

ERCAN ALTUĐ YILMAZ

Sekizinci Sanat

OYUN



DESTEK YAYINLARI: 1552

ARAŞTIRMA: 351

ERCAN ALTUĞ YILMAZ / SEKİZİNCİ SANAT OYUN

Her hakkı saklıdır. Bu eserin aynen ya da özet olarak hiçbir bölümü, telif hakkı sahibinin yazılı izni alınmadan kullanılamaz.

İmtiyaz Sahibi: Yelda Cumalıoğlu

Genel Yayın Yönetmeni: Ertürk Akşun

Yayın Koordinatörü: Özlem Esmegül

Üretim Koordinatörü: Semran Karaçayır

Editör: Özlem Küskü

Son Okuma: Devrim Yalkut

Kapak Tasarım: İlknur Muştu

Sayfa Düzeni: Melike Doğan

Sosyal Medya-Grafik: Tuğçe Budak-Mesud Topal

Destek Yayınları: Ocak 2022

Yayıncı Sertifika No. 13226

ISBN 978-625-441-537-1

© Destek Yayınları

Abdi İpekçi Caddesi No. 31/5 Nişantaşı/İstanbul

Tel. (0) 212 252 22 42

Faks: (0) 212 252 22 43

www.destekdukkani.com

info@destekyayinlari.com

facebook.com/DestekYayinevi

twitter.com/destekyayinlari

instagram.com/destekyayinlari



Baskı: Yıkılmazlar Basım Yay.

Prom. ve Kâğıt San. Tic. Ltd. Şti.

15 Temmuz Mah. Gülbahar Cad. No. 62/B

Güneşli - İstanbul

Sertifika No. 45464

Tel. (0) 212 630 64 73

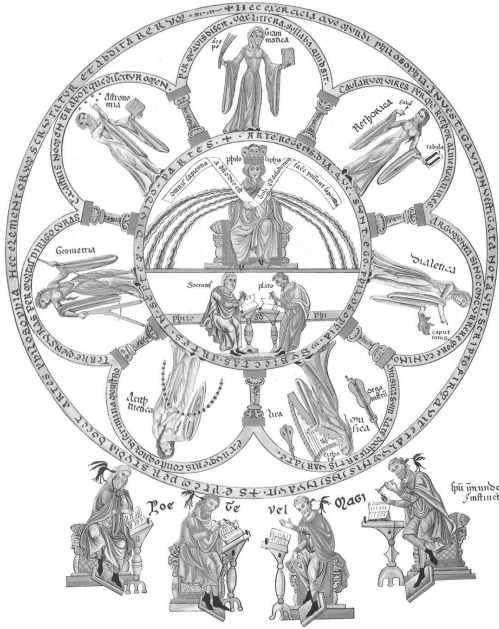


ERCAN ALTUĞ YILMAZ

Sekizinci Sanat

OYUN

Homo Ludens'in Metaverse Yolculuğu



İÇİNDEKİLER

ÖNSÖZ	11
KİTABA DAİR OKUR CÜMLELERİ	16
KİTABA KATKIDA BULUNANLAR	18

I BÖLÜM

YEDİ ÖZGÜR SANAT - <i>SEPTEM ARTES LIBERALES</i> ...	19
--	----

Roma'nın Doğuşu:

“Permitte Divis Cetera - Her şeyi tanrılara bırakın”

Cumhuriyet Dönemi

Trivium

Quadrivium

II BÖLÜM

YEDİ MODERN SANAT	41
-------------------------	----

Sanat Tarihi

Pratik Sanatlar – Zanaat Nedir?

Güzel Sanatlar Nedir?

Modern Sanat Nedir?

Çağdaş Sanat Nedir?

Sanat Dalları Nelerdir?

1. Resim ve Heykel	56
2. Mimari	60
3. Müzik	66
4. Tiyatro	77
5. Dans	82
6. Edebiyat	89
7. Sinema	95

III BÖLÜM

8. SANAT İÇİN OYUN	99
Oyun Nedir?	99
Oyun ve Eğitim İlişkisi	117
Oyun ve Sanat İlişkisi	123
1. Taklit Olarak Sanat	123
2. Yaratma Olarak Sanat	124
3. Oyun Olarak Sanat	124
Friedrich Schiller'e Göre Oyun	125
Friedrich Nietzsche'ye Göre Oyun ve Sanat	131
Oyun Tasarımı ve Teknikleri	134
Akış Tasarımı Örnekleri	147
Dış Tetikleyici:	151
İç Tetikleyici:	151
Dijital Oyun Tasarımı Süreçleri	152

Oyun Tasarımı Dokümanı Örneđi (GDD Game Design Document)	152
Oyun Prototipleme	154
Dijital Oyunun Yeni Formu: E-Spor	158
Oyunun Ciddi Hali: Gamification – Oyunlařtırma	163
Metaverse: NFT ve Kripto Oyunlar	171
NFT (Non-Fungible Token)	176
Kripto Oyunlar	181
Anlam Ekonomisi	183
Hikâyeleřtirme	187
Naratoloji – Anlatı Bilim	190
8. Sanat: Oyun Tartıřmaları	193
SON SÖZ	
HAYATI SONSUZ BİR OYUN OLARAK YAřAMAK	211
KAYNAKÇA	217

*Türkiye’de oyunun tarihini yazan tüm
Gamfed Türkiye gönüllülerine...*

ÖNSÖZ

Dr. Vedat Yiğitođlu

Oyunların akademik alıřmalara konu olmasının önünde birtakım engeller hep olmuřtur. Bu engelleri oyunun ocuklara özđü bir faaliyet olarak kabul edilmesi veya pedagojik olarak, dijital oyunlar örneđinde olduđu gibi, yalnızca zararlarının incelenmesi řeklinde sıralayabiliriz.

Oysa oyun, sadece bildiđimiz anlamıyla sınırlı deđildir; o bir kök metafordur ve hayatın içindedir. Bu nedenle bilim yaparken de oyun kavramına yer vermek disiplinlerarası bir bakış açısı sađlayacaktır. Günümüzde özellikle sosyal bilimlerde disiplinlerarası alıřmak bir zorunluluk haline gelmiřtir. Bu zorunluluk içerisinde oyun fenomeni tüm sosyal bilimler için özerk bir düşünme biçimini de bizlere sunmaktadır.

Kendi adıma oyun konusuna her türlü yaklaşımı oldukça anlamlı buluyorum. Türkiyede bu meselenin anlaşılması için aba harcayan, bu kitaba katkı verenlere teřekkürlerimi bildiriyorum.

Akademisyen-Yazar Prof. Dr. Uđur Batı

Eski zamanlarda Hint Mihracesi, satran oyununu Pers İmparatoru'na yanında bir mektup ile hediye olarak gönderir. Mihrace mektubunda oyunla ilgili hiçbir açıklama yapmazken şöyle bir mesaj yazar:

“Kim daha çok düşünüyor, kim daha iyi biliyor, kim daha ileriye görüyorsa o kazanır. İşte hayat budur..”

Pers İmparatoru dönemin en âlim veziri olan Büzur Mehir ile bu mesajı paylaşarak, ondan oyunu çözmesi ve kendisinin de karşılık olarak Hint İmparatoru'na hediye edilmek üzere oyun icat etmesini ister. Vezir haftalarca çalıştıktan sonra gönderilen satrancın her taş hareketini ve oyunu çözer. Daha sonra da on günde tavlayı icat eder ve imparatora sunar. Hint Mihracesi'ne tavla oyunuyla birlikte gönderilmek üzere şöyle bir mesaj hazırlanır:

“Evet, kim daha çok düşünüyor, kim daha iyi biliyor, kim daha ileriye görüyorsa o kazanır. Ama biraz da şanstır. İşte hayat budur.”

İşte böyle. İranlı Vezir Büzur Mehir aşağı yukarı 1400 yıl önce kibriti çaktı ve öyle bir şey geliştirdi ki yüzyıllardır unutulmadı. Bir oyun yarattı. Hazsal ihtiyaçlara cevap veren bir oyun olacaktı bu. Sadece olması gerektiği kadar karmaşık olacaktı. Vezir Büzur Mehir yaklaşık 4500 hamle ihtimali geliştirdi. Karşılıklı altışar hane 12 ayı, 15 beyaz ve 15 siyah pul ayın 15 gece ve 15 gündüzünü, karşılıklı 12 hane de günün 24 saatini temsil ediyordu. Tüm bunları yapmak yaklaşık 10 gününü almıştı. Ancak 1400 yıldır da unutulmayan bir buluş gerçekleştirmişti. Ne ilham verici bir hikâyeye. İşte bu tam anlamıyla “oyunun gücü”. Sanat var, zekâ var, strateji var, planlama var, anımsalık var, haz var. Sanırım her şey var. Masa başı, sokak ya da dijital fark etmez oyunlar ve oyunlaştırma binlerce yıldır küçük büyük tüm insanlığın ilgisini çekiyor. Doğal olarak markaların ve pazarlamanın bunu keşfetmesi de uzun sürmedi. O kadar çarpıcı örnekler var ki. Siz yeter ki oyunlaştırmanın yarı büyüülü, yarı gerçek ama çok eğlenceli dünyasından içeri girin, bunu da bu kitapla yapın. Harika bir bakış açısı olmuş. Sevdim.

Dr. Öğr. Üyesi Eray Dinç
Beykent Üniversitesi
Dijital Oyun Tasarımı Bölüm Başkanı
Recontact Games Kurucu Ortağı

Günümüzde sinema salonlarının etkisini gün geçtikçe kaybetmesi, pandemi gibi doğal afetlerin etkisi, internetin yenilikçi ve hızlı içerik gücü, sanal gerçeklik, artırılmış gerçeklik, meta-verse gibi gelişmeler, internet üzerinden yayın yapan platformların önemli rolü, mobil cihazların ekran kalitesi ve teknolojik özellikleri ile 7. sanat olarak tanımlanan sinema sanatının, teknik olarak daha fazla yenilik sunamaması ve interaktif cihazlarda izlenilmesine rağmen etkileşimli özellikler barındıramaması akla hemen Marshall McLuhan'ın "Taşıyıcı ortam mesajın kendisidir"¹ sözünü hatırlatır. Aslında konunun özü dokunmatik bir ekranda film izliyorsanız, filme dokunmak isteme imkânlarını kullanan ve bunu yaparken de sinemanın tüm nimetlerinden yararlanan sanatın adı 8. sanat olmalıdır.

Etkileşimli sanatın tarihine baktığımızda aslında Marcel Duchamp'ın *Rotary Glass Plates* adlı eserine farklı açılardan bakıldığında farklı sonuçlar elde edilmesi veya 1927 yılı *Abel Gance* yapımı *Napoléon*'un² yan yana 3 ayrı perdede eşzamanlı olarak gösterilerek seyirciye farklı bir odak noktası sunulması ve aslında optik bir odaklanma etkileşimi yaratması, anlatıcının her daim seyircisiyle bir interaktivite kurmaya çalışmasının en doğru örnekleri olabilir. Daha sonra 1961 yapımı *Mr. Sardonicus*³ ve 1967 yapımı *Kinoautomat*⁴ da seyirci tercihlerini

1 Marshall McLuhan, *The Medium is the Message*, Penguin Books, 1969

2 *Napoléon*, 1927, Yön. Abel Gance, <https://www.imdb.com/title/tt0018192>

3 *Mr. Sardonicus*, 1961, Yön. William Castle, <https://www.imdb.com/title/tt0055200>

4 *Kinoautomat*, 1967, Yön. Radúz Cincera, Ján Rohác, Vladimír Svitáček, [https://www.imdb.com/title/tt-](https://www.imdb.com/title/tt-0782135/?ref_=nv_sr_srsq_0)

0782135/?ref_=nv_sr_srsq_0

hikâyenin akışına entegre etme mücadelesi, aslında seyircideki katarsis duygusunun ötesine geçme arzusudur. Sonuçta kayıt sanatlarından en önemlisi olarak gösterilen sinema sanatının, tiyatronun bir uzantısı hatta bir gelişimi olarak düşünülse de, müdahaleye kapalı yapısı onu interaktiviteye de kapalı kılar. Bu kapalı yapı, teknolojik gelişmelerin ışığında şekil değiştirmiş ve deneysel yaklaşımlara açık hale gelmiştir.

Seyircinin ana karakterle özdeşleşme yerine doğrudan o kişi olma arzusunu, sinemanın teknik imkânlarının sağlayamaması, dijital oyunların gereksinimini ortaya koymaktadır. Çünkü oyunlar tanımı gereği, yapay bir çatışma barındırır ve kendi yeteneklerimiz, reflekslerimiz, becerilerimizle birlikte tekrar denebilir bir ortam sunar. Eğer bir büyücü olmak istiyorsanız onun hikâyesini izlemek yerine, o kişi olarak alter egonuzu besler hale gelirsiniz. Kısacası dijital oyunlar katarsis yerine alter egonuzla oynayarak seyirciye anlatı dünyasında kişisel ve biricik deneyimler sunar.

Ludoloji yani oyunbilim, naratoloji ile dijital oyun sektörü ortaya çıktığından beri bir çatışma içinde olmuştur. Hatta bunun literatürde “ludo-narrative dissonance”⁵ yani anlatı-oyun uyumsuzluğu olduğunu belirtmekte fayda var. Dijital oyunların ilk başlarda görsel olarak teknik imkânsızlıklar yaşamaması, sinematografi, ses ve gerçeklik hissinin olmaması bu tartışmanın yaşanmasına vesile olsa da artık günümüzde animasyon teknolojilerinin hiper-gerçekçiliğe yaklaşması, anlatı tekniklerine ek olarak kitap vs. gibi materyaller sunarak seyirci-oyuncuyu hikâyenin edebi derinliğine kadar indirebilmesi, bu tartışmayı doksanlı yılların sonunda tamamen bitirmiştir.

5 Jesper Juul. 2001. “A Clash between Game and Narrative”, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, 1999

Her ne kadar “oyun” denildiğinde sinema sanatının ağırlığını ve entelektüel yapısını taşıymıyormuş gibi hissedilse de aslında oyunun insanlık tarihinden bile eski olduğunu, insanlara has bir şey olmadığını, 4000 yıldır kuralları değişmeden oynanan Uzakdoğu oyunu Go’nun hamlelerinin estetik kaygılar güdülerek yapıldığını ve tahtada sanatsal olarak kötü gözüküyorsa önemli bir hamleden bile vazgeçildiğini, kültürler incelendiğinde oyun kuralları ve yasalarının nasıl benzerlik oluşturduğunu, dünyadaki birçok eğitimin oyunlaştırma teknikleriyle geliştirildiğini, öncesindeki tüm sanatları içine dahil ederek bir de işin içine interaktiviteyi kattığı ve sinematik anlatı için nasıl yeni imkânlar sağladığını iyice benimsememiz gerekiyor. Oyunlar sanat olmasa da dijital oyunların 8. sanat olduğunu bilmek, teknoloji ve sanat birlikteliğinin ne kadar önemli ve entelektüel bir potansiyeli olduğunu açıkça gözler önüne seriyor.