

BİLGİSAYAR VE KONSOL OYUNLARINDA SES VE MÜZİĞİN TEMSİL ETTİKLERİ

Ozan Yurdakul
İstanbul Bilgi Üniversitesi
ozanyurdakul@gmail.com

Giriş

Bilgisayar ve konsol oyunlarında müzik ve ses, genel olarak oyunun oynanışını bütünlendiren ve pekiştirici bir unsur olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu bağlamda müzik ve ses, oyunu oluşturan diğer içerik öğeleri ile ayrılmaz bir bütün oluşturmakta, oyun için işlevsel bir rol oynamaktadır. Kimi oyuncuların oyunun bazı bölümlerinde oyun müziğinin sesini tamamen kapatmalarına neden olacak derecede kötü ses tasarımı uygulamaları varsa da genelde hiç kimse bütün bir oyunu müziksiz oynamak istememektedir. Oyun içerisinde ses ve müziğin kimi zaman birlikte, kimi zaman ayrı ayrı olmak kaydıyla gerçekleştirdikleri temsil işlevleri bulunmaktadır.

Oyun ses /müziklerinin film ses /müzikleri ile karşılaştırılması

Yeni teknolojik sanat formları eski türleri taklit eder, kendilerinden önceki türlerin yöntemlerini kullanırlar. Film müzikleri ve video oyunlarının müzikleri temsil fonksiyonları bakımından benzerler. Cohen'in (1999:52-68) de belirttiği gibi, filmlerde çoğunlukla rastladığımız *leitmotiv* tekniğinin belli bir karakter, yer veya zamanı sembolize etmek için kullanılması video oyunu müziklerinde de sıklıkla bulunan teknik özelliklerdendir. Buna örnek olarak, Playstation 3 oyun konsolu için tasarlanmış olan 'God of War III' adlı oyundaki ana karakter olan Kratos'un büyük kavgalarında (*boss fight*) çalan müzik verilebilir. Bu motif sözü geçen büyük kavgalar yaklaştıkça oyuncuyu önünde yenmesi gereken kuvvetli bir düşman olduğu konusunda uyarmak gibi işleve sahip olmasının yanı sıra, farklı versiyonları ile kavga sahneleri dışında kullanıldığında ise Kratos'u simge etmektedir.

Film müziğinin görselin uzunluğuna göre yazılması örneğinde olduğu gibi, video oyunlarına müzik yazılması ve oyun seslerinin tasarlanması süreçleri, film süreçlerine benzetilebilir. Ne var ki oyunların bu süreçleri için film yöntemlerinin kullanılmasından doğan problemler vardır. Bu problemler, iki formu birbirinden ayıran özelliklerinden kaynaklanmaktadır. Formlarının içeriklerini belirledikleri iki sanat dalı olarak düşünüldüklerinde, bu özelliklerden en önemlisi filmin doğrusal, video oyunun ise doğrusal olmayan bir akışa sahip olmasıdır. Burada doğrusaldan kasıt, filmin zaman içerisindeki akış, kurgu ve anlatımının önceden belirlenmiş olması ve izleyicinin müdahalesi ile değiştirilemeyeceğidir. Video oyunları ise form bakımından etkileşime açık yani interaktiftir. Video oyunları ile oyuncu arasında etkileşim söz konusudur. Video oyunlarında olayların doğru sırası veya akışı gibi bir durum olmayabilir. Oyuncu oyunun bazı bölümlerini oynamayabilir veya tekrarlayabilir. Bu durum oyuncunun isteğine ve/veya becerisine bağlıdır. Ayrıca oyunun algoritmasında bulunan olasılıklar nedeniyle, oyuncunun hareketleri ve aldıkları kararlar oyunun gidişini ve sonucunu etkilemektedir. Oyun içerisinde yapılan seçimler, oyunun yazılımında bulunsu dahi bazı sahne ve seviyelerin oynanmamasına veya farklı şekilde oynanmasına neden olabilirler.

Örneğin *Quantic Dream* firmasının Sony Playstation 3 oyun konsolu için çıkarmış olduğu *Heavy Rain* adlı macera ve rol yapma oyununda olası 22 farklı son bulunmaktadır. Oyuncunun oyun içerisinde almış olduğu kararlar, oyunun farklı hikayelerle bitmesine neden olmaktadır. Bir film için

düşündüğümüzde ise filmin sahnelerini farklı sırayla izleyip de filmin anlamını kaybetmemesini bekleyemeyiz. Filmin hikayesine müdahale etme şansımız da yoktur.

Video oyunlarının yukarıda sayılan interaktif özellikleri, oyun için ses tasarlarken veya müzik yazarken göz önünde bulundurulması gereken özelliklerdir. Video oyunun formu içeriğini de belirlemektedir. Oyunun interaktif olması, oyunun müzik, ses gibi öğelerinin de interaktif forma uygun olmaları zorunluluğunu yaratmaktadır. Filmi izleyen baştan sona anlatılan bir öyküyü izlerken, oyunu oynayan ise seçeneklerle öyküye müdahale etmek ister. Oyun müziği ve sesi oyunun yazılımında bulunan her türlü müdahale ve etkileşime yanıt verebilecek şekilde olmalıdır. Örneğin oyuncu silahını ateşlemek üzere bir düğmeye bastığında fonda çalan müziğin sesi silahın sesinden daha az duyulacak şekilde kısılmalı ve silah sesi daha ön plana çıkmalıdır. Veya oyunda bir seviye bitirip başka bir seviyeye geçerken müzik ani bir şekilde ve zamansız durmamalıdır. Bu gibi sorunları halletmek hem bestecinin hem de ses tasarımcısının görevidir.

Ses / müziğin temsil ettikleri:

Müzik, oyun içerisinde genellikle,

- bir duyguyu
- bir karakteri, ırkı veya sınıfı
- bir olay veya durumu (savaş, rüzgar, afet, yıkım vb...)
- bir zamanı temsil eder. ('Sid Meier's Civilization IV' adlı oyunda çağları nitelendiren müzikler).

Ses, genellikle

- işlenerek bir mekanı akustik özellikleri ile birlikte (kilise, mağara, oda vb)
- ekrandaki atmosfer içerisindeki varlıkların çıkardıkları veya çıkmasına neden oldukları sesleri içererek (ormandaki canlıların sesleri, silah, kılıç vb. sesler) varlıkları veya nesnelere
- konuşma ve diyaloglar yoluyla oyuncuyu yönlendirici bilgileri
- sistemin onay mesajları olarak aktarılıp (menü düğmelerine basıldığında çıkan sesler vb.), sistemden gelen bir uyarıyı işaret eder.

Kısacası, ses ve müzik bir video oyununda birçok şeyi temsil edebilir. Temsil ettiklerinden çok, onları nasıl temsil ettikleri ve bu temsilin oyuncu açısından doğurduğu sonuçlar önemlidir. Aslında ses/müziğin temsili görevi, oyuncunun oyunla iletişimini sağlayarak, oyuncunun oyun deneyimine ve oyunun oyuncu için oynanabilirliğini artırmaya katkıda bulunmaktır. Oyun ses/müziğini film müziğinden veya bir performanstan ayıran en önemli özellik, oyunun seyircisi/dinleyicisi olan oyuncunun karar ve hareketlerinin oyunu doğrudan etkilemesi ve onun gidişatını belirlemesidir. Burada izleyici/dinleyici aslında yöneten ve aktif olarak katılındır. Bu, video oyununun form bakımından etkileşimli olmasının bir sonucudur.

Ses ve müziğin video oyunlarındaki temsile ilişkin işlevleri: Diegetic, non-diegetic, transdiegetic işlevler

Video oyunlarında ses/müziğin temsili görevleri, oyun içinde ses/müziğin oynanışa getirdiği kazanımlar ve oyun içi işlevleri incelenerek açıklanabilir. Çalışmalar göstermiştir ki oyun açısından ses/müziğin önemi oyunun oynanabilirliğine olan katkı ve işlevlerinden kaynaklanmaktadır. Video oyunları söz konusu olduğunda, ses ve/veya müzik, oyunun içerik

ve şartlarından bağımsız düşünülemez; yani içeriğe hizmet eder niteliktedirler. Video oyunu için ses/müzik, oyunun diğer öğelerine eşlik eden, onlarla bir bütün halinde hareket eden ve onları destekleyen, oyunun akışını sağlayan etmenlerden ikisi olarak, oyuncu açısından ise oyunu oynarken nasıl başarıya ulaşabileceğine ilişkin kendisine işaretler sağlamak gibi işlevleri olan etkenler olarak karşımıza çıkmaktadır. Oyunda ses ve müziğin belirlenen anda nasıl bir işleve sahip olacağı ise oyunun türü, bölümü, algoritmik yapısı, oyunun görsel öğelerinin andaki durumu ve bunların ses ve/veya müzikle ne şekilde destekleneceği, bütünleneceği veya ilişkilendirileceğine bağlıdır. Oyun içerisinde ses ve/veya müziğin ayrı ayrı veya birlikte, aynı anda bir veya birden çok işlevi olabilir ve bu işlevler işitsel gösterim ve film çalışmaları gibi farklı akademik yaklaşımlar açısından ele alınabilir.

Oyun ses ve müziğinin işlevleri, genel olarak film çalışmalarından esinlenilerek *diegetic* veya *non-diegetic* olarak iki sınıfta düşünülebilir. Ses/müziğin *diegetic* olduğu durumlarda ses kaynağı oyundan bir karakter veya bir şey olup, oyunun içinde yer almaktadır. *Non-diegetic* müzik/ses ise oyunun dünyasının dışından gelen ses/müziğdir. Örneğin *Rockstar Entertainment* yapımı olan *Grand Theft Auto* serisi oyunlarında karakterlerin kullandığı araçların içindeki radyoçalarla ile oyuncu istediği radyo istasyonunu dinleyebilmektedir. Böyle bir durumda, o anda aracın radyosunu ayarlayıp oyuncunun dinlemeyi seçtiği müzik, aracı kullanan karakterin araç içindeki müziği duyacağı düşünüldüğünden, 'diegetic'tir. 'Quantic Dream'in *Heavy Rain* adlı oyununda Madison adlı karakter gece kulübüundayken çalan müzikle etraftaki ses ve konuşmalar da *diegetic* sese örnektir. Anlaşılacağı üzere sesin *diegetic* olup olmadığını belirlerken kullanılan ölçüt, o anda oyundaki karakterin çalan müziği işitip işitmediğidir. *Diegetic* olan ses/müzikler genellikle oyundaki karakterin içinde bulunduğu ortamı veya ortama ilişkin herhangi bir şeyi temsil etme işlevleri olan ses/müziklerdir.

Oysaki oyunun bazı anlarında oyuncunun hoparlörlerinden duyduğu fakat oyun karakterinin işitmediği sesler *non-diegetic*'tir. Oyunun bölümlerini birbirine bağlayan, oyuncunun üzerinde oyun kontrolünün olmadığı, oynanışa ara veren ve konuyu özetlemek için kullanılan; arka plan bilgilerini, atmosferini, diyaloglarını ve ipuçlarını içeren ve *cut-scene* adı verilen sinematik ara sahnelerde arka planda çalan müzik ise *non-diegetic* müziğe bir örnektir. *The Witcher2-Assassins of Kings* adlı oyunun oyun içi ara sahnelerindeki diyaloglar, çevresel sesler, karakterin ayak sesleri vb. *diegetic* ses örnekleri iken, fonda işitilen müzik *non-diegetic*'tir. *Non-diegetic* müzik, değinilen sinematik ara bölümler dışında oyun oynanırken fon müziği olarak da bulunabilir. Bu bağlamda *non-diegetic* ses/müzikler, oyun evrenine ilişkin temsili bir işlevi olmayan seslerdir.

Fakat oyun içerisinde ses/müziğin anlatıma ve oynanışa katkısı bakımından bazen *diegetic* bazen *non-diegetic* olarak kullanıldığı zamanlar olduğu için, bu iki sınıf durağan bir şekilde değil, bir akış ve/veya etkileşim içerisinde değerlendirilmelidir. Örneğin 'Turbine Software'in 2003 yapımı bilgisayar oyunu *Asheron's Call 2: The Fallen Kings*'te, arka planda çalmakta olan müzik, oyuncunun oynadığı karaktere bir enstrüman çaldırması ile bir anda oyun ekranında ve öyküye dahil, yani *diegetic* olur.

Oyun ekranında gördüğümüz ortamı temsil eden sesler (gece kulübündeki müzik, ormandaki kuş ve su sesleri vb.) ve karakterin konuşma veya ayak sesleri, canavarın sesi gibi *diegetic* sesler temsil işlevleri bakımından zaten görsel olarak anlatılan hikayeyi destekleyip oyun evrenin gerçeğe mümkün olduğunca yakın algılanmasına hizmet etmektedir. *Non-diegetic* sesler/

müzik ise oyuncunun duygu durumunun (*mood*) değişmesine, onu olası gelişmelerin ne yönde olacağı konusunda bilgilendirmeye veya müzik için 'leitmotiv'ler yardımı ile yaklaşan bir durum, şahıs, şey veya zamanı temsil ederek oyuncuya ipuçları vermeye yönelik olarak kullanılabilir. Daha çok simgesel anlatımlardır.

İşitsel gösterim (*auditory display*) 'kelime' olmayan seslerin insan-bilgisayar arabirimlerinde, olaylara veya objelere ilişkin anlamlı bir bilgiyi iletmek için kullanılmasıdır. Video oyunları açısından incelendiğinde, kelimesel olmayan bu sesler *earcon* veya *işitsel ikon* (Keller ve Stevens 2004:3-12) olarak iki ayrı grupta sınıflandırılabilir.

Earcon, bir bilgisayar arabiriminde aksiyonlar, olaylar veya objeler ile ilgili anlamlı bir bilgi iletmek için kullanılan soyut seslerdir. Bir anlamda, bilgisayar arabiriminin insan ile iletişime geçerken kullandığı kelimesel olmayan sinyal sesleridir. Video oyunlarında *earcon* kullanımı için verilebilecek örnekler, oyunun ana menüsüne girildiğinde oyun ayarlarını yaparken menü düğmelerine basıldığında çıkan sesler veya bazı oyunların içerisinde olayların veya objelerin durumunu anlatan sinyal sesler olabilir. *Pac-Man* adlı eski video oyununda *Pac-Man*'in ve düşmanların ortaya çıkışını veya ölmelerini temsil eden sesler *earcon*'a örnek olarak verilebilir. Bu seslerin neyi temsil ettiği ancak öğrenme yoluyla anlaşılabilir. Daha önce hiç *Pac-Man* oynamamış bir kişi, bu sesler kendisine dinletildiğinde bu seslerin temsil ettiği şey/olay vb. konusunda yorumda bulunamamaktadır. Bu anlamda *earcon*, içerik dışında bir temsil işlevi olmayan sestir. *Earcon*, oyun karakterini temsil eden bir ses de olsa, karakterin kendisinin işitmediği bir sestir ve bu özelliği ile *earcon*, *non-diegetic* bir sestir.

İşitsel ikon ise bu anlamda *earcon*'dan farklıdır. İşitsel ikonların oyunun içeriği dışında da bir temsil işlevi bulunur. Ayak seslerini karşımızda bir video oyunu olmaksızın da ayak sesi olarak nitelendirebiliriz. İşitsel ikonlar benzetme ve fiziksel bağlantı temellidir ve gerçek yaşamda bulunan seslerle doğrudan bağlantılıdır. Oyun açısından dünya, oyunun içinde geçen sanal dünyadır. Oyun ekranında görülen atmosfer ve çevre sesleri, karakterlerin çıkardıkları sesler ve aralarındaki diyaloglar, ekranda görünen her türlü hareketten kaynaklanan sesler, yukarıda da değinildiği gibi, oyunun içindeki karakterlerden birinin enstrümanla çaldığı melodi veya müzik, oyunun evrenine, dünyasına ait olan sesler/müzik olup işitsel ikonlar olarak değerlendirilir. Bu durumda, işitsel ikonlar *diegetic* ses/müziklerdir.

İşitsel gösterim konusunda yapılan çalışmalarda, işitsel sinyaller aciliyet ve onay sinyalleri olarak ikiye ayrılır. Aciliyet sinyalleri, kullanıcının hemen harekete geçmesini gerektiren acil bir durum olduğuna işaret eden veya bir değerlendirme yapması gerektiğini anlatan seslerdir ve kullanıcının alması gereken bir önlem olduğu bilgisini aktardıklarından 'proaktif'tirler- zamansal düzlemde neden olacakları önlem alma hareketinin öncesinde yer alırlar. Durumun ne kadar acil olduğuna göre kullanıcı açısından farklı önem sıralamalarında bulunabilirler. Onay sinyalleri ise sistem tarafından kullanıcının sisteme ilişkin bir hareketinin onaylandığını veya reddedildiğini bildiren sinyallerdir. Kullanıcının bir hareketinin sonucu olarak ortaya çıktıklarından, zamansal olarak hareketin sonrasında yer alırlar. Video oyunlarında hem *earcon* hem de işitsel ikonlar aciliyet sinyalleri olarak kullanılırken, *earcon*'lar yalnızca onay sinyali olarak kullanılmaktadır. Ses/müziklerin işlevlerinin kullanım açısından değerlendirilebilmesinde bu iki tip sinyal ölçü alınmaktadır.

Joergensen'in getirdiği yaklaşıma göre, video oyunlarında ses/müzik; kullanılabilirlik, ruh durumu ve atmosfer, oryantasyon, kontrol ve tanımlama üzerindeki işlevlerine göre de sınıflandırılabilir (2006:51). Bu sınıflandırma, oyunun hem bir sistem hem de sanal bir dünya olmasından kaynaklanır. Bu durumda, ses/müzik hem sistemin kullanıcıyı (bu durumda oyunu oynayan kişiyi; oyuncuyu) hem de onun sanal dünyadaki varlığını desteklemelidir. Kısacası, oyun ses/müziği *diegetic* veya *non-diegetic* veya bunların ikisi arasında yer alarak *transdiegetic* olabilmektedir (Joergensen 2007:110–111). Aciliyet ve/veya onay sinyallerinin oyunun herhangi bir anında oyuncuya aktarılması gerekebilir. Bu zorunluluk, oyunun kendi dünyasından oyuncunun içinde bulunduğu dış dünyaya doğru bir bilgi aktarımı gerektirir. Bunu sağlamak için oyun geliştirici, bu iki dünya arasındaki sınırı kırmak durumundadır, bunu yaparken kullandığı ses/müzikler ise *transdiegetic* özelliktedir. *SEGA* yapımı *Valkyria Chronicles* adlı Sony Playstation 3 strateji ve rol yapma oyununda, savaş öncesinde komutan Eleanor'un Teğmen Welkin'e *briefing* vermeden önce kendi sesiyle sarf ettiği o ilk cümleler *transdiegetic* özelliktedir. Briefingin devamını oyun yazılı olarak getirir. Karşısında konuştuğu Welkin yerine oyuncunun duruyor olması, oyunun içerisinden dışarıya, oyuncuya mesaj verildiği anlamını taşımaktadır. Eleanor'un kendi sesiyle konuşmasına başlaması aslında ne tam olarak oyunun dışında ne de içerisinde, bu iki dünyanın sınırlarını delip geçen bir yerdedir. Bu kesişim alanında bulunan seslere *transdiegetic* adı verilmektedir. Oyun karakterlerinin bu bilgilendirmeye ilişkin yaptıkları yorumlar da aynı şekilde *transdiegetic* özelliktedir.

Sonuç

Ses/müziğin temsil ettikleri, video oyunlarında temel olarak oyunun formu ve türü tarafından belirlenir. Video oyununu oynayanı, bir konser performansı dinleyicisi veya bir film izleyenden farklı kılan şey, oyunun interaktif olma özelliğidir. Bu bağlamda, ses/müziğin temsile ilişkin işlevleri oyunun oynanışına olan etkilerle belirlenebilmektedir. Oyuncu, izleyen veya dinleyen değil, aktif olarak katılan, yönlendiren ve bu yolla yaşayandır. Bu nedenle ses/müzik temsil işlevlerini gerçekleştirerek oyuncuya hizmet eder.

Video oyunlarında ses/müziğin temsil ettiklerinden doğan çok çeşitli işlevleri vardır. Bunlar birbiriyle yakından ilintili olup hepsi oyunun oynanabilirliğine ve oyuncunun kendini daha fazlaca oyunun içinde hissetmesine yönelik işlevlerdir. Bu anlamda ses/müziğin temsil yönü, oyunun aslında sanal olan dünyasının daha gerçekçi bir şekilde algılanmasını sağlamaya çalışır. Temsil burada amaç değil araç olarak ele alınmalı, oyun ses/müziklerinin performans eserlerinden bu bağlamda ayrıldığı göz önünde tutularak değerlendirilmelidir. Video oyunu ses/müzikleri ancak işlevsellikleri ile birlikte değerlendirilebilmekte ve var olmaktadır. Oyun müziklerinin etkileşimli olmaları yönünden düşünüldüğünde oyunu oynayan kişinin bu müziklerin icracıları olarak kabul edilmesine yol açabilir. Bu da müzikal temsil yönünden oyun müziklerini performans müziklerinden ayıran bir özellik olarak değerlendirilebilir.

Referanslar

- Cohen, Annabel J. 1999. "The Functions of Music in Multimedia: A Cognitive Approach." *Music, Mind and Science*. (ed.) In Yi, S.W.:40-68. Seoul: Seoul University Press.
- Collins, Karen. 2007. "An Introduction to the Participatory and Non-Linear Aspects of Video Games Audio." *Essays on Sound and Vision*. (eds.) Stan Hawkins and John

Richardson. Helsinki: Helsinki University Press.

Jørgensen, Kristine. 2006. "On the Functional Aspects of Computer Game Audio."
<http://www.tii.se/sonic_prev/images/stories/amc06/amc_proceedings_low.pdf>

_____. 2007. "On Transdiegetic Sounds in Computer Games." *Northern Lights*,
Vol.(5): 105-117.

Keller, Peter ve Stevens, C. 2004. "Meaning From Environmental Sounds: Types of
Signal-Referent Relations and Their Effect on Recognizing Auditory Icons", *Journal of
Experimental Psychology*. 10(1):3-12.

Diskografi

"God of War III- Hades Gameplay Movie." 11 March 2010. Çevrimiçi video
klip. <<http://www.gamespot.com/ps3/action/godofwariii/video/6253410/god-of-war-iii--hades-gameplay-movie?tag=videos;title:19>>.

"God of War III- Wall-Slamming Gameplay Movie." 9 November 2009. Çevrimiçi video
klip. <http://www.gamespot.com/ps3/action/godofwariii/video/6239219/god-of-war-iii--wall-slamming-gameplay-movie?tag=related_video;title:4>.

Namco. 1980. Pac-Man. III [Arcade video oyunu]. Namco.

Rockstar North. 2008-2009. Grand Theft Auto IV [PS3 video oyunu]. Rockstar Games,
Inc.

Quantic Dream. 2010. Heavy Rain. [PS3 video oyunu]. Quantic Dream ve Sony
Computer Entertainment.

Santa Monica Studios 2009-2010. God of War III [PS3 video oyunu]. Sony Computer
Entertainment America Inc.

SEGA. 2008. Valkyria Chronicles [PS3 video oyunu]. SEGA Corporation.

Sid Meier. 2005. Sid Meier's Civilization IV. [PC video oyunu]. Fraxis Games.

"The Witcher 2 Cut-Scene Gameplay." 26 March 2010. Çevrimiçi video
klip. <<http://gamevideos.1up.com/video/id/28605>>.

Turbine Entertainment Software. 2003. Asheron's Call 2: The Fallen Kings. [PC-
MMORPG video oyunu]. Turbine Entertainment Software.