne veya sahip oldukları arkaplan hikayelerine göre seçmezler, aynı zamanda yeteneklerinin de kendileriyle uyumlu olmasını beklemektelerdir. Genellikle PvP oyunlar FPS (First Person Shooter) ve nişancı türleri içerisinde dahil edilmekle birlikte bazıları *battle royale*⁶ olarak da

6 Battle Royal oyun türü Japon filmlerinden esinlenilmiştir. Rekabetçi, son oyuncu hayatta kalana kadar oyunun devam etmektedir. Genellikle oyun alanı daralır ve oyuncuların hayatta kalmak için çevrelerini keşfetmeleri ve kullanmaları gerekir. Ekipmanlar rastgele oyun alanına yerleştirilir ve oyuncunun kendi ihtiyaçlarına yönelik bu ekipmanları araması beklenir (Farshi, 2021, s.1140).

nitelendirilmektedir. PvP oyunlarda takımların hedefi karşı takımı mağlup etmektir. Bu nedenle oyun içinde yan görevler ya da keşifler yoktur. Yetenekleri geliştirmek, silahları güçlendirmek ve takım içerisindeki role uygun ilerleyerek karşı takımın tüm oyuncularını elemek bu tür oyunların temel mantığını oluşturur.

Popüler Oyunlarda Yetenek ve Hikaye Bağlamında Oyuncu Tercihleri

Çalışma kapsamında tutarlı sonuçlar elde edebilmek için oyun türlerine hakim, oyun jargonlarını bilen ve hayatında oyunun anlamlı bir yere sahip olduğu bireylere, güncel oyunlar üzerinden hikayenin ve yeteneğin oyun deneyimini ne yönde etkilediği sorulmuştur. Dijital oyun oynayan bireylerin avatar tercihlerinde yetenek ve hikaye konusunda nelere dikkat ettiklerini anlamak ve deneyimleri, inançları ve algıları hakkında zengin ve derinlemesine bilgiler toplamak için yarı yapılandırılmış görüşmeler gerçekleştirilmiştir. Niteliksel analizlerden elde edilen bulgular, araştırma konusunun kapsamlı bir şekilde anlaşılmasını sağlamak için yorumlanmıştır.

Oyunculara güncel olarak oynadıkları oyunlar sorulduğunda cevaplarda geçen oyunlar özelliklerine göre belirli temalar altında irdelemek gerekmiştir. Oluşturulan temalar, bahsedilen oyunların öne çıkan ana özellikleri olup tasarım kriterlerini belirleyen stilize ve gerçekçi grafik stillere, PvP ya da RPG oyun türlerine ve ayrıca oyun yapıcısının bağımsız olup olmama durumlarına göre ilişkilendirilmiştir.

Oyuncuların yarısından fazlası FPS, TPS (Third Person Shooter), MOBA (Multiplayer Online Battle Arena), nişancı türlerini; yarısından azı Top-down (Üstten Görüş Açısı), açık dünya, anime, simülasyon türlerini tercih etmişlerdir. Diğer taraftan, oyuncuların tercih ettikleri oyun türlerine bakıldığında, Dota, LOL ve Elden Ring'in hem PvP hem de RPG olduğu görülmüştür. Sadece PvP olarak popüler oyunlar Counter, PUBG, Volarant ve Rocket League olmuştur.

RPG oyun sevenlerin aynı anda birçok oyunu takip edebildikleri görülmüştür. Bu durum RPG oyunların hikaye tabanlı ilerlemesiyle doğrudan ilişkilidir. Oyun motivasyonu hikayeden sağlandığı için oyuncuların farklı hikayeleri deneyimleme istekleri oluşmaktadır. Ancak PvP oyunlarda motivasyon unsuru yetenek ve rekabettir. PvP oyunların maç tabanlı sistemlere sahip olması yetenek konusunda oyuncuların kendilerini geliştirmesini sağlamaktadır. Böylelikle oyun süreleri PvP oyunlarda oyuncunun yeteneklerde ustalaşmasıyla, RPG'lerde ise hikayenin uzunluğu ile doğru orantılıdır.

Tasarım açısından bakıldığında, oyuncuların ifadelerinde genel olarak stilize ve gerçekçi olmak üzere iki farklı grafik stilde olduğu görülmüştür. Türleri açısından bakıldığında ise eşit oranda PvP ve RPG öne çıkmaktadır. Genellikle bazı oyunlar birbirinden farklı birkaç oyun türüne dahil olabilmektedir. Bunun nedeni oyun türleri çok girift yapıda bir sınıflandırma biçimidir. Bazı kategoriler birbirlerini kapsayabilmekte, bazılarının ortak kümeleri olabilmekte ya da tamamen birbirinin zıttı olabilmektedir. Örneğin, Blizzard tarafından geliştirilen World of Warcraft (WOW) oyunu MMO, RPG, macera, kategorilerinde değerlendirilmektedir. Ayrıca WOW açık dünya, 3D, PVE, PVP, Eşli gibi etiketlerle de ilişkilendirilmektedir (2004, IDC Games). Çünkü sınıflandırmalar teknik, oynanış, mekanik, ortam, hikaye, kamera gibi farklı unsurlar göz önünde tutularak yapılmaktadır. Bu nedenle oyunlar birbirinden farklı sınıflandırmaların ortak kümelerinde yer alabilmektedir.

Oyuncular estetik olarak değerlendirdiklerinde stilize edilmiş görüntüleri en çok tercih etmişlerdir. Bu stil aynı zamanda yüksek oyun performansı gerektiren oyunların ve bağımsız oyunların tercih ettiği sanatsal ifade biçimidir. Çünkü bağımsız oyunların bir yayıncıya bağlı olmaması, küçük bir ekip tarafından yapılması ve ekonomik kaygıların önüne anlatım biçiminin geçtiğini gördüğümüz oyunlardır (Ruffino, 2013, s.107). Bu nedenle oyun tasarımcısı kendi tasarım tercihlerini ve görsel dilini oyuna yansıtır.

Katılımcıların Bu Oyunları Oynama Sebepleri

Katılımcılara güncel olarak oynadıkları oyunlara karşı neden ilgi gösterdikleri sorulduğunda cevapları Estetik, Rekabet, Hikaye ve Hız olmak üzere dört başlık altında toplanmıştır. Temalar, katılımcıların ifadelerinde sıklıkla tekrar eden sözcükler üzerinden oluşturulmuştur.

En fazla oyun takibi yapabilen oyuncuların oyun tasarımcısı ve yazılımcı olması ya da bilgisayara sahip olmayan oyuncuların mobil oyunlara yönelmesi gibi durumların bu koşulları etkilediği görülmüştür. Güncel olarak oynanan oyunlara olan ilginin sebepleri oyuncuların oyun oynama koşullarıyla ilişkilidir. Hayatlarında oyunlara kısıtlı zaman ayırabilen oyuncular ise takibi kolay ve hızlı oyunları tercih etmektedir.

Oyuncuların ifadelerinde *hikaye*, *kurgu*, *estetik*, *miizik*, *arayüz*, *tema*, *uyum* ve *tutarlılık* konuları tercih edilme sebepleri olarak görülmektedir. Bu sebepler doğrultusunda Persona 5 hem estetik temasına hem de hikaye temasına girmektedir. Bu iki temaya birden giren bir başka oyun WOW'dur. Oyunda *hikaye*, *animasyonlar*, *görsellik*, *sinematik* konuları oyuncuların tercih sebepleridir. Anno 1800, Diablo Resurrected, Elden Ring, Total War:

Warhammer ve Sekiro isimli oyunlar, *hikayeyi ya da oynanışı şekillendirme, grafik tercihlerine müdahale edebilme* gibi sebeplerle oyuncular tarafından tercih edilmektedir. Bunların yanı sıra Rimworld'ün *hikayesi, yaratıcılığı, tahmin edilemezliği, spontane oluşu ve yan hikayeleri* oynanma sebepleri olarak görülmektedir. Son olarak Elden Ring rekabet temasına yönelik olarak *RPG, açık dünya, estetik, evrenin garipliği, popüler, başarılı olma hazzı, hikaye, karakter gelişimi, evren tasarımı* açısından tercih edilmektedir. Estetik başlığı altında değerlendirilen Quantum Break, *teması ve Flash gibi özelliklere sahip olması* nedeniyle tercih edilmektedir. Mobile Legends ve Genshin Impact için *karakterlerin tatlı olması, güncel kostümleri* estetik yönden tercih edilme sebebi olarak ifade edilmektedir. Ayrıca Genshin Impact için *makul fiyatı ve geniş dünyası* ek olarak bu sebepler arasında gösterilmektedir. WAR Thunder için *başarma duygusu*, Mario Karts Tour için *rekabet ve strateji*, Counter Strike, Rocket League, Volarant, PUBG ve Astroneer *hızlı, refleksle dayalı, mücadele, hırs ve rekabet* yönleri oyuncular tarafından tercih sebepleri olarak öne sürülmektedir. Ayrıca Rocket League için *takım tabanlı olsa da bireyselliğe de bir yandan dayanmakta* oluşu dikkat çekici bir başka sebep olarak bahsedilmektedir. Son olarak Dota ve Rocket League, LOL için *kısa ve hızlı olması, hızlı arayüzü, dinamik olması* gibi sebeplerin, ek olarak tercihi etkileyen faktörler olduğu görülmektedir.

Karakterlerin Yetenek ve Hikayelerine Göre Oyuncu Eğilimleri

Oyunculara, avatarların hikayelerinin ya da yeteneklerinin karakter tercihlerini ne yönde etkilediğine ilişkin yöneltilen sorular, karşılaştırmalı olarak değerlendirildiğinde birincil ve ikincil olarak bu iki unsuru ayırtırmak gerekmiştir. Yeteneği ve hikayeyi birincil olarak tercih edenler neredeyse eşittir. İkisini de eşit oranda önemli görenler ise çoğunluktur. Bu sebeple yetenek ve hikaye konusunun oyuncular tarafında eşit öneme sahip olduğu görülmüştür.

“Birincil öncelik, yetenekler yani, oyundaki beceriler ilk önceliğim” ve *“Tamamen özelliklerine ve yeteneklerine bakarak seçiyorum”* ifadeleri oyuncuların yeteneği birincil sırada önemseydiğini gösteren düşüncelerken, diğer taraftan hikayeyi birincil gören oyuncular ise oynayıp oynamama konusunda belirleyici etken olduğunu dile getirmişlerdir. Hikaye ve yeteneği eşit gören oyuncuların ifadelerine baktığımızda, karakterin hikaye ile bağ kurması gerektiğini düşünen oyuncu sayısı fazladır. Derin hikayelere sahip kendilerine benzer karakterlerle kendileri de bağ kurmak istemektelerdir.

Bu görüşün aksi olarak bir oyuncu *“benim beğendiğim bir hikayenin yansımaları olacak. Ben olmayacağım yani. Benim dışında bir şey olmalı”* ifadesiyle

hikayenin kendisiyle bağ kurmaması gerektiğini vurgulamaktadır. Yetenek ve hikayeye eşit yaklaşan oyunculardan birisi *“Hem oynanışı bana hitap ediyor hem hikaye olarak benim çok hoşuma gidiyor mesela. Hikayeye sahip olması beni etkiliyor”* ve *“mesela Genji’nin hikayesi o kadar derin değil ama yetenek kitini beğenirim”* yorumlarıyla iki konuya da aynı mesafede durduğunu göstermektedir. Benzer şekilde *“Yani genelde bel kemiği olan ve bulunduğu takıma bulunduğu ulusa katkı sağlayan karakterleri daha çok tercih etmeyi seviyorum. Yani bireysel takılan karakterlerden biraz uzak duruyorum”* ve *“asi karakterleri sevmiyorum, çakınlık yapan karakterleri. Hani genelde 2-3 taraf vardır. Birileri iyidir birileri kötü, böyle asi taraftır işte başkaldırı yapan taraftır. O başkaldırı yapan tarafa ben genelde geçmiyorum genelde hep iyi tarafta olmayı tercih ediyorum. Çünkü o tarafta bulunan kitle de bana biraz böyle itici geliyor”* yorumlarıyla bir öncelik belirlemeyen oyuncuların da olduğu görülmektedir. Karakterin hikayeye bağ kurması gerektiğini düşünen bir başka oyuncu *“takımın neye ihtiyacı varsa hani öncelikle oyunu kazanmama ne yardımcı olacaksa onu seçmeye çalışırım”* sözleriyle takıma göre yeteneklerini belirlediğini ifade etmiştir.

Rocket League en fazla bahsi geçen oyunlardan birisidir. Oyuncuların hepsi bu oyunu oynama sebebi olarak hız unsurunu öne sürmektedir. Bu oyun, arabaların gerçekçi bir fizik motoruna tabi tutularak büyük bir topu karşı takımın kalesine atmak için beş dakikalık yapılan maç sistemine dayanmaktadır. Bu oyunda hem belirli bir simülasyon sunulmakta hem de topun ve araçların hareketlerini tahmin edebilmek için fizik motorunun oyuncu tarafından pratik yapılarak anlaşılması gerekmektedir. Rekabet yönü güçlü, kısa ve hızlı bir PvP türü olan bu oyun gündelik koşuşturmacalarda mola vermek isteyen oyuncuların dikkatini maç sürelerinin kısıllığıyla çekmektedir.

Sonuç olarak bütüne baktığımızda hikaye ve yeteneğin eşit derecede önemli olması hikayesiz ya da yetenekleri tanımlanmamış karakterlerin tercih edilmesini şüpheye düşüreceği yorumu çıkarılabilmektedir. Her oyunda yetenek ve hikaye bir şekilde mevcuttur. Ancak oyunların türlerine bağlı olarak birinin baskınlığı söz konusudur. Elde edilen bulgulara göre oyun yapımcılarının tek bir konuyu önceliklendirmesi aksi taraftaki kitleyi yakalayamadığı anlamına gelir.

Sonuç

Kendine has dinamiklere ve jargona sahip oyun kültüründe her geçen gün yeni gelişmeler görülmektedir. Son on yılda, otomotiv ve enerji gibi önemli alanları geride bırakarak hızlı büyüyen sektörlerden biri haline gelen dijital

oyunlar, başarısını internetin, akıllı telefonların, tabletlerin yaygınlaşmasına ve akıllı cihazların kullanım yaş aralığının genişlemesine borçludur (Hünler, 2021).

Metaverse, ayna dünya, sanal gerçeklik, artırılmış gerçeklik, dijital insan ve yapay zeka gibi terimler hızla yayılmaktadır. Bu kavramlarla ilişkili dijital oyunlar küresel ölçekte herkesin ilgisini çeken bir konu haline gelmiştir. Dijitalleşmeyle birlikte, dijital okuryazarlık, oyun tabanlı öğrenme, uzaktan eğitim, dijital teknolojilerin kullanımı ve dijital kültür gibi konuların önemi daha çok anlaşılmaktadır.

Dijital okuryazarlığı büyük ölçüde geliştiren oyunlar, hangi ülkede yapılmış olursa olsun, yayımlandıkları saniyede dünyanın her yerinde erişime açık olan popüler kültür ürünleridir. Bugün dünya genelinde irili ufaklı birçok oyun şirketi bulunmaktadır ve her geçen gün farklı oyunlar yayınlanmaktadır. Oyunların kapasiteleri birbirinden çok farklı olsa da amaçları aynıdır. Oyuncuya bir deneyim yaşatmaktır. Bu deneyimin kusursuz tasarlanması oyunun oynanabilirliğini mümkün kılar.

Bu çalışma büyük bir uygulama projesinin alt basamaklarından biri olarak eğitsel bir oyunlaştırma uygulaması için karakter tasarım tercihlerini anlamada ve tasarım süreçlerini iyileştirmede yardımcı olmayı amaçlamaktadır. Ayrıca elde edilen bilgiler, özellikle kısıtlı imkanlarla oyun geliştirmeye çalışan ekiplerin stratejilerini belirlerken yardımcı olacak önemli oyuncu davranışlarını ortaya koymaktadır. Ana akım oyunları geliştiren oyun şirketleri, kullanıcı analizleri sağlayan büyük şirketlerle birlikte hareket etmektedirler. Ancak bu çalışmayla şirketlerin hizmetlerini satın alamayan yerel oyun ekiplerine, oyun tasarımı bölümlerinde okuyan öğrencilere, start-up projeleri geliştirenlere, sanatsal bir ifade biçimi olarak oyun üreten sanatçılara ya da her sektör için oyunlaştırma tasarlayanlara oyuncu tercihlerine ilişkin faydalı bilgiler sağlaması öncelikle göz önünde tutulmuştur.

Bulgulardan yola çıkılarak elde edilen bilgiler oyun tasarımı sektöründe tasarım kriterleri açısından belirleyici fikirler vermektedir. Öncelikle katılımcıların bahsettikleri oyunların stilize edilmiş görsel ifade biçimine sahip olduğu önemlidir. Yani kısıtlı imkanlarla proje geliştiren ekiplerin stilize görseller tercih etmeleri bir yandan uygulanabilirlik açısından kolaylık sağlarken diğer bir yandan geniş hedef kitleyi tasarım yönünden yakalayabilmektedir. Buradan yola çıkılarak sektörün gerçekçi oyunlar yapmaya harcadığı efor yerine, daha az zaman alan ve teknik anlamda daha oynanabilir görseller üretmesi oyunun başarısı için daha doğru bir strateji sağlayacağı düşünülmektedir.

En çok tercih edilen oyun türleri PvP ve RPG olarak eşit oranda öne çıkmaktadır. Pvp oyunların hız unsuruyla ilişkilendirildiği ve RPG oyunların da estetik unsurla ilişkilendirildiği ortaya konulmaktadır. Bunun anlamı, türüne göre oyunların öncelikli yönleri değişmektedir. Bu bilgi oyunların tasarlanma süreçlerinde türe göre stratejik plan yapılması gerektiğini netleştirir. Hız beraberinde rekabeti, estetik ve hikayeyi ihtiyaç haline getirmektedir. Nişancı, MOBA, atmosferik ve açık dünya türleri de dikkate alınacak kadar fazla bahsetme aldığı için oyunların özelliklerinin bu türleri kapsayacak şekilde tasarlanması oyuncuların tercihlerini olumlu yönde etkileyecek önemli bir faktördür.

Oyuncuların hayat koşullarına göre tercih faktörlerinin değişkenlik gösterdiği görülmüştür. Oyuncuların oyunlar için ayırdıkları bütçeler, kullandıkları ekipmanlar, alabildikleri oyunlar veya ayırabildikleri zaman gibi tüketici davranış eğilimleri, oyun üretimlerinde oluşturulan stratejileri doğrudan etkileyen önemli etmenlerdir. Pre-production süreçlerinin verimli işleyebilmesi için oyun geliştirmenin belirli stratejiler doğrultusunda ilerlemesi gerekmektedir. Oyunun kapasitesinin ne olduğuna bakılmaksızın her proje için bu adım titizlikle kurgulanmak zorundadır.

Çalışmanın sonuçları genel anlamda hikayenin ya da yeteneklerin oyuncuyla bir bağ kurması gerekliliğini ortaya koymuştur. Oyuncu empati duyabileceği karakterleri seçmektedir. Oyuncular karakter tercihlerinde fiziksel özellikleri, karakter özellikleri, yetenekleri veya hikayesi açısından kendilerine en yakın olanı tercih etmektedir. Bu bilgi, karakter tasarımlarının gerçek hayatın içinden alınan hikayelerle birleştirilmesini makul ve mantıklı kılar. Bu nedenle hedef kitlenin iyi belirlenmesi önemlidir. Ayrıca hangi oyuncu tipini, hangi yaş grubunu veya hangi sosyal sınıfları hedeflediği gibi konuların netleşmesi de tasarım süreçlerini kolaylaştırmaktadır.

Kaynakça

- Aarseth, E. (2007). I fought the law: Transgressive play and the implied player. *Proceedings of the 2007 DiGRA International Conference: Situated Play*, September 24–28, 2007, Tokyo, Japan.
- Biricik, Z.; Atik, A. (2021). Gelenekselden Dijitale Değişen Oyun Kavramı ve Çocuklarda Oluşan Dijital Oyun Kültürü. *E-GİFDER*, 9 (1), 445-469. Doi: 10.19145/e-gifder.818532.
- Bostan, B. (2009). Player motivations: A psychological perspective. *ACM Comput. Entertain.* 7, (2), 32. DOI = 10.1145/1541895.1541902 <http://doi.acm.org/10.1145/1541895.1541902>.
- Braun, V.; Clarke, V. (2006). Using thematic analysis in psychology. *Qualitative Research in Psychology*, 3(2), 77-101.
- Charsky, D. (2010). From Edutainment to Serious Games: A Change in the Use of Game Characteristics. *Games and Culture*, 5(2), 177-198. DOI: 10.1177/1555412009354727.
- Dawadi, S. (2020). Thematic Analysis Approach: A Step by Step Guide for ELT Kesearch Practitioners. *Journal of NELTA*, 25, 1-2.
- Denzin, N.K; Lincoln, Y.S (1994). *Handbook of qualitative research*. Thousand Oaks, CA : Sage Publications.
- Dickey, Michele D. (2006). Game design and learning: a conjectural analysis of how massively multiple online role-playing games (MMORPGs) foster intrinsic motivation. *Education Tech Research Dev*, 55:253–273. DOI 10.1007/s11423-006-9004-7.
- Erdogan, İrfan (2004). *Popüler Kültürün Ne Olduğu Üzerine*. Bilim ve Akılın Aydınlığında Eğitim Dergisi, (5)57, 1-18. https://www.researchgate.net/profile/Irfan-Erdogan/publication/266391840_POPULER_KULTURUN_NE_OLDUGU_UZERINE/links/5430809b0cf27e39fa9e1898/POPULER-KULTURUN-NE-OLDUGU-UZERINE.pdf Erişim Tarihi: 16 Şubat 2023.
- Farshi, T. R. (2021). *Battle Royale Optimization Algorithm*. Neural Computing and Applications, 33:1139–1157. <https://doi.org/10.1007/s00521-020-05004-4>.
- Huizinga, Johan (2014). *Homo Ludens*. Ayrıntı yayınları: İstanbul.
- Hünler, A. 2021. “Küresel Pazarlara Giden Yol: Dijital Oyun Sektörü”, İzmir Kalkınma Ajansı internet sitesi. <https://kalkinmaguncesi.izka.org.tr/index.php/2021/02/02/kuresel-pazarlara-giden-yol-dijital-oyun-sektoru/> Erişim tarihi: 26 Mayıs 2023.
- Juul, J. (2005). *Half-Real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*. The MIT Press.

- Kelley, D. (1988). *The art of reasoning*. Referred from the 1998 Third Edition. New York, NY: W.W. Norton.
- Kelly, S (2010). *Qualitative interviewing techniques and styles*. Bourgeault I, Dingwall R and de Vries R (eds) The Sage Handbook of Qualitative Methods in Health Research. Thousand Oaks: Sage Publications.
- Linda, J. (2015). Edutainment, games, and the future of education in a digital world. *The global context for new directions for child and adolescent development*. New Directions for Child and Adolescent Development, 147, 33–40. DOI: 10.1002/cad.20082.
- Lipkin, N. (2013). Examining Indie’s Independence: The Meaning of “Indie” Games, the Politics of Production, and Mainstream Co-optation. *Loading The Journal of the Canadian Game Studies Association*. 7(11), 8-24.
- Loyall, B. (2004). *From Game-Story to Cyberdrama. First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. The MIT Press: London.
- McLuhan, M. (1994). *Understanding Media: The Extensions of Man*. Cambridge: MIT Press.
- Murray, J. (2004). *From Game-Story to Cyberdrama. First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. The MIT Press: London.
- Myers, D. (2007). Self and Selfishness in Online Social Play. *Situated Play, Proceedings of DiGRA 2007 Conference*, 4. SBN / ISSN: ISSN 2342-9666.
- Newman, J.; Simons, I. (Eds.). (2004). *Difficult questions about video games*. Nottingham, England: PublicBeta.
- Picard, M. (2006). Machinima: Video Game As An Art Form? *Proceedings of CGSA 2006 Symposium*, 1(1).
- Rice, L.P.; Ezzy, D. (1999). *Qualitative Research Methods: A health focus*. Melbourne: Oxford University Press.
- Taylor, S. J.; Bogdan, R. (1984). *Introduction to Qualitative Research Methods*. John Wiley & Sons, New York.
- World of Warcraft (2004). *Game Info*. Erişim Tarihi: 12 Eylül 2023. <https://en.idcgames.com/world-of-warcraft/>.
- Zimmerman, E. (2013). *Manifesto for a Ludic Century*. <https://kotaku.com/mani-festo-the-21st-century-will-be-defined-by-games-1275355204>. Erişim Tarihi: 06 Ağustos 2023.