DİJİTAL OYUNLAR 2

Araçlar, Metodolojiler, Uygulamalar ve Öneriler

Editörler: Prof. Dr. Şeref Sağıroğlu - Prof. Dr. Halil İbrahim Bülbül
Dr. Ahmet Kılıç - Dr. Mustafa Küçükali - Dr. Şahin Bayzan - Doç. Dr. Yavuz Samur

Çevrimiçi ortamlarda sunulan içeriklere erişmek, doğru kaynakları hızlı bir şekilde bulmak, erişilen içeriklerde seçici davranmak, pozitif içerikler üretmek, üretilen içerikleri etik ilkeler doğrultusunda kullanmak ve yaymak önemlidir. Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu bünyesinde çalışmalarını yürüten Güvenli İnternet Merkezi, başta çocuklar ve gençler olmak üzere tüm kullanıcılarının, bilgi teknolojilerini ve interneti daha bilinçli daha güvenli ve daha etkin kullanması amacıyla çalışmalar yürütmektedir.

Güvenli İnternet Merkezinin projelerinden biri olan "Açık Kaynak İçerik Üretme Projesi" kapsamında internetin farklı konularındaki dijital okuryazarlığı yaygınlaştırmak, internetin ve bilgi teknolojilerinin bilinçli, güvenli ve etkin kullanımına yönelik toplumsal farkındalığı artırmak amacıyla açık kaynak içerik üretme felsefesiyle hazırlanan serinin bu üçüncü kitabı; insanlık tarihi kadar eski olan ve teknolojinin gelişmesiyle birlikte dijitalleşen oyunları farklı açılardan ele almaktadır.

Dijital oyunlar; çocuktan yaşlısına kadar herkesin ilgisini çeken, eğlenceli vakit geçirmenin yanı sıra hayatın deneyimlendiği, kişinin yaratıcılığını, stratejik düşünme becerisini artıran, düşünsel ve ruhsal gelişimini, alışkanlıklarını ve karakterini destekleyen, sosyalleşmesini sağlayan, öğrenmeyi eğlenceli hâle getiren, bilinçsiz, aşırı ve kontrolsüz oynanması durumunda ise bireyleri fiziksel ve psikolojik olarak olumsuz etkileyen önemli bir olgudur.

Bu kitap ile dijital oyunlar konusu sosyal, kültürel, psikolojik, ekonomi, ticaret, hukuk, regülasyon, sağlık, eğitim, teknoloji, inovasyon, güvenlik, etik vb. tüm boyut ve yönleri ile ele alınmaya ve bu bütüncül bakış ile dijital oyunların sunduğu imkân ve fırsatlar, tehdit ve riskler, sorunlar ve çözüm yolları ortaya konmaya çalışılmıştır.

BİLGİ TEKNOLOJİLERİ VE İLETİŞİM KURUMU
GÜVENLİ İNTERNET MERKEZİ

Bu kitap Güvenli İnternet Merkezinin
"Açık Kaynak İçerik Üretme" projesi kapsamında oluşturulmuştur.

nobel AKADEMİK YAYINCILIK

www.nobelyayin.com E-KİTAP kiralamak için

ISBN 978-625-417-718-7

www.nobelyayin.com
nobelyayin | nobelkitap | nobelcocuk | nobelyasam | nobelcocukyayin

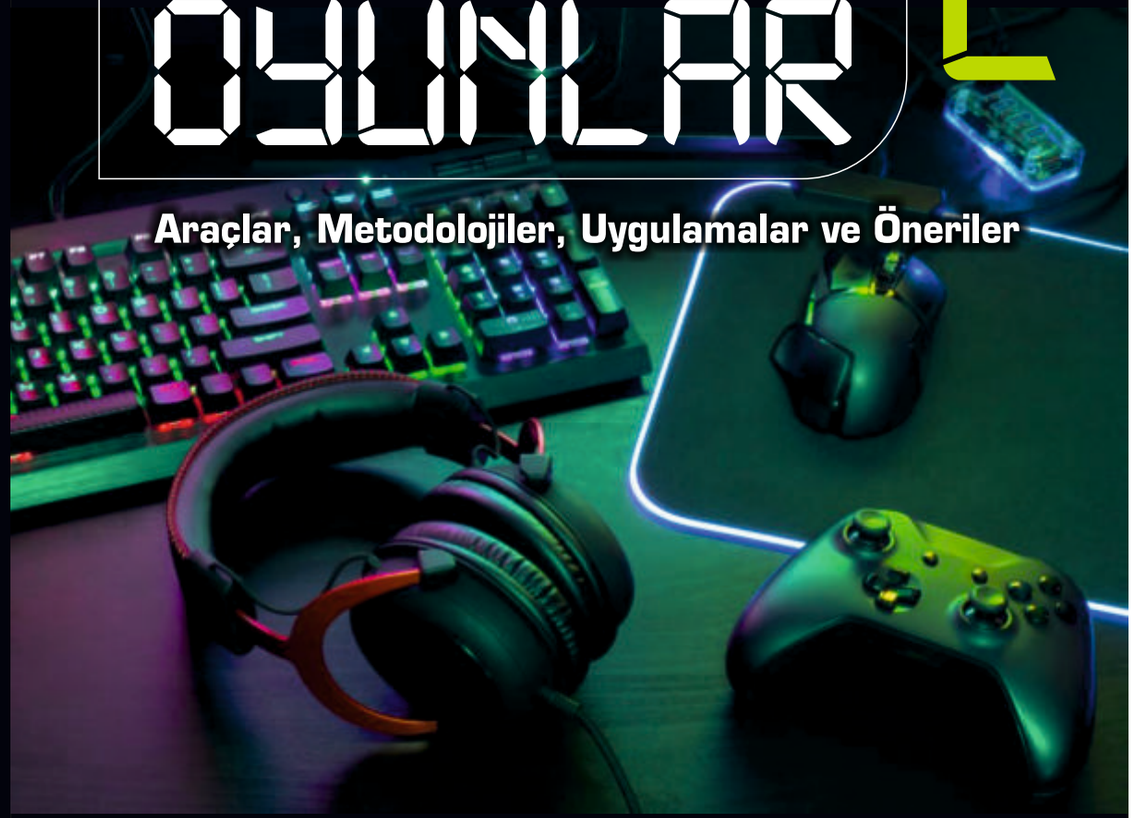
atlaskitap.com
www.nobelkitap.com

Editörler: Prof. Dr. Şeref Sağıroğlu - Prof. Dr. Halil İbrahim Bülbül - Dr. Ahmet Kılıç - Dr. Mustafa Küçükali - Dr. Şahin Bayzan - Doç. Dr. Yavuz Samur
DİJİTAL OYUNLAR 2
nobel

GÜVENLİ İNTERNET MERKEZİ
Açık Kaynak İçerik Üretme Projesi
Dijital Okuryazarlık Kitap Serisi #3

DİJİTAL OYUNLAR 2

Araçlar, Metodolojiler, Uygulamalar ve Öneriler



Editörler
Prof. Dr. Şeref Sağıroğlu
Prof. Dr. Halil İbrahim Bülbül
Dr. Ahmet Kılıç
Dr. Mustafa Küçükali
Dr. Şahin Bayzan
Doç. Dr. Yavuz Samur

nobel

Güvenli İnternet Merkezi Açık Kaynak İçerik Üretme Projesi Kitap Serisi #3

DİJİTAL OYUNLAR -2:

Araçlar, Metodolojiler, Uygulamalar ve Öneriler

Editörler

Prof. Dr. Şeref Sağıroğlu

Prof. Dr. Halil İbrahim Bülbül

Dr. Ahmet Kılıç

Dr. Mustafa Küçükali

Dr. Şahin Bayzan

Doç. Dr. Yavuz Samur

nobel

Güvenli İnternet Merkezi

www.gim.org.tr

DİJİTAL OYUNLAR -2:
Araçlar, Metodolojiler, Uygulamalar ve Öneriler

Editörler
Prof. Dr. Şeref Sağıroğlu, Prof. Dr. Halil İbrahim Bülbül, Dr. Ahmet Kılıç,
Dr. Mustafa Küçükali, Dr. Şahin Bayzan, Doç. Dr. Yavuz Samur

Yayın No.: 4068
Beşeri Bilimler No.: 406
ISBN: 978-625-417-718-7
E-ISBN: 978-625-417-719-4
Basım Sayısı: 1. Basım, Mart 2022

© Copyright 2022, NOBEL AKADEMİK YAYINCILIK EĞİTİM DANIŞMANLIK TİC. LTD. ŞTİ. SERTİFİKA NO.: 40340
Bu baskının bütün hakları Nobel Akademik Yayıncılık Eğitim Danışmanlık Tic. Ltd. Şti.ne aittir.
Yayınevinin yazılı izni olmaksızın, kitabın tümünün veya bir kısmının elektronik, mekanik ya da fotokopi yoluyla basımı, yayımı, çoğaltımı ve dağıtımı yapılamaz.

Nobel Yayın Grubu, 1984 yılından itibaren ulusal ve 2011 yılından itibaren ise uluslararası düzeyde düzenli olarak faaliyet yürütmekte ve yayınladığı kitaplar, ulusal ve uluslararası düzeydeki yükseköğretim kurumları kataloglarında yer almaktadır.

Genel Yayın Yönetmeni: Nevzat Argun -nargun@nobelyayin.com-
Genel Yayın Koordinatörü: Gülfem Dursun -gulfem@nobelyayin.com-
Alan Editörü: Onur Uysal -onur@nobelyayin.com

Sayfa Tasarım: Tarkan Kara -erdal@nobelyayin.com-
Redaksiyon: Evrim Korkmaz -evrim@nobelyayin.com-
Kapak Tasarım: Sezai Özden -sezai@nobelyayin.com-
Görsel Tasarım Uzmanı: Mehtap Yürümez -mehtap@nobelyayin.com-
Baskı Sorumlusu: Yavuz Şahin -yavuz@nobelyayin.com-

Kütüphane Bilgi Kartı

Sağıroğlu, Şeref., Bülbül, Halil İbrahim., Kılıç, Ahmet., Küçükali, Mustafa., Bayzan, Şahin., Samur, Yavuz.
DİJİTAL OYUNLAR -2: Araçlar, Metodolojiler, Uygulamalar ve Öneriler /
Şeref Sağıroğlu, Halil İbrahim Bülbül, Ahmet Kılıç, Mustafa Küçükali, Şahin Bayzan, Yavuz Samur
1. Basım, XVI + 600 s., 16,5x24 cm. Kaynakça ve dizin var.
ISBN: 978-625-417-718-7
E-ISBN: 978-625-417-719-4
1. Dijital Oyunlar 2. Yapay Zekâ

Genel Dağıtım

ATLAS AKADEMİK BASIM YAYIN DAĞITIM TİC. LTD. ŞTİ.
Adres: Bahçekapı Mh. 2465 Sk. Oto Sanayi Sitesi No:7 Bodrum Kat, Şaşmaz/ANKARA
Telefon: +90 312 278 50 77 - **Faks:** 0 312 278 21 65 - **Sipariş:** siparis@nobelyayin.com-
E-Satış: www.nobelkitap.com - esatis@nobelkitap.com / www.atlaskitap.com - info@atlaskitap.com

Dağıtım ve Satış Noktaları: Alfa Basım Dağıtım, Arasta, Arkadaş Kitabevi, D&R Mağazaları, Dost Dağıtım, Ekip Dağıtım, Kida Dağıtım, Kitapsan, Nezih Kitabevleri, Pandora, Prefix, Remzi Kitabevleri

Baskı ve Cilt

Sarıyıldız Ofset Amb. Kağ. Paz. San. ve Tic. Ltd Sertifika No.: 23593
İvedik Ağaç İşleri San. Sit. 1354. Cad. 1358. Sok. No.: 31 Ostim / ANKARA

10.6. Sanal-Artırılmış Gerçeklik Tanımları ve Kullanılan Teknolojiler 289
10.6.1. Sanal Gerçeklik Nedir? 289
10.6.2. Artırılmış Gerçeklik Nedir? 289
10.6.3. Sanal Gerçeklik Teknolojileri 291
10.6.4. Artırılmış Gerçeklik Teknolojileri 293
10.6.5. Karışık (Karma) Gerçeklik Teknolojisi 296
10.7. Sanal ve Artırılmış Gerçeklik Teknolojisini Kullanan Bazı Oyunlar ve Özelllikleri 297
10.6.1. Sanal Gerçeklik Oyunları 297
10.6.2. Artırılmış Gerçeklik Oyunları 300
10.8. Sonuç 305
10.9. Değerlendirme 306
Kaynaklar 307

Bölüm 11
OYUNCU DENEYİMİ VE OYUN KULLANILABİLİRLİĞİ 311
Öğr. Gör. Dr. Salih Akkemik

11.1. Giriş 311
11.2. Dijital Oyunlar 312
11.2.1 Oyun Kavramı 312
11.2.2. Dijital Oyun 314
11.3. Kullanıcı Deneyimi ve Oyuncu Deneyimi 317
11.3.1. Kullanıcı ve Oyuncu 317
11.3.2. Kullanıcı Deneyimi 320
11.3.3. Oyuncu Deneyimi 326
11.4. Kullanılabilirlik ve Oynanabilirlik 330
11.4.1. Kullanılabilirlik 330
11.4.2. Oynanabilirlik 335
11.4.3. Oyun Kullanılabilirliği ve Oyun Testi 338
11.5. Sonuç ve Öneriler 356
Kaynaklar 359

Bölüm 12
GÖRSEL VE ANLATISAL ÇERÇEVEDE SİNEMA-DİJİTAL OYUN ETKİLEŞİMİ 365
Dr. Öğr. Üyesi Volkan Erol - Arş. Gör. Dr. Batu Anadolu

12.1. Giriş 365
12.2. Sinemanın Teknolojik Gelişimi ve Dönüşümü 367
12.3. Sinemada Biçemsel Unsurlar, Görsel ve Anlatısal Yapı 368
12.3.1. Sinematografi 368
12.3.2. Mizansen 369
12.3.3. Kurgu 369
12.3.4. Ses 370
12.3.5. Anlatı Yapıları 370
12.4. Video Oyunlarının Gelişimi ve Özellikleri 371
12.4.1. Dijital Oyunlara Kuramsal Yaklaşımlar 373
12.4.1.1. Narratoloji 373
12.4.1.2. Ludoloji 374
12.4.2. Dijital Oyunlarda Anlatı 375
12.4.2.1. Dijital Oyunlarda Anlatının Nedenleri ve Ögeleri 375
12.4.2.2. Dijital Oyunlarda Anlatının İlerleyişi ve Akışı 378

12.5. Dijital Oyun Sinema İlişkisi 380
12.5.1. Görsel İlişki (Sinematografi, Mizansen, Kurgu) 380
12.5.2. Anlatısal İlişki 383
12.5.2.1. Ses ve Müzik 384
12.5.2.2. Kullanıcı Arayüzü 385
12.5.2.2. Machinima 387
12.5.3. Örnek Filmler 387
12.5.3.1. Hardcore Henry (2015, yön. Ilya Naishuller) 387
12.5.3.2. Ready Player One (2018, yön. Steven Spielberg) 390
12.5.3.3. Black Mirror: Bandersnatch (2018, yön. David Slade) 391
12.5.4. Örnek Oyunlar 393
12.5.4.1. The Devil Inside (2000, Gamesquad) 393
12.5.4.2. Detroit: Become Human (2018, Quantic Dream) 395
12.5.4.3. Cine Tracer (2018, Matt Workman) 397
12.6. Sonuç ve Öneriler 398
12.6.1. Üreticilere ve Sektöre Yönelik Öneriler 399
12.6.2. Eğitimcilere Yönelik Öneriler 400
12.6.3. Ailelere ve Çocuklara Yönelik Öneriler 401
Kaynaklar 401

Bölüm 13
DİJİTAL OYUNLARDA ETİK 405
Abuzer Karataş - Dr. Hüseyin Yaşar

13.1. Giriş 406
13.2. Dijital Oyunlar 406
13.3. Etik 408
13.3.1. Ahlak 408
13.3.2. Etik 408
13.3.3. Etik ve Ahlak Ayrımı 409
13.3.4. Etiğin Temel Sorunu 410
13.3.5. Etik İkilem 410
13.3.6. Etik Teoriler ve Yaklaşımlar 411
13.3.6.1. Betimleyici Etik 411
13.3.6.2. Normatif etik 412
13.3.6.3. Meta Etik 415
13.3.6.4. Uygulamalı Etik 416
13.3.7. Etik Kod 416
13.4. Dijital Oyunlarda Etik 417
13.4.1. Dijital Oyunlarda Etik Sorunlar 419
13.4.1.1. Dijital Oyunlarda Gizlilik ve Güvenlik 419
13.4.1.2. Dijital Oyunlarda Para Kazanma 421
13.4.1.3. Şiddet ve Saldırganlık 424
13.4.1.4. Bağımlılık 425
13.4.1.5. Cinsiyetçilik, Ayrımcılık ve Dünya Görüşü 428
13.4.1.6. Oyunlaştırmada Etik sorunlar 430
13.4.1.7. Oyun Tasarımı Açısından Etik Sorunlar 431
13.4.2. Dijital Oyunların Sınıflandırılması ve Derecelendirmesi 433
13.5. Sonuç ve Öneriler 436
13.5.1. Oyunculara Yönelik Öneriler 436
13.5.2. Ebeveynlere Yönelik Öneriler 437
13.5.3. Geliştiricilere Yönelik Öneriler 437
13.5.4. Eğitimcilere Yönelik Öneriler 438
Kaynaklar 439

BÖLÜM 12

GÖRSEL VE ANLATISAL ÇERÇEVEDE SİNEMA-DİJİTAL OYUN ETKİLEŞİMİ

Dr. Öğr. Üyesi Volkan Erol
Arş. Gör. Dr. Batu Anadolu

Bu bölümde; tarihsel süreç içerisinde sinema ve video oyunlarının nasıl geliştiği, birbirini anlatısal ve görsel olarak nasıl etkilediği ve günümüzde bu iki alanın nasıl iç içe geçtiği incelenmiştir. Bu çerçevede, öncelikle sinemanın bir sanat ve endüstri olarak gelişimi ve dönüşümü biçimsel ve anlatısal unsurlar üzerinden değerlendirilmiş, paralel olarak dijital oyunların tarihsel gelişimi ile kendine has bir dili ve anlatı biçimini nasıl oluşturduğuna değinilmiştir. Ardından video oyunlarının sinemadan, sinemanın ise video oyunlarından nasıl etkilendiği çeşitli örneklerle analiz edilmiştir. Örnekler, bu ilişkiyi en iyi yansıtan filmler ve oyunlar arasından seçilmiş olup, biçimsel ve anlatısal özellikler incelenmiştir. Bu bilgiler ışığında; bağımsız geliştiricilere ve film yapımcılarına akademik bir harita çizebilmek, medya okuryazarlığının gittikçe önem kazandığı günümüzde üreticilere ve kullanıcılara öneriler sunarak literatüre katkıda bulunmak amaçlanmıştır.

12.1. Giriş

Yedinci sanat sayılan ve resim, müzik gibi diğer sanat dallarıyla sürekli bir etkileşim halinde olan sinema, görece kısa bir geçmişe sahip olsa da, teknolojinin gelişmesine paralel olarak artan bir ivmeyle dönüşüm geçirmektedir. Geçmişi sinemadan çok daha yakın bir tarihe dayanan ve halen sanat olup olmadığı tartışılan dijital oyunlar ise sinema ile en sık diyalog kuran ortam haline gelmiştir.

İki ortamın görsel düzenlemelerinde ve anlatılarında değişikliğe neden olan bu etkileşimin sonuçlarını pek çok film ve dijital oyundan gözlemlemek mümkündür. Dijital oyunların interaktif yapısı interaktif film, machinima gibi alt dalların ortaya çıkmasını sağlarken, sinema da dijital oyunların estetik anlayışını benimsemeye başlamıştır. Zamanla birbirinin içine giren bu iki ayrı mecra anlatı yapılarını da etkilemiş, hikâyenin ön planda olduğu ve oyuncu müdahalesinin en aza indirildiği oyunların, oyun mu film mi sayılması gerektiği tartışılmaya başlanmıştır. Birbirlerinin tamamlayıcısı olarak da işlev gören bu mecralar, özellikle Henry Jenkins'in üzerinde durduğu transmedya hikayeciliğinin temel ayakları haline gelmişlerdir. Bu bölümde; sinemanın ve dijital oyunların kendilerine has özellikleri ve anlatım araçları üzerinde durulacak, aralarındaki benzerlikler belirtilecek ve zaman içerisinde dijital oyunların ve sinemanın birbirini görsel ve anlatısal olarak nasıl etkilediği, örnekler üzerinden incelenecektir.

Bu doğrultuda bölüm amaçları aşağıda sunulmuştur;

1- Dijital oyun ve sinema endüstrilerindeki teknolojik gelişimler ile sanatsal yaklaşımlar arasındaki ilişkiyi çözümlemek,
2- Dijital oyun alanında büyük şirketler tarafından üretilen içerikler dışında transmedya projelerinin ve modların etkisini ve alternatif bir platform yaratma olanağını tartışmak,
3- Dijital oyunların ve filmlerin görsel-anlatısal özelliklerinin oluşturduğu homojen yapıyı ortak eserler üzerinden değerlendirerek günümüz medya kültürleri açısından analiz etmek.

Bölüm amaçlarına ulaşabilmek için ilk olarak daha köklü bir geçmişe dayanan sinema sanatının ortaya çıkışına ve bir endüstriye dönüşüne odaklanılmıştır. Sinema; ilk dönemlerinde bir teknolojik yenilik olarak anlaşılsa da, zamanla önemli bir hikaye anlatma ve yeni evrenler yaratma becerisine ulaşmıştır. Sinema biçemi içerisinde incelenecek bu unsurlar, karşılığını dijital oyunlarda da bulmaktadır. Video oyunları da ortaya çıkmaya başladıkları 1950'li yılların sonlarından itibaren bir arayış ve deneme sürecine girmiş, bu noktada diğer sanat ve endüstri dallarıyla bilinçli ya da bilinçsiz bir etkileşim yaşanmıştır. Bu nedenle çalışmada oyunların gelişimi kuramsal ve kronolojik bir bakış açısıyla ele alınmış; narratoloji ve ludoloji kavramlarına değinilerek oyunların anlatı oluşturma gücü irdelenmiştir. Bahsi geçen biçimsel unsurların dijital oyunlara nasıl uyarlandığı literatür analizinden faydalanılarak incelenmiş, son bölümde ise oyun ve sinema eserleri arasındaki ilişki biçem analizi kapsamında değerlendirilmiştir. Örneklem içerisinde yer alan filmlerin ve oyunların analizleri doğrultusunda önerilere sonuç bölümünde yer verilmiştir.

12.2. Sinemanın Teknolojik Gelişimi ve Dönüşümü

Bir endüstri ve sanat dalı olarak sinemanın 19. yüzyılın sonundan günümüze değin yaşadığı gelişim ve dönüşüm, tek bir bakış açısıyla irdelenemeyecek kadar zengin bir süreci temsil etmektedir. Bu açıdan sinemanın, kendisinden sonra gelen görsel teknolojiler ya da yaratıcı endüstriler için de bir referans haline geldiği söylenebilir.

Farklı kültürlerde yer alan gölge oyunu denemeleri ile birlikte optik alanında yapılan çalışmalar da ilkel sinema denemeleri olarak yorumlanabilir. Büyülü Fener ve benzeri optik şovlar, 1826'de Niepce'nin fotoğrafı icadıyla birlikte büyük bir ivme yakalamıştır. 1890'lı yıllarda Edison'un kinetoskop, Skladanowsky Kardeşler'in bioskop gibi icatları ile ilk gösterimler yapılsa da, sinemanın keşfi payesi Auguste ve Louis Lumiere'nin 28 Aralık 1895 tarihinde Paris'te gerçekleştirdikleri gösterime verilmektedir (Bordwell ve Thompson, 2003).

Gunning (2006), sinemanın tiyatro ve edebiyatın etkisinden çıkarak izleyiciyi şaşırtmasını bir atraksiyona dönüşmesi üzerinden ele almaktadır. İzleyici hem izlediği şeyi kontrol etme hem de onun tarafından şaşırtılarak kontrolü kaybetme eğilimine girmektedir. Biçem açısından yaşanan değişimler, teknolojinin imkanlarıyla el ele ilerler. 1920'li yıllarda sinema salonlarında sadece anlatıcı ya da canlı müzik eşliğinde sunulan ses, görüntüyle senkron hale gelir. Sonraki yıllarda elektrik alanındaki gelişimler doğrultusunda ses, anaakım sinemada önemli bir anlatım aracına dönüşmüştür (Dibbets, 1996).

Technicolor firmasının çalışmaları ile animasyon alanında başarıyla uygulanan renklendirme çalışmaları ilk zamanlarda canlı kurmaca (live action) filmlerde beklenen sonucu vermese de; özellikle 1939 tarihli Oz Büyücüsü (The Wizard of Oz) filmiyle birlikte önemli bir anlatım aracı haline gelmiştir. Filmde iki ayrı dünyanın siyah-beyaz ve renkli sunulması, sonraki yıllarda rengin izleyici üzerindeki psikolojik etkisi üzerine yapılan çalışmalara ön ayak olmuştur. Televizyonun yaygınlaşması ile izleyiciyi sinema salonunda daha büyük bir deneyimin parçası yapma düşüncesi ile geniş perde teknolojileri (Cinemascope, Cinerama, VistaVision vb.) yaygınlaşmış, üç boyutlu film teknolojisi ile sinemanın atraksiyon yönü yeniden ön plana çıkarılmıştır. İzleyiciyi perdeye yansıyan görüntüye dahil etme (immersion) ve özdeşleştirme düşüncesi ile var olan fiziksel dünyanın yerine yeni bir şey koyma duygusu yüceltilmiştir (Kırel, 2012).

Sinemanın şehir merkezlerinden taşraya olan dağılımı ile birlikte yeni izleme pratikleri (arabalı sinemalar, açıkhava sinemaları, multipleksler) doğmuştur. Yeni izleme deneyimleri; kapalı sinema salonlarından yeni alanlara geçişi simgelerken, sinema deneyiminin evlere ve özel alanlara taşınmasına da neden olmuştur. Sinema salonları

konfor ve teknoloji alanında izleyiciyi cezbetmeye çalışırken ev içinde ve dışında içerik tüketme deneyimi her geçen gün baskın hale gelmektedir.

Bu değişimle birlikte sinema alanında henüz geniş anlamda yaygınlık kazanmasa da, yeni denemelerin gerçekleştiği söylenebilir. Bu yeniliklerin ilki etkileşimselliktir (interactivity). Etkileşimsellik; sinema kapsamında izleyicinin bir filmin anlatısı üzerindeki kontrolünü ve içeriğin bitmemiş bir ürün olarak kabulünü temsil etmektedir. İzleyici kendisi için hazırlanmış bir metin kapsamında istediği yolda ilerler, tercihleri ile kendine özgü bir anlatı oluşturur (Lister, Dovey, Giddens, Grant ve Kelly, 2009).

İkinci yenilik ise sanal gerçekliktir (virtual reality ya da kısaca VR). Anaakım sinemada henüz uygulanabilir bir konsept olmasa da; kısa süreli içeriklerin tüketilmesini sağlayan ve izleyiciyi aracı bir cihaz ile filmin dünyasının görsel-işitsel evrenine dahil eden sanal gerçeklik, genellikle etkileşime imkan vermemektedir. Bununla birlikte gerçekliği inşa etme gücüyle katılımcı pozisyonundaki izleyicinin empati kurma ve anlatıya dahil olma potansiyeline katkıda bulunur (Sarı, 2017).

Bu kapsamda, sinemanın teknolojik gelişimi ve dönüşümünü daha iyi anlamak için genel olarak sinemanın biçemsel unsurlarından, görsel ve anlatı yapılarından bahsetmek dijital oyunlarla aralarında bir takım ortaklıklar kurmak ve etkileşimi daha iyi anlamak bakımından faydalı olacaktır.

12.3. Sinemada Biçemsel Unsurlar, Görsel ve Anlatısal Yapı

"Üslup" olarak da ifade edilebilecek biçem kelimesi; sinema alanında bir filmin ortaya çıkarılmasında kullanılan teknikler bütünü olarak tanımlanabilir. Filmin hedeflenen etkiye ulaşmasında biçemsel unsurların rolü önem kazanmaktadır. Film biçeminin etkisinden söz edildiğinde beş ana unsur karşımıza çıkmaktadır (Şekil 1):



Şekil 1. Film Biçemini Oluşturan Unsurlar (Bordwell ve Thompson, 2008)

12.3.1. Sinematografi

Sinematografi genel olarak çekimi sağlayacak olan unsurları (film, ışıklandırma, lensler), çekim kadrajlarını, çekimlerin uzunluğunu ve hızını ve özel efektlerle yapılan müdahaleleri kapsamaktadır. Çekimler çoğunlukla filmlerin hammaddesi olarak

görebileceğimiz insan hareketleri üzerinden kurulur (Giannetti, 2014). Çekim türleri kadar açıları da anlatıma katkıda bulunur. Açılar, kadraja alınan kişi ya da nesne üzerinden bir söylem geliştirebilir. Dijital sinematografi, çekilen görüntünün üzerinde hızlı şekilde düzenleme yapılmasını sağlar veya gerçek hayatta kaydedilemeyecek görüntüler elde edilebilir.

12.3.2. Mizansen

Mizansenin temel sorusu kadrajda yer alan ögelerin hangi fonksiyonları üstlendiği ve anlatıya nasıl bir katkı sağladığıdır. Mizansenin izini dört başlıkta sürmek mümkündür: sahne ve dekor, kostüm ve makyaj, ışıklandırma ve oyunculuk (Bordwell ve Thompson, 2008; Gibbs, 2002). Sahne ve dekor gerçek mekanları içerebileceği gibi sonradan da hazırlanabilir ve özellikle insan hareketlerinin geçtiği zamanı ve mekanı temsil eder. Yönetmenin kontrolü sağladığı bir nevi "oyun alanı"dır. Dekorda yer alan araçlar da (props) anlatıma katkıda bulunabilir.

Kostüm ve makyaj, karakterlerin motivasyonlarını ve davranışlarını temsil etme konusunda önem kazanmaktadır. Işıklandırma; sahnenin belirli bir bölümünü ön plana çıkarmaya, karakterlerin duygu durumlarını yansıtmaya ve zıtlıkların altını çizmeye yaramaktadır (Bordwell ve Thompson, 2008). Oyuncunun hareketi, mizansenin en önemli unsurlarındandır. Bir oyuncunun performansı, görsel ögelerden (görünüş, jestler, yüz ifadeleri) ve/veya sesten (diyalog, monolog, efektler) oluşur.

12.3.3. Kurgu

Film yapımcılığının temel yaratıcı gücü olan kurgu, bir hikayeyi benzersiz bir şekilde anlatmak için bir filmin temel bileşenlerini (görsel, ses ve özel efektler) seçme, düzenleme ve birleştirme sürecidir. Bir kurgucu çekimler arasındaki zamansal ve mekansal ilişkinin yanı sıra filmin ritmini de belirler.

Filmleri oluşturan en küçük birimler çekim ya da plandır. Çekimler sahneleri, sahneler ise sekansları meydana getirir ve bu dizilim bir anlam çerçevesinde gerçekleştirilir. Kurguyu belirleyen ögeler; devinim ve çekim sayısı, geçiş, kesme, zincirleme, kararma-açılma, silinme gibi unsurlardır (Asiltürk, 2008). Sahneler arası geçişler, belirli anlamları temsil edecek şekilde sunulurlar. Örneğin; kesme genellikle devamlılık arz eden durumlarda kullanılırken kararma-açılma zaman değişimini belirten bir geçiştir. Geriye dönüş (flashback) ya da ileri atlayış (flashforward) kullanımı, zaman içerisinde hareketliliği sağlar (Monaco, 2001).

12.3.4. Ses

Ses bazı durumlarda herhangi bir görüntü olmasa bile izleyiciye filmin dünyasıyla ilgili bilgi verir. Ortam sesleri ve diyaloglar kendi başlarına birer hikaye anlatıcısı olarak kullanılabilir. Elbette sinema en başta görsel bir sanat olduğu için bu durum çok tercih edilmese de, özellikle biçimci sinema denemelerinde ses-sessizlik zıtlığı anlam kazanmaktadır. Bazı filmlerde anlatıcı kullanılmakta ve ilk dönemlerdeki ara yazılarda olduğu gibi izleyici hikayenin akışı içerisinde yönlendirilmektedir. Diyalogun yanı sıra monologlar da kullanılmakta ve dördüncü duvarın yıkılmasıyla karakterlerin izleyiciye doğrudan hitap etmesi sağlanmaktadır.

12.3.5. Anlatı Yapıları

Anlatı; tiyatrodan romana, sinemadan bilgisayar oyunlarına, var olan bir olaylar dizisini aktarma biçimi olarak tanımlanabilir. Sinema anlatılarında ise edebiyatın aksine yazılı bir metnin görsel-işitsel bir dünyaya uyarlanması söz konusudur. Brannigan (1992), film anlatısının basit ve verimli bir tanımını önermiştir: "Anlatı, mekansal ve zamansal verileri bir başlangıcı, ortası ve sonu olan bir neden-sonuç zincirinde düzenlemenin bir yoludur." Yaren (2013), her anlatıda yer alan birtakım kavramlar olduğundan söz eder. Bunlar; zaman, uzam, karakterler, eylemler, olaylar, çatışma, neden sonuç ilişkisi, anlatıcının ve seyircinin konumudur. Yapısalcı kuram içerisinden gelen Chatman (2008); anlatı metnini öykü ve söylem başlıkları üzerinden değerlendirirken öyküyü olaylar ve varlıklar olarak ikili bir yapı olarak tanımlar. Bu şema; bir bakıma anlatının belirli eylemlere bölündüğünü ve bu eylemlerin, zaman ve uzam içerisinde gerçekleştirildiğini ortaya koymaktadır. Söylem ise anlatının nasıl aktarıldığı konusuna eğilir; ifadenin biçimi ve özü ön plana çıkar.

Anlatılarda olayların birbirleriyle olan ilişkilerinin temelinde "mücadele" (struggle) kavramı vardır ve bu kavram, dramatik yapının hammaddesi olarak kabul edilebilir. Todorov'un çalışmalarına bakıldığında anlatının en temel biçiminde, beş aşamada bir durumun nedensel dönüşümü yansıtılır: (1) başlangıçta bir denge durumu vardır; (2) bazı eylemlerle denge bozulur; (3) dengedeki bozulmanın kabul edilir; (4) bozulmayı onarma girişimi olur; (5) orijinal denge yeniden sağlanır (Todorov, 1971).

Anlatı teorisyenleri, anlatının temel özelliklerini oluşturan eyleyenleri ve işlevleri de belirli ve tekrar eden kalıplar içerisinde ele almışlardır. Örneğin; Rus düşünür Vladimir Propp, yüz Rus halk masalından ortak değişmez unsurları olarak kabul ettiği şeyleri yedi karakter ve otuz bir anlatı işlevine indirgemiştir (Propp, 2008). Benzer biçimde "Kahramanın Sonsuz Yolculuğu" isimli eserinde Joseph Campbell (2010); ayrılma ve yola çıkma (maceraya çağrı), erginlenmenin sınavları ve zaferleri

(sınavlar yolu), başarıya ulaşma ve dönüş (nihai ödül) adını verdiği üçlü bir izlekten söz etmektedir.

Film biçemi ile ilgili ögeler; diğer görsel-işitsel sanatlarda da izleri sürülebilen, tekrar eden ve güçlü temellere dayalı unsurlardır. Bu nedenle oyun endüstrisi içerisinden çıkan ürünlere bakıldığında da birtakım ortaklıkların kurulması kaçınılmaz olmaktadır. Sözü geçen ilişkinin anlaşılması için ilk aşamada video oyunlarının gelişimine ve kuramsal yaklaşımlara odaklanmak yerinde olacaktır.

12.4. Video Oyunlarının Gelişimi ve Özellikleri

Video oyunları hayatımıza görece yeni girmiş olmakla beraber, tarihi bu bölümün kapsamını aşacak kadar eski ve detaylıdır. Yine de kısaca değinmek ve video oyunlarının hem görsel hem de anlatısal olarak nasıl geliştiğine bakmak, çalışma açısından faydalı olacaktır.

Video oyunları tarihi; genel olarak Willy Higinbotham'ın 1958 yılında geliştirdiği ve bir osiloskop aracılığı ile oynanan, "Tennis for Two" ile başlatılmaktadır (Stalker, 2005: 25). Oyunda laboratuvardaki küçük bir analog bilgisayar aracılığıyla, kullanıcıların etkileşime geçebileceği hareketli bir topun yörüngesi çizilmekte ve osiloskopta sergilenmektedir (The Dot Eaters, 2021). "Tennis for Two"nun yanı sıra 1962'de PDP-1 süper bilgisayarı hackleyen Steve Russell'ın geliştirdiği "Spacewar!" da video oyunlarının öncülerinden kabul edilmektedir (Therrien, 2012: 19).

Mihenk taşı denilebilecek oyun ise 1972 yılında piyasaya sürülen Pong olmuştur. Atari Inc. tarafından geliştirilen ve çok basit bir oynanışa sahip olan oyun ping pong'u temel almaktadır. Alan Alcorn tarafından tasarlanan oyun, geliştirmeler sayesinde en başta tasarlanandan çok daha farklı bir şekilde sonuçlanmıştır. Oyunda gerilimin önemini fark eden Alcorn; Pong'un tasarımına aynı gerçek müsabakalarda olduğu gibi gerilimi yerleştirmiş, böylece oyundan alınan hazzı artırmıştır. Pong hızla popülerlik kazanarak ticari başarı sağlayan ilk video oyunu olmuş; video oyunu endüstrisinin geleceğini şekillendirmiştir.

Görüldüğü üzere ilk video oyunları, herhangi bir anlatıya ya da artık alışılagelen gelişmiş grafiklere sahip olmayan, tamamen oyun oynama deneyimi üzerine kurulu oyunlardan oluşmaktadır. Gerek yaratılan karakterlerin gerekse teknolojideki gelişmelerin katkısıyla; grafiklerdeki gözle görülür ilerlemelerle oyun dünyasını şekillendiren bir dönem olan 80'li yıllar bu durumu kısmen değiştirdiyse de, halen oyun oynama deneyimi (yani çalışmanın daha sonraki bölümlerinde değinilecek olan ludik boyut) ön planda olmuştur.

1980 yılında Namco tarafından geliştirilen Pac-Man ile beraber video oyunlarında karakter yaratma süreci başlamış; o zamana kadar oyun dünyasını işgal eden arabalar, uzay gemileri, karakteristik hiçbir özellik taşımayan insan figürleri yerini basit de olsa oyunun dünyası içinde yaşayan varlıklara bırakmıştır. Yine 1985'te geliştirilen Super Mario Bros., oyun dünyasına öncülük etmiş ve en ilham verici oyunlardan biri olmayı başarmıştır. Artık oyunlardaki karakterler yavaş yavaş ayırt edici özellikler, belli kişilikler kazanmaya başlamıştır.

Video oyunlarının grafik anlamında çağ atladığı dönem ise 90'lar olmuştur. Bilgisayarların gücünün artması üç boyutlu oyunların geliştirilmesine olanak vermiş, oyunlardaki gerçekçilik hızla artmaya başlamıştır. 1990'lı yıllar oyunların gerçeğe yaklaşarak sinemanın tekniklerini benimsemeye başladığı bir dönem olmanın yanında; Super Mario (1993), Street Fighter (1994) ve Mortal Kombat (1995) gibi video oyunlarının beyazperdeye taşınması geleneğine de ön ayak olmuştur. İnteraktif film türlerinin de ortaya çıkmasıyla, hem konu hem de sinematografi bağlamında daha yoğun bir etkileşim göze çarpmaktadır.

Özellikle FPS[1] türü; grafiklerindeki inceliği, sürükleyici yapısı ve oyuncuyu oyun içinde hissettiren etkisi ile 2000'li yıllarda daha da yaygınlaşmıştır. Şiddeti normalleştirme, fantezinin gerçekten ayırt edilememesine neden olma gibi pek çok eleştiri almış ve kimi eleştirmenler FPS'leri "cinayet simülatörü" olarak adlandırmıştır (Rehak, 2007: 193).

Video oyunları; günümüzde, bağımsız geliştiricilerin de artmasıyla beraber belli türlere hapsedilemeyecek denli çeşitlenmiş, sanat olup olmadığı tartışmaya açılmış, özellikle yerleştirme sanatını icra edenler, yerleştirmelerinde video oyunlarından faydalanmaya başlamıştır. Oyunlar yalnızca içerdikleri gerçekçilik açısından değil, ayrıntılı bir şekilde değinilecek olan pek çok teknik ve bunun yanında anlatısal yapılarıyla da sinemaya yaklaşmış, öte yandan sinema da video oyunlarına has teknikleri benimsemiştir.

Bu noktada video oyunlarının belirleyici özelliklerinden bahsetmek faydalı olacaktır. Bu kapsamda, Buckland (2021), video oyunu mantığının kuralları başlığı altında on altı madde belirlemektedir. Çalışma açısından bunlardan önem taşıyan maddeler şunlardır:

1) Oyun için eğitim bölümü,
2) Eylemlerin seri halinde tekrarlanması(kurallara hakim olabilmek ve puan toplayabilmek için),

1 First Person Shooter: Birinci kişi görüş açısından oynanan aksiyona dayalı oyunlara verilen isim.

3) Birden fazla macera seviyesi,
4) Tempo,
5) Etkileşim,
6) Rol yapma oyunlarında avatarların seçebilmesi ya da özelleştirilebilmesi,
7) Avatarın bir dizi yeteneğe sahip olması.

12.4.1. Dijital Oyunlara Kuramsal Yaklaşımlar

Oyun çalışmaları, görece yeni bir alandır ve ancak son zamanlarda akademisyenlerin dikkatini yoğun bir şekilde çekmeye başlamıştır. Mayra'ya göre (2008: 6); "oyun çalışmaları, nesnesi olarak oyunu ve bağlantılı fenomenleri konu alan disiplinlerarası bir çalışma ve öğrenme alanıdır." Oyun çalışmaları çok kapsamlı bir alan olmakla beraber, oyunun işleyişine ve anlatı yapısına ilişkin iki görüş olan ludoloji ve narratoloji kavramlarına kısaca değinilmesi genel bir bakış açısı oluşturmak açısından önem arz etmektedir.

12.4.1.1. Narratoloji

Daha önce bahsedildiği üzere ilk oyunların ya anlatısı yoktur ya da yalnızca oyun için gerekli hikayeyi sağlayacak kadar anlatı barındırmaktadır. Ancak oyunlar gitgide daha fazla anlatı ağırlıklı olmaya başladıkları için yeni bir hikaye anlatıcısı olarak görülmeleri de uzun sürmemiştir. Aslında narratoloji, video oyunlarından çok daha eskilere uzanan bir teoridir. Anlatıyı bir tür olarak çalışan narratoloji ya da bir diğer adıyla anlatı kuramının amacı; anlatının çeşitlerini, sabitlerini, kombinasyonlarını belirlemek ve anlatının bu karakteristiklerinin kuramsal modellerle nasıl bir ilişki içinde olduğunu açığa çıkarmaktır. Saussure gibi dilbilimcilerin de görüşlerinden etkilenen narratoloji, cümlelerin nasıl anlatıya dönüştüğünü inceler (Fludernik, 2009: 8). Oyunlar söz konusu olduğunda narratolojist terimi, daha farklı bir çerçeve kazanmaktadır. Mateas (2002: 32), bu ayrımı vurgulamak için narratolojist yerine narrativist terimini kullanmaktadır:

"Narrativist genellikle yazın kuramından gelir; hipermetni modelsel interaktif biçim olarak alır, anlatıyı ve yazın teorisini ise bir interaktif medya kuramı inşa etmek için temel olarak kullanırlar."

Narratolojistler, oyunu anlatı çerçevesinde değerlendirmektedirler. Onlara göre simülasyonun dinamik kısmı oyuncuların anlatı ile etkileşime girip onu manipüle etmesiyle ortaya çıkmakta ve böylece oyuncular kendi anlatılarını inşa etmektedir (McManus ve Feinstein, 2006:365).

12.4.1.2. Ludoloji

Ludoloji kelimesi Latince oyun anlamına gelen ludus ve Yunanca sebep, fikir gibi anlamlara gelen ve daha sonra bilgi anlamında kullanılmaya başlayan logos kelimelerinin birleşiminden oluşmaktadır.

Terim, Gonzalo Frasca tarafından 1999 yılında yazdığı Ludology Meets Narratology: Similitude and Differences Between (Video) Games and Narrative (Ludoloji Narratoloji ile Buluşuyor: Video Oyunları ve Anlatı Arasındaki Farklar ve Benzerlikler) başlıklı makalesi ile popülerleşmiştir:

> "Oyun ve oynama eylemlerini çalışan, henüz var olmayan bir disiplini tanımlamak için ludoloji terimini öneriyoruz… Aynı narratoloji gibi, ludoloji de eylemi destekleyen ortamdan bağımsız olmalı" (Frasca, 1999).

Frasca'ya göre (2003: 223); temsil o kadar içimize işlemiş bir kavramdır ki, özellikle anlatı söz konusu olduğunda temsilsiz düşünülemez. Ancak oyunlar sadece temsil değil aynı zamanda simülasyon yoluyla işlemektedir. Simüle etmeyi; bir sistemin başka bir sistem aracılığı ile modelini çıkartmak ve bunu yaparken kimi temel davranışları muhafaza etmek olarak tanımlayan Frasca simülasyonun yalnızca görsel işitsel yapıyı taklit etmekten oluşmadığını, joystick hareketleri gibi pek çok girdinin de işe dahil olduğunu vurgulayarak geleneksel medyanın simülasyona dayalı değil, temsile dayalı olduğunun altını çizmektedir.

Dünyayı anlatılara dayalı olarak görmeye ve açıklamaya olan yatkınlığımız, Frasca'ya göre (2003: 223-224) video oyunlarının bu kendine has yapısını görmeyi zorlaştırmaktadır. Ayrıca hali hazırda hem halkın hem de medya endüstrisinin anlatı üretmeye ve tüketmeye olan alışkanlığı, sıfırdan yeni bir yaklaşımın oluşturulmasına bir bariyer teşkil etmektedir. Video oyunları, simülasyona dayalı ilk karmaşık kitle medyasını temsil ettiklerinden büyük bir değişimin de işaretçisidir.

Ludolojistler ve narratolojistler arasında bir çatışma varmış gibi görünse de, aslında birbirlerini tamamlayan iki görüşten söz edilebilir. Var olan sözde karşıtlık üzerine yazılan hatırı sayılır sayıda makale de herhangi bir sonuca varabilmiş değildir. İki görüşün ağırlık verdiği noktalar farklıdır.

Anlatının ve temsilin merkezde olduğu sinema henüz oyunların simülasyon yetisine ulaşabilmiş değildir ancak etkileşim adına, bu çalışmada da incelenecek olan atılıma başlanmıştır. Görsel ve mantıksal olarak oyunları taklit eden sinema, belki de ileride izleyici girdilerine izin vererek bambaşka deneyimler yaşatacaktır. Oyunlar ise, anlatıyı gittikçe daha ciddiye almakta ve kimi zaman anlatı uğruna oynanışı bir kenara bırakmaktadır.

O halde dijital oyunlarda anlatı konusunu biraz daha irdelemek konumuzun daha iyi anlaşılması açısından faydalı olacaktır.

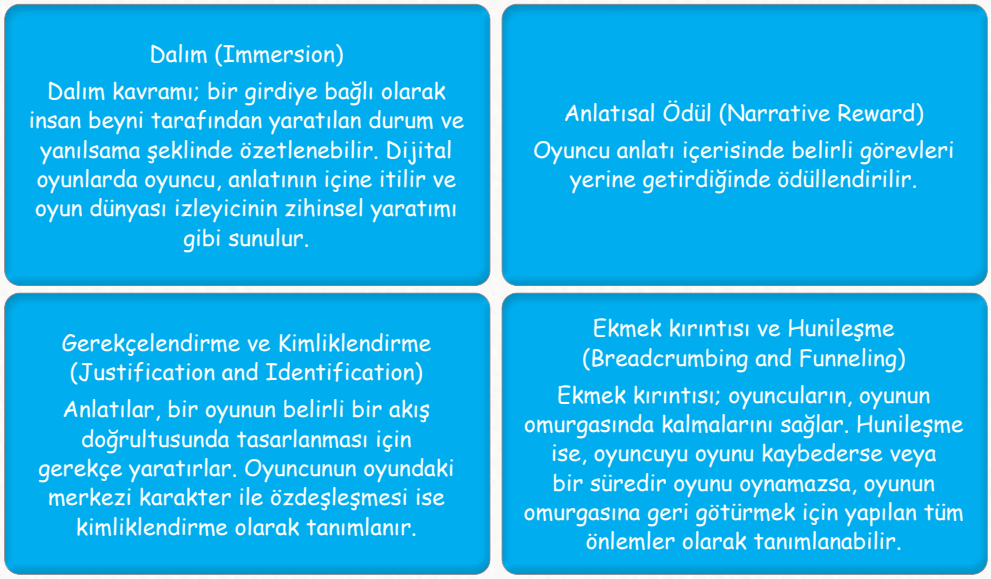
12.4.2. Dijital Oyunlarda Anlatı

1990'lı yıllarda birçok sektörde yaşanan dijitalleşme ve yöndeşme ile birlikte mecralar arasındaki alışveriş önemli bir ekonomik değer yaratmıştır. Bu bağlamda dijital oyunların anlatı ile olan ilişkisi önem kazanmaya başlamıştır. Oyunların diğer anlatılardan etkilenmesi gibi oyunların da başta sinema olmak üzere birçok kültürel mecralardaki anlatıları yönlendirmesi söz konusu olmaktadır.

Oyun içerisinde anlatının önceliği farklı görüşlere kapı aralamaktadır. Örneğin; Costikyan'a göre (2004); "anlatı tasarımı oyuncunun dikkatinin odağı değil, oyuncuları oyuna çeken bir duygusal kancadır. Bir cazibe rolünü yerine getiren hikaye, rekabetin adrenaliniyle yer değiştiren oyuncunun zihninden kaybolur." Murray ise (2004: 1) oyun ve hikayenin aynı amaç doğrultusunda hareket ettiğini belirtse de hikayeye öncelik tanır: "Hikaye anlatımı temel bir insan faaliyetidir, sözlü formülden dijital multimedyaya kadar her ifade aracına dahil ettiğimiz bir şeydir." Şüphesiz ki hikayeleştirme; oyun deneyiminin aktarılması hususunda önemli bir faktördür. Fakat tüm oyunları hikayeler üzerinden anlatmak mümkün olmayabilir. Dijital oyunlardaki anlatıların, oyuncuların diğer kültürel mecralar ile kurduğu hazır anlatısal ilişkilerden beslenmeye ve hareketi bir anlam doğrultusunda sağlamaya çalıştığı söylenebilir. Oyunlar sadece metinlere bağlı değildir; tasarım ve mekan yaratımı da önemli unsurlardır. Bogost (2017) çevresel hikaye anlatımı (environmental storytelling) adını verdiği kavram ile oyuncunun, önceden sabitlenmiş bir anlatıya hapsedilmesi yerine oyun içerisinde yer alan çevresel faktörler aracılığıyla onu dönüştürmesini ve keşfe çıkmasını desteklemektedir. Sonuç olarak; ister tasarımcı tarafından dayatılsın, ister oyuncu tarafından keşfedilsin, her oyun bir anlatı potansiyeli taşımaktadır.

12.4.2.1. Dijital Oyunlarda Anlatının Nedenleri ve Ögeleri

Anlatının oyuna olan en büyük etkisi; oyunun ögelerini bir çerçeve içerisinde derli toplu olarak bir araya getirmesidir. Bununla birlikte oyuncuyu deneyimin içerisine çeker ve ilerleme arzusunu teşvik eder. Bahsi geçen hedeflere ulaşılması ise oyun-anlatı ilişkisinde bir nedenselleştirme ile kurulması mümkündür. Dansky (2007) ve Bateman (2007)'ın çalışmaları doğrultusunda anlatıya kapı aralayan nedenler dört başlıkta ele alınabilir (Şekil 2):

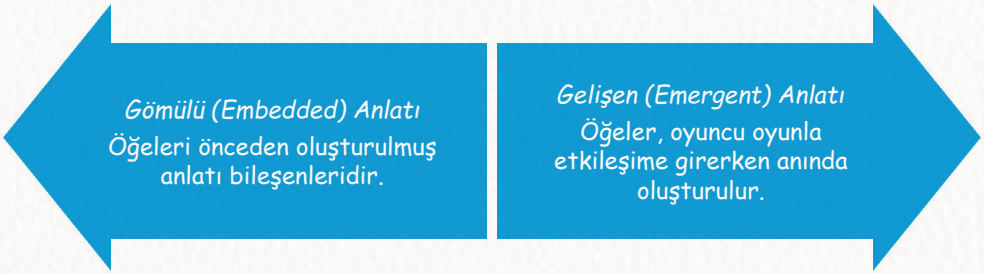


Şekil 2. Dijital Oyunlarda Anlatının Nedenleri (Dansky, 2007; Bateman, 2007).

Anlatıların tercih nedenlerine bakıldığında; özellikle oyuncunun kontrol edilmesi ve belirli bir izleği takip etmesi için yönlendirilmesi ön plana çıkmaktadır. Bu yönlendirmenin takip edilmesiyle oyuncu ödüllendirilir ve özdeşleşme yoluyla bir dalım yanılsaması yaşatılır. Sinemadaki özdeşleşmeye benzer şekilde oyunda da oyuncunun gönüllü bir köleliği tercih etmesi söz konusudur.

Dijital oyunlarda anlatının ögeleri basitçe üç başlığa indirgenebilir: hikaye, metin ve görseller. Hikaye ve metin ilk bakışta aynı şey olarak algılansa da hikaye, daha önce de söz edildiği gibi görsel-işitsel unsurları da kapsar. Metin ise oyun içerisinde yer alan yazılı yönlendirmeleri ve diyalogları içerir. Bu basit sınırlandırmaya karşın günümüzde dijital oyunlarda anlatıyı meydana getiren birçok öge vardır.

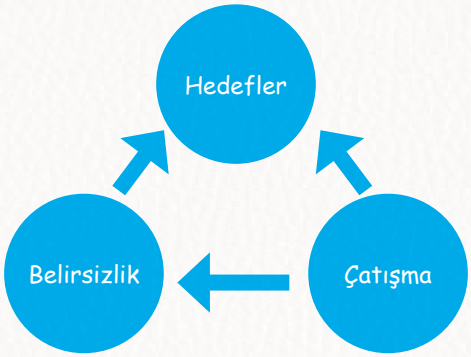
"Dijital oyunlarda anlatı yapısı" iki başlıkta ele alınmaktadır (Şekil 3):



Şekil 3. Dijital Oyunlarda Anlatı Yapıları (Salen ve Zimmerman, 2004; Jenkins, 2004).

Gömülü anlatılarda oyun alanı, oyuncu anlatıyı deşifre ettikçe keşfedilen bir yapıdadır. Gelişen anlatılarda ise oyun alanları, anlatı potansiyeli açısından zengin olacak şekilde tasarlanır ve oyuncuların hikaye oluşturma etkinliklerine olanak tanır.

Dijital oyunların "anlatılarını şekillendiren üç karakteristikten" söz edilebilir (Şekil 4):



Şekil 4. Dijital Oyunların Anlatı Karakteristikleri (Salen ve Zimmerman, 2004).

Hedefler; oyuncu planlamasını ve kararlarını anlatısal olarak okunaklı hale getirerek oyununun yapılandırılmasına yardımcı olur.

Çatışma; oyuncular veya oyuncular ile oyun sistemi arasındaki mücadeledir. Dramatik etki için anlatı çatışmalarına bağlanabilir.

Belirsizlik; oyunun sonunda anlatı gerilimini körükleyebilecek dramatik bilinmezlikle bağlantılıdır. Oyuncu oyunu kazanabilir ve kaybedilir, zaman ilerledikçe ve oyunun sonuna yaklaşıldıkça bu gerilim yükselir.

Dijital oyunlarda anlatı ögelerinin bir diğer alt başlığı ise "oyun içi unsurlardır". Karakterler ve diyaloglar, mekan, anlatısal tanımlayıcılar, ara sahneler ve metne dayalı olaylar oyun içi unsurları meydana getirmektedirler (Farca, 2011; Jenkins, 2004; Boon, 2007; Ip, 2010; Jorgensen, 2012).

Karakterler ve Diyalog: Hikayeyi aktarmanın en önemli yöntemlerinden biri oyundaki karakterlerdir. Ana karakter bir bakıma hikayenin anlatıcısı ve oyuncunun özdeşleşebileceği bir kişiliktir. Bununla birlikte oyun anlatısının gizemlerini çözen, mekanı keşfetmek için yönlendirilebilen bir araç olarak da kullanılabilir. Ana karakterin yolculuğunda ona eşlik eden yardımcı karakterler, kilit noktalarda karşısına çıkan düşman karakterler ve diyalog-hareket açısından anlatıya katkıda bulunan yan karakterlerden de söz edilebilir. Fakat ana ayrım oyuncu-karakter (PC) ile oyuncu olmayan karakterler (NPC) biçiminde yapılabilir. Karakterlerin diyalogları ara

sahneler aracılığıyla gösterilebilir veya oyuncu-karakter (PC) ile oyuncu olmayan karakterler (NPC) arasında ve/veya yalnızca NPC'ler arasında doğrudan oyun içinde simüle edilebilir.

Mekan: Anlatı mekanının tasarlanması, çoğunlukla gerçek dünyanın taklit edilmesi veya daha önce hiç düşünülmemiş hayal mekanlarının yaratılması doğrultusunda gelişebilmektedir. Oyun mekanı birtakım sabit imajları ve oyun için malzemeleri de içermektedir. Tablolar, çizimler gibi statik imajlar birtakım kamera hareketleri ile yakından görülebilir ve oyun anlatısında kendine has bir değer edinebilir. Oyun içi malzemeler ise; oyun dünyasında anlatıyı ilerletmeye hizmet eden nesnelerdir.

Anlatısal tanımlayıcılar: Oyunun temsil sistemine katılan herhangi bir bileşendir. Yönlendirici metinler, oyun içi sinematikler-ara sahneler, arayüz öğeleri, oyun nesneleri ve diğer görsel ve işitsel ögelerin tümü anlatısal tanımlayıcılarıdır. Mekan kavramında bahsedilen kurgusal dünya içerisinde bireysel anlar ve hareketler, anlatının devamını sağlar ya da yeni olanaklara kapı aralar. Bu açıdan geliştirilebilecek zengin bir potansiyeli temsil ederler.

Ara sahneler: Anlatısal tanımlayıcılar içerisinde incelenebilecekleri gibi ara sahneler (cutscenes), kendi başına temel bir anlatı unsuruna dönüşmüştür. Ara sahneler; oyuncunun arkasına yaslanıp izlediği oyun bölümleri arasındaki etkileşimli olmayan filmleri/sinematikleri temsil eder. Hikayeyi ilerletmek için önemli olaylar tasvir edilir ama oyuncunun kontrolü ortadan kalkar. Bazı durumlarda oyundaki zor görevleri veya engelleri tamamladıktan sonra oyuncuya ödül olarak sunulur. Bu nedenle, oyuncuların dinlenebilecekleri bir izleme deneyimi de oluşturabilirler.

Metne dayalı olaylar: Hikaye ve oynanışı birleştirme yollarından biri, metne dayalı olaylardır. Metne dayalı bir olayın en önemli özelliği; oynanışı ve dolayısıyla aksiyonu kesmemesidir. Ayrıca oyun sırasında belirli bir noktada, oyuncu hareketine göre tetiklenecek olan olayların temeli olarak kullanılabilirler. Oyuncular en azından bir dereceye kadar aksiyonun kontrolünü ellerinde tutarlar.

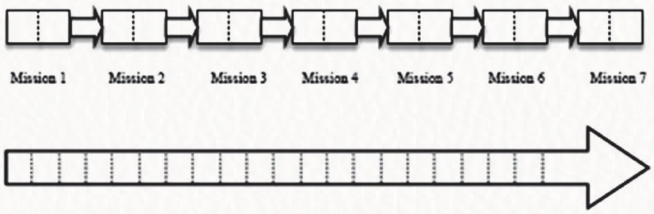
12.4.2.2. Dijital Oyunlarda Anlatının İlerleyişi ve Akışı

Dijital oyunlar, oyuncuyu birtakım aktivitelere zorlayarak ilerlemeye imkan sağlamaktadır. Bu durumun rahatsız edici olmaması için ya etkili ara sahnelere ya da oyunun adeta dikişsiz bir biçimde akmasını sağlayan bir yapıya ihtiyaç vardır.

Oyun ilerleme yapıları basitçe üç başlıkta incelenebilir (Farca, 2011; Boon, 2007);

Çizgisel (linear) veya devamlılığa (continuous) dayalı ilerleyiş yapısı: Şekil 5'te görüldüğü üzere; çizgisel ilerleyiş yapısında oyun çeşitli bölümlere ayrılır ve her

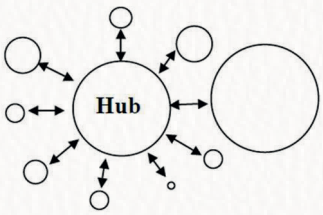
bölümde oyuncunun aşması gereken bir engel ya da bulmaca (dikey çizgiler) vardır. Oyuncu bu engeli aştığı sürece oyuna devam edebilir (yatay oklar) ya da kaldığı noktayı (checkpoint) kaydedebilir. Devamlılığa dayalı ilerleyiş yapısında ise bölümler arasında ayrım veya kesme yoktur. Oyun birkaç seviyeye bölünmediği, tutarlı ve sürekli bir bütün oluşturduğu için çizgisel ilerlemeye göre dikkate değer bir fark vardır.



Çizgisel ilerleyiş yapısı dikey çizgilerle bölünmüş engellerden oluşur ve oklar oyuncuyu bir sonraki aşamaya taşır. Devamlılığa dayalı yapıda ise tüm engel/bulmacalar tek bir ana anlatının parçalarıdır.

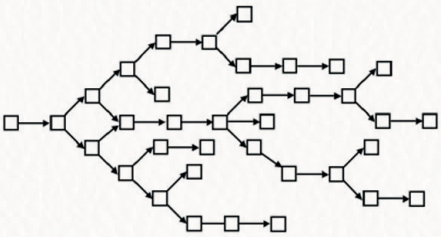
Şekil 5. Çizgisel (linear) veya devamlılığa (continuous) dayalı ilerleyiş yapıları (Farca, 2011; Boon, 2007).

Küme (domain) ilerleyiş yapısı: Küme yapısı; devamlılığa dayalı yapı ile açık dünya (open world) oyunları arasındaki geçişi temsil eder. Ana küme (hub) oyunun merkezini temsil eder ve oyuncu burada özgürce dolaşabilir. Bununla birlikte oyunun ilerlemesi için oyuncunun ana kümenin dışındaki alanlara geçiş yapması gerekir. Bu görevleri bitirdikçe ana kümeye geri dönüş yapabilir ya da yeni bir ana kümeye geçebilir (Şekil 6).



Şekil 6. Küme (domain) ilerleyiş yapısı (Farca, 2011).

Etkileşimli (interactive) ilerleyiş yapısı: Etkileşimli anlatılarda oyuncu eylemlerinin bir bütün olarak hikaye için doğrudan sonuçlara sahip olduğu söylenebilir. Örneğin; açık dünya oyunlarında genellikle ana hikayeye çok müdahale edilemez ama yan hikayelerde oyuncunun kararları belirleyici olmaktadır. Bu yan hikayeler hem karakter gelişimini ve mekana olan hakimiyeti, hem de oyun içi malzemelerin kullanılmasını sağlar. Şekil-7'de görüleceği gibi oyunun tercihleri, başka bir oyuncunun tercihinden farklı olabileceği için yeni bir anlatı noktası oluşturabilir ya da belirli noktalarda diğer anlatılar ile ortak bir noktada buluşabilir.



Şekil 7. Etkileşimli (interactive) ilerleyiş yapısı (Farca, 2011).

Sinema ve dijital oyunlara ilişkin olarak özellikle görsel ve anlatı yapısı bağlamında konumuzla ilgili bazı önemli hususlara değindikten sonra bu iki farklı mecranın birbirleriyle ilişkilerinden bahsedilebilir.

12.5. Dijital Oyun Sinema İlişkisi

Sinema ile dijital oyunlar arasında zaman içinde giderek yakınsayan bir ilişki söz konusudur. Bu bölümde görsellik ve anlatı düzleminde bu iki alanın birbirleri ile etkileşimi ve iç içe geçmişliği dile getirilerek, bu durumun somut örnekleri olarak ortaya çıkan sinema filmleri ve oyunlarından bahsedilmiştir.

12.5.1. Görsel İlişki (Sinematografi, Mizansen, Kurgu)

Tarihteki ilk video oyunlarında teknik yetersizliklerden ötürü herhangi bir sinematografiden ya da mizansenden söz etmek pek mümkün değildir. Ancak 80'li yıllarda lazer disk teknolojisinin gelişmesiyle birlikte, interaktif film denilen sinematik sunumun, senaryoya bağlı anlatının yoğun bir şekilde kullanıldığı oyun türlerinin de ortaya çıkmasıyla, hem konu hem de sinematografi olarak daha yoğun bir etkileşime geçecekleri dönemlerin temeli atılmıştır. Full Motion Video (FMV) adı verilen ve ya filme alınmış sahnelerden ya da animasyondan oluşan parçalarla sunan türün en önemli örneklerinden biri "Dragon's Lair" (1983-Advanced Microcomputer Systems) olarak kabul edilmektedir. Baştan sona bir animasyon film gibi ilerleyen Dragon's Lair, çok az oynanışa sahiptir ve bu oynanış gereken yerlerde gerekli tuşlara basmaktan ibarettir. QTE (quick time event) adı altında günümüzde de pek çok oyunda karşımıza çıkan mekanik, Dragon's Lair'da oyuncuları oldukça kısıtlayıcı bir biçimde kullanıldığından oyunun olumsuz eleştiriler almasına neden olmuştur. Önemli bir interaktif film/oyun olan 1992 yapımı "Night Trap" (Digital Pictures), gerçek oyuncular ve setler içermektedir. Bu tür oyunlar, oynanıştan çok sinematik yapıları ile ön plana çıkmaktadır ve bu yüzden kısa süre içinde popülerliğini yitirmiştir. Ancak oyunların özellikle anlatısal olarak olgunluğa erişmesi, interaktif filmlerin ve QTE'lerin yeniden gündeme gelmesini sağlamıştır.

Video oyunlarının, anlatıyı ilerletmek amacıyla kullandıkları tekniklerden en önemlisi ise ara sahnelerdir. Ara sahnelerdeki sanal kamera kullanımı, filmlerde kullanılan kamera sinema tekniklerine öykünmektedir. Sanal kamera oyunun temsili uzamında, oyundaki aksiyona bağlı olarak hareket ederek, yakın çekim, pan, vinç, dolly hareketleri gibi gerçek kameraların ulaşabildiği sinematografik efektleri taklit eder. "Modern Warfare", "Black Hawk Down" ve "Tom Clancy" tarzı soğuk savaş sonrası askeri gerilimleri gibi modern aksiyon filmlerinin anlatı tekniklerinin ve türsel formüllerinin pek çoğunu uygular.

Video oyunu estetiği ile sinema estetiğinin iç içe geçmesi izleyicilerin daha önce alışık olmadığı bir deneyim sunmaktadır. "Prince of Persia: Sands of Time" oyununun uyarlaması film (2010, yön. Mike Newell) için sinema eleştirmeni Murat Tolga Şen şunları söylemektedir:

"En etkilendiğim kısım ise bu tür filmlerde daha önce denenmemiş bir şekilde, Alamut kalesinin kuşatılması sırasında kullanılan ve savaşın gidişatını gösteren, bilgisayar oyunlarındakine benzer kamera hareketleri oldu. Bunu, oyun ve film arasındaki farkın giderek daha da azalacağı ve bu tür sinemanın anlatımının değişebileceğini gösteren bir örnek olarak işaretledim." (Şen, 2010).

Bu yönelimin bir diğer ucunda ise interaktif film denilen video oyunu türü bulunmaktadır:

"İnteraktif filmler, oyuncunun eylemlerine göre dallanarak ilerleyen video kliplerden veya diğer hareketli görüntülerden oluşmaktadır. Oyunculardan, genellikle aksiyonun kesildiği ya da döngüye girdiği noktalarda veya video klip akmaya devam ederken oyuncuya aksiyonu durdurabilen ya da [aksiyonun] akışını değiştirebilen veri girme imkanı sağlayan aksiyon sekansları sırasında karar vermeleri istenir. Oyuncuya sınırlı bir hareket ya da eylem özgürlüğü verilebilirken, hikâyenin açımlanması hala yapısal olarak büyük oranda çizgiseldir, genel olaylar zincirinde çeşitlilik hiç yoktur veya çok az mevcuttur" (Wolf, 2001: 135, 136)

2015 yılında DontNod tarafından geliştirilen "Life is Strange", türün son dönemlerdeki en iyi örneklerinden birini oluşturmaktadır. Oyuncuya kimi önemli, kimi görece önemsiz çeşitli tercihler sunulur ve bu tercihler ilerleyen bölümlerde diğer karakterlerle girilen diyalogları, bazı olayların gidişatını etkiler. Oyunun geneline bakıldığındaysa; her ne kadar oyuncuya pek çok seçenek verilse de, bu seçeneklerin anlatıyı temel olarak pek etkilemediği, oyunun çizgisel olduğu görülmektedir. İnteraktif filmler, sinemanın ve video oyunlarının iç içe geçmeye başladığının başka bir örneği olarak gösterilebilir.

Post-apokaliptik bir FPS olan "Metro" serisi QTE'leri başarılı şekilde kullanır. Metro; oyunun büyük bir kısmında ara sahne kullanmaz, ancak bölümden bölüme ge-

çerken düşüncelerini söyler ve böylece sesini duyarız. Böylece oyunun mizanseni ve yarattığı sinema deneyimi, akılda kalıcı ve çarpıcı anlara dönüşür. Ara sahne; oyunun içine yedirildiğinden ve birinci kişi görüş açısı bozulmadığından, oyuncu kontrolün kendi elinden alındığını kimi zaman hemen anlayamamaktadır.

Kamera Açıları ve Mizansen

Oyunların iki boyutlu olmaktan çıkıp üç boyutlu bir uzama sahip olmaları, beraberinde bu uzamı araştıracak ve gerektiğine parçalara bölecek kamera açılarını ve hareketlerini de getirmiştir. İki boyutlu yana kaydırmalı oyunlarda yalnızca takibe benzer bir hareket mevcutken, sinematiklerin gelişmesiyle birlikte sinema ile kurulan bağlantı oyunun içine de taşınabilmiştir. Oyun ile sinema arasındaki en büyük farklılık, daha önce de bahsedildiği gibi etkileşimdir. Oyuncu; yönetmenin seçtiği kamera açılarını seyretmez, uzamı aktif olarak araştırır. Neye dikkatini vereceğini büyük oranda kendi seçerken anlatı, kurgu ile parçalara ayrılmaz. Kamera hareketleri ve kurgu ise sinematiklerde devreye girer. Dolayısıyla aslında mizansen denilen sahne düzenlemesi oyunlarda daha farklı işlemektedir.

Oyunlarda, kimi zaman farklı yöntemler kullanılıyor olsa da, oyun içinde kullanılan kamera açılarını beş başlık altında toplamak mümkündür:

Üçüncü Şahıs: Avatarın tamamen görüldüğü kamera açılarıdır. Karakterin gözünden görmeyen oyuncu, uzam hakkında avatarın olabileceğinden daha çok bilgi sahibidir.

Omuz üstü: Birinci şahıs ve üçüncü şahıs arasındadır. Çevre, avatarın omzunun üstünden ya da biraz daha geniş açıyla görülür. Genellikle nişan alındığında kamera daha yakına gelmektedir. Oyunlara özgü olan bu kamera hareketi, kimi kısa filmlerde oyun estetiğini taklit etmek için kullanılmaktadır.

Birinci şahıs: Daha önce detaylı bir şekilde anlatıldığı gibi, karakterin gözünden görülen açıdır.

İzometrik: Uzamın, üstten, genel bir açıyla görüldüğü oyunlardır. Genellikle strateji oyunlarında, birden fazla karaktere hakim olunması gereken rol yapma oyunlarında görülür. Filmlerdeki, tanrı bakışı denilen üst açıyla karşılaştırmak mümkündür.

Sabit Kamera: Oyunlarda en ender rastlanan ve oyunu sinemaya en sıkı şekilde bağlayan kamera açısıdır. Kamera, aynı sinemada olduğu gibi uzamın yalnızca belli kısımlarını belli açılardan gösterir. Bir korku serisi olan "Resident Evil"in ilk oyunları bu tarz bir kamera kullanımını tercih eder.

Mizansen ve kurgu, kamera hareketleri ile yakından ilişkilidir. "Resident Evil" gibi sabit kamera kullanan oyunlar; kurguyu ve sahnelemeyi de sinemaya benzer şekilde

düzenlerken diğer oyunlar farklı yöntemler benimsemektedir. Örneğin RYO[2]'lar, artık tamamen metin tabanlı değillerse de, metinsel zenginliklerini hala korumaktadır. Kimi oyunlar ise masaüstü RYO oyunlarının (ve daha sonra interaktif kurgu oyunlarının) oyuncunun hayal gücüne dayanan yapısını, günümüz oyunlarının gelişmiş grafikleriyle birleştirerek kendilerine has bir biçim ortaya koymuşlardır. 1989 yılında bir masaüstü RYO olarak piyasaya sürülen Shadowrun'ın evreninde geçen 2013 yapımı "Shadowrun Returns" (Harebrained Schemes), bu açıdan oldukça başarılı olan oyunlardan biridir. Distopik bir gelecekte geçen ve fantastik unsurlar içeren oyun, siberpunk atmosfere sahip bir RYO'dur. İzometrik görüş açısıyla oynanan oyunda, karakterlerin hiçbiri seslendirilmemiştir. Yeni bir mekana girildiğinde ya da bölümlerin başlarında bir metin kutusu açılır. Sahne aynı bir roman gibi, oyuncunun zihninde oluşturulur.

Kurgu, sabit kamera kullanımında ya da sinematiklerde karşımıza çıkar. Oyunlar, genel olarak kesintisiz deneyimlerdir. Half Life ya da Metro gibi oyunlar bu deneyime özellikle dikkat ederek sinematik koymazlar ya da bunu oyunun akışını kesmeyecek şekilde oyuna eklemlerler. Bu açıdan, video oyunları anaakım sinemadan çok daha farklı bir deneyim sunmaktadır.

Daha önce de bahsedildiği üzere, ilk oyunlar anlatı ve grafik açısından bugüne oranla oldukça ilkeldir. Ancak, bu oyunlarda dahi sinemaya öykünmeler bulmak mümkündür. Örneğin Wolf (1997: 16); "Adventure" (Atari, 1978) gibi erken dönem oyunlarda büyük oranda estetik bir tercihten ziyade teknik kısıtlamalar sebebiyle görülen, bir ekrandan bir diğer oyun ekranına ani geçişle sinemanın ilk dönemlerden beri kullandığı kesme yöntemi arasında paralellik kurar. Wolf'a göre bu yöntem yalnızca sinemadaki örnekleri takip etmekle kalmaz; oyuncunun, oyun coğrafyasını kavrayabilmesi açısından bu yönteme güvenir. Ancak video oyunlarında, ne zaman bir sonraki sahneye kesme yapılacağına karar veren oyuncudur. Böylece sinemada bulunmayan sorumluluk, kontrol gibi unsurlar devreye girer ve genellikle oyun tasarımına gerilim ögesi katmak için kullanılır.

12.5.2. Anlatısal İlişki

Özellikle yürüme simülasyonları ve interaktif filmler anlatıyı merkeze alırlar. Dizi mantığı ile yakından ilişkili olan bu oyunlar anlatılarını oyunlara bölmekte; böylece oyuncu bir sonraki oyunda ne olacağını, aynı bir dizinin bir sonraki bölümü gibi beklemektedir. Yürüme simülasyonları, genellikle küçük bulmacaları çözerek hikayeyi yavaş yavaş açma şeklinde ilerlemektedir. Bu tarz oyunlar, oynanıştan ziyade

2 RYO (Rol Yapma Oyunu): Yönetilen karakterlerin oyun boyunca çeşitli yönlerden geliştirilebildiği, böylece oynanışta da çeşitlilik sunan oyun türü. Örneğin fantastik bir RYO olan Skyrim'de oyuncu karakterini erkek, kadın, elf gibi cinsiyet ve ırklar arasından seçebilir ve oyun boyunca savaşçı, büyücü gibi istediği yönlerde kabiliyetlerini geliştirebilir. Bu da her oyuncunun oyun deneyimini farklı kılar.

kurdukları dünyanın keşfine odaklanmaktadır (Zimmermann ve Huberts, 2019: 30). Özellikle bağımsız geliştiriciler, büyük şirketlerin cesaret edemediği deneysel oyunlar ortaya koyabilmektedir. Bir yürüme simülasyonu olan ve dedektiflik/gizem türü bir öykü işleyen "Viktoria"; neo noir filmleri andıran konusu, rüya/gerçek arasındaki sınırı bulandırması, oynanış içerisindeki sıçramalı kesmelerle kafa karıştırmakta ve David Lynch filmlerini andırmaktadır.

Macera/bulmaca türü oyunlar da yine özellikle bağımsız geliştiriciler tarafından anlatı odaklı olarak geliştirilebilmekte ve bağımsız filmlere benzer şekilde deneysel çalışmalar ortaya çıkabilmektedir. Limbo, Inside, Little Nightmares, Monochroma gibi oyunlar hiçbir şekilde sinematik, konuşma, metin gibi unsurlar içermezler. Yandan kaydırmalı bu oyunlar, kamera hareketi olarak yalnızca takip kullansalar da zoom gibi lens hareketlerine yer verirler. Limbo, Inside, Monochroma siyah beyaz ya da oldukça desatüre edilmiş renkler kullanarak mizansen oluşturur ve anlatılarını aktarırlar. Oyuncunun çeşitli ipuçları ile dikkatini vererek hikayeyi anlaması beklenir. Bu açıdan sessiz sinema ile bağlantı kurmak yanlış olmayacaktır.

12.5.2.1. Ses ve Müzik

İlk dönemlerde oldukça ilkel bir şekilde kullanılan ses ve müzik, özellikle "Doom" ile ön plana çıkmaya başlamıştır. Zamanının metal müzik gruplarından etkilenen Doom'un müzikleri Robert Prince tarafından bestelenmiştir. Günümüzde oyunların müzikleri aynı film müzikleri gibi önem taşımakta, dikkatle bestelenmektedir. "Journey" gibi yapımlar temelini tamamen müzik üzerine kurabilmektedir. Ses de, aynı sesli filme geçişte olduğu gibi oyunlarda büyük bir devrime yol açmıştır. "Thief" (1998), dövüşten kaçınmayı ödüllendirmesiyle çıktığı dönemde bir devrim niteliği taşıyan First Person Sneaker (birinci kişi görüş açısından gizlilik) türünün öncüsüdür. Oyun, ses açısından da öncü bir yapıya sahiptir. Objeler tarafından oluşturulan sesler yapay zekâyı kendilerini saran ortam hakkında bilgilendirmektedir. Böylece oyun diejetik sesi (oyun dünyası içinde gerçek olan ve olayları belirten ya da bilgi veren sesler) yeni ve ilginç oyun deneyimleri yaratmak için kullanmaktadır (Ekman, 2005).

Ninja Theory tarafından geliştirilen "Hellblade Senua's Sacrifice" (2017) ise üç boyutlu stereo ses teknolojisi olan binaural audio teknolojisini kullanmıştır. Böylece oyuncu kulaklıkla oynadığında Senua'nın kafasının içindeki sesleri kendi kafasından geliyormuş gibi duyar ve bu seslerin uzaktan ya da yakından, sağdan, arkadan geliyor oluşu grafiklerden çok daha etkili bir deneyim yaşatır. Görüldüğü üzere ses, oyunlarda filmlere benzer şekilde öyküyü beslemek ve etkiyi artırmak için kullanılmakla birlikte filmlerden çok daha etkili bir şekilde anlatıyı besleyebilmekte ve oyuncunun yaşadığı deneyimi artırabilmektedir.

Filmler, genellikle yönetmenleri ile anılırken oyunlar geliştirici firma ile anılmaktadır. Ancak artık oyunlar da anlatı yönünden o kadar gelişmişlerdir ki, sinemadaki yaratıcı yönetmenlik kavramı yavaş yavaş video oyunlarına da sızmaya başlamıştır. Bunun en çarpıcı örneği Japon oyun tasarımcısı, yönetmen, yapımcı ve yazar Hideo Kojima'dır. Macera ve aksiyon sinemasına olan tutkusuyla bilinen Kojima, özellikle bir gizlilik aksiyon oyunu olan Metal Gear Solid serisiyle ün kazanmıştır. Konami'den ayrıldıktan sonra geliştirilen Death Stranding (2019, Kojima Productions) bir Kojima oyunu olarak pazarlanmış, kısa film gibi yayınlanan gizemli fragmanları ile özellikle takipçilerinin arasında büyük merak uyandırmıştır. Oyunun "yönetmenin kurgusu" şeklindeki bir versiyonunun da 2021 yılının Eylül ayında yayınlanmış olması, oyunlarda yönetmenliğin de sinemadaki kadar önem taşımaya başladığının en önemli göstergesidir. Ayrıca oyundaki neredeyse bütün karakterler, motion capture teknolojisi ile gerçek oyuncular birebir model alınarak tasarlanmıştır. Kadroda Norman Reedus, Mads Mikkelsen gibi ünlü oyuncular yer almaktadır.

Bu noktada teknolojiye tekrar değinmek faydalı olacaktır. Filmleri gittikçe yapaylaştırmakla suçlanan CGI[3] teknolojisi, oyunları da gitgide gerçeğe yaklaştırmaktadır. Ray Tracing (gerçek zamanlı ışın takibi) gibi gelişmiş grafik özellikleri, aydınlanmanın çok daha doğru ve doğal gözükmesini sağlamakta, karakterler, manzaralar gittikçe gerçekten ayırt edilemez hale gelmektedir.

Öte yandan sinema bilgisayar destekli efektlere sırtını yaslamaya başladıkça, kimi izleyicilere görsel olarak gerçekten ziyade oyun, uzun bir sinematik gibi gelmeye başlamıştır. Hobbit üçlemesi (Peter Jackson, 2012-2014), bu konuda izleyiciler ve eleştirmenler arasında ayrımlara neden olmuştur. Jackson'un ağırlıklı olarak yeşil ekrana ve CGI'ye başvurması, filmin çoğu zaman sahte göründüğü eleştirilerine maruz kalmasına neden olmuştur. Bunda Jackson'un filmi 24 yerine 48 fps (saniyede kare) çekmesinin de payı olmuş, netleşen ve keskinleşen görüntülerde sahte olanı ayırt etmek daha kolay hale gelmiştir.

Oyunların, sinematik gerçeğe ulaşmak için kullandıkları bir diğer yöntem de, oyun esnasındaki kullanıcı arayüzünü diejetik hale getirmektir.

12.5.2.2. Kullanıcı Arayüzü

Kullanıcı arayüzü; oyunculara, cephane durumu, sağlık seviyesi, konum gibi bilgiler veren göstergelerdir. Bu göstergeler, yalnızca oyuncunun görebileceği şekilde olabileceği gibi (non-diegetic), avatarın da gördüğü göstergeler şeklinde (diegetic) yerleştirilebilir. Böylece oyuncunun avatarla özdeşleşmesi ve oyunun içine girmesi kolaylaşmaktadır.

3 CGI (Computer Generated Imagery): Bilgisayar Üretimi Görüntüler olarak çevrilebilir. Bilgisayar kullanılarak üretilmiş her türlü efekt, karakter,mekan CGI olarak tanımlanmaktadır.

Metro serisi, diejetik arayüz kullanma bakımından en başarılı örneklerden biridir (Görsel 1). Başkarakter Artyom'un kolunda tüpündeki oksijenin ne kadar kaldığını, ne kadar ışığa maruz kaldığını dolayısıyla ne kadar kolay görülüp görülmeyeceğini, gittiği yönü gösteren göstergeler vardır. Farenin (Mouse) sağ tuşuna basıldığında Artyom kolunu kendine doğru çevirir ve göstergelere bakar, böylece oyuncu da görmüş olur. Tüpündeki oksijenin bittiği ayrıca maskenin camının buğulanması ve Artyom'un soluk alış verişlerinin hızlı ve yüksek olması ile de oyuncuya bildirilir. Haritaya ya da görevlere bakılmak istendiğinde ise yine Artyom, yanında taşıdığı haritayı, başka bir ekrana geçmeden ve akış bozulmadan çıkartır.



Görsel 1. Metro Exodus Görev ve Harita Arayüzü (Video oyunu, Yön. Andrew Prokhorov, Geliştirici: 4A Games, Dağıtımcı: Deep Silver, Çıkış Tarihi: 2019)[4]

Oyunların, gerek sinematografi, gerekse gerçekçi grafiklerle sinemayı taklit etme yöntemlerinden bir diğeri ise efektlerdir. Özellikle lens parlaması efekti dikkate değerdir. Birinci kişi görüş açısından oynanan oyunlarda oyuncu, evreni avatarın gözünden görmektedir. Ama buna rağmen kimi oyunlarda insan gözü sinemaya alışkın olduğundan, kamerada oluşan lens parlamasını taklit edilir ve oyuncu sanki kameradan bakıyormuş gibi hisseder (Görsel 2).



Görsel 2. Battlefield 3 (Video oyunu, Yön. Tom Keegan, Geliştirici: DICE, Dağıtımcı: Electronic Arts, Çıkış Tarihi: 2011)

4 Çalışmada yer verilen görseller 5846 nolu Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu'nun 33. ve 34. maddeleri çerçevesinde eğitim ve öğretim amacıyla toplama eserler meydana getirilmesi doğrultusunda kullanılmıştır. Görsellerin alındığı eserlerin yaratıcıları ve tarihleri görsel altında belirtilmiştir.

Oyunların, sinemayla etkileşiminin bir diğer yansıması, bir süredir oyunlara eklenen fotoğraf modudur (photo mode). Bu mod; oyuncuların oyunu durdurup sahnenin fotoğrafını çekmelerine olanak sağlamaktadır. Odak uzunluğu, alan derinliği, kadraj, kamera açısı gibi pek çok ayarlamayı yapmaya olanak tanıyan bu mod, sanal fotoğrafçılık ya da oyun içi fotoğrafçılık denilen bir akımın da doğmasını sağlamıştır.

Son olarak bahsedilecek Machinima kavramı, sinema ile oyun arasındaki çizginin nasıl bulanıklaşabileceğinin önemli bir göstergesidir.

12.5.2.2. Machinima

Makine-animasyon ve makine-sinema kelimelerinden türetilen bir kelime olan machinima; temel olarak kaydedilen oyun videolarının kurgu, seslendirme gibi post prodüksiyon süreçlerinden geçerek bir filme dönüştürülmesiyle oluşturulmaktadır (Cannon, 2007: 42). Sinema, animasyon ve video oyununun yeni bir melez tür oluşturmak üzere birleştiğini belirten Picard'a göre (2007) machinima, "sanat ve video oyunlarının nihayet bir araya gelmesine izin vermiştir."

Machinima'nın bir filme dönüşmeye başladığı ilk örnek ise "Quake" oyuncularının hazırladığı 1996 tarihli "Diary of a Camper" olarak gösterilebilir. Film, önceki kayıtların aksine oyuncunun görüş açısından çekilmemiştir ve bağımsız bir kameraya sahiptir. Böylece izleyici, belli bir bakış açısına bağlı kalmayıp özgürlük kazanmıştır (Lowood, 2006: 67).

Bütün bu anlatılanlar ışığında; oyunların sanatsal boyutu halen tartışılan bir konu olsa da ve çalışmanın kapsamı dışında kalsa da, sanatçıların oyunları saf eğlenceden çıkartıp bir ifade aracına dönüştürüyor olduğunu söylemek çok da iddialı olmayacaktır.

12.5.3. Örnek Filmler

Çalışmada seçilen filmler; gerek görsel gerekse anlatısal yapıları nedeniyle oyuna benzer özellikler göstermektedir ve oyun uyarlamaları ile sınırlandırılmamıştır. Çünkü çalışmanın amacı; uyarlamalar üzerinden gitmek değil, sinemanın kendi yapısı itibarıyla nasıl dönüştüğünü incelemektir. Çalışmanın sınırlarını aşmaması için örneklem olabildiğince kısıtlı tutulmuş, çalışma çerçevesinde en fazla benzerliği ve çeşitliliği gösteren filmler tercih edilmiştir.

12.5.3.1. Hardcore Henry (2015, yön. Ilya Naishuller)

Hardcore Henry tamamen birinci kişi görüş açısıyla çekilmiş bir aksiyon filmidir. 1947 yapımı "Lady in the Lake" (1947) gibi başarısız olmuş bazı deneysel işler dışında tamamen birinci kişi görüş açısıyla çekilmiş film sayısı yok denecek kadar

azdır. FPS oynayan oyuncular, oyun uzamını karakterin gözlerinden görür ve özdeşleşir, aynı bir filmdeki karakterle özdeşleşen izleyiciler gibi. Ancak oyunların büyük bir farkı vardır: etkileşim. Oyuncu yalnızca görmekle kalmaz, eylemde bulunur. Bunun da özdeşleşmeye katkısı yadsınamaz.

Hardcore Henry, bu açıdan dikkat çekicidir. Film daha afişinden sanki bir film değil de bir oyunmuş gibi görünmektedir (Görsel 3). Öznel bakış açısına sahip olmasının yanı sıra film; oldukça geniş bir görüş alanına sahiptir. Özellikle FPS oyunların birçoğu FOV (field of view: görüş alanı) ayarına sahiptir. Kimi oyuncular, daha çok alanı görebilmek için, balıkgözü etkisine rağmen geniş bir görüş alanı tercih etmektedir. Hardcore Henry, yalnızca FPS estetiğini kullanması ile değil, pek çok başka açıdan da sinema ve oyun arasında köprü niteliğindedir.



Görsel 3. Hardcore Henry filminin afişi (Film, Yön. Ilya Naishuller, Yapımcı: Huayi Brothers Pictures, Bazelevs, Versus Pictures, Dağıtımcı: Mirsand, STX Films, Vizyon tarihi: 2015)

Filmin başkarakteri Henry (dolayısıyla da izleyici) gözlerini bir hastanede, sıvı dolu bir küvetin içinde açar. Karakter ölümden döndürülmüştür ve yeniden doğuyor gibidir. Hafızasını kaybetmiştir. Konuşamamaktadır ancak eşi olduğunu öğrendiğimiz doktor Estelle bunun geçici olduğunu belirtir. Henry'nin bir kolu ve bir bacağı yoktur, sibernetik protezler takılır. Bu da Henry'nin film boyunca insanüstü eylemlere girmesini, aksiyon sahnelerinin oyunvari olmasını sağlar. Wolf'un oyun mantığı hakkındaki bir dizi önermesini hatırlarsak bu durumun, avatarın bir dizi yeteneğe sahip olması ilişkili olan madde ile uyumlu olduğunu görürüz. Protezler takıldıktan sonra karakter ilerler ve yine bir cihaza bağlanır. Cihazı kontrol eden doktor, kendi sesini seçebileceğini söyler. Bu sahne adeta bir karakter yaratma ekranı gibidir.

Hardcore Henry her ne kadar FPS oyunları taklit etse de, sinemanın kendine özgü anlatımını da kullanır. Daha önce de bahsedildiği gibi, montaj bunlardan bir tanesidir. Oyunlar bazı istisnalar dışında kesintisizdir, özellikle FPS'ler akışın bozulmamasına özen gösterir. Hardcore Henry ise, yer yer kesme kullanır, ancak burada da geleneksel anlatıyı bozar ve devamlılık kurgusu yerine sıçramalı kesme yapmayı tercih eder. Böylece aksiyon, kurgu yardımıyla ivmelendiği gibi kesintisiz aksiyona kapılıp giden seyirci de silkelenir. Çünkü oyunların aksine seyirci herhangi bir eylemde bulunmamaktadır, dikkatinin uyandırılması gerekir. Kesmeler kimi zaman, video oyunlarında ya da bilgisayar temelli herhangi başka bir yazılımda karşılaşılan bir glitch şeklinde gerçekleşir. Görüntü bozulur ve başka bir çekime kesme yapılır. Cihazdaki göstergeler, oyunlarda karşımıza çıkan sağlık göstergelerine benzemektedir (Görsel 4). Metro gibi FPS oyunlar göstergeleri tıpkı Hardcore Henry'de olduğu gibi diejetik olarak kullanmakta, böylece oyuncu ne görüyorsa oyun dünyasının içinde gerçekleşmekte ve gerçekçilik artmaktadır.



Görsel 4. Hardcore Henry filminde sağlık göstergesi (Film, Yön. Ilya Naishuller, Yapımcı: Huayi Brothers Pictures, Bazelevs, Versus Pictures, Dağıtımcı: Mirsand, STX Films, Vizyon tarihi: 2015)

Film boyunca Henry, yeteneklerini kullanmayı öğrenir ve yeni silahlar edinir. Böylece git gide daha zor durumların üstesinden gelebilir. Oyunlarda, oyuncu genellikle silahsız bir şekilde ya da çok ilkel bir silahla oyuna başlar, deneyim kazandıkça oyunda dengeyi korumak adına zorluk seviyesi artar. Juul, oyun kurallarına ilişkin belirlediği maddelerin altıncısında bu durumu şöyle açıklar:

"Oyuncu, oyunu oynarken yeteneklerini de geliştirir ve belli zorlukları aşmak için yetenek ve yöntemle donanır. İyi bir oyun, oyuncuyu sürekli zorluklarla baş başa bırakır ve o zorlukları aşmak için yeni yetenekler talep eder." (Juul, 2005: 56).

İzleyici filmde sürekli Henry'nin verdiği anlık kararlara tanık olur. Olayları Henry'nin gözünden gören izleyici, o noktaya kadar her şeyin Henry'nin, yani kendisinin kontrolünde olduğunu düşünmektedir. Ancak sonunda böyle olmadığı, sadece bir kukla olduğu ortaya çıkmaktadır. Film, yalnızca birinci kişi görüş açısı ile çekilmesi bakımından değil, jeneriğinden itibaren kendini gösteren abartılmış şiddet sahneleri ile de FPS oyunlar ile bağlantılıdır. Filmin konusu ise neredeyse hiç önemli değildir, sadece aksiyonu ilerletmek için oradadır. Hardcore Henry, içerdiği akrobatik kovalamaca ile Mirror's Edge, sibernetik uzuvlar gibi temalarla Deus Ex ve içerdiği aşırı şiddet ile Doom oyunlarının karışımı gibidir.

12.5.3.2. Ready Player One (2018, yön. Steven Spielberg)

Film bilimkurgu yazarı Ernest Cline'ın 2011 tarihli aynı adlı romanından uyarlanmıştır. Cline (2018); çocukluğunun ve gençliğinin büyük bir kısmını video oyunlarının oluşturduğunu, hayal gücünün oynadığı oyunlardan beslendiğini ve Ready Player One romanının esin kaynağını oluşturduğunu belirtmektedir. Ready Player One; popüler kültür, oyun dünyası, bu dünyanın dinamikleri ve geleceği, oyuncu olmanın ne demek olduğu ile ilgili bir filmdir. Oyun mantığını filmin merkezine yerleştirir ve oyun oynama deneyiminin nasıl bir his olduğunu izleyiciye geçirmeye çalışır, oyunlara zaten aşina olan kesim içinse bildikleri bir dünyanın içine sokar. Oyun dünyası ve gerçek dünyayı animasyon kullanarak görsel olarak ayıran Spielberg, animasyonlarda gerçekçi olmamayı seçerek hem farkı daha keskin kılmış, hem de oyun dünyasının kendine has atmosferini çok başarılı ve gerçek dünyada olamayacak denli rengarenk kılmayı başarabilmiştir (Görsel 5).



Görsel 5. Ready Player One filminin dünyası (Film, Yön. Steven Spielberg, Yapımcı: Warner Bros.Pictures, Amblin Partners, Amblin Entertainment, Village Roadshow Pictures, De Line Pictures, Farah Films & Management, Dağıtımcı: Warner Bros. Pictures, Vizyon tarihi: 2018)

Film 2045'te geçmektedir ve Halliday ile Morrow tarafından yaratılan bir devasa sanal gerçeklik simulasyonu OASIS etrafında şekillenen olayları konu almaktadır. OASIS'te Parzival adıyla bilinen ve aynı zamanda filmin başkarakterlerinden biri olan Wade, OASIS'i şöyle tanımlamaktadır: *"İnsanlar OASIS'e yapabilecekleri onca şey için gelir ancak orada olabilecekleri onca şey için kalır."*

Ready Player One, animasyonların sağladığı özgürlükle, ancak bir oyunda görülebilecek sahneler barındırmaktadır. Filmin popüler kültür göndermeleri basit birer referans olmaktan ileri gitmekte, oyun dünyasının temelini bu referansların biçimlendirdiğinin altını çizmektedir. Modlar; oyuncuların istedikleri silahları, karakterleri, giysileri, mekanları kısaca ne istiyorlarsa onu oyuna eklemlenmesine izin vermektedir. Bir GTA V modunda oyunculara Delorean kullanma imkanı tanınmaktadır. Modlar sayesinde oyuncular aynı OASIS'teki gibi istedikleri kişi olabilmektedir.

Film, oyunların sağladığı psikolojik rahatlamayı da irdeler. Örneğin; Wade oldukça fakirdir ancak bunun OASIS'te bir önemi yoktur. Böylece gerçek dünyanın zor koşulları OASIS içindeyken unutulur. OASIS ve gerçek dünya arasındaki sınırı böylece yalnızca görsel olarak değil, insanların içinde yaşadığı gerçekliği göz önüne sererek de belirtir. Gittikçe yaygınlaşan oyun içi ekonomiye ve oyun içinde kazanılan paralarla alınan değerli nesnelere de gönderme yapılır. Çözülen bulmacalar, bunların bir sonraki hedefe götürmesi, aşamaların zorlaşması, sürekli değişen mekanlar ve yeni seviyeler oyun mantığının filme ne kadar başarılı bir şekilde yedirildiğini gözler önüne sermektedir.

Filmin en dikkat çekici bölümlerinden biri Parzival'ın, Halliday'ın anıların taramak için OASIS'e giriş yaptığı bölümdür. Kaydedilmiş anıyı izlerken bir film gibi izlemez; oyun gibi kaydın içinde dolaşır, kamera serbesttir. Bu da ileride film izleme deneyimlerinin belki de bu şekilde olacağına dair bir izlenim yaratır. Yönetmenin kompozisyonu ortadan kalkacak, izleyici film uzamı içinde istediği gibi dolaşabilecektir. Ready Player One sadece oyunlar hakkında bir film değil; oyun ve film estetiğini, mantığını birbiri içine yedirebilmiş bir film, hatta uzun bir sinematiktir.

12.5.3.3. Black Mirror: Bandersnatch (2018, yön. David Slade)

Black Mirror: Bandersnatch (bundan sonra Bandersnatch olarak anılacak), Black Mirror televizyon dizisinin bir parçası olarak 28 Aralık 2018 tarihinde Netflix dijital platformunda gösterime girmiş interaktif bir filmdir. Charlie Booker tarafından yazılan ve David Slade'nin yönettiği film, Netflix'in yetişkinlere yönelik ilk interaktif içeriği olarak dikkat çekmiştir. 1984 yılında geçen anlatıda Stefan Butler isimli genç bir programcının merhum annesine ait olan ve Jerome F. Davies'in kaleme aldığı "Bandersnatch" isimli bir kitabı video oyununa uyarlaması esnasında yaşadıkları

anlatılır. Stefan, büyük bir güç tarafından kontrol edildiğine inanır ve izleyici/oyuncunun tercihleri doğrultusunda aldığı kararlarla hikaye şekillenir.

Bandersnatch izleyicinin iki seçenek arasında tercihte bulunduğu, toplamda 20 karar aşamasından oluşmaktadır. Verilen kararlar doğrultusunda on beş ile yüz yirmi dakika arasında bir uzunluğa sahiptir; hiçbir tercihte bulunulmadığında ise doksan dakika sürmektedir. 150 dakikalık toplam çekim süresi 250 segmente bölünmüştür ve izleyiciye bir trilyonun üzerinde olasılık sunulmuştur. Filmin başında basit sorularla (karakterin kahvaltıda ne yiyeceği ya da hangi şarkıyı dinleyeceği gibi) izleyici/oyuncu konsepte alışmakta, ilerleyen sorularda birini öldürme ya da bir şeyleri kırma gibi daha kritik tercihlerle karşı karşıya kalmaktadır. Etkileşimli yapısından dolayı, hem bir film hem de bir oyun olarak incelenebilir.

Bir film olarak Bandersnatch, Todorov'un mücadele (struggle) kavramını hatırlatır. Stefan'ın denge durumu oyun için çalışmaya başlamasıyla bozulur, birtakım eylemler doğrultusunda Stefan oyun dünyasının kendi hayatını etkilemeye başladığını kabul eder. Oyun olarak bakıldığında Full Motion Video (FMV) geleneğinin devamı olarak okunabilen Bandersnatch, sunduğu farklı imkanlara rağmen fazlasıyla sınırlandırılmış bir anlatıdır. Bu sınırlılıklara birkaç örnekle değinmek yerinde olacaktır.

Bandersnatch'in ikinci sorusunda izleyici/oyuncu Stefan'ın dinleyeceği şarkıyı seçer. Fakat seçenek ne olursa olsun aynı şarkı çalar. Bir diğer sahnede Stefan, arkadaşı Colin'in evine gider. Colin ona uyuşturucu teklif eder ve bunu kabul edip etmeme tercihi bize bırakılır. Evet cevabıyla Stefan uyuşturucuyu alır, hayır cevabında ise Colin uyuşturucuyu gizlice çaya atar ve aynı anlatı devam eder. Sahnenin devamında izleyici/oyuncu, Stefan ya da Colin'den birini balkondan aşağı atma tercihinde bulunur. Colin tercih edilirse sekansın bir rüya olduğu görülmektedir. Stefan atladığında anlatı sona erer. İki tercihte de bir önceki sahneye dönülmektedir (Görsel 6). Buna benzer örnekler düşünüldüğünde özgür iradeye dayalı bir anlatı içerisinde özgür iradenin imkansızlığı vurgulanmakta; izleyici/oyuncu bir bakıma tercihlerinin anlamsızlığı ile yüzleştirilmektedir. Şüphesiz ki etkileşimli bir oyun için bu mesaj oldukça ironiktir.



Görsel 6. Bandersnatch'te ekmek kırıntılarının takibi. (Film, Yön. David Slade, Yapımcı: House of Tomorrow, Netflix, Dağıtımcı: Netflix, Vizyon tarihi: 2018)

İzleyici/oyuncunun farklı yolları seçebilmesi ve tercihleri arasında dolaşabilmesi anlatısal bir ödül olarak düşünülebilse de, çoğunlukla ekmek kırıntılarının takibi zorunlu tutulmaktadır. Anlatı sürekli keşfedilirken gömülü ögelere dayalı bir yapı söz konusudur. Tercihler sonrası belirsizlikler artarken izleyici/oyuncu hedefin ne olduğunu sorgulamaktadır.

Sinematografi ya da mizansen açısından izleyici/oyuncu kontrol sahibi değildir. Ara sahneler, tercih yapılamayan sahneler olarak görülebilir. Film 80'ler Londra şehrini mekan olarak belirlemiş, çeşitli efektler ile gerçek dünya ile fantezi dünyası arasına bir çizgi çizilmiştir. Etkileşimli ilerleyiş yapısına sahip olan film, her izleyici/oyuncunun tercihi doğrultusunda farklı anlatılar oluşturabilmektedir. Bununla beraber bazı tercihler izleyiciyi kümelere döndürmekte, açık dünya oyunlara göre çok daha az keşif imkanı tanımaktadır. Sonuç olarak Bandersnatch; etkileşimli anlatıların popülerleşmesi konusunda önemli bir adım olmakla birlikte, yeterli özgürlüğe ve özgünlüğe sahip olmayan oyun yapısında bir film haline gelmektedir.

12.5.4. Örnek Oyunlar

Çalışmada incelenen oyunlar; sinematik unsurları anlatı ve görsel yapı olarak bünyesinde barındıran oyunlardan seçilmiş, rahat anlaşılması ve okuyucunun karşılaştırabilmesi için filmlerin ve oyunların çözümlemesinde birbirlerine karşılık gelmesine dikkat edilmiştir. Güncel oyunlardan seçilmesine dikkat edilmekle birlikte belirleyici faktör sinematik anlatımı ne denli özümsemiş olduklarıdır.

12.5.4.1. The Devil Inside (2000, Gamesquad)

The Devil Inside, Gamesquad tarafından tasarlanmış 2000 tarihli üçüncü şahıs nişancı (third person shooter) oyunudur. Oyunda eski bir polis olan Dave karakteri, çeşitli yaratıkları öldürerek izleyicileri memnun etmesi gereken acımasız bir televizyon realite şovuna katılmak zorunda kalır. Dave'in Deva adında dişi ve şeytani bir alter egosu vardır. Oyuncu, pentagram simgesine ulaştığı belirli yerlerde Dave ve Deva arasında geçiş yapabilir ve böylece iki karakteri kontrol edebilme şansına sahip olur.

Yürüme simülasyonlarını andıracak biçimde bazı noktalarda oyuncunun birtakım bulmacaları çözmesi gerekmektedir. Gömülü anlatı ögelerine dayalı oyun; karakter değişimi dışında, ekmek kırıntılarının takip edilerek belirli bir omurga içerisinde kalınmasını sağlar. Karakterin temel hedefi hayatta kalmaktır; düşmanların sayıca artması ve nitelik olarak güçlenmesi, çatışmayı meydana getirir. Dave ve Deva'nın farklı özelliklere sahip olması, oyuncunun hangi karakteri hangi anda

kullanabileceğine yönelik bir gerilim yaratmaktadır. Oyuncunun Dave/Deva'yı hareket ettirmek veya dönüştürmek dışında karakter ile çok fazla etkileşimi yoktur. Anlatısal tanımlayıcılar olarak göze çarpan televizyon ekranları, kameralar, pentagram yıldızları ve ipuçlarının yer aldığı birtakım nesneler oyunun anlatımına katkıda bulunmaktadır. Dave'in şovun sunucusu Jack T. Ripper ile kurduğu diyaloglar seçime dayalı değildir ve önceden gömülüdür. Kullanıcı ara yüzleri sadece oyuncuya açıktır.

Sinematografik açıdan bakıldığında oyunun kamera açısının değişimi oyuncuya bağlı olmamakta, ancak hangi kameranın tercih edileceği oyuncuya bırakılmaktadır. Oyuncu genellikle uçan bir kamera ile takip edilmekte, oyun kadrajına zaman zaman elinde kamerasıyla bir kameraman girmekte ve çevresel faktörlerden etkilenmektedir. Bazı durumlarda havadaki bir helikopter aksiyonu takip etmekte ve ara sahneler aracılığıyla bu görüntüler sunulmaktadır (Görsel 7). Kamera görüntülerinin parazitlenmesi, sinemadaki buluntu (found footage) film tekniklerini hatırlatmakta ve anlatının biricikliğini, gerçekliğini vurgulamaktadır. Böylece oyuncu hem reality şovu izleme hem de onun bir parçası olma duygusunu aynı anda yaşayabilmekte, dalım noktasını bu şekilde sağlamaktadır.



Görsel 7. The Devil Inside oyununda kameramanın takibi ve stüdyoya canlı bağlantı görüntüsü (Video oyunu, Yön. Hubert Chardot, Geliştirici: Gamesquad, Dağıtımcı: CRYO Interactive, TalonSoft, Çıkış tarihi: 2001)

Oyun, Shadow Gate isimli bir malikanede geçmektedir. Oyuncunun mekandaki hareketleri belirsizliğe dayanmakta ve korku filmlerinde izleyicinin yaşadığı sıçrama duygusunu tekrar tekrar yaşatarak tüketmektedir. Oyuncunun mekanla ilişkisi oldukça sınırlıdır. Oyunun ses tasarımı hem televizyon şovlarını hem de sinemasal üretimi hatırlatır. Ara sahneleri bağlayan reklamlar, televizyon kaynaklı popüler kültürün alaycı bir eleştirisini temsil etmektedir. Canlı bir televizyon programı olarak sunulduğu için ilk bakışta kesintisiz gibi algılansa da yine aynı nedenden ötürü stüd-

yo görüntüleri ve reklamlarla bölünen oyun deneyimi, genel olarak kesmelere bağlı bir çizgisel ilerleyişe dayalıdır. Bu bağlamda oyunun kurgusunun Amerikan anaakım sinema ve televizyon anlayışına yakın durduğu söylenebilir.

12.5.4.2. Detroit: Become Human (2018, Quantic Dream)

Androidlerin insan hayatında pek çok işlevi üstlendiği bir geleceği anlatan oyun interaktif bir anlatıya sahiptir, yani oyuncunun tercihlerine göre anlatı şekillenmektedir. Dolayısıyla oynanıştan ziyade hikayeye ağırlık veren bir yapısı vardır. Oyuncuların (oyundaki karakterler gerçek oyuncular esas alınarak motion capture teknolojisi ile modellenmiştir) ve oyunu geliştirenlerin isimleri belirir (Görsel 8). Birçok sekans tamamen bir film gibi tasarlanmış, sinemaya özgü kodlar ve gelenekler kullanılmıştır. Son olarak yönetmenin belirtilmesi, bu sinematik deneyimi tamamaktadır.



Görsel 8. Detroit Become Human oyunu için kullanılan hareket yakalama teknolojisi (Video oyunu, Yön. David Cage, Geliştirici: Quantic Dream, Dağıtımcı: Sony Interactive, Çıkış tarihi: 2018)

Gerek mekan gerekse karakter tasarımlarının oldukça gerçekçi olması oyunun teknik olarak en dikkat çekici yönlerinden biridir. Oyunun yönetmeni David Cage bu konuyla ilgili şunları söylemektedir:

> "Senaryo bittiğinde ilk adım oyuncu seçimidir. Karakterleri ve sözcükleri hayata geçirecek olan yüzleri ve sesleri bulmak zorundasınız. Bu oyun dünyası içinde Quantic Dream'e has bir durumdur çünkü biz tamamen bilgisayara aktarabileceğimiz oyuncular ararız. Dolayısıyla sadece ses ya da bunları animasyona çevirecek birini aramayız. Kendisine düşen fiziksel bölümü oynayacak ve performansıyla, yeteneğiyle, sesiyle, hareketleriyle karakteri hayata geçirecek bir oyuncu ararız" (Cage, 2020).

Üçüncü kişi görüş açısı ile oynanan oyun; uzamın özgürce araştırılmasına olanak sağlasa da, kamera incelenen nesneye göre açıyı değiştirmekte, nesneye yaklaşmakta ya da duruma göre karakteri farklı açılardan göstermektedir. Karakteri yönetmeye başlayana kadar geçen 36 saniyede toplam 14 kesme yapılmıştır. Bu yapısıyla tamamen sinematik bir deneyim sunmayı amaçlamaktadır. Oynanış, yoğun olarak QTE'lere dayanmaktadır. Böylece oynanış içerisinde dahi sinematografi devam edebilmektedir.

Oyunun en önemli özelliği ise yapılan tercihlerin anlatıyı dramatik bir şekilde değiştirmesidir. Başyazar Adam Williams, oyunun binden farklı kombinasyonla tamamlanabileceğini açıklamıştır. Hikaye tamamen bitmeden oynanabilir üç karakterin de ölebileceğini belirten Williams; oyunculara bazı durumlarda hikayenin tamamlanmamış olduğu hissini vermeye çalıştıklarını, böylece oyuncuların geri dönüp farklı kombinasyonları ve seçenekleri deneme isteğini uyandırmayı amaçladıklarını söylemektedir (Williams'tan aktaran King, 2018).

Oyun; anlatı merkezli olması, sinematografisi ve gerçek oyuncu kullanımı ile sinemaya yaklaşmakta ancak çatallı yapısı ile sinemanın yapamadığını yapmaktadır. Tercihlerden bazıları küçük, bazıları akışı değiştirecek kadar büyük etki yapmakta ve diğer karakterlerin ana karakterlerle olan iletişimini de değiştirmektedir.

"İnsan olmak nedir?" gibi felsefi bir soruyu irdeleyen ve bunu bir bilimkurgu anlatısı içerisinde yapan Detroit Become Human; Philip Dick, Isaac Asimov gibi yazarların –ki androidlerin sınırlandırıldıkları kurallar Asimov'un üç robotik kuralından alınmıştır- kaleminden çıkmış gibidir. Bilimkurgu sineması da sık sık bu konuları irdelese de, oyuncuların ahlaki seçimler vermek zorunda kalması ve bazen bu seçimlerin gerçekten çok zorlayıcı olması (yaralanan ekip arkadaşlarını öldürüp öldürmemek gibi) sinemanın asla yapamayacağı bir etkileşim ve özdeşleşmeye neden olmaktadır. Sonuç olarak; Detroit Become Human'da, sinema ve oyunun çok yoğun bir şekilde iç içe geçtiğini söylemek mümkündür.

12.5.4.3. Cine Tracer (2018, Matt Workman)

Cine Tracer alışılan anlamda bir oyun olmasa da, bir sinematografi simülatörü olarak sinema ve oyun dünyasını birbirine bağlaması açısından önem arz etmektedir. Sanal sinematografi, bilgisayar aracılığı ile simüle edilen sinematografik tekniklerin bütününe verilen addır. Sanal bir kamera aracılığı ile açılar vb. teknikler bilgisayar üzerinde hazırlanır. The Matrix gibi pek çok filmde bu tekniklerden yararlanılmaktadır. Cine Tracer, Unreal Engine 4 oyun motorunu kullandığından, sanal sinematografi için kullanılan Maya, 3ds Max gibi diğer uygulamalardan farklılık göstermektedir.

Video oyunlarının temelini, oyun motoru adı verilen yazılım oluşturmaktadır. Oyun motoru, "kullanıcı girdilerini işleyen ve kaynak yönetimi, animasyon, fizik kuralları gibi pek çok işlevi temin eden, oyunun sesinden ve görselleştirilmesinden sorumlu karmaşık bir sistemdir" (Valient, 2001). Dolayısıyla oyun motorları; oyuncunun oyun esnasındaki deneyimlerinin merkezinde yer alan işlevleri yönetmektedir (Nideffer, 2007: 214).

Wallace (2014: 246) oyun motorlarının yaratıcı süreçteki etkisini, sinematografi ile örneklendirerek açıklamaktadır:

> "Örneğin, bir filmin sinematografisi ve ışıklandırmasının, yapılan işin genel görünümü üzerinde büyük bir etkisi vardır. Filmin yapımındaki bu unsurlar, 'teknik' olmasına rağmen aynı zamanda son derece yaratıcıdır. Benzer şekilde, bir oyun motorunun oyun içeriğini işleme ve oyun kullanıcısına sunma yolu son derece yaratıcı olup, 'kurgusal çalışmanın' içeriğine doğrudan bağlıdır. Analojiyi bir adım ileri götürürsek, film yönetmenlerinin, tarzlarına ve sanatsal becerilerine bağlı olarak farklı görüntü yönetmenleri ile çalışmaları gibi, oyun geliştiricilerinin lisansladığı pek çok farklı oyun motorundan yola çıkılarak, geliştiricilerin de, tarzlarına ve teknik becerilerine bağlı olarak oyun motoru seçtiklerini düşünebiliriz... Eğer bütün oyun motorları oyun içeriğini aynı şekilde işleyip sunsaydı, piyasada bu kadar çok motor olmazdı ve geliştiriciler, sadece en ucuz ya da kullanması en kolay olanını seçerdi."

Oyun motorları aracılığı ile hazırlanan kısa filmler; ne denli güçlü araçlar olabileceğinin göstergesi olmakta, aynı zamanda motorun kapasitelerini de gözler önüne sermektedir. Cine Tracer, oyun motorlarının esnekliğini bir sinematografi aracı olarak kullanıma sunmaktadır (motorun kendisinin aksine ücretlidir). Oyun, boş bir harita ile başlayıp dekor oluşturma imkanı verdiği gibi hazır haritalar da barındırır. Haritaya aktörler, ışıklar, kameralar yerleştirilebilir. Işıkların şiddeti, sıcaklığı ayarlanabilir, kameranın hareketi, açısı kontrol edilebilir. Kısacası bir film çekilirken kontrol edi-

lebilen bütün süreçler kontrol edilebilir. Böylece bir storyboard (çekime başlanmadan önce planlanan çekimlerin kare kare çizime aktarıldığı tasarımlar) oluşturulabilmekte, ya da animasyonlar katılıp hareketlendirilerek film tamamen Cine Tracer'ın içinde oluşturulabilmektedir (Görsel 9). Cine Tracer ve benzeri uygulamalar, oyun ve sinemanın sınırlarının git gide yok olduğunun en açık göstergeleridir denilebilir.



Görsel 9. Cine Tracer'ın içerisinde film oluşturma (Sinematografi simülatörü, Geliştirici: Matt Workman, Dağıtımcı: Cinematography Database, Çıkış Tarihi: 2018)

12.6. Sonuç ve Öneriler

Sinema ve dijital oyun etkileşimi söz konusu olduğunda; sinemanın yüzyılı aşkın bir geçmişe dayandığı düşünülürse, oyunlar üzerindeki etkisinin oyunların sinema üzerindeki etkisine göre daha fazla olduğu söylenebilir. Sinema; resim ve fotoğraf gibi görsel sanatlardan gücünü alarak 20. yüzyılın en önemli görsel-işitsel anlatım aracına ve büyük bir endüstriye dönüşmüştür. Sinemanın uzunca bir süre güçlü kalmasının sebebi; güncel teknolojiler ile sıklıkla kendisini yenilemesi, izleyici üzerindeki etkisini taze tutması ve beklentileri yükseltmesidir. Bu amaçla sinema, bir endüstriden beklenecek şekilde gücünü belirli temeller ve kalıplar üzerine kurmuştur. Sinema biçemini oluşturan unsurlar, farklı yaklaşımlar her zaman olsa da temelde izleyicinin gerçeklik ile kurduğu ilişkiye odaklanmışlardır. Bu ilişkiyi güçlendiren veya bozmaya çalışan anlatı yapıları, zamanla izleyiciyi bu deneyimin içine çağırma ve fiziksel dünyaya benzer bir sanal dünya kurma çabasına doğru evrilmiştir. Dijitalleşme ile ortaya çıkan imkanların ve deneyimde yaşanan değişimlerin etkisi hala tartışılsa da; günümüzde geniş çapta kabul gören bir paradigma değişimini simgelediğini de söylemek mümkündür. İzleyici nasıl ki bireysel izleme deneyimine, araç ve içerik üzerinde kontrol sahibi olmaya, etkileşime yöneliyorsa, sinema da dijital oyun deneyimine yaklaşmaktadır.

Dijital oyunlar; neredeyse başlangıcından beri sinemaya öykünmüş, gelişen teknolojiyle beraber sınırlar bulanıklaşmış, her iki ortam da böylece kendilerine özgü yöntem-

lerin ve tekniklerin yanında yeni anlatım yöntemleri geliştirmişlerdir. İlk dijital oyunlar deneyimin kendisine yönelseler de; zamanla sinemanın ve diğer görsel-işitsel anlatıların birtakım hazır kalıplarını kullanmaya başlamışlardır. İzleyiciden oyuncuya evrilen bireylerin bu dünyayla olan ilişkileri sürekli yenilenmekte ve teknolojik gelişimlerle birlikte anlatı kalıpları gelişim göstermektedir. Dijital oyunlar tıpkı filmler gibi; gerçeklik algısını hedefleme yolunda şiddet ve erotizm dozunu zaman zaman artırsalar da, oyuncunun oyun içerisine dahil olma dürtüsünü geliştirmektedir. Bunun en önemli nedeni ise dijital oyunların sinemaya özgü teknikleri benimsemesi, 21. yüzyılda ise sanal gerçeklik ve etkileşimsellik gibi yaklaşımların endüstride norma dönüşmesidir. Bir bakıma oyun için bir "duygusal kanca" olan anlatı; zamanla oyunun temel unsuruna dönüşmekte, buna karşın sinema ise anlatıyı arka plana atan bir deneyimleme ve dahil olma düşüncesine yönelmektedir. Anlatı araçsallaşmakta, bölünmekte ve ister sinema isterse dijital oyun olsun, aynılaşmaktadır.

Şüphesiz ki sinema-dijital oyun ilişkisini tekil örnekler üzerinden genellemek imkansızdır. Büyük oyun üreticileri ekonomik yaklaşımları ön plana çıkarak belirli kalıpları takip edebilseler de özellikle bağımsız oyun üreticileri ya da hayranlar, çeşitli modlar veya machinima örnekleri ortaya koyarak var olan anlatıyı geliştirmektedirler. Katılımcı kültür çerçevesinde sağlanan bu katkılar, çeşitli imkanlara sahip olan bireylerle sınırlı kalsa da nihayetinde bir potansiyel sunmakta ve büyük üreticilerin kendilerini yenilemeleri konusunda bir uyarı görevi görmektedirler. Sinemanın biçemsel ögeleri tek tek dijital oyunların anlatısını şekillendirse de, iki alanı da belirli kalıplarla sınırlamak yanlış olacaktır.

Bu bağlamda hem sinemanın hem de dijital oyunların geleceğinin öznel deneyimler yaratma konusunda yapılacak çalışmalarla ilişkili olduğu söylenebilir. Çalışma kapsamında incelenen filmlere ve dijital oyunlara bakıldığında şu an için iki yapı arasında bir alışverişin ve arayışın olduğu göze çarpmaktadır. Sinema filmlerinde oyuna yakın bir yapı kurma hedeflenirken dijital oyunlarda ise sinema anlatılarına benzeyen ve kendi dünyası içerisinde belirli bir gerçeklik kuran anlatılara yönelim vardır. Nihayetinde bu gidişatın iki alan arasındaki ilişkiyi zorunlu kılacağı ve ortak bir platformda bir araya getireceği görülmektedir.

12.6.1. Üreticilere ve Sektöre Yönelik Öneriler

- Dijital oyunlara ait olanaklardan (oyun motoru ile film geliştirmek gibi) daha çok faydalanılması ve Türk sinema sektöründe kullanılması, hem oyun hem de sinema sektörü için önemli bir adım olacaktır.
- Dijital oyunların sinemaya uyarlanması hem izleyicilerin filmlerle bağ kurmasını hem de ekonomik anlamda güvenli bir kar kaynağının sağlanmasına yol açmak-

tadır. Bu bağlamda Türk sinemasında ekonomik anlamda çok da büyük yatırım gerektirmeyen oyun uyarlamaları yapılabilir ya da e-spor gibi alanlarla ilgili içerik üretimi artırılabilir. Elbette bunun için öncelikle anlatı yapısının öncelendiği oyun tasarımlarının artması gerekmektedir.

- Dijital oyunlara yapılan yatırım, tıpkı dizi sektöründe olduğu gibi Türkiye yapımı oyunların tüm dünyada diplomatik anlamda bir yumuşak güce dönüşmesini sağlayabilecektir.
- Sinema dilinin oyun geliştiriciler tarafından incelenmesi, oyunlarında kurdukları anlatıya uygun ve tatmin edici görsel kompozisyonlar inşa etmelerini sağlayacaktır.
- Türk oyun sektörü gelişmekte olan bir sektördür. Teknolojik olanakların tanıdığı esneklik; özellikle bağımsız geliştiricilerin her geçen gün artmasını, kimi zaman dünya çapında da tanınan oyunlar geliştirilmesini sağlamaktadır. Bağımsız sinemacıların oyun geliştirme sürecine dair bilgi sahibi olmaları daha özgür bir şekilde düşünmelerini sağlayacak; Cine Tracer gibi simülasyonlar, gerçek çekimler başlamadan önce filmlerinin nasıl görüneceğine dair net fikirler verecek ve film yapım sürecinde pek çok hatanın, dolayısıyla zaman ve para kaybının önüne geçmeyi sağlayacaktır.
- 2018 yılında Avrupa'nın en büyük üçüncü oyun firması olan ve 2020'de Zynga tarafından 1.8 milyar dolar bedelle satın alınan Peak Games gibi firmaların on yıllık bir süreçte geldiği nokta düşünülürse; oyun alanına yapılan yatırımların ve geliştiricilere verilen desteklerin artırılması, potansiyel getiriler göz önüne alındığında önemli olacaktır.
- Pandemi sürecinde hem sinema hem de oyun deneyiminin evin içinde yaşandığı düşünüldüğünde bu deneyime alışan kitlenin tutundurulması daha kolay olacaktır.

12.6.2. Eğitimcilere Yönelik Öneriler

- Filmler ve dijital oyunlar sadece vakit geçirmeye yönelik algılanmamalıdır. Yapılan araştırmalar bu iki alanın kullanıcılar üzerinde dünyaya dair bilgi edinme, deneyim kazanma ve sosyal etkileşim kurma gibi etkilerinin olduğunu göstermektedir.
- Görsel-işitsel medyanın ve dijital etkileşimin her yerde karşımıza çıktığı günümüzde filmlerin ve dijital oyunların ilkokuldan itibaren eğitim amacıyla kullanımı önem kazanmaktadır. Çocukların görsel-işitsel içeriklere yönelik dikkatinin korunması, anlamsal olarak da doğru ve yanlış içerikleri ayırt edebilmesi gibi beceriler geliştirilmelidir.

- İnteraktif oyunlar ve filmler aracılığıyla eğitimciler öğrencilerine karar alma süreçleri doğrultusunda yol gösterebilir, güvenli içeriklere teşvik edilen öğrencilerin atölyeler ve çalışmalar doğrultusunda üretim pratiklerini öğrenerek daha bilinçli kullanıcılar haline getirilebilirler.
- Gerçek dünya ile daha yakın bir bağ kurmayı sağlayan film parçaları içeren simülasyon oyunlarının eğitim amacıyla kullanımı ile öğrencilere motor beceriler kazandırılabilir, yine stratejik oyunlar çerçevesinde düşünsel beceriler geliştirilebilir.
- Yükseköğretim seviyesinde video oyun ve sinema ilişkisi, güzel sanatların yanı sıra güncel kültürel etkileri çerçevesinde de ele alınmalı ve bu yönde eğitimler düzenlenerek ve projeler yapılarak yerli içeriklerin üretilmesi sağlanmalıdır.

12.6.3. Ailelere ve Çocuklara Yönelik Öneriler

- Oyun oynama ya da film izleme gibi aktiviteler engellenmekten veya kısıtlanmaktan çok kontrollü bir biçimde desteklenmeli, ailecek yapılan aktiviteler haline getirilerek belirli ölçülerde benimsenmelidir.
- Bu iki alanın gerçeklikle kurduğu karmaşık bağın çözümlenmesinde aileler çocuklarına yol göstermelidir.
- Etkileşimli içeriklerin tüketilmesinde çocuklar karşılaşabilecekleri risklere karşı uyarılmalıdır. Bu tarz içeriklerle ilk karşılaşmalarında ailelerinin de gözetiminde olmaları önem taşımaktadır.
- Görsel öğrenmenin gücü fark edilmeli, oyunların etkileşimli yapısının öğrenmedeki etkisinden faydalanılarak, eğitici-öğretici oyunlar araştırılmalı ve geliştirilmelidir.
- Oyunların günümüzün hikaye anlatıcılarıdırlar ve tıpkı sinema gibi pek çok sanat formunu bünyesinde toplamaktadırlar. Etkileşim ile birleştiğinde oyunların bu özelliğinin sanatsal aktivitelere olan ilgiyi artırabileceği ve sanatsal beceriler kazandırabileceği göz ardı edilmemelidir.

Kaynaklar

Asiltürk, C.T. (2008). *Sinemada Diyalektik Kurgu*. İstanbul: Beykent Üniversitesi Yayınevi.

Bateman, C. (2007). Keeping the Player on Track. C. Bateman (Ed.), *Game Writing: Narrative Skills for Videogames* (ss. 85-102). Boston: River Media.

Bogost, I. (2017). Video games are beter without stories. *The Atlantic*. https://www.theatlantic.com/technology/archive/2017/04/video-games-stories/524148/. Erişim Tarihi: 8 Ağustos 2021.

Boon, R. (2007). Writing for Games. C. Bateman (Ed.), *Game Writing: Narrative Skills for Videogames* (ss. 43-69). Boston: River Media.

Bordwell, D. ve Thompson, K. (2003). *Film History: An Introduction*. New York: McGraw Hill.

Bordwell, D. ve Thompson, K. (2008). *Film Art: An Introduction*. New York: McGraw Hill.

Brannigan, E. (1992). *Narrative Comprehension and Film*. London: Routledge.

Buckland, W. (2021). *Narrative and Narration: Analyzing Cinema Storytelling*. New York: Wallflower.

Cage, D. (2020). *Detroit: Become Human – Performance Capture*. https://www.youtube.com/watch?v=Pg_x5HikcTk&ab_channel=QuanticDream. Erişim Tarihi: 10 Ağustos 2021.

Campbell, J. (2010). *Kahramanın Sonsuz Yolculuğu*. Sabri Gürses (Çev.). İstanbul: Kabalcı.

Cannon, R. (2007). Meltdown, *Videogames and Art*, ed. Andy Clarke, Grethe Mitchell, Chicago: Intellect Books.

Chatman, S. (2008). *Öykü ve Söylem: Filmde ve Kurmacada Anlatı Yapısı*. Özgür Yaren (Çev.). Ankara: De Ki Basım Yayın.

Cline, E. (2014). *Atari Game Over*, yön. Zak Penn.

Costikyan, G. (2004). Where Stories End and Games Begin. http://www.costik.com/gamnstry.html. Erişim Tarihi: 8 Ağustos 2021.

Dansky, R. (2007). Introduction to Game Narrative. C. Bateman (Ed.), *Game Writing: Narrative Skills for Videogames* (ss. 1-23). Boston: River Media.

Dibbets, K. (1996). The Introduction of Sound. G.N. Smith (Ed.), *The Oxford History of World Cinema* (ss. 211-219). Oxford: Oxford University Press.

Dot Eaters, The. Tennis for Two- Precursors http://thedoteaters.com/?bistory=tennis-for-two, Erişim Tarihi: 20 Mayıs 2021

Ekman, I. (2005). Meaningful Noise: Understanding Sound Effects in Computer Games, *Digital Arts and* Culture, IT University of Copenhagen

Farca, G. (2011). *Narratives in Video Games*. (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Universıtät Augsburg Phil.-Hist. Fak. Englische Literaturwissenschaft.

Fludernik, M. (2009). *An Introduction to Narratology*. New York: Routledge.

Frasca, G. (1999). *Ludology Meets Narratology: Similitude and Differences Between (Video)Games and Narrative*. https://ludology.typepad.com/weblog/articles/ludology.htm. Erişim Tarihi: 5 Ağustos 2021.

Frasca, G. (2003). Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology. *The Video Game Theory Reader*, ed. Mark J.P. Wolf, Bernard Perron. New York: Routledge

Giannetti, L. (2014). *Understanding Movies*. New York: Pearson.

Gibbs, J. (2002). *Mise-En-Scene: Film Style and Interpretation*. New York: Wallflower.

Gunning, T. (2006). The Cinema of Attraction[s]: Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde. W. Strauven (Ed.), *The Cinema of Attractions Reloaded* (ss. 381-388). Amsterdam: Amsterdam University Press.

Ip, B. (2010). Narrative Structures in Computer and Video Games: Part 1: Context, Definitions and Initial Findings. *Games and Culture*, 6(2), 103-134.

Jenkins, H. (2004). Game Design as Narrative Architecture. https://web.mit.edu/~21fms/People/henry3/games&narrative.html. Erişim Tarihi: 8 Ağustos 2021.

Jorgensen, K. (2012). Between the Game System and the Fictional World: A Study of Computer Game Interfaces. *Games and Culture*, 7(2), 142-163.

Juul, J. (2005). *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Londra: MIT Press

Kırel, S. (2012). *Kültürel Çalışmalar ve Sinema*. İstanbul: Kırmızı Kedi.

King, J. (2018). Detroit: Become Human can end in "more than 1000 different combinations" says Quantic Dream. https://www.trustedreviews.com/news/detroit-become-human-can-end-1000-different-combinations-says-quantic-dream-3459139. Erişim Tarihi: 7 Ağustos 2021.

Lister, M., Dovey, J. , Giddens, S., Grant, I. ve Kelly, K. (2009). *New Media: A Critical Introduction*. Oxford: Routledge.

Lowood, H. (2006).High Performance Play: The Making of Machinima, *Journal of Media Practice*, Cilt 7, Sayı 1, s. 25-42, Intellect

Mateas, M. (2002). *Interactive Drama, Art and Artificial Intelligence*. Carnegie Mellon University, Doktora tezi

Mayra, F. (2008): *An Introduction to Game Studies.* California: Sage.

McManus, A. ve Feinstein, A.H. (2006): Narratology and Ludology: Competing Paradigms or Complementary Theories in Simulation, *Developments in Business Simulation and Experiential Learning*, cilt 33 (s. 363-372).

Monaco, J. (2001). *Bir Film Nasıl Okunur?: Sinema Dili, Tarihi ve Kuramı*. İstanbul: Oğlak.

Murray, J. (2004). From Game-Story to Cyberdrama. https://electronicbookreview.com/essay/from-game-story-to-cyberdrama/. Erişim Tarihi: 8 Ağustos 2021.

Nideffer, Robert (2007). Game Engines as Embedded Systems, ed. Victoria Vesna*, Database Aesthetics: Art in the Age of Information Overflow*. S.211-230. Minneapolis: University of Minnesota Press.

Picard, M. (2007). Machinima: Video Game as an Art Form?, *Loading,* PKB Publishing Services.

Propp, V. (2008). *Masalın Biçimbilimi ve Olağanüstü Masalların Dönüşümleri*. Mehmet Rifat, Sema Rifat (Çev.). İstanbul: Türkiye İş Bankası.

Rehak, B. (2008). Genre Profile: First Person Shooting Games, *The Video Game Explosion A History from PONG to PlayStation and Beyond*, der. Mark J.P. Wolf, Connecticut: Greenwood Press

Salen, K. ve Zimmerman, E. (2004). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Massachusetts: The MIT Press.

Sarı, M. (2017). Belgeselde Yeni Ufuklar: VR (Sanal Gerçeklik) Belgeselleri ve Anlatım Olanakları. H. Kuruoğlu ve A.F. Parsa (Ed.), *Belgesel Filmde Zamanın Ruhu Belgesel Filmde Değişen Anlam ve Anlatım* (ss. 101-116). Ankara: Detay.

Stalker, J.P. (2005). *Gaming In Art: A Case Study of Two Examples of the Artistic Appropriation of Computer Games and The Mapping of Historical Trajectories of 'Art Games' Versus Mainstream Computer Games*. Johannesburg, University of Witwatersrand

Şen. M.T. (2010). *Pers Prensi, Zamanın Kumları*, https://www.beyazperde.com/filmler/film-126678/elestiriler-beyazperde/. Erişim Tarihi: 3 Haziran 2021.

Therrien, C. (2012). Video Games Caught Up in History, *Before the Crash: Early Video Game History*, ed. Mark J.P. Wolf, Detroit: Wayne State University Press

Todorov, T. (1971). The Two Principles of Narrative. *Diacritics, 1(1)*, 37– 44.

Valient, M. (2001). *3D Engines in Games: Introduction*, https://silo.tips/download/3d-engines-in-games-introduction. Erişim Tarihi: 12 Haziran 2021.

Yaren, Ö. (2013). Sinemada Anlatı Kuramı. Z. Özarslan (Ed.), *Sinema Kuramları-2: Sinemayı Aydınlatan Kuramlar* (ss. 167-192). İstanbul: Su Yayınları.

Wallace, R. (2014). Modding: Amateur Authorship and How the Video Game Industry is Actually Getting it Right*, BYU Law Review*, Cilt 2014, Sayı 1, s. 219-256. Brigham Young University

Wolf, M.J.P. (1997). Toward a Taxonomy of On- and Off-Screen Space in Video Games, *Film Quarterly*, cilt 51, sayı 1, s. 11-23. University of California Press.

Wolf, M.J.P. (2001). The Video Game in Society and Culture, *The Medium of Video Game,* ed. Mark J.P. Wolf, Austin: University of Texas Press.

Zimmermann, F. ve Huberts, C. (2019). From Walking Simulator to Ambience Action Game: A Philosophical Approach to Misunderstood Genre, *Press Start*, Cilt 5, Sayı 2. University of Glasgow: HATII.