

T.C.
ORDU ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
GRAFİK ANA SANAT DALI

KUTU OYUNLARI VE GRAFİK TASARIM; “AYAN” KUTU OYUNU
TASARIMI ÖNERİSİ

HARUN AĞIL

DANIŞMAN
DOÇ. DR. ADEM YÜCEL

YÜKSEK LİSANS TEZİ

ORDU 2021

ÖĐRENCİ BEYAN METNİ

Yüksek Lisans Tezi olarak sunduĐum “**Kutu Oyunları ve Grafik Tasarım: “Ayan” Kutu Oyunu Tasarım Önerisi**” başlıklı bu çalışmanın bilimsel ahlak ve geleneklere uygun şekilde tarafımdan yazıldığını, yararlandığım eserlerin tamamının kaynaklarda gösterildiğini ve çalışmanın içinde kullanıldıkları her yerde bunlara atıf yapıldığını belirtir ve bunu onurumla doğrularım.

29.12.2021

Harun AĐIL

TEZ JÜRİ ONAY SAYFASI

Harun Ađıl tarafından hazırlanan “**Kutu Oyunları ve Grafik Tasarım: “Ayan” Kutu Oyunu Tasarım Önerisi**” başlıklı bu çalışma, **23.12.2021** tarihinde yapılan değerlendirme sonucunda başarılı bulunarak **YÜKSEK LİSANS** tezi olarak kabul edilmiştir.

Doç. Dr. Adem Yücel
Başkan Gaziosmanpaşa Üniversitesi / Turhal Uygulamalı Bilimler Fakültesi İmza

Doç. Dr. Mahir Yerlikaya
Üye Gaziosmanpaşa Üniversitesi / Turhal Uygulamalı Bilimler Fakültesi İmza

Dr. Öğr. Üyesi Aytaç Özmutlu
Üye Ordu Üniversitesi / Güzel Sanatlar Fakültesi İmza

TEŐEKKÖR

Yüksek lisans tezimi hazırlarken bilgi ve deneyimlerini benimle paylaşarak desteęini bir an olsun eksik etmeyen ve arařtırmanın her ařamasında titizlikle duran tez danıřmanım Sayın Doç. Dr. Adem YÜCEL'e en içten teşekkürlerimi sunarım.

Çalıřmamın geliřiminde deęerlendirmeleriyle desteklerini esirgemeyen Dr. Öğr. Üyesi Aytaç ÖZMUTLU ve Doç. Dr. Mahir YERLİKAYA'ya heyecanıma ortak oldukları için teşekkür ederim.

Çalıřma sürecinin her ařamasına tanıklık eden, fikirleriyle arařtırmama ıřık tutan deęerli arkadaşlarım Burak TOPUZ ve Necip Fazıl ADAKLI'ya, her Őeyden çok deęer verdięim ve bir an olsun desteklerini benden esirgemeyen sevgili aileme sonsuz teşekkürlerimi bir borç bilirim.

İÇİNDEKİLER

TEŞEKKÜR.....	i
İÇİNDEKİLER.....	ii
ÖZET.....	vi
ABSTRACT.....	vii
KISALTMALAR VE SİMGELER.....	viii
TABLolar DİZİNİ	ix
ŞEKİLLER DİZİNİ	x
GİRİŞ.....	1
BİRİNCİ BÖLÜM.....	3
1. KUTU OYUNLARI VE GRAFİK TASARIM.....	3
1.1 OYUN.....	3
1.1.1 Oyun Kavramının Tanımı	3
1.1.2 Tasarım Kavramının Tanımı	5
1.1.2.1 Endüstriyel Tasarım	5
1.1.2.2 Çevre Tasarımı	5
1.1.2.3 Grafik Tasarım	6
1.1.2.3.1 Denge	6
1.1.2.3.2 Görsel Hiyerarşi	7
1.1.2.3.3 Vurgu.....	7
1.1.2.3.4 Ritim.....	8
1.1.2.3.5 Bütünlük.....	8
1.1.3 Oyun Tasarımı	8
1.2 KUTU OYUNLARI.....	12
1.2.1 KUTU OYUNLARININ TARİHİ.....	12
1.2.2 KUTU OYUNLARININ ÖGELERİ.....	14
1.2.2.1 Oyuncu	14

1.2.2.1	Hedef.....	14
1.2.2.1	Prosedür.....	15
1.2.2.1	Kural.....	16
1.2.2.1	Kaynak	16
1.2.2.1	Çatışma.....	16
1.2.2.1	Sınırlar	17
1.2.2.1	Sonuç.....	17
1.2.3	OYUNLARIN DRAMATİK ÖGELERİ	17
1.2.3.1	Meydan Okuma.....	17
1.2.3.2	Oynama	18
1.2.3.3	Dramatik Önerme	18
1.2.3.4	Karakter.....	18
1.2.4.5	Hikaye	20
1.2.4	KUTU OYUNLARININ FİZİKSEL ÖGELERİ	20
1.2.4.1	Taşlar	20
1.2.4.2	Tahta.....	20
1.2.4.3	Olasılık Araçları	22
1.2.5	TARİHTEKİ KUTU OYUNLARI.....	30
1.2.5.1	Aşık Oyunu	31
1.2.5.2	Mangala.....	32
1.2.5.3	Ur'un Kraliyey Oyunu	33
1.2.5.4	Senet.....	34
1.2.5.5	Ludus Duodecim.....	35
1.2.5.6	Tabula	36
1.2.5.7	Tavla.....	37
1.2.5.8	Go Oyunu.....	38
1.2.5.9	Patolli	39

1.2.5.10 Chaturanga	40
1.2.5.11 Shatranj.....	41
1.2.5.12 Avrupa Satrancı.....	42
1.2.5.13 Çin Satrancı Xiang Qi	44
1.2.5.14 Gyan Chauper.....	45
1.2.5.15 The Lanlord's Game	46
1.2.5.16 Talf	47
İKİNCİ BÖLÜM.....	48
2. AYAN OYUN TASARIMI.....	48
2.1 GRAFİK TASARIM VE AYAN	48
2.1.1 Ayan'da Tipografik Kullanımı	48
2.1.2 Ayan'da Kervansaraylar	50
2.1.3 Ayan'da Mülkiyet Alanları.....	51
2.1.4 Ayan'da Paralar	52
2.1.5 Ayan Zemin Tasarımı.....	55
2.1.6 Oyun Kılavuzunda Yer Alan Figür Tasarımı	56
2.2 AYAN KUTU OYUNU.....	58
2.2.1 TASARIM PLANI.....	58
2.2.2 AYAN KUTU OYUNU AŞAMALARI.....	58
2.2.2.1 Oyun Geliştirme Aşaması	58
2.2.2.2 Hazırlık Aşaması.....	59
2.2.2.3 Oyun Materyalleri	60
2.2.2.4 Ayan Kutu Oyunu Kuralları	65
2.2.2.4.1 Oyuna Hazırlık	65
2.2.2.4.2 Oyuncu Görevleri	66
2.2.2.4.3 Oyun Zamanı	66
2.2.2.4.4 Oyun Alanındaki Haneler.....	66

2.2.2.4.5 Aksiyon Haneleri	68
2.2.2.5 Ayan Kutu Oyunu Prototip Aşaması.....	69
2.2.2.6 Üretim Aşaması.....	69
ÜÇÜNCÜ BÖLÜM	75
3. ÇALIŞMANIN YÖNTEMİ.....	75
3.1 AYAN KUTU OYUNU GEÇERLİLİK GÜVENLİK ÇALIŞMASI.....	75
3.2 AYAN KUTU OYUNU VE İLKELERİN UYGULANMASI	76
3.2.1 Ayan Kutu Oyununun Algılanması.....	76
3.2.2 Ayan Kutu Oyunu Tahmin Edilebilirlik Düzeyi.....	76
3.2.3 Ayan Kutu Oyunu Geri Bildirimi.....	77
3.2.4 Ayan Kutu Oyununu Öğrenilebilirlik Düzeyi.....	77
3.3 AYAN KUTU OYUNU ANKET ÇALIŞMASI	78
3.3.1 Yöntem.....	78
3.3.2 Verilerin Toplanması	78
3.3.3 Anket Soruları	79
3.3.4 Çıkarımları	88
SONUÇ VE ÖNERİLER.....	91
KAYNAKÇA	93
İNTERNET KAYNAKLARI.....	96
ÖZGEÇMİŞ.....	98

ÖZET

KUTU OYUNLARI VE GRAFİK TASARIM: “AYAN” KUTU OYUNU TASARIMI ÖNERİSİ

Geçmişten günümüze kadar her toplumda pek çok oyun türü oynanmaktadır. Oyun kavramının ne olduğunu ortaya koymak için ilgili kaynaklardan yapılan araştırmalarla oyun ve tasarım kavramlarına yer verilmiş, kutu oyunları hakkında bilgi sağlanmıştır.

Bunlardan bazıları günümüzde pek yaygın olmasa da hala hayatımızdaki yerini sürdürmektedir. Günümüzde sadece eğlenmeye yarayan araçlar olarak görülen kutu oyunları, tarih boyunca kültürel, sosyal ve dini açıdan izler taşımaktadır. Tarihsel süreçte ortaya çıkan kutu oyunlarının farklı kültürlerle nasıl bir etkileşime girdikleri anlatılmıştır.

Çalışma özelinde tasarlanan uygulama, grafik tasarım ilkelerine bağlı illüstrasyonlarla kutu oyun niteliklerini taşıyan Osmanlı temalı tarih oyunu olarak sunulmuştur. Tasarlanan uygulama için anket hazırlanmış ve oyunu deneyimleyen kişilere yapılmıştır. Anketten elde edilen verilerle sonuç ve önerilerde bulunulmuştur.

Bu çalışmanın amacı, Türk tarihini yansıtan kutu oyunlarının azlığı sebebi ile grafik tasarım ilkelerine bağlı bir kutu oyun önerisinde bulunularak Türk kültürünü yansıtan, uygulamalı bir şekilde anlatmayı ve bilgilendirmeyi hedefleyen tasarım önerisinde bulunmaktır.

Anahtar Kelimeler: Oyun, kutu oyunu, oyun tasarımı, illüstrasyon, grafik tasarım

ABSTRACT

BOX GAMES AND GRAPHIC DESIGN; “AYAN” BOX GAME DESIGN PROPOSAL

From past to present, many types of games are played in society. In order to reveal what the concept of game is, the concepts of game and design are included with the researches made from related sources, and information about board games is provided.

Although some of them are not very common today, they are still in our lives. Board games, which are seen only as tools for entertainment today, have shown cultural, social and religious traces throughout history. It is explained how board games that emerged in the historical process interact with different cultures.

The application, which was designed specific to the study, was presented as an Ottoman-themed history game with the characteristics of a board game with illustrations based on graphic design principles. A questionnaire was prepared for the designed application and conducted to the people who experienced the game. Results and suggestions were made with the data obtained from the survey.

The aim of this study is to propose a design that reflects Turkish culture, aims to explain and inform in a practical way, by suggesting a board game based on graphic design principles, due to the scarcity of board games reflecting Turkish history.

Keywords: Game, board game, game design, illustration, graphic design

KISALTMALAR VE SİMGELER

MÖ : Milattan önce

MS : Milattan sonra

yy. : yüzyıl

E.T. : Erişim tarihi

S : Sayı

s. : sayfa

bk. : bakınız

C : cilt

çev. : Çeviren

ed. : Editör

haz. : Hazırlayan

vb. : ve benzeri

akt. : Aktaran

TABLolar DİZİNİ

Tablo 1: Kutu oyunları hakkında bilginiz var mı?	79
Tablo 2: Osmanlı Tarihi hakkında bilginiz var mı?	80
Tablo 3: Tarih bilginiz, Ayan'ı oynamak için yeterli mi?.....	80
Tablo 4: Ayan'ın kullanım kılavuzu, oyunu oynamanızda yeterli oldu mu?.....	81
Tablo 5: Oyun içi şans, bilgi, strateji dengeli mi?.....	81
Tablo 6: Ferman kartlarındaki bilgiler, Osmanlı tarihini iyi anlatıyor mu?	82
Tablo 7: Toprak savaşı kartlarındaki sorular sizi zorladı mı?	82
Tablo 8: Özel mülkiyet alanları sizce yeterli mi?.....	83
Tablo 9: Baht kartlarının içerisindeki uygulamalar sizce dengeli mi?	83
Tablo 10: Oyun içindeki para alışverişi, takas, borç gibi etkenler sizi zorladı mı?	84
Tablo 11: Oyun içi vergi yerlerindeki ücretler sizce fazla mı?	84
Tablo 12: Toprak alanındaki malzemeleri kolayca yerleştirebildiniz mi?	85
Tablo 13: Ayan, Osmanlı tarih bilginize katkı sağladı mı?.....	85
Tablo 14: Oyun bitirilme süresi sizce uzun mu?	86
Tablo 15: Tarih bilgisi olmayan bir kişi Ayan'ı rahatlıkla oynayabilir mi?	86
Tablo 16: Ayan Kutu Oyunu, okullarda etkinlik olarak oynatılabilir mi?	87
Tablo 17: Ayan Kutu Oyunu, Osmanlı Dönemini size yansıtabildi mi?	87
Tablo 18: Oyunun oyuncu sayısı sizce yeterli mi?.....	88

ŞEKİLLER DİZİNİ

Şekil 1: Hikaye ve Oyun Arasındaki Fark	09
Şekil 2: Seksek Oyunu	10
Şekil 3: Senet Oyun Tahtası.....	13
Şekil 4: Go Tahtası Oyunu Biçimi.....	21
Şekil 5: Aşık kemikleri ve Antik Zarlar.....	23
Şekil 6: Amerikan Yerlilerine Ait Fırdöndü.....	24
Şekil 7: ABD de Fırdöndü 19.yy.....	25
Şekil 8: Çokgen Zar Çeşidi Çelikten Yapılmış, Modern Çokgen Zarlar.....	25
Şekil 9: 15. Yüzyılda Memlükler'de Kullanılan Oyun Kartları	26
Şekil 10: Old Maid Masa Oyununun Kartlarından Örnekler.....	26
Şekil 11: Chaturanga Oyunu.....	27
Şekil 12: Chupat Oyunu.....	27
Şekil 13: Kraliyet Oyunu	28
Şekil 14: Jenga Oyunu	28
Şekil 15: Mangala Oyunu	29
Şekil 16: Monopoly Oyunu.....	29
Şekil 17: Aşık Oyununda Zarların Okunuşu.....	31
Şekil 18: Mangala Tahta Modelleri	32
Şekil 19: Mangala oynayan iki kadın 18.yy	32
Şekil 20: Ur'un Kraliyet Oyunu Çizgisel Hali	33
Şekil 21: Ur'un Kraliyet Oyunu	33
Şekil 22: Senet Oyunu	34
Şekil 23: Ludus Duodecim Roma Dönemi Oyun Tahtası.	35
Şekil 24: Ludus Duodecim oyun alanı.....	35
Şekil 25: Tabula Oyunu	36
Şekil 26: Alman Kültüründe Tavla Takımı	37
Şekil 27: Go Oyun Tahtası.....	38
Şekil 28: Patolli Oyunu.....	39
Şekil 29: Chaturanga Oyunu, Tahtası ve Taşları	40
Şekil 30: Shatranj Taşları ve Tahtası 17.yy	41
Şekil 31: Lewis satranç taşları ve tahtası 12.yy	42
Şekil 32: Lewis satranç taşları 12.yy	43
Şekil 33: Satranç tahtası, Almanya, 14.yy	43
Şekil 34: Xiang Qi tahtası ve taşları	44
Şekil 35: Yılan ve Merdiven Oyunu 19.yy	45

Şekil 36: Elizabeth Magie'nin masa oyunu için ilk patent çizimi	46
Şekil 37: Tafl tahtası ve oyun taşları	47
Şekil 38: Nezih Yazı Türü	48
Şekil 39: Muhakkak Yazı Türü.....	48
Şekil 40: Sülüs Yazı Türü	48
Şekil 41: Ayan Logosunda Kullanılan Tipografi.....	49
Şekil 42: Ayan Oyun İçi Font Kullanımı.....	49
Şekil 43: Rüstempaşa Kervansarayı	50
Şekil 44: Öküz Mehmet Paşa Kervansarayı	50
Şekil 45: Gümrük Hanı	50
Şekil 46: Ayan Oyun İçi Kervansaray İllüstrasyonları	51
Şekil 47: Sünnet Düğününde Esnaf Alaylarının Geçit Töreni.....	51
Şekil 48: Ayan Oyun İçi Mülkiyet alanları İllüstrasyonları	52
Şekil 49: Ayan Oyun İçi Mülkiyet Kartları İllüstrasyonları	52
Şekil 50: V Mehmet Reşat Dönemi, 1 Lira	53
Şekil 51: VI Mehmet Vahdettin Dönemi, 10 Lira	53
Şekil 52: II Abdülhamit Dönemi, 5 Kaime 500 Altın.....	53
Şekil 53: II Abdülhamit Dönemi, 100 Kuruş.....	53
Şekil 54: Ayan Oyun İçi Kullanılan Kağıt Para İllüstrasyonları, 10 Kaime.....	53
Şekil 55: Ayan Oyun İçi Kullanılan Kağıt Para İllüstrasyonları, Diğer Kaimeler	54
Şekil 56: Fatih Sultan Mehmet Döneminde Bastırılmış Altın ve Gümüş Sikkeler	54
Şekil 57: Ayan Oyun İçi Kullanılan Altın ve Gümüş İllüstrasyonları.....	55
Şekil 58: Ayan Zeminin Üzerindeki İllüstrasyonlar	55
Şekil 59: III Mustafa'nın Zırhı.....	56
Şekil 60: Kanuni Sultan Süleyman'ın Miğferi	56
Şekil 61: Ayan Oyun Kılavuzundaki Figür İllüstrasyonu	57
Şekil 62: Ayan Kutu Oyunu, Oyun Alanı.....	61
Şekil 63: Ayan Kutu Oyunu, Toprak Alanı	62
Şekil 64: Ayan Kutu Oyunu, Renkli Toprak Alanları	62
Şekil 65: Ayan Kutu Oyunu, Kağıt Paralar	63
Şekil 66: Ayan Kutu Oyunu, Altın ve Gümüş Paralar.....	63
Şekil 67: Ayan Kutu Oyunu, Oyun Alanı Kartları	64
Şekil 68: Ayan Kutu Oyunu, Özel Mülkiyet Kartları	65
Şekil 69: Ayan Kutu Oyunu, Özel İşletme Kartları.....	67
Şekil 70: Ayan Kutu Oyunu, Özelleştirilmiş Kamu Kartları.....	67
Şekil 71: Ayan Kutu Oyunu, Prototip Aşaması.....	69
Şekil 72: Ayan Kutu Oyunu, Ambalaj Tasarımı Kutu Görünümü	70

Şekil 73: Ayan Kutu Oyunu, Ambalaj Üzeri Tasarımı.....	70
Şekil 74: Ayan Kutu Oyunu, İnfografik	71
Şekil 75: Ayan Kutu Oyunu, Üretim Aşaması Kutu İçeriği Final 1	72
Şekil 76: Ayan Kutu Oyunu, Üretim Aşaması Kutu İçeriği Final 2.....	72
Şekil 77: Ayan Kutu Oyunu, Üretim Aşaması Kutu İçeriği Final 3.....	73
Şekil 78: Ayan Kutu Oyunu, Üretim Aşaması Kutu İçeriği Final 4.....	73
Şekil 79: Ayan Kutu Oyunu, Üretim Aşaması Kutu İçeriği Final 5.....	74
Şekil 80: Ayan Kutu Oyunu, Üretim Aşaması Kutu İçeriği Final 6.....	74
Şekil 81: Ayan Kutu Oyunu Anket Çalışması Demografik Özellikler Şeması	79

GİRİŞ

Kutu oyunları, insanlık tarihi kadar eski olup sosyal yaşamın da parçası olmuştur. Her kültürde farklılık gösteren bu oyunlar, boş zamanını değerlendirmenin dışında eğitim, din ve sanat alanında da görülmektedir. Kutu oyunlarının tarihi ve yapısal durumunun inceleneceği bu çalışmada grafik çözümlerle hazırlanan uygulama ile Osmanlı kültürünü kutu oyunu özelinde anlatmayı ve bilgilendirmeyi hedeflemiştir.

Çalışmanın birinci bölümünde oyun ve tasarım kavramının tanımı yapılarak oyun tasarımına değinilecektir. Tasarım olgusu, oyun ile özdeşleştirilip grafik tasarım olarak da açıklanacaktır. Kutu oyunlarının tarihi ve günümüze kadar gelen oyunların ortak öğeleri anlatılacaktır. Tarihteki kutu oyunları başlığı altında eskiden günümüze kadar olan oyunlar incelenecektir.

Çalışmanın ikinci bölümünde uygulama için hazırlanan grafik tasarım ilkelerine bağlı illüstrasyonlar bulunulacaktır. Osmanlı kültür ve mimarisinden örnekler verilerek hazırlanan illüstrasyonlar, grafik tasarım açısından da incelenecektir.

Çalışmanın üçüncü bölümü yöntem kısmıdır. Bu bölümde, kutu oyunu tasarım planı oluşturulup oyun hakkında detaylı bilgi verilecektir. Oyunun geliştirme aşamasından üretim aşamasına kadar açıklanan bu kısımda hazırlanan oyun demosu 24 kişiye oynatılacaktır. Oyunu oynayan kişilere anket düzenlenecektir. Anketten elde edilen verilerle çıkarımlarda bulunulacaktır.

Sonuç olarak kutu oyun uygulamasında yaşanan sürecin içerisinde barındırdığı kavramlara değinilerek uygulamadaki karşılığı saptanacaktır. Oyunun tasarım sürecinde içeriğinin Osmanlı tarihini anlatması, oyunun oynanabilirlik hali bu bağlamda kutu oyun özelinde değerlendirilecektir.

Problem: Kutu oyunları binlerce yıldır, dönemlerin ve kültürlerin yarattığı etkileriyle birbirlerinden farklı olsalar bile her zaman kendilerine özgü tasarımları mevcuttur. Kutu oyunları, eğlencenin yanı sıra bulunduğu yerin kültürünü de yansıtmaktadır. Birçok kültürü içerisinde barındıran kutu oyunları, Türk kültürü alanını yansıtan oyunların azlığı nedeniyle problem teşkil etmektedir. Bu araştırmanın problemini, grafik tasarım ve kutu oyunlarının kurgusal yapısının incelenmesi ve bir kutu oyunu önerisi oluşturmaktadır.

Amaç: Bu çalışma, Türk kültüründe önemli bir yere sahip Osmanlı tarihini konu alan kutu oyunu önerisi ile grafik tasarım tekniklerini kullanarak uygulamalı bir şekilde anlatmayı ve bilgilendirmeyi amaçlamıştır. Bu amaç doğrultusunda grafik tasarım ve illüstrasyon teknikleri kullanarak bir kutu oyunu tasarımı önerisi ile hedeflenen sonuca varılmaya çalışılmıştır.

Önem: Kutu oyunlarının çeşitliliği olsa bile, kültürü anlatmada en iyi yöntemlerden biri olarak görülen kutu oyunları, bu alandaki boşluğu doldurmak için belirlenen yöntemlerin ve uygulamaların kullanıldığı bu çalışmada, uygulamanın geliştirilmesi ve konu ile ilgili diğer çalışmalara yol göstermesi önem arz etmektedir.

Varsayımlar: Bu çalışmada söz konusu edilen varsayımlar şunlardır:

- a) Kutu oyunları, tarihi ve kültürü yansıtmada en önemli etkenlerden biri olduğu düşünülmektedir.
- b) Kutu oyunları oynatılarak eğlenceli vakit geçirme, bilgi verme ve bireyin öğrenmesinde doğru bir adım olacağı düşünülmektedir.

Sınırlılıklar: Türk kültürü; Anadolu, Doğu Akdeniz, Balkanlar, Sibirya, Orta Asya ve İslam kültürleri ile etkileşim içinde ve varlığını halen daha sürdürmekte olan zengin bir kültürdür. Günümüzde bile Selçuklu ve Osmanlı döneminden kalan gelenek ve davranışların yanı sıra kültürel miraslarımız da mevcuttur. Bu sebeple yapılan uygulama günümüze en yakın tarihe sahip olan Osmanlı Dönemi ile sınırlandırılmıştır.

Yöntem: Çalışmada literatür tarama, nitel ve nicel araştırma yöntemi kullanılmıştır. Literatür taramalar kitap, dergi, makale, tez ve dijital kaynaklardan oluşturulmuştur. Bunun yanı sıra görsel materyallerle desteklenmiştir. Bu kaynakların araştırma ile ilgili kısımları alınarak çalışmada kullanılmıştır.

BİRİNCİ BÖLÜM

1. KUTU OYUNLARI VE GRAFİK TASARIM

1.1 OYUN

Oyun, gündelik hayattan sıkılıp emir ve talimatların dışında daha özgürce hareket edebilme kabiliyetidir. Bu, -bir anlamda- bir şeylerin yapılmasının birileri tarafından zorlanılmasından meydana gelmeyip tamamen kişilerin kendi doğal halleri ile ortaya çıkmaktadır. Oyun kavramının ne olduğunu ortaya koymak için karşıtı veya yakın anlamlısı olan kavramlara da yer verilmelidir. Nitekim, Huizinga'ya göre de “Oyun fikri, bilincimizde ciddiyet fikrinin karşıtıdır” (Huizinga, 2017, s. 22). Yine, oyun ciddi olmayandır. Metin And'm belirttiği üzere “Oyunun karşıtı; ciddilik ya da iş, çalışmadır” (And, 2012, s. 35). Oyun; gülme, şaka, matraklık, komiklik yapma gibi kavramlarla da iç içe kullanılmaktadır. Oyunlar içerisinde yer alan öğelere bakıldığında; oyuncu, prosedür, kaynaklar, kurallar, sınırlar ve hedef gibi kavramlar meydana çıkmaktadır. Bu hususlar, hemen hemen tüm oyunlarda yer almakla birlikte bazen biri veya birkaçı aynı anda oyun içerisinde bulunmayabilir. Ancak yine de tüm oyunlarda olduğu gibi temel amaç, eğlence olmakla birlikte hedefe ulaşmaktır. Bu hedefe ulaşma yolunda bazı sınırlamalar ve kurallarla oyun içerisinde eşit şartlarda rekabet için yararlıdır.

Günümüzde tasarım ve oyun kavramları, gelişmekte olan teknoloji ile birlikte anılmaktadır. Dijital teknoloji, hayatımızın her alanına yer etmiş ise de tasarım ve oyun tasarımı teknolojiden bağımsız olarak değerlendirilmeli ve köklerinin binlerce yıl öncesine kadar götürülmesi gerekmektedir.

1.1.1 Oyun Kavramının Tanımı

Türk Dil Kurumu'na göre oyun kavramının birbirinden farklı on ayrı anlamı vardır. TDK'ye göre oyun: “Yetenek ve zekâ geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence”dir (<https://sozluk.gov.tr/>, 26/04/2020).

Bu tanımlamalar toplum içerisinde kolayca karşılık bulsa da asıl tanımlar yine doktrinde yapılmıştır. Huizinga'ya göre: “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” (Huizinga, 2017, s. 53). Keith Burgun ise oyun kavramını şu şekilde tanımlamıştır: “Oyun, tarafların kararlar vererek rekabet ettiği bir kurallar bütünüdür” (Burgun, 2013, s. 3).

Katie Salen ve Eric Zimmerman tarafından oyun kavramı: “her bir oyuncunun belirli kurallar çerçevesinde hareket ettiği, sonucu net olan, oyuncuların geçici ve gerçekçi olmayan bir mücadeleye girdiği bir sistem” olarak tanımlanmaktadır (Salen ve Zimmerman, 2004, s. 11).

Metin And’a göre oyun kavramının Türk Dil Kurumunun tanımlarında olduğu gibi pek çok farklı anlamı vardır (And, 2012, s. 36). Örneğin: “çocukların oyunu, dans, dramatik gösterim, kağıt, zar gibi baht oyunları; sporla ilgili eylemler, hep oyun sözcüğüyle” ifade edilmektedir. Yine yazara göre: “oyun almak, birine oyun etmek, oyun havası, oyun kağıdı, oyun vermek, oyuna çıkmak, oyuna gelmek” gibi farklı şekillerde kullanılmaktadır.

Son olarak: “oyun kelimesinin karşılığı; kavram olarak oyun, eylem olarak oyun, kültürel işlev olarak oyun veya bir sistemler bütünü olarak oyun gibi farklı şekillerde tanımlanabilir” (Cengiz, 2008, s. 2).

Yukarıdaki tanımlara bakıldığında oyun kavramının ana hatlarıyla tanımının yapıldığı ve kavram içerisinde birtakım sınırlamalar getirildiği görülmektedir. Bu tanımlar bir anlamda kutu oyunlarının da temel özelliklerini oluşturmaktadır. Nitekim tanımlarda yer verilen oyun kavramının bir kurallar bütünü olması, oyunculardan oluşması, oyun sonunda mutlaka bir kazananın olması ve nihai olarak sonuca bağlanması, fiziki olarak katılımı olan, eğlenceli faaliyetler bütünü olan belirli bir rekabet ortamının sağlandığı bir aktivitedir (Oyun kavramı hakkında diğer tanımlar için bk. Yüksel, 2019, s. 2).

Oyun kavramı belirli bir aktiviteler ürünüdür. Ancak oyunun tarihine bakıldığında insanların geçmişinden ziyade daha çok hayvanlar üzerinden ele alınması gerekliliği ortaya çıkmaktadır. Nitekim, Huizinga’ya göre: hayvanlar insanlar gibi oyun oynar hatta oynamaya başlamadan önce arkadaşını da oyuna davet eder. Ancak aralarında yazılı ya da sözlü bir anlaşma olmaksızın birbirlerine zarar vermeden hareket ederler. Bu durumu yavru köpekler üzerinden aktaran yazara göre oyun, hayvanlar arasında tamamen fiziksel bir hareketin de ötesinde

bir şeydir (Huizinga, 2017, s. 17-19). Böylece oyunun doğasına ulaşma hedefi vardır. Sonuç olarak hayvanların yaşam enerjisini boşaltmak için ya da canlıların doğuştan gelen bir nesne ya da olayı taklit etme eğilimi olduğunu belirtmiştir.

1.1.2 Tasarım Kavramının Tanımı

Tasarım; bir ürünün tamamının ya da bir parçasının çizgi, şekil, renk, biçim, doku ve nesnenin üretim aşamasına geçilmeden önce yapılmış ve defalarca tekrar edilmiş bir planıdır. İnsan duyuları ile algılanabilen çeşitli unsur veya özelliklerin oluşturduğu görünümdür. Tasarım üç ana başlık altında incelenmektedir (Becer, 1999, s. 32). Bunlar:

Endüstriyel tasarım: Üç boyutlu nesnelerin (makine, araç-gereç vb.) tasarımı, geliştirilmesi.

Çevre tasarımı: Bina, peyzaj ve iç mekan tasarımları.

Grafik tasarım: Okunan, izlenen görüntülerin tasarımı.

1.1.2.1 Endüstriyel Tasarım

Endüstriyel tasarım; endüstride üretilen nihai kullanıcıya yönelik ürünlerin işlevsellik, hedef kitlenin beğenisine ve kullanıcının ihtiyaçlarına uygunluk gibi ölçütleri gözeterik fikren geliştirilmesi ve üretime uygun yeni bir ürün olarak projelendirilmesidir. Endüstriyel tasarım, endüstriyel yöntemlerle üretilen nesnelerin insanla ilişkisini kurmaya yönelik bir meslektir (Şık, 2020, s. 32).

1.1.2.2 Çevre Tasarımı

Çevre tasarımı, günlük hayatımızda kullandığımız görsel materyallerin ve gelişen teknolojinin yaşam alanlarımızda estetik görünüş ve pratik kullanım sağlayarak buluşturulması sanatıdır. Bu sanatı icra edenlere de iç mimar ya da çevre tasarımcısı denir. İç mimarın ve çevre tasarımının en belirgin özelliği, renklerin ve objelerin görsel bütünlük içinde bir konsept ve konu algısı ortaya koymasıdır. Evlerimizde, iş yerlerimizde ve hemen hemen tüm yaşam alanlarımızda uygulanabilir. Teknolojiye ve eğitime bağlı bir alandır. Her geçen gün daha da gelişmekte ve eğitim seviyesi yükselmekte olan ülkemizde çok farklı iç mimarlık örnekleri ve çevre tasarımları bulabiliriz.

1.1.2.3 Grafik Tasarım

“Grafik tasarımı görsel bir iletişim sanatıdır” (Becer, 1999, s. 33). En önemli işlevi de içinde barındırdığı mesajı karşı tarafa iletmektir. Ancak bunu yaparken de göze hoş gelen görüntü de ihtiva etmesi gerekir. Kutu oyunlarında grafik tasarımının kapsamını, oyunun kendisinden başka -aynı zamanda- oyuna ait nesnelere, oyunun arayüzü ve istenildiği takdirde oyunun ambalajı oluşturmaktadır.

Grafik tasarımında kullanılan birtakım ilkeler vardır ve bu ilkeler üzerinde neredeyse fikir birliği mevcuttur. Bu ilkeler: denge, görsel hiyerarşi, vurgu, ritim ve bütünlüktür. Bunları sırasıyla açıklamak gerekirse;

1.1.2.3.1 Denge

Grafik tasarımı bakımından denge, oyuna ait görselin belirli bir merkezin civarında dizayn edilmesi ve buna göre de dağılımın yapılmasıdır. Tasarımda dengenin olması aynı zamanda oyunu izleyenler açısından uyumlu olup olmamasına bağlı olarak oyunun tercihini de belirler. Diğer bir ifadeyle, dengenin uyumlu olması oyunun tercih sebeplerinden biridir. Ancak dengenin grafik tasarımı içerisinde bir unsur olmakla birlikte diğer unsurlarla uyum içerisinde olması esastır. Grafik tasarım açısından dengenin alt bileşenleri; simetrik denge, asimetrik denge ve radyal dengedir (Landa, 2011, s. 26).

Doğada bulunan her nesnenin belirli bir ağırlığı vardır. Koyu alana ait nesnelere, açık ve ince alana ait nesnelere göre daha ağır olarak algılanır. Bu nedenle oyunlarda yapılacak arayüz tasarımı da ağırlık merkezi ile genel uyumlu olmalıdır. Tıpkı yaşamımızda olduğu gibi nesnelere de ağırlık merkezi sağlanmamış ise bir süre sonra düşme eğilimi gösterir ve ayakta duramaz (Fox, 2005, s. 76-77). Denge unsuru bu anlamda önemlidir.

Denge içerisinde ele alınan simetrik denge unsuru, nesnelere ayna üzerindeki yansımaları gösterdiği şekilde karşımıza çıkar. Böylece nesne hakkında hem canlı hem de sıradanlık duygusunu yansıtır.

Asimetrik denge ise ilk başta tasarım üzerinde bir intizamsızlık, belirsizlik ya da dağınıklık olarak algılanmaktadır. Tasarımda amaç, nesnelere üzerinde dengenin sağlanması için nesne üzerine yerleştirilen arayüzlerin belirli bir plan

dahilinde yerleřtirildiđi hissini vermektir. Bir bařka deyiřle nesnelerin kendiliđinden rastgele yerleřtirilmediđini ortaya koymaktır.

Asimetrik denge ieren oyun tasarımlarında merkezinde elemanlar yer almamaktadır. Bunun yerine oyundaki temel oyun elemanları ile birbirleri belirli mesafe, derinlik ve gerilimle oluřturulmuř kompozisyonlar söz konusudur. Sıradan kurallar haricinde farklılık ortaya konur ve böylece elemanlar arasında rastlantı ortadan kaldırılır. Böylece oyun ierisinde elemanların yerleřtirilmesinde yeteri kadar zaman ve emek harcanarak dođru bir yerleřim dzeni oluřturulmaya alıřılır (Dabner, Stewart, & Zempol, 2014, s. 38).

1.1.2.3.2 Grsel Hiyerarři

Tm tasarım alıřmalarında olduđu gibi grafik tasarımlarında da asıl gayelerin bařında bilgiyi karřı tarafa en net ve dođru biimde aktarmak gelir. İřte bu bilgiyi aktarma grevini grafik tasarımı ierisinde grsel hiyerarři yerine getirir. Grsel hiyerarři ile birlikte bilgi organize edildiđi gibi iletiřim daha net hale gelir. Grafik tasarımcısı, oyunları oynayan ya da oyunları dıřarıdan izleyen kiřilere oyun sresince yol gstermek amacıyla grsel hiyerarřiyi grafik tasarımının tm gelerinden bir btnlk ierisinde yararlanır (Landa, 2011, s. 28). Grafik tasarımda her bir ilke aslında birbirini tamamlar niteliktedir. Aynı anda birden fazla ilke aynı tasarım ierisinde yer alabileceđi gibi bir ilke, diđer ilkenin kullanımına engel deđildir. Grsel hiyerarři sayesinde tasarımın ana gesine odaklanma sađlanır ve aynı zamanda oyunu oynayanların tasarımı daha abuk algılamasına yardım eder.

1.1.2.3.3 Vurgu

Grafik tasarımı ierisinde yer alan vurgu, oyun ierisinde yer alan nesnelerin oyun iin nem ve zelliklerinin seviyesini gstermesi ile dođrudan iliřkilidir. Bir btn ierisinde oyuna ait nesnelere eřit byklkte, aynı renk ve biimde olması halinde bu grafik tasarımı sıradan ve hangi nesnenin n plana ıktıđı belli olmayan bir rn haline gelebilir. Oysa grafik tasarımında oyun ierisinde hangi nesne n plana ıkarılacak ise ncelikle bu nesne belirlenmelidir. Daha sonra da diđer gelere yer verilmelidir. Asıl ama n plana ıkarılacak nesnenin vurgulanmasıdır (Becer, 1999, s. 74).

1.1.2.3.4 Ritim

Grafik tasarımında en önemli hususlardan birisi de görsel ritimdir. Ritmin nasıl olacağı, tasarımda ritmin nasıl yakalanacağı, bunun oyuna katkısının ne olacağı yaşama ve oyundan beklentilerle ilgilidir. Bu anlamda oyundaki en önemli öğelerden birisi görsel ritmin yakalanmasıdır. Bu aynı zamanda oyundaki beklentilerin karşılanması ile doğrudan ilgilidir. Nihayetinde yaşamın her parçası başlangıcından ölüme kadar belirli bir ritim üzerinde seyrederek. Ritmi, oyun yönünden ele aldığımızda ise asıl olan oyuncuların oyundan beklentisidir.

1.1.2.3.5 Bütünlük

Grafik tasarım içerisinde her bir parçanın birbirini tamamlaması gerekir. Bu hem uyum içerisinde olmasını gerektirdiği gibi hem de her bir öğenin bütünü bir parçası olarak yer alması nedeniyle süreklilik arz etmesi önemlidir. Her bir parçanın bir bütünlük içinde olması için gruplandırma yapılması gereklidir. Temel özellikleri ortak olan öğeler bir arada gösterilmektedir (Becer, 1999, s. 72). Kutu oyunlarında grafik tasarım aşamasında bütünlük ilkesini uygulama adına tekdüzeliğe düşmemek gerekir (Erdal, 2006, s. 30).

Oyunlarda aşamalarındaki bütünlük, belirli formların ve renklerin tekrar kullanılması sonucunda elde edilmektedir. Birbirinden kopuk bir tasarım, devamlılığı sağlamaktan uzak ve entegrasyon konusunda başarısız olmaktadır. Bu nedenle bütünlük arz etmesi önemlidir.

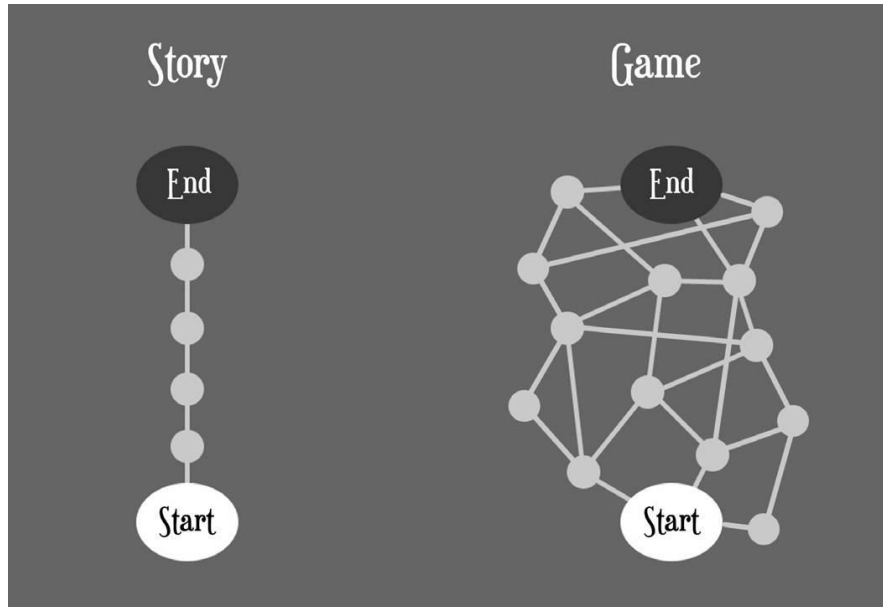
1.1.3 Oyun Tasarımı

Tasarımı, oyun üzerinden değerlendirdiğimizde ise ortada bağımsız bir oyun tasarımı yoksa bu durumda oyun özü itibarıyla takımın birlikte çalışmasıyla ortaya çıkmaktadır. Dolayısıyla takım içerisinde bütünü bir parçası konumunda olan tasarımcılardan söz etmek gerekir. Ekip içerisinde grafik, karakter tasarımcısı gibi tasarımcılara ihtiyaç duyulmaktadır. “Tasarıma eylemi de oluşturulacak yapının organizasyonu için her türlü faaliyetin bir arada bulunmasıdır” (Becer, 1999, s. 32). Hurwitz’e göre tasarım: “gerekli olanın araştırılmasıdır” (Hurwitz, 1967).

Oyun ve tasarım kavramları iç içedir. Ancak son dönemde oyun tasarımında dijitalleşmenin ön plana çıkması aynı zamanda geçmişteki

tasarımcıları da görmezden gelme anlamına gelmemelidir. Çünkü, bu yeni dönemde bazı yazarlar tarafından bu yönde bir eğilim olduğu düşünülmektedir (Yüksel, 2019, s. 16).

Oyun tasarımı oyunda içerik ve sınırları ve prosedürleri içinde barındıracak şekilde birtakım kaideler meydana getirmek için yapılmaktadır. İyi bir oyun tasarımı da zaten daha önce belirtildiği üzere oyuncu üzerinde pozitif etkiye sahip olmalıdır. Bu bağlamda, oyun içerisinde oyuncunun hedefine ulaşabilmesi için aldığı kararların anlamlı olmasına ve bu süreci iyi yönetmesine bağlıdır. Zaten oyun tasarımı da tam bu noktada devreye girer ve oyuncuya doğru kararlar vermesine yardımcı olur (Brathwaite ve Schreiber, 2009, s. 2).



Şekil 1: Hikaye ve Oyun Arasındaki Fark. Tasarım gözüyle inceleme (Burgun, 2013, s. 22).

Adams (2010) ise oyunlarda doğrusal bir hikaye anlatımının mümkün olduğunu ve bunların avantajları ve dezavantajları olduğunu belirtmektedir. Doğrusal hikayede oyuncu, oyunun sonunu ve yerini değiştiremez. Etkileşimi sınırlıdır, buna rağmen zorluklarla yüzleşir ve mücadele devam eder. Bu anlatımda içerik daha azdır ve hikayeyi anlatmak daha basittir. Hata oluşumuna daha az neden olmaktadır (Adams, 2010, s. 168-169). Oyunlarda hikaye kavramını farklı bir başlıkta incelemiş olsak da, içeriğinde hikaye bulunan bir oyunda doğrusal bir hikaye söz konusu ise oyunların kurallarının ve etkileşimin olacağı gözlemlenmektedir. Bu süreçte hikaye, pasif medya türlerindeki gibi

katılımcının müdahalesi bulunmayan bir şekilde değil; oyuncunun tercihler yaparak sonuca ulaşabileceği bir türde olmalıdır. Tasarım kavramı, oyun ile birlikte anıldığında bahsettiğimiz şey oyuncudur.

Oyunlar oynanmaya başlayana kadar herhangi bir şey değildir; birkaç kural dizisi ve oyuncular eklendiğinde anlam kazanır. Oyun bir tür sistemdir, girdileri alır ve farklı çıktılar üretir. Seksek oyunu bize bu tasarım tanımını açıklar; oyuncusu ve kuralları olmadan birkaç çizgi ve bir taşan ibarettir. Kuralların oluşturulması, taş ve çizgilerden anlamlı konfigürasyonlar üretmek, oyun tasarımını ortaya çıkartır ve bu çizgilere bir anlam verir (Macklin ve Sharp, 2016, s. 41-43).



Şekil 2: Seksek oyunu (Macklin ve Sharp, 2016, s. 43).

Tasarım kavramı planlama ile iç içe kullanılmaktadır. Bir yerde planlama varsa orada tasarım kavramı da akla gelir. Tasarımın özünün daha iyi anlaşılması için tasarımın içeriğine bakılması gerekir. Çünkü tasarım önemlidir ve detaylı standartlar, iyi tasarımlar, tüm tasarımcılar için en önemli şeydir. Örneğin cep telefonları, elbiseler, evler veya dijital oyunlar tasarlamak. İyi tasarım ise bu şeylerin ne olduğuna dair tam bir anlaşma olmamakla birlikte dikkate alınması gereken dört özellik vardır. Bunlar: sorunu çözen, güzel, kullanımı ve öğrenilmesi kolay ve dahası verimli olması gerekir (Burgun, 2013, s. 24). Bununla birlikte

tasarımı yazar bütün bunların hepsini içinde barındıran tek bir kavrama indirgemıştır. O da zarafettir. Tasarım ile iyi bir şey ortaya çıkabilir. Ancak dışarıda algısı herkes için aynı olmayabilir. Ama tasarım aslında herkes için faydalı olan bir şeydir. Tasarımda süreçler net olarak formüle edilmelidir. Tasarım çalışmalarının insanlık için değerli kılan yönergeler haline getirilmesi gerekir (Burgun, 2013, s. 24).

Oyunlar tasarım üzerinden tanımlanmaktadır. Oyunu tasarlamaya başladığımızda bir çekirdek ile başlamak gerekir. Oyunun mekanizmasının genellikle oldukça basit bir şey olması istenir. Çünkü tasarımı geliştirdikçe mekanizmada karmaşık hale gelir. Temel mekanizmalara örnek olarak atlama, teklif verme, kesinti, itme veya hedefleme gibi komutlar yer alır (Burgun, 2013, s. 25). Ayrıca oyun içerisindeki her şey çekirdek mekanizmayı doğrudan desteklemelidir.

Oyunlar doğası gereği doğrusal değildir. Çünkü oyunlar etkileşimli sistemlerdir, mutlaka bir “olasılık” ağıdır. Karşımıza sürekli düğümler çıkabilir. İlginç olan şu ki bu özellik oyun geliştirmenin her aşamasını, özellikle de tasarım aşaması sürecinin kendisi doğrusal olmayan bir eylemdir.

Her oyun tasarımcısı sürekli bir ve ayrı bir olasılık alanına ihtiyaç duyar. Bu alan kavramların güçlü bir şekilde anlaşılması, oyun hakkında daha iyi kararlar verilmesini sağlar. Bu aynı zamanda kullanıcıların terminolojiyi anlaması için önemlidir.

1.2 KUTU OYUNLARI

Kutu oyunları, düz bir zemin ya da tahta gibi malzemelerden yapılmış düzlem üzerinde, oyun taşlarını veya pullarını belirli kurallar çerçevesinde hareket ettirmek amacıyla oynanan oyunlardır. Oyunun oynandığı düzlem genellikle önceden resim, geometrik şekiller veya yazılarla hazırlanmış olur.

Eski devirlerde insanların bazen vakit geçirmek için bazen de eğlence için oyun oynadığı tahmin edilmektedir. Oyun oynamak için doğal ışıklandırma sistemi olan güneşten yararlandıkları gibi gündüz oyun oynadıkları bilinmektedir. Bir diğer önemli nokta da oyunlara herkesin ilgi duymasındır. Diğer bir ifadeyle oyun oynama konusunda sınıfsal bir ayrım bulunmamaktadır. Hanedanlık içerisinde oynandığı gibi halk arasında da oldukça yaygındır (Yüksel, 2019, s. 5).

1.2.1 KUTU OYUNLARININ TARİHİ

Tarihi araştırmalara göre oyunun geçmişi çok eskilere kadar uzanmaktadır. Nitekim, hemen her toplumda oyunlara rastlamak mümkündür. Eski Mısır Uygarlığı'nda bunun örneği duvar resimleri ile ortaya çıkmaktadır (Yüksel, 2019, s. 4). Yine anıt mezarlarda bulunan kalıntılarda çift-tek oynayan oyun figürlerine rastlanmıştır (Lovett, (1901) aktaran And, 2012, s. 42; 29 nolu dipnottan).

Arkeologların bulgularıyla bugün oynanan oyunlar çok eski tarihlere dayanmaktadır. Eski Mısır'da Orta Krallık dönemindeki duvar resimlerinde çeşitli oyunlarının tasvirlerini görmek mümkündür. Eski Hindistan'da ise oyun tahtaları ve zarla oynanan oyunları resmetmişlerdir (Auboyer, (1955) Aktaran; And, 2012, s. 42). Eski bir Mısır mezarında ise çift-tek oynayan insanların bulunduğu resimler çizilmiştir. "British Museum'da MÖ 800 yılının pişmiş topraktan bir heykeli iki kız aşıkla oynarken göstermektedir" (And, 2012, s. 42). Yine tarihe dönecek olursak yukarıda yer verilen uygarlıklar dışında Yunan, Pers ve Roma gibi hemen hemen tüm uygarlıkların oyunlarla yakından ilgili oldukları anlaşılmaktadır (Kowalski, s. 4).

Türk oyunları tarihine bakıldığında ise Dede Korkud'un kitabında toy, av, hayvan güreşi, ok yarışı ve nişan atma, düello, aşık oyunu gibi oyunlar hakkında bilgiler yer almaktadır (Gökyay, 1973). Yine Gelibolu Mustafa Ali'nin Mevâ'idü'n-Nefâ'is fî Kavâ'idil-Mecâlis adlı kitabında döneminde oynanan oyunlara dair tavla, cirit, satranç gibi oyunlar hakkında bilgiler mevcuttur (And,

2012, s. 43. Ayrıca daha ayrıntılı bilgi için bk.; Kumbarcılar, 1972; And, 1970; And, 1963).

Daha önce ifade edildiği üzere, farklı uygarlıklar oyunlara hep ilgi göstermiş olup, oynanan oyunlar arasında Senet Oyunu başta gelmektedir. Nitekim, aşağıda sunulan oyun da Firavun Tutankhamun'un mezarından çıkarılan "Senet Oyunu Tahtası"dır.



Şekil 3: Senet Oyun Tahtası.

Senet oyunu milattan önce 2400 yıllarına ait bir oyundur. Bu oyun Mısır'da hanedanlıkta oldukça yaygın olarak oynanan bir oyun türüdür. Bu kadar yaygın olmasından dolayı daha sonra Roma'da da oynanmaya başlanmıştır. Kowalski'ye göre hanedanlık öncesine ait olduğu belirtilen bir tahta yaklaşık MÖ 4000 yılına kadar uzanmaktadır (Kowalski, 2004, s. 6).

1.2.2 KUTU OYUNLARININ ORTAK ÖGELERİ

Oyunların kendi içinde bazı özellikler bulunmaktadır. Oyuna ait ögeler farklılık gösterse de hemen hemen tüm oyunlarda ortak öğelere rastlanmaktadır. Bu ortak ögeler; oyunda aktif olarak görev alan oyuncular, oyunun hedefi, oyunda uyulması gereken kurallar ile prosedürler, kaynaklar, çatışma ve sınırlardan oluşmaktadır. Bu hususlar ayrıntılı olarak ele alınacaktır. Öte yandan oyun içinde bulunan ögelerin hepsi aynı anda bir arada bulunmayabilir. Hatta bazı oyunlarda çatışma vs. gibi unsurlar bulunmayabilir (And, 2012, s. 288).

1.2.2.1 Oyuncu

Oyuncu, bir oyunda aktif olarak yer alan kişidir. “Oyuncular, oyuna dahil olmayı gönüllü olarak seçen insanlardır” (Yüksel, 2008, s. 31). Bu tanımlama yalın olsa da asıl tanımlama oyuncular üzerinden yapılmıştır. Buna göre oyuncular; "eğlencede istemli olarak yer alan ve onu tüketen katılımcılardır. Oyuncular aktiftirler, seçimler yaparlar, oyuna maddi veya manevi yatırım yaparak bağlanırlar ve potansiyel kazanırlar" (Fullerton, Swain ve Hoffman; 2004, s. 24. akt; Cengiz, 2008, s. 8). Yine oyun oynamayı seçen kişilere oyuncu denir. Bir oyunda olmazsa olmaz öğelerden birisi oyuncudur. Oyunların ortak amacı oyuncular tarafından oynanmasını sağlamaktır. Bu nedenle oyuncu oyunda önemli bir faktördür (Macklin ve Sharp, 2016, s. 63).

1.2.2.2 Hedef

Bir oyunda oyuncular tarafından ulaşılmak istenilen amaçtır. Oyuncuların oyunda bulunma ya da oyunu oynama amaçlarıdır. Bu durum her oyunun yapısı ve doğasına göre değişmektedir. Nasıl ki satranç oyununda hedef şah mattır aynı bunun gibi her oyunda bir hedef bulunmaktadır. Bu hedefin neler olabileceği oyuna göre farklılık gösterdiğinden biz burada daha önce yapılan genellemeyi vermekle yetineceğiz (Yüksel, 2008, s. 31).

Ele Geçirme – Yakalama, Kovalama – Takip Etme, Yarışmak, Hizalamak, (Tetris oyununda olduğu gibi, Yüksel, 2008, s. 31.) Kurtarma ve Kaçma eylemi, Yasaklara Uyma, Keşif, Çözüm, Zeka ve Bilgi (Fullerton ve diğerleri, 2004, s. 66).

Hedef içerisinde her bir genelleme parametresi farklı olsa da yukarıda belirtildiği üzere asıl amaç sonuca ulaşmaktır. Son zamanlarda tasarlanan

oyunlarda oyuncuyu hedefe odaklandırma amacı bulunmaktadır. Oyuncuların hedefe ulaşması için basit kuralların bir araya gelerek karmaşık bir hal almasından doğan ortamda ayakta kalması ve sonuca gitmesi gerekmektedir. Bu durum "Emergence" olarak adlandırılmaktadır. Biraz daha açmak gerekirse; "Bir oyundaki kendiliğinden "meydana çıkan nitelik (emergence)", söz konusu oyun tasarlandığı esnada oyunun tasarımcısı tarafından önceden sabitlenmeyen bir oynayış (gameplay) prosedürünü ifade etmektedir. Oyuncular oynayış esnasında sıfırdan veya tasarımcı tarafından önceden belirlenmiş sınırlı sayıdaki hedefler haricinde olacak şekilde kendi hedeflerini belirlemektedir. Bu tür oyunlarda oyunculara sunulan oynayış mekanikleri, hedef belirlemeye müsait veya teşvik edici niteliktedir. Burada anlatılmak istenen "kendiliğinden meydana çıkan" bir oynayışın her zaman tasarımcı tarafından öngörülmeleyen bir unsur olduğudur. Ağırıklı olarak video oyunlarında görülen ve bu oynayış prensibinden yola çıkarak tasarlanan oyunlara kum havuzu oyunları (oyun parklarında çocukların içinde oynadıkları içi kum dolu, etrafı çevrili alan; sandbox games) denmektedir" (Rollings, ve Adams, 2003, s. 262).

1.2.2.3 Prosedür

Prosedür, "oyuncunun temel eylemlerinin oyun içerisinde ne şekilde bir tepkiye yol açacağı, yapabilecekleri ve sınırlılıklar" (Yüksel, 2008, s. 32) olarak tanımlanabilir. Oyuncuların hedefe varmak için uyması gereken talimatlar ve kurallar bütünüdür. Öte yandan oyun tasarımı ile ilgilenenler, prosedür kavramı yerine mekanik kavramı kullanılsa da mekaniğin kaynağının farklı anlamlara gelmesinden dolayı kullanmaktan imtina etmişlerdir (Lerner, 2014, s. 52).

Prosedürleri uygulamak oyuncunun görevidir. Prosedürlerin en önemli özelliği net talimatlar içermesidir (Cengiz, 2008, s. 9).

"Prosedürler, oyunun kuralları tarafından müsaade edilen hareketler veya oynayış biçimleridir ve oyun olarak tanımladığımız deneyimler için ayırt edicilik bakımından önemli bir niteliklerdir. Oyuncu davranışlarını yönlendirerek oyun alanının hükmü haricinde gerçekleşmesi muhtemelen mümkün olmayan etkileşimler yaratır" (Fullerton ve diğerleri, 2004, s. 25).

1.2.2.4 Kural

Kural, oyun içerisinde uymak zorunda olduğu ilkelerin tamamıdır (Adams, 2008, s. 32). Oyunda yer alan kuralların açık ve net; anlaşılır, olduğu gibi oyuncunun hareket alanını sınırlandırarak şekilde bütün oyuncular tarafından uygulanabilir olması gerekir. Ayrıca kurallar, paylaşımına da açık, her zaman ileri sürülebilir niteliktedir. Yine kuralların bir özelliği de sabit ve tüm oyuncuları bağlayıcı olmasıdır (Salen ve Zimmerman, 2004, s. 150). Oyunda kuralların bulunması katılımcılar açısından eşit rekabet koşullarını sağladığı gibi mücadeleyi de artırır. Bir oyunda kuralların varlığı, oyun içerisinde heyecan ve şevki ayakta tutar (Marc Prensky, 2013, s. 85; Yüksel, 2008, s. 32). Oyunlar arasında genel bir değerlendirme yapıldığında hemen hemen tüm oyunlarda kurallar vardır ve oyuna başlamadan önce oyunculara kurallar hatırlatılır. Bu kurallar yazılı olduğu gibi sözlü olarak da aktarılabilir.

1.2.2.5 Kaynak

Kaynak, oyun içerisinde oyunun başlangıcından sonuna kadar kullanılan yapay varlıklar bütünüdür (Yüksel, 2008, s. 33). Moore'nin de belirttiği üzere altın, para, metal ya da ahşap malzemeler birer kaynak olarak kabul edilebilir (Moore, 2011, s. 207-208). Kaynaklar, masa oyunlarına bakıldığında karşımıza oyun süresince elde edilen rakibe ait taşlar, simgeler olabileceği gibi; dağıtım sırasında gelen kartlar olarak da karşımıza çıkabilir. Kaynağın oyun içerisindeki önemi değişmektedir. Bazen masa oyunlarında ara taş diyebileceğimiz -değersiz bir taş ya da nesne- bütünleyici bir parça olarak karşımıza çıkar ve o taşın beklenmesi gerekebilir. İşte bu noktada o taş daha değerli hale gelebilir.

1.2.2.6 Çatışma

Çatışma, bir oyunun olmazsa olmaz öğelerindedir. Geçmişte oyun tasarlanırken oyunun öğelerinden çatışmaya yer verilmemiş; bu nedenle oyun başarısız olmuştur. Bundan ötürü bir oyun içerisinde çatışma tamamen kapsam dışı bırakılmayacağından birtakım kurallarla sınırlandırılabilir (Crawford, 1982, s. 13). Çatışma, oyunların en önemli unsurlarındandır. Çünkü oyuncuların kazanma hırsları ve bu noktada gösterdikleri çaba nedeniyle çatışma kaçınılmazdır. Çatışmanın kimler arasında olacağı konusunda çatışma, birden fazla oyuncu arasında olabileceği gibi; bilgisayar oyunlarında, tek kişinin oynadığı oyunlarda, sistem tarafından belirlenen bir düşmana karşı da olabilir.

1.2.2.7 Sınırlar

Oyun içinde gerçek yaşamdan ayırt edici bazı sınırlamalar mevcuttur. Bu sınırlamalar fiziki olabileceği gibi bazen de kurallarla sınırlandırmalar söz konusudur. Oyun alanını terk etmeme, oyun içerisinde dışarıdan herhangi bir destek alınmaması gibi fiziki sınırlar olabilir. Öte yandan oyunların türüne göre farklı sınırlar olabilir. Önemli olan bu sınırlamalar çerçevesinde çatışmalara rağmen oyun sonunda hedefe ulaşmaya çalışmaktır.

1.2.2.8 Sonuç

Her oyunun bir sonu vardır. Bu son ile birlikte oyunda kazanan ve kaybeden belirlenir. Oyunun sonuçlanması ile birlikte ödül ya da başarı gündeme gelir. Hemen hemen her oyun sonunda sonuçta bir kazanan vardır. “Net bir kazananı veya kaybedeni olmayan oyunlar” da olabilir (Cengiz, 2008, s. 12). Sonuçların ölçülebilir olup olmaması konusunda tartışmalar mevcuttur. Nitekim Adams’ın belirttiği gibi her oyunda mutlaka nicelik olarak ölçülebilir bir sonuca ihtiyaç yoktur, önemli olan oyunun sürdürülebilir olmasıdır (Adams, 2010, s. 7). Oyun sonunda rakamsal bir sonuçtan ziyade kazanan kişideki duygusal karşılığı da olabilir.

1.2.3 OYUNLARIN DRAMATİK ÖGELERİ

Oyunlarda biçimsel ögelerin yanında dramatik ögeler de bulunmaktadır. Dramatik ögeler, daha çok oyun ile oyuncu arasındaki duygusal bağın kurulmasına yardımcı olur. Oyuncu açısından soyut mücadeleden ziyade zaman zaman aynı oyunu başka zamanlarda da oynama hissini ve oyunda kazanma arzusunu ayakta tutacak birtakım ögelere ihtiyaç duyulmaktadır. Bu ögeler oyunun kişi yönünden sürekliliğini sağlar. Bunu sağlamak için oyunun karmaşık olmasına gerek olmadığı gibi bazen basit bir kurgu da oyuncuların duygusal bağını kurması için yeterlidir (Saltzman, 2004, s. 12).

1.2.3.1 Meydan Okuma

Daha önce ifade edildiği üzere; oyunlarda oyuncular arasında bir mücadele söz konusudur. Bu oyun sürecinde ortaya çatışmalar çıkabileceği gibi bu çatışmalarla birlikte rakip oyuncuya ya da sistem tarafından belirtilen kişiye yönelik birtakım meydan okumalar olabilir. Meydan okuma sayesinde oyun

süresince oyundaki heyecan ve gerilim de artış gösterir. Bu aynı zamanda oyuncuyu oyunda tutmaya yarar.

1.2.3.2 Oynama

Oyun içerisinde rakibe ya da sisteme meydan okumanın yanında oyuncunun hayal gücü ve becerisini daha aktif bir şekilde kullanabilmesi için oynama ögesinin bulunması gerekir. Oynama, oyuncunun oyunun içerisinde kendisine açtığı alan içerisinde hareket edebilme kabiliyetidir. Oynama kabiliyeti kişiden kişiye farklılık gösterebilir (Fullerton ve diğerleri, 2004, s. 102). Oynama ögesi, oyuncu ile birlikte anlam kazanır ve oyuncu oyuna başlamadığı sürece bir karşılığı yoktur. Bu nedenle oynama ögesi oyun ile birlikte oyuncuya bağlıdır.

1.2.3.3 Dramatik Önerme

Dramatik önerme oyunun konusu hakkında bilgi vermektedir. Aynı zamanda dramatik önerme, oyunun oyuncu tarafından tercih edilmesi ya da oyunda kendisini bulabilmesi için araçtır. Bu anlamda dramatik önermede önemli olan bir oyunda oyuncunun oyun ile arasında duygusal bağ kurabilmesine yardımcı olmasıdır.

“Bütün oyunlar bir dramatik önerme içermezler. Dramatik önermeler, oyuncuların oyunla duygusal bağ kurmalarını kolaylaştırır. Oyunu görselleştirme aşamasında eğer varsa, dramatik önermeden faydalanılır. Ancak iyi bir oyun, dramatik bir önermenin varlığından bağımsız olarak iyi bir şekilde işlemeye devam edecektir. Bu noktada dramatik önermenin bir diğer yararı, oyun sistemlerini oyuncunun gerçek hayatta evvelden aşına olduğu sistemlerle özdeşleştirerek oyunu öğrenmeyi ve kavramayı kolaylaştırmasıdır” (Cengiz, 2008, s. 13).

Öte yandan bütün oyunlarda dramatik önerme ögesinin bulunmaması oyun olma özelliğini ortadan kaldırmaz. Oyuncu, oyun ile duygusal bağ kurmak için başka öğelerden yararlanabilir. Sadece oyun ile duygusal bağ kurmada kolaylık sağlar. Böylece hayatında karşılaştığı birtakım zorluklar ya da meydan okumalara benzer nitelikteki dramatik önermeler sayesinde oyuna alışma ve kavrama süreci daha kısa zaman alır. Böylece oyunda kısa zamanda seviye atlayabilir.

1.2.3.4 Karakter

Karakter, bir oyunda oyunun oynanması için kullanılan araçlardır. Bu bir satranç oyununda yer alan karakterler olabileceği gibi diğer oyunlarda oyunun sürdürülebilmesi için var olan nesnelere de. Bir oyunda yer alan karakterler,

oyuncular ile oyun arasında duygusal bağ kurulmasına yardım eder (Rollings, 2003, s. 121). Oyuncu, kendisini oyundaki karakterlerden birisi olarak kabul etmek ister ve ona göre de karakterin sergilediği davranışları uygulamaya çalışır.

Tüm oyunlarda karakter olması gerekmez. Diğer bir ifadeyle oyunlarda karakter olması zorunlu değildir (Yüksel, 2008, s. 36). Oyunun somut ya da soyut oyun olup olmamasına göre oyunun karakter içerip içermeyeceği tespit edilebilir. Bazı oyunlar karakter olmadan da oynanabilir ve bu oyunu hiçbir şekilde değersizleştirmez. Aynı zamanda karakter eksikliği oyunun genel özelliklerine de aykırı değildir. Hatta bazı oyunların doğası gereği karaktere ihtiyaç yoktur. Örneğin bulmaca gibi oyunlarda karakter bulunmaz. Karakteri bulunmadığından olsa gerek bu tür oyunların hikayesi de bulunmaz.

Oyun karakterleri, kontrol edilip edilememe bakımından ikiye ayrılmaktadır (Novak, 2012, s. 159). Birincisi, oyun içerisinde oyuncu tarafından kontrol edilerek oyuncunun talimat ve yönlendirmelerine açık olan oyun karakteridir. İkincisi ise sistem tarafından kontrol edilen oyun karakterleridir (Yüksel, 2008, s. 36) ve bu karakterler daha çok oyuncu ile mücadele için vardır.

Oyun karakteri tasarımında karakterin yapısına, ruhuna uygun davranış kalıplarının belirlenmesi gerekir. Oyunun akışını kolaylaştıracak şekilde, oyun içerisinde yapılacak hamlelere uygun karakterle uyumlu davranış metodları geliştirmek gerekir. Bunun için de oyun karakterinin tüm davranışları ve hareketlerini açık ve net olarak tanımlamak gerekir (Rogers, 2014, s. 14). Bu tanımlama sayesinde oyuncu, oyunun ana karakterleri ve yardımcı enstrümanları hakkında daha net bilgiye sahip olur ve böylece dramatik öğeler içerisinde oynama ögesinde olduğu gibi oyuna daha çabuk adapte olur. Tanımlamanın eksiksiz ve doğru yapılması sayesinde oyuncu, oyun ile bütünleşir. Nitekim masa oyunlarında da oyuncu, oyun karakteri ile fiziksel bir temas halindedir. Bu fiziki etkileşimden olsa gerek, oyuncu bir anda kendisini oyunun içinde bulur ve oyun karakterleri de oyun içerisinde oyuncunun temsilcisi gibi bir hal alır. Böylece oyuncu, oyun karakterleri vasıtasıyla masa oyunlarında iradesini yansıtır.

Geçmişte oyun karakterleri bireysel olmaktan ziyade pek çok kimseler tarafından kabul görmüş; bazen bir savaşı, kral ya da hayvanlar içerisinde seçilen aslan, tilki gibi karakter olmaktadır. Günümüzde daha çok bireysel oyun

karakterleri ön plana çıkmıştır. “Amerikan tasarımı masa oyunlarında olmak üzere, özgün karakterlerin kullanımı yaygınlaşmıştır” (Cengiz, 2008, s. 14).

1.2.3.5 Hikaye

Masa oyunlarında hikaye olmak zorunda değildir. Bir oyun eğer soyut değilse mutlaka bir hikayeye sahiptir. Bu hikayenin oyun içerisinde nasıl evrileceği ise oyuncunun oyun karakterlerini kullanarak yapacağı hamlelere göre ilerlemekte ve değişmektedir. Hikaye konusu, masa oyunları içerisinde sıklıkla kullanılan bir öge değildir. Ancak bu ögenin kullanılması ile birlikte, oyuncu her oynadığında karşımıza bambaşka bir hikaye çıkabilir (Arkham Horror, Fantasy Flight Games oyunlarında olduğu gibi.). Ancak bu hikaye değişse de oyun içerisinde oyunun dramatik önermesi değişmez. Bugünlerde hikayeler konusunda asıl problemin oyunlarda hikayenin bütünleşme sorunu olduğudur (Cengiz, 2008, s. 15). Böylece oyun içerisinde hikaye, oyuncu için deneyimin bir bölümünü oluşturur (Macklin ve Sharp, 2016, s. 115).

1.2.4 KUTU OYUNLARININ FİZİKSEL ÖGELERİ

1.2.4.1 Taşlar

Taşlar, bir oyun içerisinde oyuncuları temsil eden figürler olabileceği gibi, oyuncuların kontrolünde olan alanlarda aktif elemanlarını da temsil eder. Taşlar aynı zamanda, oyun içerisinde oyuncuların konumlarını belirtir (Cengiz, 2008, s. 14). Kısaca taşlar: “Oyun içerisindeki aktif elemanları belirlemeye yarayan ve bunların oyun düzlemi içerisindeki konumunu belirleyen” simgelerdir (Yüksel, 2008, s. 40).

Bu taşlar, piyon (daha eski adıyla “sütun” pillar), figürün (küçük heykelcik) ve oyun taşları olabilir. Masa oyunları da diğer oyunlardan farklı olarak kendine ait tahtası, taşları hatta kendine özgü zarı bulunan oyunlardır (Looney, 2011, s. 96).

Piyonların dışında bir de sayaç taşları vardır. “Sayaç taşları (counter), oyuncuların sahip oldukları değişken değerlerin kontrol ettikleri, birbirinden farklı ve bağımsız birimlerin taşıdıkları değerlerin takibini yapmak için kullanılırlar” (Cengiz, 2008, s. 14).

1.2.4.2 Tahta

Tahta, oyunu oynayabilmek için kullanılan temel oyun malzemelerindendir. Ancak bazen tahtanın fiziki olarak bulunmasına ya da taşınabilir olmasına gerek yoktur. Oyun tahtasının özelliği, üzerinde oyunu icra edebilir olma şartını sağlamış olmasıdır. Bu nedenle oyunda kullanılacak tahta herhangi bir yassı düzgün bir taş üzerine çizilebileceği gibi, ahşap ya da diğer ağaç parçası üzerine çizim ya da kazınmak suretiyle de elde edilebilir. Burada önemli olan oyun için gerekli çizimin sağlanmasıdır.

Oyun tahtasının şeklinin nasıl olacağı konusunda kesin bir sınır yoktur. Çünkü oyun tahtasının asli fonksiyonu, oyundaki taşların hareket kabiliyetini sağlamak ve oyunun fiziki sınırlarını tespit etmektir. Günümüzde oyun tahtası üzerinde birtakım yönerge ve uyarılara yer verilmek suretiyle “Modern oyunlarda bu temel amaca, tahta üzerine eklenen yönerge işaretleri ve metinler aracılığıyla oynanabilirliği arttırmak da eklenmiştir.

Tahtalar geçmişten günümüze değişiklik göstermektedir. Her geçen gün daha farklı tahtalar ortaya çıkmaktadır. Geleneksel oyun tahtası oyun uzayını, noktaların birbirleriyle olan konum ilişkilerine göre değerlendirilmektedir.



Şekil 4: Go Tahtası Oyunu Biçimi.

Bazı oyunlarda noktalar, şekilde verildiği gibi sıralı olsa da bu durum her zaman böyle olmayabilir. Bazen oyun içerisinde bağlanmamış noktalar da mevcuttur ve bu durumda da zaten oyunun prosedürü, oyunda yer alan taşların çizgiler üzerinden hareket etmesi üzerine kuruludur.

1.2.4.3 Olasılık Araçları

Olasılık araçları denildiğinde akla zar gelmektedir. Zar olarak da akla ilk gelen kübik, altı yüzlü zardır. Diğer taraftan zarın illa altı yüzlü olmasına gerek yoktur. Zardan beklenen atılması üzerine rastgele sonuçların ortaya çıkmasını sağlamasıdır. Bunun için de köşeli vs. olmak zorunda değildir. “Antik zamanlarda pek çok oyunda zar olarak deniz salyangozu kabukları kullanılmıştır” (Cengiz, 2008, s. 17).

Öte yandan zar oyunları geçmiş kültürlerde farklı yer etmiştir. Nitekim, “birçok halk, zar oyununu dinsel uygulamalar arasında saymaktadır”. (Culin, 1896. akt; Huizinga, 2017, s. 83.(15 nolu dipnottan). Aksi yönde görüş de bulunmaktadır (Held, 1935). Huizinga’ya aksi görüşlerin dile getirildiği bu eser aynı zamanda oyun ile kültürler arasındaki etkileşimi de ortaya koyması bakımından oldukça önemlidir.

Hint kültüründe önemli bir yere sahiptir. “Mevsimler (rtu), altın ve gümüş zarlarla oynayan altı adam tarafından temsil edilmiştir” (Held, 1935, s. 13). Ayrıca, “Germen mitolojisinde de aynı şekilde, bir masada oynanan tanrısal bir oyun vardır. Tanrılar, afetten sonra, zar oynamak üzere toplanmışlardır ve şafakla birlikte hortlayan Aseler, gençleşmiş olarak eskiden oturdukları altın oyun masalarına yeniden oturmaktadırlar” (Vries, 1937, s. 154-155. Aktaran, Huizinga, 2017, s. 83).

Olasılık araçlarının tarihine bakıldığında aşık kemiklerinin en eski çokgen zar olduğu görülmektedir (Cengiz, 2008, s. 17). Yine And'ın aktardığına göre Türkler arasında da aşık kemiği yaygın olarak kullanılmaktadır (And, 2012, s. 99). Aşık kemiği, çeşitli hayvanlardan da olmakla birlikte çoğunlukla koyunun bilek kemiğinden çıkarılır. Aşık, hem zar gibi kullanılır hem de beceri odaklı işler için de kullanılmaktadır. Hedefi tutturmak için nişan alma vs. gibi.

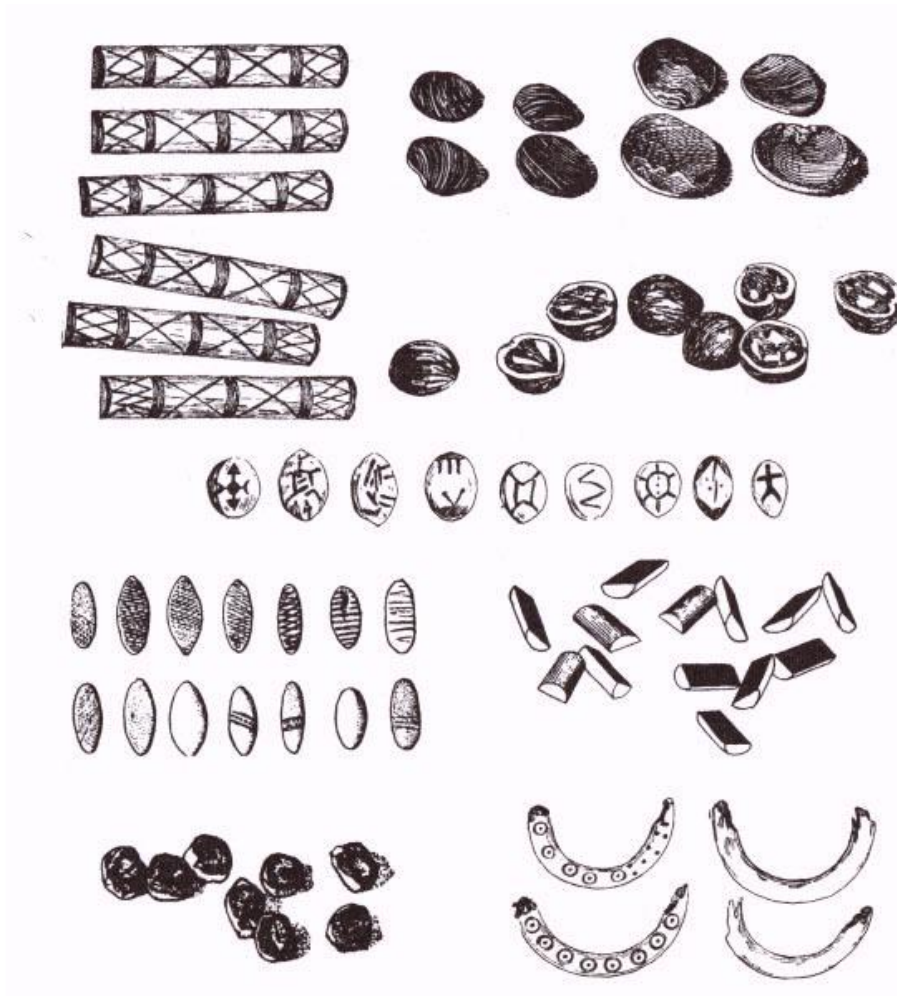
“Ayrıca uzun çubuk şeklinde dört veya daha fazla yüzeye sahip zarlar mevcuttur. Günümüzde masa oyunlarında en yaygını altı yüzeyle zar olmak üzere pek çok farklı çokgen zar kullanılmaktadır (dört, sekiz, on, on iki, yirmi, otuz ve yüz yüzeyle). Zarlar, yüzeylerini işaretlemek suretiyle sayısal değerler haricinde yön ve belirli bir oyuna özgü başka değerleri belirlemeleri için de kullanılmaktadır” (Cengiz, 2008, s. 17).



Şekil 5: Aşık kemikleri ve Antik Zarlar.

Bir başka olasılık aracı ise firdöndüdür (Teetotum). (Etheridge, (1896), pp. 259-262). Kumar ile zar arasındaki ilişkiden dolayı hemen ilk akla gelen olasılık araçlarındandır. Tarihteki ilk firdöndünün şekline bakıldığında firdöndünün tam ortasında bir mil bulunmaktaydı. Böylece firdöndü dört yüzeyden birisinin üzerine denk geliyordu. Bu olasılık aracı Alman kültüründe de yaygın olarak kullanılmıştır. İlerleyen dönemlerde İngiliz kültüründe de yer bulan firdöndü, bir taraftan da değişime uğramıştır. Daha önce dört köşeli iken 18. yüzyılın sonuna doğru köşe sayısı altıya çıkmıştır. Buradaki asıl amaç da dört köşeli firdöndünün daha çok kumar oyunlarında kullanılması ve bu durumun aile içerisinde oyun

oyarken kumar oynandığı algısının önüne geçmektir (Cengiz, 2008, s. 18). Aşağıda geçmişten günümüze kadar farklı toplumlarda kullanılan zarlar gösterilmiştir.



Şekil 6: Amerikan Yerlilerine Ait Fırdöndü

Fırdöndü; Amerikan yerlilerine ait olasılık araçları. Çubuklar, deniz kabukları, ceviz kabukları, erik çekirdekleri, ahşap parçaları, mısır taneleri ve kunduz dişleri (Parlett, 1999).



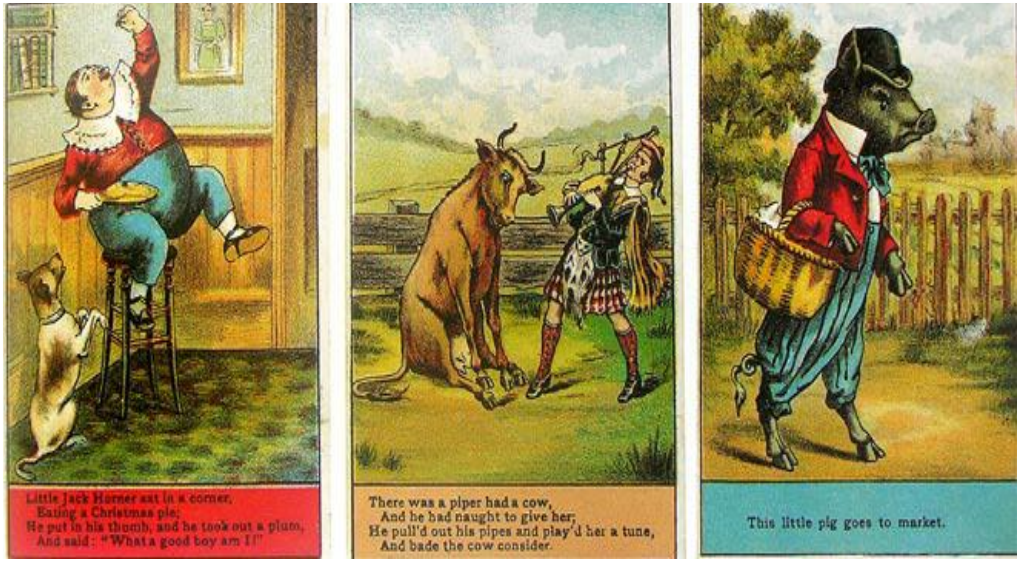
Şekil 7: 19.yy. da ABD de firdöndü.



Şekil 8: Çokgen Zar çeşidi (Çelikten yapılmış, modern çokgen zarlar.)



Şekil 9: 15. yüzyılda Memlükler’de kullanılan oyun kartları.



Şekil 10: Old Maid Masa Oyunun Kartlarından Örnekler. Amerika, 1887



Şekil 11: Chaturanga Oyunu



Şekil 12: Chupat Oyunu



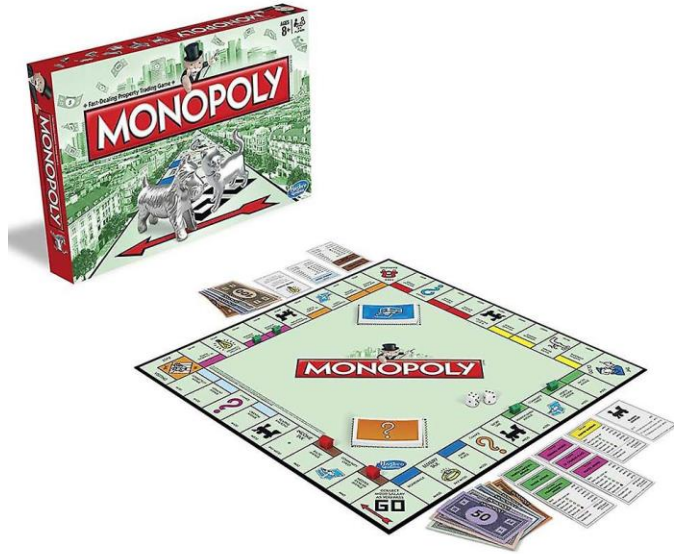
Şekil 13: Kraliyet Oyunu



Şekil 14: Jenga Oyunu



Şekil 15: Mangala Oyunu



Şekil 16: Monopoly Oyunu

1.2.5 TARİHTEKİ KUTU OYUNLARI

Tarihteki en eski kutu oyunları başında senet oyunu gelmektedir. Senet oyunu MÖ 3500 yıllarında oynandığı ileri sürülmektedir (Cengiz, 2008, s.28). Öte yandan günümüzde de yaygın olan “Mangala” oyununun ilk defa ne zaman oynanmaya başladığı hakkında kesin bir bilgi yoktur.

Çok eski çağlarda oynanan oyun türlerine bakıldığında oyunların sadece buldukları coğrafyada değil aynı zamanda yakın kültürlerde de kendine yer edindiği görülmektedir. Özellikle tavla, satranç ve yukarıda örneği verilen mangala gibi oyun türlerinin bulunduğu coğrafyanın dışında da popüler olduğu ve kültürler arasında rahatlıkla yayıldığı söylenebilir. Bununla birlikte oyun bir başka kültüre geçtiğinde oyunun kuralları ve fiziksel içerikleri yönünden de değişime uğramaktadır. Bu aynı zamanda oyunların kültürler arası geçişi nedeniyle bir dönüşüme uğradığının somut göstergesidir. Nihayetinde toplumsal gelişim ve etkileşimin de en bariz örneklerindedir.

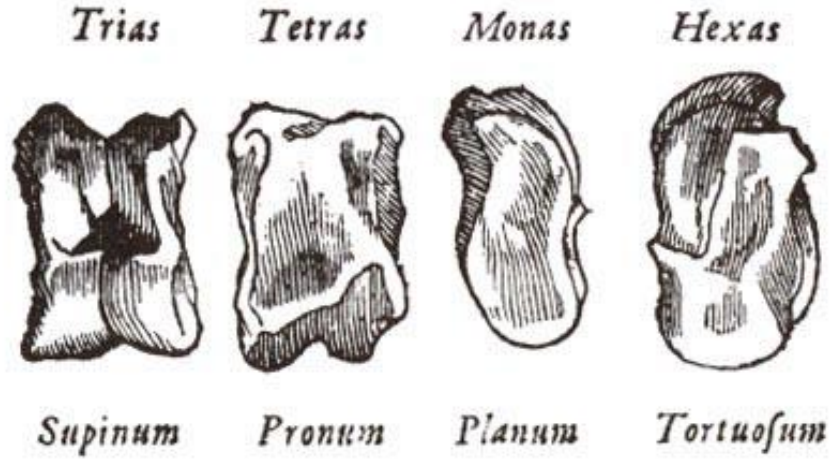
Oyunlar aynı zamanda doğduğu ülkenin, toprakların ve hatta medeniyetin izlerini taşır. Nitekim satranç oyunu, Hindistan’a ait bir oyun olup bu oyunun bir versiyonu olan Chaturanga oyununda kullanılan figürler ve kuralların hemen hemen hepsi 5. yüzyıldaki Hindistan askeri yapılanmasından izler taşımaktadır. Bu aynı zamanda o kültürün bir yansımasıdır. Oyunun başlangıç noktası o ülkenin sosyal ilişkilerinden yola çıkılarak tasarlanmış ise de daha sonraki dönemlerde oyun, ülkeler arasında yaygınlaştıkça her bir ülkenin sosyal ilişkilerine göre yeniden şekillenmiştir (Murray, 1913).

Nitekim bu dönüşüme en bariz örnek ise oyunun orijinalinde yer almayan fil ve vezir figürleri daha sonra eklenmiş ve bu haliyle de oyunun sistematiği ve biçimini derinden etkilemiştir. Ayrıca eklenen bu taşlara atfedilen sorumluluk ve oyunun bütünündeki rolü ve önemi dikkate alındığında ciddi anlamda oyun evrimleşmiştir (Avedon, 1971, s. 274).

Oyunların tarihi gelişimini ortaya koymak için antik dönemden günümüze doğru bir ayırım yapılmış ve bu ayırımın temel yapı taşları olarak da Antik Dönem, Sanayi Devrimi, yirminci yüzyıl gibi köşe taşları belirlenmiştir. Bunun devamı olarak da tespit edilebilen oyunların tarihi sırasına göre verilmeye özen gösterilmiştir. Antik Çağda oynanan oyunlara bakıldığında; insanların oyun

oyunmak için daha fazla vakit ayırdıkları görülmektedir (Kowalski, 2004, s.1). Bu aynı zamanda bir işte çalıştıkları sürenin de bugüne oranla daha az olduğunu göstermektedir. Antik dönemde oynanan en eski oyunların başında Astragalos (aşık oyunu) gelir. Antik Yunan oyunu olarak da bilinen bu oyun türünde puanlama sistemi bulunmaktadır (Kowalski, 2004, s.1). Astragalos oyunu, keçi, koyun ya da diğer hayvanların aşık kemiklerinden elde edilen zar ile oynanmaktadır.

1.2.5.1 Aşık Oyunu

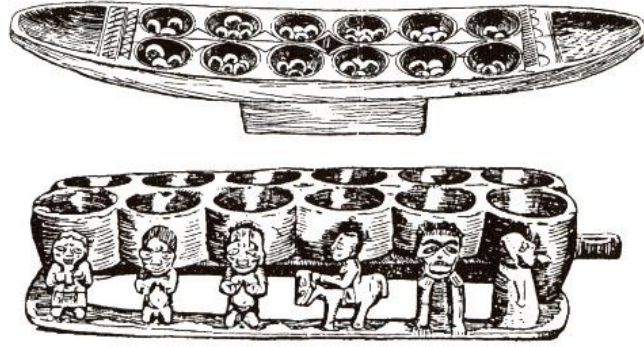


Şekil 17: Aşık Oyununda Zarların Okunuşu.

Roma döneminde bu oyun isim değiştirmiş ve "Tali" ismini almıştır (Parlett, 1999, s.24). Tali oyunu MÖ 10.000 yıllarından itibaren bulunduğu coğrafyadaki yaşam koşullarından ve başlıca geçim kaynağı olan tarım ve hayvancılıktan etkilenmiştir. Tali oyunu, Roma ve Yunan Medeniyetlerinin etkileşim içinde olduğu hemen hemen her medeniyette oynanmıştır. Son olarak bu oyun türü Orta Çağ'a kadar oynanmıştır (Kowalski, 2004, s. 4).

1.2.5.2 Mangala

Bir başka oyun türü ise daha önceki bölümlerde sık sık yer verilen **Mancala (Mangala)** oyunudur. “Mancala, geniş ama çok belirgin karakter özelliklerine sahip salt beceriye ve zekâ gücüne dayanan bir grup oyuna verilen isimdir” (Cengiz, 2008, s.32). Bu oyunun kökenin Afrika olduğu belirtilmekle birlikte oyunun toplumda alınacak önemli kararlara da aracılık ettiği söylenebilir. (Örneğin kralların seçimi vs.) (And, 2007). 16 yy. da Türk minyatürlerinde bu oyuna ait tasvirler yer almıştır. Metin And’a göre bu oyun, ilk bahsedilen eserlerden biri olan Binbir Gece Masalları’nda anlatılan Mankala ile doğrudan ilişkili olabilmektedir (And, 1979, s.44-64).



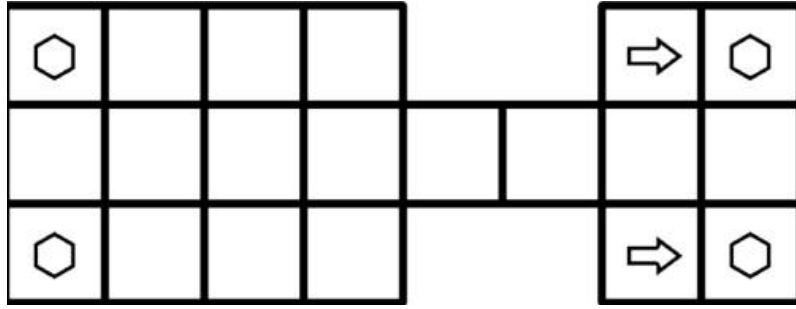
Şekil 18: Mangala Tahta Modelleri



Şekil 19: 18.yy. Mangala oynayan iki kadın

Bu oyuna Mısır Medeniyetinde de rastlamak mümkündür. Aynı zamanda Anadolu'da oynanmaktadır. Osmanlı Devleti döneminde de bu oyun tavla ve satrançla birlikte kahvehanelerde oynanmaktadır (And, 2007, s. 345).

1.2.5.3 Ur'un Kraliyet Oyunu



Şekil 20: Ur'un Kraliyet Oyunu (Burgun, 2013, s.66).



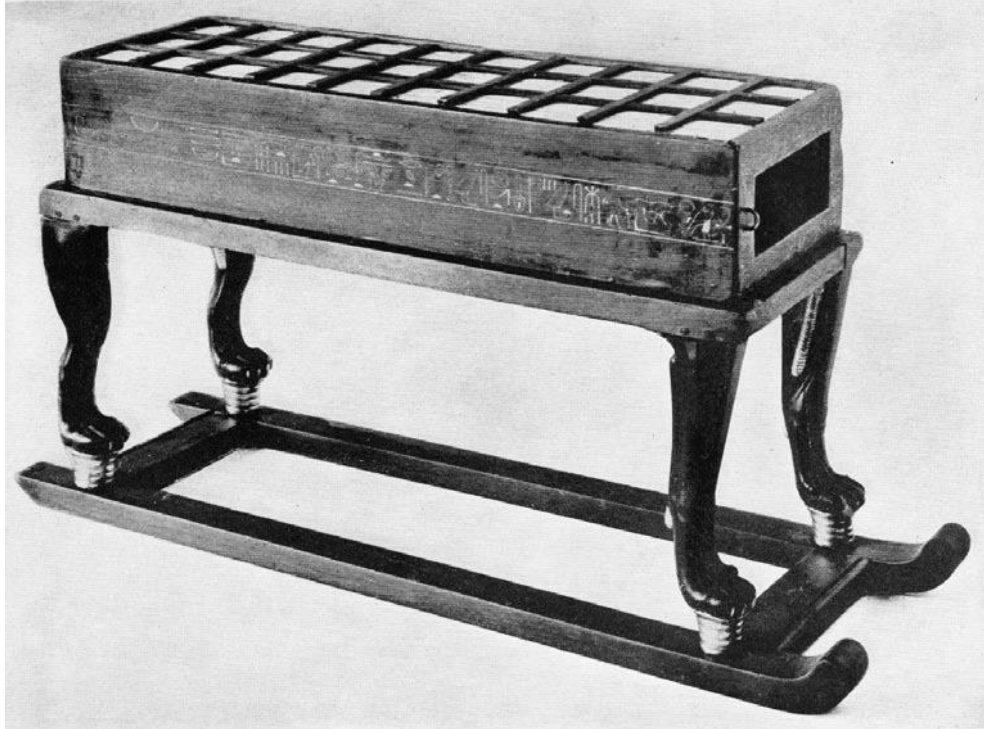
Şekil 21: Ur'un Kraliyet Oyunu

Eski dönemlerde oynanan bir oyun türü de Ur'un Kraliyet Oyunudur. Oyun bulunduğu şehrin adını almış ve MÖ 30.yüzyılda örneklerine rastlanmıştır. Ur şehrindeki kraliyet mezarlarında bütün olarak muhafaza edilebilmiş masa oyunu takımlarının bilinen en eski örnekleri bulunmuştur. Deniz kabuğu, kemik, lacivert taşı (lapis lazuli) ve kırmızı kalker ile süslenmiştir (Kowalski 2004, s.1).

Oyun MÖ 2500 yıllarında kuralları bilinmese de MÖ 2. yy. da aynı tasarım ve düzene sahip oyun tahtaları görülmektedir. Yapılan araştırmalarda oyunun kuralları içeren bir tablet bulunmuştur. Daha önceki tahtaların üzerinde farklı desenler görülse de her zaman 5 rozet bulunmuştur (Parlett, 1999).

1.2.5.4 Senet

Bir başka oyun ise “Senet Oyunu”dur. Mısır İmparatorluğu döneminde oldukça popüler olan bu oyun türü diğer kültürlerde de yer bulmuş ve Roma İmparatorluğu sınırları içerisinde kendine yer edinmiştir. Bu oyunun MÖ 4000 yıl öncesine ait olduğu tespit edilmiştir (Kowalski, 2004, s. 6). Oyunun Antik Mısır’daki tam adı zn.t n.t H’b (Geçme oyunu) idi (Parlett, 1999). Oyuna ait kalıntılara, hanedanlık öncesi ve birinci hanedanlığa ait Mısır gömülerinde rastlanmıştır. Ayrıca senet oyununun tasvir edildiği duvar resimlerine, Merknera’nın mezarında (MÖ 3300–2700), Hesy’e ait bir üçüncü hanedanlık dönemi mezarında (2686–2613) ve Rashepes’in mezarında da (MÖ 2500) rastlanmıştır.



Şekil 22: Senet Oyunu

Antik Yunan döneminde oynanan bir oyun türü olan Petteia ve Latrunculi oyunları senet oyunlarına benzemektedir. Ancak bu oyun türü olan ve “Yunan kökenli petteia, pessoii kullanılarak oynan ve salt beceriye dayanan, zar içermeyen bir grup savaş oyunu için kullanılan genel bir isimdi. Yapılan tasvirlerde, rakip taşların kuşatılarak veya diğer taşlar ile araları kesilerek, etkisiz hale getirildikleri anlatılmaktadır” (Austin, 1940).

1.2.5.5 Ludus Duodecim

Bu dönemde oynanan oyunlardan birisi de Latrunculi veya Ludus Latrunculorum, Petteia'nın Roma dengi ve çok benzeriydi. Günümüzdeki satranç ve Go ile ortak noktaları olmakla birlikte Petteia'dan farklı olarak "Kartal" adı verilen ekstra bir taşı bulunmaktadır. Asıl hedef yine rakibin taşlarını hareket edemez hale veya tüm taşlarını eleyerek etkisiz hale getirmektir (Parlett, 1999).



Şekil 23: Roma dönemi oyun tahtası. Efes, Türkiye

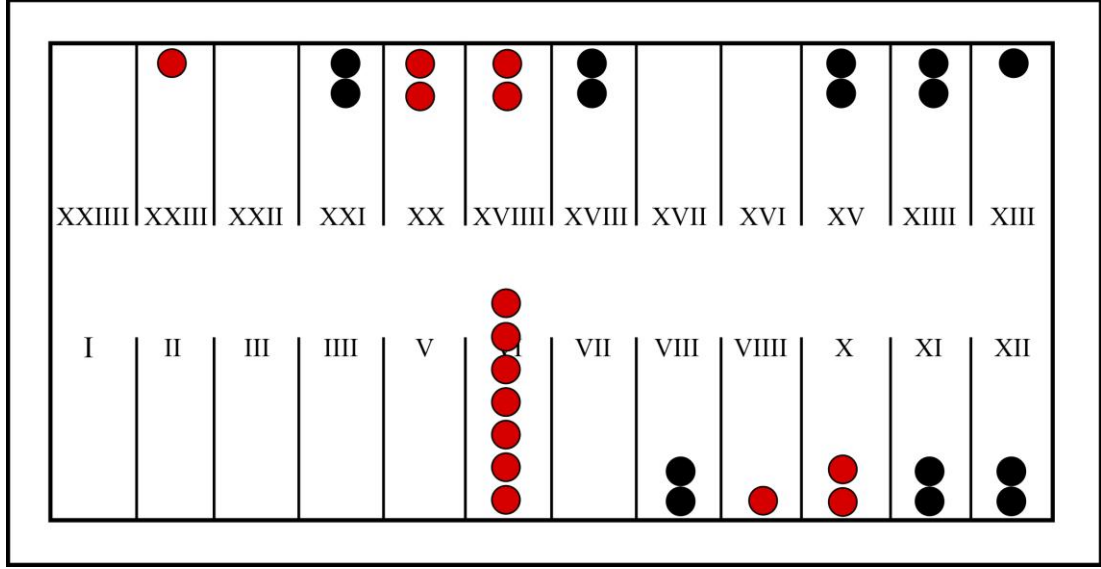


Şekil 24: Ludus Duodecim oyun alanı

Ludus Duodecim, meyhane ve genel evlerde kumar amaçlı oynanıyordu. MS 2 yy. da Roma'da yasaklanmıştır. Bunun sonucunda ise işletme sahipleri, masalarına her sırada altı harfli, iki sıradan oluşan, üç bölmeli kelimeler kazımışlardır. Bu sayede oyunun bağımlılarını memnun etmenin yolunu bulmuşlardır (Kowalski, 2004).

1.2.5.6 Tabula

Çok yaygın bir Roma oyunu olan “Tabula”, Senet'in daha rafine ve geliştirilmiş bir şeklidir. Augustus, Caligula ve Claudius gibi Roma İmparatorları tarafından aşırı derecede oynandığı bilinmektedir (Kowalski, 2004, s.12).



Şekil 25: Tabula Oyunu

Tabula oyunu askerler arasında sıklıkla oynanan bir oyun türüdür. MS 1. yy.da Arabistan'a ulaştığı tahmin edilmektedir. “Tabula aynı zamanda Avrupa çapında da bazı başka oyunların ortaya çıkmasına vesile olmuştur. İzlanda'da ad elta stelpur, İngiltere'de taefle ve fayles (M.S. 1025), İspanya'da six-ace (M.S. 1251), ve Fransa'da tourne-case bunlardan bazılarıdır (Schädler, 2004, Aktaran; Cengiz, 2008, s. 44).

1.2.5.7 Tavla

Günümüzde de popüler bir oyun türü olan Tavla günümüze kadar aynı kalan farklı isimlerle bütün Avrupa'ya yayılmıştır (Parlett, 1999). 17. yüzyıldan bu yana popüler olan tavla oyunu oynandığı yerlere göre farklı isimler olsa da oyunun kurallarında herhangi bir değişiklik olmamıştır. Tavla oyunu satranç ve zar atmadan farklı olarak şans faktörünün ve zekanın bir arada arandığı oyun türlerindedir.

1283 yılında Alfonso el yazmasında birkaç adet tavlının öncülerinden olan oyunlar bahsedilmektedir. Oyunu felsefi açıdan değerlendiren bu belgede tavla oyununa özel bir yer vermiştir. Giriş bölümüne ait efsane, üç bilgeye zekânın mı yoksa şansın mı önde olduğunu soran ve cevaplarına kanıt olarak bir oyun yapmalarını söyleyen Hindistan kralına aittir. Bu üç bilgeden birisi tavla oyunu sunmuştur (Golladay, 2004, s.61).



Şekil 26: Alman Kültüründe Tavla Takımı

Tavla Orta Çağda oldukça popüler olmakla birlikte yirminci yüzyılda bu oyuna rağbet azalmıştır. Ancak dönem dönem bizim kültürümüzde de yaygın olarak oynandığı görülmektedir. Oysa aynı oyun uzak doğu ülkelerinden Çin ve Japonya'da 18. yüzyıla gelinceye kadar önemini yitirmiştir (Schädler, 2004).

1.2.5.8 Go Oyunu



Şekil 27: Go oyun Tahtası.

Go oyunu, dünya tarihindeki kutu oyunları arasında en uzun süreye sahip ve değişime uğramadan günümüze ulaşan bir oyundur. Antik Dönem ve Orta Çağ oyunları arasında, en iyi belgeye sahip oyundur. Satrançtan farklı olarak da şimdiye kadar en büyük Go oyuncularına rakip olacak bir bilgisayar oyunu ortaya çıkartılamamıştır (Kowalski, 2004). Çin’deki ismi Wei Qi, Kore’deki ismi Baduk olarak bilinen ve orijinal adıyla I-go olan bu oyun, birçok kutu oyun uzmanı tarafından karmaşası ve boyutu açısından satrançtan çok daha ileride, dünyadaki en iyi strateji ve beceri oyunu olarak görülmektedir. Kelime olarak “çevreleme oyunu” anlamı taşır. Oyunun amacı, taşları oynatarak en geniş alana sahip olmaktır. Oyuncular tahta üzerindeki çizgileri kullanarak kesişen yerlere taşları yerleştirerek oyuna başlar. Birbirine yakın olan taşlar daha korunaklıdır. Birbirine uzak olan taşlar ise geniş alana hakim olmak için kullanılır. Oyunun mantığı, bu iki durum arasındaki dengeyi sağlamaktır.

Wei Qi, Çin efsanesine göre, dönemin imparatoru olan Shun, oğlunun zekasını geliştirmesine yararlı olması için icat edilen bir oyundur. Bu efsane, başka dönemlerdeki imparatorluklar adına da söylenmektedir. Bu söylemin, Orta Asya’dan çıkıp Çin’e yayıldığı da söylenmektedir (Parlett, 1999).

1.2.5.9 Patolli



Şekil 28: Patolli Oyunu

Patolli, Amerika kıtasında bilinen en eski kutu oyunudur. Teotihuacanos kültürüne (MÖ 200 – MS 650) ait olduğu bilinmektedir. Oyun daha çok Aztek Medeniyetiyle özdeşleşmiştir. Bunun sebebi, soylu veya sıradan halk olmaksızın tüm kesimlerinde bağımlılık yaratmasıdır. Azteklerin son imparatoru olan II. Montezuma'nın Patolli oynatılırken izlemekten zevk aldığı söylenmektedir. Toplumun her sınıfında büyük keyifle oynanan Patolli, İspanyol işgali sonrasında kültür hedefi haline gelmiş ve oynanması yasaklanmıştır.

Aztek İmparatorluğunun başkenti Tenochtitlan'ın işgali ve yağmalanmasından sonra oyunun kuralları dahil bütün kültürel kayıtları içeren belgeler yakılmıştır. Çok az sayıda kalan belgelerle birlikte misyonerlere ait sömürge el yazmalarından ve yerel halktan elde edilen bilgilerle Antik oyun tarihçisi Robert Charles Bell tarafından Patolli'nin kuralları 1960'larda yeniden derlenmiştir (Board And Table Games From Many Civilizations s.1-2).

1.2.5.10 Chaturanga

Chaturanga, bir ordunun dört kolu sözcüğünden gelmektedir. Bu oyun, ticaret ve yapılan savaşlar sonucunda Hindistan'dan İran'a, İran'dan Araplara, Arapların Avrupa'ya yaptıkları akınlar sonucunda da İber Yarımadası'ndan başlayarak tüm Avrupa'ya, doğuda ise Japonya ve Çin'e yayılmıştır.

Chaturanga, günümüzdeki batı satrancının atası olarak kabul edilmektedir. III ve VI yy. arasında Hindistan'ın kuzeybatısında olan bir filozofun icadı olarak düşünülmektedir. Ancak VII yy. da Hindistan'daki Pencap'da varlığı kesinleşmiştir. Buradan da diğer yerlere yayılmıştır (Parlett, 1999).

Bu oyun, yapısı gereği karmaşık kurallara sahip bir kumar oyunu olarak geçmektedir. İlerleyen zamanlarda Hindistan'da kumarın yasaklanmasıyla birlikte oyun içindeki kumar faktörleri elenerek taşların hareket etme biçimleri değiştirilmiş ve Shantranj haline bürünmüştür (Parlett, 1999).

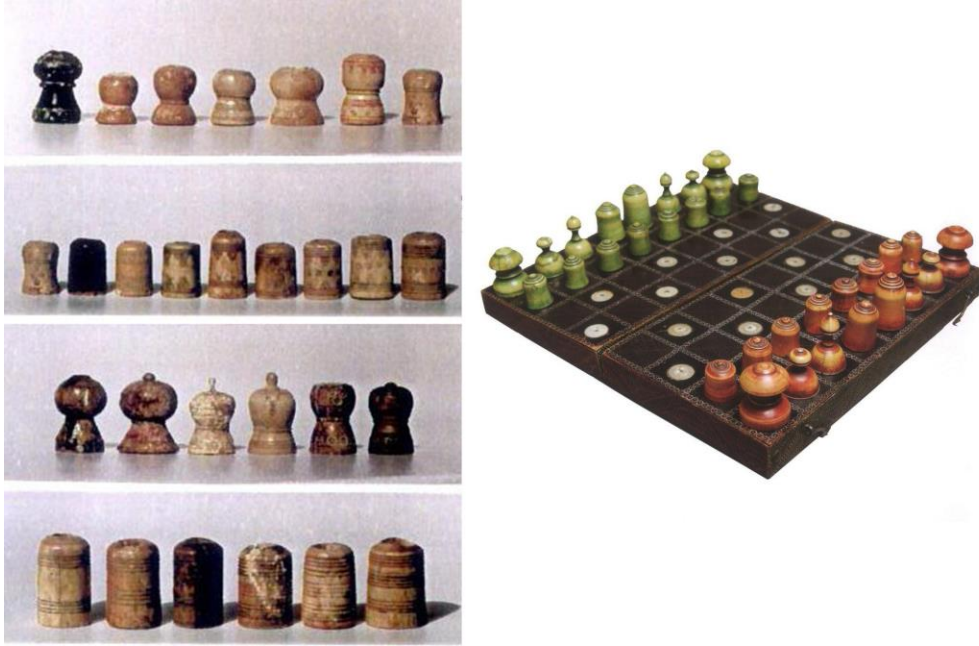


Şekil 29: Chaturanga Oyunu, tahtası ve taşları

64 kareden oluşan oyun tahtası, Antik dönemdeki Hindistan'da oynanan Ashtapada yarış oyunundan türetilmiştir. Satrançtan farklı olarak oyunun dört kişi ile oynanması haricinde en büyük farkı, hangi taşın hareket edeceğinin zar ile belirlenmesiydi.

1.2.5.11 Shatranj

Shatranj'a referans ilk bilgiler MS 600 yılına dayanmaktadır. Firdausi'nin yazdığı bir pers kitabında yer almaktadır. Shahname (Şahname) adındaki bu kitabın içerisinde Shatranj'ın İran'a geliş hikayesi anlatılmaktadır. Kitaba göre, Naushirawan hükümdarlığı döneminde Hindistan'dan bir elçi getirdiği hediyelerin arasında Shatranj'ı da getirmiştir. Hint elçisi, Shatranj'ı bir meydan okuma olarak kullanarak eğer bu oyunu çözebilirlerse İran'a haraç ödeyeceklerini söyler, aksi halde İran'dan haraç isteyeceklerdir. Oyun Buzurjmihir tarafından 1 gün 1 gece süresinde çözülmüştür (Bell, 1969, s. 57). Daha sonra MS 650 yıllarında Shatranj, Bizans'a ve Arap krallıklarına ulaşmıştır. Daha sonra 4 asır süre zarfında Avrupa'da da oynanan bu oyun çok büyük değişiklik göstermemiştir (Murray, 1913).



Şekil 30: Shatranj taşları ve tahtası 17.yy.

Shatranj, Avrupa'ya girdiği sıralarda, Hindistan'ın kuzeyinden doğu yönüne doğru yayılmaktaydı. Makruk (Taylan satrancı), Sittuyin (Birmanya satrancı), Xiang Qi (Çin satrancı), Changgi (Kore Satrancı), Shogi (Japon satrancı) şeklinde Shatranj'ın modernize edilmiş halleri karşımıza çıkmaktadır. (Parlett, 1999).

1.2.5.12 Avrupa Satrancı

Satranç, Orta Çağ'da soyluların oynadığı oyun olarak bilinse de yapılan kazı araştırmalarında birçok çeşitte oyun malzemeleri bulunmuş ve halkın günlük yaşamlarında da kullanıldığı belirlenmiştir. Günümüzden farklı olarak 12. yy. da satranç, zekâdan ziyade görgülü olmanın ve sosyal statünün bir göstergesi olduğu anlamı taşır (Parlett, 1999, s.300).

Satranç, Avrupa'ya İslam dünyasından 10. yy. da girmiştir. Hızlı bir şekilde yayılmasıyla birlikte 15. yy. da açılış oyununu hızlandırmak adına kural değişikliğine gidilmiş ve piyonların başlangıçta iki kare ilerlemesi gibi kuralları konulmuştur. En önemli değişiklik ise kraliçenin vezire dönüşmesi ve fil taşının ilerleme sınırının kaldırılmasıdır. Yapılan değişikliklerle Orta Çağ'daki Avrupa toplumunun sosyal ve hiyerarşisini yansıtan bir yapı kazanmıştır (Murray, 1913).



Şekil 31: Lewis satranç taşları, 12. yüzyıl.



Şekil 32: Lewis satranç taşları, 12. yüzyıl

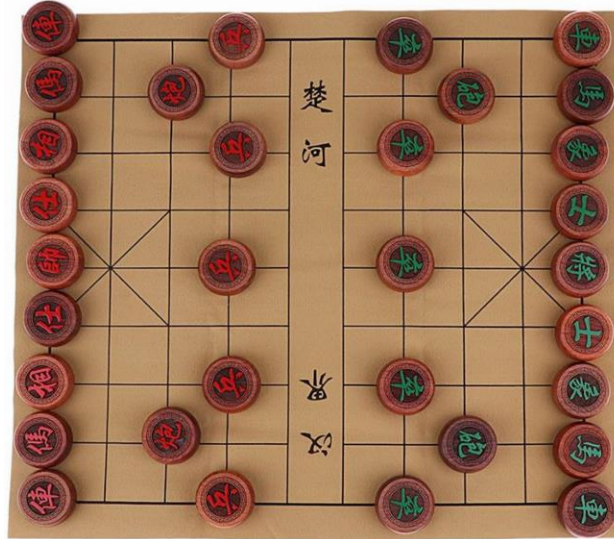


Şekil 33: Satranç tahtası, Almanya, 14.yy.

1.2.5.13 Çin Satrancı Xiang Qi

Xiang Qi, Satranj'ın birçok değişikliğe uğramış versiyonudur. Bu oyuna ait ilk bulgular 847 yılında ölmüş olan Nui Seng-ju'a ait Book of Marvel's (Harikalar Kitabı)'nda yer almaktadır.

Oyunun taşlarının üzerinde Çince yazılar olan sade piyonlardır. Oyunun içeriğinde karelerin üzerinde adım atmanın yanı sıra, karelerin kesişim yerlerinde de hareket edinilmektedir. Avrupa satrancından farklı iki öge bulunur. Bunlardan birisi, nehir olarak adlandırılan tahtanın ortasını ayıran bölgeye denir. Diğeri de oyuncuların kendi bölgesinde olan dokuz noktadan oluşan kale adındaki bölgedir (Parlett, 1999).



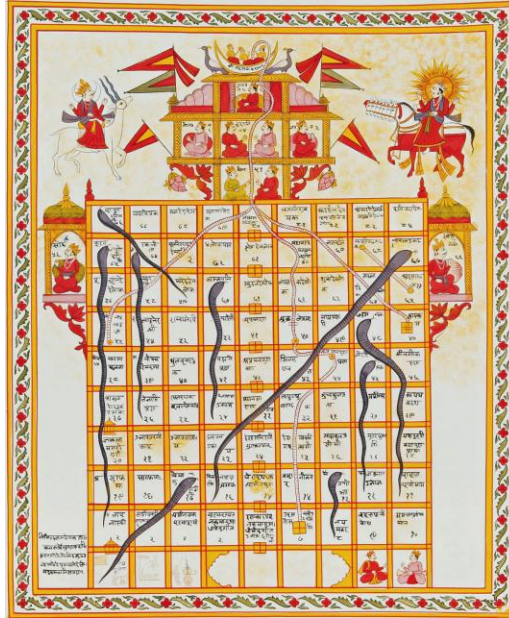
Şekil 34: Xiang Qi tahtası ve taşları

Xiang Qi'de oyuncular berabere kalmaz. Eğer bir oyuncu hareket edemiyorsa oyunu kaybetmiş sayılır ki bu durum Avrupa satrancındaki pek çok uğraştırıcı unsuru da ortadan kaldırmaktadır (LAU, 1985).

1.2.5.14 Gyan Chauper

Aslen Moksha Patam olarak bilinen Gyan Chauper (Yılanlar ve Merdivenler), günümüzde bir klasik olarak kabul edilen bir Hint oyunudur. Numaralandırılmış ve ızgara biçiminde karelerden oluşmaktadır.

Oyun eski Hindistan'da çok popülerdir. Oyun geleneksel anlamlar taşıyan Hindu felsefesiyle ilişkilendirilir. Erdem ve ahlaksızlık kavramlarını merdiven ve yılanlar temsil etmektedir. Oyunun temel idealleri, 1892'de Victoria İngiltere'sinde tanıtılan bir versiyona ilham vermiştir. Aynı zamanda iyi işlerin kötüye karşı etkilerini öğretmek için bir araç olarak yorumlanmış ve kullanılmıştır (Pritchard, 1994).



Şekil 35: Yılan ve merdiven oyunu 19.yy. Hindistan

Gyan Chauper, İngiltere'ye getirildiğinde, Hint erdemleri ve ahlaksızlıklarının yerini İngiliz erdemleri almıştır. Oyunun Hint versiyonunda yılan sayısı merdivenlerden fazlayken İngiltere versiyonunda eşit yapılmış ve bu eşitlik kavramı, kişinin işlediği her günah için başka bir kurtuluş şansının olduğu kültürel yapıya bürünmüştür (Pritchard, 1994).

1.2.5.16 Talf

Talf MS 400 yılında İskandinavya'da oynanmış bir masa oyunudur. Zaman içinde Norveçliler tarafından Britanya ve İzlanda'ya taşınmıştır. Oradan da Galler'e yayılmış Tafl, Saksonlar tarafından oynanan masa oyunudur (Kowalski, 2004).

Tafl oyununun özelliği, karşı gruplar arasındaki eşit olmayan güç dengesidir. Oyunun amacı, az olan gücün, çok olan gücü ele geçirmesidir. Diğer tarafın amacı da bunu engellemesidir.

Oyunun oynanışı, merkezinde olan kralı kenarlardan birine ulaştırmaya çalışmaktır. Rakibin askerleri de çapraz giderek bunu engellemeye çalışmasıyla gerçekleşir. En popüler olduğu dönem, Orta Çağ'dır. 11.yy. da İngiltere'ye 12.yy. da da İskandinavya'ya satrancın gelmesiyle popülerliğini kaybetmiştir. Oyun en son Galler'de 1587 ve Laponya'da da 1732 yılında geçmektedir (Murray, 1978, s.56).



Şekil 37: Tafl tahtası ve oyun taşları

İKİNCİ BÖLÜM

2. AYAN OYUN TASARIMI

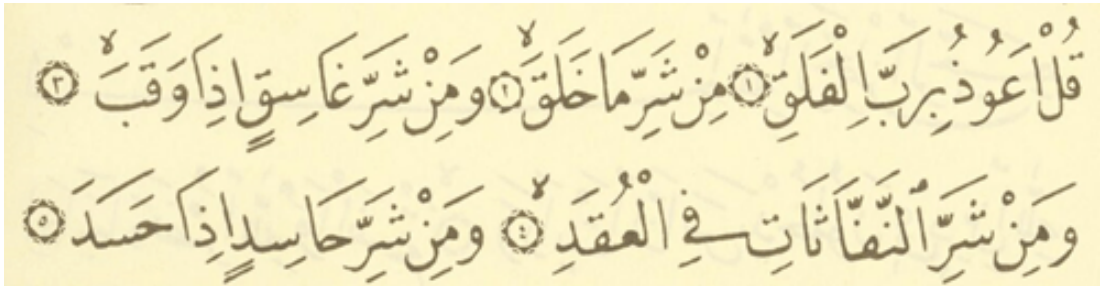
Çalışmanın bu bölümünde “Ayan” oyununun tasarlanmasındaki tüm süreçler ele alınmıştır. Grafik tasarım açısından bakıldığında oyun içi kullanılan tipografi, logo ve illüstrasyonların nerelerden örnek alındığı gösterilmiş ve oyunun hazırlanmasındaki tüm aşamalara değinilmiştir.

2.1 GRAFİK TASARIM VE AYAN

Ayan kutu oyunu tasarımında Osmanlı kültürü ve mimarisi örnek alınıp grafik tasarım ilkelerine bağlı kalınarak tipografi düzenlemeleri ve illüstrasyonlar yapılmıştır. Hazırlanan bu tipografi ve illüstrasyonlar daha sonra bir bütünlük sağlayarak oyunun genel yapı ve görüntüsünü oluşturmuştur.

2.1.1 Ayan’da Tipografi Kullanımı

Bir tasarımın hedef kitesini ve amaçlarını iyi belirlemek yazı tipi seçiminde çok önemlidir. Görsel iletişimde tasarımın etkisini belirleyen en önemli unsurlardan biri içeriğe uygun yazı karakterinin tercih edilmesidir (Özmutlu, 2020). Ayan, Osmanlı içeriğe sahip bir oyun olduğu için Osmanlı’da kullanılan yazı tiplerini incelemek gerekir. Osmanlı döneminde hat sanatının içerisinde yer alan Sülüs, Rika, Nesih, Ta’lik, Divani, Siyakat, Muhakkak ve Tevki yazı türlerini kullanmıştır. Yazı türlerini incelediğimizde birbirinden farklı özellikleri olduğu görülmektedir.



Şekil 38: Nesih Yazı Türü



Şekil 39: Muhakkak Yazı Türü



Şekil 40: Sülüs Yazı Türü

Nesih yazı türüne baktığımızda harflerin bazı yerlerinde birbirinden ayrı yazıldığı görülmektedir. Ancak “Muhakkak ve Sülüs” yazı türüne baktığımızda hem harflerin hem de kelimelerin birbiriyle iç içe geçtiğini görebilmekteyiz.



Şekil 41: Ayan Logosunda Kullanılan Tipografi

Hat sanatının içerisindeki yazı türlerini incelediğimizde kullanım özelliklerini ele alarak oluşturulan logo, günümüzde daha rahat okunabilmesi ve anlaşılabilmesi için Latin harflerini birbiriyle bitişik ve iç içe geçerek oluşturulmuştur. Logonun zemin üzerinde net bir şekilde algılanabilmesi için siyah renk tercih edilmiş ve etrafında motifler kullanılmamıştır.

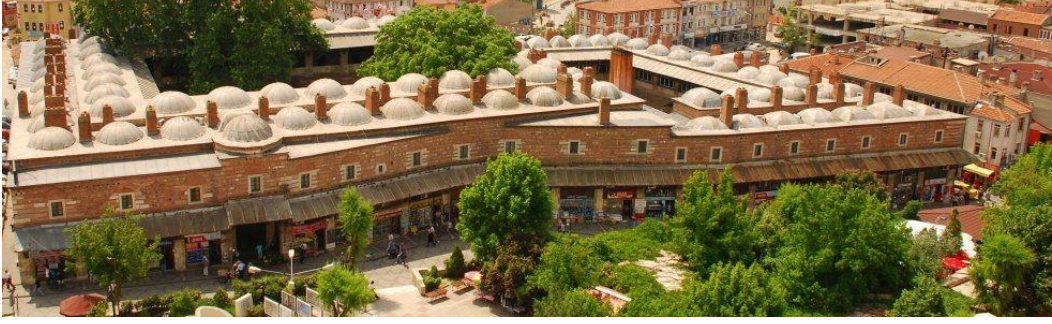
Oyun alanının üzerinde hanelerin isimleri için seçilen font, logo oluşturulurken yapılan inceleme değerinde seçilmiştir. Tipografik anlamda hat sanatına yakın kaligrafik font tercihinde bulunulmuştur.



Şekil 42: Ayan Oyun İçi Font Kullanımı

2.1.2 Ayan'da Kervansaraylar

Osmanlı döneminde han ve kervansaraylar birçok farklı mimariye sahiptir. Bu kervansarayların genel görünümünü incelenip oyun içerisinde yer alan kervansaraylara bir rol modeli olmuştur.



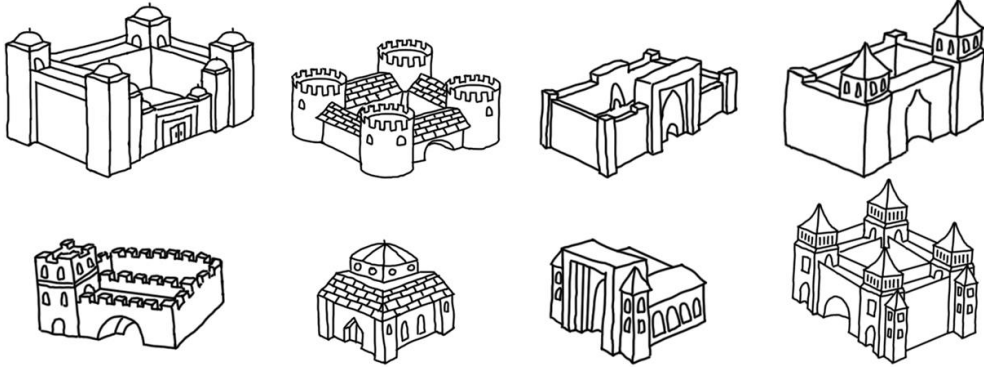
Şekil 43: Rüstempaşa Kervansarayı, Edirne



Şekil 44: Öküz Mehmet Paşa Kervansarayı



Şekil 45: Gümrük Hanı



Şekil 46: Ayan Oyun İçi Kervansaray İllüstrasyonları

Oyun içinde kullanılan kervansarayların oyun alanındaki konumuna göre perspektifi sağlanmıştır. Oluşturulan bu illüstrasyonlarda kervansarayların mimari detaylarından arındırılıp en sade haliyle stilize edilmiştir.

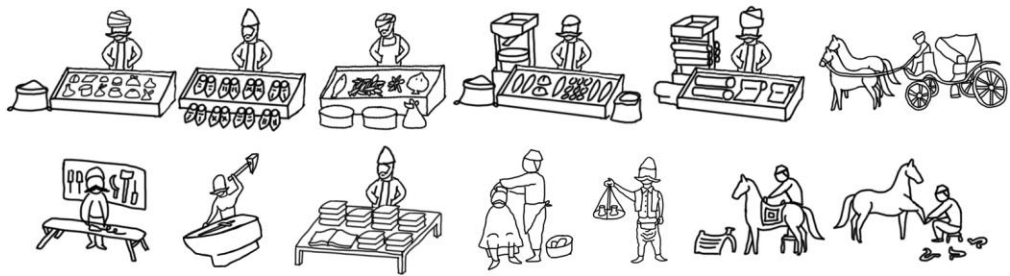
Grafik tasarım açısından bakıldığında, tüm yapıların çizgilerden oluşması, perspektifleriyle uyum sağlanarak birbiri arasında denge oluşmuş, boşluk kullanımları ile orantı sağlanmıştır.

2.1.3 Ayan'da Mülkiyet Alanları

Oyun içerisinde yer alan mülkiyet alanları için görsel ve resimler incelenerek hem kartlar hem de oyun alanının üzerinde kullanılacak illüstrasyonlar yapılmıştır. Oluşturulan çizimlerle Osmanlı kültüründeki giyim kuşamı yansıtmaya çalışılmıştır.



Şekil 47: Şenit düğününde esnaf alaylarının geçit töreni. En önde İstanbul çadırcıları, onları takip eden çizmeciler, bakkallar, manavlar, takkeciler, kavukçular, yağ mumcuları, debbağlar ve berberler (Tulum, 2007).



Şekil 48: Ayan Oyun İçi Mülkiyet Alanları İllüstrasyonları

Oyun alanının içerisinde yer alan mülkiyet hanelerinin yanında kullanılmıştır. Yaptıkları işe göre değişen illüstrasyonlar, Osmanlı döneminde olan esnaflar stilize edilerek yaptıkları meslekler yansıtılmaya çalışılmıştır.

Grafik tasarım açısından ele aldığımızda ise illüstrasyonlar birbiriyle uyum halinde ve dengeli bir şekilde oluşturulmaya çalışılmıştır. Her bir meslek içerisinde barındırdığı ürünlerde stilize edilmiştir. Sade anlatım diliyle görsel hiyerarşi oluşturulması amaçlanmıştır.



Şekil 49: Ayan Oyun İçi Mülkiyet Kartları İllüstrasyonları

İncelenen görsel ve resimlerden fikir alınarak oluşturulan mülkiyet kartlarının üzerindeki illüstrasyonlar mesleklerini anlatmak için ellerine o alanda kullandığı materyaller çizilmiştir. Grafik tasarım açısından bakıldığında zeminde turkuaz rengi kullanılarak figürlerin ön planda görülmesi sağlanmıştır. Kıyafetlerin üzerinde desenler oluşturulmuş ve başlarındaki sarıklarla da renk uyumu sağlanmıştır. Her bir meslek için kıyafetlerin üzerindeki desenler farklı çizilerek Osmanlıda kıyafet farklılığı gösterilmeye çalışılmıştır.

2.1.4 Ayan'da Paralar

Osmanlı Devleti'nde on dokuzuncu yüzyıla gelinceye kadar pek çok Avrupa ülkelerinde olduğu gibi altın, gümüş ve bakırdan paralar kullanılıyordu (Akkaleli, 2019). Çoğunlukla altın ve gümüş sikkelerden oluşan "mal paralar" daha sonra yerini devletlerin finansman ihtiyacı nedeniyle "banknotlara" bırakmıştır (TCMB, 2012).



Şekil 50: V Mehmet Reşat Dönemi



Şekil 51: VI Mehmet Vahdettin



Şekil 52: II Abdülhamit Dönemi



Şekil 53: II Abdülhamit Dönemi

Kağıt paraların genel özelliklerine baktığımızda ağırlıklı olarak motifler kullanılmıştır. Paraların üst kısımlarında genellikle dönemin padişahlarının tuğraları mevcuttur. Zemin olarak ise geometrik şekillere yer verilmiştir.



Şekil 54: Ayan Oyun İçü Kullanılan Kağıt Para İllüstrasyonları (10 Kaime)



Şekil 55: Ayan Oyun İçi Kullanılan Kağıt Para İllüstrasyonları (Diğer Kaimeler)

Oyunda kullanılan kağıt paraların üstünde Osmanlı kültürünü yansıtan semboller mevcuttur. Grafik tasarım açısından bakıldığında, paraların köşelerine motifler yerleştirilmiş ve bordürlerle birbirine bağlanarak denge ve uyum sağlanmıştır. Motiflerin önüne Türk kültürünü sembolize eden hilal ve yıldız stilize edilerek yerleştirilmiştir. Osmanlı döneminde kullanılan paraların üzerindeki tuğraların yerine ise oyunun logosu yerleştirilmiştir. Orta alanda boşluk kullanımı ile çizgisel tarama yönteminden oluşan motif ve semboller dengelenmeye çalışılmıştır. Oyun içinde karışıklığa sebep vermeme adına her para için farklı renk alternatifleri oluşturulmuştur.

Dünyanın ilk büyük darphanesi Fatih Sultan Mehmet tarafından İstanbul Simkeşane’de kurulmuştur. Fatih Sultan Mehmet, İstanbul’u fethettikten sonra, önceki dönemlere kadar yararlanılan gümüş akçeleri kullanmayarak altın sikke bastırmıştır (Akkaleli, 2019).



Şekil 56: Fatih Sultan Mehmet Döneminde Basılmış Altın ve Gümüş Sikkeler

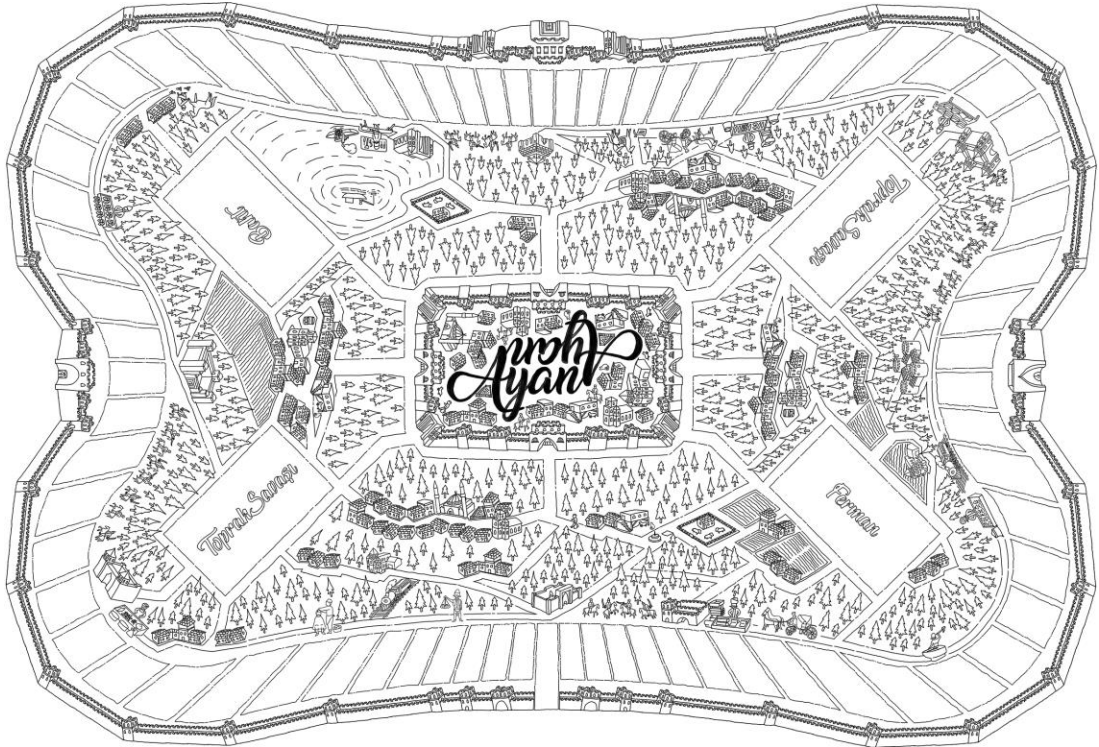


Şekil 57: Ayan Oyun İçin Kullanılan Altın ve Gümüş İllüstrasyonları

Oyunda kullanılan altın ve gümüş paralarda ise aynı kağıt paralarda olduğu gibi Osmanlı kültüründen motiflere yer verilmiştir. Osmanlı döneminde süsleme sanatı olarak kullanılan bitkilerden yola çıkılarak oluşturulan illüstrasyonda zıt açılar kullanılarak denge sağlanmıştır.

2.1.5 Ayan Zemin Tasarımı

Oyun için hazırlanan tüm illüstrasyonların bir araya gelerek oluşturacağı ve oyuncularında bu alanda etkileşim alacağı kısım zemin kısmıdır. Bu alan üzerinde hazırlanan illüstrasyonlar ve kartların yer alacağı bölümler mevcuttur.



Şekil 58: Ayan Zeminin Üzerindeki İllüstrasyonlar

En dış bölümünden iç kısma kadar inceleyeceğimiz bu alanda, dışında oluşturulan kale kapıları ve surları oyunun sınırlarını belirlemektedir. Daha

sonraki alanda hanelerin yer aldığı, oyuncuların bu alanda ilerlediği kısım yer almaktadır. İç kısma girdiğimizde ise oluşturulan illüstrasyonların ve kartların geleceği alanla bir bütün olarak kullanıldığı içerisinde köy, ağaç, tarla, yol, göl, çiftlik gibi illüstrasyonlarının da yer aldığı bu kısım oyuncuların oyun içerisinde kullanamayacağı bölümdür.

Grafik tasarım açısından bakıldığında ise, dış hattaki kale kapıları ve surların aynı perspektifle oluşturulup farklı açılarda kullanılmıştır. Aynı görünümü iç kısımdaki illüstrasyonlarda da görmekteyiz. Bunun sebebi oyuncuların bulunacağı kısımlarda her oyuncuya aynı perspektifte tasarımları gösterme hedefinde olunmasıdır. Bu hedef doğrultusunda her oyuncu için aynı düzen ve denge uyumu oluşturulmaya çalışılmıştır.

2.1.6 Oyun Kılavuzunda Yer Alan Figür Tasarımı

Ayan oyununun içerisinde yer alan infografikte, oyun alanında yer alan illüstrasyonların yanı sıra oyun için bir figür haline gelebilecek Osmanlı askeri illüstrasyonu mevcuttur. İllüstrasyonu hazırlanmadan önce Osmanlı dönemindeki padişahların zırh ve miğferleri incelenip daha figür tasarımına geçilmiştir.



Şekil 59: III. Mustafa'nın Zırhı



Şekil 60: K.S. Süleyman'ın Miğferi

Osmanlı döneminde padişahlar, metal halkaların ağ biçiminde birbirine bağlı örme zırhını kullanmıştır. Zırhın ve miğferin üzerinde Osmanlı motifleri ve işlemleri bulunmaktadır. Malzemelerin yapımında çelik, demir, altın ve bakır kullanılmıştır. Çelik ve demir zırhın genel yapısını oluşturup güçlendirilirken altın, gümüş ve bakırlarla da süslemesi yapılmıştır.



Şekil 61: Ayan Oyun Kılavuzundaki Figür İllüstrasyonu

Araştırılan zırh ve miğfer modellerini örnek olarak Osmanlı asker figürü tasarımı yapılmıştır. Grafik tasarım açısından bakıldığında, Osmanlı süslemelerine benzer motifler oluşturulmuş ve altın görünümüyle zırh ve miğfere işlenmiştir. Zırh ile miğferde aynı renkler ve motifler kullanılarak bir uyum sağlanmıştır. Süslemelerin ön planda görülebilmesi için çelik kısımları siyah renkte tercih edilmiştir.

2.2 AYAN KUTU OYUNU

Kutu oyunları, günümüzdeki dijital tabanlı oyunlardan eksik ve artı yönleri vardır. Dijital oyunların kutu oyunlarındaki gibi fiziksel etkileşimi vermediği, aile ve arkadaşları bir masaya toplayamadığı gayet nettir.

Bu sebepten dolayı Ayan oyununun tasarımında, oyun ve oynanış bir arada incelenip tasarım süreci değerlendirilmiştir. Oyun tasarım sürecinde ana hedefler araştırılmış ve elde edilen bulguları Ayan kutu oyununda uygulanmıştır.

Ayan kutu oyununun hazırlanış sürecinde temel aşama olarak tasarımı ve oynanış biçimi şekillendirilmiştir. Temel konuları ele alan bir doküman hazırlanıp oyunun tasarımında yardımcı olmuştur. Oynanabilir bir demo sürüm ile hedeflenen oyunun kuralları ve etkileşim modellerinin yapısı oluşturulmuştur.

2.2.1 TASARIM PLANI

Oyun tasarımı, tek başına oyun geliştirilecekse geliştirici, oyunun her aşamasını kendisi yapacağı için tasarım dokümanına ihtiyaç yoktur. Takım olarak çalışılacaksa oluşum sürecini organize edip planlanması gerekmektedir. Bu dokümana da tasarım planı denmektedir.

Oyun tasarım planı; kurallar, seviyeler ve oyun hakkındaki her bileşen, tasarım planına dahil edilir. Tasarım planının görsellerle desteklenip en sade haliyle oluşturulması, ekibin üzerine düşeni en rahat şekilde yapabilmesi içindir. Bu plan temelde iletişim amaçlıdır. Birçok sorunu çözmede kullanılır. Tasarım planı oluştururken ekibin kolayca anlaması dışında uyulması gereken bir kural yoktur. İçeriği konusunda da ihtiyaçlar göz önüne alınarak geliştirilmiş bir tasarım planı her zaman uygundur (Fullerton, 2008, s. 394).

2.2.2 AYAN KUTU OYUNU AŞAMALARI

2.2.2.1 Oyun Geliştirme Aşaması

Ayan kutu oyunu, geliştirme aşamasında belirlenen sıra halinde tasarlanmıştır. Hazırlanan planda, öncülük edecek ilk aşama, tasarım planı ve eskizlerle ilk çalışmalar başlamıştır. Tasarım sürecinde oyun oynanacak alan, piyonlar ve oyunun genel yapısı, tasarım planına uygun olarak tasarlanmıştır. Üretim aşaması ise oynanabilir bir prototip ve hataların giderilmesi için yapılmıştır.

Uluslararası Oyun Geliştiricileri Derneği kurucularından Ernest Adams (2010), oyunlar için kurulabilecek ekip için liste hazırlamıştır.

1. Lider tasarımcı, oyunun eksiksiz ve tutarlı olduğundan emin olmak, aynı zamanda oyunun genel tasarımını denetlemek amacıyla vardır. Bu lider tasarımcı sanat süreçleriyle ilgilenmez, diğer ekip üyelerinin işlerini iyi yapıp yapmadığını denetler.

2. Oyun tasarımcıları, proje kapsamına bağlı olarak birden fazla bulunabilen, oyunun arka planında ne tür bir işleyişin bulunacağını belirleyen, oynanışı ve çekirdek mekanikleri oluşturan kişiler.

3. Seviye tasarımcıları, diğer tasarımcıların sağladığı bileşenleri (grafiksel kullanıcı ara yüzü, mekanikler vb.) ve oyuncuların oynayabileceği dünyayı oluşturan kişiler.

4. Kullanıcı ara yüz tasarımcılarına ise büyük bir oyun projesinde ihtiyaç duyulur. Oyunun düzenini sağlamak adına ekibin bir parçası olarak bulunmalıdır, aksi takdirde iyi tasarlanmış bir oyun, kötü bir ara yüzle bozulabilir.

5. Yazarlar, oyunların kurgusal ve öğretici içeriklerini oluşturmaktan sorumlu olan kişi.

6. Sanat Yönetmeni ise, oyun içeriğindeki görsel bütün içerikten sorumludur ve neredeyse Lider Tasarımcı ile aynı pozisyonadadır. Oyunun görsel tarzının yaratılması için gerekli bütün malzemeler sanat yönetmeninin sorumluluğundadır.

7. Oyun içeriğindeki bütün ses öğelerinden sorumlu olan Ses Yönetmeni gerekmektedir. Ses bir oyunun ruhunu yaratmada çok önemlidir ve Ses Yönetmeni, Lider Tasarımcı ile birlikte çalışır (Adams, 2010, s. 73-75).

2.2.2.2 Hazırlık Aşaması

Oyunun süreci kavramsallaştırma aşamasında ortaya çıkar. Kavramsallaştırma bir fikirle başlar ve beyin fırtınası yapılarak şekillendirilir. Bu oyun tasarım sürecinin ilk aşamasıdır. Bu kısımda bir fikir üretme söz konusudur ve fikir; gündelik hayattan, medyadan hatta kitaplardan gelebilir (Macklin & Sharp, 2016, s. 356).

Bu aşamada ise oyunun fikri ortaya çıkana kadar değerlendirilir. Genel olarak rakip oyunların öne çıkan özellikleri incelenir ve oluşacak oyunun hangi

özellikleri ile yer alacağını tartışıldığı bölümdür. Fikir kabul olduğunda diğer ekip üyelerinin de desteğiyle gerçekleşen bir süreçtir. Bu aşamada planlama süreci gerçekleşir, bu süreç büyük ekipler için kaçınılmazdır. Plan oluşturulması aşamasında her ekip üyesi üzerine düşen kısmı oluşturur. Mühendislik, sanat ve ses ekipleri genel olarak çekirdek kadro halinde ihtiyaç duyulacakların listesini oluştururlar, ihtiyaçlara göre ekip, farklı üyelere ihtiyaç olup olmadığına göre genişletilebilir (Moore,2011, s. 8-9).

Ayan kutu oyunu, oyunun türü ve içeriği göz önünde bulundurularak gerekli malzeme seçilmiş ve işlenmiştir. Bu aşamada ise tasarım planı içerisindeki temeller üzerinden çalışmaya yön verilmiştir. Oyun oynanan alanın ve piyonların ilk olarak oluşturulması aşaması bir profesyonel desteği ile sağlanmış ve tasarım ölçülerine göre üretimi sağlanmıştır. Oluşturulan oyunda monopoly ve tabu örneğinden yola çıkılmış ve tasarımda bu oyunların temel oyun alanı tasarımı örnek alınmıştır. Oyuncunun sistemi tanınması ve bir etkileşim başlatması adına temel oyun öğeleri, tasarım planında belirtildiği şekilde uygulanmıştır.

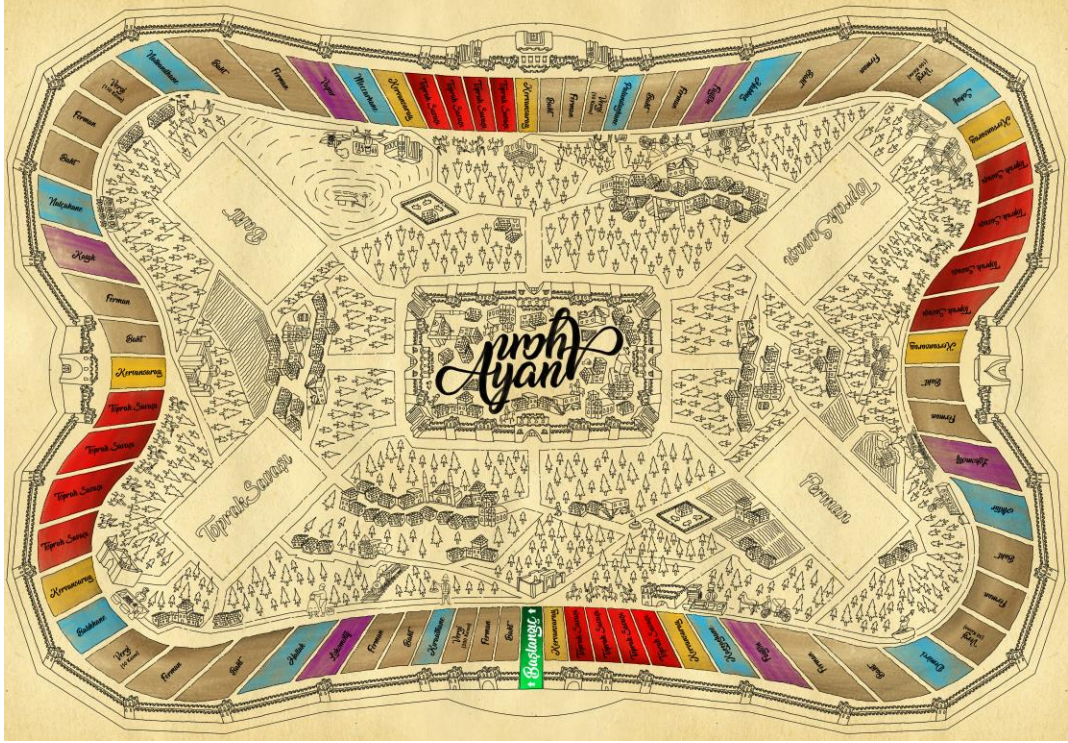
Ayan kutu oyunu, Türk tarihi konulu bir kutu oyunudur. Türk tarihi zengin bir yapıya sahip olduğu için günümüz tarihine en yakın olan Osmanlı'yı ele almaktadır. Ayan, kelime anlamı olarak bir toplumun ileri gelenleri, seçkinleri anlamına gelir. Tarih terimi olarak Osmanlı döneminde belirli bir bölgede güç kazanmış, kendi özel askerleri olan, kendi iş yerleri olan, yerel toprak beylerini ifade etmektedir.

Oyuncuların her birine Ayan denmektedir. Oyun en fazla 4, en az 2 kişi ile oynanabilmektedir. Ayan kutu oyunu, tasarım gereği Osmanlı topraklarını ele almamış, sadece tarihini barındırmıştır. Ayan kutu oyunu, oyuncuların Osmanlı tarihini, bizzat kendisi oyun aracılığıyla yaşamasını amaçlamıştır. Bu sayede ezbere dayalı olmadan, tarihteki herhangi bir olayı kendi deneyimlemesi, o tarihi öğrenmesine sebep olacaktır.

2.2.2.3 Oyun Materyalleri

Ayan kutu oyunu, 1 oyun alanı, 1 toprak alanı, 4 piyon, 2 zar, değerleri farklı 5 kağıt para, 1 gümüş para, 1 altın para, oyuncuyu yönlendiren baht, toprak alanı ve ferman kartları, mülkiyet kartları ve soru cevap kağıdından oluşmaktadır.

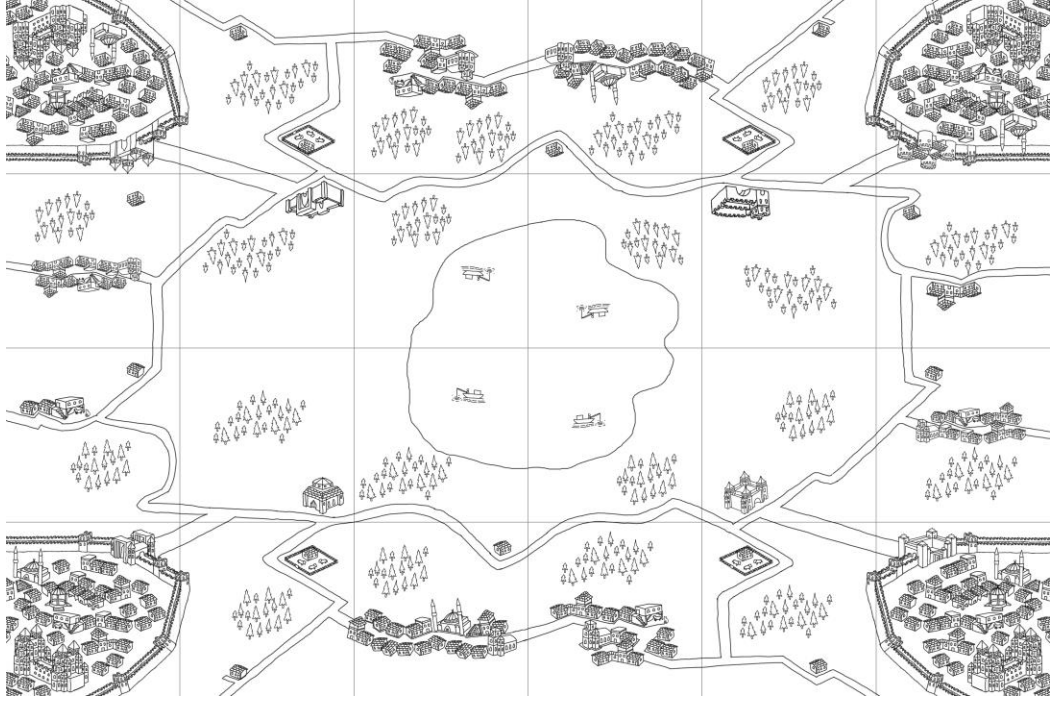
Oyun alanı, oyuncuların piyonlarını hareket ettirdikleri alandır. Oyun alanının üzerinde başlangıç, baht, ferman, vergi, kervansaray, toprak savaşı ve mülkiyet alanları yer almaktadır.



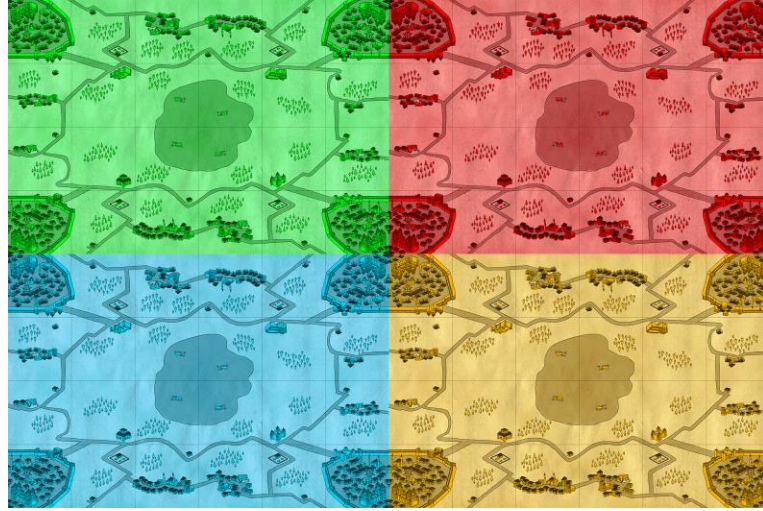
Şekil 62: Ayan Kutu Oyunu, Oyun Alanı

Oyun alanı, başlangıçta dahil olmak üzere 73 bölümden oluşmaktadır. Orta alanda oyunun logosu ve çevresinde işlevi olmayan harita mevcuttur. Bu alanda sadece kutu şeklinde olan bölümlerden hareket edilmektedir. Orta alanda bulunan baht, ferman ve toprak savaşı bölümlerinin üzerine kartlar gelmektedir. Oyun alanı 50x70 cm ebatlarındadır.

Toprak alanı, her bir oyuncunun sahip olduğu topraklardır. Bu alanda oyuncular kendi aralarındaki toprak bütünlüğünü belirler. Her oyuncunun kendisine ait renkte toprak alanı vardır. 24 kareden oluşan bu toprak alanı, oyun alanındaki toprak savaşları bölümüne gelindiği zaman devreye girer.



Şekil 63: Ayan Kutu Oyunu, Toprak Alanı



Şekil 64: Ayan Kutu Oyunu, Renkli Toprak Alanları

Paralar, 7 farklı değere sahip, kağıt para, gümüş ve altından oluşmaktadır. Her bir kağıt paranın değerleri ve renkleri farklıdır. Oyun esnasında kullanılır. Bir yer satın almak ya da borç ve vergiler için kullanılmaktadır.



Şekil 65: Ayan Kutu Oyunu, Kağıt Paralar



Şekil 66: Ayan Kutu Oyunu, Altın ve Gümüş Paralar

Oyun alanının içerisindeki baht, ferman ve toprak savaşı kartları, oyun alanının üzerinde yer alır. Oyuncu oynadığı bölümde bu kutunun üzerine geldiği zaman bu kartları kullanabilir. İçerisinde yer alan yazıyı okuyarak oyununu devam ettirir.



Şekil 67: Ayan Kutu Oyunu, Oyun Alanı Kartları

Özel mülkiyet alanları, oyuncuların üzerlerine geldiği zaman satın alabildiği, para kazanabildiği, borcuna karşılık verebildiği alanlardır. Bu alanlara sahip olan oyuncular, rakiplerinin gelmesi halinde gelir elde eder. Bu gelir kartların üzerinde belirlenen değerlerdir. Her oyuncu, kendi özel mülkiyet alanlarını diğer rakiplerine satabilir, alabilir veya devlet kasasına satın bedelini alabilir.



Şekil 68: Ayan Kutu Oyunu, Özel Mülkiyet Kartları

2.2.2.4 Ayan Kutu Oyunu Kuralları

2.2.2.4.1 Oyuna Hazırlık

Her oyuncu bir adet piyon seçmelidir. 4 farklı renkten oluşan, belirlediği renkteki toprak karelerini alır ve toprak alanındaki bir köşeye yerleştirmelidir. Her oyuncu başlangıç noktasından başlar.

Oyun başlamadan önce her oyuncuya 4000 kaime, 4 gümüş ve 2 altın para verilir. Kalan paranın tümü kutunun içerisinde saklanır. Burası devlet kasasıdır.

2.2.2.4.2 Oyuncu Görevleri

Her oyuncu başlangıçta atacağı zar ile sırasını belirler. En yüksek sayıyı atan birinci, en düşük sayıyı atan ise sonuncu başlar. Oyuncular arasında bir kişi devlet kasasından sorumlu seçilir. Oyun boyunca kasa işlerini seçilen oyuncu yapar. Oyun esnasında değişmek isterse başka bir oyuncu görevi devralabilir.

Başka bir oyuncu özel mülkiyet kartlarından sorumludur. Bu kişi kendisi ve diğer oyuncularında dahil olmak üzere özel mülkiyet alanlarını dağıtır.

Toprak alanlarındaki kareleri yerleştirmede ise, her oyuncu kendi karelerini tamamlar. Bir diğer oyuncunun karelerine dokunulmaz. Oyun esnasında başka bir oyuncunun toprağını alacağı zaman kendi seçtiği renk ile değiştirir.

2.2.2.4.3 Oyun Zamanı

Oyunu kazanmak için oyun alanı üzerinde dolaşarak mümkün olduğunca çok özel mülkiyet alanına ve toprağı sahip olunmalıdır. Oyuna zar atarak devam edilir. Oyuncular attığı zar kadar ilerler. Zarların çift gelmesi halinde tekrar zarı atma hakkı kazanır. Bu kural her oyuncu için geçerlidir.

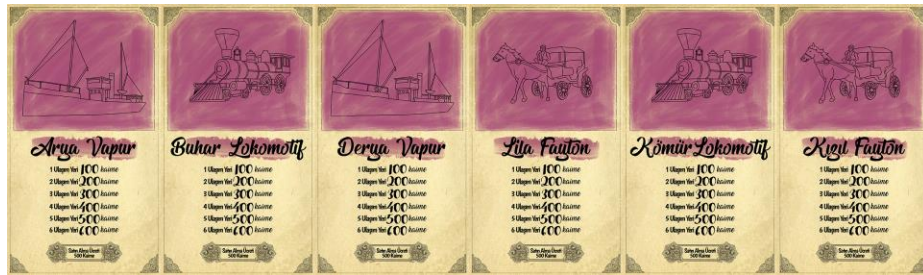
2.2.2.4.4 Oyun Alanındaki Haneler

Özel mülkiyet alanları, Kıraathane, Hallak, Balıkhane, Nalçahane, Nalbandhane, Meccarhane, Palanduzhane, Habbaz, Sahaf, Aktar, Demirci ve Kazzazhane'den oluşur. Her bir mülkiyetin satın alma değeri ve kazancı farklıdır.



Şekil 69: Ayan Kutu Oyunu, İşletme Kartları

Özelleştirilmiş kamu alanları, vapur, lokomotif ve faytondan oluşmaktadır. Bu alanlar devlete ait; ancak işletmesi oyuncuların elindedir. Bu alanların kazançları ise, oyuncunun elinde 1 adet var ise bir alanın ücretini alır. Ancak 2 veya 3 gibi kaç alana sahip ise sahip olduğu kadar kazanç elde eder. Diğer oyuncuların hangi alana geldiği önemli değildir. Kamu alanlarından herhangi birine geldiği zaman, kazancı elindeki kartlara göre verilir.



Şekil 70: Ayan Kutu Oyunu, Özelleştirilmiş Kamu Kartları

Oyuncular sahipsiz bir alanı almak istiyorsa bedelini devlet kasasına vererek alabilir. Almak istemiyor veya parası yetmiyorsa devlet kasasında durmaya devam eder. Açık arttırma ile satılamaz.

Oyuncular sahipli alan üzerine geldiği zaman sahibine, alan kartının üzerinde yazan kira bedelini öder. Bir sonraki oyuncu zar atmadan önce mülk sahibi kirayı istemek zorundadır. Eğer istemezse ve sıranız geçerse kira ödemek zorunda kalmazsınız.

2.2.2.4.5 Aksiyon Haneleri

Başlangıç hanesi: Oyuncu burada durur veya geçerse devlet kasasından geçen oyuncuya 2000 kaime ödenir.

Baht hanesi: Oyuncu bu haneye geldiği zaman oyun alanının üzerindeki baht kartlarından birini çeker. Kartın üzerinde yazan bilgiye göre oyununu devam ettirir.

Ferman hanesi: Osmanlı Devleti'nin bulunduğu dönemi ele almaktadır. Başlangıçtan yıkılma dönemini kapsayan bu dönemler, ferman kartlarının içerisinde yazmaktadır. Kısa bilgiler içerir. Bu bilgiler doğrultusunda oyuncunun bu haneye gelmesi durumunda o dönemde ne yaşandıysa oyuncuya yansır. Bu alanda oyuncu; toprak, para veya mülkünü kazanıp kaybedebilir.

Vergi hanesi: Oyuncuların bu haneye gelmesi durumunda, devlet kasasına vergisini vermek zorundadır. Eğer parası yoksa mülkünü aldığı değerden devlete satabilir. Devlete satılan mülk sahipsiz alan olarak belirlenir. Başka bir oyuncu satılan mülkün üzerine gelmesi durumunda devletten tekrar satın alabilir. Her bir vergi hanesinin ödeme değeri farklıdır. Vergi değerleri oyun alanının üzerinde yazmaktadır.

Kervansaray haneleri: Oyuncuların herhangi bir değer kaybetmeden veya kazanmadan durabildiği yerlerdir. Mola yerleri olarak da kullanılabilir.

Toprak savaşı haneleri: Oyuncuların bu alana gelmesi durumunda, rakip oyuncular ile soru cevap şeklinde bilgi savaşına girmektedir. Hanenin üzerine gelen oyuncu istediği oyuncuyu rakip olarak seçebilir. Oyuncu kartların üzerindeki sorulara doğru cevap vermesi halinde toprak kazanır. Savaş halindeki oyuncular tek tek kart çeker. Eğer rakibi de soruya doğru cevap verirse toprak kaybetmez. Savaş açan oyuncu soruya yanlış cevap verirse rakibine savaş bedeli olarak para öder.

Toprak alanı: Her oyuncunun kendisine ait toprak alanı mevcuttur. 4 farklı renkten oluşmaktadır. Başlangıçta her oyuncun tek bir toprağı vardır. Daha sonra rakipleri ile soru cevap yaparak topraklarını genişletebilir. Başka bir oyuncunun toprağını alacağı zaman ise rakibin toprağını dışarı koyarak kendi rengindeki toprağı yerleştirir. Toprak alımları bir karenin yanında olmak zorundadır. Her istediği toprağı değiştiremez.

2.2.2.5 Ayan Kutu Oyunu Prototip Aşaması

Oyunun test edilmesi için üretilmiş ve başarılı olup olmadığı bu noktada test edilmiştir. Oyunun ana fikri ve işlevselliği dışında geliştirilmesi de bu aşamada oluşturulmuştur. Oyunun ilk prototip aşamasında, her aşamanın bitirilerek geçildiği sistemlerde zaman ve maddi kayıplar ortaya çıkmaktadır. Bu nedenle prototip aşamasında sadece gerekli öğeler oyun içerisinde tutulmuş ve oyun uygun bir yapıya gelene kadar devam edilmiştir.

Prototip, fikirleri ve kavramları, ekip üyelerinin de anlayabileceği somut hale getirilmiş şeklidir. Bu aşamada iyi olduğu düşünülen bir fikrin, iyi olup olmadığına anlaşılabileceği aşamadır. Beklenmedik sonuçların ortadan kalkması ve sorunları ortadan kaldırma bölümüdür (Macklin & Sharp, 2016, s. 393).

Ayan kutu oyununun, prototip hali sonlandırıldığında, elde edilen ilk örnekte oynanış şekli test edilmiş ve olası sorunların ortadan kaldırılması için çalışılmıştır.



Şekil 71: Ayan Kutu Oyunu, Prototip Aşaması

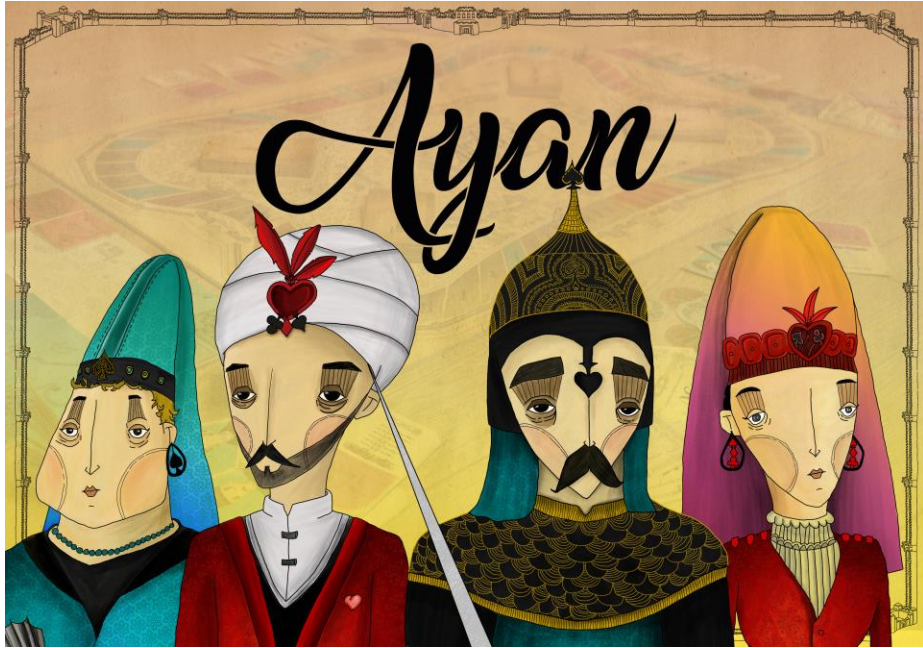
2.2.2.6 Üretim Aşaması

Bir oyunun üretim aşaması, en zahmetli ve uzun sürecidir. Ön planda oluşturulan sistemin üzerine kurulur ve çok çeşitli süreçleri kapsar. Yönetim sürecinde dijital oyunlar için ses, kodlama gibi alanları da içerir (Fullerton, 2014, s. 428).

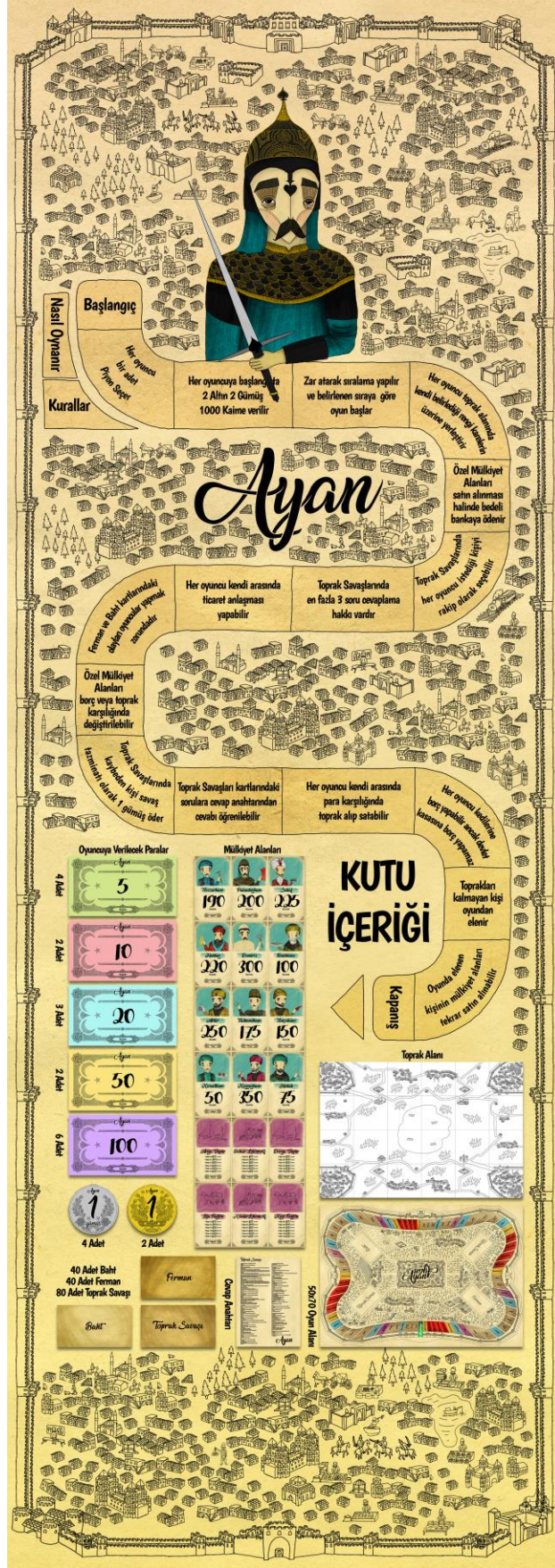


Şekil 72: Ayan Kutu Oyunu, Ambalaj Tasarımı Görünümü

Ayan Oyununun raftaki duruşunu ve görsel kimliğini oluşturmasına destek olacak ambalaj ve diğer görsel öğeler, grafik tasarım ilkeleri referans alınıp oyunun içeriğine uygun ve fikir verici bir biçimde tasarlanmıştır. Çizgisel illüstrasyon ve denge ön planda tutulmuştur. Logo tasarımında ise eski hat yazılarına benzer bir font oluşturulmuştur.



Şekil 73: Ayan Kutu Oyunu, Ambalaj Üzeri Tasarımı



Şekil 74: Ayan Kutu Oyunu, İnfografik



Şekil 75: Ayan Kutu Oyunu, Üretim Aşaması Kutu İçeriği Final 1



Şekil 76: Ayan Kutu Oyunu, Üretim Aşaması Kutu İçeriği Final 2



Şekil 77: Ayan Kutu Oyunu, Üretim Aşaması Kutu İçeriği Final 3



Şekil 78: Ayan Kutu Oyunu, Üretim Aşaması Kutu İçeriği Final 4



Şekil 79: Ayan Kutu Oyunu, Üretim Aşaması Kutu İçeriği Final 5



Şekil 80: Ayan Kutu Oyunu, Üretim Aşaması Kutu İçeriği Final 6

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

3. ÇALIŞMANIN YÖNTEMİ

Çalışmada nitel araştırma desenlerinden kuram oluşturma (grounded theory) kullanılmıştır. “Kuram oluşturma, var olan kavramlara ve anlayışa özgün bir katkının söz konusu olduğu desendir” (Yıldırım ve Şimşek, 2013, s. 82). Bu çalışmayla “kutu oyunları” alanında örnek olabilecek bir kuram (model) geliştirilmiştir. Geliştirilen bu model 24 kişiye oynatılıp anket düzenlenmiştir. Oluşturulan tasarım modelinin tüm aşamaları olduğu gibi aktarılmıştır.

3.1 AYAN KUTU OYUNU GEÇERLİLİK GÜVENLİK ÇALIŞMASI

Ayan oyun tasarımının, en başından sonuna kadar yer alan sürecin önemi dolayısıyla farklı bir başlıkta açıklanması uygun bulunmuştur. Farklı oyuncu kitlesi ve tasarımcı ile yapılmış olan testler ve kontroller sonucunda eksik veya hatalı yönleri bulunmuş ve oyun içerisindeki yapının çalışır olmasına dikkat edilmiştir.

Kalite güvence ekibinin amacı, oyun kalitesi ve içindeki olabilecek hataları analiz ederek geliştirici ve üreticiye geri bildirimlerde bulunmaktır. Bu oyunun yayımlanmasından önceki son savunma bölümüdür. Geliştirici ekip ile analiz ekibi arasındaki ilişki, oyunun cezbedici olmasında büyük rol oynamaktadır. Bu iki ekip arasındaki etkileşim her zaman açık olmalıdır (Meigs, 2003, s. 166-167).

Bu bölüm oyunun son düzenlemeleri yapıp sunulacağı alandır. Oyundaki hataları, oyunun içindeki önemini de içeren bu kısım, oyuncunun Ayan kutu oyununu görmeden önceki son bölümdür. Kalite güvence ekibi ile bir test planı hazırlayacak ve eksik bir yer olmadığından emin olmak için proje yöneticisiyle birlikte hareket edecektir. Oyunun oynanabilir olup olmadığı da bu aşamada analiz edilir. Bu analiz aşaması, oyunu bilen ekip, oyunu test etmesi nesnel olmayan sonuçlara neden olabilmektedir. Bu nedenle profesyonel kalite güvence ekibi oluşturmak doğru gibi olsa da maliyet açısından deneyimsiz ekipleri, sıkıntıya sokabilmektedir. Son işlem olarak kullanıcılara sunulan beta adı verilen bir ön sürüm yayımlanır ve gerçek kullanıcılardan alınan geri bildirimler işlenir. Bu çoğu kurum için en iyisidir (Rollings & Morris, 2004, s. 255).

Kalite ve güvence ekibi, Ayan kutu oyunu için oluşturulmamıştır. Ancak oyun deneyimine sahip olup olmadıklarına bakmaksızın, oyunun oynanabilirlik

analizleri yapılmıştır. Bu analizler, tasarım aşamasından üretim aşamasına kadar olan sürede tekrarlanıp alınan geri bildirimler uygulanmıştır.

3.2 AYAN KUTU OYUNU VE İLKELERİN UYGULANMASI

Ayan kutu oyunu, öğrenme ve eğlenme temellerini bir arada sunmayı amaçlamış bir çalışmadır. Üretim aşamaları ambalaj da dahil olmak üzere, tasarlanması, ilk örnek oluşturulması ve son olarak üretime geçilerek sonuçlandırılmıştır. İki oyun alanı, kağıt ve metal paralar, piyonlar, kartlar ve cevap anahtarı, kutu oyunu unsurlarını içerisinde barındıran bu çalışma, etkileşim kavramlarını da içerisinde barındıran bir uygulama olarak sunulmaktadır.

Oyuncular, daha önce hiçbir kutu oynamamış olsalar dahi, uygulamada, oyunun oynayabilmesi ve kavrayabilmesi amaçlanmıştır. Çalışmanın, grafik tasarım ilke ve elemanlarına, oyunun ilke ve etkileşimine özen gösterilmiş ve işlevsel hale getirilmiştir. İlkelerin uygulanması, çalışmanın prototip aşamasında değerlendirilmiş ve tasarımda uygulanmıştır.

3.2.1 Ayan Kutu Oyununun Algılanması

Ayan kutu oyunu tasarım sürecinde, oyunu oynayan oyuncuların deneyimine bakılarak, iki oyun alanını ve diğer materyalleri kolayca kavrayabildiği gözlemlenmiştir. En fazla dört, en az iki kişiye kadar oynanabilen bu uygulamada, oyuncunun, Osmanlı tarihini oynayarak öğrenmesi, o dönemdeki ayanların yaptığı gibi ticaret yaparak para kazanması, toprak savaşlarında edindiği galibiyetlerle de rakiplerine strateji uygulaması hedeflenmiştir. İlk defa kutu oyunu oynayan birisi bile olsa, oyunu algılayabilmesi için basit kurallar konulmuş ve etkileşim yapısı açıklanmıştır. Bu kurallar ve etkileşim, oyuncunun temel düzeyde oyun hakkında fikir sahibi olması, oyunun devamında uygulayacağı adımlara yardımcı olmaktadır. Oyun sürdürüldükçe daha önceki deneyimlerinden yola çıkarak, oyuncuların doğru hamle yapmaları amaçlanmış ve oyunun, ilk defa karşılaşılan her aşamasının algılanabilir olmasına özen gösterilmiştir.

3.2.2 Ayan Kutu Oyunu Tahmin Edilebilirlik Düzeyi

Oyunu ilk defa gören oyuncunun oyun alanını, zarlara, piyonları, paraları ve kartları tahmin edebilmede başarılı olmasını amaçlamıştır. Belirlenen sıra ile devam eden oyuncular, herhangi bir yönlendirmeye gerek duymaksızın üzerine

düşen görevleri temel olarak tahmin edebilmektedir. Oyunun materyallerini, algılama süreci tamamladığında, materyalleri bir bütün olarak düşünüldüğünde, kılavuz olmadan etkileşime hazır olduğu gözlemlenmektedir.

3.2.3 Ayan Kutu Oyunu Geri Bildirimi

Oyunun etkileşimi başladığında, hazır olan kurallar içerisinde oynayan oyuncular, birbirleri ile strateji yapabileceklerdir. Oyuncular, zar atarak devam edebilmektedir. Oyun alanının üzerindeki yerlere gelerek, bulunduğu konumun üzerinde hangi etkileşim yazıyor ise onu uygulamak zorundadır. Herhangi bir oyuncu, yaptığı eylemi gerçekleştirdiğinde, diğer oyuncular, stratejisini sırası geldiği zaman yapabilmektedir. Oyunun basit yapısı, oyunu hızlıca öğrenerek sürdürmeyi mümkün kılmaktadır.

3.2.4 Ayan Kutu Oyununu Öğrenilebilirlik Düzeyi

Öğrenilebilir bir oyun geliştirmek için oyun içerisinde yer alan kuralların tüm oyunculara adil ve oyunun dengeli olması gerekmektedir. Kurallar her oyuncuya aynı oranda eşitlik sağlar. Bir oyuncu, bir diğer oyuncuya üstünlük kuramaz. Ayan oyunu, oyuncuların kutu oyunu oynama deneyimlerinden yola çıkarak Osmanlı tarihi temalı altyapı oluşturmuştur. Yapılması gereken işlemler ise, sabit ve belirlenen koşullar altında farklılık göstermemektedir. Oyuncuların, kuralları bir kez okuyarak ve oyunu bir kere deneyimleyerek, Osmanlı tarihini öğrenebilmeleri amaçlanmıştır.

3.3 AYAN KUTU OYUNU ANKET ÇALIŞMASI

Ayan kutu oyunu için hazırlanan anket çalışması, oyunu deneyimleyen kişilere yapılmıştır. Ankete katılan kişilerin hazırlanan sorulara verdikleri cevaplar analiz edilerek bir şema haline getirilmiştir. Araştırma yöntemi olarak, betimsel araştırma modeli kullanılmıştır.

3.3.1 Yöntem

Yapılan anket çalışması, betimsel modelindedir. Bu çalışmayla “kutu oyunları” alanındaki araştırmaların amacı, kapsamı ve yöntemi açısından durumu analiz edilmeye çalışılmış, Ayan kutu oyunu için betimsel araştırma modeli kullanılmıştır. Betimsel araştırma modeli, var olan bir durumu var olduğu şekliyle betimlemeyi amaçlayan araştırmalara uygun bir modeldir (Karasar, 1999).

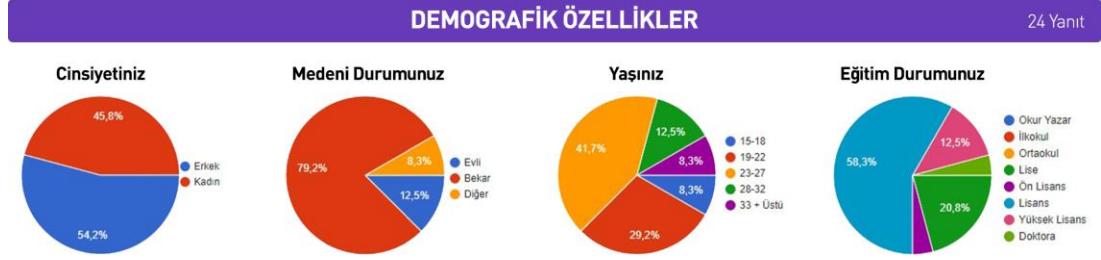
3.3.2 Verilerin Toplanması

Araştırma kapsamında verilerin toplanmasında izlenen yol şu şekildedir;

1. Kutu oyunları hakkında literatür taranması.
2. Çeşitli programlar sayesinde anket soruları hazırlanması.
3. Oyunu kullanıcılara deneyimlemeleri için oynatılması.
4. Oyunu deneyimleyen kişilere anket soruları yöneltilmesi.
5. Kullanıcıların verdiği cevaplarla şemalar oluşturulması.
6. Şemalardan elde edilen bilgilerle, tablolar oluşturulması.
7. Alınan verilerle sonuca varılması.

3.3.3 Anket Soruları

Anket soruları, oyunu deneyimleyen kişilere sorulmuştur. Farklı yaş grupları aralığında olan bu anket çalışmasında 18 adet soru yöneltilmiş ve şemaların üzerinde yüzdelik kısımları, üzerinde sorulan soru ve kişilerin verdikleri cevaplar yer almaktadır.

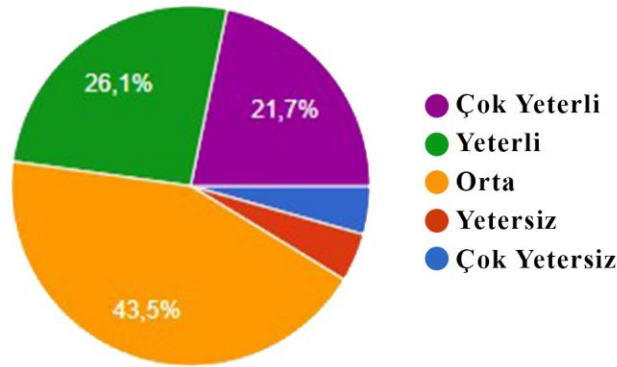


Şekil 81: Ayan Kutu Oyunu Anket Çalışması Demografik Özellikler Şeması

Ayan kutu oyunu anket çalışmasına 13 erkek 11 kadın olmak üzere 24 birey katılmıştır. Bunlardan 21'i bekar, 3'ü ise evlidir. Ankete katılan bireylerin 2'si 12-18, 7'si 19-22, 10'u 23-27, 3'ü 28-32, 2'si de 33 yaşından büyüktür. Bu bireylerden 1'i doktora, 3'ü yüksek lisans, 14'ü lisans ve 5'i de lise eğitim durumuna sahiptir.

1. Kutu oyunları hakkında bilginiz var mı? Sorusuna;

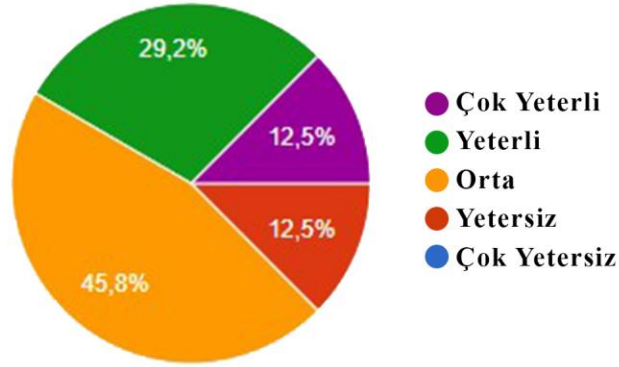
Tablo 1



Cevap	Frekans	Yüzdelik
Çok Yeterli	5	%21,7
Yeterli	7	%26,1
Orta	10	%43,5
Yetersiz	1	%4,2
Çok Yetersiz	1	%4,2

2. Osmanlı Tarihi hakkında bilginiz var mı? Şeklinde sorulan soruya;

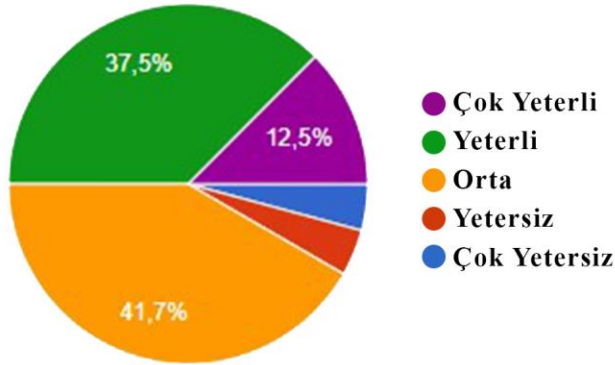
Tablo 2



Cevap	Frekans	Yüzdellik
Çok Yeterli	3	%12,5
Yeterli	7	%29,2
Orta	12	%45,8
Yetersiz	3	%12,5
Çok Yetersiz	0	%0

3. Tarih bilginiz, Ayan'ı oynamak için yeterli mi? Sorusuna;

Tablo 3

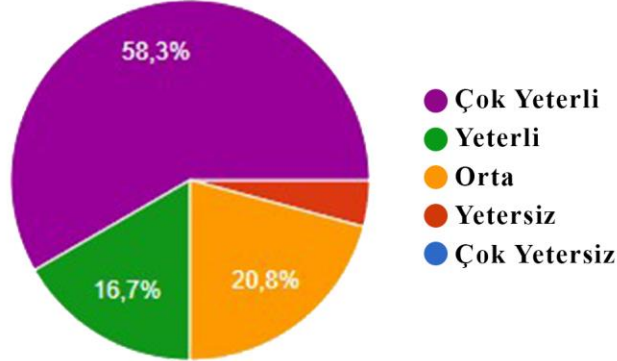


Cevap	Frekans	Yüzdellik
Çok Yeterli	3	%12,5
Yeterli	9	%37,5
Orta	10	%41,7
Yetersiz	1	%4,1
Çok Yetersiz	1	%4,1

4. Ayan'ın kullanım kılavuzu, oyunu oynamanızda yeterli oldu mu?

Sorusuna;

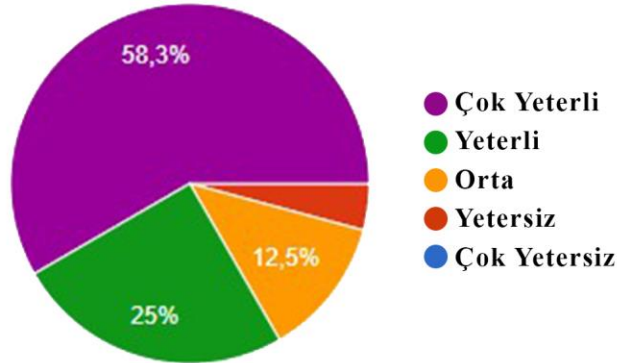
Tablo 4



Cevap	Frekans	Yüzdellik
Çok Yeterli	14	%58,3
Yeterli	4	%16,7
Orta	5	%20,8
Yetersiz	1	%4,2
Çok Yetersiz	0	%0

5. Oyun içi şans, bilgi, strateji dengeli mi? Sorusuna;

Tablo 5

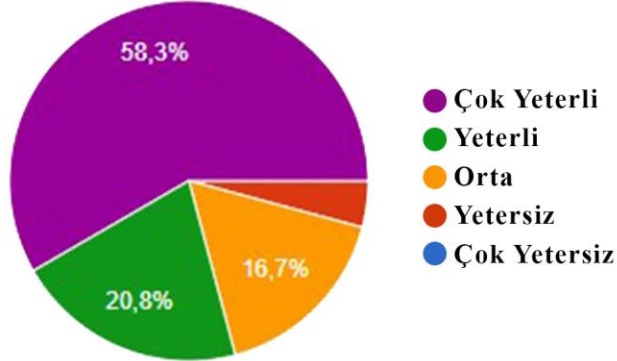


Cevap	Frekans	Yüzdellik
Çok Yeterli	14	%58,3
Yeterli	6	%25
Orta	3	%12,5
Yetersiz	1	%4,2
Çok Yetersiz	0	%0

6. Ferman kartlarındaki bilgiler, Osmanlı tarihini iyi anlatıyor mu?

Sorusuna;

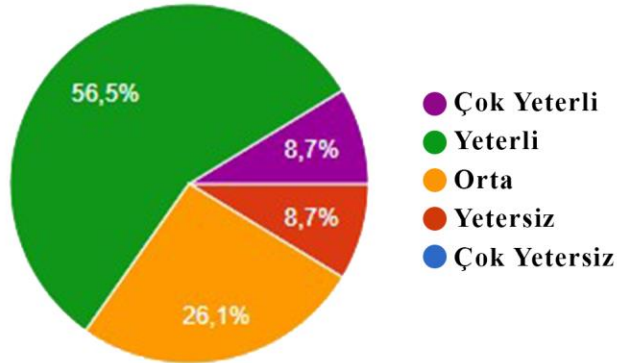
Tablo 6



Cevap	Frekans	Yüzdelik
Çok Yeterli	14	%58,3
Yeterli	5	%20,8
Orta	4	%16,7
Yetersiz	1	%4,2
Çok Yetersiz	0	%0

7. Toprak savaşı kartlarındaki sorular sizi zorladı mı? Sorusuna;

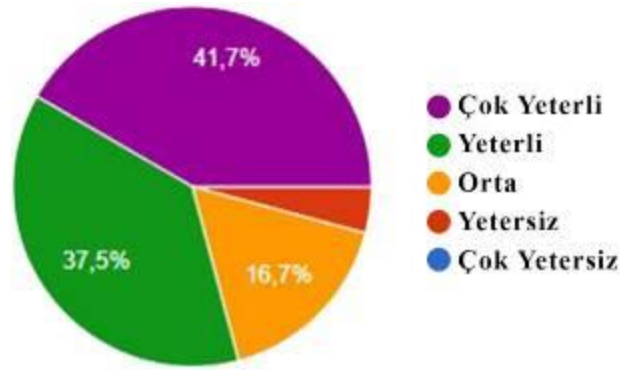
Tablo 7



Cevap	Frekans	Yüzdelik
Çok Yeterli	2	%8,7
Yeterli	13	%56,5
Orta	6	%26,1
Yetersiz	2	%8,7
Çok Yetersiz	0	%0

8. Özel mülkiyet alanları sizce yeterli mi? Şeklinde sorulan soruya;

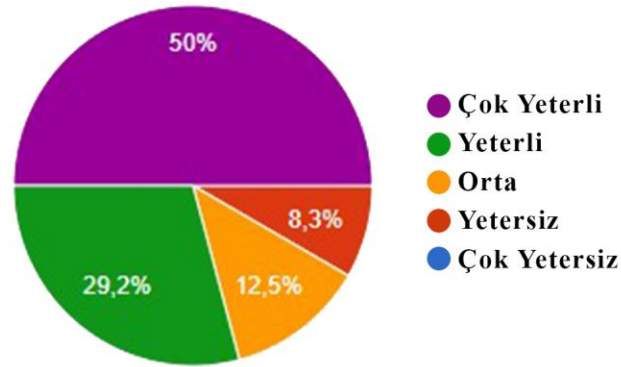
Tablo 8



Cevap	Frekans	Yüzdellik
Çok Yeterli	10	%41,7
Yeterli	9	%37,5
Orta	4	%16,7
Yetersiz	1	%4,1
Çok Yetersiz	0	%0

9. Baht kartlarının içerisindeki uygulamalar sizce dengeli mi? Sorusuna;

Tablo 9

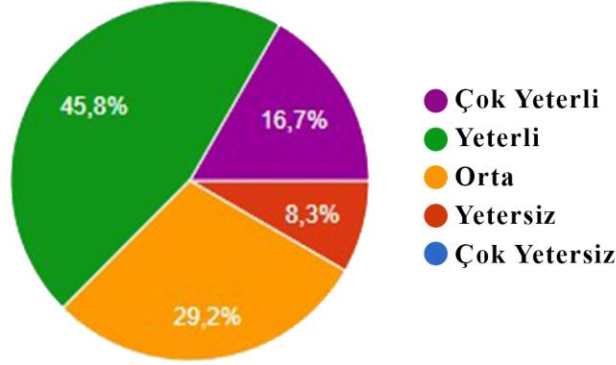


Cevap	Frekans	Yüzdellik
Çok Yeterli	12	%50
Yeterli	7	%29,2
Orta	3	%12,5
Yetersiz	2	%8,3
Çok Yetersiz	0	%0

10. Oyun içindeki para alışverişi, takas, borç gibi etkenler sizi zorladı mı?

Şeklinde sorulan soruya;

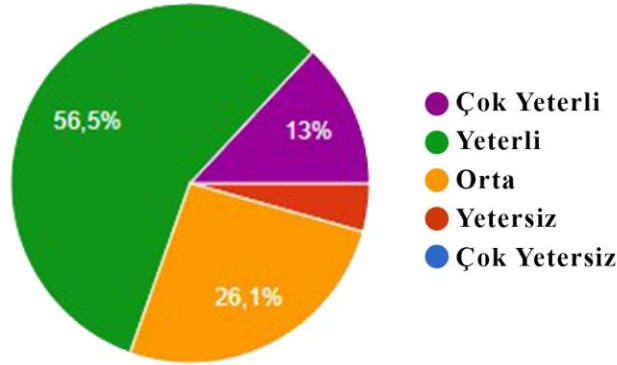
Tablo 10



Cevap	Frekans	Yüzdellik
Çok Yeterli	4	%16,7
Yeterli	11	%45,8
Orta	7	%29,2
Yetersiz	2	%8,3
Çok Yetersiz	0	%0

11. Oyun içi vergi yerlerindeki ücretler sizce fazla mı? Sorusuna;

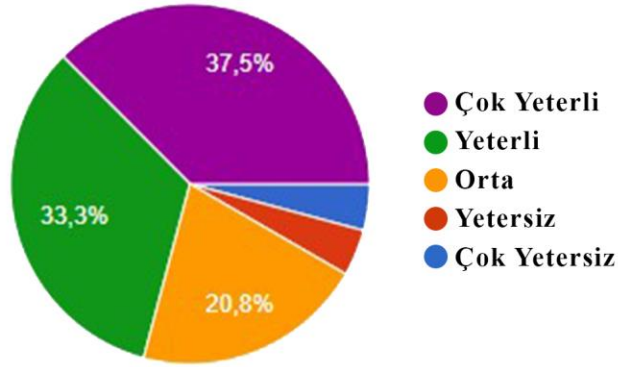
Tablo 11



Cevap	Frekans	Yüzdellik
Çok Yeterli	3	%13
Yeterli	13	%56,5
Orta	6	%26,1
Yetersiz	1	%4
Çok Yetersiz	0	%0

12. Toprak alanındaki malzemeleri kolayca yerleştirebildiniz mi? Sorusuna;

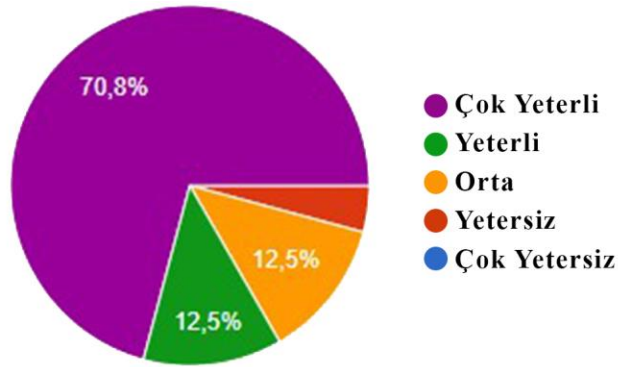
Tablo 12



Cevap	Frekans	Yüzdellik
Çok Yeterli	9	%37,5
Yeterli	8	%33,3
Orta	5	%20,8
Yetersiz	1	%4,2
Çok Yetersiz	1	%4,2

13. Ayan, Osmanlı tarih bilginize katkı sağladı mı? Sorusuna;

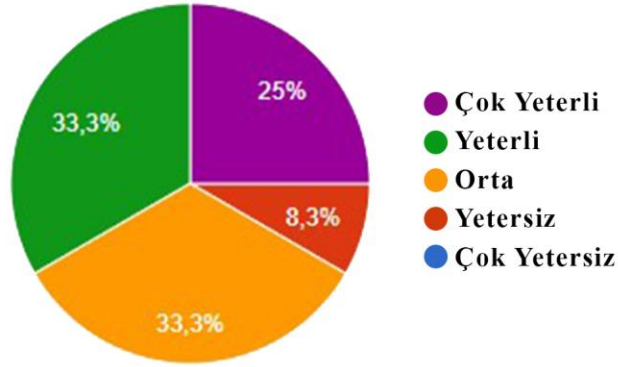
Tablo 13



Cevap	Frekans	Yüzdellik
Çok Yeterli	17	%70,8
Yeterli	3	%12,5
Orta	3	%12,5
Yetersiz	1	%4,2
Çok Yetersiz	0	%0

14. Oyunun bitirilme süresi sizce uzun mu? Şeklinde sorulan soruya;

Tablo 14

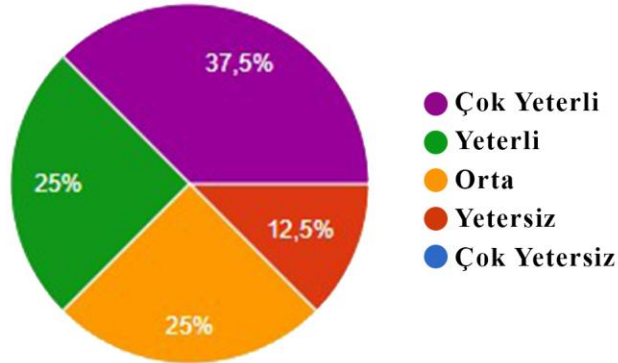


Cevap	Frekans	Yüzdellik
Çok Yeterli	6	%25
Yeterli	8	%33,3
Orta	8	%33,3
Yetersiz	2	%8,3
Çok Yetersiz	0	%0

15. Tarih bilgisi olmayan bir kişi Ayan'ı rahatlıkla oynayabilir mi?

Sorusuna;

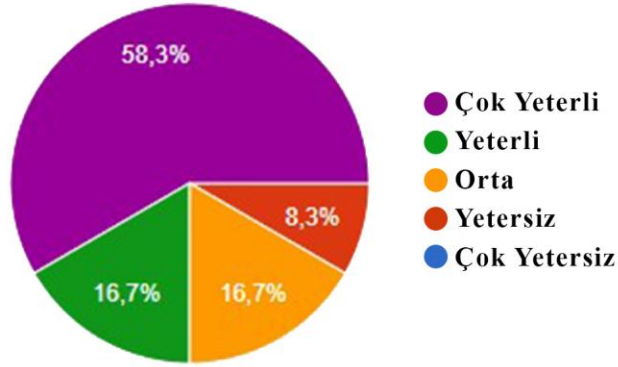
Tablo 15



Cevap	Frekans	Yüzdellik
Çok Yeterli	9	%37,5
Yeterli	6	%25
Orta	6	%25
Yetersiz	3	%12,5
Çok Yetersiz	0	%0

16. Ayan Kutu Oyunu, okullarda etkinlik olarak oynatılabilir mi? Sorusuna;

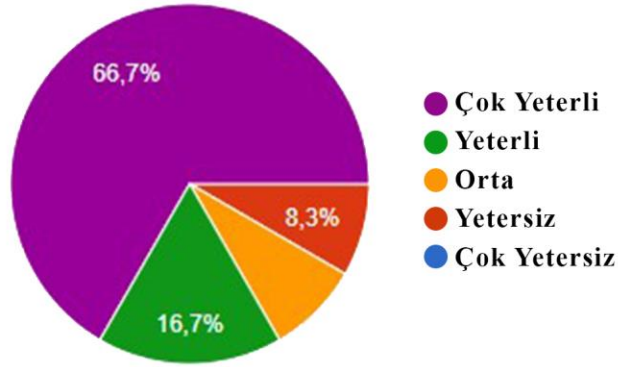
Tablo 16



Cevap	Frekans	Yüzdellik
Çok Yeterli	14	%58,3
Yeterli	4	%16,7
Orta	4	%16,7
Yetersiz	2	%8,3
Çok Yetersiz	0	%0

17. Ayan Kutu Oyunu, Osmanlı Dönemini size yansıtabildi mi? Sorusuna;

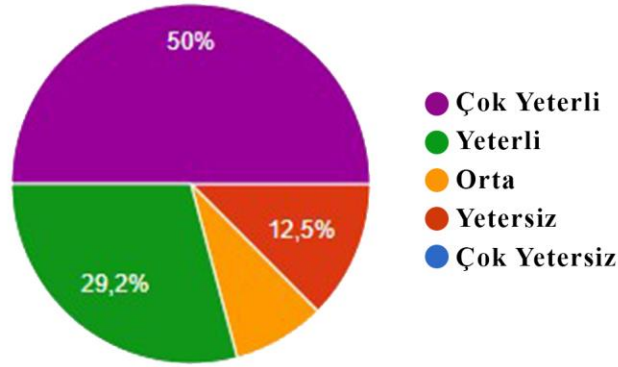
Tablo 17



Cevap	Frekans	Yüzdellik
Çok Yeterli	16	%66,7
Yeterli	4	%16,7
Orta	2	%8,3
Yetersiz	2	%8,3
Çok Yetersiz	0	%0

18. Oyunun oyuncu sayısı sizce yeterli mi? Şeklindeki sorulara;

Tablo 18



Cevap	Frekans	Yüzdellik
Çok Yeterli	12	%50
Yeterli	7	%29,2
Orta	2	%8,3
Yetersiz	3	%12,5
Çok Yetersiz	0	%0

3.3.4 Çıkarımlar

Yapılan araştırma sonucunda; 18 sorudan oluşan anket verilerinden elde edilen çıkarımlar, oyun hakkında veya Osmanlı tarihi hakkında bilgi sahibi olmasa dahi oyunu oynanabilir, sürdürülebilir ve bilgilendirici niteliği taşıdığı kanaatine varılmıştır. Kullanıcıların deneyimlerine dayanarak, büyük bir çoğunluğu oyun içeriği konusunda çok iyi yanıtını vermiş ve ortak bir sonuç elde etmiştir.

Anket verilerinin yanı sıra, oyunu oynayan 4 kişiden oluşan bir oyuncu grubu oluşturulmuş, Ayan oyununu oynarken video kaydına alınmıştır. Oyuna başlamadan önce ve oyun bittikten sonra oyunculara oyun hakkında sorular sorulmuş ve deneyimlerini paylaşmaları istenmiştir. Bu deneyimler gözlemlenmiştir.

Oyun oynatılmadan önce kişilere kutu oyunları hakkında bilginiz var mı? sorusu sorulmuş ve genel anlamda "Tavla, Monopoly, Tabu, Satranç" gibi cevaplar alınmıştır. Bu cevaplara baktığımızda güncel bilinen oyunlar söylenmiştir. Oyun öncesinde Osmanlı tarihi hakkında bilgileri olup olmadığı sorulduğunda ise lise düzeyinde ve orta seviyede cevapları verilmiştir. Ancak oyun esnasında sorulan soruları hatırlamakta güçlük çektikleri gözlemlenmiştir.

Bu gözleme dayanarak lise düzeyindeki tarih bilgisinin de yetmediği hatta eksik kaldığı görülmüştür.

Lise düzeyindeki Osmanlı tarihi, genelleme yaptığımız zaman Osmanlı'nın katıldığı savaşları, anlaşmaları, hatta padişahları gibi bilgileri bildiği kabul edilmektedir. Oyuncular her ne kadar lise düzeyinde Osmanlı tarihini bildiklerini iddia etse de zaman içerisinde bu bilgileri unuttuğu, hatırlamak için ipucu verilse dahi bilemediği gözlemlenmiştir.

Oyun esnasında oyuncuların başlangıçta para kazanma içgüdüleriyle mülkiyet alanlarını satın alma girişimleri olmuştur. Oyun devam ettikçe toprak alanındaki topraklarını genişletmeyi hedefledikleri görülmüştür. Bunun için toprak savaşları bölümüne gelmeye çalışmışlardır. Buraya gelen oyuncu, tarih bilgisinin az olduğunu düşündüğü kişiyi seçerek ondan topraklarını almaya çalıştığı gözlemlenmiştir. Osmanlı tarihini iyi bildiğini düşünen oyuncu ise korkmadan istediği oyuncuyu rakip olarak seçmiştir. Diğerleri için aynı şeyi söylemek mümkün değildir. Tarihi iyi olan oyuncuyu çok az rakip olarak seçmişlerdir. Tarih bilgisi iyi olmasına rağmen oyun esnasında ticaretini iyi yapamadığı için sahip olduğu toprakları kaybetmesine sebep olmuştur. Bu kaybediş, diğer oyuncuların bilgisi olmasa dahi kazanabilme ümidiyle oyuna devam ettikleri ve sürekli ferman bölümlerine gelmeye çalışarak Osmanlı tarihi hakkında bilgi edinmeye çalıştıkları izlenmiştir. Bu sayede toprak savaşları bölümlerine geldiklerinde sorulan sorulara cevap verebilme olasılığı yükselecektir. Gözlemlediğimiz zaman tarihi iyi olan oyuncu, diğer oyuncuların hedefine girmiş ve diğer oyunculardan birisiyle rakip olduğunda diğer oyuncuların Osmanlı tarihi hakkında az bilgiye sahip olan kişiye yardım ettikleri görülmüştür.

Oyun oynanmaya devam edildikçe para kazanma olayı göz ardı edildi ve toprak savaşları bölümündeki kartlara yoğunlaşıldı. Kartlardaki soruları birbirlerine sorarak bilmeye çalıştılar. Bilemediklerinde ise bilen kişinin o oyuncuya kopya verdiği de görülmüştür.

Oyun bittikten sonra oyunculara Ayan hakkında elde ettiği deneyimleri sorulmuştur. Tarih bilgisi iyi olan kişinin oyundan çok keyif aldığını, başta paraların önemli olduğunu ancak oyun devam ettikçe toprak alanlarının daha

değerli olduğunu söylemiştir. Ferman kartlarındaki bilgilerin kısa ancak kolay bir şekilde anlatılmış olduğunu dile getirmiştir. Olay örgüsünün bozulmadan bilgilerini tazelediğini ve toprak savaşları bölümüne gelmeye çalıştığını söylemiştir. Bazı soruları hatırlamadığını ancak cevabını da merak ettiğini, bunun için cevap anahtarına baktığını söylemiştir.

Tarih bilgisi orta düzeyde olan diğer iki kişi ise iyi bilene rakip olarak gördüğünü ve onu yenmek için birbirlerine yardım ettiklerini dile getirmiştir. Bazı soruların daha kolay olmasını ve mülkiyet alanlarının daha da artırılması yorumunda bulunmuşlardır. Oyun esnasında kendilerini gerçekten Ayan olarak nitelendirdiklerini ve bunun için birbirleriyle ticaret anlaşmaları yaptıklarını söylemişlerdir. Bu sayede toprak savaşları bölümüne geldiklerinde bilemedikleri sorular bile olsa yaptıkları para alış-verişleriyle bunu dengelemeye çalıştıklarını anlatmışlardır.

Osmanlı tarihi hakkında neredeyse çok az şey bilen kişi ise oyunda genelde ferman ve baht bölümlerine gelmeye çalıştığını söylemiştir. Özel mülkiyet alanlarını almaya çalıştığı ve bu sayede çok para kazanmayı hedeflediğini anlatmıştır. Tarih bilgisinin olmadığından dolayı toprak savaşlarına girmekten çekindiğini dile getirmiştir. Bu bölüme geldiğinde çok zorlandığını ancak bilmesem dahi diğer oyuncuların ona yardım ettiğini söylemiştir. Bu sayede oyun içerisinde kalabildiğini ve oyundan keyif almaya baktığını söylemiştir. Oyun bittikten sonra bile cevap anahtarına bakarak zorlandığı soruların cevaplarını merak ettiğini anlatmıştır.

Bu gözlemele ile oyuncuların oyun esnasında keyif aldığı görülmektedir. Tarihi iyinin olan kişinin oyunu tekrar oynamak istemesi, edindiği bilgileri tekrarlamak istediği anlamına gelmektedir. Orta düzeyde olan oyuncular tarih bilgilerini öğrenme hevesinde bulunduğu gözlemlenmiştir. Oyunu bırakıp sadece sorulara yoğunlaşıldığı da görülmektedir. Ayan, asıl amacı bir oyun oynatmanın dışında Osmanlı tarihini, oyuncuları içerisinde barındırarak yaşanan olayları uygulamalı bir şekilde anlatarak bilgi edinmesini sağlamaktır. Yapılan anket sonucunda Ayan oyununun hedeflediği noktanın çok daha üstüne çıktığı görülmüştür. Tarih bilgisine sahip kişinin oyunu oynayarak bilgisini tazelediği, bilgisi az olan kişilerin de tarihi öğrenme eyleminde bulunmasının, Ayan'ın asıl amacına ulaştığı görülmektedir.

SONUÇ VE ÖNERİLER

Binlerce yıldır kutu oyunları, dünyanın çeşitli yerlerindeki insanlar için eğlence kaynağı olmuştur. Eğlencenin yanı sıra kutu oyunları her zaman toplumları yansıttığı ve kültürün bir parçası oldukları görülmektedir. Kutu oyunları içerisinde barındırdığı sembolleriyile kültürel birer simge olarak veya dinsel bağlamda içeriğin olması, tarih hakkında bize birer örnek olmuştur.

Kutu oyunları, dönemlerin ve kültürlerin yarattığı etkileriyle birbirlerinden farklı olsalar dahi her zaman kendilerine özgü tasarımları mevcuttur. Yapılan tasarımların oyunun önüne geçmeden oyuncuyu da içerisinde barındırarak oyun işleyişini sonuçlandırmıştır. Bu bağlamda tasarım amacının oyunu daha çekici hale getirmek, oyun içerisindeki parçalar arasında farklılaştırma yaratmak ve oynanışı görsellerle belirginleştirme yoluyla oynanmasını arttırmak olduğu söylenebilir.

Kutu oyunlarının, kültürü yansıttığını söylemiş olursak günümüzde Türk kültürünü yansıtan kutu oyunu çok az sayıda mevcuttur. Türk kültürü Anadolu, Doğu Akdeniz, Balkanlar, Sibiryaya, Orta Asya ve İslam kültürleri ile etkileşim içinde ve varlığını halen daha sürdürmekte olan zengin bir kültürdür. Günümüzde bile Selçuklu ve Osmanlı döneminden kalan gelenek ve davranışların yanı sıra kültürel miraslarımız da mevcuttur.

Oyun tasarım sürecine bakıldığında, Ayan kutu oyunu Türk kültürünü barındıran Osmanlı tarih temalı bir oyundur. Ayan, oyun tanımının ortak noktalarını barındırmasıyla Osmanlı tarihini yansıtan uygulama olarak sunulmaktadır. Ayan, kendine özgü kuralları olan, her oyuncunun birbiriyle rekabet ve etkileşim halinde buldukları, kendisine ait bölgede geçen ve bir amaç barındıran bir sistemdir. Bu yapısı ile bir kutu oyun olarak tanımlanabilmektedir. Kutu oyunları kategorisinde değerlendirilecek biçimde piyonları, paraları, oyun alanları ve kartlarıyla fiziksel olarak yapısını tamamlamıştır.

Bu çalışma kapsamında, Osmanlı temalı Ayan kutu oyunu, 24 kişiye oynatılıp genel olarak olumlu geri bildirimler elde edilmiştir. Oyun oynatıldıktan sonra 18 sorudan oluşan anket yapılmış ve bu sonuçlara bakılarak, oyunun geliştirilebilir yönlerinin de olduğu oyuncular tarafından yazılı ve sözlü olarak

ifade edildiđi bulgularına ulařılmıştır. Tasarım anlamındaki önerilerin çođu beğenilmiş olsa da oynanış anlamındaki önerilerin başında mülkiyet alanlarının artırılması yönünde olmuştur. Sonrasında ise soruların zorluđunun düşürülmesi yönünde belirtilmiştir. Genel anlamda oyunun en çok beğenilen kısmı ferman kartlarındaki bilgilerin toprak savaşındaki sorulara cevap niteliđi taşımasıdır. Ardından baht kartlarındaki işleyişin oyun üzerinde büyük etkisi olduđu ve bu olumlu yönde etkilediđi söylenmiştir. Oyuncuların hemen hemen hepsi, oyunun tarih bilgisi, lise düzeyinde olduđunu belirtmiş ve ortaöđretim seviyesinde de yapılabileceđi önerisinde bulunmuşlardır. Yapılan anket ve bulgular sonucunda oyuncuların Ayan'ı Osmanlı tarihini net bir şekilde anlattıđını ve bunu uygulamalı olarak gösterebildiđini söylemiştir.

Ayan kutu oyunu hem yapısı geređi hem tasarım anlamında hem de oyunun işleyiři bakımından Türk kültürünü yansıması ve Osmanlı tarihi hakkında bilgi vermesi amacındadır. Yapılan literatür çalışması ve uygulama sonucunda Ayan, kutu oyunu kategorisinde Osmanlı tarihini anlatan bir uygulama olarak nitelendirilmiştir. Türk kültürünü yansıtan kutu oyunlarının azlıđı olan problem, yapılan araştırma ve sonuçlarıyla Ayan ile bunun giderilmesi ve yeni oluşacak kutu oyunlarına öncülük yapması hedeflenmiştir. Tez kapsamında yapılan bu uygulama tasarım modeli oluşturularak “kutu oyunları” alanında örnek oluşturmuş ve dođru sonuçlar elde etmiştir.

KAYNAKÇA

- Adams, E. (2010). *Fundamentals of Game Design - Second Edition*. Berkeley: New Riders
- Akkaleli, B.F. (2019) *Osmanlı Son Dönem Kaimeleri ile Cumhuriyet Dönemi I. Emisyon Banknot Tasarımlarının Süsleme, Yazı ve İçerik Açısından İncelenmesi*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi) Süleyman Demirel Üniversitesi/Güzel Sanatlar Enstitüsü, Isparta.
https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/TezGoster?key=vjszP7PzV0HebcjFEvDfwNknwErU448yp64iCeRRyYzG6tmJUhla84VBzs-0_000
- And, M. (2012). *Oyun ve Bügü: Türk Kültüründe Oyun Kavramı*. İstanbul: Yapı Kredi Kültür Sanat Yayıncılık.
- Avedon, E.M. ve Brian Sutton Smith (1971). *The Study of Games*. New York: John & Wiley Sons Inc.
- Becer, E. (1999). *İletişim ve Grafik Tasarım*. Ankara: Dost Kitapevi.
- Bell, R.C. (1979). *Board and Table Games from Many Civilizations*, New York: Dover
- Brathwaite, B., & Schreiber, I. (2009). *Challenges For Game Designers*. Boston: Course Technology PTR.
- Burgun, K. (2013). *Game Design Theory: A New Philosophy for Understanding Games*. Florida: CRC Press
- Cengiz, M. (2008) *Masa Oyunlarının Görsel – İçerik İlişkisi ve Uygulama Çalışması* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Dokuz Eylül Üniversitesi/Güzel Sanatlar Enstitüsü, İzmir.
<https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/TezGoster?key=wBmNpkQC9Nhi90NLW7E7-Q2aRXZ249F8mwRAhGSDbRP2KVFdBZAI1NSn4y7rx-2L>
- Crawford, C. (1982, 4 5). *The Art of Computer Game Design*. California: Berkeley University.
- Dabner, D., Stewart, S., & Zempel, E. (2014). *Graphic Design School - The Principles and Practice of Graphic Design*. Hoboken: John Wiley & Sons Inc.
- Dönmez, R. (2012). *Rıfat Dönmez Koleksiyonu'ndan Osmanlı İmparatorluğu Kağıt Paraları*, İstanbul: Scale Basım Yayınevi
- Erdal, İ.T. (2006). *Gestalt Kuramının Grafik Tasarıma Etkilerinin İncelenmesi*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi) Kocaeli Üniversitesi/Sosyal Bilimler Enstitüsü, Kocaeli.
https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/TezGoster?key=ePX_SaJ0b35Gq45swKG3IL0rjiIDJXwH--gwLWww4ybbCjQIKqRaJ11dZK_qqg5U

- Fox, B. (2005). *Game Interface Design*. Boston: Thomson Course Technology.
- Fullerton, T., Christopher S. & Hoffman, S. (2004). *Game Design Workshop*, Florida: CMP Books.
- Golladay, S. M. (2004). P Art and Culture Magazine: *The Illuminated Microcosm of Alfonso X's Book of Games*, Sayı 13, 61-62.
- Huizinga, J. (2017). *Homo Ludens: Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme*. 6. Basım. İstanbul: Ayrıntı Yayınları
- Kowalski, W. J. (2004). P Art and Culture Magazine: *Board Games of The Ancient World*. Sayı 13, 2-25.
- Karasar, N. (1999) *Bilimsel Araştırma Yöntemi*. Ankara: Nobel Yayınevi.
- Landa, R. (2011). *Graphic Design Solutions*. Boston: Clark Baxter.
- Lau, H.T. (1985) *Chinese Chess*. Boston: Tuttle Publishing.
- Lerner, J. (2014). *Making Democracy Fun - How Game Design Can Empower Citizens and Transform Politics*. London: The MIT Press.
- Looney, A. (2011). *How I Design a Game*. M. Selinker içinde, *The Kobold Guide to Board Game Design* (s. 93-110). Kirkland, WA: Open Design
- Macklin, C. & Sharp, J. (2016). *Games, Design and Play: A Detailed Approach to Iterative Game Design*. Boston: Pearson Education.
- Meigs, T. (2003). *Ultimate Game Design: Building Game Worlds*. Emeryville: The McGraw-Hill
- Moore, M. E. (2011). *Basics of Game Design*. Florida: CRC Press.
- Murray, H. J. (1913). *A History of Chess*. Birleşik Krallık: Oxford University Press.
- Novak, J. (2012). *Game Development Essentials*. Clifton Park: Delmar, Cengage Learning.
- Özmutlu, A. (2020). Sosyal Bilimler Araştırmaları Dergisi: *Grafik Tasarım Öğrencilerinin Yazı Karakteri Kullanım Tercihlerinin İncelenmesi*, 10, 287-301
- Parlett, D. (1999) *The Oxford History of Board Games*, New York: Oxford University Press.
- Pritchard, D.B. (1994), *The Family Book of Games*. Leicester: Brockhampton Press, Sayfa 162.
- Rogers, S. (2014). *Level Up The Guide to Great Video Game Design*. Chichester: Wiley Publication

- Rollings, Andrew ve Ernest Adams. (2003) *Andrew Rollings and Ernest Adams on Game Design*. 1. Baskı, Indianapolis: New Riders Publishing. Sayfa 621.
- Rollings, A., & Morris, D. (2004). *Game Architecture and Design: A New Edition*. San Francisco: New Riders Publishing
- Salen, K., & Zimmerman, E. (2004). *Rules of Play - Game Design Fundamentals*. Londra: MIT Press
- Schädler, U. (2004). P Art and Culture Magazine: *The Best of All Games: Backgammon*. Sayı 13, s. 152
- Şık, A. (2020) Mühendis ve Makina Güncel: *Endüstriyel Tasarım ve Üretim*. Sayı 37, s. 32-35.
- Tulum, M. (2007) *Sûrname Sultan Ahmet'in Düğün Kitabı*. İstanbul: Kabalcı Yayınları
- Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2013). *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri* (7.Baskı). Ankara: Seçkin Yayınevi.
- Yüksel, M. (2019) *Masa Oyunlarının Etkileşim İlkelerine Göre İncelenmesi: Bir Oyun Uygulaması*, (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Beykent Üniversitesi/Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
<https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/TezGoster?key=Mir2lXQK1dkmQ9Ige3PZbuNBkJU0zx87FFR9gsjEDsCRVxvwKIBBS1Pq3cXO6lAn>

İNTERNET KAYNAKLARI

Şekil 3: Senet Oyun Tahtası: <http://traveltoeat.com/wp-content/uploads/2014/01/wp-id-Photo-Jan-7-2014-746-PM.jpg>. (14.02.2021)

Şekil 4: Go Oyun Biçimi: <https://www.gookulu.com/urun/go-oyun-tahtasi-rulo/> (14.02.2021)

Şekil 5: Aşık Kemikleri: <https://www.haberler.com/koylunun-kis-eglencesi-asik-oyunu-9196207-haberi/> (14.02.2021)

Şekil 11: Chaturanga: <https://www.mastersofgames.com/cat/board/chaturanga-chess.htm> (14.02.2021)

Şekil 12: Chupat: <https://vistapointe.net/pachisi/rank.html> (14.02.2021)

Şekil 13: Kraliyet Oyunu: (<https://www.kayipdunya.com/ilker-bozdemir/antik-oyunlar-ur-kraliyet-oyunu/>) (14.02.2021)

Şekil 14: Jenga Oyunu: <https://jenga.com/> (14.02.2021)

Şekil 15: Mangala Oyunu: <https://www.anne.com.tr/mangala-ahsap> (14.02.2021)

Şekil 16: Monopoly Oyunu: <https://m.n11.com/hasbro-gaming-monopoly-klasik-P465739103?adBidding=true>

Şekil 43: Rüstempaşa Kervansarayı: <https://ayder.com.tr/lokasyon/rustem-pasa-kervansarayi/387> (03.11.2021)

Şekil 44: Öküz Mehmet Paşa Kervansarayı: <https://kusadasi.bel.tr/okuz-mehmet-pasa-kervansarayi/> (03.11.2021),

Şekil 45: Gümrük Hanı: <http://puskulcu.blogspot.com/2011/01/gumruk-hani.html> (03.11.2021)

Şekil 50: V. Mehmet Reşat dönemi 1 lira: <https://www.greenappleauction.com/en/product/795773/turkey-ottoman-empir> (03.11.2021)

Şekil 56: Altın ve Gümüş Sikkeler: <https://tr.pinterest.com/pin/349732727288636203/> (03.11.2021)

Şekil 59: III. Selim'in Zırhı: TSM, Envanter nr. 2236, <https://ce.brimingtonmanor.co.uk/> (03.11.2021)

Şekil 60: Kanuni Sultan Süleyman'ın Miğferi: <https://ce.brimingtonmanor.co.uk/> (03.11.2021)

TCMB (2012): Türkiye'de Banknot Basımının Tarihçesi: <https://www.tcmb.gov.tr> (03.11.2021)

Grafik Tasarım İlkeleri: <https://emresanli.net/grafik-tasarimin-temel-ilkeleri/> (15.02.2021)

Tasarım Günlükleri: <http://www.tasarimgunlukleri.com/2015/09/17/tasarim-prensipleri/> (15.02.2021)

Tarihteki Kutu Oyunları: <https://arkeofili.com/tarihteki-en-onemli-10-masa-oyunu/> (15.02.2021)

Oyun Nedir?: <http://brandnewgametr.com/oyun-nedir/> (15.02.2021)

Satranç Tarihi: <https://archive.org/details/AHistoryOfChess/page/n31> (02.11.2021)

Board Game Geek: <https://boardgamegeek.com/> (02.11.2021)

Wikipedia: https://tr.wikipedia.org/wiki/Osmanl%C4%B1_%C4%B0mparatorlu%C4%9Fu_kronoloji (16.02.2021)

ÖZGEÇMİŞ

Kişisel Bilgiler	
Adı Soyadı	Harun Ağıl
Doğum Yeri ve Tarihi	Ordu/17.09.1995
Eğitim Durumu	
Lisans Öğrenimi	Atatürk Üniversitesi / G.S.F. Grafik Tasarım
Yüksek Lisans Öğrenimi	Ordu Üniversitesi / Grafik Anabilim dalı
Bildiği Yabancı Diller	İngilizce
Bilimsel Etkinlikleri	Zaha Hadid Anısına Sergi / 2016 Atatürk Üni. G.S.F. Mezuniyet Sergisi / 2017 Akbank Caz Festivali Sergisi / 2018 Illustrators Platform Karma Sergisi / 2019 Ordu Üni. 1. Özgün Baskı Atölye Sergisi / 2019
İş Deneyimi	
Çalıştığı Kurumlar	Kamera Reklam Ajansı / Erzurum 2013 Artev Ajans / Erzurum 2014 Vizyon Reklam Ajansı / Erzurum 2016 İz Grafik Ajans / Ordu 2017 DeQupe Ajans / Ordu 2019 Freelance Grafik Tasarımcı / 2020
Projeler	Eyowf 2017 Maskot Tasarımı
İletişim	
E-Posta Adresi	harunagill@gmail.com
Tarih	31.12.2021