

PAPER DETAILS

TITLE: Panoramadan İçine-Gömülmeye; Video Oyunlarında Kusursuz Illüzyon

AUTHORS: Burcu Nehir HALAÇOĞLU

PAGES: 171-193

ORIGINAL PDF URL: <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/903005>

Panoramada Oyunlarında

Arş. Gör. Dr. Burcu N

Özet

Panoramanın keşfinden b ve gerçekliğin temsilleriyl devam eden kusursuz bir il gelişimine ön ayak olmuşt içine-gömülme, illüzyon a Tarihsel olarak bakıldığında gerçek anlamda video oy çalışmada resim sanatı ol video oyunları ve sanal hedefine ulaşılmasıyla bi endüstrisinde yeni bir yor

Anahtar Sözcükler: İç

PANORAMA TO IM

Abstract

Since the discovery of the involve the observer in th to create a perfect illusion development of video gar the prominent subjects w theory out of the experin have been developed wit only through video game developed as a painting games and virtual reality the achievement of the g and entertainment indus

Keywords: Immersion,

Arş. Gör. Dr. Burcu Nehir H
Fotograf ve Video Bölümü, A
E-Posta: h.nehir@hbu.edu.tr

Giriş

Görsel kültür yaygınlaştıkça, bilgi alış-veriş biçimlerimiz gibi, beynimizin bilgiyi algılayışı da kültürel yapıya uyum sağlamıştır. “Medya araçları aracılığıyla gerçekleştirilen aşırı uyarılma, kanalların, dolayısıyla ilginin yönünün sürekli değişmesi sonucu, insan beynini, odaklanma yetisinin azaldığı algısal bir değişime zorlamaktadır” (Himmelsbach, 2003: 530). Odağın kaybedilmesi, bilginin küçük parçalar halinde, hareket ve çeşitlilik gibi uyarıcı unsurlarla desteklenerek, kısa zaman dilimleri içinde sunulmasını gerektirmektedir. Himmelsbach’a (2003: 530) göre bu şekilde kısır bir döngü yaratılır; bir yandan beynin parçalanmış bilgiye ve sürekli değişen ortama uyum sağlayıp konsantrasyonu koruması beklenirken, diğer yandan dikkat seviyesindeki düşüş, gelecekteki tüm bilgi yayma biçimlerini belirleyerek onlara yön vermektedir. Bu kısır döngünün sunduğu olasılıkları kullanan video oyunları ve video oyunlarının sinemaya dokunuşuyla ortaya çıkan interaktif filmler gibi görsel sunuların, izleyicideki bu algısal parçalanmaya dayanarak yükseldiği söylenebilir. Örneğin video oyunları, parçalı bilgi akışı kullanmasına rağmen, interaktivitenin de gücünü kullanarak izleyicinin hareketin içine doğrudan katılmasına izin vermekle, gözlemcinin ilgisini sürekli olarak meşgul etmekte ve parçalı bilgiye rağmen güçlü bir odaklanma durumu yaratmaktadır (Himmelsbach, 2003: 530).

Parçalı bilginin algılama biçimlerinde uğrattığı değişikliklerle ortaya çıkan bu odaklanma biçimi genel anlamda bir konsantrasyon değil, kişinin interaktif bir biçimde, kapsayıcı bir alanda kendisini büyülenmeye hazırlaması durumudur. Bu bakımdan katılımcı görsel sunuya yalnızca katılmaz, katılımlılık gösterir.¹ Katılımlılık neticesinde varılan yeni tip odaklanma biçimi, içine-gömülme (immersion) durumudur. “Popüler kültürün, ilk elma kurdu (roller coaster) icat edildiğinden beri, içine gömme kapasitesi yükseltilmiş deneyimlere yönelik bir saplantısı olmuştur. İçine-gömücü bir ortamda olma deneyiminin uzun bir tarihi vardır” (Burnett, 2004: 160). Bu bakımdan içine-gömülme durumunun, sürekli bilgi artışıyla doğan teknolojiyle paralel bir gelişim sergilediği iddia edilebilir. Bununla birlikte, içine-gömülmeyi dijital medyanın yeni bir potansiyeli olarak tanımlamak da bir hata olacaktır (Belisle, 2016:251), çünkü dijital ortamlar, içine-gömülmeye ulaşma yolunda varılan bir uğrak noktasıdır. Yani dijital teknolojiler içine-gömülme idealinin bir sonucu olarak değerlendirilmelidir. Ancak “içi-

¹ Bu noktada katılım (participation) ve katılımlılık (engagement) kavramları arasındaki farklılığın ortaya konulması, kavramların Türkçe’ye çevirisi esnasında zayıflayan ve karışan anlamlarının netleştirilmesi gerekebilir. Participation olarak katılım, tek yönlü bir dahil olma biçimi olarak tanımlanmaktadır. Ancak katılımlılık yani engagement, katılımın ötesinde bir bağlantı kurma biçimi olup, katılım gösterilen ortamda karar verici, yönlendirici bir görevle rol alma anlamı (Schoenau-Fog, 2011) taşımaktadır.

ne-gömülmeyi de içine-gömülme olarak tanımlayan evrensel bir kavramdır (Belisle, 2016:251). İçine-gömülme kavramının gerçekleştirilmesinin sanal dünyaları mümkün kılar. Dolayısıyla içine-gömülme durumu (Belisle, 2016:13) göre, her ne kadar içine-gömülme kavramı da içine-gömülme kavramı olarak anlaşılabilmesi için

Buna göre çalışmada içine-gömülme kavramı ele alınmıştır. Böylece içine-gömülme kavramı olabileceği düşünülen video oyunları çeşitlendirdiği konular

1. Sinemada Panor

Merriam-Webster’de panorama ya da olayın bütünü olarak tanımlanır. “bütün, tüm, her şey, manzara” anlamına gelir. Robert L. Kang, 2001: 5). Panoramanın içermeyen bir resim olarak kabul gördüğü, gösteriye, sunu olarak kabul gördüğü, 17.yy’dan günümüze devamlılığını sürdüren bir kavramdır. 17.yy’ın sonuna doğru kapsamlı bir çalışması antik çağlardaki

² <https://www.merriam-webster.com/dictionary/panorama>

³ <https://www.lexico.com/en/definition/panorama>

⁴ A Painting Without Equal

çekten de Vatikan Müzesindeki "The Odyssey on the Esquiline Hill" gibi 40 B.C. Roma dönemine ait duvarları kaplayan manzara resimlerinde olduğu gibi panorama adı konulmamış kapsayıcı tasvirler, izleyiciyi o görselliğin içine katmayı ve mekânda devamlılık illüzyonu yaratmayı amaçlamaktadır (Grau, 2003: 31). Buna göre panoramanın keşfinden bu yana, görsel mekân sunumlarının "gözlemciyi resme dahil etmeye" ve gözlemciyi katılıma özendirmeye çabaladığı iddia edilebilir (Himmelsbach, 2003: 530).

Çevrelendiği resmin etkisinde kalan gözlemcinin, kendisine aktarılan bilgiyi kolaylıkla özümseyebilmesi, mekânsal gerçekliği hayal edebilmesi nedeniyle başlangıçta bir sanat formu olarak ortaya çıkan panoramik resimler, 18.yy'da propaganda amaçlı kullanılmaya başlanmıştır. Bu resimler iki boyutlu ve durağan görüntülerin gerçekçi, üç boyutlu izlenimi veren bütünlüklü ve kapsayıcı bir illüzyonunu oluşturmaktadır. Grau'ya (2003: 16) göre bu illüzyonun kullanımıyla, hayal olanın gerçeğin görünümüne bürünmesi sağlanmaktadır: detayların kesinliği, kabartmalar, ışık, perspektif ve renk paletleri ile bir mimesis (taklit) inşa edilmektedir.

Zaman içinde panoramik resimlerin sadece sanat camiasında ya da askeri alanda değil, dinsel mekanlarda ve halk arasında da popülerlik kazandığı görülmektedir. "Bu dönemde ulaşılmak istenen, öncelikle manzaraların ya da tarihi oluşumların fotogerçekçi, geniş açılı görüntüleridir" (Benosman ve Kang, 2001: 3). Bu tip fotogerçekçi panoramik resim denemelerinin ve şehirlerin panoramik olarak resmedilerek sergilenmesinin 1800'lü yıllarda İngiltere, Fransa, Almanya ve Amerika'da yaygınlaştığı görülmektedir. Panoramik görüntü beğeni kazanıp yaygınlaştıkça, daha gerçekçi görüntülerin oluşturulmasını sağlayacak yardımcı araçlar da kullanılmaya başlanmıştır. Buna göre kapsayıcı ve etkileyici bir panoramik resim çizerken obscura kamera, 1803'te Chaix tarafından keşfedilen panoramagraph, kamera lucida ya da diagraph gibi kamera sistemleri kullanılarak, bu araçlarla yakalanan görüntüler üzerine çizimler yapılmış ve büyük panoramik resimler oluşturulmuştur (Benosman ve Kang, 2001: 6-7). Bu aygıtlarla panoramik görüntünün gerçeğe daha fazla yaklaşarak izleyiciyi o gerçekliğe sokabilmesi ve izleyiciyi gerçeklikle büyülemesi amaçlanmıştır. Ancak kamera sistemlerinin araç olarak kullanımı zaman içinde yeterli gelmemiş, görüntünün büyüleyiciliğini resimsel anlatımın ötesine taşıma fikri uyanmıştır. "Böylece 150 derecelik çekim açısıyla ilk panoramik kamera, 1843 yılında Avusturyalı P. Puchberger tarafından icat edilmiştir" (Benosman ve Kang, 2001: 14). Sonuç olarak "resme dahil olma arzusu hem mecazi hem de mecazi olmayan anlamda panoramayla birlikte kaybolmak yerine, 20.yy'da da yaşamaya devam etmiştir" (Grau, 2003: 141). Bu bakımdan panoramik görüntünün resmin alanından, kamera aracılığıyla sinemanın

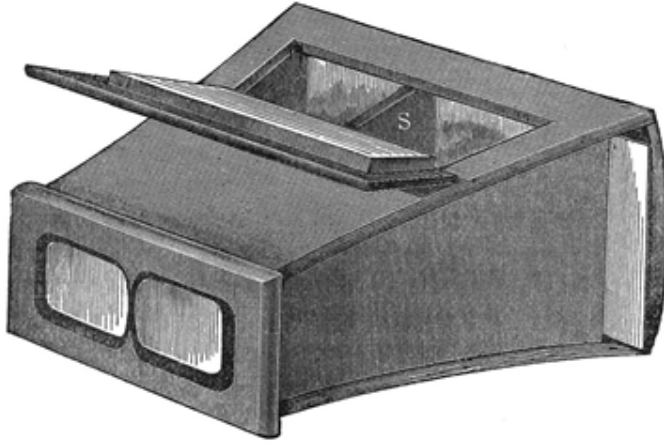
alanına geçiş yaparak yarattığı illüzyonun tılsımı fikrinin film panoramik görüntü, şehirlerle bütünleştiğinde sinema, gözlemciyi kendirmişti (Himmelsbach, 2003: 530). yirciye doğru ilerlerken olarak değerlendirilir.

Panoramik kamera hissi yarattığı için, görülebilir. Ancak sunulduğunun da insan gözü ve bakış yetersizdir. Panorama bir araya getirilme kelerde bir yandan deneme yapılmıştır. Kaiser panorama b



⁵ <https://www.augsburger-all>

Bu denemelerin yanısıra, izleyiciyi görüntüye yaklaştırmak için, Fransa Enstitüsünde, panorama tipi bir illüzyon yaratacak ve izleyiciyi çevresel faktörlerden yalıtacak küçük ölçekli bir cihaz geliştirilmesi teklif edilmiştir. Bu teklifin neticesinde 1838 yılında Charles Wheatstone'un keşfettiği, 1843 yılında David Brewster tarafından geliştirilen stereoscope ortaya çıkmıştır (Grau, 2003: 141). Gözlemciye, içindeki ayna sistemleri sayesinde alan derinliği hissi veren bu aygıt, ardından gelecek gelişmelerin de öncüsü niteliğindedir. Stereoskop, sunduğu "resme dalma" deneyimiyle, hemen her görüntünün yakalanarak taşınabilir bir ortamda saklanabileceği, biriktirilebileceği, değiştirilebileceği fikrinin oluşmasına da yardımcı olmuştur (Belisle, 2016: 255). Bu resme dalış durumu izleyicinin, sunulu dünyalara yaklaşarak kendini bu dünyalarda hayal etmesini sağlamaktadır. Ancak Belisle'ye (2016: 252) göre, stereoskop ve öncesinde panorama, daha sonra içine-gömülme olarak tanımlanacak olan deneyimin ilkel bir versiyonu olarak görülmemektedir. Stereoskop ve panorama daha çok izleyiciyi algısal olarak saran bir gösterim, özgün bir katılımlılık durumu yaratmıştır.



Görsel 1.2. Brewster'in Stereoskop modeli⁶

Steroskopun geliştirilmesi ve birçok tiyatral ve sanatsal akımla ilişkili denemede bulunulmasının ardından, Paris'te 1900 World Exhibition'da panoramik sistemle sinematografik teknolojiyi birleştiren hibrid bir araç, Cinerama tanıtılmıştır. "Birbiriyle bağlantılı 10 adet 70 mmlik filmin, aynı anda 360 derecelik bir alanda gösterime sunulmasına dayanan bu su-

num biçimi, yeni bir değerlendirilmekte daha sonra 1939' tür deneylerinin ve salonlarında, stere yapan cinerama fil lebilir. Cinerama fil arttırılması için gö ederek daha büyü Himmelsbach'a (2 borulardan pompa kullanılan 3 boyut tüm stratejiler, mü tasarlanmıştır –sey def olmuştur. Bu y Sineması⁷ adını ve geliştirmiştir (Grau içine-gömerek kus televizyon teknolo doğrudan izleyicin almıştır (Grau, 200 rüntüler, vibrasyon ve gamepadlerin d lunaparklarda ve g rilen Sensorama S sinema teknolojisi Seyircinin hislerinin rek, CinemaScope teknolojisine doğr "IMAX teknolojisi olarak görmekte birleştirerek uzam (Grau, 2003: 160)

1990 yılında tanıtı yonun güçlendiril olarak değerlendir lere rağmen, tam ötesine geçememi

⁶ https://commons.wikimedia.org/wiki/File:PSM_V21_D056_Modified_brewster_stereoscope.jpg

⁷ <https://www.augsburger-all>

kadar derinlikli etki yaratarak bir illüzyon alanı oluştursa da içine-gömülmeğe ulaşamamıştır. Çünkü seyirci, ne kadar büyük ve kapsayıcı olursa olsun beyaz perdedeki illüzyonu uzaktan deneyimlemektir, ikisi birbirinden ayrılmıştır. Seyirci karanlık salonda, illüzyon beyaz, ışıklı bir pencerenin arkasındadır. Bu bakımdan ekran karşısında sabit duran gözlemcinin deneyimlediği, içine-gömülme değil, duyusal bir katılımlılıktır. Bu duyusal katılımlılık durumu, izleyicinin anlatı yapısına ya da kamera açısı gibi biçimsel faktörlere müdahil olamadığı, kendisine verilen olduğu gibi kabul ettiği, ancak gösterilen dünyanın içinde kendi gerçekliğine ara verdiği türde bir illüzyondur. Sinema bu mesafeli illüzyona ihtiyaç duymaktadır çünkü seyircinin illüzyona müdahalesi, o illüzyonun gerçeklik alanına taşınmasına ve önceden belirlenmiş anlatı yapısının bozulmasına (ya da sanat yapısının, sanatçıdan kopmasına) neden olmaktadır. “Çünkü sinema gerçekliğin tam bir kopyası haline gelmeyi başarabilirse, bu aynı zamanda başarısızlık anlamına gelecektir – bu durumda sinema olarak varoluşu sonlanacaktır” (Matthews, 1999). Bununla birlikte sinema, sınırlılıklarını aşmak ve izleyiciyi resme dahil oluyormuş gibi kusursuz bir illüzyona sokmak için çabalamaya devam etmiştir.

Resme dahil olma stratejilerinin bilgisayar-grafik sistemlerinin gelişmesiyle yeni bir boyut kazandığı gözlemlenmektedir. 1963'te Skechpad'in, 1968'de The Head Mounted Display'in (HDM) keşfi, bilgisayar ve gözlemci arasındaki etkileşimin kolaylaşmasını ve sanal dünyalara geçiş imkanlarının açılmasını sağlamıştır. Bilgisayar görüntülerinin katılımcının hareketlerine gerçek zamanlı tepki vermesi durumunun, katılımcının gerçekten de resmin içinde olması illüzyonunu ürettiği görülmektedir. “Etki ve tepki, uyaran ve cevap veren arasındaki bu bağıntı, ilk defa olarak katılımcının kendi hayali gerçekliğiyle sanal gerçekliği doğrudan birbirine bağlamıştır” (Himmelsbach, 2003: 531). Daha sonraları sanal dünyaların taşıdığı içine-gömülme imkânları, üç boyutlu gözlükler ve elle tutulan ara yüzlerin desteğiyle oluşturulan CAVE gibi mekânsal illüzyon denemeleriyle uygulamaya geçirilmiştir. CAVE'ler Cinerama'daki anlayışı birkaç adım ileriye taşımıştır. Çünkü bilgisayarlar ortam üzerinde kontrol sahibidir ve katılımcılar, yani CAVE'lere gömülen kişiler, CAVE'in içinde imgelerin ve seslerin hareketine göre hareket etmektedirler (Burnett, 2004: 158). Bu üç boyutlu etkileşimli görüntü biçimleri, sinema gösterimlerinde de kullanılmış, günümüzdeki 3B gözlüklerle izlenen 3B IMAX film gösterim teknolojilerinin ilerlemesini sağlamıştır. Ancak tüm bu teknolojik deneylerin hedefi, yalnızca izleyici üzerinde fiziksel bir illüzyon yaratmak değil, bunun da ötesine, yani içine-gömülmeğe ulaşmaktır. “Bu hedef doğrultusunda ulaşılacak nihai nokta, filmlerin doğrudan göz sinirleri aracılığıyla gösterilmesidir” (Himmelsbach, 2003: 531). Böylece gözün kendisinin bir ara yüz

gibi kullanılarak, film gömülme durumunu

Retina gösterim teknolojisi ile hep hayali kurulumu, gözlemciyle etkileşimlabileceği bir aygıtı, ekranı başka dünyaya bu pencerenin içine (Himmelsbach, 2003) geçiş yapmasıyla sinema durumunun deneyimlenmeye ortaya çıkmaktadır. tünüyle yaşadığı ve aynı zamanda hayalî sanal alanların yaratılması dikkat çekmek ger

2. Video Oyunları

“Video oyunları, yepyeni bir yer alır” (Burnett, 2004: 158). Bu rüya sinemanın izleyici kendisini film jisi ister 3B görüntü olduğu bir büyülen film hileleri ve teknik ilgili farkındalık hep Çünkü sinema ekranı zaman kendisini o bazın gösterisini izler şaşırsa da büyülen ken hileyi çözmek, sürekli kafa yormak için film ve ortam gerekmektedir. “Video oyunları arasında da oyunu sürdürebilmeleriyle kendisini büyülen yani eyleyen hem o rüyanın içinde kendi bu sanal dünya içi

interaktivite ve içine-gömülmenin tam olarak gerçekleşebilmesi, etkileşimi gerçekleştirenle oyun karakteri arasındaki ilişkiye bağlıdır. Video oyunlarında seyirci/aktör, oyun karakteriyle dinamik bir ilişki kurmaktadır. Olaylar gerçekleşirken ve seyirci/aktör karakter aracılığıyla oyunu deneyimlerken, canlandırdığı karakterin ve bu karakterin dünyasının içine-gömülür. Ancak video oyunlarındaki bu içine-gömülme durumunda bir kendi benliğini kaybetme durumu yoktur. Aksine, oyun sürerken, oyuncu/seyirci karakteriyle ilgili konularda düşünme halindedir. Bu düşünme durumu, sinemada perde karşısında filmin içeriğini ve tekniğini sorgulayan ve gözlemleyen seyircinin hali değil, karakterin seçimlerini ve eylemlerini, duygusallığı, bilişselliği, aklı ve niyeti o karakter adına yönetme sürecidir. Elbette yönetme tek yönlü değildir; çünkü karakter pasif bir alıcı durumunda değildir. Karakter-oyuncu ilişkisinde karşılıklı bir yönlendirme mevcuttur; aynı zamanda öykü hem karakteri hem de seyirci/aktörü belli seçimlere ve uzlaşma noktaları bulmaya zorlayabilir. McMahan (2003: 69), oyuncunun oyuna katılımlılık derecesi arttıkça, derin oyun (deep game) olarak nitelendirilen, obsesifliğe-yakın bir seviyeye erişildiğini belirtir. Oyuncu oyundaki her bir öğeyi tanımakta, bilinçli bir şekilde kullanmakta ve gerçek dünya kadar aşına olduğu oyun dünyasını benimseyerek, o dünyaya uygun stratejiler geliştirmeyi başarmaktadır. Derin oyun terimi bu anlamda oyuncunun katılımlılık derecesinin bir ölçütü olarak değerlendirilebilir (McMahan, 2003: 69).

Oyuncunun amacı oyunu sürdürmek ve olacakları sanal ortam içinde yaşayarak görmek ve deneyimlemektir. Yani "video oyunlarını oynama itkisinin kaynağı, işin ucunda mağlubiyet olsa bile, oynama arzusu kadar oyunla iş birliği yapma ve kurallarını anlama arzusudur da" (Burnett, 2004: 230). Çünkü oyuncu oyun dünyasına girmeyi yani katılımlılık göstermeyi başaramaz, kendisini bu dünyaya kaptıramazsa, oyunun devam etmesi mümkün olmayacaktır. Bu bakımdan oyuncunun katılımlılığı, oyun-içi deneyimin devamlılığını sağlama düzeyi ya da oyuncuların oyuna kendi istekleriyle tekrar tekrar dönerek oyunu oynama arzularını ifade eden bir kavram olarak anlaşılabilir (Schoenau-Fog, 2011: 4). Yani reel görüntüye dayalı bir film izleyen seyircinin aksine, aynı çizgi film izleyen seyircide olduğu gibi, oyuncu oyuna girdiği anda büyülenmeye hazır ve isteklidir. Oyunun teknolojisinin sorgulanma durumu ancak oyun içine-gömülmeyi sağlamakta başarısızsa ya da oyuna ara verildiyse gerçekleşmektedir. Oyunun başarı ölçütü de bu bağlamda, grafik özellikleri, görüntü kalitesi hatta öyküden çok oyuncunun modunu ve oyunda kendisini kaybetme isteğini koruyabilme/sürdürebilme başarısı olarak düşünülebilir. Yani "tüketici açısından arzulanmakta olan içine-gömülme, oyunların pozitif bir deneysel özelliği olarak görülmektedir" (Calleja, 2011: 25). İçine-gömülme video oyunlarında bilinçli yaratılan bir durumdur, her oyun içine-gömülmeye ulaşama-

dığı gibi, içine-gömülme bu hissi kaybettire

Genellikle oyuncu kavram olan oynama Oynanabilirlik, video de en önemli özellik sinemadaki mimesis olsa da bunlar oynanır. Çünkü oynanabilir değildir. Aynı zamanda oynamasını sağlayarak (2003: 3) göre, oynamaktadır: 1) oyuncu girdi-çıkı ilişkilerinin kanlarının ve sınırları video oyunu katı bir bilgisayar programı çıktığında artık içine oyunun içine dalabir bu bir içine-gömülme

İçine-gömülmeye yol bulmak ve oyun gerekir. Bu durum, ma"yı öğrenmesi olduğunu hatırlatacak şeydir. (Marx, 200

Brown ve Cairns (2 alınabilmesi için karakteristik özellikler t İçine-gömülmenin düşünülse de ses v lenmediği ve "bir içine-gömülmenin gizlemek, oyuncu yacaktır. Buna göre deneyimin sürdürü Salvendy (2009: 1 (b) konsantrasyon empati. Merak his

sürdürmektedir ve içine-gömülmekle sonuçlanacak konsantrasyon sağlanacaktır. Ancak oyuncu, oyun içinde kontrol sahibi olamadığında, ya da kontroller oyuncuyu rahatsız edecek, akışı bozacak şekilde tasarlandığında hem konsantrasyon bozulmakta hem de oyuncu oyundan kopmaktadır. Üç şart başarıyla sağlanmasına rağmen, oyuncuyu motive edecek bir meydan okuma, hedef, amaç, kurgu bulunmadığı takdirde oyuncu yine, oyundan uzaklaşacaktır. Meydan okuma şartı da başarıyla oyuna yerleştirildiyse, oyuncunun oyunun kurgusunu, amacını kavrayabilmesi sağlanmalıdır. Neyi neden yaptığını kavrayamayan ve kafası karışan oyuncu, oyunun dünyasından uzaklaşacaktır. Tüm bu şartlar sağlandığında içine-gömülme-yi sağlayacak nihai unsur, oyuncunun oyun dünyasıyla, karakteriyle, olaylarla duygusal bir bağ kurabilmesidir. Oyuncu oyunsal öğelerle empati kuramadığında yine içine-gömülme olgusu başarısızlığa uğramaktadır. Dolayısıyla içine-gömülme, video oyunları açısından ulaşılması mümkün bir kusursuz büyülenme biçimiyken, aynı zamanda da ulaşılması güç, karmaşık bir yapının inşa edilmesine bağlıdır.

McMahan (2003: 68) ise, bir sanal gerçeklik ortamında ya da video oyununda içine-gömülme hissinin yaratılabilmesi için üç koşul ortaya atmıştır: (1) kullanıcının oyundan ya da çevreden beklentilerinin çevre teamülleriyle denklik yakalaması, (2) kullanıcının eylemlerinin çevre koşullarında azımsanmayacak bir etki yaratması (3) dünya teamüllerinin et mēkanla⁵ uyuşmasa dahi kendi içinde tutarlı olması. Yani oyuncuyu büyü'nün dışına çıkaracak her türlü tutarsızlık, aksama, kontrol kaybı, etkisizlik, tekdüzelik konsantrasyonun bozulması ve içine-gömülme durumundan kopulmasıyla sonuçlanacaktır. Çünkü "reel dünyanın dışına taşma" durumu olan içine-gömülme, kişi reel gerçekliğin bilincinde olduğu sürece ya da diğer bir deyişle, bilgisayarın varlığını hissettiği sürece deneyimlenememektedir. "Sanal gerçeklik etkisi, bilgisayar dili ve kuralların inkâr edilişiyle yani bilgisayarın ortadan kayboluşuyla mümkün olmaktadır" (Ryan, 1999: 113).

Brown ve Cairns (2004), oynanabilirlikte, içine-gömülmeye ulaşmanın üç kademesi olduğunu ortaya koymuştur; ilk seviye olan katılımlılık (engagement), oyuncunun oyuna aktif olarak katılma isteğini ve yeteneğini ifade etmektedir. İkinci seviye olan dalış (engrossment), oyunla duygusal bağ kurulmasını, oyuncunun çevresiyle olan farkındalık ilişkisinin kopuşunu belirten daha derin bir dahil olma durumu olarak ifade edilebilir. Bunun sonucu olarak üçüncü seviyeye, yani tam içine-gömülme (total immersion) durumuna ulaşılmaktadır. Ancak video oyunlarında görülen içine-gömül-

⁵ Et Mekân = Meatspace, Cyberpunk anlatılarında kullanılan, "network" ağının dışında bulunan fiziksel gerçekliği ifade etmek için kullanılan bir kavramdır.

me durumu, oyun yönlü biçimde ele mülmenin kendisi Örneğin bir oyuncu te içine-gömülme, önemlidir" (Gorfir noktada sinemanın larının oyuna kend değışkenlik göster ması gereklidir.

2.1. Video Oyunları

Video oyunları, ka sekanslarını, panla pektifleri kullanan tadır. Ancak dilsel sunulmasına değil, etki edilebilen bir sanal olanla fizikse da sanal gerçekliğin birlikte, oyunları e her zaman interak ya çıkana kadar iç olarak görülmüştü sarımının içerisine 114). Ancak içine- edilmekle birlikte, ne-gömülmenin bi tarihsel olarak baki panoramik resimle rak görülebilir. Bu içine-gömülmeyi h ch'in (2003: 531) tam bir içine-gömü geçen) veya hayal formu olarak değ için oyuncunun fiz görülmektedir; an ve oyuncuyu o ha Çünkü "video oyu ceden programlan

oldukları gibi, hareketin akmasını sağlayan da yine gözlemcilerdir" (Himmelsbach, 2003: 531). Örneğin romandan oyuna uyarlanmış The Witcher oyun serisinin son oyunu olan The Witcher 3: Wild Hunt'da [1] oyuncunun serinin en başından bu yana verdiği kararlara göre inşa edilmiş, interaktif bir tarihsel yapı söz konusudur. Seri boyunca oyuncunun seçimleri, baş kahraman Gerald'ın durumlara bakışını ve kurgu dünyadaki olayların yönünü değiştirmektedir. Böylece oyuncu hem gözleyen bir seyirci hem de akışı yöneten, o dünyada var olan bir aktör rolü üstlenmektedir. Bu bakımdan bilhassa anlatısal ve açık dünya tasarımı dayalı video oyunlarında gözlemci hiçbir zaman pasif bir gözleyen değildir; oynayan, rol yapan, hareket eden, karar veren, dahil olan, kurgusal dünyaya kendini kaptıran bir hayalperesttir.

İçine-gömülme, yalnızca orada olma hissi değildir. Suyun altına bütünüyle batma duygusundan türetilen bir metaforudur. "Bu duygu insanların psikolojik olarak bir şeye daldığında deneyimlediği durumla aynı hissiyatı oluşturmaktadır" (Gormanley, 2013: 104). İçine-gömülme,

...en az iki farklı forma sahiptir. Eski olan formu, en iyi Coleridge tarafından, yeni olansa Csikszentmihalyi tarafından ifade edilmiştir. Coleridge'nin içine-gömülme versiyonunda, "inançsızlığın duraklatılması" ve öykünün keyfine isteyerek teslim olmak söz konusudur (Coleridge, 1906, Ch. XIV). Csikszentmihalyi'nin içine-gömülmesi ise, dinamik süreç içinde aktif bir katılımlılıkla ilgilidir- "akış" olarak içine-gömülme (Csikszentmihalyi, 1990). -20.yy'ın baskın kültürel aracı olarak- sinema için Coleridge'nin içine-gömülme kavramı bir ölçüttür. Csikszentmihalyi'nin içine-gömülme kavramı ise oyunların mevcut ölçütüdür ve oyunların bu yüzyılın erken döneminin baskın kültürel formu olma yolunda bu şekilde gelişmesi mümkündür. (Bizzocchi, 2007: 2)

Ancak video oyunlarında içine-gömülme teriminin neye karşılık geldiği değişkenlik göstermektedir: "genel katılımlılık, gerçekliğin algılanışı, bağımlılık, inançsızlığın duraklatılması, oyun karakterleri ile özdeşleşme vb. gibi birçok deneysel durumu ifade ettiği görülmektedir" (Calleja, 2011: 25). Örneğin Pokemon Go [2] oyununda, gerçekliğin algılanış biçimiyle oynanmakta, mobil cihazlar aracılığıyla bilindik, fiziksel gerçeklik, sanal obje ve karakterlerle içiçe geçirilerek yeni, hibrit bir gerçeklik alanı yaratılmaktadır. Oyunun içine gömülme etkisi öyle yüksek düzeydedir ki, ABD'de piyasaya çıktıktan sonraki 148 gün içinde 150 bine yakın trafik kazasına, 256 ölüme ve milyonlarca dolar zarara neden olmuştur. ⁹ Oyunda rolüne bürünen bir karakter bulunmamaktadır ancak oynanabilirlikteki sürükleyicilik ve

⁹ <https://www.newscientist.com/article/2154881-did-pokemon-go-really-kill-250-people-in-traffic-accidents/>

oyun dünyasının y
ne-gömülme duru
durumları nedeniy
Calleja (2011: 26)
Birincisi, Mass Effe
rakteriyle özdeşleş
dalış olarak içine-g
anlatının merkezin
duygusal tepkiler
akışında etkilidir. İk
ise, oyuncu yalnız
zamanda gezilen b
çekleştiği oyun dü
likteki bir dünyaya
dünya konseptli ro
Second Life [4] oyu
verilebilir. Second
değildir. O dünyad
riyle şekillenir. Oyu
serlere katılarak va
yeni bir hayat kura
dünyadaki gibi gör
içine gömülmeyi n
ve bilişsel inançla
olarak kabul etme

Ermi ve Mäyrä (20
üzerine yapılan bir
melli ve hayali ola
mektedir. Buna gö
ve temsili katılımlı
kontrolü, algılama
lış gerçekleştirmek
oyuncunun oyunu
algılaması ve tepki
mediği yani oyunu
olarak kendisini izle
tadır. Meydan okur
için gereken akli v
problemi çözmeye
oynanabilirliğin içi
kapılarının açılabil

“çevremizdeki dün
gelmektedir.

Bilgisayar teknolojilerinin, yeni bakış açıları ve düşüncelerin kurgulanması, insan ve insanın etkileşimi teknoloji arasında, resim sanatının dönüştürülmesi ortaya çıkması aynı zamanda, gibi bir teknoloji ürününü kadar kullanarak ve bakış açısına göre getirdiği yorumları teknolojilerini kullanarak endüstrisinde yer alan sinema oyunları, hatta çıkardığı görülmektedir.

17.yy'daki panora cilerine kadar görsel görüntüye katılma efektleri ve simülasyonlarla yeni kültürü vardır" (Darley, 2004). Günümüzde de bir ruhsal mesafenin giderek süreci olarak tanımlanmasıyla ramsallaştırılmasıyla çizilememiştir. Çünkü tıvive ettiği ve tam olarak irns, 2004). Örneğin anlatıda yakalamaya me eylemin ve hayal içine duygusal katkı

186

zamanı unutmaktadır; kendini sonsuz bir şimdiki zamanda kaybettiği için, aynı eylemleri tekrar tekrar gerçekleştirebilmektedir. Oyuncuyu içine katan dijital dünyalarda, gerçek olmayan nesnelerle, durumlarla ve kişilerle etkileşime girilerek, gerçek duygular deneyimlenmektedir. Laurel'in (1993: 33) de değindiği gibi, insan-bilgisayar arasındaki bu deneyim, gerçeklikle özel bir ilişkisi bulunan hayali dünyalar yaratmayla ilgilidir. İçine gömülme idealine ulaşma yolundaki duraklarından biri olan bu dijital hayali dünyalar, teknoloji geliştikçe yalnızca gözlenen, seyirlik bir kurgu olmaktan çıkarak, izleyiciyi içine çeken bir dalış durumuna evrilmektedir. Bu dünyalar genişleyebilir, derinleşebilir ve insanların eyleme, hissetme ve düşünme kapasitesini zenginleştirebilir.

Dijital dünyaların sanal gerçeklik alanına evrilmesiyle içine gömülme idealinde de yeni duraklar oluştuğu, "sanal olanın gerçeklik alanına taşması" ya da "fiziksel gerçekliğin sanal olanda yer kaplaması" gibi hibrid gerçeklik modellerinin doğduğu gözlenmektedir. Sanal gerçeklik bu bakımdan sinemadan ve video oyunlarından bağımsız bir teknolojidir fakat onları etkiler niteliktedir. Sinemanın gerçeklik algısıyla, video oyunlarının gerçekliği ele alış biçimi birbirinden farklı olsa da her iki görsel sunu biçimi teknolojinin etkisiyle aynı yöne doğru hareket etmektedir. Benzer biçimde dışılık eğitiminin sanal ortamlarda verilmesinden, helikopter kullanım becerisinin simülatörler aracılığıyla geliştirilmesine kadar her türlü eğitim, iletim, anlatı, hatta resim sanatının sanal ortamda gerçekleştirilme denemeleri gibi çok farklı türlerin, sinema ve video oyunlarını etkisine alan bu sanal mekân deneyimlerinden faydalandığı gözlemlenmektedir. Sanal gerçeklik deneyimi, bu deneyimden faydalanan tür hangisi olursa olsun, izleyici/seyirci/kullanıcıyı, o sanal ortamın içine çekmektedir. Dolayısıyla içine-gömülme durumunu gerçekleştirecek koşullar sağlandıkça, türler tek bir çatı altında, "kusursuz bir illüzyon" oluşturma hedefinde birleşmektedirler.

Kaynakça

- Aarseth, E. (1997). *Cybertext: Perspectives on ergodic literature*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press.
- Belisle, B. (2016). *Immersion*, H. Lowood ve R. Guins (Editörler). *Debugging Game History: A Critical Lexicon*, USA: MIT Press, s. 247-257.
- Benosman, R. ve Kang, S.B. (2001). *Panoramic Vision Sensors, Theory, And Applications*, USA: Springer.
- Bizzocchi, J. (2007). "Games and Narrative: An Analytical Framework", *Loading: The Journal of the Canadian Games Studies Association*, Vol. 1, No 1.
- Brown, E. ve Cairns, P. (2004). "A Grounded Investigation of Game Immersion", *CHI EA '04 CHI '04 Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems*, (s. 1297-1300), Austria.
- Burnett, R. (2006). *İmgeler Nasıl Düşünür?*, (çev. G. Pular). İstanbul: Metis Yayınları.
- Calleja, G. (2011). *In-Game: From Immersion to Incorporation*, USA: MIT Press.
- Csikszentmihalyi, M. ve Lefevre, J. (1990). "Flow: The Psychology of Optimal Experience", *Journal of Leisure Research*, 24(1), 93-94.
- Darley, A. (2002). *Visual Dijital Culture*, USA: Routledge.
- Douglas, Y. ve Hargadon, A. (2000). "The Pleasure Principle: Immersion, Engagement, Flow", *HYPERTEXT '00 Proceedings of the eleventh ACM on Hypertext and hypermedia*, (s. 153-160), San Antonio, TX.
- Erm, L. ve Mäyrä, F. (2005). "Fundamental Components of the Gameplay Experience: analysing immersion", *DiGRA '05 Digital Games Research Association's Second International Conference: Changing Views - Worlds in Play*, (s. 15-27), Canada.
- Gormanley, S. (2013). "Audio İmmersion in Games: A Case Study Using an Online Game with Background Music and Sound Effects", *The Computer Games Journal*, 2 (2), 103-124.
- Grau O. (2003). *Virtual Art: From Illusion to Immersion*, (Çev. G. Cüstance), USA: MIT Press.
- Himmelsbach, S. (2003). *The Interactive Potential of Distributed Networks: Immersion And Participation in Films and Computer Games*, J. Shaw ve P. Weibel (editörler). *Future Cinema: The Cinematic Imaginary After Film*, London : MIT Press, s.530-35.

- Laurel, B. (1993). *Computer Games: Designing Immersion*, USA: MIT Press.
- Marx, C. (2007). *Writing the Game: A Critical History of the Medium*, USA: MIT Press.
- Matthews, P. (1999). "The Game of the Game", *Game Studies*, 25.
- McMahan, A. (2003). *3-D Video Games, M.J. USA: Routledge*, s.67-8.
- Murray, H.J. (1997). *Hamlet on the Movies*, USA: Freepress.
- Ryan, M.L. (1999). "In-Game", *Substance*, Vol. 28, No 1.
- Salen, K., Zimmerman, E. (2004). *Game Design: The Art of the Game*, Cambridge: The MIT Press.
- Schoenau-Fog, H. (2005). "Continuation Desire in the Game", *International Conference on Game Studies*, 2005, 1-10.
- Qin, H., Rau, P.L.P. ve S. (2005). *Computer Game Narratives*, USA: MIT Press.
- Walther, K.B. (Mayıs, 2019). *Game Studies*, Vol. 3, Issue 1, 1-10. Eylül 2019 tarihinde a

İnternet Kaynakları

- http-1: <https://www.>
alınmıştır.
- http-2: <https://www.>
- http-3: <https://www.>
250-people-in-traffic-c

Görsel Kaynaklar

Görsel 1.1.: <https://www.augsburger-allgemeine.de/augsburg/Stereoschau-im-Kaiser-Panorama-id33425537.html> 10 Ekim 2019'da alınmıştır.

Görsel 1.2.: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:PSM_V21_D056_Modified_brewster_stereoscope.jpg 10 Ekim 2019'da alınmıştır.

Video Oyunlar

[1] Krywonosiuk, P. ve Mroz, J. (Yapımcı). Tomaszkievicz, K., Kanik, M. ve Stepień, S. (Yönetmen). CD Projekt RED (Geliştirici). (2015). *The Witcher 3: Wild hunt* [Video Oyunu]. Yayıncı: CD Projekt.

[2] Nomura, T. (Yönetmen). Niantic (Geliştirici). (2016). *Pokemon go* [Video Oyunu]. Yayıncı: Niantic.

[3] BioWare (Geliştirici). (2007). *Mass effect* [Video Oyunu]. Yayıncı: Electronic Arts.

[4] Linden Lab (Geliştirici). (2003). *Second life* [Video Oyunu]. Yayıncı: Linden Lab.

[5] Davey, J. ve Steer, J. (Yapımcı). FreeStyleGames (Geliştirici). (2015). *Guitar hero live* [Video Oyunu]. Yayıncı: Activision.

[6] Valve (Geliştirici). (2007). *Portal* [Video Oyunu]. Yayıncı: Valve.

[7] Carter, G. ve Lafferty, C. (Yapımcı). Bethesda Game Studios (Geliştirici). (2006). *Elder Scrolls IV: Oblivion* [Video Oyunu]. Yayıncı: Bethesda Softworks ve 2K Games.