YENİ TÜRLERE DOĞRU: OYNANABİLİR FİLMLERDEN, İZLENEBİLİR VİDEO OYUNLARINA

Egemen ÖZCAN

Yüksek Lisans Tezi

Eskişehir, 2025

YENİ TÜRLERE DOĞRU: OYNANABİLİR FİLMLERDEN, İZLENEBİLİR VİDEO OYUNLARINA

Egemen ÖZCAN

T.C.

Eskişehir Osmangazi Üniversitesi

Sosyal Bilimler Enstitüsü

Sanat ve Tasarım Anasanat Dalı

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Eskişehir, 2025

T.C.

ESKİŞEHİR OSMANGAZİ ÜNİVERSİTESİ

SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

Egemen Özcan tarafından hazırlanan Yeni Türlere Doğru: Oynanabilir Filmlerden, İzlenebilir Video Oyunlarına başlıklı bu çalışma Savunma Sınavı Tarihi tarihinde Eskişehir Osmangazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Lisansüstü Eğitim ve Öğretim Yönetmeliğinin ilgili maddesi uyarınca yapılan savunma sınavı sonucunda başarılı bulunarak, jürimiz tarafından Sanat ve Tasarım Anasanat Dalında Yüksek Lisans tezi olarak kabul edilmiştir.

Başkan Prof. Dr. Barış KILINÇ	
Üye Prof. Dr. Gülbin ÖZDAMAR AKARÇAY	
Üye Doç. Bilge KINAM	

ONAY
.../... /2025
Doç. Dr. Şafak AĞDENİZ
Enstitü Müdürü

05/07/2025

ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ

Bu tezin Eskişehir Osmangazi Üniversitesi Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği Yönergesi hükümlerine göre hazırlandığını; bana ait, özgün bir çalışma olduğunu; çalışmanın hazırlık, veri toplama, analiz ve bilgilerin sunumu aşamalarında bilimsel etik ilke ve kurallara uygun davrandığımı; bu çalışma kapsamında elde edilen tüm veri ve bilgiler için kaynak gösterdiğimi ve bu kaynaklara kaynakçada yer verdiğimi; bu çalışmanın Eskişehir Osmangazi Üniversitesi tarafından kullanılan bilimsel intihal tespit programıyla taranmasını kabul ettiğimi ve hiçbir şekilde intihal içermediğini beyan ederim. Yaptığım bu beyana aykırı bir durumun saptanması halinde ortaya çıkacak tüm ahlaki ve hukuki sonuçlara razı olduğumu bildiririm.

Egemen ÖZCAN

ÖZET

YENİ TÜRLERE DOĞRU: OYNANABİLİR FİLMLERDEN, İZLENEBİLİR VİDEO OYUNLARINA

ÖZCAN, Egemen
Yüksek Lisans – 2025
Sanat ve Tasarım Anasanat Dalı

Danışman: Prof. Dr. Gülbin ÖZDAMAR AKARÇAY

Bu tez, sinema ile video oyunları arasındaki etkileşimli anlatı yapılarının ve FMV oyunlarının kesişiminde konumlanan Oynanabilir Filmler ile video oyunlarının sinematik görsel sunumlarının ortaya çıkardığı İzlenebilir Video Oyunları olgularını incelemektedir. Oynanabilir filmler, geleneksel film anlatısının ve görsel yapıların kullanıldığı ancak izleyicinin karar alma süreçlerinde etkin olmasıyla geleneksel sinemadan ayrılan hibrit bir form sunmaktadır. Bu filmler, çeşitli oyun mekaniklerinin oyun motorları aracılığıyla kendilerine entegre edilmesiyle oynanabilir özellikler kazanırlar. İzlenebilir video oyunları ise sinematografik tasarımları bünyelerine katarak izlencelik yönlerini ön plana koyan bir yaklaşımın ürünüdürler. Ortaya çıkan bu her iki melez tür; video oyunlarının sinemaya, sinemanın da video oyunlarına benzeme çabalarının birer çıktısıdır.

Tezin kuramsal çerçevesi Bolter ve Grusin'in "Remediation" (İyileştirme) kavramı üzerinden yapılandırılmıştır. Çalışmada her iki medya türünün birbirlerini iyileştirdikleri alanlar; sinemada etkileşim, video oyunlarında ise görsel gramer yapılarının kullanımları olarak belirlenmiştir. Çalışmanın özgün katkılarından biri, yazarın tez kapsamında ürettiği *XYZ* adlı oynanabilir filmin tüm üretim süreçleriyle analizinin yapılmasıdır. Geleneksel sinema yöntemleriyle çekilen ve Unity oyun motoru ile etkileşimli yapıların eklendiği bu filmde, izleyiciye sorulan sorular aracılığıyla olay örgüsü yönlendirilmekte, karakter seçimi yapılmakta ve çeşitli oyun mekanikleri kullanılarak, filmdeki nesnelerle doğrudan etkileşim sağlanmaktadır.

Bu tezde, bir filmi oynanabilir ve bir oyunu izlenebilir kılan özelliklerin belirlenmesi ve gittikçe gelişen dijital teknoloji ışığında ortaya çıkardıkları bu yeni türlerin örnekler üzerinden tartışılması amaçlanmıştır. Anlatı temelli yapımların sinema-video oyunu sınırları arasında nasıl konumlandığı ve bu melez yapının hangi estetik ve teknik öğelerle kurulduğu sorunsalına odaklanılmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Sinema, Video Oyunları, Etkileşim, FMV Oyunları, İyileştirme, Oynanabilir Filmler, İzlenebilir Video Oyunları

ABSTRACT

TOWARDS NEW GENRES: FROM PLAYABLE MOVIES TO WATCHABLE VIDEO GAMES

ÖZCAN, Egemen
Master's Degree – 2025
Department of Art and Design

Supervisor: Prof. Dr. Gülbin ÖZDAMAR AKARÇAY

This thesis examines the phenomena of playable movies, which are situated at the intersection of interactive narrative structures in cinema and video games, and watchable video games, which emerge from the cinematic visual presentation of video games. Playable movies offer a hybrid form that uses traditional film narrative and visual structures but differs from traditional cinema in that the audience plays an active role in decision-making processes. These movies gain playable features through the integration of various game mechanics via game engines. Watchable video games, on the other hand, are the product of an approach that incorporates cinematographic design and emphasises their watchability. These two hybrid genres are the result of video games efforts to resemble cinema and cinema's efforts to resemble video games.

The theoretical framework of the thesis is structured around Bolter and Grusin's concept of 'remediation.' The study identifies the areas in which the two media types improve each other: interaction in cinema and the use of visual grammar structures in video games. One of the original contributions of this study is the analysis of the entire production process of the playable movies titled *XYZ*, which was produced by the author within the scope of this thesis. In this film, which was shot using traditional cinema methods and interactive structures were added using the Unity game engine, the plot is directed through questions asked to the audience, character selection is made, and various game mechanics are used to enable direct interaction with objects in the film.

This thesis aims to identify the characteristics that make a movie playable and a game watchable, and to discuss these new genres that have emerged in light of increasingly advanced digital technology through examples. It focuses on the question of how narrative-based productions are positioned between the boundaries of cinema and video games, and what aesthetic and technical elements constitute this hybrid structure.

Keywords: Cinema, Video Games, Interaction, FMV Games, Remediation, Playable Movies, Watchable Video Games

TEŞEKKÜR

Tezimin jürisinde bulunmayı kabul eden ve her fırsatta yolumu aydınlatan değerli hocalarım Prof. Dr. Barış Kılınç ve Prof. Dr. Gülbin Özdamar Akarçay'a, ayrıca değerli hocam Doç. Bilge Kınam'a teşekkürü bir borç bilirim. Ayrıca beni her koşulda destekleyen ailem ve arkadaşlarıma teşekkür ederim.

İÇİNDEKİLER

ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ……iii

ÖZET iv

ABSTRACT v

TEŞEKKÜR……vi

KISALTMALAR LİSTESİ..... xii

TABLOLAR LİSTESİ xii

GÖRSELLER LİSTESİ…….....xii

GİRİŞ……...1

Problem……..3

Amaç……..4

Önem……..5

Kapsam ve Sınırlılık……...5

1. BÖLÜM

MEDYALARIN MELEZLEŞMESİ:
SİNEMA ve VİDEO OYUNLARI

1.1. MEDYALARIN MELEZLEŞMESİ NE DEMEKTİR?.....6

1.2. MEDYALARARASI MELEZLEŞMENİN KURAMSAL DURAĞI:
İYİLEŞTİRME KURAMI 16

1.2.1. İyileştirme Kuramı Kapsamında Sinema
ve Video Oyunları İlişkisi…….....22

1.2.2. Video Oyunları ve Sinema Tarafından Paylaşılan Üç İyileştirme Alanının İncelenmesi 30

1.2.2.1. Mekânın Sunumu Bağlamında Video Oyunları ve Sinema İlişkisi 31

1.2.2.1.1. Tek Ekran Mekânı…….31

1.2.2.1.2. Tek Eksende Kaydırma…….33

1.2.2.1.3. Bitişik Mekânların Teker Teker Görüntülenmesi……37

1.2.2.1.4. Bağımsız Hareket Eden Düzlem Katmanları……....39

1.2.2.1.5. Ekranda Aynı Anda Görüntülenen Birden Çok Bitişik Olmayan Alan……. 40

1.2.2.1.6. Etkileşimli Üç Boyutlu Ortam…….....41

1.2.2.2. Zamanın Sunumu Bağlamında Video Oyunları ve Sinema İlişkisi ……..42

1.2.2.3. Anlatı Bağlamında Video Oyunları ve Sinema İlişkisi.....48

1.2.2.3.1. Kahramanın Tanıtıldığı Kurulum Kısmı (Birinci Perde)……...51

1.2.2.3.2. Hikâyeyi Başlatan Olay (Birinci Dönüm Noktası)…….52

1.2.2.3.3. Kahramanın Tepkisi
(İkinci Perde Birinci Kısım) 52

1.2.2.3.4. Kahramanın İlerleme Girişimi
(İkinci Perde İkinci Kısım) 53

1.2.2.3.5. Kahramanın Hedefine Ulaşması ya da
Ulaşamaması (Üçüncü Perde)……..54

1.2.2.3.6. Sonuca Karşı Tepkiler……..…54

1.2.3. 1917 Filmi Örneği Üzerinden Video Oyunlarından Sinemaya
Anlatısal Aktarım……57

2. BÖLÜM

OYNANABİLİR FİLMLER

2.1. OYNANABİLİR FİLM EVRENİNE GİRİŞ: VİDEO OYUNLARI VE
SİNEMANIN FARKLILAŞTIĞI NOKTA, ETKİLEŞİM.....68

2.1.1. Etkileşimin Çift Yüzü: Anlatıya Karşı Ergodik……...…71

2.1.2. Janet Murray ve Holodeck Etkileşimi……..75

2.1.3. Önemli Teknolojik Gelişmeler Işığında
Etkileşimli Medyanın Kısa Bir Tarihçesi…….....78

2.1.4. Bir Sinema ve Video Oyunu Alt Türü Olarak Etkileşimli Film.....83

2.2. FMV: ETKİLEŞİMLİ FİLM Mİ? ETKİLEŞİMLİ OYUN MU?
FMV TÜRÜ VE TÜRÜN YETERSİZLİKLERİ……..86

2.2.1. Silikon Vadisi Ve Hollywood'un Yakınlaşması: Siliwood
Ekseninde FMV'nin Gelişim Süreci……...89

2.2.2. FMV'lerin Yeniden Dirilişi: Sam Barlow Etkisi…….98

2.3. OYUN MEKANİKLERİYLE BİR FİLMİ OYNANABİLİR YAPMAK: OYNANABİLİR FİLMLER…….108

2.3.1. HACS Analizi ile FMV Oyunlarının Temel Özelliklerinin Belirlenmesi……...113

2.3.1.1. Mekân ile Etkileşim: Mekânsal Navigasyon……..114

2.3.1.2. Sosyal Etkileşim……..115

2.3.1.3. Nesnelerle Etkileşim: Bilgi Toplama, Kaynak Yönetimi ve Çevresel Aktivasyon……...118

3. BÖLÜM

İZLENEBİLİR VİDEO OYUNLARI

3.1. İZLENEBİLİR VİDEO OYUNLARINA GİRİŞ……..122

3.2. SİNEMATİK MİZANSENİN KAPSAYICI TANIMI VE OYUN ARA SAHNELERİNDE KULLANILAN BEŞ UNSURU…….…..123

3.2.1. Ara Sahnelerde Sinematik Mizansen Unsurlarının Kullanımı……..125

3.2.1.1. Setting, Dekor ve Aksesuarlar……125

3.2.1.2. Işıklandırma / Aydınlatma……..130

3.2.1.2.1. Hard Light……134

3.2.1.2.2. Soft Light…….135

3.2.1.2.3. Önden Gelen Işık…….136

3.2.1.2.4. Arkadan Gelen Işık……..136

3.2.1.2.5. Yandan Gelen Işık……137

3.2.1.2.6. Üstten Aydınlatma……...138
3.2.1.2.7. Aşağıdan Yukarıya Vuran Işık…….139
3.2.1.3. Kostüm ve Makyaj……..140
3.2.1.4. Sahneleme ve Oyuncu Performansları……....141
3.2.1.5. Sinematografik Öğeler……144
3.2.1.5.1. Kamera Açıları……145
3.2.1.5.2. Çekim Ölçekleri……..147
3.2.1.5.3. Kamera Hareketleri…….150
3.1.2. Canlı İzlenebilir Video Oyunları……..155
3.1.2.1. Canlı İzlenebilir Video Oyunları:
Counter Strike 2 Örneği……...156

4.BÖLÜM

UYGULAMALI OYNANABİLİR FİLM ÖRNEĞİ: XYZ

4.1. UYGULAMALI BİR OYNANABİLİR FİLM DENEMESİNİN ANALİZİ……..161
4.1.1. Konu ve Üretim Süreci 162
4.1.2. Yapım Öncesi Süreç 163
4.1.3. Yapım Süreci 166
4.1.4. Yapım Sonrası Süreç 167
4.1.5. Nihai Değerlendirme, Öneriler ve Eksiklikler ……....171
SONUÇ VE ÖNERİLER 174
KAYNAKÇA……177
GÖRSEL KAYNAKÇASI……...181

TABLOLAR LİSTESİ

Tablo 1: FMV ve 3D Grafiklerin Janet Murray'in Dijital Ortamın Yapısal Özellikleri Açısından Karşılaştırması

KISALTMALAR LİSTESİ

ss.: Sayfa Sayısı
akt.: Aktaran
QTE: Quick Time Event
FMV: Full Motion Video (Tam Hareketli Video)
FPS: First Person Shooter (Birinci Şahıs Nişancı)

GÖRSELLER LİSTESİ

Görsel 1: ZZT (1991) oyun içi bir ekran görüntüsü. Kaynak: Potomac Computer Systems

Görsel 2: Unreal Engine ilk sürümünün kullanıcı arayüzü

Görsel 3: Unreal (1998) Oyun içi bir ekran görüntüsü. Kaynak: Digital Extremes ve Epic Games, 1998.

Görsel 4: Unreal Engine 2 ile geliştirilmiş Killing Floor (2005) oyunundan oyun-içi bir görünüm. Kaynak: Epic Games, 2005.

Görsel 5: Gears of War (2006) oyun içi ekran görüntüsü. Microsoft Game Studios.

Görsel 6: Unreal Engine 5 Blueprint arayüzü. Epic Games, 2024.

Görsel 7: Mass Effect Legendary Edition Oyun içi görsel. Electronic Arts, 2021.

Görsel 8: Lumen in the Land of Nanite ismiyle yayınlanan Unreal Engine 5 demosundan bir mağara görseli. Epic Games, 2020.

Görsel 9: Lumen in the Land of Nanite ismiyle yayınlanan Unreal Engine 5 demosundan bir dış mekân görseli. Epic Games, 2020.

Görsel 10: Space Invaders (1978) oyunundan bir tek ekran mekânı görünümü. Taito Games, 1978.

Görsel 11: Lumiere Kardeşlerin Lumiere Fabrikasdan Çıkan İşçiler (1895) isimli filminden bir tek mekân görünümü. Lumière ve Lumière, 1895.

Görsel 12: Godard'ın 1972 tarihli Herşey Yolunda filmi böyle bir mekânsal kullanıma sahiptir. Sahnede kamera tıpkı video oyunlarında olduğu gibi sağa doğru yavaşça hareket eder. Tout va bien (Her Şey Yolunda, 1972), Gaumont.

Görsel 13: Katana Zero (2019) oyununda kamera tüm mekânı tek seferde görüntüler ve oyuncu eylemlerini tüm mekândaki düşmanların hareketlerine göre düzenler. Askiisoft, 2019.

Görsel 14: Skiing (1980) oyununda kayak yapan karakteri kontrol eden oyuncuyu takip eden, dikey yönde kaydırma yapan kamera kullanımı sayesinde oyuncunun çarpmaması gereken ağaçlar ya da tümsekler hızlı bir şekilde görünür olur. Oyuncunun refleksi bu kamera kullanımı ile test edilmektedir. Activision, Activision Blizzard, 1980.

Görsel 15: Road Fighter (1984) oyununda yatay eksende kayan mekân kullanımı. Konami, 1984.

Görsel 16: 30 Gün Gece (2007) filminde kamera dikey eksende kayarak kasabanın meydanını gezer ve yaşanan vahşete izleyiciyi tanık eder. Columbia Pictures, 2007.

Görsel 17: Cube (1997) filminde karakterler girdiği her mekânda sabit kamera açılarıyla karşılanır. Trimark Pictures, Cineplex Odeon Films, 1997.

Görsel 18: Resident Evil 2 Remake (2019), Leon karakterinin girdiği her yeni mekânda değişen kamera açısı, mekânın deneyimlenmesini de gergin hale getirmektedir.Capcom,2019.

Görsel 19: G.Melies'in The Man with the Rubber Head (1901) filminden arka plana sonradan eklenen görüntünün mekânsal kullanımı. Star Film, 1901.

Görsel 20: Cadillac and Dinasour (1991) oyunundan arka plan ve ön planın mekânsal olarak ayrıldığı bir görünüm. Capcom 1991.

Görsel 21: Sisters (1972) filminden bölünmüş ekranla aynı anda gösterilen iki farklı mekân örneği

Görsel 22: Mario Kart (2020) oyununda iki oyuncunun bölünmüş ekran görünümü. Nintendo, 2020.

Görsel 23: Syd Field'ın senaryo paradigması, Senaryo: Senaryo Yazımının Temelleri, Alfa Yayınları, 2013.

Görsel 24: God of War (2005) yukarıdaki görselle açılır. Kratos bir uçurumun kenarında geçmişin pişmanlıklarını dile getirir. Santa Monica Studios, 2005.

Görsel 25: Kratos, Athena'nın yardımıyla Ares'e savaş açar. Santa Monica Studios, 2005.

Görsel 26: Kratos kendisini Ares ile aynı güce ulaştıracak Pandora'nın kutusu ile ilgili ilk bilgileri hikâyenin bu kısmında alır ve kutuyu bulmak için maceralara atılır. Santa Monica Studios, 2005.

Görsel 27: Kratos açık denizlerde, çöllerde, ormanlarda yolculuğuna devam eder. Müttefikler ve rakipler elde eder. Nihai savaşına kadar güçlendiği bölüm burasıdır. Santa Monica Studios, 2005.

Görsel 28: Kratos, Pandora'nın Kutusu'nu açtıktan sonra tanrısal güçler elde eder ve Ares'i öldürür. Santa Monica Studios, 2005.

Görsel 29: Yeni savaş tanrısı Kratos tahtında otururken bir görünüm. Santa Monica Studios, 2005.

Görsel 30-31: Schofield ve Blake'in komutanlarından görevlerini aldıkları sahneden görünümler. Universal Pictures, 2019.

Görsel 32-33: Video oyunlarında oyuncuya hayatta kalmaları için verilen can kiti, yön bulmak için harita ve el feneri gibi nesnelerden filmin karakterlerine de verilir. Universal Pictures, 2019.

Görsel 34: Teğmen Leslie, video oyunlarında oyunculara bilgi vermek ya da yardım etmek gibi faydalar sağlayan NPC karakterleriyle benzerlikler gösterir. Universal Pictures, 2019.

Görsel 35-36: Teğmen Leslie gidilecek yolu ve yapılacak şeyleri birer alt görev gibi karakterlere söyler. Universal Pictures, 2019.

Görsel 37-38-39: Schofield ve Blake düşman hattına doğru video oyunu estetiğiyle ilerlerler. Universal Pictures, 2019.

Görsel 40 – 41: Filmin başında verilen nesneleri kullanmaya başlarlar. Bu durum video oyunlarında da böyle işlemektedir. Girilecek bir çatışma ya da mücadele öncesinde oyuncuya bu şekilde kullanışlı nesneler verilmektedir. Universal Pictures, 2019.

Görsel 42: Blake son arzusu olarak annesine ulaştırmak üzere Schofield'a yazdığı mektubu verir. Universal Pictures, 2019.

Görsel 43: Schofield arkadaşı Blake öldükten sonra karşılaştığı başka bir askeri birliğin komutanı tarafından görevi için gitmek istediği yere araçla götürülür. Universal Pictures, 2019.

Görsel 44: Schofield, yıkık şehrin içerisinde düşmanla yakın temasa girerek ilerler. Universal Pictures, 2019.

Görsel 45: Schofield şehre vardığında yıkılmış bir şehir manzarasıyla karşılaşır. Universal Pictures, 2019.

Görsel 46: Schofield ailesinin verdiği kartpostala bakar ve macerasını tamamladığını anlarız. Universal Pictures, 2019.

Görsel 47: Metinsel makine şeması görseli. Okuyucunun yalnızca metni okuyan değil, aynı zamanda onu çalıştıran bir kullanıcı olduğu metin yapısıdır. Burada metin, bir anlamda bir makine gibi çalışır ve kullanıcının eylemleri tarafından belirlenir.

Görsel 48: Dragon's Lair' de sarı kılıç simgesiyle beliren ve düşmanlara vuruş yapılmasını sağlayan eylem butonu, vuruş zamanında yapılmazsa karakter ölür. Digital Leisure, Cinematronics, ReadySoft, 1983.

Görsel 49: Dragon's Lair'de mağaranın tuzaklarından kurtulabilmek için doğru zamanda basılması gereken yön tuşları. Zamanlama doğru yapılmazsa karakter tuzağa yakalanır ve ölür. Digital Leisure, Cinematronics, ReadySoft, 1983.

Görsel 50: Solda beliren sarı üçgen şeklindeki tuşa doğru zamanda basılmalıdır. Digital Leisure, Cinematronics, ReadySoft. 1983.

Görsel 51: Phantasmagoria (1995) oyunundan gerçek bir oyuncunun sanal bir mekânda gözüktüğü bir görünüm. Alttaki envanter kutusu, karakterin topladığı ve kullanabildiği nesneleri göstermektedir. Sierra Entertainment, Kronos Digital Entertainment, 1995.

Görsel 52: Byzantine the Betrayal (1997) oyunundan gerçek bir çalışma odasının oyun içi mekân olarak kullanılması. Discovery, Inc. 1997.

Görsel 53: Night Trap (1992) oyununda gerçek insanların rol aldığı bir sahne. SEGA CD.

Görsel 54: *Voyeur* (1993) oyunu gerçek görüntüler ve dijital grafiklerin bir karışımını sunmaktadır. Göz simgesine tıklandıldığında odanın içerisi gözetlenebilmektedir. Philips Interactive (CD-i), 1993.

Görsel 55: Voyeur (1993) oyunundan gerçek oyuncuların sanal mekânda yer aldığı bir görünüm. Philips Interactive (CD-i), 1993.

Görsel 56: Her Story (2015) oyununda oyuncu sorgulanan şüphelinin videolarını böyle bir monitör görünümünde izler**.** Sam Barlow, 2015.

Görsel 57: Oyunda kullanılan bilgisayar arayüzünün görünümü. Gerçekçi bir bilgisayar masaüstü gibi tasarlanan bu ekran. Not defter, müzik klasörü, geri dönüşüm kutusu gibi bilgisayar öğelerini içermektedir. Sam Barlow, 2015.

Görsel 58: Telling Lies (2019) oyununda kullanılan bilgisayar arayüzü, Her Story'ye göre daha çok etkileşim sunmaktadır. Annapurna Interactive, 2019.

Görsel 59: Telling Lies, tek bir oyuncunun gözüktüğü Her Story'nin aksine farklı sayıda karaktere ve mekâna sahiptir. Annapurna Interactive, 2019.

Görsel 60: Görsel 1 olarak belirtilen fotoğrafta sağ taraftaki pencerenin üzerine gözüken göz simgesine tıklandığında görüntü Görsel 2'de ki gibi pencereye yaklaşır ve ardından Görsel 3'te ki demir parmaklı pencereden bir zindana geçer. Bu şekilde nesneler arasındaki benzerlikler, sahneler arasındaki kurgusal ve anlamsal geçişi sağlar. Half Mermaid, Netflix, 2022.

Görsel 61: Immortality'de gerek ışıklandırma gerekse çekim ölçekleri ve kamera hareketleri film estetiğine uygun bir sinematografik yaklaşımla oluşturulmuştur. Half Mermaid, Netflix, 2022.

Görsel 62: Immortality'den bir dramatik aydınlatma örneği. Half Mermaid, Netflix 2022.

Görsel 63-64-65: Phantasmagoria'da mekânsal keşif, gerçek bir aktörün kontrolü üzerinden sanal mekâna tıklama yöntemiyle yapılır.

Görsel 66: Late Shift (2016) ve sosyal etkileşim seçenekleri. CtrlMovie, Wales Interactive, 2016.

Görsel 67-68: Mosaic dizisinde karakterler ve olay örgüsü arasındaki bağlantıların görselleştirilmesi. Oyunun mobil sürümünde etkin olan bir uygulama penceresi. HBO, 2017.

Görsel 69: *Mission Critical* oyununda metin aracılığıyla sosyal etkileşim örneği. Legend Entertainment, Piko Interactive, Ziggurat Games, 1995.

Görsel 70-71-72: Erica (2019) oyunundaki tüm bu nesneler (gaz lambasının gaz kolu, kapı kilidi, fotoğraflar) etkileşime girilebilir yapıdadır. Oyuncu kapıyı kilitlemek, fotoğraf seçmek ya da gaz lambasını kısmak/açmak için mouse ile ya da DualSense 5'in dokunmatik yüzeyiyle uygun yönde kaydırmalar yaparlar. Flavourworks, Sony Interactive Entertainment, Flavourworks Limited, 2019.

Görsel 73: Erica'da (2019) buğulu bir aynaya bakan karakter kendi yüzünü göremez ve oyuncu mouse ya da DualSense5 yardımıyla camdaki buğuyu silip karakterin yüzünü ortaya çıkarabilir. Flavourworks, Sony Interactive Entertainment, Flavourworks Limited, 2019.

Görsel 74: Blade Runner Los Angeles gelecekten görünüm. Warner Bros., 1982.

Görsel 75: Citizen Kane, Xanadu Malikânesi'nin filmin başındaki genel görünümü. RKO Radio Pictures, 1941.

Görsel 76: Yharnam şehrinin oyunun başındaki genel görünümü. FromSoftware, 2015.

Görsel 77: *Cyberpunk 2077* (2020) oyununda kendi kolunu tamir eden bir android ve oyunun, düşük yaşam koşulları - yüksek teknoloji temasını yansıtan bir iç mekân tasarımı. Kirli duvarlara, duvardan geçen borulara rağmen yukarıdaki neon ışıklarının yarattığı distopik atmosfer dikkat çekmektedir. CD Projekt RED, CD Projekt, 2020.

Görsel 78: Inception (2010); bu sahnede uzak doğu motifleriyle oluşturulmuş iç mekân dekoru sahneye uygun kültürel bir referans sağlarken, masanın yüzleri yansıtan yapısı gerçeğin yansıtıcısı olan bir rüya evrenini işaret ediyor. Warner Bros. Pictures., 2010.

Görsel 79: Yüzüklerin Efendisi filminde Güç Yüzüğü'nün yakın plan bir görünümü. New Line Cinema (ABD), Warner Bros. 2001.

Görsel 80: Blades of Chaos'un Kratos'un kollarına zincirlenmesi, oyun boyunca vücudunun bir parçası olarak yanında kalacak bir aksesuar olarak seride yer almıştır. Santa Monica Studios, 2005.

Görsel 81: Callisto Protocol (2022) oyununda sert ışığın karakterin duygu durumunu vurgulayan bir örnek görünümü. Krafton, 2022.

Görsel 82: Resident Evil 4 Remake (2023), Capcom, 2023.

Görsel 83: Uncharted 4: A Thief's End (2016), Sony Computer Entertainment, 2016.

Görsel 84: Alan Wake 2 (2023), Epic Games, 2023.

Görsel 85: Last of Us Part I: Remake (2022), Sony Interactive Entertainment, SIE Worldwide Studios, PlayStation Publishing LLC, 2022.

Görsel 86: God of War Ragnarok (2022), Santa Monica Studios, 2022

Görsel 87: Visage (2020), SadSquare Studio, 2020.

Görsel 88: Last of Us Part II Remastered' da bir karakterin yağmurdan ıslanan kıyafeti, Sony Interactive Entertainment, SIE Worldwide Studios, PlayStation Publishing LLC, 2024.

Görsel 89: Metal Gear Solid Delta Snake Eater oyununun tanıtım demosundan karakterin yaralanma animasyonu, Konami Digital Entertainment, 2025.

Görsel 90: Unreal Engine'in internet sitesinde yer alan, *what is virtual production?* bölümünde yayınlanmış bir görsel. Görselde geleneksel film yapım süreçleri özetlenmektedir. Fikir bulma, tretman yazma, yapım öncesi aşama, yapım aşaması, yapım sonrası aşama ve yayınlama olarak kategorilendirilmiştir. Bu kategoriler doğrusla bir şekilde birbirlerini takip etmektedir. Kaynak: unreal engine.com, what is virtual production?

Görsel 91: Unreal Engine'in internet sitesinde yer alan, *what is virtual production?* bölümünde yayınlanmış bir görsel. Sanal prodüksiyonun birbiriyle etkileşimli ve geriye döndürülebilir yapım modeli gözükmektedir. Kaynak: unreal engine.com, what is virtual production?

Görsel 92: God of War (2018) oyununun yapım aşamasında sanal prodüksiyon setinde oyuncuların performans yakalama teknoloji giysileriyle görünümü. Santa Monica Studios, 2018.

Görsel 93: Hitman Trilogy (2022) oyunundan bir göz hizası çekimi. IO Interactive, 2022.

Görsel 94: Batman'in alt açıdan görünümü heybetini daha da artırıyor. Batman Arkham City Remastered (2016), Rocksteady Studios, Warner Bros., 2016.

Görsel 95: God of War 3 oyununda kamera kahramanımız Kratos'u alt açıdan gösterse de esasında karşısında dikilen Herkül vurgulanmıştır. Santa Monica Studios, 2010.

Görsel 96: Wolfenstein: New Order oyununda mekânı ve kişilerin birbirleriyle ilişkilerini gösteren bir üst açı kullanımı. Bethesda Softworks, 2014.

Görsel 97: God of War 2'de Kronos'a çocuklarını kurban veren Rhea'nın titan Kronos karşısında çaresizliğini vurgulamak için kullanılan bir üst açı. Santa Monica Studios, 2007.

Görsel 98: Batman Arkham Asylum Remastered (2016), Arkham akıl hastanesinin genel görünümü ile mekânın kaotik ve gotik atmosferi yansıtılmaktadır. Eidos Interactive, Warner Bros. Interactive Entertainment, 2016.

Görsel 99: Ghost of Tsushima (2020) oyunundan bir orta çekim ölçeği örneği. Sony Interactive Entertainment, 2020.

Görsel 100: The Order 1886 (2015) oyunundan bir yakın çekim örneği. Sony Interactive Entertainment, 2015.

Görsel 101: Call of Duty Modern Warfare 2 (2022); iki özel birlik askerinin gizli bir operasyona bot ile gidişleri ve kameranın önünden geçip karanlığın içinde kaybolana kadar kamera onları pan ile takip eder. Activision, 2022.

Görsel 102: Ghost of Tsushima (2020); oyunun açılışında kamera (Görsel 1) gökyüzünden başlayarak, ordu bayraklarını kadraja alacak şekilde ttilt down yapmaya başlar. Hareketin ortalarında (Görsel 2) oyunun geçtiği yer olan Tsushima yazısı ve ekrana giren atlı bir samurayın geçişini görürüz. Kamera göz seviyesine geldiğinde ekrana bir başka atlı daha girer ve tilt down hareketi askerlerin ordugâha girişine heybet kazandırmaktadır. Sony Interactive Entertainment, 2020.

Görsel 103: Max Payne 3 (2012) oyununda camekân bir kapıya araba ile dalan düşman çete üyelerini gösteren kamera (Görsel 1); hızlı hızlı geriye doğru kaydırılır (Görsel 2). Ardından kamera hareketi; Max'in silahıyla bu arabaya nişan aldığını gösteren bir plana kadar devam eder. Dinamik unsurların yoğunluğunun (arabanın karşı açıdan gelişi), arabanın geldiği yönü vurgulayan ve ekrana doğru kayan kamera ile verildiği bu çekimde, Max Payne karakterinin hareketin sonunda ekranda birden belirmesi, kahramanın direnişini vurgulayan bir çekim olmuştur. Rockstar Games, 2012.

Görsel 104: Mortal Kombat 11 (2019) oyununun hikâye bölümünde oyunun ana kötü karakterlerinden biri olan Shinnok'u zincirlere bağlanmış bir şekilde görürüz. Görsel 1'de karaktere doğru yukarıdan hızla yaklaşan kamera, Görsel 3'e gelindiğinde karakterin yüzünü çerçeveleyecek kadar yakınlaşır. Genel bir görünümden karakterin yüzüne kadar yapılan düşüş, kameranın fiziksel olarak aşağı (ileri) doğru hareket etmesiyle verilir. Warner Bros. Interactive Entertainment, 2019.

Görsel 105: Devil May Cry 5 (2019) oyununda; Görsel 1'de ki şeytani güç; Görsel 2 ve Görsel 3'de ki karakteri etkisi altına alırken, Görsel 2'de ki karakterin Görsel 3'de ki karaktere çaresizce bakışı, hızlı bir zoom out ile (Görsel 2'den Görsel 3'e) dramatik olarak vurgulanır.

Görsel 106: God of War (2018) oyununda ana kahraman Kratos'un tüm macerası elde kullanılan kamera ile çekilir. Oyun geleneksel anlamda hiç ara sahneye sahip

olmamasına rağmen elde edilen bu kesintisiz tek plan hissi oyuncuyu oyunun içine çeker.

Görsel 107: Counter Strike 2 e-spor maçında rakip iki oyuncunun birbirlerini görmediği ancak izleyicinin her ikisinin bulunduğu yeri gördüğü genel bir kamera açısı. Bu durum izleyici açısından gerilimi artırmaktadır. Capcom, 2019.

Görsel 108: Counter Strike 2 oyunundan bir genel plan çatışma görünümü. Valve, 2023.

Görsel 109: Counter Strike 2 oyununda kontürleri sarı ışıkla belli olan rakip takım oyuncuları ve onların gelmesini bekleyen bir oyuncu. Valve, 2023.

Görsel 110: Oyunda canlı olarak değişitirilen kamera açılarına bir örnek. Üstteki görselde karşıdaki rakip oyuncunun attığı bomba merdivenlerden sekerek gelmektedir ve kamera görünümü oyuncunun gözündedir. Valve, 2023.

Görsel 111: Görsel 110'da merdivenlerden gelen bomba oyuncunun yakınında patladığında canlı yayın yönetmeni geniş bir açıya geçer ve bombanın etkisi görsel olarak daha iyi verilmiş olur. Valve, 2023.

Görsel 112: Counter Strike 2 oyununda silahların değiştirilebilen görsel tasarım içeren kaplamalarının görünümü. Valve, 2023.

Görsel 113: XYZ'nin ana menü görünümü. Bu menüden yeni oyuna başlanabilir, bonus kısmından silinmiş sahnelere ve afişlere ulaşılabilir, krediler kısmından filmin kredileri görülebilir ve çıkış butonu ile oyundan çıkış yapılabilir.

Görsel 114: XYZ'nin açılışında yer alan kişilik tespit sorularından bir görünüm.

Görsel 115: XYZ'de bulunan nesne etkileşimine örnek olarak bir buton görseli. Yukarıdaki kırmızı süre barı, oyuncunun belirlenen sürede butona basması için bir gerilim ve oynanış unsuru olarak bulunmaktadır.

Görsel 116: XYZ'de bulunan nesne etkileşim örneklerinden bir kilit görünümü. Kilidin şifresi oyuncu tarafından doğru girildiğinde kapı açılır ve sahne devam eder.

Görsel 117: XYZ'de bulunan bir başka nesne etkileşimi olarak kart seçim sahnesi. Bu sahnede filmdeki karakter yerine oyuncu kartlara tıklayarak kart seçimini yapmaktadır.

Görsel 118: XYZ'nin BONUS kısmında bulunan Silinmiş Sahneler ve Afişler sekmesi.

Görsel 119: XYZ'nin KREDİLER kısmında bulunan ve proje ekibini gösteren krediler sayfasından bir görünüm.

GİRİŞ

Video oyunları özellikle son on yılda küresel anlamda kendi kültürel ve ekonomik alanını diğer medya türlerine göre baskın hale getirmiştir. Bunu video oyunları kültüründe sık kullanılan temalardan olan ve kültleşen görseliyle uzun süre video oyunlarını temsil eden (piksellerden oluşan uzay gemisi ve karşısındaki uzaylı yaratıklar) dünyayı kolonileştirmek isteyen uzaylı güçlerin istilasına benzetebiliriz.

Sinema ile kıyaslandığında daha çocuk sayılabilecek yeni tür bunu kendisinden önceki medya kültürünü sömürerek ve yüzyıllardır pasif olan izleyiciye karşısındaki medya ile etkileşime girebileceğini vaat ederek başarmıştır. Peki, bu işgalciye karşı neredeyse yüzyıldır başat sanat ve medya endüstrisi olan sinemanın yanıtı ne olmuştur. Uzay temalı eski oyunlarda olduğu gibi karşısına dikilen düzinelerce uzaylı istilacıya karşı ateş ederek kazanmayı mı seçecek yoksa teslim mi olacaktır?

Sinema üçüncü bir yol bulmuş görünüyor. Tıpkı her organizmanın en temel dürtülerinden olan hayatta kalma içgüdüsünü yansıtacak şekilde, kendi ekonomik ve kültürel alanını işgal eden video oyunlarının en güçlü yanını ‘’etkileşimi’’, kendi varlığına katmaya çalışıyor. Filmler *izleyicinin/kullanıcının/oyuncunun* seçimleriyle anlatının şekillendiği bir türe doğru koşar adım ilerliyor ve tıpkı video oyunlarında olduğu gibi herkesin kendi özgül macerasını yaşayabileceği, bireyselleştirilmiş bir eğlence biçimine ulaşmaya çalışıyor.

Bir filmi oynanabilir yapan en temel özellik etkileşimdir. Özellikle günümüzde gittikçe gelişen yapay zekâ ve oyun motorları gibi bilgisayar teknolojileri sayesinde izleyicinin bir film üzerindeki etkileşimi daha da artmıştır. Artık izleyici/oyuncu; kendisine sunulan iki seçenek arasında seçim yapmaktan ibaret bir etkileşimde sıkışıp kalmaktan ziyade sahnedeki nesnelerle etkileşime girebilen, sahnenin odak uzaklığını ve net alanını istediği gibi değiştirebilen, bir piyanoyu çalabilen ve kurgusal karakterlerin kişisel elektronik posta ve telefon mesajlarına ulaşabilen bir özgürlüğe ulaşmıştır. Artık sinema ve etkileşimin kesişmesi; yalnızca seçimlere dayanan bir film tasarımı yerine, içerisinde çeşitli oyun mekaniklerini taşıyan oynanabilir özellikler gösteren bir filmi deneyimlemek anlamına gelmiştir.

Video oyunları sinemanın tüm görsel kültür varlığını en uç noktalara kadar kullanarak bir nevi kendi meşruluğunu sinemanın hemen yanına konumlandırmaktadır. Video oyunlarının tarihsel gelişim sürecine bakıldığında, oyuncularına oyun deneyiminin yanında sinematik bir deneyim yaşatmayı da her zaman önemsediğini görmekteyiz. Bir oyunu izlenebilir yapan en temel özellik de görsel gramer (kamera açıları, çekim ve kurgu teknikleri, mizansen yönetimi) alanlarında kendini göstermektedir. Video oyunları bu görsel grameri doğrudan sinemadan devşirmiştir. Video oyunlarının gerek sinematik kamera açıları gerek Cutscene[1] adı verilen ara sahnelerle zenginleştirilmesi video oyunlarının seyirlik yönlerini güçlendirmiştir. Günümüzde özellikle Tripple A[2] olarak adlandırılan büyük bütçeli stüdyo oyunlarının video paylaşım sitelerinde çoğu zaman cutscene sahnelerinin kesilip kurgulanıp, bir oyun olarak tasarlanan yapısından bağımsız, kısa veya uzun metrajlı bir film haline getirildiğine ve milyonlarca izlenmeye ulaştıklarına tanık olmaktayız. (Örneğin God of War, Metal Gear Solid, Last of Us, Resident Evil vb.)

Tüm bu gelişmeler sonucunda sinema ve video oyunu alanları, her iki tür için de alışılagelmiş geleneksel yapıların sınırlarının zorlandığı, yeni kavramların ve melez türlerin yaratıldığı dijital bir deney alanı olmaya başlamıştır. Çalışmanın birinci bölümünde video oyunları ve sinemanın yakınlaştığı noktalar Bolter ve Grusin'in İyileştirme Kuramı (Remediation) çerçevesinde ele alınmıştır. İyileştirme Kuramı, medya türlerinin birbirlerinden ödünç aldıkları özelliklerle birbirlerini iyileştirmelerini ifade eden bir medya kuramıdır (Bolter ve Grusin, 2000). Bu bölümde aynı zamanda kuramın video oyunları ve sinema tarafından ortak olarak paylaşılan mekân, zaman ve anlatı üzerinden incelemesi yapılmıştır.

İkinci bölüm etkileşim kavramına ayrılmıştır. Sinema ve video oyunlarında etkileşim kavramının ne anlama geldiği, etkileşimli medyanın tarihi, Espen Aaerseth'in Ergodiklik kavramı ve Janet Murray'in Hamlet on Holodeck isimli kitabında etkileşimli anlatılar üzerine yaptığı tespitlerden yararlanılmıştır. Oynanabilir

[1] Cutscene: Oyunların içine yerleştirilen genellikle kısa ve sinematik video parçaları

[2] Tripple A: Bir AAA oyunu, orta büyüklükteki veya büyük bir yayıncı tarafından üretilen ve dağıtılan video oyunları için kullanılan ve genellikle daha yüksek geliştirme ve pazarlama bütçelerine sahip olan gayriresmî bir sınıflandırmadır.

filmlerin erken örnekleri olan FMV[3] (Full Motion Video) oyunlarının eski ve güncel örneklerinin incelenmesinin ardından, oyun mekaniklerinin bir filmi oynanabilir yapan temel özellikleri üzerinden oynanabilir filmler açıklanmıştır.

Üçüncü bölümde ise video oyunlarının izlencelik yönlerini sinemanın görsel gramerinden faydalanarak nasıl geliştirdiklerin üzerinde durulmaktadır. Sinemadaki mizansen tasarımlarının video oyunları ara sahneleri tarafından nasıl kullanıldıkları örnekler üzerinden ele alındıktan sonra dördüncü ve son bölümde tez kapsamında üretilen bir oynanabilir film örneği olan XYZ filminin yapım öncesi, yapım ve yapım sonrası süreçleriyle, sinema ve video oyunlarının melezleştiği alanların uygulamalı bir analizi yapılmıştır.

Problem

Günümüzde dijital teknolojilerin gelişimiyle birlikte medya türleri arasındaki sınırlar belirsizleşmiş ve bu durum sinema ile video oyunları arasında melez biçimlerin ortaya çıkmasına yol açmıştır. Oynanabilir filmler ve izlenebilir video oyunları bu melez biçimlerin en dikkat çekici örnekleridir. Ancak bu ve buna benzer yeni melez türlerin tanımlanması, teorik çerçevelerle ele alınması ve yapısal bileşenlerinin netleştirilmesi hem sinema hem de oyun alanında hâlâ tartışmalı bir alan olarak karşımıza çıkmaktadır. Yalnızca etkileşim kavramının bile çok sayıda araştırmacıya göre çok sayıda tanımı vardır. Oyunların anlatısal mı yoksa oyunsal özelliklerine göre mi sınıflandırılabilecekleri bile tek başına oyun alanında çalışmalar yapan araştırmacılar arasında büyük tartışmalara (Ludology vs Narratology[4]) yol açmıştır. Bu çalışma, sinema ve video oyunlarının birbirlerinden ödünç aldıkları anlatı, etkileşim ve görsel yapıların nasıl yeniden biçimlendiği ve bu melez türlerin hangi yapısal özelliklerle ayrıştığını veya benzeştiğini analiz etmeyi hedeflemektedir. Buna ek olarak uygulamalı bir oynanabilir film örneğinin çekiminin gerçekleştirilip Unity oyun motorunda etkileşimli tasarımların entegrasyonu yapılarak araştırma kapsamında

[3] Tam hareketli video ya da tam devinimli video, video oyunlarda gerçek insan ve mekân çekimlerinin kullanılmasına dayalı hikâye anlatım tekniğidir. Birçok oyunda hikâyeyi ilerleten ara sahnelerde kullanılmakta olup etkileşimli film tekniğiyle benzer yönleri bulunmaktadır.

[4] Ludology vs Narratology tartışması video oyunu akademik çalışmalarının en erken ve büyük tartışmalarından biridir. Ludology savunucuları oyunları kendine özgü oyunsal özellikleri üzerinden tanımlarken, Narratology savunucuları oyunları kitap ve film gibi anlatı yapıları kategorisinde değerlendirmiştir.

sunulmasıyla, oyun ve filmin melezleşme süreci doğrudan gözlemlenmiş olacaktır. Bu bağlamda çalışmanın problemi, sinema ve video oyunları arasındaki sınırların bulanıklaştığı bir çağda, hangi estetik, teknik ve etkileşimsel özelliklerin kullanılmasıyla melez türlerin oluşturulduğudur. Araştırmanın alt problemleri ise aşağıdaki gibidir.

1. Video oyunları ve sinemanın melezleşme sürecinin başlamasında ve gelişmesinde etkili olan nedenler nelerdir? Bu melezleşme, İyileştirme Kuramı açısından nasıl değerlendirilebilir?

2. Etkileşim kavramının bir filmi oynanabilir yapan temel özellikleri nelerdir? Etkileşimin sinema ve video oyunlarında ele alınış biçimleri bu melezleşmeye ne gibi avantajlar ve dezavantajlar sağlamıştır?

3. FMV oyunlarının ilk örneklerinden güncel örneklerine kadar gelişim çizgisi filmlerin oynanabilirliği açısından nasıl ele alınmalıdır ve bu alanda çalışan sanatçı ve araştırmacılara oyun ve film melez türleriyle ilgili neler söyleyebilir?

4. İzlenebilir oyun kavramı sinemanın hangi görsel ve anlatısal özelliklerinden beslenmektedir? Bu durum örnekler üzerinden nasıl değerlendirilebilir?

5. Video oyunlarında sinematik görsel gramerin sunumu video oyunlarına ne gibi sinemasal özellikler getirmiştir? Bu durum örnekler üzerinden nasıl değerlendirilebilir?

6. Bir oynanabilir film uygulamasında karşılaşılan teknik ve estetik sorunlar nelerdir ve bunların çözümünde sanatçının film ve oyun alanından getirdiği bilgiler uygulamada nasıl çalışmaktadır?

Amaç

Bu çalışmada sinemanın giderek oyunlaşması ve video oyunlarının giderek filmleşmesi olarak ifade edilebilecek bir sürecin tarihsel, estetik ve teknik açılardan incelenmesi amaçlanmaktadır. Ayrıca oynanabilir özellikler gösteren bir filmin çekiminin gerçekleştirilmesi ile araştırmanın somut bir çıktıya kavuşturulması amaçlanmaktadır.

Önem

Video oyunları akademik araştırmaların alanına büyük bir hızla girmiş ve bu hız ülkemizde de gittikçe artmaktadır. Hala daha hız kesmeden süren, tarihsel kökleri daha derinlere uzanan ve üretilen her yeni film ile durmadan genişleyen bir araştırma alanı olan sinemanın, video oyunlarıyla ilişkisini incelemek ve bu ilişkiyi iki melez kavramla tanımlamak, her iki tür için de yeni okumalar yapma olanağını artıracağı düşünülmektedir.

Bu iki medya alanının buluşması ve melezleşmesi, bilgisayar teknoloji ve programlarının gelişmesi paralelliğinde hala daha varlığını sürdüren ve organik bir şekilde gitgide oluşmakta olan bir yapıyı temsil etmektedir. Bu tezin yazıldığı süreç içerisinde dünyanın en büyük dijital film ve dizi yayıncılık platformu Netflix'in üst üste oyun stüdyoları satın alması ve sıfırdan bir tane kurması gibi gelişmeler yaşanmaktadır. Steam gibi video oyun satın alma ve oynama platformları anlık çevrimiçi oyuncu sayısı rekorları kırmakta, video oyunu sektörü müzik ve sinema sektörlerinin hasılat toplamından daha büyük bir hasılata ve piyasa hacmine sahip bir sektör olarak genişlemektedir. Hali hazırda yaşanan ve teknolojik gelişmelerin etkisiyle muhtemelen daha da hızlanacak olan bu gelişme ve genişlemelerin; bu iç içe geçmelerin günümüz koşulları içerisinde tarihsel gelişim süreci temel alınarak örnekler üzerinden araştırılması çalışmanın bir başka önemini ortaya koymaktadır.

Son olarak çalışmanın somut bir çıktısı olarak üretilecek olan oynanabilir filmin çalışmanın bulgularını daha somut bir alana taşıması anlamında alana önemli bir katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

Kapsam ve Sınırlılık

Çalışmanın kapsamı, video oyunları ve sinemanın oynanabilir özellikler gösteren filmler ve video oyunlarının izlencelik yönünün sinematik unsurlar taşıması bağlamında ele alınabilecek örneklerini içermektedir. Bu açıdan sinema ve video oyunu alanlarından özellikle etkileşimli filmler, FMV oyunları, oyun mekanikleri, sinematografi, anlatı gibi melezleşmeye olanak sağlayan kavramlar ve öğeler ele alınacaktır.

1.BÖLÜM
MEDYALARIN MELEZLEŞMESİ:
SİNEMA VE VİDEO OYUNLARI

1.1.MEDYALARIN MELEZLEŞMESİ NE DEMEKTİR?

> "İki medyanın melezleşmesi ve buluşması, yeni formun doğduğu bir hakikat ve vahiy anıdır"
> M. McLuhan (1994: 55).

20.yy'ın son çeyreğine girilirken teknolojik devrimler birçok alanda etkisini göstermeye başlamıştır. Bunlardan birisi de medyanın ve medya içeriklerinin dijitalleşmesi ve gittikçe hibritleşmesidir. Artık animasyonlar televizyon reklamlarının içine daha bir gömülür olmuş, televizyon reklamları animasyonlaşmış, filmler eskiden olduğu gibi gerçek oyuncular ve mekânlarla hayata geçirilme zorunluluğundan çıkmış, video oyunları bir medya olarak kendini tüm unsurlarıyla kabul ettirip sinemanın alanına kaymış; filmler de gittikçe video oyunları ile etkileşime geçmiş durumdadır. Günümüzde tüm bunların etkisiyle kendimizi bambaşka bir görsel evrenin içinde bulduk. Artık melez medyanın öncü form olduğu çağdayız ve bir medyanın saflığı eskisine göre daha da azalmış durumdadır. Medyaların melezleşmesinin biçim ve kökenlerini anlamak için, melezlik kavramının en erken imacılarından biri olan McLuhan'ın medya literatürünü gözden geçirmek yararlı olacaktır.

McLuhan (1994), medyaların sadece bilgi ve iletişim kabiliyeti sunan kaynaklar olarak görülmesini reddetmiştir. Ona göre, eğer böyle bir görüşe saplanıp kalırsak medyanın insan ilişkilerinin işleyişine etki eden dolayısıyla bireysel ve toplumsal değişimlere sebep olan daha büyük ölçeğini gözden kaçırabiliriz. Böylelikle McLuhan bu bakış açısıyla entelektüel dikkatleri medyanın kendisine çekmiştir. Bu bakış açısı ile kurulan bir nedensellik yaklaşımı bizi medyadan yola çıkarak başka birçok kavrayışa götürür. Örneğin; çıkış noktamızı Gutenberg üzerine yerleştirdiğimizde, Gutenberg'in hareketli baskı teknolojisinin icadı, düşünsel düzeyde insanı doğrusal, bağlantılı ve sürekli bir tarzda kavramaya zorlamıştır. Bu kavrayış neticesinde doğrusal düşünce sistemleri üretilmeye başlanmıştır. Doğrusal

düşünme becerisi ekonomik ifadesini endüstriyel toplumun inşasında bulmuştur. Fizikte; Newtoncu ve Kartezyen görüşlere, sanatta perspektif kullanımına ve edebiyatta ise kronolojik anlatıya yol açan da yine bu düşünme biçimidir (Gordon, 1997: 32).

Medyanın kendisini göz önüne aldığımızda, insanoğlunun ilerleyişini anlamlandırma yolunda önemli bir adım atmış oluruz. Zira insan eliyle şekillendirilen bir baskı makinesinin sanattan fiziğe, ekonomiden toplumsal yapıya uzanan dönüştürme becerisi, bizi McLuhan'ın da defaatle üzerinde durduğu bir konuya ve yakın arkadaşı John M. Culkin tarafından söylenen şu söze götürür: "Biz aletlerimizi şekillendiririz, ondan sonra aletlerimiz bizi şekillendirir" (Culkin, akt. Gordon, 1997: 43). Bu açıdan bakıldığında insan eliyle yaratılmış medya araçları sadece birer iletişim ya da anlatı biçimi değil, aynı zamanda bizi algılarımız, düşünme biçimimiz ve toplumsal ilişkilerimiz üzerinden şekillendiren araçlardır. Dolayısıyla, bu araçların dönüşümünü yalnızca teknolojik gelişim bağlamında değerlendirmek eksik olacaktır. Zaten McLuhan'a (1994) göre bunların yalnızca teknolojik ilerlemeler olarak görülmesi doğru değildir. Bahsettiğimiz perspektifte ele alındıklarında tüm teknolojik ürünlerin insanoğlu olarak bizleri yeniden düzenleyen, biçimlendiren taraflarını görebilmekteyiz. Medya da bir teknoloji olarak ortaya çıkardığı bireysel, ekonomik, estetik, psikolojik, siyasal ve sosyal olarak etkilemediği ve değiştirmediği bir alan bırakmaz.

McLuhan, medyaların genellikle çiftler halinde çalıştıklarını ve her medyanın içeriğinin başka bir medya olduğunu ifade etmektedir (McLuhan, 1994: 52). Örneğin telgraf, yazılı kelimeyi; radyo ise yazılı metni içerir. Televizyon ise konuşma, yazılı metin ve hareketli görüntüyü kapsar. Bu bağlamda içerilen ortam, içerenin mesajına dönüşür. Bir medya kendisinden önceki medyadan yalnızca içerik olarak yararlanmaz, onu dönüştürür, yeniden anlamlandırır ve bu dönüşüm sırasında asıl mesaj kendisi olur. Bunu sinema ve video oyunları arasındaki ilişkiye uyarladığımızda, sinematik görsel sunumu içeren video oyunlarının ya da oynanabilirliği içeren bir filmin, içeriğinden çok bu içeriğin deneyimlendiği ortam olarak baskınlaşmaya başladığını ifade edebiliriz. Bu da aynı içeriğin sinematik mi yoksa oyunlaştırılmış biçimde mi sunulduğunun önemini açığa çıkarır. İçerik belki bir önceki medya biçimini ima edebilir ama ortaya çıkan şey artık yeni bir mesaja ve deneyime sahiptir. Böylece bir

film oynanabilir olduğunda artık başka bir mesajdır. Bir oyun da izlenebilir olduğunda artık bambaşka bir mesajdır.

McLuhan'a göre; medyaların buluşma anları, onların duyularımıza dayattığı olağan trans ve uyuşukluktan kurtulma ve özgürlük anıdır (McLuhan, 1994: 55). Eserinin ilerleyen kısımlarında bu trans ve uyuşukluktan kurtulma anı için bir yakıt olarak hibrit enerjiyi öne çıkarır. Ona göre medyalar arasındaki bu etkileşim toplumumuzda ve ruhlarımızda öfkeyle süren bu iç savaşın yalnızca bir başka adıdır. Medyaların kesişmelerinin veya melezleşmelerinin, bir çeşit füzyon yoluyla büyük yeni güç ve enerji açığa çıkardığını söylemektedir (McLuhan, 1994: 59).

McLuhan bu söylemleriyle medyaların melezleşmelerinin oldukça büyük şeyler vaat ettiğini açıkça dile getirmektedir. Bunu uyuşukluktan kurtulma ve özgürlük anı, büyük ve yeni bir güç ve enerji açığa çıkarırlar gibi ifadelerinden görebilmek mümkündür. *Understanding New Media* adlı eserinde medyaları melezleştiren ve yeterli zekâya ve hayal gücüne sahip sanatçılar olarak adlandırdığı; Agatha Cristie, Charlie Chaplin, James Joyce, Picasso, Eisenstein gibi sanatçıların, kendi sanat alanlarına diğer medyaları sokarak ortaya çıkardıkları hibrit enerjilerin büyük eserler ve ilerlemeler olarak sanat tarihinde yerlerini aldığının altını çizmektedir (McLuhan, 1994: 54-55).

Yakın dönem medya kuramcılarından Lev Manovich'in de medyaların hibritleşmesi üzerine görüşleri bulunmaktadır. Manovich (2007), teknolojinin gittikçe bireysel kullanıma açılması ve bu yaygınlaşmayla beraber bir teknoloji kullanıcısı yaratması gibi gelişmeler ile sanat alanında geniş bir çalışma alanı açıldığından bahsetmektedir. Bu alana giriş yapan sanatçılar, gelişen yazılımlarla beraber üretimlerini birçok disiplin ile birleştirme şansı yakalamışlardır. Sanatın her alanında neredeyse sonsuz bir iç içe geçme başlamış ve bu durum yeni sanatsal üretimlere fırsat vermiştir. Bu dijital devrim ile birlikte çevremizi her geçen gün daha da saran görsel kültür ürünlerinin hemen hepsi hibritleşmiş, hibrit medya saf görüntünün yerine yeni norm olmuştur. Manovich, Hibrit Medyayı Anlamak (*Understanding Hybrid Media)* isimli makalesinde hibrit medyanın yeni norm olmasının arkasında yatan kültürel olgudan *derin yeniden karıştırılabilirlik* olarak bahseder ve 2000'lerin başındaki medya ortamını *remix kültürüyle* özdeşleştirir. Manovich, *Remix* kavramının başlangıçta müzik için dar ve tek bir kalıpta ele alındığını söyleyerek, bu kavramın

yavaş yavaş genişlemesiyle görsel kültür, edebi metinler ve teknolojik yazılımlar gibi çeşitli öğeleri de sarmalayan bir kavrama dönüştüğünden söz eder. Manovich, bu şekilde üretilen her çalışma kendisini belirli özelliklerini taşıdığı özden tamamen farklı bir meta-ortam olarak ifade eder (Manovich, 2007: 9-10). Bu yeni meta- ortam daha önce bilinen ve uygulanan tüm kaynakların geniş bir kütüphanesidir. Bu her disipline açık olan kütüphane belki de sonsuz üretim olanakları ve biçimlerini sunacak şekilde sanatçıların, yazılımcıların beslenme kaynağı haline gelmiştir. Her saniye, her yeni projede daha da genişlemeye devam etmektedir.

Hibrit devrim neden gerçekleşti? Bu hibritleşmeye yol açan gelişmeler nelerdir? Gibi sorulara yanıtlar arayan Manovich'in yaklaşımı şu şekildedir: Tüm bu hibritleşme sürecinin nedenlerinden bahsederken küreselleşme, markalaşma, genişleyen gençlik pazarı ve dünyayı saran web kültürünün varlığından söz eder. Tüm bunlar mevcut görsel ve işitsel içerikleri birbirine yakınlaştırarak, her kültürün varlık alanını genişletmiştir (Manovich, 2007: 10). Bu hibrit çağda Mısır hiyerogliflerini Amerikalı bir giysi üreticisinin koleksiyonunda görebilmekteyiz. Orta Doğu ezgilerini bir Rock şarkısının içine gömebilmekteyiz. Uzak Doğu öğretileri artık bir tablonun içindedir. Budha bibloları dünyanın diğer ucundaki metroların hediyelik eşya reyonunda satılabilmektedir. Yine de tüm bunlar, bugün gördüğümüz hibrit tasarım patlamasını açıklamakta tek başına yeterli değildir. Çağdaş küresel tüketim kültürünün sürekli yenilik getirmek zorunda olduğu bu gerçeğin bir diğer yüzüdür. Bu kültür, tüketimi ileriye götürmenin yollarını bulmak üzere inşa edilmiştir. Canlı bir organizma yaşamak için her zaman bir yol bulur sözünden hareketle, küresel tüketim toplumları da deneyimlediği her içeriği, her kültürel öğeyi kendi genişleme alanına katarak yeni anlamlar üretmek ister ki bu anlamlar üzerinden tüketilmeye devam edebilsin. Medyalar arası melezleşmenin yeni norm olmasına yazılım teknolojilerinin kullanım alanlarının ve yaygınlığının genişlemesi de önemli bir katkı sağlamıştır. 1990'ların ortasında artık bireysel kullanıma da açılan grafik tasarım ve düzenleme, animasyon ve efekt programlarıyla serbest bir biçimde çalışabilen tasarımcılar beş yıl gibi bir süre içerisinde modern görsel kültürü kökünden değiştirmeye başlamışlardır. Vektörel çizimler için Adobe Illustrator, üç boyutlu modellemeler için Wavefront, Alias, görsel efektler için Adobe After Effects, fotoğraf ve sabit görüntü düzenlemeleri için Adobe Photoshop gibi yazılımlar yaygınlaşmaya başlamıştır. Yazılım alanındaki bu gelişimi hızlandıran en önemli etkenlerden biri de piyasaya sürülen her bir programın bir önceki

sürümünden ya da muadili olan başka programlardan daha büyük yenilikler yapma vizyonu ya da zorunluluğu olmuştur.

Bir örnek olarak Unreal Engine isimli oyun motorunun gelişim sürecine bakmakta oyunlaştırma ve görselleştirme süreçlerini anlamak açısından bir fayda vardır. Unreal Engine, Amerika Birleşik Devletleri merkezli Epic Games tarafından ilk resmi sürümü 1998 yılında piyasaya sürülen bir oyun motorudur. Oyun motorları en genel tabirle video oyunları geliştirmek için tasarlanmış bilgisayar yazılımlarıdır. Başlangıçta şirketin kendi birinci şahıs nişancı oyunlarının tasarlanmasında kullanılan program daha sonraları çeşitli geliştirmelerle diğer oyun geliştiricilerin lisanslama yoluyla (Program kurulumu ücretsiz, yalnızca program aracılığıyla bir oyun tasarlayıp satışa sunduğunuz takdirde belirli bir pay vermek koşuluyla) yararlanabileceği genel bir kullanım alanı bulmuştur. Günümüzde Unreal Engine; bağımsız oyun geliştiricilerinden, dünyanın en büyük oyun stüdyolarına kadar en çok kullanılan oyun geliştirme yazılımlarından biridir. Unreal Engine'in tarihsel gelişim süreci şöyle özetlenebilir:

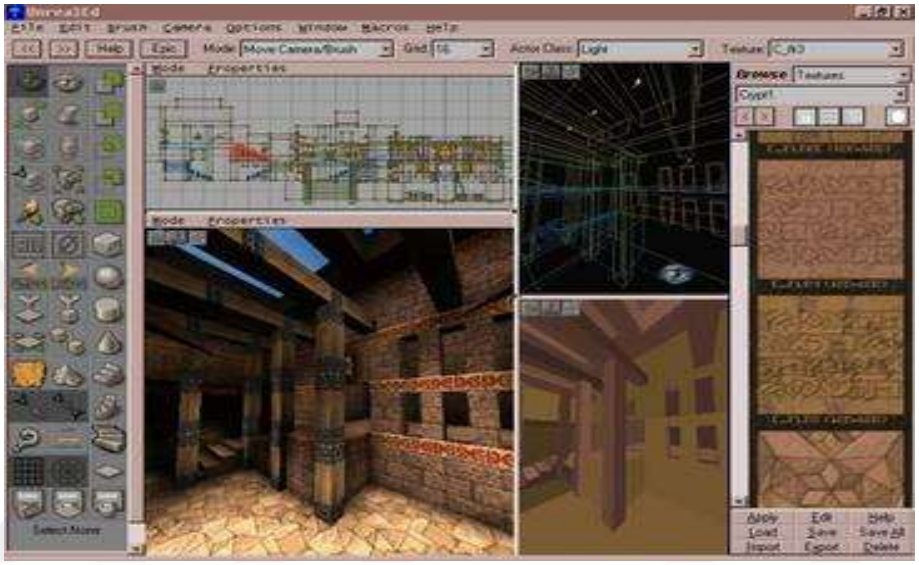
1991 – Yazılımcı Tim Sweeney; ZZT isimli macera ve bulmaca türünde bir oyunun geliştirilmesi sürecinde Unreal Engine'in temelleri sayılabilecek bir programlama yaklaşımını benimsemiştir. ZZT kendi dönemine göre bile ilkel sayılabilecek grafiklere sahip bir oyundur ve içeriksel olarak bir devrim sunmasa da daha sonra çok büyük bir şeye dönüşecek yazılımın ilk adımlarıdır.



Görsel 1: ZZT (1991) oyun içi bir ekran görüntüsü. Kaynak: Potomac Computer Systems, 1991.

1995 - Tim Sweeney ekibine birkaç yazılımcı ve tasarımcı daha alarak ZZT oyununu geliştirdiği oyun motorunu daha da geliştirmek için çalışmalara başlamıştır. 1996 yılında ise motorun kaynak kodlarının yüzde doksanını yazmayı bitirmiştir.

1998 – Daha sonra Unreal Engine oyun motoruna da ismini verecek olan; *Unreal* isimli birinci şahıs nişancı türündeki oyun piyasaya sürülmüştür. Oyun Unreal Engine programıyla tasarlanan ilk oyundur.



Görsel 2: Unreal Engine ilk editör sürümünün kullanıcı arayüzü. Kaynak: Digital Extremes ve Epic Games.



Görsel 3: Unreal (1998) Oyun içi bir ekran görüntüsü. Kaynak: Digital Extremes ve Epic Games, 1998.

2001- Unreal Engine 2 piyasaya sürülmüştür. İlk sürüme göre yaklaşık yüz kat daha ayrıntılı ışık ve gölge desteği, oyun içi sinematikleri düzenlemek için bir sinematik düzenleme aracı, parçacık sistemleri (bunlar parçacıklara ayrılma, süzülme, patlama vb. olarak ifade edilebilir), oyundaki karakterlere giydirilebilen ve daha gerçekçi hareketlere izin veren iskelet sistemleri gibi yenilikleri barındırmaktadır.



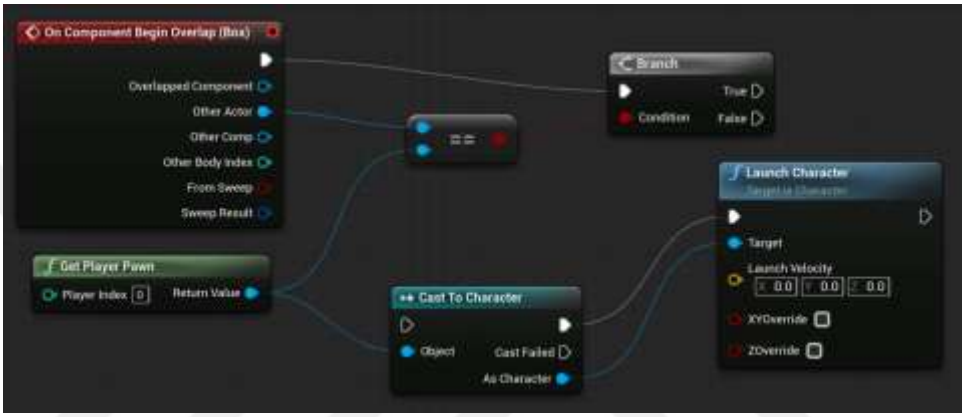
Görsel 4: Unreal Engine 2 ile geliştirilmiş *Killing Floor* (2005) oyunundan oyun-içi bir görünüm**.** Kaynak: Epic Games, 2005.

2006 – Unreal Engine 3 ile geliştirilmiş ilk oyun *Gears of War* (2006*)* piyasaya sürülmüştür. Bu sürüm ile birlikte yıkılabilir ortamlar, kalabalık simülasyonları, gerçek zamanlı bir aydınlatma modülü, gerçekçi vücut dinamikleri gibi güncellemeler yazılıma dâhil edilmiştir.



Görsel 5: *Gears of War* (2006) oyun içi ekran görüntüsü. Microsoft Game Studios. 2006.

2015- Unreal Engine 4 piyasaya sürülmüştür. İlk üç sürümdeki özelliklerin teknik olarak geliştirilmesinin yanında Blueprint ismi verilen ve geleneksel anlamda kod yazmadan kodlama yapmaya yarayan görsel komut dosyası oluşturma sistemi getirildi. Ayrıca sanal gerçeklik uygulamalarıyla tam optimizasyon sağlanmıştır. Unreal Engine 4 ile iyice geliştirilen sinematik düzenleme araçları filmlerde de kullanılmaya başlanmıştır. Buna ilk ve büyük örneklerden biri *Rogue One: A Star Wars Story* (2016) filmidir. Filmin görsel efekt düzenlenmesinde Unreal Engine 4 kullanılmıştır.



Görsel 6: Unreal Engine 5 Blueprint arayüzü. Epic Games, 2023



Görsel 7: *Mass Effect Legendary Edition* Oyun içi görsel. Electronic Arts, 2021.

2022 – Unreal Engine 5 piyasaya sürülmüştür. Program Lumen ve Nanite isimli yeni özellikleri ile ön plana çıkmaktadır. Lumen teknolojisi, geliştiricilerin belirli bir sahne için bir ışık tasarımı ihtiyacını ortadan kaldırmakta, bunun yerine ışık

yansımalarını ve gölgeleri anında hesaplayarak ışık kaynaklarının gerçek zamanlı davranışına izin vermekte olan bir teknolojidir. Nanite teknolojisi ise yüksek çözünürlüklü fotoğrafik kaynağın programa aktarılmasına olanak veren yapısıyla, gerçek mekânlarda çekilmiş fotoğrafların oyun grafiklerine dönüştürülmesini sağlamaktadır.



Görsel 8: Lumen in the Land of Nanite ismiyle yayınlanan Unreal Engine 5 demosundan bir mağara görseli. Epic Games, 2020.



Görsel 9: Lumen in the Land of Nanite ismiyle yayınlanan Unreal Engine 5 demosundan bir dış mekân görseli. Epic Games, 2020.

"Lumen in the Land of Nanite" Unreal Engine 5 demosundaki mağara sistemi, elle detaylandırılmak yerine Nanite motoruna aktarılan gerçek dünya fotoğrafları kullanılarak oluşturulmuştur. Unreal Engine programının tarihsel gelişim sürecine

bakıldığında programın temelinin atıldığı yıldan günümüze kadar geçen yirmi beş yılda gelinen nokta ortadadır. Program üreticilerinin bu gelişim ve güncelleme vizyonu sayesinde bilgisayar destekli görsel medya düzenlemelerinin hem ekolojisi genişlemiştir hem de bu ekolojiler zamanla birbirleriyle uyumlu olarak çalışabilecek yeni teknolojilerle desteklenerek sistematik bir hibritleşme dönemi başlamıştır.

90'ların ikinci yarısından itibaren bir arada uyumlu bir şekilde çalışabilen çeşitli programları kullanarak vektörel bir çizime hareket kazandırıp aynı zamanda bir başka video parçası ile bu çizimi birleştirecek imkâna sahip olunmuştur. Bu imkânların içinde en açıklayıcı olan örnek alan derinliğidir. Alan derinliği; bir görüntüde net olarak görülebilen alanın ön plan ile arka plan arasında kalan mesafesini ifade eden bir fotoğrafçılık terimidir (Bordwell ve Thompson, 2017: G-2). Gerçekte olduğu gibi gözümüz her şeyi net görmez. Dikkat alanımızdan çıkan noktalar bulanıklaşarak bir nesneye ya da konuya odaklanmamız sağlanır. Bu terim fotoğraf ve sinema alanında en önemli terimlerden birisidir. Çünkü bu şekilde hareketli görüntü imajları gerçekçi bir görünüm elde ederler.

Tıpkı Rönesans'ta olduğu gibi çağdaş yazılımcı ve sanatçılar fotoğraf evreninde lensler yardımıyla yapılabilen bu optik beceriyi dijital alanda simüle etmeyi başarmışlardır. Böylece dijitalize edilmiş alanlarda da gerçekçi canlı sahneler yaratabilmelerinin önü açılmıştır. Bilgisayar ortamında üretilen görüntüler foto-gerçekçilik bazında gelişmeye başlamıştır. Bu optik etkinin simüle edilebilmesi beraberinde bu etkinin istenildiği ölçüde manipüle edilmesi anlamına gelmektedir. Gerçekte olduğu gibi artık nesnelerin birbirlerine olan uzaklığı, hızı, lensin diyafram değeri gibi ölçütler hesaba katılmaksızın tamamen sanal olarak kontrol edilebilen ve yaratıcı güce teslim edilmiş optik bir parametre ortaya çıkmıştır. Tıpkı ressamın tuval ve fırçası gibi bu parametre dijital evrende üretilerek artık sanatçının elinde sonsuz kullanıma uygun bir araç olmuştur.

Sonuç olarak artık medya, kendi fiziki evreninden çıkarılmış ve sürekli kontrol edilebilen bir algoritmaya dönüşmüştür. Manovich, 1990'ların sonundan bu yana, hareketli görüntülerin yeni melez görsel dilinin, küresel görsel kültüre egemen olduğunu ve hemen hemen her medyanın artık melez olduğunu ifade etmektedir. Buna reklamlar, müzik videoları, televizyon içerikleri, mobil medya ve bugün dünya çapında medya profesyonelleri, şirketler, bireysel tasarımcılar, sanatçılar ve öğrenciler

tarafından yapılan üretimleri de dâhil eder. Manovich, oran vermekten de çekinmez ve 2007 yılındaki makalesinde medyaların melezlik oranını yüzde 80 olarak ifade eder (Manovich, 2007: 4). Aradan geçen 18 yıl düşünüldüğünde artık bu oranın daha da fazla olacağı konusunda şüphe kalmamaktadır.

Medyaların melezleşme öyküsü her şeyin her an olabileceği ve her şeyin yeniden şekillenebileceği bir melez dünyanın kapılarını aralamaktadır. Bu yeniden şekillendirme yalnızca renk, boyut ve buna benzer niteliklerin değiştirilmesinin çok daha ötesinde, anlamsal olarak da özgün melezleşmeler olarak karşımıza çıkmaktadır.

1.2. MEDYALARARASI MELEZLEŞMENİN KURAMSAL DURAĞI: İYİLEŞTİRME KURAMI

Medyaların melezleşmesi ile ilgili söylemlerin kuramsallaştığı noktada Jay David Bolter ve Richard Grusin'in 2000 yılında yayınladıkları *Remediation: Understanding New Media* isimli kitapları karşımıza çıkmaktadır. Remediation, yeniden sağlığına kavuşturma anlamında gelen Latince *remederi* kelimesinden türetilmiştir. Türkçe'ye *iyileştirme* olarak çevrilmiştir. Bolter ve Grusin; özellikle McLuhan'ın (1994: 8) "herhangi bir ortamın içeriğinin her zaman başka bir ortam olacağı" sözünden hareketle medyaların birbirleriyle olan etkileşimlerini dijital çağa uyarlamışlardır. İyileştirme, en genel tabiriyle bir medyanın kendisinden önceki medyalardan ödünç özellikler alarak, bunları kendi özünü bozmayacak şekilde bünyesine katmasını, onunla eksiklerini kapatacak ölçüde işlevselleşmesini ifade etmektedir. Bu durumda eski medya tamamen silinmez; aksine yeni medya eskisine bağımlı kalır (Bolter ve Grusin, 2000: 47).

Bolter ve Grusin (2000) dijital görsel medyaların daha iyi anlaşılabilmesi için medya tarihi boyunca neredeyse ortak bir davranış olarak tüm medyaların kendilerini diğer medyaların yenilenmiş ve geliştirilmiş versiyonları olarak sunma eğiliminde olmalarını ön plana çıkarır. Onlara göre dijital görsel medya en iyi, birbirleri aralarında rekabet etme ve birbirlerini gözden geçirme yollarının keşfiyle anlaşılabilir (Bolter ve Grusin, 2000: 15). Bu rekabetin ekonomik, sosyal ve estetik yönleri vardır. Medyalar birbirlerini iyileştirirken; günün sonunda nihai amaçları bu rekabet alanlarında bir adım öne çıkmaktır. Örneğin; televizyon ve internetin birbirleri arasındaki iyileştirme süreçleri, dünya pazarlarına televizyonun mu yoksa internetin mi hâkim olacağını

belirlemeye yönelik ekonomik bir mücadeledir (Bolter ve Grusin, 2000: 48). Filmler ve video oyunları arasındaki estetik rekabet; ekonomik boyutunun yanında filmlerin mi yoksa video oyunlarının mı daha otantik hikâyeler anlatabileceği üzerinedir. Fotoğrafın ortaya çıktığı dönemde üst sınıfa mı yoksa orta sınıfa mı ait olacağı ile ilgili sosyal sebepler tartışılmıştır. Bu rekabet ilişkisini; McLuhan'ın medyaların melezleşmelerinin bir iç savaş oldukları iddiasında da görebilmekteyiz. Bu yaklaşım bizi; medyaların birbirleriyle ve birbirlerine rağmen diye adlandırabileceğimiz bir ilişkiyi sürekli sürdürme eğiliminde olduklarına götürür. Bolter ve Grusin; medyalar arasındaki hiyerarşi ile ilgili olarak şunları söylemiştir. '…Yeni medya hakkında yeni olan şey, eski medyayı yeniden şekillendirme yollarından ve eski medyanın yeni medyanın zorluklarına cevap vermek için kendisini yeniden şekillendirme yollarından gelir' (Bolter ve Grusin, 2000: 15). Bir diğer deyişle bu yeniden şekillendirme, bir ortamın kendinden öncekileri ve diğer çağdaş medyayı nasıl biçimlendirdiğini anlamanın anahtarıdır.

İyileştirme sürecinin çalışma prensibinin açıklanmasında *iyileştirmenin ikili mantığı* karşımıza çıkmaktadır. İyileştirmenin ikili mantığının ilki *aracısızlık (immediacy)* olarak ifade edilir. Aracısızlık; medyaların gerçeğe ve otantik olana en yakın şekilde konumlanma arzusudur. Burada amaç; medyanın kendisinden dolaylı olan tüm unsurların çıkarılarak, medyanın herhangi bir aracı unsur olmadan, salt bir gerçekliğin içinde algılanmasıdır. Örneğin; bir uçuş simülasyonu oyunu, tüm kabin tasarımı ve tuş dizilimiyle kullanıcıya 'gerçeğe yakın' bir deneyim sağlar ya da sağlamak için uğraşır. Simülasyonun başına geçen kişi görsel ve işitsel tüm öğelerin gerçeğe en yakın şekilde temsil edilmesiyle kendisini aracısız bir ortamda bulur. Bu nedenle aracısızlık; ortamın kendisinin ortadan kaybolması ve bizim temsil edilen şeyin huzurunda bırakılmamız anlamına gelir. Bolter ve Grusin görsel temsillerin bir bağlamdan diğerine bu sayede aktarılabildiğini ileri sürmektedir (Bolter ve Grusin, 2000: 11).

Aracısızlık, yanıltıcı bir şekilde öyleymiş gibi dursa da aslında günümüz medyalarının ya da dijital çağın ürünü değildir. Çok daha eski tarihsel süreçte sanatçılar tarafından medyalardaki bu aracı izleri silmek için yoğun bir çaba verildiği görülmektedir. Bolter ve Grusin bunu; on yedinci yüzyıl ressamlarından Pieter Saenredam'ın tablolarını, yirminci yüzyıl fotoğraf sanatçısı Edward Weston'ın fotoğraflarını ve günümüz sanal gerçeklik üretimlerini örnek vererek ortaya koyar. Bu

ürünlerin hepsi birçok yönden farklı olsa da esasında hepsi, ortamın varlığını görmezden gelerek veya inkâr ederek dolaysızlığa ulaşma girişimleridir. Bu sanatçıların üretimleri; izleyiciyi baktıkları nesnelerle aynı ortama koymaya çalışırlar. Bir Ortaçağ ressamının aracısızlık araçları olarak; doğrusal perspektif ve gerçekçi aydınlatma kullanımı, dijital çağda yerini üç boyutlu görsel tasarımcılarının doğrusal perspektifi, gölgeleri ve aydınlatmayı bilgisayar aracılığıyla matematikleştirmesine bırakmıştır. Dijital üretim yapan sanatçının gerçeklik hissine ulaşma çabası, dijital sanatçıyı bir ressamdan ve hatta bir fotoğrafçıdan daha iyisini yapmak için harekete geçiren en önemli güçtür (Bolter ve Grusin, 2000: 11).

İyileştirmenin ikili mantığını tamamlayan bir diğer kavram *hiperaracılık* (*hypermediated*) olarak ifade edilmektedir. Hiperaracılık, en temelinde medyaların birbirleriyle iç içe girerek gerçeği ve duygusal deneyimi çoğaltma aracı olarak ifade edilebilir. Bu yaklaşım bize yüzyıllar boyunca medyaların çeşitlenmesi olarak geri dönmüştür. Eski bir el yazmasının anlatımın akışını bozma tehlikesine rağmen çeşitli çizimlerle, görsel sanat öğeleriyle bezenmesi de bir gazetenin sayfalarında fotoğraflara yer vermesi de internetin gerek video gerek yazı gerekse sesten oluşan yapısı da bu yaklaşımın bir sonucudur. Aracısızlıkta olduğu gibi hiperaracılığın kökenleri Rönesans'a kadar götürülebilir. Avrupa'daki katedral kültürü buna bir örnektir. Katedraller kabartma heykelleri ve yazıtlarıyla fiziksel olarak gelişmiş bir hiperaracılı mekândır. Bolter ve Grusin örnek olarak Hollandalı Orta Çağ ressamı Arnt Van Kalker'in Paris müzesinde sergilenen *İsa'nın Çarmığa Gerilmesi* temalı oyma bir temsilden bahsetmektedir. Bu temsildeki dolap kapaklarının hem içinde hem de dışında boyalı perspektif sahneler bulunmaktadır. Dolabın kapakları açıldığında ise üç boyutlu bir İsa'nın Çilesi sahnesi ortaya çıkmaktadır. Bu şekilde eser, gerçek üçüncü boyut ile perspektifsel temsilin bu etkileşimi sayesinde, eski heykel geleneğini yeni perspektifsel temsil geleneğine bağlar (Bolter ve Grusin, 2000: 35).

Bolter ve Grusin, günümüzdeki bilgisayar teknolojilerinde de buradakine benzer bir hiperaracılık mantığının çalıştığını ortaya koymaktadır. Bilgisayarların açılabilir çoklu pencerelerini ve masaüstü simgelerini düşündüğümüzde, gerçekten de bilgisayardaki bu iki boyutlu grafiklerle etkileşime girdiğimizde, onlara tıkladığımızda üç boyutlu ve farklı medyaları bünyesinde barındıran dijital bir dünyaya açıldıklarını görebilmekteyiz. Bu noktada dijital bir dünya olarak adlandırabileceğimiz internet evrenine bir bakış atmak mantıklı olacaktır. İnternet belki de insanlık kültüründeki en

hiperaracılı ortamdır. Birbirleriyle çeşitli dijital bağlantı yollarıyla iç içe geçmiş medya örüntülerinin içinde onlara tıklayarak, sürükleyerek, bazılarını kapatıp bazılarını açarak ilerleriz. Bu ilerlemede ortam sürekli değişmektedir. Kimi zaman bir görüntü, kimi zaman bir ses, kimi zaman ise yazı ile karşılaşırız. Bolter ve Grusin'e göre özellikle pencereli sisteme sahip uygulamalar bir ortamı diğeriyle değiştirerek kullanıcıyı çoklu temsil sorunuyla karşı karşıya bırakır ve onu bir ortamın neden diğerinden daha uygun bir temsil sunabileceğini düşünmeye zorlar. Bunu yaparken de iyileştirme eylemi devreye sokulmuş olur (Bolter ve Grusin, 2000: 44).

İyileştirme, aracısızlık ve hiperaracılık arasındaki ilişkinin çıktısıdır. Aracısızlık ve hiperaracılık birbirleriyle ortak çalışan iki iyileştirici kavramdır. Bu iki kavram bir araya gelerek gerçekliğin temsilinde duygusal ve otantik bir deneyim oluştururlar. Bu deneyim izleyicinin duygusal tepkisiyle tanımlanır ve tamamlanır. Anında ve dolayısıyla otantik bir duygusal tepkiyi ifade etmektedir. Buna göre İyileştirme Kuramı; medyanın kendi gerçekliğini tanımlamak için aracılık ve hiperaracılık kavramlarıyla kendisini yeniden biçimlendirdiği bir ilerleme ve aktarım biçimidir. Bu iki kavram aynı şeyi farklı yollardan yapan paradoksal bir ilişki içerisindedir. Ortak amaçları temsilin sınırlarını aşmak ve gerçek olana ulaşma arzusudur. Aracısızlık bunu, aracılık unsurlarını reddederek yapmaktayken, hiperaracılık ise bir deneyim doygunluğu yakalamak için aracı unsurları artırarak yapar.

Bolter ve Grusin bu durumu, 2000'lerin başında bir furyaya dönüşen elektronik ansiklopedileri örnek vererek açıklamaktadır. Örneğin; bir sayfayı elektronik bir ortamda görmek ile yüz yüze görme deneyimi arasında büyük bir farklılık vardır. Bilgisayar ortamı her zaman bu görme sürecine müdahale eder ve varlığını bir şekilde hissettirir. Okuyucunun bir sayfaya yakınlaşması, bir düğmeye basması ya da sayfayı tutup kaydırması medyanın şeffaflığına ve aracısızlık hissine olumsuz etki eden bir durum olsa da yine de asıl amaç, aracısızlık hissinin sağlanmasıdır. Bu yüzden de yeni olan eskiye göre gerekçelendirilip, eski ortamın karakterine sadık olmak istemektedir. Elektronik bir ansiklopedi, temsil ettiği eski ansiklopedi geleneğini sürdürmek için konularını alfabetik olarak sıralamaktadır. Bu da yeni mecranın eski olanı ortadan kaldırmak istemediğini ve bir noktada ona bağlı kaldığının ifadesidir. Çünkü elektronik ansiklopedi satıcıları alıcılarına, satın aldıkları şeyin yalnızca bir

ansiklopedi değil ansiklopedinin geliştirilmiş ve iyileştirilmiş hali olduğu konusunda bir farkındalık yaşatmak isterler (Bolter ve Grusin, 2000: 46-47).

İyileştirme'nin temelde yanıt aradığı tek bir soru vardır. Bu da hangi medya biçiminin izleyiciye gerçek olanın daha iyi bir temsilini sunabileceğidir. Herhangi bir medya gerçek ve otantik bir deneyime yaklaştığında bu özelliklerin bir diğerine aktarılma süreci de başlamaktadır. Bu ilerleme biçimi ve aktarım süreci, dijital teknolojilerin gelişmesiyle oldukça güçlenmiştir. Bolter ve Grusin, bilgisayar aracılığıyla üretilen görseller çağında bu aracısızlık arzusunun nasıl tatmin edildiğini anlamak için daha eski medya araçlarına bakmamız gerektiğini ifade etmektedir. Resim, fotoğraf, film ve televizyonun doğrusal perspektif, silme ve otomatiklik adı verilen tekniklerin etkileşimi ile aracısızlaşırlar (Bolter ve Grusin, 2000: 24).

Perspektif, Latince *perspektiva* kelimesinden türetilmiştir ve '*içinden görmek*' anlamına gelmektedir. Özellikle resimde, dünyayı görme biçimimize teknik olarak benzediği için uzayı matematikleştiren yapısı sayesinde önemli bir aracısızlık sağlamaktadır. Doğrusal perspektif, çizilen nesneleri bulundukları konuma göre küçük ya da büyük olarak algılamamıza olanak sağlayan optik bir hilenin izdüşümüdür. Bu şekilde resmi alımlayan öznenin mekâna tek bir noktadan, sanki bir pencereden, bakarmış gibi bakması sağlanmaktadır. Buradaki pencere benzetmesi önemlidir. Orta Çağ ressamlarından Leon Battista Alberti'nin 1435 yılında resim ve perspektif üzerine yazdığı *De Pictura* adlı eserinde resim yapma sürecini ifade ederken tuvalin çerçevesini açık bir pencere olarak gördüğünü ifade etmektedir (Friedberg, 2009: 1). Bu ifade daha sonra birçok hareketli görüntü medya kuramcısı için *Alberti'nin Penceresi* olarak literatüre geçmiştir. Tuvali bir pencere olarak görmek esasında iki boyutlu bir zeminde üç boyutluluk hissi yaratmanın temeli olarak sayılabilir. Televizyonda, sinemada ve bilgisayar teknolojilerinde sürekli anlam kazanmış pencere metaforu seyircinin önünde uzanan bir sahne sunar, onu sınırlandırır ve üç boyutluluk hissi verir. Böylece aracısızlık arzusuna uygun bir deneyim ortaya koyar (Friedberg, 2009: 2).

Resimde doğrusal perspektif önemli bir aracısızlık etkeni olarak görülse de silme olarak adlandırılan başka bir işlemle tamamlanması gerekmektedir. Silme aracısızlık ifadesini, sanatçının perspektif aracılığıyla yakaladığı şeffaflığı fırça darbeleriyle kaybettiği anda bulur. Buna göre resimdeki fırça izleri sanatçının

varlığının bir kanıtı ve aracısızlık hissinin zedeleyicisi olarak silinmesi gereken unsurlara dönüşürler. Aslında buradaki silme işlemi yalnızca fırça darbelerinin değil sanatçının kendisinin de süreçten silinmesi şeklinde çalışır. Hatta ironik olarak sanatçı kendi izlerini eserden ne kadar silerse o kadar başarılı sayılmaktadır. Aracısızlığın temin edilmesindeki üçüncü strateji otomatikleştirmedir. Bu otomatiklik kökenlerini *camera obscura*'ya kadar götürebilmekteyiz. Fotoğrafın icadıyla beraber mekanik süreçlerin de işin içine dâhil olmasıyla artık doğayı kendi gözlerimizle gördüğümüz ölçüde yeniden üretebilir hale gelmiş olduk. Bu durum sanatçının kendisini gizlemesi olarak ifade ettiğimiz silme aracına da uygun bir şekilde çalışmaktadır. Fotoğraf, sanatçıyı çektiği nesne ile izleyici arasından çekip almaktadır ve bu durum aracısızlığı da en üst seviyeye taşımaktadır. Fotoğrafın getirdiği mekanik çoğaltma sistemleri tek bir tuş ile ışığı objektiften içeri aktarıp kimyasal bir süreçten geçirerek gerçekliğin anında ve otomatik bir üretimini sunmuştur (Bolter ve Grusin, 2000: 25-26).

Bolter ve Grusin (2000), medya araçlarının aracısızlığa ulaşma arzusunu tatmin etme yolundaki en büyük adımın ise yukarıda ifade edilen üç aracısızlaştırma tekniğini tek bir şekilde bünyesimde toplayabilen bilgisayar ile üretilen grafikler aracılığıyla atıldığını savunmaktadır. Bu adımı atarken kendisinden önceki medyaların üstte de ifade ettiğimiz aracısızlık araçlarını ödünç alarak geliştirdiğini ve daha önce hiç olmadığı kadar büyük bir aracısızlık tatminine yol açtıklarını ifade etmektedirler. Dijital grafiklerin, hareketli görüntünün teorik kökenlerinde yer alan Alberti'nin penceresini genişlettikleri bir gerçektir. Perspektif kurallarına uygun görüntüleri matematiksel bir kusursuzlukla üretirler. Dijital grafik düzenleme yazılımları insan eliyle üretildikleri halde yazılan belirli yerleşik kodlar aracılığıyla insan müdahalesi olmadan da her seferinde aynı şekilde çalışabilmektedir. Bu da aracısızlığın sanatçıyı silme aşamasını karşılamaktadır. Programın yaratıcıları, her defasında farklı hesaplamaları aynı yollardan yapabilecek yazılım dokunuşlarıyla kendi izlerini silip, programa özerk bir yapı kazandırırlar. Bilgisayar temelli grafik üretim süreci, bilgisayarın içerisinde bulunan işlemci parçalarıyla saniyenin onda birleriyle ölçülecek elektronik bilgi alışverişiyle devasa bir otomatiklik sağlamaktadır. Bu da izleyicinin görüntüyle anında etkileşime girebileceği, ona temas edebileceği bir ortam yaratır. Fotoğraf; insan öznesini mercek, deklanşör ve filmin mekaniği ve kimyası aracılığıyla silerken bilgisayar kökenli dijital grafikler ise bir bilgisayar programında somutlaşan

perspektif ve gölgelendirme matematiği aracılığıyla özneyi yazılımsal olarak siler (Bolter ve Grusin, 2000: 28).

Bolter ve Grusin'e göre -üstte de belirtildiği gibi- bir yaratıcının ya da programcının kendini silmesi aracısızlık teşvik ediliyorsa aynı şekilde izleyicinin görüntüye daha yakından dâhil edilmesi de aracısızlığı artırmaktadır (Bolter ve Grusin, 2000: 23-24). İzleyicinin görüntüye daha yakından dâhil olması fikri bizi video oyunlarına ve sanal gerçeklik uygulamalarına götürmektedir. Resim ve fotoğraf sabit bir görüntüyü tek bir pencereden sunarak biz de aracısızlık hissi uyandırıyorsa, video oyunları ve sanal gerçeklik ise bize bu pencereden içeri atlama ve o dünyada hareket etme özgürlüğü vermektedir. Böylece yalnızca uzaktan bakan bir izleyici olmak yerine o dünyanın çeşitli unsurlarını kullanmak bizim için o dünyanın unsurlarını daha mevcut hale getirecektir.

Bolter ve Grusin'in bu çıkarımlarına ek olarak günümüzde dijital teknolojilerin gelişmesiyle birlikte hem filmlerde hem de video oyunlarında gerçeğe çok yakın grafik unsurları kullanılarak aracısızlık hissi en aza indirgenmektedir. 90'lı yıllardan itibaren video oyunlarının sinematik bir tavır alarak başarmaya çalıştığı aracısızlık hissi, dijital görsel tasarım programlarının ve oyun motorlarının gelişmesiyle birlikte artık daha başarılabilir hale gelmiştir. Hiperaracılık ise internet sayesinde artık her yerdedir.

1.2.1. İyileştirme Kuramı Kapsamında Sinema ve Video Oyunları İlişkisi

Video oyunlarının tarih sahnesine çıktıkları ilk dönem 1950'li yılların sonu, 1960'lı yılların başına tekabül etmektedir. Bu dönem aynı zamanda bilgisayar teknolojilerinin de gittikçe geliştiği, aynı zamanda 1930'lu ve 1940'lı yıllarda temelleri atılan birçok bilgisayar teknolojisinin meyvelerinin toplandığı dönemdir. Sinemanın ve video oyunlarının medya türleri olarak daha yakın bir ilişki içine gireceği dönem için video oyunlarının tasarım ve üretim süreçlerinin güçlendiği 80'li ve 90'lı yılları beklememiz gerekse de bu öncü dönemler içerisinde de bazı bağlantılar bulabilmek mümkündür. Bunlardan birisi 1930'lu yıllardan başlayarak İkinci Dünya Savaşı'na kadar bilgisayar bilimi ile ilgilenen Alman mühendis Konrad Zuse'nin çalışmalarında görülmektedir. Konrad Zuse Berlin'de tamamen kendi imkânlarıyla bir bilgisayar üretmek için yaptığı çalışmalarla bilinmektedir. Z1 isimli bu bilgisayarın

getirdiği yeniliklerden birisi de delikli kartlarla program kontrolüne izin veren yapısıydı. Bu, kendisinin modern bilgisayarın mucidi olarak görülmesine yol açan bir teknolojik geliştirmeydi çünkü bu sayede bilgisayarlar programlanabilir hale gelmişlerdi. İşte bu delikli kart teknolojisi için Zuse, 35 mm'lik film makaralarından kullanmıştı. Daha önce ışığın çeşitli kimyasal ve mekanik süreçlerden geçerek üzerine görüntü olarak yazıldığı film pelikülleri bu sayede serbestçe programlanabilen modern bir bilgisayara doğru giden yolun temellerinde kendisine yer bulmuştur (Manovich, 1995: 2).

Bu, sinemanın ve bilgisayar teknolojilerinin –dolaylı olarak video oyunlarının- ilk iyileştirme örneklerinden biridir. Aracısızlık; film pelikülünün üzerindeki görüntünün silinerek, bir dizi bilgisayar komutuna dönüşmesiyle yani aracı unsurların medyanın kendisinden silinmesiyle; hiperaracılık ise film makarasının bir destekleyici unsur olarak bilgisayar komutlarını düzenleyen yapısında ortaya çıkmıştır. Buna göre eski ya da yeni tüm video oyunlarının bilgisayar ve yazılım temelli çalışma pratiklerine sahip olduklarını göz önüne alındığında, sinema ve video oyunlarının iyileştirme ilişkilerinin modern bilgisayarın ortaya çıktığı dönemden beri var olduğu görülmektedir. Özetle Zuse, 35 mm film pelikülünü kullanarak bilgisayarı iyileştirmiş, bilgisayar teknolojilerinin gelişimi video oyunlarını geliştirmiş ve nihayetinde video oyunlarının sinemayı, sinemanın da video oyunlarını iyileştirdiği bir dönem ortaya çıkmıştır.

1960 ve 1970'li yıllara gelindiğinde sanat ve teknolojinin hiç olmadığı kadar birbirine yakınlaştığı bir döneme girilmiştir. Teknolojinin yalnızca devletlerin ve askeri uygulama alanlarından çıkarılıp geniş kitlelere yayılma eğilimi gösterdiği bu dönemde var olan teknolojik deney ruhu; *yeni medya* kavramının yeni yeni ortaya çıktığı bu erken dönem için önemli bir zemin oluşturmuştur. Oluşan bu zeminin eğlence endüstrisindeki iki önemli karşılığı video oyunları ve sinemadır. Video oyunu yaratıcıları bir yandan teknolojik gelişmeleri estetik görüşleriyle harmanlayarak oyunlara yansıtırken, diğer yandan da bir gözleri hep sinemada olmuştur. Video oyunları ve sinema ilişkisi tarihsel bir akışta incelendiğinde bunun ilk örneklerinden biri; video oyunları için daha çok erken bir dönem olan 1962 yılında piyasaya sürülen ve video oyunları tarihinde önemli bir yere sahip olan *Spacewar* isimli oyunun ortaya çıkış sürecidir. Oyunun tasarımcısı Steven Russell, oyunu tasarlarken o dönemde bazı bilim kurgu yazarlarının yanında Godzilla filmlerinden de etkilendiğini ifade etmiştir.

Russell, Godzilla filmlerinden etkilenmesine sebep olarak, filmlerin yaratıcısı olan Japon Toho Film Stüdyolarının yüksek kaliteli karakter model çalışmalarını, patlama ve benzeri görsel efektleri önemseyen ama filmin anlatı ve olay örgüsü gibi daha karmaşık yapılardan kaçınan yapısını beğendiğinden bahsetmektedir.[5] Dönemin minimal grafikli, mütevazı video oyunları teknolojisi göz önüne alındığında Russell'ın Godzilla filmlerinin hikâye anlatımını ikinci plana koyan, basit ama etkili görsel yapısından etkilenmesini daha iyi anlayabiliriz.

Video oyunları ve sinema arasındaki erken dönem köprülerinden en önemlilerinden biri de *Star Wars* serisiyle tanınan George Lucas'ın 1982 yılında kendi film şirketinin yan bir kuruluşu olarak kurduğu Lucas Film Games isimli oyun geliştirme şirketidir. Şirketin film ayağı *Star Wars* ve *Indiana Jones* gibi görülmemiş başarılar kazanan yapımlarla göz önündeyken diğer taraftan da sinematik yönleri kuvvetli video oyunları geliştirmişlerdir. *Star Wars* ve *Indiana Jones* filmlerinin video oyunu uyarlamalarının yanında, iMUSE isimli etkileşimli sinematik müzik sistemi önemli bir noktada durmaktadır. Sistem ile birlikte oyundaki aksiyonla eşzamanlı çalışan ve oyundaki sahnelere uygun olarak bir temadan diğerine geçen bu sistem, erken dönem oyunları için müzikal bir sinematikliğin yakalanmasına öncülük etmiştir. Bunun yanında 1950 yıllarının B sınıfı korku filmlerinden esinlenerek geliştirdikleri *Zombies Ate My Neighbors* (1993) ve *Ghoul Patrol* (1994) isimli oyunlar da tür sinemasının video oyunlarındaki önemli erken dönem karşılıklarındandır.

Amerika Birleşik Devletleri'nde video oyunu pazarı Atari'nin kurulmasından yalnızca on sene sonrasında beş milyar dolara ulaşmıştı (Wolf, 2008: 103). Bu durumu sinema ile kıyasladığımızda sinemanın icadından otuz yıl sonra bile hala siyah beyaz ve sessiz olduğunu görmekteyiz. Video oyunlarının ticari anlamda yaptığı bazı kritik atılımların, teknolojinin ve doğduğu zaman diliminin sinemaya oranla tüketimi teşvik eden yapısı sayesinde hem pazar paylarını hem de yayılma süreçlerini hızlandırdığını söyleyebiliriz. Bunlardan en önemlisi Atari şirketinin kurucusu Nolan Bushnell'ın video oyunları kabinlerine eklediği bozuk para bölmeleridir. Bu bölmeler sayesinde video oyunları kafe, bar ve benzeri işletmelerde kendisine bulduğu yeri daha ticari bir şekilde ve çeşitli turnuvalara, bahislere, organizasyonlara ev sahipliği yapabilecek bir

[5] https://www.masswerk.at/spacewar/SpacewarOrigin.html

noktaya taşımıştır. Bu durumu sinemanın yaygınlaşma sürecinde ortaya çıkan ve özellikle kafe ve tiyatrolarda kullanılan bozuk para ile çalışan Mutoskoplar ve Kinetoskoplar'ın durumuna benzetebiliriz. Para ile çalışan ve kişiye özel bir eğlence sağlayan bu girişimler video oyunlarının ve sinemanın benzer şekilde önünü açmıştır. 1970'ler ve 1980'ler boyunca işlem gücü ve bellek kapasitelerini artırarak gelişen bilgisayar teknolojileri ve sonrasında ortaya çıkan CD-ROM ve DVD-ROM gibi gelişmeler video oyunlarını gittikçe daha detaylı ve kaliteli grafiklere sahip hale getirmiştir. Filmler, sinema salonlarının ardından DVD ve CD-ROM teknolojilerinin gelişmesiyle tıpkı televizyon gibi evlere taşındığı sırada, video oyunları oyun konsolları ve kasetler aracılığıyla yayınlanmaya devam etmiştir. Daha sonra CD-ROM ve DVD teknolojileri ile sinema ile benzer dönemlerde tanışan video oyunları bu sisteme geçmiştir. Bu sistem sahip olduğu yüksek depolama ve veri işleme hacimleri nedeniyle video oyunlarının daha güçlü bir görsel ve sinematik değer edinmesini sağlamıştır.

Video oyunlarının başlangıçta iki boyutlu ve kısıtlı görsel dinamikleri, CD-ROM ve diğer donanımsal bilgisayar teknolojilerinin gittikçe gelişmesiyle video oyunlarına daha güçlü görsel bir gramerin kapılarını açmıştır. Özellikle filmlerin DVD'nin gelmesiyle kendi medya evrenini genişlettiğini görmekteyiz. DVD'nin içinde filmin kendisi haricinde kamera arkası sahneleri, ekstra bölümleri, silinmiş sahneler, filmin müzikleri ve yönetmenin film üzerine yorumları gibi eklentilerle varlık alanı genişlemiştir. Ayrıca filmin başlatılmasından önce sunulan DVD menüsü ile izleyici sınırlı düzeyde de olsa etkileşimli bir yapıya kavuşturulmuştur. Artık izleyici DVD'yi açtığında menü aracılığıyla üstte bahsedilen seçenekler arasında seçimler yapabildiği ve hatta filmin etiketlenmiş bölümleri arasında rahatlıkla gezebildiği bir özgürlüğe ulaşmıştır.

DVD'lerden sonra ana akım yayın platformu olarak internetin geldiğini görmekteyiz. İnternetin yaygın bir kullanıma kavuşmasıyla beraber bu dijital platformların video oyunları ve film yayıncılığının amiral gemisi olmuştur. Tarihsel olarak video oyunlarının internet üzerinde yayın yapan bir platformdan yayınlanmasının filmlere göre daha erken bir döneme denk geldiğini görmekteyiz. Günümüzde dünyanın en büyük oyun indirme, oynama ve oyuncu platformu olan Steam ilk kez 2003 yılında yayın hayatına başlamıştır. Günümüzün en büyük dijital film ve dizi izleme platformu olan Netflix bir şirket olarak 1997 yılında kurulmasına

rağmen, Şubat 2007'ye kadar yalnızca DVD satım ve kiralama hizmeti vermiştir. Şubat 2007'de günümüzdeki internet yayıncılığı modelini benimseyen firmanın şu an hali hazırda 232,5 milyon abonesi bulunmaktadır. Steam ise toplam 120,5 milyon oyuncusuyla beraber 8 Ocak 2023 tarihinde platform üzerinden aynı anda oyun oynayan kişi sayısı bir rekor kırarak 10 milyon 82 bin kişi olmuştur.[6]

İnternet teknolojisinin sunduğu dijital platformların, filmlere ve video oyunlarına hiperaracılık açısından da önemli katkılar sağlayan yanları bulunmaktadır. Bir filmin dijital bir platform üzerinden yayınlanması, o zamana kadar izleyiciye DVD ile sunulan etkileşimli yapıyı güçlendirmiştir. Bu sayede filmin, interneti de içine alan ve dijital algoritmalar kullanan yapısıyla, kullanıcının internetin kendisine benzeyen ve bilgisayar yazılımlarla güçlendirilmiş, anında yanıt verebilen heterojen bir medyalar örüntüsü içine sokulmuştur. Video oyunları da sinemaya benzer şekilde internet ile tanıştıktan sonra çevrimiçi oyunculuk, çevrimiçi topluluklar ile medyalar arası örüntülerini artırmıştır. Tüm bu gelişmeler ve gittikçe artan pazar payları sayesinde video oyunlarının sinema ile olan ilişkileri de kuvvetlenmeye başlamıştır. Görselliğin gelişmesiyle karakterler, mekânlar ve bunlara bağlı olarak güçlenen hikâye anlatıcılığı unsurları da video oyunlarının yelpazesine katılmıştır. Özellikle 1990'lı yıllarda üç boyutlu grafiklerin de video oyunlarına eklemlenmesiyle video oyunları hiç olmadığı kadar sinemanın alanına kaymaya başlamıştır. Önceleri filmlerin video oyunlarına uyarlanmaları söz konusuyken 1993 yılında *Super Mario Bros.* filmiyle ilk kez bir video oyununu temel alan bir sinema filmi de görücüye çıkmıştır. Medyalar arası uyarlamaların, uyarlamanın olduğu her iki medya alanını birbirleriyle daha güçlü bir etkileşime soktuğu ve bir nevi kendi varlıklarını karşılıklı kabule dayanan yapıyı ortaya koyduğundan *Super Mario Bros.* ile birlikte video oyunları, tamamen kendi varlığından çıkan bir içeriği sinema alanına taşıyarak büyük bir eşik atlamıştır. Aşılan bu eşik büyük bir kilometre taşı olarak video oyunları tarihçesinde yerini almıştır. Bakış açımızı günümüze taşıdığımızda artık birçok video oyunu temelli anlatı ve içeriğin sinema filmleri olarak uyarlandığını ve başarılar elde ettiğini görebilmekteyiz. İronik bir şekilde 2023 yılında, ilk *Super Mario* filminden otuz yıl sonra vizyona giren

[6]https://www.guinnessworldrecords.com/world-records/106007-most-simultaneous-users-onsteam#:~:text=The%20most%20concurrent%20players%20on,portable%20Steam%20Deck)%20for%20Christmas.

aynı isimli film, tüm zamanların en çok gişe hâsılatı elde etmiş video oyunu uyarlaması olarak karşımızda durmaktadır.[7]

Bolter ve Grusin'e (2000: 87) göre bir teknolojinin göreceli yaşı, medyalar arasındaki ilişkiyi anlama açısından kesinlikle önemli bir faktördür. Buna göre sinema, video oyunlarından yaklaşık yüz yıl daha eski bir medya türü olmasıyla, video oyunlarının sahiplenmek isteyeceği görsel ve anlatısal teknikler repertuarı sunmaktadır. Video oyunları tarafından kullanılan bu repertuar, estetik değerinin yanı sıra oyuncunun girdiği oyun evrenini kendisi için daha tanıdık kılmaya da yaramaktadır. Oyuncular, yüzyılı aşkın bir süredir görsel medyanın başat alanı olan sinemanın temsil mekaniklerine ve kurgusal yapılarına aşina olduklarından, oyun aracılığıyla verilen bu sinematik kodlar yardımıyla deneyimlerini daha rahat anlamlandırmaktadırlar (King ve Krzywinska, 2002: 4). Ayrıca video oyunu araştırmacısı Michael Nitsche, video oyunlarının bu sinematik görsel ve işitsel tarafının aracılı bir alan yaratma bağlamında da kullanıldığını dile getirmiştir. Nitsche'ye göre oyuncu görsel ve işitsel bir sunumla karşı karşıya kalır ve kendisine sağlanan bilgilerden kurgusal bir dünya hayal etmektedir. Oyuncular, bu kurgusal dünyaya dayanarak oyun alanını etkileyecek eylemlere karar vermektedirler (Nitsche, 2008: 16).

Video oyunları ilk dönemlerinde iki boyutlu bir görsel yapıya sahiptir. Bu iki boyutluluk yalnızca görsel alanda değil anlatı alanında da bir iki boyutluluk kısıtlaması getirmektedir. O dönemlerde Atari oyunlarında oyuncular daha çok arayüzün kendisiyle ilgilenmek zorundadırlar. Bu durumda eğer bir aracısızlıktan söz edeceksek bu yalnızca ortamın kendisinin oyuncu tarafından tüm unsurlarıyla kabul edilmesiyle sağlanmaktadır. Sonrasında üç boyutlu grafiklerin oyun dünyasına dâhil olmasıyla daha güçlü bir aracısızlık hissi ortaya çıkmıştır. Üç boyutluluk başta görsellik olmak üzere, karakter ve hikâye üzerinde de çeşitli genişletmelerin yapılmasına olanak sağlamıştır. Video oyunu geliştiricileri üç boyutlulukla birlikte doğrusal perspektif ve Birinci Şahıs Nişancı Bakış Açısı (FPS) başta olmak üzere aracısızlık hissini kuvvetlendirecek adımlar atarak video oyunlarını sinematik bir dile yaklaştırmışlardır. Bu, video oyunlarının yanı sıra sinema ve televizyonu da iyileştiren bir gelişmedir.

[7] https://variety.com/2023/film/box-office/super-mario-bros-movie-surpasses-frozen-second-biggest-animated-film-1235632448/

Bu noktada video oyunlarının gelişim yayının, sinema ile daha yakın bir ilişki kurma yolunda ilk önce televizyondan geçtiğini söyleyebiliriz. Video oyunlarının televizyon ünitelerine bağlanıp evlere girmesiyle televizyon ekranlarının video oyunları tarafından ele geçirilmesi, video oyunları için en belirgin hiperaracılık dönemini temsil etmektedir. Televizyon yapısı gereği sinemaya göre daha fazla hiperaracılık unsurları barındırmaktadır. Geleneksel televizyonun kullanıcıları kanalları değiştirme, ses düzeyini yükseltip alçaltma gibi eylemler haricinde televizyonda kısıtlı bir etkileşim alanı bulmuşlardır. Video oyunlarının televizyon setlerinde kullanılmaya başlanmasıyla izleyiciler oyun kontrol çubukları ile daha güçlü bir etkileşim yapısına kavuşmuşlardır (Bolter ve Grusin, 2000: 93).

Etkileşimin ve dijital grafiklerin gelişmesiyle hem aracısızlık hissi hem de hiperaracılı unsurlar birbirlerine paralel olarak güçlenmiştir. Bu noktada Bolter ve Grusin (2000: 97), *Myst* oyunu üzerinden bu unsurları örneklendirirler. 1993 tarihli *Myst* oyunu yalnızca video oyunu ve sinemayı değil kitabı ve resmi de iyileştiren yapısıyla iyileştirme kuramı için önemli bir noktada durmaktadır. *Myst* oyunu, bir baba ile iki oğlunun merkezinde yer aldığı bir gizemin çözülmesi üzerine kurgulanmıştır. Gizem, macera ve bulmaca türlerini içeren bu oyundaki karakterler, içerisinde sıkıştıkları Myst isimli kurgusal bir kitap adasının kayıp sayfalarını bularak kitabın evreninden kurtulmaya çalışırlar. Yazarlar, oyuncuların oyunun başarısızlıkla sonuçlandığı sonlarından birine ulaştıklarında, kitabın içinde sonsuza kadar sıkışmak anlamına geleceği kurgusundan yola çıkarak oyunun alegorik bir alt metni olduğunu ileri sürmektedir. Buna göre dijital görsellik çağında oyundaki başarısızlığı halinde oyuncu, başına gelebilecek en kötü sona sahip olacaktır. Bu da görsellikler çağında bir kitabın içine hapsolmak anlamına gelmektedir. Yazarlara göre oyun, kitabın 21. yüzyılda ki en büyük rakibi olarak görülebilecek sinemayı onaylayan ve kitaba göre daha aracısız yönlere sahip sinemayı kendince biçimlendiren bir yapıya sahiptir. Bolter ve Grusin'e göre (2000: 97) *Myst* oyunu özellikle röntgenci dedektiflik hikâyeleri içeren polisiyle filmlerden oldukça etkilenmiştir. Hatta *Myst'i Vertigo* ve *Chinatown* gibi bir konuma oturtarak oyundan interaktif bir dedektif filmi olarak bahsetmektedirler.

Oyun ayrıca kamera kullanımıyla da film standartlarını iyileştirmektedir. Oyunda kullanılan ve Birinci Şahıs Nişancı Bakış Açısı (FPS) olarak geçen, karakterin gözünden oyunu deneyimlediğimiz kamera kullanımı, oyunun yayınlandığı tarihlerde

sinemada çok yaygın olarak kullanılmamaktadır. Günümüzde video oyunlarının sinema üzerindeki etkisiyle kullanımının yaygınlaştığı görülmektedir. Bolter ve Grusin, bu kamera kullanımıyla oyuncunun oyundaki karakterin konumunda yer alması, Orta Çağ resim sanatında sanatçının kendi izlerini resimden silerek aracısızlığa ulaşma çabasına benzemektedir. Aynı zamanda bilgisayar programcısının yazdığı kodları programın görünmez arka planlarında çalışan bir yapı ile kendi izlerinden tamamen yalıtarak dizayn etmeleri gibi görülmektedir. Bu örneklerden hareketle ‘’…programcıyı/yaratıcıyı görüntüden uzaklaştırarak dolaysızlık teşvik ediliyorsa, izleyiciyi görüntüye daha yakından dâhil ederek de teşvik edilebilir’’ (Bolter ve Grusin, 2000: 28).

İzleyicinin görüntüye daha yakından dâhil edilmesi *Myst* oyununun sinemayı iyileştirdiği noktalardan birisidir. Oyun, oyuncuyu kendi evreninde bir katılımcı haline getirir. Burada sinemadaki kara film ve dedektif hikâyelerinde gizemi çözmeye çalışan dedektif artık oyuncudur. Bu noktada *Myst*, filmi yargıladığımız standardı yeniden tanımlayarak anlatıyı geliştirmeye çalışmaktadır. Pek çok iyileştirme örneğinde, yeni ortam, izleyiciyi yeni bir standardı kabul etmeye ikna etmeye çalışmalıdır, çünkü daha eski ortam, kendi gelenekleri tarafından değerlendirildiğinde kaçınılmaz olarak üstündür (Bolter ve Grusin, 2000: 97).

Son olarak *Star Trek Borg: The Interactive Movie*’yi inceleyen yazarlar, bir video oyunu olarak yayınlanmasına rağmen; gerçek oyuncu ve mekânlarda çekilen görüntülerin, doğrusal olmayan anlatı unsurlarını kullanarak, oyuncunun seçimleriyle biçimlenen hikâyesiyle oyuncuyu bir filmin içine düşmüş gibi hissettirmeye çalıştığını vurgulamışlardır. Çeşitli video oyunu unsurlarını kullanmasına rağmen (nesnelerle etkileşim, oyunda ilerleyebilmek için çözülen bulmacalar) tüm bu aracılı işaretlerini bir filmin içine düşmüş gibi tasarlanan yapısıyla aracısızlık hissine ulaşmak için kullandığını öne sürmüşlerdir. Bu şekilde interaktif bir film ismiyle yayınlanan ve geleneksel sinematik kodları kullanan bir video oyunu olarak *Star Trek Borg*, sinema ile video oyunlarının melezleştiği nokta için önemli bir örnek olarak karşımızda durmaktadır. Bir video oyunu olarak yayınlanan ama ismi interaktif film olan *Star Trek Borg*’un yapmaya çalıştığı şey sinemanın yüzyıldır var ettiği izleyici belleğini ödünç almaya çalışmasıdır. Bir video oyunu estetiğiyle tasarlanmasına rağmen, sinemanın video oyunlarına göre tek ve en büyük açığını, izleyicinin oyuncuya/katılımcıya

dönüştüğünü ve kendisini deneyimleyene de pasif bir izleyiciden ziyade aktif bir katılımcı olacağını vaat ederek sinematik önbelleği ödünç alması ve sinemayı video oyunu estetiği ile iyileştirmesidir (Bolter ve Grusin, 2000: 98-99).

Video oyunlarının sinematik önbelleği kullanarak kendisini ve sinemayı iyileştirmesi gibi sinema da video oyunlarıyla ortak beslenme alanı olan dijital grafikleri kullanarak geleneksellikten sıyrılmaya çalışmakta ve kendisini yeni medya alanına taşımaktadır. Geleneksel bir filmin aracısızlık unsurları, filmi çeken ekibin ya da set ortamının hiçbir şekilde gösterilmemesi, aks kuralına uygunluk, hareket ve zamansal devamlılığın sağlanması üzerine kuruludur ve filmi gerçek yaşamdan koparak gerçeği bozacak kurgusal unsurların gizlenmesine olanak tanımaktadır. Özellikle son otuz yıldır gittikçe artan bir şekilde dijital grafiklerin filmlerde kullanılmasıyla Hollywood sinemasında gerçekliğin yeniden yaratılması yönünde yalnızca kameraya güvenilmediği ve yüksek bütçeli filmlerde görsel efektlerin Unreal Engine gibi oyun motorları aracılığıyla yaratılması ile sinemanın hiperaracılı bir döneme girdiği vurgulanmaktadır.

Özetle; teknolojik gelişmelerin de etkisiyle her iki medya türü arasındaki melezleşme başlangıçta yüzyıllık bir görsel işitsel geleneğe sahip olan sinemanın öncülüğünde başlamıştır. Sinemadan video oyunlarına, video oyunlarından da sinemaya anlatı yapısı, biçim ve estetik olarak karşılıklı bir etkileşim ve aktarım süreci gerçekleşmiştir. Bu karşılıklı aktarım ve iyileştirme süreçleri, her iki medya türünün sahip olduğu üç ayrı temel iyileştirme alanının estetik özelliklerini içine alan kategorilerde ele alınabilir. Mekânsal, zamansal ve anlatısal alanlar olarak adlandıracağımız bu kategoriler aşağıda daha detaylı olarak tartışılacaktır.

1.2.2. Video Oyunları ve Sinema Tarafından Paylaşılan Üç İyileştirme Alanının İncelenmesi

Sinema ile video oyunları arasındaki kuramsal kesişim noktalarından biri, her iki medyanın da ortak olarak paylaştığı uzamsal, zamansal ve anlatısal yapıların çözümlenmesidir. Video oyunları ve sinema; ortak olarak, karakterlerin içerisinde hareket ettiği bir mekâna, olayların geçtiği bir zamansal akışa ve bu unsurların bir araya gelerek oluşturduğu anlatı bütünlüğüne sahiptir. Bu üç alanın incelenmesi; her

iki medya türünün benzedikleri ve farklılaştıkları noktaların ortaya koyulabilmesi açısından elzemdir. Bir film sahnesi yazarken; mekânın iç mi dış mı, zamanın gece mi gündüz mü olduğu belirtilerek başlanır. Mekân ve zaman bu bağlamda anlatının oluşturulması için temel iki kavramdır. Bu bölümde mekânı, zamanı ve anlatıyı video oyunları ve sinema açısından ele alıp, ortaya koydukları biçimsel unsurları belirlemek amaçlanmaktadır.

1.2.2.1. Mekânın Sunumu Bağlamında Video Oyunları ve Sinema İlişkisi

Video oyunları, mekân kullanımı ve sahne mekânının üretilmesi açısından sinematik unsurları benimsese de üretilen mekânlarda serbest bir dolaşıma izin vermesi ve mekânlar üzerinde bir etkileşim sağlaması açısından önemli ölçüde kendine has bir mekânsal anlayışa sahiptir. Video oyunları ekran dışı alanın kullanımı açısından sinemadan teknik ve estetik açıdan üç temel farklılık göstermektedir. Sinemada ekran dışı alan sinemanın doğası gereği hep vardır. Bir film seti kurulduğunda estetik bir değer güdülerek ister kullanılsın ya da kullanılmasın böyle bir alan doğal bir zorunluluk olarak mevcuttur. Video oyunlarında ise ekran dışı alanın yalnızca ima edilse bile programlanmaya ve tasarlanmaya ihtiyacı vardır. İkinci olarak video oyunlarında ekran dışı alan, sinemadan farklı olarak çeşitli bilgisayar teknolojileri kullanılarak yeni yollarla şekillendirilebilir ve yapılandırılabilir. Son olarak video oyunlarının etkileşimli doğası göz önünde bulundurulduğunda, oyuncunun eylemleri ile hangi alanların ekranda ya da ekran dışında görüneceği belirlenebilir. Film kamerası bu alanı fiziksel olarak göstermese bile, ekran dışı alan araştırılabilir ve oyuncu tarafından keşfedilebilir (Wolf, 2002: 52).

Mark J.P Wolf (2002) *The Medium of the Video Game* adlı kitabında video oyunlarının tarihsel süreçleri boyunca 11 farklı sahne mekânı kullanımı belirlemiştir. Bunlardan altısı sinema ile doğrudan ilişkilendirilebilir. Bu altı mekânının sinemadaki karşılıkları aşağıda örnekler ile incelenecektir.

1.2.2.1.1. Tek ekran mekânı

İlk video oyunlarının neredeyse hepsi, oyun ekranını oyuncunun hareket edebildiği tek bir ekran ile sınırlandırmıştı. Oyuncu ekranın belirlediği ölçülerde hareket edebiliyor, ekran dışı alanı ortaya çıkarmak için herhangi bir kaydırma işlemi

yapılamıyordu. Bunlara örnek olarak *Space Invaders* (1978), *PONG* (1972) ve *Breakout* (1976) verilebilir. Oyunun tüm aksiyonu tek bir ekranda verildiğinden bu oyunlar sinematografik açıdan Lumiére ve Méliés'in ilk dönem filmleri ile kıyaslanabilir. Lumiére ve Méliés'in filmlerinde aksiyona doğrultulan sabit bir kamera ile bir tren, bir işçi topluluğu ya da gündelik başka eylemler herhangi başka bir mekânla ilişkilendirilmeden sunuluyordu.



Görsel 10: *Space Invaders* (1978) oyunundan bir tek ekran mekânı görünümü. Taito Games, 1978.



Görsel 11: Lumiere Kardeşlerin *Lumiere Fabrikasından Çıkan İşçiler* (1895) isimli filminden bir tek mekân görünümü. Lumière ve Lumière, 1895.

Ayrıca ilk video oyunlarında ve ilk filmlerde, ekran dışı alan aktif olarak kullanılmasa da varlığı hep ima edilmiştir. Örneğin, *Space Invaders* oyununda oyuncuya saldıran uzay gemileri ve onların mermileri eğer oyuncuya isabet etmezlerse ekran dışı alanda gözden kayboluyordu. Lumiere kardeşlerin *Lumiere Fabrikası'ndan Çıkan İşçiler* (1895) isimli filminde de benzer şekilde kameranın önünden geçen

insanlar çerçevenin dışına çıkıp gözden kayboluyorlardı. Elbette Lumiere Kardeşlerin ve birçok erken dönem sinemacının sabit ve tek bir çerçevelemeyi içeren sahnelemeler yapmasının sebepleri dönemin imkânları çerçevesinde anlaşılabilir. Dönemin kamera ve kayıt cihazı teknolojilerinin fiziksel hantallığı ve bunların yarattığı taşınma zorlukları bu ilk film kayıtlarının temel estetik özelliklerini belirlemiştir. Benzer şekilde video oyunlarındaki bu sabit çerçeveleme yöntemi de dönemin teknolojik ve teknik sınırlandırmalarıyla açıklanabilir. Grafiksel olarak vektörler ve piksellerden başka elinde tasarım teknolojisi bulunmayan video oyunu üreticileri tıpkı sinemadaki erken dönem üreticileri gibi benzer bir estetik zorunluluk ile ürünler ortaya koymuşlardır. Teknolojik ilerlemelerle beraber sinema ve video oyunlarında ortak mekânsal tasarımların da çeşitli gelişmiş varyasyonlara yelken açtığını görmekteyiz.

1.2.2.1.2. Tek eksende kaydırma

Bu tarz bir mekân konumlandırmasında görüntü yatay ya da dikey bir eksende hareket etmektedir. Estetik olarak sinemadaki kaydırma ve takip çekimlerini anımsatsa da teknik olarak bu tür video oyunlarında hareket eden kamera değil doğrudan mekânın kendisidir. Bu mekân kullanımının eski dönem örnekleri olarak; bir yarış oyunu olan *Road Fighter* (1984) ve bir kayak yapma oyunu olan *Skiing* (1980) verilebilir. Ekran dışı alanın bilinçli olarak ön plana çıkarıldığı bu kullanımda oyuncunun becerileri ekran dışı alan görünür olduğunda hızlı bir karar verme süreci ile test edilir. Sinemanın erken dönemlerinden günümüze kadar, hareket eden karakterleri ve nesneleri ekranda görünür kılmak ve izleyicide beklenti yaratmak için kameranın tek bir eksende takip ve kaydırma hareketleri yaptığını görebilmekteyiz. Mekânda ya da mekânlar arasında yatay ya da dikey kaydırma yoluyla izleyicide ya da oyuncuda beklenti ve anlam yaratan bu kullanımın sinemada da önemli karşılıkları vardır. Godard'ın 1972 tarihli *Herşey Yolunda* filmi böyle bir mekânsal kullanıma sahiptir. Filmde bir fabrikada yaşanan grev ve grevin insan ilişkilerinde neden olduğu politik ve sosyal sorunlar ele alınmaktadır. Filmde sahnelenen mekân ve izleyici arasındaki duvar tamamen kaldırılmış ve bu şekilde fabrikanın tüm odaları ve koridorları kaydırma hareketiyle aynı anda gözler önüne serilmektedir. Bu tasarım filmin Marksist eğilimine katkı sağlayan fabrika ile ilişkili hemen herkesin aynı düzlemde ve aynı anda filme alındığı bir biçime işaret etmektedir.



Görsel 12: Godard'ın 1972 tarihli *Herşey Yolunda* filmi böyle bir mekânsal kullanıma sahiptir. Sahnede kamera tıpkı video oyunlarında olduğu gibi sağa doğru yavaşça hareket eder.

Üstte erken dönem örnekleri verilen video oyunlarının yanında, daha güncel örneklerde de bu mekânsal tasarımın örneklerini görebilmekteyiz. 2019 yılında piyasaya sürülen *Katana Zero* oyunu buna bir örnektir. Oyun iki boyutlu eski Atari oyunlarının mekânsal tasarımını miras olarak kendi bünyesine katmıştır. Oyunda birbirlerinden merdivenler ile ayrılmış çeşitli katlar aynı anda oyuncunun görüş alanına sunulur. Bu sayede oyuncular üst katlarda kendilerini bekleyen düşmanlara karşı çeşitli stratejiler geliştirebilirler ve oyundaki karakter ilerledikçe mekân bu tek kaydırma ile daha da belirgin hale gelerek oyuncuda mekânsal bir bütünlük hissi uyandırır.



Görsel 13*:* *Katana Zero* (2019) oyununda kamera tüm mekânı tek seferde görüntüler ve oyuncu eylemlerini tüm mekândaki düşmanların hareketlerine göre düzenler. Askiisoft, 2019.

Bu örnekler daha çok yatay kaydırma ile sağlanan mekânsal tasarım örnekleridir. Bunun yanında dikey eksende kaydırma yoluyla mekânsal tasarımını oluşturan oyun ve filmlere de örnekler verilebilir. Yukarıda da belirtildiği gibi bu kaydırma hareketi dikey olarak tasarlanırsa özellikle oyunlarda oyuncunun reflekslerini test eden ve ani bir şekilde oyuncunun karşısında çıkan engelleri vurgular. Bu engeller oyunun ilerleyişi ve oynanışı açısından temel unsurlar olarak karşımıza çıkmaktadır. Çünkü yatay kaydırma mekânı daha geniş ölçekte sunmakta ve ani bir beklenti ya da refleks testi yaratmaktansa mekânı ve çatışmayı aynı genel düzlemde sunarak bir serim görevi görmektedir. Dikey mekânsal kaydırma örnekleri eski Atari oyunlarında sıklıkla karşımıza çıkmaktadır. Üstte de belirtildiği gibi *Road Fighter* (1984) ve *Skiing* (1980) oyunları bu şekilde oyuncunun test edildiği tasarımlar sunmaktadır.

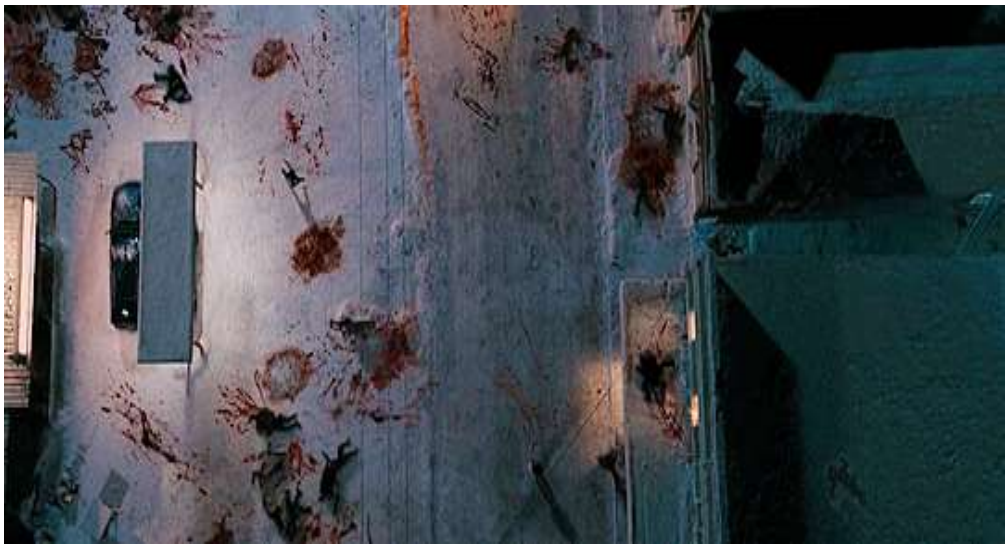


Görsel 14: *Skiing* (1980) oyununda kayak yapan karakteri kontrol eden oyuncuyu takip eden, dikey yönde kaydırma yapan kamera kullanımı sayesinde oyuncunun çarpmaması gereken ağaçlar ya da tümsekler hızlı bir şekilde görünür olur. Oyuncunun refleksi bu kamera kullanımı ile test edilmektedir. Activision, Activision Blizzard, 1980.



Görsel 15: *Road Fighter* (1984) oyununda dikey eksende kayan mekân kullanımı. Konami, 1984.

Tek eksende dikey kaydırmanın sinemadaki örneği olarak ise 2007 tarihli *30 Gün Gece* filmi verilebilir. Filmin çatışmasını ve aksiyon düzeyini yukarılara tırmandıran sahnelerinden biri; tüm ulaşım ve iletişim yolları kapanan bir Alaska kasabasının vampir ve kurt adam benzeri yaratıklar tarafından kuşatıldığı ve bu kuşatmanın gözlem aşamasından çıkıp kanlı bir katliama dönüştüğü anda gözler önüne serilir. Yönetmen bu katliamı, kasaba meydanının tepesinde uçan ve kesintisiz bir şekilde dikey kaydırma yoluyla kasabanın içinde ilerleyen drone ile görüntüler. Bu şekilde mekânda tek yönlü dikey kaydırma ile bu şekilde tasarlanan bir video oyununa benzer bir tasarım ile sahnede ilerleriz. Video oyunlarında bu mekânsal kullanımın beklenti ve ani refleks anları yaratmak için kullanıldığını belirtmiştik. Benzer şekilde bu sahnede de kamera tepede kaydıkça yaratıkların yaptığı katliamın boyutu daha da belirginleşmeye başlar. Neredeyse her köşe başında ve sokak arasında saldırıya uğrayan insanlar vardır ve onların çaresizlikleri ve kuşatılmışlıkları bu dikey kaydırma ile oldukça detaylı bir şekilde gözler önüne serilir.



Görsel 16: *30 Gün Gece* (2007) filminde kamera dikey eksende kayarak kasabanın meydanını gezer ve yaşanan vahşete izleyiciyi tanık eder. Columbia Pictures, 2007.

1.2.2.1.3. Bitişik mekânların teker teker görüntülenmesi

Sinemanın mekânlar arasında tek bir çekim ile değil kurgu yoluyla geçişler yapmasına benzer şekilde buradaki mekân kullanımında oyuncu bir mekândaki görevlerini tamamladıktan sonra sıradaki mekâna geçiş kesme yoluyla sağlanır. Mekânın bu kullanımı video oyunlarında sinematik anlamda kurgunun gelişini işaret eden bir özellik olarak görülebilir. Bundan önce ele aldığımız her iki mekân kullanımında da uzamlar arasında herhangi bir kesme yöntemi ile geçiş sağlanmazken bu kullanımda tıpkı sinemada olduğu gibi mekânlar arasında kesmeler ile bir ilişki kurulur. Karakterin hareketine göre bitişik mekânlar teker teker görüntülenirken, hareket ve yön devamlılığı da tıpkı sinemada olduğu gibi korunmaya çalışılır. Bu sayede oyuncu oyun evreninde içinde bulunduğu coğrafyayı ve uzamı daha detaylı bir şekilde ve tıpkı gerçek hayatta olduğu şekliyle mekân değiştirmemize benzer şekilde deneyimler. Bu şekilde tasarlanan sahne mekânı üst üste bindirilmeden birinden diğerine geçen bir stilin izlerini takip eder. Bu stilin sinemadaki kullanımlarından birisi 1997 tarihli *Cube* filminde görülmektedir. Filmde modüler bir küp şeklinde tasarlanmış mekânın içinde sıkışan ve çıkış yolunu arayan karakterler girdikleri her odada, farklı bir sabit kamera açısıyla görüntülenirler. Böylece içinde oldukları gerilim ve belirsizlik hissi, her girişte değişen küp şeklindeki bu odaların sabit ve her bir oda için farklı kamera açılarıyla ön plana çıkartılır. Buradaki sabit ve odadan odaya değişken kamera açılarının kullanımı hareketli bir mekân geçişinden daha gerilimlidir çünkü oyuncu yeni mekâna geçene kadar, geçeceği mekân ile ilgili herhangi bir bilgi sahibi değildir.



Görsel 17: *Cube* (1997) filminde karakterler girdiği her mekânda sabit kamera açılarıyla karşılanır. Trimark Pictures, Cineplex Odeon Films, 1997.

Bu mekân kullanımının video oyunlarındaki karşılığı için *Resident Evil 2 Remake* (2019) oyunu verilebilir. Oyunda zombi virüsü salgınında hayatta kalmaya çalışan bir grup özel kuvvet askerinin hikâyesini deneyimleriz. *Cube* (1997) filmine benzer şekilde Raccoon City isimli salgından sonra tehlikenin kol gezdiği şehirde hayatta kalmaya çalışan oyuncu, girdiği her yeni mekânda sabit ve birbirinden farklı kamera açılarıyla karşılaşır. Girilen mekânın genişliğine ve tehlike duruma göre kamera açısı da genişler ya da daralır, eğikleşir, alt açı ya da üst açı olur. Çevreden toplanması gereken ekipmanlar yoğunluktaysa kamera açısı mekânın her yerini gösterecek şekilde genişler. Benzer şekilde bir asansördeyken de yalnızca karakterin tepesine konumlanan dik bir kamera açısıyla mekân deneyimlenir. Bu şekilde her bir mekânın kendine has tehlikeleri, toplanması gereken ekipmanlar ve atmosferi vurgulanmış olur.



Görsel 18: *Resident Evil 2 Remake* (2019), Leon karakterinin girdiği her yeni mekânda değişen kamera açısı, mekânın deneyimlenmesini de gergin hale getirmektedir. Capcom, 2019.

1.2.2.1.4. Bağımsız hareket eden düzlem katmanları (çoklu kayan arka planlar)

Bu kullanımda mekân, üst üste binen bağımsız ve hareketli çoklu katmanlardan oluşur. Ön ve arka olmak üzere iki katman mevcuttur. Ön katman oyun karakterinin hareketi için varken, arka katman ön katmana göre daha yavaş bir hareketle akmakta ve bu da bir alan derinliği etkisi yaratmaktadır. Bu stildeki oyunlara örnek olarak *Cadillac and Dinasour* (1993), *Street of Rage* (1991) ve *Double Dragon* (1986) gibi arcade oyunları verilebilir. Buradaki kullanımda gerçek bir üç boyutluluktan söz edilememektedir. Katmanların kullanımı gerçekten üç boyutlu olmadan üç boyutlu bir etki yaratır; her katman hala düz iki boyutlu bir düzlemdir. Sinemada mekânın bu tür bir kullanımı farklı görüntülerin ayrı katmanlar olarak üst üste bindirildiği bir biçim olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu kullanımın ilk örnekleri Georges Melies'in illüzyon ile sinemayı birleştirdiği filmlerinde görülmektedir. Melies kameranın merceğini kaplayan folyo benzeri çeşitli filtreler ve çift pozlama yöntemiyle gerçekleştirilen bu çekimlerle iki ayrı katman bir araya getirilerek çeşitli görsel efekt denemeleri denemiştir. Katmanlar, üç boyutlu animasyon ve efekt programlarının çalışma mantığında da bulunmaktadır. Bu programlar kullanılarak oluşturulan filmlerde ana katman yerleştirildikten sonra görüntüyü zenginleştirici farklı katmanların

eklenmesiyle video oyunlarının bu mekân kullanımına benzer mekân tasarımları gerçekleştirilebilmektedir.



Görsel 19: G.Melies'in *The Man with the Rubber Head* (1901) filminden arka plana sonradan eklenen görüntünün yarattığı ön ve arka mekân. Star Film, 1901.



Görsel 20: *Cadillac and Dinasour* (1991) oyunundan arka plan ve ön planın mekânsal olarak ayrıldığı bir görünüm. Capcom, 1991.

1.2.2.1.5. Ekranda aynı anda görüntülenen birden çok bitişik olmayan alan (Bölünmüş Ekran)

Sinemada bölünmüş ekran kullanımı izleyiciye her şeyi gören tanrısal bakış ve her şeyi bilen konumlandırma yetisi kazandırır. Ayrıca bölünmüş ekran sıklıkla bir gerilim unsuru olarak kullanılmaktadır. Örneğin, Brain De Palma'nın *Sisters* (1972) filminde bir apartman dairesinde bir cinayet işlenir. Cinayete tanık olan bir başka dairedeki karakter ve cinayet mahallindeki katil arasında oluşan gerilim, bölünmüş ekran aracılığıyla eş zamanlı bir gerilim unsuru olarak kullanılır.

Video oyunlarında da benzer şekilde bölünmüş ekran ile birden fazla bakış açısı vurgulanır. Bu ekran kullanımı genellikle çok oyunculu oyunlarda her oyuncu ekranda kendisine ayrılan bölümden oyunu takip edebilsin diye kullanılır. Bölünmüş

ekran kullanımı, oyuncuların birbirlerinin ekranlarını görerek çeşitli stratejiler geliştirmesine olanak sağlar.



Görsel 21: *Sisters* (1972) filminden bölünmüş ekranla aynı anda gösterilen iki farklı mekân örneği. American International Pictures, 1972.



Görsel 22: *Mario Kart* (2020) oyununda iki oyuncunun bölünmüş ekran görünümü. Nintendo, 2020.

1.2.2.1.6. Etkileşimli üç boyutlu ortam

Günümüzde herhangi bir üç boyutlu oyun; nesneleri, karakterleri ve mekânları sunuş biçimi açısından klasik bir sinema filminin mekânsal emsalini büyük oranda takip etmektedir. Başlangıçta 32-bit ve 64-bit video oyun sistemlerinin gelişmesiyle, sonrasında üç boyutlu oyunların piyasaya sürülmesiyle birlikte video oyunları sinema ile benzer bir şekilde, iki boyutlu bir düzlemde üç boyut etkisi yaratacak uzamsal değerleri kazanmaya başlamıştır. Daha önce de belirttiğimiz gibi alan derinliği ve doğrusal perspektifin video oyunlarında kullanılmasını sağlayan bilgisayar ve animasyon tekniklerinin gelişmesiyle birlikte mekânın oyuncu tarafından algılanma şekli sinema ile benzer bir noktaya oturmuştur.

Gerçekçi bir derinlik algısından bahsetmek z ekseninden bahsetmek demektir. Z ekseni, görüntünün dışına, izleyiciye ve perspektif çizgilerinin buluştuğu görüntü içindeki kaybolma noktasına doğru yönelen hareket eksenidir. Z ekseni boyunca hareket eden nesneler, boyutlarındaki değişim nedeniyle derinlik yaratırlar. Nesneler izleyiciye doğru hareket ettiklerinde büyür, izleyiciden uzaklaştıkça küçülürler. Teknik olarak z eksenin yönündeki bir hareketin gerçekçi bir derinlik algısı yaratması için x (genişlik) ve y (yükseklik) eksenlerinin yüksek çözünürlüklerde olması gerekmektedir. Sinemada kullanılan 35 mm film formatı sayesinde bu etki oldukça etkili bir sonuç vermektedir. Video oyunlarının ilk dönemlerinde grafikler düşük çözünürlüklü ve pikseller halinde olduğundan düzgün bir z ekseni hareketi yakalamak oldukça zor olmuştur.

Teknolojik gelişmelerin ve bilgisayarların hesaplama ve bellek güçleri arttıkça z ekseni yönündeki hareketler de grafiklerin gelişmesiyle paralel olarak gelişmiş ve günümüzde neredeyse gerçek görüntülerin seviyesine gelerek video oyunları ve sinemanın estetik ve teknik yeterlilik açısından yakınlaşması sağlanmıştır. Bu sayede üç boyutlu oyunlar ile filmler arasında karakterlerin mekânın içinde hareket etmesi ile ilgili paralellik, üç boyutlu mekânın her iki medya için de ortak bir kullanım alanı sağladığını göstermektedir.

1.2.2.2. Zamanın Sunumu Bağlamında Video Oyunları ve Sinema İlişkisi

İnsanoğlunun üzerinde kontrol sahibi olamadığı yegâne alanlardan birisi de zamandır. Zaman birçok farklı kültürde ve anlayışta karşımıza farklı anlamlara bürünerek çıkmaktadır. Belki de bu çeşitliliğin esas sebebi zaman üzerinde bir kontrole sahip olmamamızdan kaynaklanmaktadır. Ancak sanal evrenlerde de olsa zamanı kontrol altına almanın bir yolu önümüzde açıkça uzanmaktadır. Oyunlar buna olanak sağlamaktadır. Oyun evreninde birçok parametrede olduğu gibi zaman üzerinde de bir kontrole sahibizdir. Zamanı ileri geri sararız, gerekirse onu durdurur, yavaşlatır, hızlandırırız hatta onu kaydedebiliriz. Film de diğer medya türleri içerisinde zaman ile ilişkisi açısından en belirgin temsilleri ortaya koyan medya türlerinden birisidir. Bir film zamanda ileri ve geri sıçrayabilir, kronolojik sırayı değiştirebilir hatta filmdeki karakterlere göre öznel bir zaman algısı yaratabilir.

Bir film zamanın kullanımı açısından üç farklı şekilde ele alınabilir (Yaffe, 2003: 116). Bunlardan ilki anakroni olarak adlandırılır ve olayların temsil edilen olaylardan farklı bir zamansal düzlemde meydana gelmesi anlamına gelir. En bilinen anakronik zaman kullanımları geriye dönüşler (flashback) ve ileriye doğru sıçramalardır (flashforward). İkinci olarak elipsisler (üç nokta) gelir. Elipsis, filmin anlatıya hizmet etmeyen zamansal kısımlarının çıkarılması anlamına gelmektedir. Elipsis, hikâyeyi ilerletmek ve izleyicide boşlukları doldurmak için katılım sağlamaları gibi daha estetik ve özel amaçlarla da kullanılabilmektedir. Örneğin, 2001: A *Space Odyssey* filminde açılış sekansındaki maymunlardan birinin kemik parçasını havaya fırlatması ve havada dönen kemik parçasının ani bir kesmeyle bir uzay mekiğine görsel açıdan benzerlik yaratarak geçmesi gibi binlerce yıllık zamansal bir atlayışa imkân sağlamaktadır. Elipsis sayesinde filmler kendilerine özgü zamansal bir yapıya sahip olabilirler. Üstte de bahsedildiği gibi filmin özel bir estetiğe sahip olması için de kullanılabilirler. Buna örnek olarak ise Nolan'ın; filmlerin alışılagelmiş kronolojik sırasını tersten kurguladığı *Memento* (2000) filmi verilebilir. Filmde kronolojik sıra farklı bir estetik kaygı güdülerek bir yapboz parçası gibi oluşturulmuştur. Son olarak yavaş ve hızlı çekimler de zamanın temsili açısından önemli sinematik kullanımlardır. Filmdeki olayın ve karakterin içinde bulunduğu durumun özelliklerine bağlı olarak zaman yavaşlayabilir ve bazen de hızlanabilir.

Filmlerde izleyicinin ekran başında geçireceği zamanın belirlenmesi önemli bir durumdur. Hangi görüntünün ne kadar süre ekranda kalacağı, izleyicinin bir sahneye ya da diyaloga ne kadar süre maruz kalacağı filmin yönetmeninin önemli tercihleri arasında yer almaktadır. Bununla beraber görüntülerin sıralaması da zamansal bir dizilişi tetikler. Birbirleriyle ilişkili biçimde belli bir sırayla art arda gelen görüntüler de bir zamansal yapı ortaya çıkarırlar. Evrenin en temel mantığı olan neden sonuç ilişkisi burada devreye girmektedir. Bir eylemi görürüz ve ardından bu eylemin sonuçlarını içeren zamansal bölüm gelmek zorundadır. Filmin yönetmeni eylemlerin süreleri ile beraber mantıksız olacak tüm zamansal dizilimlerden kaçınmak zorundadır. Tıpkı gerçek hayatta olduğu gibi bir eylem kendinden önceki eylemleri açıkça ortaya koymasa da en azından sezdirir. Bir karakter önce bardaktaki suyu içer ardından boş bardağı masaya bırakır. Tersi filmi zedeleyen bir unsurdur. Bu nispeten küçük eylemler için geçerlidir. Daha büyük ölçekte yönetmen zamansal sıralamayı değiştirebilme özgürlüğüne sahiptir ancak bu durumda bile izleyici bunun kurgusal bir

oyun olduğunun farkında olarak yaşanan olayları gösterilme sırasına göre izlese de bunların oluş sıralarını kafasında gerçek hayata uygun şekilde canlandırır. Böylece film, zamanın mantıksal akışına her zaman uymak zorunda olan ama yine de bu akışı istediği bir sırada düzenleyebilme özgürlüğüne sahip olan bir medya olarak karşımıza çıkmaktadır.

Oyunlarda ise sinemadan farklı bir zamansal bölünme ile karşılaşırız. Jesper Juul, *Introduction to Game Time* isimli makalesinde bu bölünmeyi oyun zamanı (play time) ve olay zamanı (event time) olarak ele almaktadır (Juul, 2004). Oyun zamanı oyuncunun oyunu oynamak için harcadığı zamanın ölçüsüdür. Olay Zamanı ise oyuncunun oyun dünyasında geçirdiği zamanı belirtmektedir. Filmlerde bu zaman her zaman 1:1 oranındadır çünkü bir filmin süresi dünya üzerindeki herkes için aynıdır. Bu zamansal ikilik oyunlara has bir zamansal manipülasyonu da beraberinde getirmektedir. *Sim City*, *Medieval Total War* gibi oyunlarda bir gökdelenin ya da bir kalenin inşa süresi saniyeler içerisinde gerçekleşmektedir. Oyuncu, kendi oyun deneyimine katkı vermeyeceğine karar verdiği oyun zamanını tek tuşla yıllarca ileri alabilmektedir. Oyun kendi dinamikleri çerçevesinde zamansal bir kırılmaya olanak sağlayarak oyun zamanı ve olay zamanı arasında bir uyum yakalamak için uğraşmaktadır. Böylece oyuncunun oyun başında geçirdiği zaman ile oyun evreninde geçen zaman birbirlerini kontrol altına alarak saniyeler içerisinde ayların, yılların hatta asırların geçebileceği özgün bir zamansal yapıyı oyunlarda görebilmekteyiz. Bu her iki zamanın dengelenmesi her zaman 1:1'e bir oranında gerçekleşmez. Bazen oyun zamanı ara sahnelerle (cutscenes) kesintiye uğrar. Bu ara sahneler ekrandayken oyun oynama işlevi sona erer ve oyuncu bir izleyiciye dönüşür hatta çoğu ara sahne, kendisini oyunun görüntü formatından ayırarak alttan ve üstten kaş olarak bilinen siyah boşluklar ile sunulur. Bu taktik izlenen ara sahnenin bir sinema sahnesi hissi vermesi ve etkileşimin artık sona erdiğini oyuncuya hissetirmek açısından düşünülmüştür. Böylece ara sahnelerde olay zamanı devam ederken oyun zamanı kesintili bir şekilde onu takip eder.

Oyunlarda oyun ve olay zamanını kesintiye uğratan bir diğer şey oyunun yüklenme ekranlarıdır. Eski oyunlarda çoğunlukla teknolojik sınırlamalardan kaynaklanan ve oyunun bazı seviyelerinde ekranın donarak '*loading'* (*yükleniyor*) yazısı ile durdurulduğunu görmekteyiz. Bu ekranlarda oyuncu hiçbir şey yapamaz,

etkileşim sona erer ve oyunun diğer seviyeleri yüklenene kadar beklemek zorundadır. Ancak günümüzde bilgisayar tarafından bilginin işlenme süresi ve kapasitesi arttığından dolayı bu ekranlarda bariz bir azalma görülmektedir. Hatta bu ekranın çıkmaması ve oyun zamanını kesintiye uğratmaması birçok oyun için bir artı yön olarak görülmektedir. Yine de yükleme ekranlarının kullanımı tam anlamıyla son bulmamıştır. Bu ekranlar var olsa da günümüz oyunlarında daha çok bilgi ve eğer varsa anlatı ile ilgili daha çok noktaya temas etmesi açısından bilgi parçacıklarıyla doldurulmuştur. Bunlar bazen oyun ile ilgili eğitici tuş kombinasyonlarını, düşman ataklarından korunma yollarını ya da öğrenilen yeni bir özelliğin kullanılmasını içeren görseller ile desteklenerek tamamen ölü bir zamanın yaratılmasını engelleyerek, oyuncuyu oyun içinde tutmaya yönelik olmuşlardır.

Oyunların filmlerden ayrılan zaman kullanımlarından birisi de zamanın kaydedilebilmesidir. Oyuncu daha önce yaptığı eylemleri, kazandığı kazanımları ve oyunda ilerlediği seviyeyi kaydedebilmektedir. Böylece oyunlar çoğu zaman oyunun kaydedildiği küçük kayıt parçalarının birleşimiyle bitirilir. Onlarca ya da yüzlerce farklı kayıt parçaları bir bütünü oluşturur ve oyuncu kaldığı yerden devam ederek zamanın akışını kendi lehine çevirerek zamansal bir avantaja sahip olur.

Mark J.P Wolf (2002), oyunlarda ekrandaki görüntünün hareketliliği ya da durağanlığının oyuncunun tercihine bağlı olması ve bunların üzerine oyunlarda etkileşim potansiyelinin bulunmasıyla zaman, filmlere göre daha aktif şekilde deneyimlenir. Bir oyuncu hiçbir şey yapmasa bile bilgisayar arka planda girdileri kontrol etmeye devam eder. Hatta oyuncu oyunda hiçbir şekilde hareket etmeyip sabit durduğunda, ya karakter bir animasyon döngüsüne girer -bir hareket yapar, yazı tura atar ya da karakterine uyumlu bir eyleme girişir- ya da karakterin başına olumsuz anlamda bir şey gelir. Bir nevi hareketsizliği oyun tarafından cezalandırılmış olur. Oyunlar hareketi çoğu zaman ön planda bulundururlar.

Filmde ise hareket; oyunların aksine kamera ve çekilen özne ya da nesne hareket ettiğinde gerçekleşir. Karakter hareketi ve arka plan hareketi oyunlarda ön plandadır ve her ikisi de video oyunlarında hızı belirleyen özelliklerdir. Oyun zorlaştıkça bu hızların ikisi de artar. Bu hızlar ile oyuncunun oyunu oynama hızı arasında bir gerilim yaşanması -özellikle zamana dayalı oyunlar için- oyunun oyuncu ile olan ilişkisi ile ilgilidir. Eğer oyuncu yeteri kadar hızlı değilse oyundaki karakter

ölebilir. Oyunun önceden belirlenmiş olay temposu, animasyon klipleri, oyundaki düşmanların davranışları, oyuncunun verdiği kararlar gibi faktörler oyunun zamansal deneyimini belirler. Oyuncunun oyunun zamansal hızına karşı verdiği tepkinin yeterliliği ve yetersizliği; oyunun kolay ya da zor olarak deneyimlenmesine kadar etki eden önemli bir süreçtir. Bu süreç filmlerde düşünme olarak kendisini gösterir. Bir filmde arkamıza yaslandığımızda ekrandaki karakterlerin sorunları hakkında düşünme boşluğuna sahipken oyunlarda düşünmenin yerine oyundaki sorunlara karşı bir tepki/eylem ortaya koyulması gerekir. Üstelik bu eylemler zamansal bir baskı mekanizması altında ortaya çıkmaktadır. Oyun dünyası üstte de bahsedildiği gibi zamanı istediği ölçüde ve hızda kullanabilme becerisini oyuncusuna sunarken; kendisi de oyunun dinamiklerine ve dünyasına uygun bir zamansal baskı mekanizmasına sahiptir. Oyunlarda saatler ya kronometre gibi yukarı ya da kum saati gibi aşağıya doğru akarlar. Her ikisinde de zamana karşı bir yarış vardır. Sinemada da zaman baskısının da belirli başlı göstergeleri vardır. Bunlar saatler, saatli bombalar, batan güneş, sayaçlar vb. aracılığıyla ifade edilirler.

Oyunlar döngüsel veya tekrarlanan zaman olarak adlandırılan zamansal kalıpları sıklıkla kullanırlar. Bu tekrarlanan eylemler oyuncunun oyunda ilerlemesi için gerekli olan tecrübe ve beceri eşiğinin artırılması amacıyla kullanılmaktadır. Başarısızlığa uğrayarak, oyunun o noktasında tekrar tekrar deneyerek oyunda ilerlemek neredeyse her oyunda karşılaşılan bir özelliktir. Bu döngüsel zamanı geleneksel bir filmde anlatı düzeyinde görebilmekteyiz. Örnek olarak ise *Groundhog Day* (1993) ve *Edge of Tomorrow* (2014) filmleri verilebilir. Bu filmlerde zaman döngüsel bir tekrar eşliğinde işlenir ve filmdeki karakterler tıpkı oyunlarda olduğu gibi aynı eylemleri tekrar tekrar yaşayarak filmdeki amaçları açısından ilerleme kaydederler.

Anlatı üzerine çalışmaları bulunan edebiyat kuramcısı Gerard Genette bir anlatıdaki zamansal ilişkileri üç kategoride toplamıştır. Bunlar; sıra (*order*), süre (*duration*) ve sıklık (*frequency*) olarak ifade edilirler (Genette, akt. Wei, Bizzocchi ve Calvert, 2010). Sıra; anlatıdaki kronolojik sıralamadır. Olayların gerçekleşme sıralamasıdır. Bu sıralamada olayların gerçekleşme sıralaması bir yapbozun parçaları gibi değişebilir. Tek gereklilik bir araya geldiklerinde neden sonuç ilişkilerini tamamlayabilecek düzen anlayışına sahip olmalarıdır. Geleneksel anlatı bu düzenin en

temel halini vurgular. Olaylar giriş, gelişme ve sonuç olarak bölümlenmiştir ve birbirlerini takip ederler. Doğrusal zamansal düzenin dışına çıkılan durumlar; zamanda ileriye gidişleri (*flashforward*) ve geri dönüşleri (*flashback*) kapsar. Her iki medya türünde de zamansal bir sıçrama aracı olarak kullanılırlar. Zamansal sıra ya da düzen ya doğrusaldır ya da ileriye ve geriye gidişlerin kullanıldığı doğrusal olmayan bir düzende gerçekleşir. Zamanın doğrusal kullanımı; doğrusal hikâyelere sebep olduğundan oyuncunun etkileşimini sınırlayan bir yapı olarak görülmektedir. Buna karşılık oyuncu üzerinde duygusal etki açısından hala daha en etkili araç olarak görülmektedir. Bu duygusal etki, oyuncunun oyun üzerindeki etkileşiminin azalması gibi bir kayba sebep olsa da oyuncu üzerindeki etkisi açısından hala önemli bir yerde durmaktadır.

Süre; anlatıdaki olayların gerçekleşme süresini ifade eder. Örneğin; North by Northwest filmini ele aldığımızda filmin hikâye süresi birkaç yıl, olay örgüsü süresi dört gün ve ekran süresi ise 136 dakikadır. Bu süreler hikâye süresinden ekran süresine gelinceye kadar eksiltiye uğrar. Filmin hikâye süresi yılları kapsasa da bizim ekranda gördüklerimiz bunun 136 dakikaya sığdırılmış halidir. Video oyunlarında bu zamansal çatallaşma hikâye/olay süresinin yanında oyun süresini de kapsar. Oyun süresi, oyunun karşısında etkileşimli bir şekilde geçirilen süreyi temsil ettiğinde bir filme göre çok daha uzun bir deneyim sunmaktadır. Ortalama bir filmin uzunluğu iki saat civarındayken bir oyunun uzunluğu ortalama olarak 30 ile 40 saat arasındadır. Bu da oyunların daha çok kontrol altında tutulması gereken süreye sahip oldukları anlamına gelir.

Frekans ya da sıklık ise bir olayı ne sıklıkla gördüğümüz ve duyduğumuzla ilgilidir. Genellikle bir olay, olay örgüsünde bir kez sunulur. Nadir de olsa tersi kullanımlar da vardır. Bunun nedeni seyirciye önemli bir noktanın hatırlatılmak istenmesidir. Hitchcock'un sinema ile ilgili klişeleşmiş çıkarımını aklımıza getirmemiz bu noktada yararlı olabilir. Hitchcock; ekranda gözüken bir nesnenin büyüklüğünün, o nesnenin hikâyede kapladığı yerin büyüklüğü ile doğru orantılı olduğunu söylemiştir. Buna benzer bir mantıkla; tekrar tekrar gördüğümüz bir görüntü ya da işittiğimiz bir diyalog da tekrar sayısı kadar önemlidir. Örneğin; *Ameros Perros* (2000) filminde bir trafik kazası üç kez, üç farklı karakterin bakış açısıyla gösterilir. Bu üç karakterin hayatlarının kesişme noktası olduğu için bu önemli an tekrarlanarak

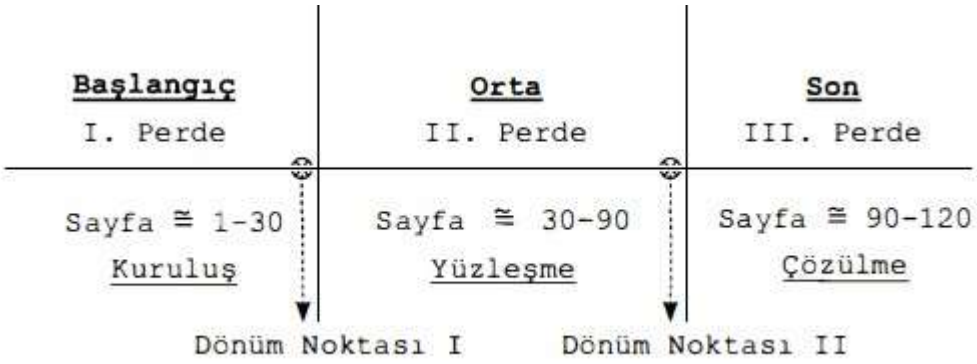
hikâyedeki gücü arttırılır. Oyunlarda frekans (sıklık) ise sinemadakine benzer özellikleri kapsamakla birlikte kendine has başka stillere de sahiptir. Çünkü tekrar mekanizması bir oyunun en temel mekaniklerinden biri olarak görev görmektedir. Oyuncu başarısız olduğu bir seviyeden tekrar başlayabilir ve bu tekrarlar sayesinde oyunda ustalaşır.

1.2.2.3. Anlatı Bağlamında Video Oyunları ve Sinema İlişkisi

İzleyici ister bir film ister bir video oyunu olsun anlatı söz konusu olduğunda her zaman katılımcıdır. Kendisine verilen ipuçlarını alır ve onları bazı beklentiler ışığında yeniden anlamlandırır. Bu ipuçları karakterleri, çatışmayı, temayı, olay örgüsünü içerir. Film kuramcısı David Borwell anlatı için; "Hikâyeyle olan ilişkimiz, değişim ve istikrar, neden ve sonuç, zaman ve mekân örüntüsünü anlamamıza bağlıdır. Rastgele olaylar dizisini bir hikâye olarak adlandırmak zordur… Bir adam dönüp duruyor, uyuyamıyor. Bir ayna kırılır. Bir telefon çalar. Bunu bir anlatı olarak kavramakta güçlük çekeriz çünkü olayların nedensellik, zaman ya da mekânla nasıl bağlantılı olduğunu belirleyemeyiz" (Bordwell ve Thompson, 2020: 73).

Buradan yola çıkarak anlatının bir yapıya sahip olmasının onun için hayati bir şey olduğunu anlayabiliriz. Bu yapılar sayesinde anlatılar anlam kazanırlar. Dramatik yapı sayesinde şekillenen anlam ve anlamlandırma ilişkisi anlatıyı kurar. Bu yapı yüzyıllardır bizimledir. İnsanlık tarihi boyunca birçok kez kullanılmış ve işe yararlığı her seferinde test edilmiştir. Sinemada klasik anlatı olarak geçen anlatı biçimi temellerini tragedyadan almaktadır. Klasik anlatıda hikâyeye konu olan karakterle izleyicinin özdeşleşmesi çok önemli bir boyuttur. Tüm klasik anlatılar özdeşleşmeyi birincil sıraya koymaktadır çünkü özdeşleşme sayesinde kahraman ile izleyici arasında duygusal bir bağ oluşur ve anlatı izleyicisini çepeçevre sararak onu kendi evrenine çeker. Böylece izleyici anlatının daha derinlerine nüfuz ederek olayları kendi başından geçmiş gibi hisseder. Yaşanan dramatik olaylara daha içsel tepkiler vererek onları anlamlandırır. Bu noktada tüm bunları merkezine koyan ve anlatı alanında klasik (geleneksel) anlatı olarak geçen anlatı yapısına göz gezdirmek yerinde olacaktır çünkü günümüzde kitlelere hitap eden birçok film ve video oyununda baskın olarak kullanılan anlatı yapısı bu yapıdır.

Klasik anlatı, temelde üç perdeli bir yapıya sahiptir. Bunlar en yaygın kullanımla serim, düğüm ve çözüm olarak adlandırılır (Field, 2013: 257). Serim bölümünde hikâyenin geçtiği zaman, mekân ve hikâyeye konu olacak ana ve yan karakterler tanıtılır. Anlatının bu kısmında kahramanın hayatında bir denge ve durağanlık söz konusudur. Çok geçmeden bu denge durumu bozulur ve kahraman kendisini dengesiz bir durumun içinde bulur. Dengesizlikten doğan çatışmalar baş gösterir ve kahramanın amacı durumu yeniden dengelemek üzere şekil almaya başlar. Buradan ikinci perde olan düğüme geçilir. Düğüm, isminden de belli olacağı gibi düğümlenen birçok sorunun, gerilimin ve çatışmanın ortaya konulduğu ve kahramanın bunlarla baş ederken gösterildiği kısımdır. Burada kahraman sıklıkla çeşitli testlerden ve mücadelelerden geçer. Tüm bunların üstesinden gelerek ilerler ve kendisini hikâyenin doruk noktasında (*Climax*) bulur. Burada kahraman ya galip gelir ya da karşıt güçlere yenik düşerek bir çöküş yaşar. Doruktan sonra gelen kısım ise çözüm olarak adlandırılır. Artık hikâye doruk noktasından yavaş yavaş azalan bir eğriyle sona erme aşamasına geçer. Doruk noktasının çözümünü içeren bu kısım aynı zamanda katharsis adı verilen bir arınmanın da yaşandığı kısımdır. Katharsis, izleyicide ahlaki açıdan arınma ve iç rahatlama sağladığına inanılan duygusal tepkinin adıdır. Eğer hikâye kahramanın kazandığı bir şekilde sona ererse izleyici süreç boyunca özdeşleştiği kahraman ile benzer şekilde bir rahatlama ve arınma sürecine erişir. Tam tersi bir durumun yani kahramanın kaybettiği durumun klasik anlatılarda pek görülmemesinin sebebi de tam olarak budur. Çünkü dengelerin hala daha eşitlenmemesi ve bozuk olduğu durumda izleyici de kendi anlam arayışında bir darbe almış gibi hissederek anlatıdan kopar. Bu şekilde özetlenebilecek klasik anlatı yapısını daha detaylı ve çeşitli şekillerde formülize eden birçok yaklaşım sunulmuştur. Bunlardan en bilineni ve özellikle Holywood sineması tarafından yıllardır kullanılan Syd Field'ın Paradigmasıdır.



Görsel 23: Syd Field'ın paradigması, Senaryo: Senaryo Yazımının Temelleri (Field, 2013, s.35) Alfa Yayınları, 2013.

Syd Field'ın Paradigması incelendiğinde, klasik anlatı kullanan bütün filmlerin bu paradigmayı neredeyse dakikası dakikasına izlediği görülür. Burada özellikle üstünde durulması gereken noktalar dönüm noktaları olarak adlandırılan kısımlardır. Birinci perdede kurulan hikâye dünyası birinci dönüm noktasıyla ikinci perdeye taşınır. Bu dönüm noktaları özellikle tetikleyici/ateşleyici bir olayın (Dönüm Noktası 1-2) meydana gelmesini vurgular. Yukarıda da belirttiğimiz gibi hikâye bu tetikleyici olaylar ile denge durumunu yitirerek kahramana peşinden koşması gereken bir amaç verir. Alt üst olan durum ikinci perde boyunca sürdürülmelidir. İkinci perde, genellikle süre olarak bir ve üçüncü perdeleri kapsayacak kadar uzundur. Birinci perdede ortaya konulan çatışma ve gerilimlerin daha da karmaşıklaştığı ve ileriye taşındığı bölümdür. İkinci perde ikinci bir dönüm noktası ile üçüncü perdeye geçer. Ardından üçüncü perde doruk noktasına ulaşır ve yaşanan katharsisin ardından hikâyenin duygusal etkisi azalarak sona erer (Field, 2013: 36-42).

Filmlerin bu anlatı şemasını yıllardan beri kullandığı bilinen bir gerçektir. Hemen her yıl üretilen birçok film bu tarz anlatı şemaları ile tasarlanır ve hayata geçirilir. Gözümüzü kapatıp aklımıza gelen ilk klasik filmi düşündüğümüzde bu paradigma ile uyumlu olduğunu fark edebiliriz. Bu yüzden bu konuyla ilgili bir film örneği incelemek yerine video oyunlarının sinema ile özdeşleştirilen bu yapıları nasıl ödünç aldığına ve kendi özellikleri içerisinde nasıl yeniden yorumladıklarına bakmak daha faydalı olacaktır. Aristotelesçi kanonik hikâye yapısını ilk kullanan video oyunu 1981 yılında piyasaya sürülen *Donkey Kong* oyunudur. Oyunda prensesi kaçıran Donkey Kong'un peşine düşen tesisatçı Mario'nun mücadelesini görürüz. Mario'nun görevi prensesi kurtarmaktır. Mario'nun dolayısıyla oyuncunun başarılı ilerlemesiyle

finalde prenses kurtulur ve hikâye böylece sona erer. Donkey Kong video oyunları için anlatısal bir milattır. Sonrasında teknolojik gelişmeler ve bu gelişmelerin sonucu olarak oyunların üç boyutlu temsil becerileri arttıkça hikâyeler ve karakterler de çeşitlenerek anlatı yapılarına yaslanan ve böylece sinema ile daha çok ortak alan paylaşan biçimlere evrilmişlerdir.

Birçok otorite tarafından başarılı[8] bir oyun olarak kabul edilen ve hikâye yapısı ve karakterleriyle oldukça sinematik bir deneyim sunan *God of War* (2005) oyununu anlatı yapısı bağlamında incelendiğinde hikâye yapısı şu şekilde özetlenebilir.

1.2.2.3.1. Kahramanın tanıtıldığı kurulum kısmı (Birinci Perde)

Burada kahramanımız Kratos ile tanışırız. Kratos, Sparta'nın güçlü bir savaşçısıdır ve Ares'in hizmetinde olan bir Savaş Tanrısı'dır. Kratos'un geçmişte büyük hatalar yaptığı ve Ares'in etkisi altında birçok masum insanı öldürdüğü anlatılır. Oyunun açılış sahnesinde Kratos Ares'e hizmet ederken ailesini kendi elleriyle öldürmesiyle içine düştüğü büyük psikolojik yıkım gösterilir. Kratos bu vicdan azabına dayanamayarak intihar eder. Burada karakterin arka planı ile ilgili bu bilgi sayesinde Kratos'un iç ve dış çatışmalarını öğrenmiş oluruz. Kendisini bir maşa gibi kullanan Ares'ten intikam alma isteğini fark ederiz. Kratos Athena'dan Ares'i yok etme görevini ve desteğini almadan önce çeşitli düşmanlarla ve Ares'in saldırdığı Atina'yı müdafa ederken oyunun ilk iki saatlik kısmı oynanmış olur. Bu açıdan bakıldığında oyunun ilk iki saati birinci perde (serim) kısmını oluşturur.



Görsel 24: *God of War* (2005) yukarıdaki görselle açılır. Kratos bir uçurumun kenarında geçmişin pişmanlıklarını dile getirir. Santa Monica Studios, 2005.

[8] Birçok önemli oyun sitesindeki puanları 90 üzeridir. IGN 98, Gamespot 93, Metacritic 94
https://www.ign.com/games/god-of-war-2005
https://www.metacritic.com/game/god-of-war-2005/
https://www.gamespot.com/reviews/god-of-war-review/1900-6120758/

1.2.2.3.2. Hikâyeyi başlatan olay (Birinci Dönüm Noktası)

İntihar eden Kratos, Athena'nın yardımıyla ölümden kurtulur ve başına gelen tüm bu müsibetlerin savaş tanrısı Ares'in planı olduğunu öğrenir. Ares, Kratos'u daha iyi bir savaşçı yapmak için kendi ülkesi ve ailesi de dâhil olmak üzere önüne çıkan herkesi öldürme içgüdüsünü ve öfkesini ona yerleştirmiştir. Böylece Kratos öfkesini yönlendireceği düşmanı bulur ve bundan sonraki tek motivasyonu Athena'nın yardımlarıyla savaş tanrısı Ares'i tahtından indirip intikamını almaktır.



Görsel 25: Kratos, Athena'nın yardımıyla Ares'e savaş açar. Santa Monica Studios, 2005.

1.2.2.3.3. Kahramanın tepkisi (İkinci Perde Birinci Kısım)

İkinci perde anlatının yarısına tekabül ettiğinden bu perde genellikle iki parçaya ayrılır. İkinci perdenin ilk kısmı karakterin dışsal engellerle uğraştığı, neyin peşinde olduğunu tam olarak çözmeye çalıştığı kısımdır. Bu kısımda Kratos başına gelen faciaların sebeplerinin farkına varmış bir şekilde intikamını almak için tehlikeli bir yolculuğa çıkar. Esasında oyunun büyük bir kısmı bu motivasyon tarafından belirlenir ve oyuncunun hikayenin temellerini öğrenip Kratos'u tehlikeli evrenlerde kontrol etmesi ve çeşitli düşmanlarla savaşması için gereken motivasyon açığa çıkarılmıştır.



Görsel 26: Kratos kendisini Ares ile aynı güce ulaştıracak Pandora'nın kutusu ile ilgili ilk bilgileri hikâyenin bu kısmında alır ve kutuyu bulmak için maceralara atılır. Santa Monica Studios, 2005.

1.2.2.3.4. Kahramanın ilerleme girişimi (İkinci Perde İkinci Kısım)

Kararını veren Kratos artık önüne hangi düşman ve engel çıkarsa çıksın alt etmeye kararlıdır. Baş düşmanı Ares'i alt etmek için Pandora'nın Kutusu'nu bulmalıdır ama bu hiçbir ölümlünün üstesinden gelemeyeceği kadar imkânsız bir görevdir. Kratos, kutuyu bulmak için oyunun en tehlikeli evrenlerine atılır. Bu kısım oyunun yaklaşık dokuz saat süren oynanışının büyük bir çoğunluğunu oluşturur. İkinci perdenin ikinci kısmına denk düşen bu kısımda çeşitli güçler elde eden Kratos, kendisini engellemeye çalışan birçok düşman ile karşılaşır ve bu güçlerle onları alt eder. Artık daha kararlı ve bilgili bir karakteri vardır. Bu kısımda hikâye daha yoğun ve duygusal hâle gelir.



Görsel 27: Kratos açık denizlerde, çöllerde, ormanlarda yolculuğuna devam eder. Müttefikler ve rakipler elde eder. Nihai savaşına kadar güçlendiği bölüm burasıdır. Santa Monica Studios, 2005.

1.2.2.3.5. Kahramanın hedefine ulaşması ya da ulaşamaması (Üçüncü Perde)

Tüm zorlu mücadelelerden ve yolculuktan sonra Kratos; Pandora'nın Kutusu'nu ele geçirir ve Savaş Tanrısı Ares ile yüzleşir. Bu savaştan galip çıkarak hem intikamını alır hem de geçmişiyle ilgili yaşadığı tüm vicdani zorlukları aşmış olur. Kratos yolculuğunun sonunda hedefine ulaşmıştır. Çözülme olarak ifade edilen bu kısımda çatışma çözüme kavuşturulmuştur.

1.2.2.3.6. Sonuca Karşı Tepkiler

Hikâyenin son kısmını temsil eden bu kısımda çözüme kavuşan çatışmanın ardından kahramanın ve evrenin düzen gelmiş hali ile karşılaşırız. Oyunda bu durum Kratos'un tüm tehlikeleri göze alıp ailesini kurtarmasını ve Ares'in ölümünün ardından yeni savaş tanrısı olmasını kapsamaktadır.



Görsel 28: Kratos, Pandora'nın Kutusu'nu açtıktan sonra tanrısal güçler elde eder ve Ares'i öldürür. Santa Monica Studios, 2005.



Görsel 29: Yeni savaş tanrısı Kratos tahtında otururken bir görünüm. Santa Monica Studios, 2005.

Buraya kadar ele alınanlar filmlerin ve video oyunlarının paylaştığı anlatı yapısının en geleneksel halidir. Bir hikâye anlatmayı temel alan neredeyse tüm filmler ve video oyunlarında bu yapıları görmek ve birbirlerine uyarlamak mümkündür. Ancak video oyunlarının etkileşimli yapısı göz önüne alındığında bu anlatı yapılarını aşan bazı özel durumların da mevcut olduğunu görmekteyiz. Öncelikle bir video oyunu filmlerden farklı olarak oynanış (*gameplay*) dediğimiz bir başka katmana daha sahiptir. Oynanış, oyuncunun oyunu oynarken gerçekleştirdiği etkileşimlerin toplamı olarak ifade edilmektedir. Oyuncunun oyun dünyasıyla nasıl etkileşime girebildiği ve oyun dünyasının oyuncunun yaptığı seçimlere nasıl tepki verdiğidir. Buna göre bir oyunun oynanışı, oyunun içerdiği etkileşimin derecesi ve doğasıdır (Rouse III, 2001: xviii). Bu katman her oyuncunun oyun deneyiminin farklılığını simgeler. Bu da oyunu oynayan bütün oyuncuların oyun stilinin, önceliklerinin, oyun içindeki karakter geliştirmelerinin özetle hikâyeyi deneyimleme biçiminin birbirinden farklı olduğu anlamına gelmektedir. Kimisi yalnızca ana görevlere odaklanıp oyunu daha yüzeysel bir biçimde deneyimlerken kimisi oyundaki tüm gizli köşeleri, oyunun sunduğu ve karakter gelişimi ve anlatıya hizmet edecek tüm detayları göz önüne alarak oynamaktadır. Ayrıca bir video oyununu oynayan oyuncuların oyunun mekaniğine[9]

[9] Oyun mekaniği, oyun durumu ile etkileşim için tasarlanmış faktörler, oyuncuya oyun içerisinde sağlanan çeşitli eylemler, davranış ve kontrol mekanizmalarıdır.

yatkınlığı ya da bu mekaniği kullanma biçimi de doğrudan anlatı üzerinde olmasa da anlatı aracılığıyla ortaya çıkarılması hedeflenen duyguların derinliğini etkileme potansiyeline sahiptir. Anlatı her ne kadar sabit olsa da oynanış eksenli bir anlatı yaklaşımında ana karakter ile kurulan bağdan, oyunun deneyimlenme süresine, oyun içindeki yapay zekâların becerilerinden, oyunun etkileşim kapasitesine kadar olan tüm süreçler oyuncunun anlatıya ne kadar yaklaşabildiği, onun içine ne kadar girebildiği gibi önemli durumları tetikler. Bir oyunun oynanışı; oyunun mekaniği ile anlatı arasındaki köprüdür. Bu köprü etkileşim üzerinden kurulur ve bu etkileşim ne kadar çok boyutlu olursa- yani oyuncu oynanış aracılığıyla oyunun içine ne kadar sızmayı başarırsa- oyunun anlatısı da bir deneyim olarak o kadar zenginleşecektir. Özetle; bir filmin oynanış katmanında yoksun olması anlatıyı sabitleştirirken, oynanışın işin içine girmesiyle oyunlardaki anlatı kavramı da -herkes için aynı hikâye anlatılıyor olsa da- çok boyutlulaşır ve derinleşir.

Saymour Chatman'e (2008: 48-49) göre bir anlatının yapısal unsurlarının belirlenmesinde iki temel kavram karşımıza çıkmaktadır. Bunlar Çekirdekler (*Kernels*) ve Uydulardır (*Satellites*). Çekirdekler, anlatının ana olaylarını veya dönüm noktalarını temsil eder. Bu olaylar, anlatının ilerlemesi ve gelişmesi için kritik öneme sahiptir. Bir çekirdek olay çıkarıldığında veya değiştirildiğinde, anlatının bütünlüğü ve anlamı büyük ölçüde değişir. Çekirdek olaylar, anlatının temel çatısını oluşturur ve hikâyenin ana temasını destekler. Video oyunlarında bu kavram ana görevleri temsil eder. *God of War* (2005) oyununu ele almaya devam edersek, oyunda Kratos'un peşinden koştuğu intikamın ve güç hırsının yansıması olan olayların, örneğin; savaş tanrısı Ares'in Kratos'un hayatını kurtarması sonucunda onu kendi kişisel çıkarları için kullanması ve kendi ailesini öldürtmesi gibi hikâyeyi ilerleten temel olaylar bu kategoriye girmektedir. Bu olayların anlatıdan çıkarılması demek anlatının kaybolmasına yol açar. Uydular ise anlatının ana olaylarına bağlı olan, ancak anlatının temel anlamını veya akışını değiştirmeyen ikincil olaylardır. Bu olaylar, karakterlerin gelişimini desteklemek, atmosfer yaratmak veya ana olayların detaylandırılmasını sağlamak gibi işlevlere sahiptir. Bir uydu olayı çıkarıldığında, anlatının genel yapısı ve anlamı genellikle çok fazla etkilenmez. *God of War* (2005) oyununda kahramanımız Kratos'u kontrol eden oyuncunun hikâyeyi ilerleten ana noktalara gelene kadarki ilerlemesi uydular olarak değerlendirilebilir. Oyun evreninde oyuncunun aldığı güçlendirmeler, ilerlemek için düşmanları alt etme yöntemleri, yan karakterlerin -

örneğin Kayıp Ruhlar Çölünde gezinen Chronos- belirmesi gibi şeyler hikâyenin çekirdeklerine ulaşmak için gereken uydu basamaklarıdır.

Bir video oyununda neyin ana görev neyin ise yan görev yani neyin çekirdek neyin de uydu olduğunu belirlemenin Quests (*Görevler*) kavramıyla yakından bir ilişkisi vardır. Quests; oyun ile anlatı arasındaki köprüdür. Quest Latince kökeni itibariyle "aramak" anlamına gelen questare kelimesinden gelmektedir. Bu tanım, değerli bir şey için hedef odaklı bir arayışa işaret etmektedir (Howard, 2022: 4). Quest kavramı video oyunlarının dayandığı en temel ilerleme mantıklarından birisidir. Anlatı, eylem ve anlamı içerisinde barındırır ve yalnızca video oyunlarında değil son dönemde sinemanın da bünyesine dâhil ettiği bir kavram olarak karşımıza çıkmaktadır.

1.2.3. 1917 Filmi Örneği Üzerinden Video Oyunlarından Sinemaya Anlatısal Aktarım

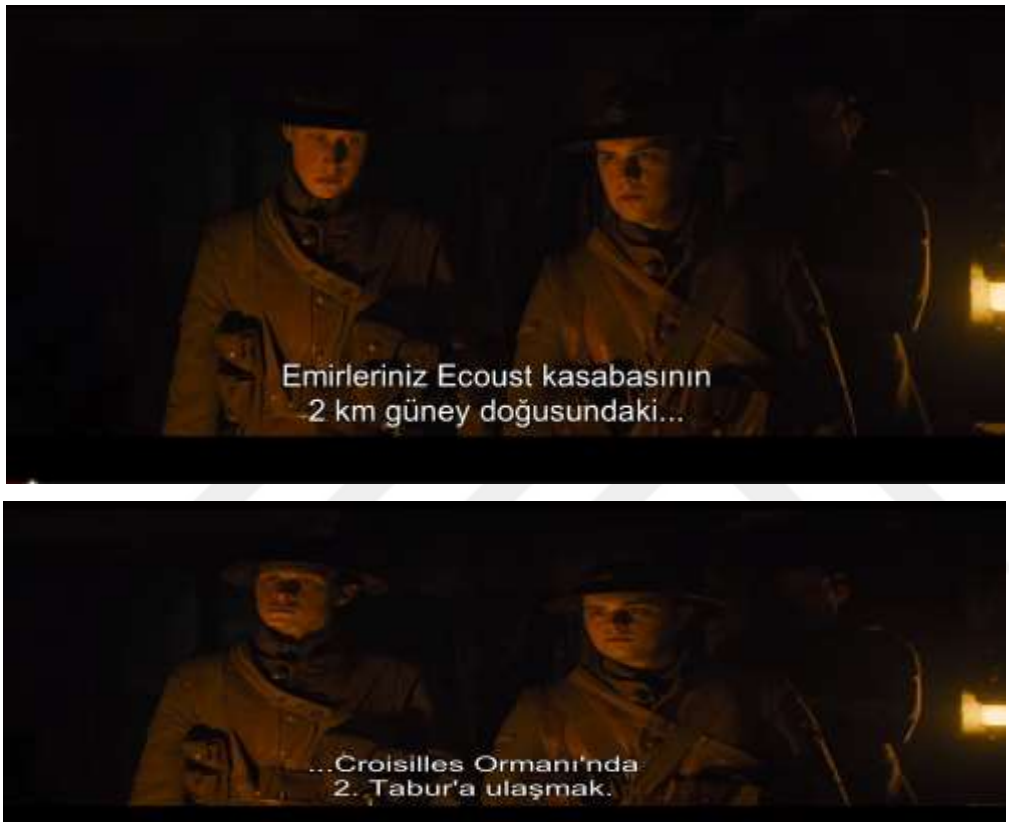
Tüm teknik ve estetik kavramların başarıyla bir araya getirildiği en etkili örneklerinden biri 2019 yılında gösterime giren ve 10 dalda Oscar adaylığı olup bunların üçünü kazanan *1917* filmidir. Film, görsel olarak kesintisiz bir şekilde bir video oyunu kamera açısı olan Üçüncü Şahıs Nişancı[10] bakışını kullanır. *1917* filmi anlatı bakımından da bir video oyununa oldukça benzemektedir. Filmin yönetmeni Sam Mendes bu paralelliği bir röportajında dile getirmiştir. Mendes; çocuklarının oynadığı *Red Dead Redemption* isimli video oyununu gördüğünü ve oyunun kamera açıları ve oynanış ve anlatı bazında oyuncu ve oyundaki karakter arasında kurduğu duygusal bağdan etkilendiğini söylemiştir.[11]

Gerçekten de film klasik bir savaş filminin odaklandığı şey olan savaşın kendisi yerine savaşın içerisinde yer alan karakterlerin duygusal ve fiziksel yolculuğuna daha çok odaklanmış durumdadır. Bu yolculuk quests benzeri bir arayışı da temsil eder. Filmde William Schofield ve Tom Blake isimli iki askerin Almanların sahte geri çekilişi sonucunda onlara saldıracak olan tümeni uyarma görevi almasını ve bu görev için çıktıkları yolculuğu görürüz. Bu görevde başarısız olunursa saldırıya

[10] Üçüncü şahıs nişancı, değişik şekillerde oyuncu karakterini gösteren 3 boyutlu bilgisayar ve video oyunu türüdür, Birinci Şahıs Nişancı türündeki oyunlarda oyuncu karakterinin gözünden görülür ancak bu üçüncü şahıs nişancı türündeki oyunlarda genellikle oyuncu karakterinin arkasından oyun görülür.

[11] https://www.latimes.com/entertainment-arts/story/2020-02-11/oscars-1917-parasite-video-games-movies

geçecek olan binlerce askerin canına mal olacak bir bozgun yaşanacaktır ayrıca saldırıya geçecek tümenin içerisinde Blake'in ağabeyi de vardır. Böylece yolculuk ve görevin oldukça hayati olduğu ortaya konulmuş olur. İki sıradan askerin omuzlarına yüklenen bu önemli görev ile film başlar ve yol boyunca çeşitli zorluklar aşan Schofield ve Blake'in etrafında kesintisiz olarak dolaşarak bu arayışı deneyimleriz. Film tıpkı bir video oyununda olduğu gibi kahramanlarımızın bir görev almasıyla başlar.



Görsel 30 (üstteki) ve Görsel 31 (alttaki): Schofield ve Blake'in komutanlarından görevlerini aldıkları sahneden görünümler. Universal Pictures, 2019.

Sonrasında tıpkı bir video oyununda olduğu gibi kahramanlarımıza yol boyunca gerekli olacak teçhizatlar ve ekipmanlar verilir. Video oyunlarında bu durum kritik bir savaşın ya da zor bir bölgeden geçişin hemen öncesinde oyuncuya verilen daha fazla silah ve ekipman ile benzerlik gösterir. Kahramanlarımız erzak, harita, fener, el bombası alarak göreve başlarlar. Erzak yolculuğun uzunluğuna, harita taktiksel ve çevresel şartların karmaşıklığına, fener ileride girilecek dehlizlere ve sığınaklara, el bombası ise çetin çarpışmalara birer gönderme ve onları çağrıştırma nesneleridir.





Görsel 32 (üstteki) ve Görsel 33 (alttaki) : Video oyunlarında oyuncuya hayatta kalmaları için verilen can kiti, yön bulmak için harita ve el feneri gibi nesnelerden filmin karakterlerine de verilir. Universal Pictures, 2019.

Kahramanlarımız görevi ve ekipmanları aldıktan sonra ilerlemeye başlar. Siperleri terk edip tehlikeye atılmadan önce video oyunlarında NPC[12] (Non-Player Character) olarak adlandırılan yardımcı bir karaktere benzeyen Teğmen Leslie ile karşılaşırlar. Bu karakter siperlerin çıkışını tutan bir teğmendir ve oldukça karamsar ve savaşın sertliğini gözler önüne seren bir tavır ile kahramanlarımıza önemli bilgiler verir. Video oyunlarında NPC karakterlerin de böyle işlevleri vardır. Oyuncu tarafından kontrol edilemeyen, hikâyenin geneline fazla bir etkisi olmayan ancak oyuncuya gereksinim duyacakları nesneleri ve bilgileri veren karakterlerdir.

[12] NPC ya da oyuncu olmayan karakter, bir video oyununda oyuncu tarafından kontrol edilemeyen karakter anlamına gelir. NPC genel olarak rol yapma oyunlarında kontrol edemediğiniz fakat etkileşime girebildiğiniz karakterler için kullanılır.



Görsel 34: Teğmen Leslie, video oyunlarında oyunculara bilgi vermek ya da yardım etmek gibi faydalar sağlayan NPC karakterleriyle benzerlikler gösterir. Universal Pictures, 2019.

Teğmen gitmeleri gereken yolu detaylı olarak tarif eder. Düşmanın taktiklerinden, tuzaklarından bahseder ve kahramanlarımızı bir nevi ölüme uğurlayan bir yaklaşım ile onlara ileride ihtiyaç duyacakları bir nesne verir. Bu bir işaret fişeğidir. Envanterlerine işaret fişeğinin de girmesiyle kahramanlarımız yolculuk için hazırdır. Gerekli bilgileri, ekipmanları, tehlikelerin çeşitliliklerini ve görevin sorumluluğunu alarak yolculuğa başlarlar. Bu kısım filmin ilk on beş dakikalık kısmına tekabül eder ve üç perdeli anlatı yapısında bahsettiğimiz giriş kısmıdır. Kahramanın/kahramanların tanıtıldığı kısım ve hikâyeyi başlatan olay ortaya koyulmuştur. Geriye arayış/yolculuk süreci ile bu sürecin getireceği çatışmalar, mücadeleler, çelişkiler ve zor kararların belireceği kısım olan ikinci perde kalmıştır.





Görsel 35 (üstteki) ve Görsel 36 (Alttaki) : Teğmen Leslie gidilecek yolu ve yapılacak şeyleri birer alt görev gibi karakterlere söyler. Universal Pictures, 2019.

Filmin ikinci perdesi video oyunu estetiğinin özellikle görsel açıdan ortaya koyulduğu yerdir. Kahramanlarımız Üçüncü Şahıs Nişancı kamera açısının takibiyle, tıpkı bir video oyununda olduğu gibi kesintisiz bir çekim ile düşman cephesinin kalbine doğru ilerlerler. Burada kahramanların görüş alanı önemli bir unsurdur. Filmde neredeyse kusursuz bir tasarımla kahramanlarımız ilerlerken kamera bizlere onların görüş alanına benzer görünüşler sunar. Eğildiklerinde kamera da eğilir, kafalarını kaldırıp ufka doğru baktıklarında kamera da aynısını yapar. Bu kamera kullanımı video oyunlarında karakter bazlı kamera kullanımı ile eşdeğerdir. Oyunlarda kamera da bu şekilde hareket eder. Sanki görünmez bir bağ ile karakter ile senkronludur ve en çoşkulu aksiyonlarda bile karakterin görüş alanını ve mekânda bulunduğu konumu oyuncuya sunmak üzere konumlanır. Bu şekilde oyuncu karaktere ve çevresine eşit derecede hâkim olarak oynar, aksi halde görüş açısı bozulacak ve saldırıya geçen düşmanları ve mekânın kullanabileceği avantajlarını gözden kaçırması büyük bir olasılıktır. Video oyunlarında ve sinemada görülen bu benzer görsel gramer kullanımları çalışmamızın izlenebilir video oyunları bölümlerinde daha ayrıntılı olarak tartışılacaktır.



Görsel 37 (Üstteki) - Görsel 38 (Ortadaki) – Görsel 39 (Alttaki) : Schofield ve Blake düşman hattına doğru video oyunu estetiğiyle ilerlerler. Universal Pictures, 2019.

Schofield ve Blake düşman cephe hattının içlerine kadar ilerler ve daha yeni terk edilmiş bir düşman sığınağı bulurlar. Burada yolculuğa başlarken onlara verilen ekipmanları kullanmaya başlarlar. Sığınağa girerken feneri kullanırlar, tuzaklanmış patlayıcılarla dolu sığınağı geçtiklerinde -ki patlama olur ve sığınak yıkılır, kahramanlarımız son anda kurtulurlar- ise teğmen tarafından kendilerine verilen işaret fişeğini kullanırlar.





Görsel 40 (üstteki) ve Görsel 41 (alttaki) : Filmin başında verilen nesneleri kullanmaya başlarlar. Bu durum video oyunlarında da böyle işlemektedir. Girilecek bir çatışma ya da mücadele öncesinde oyuncuya bu şekilde kullanışlı nesneler verilmektedir. Universal Pictures, 2019.

Burada karşılaştıkları zorluklar (sığınağın çökmesi, dikenli tellerle ellerinin kesilmesi, tuzaklanmış patlayıcılar) anlatı yapısının ikinci perdede kahramanları daha da zor durumların içerisine düşürerek arayışı karmaşıklaştıran yapı ile uyum göstermektedir. 1917 filmini video oyunlarına yaklaştıran bir diğer özellik, filmin anlatı yapısının video oyunlarındakine benzer şekilde sekanslara ayrılmasıdır. Bir video oyununda ara sahne olarak adlandırılan ve oynanış bölümlerinin hemen ardından gelen kısa animasyon sahneleri vardır. Bu sahneler, aksiyondan çıkmış oyunculara dinlenme süresi tanırken hikâyeyi ilerleten bilgileri de iletirler. Tıpkı oyunlardaki eylem-bilgilendirme mantığı gibi *1917* filminde de böyle bir oynanış-ara-sahne-oynanış-ara sahne formülü uygulanmıştır. Filmin oyunlardaki oynanış kısımlarına

denk gelen ve aksiyonun yaşandığı kısımlarının hemen ardından kahramanlarımız Schofield ve Blake'in vardıkları güvenli noktalarda dinlenmeleri, bu noktalarda diğer askerlerden savaşın gidişatı ve görevlerinin durumu ile ilgili bilgiler almaları, video oyunlarının anlatı yapısı ile paralellik göstermektedir. Filmde terkedilmiş düşman siperlerini geçmelerinin ardından bir süre geniş ve savaştan daha az etkilenmiş kırlarda yürüdüklerini görürüz. Bu yürüyüşün ardında ki sahnelerde düşen bir uçaktan kaçmaları ve uçağın pilotu ile dövüşe girmeleri, ardından gidiş yollarını hızlandıracak ve onlarla aynı yönde giden başka bir asker grubuna rastlamaları yaşanır. Bu durumlar hem izleyiciye dinlenme süresi tanır hem de bu sahnelerde hikâyeyi ilerleten bilgiler ediniriz.

İkinci perdenin ortalarında Blake bir düşman pilotu tarafından öldürülür. Bu Syd Field'ın paradigmasındaki birinci dönüm noktasına denk gelmektedir. Filmin bu kısmında görevin verildiği askerlerden birinin ölümü ile Schofield görevi tek başına sürdürmek zorunda kalır. Blake'in ölümünün hemen ardından görev için gitmesi gereken yere doğru giden bir başka askeri birlikle karşılaşan Schofield -oynanış bölümünden sonra gelen ara sahnelerde olduğu gibi- askerlere katılır ve zamandan tasarruf eder. Burada kendisine yardım eden askeri grubun başındaki komutan da yine bir NPC gibi kahramanımıza yardım ederek, oynanmayan karakter görevini yerine getirmiş olur. Schofield'i aralarına alırlar ve gideceği yere kendi askeri konvoylarıyla ulaştırırlar. *1917* filminde nesneler, tıpkı video oyunlarında olduğu gibi oldukça önemlidir. Blake ölmeden önce Schofield'a annesine yazdığı mektubu verir ve Schofield bir alt görev daha edinmiş ve diğer yandan envanterine taşıması gereken bir nesne dâhil etmiştir.



Görsel 42: Blake son arzusu olarak annesine ulaştırmak üzere Schofield'a yazdığı mektubu verir. Universal Pictures, 2019.

Kahramanın ilerleme girişimi aşaması, Schofield'ın artık tek başına sürdürdüğü görevinde terkedilmiş ve savaş yüzünden yıkılmış bir şehirde girdiği çatışma ile doruğa ulaşır. Kendisi de yara alan Schofield yine de düşman askerini öldürür. Gece olduğunda yeniden yola çıkar.



Görsel 43: Schofield arkadaşı Blake öldükten sonra karşılaştığı başka bir askeri birliğin komutanı tarafından görevi için gitmek istediği yere araçla götürülür. Universal Pictures, 2019.

Schofield'ın gece yolculuğu boyunca film aksiyon ve dinlenme sahnelerini ard arda dizer, kendisine yardım eden başka karakterlerle tekrar karşılaşır, bu sefer yarasını saran bir kadın karakterdir. Schofield terkedilmiş şehri geçer ve görevlendirildiği üzere saldırıya kalkan askerlerin komutanını bulur ancak ilk dalga saldırısı çoktan yapılmaktadır. Schofield zor da olsa komutana görevlendirme mektubunu ulaştırır ve en azından ikinci dalga saldırısını önler. Ardından ulaştığı bölükte Blake'in ağabeyini bulur ve ölen kardeşinin değerli eşyalarını ona verir. Böylece Schofield arayışını ve görevini tamamlamış olarak bir ağacın arkasına yaslanır. Cebinden ailesinin kendisine verdiği kartpostalı çıkararak bakar, kartpostalda 'bize geri dön' yazmaktadır. Schofield zorluklar ile geçen yolculuğu sonunda kartpostaldaki gibi evine geri dönecektir. 1917 filmi anlatı ve görsel gramer açısından kullandığı video oyunları unsurları ile her iki medya türünün birbirlerine yaklaştığı alan açısından önemli bir örnek olarak sinema tarihindeki yerini almıştır.



Görsel 44: Schofield, yıkık şehrin içerisinde düşmanla yakın temasa girerek ilerler. Universal Pictures, 2019.



Görsel 45: Schofield şehre vardığında yıkılmış bir şehir manzarasıyla karşılaşır. Universal Pictures, 2019.

Özetle; sinemaya ve video oyunlarına dair uzamsal, zamansal ve anlatısal düzeyde yapılan karşılaştırmalar, bu iki mecranın anlatı kurma biçimlerinde birçok ortak yön barındırdığını göstermektedir. Her iki medya da bir dünya inşa eder, bu dünyada olayların meydana geldiği bir zaman akışı kurar ve izleyici ya da oyuncuyu belirli bir anlatı yolculuğuna dâhil eder.



Görsel 46: Schofield ailesinin verdiği kartpostala bakar ve macerasını tamamladığını anlarız. Universal Pictures, 2019.

Bu temel yapıların benzeşmesi, sinema ile video oyunlarının anlatısal potansiyellerinin belirli açılardan örtüştüğünü göstermektedir. Ancak tüm bu ortaklıklara rağmen, bu iki medya türünü birbirinden ayıran belirleyici bir fark bulunmaktadır: Bu etkileşimdir**.** Etkileşim, izleyici/oyuncunun anlatı üzerindeki kontrolünü ve karar alma yetisini doğrudan belirleyen bir unsur olarak, özellikle video oyunlarında merkezî bir rol üstlenirken, geleneksel sinemada büyük ölçüde sınırlı ya da tamamen pasif kalmaktadır. Bu bağlamda, etkileşim kavramı, sinema ile video oyunları arasındaki ayrım çizgisini çeken ve oynanabilir film gibi melez formatların oluşumunu mümkün kılan bir kavram olarak karşımıza çıkar. Sonraki bölümde, söz konusu etkileşim yapısının tarihsel süreci, estetik ve anlatısal bağlamlarda nasıl kullanıldığı oynanabilir filmlere doğru giden yolda nasıl anlam kazandıkları değerlendirilecektir.

2.BÖLÜM
OYNANABİLİR FİLMLER

2.1. OYNANABİLİR FİLM EVRENİNE GİRİŞ: VİDEO OYUNLARI VE SİNEMANIN FARKLILAŞTIĞI NOKTA; ETKİLEŞİM

İçinde bulunduğumuz yüzyılın ana kavramlarından birisinin insan ve makine etkileşimi üzerine olacağını varsaymak yerinde bir tahmin olacaktır. Bilgisayar teknolojilerinin gelişmesiyle birlikte eski dünyadan arta kalan ne varsa kullanıcısıyla gittikçe daha çok etkileşime giren bir yapıya bürünmüştür. Cep telefonları, okul tahtaları, televizyonlar, kitaplar ve saatler bunlara örnek olarak verilebilir. Hatta akıllı evler ve akıllı arabalar da literetürdeki yerlerini almışlardır. Bunların hemen hepsi akıllı ön ifadesiyle ön plana çıkmaktadır. Buradaki akıllı olma durumu, internet bağıyla kullanıcının girdilerine uygun çıktıları verebilen bir makine etkileşimine sahip olmaları ve etkileşim alanlarını genişletebilmeleri anlamına gelmektedir. Ayrıca akıllı cihazlar sanal bilgisayar ortamına dayalı aktif çok fonksiyonlu cihazlar olarak tanımlanmaktadırlar (Poslad, 2009: 34).

Etkileşim geri bildirim üzerinden bir diyalogun kapısını aralamaktadır. Aktif katılım ile zenginleşen kullanıcı deneyimi daha belirgin hale gelir. Bir arabayı sürülürken izlemek ile onu sürmek arasındaki farka benzer şekilde etkileşim, eylemi bir kullanıcı deneyimine çevirir. Görsel sanatlar içinde izleme deneyimi en çok sinema ile ilişkilendirilmiştir. Sinema izleyicisi, anlatıyı alımlayan ve yorumlayan bir özne olarak konumlandırılır. Sinemanın güçlü bir anlatı aracı olduğu düşünüldüğünde etkileşim ile kuracağı bağın yaratacağı yeni potansiyel anlatı olanaklarını daha fazla düşünmek için de doğru bir dönemdeyiz. Elbette sinema ile etkileşimin yan yana gelmesi yeni bir şey değildir. Sinema ve etkileşimin bir film bağlamında kesiştiği ilk an 1967 yılına kadar geri gidebileceğimiz bir tarihçeyi ortaya koyar. Bu film Radúz Činčera tarafından yönetilen, Çekya menşeli *Kinoautomat* isimli filmdir. Yaklaşık bir saat uzunluğunda olan bu film; birkaç noktada durdurulur ve izleyicilerden bir sonraki sahne için seçimler yapılması istenir. İzleyicilere verilen oylama makineleri

aracılığıyla seçimler yapılır ve gösterilecek bir sonraki sahne bu oylamanın sonucunda belirlenir (Koenitz, 2015: 13-14).

Aradan geçen 67 yıl ve bu süreçte ortaya çıkan ve gittikçe daha belirgin hale gelen video oyunu çılgınlığı sinema için tam bir açık büfedir. Bu büfeden bir şeyler almadan önce sinemanın sorduğu soru şu olmuştur; bir video oyununun diğer medyaların sahip olmadığı temel özelliği nedir? Cevap; etkileşimdir. Etkileşim üzerinde hala tartışılan ve birçok farklı araştırmacıya göre farklı tanımlamaları olan bir kavramdır. Yine de biz olabilecek en yaygın ve ortak bir tanım ile onu ifade etmeye çalışarak, çeşitli kuramcıların görüşlerine yer verelim. Etkileşim özünde bir cihaz ile kullanıcı arasında iki yönlü bilgi akışına izin veren, kullanıcının girdisine yanıt veren sistem olarak tanımlanmaktadır. Yeni iletişim teknolojileri bağlamında ise etkileşim; iletişim sürecine katılmış teknik düzenlemeler yardımıyla, alıcının verici olabilmesi ve mesaj üzerindeki kontrolünü artırabilmesi olarak da tanımlanır (Bostan, 2022: 28).

Eric Zimmerman'ın etkileşim tanımında ise anlatı ile etkileşimin kurduğu bağa yapılan bir vurgu vardır. Zimmerman'a göre (2004: 158) tüm anlatı biçimleri etkileşimlidir. Örneğin; okunan bir kitap bize etkileşimli bir deneyim sunar. Kitabı tutmak, sayfalarını çevirmek, metne duygusal ve psikolojik olarak kendimizi kaptırmak ve dil aracılığıyla metin ile girilen bilişsel ilişki de bir etkileşimdir. Yine de Zimmerman bazı anlatıların etkileşimli olduğunu bazılarının ise olmadığını söylemenin önemli bir noktaya vurgu yaptığına dikkat çekmektedir. Ona göre tüm anlatılar etkileşimli olabilir ama farklı şekillerde etkileşimli olabilmektedir. Zimmerman her ne kadar etkileşim kavramının neredeyse her medya türüne uygulanabileceğini öne sürse de doğrusal olarak okunan geleneksel bir kitap ile sizi sayfalar arasında seçimler yaparak kendi maceranızı oluşturmaya iten seçimli kitaplar arasındaki ayrımın önemine değinir ve etkileşim kavramının özünün buradaki ayrımda yattığını belirtir. Buradaki karmaşıklığa çözüm olarak ise etkileşimi tek başına düşünmek yerine onu anlatı deneyimi ile ele almanın gerekliliğini sunar. Bu bağlamda dört farklı etkileşim türü tanımlar. Bunlar *bilişsel etkileşim, işlevsel etkileşim, açık interaktivite ve meta etkileşim*'dir. Açık interaktivite medyalar bağlamında aklımıza gelen en genel ve bilindik etkileşim kullanımındır. Bir hipermetin bağlantılarına tıklamak, bir hikâyede seçimler yapmak ve interaktif deneyime yönlendiren diğer prosedürler de buna dâhildir (Zimmerman, 2004: 158).

Zimmerman buradaki dört kategoriyi birbirinden tamamen farklı olarak değil, medya deneyimlerinde değişen oranlarda ortaya çıkan, birbirleriyle örtüşen dört katılım çeşidi olarak ele alır. Çeşitli interaktif deneyimler bunların bir kısmını ya da bazılarını tamamen içine alır. Yine de Zimmerman; özellikle *açık interaktivite* üzerinde durmaktadır. Yukarıda örnek olarak verilen doğrusal kitap ile seçimli kitap arasındaki ayrım da burada yatmaktadır. Burada seçimler ve anlatı üzerinde beliren bir kullanıcı eylemliliği mevcuttur. Bu da etkileşimin özünü oluşturmaktadır.

Video oyunları ve interaktif anlatı alanında çalışan bir başka uzman olan Chris Crawford (2013: 28) ise ister bir insanla isterse bir bilgisayarla olsun etkileşimi bir sohbete benzetmektedir. İyi bir sohbette önemli olan üç unsur; dinleme, düşünme ve konuşmadır. Crawford bu örneği verirken bilgisayarların bildiğimiz anlamda dinleme, düşünme ve konuşma özellikleri sahip olmadığını belirtir ancak ona göre bir bilgisayar dinlemez lakin farenin ve klavyenin girdilerini dinleyerek çıktılar sunar. Bir bilgisayar konuşmaz ancak ekrandaki çıktıları görüntülerken benzer bir mekanizma kullanır ve son olarak bir bilgisayar düşünmez ama verileri işler ve onları hesaplayabilir (Crawford, 2013: 28). Bu tanım ile etkileşimin yukarıda Eric Zimmerman'ın önerdiği 'bir kitabı elinize alıp okumakla, bir filme duygusal olarak dâhil olmanın da bir etkileşim türü olduğu' fikrini reddetmektedir. Film ya da kitap üzerinden kurulan zihinsel temelli bir etkileşimin tek taraflılığını vurgulayarak, bu sohbette konuşmayı yapanın film olduğunu dinleyicinin ise seyircilere atıfta bulunarak etkileşime girmediklerini bir tepki verdiklerini dile getirir (Crawford, 2013: 29).

Video oyunları alanında çalışan birçok araştırmacı genellikle etkileşimin doğasını anlamaya ve oyuncuların etkileşim üzerinden oyunlarla kurduğu ilişkileri incelemeye yönelmiştir. Burada nihai olarak gidilebilecek temel ayrım etkileşimin kendisinin ludik[1] bir sistem olarak mı yoksa bir anlatı sistemi olarak mı kendisine yer bulduğudur. Bu tartışma esasında video oyunlarının akademik çevrelerde tartışılmaya başlandığı ilk andan beri araştırmacıları tarihsel olarak iki farklı kampa ayıran (*Narratology ve Ludology tartışması*) önemli bir akademik gerilimdir. Bir sistem olarak etkileşim; kuralları sabit, daha mekanik ve kullanışlılık ile ilgili bir çerçevede ele alınırken, anlatının ön planda olduğu bir etkileşim tasarımı *Etkileşimli Dijital*

[1] Ludik: Oyunla ilişkili olan, oyun özellikleri taşıyan ya da oyun gibi işleyen. Genellikle kurallara dayalı, oyuncuya belirli eylemler sunan ve hedefe ulaşmayı amaçlayan yapılar için kullanılır.

Anlatı kavramı ile ilişkilidir. Her iki kampın önemli savunucuları olmuştur. Sonraki bölümde ludik bir sistem olarak etkileşim çalışmalarıyla bilinen Espen Aaerseth'in Ergodik kavramıyla, etkileşimi anlatı merkezli bir yaklaşımla ele alarak, yeni medyanın sunduğu anlatı olanaklarını vurgulayan Janet Murray'in *Hamlet on Holodeck* isimli kitabındaki etkileşim yaklaşımlarını ele alacağız. Böylece her iki görüşün ışığında etkileşim kavramını ele almış olacağız.

2.1.1. Etkileşimin Çift Yüzü: Anlatıya Karşı Ergodik

Video oyunları alanında çalışan birçok araştırmacı genellikle etkileşimin doğasını anlamaya ve oyuncuların etkileşim üzerinden oyunlarla kurduğu ilişkileri incelemeye yönelmiştir. Çünkü etkileşimin çift taraflı doğası alımlayıcının yorumlarına ihtiyaç ve istek duyan bir yapıdadır. Espen Aerseth (1997) bu yapıyı, *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature* kitabında *ergodik edebiyat* olarak ortaya koyar. Ergodik, Yunanca *ergon* (çalışma) ve *hodos* (yol) kelimelerinden türetilmiştir ve okuyucunun eserin tamamlanması için gösterdiği fiziksel ve zihinsel çaba olarak ifade edilir (Aarseth, 1997: 1-2). Ergodik metinlerde anlatının akışında sapılabilecek farklı yollar yazar tarafından belirlenir. İlerlenebilecek farklı yollar olsa da yine de yazar tarafından sınırlandırılmış bir yapı karşımıza çıkmaktadır. Aaerseth'e göre (1997: 9) ergodik metinlerin izleri, yalnızca siber uzayda değil, Antik Mısır'a kadar sürülebilmektedir. Aaerseth, Antik Mısır tapınaklarındaki duvar yazılarını ve kabartmalarını birbirine bağlı yapıları ve tapınağın sembolik mimari düzenine uygun bir şekilde dini metnin doğrusal olmayan bir şekilde düzenlenmesini bunun için örnek olarak verir.

Espen Aaerseth'in ele aldığı *Siber-metin* (Cybertext) ve *Hiper-metin* (Hypertext) kavramları da ergodiklik çerçevesini belirlemek için önemli bir ayrım sağlamaktadır. Siber-metin ile Hiper-metin'i ayıran en temel özellik; okuyucunun/izleyicinin metnin kendisine ne derecede müdahil olabildiği, onun anlamını ne ölçüde belirleyebildiği ile ölçülür. Örneğin; bağlantılar ile donatılmış bir internet sitesi ya da bir elektronik roman (her ikisi de hiper-metin olarak kabul edilir) belirli ölçüde etkileşime izin vermektedir. Okuyucu, doğrusal olmayan bir şekilde bağlantılar arasında gezebilmekte ve kendisine dayatılan bir akışa tabii olmamaktadır. Akışı değiştirmek istediğinde bunu yapabilmekten yalnızca bir bağlantı kadar uzaktır.

Hiper-metnin doğrusal olmayan (*non-linear)* kavramıyla ilişkisi oldukça belirleyicidir. Metnin *(Aaerseth, video oyunlarını da bir metin olarak görmektedir)* bu doğrusal olmama durumunu beş ölçüt üzerinden ele alır. Bunlar sırasıyla; *çatallanma*, *bağlantı/atlama*, *permütasyon* (dizilim), *hesaplama* ve *poligenesis* (çok kökenlilik) olarak ele alınmaktadır (Aarseth, 1994: 80).

Bu ölçütleri video oyunlarının etkileşimli yapısına göre incelediğimizde, Aarseth'e göre (1997: 80) *çatallanma*; bir metnin birden fazla olası yola ayrılmasıdır. Video oyunlarında bu durum, oyuncu seçimleri ile doğrudan bağlantılıdır. Oyuncu yaptığı seçimler ile hikâyenin çatallanmasına ve farklı yollara ayrılmasına olanak tanır. Örneğin; *Detroit: Become Human* (2018) ve *Mass Effect* (2007) gibi oyunlarda oyuncunun seçimleri oyunun gidişatına yön verir. Her bir seçim farklı bir olay örgüsünü ve durumu tetikler. Bu oyunu oynayan her bir oyuncu için oyun deneyiminin aynı şekilde olmamasını sağlar. Ayrıca *Bandersnatch* (2018) gibi yapımlarda da seçimlerle ortaya koyulan dallanan hikâye yapısı bu bağlamda değerlendirilebilir. Bir diğer hiper-metin özelliği olan *bağlantı/atlama* ise oyunlarda yine doğrusal olmayan bir yapıyı tetikleyerek, oyuncuya bağlantılar aracılığıyla gezinme özgürlüğü verir. Serbest keşfe olanak sağlayan bu yapı *Legend of Zelda* ya da The *Witcher* gibi açık dünya tabanlı oyunlarda oyuncunun ilerleme yolunu kendisinin belirlediği ve herhangi bir sınırlandırmaya tabii olmadığı bir etkileşim yapısını temsil eder. Doğrusal bir sıranın izlenmediği bu oyunlarda farklı hikâye parçaları sırasız olarak, kullanıcının/oyuncunun seçimlerine göre şekillenir. Yol ayrımlarında yapılan seçimler yine o seçimin neden-sonuç ilişkileri göz önüne alınarak bir sonraki içeriğe oyuncuyu yönlendirir (Aarseth, 1997: 80).

Benzer şekilde *permütasyon (dizilim)* da doğrusal olmayan sıralamanın yine doğrusal olmayan bir etkileşim mantığıyla deneyimlenebilmesi anlamına gelir ancak temel farkı, mevcut içerikler farklı sıralarda keşfedilse de oyuncunun seçimleri bir sonraki içeriği yönlendirmez. YouTube örneği burada yararlı olacaktır. Tıpkı YouTube'un önerilen videoları arasında gezinirken herhangi bir kısıtlama olmadan, istenilen içeriğe geçiş yapılabilmesi gibi, kullanıcı/oyuncu aynı içeriğin seçim ile belirlenmiş olanına değil de tamamen farklı bir içeriğe geçiş yapabilir. Sam Barlow'un *Her Story* (2015) adlı oyunu permütasyon için bir örnek oluşturur. Oyunda oyuncular, bir polis müfettişinin bilgisayarından bir şüphelinin sorgu videolarını izleyerek gerçeği

açığa çıkarmaya çalışır. İzlenen kamera kayıtları rastgele erişime olanak tanır ve bu video klipler anahtar kelimelerin oyundaki bilgisayar arayüzüne girilmesi ile bulunabilir. Bağlantıların yönlendirdiği bir anlatıdan ziyade oyuncunun keşfinin ön planda tutulduğu bir etkileşim yöntemi belirleyicidir (Aarseth, 1997: 80).

Bir diğer hiper-metin özelliği *hesaplama*'dır. Buradaki hesaplama bir sistem tarafından üretilen metni ifade etmektedir. Bir bilgisayar sisteminin algoritma aracılığıyla dinamik olarak oluşturduğu metin bu bağlamda değerlendirilir. Kullanıcı girdilerine açıktır. Önceden belirlenmişlik yerine kullanıcı/oyuncu girdileri doğrudan oyunun nasıl gelişeceğini etkiler, böylece hikâyenin her oynanışta ve oyuncudan oyuncuya değişmesi sağlanır. Örnek olarak *Left 4 Dead* oyunundaki "*AI Director*" mekanizması verilebilir. Bu algoritmik mekanizma oyuncunun performansına göre düşman yerleşimini, çeşitli sağlık ve cephane noktalarını dinamik olarak değiştirir. Oyunun zorluk moduna göre, düşmanların yoğunluğunu ve hangi bölgelerde ne kadar aralıklarla hangi özel düşman türleriyle saldırılacağı gibi özellikleri oyuncuların oyundaki beceri ve seviye istatistiklerine uygun olarak dinamik olarak belirler. Böylece önceden belirlenmiş katı bir sistem yerine, her oyuncuya göre şekillenen algoritmik bir süreç işlemektedir. *Poligenesis (çok kökenlilik)* özelliği ise tek bir başlangıç noktası ve tek bir doğrusal ilerleyiş yerine, birden fazla başlangıç veya ilerleme yolu sunan hipermetinleri ifade etmektedir. Kullanıcı/oyuncu; metne farklı noktalardan girebilir veya farklı sonuçlara ulaşabilir. Burada oyuncu oyuna farklı karakter sınıflarından birisini seçerek başlayabilir. *The Elder Scrolls V: Skyrim* (2011) oyunu buna bir örnek teşkil etmektedir. Oyuncu elf, cüce, ork, büyücü gibi sınıflar arasından seçim yapılır. Bu seçim oyunun akışını ve başlangıç noktalarını ve finalini şekillendirir. Özetle; oyunun anlatısı oyuncunun hangi karakter üzerinden ilerlediğine bağlı olarak değişirek hiper-metinsel bir etkileşime dönüşür (Aarseth, 1997: 80).

Siber-metin ise hiper-metin kavramını daha geniş bir perspektifte ele alır. Bu perspektif daha çok bilgisayar ve dijital alana ait bir kavram olarak karşımıza çıkmaktadır. Hali hazırda siber (cyber) kelimesi, bilgisayar ve bilgisayar ağları ile ilgili, anlamına gelmektedir. Burada, okuyucu salt bir takip eden olmaktan çıkarak metni yeniden şekillendirir, eylemselliğe geçiş yapar ve böylece okuyucu metnin anlamını yeniden üretebilir. Aarseth (1997: 4), siber-metni şu şekilde ifade etmektedir:

‘’...Siber-metin okuyucusu güvende değildir ve bu nedenle onun bir okuyucu olmadığı söylenebilir. Siber-metin okuyucusunu riske atar: Reddedilme riski… Siber-metnin okurundan talep ettiği çaba ve enerji, yorumlama riskini müdahale riskine yükseltir. Bir siber-metni tanımaya çalışmak, başarı ya da başarısızlıkla sonuçlanabilecek bir kişisel doğaçlama yatırımıdır. Bir siber-metindeki gerilimler, yalnızca yorumlayıcı içgörü için değil, aynı zamanda anlatısal kontrol için de bir mücadeledir.’’

Siber-metin makine ile ilişkili bir metindir ve Aaerseth tarafından metinsel makine olarak ifade edilen bu etkileşim aşağıdaki şema ile gösterilmiştir.

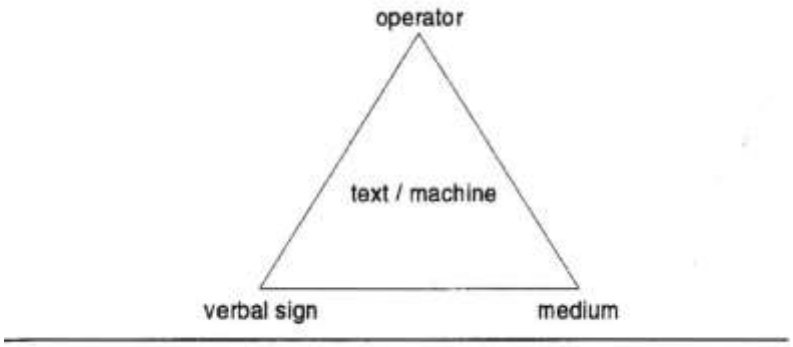


Figure 1.1. The Textual Machine

Görsel 47: Metinsel makine şeması görseli. Okuyucunun yalnızca metni okuyan değil, aynı zamanda onu çalıştıran bir kullanıcı olduğu metin yapısıdır. Burada metin, bir anlamda bir makine gibi çalışır ve kullanıcının eylemleri tarafından belirlenir (Aaerseth, 1997: 21).

Birbirleriyle etkileşim halinde olan operator (insan), ortam ve sözlü işaret, ortalarında da metin bulunmaktadır. Bu üçü arasındaki ilişki akışkan ve sınırları net olmayan bir etkileşim yaratır. Bir diğer değişle diğer ikisi olmadan bir diğeri siber-metin açısından tanımlanamaz. Aaerseth, bir filmin projektör ve perde olmadan işe yaramaması gibi metnin ortaya çıkması için bir ortam, insan ve sözlü işaretler kümesinin varlığına dikkat çeker. Video oyunları açısından bu şemanın; oyuncu, oyunun dünyası ve oyun içinde anlatımı şekillendiren unsurlar şeklinde yorumlanabileceği ifade edilebilir (Aaerseth, 1997: 21).

Aarseth, video oyunlarını da birer siber-metin olarak ele almaktadır ancak bazıları yüksek siber-metinsel özellikler gösterirken bazıları göstermemektedir. Bu durum da bir oyunun, oyuncusuna oyun dünyası ile ne ölçüde etkileşime izin verdiği ile ölçülen bir parametre olarak ortaya konabilir (Aaerseth, 1997: 103-104). Bu

etkileşimin anlatısal bir ölçüde gerçekleştiği alan ise *etkileşimli dijital anlatı*'dır. Dijital ortamda sunulan ve hikâyeye aktif katılımı mümkün kılan bir anlatı türüdür ve doğrusal anlatının aksine çoklu sonlara, karar anlarına ve hikâye akışının değiştirilmesine olanak sağlar. Etkileşimli dijital anlatı, sanatsal vizyonu teknolojiyle birleştirir ve pasif izleyiciyi aktif bir yaratıcıya dönüştürür (Koenitz, Ferri, Haahr, Sezen ve Sezen, 2015: 1).

Etkileşimli dijital anlatı; birkaç alt kategoriye sahiptir. Bu kategoriler *hipermetin kurgu, etkileşimli kurgu, anlatısal video oyunları, kendi maceranı seç anlatısı, görsel romanlar, sanal gerçeklik anlatıları, alternatif gerçeklik oyunları, immersif tiyatro* ve *FMV* olarak kısaltılan *Full Motion Video* olarak sınıflandırılabilir. Bu kategorilerden her biri farklı oranlarda ve türlerde etkileşime izin veren bir yapıya sahiptir. Özellikle FMV (Full Motion Video) interaktif sinema ile anlatı odaklı video oyunlarının doğrudan bir kesişimini ifade etmesi açısından, video oyunu ve sinema arasındaki ince çizgiyi ortaya koymaktadır. Bu durum tezimiz için önemli bir noktada bulunmaktadır. Oynanabilir filmler kavramı ile ilişkisi açısından ilerleyen bölümlerde üzerinde durulacak olan bu video oyunu türü ile sinema, görece daha yeni ve deneysel anlatı olanaklarına kavuşabilme potansiyeline daha da yaklaşmaktadır. Çünkü full motion video, tam hareketli görüntü demektir ve yalnızca ismen bile sinemayı çağrıştırır. Aynı zamanda bir video oyunu türü olmasından dolayı gerçek bir melez yapının tarifidir. Bu konuya derinlemesine değinmeden önce, alanın önemli kuramcılarından Janet Murray'in *etkileşimli anlatı* için dile getirdiklerine göz atmak, etkileşim, sinema ve oyunlar üçgenin bakışımız açısından faydalı olacaktır.

2.1.2. Janet Murray ve Holodeck Etkileşimi

Janet Murray, etkileşimli sistemlerin anlatı potansiyellerini incelediği *Hamlet on Holodeck* kitabında bilgisayarı 1890'ların film kamerasına benzetmektedir. Bunu Lumiere kardeşlerin 'bir trenin gara girişi' filmi ile sinemayı icat ettiğini düşünme eğilimimize bağlamaktadır. Aslında olan ise kameranın icadının bir nevi ticari duyurusudur (Murray, 1998: 11). Sinemanın özellikle ilk otuz yılında diğer yönetmenlerin kameraya ve dolayısıyla filme yaklaşımlarındaki vizyoner denemelerinin sinemayı asıl icat eden şey olduğunu vurgulamaktadır. Böylece bir kayıt cihazı teknolojisi; yakın plan çekimler, odak değiştirme, kurgu gibi gelişmelerin

katılımıyla bir anlatı aracına dönüşmüştür (Murray, 1998: 68). Sinemanın bir sanat olarak varlığı bu gelişmelerin filmsel anlatıyı mümkün kılmasıyla esas rayına oturmuş ve sinema bir sanat formuna dönüşmüştür. Tıpkı kameranın icadı gibi şimdi elimizde küresel ağa bağlanabilen, metin, ses ve hareketli görüntü işleyebilen yeni bir icat olarak bilgisayarın olduğunu söyleyerek; bilgisayarın potansiyel anlatı olanaklarını, yapısı gereği etkileşimli bir medya olması üzerinden okumayı önermektedir. Çünkü Murray'e göre sinema tarihinden çıkarılabilecek en önemli ders, sinemanın kendisinden önceki sanat formlarına gereğinden fazla bağlı kalmasıdır. Bunu ilk filmlerin sahne kurulumunun tiyatroyu, hikâye anlatımında ise romanı andıran yapıları kullanması ve bu yapıların sinemanın genetiğine nüfus etmesi olarak örneklendirmektedir (Murray, 1998: 85).

Murray (1998) bir medya formunun asıl potansiyeline ancak kendine özgü anlatım gücünü keşfetmesiyle ulaşabileceğini söyleyerek; modern bilgisayarların ve internetin henüz kendi anlatı biçimlerini tam olarak yansıtamadığını düşünmektedir. Yukarıda da belirtildiği gibi kameranın icadı tek başına sinemanın ortaya çıkması için yeterli değildir. Bunun; kamera ve kurgu deneyleriyle gerçekleşmesine benzer şekilde bilgisayar sistemlerinin üzerinde çalışılabilecek temel özelliklerini de dört farklı kategoride ele almıştır. Bunlar *prosedürellik, katılımcılık, mekânsallık ve ansiklopediklik*tir (Murray, 1998: 72) Bunlardan ilk ikisi doğrudan etkileşim ile ilgilidir. *Prosedürellik*, bilgisayarın bir dizi kuralı yerine getirme gücüdür. Bilgisayar statik bilgiden ziyade karmaşık, olumsal davranışı somutlaştırmak için tasarlanmış bir teknolojidir ve algoritmalarla ilgilidir. Prosedürel ortamlar etkileşimi tetikleyici girdilere duyarlıdırlar. Prosedürellik sayesinde bilgisayar evreninde kesin ve genel davranışların kuralları belirlenebilir. *Katılımcılık* ise bilgisayar sistemlerinin bir kullanıcı mantığına uygun şekilde kodlamalar üzerinden dizayn edilmesidir. İsminden de anlaşılacağı gibi katılım üzerinden bilgisayar sistemleri kendilerini kullanıcılara açmaktadır. *Mekânsallık* ise dijital ortamların gezilebilme özelliğine bir atıfta bulunur. Örneğin; kitap ve film, mekânı yalnızca sözel ve görsel bir şekilde betimleyebilirken bir dijital ortam içerisinde hareket edebileceğimiz bir alan sunmaktadır. Dijital ortamların bu özelliği sayesinde küresel bir ağ üzerinden herkesin bağlanabileceği ve içerisinde gezebileceği siber uzay yaratılmıştır (Murray, 1998: 79). Son olarak *Ansiklopediklik* ise bilgisayarların şu ana kadar icat edilmiş en geniş kaynak olmalarını ve neredeyse sonsuz veri depolama kapasitelerini ifade etmektedir. Bu özellik

sayesinde dijital alanda üretim yapan bir sanatçının envanterinde kullanmak üzere tüm bu bilgiler durmaktadır ve böylece sanatçı tarihte hiç olmadığı kadar zengin bir malzeme havuzuna sahip olmaktadır (Murray, 1998: 82-83).

Hamlet on Holodeck (Sanal Güvertedeki Hamlet) ismi de Janet Murray'in etkileşimli anlatılara yaklaşımıyla ilgili önemli şeyler söylemektedir. Holodeck; *Star Trek* dizisindeki sanal gerçeklik odasının adıdır. Dizideki karakterler bu odaya girdiklerinde hologramlar ve yapay zekâ programları sayesinde gerçekliğe birebir benzeyen, tamamen sürükleyici bir ortam deneyimlerler. Murray, kitabın genelinde şu soruyu sorar: Eğer Holodeck gibi bir teknolojiye sahip olsaydık, Hamlet gibi bir anlatıyı orada nasıl deneyimlerdik? Kitabın isminin seçilmesindeki neden, etkileşimli dijital anlatının zirve noktası ile geleneksel anlatının zirve noktasının bir araya getirilmesidir. Böylece elde edilecek deneyim şimdiye kadar olan en kapsamlı anlatı ve etkileşim mecrası olacaktır. Murray (1998) hali hazırda yapay zekâ ve bilgisayar bilimcilerinin bilgisayarın temsil olanaklarını genişlettiğini ifade etmektedir. Günümüzde yapay zekâ ve dijital ortamların fotorealistik temsil becerileri düşünüldüğünde Hamlet ve Holodeck birbirine daha da yaklaşmış durumdadır.

Murray, insanların yüksek teknolojiyle süslenmiş, kuru anlatılardan ziyade duygulara hitap eden dramatik anların peşlerinde olduğunu söylemiştir. Bu durumu da 1983 tarihli ve metin-tabanlı bir bilim kurgu hikâyesi olan *Planetfall* oyunu üzerinden örneklendirir (Murray, 1998: 53-54). Oyun, görsel olarak metinlerden başka hiçbir temsil biçimi olmasa da hikâyesini oldukça etkili anlatmasıyla bilinmektedir. Oyunda terk edilmiş, ıssız bir gezegene inen oyuncu, buradan kaçmanın yollarını aramaktadır. Terk edilmiş bir laboratuvarda, siz onu bulana kadar âtıl durumda kalmış bir robot olan Floyd ortaya çıkar. Oyuncu çeşitli yöntemleri deneyerek bu robotu çalıştırmayı başarır. Floyd'un varlığı bu ıssız ve tekinsiz gezegende oyuncunun tek arkadaşı olarak işlev görür. Oyunda ilerlerken Floyd'un varlığı yer yer neşeli sohbetlerle yer yer oyuncuya yaptığı yardımlarla oldukça eğlenceli hale gelir. Çeşitli maceralardan sonra oyuncu kesinlikle girilmesi gereken radyasyon sızdıran bir oda ile karşılaşır. İçeriden alınması gereken ve hikâye açısından karakterin buradan kaçabilmesini sağlayacak bir nesne vardır. Ayrıca bu odada radyasyona maruz kalmış tehlikeli mutantlar bulunmaktadır. Yolculuk boyunca oyuncuya eşlik eden Floyd, çocuksu bir sadakat ile bu odaya girmek için gönüllü olur ve değerli nesneyi kendi canı pahasına oyuncuya

getirir. Floyd odadan çıktığında çok zarar görmüştür ve oyuncunun kollarında ölür. Murray, Floyd olmadan bir süre daha devam eden oyunun, geri kalan kısımlarında oyuncuda yalnızlık ve keder hislerinin üst seviyede görüldüğünü dile getirmektedir. Murray bizzat oyuncuların Floyd için 'Benim için kendini feda etti.' dediklerini birçok kez duyduğunu söyler. Hamlet benzeri dokunaklı bir teatrel anın bu basit tasarımlı oyunda dahi kendisini göstermesine dikkat çekerek, Floyd'un ölümünün video oyunlarında etkileyici bir anlatı sanatına giden yolda küçük bir kilometre taşı olduğunu ifade etmektedir (Murray, 1998: 65). Murray, oyunların dramatik güçlerini arttırmak için oyun tasarımcılarının film tekniklerini de iyi bir şekilde kullanma arzusunda olduklarını birçok kez dile getirir. Bilgisayarın kendi potansiyel anlatı olanaklarını keşfetmek için prosedürellik ve katılımcılık üzerinden etkileşimli yapıları kullanması gerektiğinin öne sürülmesi; dijitalleşen sinemayı da bu denkleme dâhil etmek anlamına gelmektedir. Sinema; dijitalleşerek bilgisayar algoritmalarının müdahalesine uygun hale gelmiştir. Böylece Murray'in ifade ettiği bilgisayarın kendine özgü anlatım olanaklarından sinemanın da yararlanabileceği ortak bir teknik altyapıdan söz edebilmek mümkündür. Bu durum sinema ve video oyunlarının da dâhil olduğu bir denklemi açığa çıkarır. Böylece yukarıda sorulan; bir video oyununun diğer medyaların sahip olmadığı temel özelliği nedir sorusu, dijitalleşen sinema için bu sorunun cevabı olan etkileşimin yaratabileceği yeni anlatı olanaklarının ne olduğu sorusuna evrilir. Oynanabilir filmler şeklinde ifade edeceğimiz bu kavramı; her iki medyada da etkileşimin gelişme sürecine göz atarak ele almak faydalı olacaktır.

2.1.3. Önemli Teknolojik Gelişmeler Işığında Etkileşimli Medyanın Kısa Bir Tarihçesi

MIT'de bilgisayar bilimleri alanı profesörü Joseph Weizenbaum, 1966 yılında *Eliza* (1966) isimli bilgisayar programını kodlayarak etkileşimli medyanın en erken örneklerinden birisine imza atmıştır. Eliza en temelinde Rogerian bir psikoterapist gibi davranan, yazılı komutlara ilgili yanıtlar veren bir yapay zekâ dil modeli deneyidir. Eliza kendisi ile iletişim kuran kullanıcılara psikoterapist Eliza kişiliği olarak tatmin edici cevaplar verebilme becerisine sahiptir. Örneğin; bir kullanıcı Eliza'ya bugün mutsuzum dediğinde, Eliza bunun nedenlerini sormakta ve aldığı cevaplara göre konuşmayı sürdürerek bir psikoterapist gibi cevaplar vermektedir. Eliza'nın verdiği cevapların bağlı olduğu kurallar (prosedürellik), doğal dil girdisine izin vermek

(katılımcılık) ve senaryo/rol (terapi seansı/hasta) özellikleri sayesinde programın yaratıcısı Weizenbaum'un ilk başarılı etkileşimli dijital anlatı yazarı olarak kabul edilmesine neden olmuştur (Koenitz, 2015: 11).

Eliza'nın ardından *Adventure* (1976) isimli metin tabanlı bir başka ufuk açıcı oyun gelmiştir. Metin komutlarıyla oyuncunun yönlendirildiği ve nesneleri bulma ve onları birleştirme, diyaloglar ve mekânın keşfine dayanan bu oyun; anlatının yanında bulmaca ve bulmacalarla zenginleştirilen bağlamıyla etkileşimli anlatı alanının önemli bir eşiğini temsil etmektedir. Oyunun tasarımcısı American Infocom şirketinin bir sonraki oyunu etkileşimli anlatı çerçevesini daha da genişleten *Zork* (1977) oyunu olmuştur. Zork'un en önemli özelliği büyülü nesnelerle oyuncuların girdiği karmaşık etkileşimlere izin vermesidir. Buradaki nesne etkileşimini örneklendirmek gerekirse; örneğin oyunda bir gazete bulan oyuncu kendisine saldıran bir dev ile karşılaştığında yazı komutuyla *gazete ile deve saldır* dediğinde, oyun *gazete ile deve saldırmak aptallıktır* diyerek oyuncuya bir sınırlama getirmiş olur. Bu sınırlamayı getiren oyun tasarımcıları bunu tek tek eylemleri düşünerek değil, oyundaki nesneleri işlevlerine göre kategorize ederek karşılığında bir yanıt verir. Böylece bulunan nesneler o kategoriye uygun değerlendirilmek zorunda olan bir yapıyı tetikleyerek oyuncuyu bu yapıya uygun düşünmeye zorlar. Bu da dinamik bir eylemsel evren yaratarak oyuncuyu senaryolaştırılmış bir etkileşimli anlatı ile sarıldığı hissini güçlendirir (Koenitz, 2015: 12). İlerleyen bölümlerde nesnelerle girilen etkileşimin; etkileşimli anlatı için önemi detaylı bir şekilde ele alınacaktır.

Her iki oyunun teknik arka planına göz atmak etkileşimli medyanın teknoloji ile olan ilişkisini göstermek açısından önemlidir. Her iki oyun da MIT'de üretilen LISP (*List Processing Language*) isimli bir kodlama dili kullanılmıştır. Daha öncelerinde bilgisayara girilecek kodların kâğıtlara ve kartlara yazılıp bilgisayara yerleştirilmesi ile yapılan ilkel bir kodlama sistemi varken, LISP dilinin getirilmesiyle kodların bilgisayar tarafından okunması ve anında geri yanıt vermesi mümkün hale gelmiştir. Bu sayede yazılan bir programın hataları ve eksikleri anında geri dönüşler ile saptanmıştır. Sonuç olarak da program ve programcı arasında daha etkileşimli bir yapı ortaya çıkmıştır (Murray, 1998: 95).

Etkileşimli medyanın önemli tarihsel dönüm noktalarından bir diğeri de CD ve DVD teknolojileridir. 1980'lerden itibaren video için doğrusal olmayan bir gösterim

ve dağıtım sistemine olanak sağlayan laserdiskler (CD) ortaya çıkmıştır. Laserdiskler dijital veriyi optik olarak saklayabilen; müzik, video ve her türlü dijital verinin depolanarak kontrol edilebildiği bir potansiyeli ortaya koymuştur. Birçok video oyunu ve sinema filmi CD'lerin içinde yeni bir yaşam alanı bulmuştur. 1990'lara gelindiğinde ise CD yerini daha fazla depolama kapasitesi ve bir bilgisayar arayüzü gibi kullanılabilen bir teknoloji olan DVD'ye bırakmıştır. Özellikle filmler DVD ile birlikte kamera arkası, yapım süreci belgeselleri, bonus sahneler, yönetmen yorumu ve alternatif sonlar gibi içeriklerin yayınlanabildiği bir alana kavuşmuş ve uzantılarını daha da genişletmişlerdir. Bu gelişmelerin yarattığı etkilerden biri de sıradan bir vatadandaşın CD ve DVD teknolojisine sahip olmasıyla beraber, kendi oturma odasında bir film ile etkileşime girebildiği bir oyun alanına kavuşmasıdır. Özellikle filmlerin alternatif sonlarının izlenebilmesi, bir filmin çeşitli bölümlere ayrılarak doğrusal olmayan bir sırayla izlenebilmesi ve hatta bunun bazı filmler tarafından sanatsal bir anlatım aracı olarak kullanılabilmesi ile sinema perdesinin iki boyutluluğundan bir çıkış söz konusudur. CD ve DVD, kendilerinden önceki video gösterim sistemlerine göre daha bireysel kullanıma sahiptirler. Bu durum etkileşimin özellikle sinema ile ilgili olan ilişkisinin inşasına da bireysel bir kimlik vermiştir. Bir film artık tek bir salonda iki boyutlu bir perdede kitlesel halde izlenen doğrusal bir evrenden sıyrılmış ve her bir izleyicinin oturma odasına ulaşan daha doğrusal olmayan bir yapıya kavuşmuştur. Burada CD ve DVD'nin yaratıcı birer ara eleman olduğunu vurgulamak yerinde olacaktır çünkü asıl sihir bilgisayar sistemlerinde ve bilgisayar arayüzlerindedir. Videonun dijitalleşmesi olarak da okunabilecek bu durum kısaca; 1986 yılında Sony'nin D1 isimli ilk dijital video kaydedici formatına ardından Avid firmasının ilk dijital video işleme ve düzenleme sistemine (1989) oradan MPEG-1 (1993) ve MPEG-2 (1995) sıkıştırma formatlarına oradan da dijital videonun geniş çapta dünyaya yayılmasını sağlayan medya formatı olan DVD (1996)' lere uzanan bir teknolojik gelişme örüntüsünü ortaya koymaktadır (Hales, 2015: 39).

Optik diskler ile birlikte bilgisayar ve videonun yaratıcı tasarımlar açısından yeni bir yaşam alanı olmasının en belirgin örneklerinden biri 1990 yılında disk olarak piyasaya sürülen *Mad Dog MacCree* isimli ilk canlı aksiyon video oyunudur. Oyun gerçek oyuncularla ve gerçek mekânlarda çekilmiş sahnelerden oluşmaktadır ancak ekranda mevcut olan nişangâh ile optik bir tabanca yardımıyla izleyiciler/oyuncular sahnedeki kötü adamlara ateş edebilmekte, çeşitli durumlar ile ilgili seçimler

yapabilmektedirler. Artık ekrandaki bir karaktere ateş etmek piksellerden ya da vektörlerden oluşan hayali bir düşmana değil gerçek bir insana ya da oyuncuya ateş etmek ve evinizin oturma odasından bir film sahnesinin içine dalabilmek, onunla üst düzey bir etkileşime girebilmek anlamına gelmiştir. Bir video oyunu ile sinemanın erken ve yaratıcı melezleşmelerinden biri olan oyun, her iki medya türü arasındaki geçirgenliği yüksek boyutlara çıkarmıştır (Hales, 2015: 40).

DVD ile benzer tarihlerde yaygınlaşan ve etkileşimli medyaların kapasitesini ve dağıtım gücünü artıran bir başka etken, internetin bireysel kullanıcılar açısından da yaygınlaşması olmuştur. İnternetin video işleme ve barındırma kapasitesi arttıkça internet uzayında doğrusal olmayan sörflerin yapılması da olanaklı olmuştur. Bu durum YouTube'un 2005 yılında faaliyete geçmesiyle örneklendirilebilir. İnternetin emekleme döneminde bir web sayfasına video yüklemek zahmetli ve dosya boyutu, oynatım gibi açılardan oldukça sorunluydu. Zamanla internetin bilgi depolama kapasitesi, bilgisayar teknolojisine bağlı olarak arttıkça videoların, filmlerin ve çeşitli görsel imajların depolanabilmesi ve internet tabanlı olarak kontrol edilebilmeleri için gerekli şartlar sağlanmış oldu. Daha güçlü internet daha çok medya içeriği demek oluyordu. Tüm bunların bir sonucu olarak YouTube gibi video barındırma siteleri doğduğunda etkileşimli medya için de yeni bir yaşam alanı meydana geldi. Kurulduktan üç yıl sonra 2008 yılında YouTube; ek açıklamalar isimli yeni bir özelliğini tanıttı. Bu özellik sayesinde bir video bitmek üzereyken yükleyicinin yüklemiş olduğu bir başka YouTube videosuna geçiş sağlayabiliyordu. Bu şekilde doğrusal olmayan bir YouTube anlatısından söz edebilmek mümkündü çünkü izlenen videodaki olayın ya da durumun alternatif bir devamı ya da aynı olayı ya da durumu farklı perspektiflerden izlemek gibi çeşitli yaratıcı kullanımlara izin veren bir özellik olarak kullanılabilmekteydi. Bu özellik akıcılıktan uzak olsa da ve ister istemez YouTube arayüzünün kesintilerine uğrasa da hiçbir teknik bilgi gerektirmeksizin bu tarz bir doğrusal olmayan anlatının tasarımına izin vermesi ve bunu çok sayıda kullanıcının erişimine açması açısından önemliydi. Günümüzde Web 3.0 ile tanımlanan internet döneminin gücü ve yapay zekânın internete entegrasyonuyla; yalnızca metin komutlarıyla bile film sahneleri yaratmak, geniş bant aralıkları sayesinde etkileşimli filmleri ve video oyunlarını gerek bireysel gerek de kitleler halinde oynamak/izlemek imkânı bulunmaktadır.

Bir başka ve belki de en önemli gelişmelerden bir tanesi oyun motorlarının gelişimidir. Oyun motorları sinema ve video oyunları arasındaki boşluğu doldurma açısından günümüzde belki de en önemli teknolojik alanı temsil etmektedirler. Bir video oyunu geliştirmek için gereken en temel bileşen oyun motorudur. Oyun motoru bir oyunun fiziksel dünyasının, o dünyanın kurallarının, yapay zekâ işlemlerinin kısacası oyunun sanal dünyasının sıfırdan üretildiği bir bilgisayar yazılımıdır.[2] Oyun motorları başlangıçta oyunlardaki ara sahneleri üretmek için tasarlanmıştır ancak daha sonra *gerçek zamanlı render* teknolojisinin ve bilgisayarın işlem kapasitesinin sürekli gelişmesiyle birlikte kapsamlı bir görsel yaratım alanına dönüşmüştür. Oyun motorları esasında sanal bir prodüksiyon alanıdır. Sanal kameralar ile çalışmaya, mekânsal yaratımlara, karakter tasarımlarına en önemlisi de sanal dünyada var olan her şey ile etkileşime olanak tanıyan bir yapıdır. Günümüzde en çok kabul gören oyun motorları Unity ve Unreal Engine isimli motorlarıdır. Unity oyun motorunun içinde yer alan Cinemachine isimli özellik bunlardan en güçlü özellikler sağlayanlardan biridir. Unity'nin kendi internet sitesinde Cinemachine şu şekilde aktarılmaktadır:

> "Cinemachine, sahne kompozisyonuna dayalı olarak karmaşık davranışları ve en iyi çekimleri kolayca oluşturmak için tasarlanmış kodsuz ve modüler bir kamera sistemidir. Gerçek zamanlı olarak kamera hareketleri ayarlamanıza, yinelemenize, denemeler yapmanıza ve oluşturmanıza olanak tanır."[3]

Cinemachine ile birlikte sanal bir sinema kamerası simüle edilmiş her bir modulüyle beraber tasarımcıların hizmetindedir. Ayrıca Unity'nin kullanıcı ve sektör profesyonellerinin üretip herkese açık kaynak olarak sunduğu Unity Asset Store'u sayesinde hazır eklentilere ulaşmak oldukça kolay olmaktadır. Unity Asset Store internet sitesinde arama kısmına 'Cinema' ya da 'Cinematic' yazıldığında binlerce eklenti, filtre, VFX model ve seslerin kullanıcılara sunulduğu görülmektedir. Unity forumları ve Asset Store gibi yan internet siteleriyle topluluk ağının verdiği gücün en belirgin taşıyıcılarındandır. Bu sayede etkileşimli medyanın günümüzdeki önemli yapı taşlarından birini oluşturmaktadır.

Unreal Engine ise sırasıyla Sequencer, Cinematic Camera, Lumen ve Nanite, Virtual Production Tools gibi özellikleri sayesinde sinematik sekanslar tasarlamak için etkili bir oyun motorudur. Özellikle Lumen ve Nanite teknolojileri sayesinde gerçeğe

[2] https://gameopedia.com/blogs/game-engines-all-you-need-to-know
[3] https://unity.com/features/cinemachine

oldukça yakın sinematik ışıklandırmalar yaratılmasına olanak sağlamaktadır. Özellikle günümüzde Sanal Prodüksiyon (Virtual Production) adı altında büyük film stüdyoları tarafından yaygın bir şekilde kullanılmaktadır. Eskiden stüdyoda dev bir yeşil perdenin önünde çekilen ve daha sonra yeşil rengin kaldırılmasıyla arka plana istenilen şekilde müdahale edilinebilen sistem yerine dev led ekranlarla yansıtılan ve tamamen Unreal Engine içerisinde üretilmiş görüntüleri kullanan yeni bir sisteme geçilmektedir. Yalnızca arka plan ya da mekânsal uygulamalar değil filmlerde kullanılan görsel efektler ve çeşitli karakter modellemeleri de Unreal Engine içerisinde gerçeğe oldukça uygun şekilde yapılabilmektedir.

Tüm bu teknolojik dönüm noktaları interaktif anlatının sinema ile olan ilişkisinin daha da giriftleşmesini sağlamıştır. Bir sanatçının yapabildiklerinin kendi sanat alanının sınırlılıkları dâhilinde olduğunu göz önüne almak her zaman önemlidir. Örneğin, bir ressamın hareket ile olan ilişkisi ışık ile olan ilişkisine göre daha geri plandadır. Bir heykel sanatçısı için üç boyutlu form renge göre daha da öne çıkar. Bu öncelleme durumu sanatçının neyi, nasıl anlatılacağını belirleyen bir yapı taşıdır. Ayrıca sanatçının kullandığı materyalin sınırlılıkları da teknoloji ile yakından ilişkilidir. Özellikle sinemanın teknolojik bir aygıt olması göz önüne alındığında meydana gelen her bir teknolojik gelişme, sinemanın neyi nasıl anlattığını ve anlatabileceğini belirleyen bir yapı taşı olarak görülebilir. Bu bağlamda, etkileşimin sinemadaki rolü, yalnızca bir araç olmaktan çıkarak kendine özgü bir anlatının şekillenmesinde ve izleyicinin deneyiminde merkezi bir unsur haline gelmektedir.

2.1.4. Bir Sinema ve Video Oyunu Ortak Alt Türü Olarak Etkileşimli Film

Etkileşimli hikâye anlatımı sinemada interaktif filmler olarak karşımıza çıkmaktadır. İnteraktif sinema, izleyicilerin anlatı ile etkileşime girmesini sağlayan, yapılan seçimlerle hikâyenin akışını değiştirmeyi mümkün kılan bir anlatı biçimidir. Bu etkileşim en geleneksel haliyle düşünüldüğünde seçenekler arasında seçimler yapmak ile ilgilidir. Ekranda beliren çeşitli seçeneklere tıklanır ve olay örgüsü bu seçime göre şekil alır. Ancak etkileşimin farklı uygulama noktaları da mevcuttur. Bunlar arasında film içerisindeki nesnelerle girilen etkileşim, hareket sensörleri veya yapay zekâ gibi farklı araçlar yer alır. İnteraktif filmin bir sinema alt türü olduğu kadar bir video oyunu türü olarak da video oyunları tarihinde yer aldığını görmek de

önemlidir. İnteraktif film; 1980'lerin ortalarından 1990'ların ortalarına kadar ortaya çıkan belirli bir oyun türünün de adıdır. Video oyunu olarak piyasaya sürülen ilk interaktif film *Dragon's Lair* (1983) isimli, önceden kaydedilmiş animasyon görüntüleri içeren ve 'kendi çizgi filminin kahramanı ol' sloganıyla çıkış yapan oyundur. Oyunda Prenses Daphne'yi kötü bir ejderhanın ininden kurtarmakla görevli bir orta çağ şövalyesinin hikâyesi anlatılmaktadır. Oyunda iki tane etkileşimli buton mekanizması bulunmaktadır. Bu mekanikler tamamen oyuncunun zamanlamasıyla ilgidirler. Oyun, görsel atmosferin kaotik ve karmaşık yapısını oyun mekaniğini zorlaştırıcı bir unsur olarak kullanır. Ortaya çıkan bazı kriz anlarında oyuncudan ani ve reflekslere dayanan seçimler yapmasını talep eder. Oyunda iki kontrol butonu bulunmaktadır. Birincisi gidilecek yönü ya da bir saldırıdan kaçılacak yönü belirten küçük bir üçgen şeklindeki butondur, diğeri ise kılıç şeklinde simgeleştirilen eylem butonudur, bu buton ile düşmanları doğru zamanlamayla alt etmek mümkündür.



Görsel 48: *Dragon's Lair'* de sarı kılıç simgesiyle beliren ve düşmanlara vuruş yapılmasını sağlayan eylem butonu, vuruş zamanında yapılmazsa karakter ölür. Digital Leisure, Cinematronics, ReadySoft (1983).

Bu etkileşimli butonlar bir saniyeden de az bir süreliğine ekranda belirirler ve ekrandaki aksiyonun içerisinde gerilimli halde bulunan oyuncudan takip ve zamanlama becerisi talep ederler. Oyuncu bu beceriyi gösteremezse oyundaki karakter içinde bulunduğu duruma göre ya bir tuzağa yakalanır ya da başka bir yaratığın avı

olur. Böylece oyun sona erer. Oyunun önceden kaydedilmiş animasyonları bir oyun grafiği olarak kullanması döneminin diğer oyunlarına göre devrimsel bir niteliktedir. Dönemin diğer oyunları vektörel ve bilgisayar tabanlı basit grafikleri kullanırken *Dragon's Lair*'in göze çarpan tutarlı stiliyle kaliteli animasyonu oyuncular için oldukça ilgi çekici ve cezbediciydi.



Görsel 49: *Dragon's Lair*'de mağaranın tuzaklarından kurtulabilmek için doğru zamanda basılması gereken yön tuşları. Zamanlama doğru yapılmazsa karakter tuzağa yakalanır ve ölür. Digital Leisure, Cinematronics, ReadySoft, 1983.



Görsel 50: Solda beliren sarı üçgen şeklindeki tuşa doğru zamanda basılmalıdır. Digital Leisure, Cinematronics, ReadySoft, 1983.

Oyun, döneminin diğer oyunlarının bütçelerinin yaklaşık on katıdır (1.3 Milyon dolar) ancak elde ettiği hasılat da bütçesine oranla oldukça yüksek olmuştur (32 Milyon dolar). *Dragon's Lair* oyun kabini olarak da bilinen genellikle ahşap bir dolabı andıran ve oyuncuların ayakta durarak belleri hizalarına gelen küçük bir joystick ve birkaç tuşun gömülü olduğu bir panel üzerinden jeton ile oynanmaktadır. Yukarıda belirtilen etkileşim mekaniklerinden olan yön belirlemesi için küçük joystick, eylem butonu için de tuşlar kullanılmaktadır. Sonraki yıllarda oyun bilgisayar ve Nintendo, Sega ve Atari oyun konsolları için de çalıştırılabilir hale getirilerek Oyun Kumandası (Gamepad) üzerinden oynanabilir hale getirilmiştir. Oyunun türün erken bir örneği olması, izleyicinin/oyuncunun yalnızca yönler ve tek bir eylem butonunu kullanması gibi basit bir kontrol mekaniğine izin verse de bu etkileşim kontrol sadeliği, oyunun zamanlama ve refleksleri ölçen gergin oynanışı ile kapatılmaya çalışılmıştır. Yine de oyun, sinematik bir görsel sunumu oyun mekanikleri ve kontrol tuşları ile melezleştirmesi açısından daha sonraları FMV (Full Motion Vide) olarak adlandırılacak ve sinema ile video oyunlarının sinematik görsel sunum ve video oyunu mekanikleri açısından melezleştiği bir ara forma öncülük edecektir.

Dragon's Lair'in bu başarısı kendisinden sonra benzer tarzlarda birçok oyunun yapılmasına yol açmıştır. Ancak bu oyunlar kısa süreli bir ilgiyi üzerlerine çekse de yeterli hasılat yapamamış, oyuncuların da ilgisi uzun soluklu olmamıştır. Bu durumun oluşmasını *Dragon's Lair'in* yardımcı editörü Telka S. Perry şu sözlerle ifade etmiştir (Perron, 2008: 133):

> "Gerçek zamanlı üç boyutlu motorlar 1990'ların ortalarında görüntü işleme gücü açısından geliştikçe ve çok daha gerçek bir etkileşimli deneyim sundukça, filmsel görüntünün üretim maliyeti ve şekillendirilebilirlik eksikliği, sınırlı oynanışla birleştiğinde hem tasarımcılar hem de oyuncular için daha az çekici hale geldi."

Yine de *Dragon's Lair*'den sonra gelen ve önceden kaydedilmiş gerçek görüntülerin oyun mekanikleriyle birliştiği FMV türünde dikkat çeken çeşitli örnekler üretilmiştir. Bunların başlıcaları *Night Trap* (1993), *Voyeur* (1994), *The 7th Guest* (1995), *Byzantine: Sırlar Labirenti* (1997) oyunlarıdır.

2.2. FMV: ETKİLEŞİMLİ FİLM Mİ ETKİLEŞİMLİ OYUN MU? FMV TÜRÜ VE TÜRÜN YETERSİZLİKLERİ

Bir video oyunu alt türü olarak FMV oyunları video oyunları tarihinde en kötü şöhrete sahip türlerden birisidir. Bu kötü şöhrette en büyük pay sahipleri düşünsel olarak oldukça devrimsel durmalarının yanında ilk ortaya çıktıkları, 90'lı yılların ortalarından 2000'lerin başına kadar olan süreçte teknolojik imkânların yetersizliği yüzünden üretilen oyunların bir türlü istenen kalitede ve akıcılıkta olamamasıdır. Bu durum oyuncuları oldukça hızlı bir şekilde bu oyunlara karşı önyargılar beslemesine neden olmuştur. Çünkü bu tür, oyuncuların zihinsel kategorilerinde ne bir tam film ne de tam bir oyun olarak kabul görür. Her iki medya türünün kesişmesinden doğmuştur. FMV türünün temsil ettiği bu arada kalmışlık durumu, istisnalar olsa da genellikle yetersiz prodüksiyon kalitesi ve kötü oyunculuklarla birleşince ortaya bir ara form çıkmıştır. Bu oyun türünde gerçek insanların ve mekânların kullanıldığı sinematik çekimlerle, video oyunu arayüzü bir arada kullanılmaktadır. FMV'nin açılımı Full Motion Video (Tam Hareketli Video) olarak karşımıza çıkmaktadır. Buradaki tam hareketli video ile kastedilmek istenen önceden kaydedilmiş videoların bir oyun tasarımı unsuru olarak kullanılmasıdır.



Görsel 51: *Phantasmagoria* (1995) oyunundan gerçek bir oyuncunun sanal bir mekânda gözüktüğü bir görünüm. Alttaki envanter kutusu, karakterin topladığı ve kullanabildiği nesneleri göstermektedir. Sierra Entertainment, Kronos Digital Entertainment, 1995.

Yukarıdaki görsel *Phantasmagoria* isimli FMV oyunundan alınmıştır. Görselde görüldüğü gibi gerçek bir insanın arka planı silinmiş video parçası sanal ortama aktarılmıştır. Aşağıdaki envanter panelinde oyuncunun daha önce elde ettiği çeşitli eşyalar gözükmektedir. Bu eşyalar oyun ilerledikçe oyuncunun karşısına çıkmakta ve bu panelde biriktirilmektedir. Oyuncu bu ekipmanları biriktirir ve gerektiği zaman kullanır. Karakter oyun içindeki nesnelerle fare yardımıyla etkileşime girebilmektedir.

FMV oyunlarında sanal mekânın kullanılmadığı durumlar da mevcuttur. Bazı oyunlar gerçek mekânların video ve fotoğraf parçalarını da kullanabilmektedir. Aşağıdaki görsel *Byzantine the Betrayal* (1997) isimli oyundan alınmıştır. Bu oyunda oyuncunun keşfettiği mekânlar gerçek mekânlardır.



Görsel 52: *Byzantine the Betrayal* (1997) oyunundan gerçek bir çalışma odasının oyun içi mekân olarak kullanılması. Discovery, Inc., 1997.

FMV türünün erken çöküşünde ayrıca dönemin üç boyutlu grafik teknolojilerinin gelişen yapısı ve oyun sektörünün bu alana oldukça fazla yatırım yapmasıyla, bilgisayarda üretilen bu grafiksel estetiğin bir norm olarak kabul edilmesi yatmaktadır. Sinemanın yaklaşık yüz yıldan beri süregelen kamera aracılığıyla gerçek insan ve mekânların kayda alınması kültürü, bu üç boyutlu grafik temsilleri karşısında yeni bir şey vaad etmemektedir. Burada oyun sektörünün o dönemdeki temel düşüncesinin ortaya koyulması faydalı olacaktır. Bilgisayar teknolojilerinin bilgi işleme kapasitelerinin artması ve hareketli görüntüye dayanan dijital varlıkların

neredeyse sonsuz manipülasyon olanakları birleştiğinde meydana gelecek olan görsel estetik devrimi özellikle o yıllarda oldukça yenilikçi ve büyük potansiyel barından bir alan olarak görülmüştür. Bu sürece günümüzden bakıldığında hali hazırda gelinen nokta bu düşünceyi haklı çıkarmıştır. Günümüzde 3 boyutlu grafikler foto-realistik bir hal almıştır. Bu alana yapılan yatırımlar günümüz oyunlarının ulaştığı görsel seviyeler göz önüne alındığında karşılığını bulmuştur ve bulmaktadır denebilir. Ancak FMV türü sinema ve video oyunlarının sınırlarının bulanıklaştığı en uç noktayı temsil etmesi açısından hala önemi bir noktada durmaktadır. FMV oyunları tarihi video oyunları ve sinema yakınlaşması açısından dikkate alınacak önemli çıkarımlar içermektedir. Bu durum oyun araştırmacısı Jamie Russell (2012: 169) tarafından şu cümlelerle ifade edilmiştir:

> "...Alınan dersler sertti ama interaktif hikâye anlatımının evrimi açısından inanılmaz derecede değerliydi. Eğer video oyunlarının evrimi Soğuk Savaş'ın uzay yarışıyla karşılaştırılsaydı, FMV bahtsız köpekler ve yörüngeye fırlatılan şempanzeler olurdu. Daha sonra sürükleyici 3D oyun motorlarının gelişi ise Neil Armstrong'un dev sıçrayışı… Onlar (FMV) olmadan hiçbir şey aynı olmazdı."

FMV türü her ne kadar başarısız bir deneme olarak video oyunları tarihindeki yerini alsa da onun günümüze kadar gelebilmiş tasarımsal uzantıları yeni bir video oyunu türünü tanımlamak için kullanılabilir. Bu, *oynanabilir filmler* olarak ifade ettiğimiz bir türdür. FMV türünün tarihçesindeki başarısızlıklar, bu türün potansiyelinin hangi noktalarda sınıfta kaldığının ya da hangi özelliklerinin öne çıkarak yeni potansiyeller vaad ettiğinin açık bir dışavurumudur. Bu açıdan aşağıdaki bölümde FMV'nin gelişim süreçlerine göz atarak günümüzdeki video oyunu, sinema yakınlaşmasında ve oynanabilir filmlere giden yolda nasıl bir temel oluşturdukları daha detaylı incelenecektir.

2.2.1. Silikon Vadisi ve Hollywood'un Yakınlaşması: Siliwood Ekseninde Kısa Bir Fmv Tarihçesi

Silikon vadisi 70'li yıllarda Amerika'nın en parlak zihinlerinin teknolojik inovasyon alanındaki buluşma noktasıydı. Bu zihinlerin bilgisayar alanındaki çalışmaları ile oyunlar arasında bir bağlantı bulmak her zaman mümkündür. Örneğin; Apple'ın kurucuları Steve Jobs ve Steve Wozniak kariyerlerinin başında ünlü oyun firması Atari'de çalışmalarıyla bilinirler. Aynı şekilde Microsoft'un kurucusu Bill

Gates de aynı zamanda bir oyun tasarımcısıydı. Bilgisayar teknolojilerinin video oyunları ile paralel bir ilgi alanı ve gelişim süreci göstermesi de bu yüzden anlaşılabilirdir. 1972 yılında kurulan Atari'nin 1983'e kadar ki süreçte çağdaşı teknoloji ve inovasyon firmalarından ayrılan en büyük özelliği neredeyse bakir bir alan olan video oyunları alanında ürettiği eğlenceli oyunlardır. Bu oyunlar bir oyuncu topluluğunu yavaş yavaş oluşturan ve dünyaya bir video oyunu sektörünü kazandıran temel yapıtaşlarıdır. Ancak Atari ile birlikte 10 yıl süren bu altın çağ, 1983 yılına gelindiğinde çeşitli nedenlerden dolayı bir çöküş yaşamıştır. Bu krizde birçok video oyunu üretici firması batmış, birçok oyun da başarısız satış rakamları yüzünden rafa kaldırılmıştır. Bu süreç video oyunları açısından en karanlık dönemi temsil etmektedir. Bu krizden dolayı neredeyse herkes video oyunlarının bir saman alevi olduğundan ve çok geçmeden sönüp gittiğinden bahseder olmuştur. Bu krizden yaklaşık iki sene sonra Japon oyun firması Nintendo'nun ABD pazarına *Super Mario Bros.* gibi devrimsel oyunlarla girmesiyle sektör yeniden canlanmıştır. Şirketin pazara girişinden yaklaşık beş yıllık bir zaman zarfında pazarın milyarlarca dolarlık payını ve yaklaşık iki milyon oyunculuk bir havuzunu elinde tutan bir teknoloji devine dönüşmüştür (Russell, 2012: 78).

Atari, sektörde Japonların bu hegomonyasını kırmak ve bir alternatif oluşturmak için Nintendo'nun 8-bitlik piksellerden oluşan basit görselliğine karşı gerçek videoların oyunların içine entegre edilmesi planını bulmuştu. Böylece Nintendo'nun oynanış olarak oldukça estetik ve yenilikçi oyunlarına grafiksel yetersizlikleri üzerinden bir savaş açılacaktı. Bu amaçla, filmlerden ayırt edilemeyecek video oyunları için ilk atılım NEMO isimli proje olarak ortaya çıktı. NEMO projesi Atari'nin kurucularından Nolan Bushnell'ın fikriydi. Nintendo oyunları basit hikâye kurulumları haricinde hikâyeden yoksundu. Bushnell, NEMO projesi ile sinematik bir anlatıyı oynanabilir kılmak istediğini birçok kez dile getirmişti (Russell, 2012: 92-93).

NEMO konsolu dönemin diğer oyunları gibi ROM kartuşları yerine VHS kasetler ile çalışıyordu. NEMO oyun içerisinde seçimler yapılmasına uygun bir tasarıma sahipti. Oyuncunun seçimine göre kasetin farklı bölümlerine gidilebiliyordu. Bu da gerçek video kullanımının yanı sıra etkileşim açısından da doğrusal olmayan bir hikâyeyi anlatmayı mümkün hale getiriyordu. NEMO için yapılan ilk film-oyun 1992 tarihli *Night Trap*'ti. Hikâye bir grup gencin hafta sonu eğlencelerinin vampirlerin baskınıyla korkunç bir hal almasını ele alıyordu. Aynı zamanda bu evi izleyen ve

vampirleri avlamak için bekleyen bir güvenlik ekibi de söz konusuydu. Oyuncunun görevi -sanki bu güvenlik ekibinden biriymiş gibi- evin içindeki güvenlik kameralarından olan biteni izleyip gerekli noktalarda müdahele etmekti. Oyuncu güvenlik kameraları arasında geçişler yaparak hikâyenin aynı zamanda farklı yerlerde gerçekleşen kısımlarına dâhil olabiliyordu. Oyunda bulunan sekiz odada da çeşitli tuzak mekanizmaları mevcuttu. Gençlere zarar vermek isteyen vampirler bu tuzakların oyuncu tarafından doğru zamanda aktif edilmesiyle alt edilebilmekteydi (Russell, 2012: 84-85).

Oyuncu tamamen vampirleri alt etmeye odaklandığında ana hikâyenin çeşitli unsurlarını -evin sürekli değişen güvenlik sisteminin giriş kodu gibi- kaçırmaktadır. Ayrıca vampirlere doğru zamanda müdahele edilmezse gençlerden biri ölünce oyun sona ermektedir. *Night Trap* etkileşime getirdiği farklı yaklaşımlar ve aynı zamanda hem izleme hem de oynanışa müdahele etme becerileri sayesinde önemli bir atılım olarak oyun tarihindeki yerini almıştır. Oyunun canlı aksiyon sahneleri bir film setinde çekilmiştir. Diyaloglar ve çekim ölçekleri tamamen bir sinema yaklaşımıyla kayıt altına alınmıştır. Bir filmin tüm teknik özelliklerine sahiptir. Geleneksel bir filmden ayrılan en önemli kısmı bu görüntülerin daha sonra doğrusal olarak dizilmesinden ziyade video oyunu mekanikleriyle harmanlanarak izleyiciyi bir oyuncuya dönüştürmesidir. *Night Trap*'i bir film olarak ele aldığımızda karşımızda B sınıfı bir film varken etkileşimin işin içine girmesiyle Siliwood[4] akımının o zamana kadar ki en etkili projesi olmuştur. *Night Trap* sayesinde oyun yapımcıları sinema dünyasına giriş yapmış ve oyuncular, set tasarımları, devamlılık, çekim ölçekleri gibi konularla ilgilenmeye başlamışlardır. Yazar Jamie Russell (Russell, 2012: 100)'a göre (refermetin tabanlı oyunlar nasıl edebiyat ve bilgisayar arasındaki sınırı bulanıklaştırıyorsa, *Night Trap*'te filmler ve oyunlar arasındaki sınır için aynı şeyi yapıyordu.

[4] Siliwood: Silikon Vadisi ve Hollywood İşbirliklerini tanımlayan bir birleştirilmiş ifade.



Görsel 53: *Night Trap* (1992) oyununda gerçek insanların rol aldığı bir sahne. SEGA CD, 1992.

Night Trap her ne kadar önemli bir atılım olsa da gerçek video parçalarını bir oyun içerisine entegre etmenin bazı dezavantajlarını ortaya çıkarmıştı. Grafiksel olarak gerçek görüntüler kullanmak nasıl bir devrimse, aynı şekilde bu görüntüleri kullanmanın bedeli etkileşim kaybıydı. Önceden kayıt altına alınmış bu video parçaları, özellikle karakterler üzerinde oyuncunun hiçbir kontrol gücüne imkân vermiyordu. Oyuncuların diğer iki boyutlu oyunlardan alıştığı ileri, geri, yukarı aşağı hareket etme gibi oyuncuyu fiziksel temsil etme mekanikleri eksikti. Yalnızca size hali hazırda sunulan video parçaları üzerinde oldukça kısıtlı bir etkileşimden bahsedilebilmekteydi. Bu haliyle iyi görünen ama kötü oynanan bir oyun kategorisine girmekteydi. Bu da nihayetinde onu bir oyun olarak ele alacaksak onu kötü bir oyun deneyimi yapan şeydi. Ortaya çıkan tüm bu olumsuzluklara rağmen FMV türünün diğer oyunlarda olmayan oldukça güçlü bir etkisinden söz edilebilmekteydi. Videolarda gerçek insanlar rol aldığı için yüz mimikleri ve duyguları açığa çıkaran ifadeleri hiçbir video oyununda olmayacak kadar gerçekçi ve etkiliydi. FMV oyunları bu noktada dolaysızlığı çok iyi yansıtmaktaydı. Aktörlerin yaşanan durumlara tepkileri hiçbir grafikle manipüle edilmeden olduğu gibi oyuncuya ulaşmaktaydı. FMV böylece tıpkı yaslandığı sinema gibi dördüncü duvarı yıkabilmekteydi.

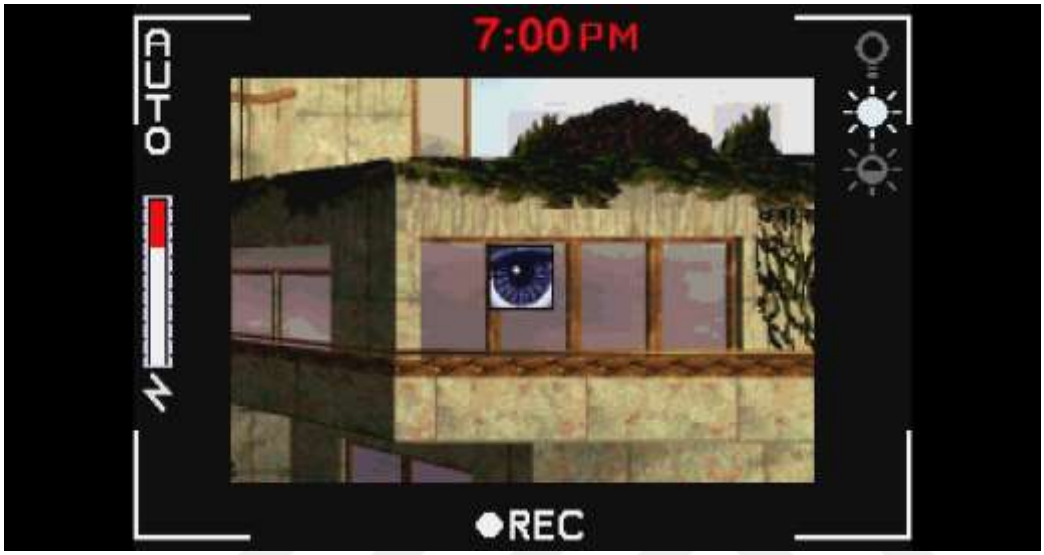
Tüm artıları ve eksileri göz önüne alındığında Night Trap vaad ettiği devrimsel atılımı yapamamıştı ve 1 milyon doları bulan bütçesi yapımcılar için devamlılık açısından büyük bir soru işareti oluşturmaktaydı. Bunun yanında vizyon konusunda da

çeşitli anlaşmazlıklar yaşanıyordu. Hollywood'da sözlerinin geçmesine alışan yönetmenler, oyun programcıları ile ortak bir ifade dili bulmakta zorlanıyorlardı. Yine de NEMO tasarımcıları sektördeki aramalarını sürdürmüş, Stanley Kubrick, Spielberg ve George Miller gibi yönetmenlere ulaşarak yeni iş birlikleri amaçlamışlardır. Kubrick proje ile oldukça ilgilense de detaycı auteur yaklaşımı projenin dallanan hikâye anlatısı ile karşılaşınca uğraşılacak malzemenin çokluğu karşısında proje çıkmaza girmiştir. Yeni mecra auteur[5] bir yönetmenin mükemmelliyetçiliğine uygunluk açısından oldukça dezavantajlı durduğu da böylece anlaşılmıştır. Tüm bunlara ek olarak oyunda kullanılan video parçaları da B-sınıfı, düşük bütçeli film kalitesindeydi. Bu görüntüler bir de oyunun içine entegre edilince daha da düşük çözünürlükle estetik açıdan iyi durmamaktaydılar. Rol alan oyuncuların da birçoğunun düşük profilli oyuncular olması görsellik ve oyunculuk açısından FMV'lerin en büyük dezavantajlarından biriydi.

NEMO projesi *Night Trap* (1986), *Sewer Shark* (1987), *Citizen X* (1988) gibi toplamda yedi oyun yayınladı ancak daha sonra istenen ilginin oluşmamasıyla sona erdirildi. Ancak 90'lı yılların ortalarında bu ölü doğmuş proje Sony'nin ve sonrasında SEGA'nın tekrar ilgisini çekti ve bu firmalar kaderine terk edilen *Night Trap* ve *Sewer Shark* oyunları tekrar yayınlandı ancak bu sefer oyunlar VHS kasetler ile değil zamanın yeni teknolojisi olan CD-ROM aracılığıyla oynanabiliyordu. Depolama ve veri işleme kapasitesi VHS kasetlere göre daha fazla olan bu teknoloji ve dev firmaların projenin arkasında durmasıyla FMV'ler yeniden canlandı. Bu oyunlar satışa çıktıkları gece 1,5 milyon adet satarak büyük potansiyellerini tekrardan ortaya koymuş oldular. Böylece FMV ana akım bir tür olmasa da verimli olabileceğini kanıtlamış oldu. Önce rafa kaldırılan sonrasında ise Sony ve SEGA sayesinde tekrar gündeme gelen NEMO projesi ve FMV'ler oyun dünyasındaki ikinci baharını bir süre daha yaşamaya devam etti. Bu sefer de 1993 yılında Philips ve Sony'nin birlikte ürettiği ve CD-i adını verdikleri multimedya cihazı ile etkileşimli medyalar için yeni bir konsol doğmuş oldu. Philips CD-i (Compact Disc Interactive) içerisinde müzik, film gibi çeşitli medyaların oynatılabildiği ve aynı zamanda video oyunu da oynanabilen bir teknoloji sunuyordu. Konsol 1993 yılında *Voyeur* isimli bir video oyunu ile birlikte piyasaya sürüldü. Voyeur da önceki FMV oyunları gibi sinema ile ilişkilendirilmiş bir

[5] Basitçe kendine ait bir tarzı ve anlatısı olan yönetmenlerin anıldığı sinema kavramı

tasarıma sahipti. Alfred Hitchcock'un *Rear Window* filminden ilham alan yapısı ile bir röntgencinin gözetlediği binalarda meydana gelen gizemli olayların araştırılmasını konu alıyordu. Gözetlenen evdeki dinleme cihazı ve ekstra yerleştirilmiş casus kameralarla doğrusal olmayan bir şekilde anlatı deneyimlenebilmekteydi. Voyeur, FMV türünün iyi anılan örneklerinden biri oldu.



Görsel 54: *Voyeur* (1993) oyunu gerçek görüntüler ve dijital grafiklerin bir karışımını sunmaktadır. Göz simgesine tıklandıldığında odanın içerisi gözetlenebilmektedir. Philips Interactive (CD-i), 1993.



Görsel 55: *Voyeur* (1993) oyunundan gerçek oyuncuların sanal mekânda yer aldığı bir görünüm. Philips Interactive (CD-i), 1993.

FMV türünün karşısına çıkan olumsuz durumlardan önemli olanlarından biri de henüz yeni yeni var olan video oyunu hedef kitlesinin sinema ile ilişkin tarafının henüz oturmamasıydı. Sinemanın yüzyıllık seyirci kitlesi FMV oyunlarının çok uzağındaydı. Bu yüzden de türün kendi hedef kitlesini bulması için bu izleme ve oyun kültürünün algılarda daha çok oturması gerekmekteydi. Günümüzde bu kültür daha sağlam temellere oturmuş, video oyunları kendisini birçok alanda kanıtlamış ve her türden hedef kitlenin ilgisini üzerinde toplamıştır. Artık oyuncular kendilerine sunulanları daha uygun kalıplar üzerinden yorumlama becerisine sahiptir denebilmektedir. Video oyunlarının gelişim sürecini tamamlaması ve daha yerleşik bir kültür haline gelmesi bunda etkili olmuştur.

FMV türü, ticari olarak çoğunlukla başarısız olsa da video oyunlarının yalnızca ateş edip düşmanları öldürmek ve bunu tekrar tekrar yapmak olmadığını, daha yetişkin, daha gözlemci ve etkileşimli olabileceğini de göstermiştir. Ayrıca FMV'lerin varlığı, oyun dünyasında gittikçe yerleşik bir norm haline gelecek olan 3 boyutlu grafiklerin daha da geliştirilmesi için bir ivme faktörü olmuştur. Gerçek insanların ve mekânların olduğu FMV türünün oyuncuda duygusal açıdan daha güçlü etkiler bırakması, 3 boyutlu grafiklerin daha gerçekçi yapılması yönünde olumlu bir ittirici faktör olmuştur. Bu durumu bir yazar ve oyun tasarımcısı olan Greg Roach şöyle ifade etmiştir. ''...FMV'nin gerçekçiliği olmasaydı, eskiden oyun grafiği olarak geçen pikselli karmaşayla daha memnun olabilirdik. FMV, gerçek zamanlı 3D'nin nihayetinde çözdüğü sorunu tanımladı'' (Russell, 2012: 127).

Burada ifade edilen sorun; daha dolaysız ve gerçeğe daya yakın grafiklerin geliştirilip oyunların olabileceği kadar gerçek görünmeleri yönündeki düşünce olarak ifade edilebilir. İyileştirme kuramından yola çıkarak; FMV'nin gerçekliğinin 3 boyutlu grafiklere dayanan oyunlarının gerçekçi olma iddiasının bir pekiştireci olduğu göz önüne alınmalıdır. FMV'ler 3 boyutlu video oyunlarının gerçekliğe yakınlaşmasını gerçekleştirmeleri için bir model sağlayarak, grafiklere dayanan video oyunlarını iyileştirmiştir. FMV ve 3D grafiklerin terazinin iki tarafını temsil ettikleri bu dengenin 3D grafikler lehine ağır basmasını Janet Murray'in dijital ortamın temel yapısal özellikleri olarak sıraladığı dört özellik açısından okumak faydalı olacaktır. Bu özellikler her iki oyun biçiminde (3D grafikler ve FMV) farklı şekilde çalışmaktadır.

Dijital Ortamın Temel Özellikleri	FMV (Full Motion Video) Oyunları	3D Grafiklere Sahip Oyunlar
İşlemsellik (Procedurality)	FMV'ler önceden çekilmiş videolar ile oluşturulduğu için sabit bir içerik sunar. Oyun motoru yalnızca videolar arasında geçiş yapabilir ama video içindeki unsurlar değiştirilemez.	3D grafikler, oyun motoru tarafından gerçek zamanlı olarak oluşturulur ve fizik, yapay zekâ gibi sistemlerle yönetilir. Oyuncunun dünyayla olan etkileşimi dinamik olarak değiştirilebilir.
Katılımcılık (Participation)	FMV'lerde oyuncu, genellikle sahneler arasında seçim yaparak ilerler. Müdahale ve etkileşim seviyesi sınırlıdır.	3D oyunlar, oyuncuya doğrudan manipülasyon imkânı sunar. Oyuncular nesneleri hareket ettirebilir, ortamı değiştirebilir ve sistemler arası etkileşim kurabilir.
Gezinilebilirlik (Spatial Navigation)	FMV oyunlarında sahneler belirli bir sırayla ilerler, oyuncu belirlenmiş yollar dışında bir özgürlüğe sahip değildir. Dünya, keşfedilebilir değil, izlenebilir yapıdadır. En fazla sahnelerin hangi sırayla deneyimleneceği seçilebilir.	3D oyunlar genellikle açık dünyalar sunar. Oyuncular serbestçe dolaşabilir, farklı bölgeleri keşfedebilir ve mekânsal olarak oyun dünyasında hareket edebilir.
Çoklu Modlar (Encyclopedic Nature)	FMV oyunları kayıtlı video içeriklerinden oluştuğu için büyük veri içerir ancak bu veriler esnek değildir ve farklı şekillerde kullanılmaz.	3D grafikler daha fazla veri üretebilir ve anlık olarak yeni içerikler oluşturabilir. Örneğin, prosedürel içerik üretimiyle, oyun dünyası

	Dijital ansiklopedik veri ne kadar büyük olursa olsun yalnızca videonun izin verdiği ölçüde bu repertuara eklenebilir.	sürekli değişebilir ve dijital ansiklopedik veriler bu değişikliklere adapte edilebilir.

Tablo 1: FMV ve 3D Grafiklerin Janet Murray'in Dijital Ortamın Yapısal Özellikleri Açısından Karşılaştırması

Tablonun da gösterdiği gibi aslında olan şey; 3D grafiklerin bir oyun trendi olmasından çok, dijital bir anlatı yaratımında ortamın yapısal özelliklerine olan uyumluluğu ve bu sayede oyuncuya daha çok özgürlük ve esneklik sunmasıdır. Daha az fotogerçekçi olsa da oyuncuya vaad ettiği daldırma hissi daha kuvvetliydi. Daldırma (*Immersion*); Janet Murray'in bir tanımıdır ve beyinlerimizin bize heyecan verici bir anlatıyı gerçekmiş gibi kabul ettirerek, etrafımızdaki gerçek dünyadan kendini soyutlayabilme becerisini ifade eder (Murray, 1998: 121). Bilgisayar grafikleri gezilebilir alanlar yaratarak bu hissi gerçek kılabilecek bir konum sağlayabilirler. Geleneksel anlatıdaki özdeşleşme kavramına yakın olsa da onu bir üst basamağa çıkarabilme gücüne sahiptirler. Bir filmdeki karakterin dünyasına ancak zihinsel bir katılımla girilebilirken, oyunlarda bize biçilen rolleri doğrudan deneyimleyebiliriz. Murray bunu, özenle simüle edilmiş bir yere taşınma deneyimi olarak ifade eder (Murray, 1998: 122). 3 boyutlu grafiklerin dünyasında kontrol ettiğimiz karakterlerle, bu dünyada dolaşabilme ve onu keşfedebilme özgürlüğümüz, asırlık bir fantezinin gerçekleştirilebilmesine olanak tanır. Tüm algımız başka bir gerçeklik tarafından böylece kuşatılır. 3 boyutlu oyunların daldırma becerisinin FMV'lere göre fazlalığı; aralarındaki estetik farklardan çok zihinsel bir baskınlığa işaret eder.

FMV tasarımcısı Tom Zito ‘’Sanırım bir kitleyle farklı bir şekilde etkileşim kurabilirseniz bunun bir değeri olacağı fikrini anladılar. Ancak biz de dâhil olmak üzere hiç kimse bunu maliyet etkin bir şekilde yapmanın ya da gerçekten bir izleyici kitlesi olduğunu kanıtlamanın bir yolunu bulamamıştı" (Russell, 2012: 110). Zito, FMV'lerin ortaya çıktığı dönemdeki potansiyelini bir türlü gerçekleştirememesini bu sözlerle ifade etmiştir. Aradan geçen yıllar; video oyunu estetiğinin ve teknolojinin

ilerlemesiyle, kısa süreli bir saman alevi olarak görülen ve öldüğü düşünülen FMV'lerin 2010'lu yıllarda güçlü bir şekilde geri dönmesine olanak sağlamıştır. Oyun tasarımcısı Sam Barlow yukarıdaki tabloda FMV'lerin yapamadığı şeyleri gelişen teknoloji ve FMV'lerin sinemadan doğru noktaları ödünç almasıyla yapmaya çalışarak türü yeniden tanımlamıştır.

2.2.2. FMV'lerin Yeniden Dirilişi: Sam Barlow Etkisi

2015 yılında oyun tasarımcısı Sam Barlow*, Her Story* (2015) isimli oyununu yayınladı. Oyun birçok oyun eleştirmeni ve oyun inceleme sitesinden yüksek puanlar aldı. Steam'de 7,638 tekil oyuncunun incelemeleri sonucunda reytingleri Çok Olumlu (5 üzerinden 4,5 puan) olarak değerlendirildi.[6] Diğer önemli oyun inceleme sitesinden aldığı puanlar da şu şekildedir. Metacritic; 50 eleştirmenin incelemesine dayanarak 100 üzerinden 86 puan almıştır.[7] IGN; oyun için 8.5/10 puan vererek, "Her Story, eski tarz Tam Hareketli Video kullanımını mükemmel bir şekilde değerlendiriyor" yorumunda bulunmuştur.[8] GameSpot; 8/10 puan vererek, "Her Story, benzersiz bir anlatım sunuyor" değerlendirmesini yapmıştır.[9] Görüldüğü gibi oyun, oyuncular ve eleştirmenler tarafından beğenilmiş ve video görüntüleri içeren oyunların süre gelen kötü şöhretine rağmen bu türde olumlu bir dalgalanma yaratmayı başarmış ve FMV'lerin modern imkân ve yaklaşımlarla yeniden ele alınması için bir kilometre taşı olmuştur. Bunun yanında kazandığı prestijli ödüller ve adaylıklar da bulunmaktadır. BAFTA Oyun Ödülleri (2016); En İyi Yenilik, En İyi Hikâye, En İyi Performans (oyuncu: Viva Seifert) kategorilerinin kazananı olmuştur. The Game Awards (2015) En İyi Hikâye ve Independent Games Festival (2016); Seumas McNally Büyük Ödülü, En İyi Hikâye Anlatımı kategorilerinde ödüller kazanmıştır.[10]

Her Story; 1994 yılında işlenmiş ve çözülemediği için üstü kapatılmış bir cinayet vakasını tekrar gündemine alan bir dedektifin; cinayet şüphelisinin kaydedilmiş sorgulamalarını izlemesi üzerine inşa edilmiştir. Oyuncu dedektif rolündedir ve sorguları izlediği bir masaüstü bilgisayar arayüzüne sahiptir. LOGIC

[6] https://store.steampowered.com/app/368370/Her_Story/
[7] https://www.metacritic.com/game/her-story/
[8] https://www.ign.com/articles/2015/06/30/her-story-review/
[9] https://www.gamespot.com/reviews/her-story-review/1900-6416176/
[10] https://www.imdb.com/title/tt5438010/awards/

ismi verilen bir veritabanında 271 sorgu kayıtı video dosyası arasında şüpheli tarafından söylenmiş anahtar kelimeler arasında arama yaparak şüphelinin çelişkilerini, yalanlarını yakalamaya çalışır. Oyunda bilgisayar arayüzü ve şüpheli kadın haricinde hiçbir dedektif ya da polis gözükmemektedir. Sorgulama kayıtlarında da yalnızca şüphelinin görülmeyen bir dedektife karşı konuşmaları gözükmektedir. Bu durum oyuncuyu doğrudan olayın içine çeken bir gerilim unsuru olarak tasarlanmıştır. Görüntüleri izleyen oyuncu böylece görebildiği bir karakter yerine o karakter yerine kendisini koyarak şüpheli ile arasındaki duruma odaklanır. Oyunda netleştirilmiş bir başarı ya da başarısızlık durumu yoktur. Oyuncu, araştırmaları sonucunda cinayetin gerçek failini anlayabilirse oyunu başarılı şekilde tamamlamış sayılır. Yeterince kayıt izleyen oyuncu, yakaladığı ipuçları sonucunda kişisel bir karara varır. Bu noktada oyun devreye girerek oyuncuya 'Sence yeterince bilgiye ulaştın mı?' diye sorar. Eğer oyuncu evet derse oyun sona erer ve oyuncu kişisel bir çıkarıma ulaşmış olarak oyundan ayrılır. Hayır derse ise araştırmalarına devam edecektir. Oyunda tüm kayıtları dikkatli bir şekilde izleyen ve tüm detaylara dikkat eden bir oyuncu; sorgulanan Hannah isimli kadının aslında Eve isimli bir ikizi olduğunu ve cinayetin aslında bu kişi tarafından işlendiğini öğrenir. Oyuncu, kayıtları izledikçe parçalı olarak ortaya konulan bir gerçeği kendi zihninde yapboz gibi düzenleyerek bütün bir hikâye oluşturur. Bu açıdan bakıldığında oyunda doğrusal bir anlatım yoktur. Daha çok hiper-metinsel bir yapıya sahiptir. Birbirlerine bağlı çeşitli videolar arasında gezinen oyuncu, buradan elde ettiği bilgilerle anlatıyı kendi kafasında yeniden şekillendirir.

Her Story; çağdaşı olduğu diğer oyunlara kıyasla aksiyon ve şiddet içermeyen yapısıyla oyuncunun içgüdü ve sezgilerini devreye sokarak farklı bir yaklaşımı benimsemektedir. Oyuncunun konumlandırılması 90'lı yılların FMV'lerine benzese de gerek teknolojinin getirdiği etkileşimi genişleten imkânlar gerekse eski FMV'lere göre aktörlerin daha iyi oyunculuklarıyla; FMV'ler için yeni bir türün kapılarını açmıştır. Oyunun tasarımcısı Sam Barlow eski FMV'lerin yukarıda da değindiğimiz ve 3D grafiklere göre en büyük avantajlarından biri olduğunu ifade ettiğimiz, gerçek insanların gerçek mimiklerinin canlılığını ve etkileyiciliğini; *Her Story*'de yenilikçi bir anlatım unsuru olarak kullanmıştır. Şüphelinin tavırları, ses tonu ve mimikleri her an oyuncuya bilgi veren bir oyun mekaniğine evriltilmiştir. Çağımızın video oyunlarında artık çevre ve karakter modellemelerinin yanında insan yüzünün de

oldukça gerçekçi olarak modellenebilmesine rağmen bundan daha ucuz ve doğal bir yöntemle oyuncuda duygusal tepkiler yaratabilmenin bir yolu *Her Story*'de mevcuttur.

Her Story'nin oyunculuk yönetimi anlamında sinemadan esinlendiği açıkça söylenebilir. 90'ların FMV'lerinde oyunculuklar, tıpkı video oyunlarının kendileri gibi daha karikatürize ve abartılıydı. Aktörler B sınıfı bir filmin vaad edeceği bir melodram stilini takip ediyorlardı. Sam Barlow yönetmenlik dokunuşlarını *Her Story*'ye taşıyarak, oyuncu Viva Siefert'e daha çok duyguları gizlemesi yönünde telkinde bulunmuş gibidir. Burada sakinliği ve hem şüphe uyandıracak hem de uyandırmayacak mimikleriyle oyuncuyu arada bırakan, gerçekçi bir oyunculuğun video oyunlarına entegrasyonu söz konusudur. Yönetmen Robert Bresson'un oyunculuk gizlemektir düşüncesi duyguların dışa vurulmasından ziyade bastırılmasını öğütler. *Her Story*'de de bu yaklaşım takip edilerek oyunculuk yönetimi ve yaratılan durumun gerçekliği, oyunun anlatısına katkı sağlayan bir unsur olarak karşımıza çıkmaktadır.

Bu şekilde oluşturulan duygusal katılımın oyuncu üzerindeki etkisi güçlü olmuştur. Sam Barlow'un eski FMV'lerde yalnızca bir tasarım öğesi olarak kullanılan ucuz video prodüksiyonu yaklaşımından çıkıp; videonun neyi/neleri iyi yapabileceğine odaklanan yaklaşımı eski ve yeni arasındaki belirgin farkları ortaya koymuştur. Sam Barlow, FMV'leri el çabukluğuna dayanan, büyük oranda yalnızca pasif bir hikâye takibine izin verilen, yer yer videolar izlenen yerleşik stilinden çıkartıp oynanabilirliği daha psikolojik ve sosyal katmanlı bir noktaya çekerek türün yeniden tanımlanmasına olanak tanımıştır. Bu durumla ilgili olarak Sam Barlow şunları söylemiştir; "...Videonun gerçekliği ile etkileşime girmenin daha samimi, silahsızlandırıcı bir yanı var. Video oyunlarının çoğu fantastik ve özelken, bu günlük bir şey. Ekrandaki kurgusal karakterle empati kurmanın önünde hiçbir engel yok. Oyuncu, performansı; sanki karşısında oturan başka bir insanmış gibi okumakta özgür. Her Story için Viva'nın performansına bakarken bir şeyler hissetmeniz, bir parçanızın bunun gerçek olduğunu kabul etmesi önemliydi " (Cobbett, 2015).



Görsel 56: *Her Story* (2015) oyununda oyuncu sorgulanan şüphelinin videolarını böyle bir monitör görünümünde izler**.** Sam Barlow, 2015.



Görsel 57: Oyunda kullanılan bilgisayar arayüzünün görünümü. Gerçekçi bir bilgisayar masaüstü gibi tasarlanan bu ekran. Not defteri, müzik klasörü, geri dönüşüm kutusu gibi bilgisayar öğelerini içermektedir. Sam Barlow, 2015.

Her Story'de oyuncu bir dedektifi canlandırsa da oynanabilirlik diğer dedektiflik hikâyelerinden daha geri plandadır. Oyunda bir bilgisayar arayüzünden sorgu videoları izlemek ve anahtar kelimelerle diğer videolara ulaşıp bu videolardan ipuçları yakalamak haricinde başka bir oyun mekaniği bulunmamaktadır. Diğer dedektiflik oyunları genellikle cinayet mahalinde dolaşmak, ipuçlarını fiziksel olarak toplamak ve saklamak, düşmanlarla ya da şüphelilerle kaçma kovalamaca ve takip sahneleri yaşamak gibi şeyleri içerir. Ancak *Her Story* oyuncuyu bir bilgisayar arayüzü ve bir şüpheli arasında tutarak oyunsal özelliklerini azaltsa da bir noktada oyuncuya daha gerçekçi bir dedektiflik simülasyonu şansı tanımaktadır. Yukarıda da belirtildiği gibi oyunda hiçbir dedektif ya da polisin gözükmemesi bu konuda oyuncunun işini kolaylaştırmaktadır. Böylece oyuncu kendisini gerçek bir davanın içinde hissettiği daha gerçekçi bir durum karşısında bulur. Bu da oyunun, eski FMV'lerin aksine,

tasarımsal yaratıcılığının, yeri geldiğinde oynanabilirlikten feragat etme pahasına daha değerli bir unsur olduğunu kanıtlamaktadır. Burada olan; bir davanın seyirini takip etmekten çok, sorgulanan kişinin hikâyesini ve kişiliğini anlamaya yönelik bir mücadele sunan bir oyun tasarımıdır. Bu da FMV'lerde videonun neyi iyi yapabildiği üzerine düşünen bir oyun tasarımcısının aktörün performansını ve oyunun arayüzünü odağına almasıyla meydana gelen bir tasarımdır.

Her Story'nin bu başarısından sonra video oyunu sektörü FMV'lere bakış açısını olumlu bir şekilde değiştirmeye başlamıştır. *Her Story* öldüğü düşünülen bir türde hala daha yaratıcı işlerin yapılabileceğini göstermesi açısından önemli bir noktada durmaktadır ve gittikçe daha çok bağımsız stüdyo, videoların oyunlara entegresi için çalışmaktadır. *The Bunker* (2016), *Late Shift* (2017), *The Shapeshifting Detective* (2018), *Erica* (2019), *Not For Broadcast* (2020) gibi FMV oyunları *Her Story*'nin yaklaşımına benzeyen tasarımsal yaklaşımlarla bir nevi türün ikinci çağını yaşamasına sebep olmaktadırlar.

FMV oyunlarının listelendiği ve FMV oyunları için bir otorite olarak kabul edilen FMV World isimli kapsamlı internet sitesinde oyunların kategorileri yıllar bazında 1985-1994, 1995-1999, 2000-2014 ve 2015-2024 olarak kategorilerindirilmiştir. Günümüzü kapsayan modern dönemin 2015 yılı itibariyle belirlenmesi *Her Story*'nin bu dönemi başlatan oyun olması açısından önemini gösterir niteliktedir.[11] Sadece 'video izleyip seçim yap' formülünün dışına çıkıp; anahtar kelime arama, anlatıyı oyuncunun araştırmalarıyla zihinsel olarak tamamlama ve aktörlerin anlatı açısından daha özgül olarak kullanılması gibi yenilikler ile *Her Story* ve tasarımcısı Sam Barlow, FMV'lerin potansiyelinin yeniden ortaya çıkarılmasında önemli bir eşiği temsil etmektedir. Sam Barlow'un sonraki iki oyunu *Telling Lies* (2019) ve *Immortality* (2022) de benzer şekilde gerçek oyuncuların yer aldığı videoların oyun mekanikleriyle iç içe geçirilmesiyle oluşturulmuş oyunlardır. Telling Lies (2019), *Her Story*'ye benzer şekilde bir arama motoru mekaniğini kullanarak oyuncuyu bir bilgisayar arayüzünde gizlice kaydedilmiş webcam ve görüntülü telefon görüşmelerini inceleyebilen bir konuma getirmektedir. Buradaki arayüz, *Her Story*'den daha gelişmiş bir tasarıma sahiptir. Bu bilgisayar arayüzü gerçek bir Mac

[11] https://www.fmvworld.com/games4.html

bilgisayar ile birebir uyuşan özellikler gösterir. İçerisinde Solitare kart oyunu, not defteri, takvim, saat gibi unsurları içermektedir.

Her Story'de bulunan ve oyuncunun kendisini hiçbir görsel ipucu olmadan yerine koyduğu hayali dedektif personası yerine, *Telling Lies*'da oyuncu oyunu, yüzünü hep gölgelerin ardından gördüğü bir kadın ajanın gözünden görmektedir. Bu ajan olarak kontrol edebildiğimiz arayüzde yaptığımız aramalar ile bir FBI ajanı olduğunu öğrendiğimiz David karakterinin; eşi, çocuğu ve partneri olan bir başka ajan ile yaptığı konuşmaları inceleyebilmekteyiz.



Görsel 58: *Telling Lies* (2019) oyununda kullanılan bilgisayar arayüzü, *Her Story*'ye göre daha çok etkileşim sunmaktadır. Annapurna Interactive, 2019.

Oyuncu, konuşmalarda geçen anahtar kelimeler ile sistemde yaptığı diğer aramalarla hikâyenin gizli unsurlarını açığa çıkarmaya çalışır. *Her Story*'ye benzer şekilde burada da oyundaki karakterlerin gizli konuşmalarındaki detayları yakalayarak ve bunları yer imleri olarak kaydederek karakterler arasındaki girift ilişkiler üzerinden anlatının bütününe ulaşılmaya çalışılır. *Telling Lies* karakter zenginliği açısından *Her Story*'den daha çeşitlidir. Oyunda dört farklı karakter ve bunların görüntüleri yer almaktadır. Aktörler bazında da sinema sektöründe tanınan Logan Marshall Green ve Alexandra Shipp'in yer almasıyla oyunculuklar sinematik bir tondadır. *Her Story*'deki sabit polis kamerası yerine gizlice kaydedilen webcam ve telefon görüşmeleri açısından daha çeşitli görsellikler sunmaktadır. İzlenen videolar ileri ve geri sarılabilmektedir. Böylece oyuncunun videolar üzerinde daha fazla etkileşime sahip olduğundan bahsedilebilir. Yine de oyun için *Her Story*'nin getirdiği yeniliklerin bir

devamı ya da daha da cilalanmış halidir denilebilir. Oldukça benzer tasarımlar daha iyi bir bütçe ve daha kalabalık oyuncu kadrosu ile ortaya konulmuştur. Sam Barlow'un daha yakın tarihli *Immortality* (2022) oyunu ise birçok açıdan önceki iki oyununa benzer olsa da en önemli farkı; hikâyesini daha sinematografik unsurlara dayanarak anlatması ve izleyicinin/oyuncunun nesnelerle daha karmaşık etkileşime girmesine olanak tanıyan tasarımında yatmaktadır. *Immortality*, Sam Barlow'un diğer iki oyununa göre görsel açıdan bir film estetiğine en çok yaklaştığı oyundur. Oyun hikâye olarak kırk yıllık bir zaman diliminde geçiyor ve hiç yayınlanmamış üç filmde - *Ambrosio (1968), Minsky (1970) ve Two of Us* (1999)- rol alan bir aktris olan Marissa Marcel karakterini temel alıyor.



Görsel 59: *Telling Lies*, tek bir oyuncunun gözüktüğü Her Story'nin aksine farklı sayıda karaktere ve mekâna sahiptir. Annapurna Interactive, 2019.

Marissa gizemli bir şekilde ortadan kaybolmuştur ve gizem bu üç filmin makaraları arasında bir yerlerde gizlidir. Oyuncunun amacı görüntüleri bir film editörü personasıyla izleyerek bir nevi kurgusal bir dedektiflikle bunu açığa çıkarmaktır. Bu haliyle oyun, sinema ile olan ilişkisini giriftleştiren bir yapıya sahiptir. Filmler tamamlanmamış ve nihai halleriyle kurgulanmamış olduklarından kamera arkaları dâhil her şey erişilebilir konumdadır. Zaten izlenilen sahneler yönetmenin sahneyi başlatma komutlarından kesme komutlarına ve oyuncuların sahnede çalışmayan detaylar hakkında yönetmenden aldıkları geri dönütlere kadar tüm süreci içerir. *Her Story* ve *Telling Lies*'ta bilgisayar arayüzü ile yapılan araştırmalar, burada bir kurgu programı gibi dizayn edilmiş arayüz ile gerçekleştirilir. Bunun yanında sahnelerde gözüken insanlar ve nesneler tıklanabilir, etkileşime girilebilir bir yapıdadır.

Sinemadaki görsel eşlemeye[12] (match cut) benzer şekilde bir nesnenin ya da insanın üzerine tıklandığında o nesnenin ya da insanın bulunduğu ya da ilişkili olduğu bir görüntüye doğrudan bir geçiş yapılır. Böylece oyunun diegetik evreni hikâyeyi anlamlandıracak ölçüde genişler. Buradaki match cut mekanizması semiyotik bir mekanizma şeklinde çalışmaktadır. Gerek görsel gerekse işaret ettikleri anlam olarak aralarında benzerlik bulunan nesneler ve insanlar arasında bir nevi kurgusal bir kesmeye karşılık gelecek şekilde sıçramalar yapılabilmektedir. Bu oyun mekaniği Eisenstein'ın biçimci, görsel ardışıklığa dayalı anlam yaratma kuramının bir oyun mekaniği olarak kullanılmasına benzemektedir. Buradaki temel fark bir editör gibi hangi nesneler ve insanlar arasında anlamsal bir bağıntı yaratılacağı oyuncunun seçimlerine bırakılmıştır. Bir diğer fark, görüntülerin önceden doğrusal olarak sıralanmış bir şekilde izleyicinin/oyuncunun önüne gelmemesidir. Match-cut mekanizmasını ne kadar doğru noktalarda kullanırsa o kadar yeni görüntüye ulaşan oyuncu; gizli bir katmanın altındaki hikâyeyi ortaya çıkarmaya o ölçüde yaklaşmaktadır.



Görsel 60: Görsel 1 olarak belirtilen fotoğrafta sağ taraftaki pencerenin üzerine gözüken göz simgesine tıklandığında görüntü Görsel 2'de ki gibi pencereye yaklaşır ve ardından Görsel 3'te ki demir parmaklı pencereden bir zindana geçer. Bu şekilde nesneler arasındaki benzerlikler, sahneler arasındaki kurgusal ve anlamsal geçişi sağlar. Half Mermaid, Netflix, 2022.

[12] Match cut. Görsel eşleme. İki çekimin kompozisyonunun aksiyon veya konu ile eşleştirildiği bir çekimden diğerine yapılan bir kesmedir.

Görüntüler arasındaki ilişki bazen nesnelerin benzerliği üzerinden sağlanabildiği gibi bazen de birebir aynı nesnelerin farklı zamanlardaki durumlarına geçerek sağlanmaktadır. Sam Barlow; *Her Story* ve kısmen *Telling Lies*'ta sabit bir video kaydı, sorgu kamerası, webcamler, telefon kameraları üzerinden bir görsellik sunmaktayken özellikle *Immortality*'de videoya sinematografik öğelerin dâhil edilmesiyle FMV oyunlarını filme daha da yaklaştırmıştır. Sam Barlow'un FMV türü gibi modası geçtiğine inanılan bir alanda yaptıklarının özünde; oyun mekaniklerinin birer sinematik anlatı unsuruna çevrilmesi yatmaktadır. *Her Story* ve *Telling Lies*'ta kullanılan arama motoru gibi çalışan arayüzün, Immortality'de film parçalarının match-cutlarla kurgulanabilmesinin, oyuncuların konumlandırıldıkları personaların eylemselliğinin gösterdiği gibi yalnızca birer oyun mekaniği olarak işlev görebilecekken yaratıcı bir tasarımla tüm bu mekanikler birer anlatı unsuru haline getirilmiştir.



Görsel 61: *Immortality*'de gerek ışıklandırma gerekse çekim ölçekleri ve kamera hareketleri film estetiğine uygun bir sinematografik yaklaşımla oluşturulmuştur. Half Mermaid, Netflix, 2022.



Görsel 62: *Immortality*'den bir dramatik aydınlatma örneği. Half Mermaid, Netflix, 2022.

Bu anlatı unsurlarının filmlere özgü gerilim ve gizem kodlarıyla ele alınması; Sam Barlow'un her üç oyununu da oynayan oyuncuların bir film evreninin hem izleyicisi -oyundaki videoların izlenmesi- hem de hareket özgürlüğü kazanan oyunculara dönüştüğünü görmekteyiz. Video ve video oyunları gittikçe iç içe girebilen yapılara dönüştükçe bir filmin oynanabilir özellikler kazandığını daha çok görebileceğiz. Bu açıdan bakıldığında filmsel tasarımlara sahip görüntülerin, video oyunu mekanikleriyle donatılması filmlerin oynanabileceği bir durum yaratmaktadır. Günümüzde video parçalarının Unreal Engine ve Unity gibi oyun motorlarına sorunsuz entegrasyonu sağlanmıştır. Bu oyun motorları önceden kaydedilmiş dijital video içeriklerini her bir pikseline kadar analiz edebilmekte ve manipüle edilmelerine izin vermektedir. Bu durum üç boyutlu grafiklere sahip oyunlar kadar olmasa da yaratıcı tasarımlarla ve sinematik kodlarla harmanlanmış oyun mekaniklerinin açacağı deneysel alanla, yeni bir türü var edebilecek kadar güçlü bir potansiyele sahiptir. Bir sonraki bölümde oynanabilir filmlerin özelliklerinden ve oyun mekaniklerinin sinematik unsurlarla kesişme potansiyellerinden bahsedilerek bu potansiyelin sınırları çizilecektir.

2.3. OYUN MEKANİKLERİYLE BİR FİLMİ OYNANABİLİR YAPMAK: OYNANABİLİR FİLMLER

Bir oyunu oynanabilir yapan şey, en temelinde insan eylemlerinin oyun mekanikleri aracılığıyla temsil edilmesidir. Oyun mekanikleri, belirli kurallar dâhilinde oyuncuya oyunun amaçlarına ulaşmaları için sunduğu araçlardır. Bir oyun evreninde yapabileceğimiz her türlü eylem, hareket oyun mekaniklerine bağlıdır. Örneğin; bir karakterin yürümesi, ateş etmesi, zıplaması, koşması, eğilmesi gibi eylemler çeşitli girdi cihazlarına atanan tuşlarla (klavye, mouse, joystick, gamepad) kontrol edilir. Gamepad olarak bilinen oyun kontrol cihazı Türkçe oyun kültüründe 'oyun kolu' olarak bilinir. Buradaki kol ibaresi cihazın oyun ve oyuncu arasında çalışan bir kol gibi işlev görmesine yapılan bir göndermedir. Oyun kolu ve insanın gerçek uzvu olan kol, el oyun mekanikleri aracılığıyla bir noktada kesişir ve hareket sağlanır. Bu hareket oyunlardaki etkileşimin de temelidir. Oyun evreninde var olabilmemiz oradaki hareket kabiliyetimizle doğrudan ilişkilidir.

Oyun araştırmacısı Aki Jarvinen (2009), oyun mekaniklerinin belirli yetenekler, bilişsel, psikomotor ve sosyal beceriler gerektirmeleri anlamında oyuncularla doğrudan ilişkili olduğunu belirtmiştir. Oyun mekanikleri temsil ettiği eyleme göre adlandırılır. Seçmek, aldatmak, takaslamak, kavga etmek gibi isimlendirmeler; oyuncular için daha az soyut hale getirilen metaforları ifade eder (Järvinen, 2009: 38-39). Oyun mekanikleri (game mechanics); oyun durumu (game states), oyun kuralları (game rules) ile sıkı bir ilişki içerisindedir. Bu denklem şu şekilde açıklanabilir. Bir oyuncu için oyun durumu (game states), oyunun belirli durumlarda var olma biçimidir. Oyuncu şu anda oyunun menüsünde mi, oyunu duraklattığı bir anda mı, yoksa oyunu oynamakta mı gibi oyunun belirli bir durumdaki halinin ifadesidir. Oyun, oyuncunun buna benzer durumlarına göre yanıtlar verecektir. Bir oyunun hangi durumda oyuncudan ne beklediği ve bu beklentiye göre sağladığı geri dönütleri ifade etmektedir. Oyunun devam edebilmesi için bu gereklidir, yani başka bir duruma geçme imkânı olmalıdır. Bu çeşitli durumlar arasında geçiş durumu, oyuncunun sisteme girdiler girmesini ve girdilerin sistemde çıktılara dönüşmesini temellendirir (Järvinen, 2009: 50). Oyunlar büyük oranda oyunun oynanma durumu üzerine inşa edildiği için; oyun durumu oyuncu tarafından oyunun oynandığı bir zamana karşılık geliyorsa oyun kuralları devreye girer. Bu kurallar oyunda, hangi

eylemlerin yapılabileceğini hangilerinin yapılamayacağını, bu eylemler sırasında bir zaman sınırlaması olup olmadığını, hangi durumlarda oyuncunun canının azalacağının ya da öleceğinin sınırlarının çizilmesine denk gelir. Bu kurallar çerçevesi içerisinde yapılabilecek eylemler ise oyun mekanikleri tarafından gerçekleştirilir. Oyuncu bu kurallara uygun girdilerde bulundukça oyun mekanikleri bunları temsili eylemler olarak oyuna aktarır. Oyuncu girdileri sistemin bu girdilere cevaplarını tetikler. Örneğin; bir savaş oyununda oyuncu kendisine değecek 10 mermi ile ölebiliyorsa, bu bir nevi oyunda 10 kere mermi hasarı almama kuralını ifade eder. Bu kurala göre oyuncu, gerektiği zamanlarda koşarak, bekleyerek ya da siper alarak oyunun kurallarına uygun şekilde davranışlarda bulunur. Bu eylemler, oyuncu tarafından aktif edilen girdilerle, doğru zamanlarda X tuşuna basmak, oyun mekaniklerini aktif ederek, oyunun eylemselliğini harekete geçirir.

Bu denklemin daha soyut ama oyunların bu yapısıyla ilişkili iki öğesi daha bulunur. Bunlar amaçlar ve tema olarak ifade edilir. Yukarıdaki örnekteki gibi oyuncunun 10 mermi ile ölebildiği bir durumda, oyun oyuncudan oyunun ilerlemesi için 10 mermi yememe amacıyla hareket etmesini ima eder. Oyuncu, oyun mekaniklerini bir araç olarak kullanarak oyunun amaçlarını tesis eder. Özetle oyunlarbir araç ve amaç sisteminde çalışırlar. Tema ise oyunun mekaniklerinin, kural sistemleri dâhilinde maddi bir biçim almasıdır. Javi Tavrinen (2009: 79) tema için şu örneği vermektedir. Teması ihanet gibi psikolojik bir unsur olan bir oyunun karakterleri aracılığıyla sosyal etkileşimleri ve güven ve güvensizlik duygularını oyun mekanikleri aracılığıyla çeşitli eylem biçimlerine dönüştüreceği görülecektir. Bu durumda oyun ihanet metaforunu temalaştırmış olacaktır. Oyuncu oyunda karşısına çıkan karakter ve olaylara karşı eylemsel yaklaşımlarını belirlerken diğer yandan da bu temayı hayata geçirir. Kimi karakterlere güvenmez, kimisine güvenir. Sosyal etkileşimlerini buna göre düzenler. Bu düzenlemelerde oyun mekaniklerini kullanarak yeni anlamlar inşa eder. Bu durum genellikle Rol Yapma Oyunları'nda[13] (RPG) en sık karşılığını bulur. Bu oyunlar oyuncuyu hayali bir evrende hayali bir karakter personasıyla özdeşleştirip, ona göre davranmasını temel aldıkları için oyun

[13] Rol yapma oyunu, oyuncuların kurgusal bir sahnede farklı karakterlerin rollerini üstlendikleri oyunların genel bir ailesidir. Oyuncular, belirli kurallar çerçevesinde oluşturulan karakterleri yöneterek bir hikâyenin parçası olurlar.

mekanikleri üzerinden temalaştırmanın en yoğun olduğu tasarımlardır. Javi Tarvinen (2009: 79) temalaştırmayı şu örnek üzerinden ifade etmektedir:

> "Tasarımcıların tema aracılığıyla iletmek istedikleri metaforik anlamlar tanınmalı ve oyun sistemine ya da diğer bir şekilde oyun sisteminden temaya eşlenmelidir. Mevcut bir temaya sahip olduğumuz Örümcek Adam örneğinde, oyuncu rolünü ve dolayısıyla sahip oldukları ve kontrol ettikleri bileşeni Örümcek Adam'ın ana karakteriyle, yani Peter Parker ile eşleştirmek ve Örümcek Adam'ın süper kahraman yeteneklerini oyuncular için oyun mekaniği olarak sağlamak pekâlâ mümkün olabilir."

Tüm bu bilgiler ışığında sinemanın, oyun mekaniklerinin sağladığı gözlemlenebilen eylemsellik haricinde video oyunlarının sahip olduğu tüm bu tasarımsal araçlara sahip olduğu düşünülebilir. Birebir aynı işlevleri gerçekleştirmeseler de sinemanın kendi kültüründe bunlara karşılık gelen noktalar bulunmaktadır. Örneğin; oyun durumu (game states), oyuncunun anlık olarak bulunduğu konum ve oyunun bu konuma uygun bir pozisyon alması (oyuncu şu an şu bölümün şu noktasında bilgisi), sinemada kahramanın anlatıdaki mevcut konumu olarak ifade edilebilir. Bir oyunda kontrol edilen karakter gibi olmasa da bilişsel düzeyde sinemadaki kahramanın içinde bulunduğu anlık durum (iyi, kötü, kolay ya da zorlu) anlatı açısından bize bir koordinat sağlamaktadır. Örneğin; sinemadaki kahraman bir hapishaneden kaçış planları yapıyorsa anlatının 'çıkış yolu arama' kısmındadır. Bu durum girdiler ve çıktılar olarak sistematik bir yapıya sahip olmasa da filmin kendi içerisinde kahramanın bir oyun durumuna benzer bir noktada durduğunun göstergesidir. Benzer şekilde oyun kuralları (game rules) da sinemada filmin belirlediği kurallara uygun hareket edilmesini dikte eder. Örneğin; filmi anlayabilmek için odak noktasının hep perdede ya da ekranda olma gerekliliği vardır. Filmin yeterince doğru bir noktadan ne çok uzak ne de çok yakın ne görülemeyecek kadar küçük ne de algılama sorunu yaşatacak kadar büyük bir yüzeyde izlenmesi gerekmektedir. Ayrıca anlatı düzeyinde de çeşitli kurallar vardır. Çeşitli film türlerinin kendiliğinden getirdiği kurallar (örneğin, bir korku filmine has görsel ve anlatısal çerçeveler) filmin içerisinde konumlanan kameranın sahne haricinde başka bir noktaya odağını kaydırmaması gerekliliği, neden-sonuç ilişkisinin bozulmamasına yönelik anlatısal kurallar olarak da farklı bir anlatısal kural katmanını ifade edebilir.

Oyun mekanikleri ise sinemada bire bir aynı anlama ve işleve denk gelmese de bir filmin tasarımsal nitelikleri bir mekanik gibi çalışabilmektedir. Bunlar daha çok

dramatik ve teknik araçlar olarak karşımıza çıkmaktadır. Örneğin; *Groundhog Day* (1993) filminin tekrara dayanan tasarımı; belirli bir döngü mekaniğini zihinsel bir süreç olarak izleyiciye sunar. Bu tasarım; filmin anlatısının temeline yerleşen bir mekanik gibi davranır. Döngü kavramıyla ifade edilen bu tasarım, izleyicinin filmi anlamlandırması ve yorumlamasının temelini oluşturmaktadır. Aynı şekilde yukarıda bahsedilen amaçlar ve temalar da sinemaya yabancı kavramlar değildirler. Hatta bu kavramlar video oyunlarından daha çok sinemaya aitmiş gibi duran yerleşik kavramlardır. Sinemanın anlatısal temeli olarak kahramanın bir amaca sahip olmasının üstünde her zaman durulmuştur. Kahramanın amacı; çatışmayı oluşturan yegâne şeydir. Sinema tarihi boyunca neredeyse her film kahramanın bir amaç peşinde olmasını ve bu amaca ulaşmak için yaşadığı çatışmaları ön plana çıkarır. Tema da benzer şekilde sinemadaki temel kavramlardan biridir. Filmlerin tema adı altında anlattığı hikâyenin özüne yönelik bir duyarlılığı mevcuttur. Filmler temaları sayesinde izleyicide çeşitli anlamlar ve düşünceler oluşturarak, düşünsel açıdan genişlerler.

Bu noktada Sam Barlow'a geri dönecek olursak, onun FMV'leri daha prestijli ve adından söz ettiren bir noktaya taşımasının ve FMV'lerden yola çıkarak neredeyse yeni bir tür tanımlamasının ana nedenlerinden biri; oyun mekanikleri ve sinematik sunumu başarılı bir şekilde iç içe geçirmesidir. Bilindiği gibi sinemanın geleneksel yöntemlerinde eylemliliğe ve etkileşime yer yoktur. Ancak günümüzde teknolojik olarak gelinen -özellikle oyun motorlarının gelişmesiyle- noktada bu durumun yeni bir tür hibritleşme için yeterli imkânı sağladığı bilinmektedir. Oynanabilir filmler ya da filmlerin oynanabilirliğine giden tasarımsal süreçler, oyun mekaniklerinin iyi anlaşılıp sinematik bir anlatının merkezine yerleştirilmesiyle ortaya çıkmaktadır. Önceden kaydedilmiş videolar; oynanabilir filmlerin, film kısmına denk düşmektedir. Bu video/film parçaları, geleneksel video oyunlarının 3D grafiklerinin dışında sinematik bir varlık olarak karşımıza çıkmaktadır. Tasarımcı ya da yönetmen bu video parçalarını sinema estetiğini göz önüne alarak oluşturabilir. Sinematografi, anlatı, oyuncu yönetimi, ses tasarımı gibi yerleşik konulardaki sinematik tasarımlarla video parçalarını bir film deneyimine dönüştürme şansına sahiptir. Oynanabilir filmlerin, oynanabilir kısmı ise oyun mekanikleri aracılığıyla gerçekleştirilebilir. Bu durumda oyun mekaniğinin merkeze alındığı ve sinematik unsurların üzerine eklemlendiği bir tasarım bize oynanabilir filmi vermektedir. Böylece elimizde olan şey; bir oyun

mekaniğine sahip dolayısıyla oynanabilir aynı zamanda önceden kaydedilmiş video/film parçalarıyla da sinematik bir hisse olanak sağlayan yeni bir tür olacaktır.

Tüm bunlardan hareketle; oynanabilir filmlerin, iki ana parçadan oluştuğu görülmektedir. İlki sinematik öğelere sahip video parçaları (Gerçek oyuncular ve mekânlar, sinematografi, sinematik ışıklandırma, mizansen yönetimi) ikincisi de oyun mekanikleridir. Oyun mekanikleri bu video/film parçalarına; tematik olarak uyacak oyun mekaniklerinden seçilmelidir. Bu mekanikler; anlatının oyuncuyu konumlandıracağı pozisyonu belirlemesi açısından temel bir görev göreceğinden anlatı içeriğiyle bütünleşmiş biçimsel bir tercih olarak belirlenmelidir. Sinemanın estetik araçları, oyunun yapısal öğeleriyle kaynaşarak hem sinematik hem de interaktif bir deneyim sunar. Böylece video parçaları sinematik doyumu (izleme) sağlarken, entegre edilen oyun mekanikleri anlatıyı oyunlaştırır (oynama).

Oynanabilir filmler; kavramsal ve deneyimsel olarak merkeze alınan oyun mekaniklerinin belirlenmesinin ardından bu mekaniği çevreleyen anlatı katmanlarını dikkatle örmek üzerine kuruludur. Bu üretim biçimi, geleneksel sinema ve video oyunlarının tersine, anlatıyı bir hikâyenin sonucu değil, doğrudan oyuncu etkileşiminin sonucu olarak konumlandırır. Dolayısıyla oyuncunun seçimlerini de hesaba katan bu tür; doğrusal olmayan bir anlatı olacaktır. Burada klasik hikâye anlatımı yerini, hikâyeye ulaşma deneyimine bırakır; bu da izleyicinin/oyuncunun pasifliğini ortadan kaldırarak yapının kurgusal merkezine yerleşmesini sağlar. Böylece oyuncu bir yandan sinematik bir keşif yaşarken diğer yandan anlatının mimarı haline gelir. Oyun mekanikleri ve anlatı arasında rastlantısal değil, yapısal bir birliktelik kurulur.

Geleneksel etkileşimli filmler, yalnızca iki ya da daha fazla seçenek arasında seçimler yapılmasına olanak tanırken, oynanabilir filmler bunun yanında sahnedeki nesnelerle de etkileşime imkân tanır. Filmin diegetik evreninde bulunan ve tasarımcının etkileşime girilmesini istediği tüm nesneler yönlendirilebilir bir katman olarak oyuncunun kontrolüne verilir. Oynanabilir filmlerde bir kapı oyuncu tarafından açılabilir, bir silah oyuncu tarafından ateşlenebilir, bir bulmaca doğrudan oyuncu tarafından çözülebilir. Kısaca oyun mekaniklerinin izin verdiği tüm etkileşim yöntemleri, sinematik malzemenin anlatısına ve temasına uygun olacak şekilde oynanabilir filmlerde kullanılabilir. Oynanabilir filmler açısından bir temel

oluşturdukları için oyun mekanikleri üzerinden yapılacak bir tasnifin çalışmamız açısından oldukça yararlı olacağı düşünülmektedir. Bu mekaniklerin tasnifi, HACS (Historical-Analytical Classification System /Tarihsel Analitik Karşılaştırmalı Sistem) sisteminde geçen beş etkileşim kategorisi FMV oyunlarına indirgenerek; Carl Therrien, Cindy Poremba, Jean-Charles Ray tarafından ortaya konulmuştur ve 2020 yılında yayınlamıştır (Therrien, Poremba ve Ray, 2020).

2.3.1. HACS Analizi ile FMV Oyunlarının Temel Özelliklerinin Belirlenmesi

HACS, video oyunlarını tarihsel ve yapısal bir çerçevede analiz etmeyi amaçlayan bir sınıflandırma sistemidir. Esasında herhangi bir oyun türündeki tasarım kalıplarını çıkarma metodolojisidir. Bu metodoloji sayesinde oyunlarda tekrar eden kalıplar belirlenir ve türü oluşturan, tanımlayıcı tasarım unsurlarının sistematik olarak sınıflandırılması sağlanır. Sistem, oyunları yalnızca türlerine göre değil, aynı zamanda tarihsel gelişimleri, teknolojik bağlamları ve oynanış biçimleri üzerinden değerlendirerek oyun tarihine analitik bir yaklaşım sunmaktadır. HACS, video oyunlarının biçimsel özelliklerini; etkileşim biçimleri, anlatı yapılarını ve oyuncu deneyimini merkeze alarak çözümler. Bu sistem, oyunların yalnızca içeriksel değil, aynı zamanda işlevsel ve deneyimsel yönlerini de kapsar. HACS, geleneksel video oyunları açısından daha fazla kategori için yapısal bilgiler sunsa da FMV'ler özelinde insan eylemliliğinin; navigasyon, sosyal etkileşim, kaynak yönetimi, aktivasyon ve bilgi toplama boyutlarının bu tür oyunlarda nasıl modellendiğini belirlemeye ve bu boyutların arayüz ve performans düzeyinde nasıl entegre edildiğine dair belirli bilgiler sağlamaya çalışmaktadır. Carl Therrien, Cindy Poremba ve Jean-Charles Ray, HACS sistemini FMV oyunları açısından listeledikleri 90'dan fazla oyun üzerinden yapmışlardır. Çalışmanın alanını daraltmak ve FMV'lerin karmaşık doğalarını daha anlaşılabilir kılmak adına yalnızca insan eylemliliğin etkileşim boyutları üzerinde durulan bu çalışma; geniş HACS sisteminden farklı olarak, esas odağını, FMV'lerin etkileşimsel farklarını ve özelliklerini ortaya koymak üzerine konumlandırmıştır. Her biri oyun mekanikleriyle de ilişkili olan bu kategorilerin, çalışmamız adına yaratıcı tasarım çözümlerini ortaya çıkarmada yararlı olabileceği savunulmaktadır. HACS analizleri FMV oyunlarında beş adet tekrar eden mekanik bulmuştur. Bunlar mekânsal navigasyon, sosyal etkileşim, kaynak yönetimi, aktivasyon ve bilgi toplamadır. Bu

mekanikler insan eylemliliğinin FMV'lerdeki karşılığı olarak HACS analizlerinde incelenmiştir (Therrien, Poremba ve Ray, 2020).

2.3.1.1. Mekân ile Etkileşim: Mekânsal Navigasyon

Mekânsal Navigasyon**,** oyuncunun oyun ortamında yön bulma ve hareket etme yeteneğidir. Bu hareket ne denli kapsayıcı olursa Janet Murray'in (Murray, 1998: 98) sözünü ettiği *daldırma etkisi* o denli yüksek olacak ve oyuncu oyun dünyası ile girdiği etkileşim seviyesini yukarıya taşıyacaktır. FMV'lerde bu durum birkaç yöntemle yapılabilmektedir. Bunlardan ilki mekânın sanal, karakterin gerçek bir insan olduğu durumdur ve *Phantasmagoria* (1995) isimli oyunda denenmiştir. Oyunda yeşil perde önünde hareketleri kaydedilmiş bir aktörün, arka planı silinmiş görüntüsü sanal bir mekâna yerleştirilir ve oyuncu mouse hareketleriyle bu mekânda dolaşabilir. Keşfetmek istediği noktaya tıkladığında karakter oraya yönelir ve oyun mekânın keşfedilmesine uygun sinematik bir kamera açısına geçer. Bu kullanımda özellikle Phantasmagoria oyunu özelinde yaratılan zıtlık (gerçek karakter-sanal mekân) oyunun gergin ve ürkütücü atmosferini pekiştirir. Oyunun bu mekaniği bir şeyleri hem tanıdık hem de bir o kadar yabancı hale getirmektedir. Buradaki rahatsız edicilik oyunun temasına hizmet edecek şekilde tasarlanmıştır. Bir nevi sanal bir mekânda gezmenin sanal karakterlere has bir özellik olduğu algısı yıkılarak, oyun dünyasına hapsedilmiş gerçek bir insanın yaşadığı gerilim oyuncuya yaşatılır (Therrien, Poremba ve Ray, 2020)

Mekânsal Navigasyonun daha güncel bir kullanımı; Sam Barlow'un *Immortality* (2022) oyununda da görülmektedir. Burada mekânsal keşif karakterin hareketinden ziyade etkileşime girilebilir nesnelerin birbirine bağlanmasında açığa çıkar. Nesnelere ya da daha genel bir kullanımla mekâna tıklanıldığında ilgili başka bir nesne ya da mekân arasında geçiş sağlanır. Böylece oyuncu aktif ve anlık sinematik bir kurgu yapma biçimiyle mekânları birbirine bağlar. Mekânsal navigasyonun bir diğer kullanımı ise seçimler yapılarak mekânlar arasında gezinmektedir. Örneğin; bir karakter bir araba yolculuğu sırasında sağ tarafında beliren benzin istasyonuna girsin mi ya da yoluna devam mı etsin gibi bir seçim mekaniğinde vereceği kararla hem anlatısal hem de mekânsal açıdan bir değişikliği aktif edecektir. Benzer şekilde bir evin hangi odasına girileceği ile ilgili bir seçim de buna benzer bir mekânsal

navigasyon mekaniğini aktif edecektir. *Bandersnatch* (2018) ya da *Late Shift* (2016) etkileşimli filmlerde bu ve buna benzer mekanikleri bulabilmekteyiz.

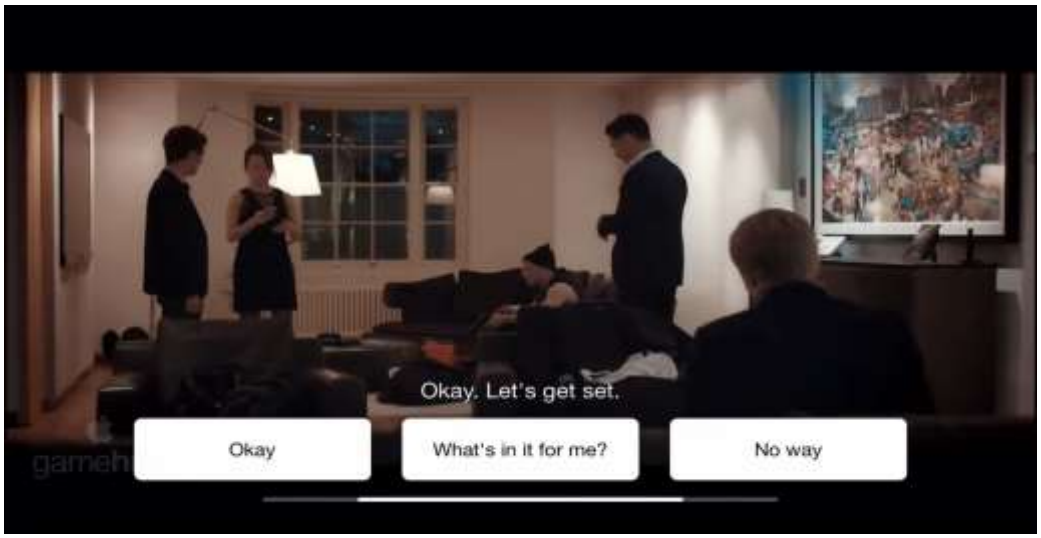


Görsel 63 (üstteki)- Görsel 64 (ortadaki)- Görsel 65 (alttaki): (Sırasıyla üstten alta) *Phantasmagoria*'da mekânsal keşif, gerçek bir aktörün kontrolü üzerinden sanal mekâna tıklama yöntemiyle yapılır. Sierra Entertainment, Activision, 1995.

2.3.1.2. Sosyal Etkileşim

Sosyal etkileşim özünde; oyuncunun oyun evrenindeki çeşitli diğer karakterlerle diyaloga girmesini ve bu sosyal ilişkilerin yapılan seçimler ya da davranışlara uygun olarak değişebilmesini ifade etmektedir (Therrien, Poremba ve Ray, 2020). Bu etkileşim başka bir karakter ya da yapay zekâ ile değil doğrudan oyunun kendisiyle de olabilmektedir. Örneğin; bazı FMV'lerde bir odaya girildiğinde

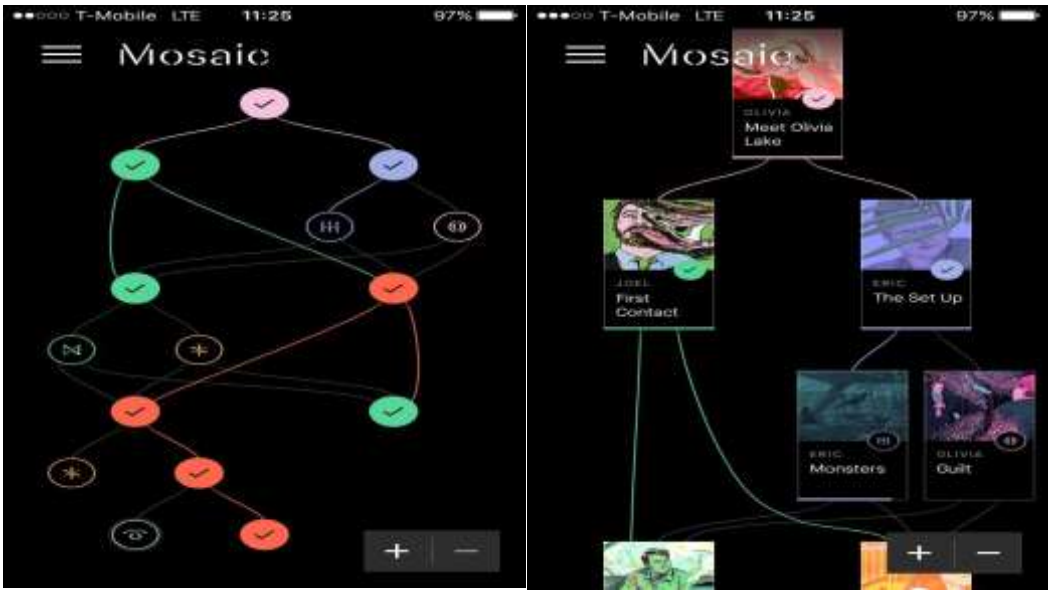
ekranın altında çıkan ve o oda hakkında oyuncuya çeşitli bilgiler veren bir mekanik de sosyal etkileşim sınıfına girmektedir. Çünkü bu yolla oyun ve oyuncu arasında bilgi akışına olanak tanıyan bir etkileşim kurulur. Böyle tasarımlarda sanki oyun, oyuncuyla önemli bir konu hakkında konuşmaktadır. Yapılan keşifle ilgili bilgiler verilir ve oyun kısa bir süreliğine bir anlatıcı pozisyonuna dönüşerek oyuncuya seslenir. Bu tarz bir etkileşim yalnızca yazı yoluyla da yapılmayabilir. Oyundaki başka bir karakter ile konuşmak ve çeşitli seçeneklerin yardımıyla böyle bir karakteri ikna etmek, kızdırmak, şakalaşmak ya da iş birliği yapmak gibi sosyal açıdan karşılıkları olan etkileşimlerde de bulunulabilir.



Görsel 66: *Late Shift* (2016) ve sosyal etkileşim seçenekleri. CtrlMovie, Wales Interactive, 2016.

Bir başka ve uç sosyal etkileşim örneği; Steven Soderberg'in *Mosaic* (2018) adlı dizisinde mevcuttur. Dizinin mobil uygulama versiyonunda dizideki karakterlerin e-postalarını okuma, ses kayıtlarını dinleme, karakterler arasında gerçekleşen mesajlaşmaları takip etme gibi etkileşim boyutları vardır. Dizinin yönetmeni Soderberg diziyi film yapımcıları ve program yazılımcılarının ortak çalışmalarının bir deneyi olarak ifade etmiştir. Dizide kullanıcılar hikâyeyi hangi karakterin gözünden görmek isterlerse onun gözünden görebilmektedirler. [14]

[14] https://variety.com/2017/digital/news/hbo-steven-soderberghs-mosaic-interactive-storytelling-tv-series-1202609978/



(Soldan sağa) Görsel 67-68: *Mosaic* (2017) dizisinde karakterler ve olay örgüsü arasındaki bağlantıların görselleştirilmesi. Oyunun mobil sürümünde etkin olan bir uygulama penceresi. HBO ve Mosaic Mobil App, 2017.

Ayrıca *Her Story* (2015)'de olduğu gibi bir oyuncunun mimiklerini okumak da sosyal etkileşim mekaniği ile ilişkilidir. Gerçek hayatta olduğu gibi sosyal açıdan etkileşime girdiğimiz birinin karşımızda olup bizimle konuşması ve bu konuşma sürerken onun mimiklerine dikkat etmemiz gibi böyle bir kullanımda da oyun ve oyuncu arasındaki sosyal ilişki katmanı önemli bir hal alır.



Görsel 69: *Mission Critical* (1995) oyununda metin aracılığıyla sosyal etkileşim örneği. Legend Entertainment, Piko Interactive, Ziggurat Games, 1995.

2.3.1.3. Nesnelerle Etkileşim: Bilgi Toplama, Kaynak Yönetimi ve Çevresel Aktivasyon

Bu üç etkileşim yöntemi birbirleriyle ilişkilidir. Esasında macera oyunlarına ait olan bu tasarım, oyuncunun oyun hakkında edindiği bilgiler ışığında ilerleyerek çeşitli nesneleri toplamasını, biriktirmesini ve yeri geldiğinde bu nesneleri oyun evreninde kullanabilmesi, aktif edebilmesi anlamına gelmektedir (Therrien, Poremba ve Ray, 2020). Bu durum bir anahtar ve kapı örneğiyle ifade edilebilir. Bulunan bir anahtar oyuncunun envanterine girer ve oyunun ilerleyebilmesi için açılması gereken kilitli bir kapıda kullanılır. Böylece oyuncu kapı ve anahtarla ve dolayısıyla oyun dünyasıyla etkileşime girerek kaynak yönetimini çevresel aktivasyona dönüştürür. Eski FMV oyunlarında bu eylem için fare tıklamaları tercih edilmiştir. Oyuncu bulduğu anahtarı (bilgi toplama) tıklayarak envanterine koyar, onu yanında taşır (Kaynak yönetimi) ve yine tıklama yoluyla kapıya takarak kapıyı açar. Günümüzde arayüz ve girdi teknolojilerinin eş zamanlı gelişimiyle bu eylemsellik yalnızca fare ile tıklamaktan ziyade daha dokunsal eylemlerle de yapılabilir durumdadır. Örneğin; Playstation 5 için geliştirilen DualSense 5 kontrol cihazı üzerindeki dokunmaktik yüzey sayesinde oyuncuların dokunarak çeşitli nesnelerle etkileşime girmesine olanak sağlamaktadır. Böylece çalan bir telefon ya da bir kapı, dokunmatik yüzde kaydırma hareketi yapılarak açılabilmektedir.

Nesnelerle etkileşime girmek *Erica* (2019) isimli oyun/film'de başarıyla uygulanmıştır. *Erica*, FMV'lerin doğasına uygun şekilde gerçek insanlar ve mekânlar içerir. *Erica*'da oyuncu anlatıyı yönlendirecek seçimlerin yanında nesnelerle fare ya da Kontrol cihazı aracılığıyla etkileşime girebilmektedir. Bu oyuncunun oyunu/filmi bilgisayarda mı yoksa bir oyun konsolunda mı deneyimlediğine göre değişkenlik gösterir. Nesnelerle etkileşime olanak veren bu oyun mekaniği; kahramanımız Erica'nın dünyasına dâhil olmamızı ve onun zihnindeki anlam ve çözüm arayan karmaşıklığa müdahele edebilmemizi sağlar. Bu oyun mekaniği, tematik açıdan da açıklanabilir durumdadır. Erica, bir gizemin tam ortasındadır ve yabancılaştığı çevresi oyuncu aracılığıyla katman katman deşifre edilir. Karanlık bir oda, oyuncu tarafından açılan gaz lambasıyla aydınlanır. Kapıyı çalan gizemli bir misafiri içeri alıp almamak yalnızca bir seçim ekranı butonundan ziyade kapı kilidini kapatmak ya da açmak gibi daha eylemsel bir noktada karşılık bulur. Erica'nın çocukluğunda kaybettiği annesinin

bir fotoğrafını seçmesini isteyen baba, seçimden sonra (oyuncu seçer) o fotoğrafın hikâyesini anlatır ve Erica'nın kayıp annesiyle ilgili bir anısı oyuncunun seçimine göre Erica ile aynı anda oyuncuya ulaşır. Bu durum karakter ile bağ kurmamız açısından duygusal bir etmen olarak tasarlanmış ve fotoğraflar arasında seçim yapmamıza olanak tanıyan oyun mekaniği ile eylemselleştirilmiştir.



Görsel 70-71-72: (Sırasıyla yukarıdan aşağıya) *Erica* (2019) oyunundaki tüm bu nesneler (gaz lambasının gaz kolu, kapı kilidi, fotoğraflar) etkileşime girilebilir yapıdadır. Oyuncu kapıyı kilitlemek, fotoğraf seçmek ya da gaz lambasını

kısmak/açmak için mouse ile ya da DualSense 5'in dokunmatik yüzeyiyle uygun yönde kaydırmalar yaparlar. Flavourworks, Sony Interactive Entertainment, Flavourworks Limited, 2019.



Görsel 73: *Erica*'da (2019) buğulu bir aynaya bakan karakter kendi yüzünü göremez ve oyuncu mouse ya da DualSense5 yardımıyla camdaki buğuyu silip karakterin yüzünü ortaya çıkarabilir. Flavourworks, Sony Interactive Entertainment, Flavourworks Limited, 2019.

Tüm bu etkileşim yöntemleri ve kategorileri tasarımsal kararlara bağlı olarak iç içe geçebilen yapılardır. Akılda tutulması gereken en önemli şey bu etkileşim kalıplarının FMV'lerde tekrar eden tasarım kalıpları olduğudur. FMV'ler; anlatı ve oyun dünyası ile ilgili bilgilerin ve nesnelerin toplandığı, bu bilgi ve nesnelerin birer kaynak olarak yönetilebildiği, bu bilgi ve nesnelerin aktivasyon aracılığıyla aktif edilebildiği, anlatı ve oyun dünyası içerisinde sosyal etkileşime izin verilen, mekânsal navigasyon aracılığıyla da mekân gezinmesine olanak tanıyan yapılardır (Therrien, Poremba ve Ray, 2020). Buradaki her bir kategori tasarımsal amaçları göz önüne alınarak değişik yorumlamalara izin vermektedir. Örneğin; bilgi toplama ve sosyal etkileşim yalnızca oyundaki bir metni okuma ya da bir karakter ile konuşabilme aracılığıyla olabilirken; *Her Story* (2015) örneğinde olduğu gibi bir aktörün mimiklerini okuma üzerinden de bilgi ve sosyal etkileşim gerçekleşebilir. Benzer şekilde kaynak yönetimi bir nesneyi muhafaza etmek üzerine olabileceği gibi tasarım önceliklerine göre zamanla yarışmak ve zamanı bir kaynak olarak etkin kullanmak üzerine de inşa edilebilir.

Tüm bunların haricinde yalnızca FMV'lerde değil diğer her türlü video oyununda var olan oyun mekaniklerinin de oynanabilir filmler için uyarlanabileceğini göz önüne almak gerekir. Örneğin; Quick Time Event[15] olarak bilinen ve kısıtlı bir sürede doğru zamanda doğru tuşlara basma olarak ifade edilen mekaniğin -zamanında basılmazsa karakter can kaybeder ya da doğrudan ölür. Uygun bir tasarımla filmsel medyanın içine aktarılmasıyla kahramanın tehlike yaşadığı durumların kısa süreli sahnelerle izleyici/oyuncu tarafından kontrol edilebilmesi sağlanabilir. Button Mashing olarak bilinen ve bir düşmanı öldürmek ya da kendini korumak için çok hızlı bir şekilde ard arda belirli bir tuşa basma mekaniği gibi mekanikler ya da *Mortal Kombat* ya da *Street Fighter* gibi dövüş oyunlarında mevcut olan ve combo ya da fatality olarak adlandırılan ve çeşitli tuşlara hızlı bir şekilde bir kombinasyon (Örneğin; İleri tuşu, Kare, Üçgen) oluşturacak şekilde basmak gibi mekanikler filmsel medyalara entegre edilebilir. DualShock 4 ya da DualSense 5 gibi yeni nesil kontrol cihazları aracılığıyla (içindeki hassas ivmeölçer ve titreşim algılıyacıları sayesinde) oyuncunun kontrol cihazını aşağı, yukarı, sağa sola hareket ettirmesiyle oyuna bir girdi sunabilir. Örneğin; karşılaşılan tehlikeli bir durum esnasında oyuncunun kontrol cihazını olabildiğince sabit tutması istenebilir. Eğer cihaz bir hareket ya da titreşim algılarsa oyuncu kaybedebilir. Buna benzer kullanımlar *Until Dawn* (2015) ve *The Dark Pictures* Anthology gibi sinematik unsurlar içeren video oyunlarında görülmektedir.

FMV'lerin bir üst basamağı olarak adlandırılabilecek bu yeni tür, video oyunları ve sinemanın melezleştiği noktanın yeni estetiklerinin belirlendiği deneysel bir alan olarak karşımızda durmaktadır. Sam Barlow'un FMV'lerden özümsediği ve üretimleriyle yapılabilirliğini kanıtladığı bu yeni alan, geleneksel sinemanın geçemediği duvar olan etkileşim duvarından geçmesine ve video oyunlarının ateş etme, saklanma, yeniden ateş etme döngüsüne saplanmadan -oyunların neredeyse yerleşik hale gelen şiddet içeren yapıları- var olabileceği yeni bir hibrit alana olanak tanımaktadır. 80'lerin ve 90'ların FMV'lerinin estetik tasarım yoksunluğu ve videoyu yalnızca bir araç olarak gören yaklaşımı olmadan; teknolojinin olanak tanıdığı sınırsız mirasa yaslanarak ilerlenebilecek bir hibrit oyun-film patikası yeni yürüyücülerini beklemektedir.

[15] Quick time event ya da kısaltmasıyla QTE, video oyunlarında uygulanan ve oyuncuyu ekranda beliren seçenekler arasında hızlıca seçim yapmaya zorlayan bağlama duyarlı oynanış yöntemi.

3.BÖLÜM
İZLENEBİLİR VİDEO OYUNLARI

3.1. İZLENEBİLİR VİDEO OYUNLARINA GİRİŞ

Oynanabilir filmler, sinemanın video oyunlarından ödünç aldığı etkileşim olgusuyla ortaya çıkan melez yapılar olarak dikkat çekerken, bu yönelim, karşılıklı bir etkileşim sürecinin yalnızca bir yönünü temsil etmektedir. Zira bu süreç, yalnızca sinemanın oyunlaştırılmasıyla sınırlı kalmamış, aynı zamanda video oyunlarının da sinemadan biçimsel ve anlatımsal unsurlar devralmasıyla çift yönlü bir alışverişe dönüşmüştür. Bu alışverişin en belirgin çıktılarından biri ise, sinematik gramerin ve estetiğin oyun dünyasına entegre edilmesiyle ortaya çıkan *izlenebilir video oyunlarıdır*. İzlenebilir video oyunları, sinemanın görsel gramerinin kullanılmasıyla; oyunların salt oynanmaktan öte, izlencelik birer deneyim haline gelmesini ifade etmektedir. Video oyunlarının izlencelik yönü olan izlenebilir video oyunları bu çalışmada, *ara sahne üzerinden izlenebilen video oyunları ve canlı izlenebilir video oyunları* olarak iki kategoriye ayrılmaktadır. Bunlardan ilki, oyunlarda önceden kaydedilen ya da anlık olarak işlenen (*render*) oyun içi ara sahne görüntülerinden oluşmaktayken; ikincisi özellikle e-spor[1] organizasyonlarındaki rekabetçi maçların canlı yayın aracılığıyla izleyiciye sunulmasını içermektedir. İzlenebilir video oyunları, oyuncuya yalnızca etkileşimli bir deneyim sunmakla kalmayıp, aynı zamanda izleyiciyi sinema benzeri bir görsel atmosferle buluşturan yapıların ortak adıdır. Sinematik görsel gramerler sayesinde oyunlar, izleyiciyle güçlü bir duygusal ve estetik bağ kurarlar.

Video oyunları yalnızca oynamak ile ilgili değil izlemek ile de ilgili deneyimlerdir. Ara sahneler üzerinden izlenebilen video oyunları, oyunların içerisine gömülü cutscene (ara sahne) veya cinematic olarak adlandırılan ve oyunla ilgili bilgi verme, hikâyeyi ilerletme, ödül veya ipucu özellikleri taşıyan film/video parçalarıyla yapılır. İzlenebilir video oyunları, oyun tarihi boyunca sinematik öğeleri kendi

[1] Espor veya kısaltılmamış haliyle elektronik spor, organize video oyunu yarışmalarına verilen isim. Oyunlar, genellikle profesyonel oyuncular arasında profesyonel organizasyonlar ile düzenlendiğinde bu ismi alır.

bünyesinde temsil etme arzusunun bir yansımasıdır. Bu arzu günümüzün yüksek detaylı grafik kalitesi ile zirve noktalarından birine ulaşmıştır. 90'lı ve 2000'li yılların yetersiz grafik kaliteleri yerine artık ulaşılan 4k karakter ve çevre modellemeleri bu izleme deneyiminin sınırlarını genişletmiştir. Video oyunları gerçek görüntü kalitelerine yakın seviyelere yaklaştıkça, tasarlanan ara sahneler de gittikçe daha sinematik bir hal almıştır. Video oyunlarının izlenebilir olmaları iki başlık altında işlenecektir. Bunlardan ilki ara sahnelerin sinematik öğeleri nasıl kullandığı ve bu ara sahnelerin oyun haricinde kesilip, birleştirilmesiyle *Game Movie* adı altında YouTube gibi platformlara yüklenmesi ile ilgilidir. Ortaya çıkan uzun metrajlı film sürelerine ulaşan -hatta süre olarak oldukça geçen- video/film parçaları oyunun evrenine dayalı bir film deneyiminin kapısını aralar. Bir diğeri ise canlı olarak izlenebilen video oyunlarıdır. Bu özünde, izleme deneyimi olarak rekabetçi video oyunlarının e-spor aktivitelerinin canlı olarak kurgulanması, yayınlanması ve izleyicilere sunulmasıdır.

Her biri izleme deneyiminin çeşitli yönlerine vurgu yapan -sinema ve televizyon- bu izleme durumlarından ilki olan ara sahneler üzerinden izlenebilir video oyunları aşağıda mizansen unsurları başlıkları halinde ele alınacaktır. Ara sahnelere dayalı izlenebilir video oyunlarının görsel grameri, sinemada sahneyi ve anlatıyı kuran mizansen ışığında hem sinema hem de video oyunu perspektiflerinden ele alınacaktır.

3.2. SİNEMATİK MİZANSENİN KAPSAYICI TANIMI VE OYUN ARA SAHNELERİNDE KULLANILAN 5 UNSURU

Ara sahne, oyuncunun bir gözlemci veya izleyici statüsünde karşılaştığı, önceden oluşturulmuş görsel ve işitsel sekanslardır. Oyunun geçtiği ortamın tanıtılması, arka plan hikâyesinin oluşturulması gibi işlevleri yerine getirirler ve oyunlar ve sinema arasındaki en belirgin bağlantılardır. Genellikle sinema ile benzer araçlara sahiptirler. Oyuncuya yönlendirme sağlamak için geniş, orta ve yakın çekimlerin bir kombinasyonunu kullanırlar (King ve Krzywinska, 2002: 12).

Sinemanın yerleşik görsel-işitsel tasarım ipuçları ve anlatı şemaları, bir başka görsel-işitsel anlatı mecrası olan video oyunları tarafından sinematik bir his verme stratejisiyle sıklıkla kullanılmaktadır. Daha önce de ifade edildiği gibi video oyunları, sinemanın neredeyse yüz yıllık görsel-işitsel izlenme deneyiminden ve sanatsal

dokularından bir şeyleri devşirmeyi her zaman kendi lehine saymıştır. Video oyunlarının ara sahneler üzerinden bir filme yakınlaşma çabaları; sinemadaki sahneleme tekniklerinin de video oyunlarında sıklıkla kullanılmasına yol açmıştır. Sinemada sahneleme tekniklerini mizansen teriminde karşılığını bulur. Kökeni Fransızca'da ki ''*mise en scène''* terimine dayanır ve Türkçesi '*sahneye koyma*' anlamına gelmektedir. Mizansenin amacı, sahne unsurlarının izleyicinin dikkatini yönlendirecek şekilde düzenlenmesidir. Video oyunlarında da durum böyledir. Ünlü sinema kuramcısı David Bordwell (2020: 113), mizanseni kamera aracılığıyla inşa edilen mekân olarak tanımlamaktadır. Mekânı dolayısıyla sahneyi inşa eden şeyler ise; dekor, ışık, kostüm ve makyaj, sahneleme ve performanstır.

Andre Bazin ise mizanseni gerçekçi film anlayışının merkezinde görmektedir. Dünyayı olduğu gibi yakalayarak izleyiciye sunmak esas hedeftir. Bazin'e göre derin odaklama (deep focus) ve plan-sekans; izleyicinin film dünyasına daha fazla katılmasına olanak tanıdığından bunları mizansenin temel öğeleri olarak açıklar. Bazin derin odaklamanın izleyiciyi görüntü ile olan ilişkisinde gerçeğe oranla daha yakın bir ilişkiye soktuğundan bahsetmiştir. İzleyici sahnenin tüm alanını görebilecek olduğundan, herhangi bir yönlendirmeye maruz kalmayacağı için zihinsel olarak daha aktif olacaktır. Bu aktiflik sahne içerisinde seçme özgürlüğünü ona verecektir, böylece yorumlama konusunda da özgür olacaktır. Benzer şekilde plan-sekans'ta zamanı kesintiye uğratmadan doğal akışa imkân tanıdığından Bazin için hayati görülmüştür. Kesmelerden olabildiğince kaçınmak kurgu aracılığıyla yaratılan yapay zaman akışından da kaçınmak anlamına gelecektir. Böylece izleyici gerçekliğe yaklaşır (Bazin akt. Monaco, 2022: 386-387).

Sinema kuramcısı John Gibbs ise David Bordwell'ın mizansen tanımının eksik olduğunu ve özellikle, çerçeveleme, kamera hareketi ya da kameranın konumuna atıfta bulunulmamasını eleştirerek, sahne tasarımlarının kamera hareketlerine ya da çerçeveleme tercihlerine uygun olarak yapıldığı gerçeğini öne çıkarır. Gibbs bir film setinin önce aydınlatılıp sonra kameranın konumunun ya da çerçevenin ayarlanmayacağını aksine kamera hareketi ve konumunun belirlenip sahnenin sonra aydınlatıldığını hatırlatarak mizansene kamera boyutunun da eklenmesi gerektiğini ifade etmektedir (Gibbs, 2012: 54). Tüm bu açıklamalardan sonra uygunalanabilir ve kapsayıcı bir mizansen tanımında aşağıdaki unsurların yer alması gerektiğine

ulaşılmaktadır. Aşağıda bu amaçla sıralanan beş adet mizansen unsuru ele alınacaktır. Bunlardan ilk dördü, yukarıda da belirtildiği gibi Bordwell'in, sonuncusu ise Gibbs'in mizansen tanımından listelenmiştir. Bu unsurların video oyunlarında nasıl kullanıldıkları, sinema ile olan ilişkileri ve filmlerin izlenebilirliklerine olan katkıları sonraki bölümde ele alınacaktır.

1. Setting (Set inşası), Dekor ve Aksesuarlar (Props)
2. Işıklandırma/Aydınlatma
3. Kostüm ve Makyaj
4. Sahneleme (Staging) ve Oyuncu Performanları
5. Sinematografik öğeler (Çerçeveleme, Kamera Hareketleri ve Kamera Konumu)

3.2.1. Ara Sahnelerde Sinematik Mizansen Unsurlarının Kullanımları

3.2.1.1. Setting (Set inşası/Ortam), Dekor ve Aksesuarlar (Props)

Hem filmlerde hem de video oyunlarında mekân temel bir unsurdur. Sinemada zaman ve mekân sahneleri oluşturan ana öğelerdir. Bir filmin mekânsal düzeyde nerede geçeceği, dünyasının nasıl bir yer olacağı gibi sorular hem karakterler hem hikâye hem de görsel anlatı açısından hayati bir noktada durmaktadır. Mekânın bu kuruluşunun hiyerarşik sıralaması setting (set inşası/ortam), dekor ve aksesuar olarak sıralanabilir. Burada setting ile ifade edilen filmin dünyasıdır. Bu dünya var olan bir dünya üzerine inşa edilebileceği gibi, dönem filmlerinde olduğu gibi sonradan da inşa edilebilir. Film bir stüdyoda ya da gerçek dış mekânlarda çekilebilir ya da bir stüdyo dış mekânmış gibi tasarlanabilir. Her ne durumda olursa olsun gerçek mekânların doğrudan oldukları gibi çekilmediği tüm durumlarda bir set inşası söz konusudur. Bu set inşası bir filmin sahnelenmesinin ilk basamağıdır. Ardından bu dünyayı/seti oluşturan mekânsal yapılar birer dekor olarak karşımıza çıkar. Dekorlar bir şehrin ya da sokağın içerisindeki gerçek nesneler ya da yapılar olabileceği gibi, yapay olarak da inşa edilip film dünyasına yerleştirilebilir. Ardından daha detay ölçekte bu dünyaya ait aksesuarlar bulunur. Aksesuarlar da film dünyası için önemli olabilmektedirler. Bir ışın kılıcı ya da bir yüzük ya da bir silah birer aksesuardır ve film dünyası ile ilgili çok şey söylerler (Bordwell ve Thompson, 2020: 115).

Setting yani filmin geçtiği ortam ya da set; genellikle filmin açılışında kurucu çekim (establishing shot) ile gösterilir. Kurucu çekim, filmin mekânsal ve varsa tarihi bağlamını sağlamak açısından önemlidir (Bordwell ve Thompson, 2020: 225). Örneğin; *Blade Runner* (1982) filminde geleceğin Los Angeles'ı alev püskürten binalar, sonsuz ışık tarlası şeklindeki distopik hali ve dev hologramlarla filmin kaotik ve siberpunk atmosferini kurar. Burada yüksek binalar aynı zamanda bir dekor işlevi görür. Şehrin mekânsal yapısını filmin atmosferine bağlarlar. Benzer şekilde *Citizen Kane* (1941) filmi de açılışında Kane'in yaşadığı Xanadu Malikânesi'nin sisler içerisindeki devasa görüntüsüyle açılır. Kane'in ihtişamlı yalnızlığını ve hikâyenin gizemini gözler önüne serer. Benzer şekilde bir dekor olarak yüksek bir tepeye konumlandıran ve oldukça ulaşılamaz gözüken bu malikâne, filmde Kane'in mekânsal bir temsili gibidir. Video oyunları ara sahneleri de benzer görsel grameri takip eder. Aşağıdaki görsel *Bloodborne* (2015) oyunundan alınan bir açılış sahnesidir. Yharnam isimli lanetli şehirin dolunay altındaki karanlık silüeti oyunun yaratmak istediği atmosferi tek bir görselle özetler niteliktedir. Dekor olarak kullanılan gotik mimarinin sivri çatıları şehrin korkunçluğunu gözler önüne serer.



Görsel 74: *Blade Runner* Los Angeles gelecekten görünüm. Warner Bros.1982.



Görsel 75: *Citizen Kane*, Xanadu Malikânesi'nin filmin başındaki genel görünümü. RKO Radio Pictures, 1941.



Görsel 76: Yharnam şehrinin oyunun (*Bloodborne*) başındaki genel görünümü. FromSoftware, 2015.

Dekorun iç mekândaki kullanımı da sinema ve video oyunlarında benzer amaçlar taşır. Her ikisi de yaratılan dünyayı ve anlatıyı besleyen öğeler olarak çalışırlar. Sinemadaki yapım tasarımcısı ve sanat yönetmeni uzmanlığı, video oyunlarında yerini çevre sanatçısı ve seviye tasarımcısı uzmanlığına bırakır. Çevre sanatçısı oyun dünyasının nasıl görüneceğinden sorumludur ve onu yaratır. Bu varlıkların oynanabilir çevre olarak sunulması da seviye tasarımcısının elinen çıkar. Çevre sanatçısından aldığı tüm oyun içi varlıkları oyuncunun etkileşime girilebilir uygun noktalarına yerleştirir. Yapım tasarımcısı ve sanat yönetmeni arasındaki tasarımcı ve bu tasarımı sahada uygulayan kişi benzeri bir ilişki çevre sanatçısı ve seviye tasarımcısı arasında da vardır.



Görsel 77: *Cyberpunk 2077* (2020) oyununda kendi kolunu tamir eden bir android ve oyunun, düşük yaşam koşulları - yüksek teknoloji temasını yansıtan bir iç mekân tasarımı. Kirli duvarlara, duvardan geçen borulara rağmen yukarıdaki neon ışıklarının yarattığı distopik atmosfer dikkat çekmektedir. CD Projekt RED, CD Projekt, 2020.



Görsel 78: *Inception* (2010); bu sahnede uzak doğu motifleriyle oluşturulmuş iç mekân dekoru sahneye uygun kültürel bir referans sağlarken, masanın yüzleri yansıtan yapısı gerçeğin yansıtıcısı olan bir rüya evrenini işaret ediyor. Warner Bros. Pictures, 2010.

Aksesuarlar da anlatıda ve sahne tasarımında önemli anlamlar ortaya koyan mizansen unsurlarıdır. Sinemada ve video oyunlarında sıklıkla kullanılmaktadırlar. Karakterin iç dünyasını, mekânın ruhunu ya da tematik bir motifi görünür kılmak için kullanılan bu nesneler, çoğu zaman diyaloğa gerek kalmadan çok şey anlatabilir. Mizansenin bir unsuru olarak aksesuar (props) kullanımı, görsel anlatının gücünü pekiştirirken, izleyicinin ya da oyuncunun dikkatini yönlendirir, atmosferi belirler ve anlatısal bir sembolizm kurar (Bordwell ve Thompson, 2020: 118-119). Özellikle video oyunlarında nesneler ile etkileşime girilebilmesi bu tarz aksesuar nesnelerini farklı bir boyuta taşır. Bir filmde aksesuar bir film karakteri tarafından kullanılmakta ve yalnızca o dünya içerisinde bir anlam ifade etmekteyken; bir video oyununda herhangi bir nesne olarak görülebilecek bir nesnenin bile oyunun ilerlemesi için büyük önemi vardır. Özetle sinemada olduğu gibi aksesuarların hikâye için çok büyük anlamları olmasına gerek yoktur ancak genellikle sinemada olduğu gibi kullanılırlar ve yakın plan (close-up) çekimlerle vurgulanırlar (Bordwell ve Thompson, 2020: 113).



Görsel 79: *Yüzüklerin Efendisi* filminde Güç Yüzüğü'nün yakın plan bir görünümü. New Line Cinema (ABD), Warner Bros. 2001.

Yüzüklerin Efendisi (2001) filminde Güç Yüzüğü sinema tarihindeki en ikonik aksesuarlardan biridir. Yüzüğün kendi kimliği ve iradesi vardır. Sahibine çeşitli güçler bahşeder ancak karşılığında onu zihinsel olarak ele geçirir ve iradesini yok etmeye çalışır. Tasarım olarak üzerindeki yazılar haricinde basit bir yüzükken, film ilerledikçe neredeyse kendi başına bir karaktere bürünür. Yüzük ortaya çıktığında ya da her kadraja girdiğinde filmin atmosferi değişir. Yavaşlatılmış çekimler, gergin müzikler ve çöken karanlık ile yüzüğün temsil ettiği kötücül güç açığa çıkartılır. Onu taşımakla görevlendirilen Frodo ile yüzük arasında bir aksesuarın çok ötesinde derin bir bağ oluşur.

Benzer şekilde *God of War* serisinin ana kahramanı Kratos'un taşıdığı ve seri ile özdeşleşen *Blades of Chaos* bıçakları da oyun dünyasının ikonik aksesuarlarından birisidir. Kratos'un vücuduna kızdırılmış zincirlerle bağlanan bu bıçakla, Kratos'un eski hayatını, işlediği günahları, öfkesini ve Tanrılara olan köleliğini temsil eder. Kullanıldığında kırmızıya dönen rengi intikam ve öfke ile ilişkilendirilebilir çünkü bu bıçaklar savaş tanrısı Ares tarafından Kratos'a ruhunu satması karşılığında kollarına kazınacak şekilde hediye edilmiştir. Bıçaklar oyunda iki düzeyde işlev görmektedir. Mekanik işlev olarak bıçakların dövüş sistemine estetik bir etkisi vardır. Zincirleri sayesinde uzağa etki edebilen yapısı ve Kratos'un bir uzvu gibi kontrol edilebilmesi açısından yakın dövüşleri güçlendirir. Duygusal işlevi ise karakterin içsel çatışmasını yansıtmasını yansıtan zincirlenmiş ama Kratos'u güçlendiren yapısıyla ilişkilendirilebilir.



Görsel 80: *Blades of Chaos*'un Kratos'un kollarına zincirlenmesi, oyun boyunca vücudunun bir parçası olarak yanında kalacak bir aksesuar olarak seride yer almıştır. Santa Monica Studios, 2005.

3.2.1.2. Işıklandırma/Aydınlatma

Sinematik aydınlatmanın en temel kullanımlarından biri, vurgular ve gölgeler oluşturarak nesneleri şekillendirmektir. Burada vurgu (*highlight*), güç olarak daha sert olan ışığı ve dolayısıyla aydınlığı betimlerken, gölge ise vurgunun aksinde kalan karanlık alanları temsil eder. Oluşan bu zıtlık, kimi zaman karakterleri açığa çıkarırken, kimi zaman da filmin genel atmosferi ön plana alınarak kullanılır. Işığın ve ışıksızlığın en temel iki hali olan aydınlık ve karanlığın kontrol edilmesi sinema tarihinin görsel tarafının köklerini oluşturmaktadır. Bunun yanında sinematik ışık kullanımının dört ana unsuru vardır ve bu unsurlar ışık kaynağının kullanım stilini belirleyici özelliklere sahiptir. Bunlar ışığın kalitesi, yönü, kaynağı ve rengi olarak karşımıza çıkmaktadır (Bordwell ve Thompson, 2020: 125).

Aydınlatma kalitesi, ışığın yoğunlu anlamına gelmektedir. Bu yoğunluğun ölçütü işığın sert mi yoksa yumuşak mı olduğu ile ilgilidir. Sert ışık (*hard light*) güçlü ve yoğun bir ışığın; keskin gölgeler yarattığı durumu ifade ederken, yumuşak ışık (*soft light*) ise yüzeylerdeki daha dengeli bir dağılımı ifade etmektedir. Her ikisinin de

yarattığı duygusal ve atmosferik etki farklıdır. Sert ışık daha çarpıcı ve keskin bir duygusal etki yaratırken; yumuşak ışık daha atmosferik ve dramatik bir etki yaratmaktadır. Işığın yönü de yine sinematik aydınlatmanın temel faktörlerinden biridir. Işığın geliş yönünün insan ve nesne yüzeyleri üzerinde yarattığı görsel etkinin farklılaştığı noktalar; ışık kaynağının yönü ile ilgilidir. Bir sahnede ışık; sahnenin dramatik anlamına uygun olarak, yukarıdan, aşağıdan; önden, arkadan ve yanlardan gelebilecek şekilde konumlandırılabilir. Her bir konumlandırma farklı bir duygusal etkiyi açığa çıkarır. Önden aydınlatılan bir sahne kişiyi ya da nesneyi, gölgelerden arınmış olduğu gibi gösterme eğilimindeyken; arkadan aydınlatma ise kişiyi ya da nesneyi silüet olarak gösterir ve bilinmezlik hissi yaratır. Aşağıdan aydınlatma; genellikle gerilim ve korku türlerinde tercih edilen bir aydınlatma biçimidir. Işığın aşağıdan insan yüzüne vurması, yüzdeki tüm ifadeyi ve biçimi bozan bir etki yaratmaktadır. Üstten aydınlatma; genellikle gerçekçi bir etki yaratmak için (güneşin yukarıda olması, odadaki ahize, lamba ya da florasanların tavanda olması tepeden gelen ışığın gerçekçi gözükmesine sebep olur) kullanılırken; yandan gelen ışıklar kenar aydınlatması olarka tanımlanır ve kişiyi mekândaki arka plandan ayırıcı bir etkiye sahiptir (Bordwell ve Thompson, 2020: 126-127).

Işığın kaynağı ise bir ortamdaki doğal ışık kaynakları göz önüne alınarak sonradan eklenen ışık kaynaklarının, bunlara uygun konumlandırılmasıyla ve ışık sanki o kaynaktan geliyormuş gibi bir uyum yaratılarak kullanılması durumudur. Örneğin; sahnenin genel plan çekimlerinde bir sokak lambası gözüküyorsa daha yakın çekimlerde - sokak lambasının fiziksel olarak görülmediği yakınlıklarda- sokak lambasına görece daha güçlü ama yine de onun etkisine yakın bir etki veren harici ışık kaynaklarının kullanılması durumu buna örnek olarak verilebilir. Buradaki manipülasyon; anahtar (*key light*) ve dolgu ışıklar (*fill light*) ile kontrol edilir. Anahtar ışık, ana ışık kaynağıdır ve diğerlerine göre en yoğun ve güçlüdür. Dolgu ışık ise anahtar ışığın oluşturacağı gölgeleri yumuşatmak ya da tamamen silmek için kullanılır (Bordwell ve Thompson, 2020: 127).

Video oyunları ara sahnelerine en benzeyen türlerden biri de animasyon filmleridir. Pixar gibi şirketlerin çalışmaları ile bilgisayar destekli bu tür, kendi sinematografi ve aydınlatma biçimini zamanla oluşturmuştur. Sharon Callahan bir dijital animasyon sahnesinde aydınlatmanın beş amacını şöyle tanımlamıştır:

1. İzleyicinin gözünü yönlendirmek
2. Derinlik yaratmak
3. Günün ve mevsimin zamanını aktarmak
4. Ruh halini, atmosferi ve dramayı geliştirmek
5. Karakterin kişiliğini ve durumunu ortaya çıkarmak (akt. Niedenthal, 2005: 2-3).

Aydınlatmanın bu amaçları sinema ile birebir örtüşmektedir. Bir filmde de tüm bu maddeler geçerli amaçları tanımlar ancak video oyunlarında aslında bilinen anlamda hiç ışık yoktur. Tüm ışık kaynakları ve ışığın kendisi dijital verilerdir. Bu yönüyle Lev Manovich'in *Language of New Media* kitabında geçen; "Bilgisayar çağının görsel kültürü; görünüşte sinematografik, malzeme kalitesinde dijital ve mantıkta matematikseldir" (Manovich, 2002: 165) cümlesinde olduğu gibi matematiksel bir veriden ibarettir. Video oyunlarında aydınlatma ışığın dijital bir varlık olarak simüle edilmiş halini kullanır. Bu simüle edilmiş aydınlatma, Simon Niedenthal'in video oyunlarında aydınlatmayı temel alan kitabında şöyle geçmektedir ''...dijital bir aydınlatma simülasyonu, ışığın hesaplama yoluyla temsilidir ve nihai çıktı olarak önceden hesaplanmış bir görüntüye ya da oyunlarda olduğu gibi, sentetik sahnede mevcut olan aydınlatma ve yüzey bilgilerini dikkate alan ışık algoritmalarına göre, ışığın belirli etkilerinin işleme motoru tarafından gerçek zamanlı olarak hesaplandığı bir ortama sahiptir (Niedenthal, 2007: 38).

Burada geçen dijital bir veri olarak ışık/aydınlatma değeri bizi ara sahnelerin iki farklı kullanımına götürmektedir. Bunlardan ilki *Pre-rendered Cutscenes* (önceden işlenmiş ara sahneler), diğeri *de In-Game Cutscenes* (oyun-içi ara sahneler) ya da *Real Time Cutscenes* (gerçek zamanlı ara sahne) olarak geçmektedir. Önceden işlenmiş ara sahneler, oyunun ve oyun motorunun dışında üretilmiş, oyunun içine sonradan dâhil edilmiş görüntülerdir. Oyun sırasında video dosyası olarak oynatılırlar. Oyun tasarımcıları tarafından oyunun uygun noktalarına gömülürler ve oyuncu bu noktaya geldiğinde bir video olarak devreye girerler. Bu halleriyle bir animasyon film parçasından ya da bir video parçasından farkları yoktur. Gerçek zamanlı ara sahneler ise doğrudan oyunun/oyun motorunun içerisinde üretilirler. Bu durum oyun ile bütünleşik bir yapıya sahip olduklarını göstermektedir. Örneğin; oyundaki bir karakterin kıyafet ve dış görünüş özellikleri, oyunun o noktasına kadar aldığı yaralar ya da fiziksel herhangi bir değişiklik bu ara sahnelere yansıtılabilmektedir. Böylece

oyuncu karakterin kendi kontrolünde ilerlerken yaşadığı tüm değişim ve gelişimleri gerçek zamanlı olarak oyunun içerisinde de görebilmektedir. Günümüzde en çok tercih edilen ara sahne türüdür (Klevjer, 2023: 380).

Grafik teknolojilerinin gerçek zamanlı hesaplamaya daha çok olanak sağlamasıyla, oyun-içi ara sahneler, özellikle büyük bütçeli oyunlarda artık yerleşik bir yapıya dönüşmüştür. Özellikle ışığın ve diğer tüm grafik araçlarının gerçek zamanlı olarak işlenebilmesi, bununla beraber gelen bazı teknolojik gelişmeler ile yakından ilişkilidir. Bunlar; Global Illumination (GI), Ray Tracing (Işın İzleme), Physically Based Rendering (Fizik Tabanlı Renderlama), Volumetric Lighting ve Fog (Hacimsel Işık ve Sis) gibi dijital aydınlatma teknikleridir. Bu teknikler, ışığın dokulardan gerçekçi şekilde geri yansıması, gerçek gölgeler, yüzeylerin ışıkla etkileşiminin fizik kurallarına dayanması, havadaki parçacıkların (toz, sis, duman, yağmur) hacimsel efektler yaratması gibi gerçek hissini arttıran işlevlere sahiptir. Video oyunlarındaki aydınlatmanın gerçeğe oldukça yakın sonuçlar vermesinin bu fotorealistik çabalarla doğrusal bir ilişkisi vardır (Epic Games, 2021)

Tüm bu aydınlatma biçimleri ve stilleri birbirleriyle filmin atmosferine uygun şekilde gerek bir arada gerekse yalnızca bir tanesi seçilip diğerleri sahneden çıkarılarak kullanılabilmektedir. Sinemadaki aydınlatma yöntemleri; ışığın kalitesine, yönüne ve kaynağına uygun düşen çeşitli kombinasyonların yaratıcı unsurlar olarak yorumlanmasına her zaman açıktır. Bazen yönetmenler tarafından alışılagelmiş kullanımlarının dışında da kullanılmaktadırlar. Bu yüzden temel teknik boyutlarının haricinde filmin ya da sahnenin dramatik gereksinimlerine uygun işlevleri yerine getirmeleri sinemadaki aydınlatma yaklaşımlarının ana düşüncesidir. Video oyunları da ara sahnelerini oluştururken ışığın dramatik işlevlerinden sıklıkla yararlanmaktadır. Aşağıda verilen video oyunu örnekleriyle; aydınlatmanın sinema ile video oyunlarını yakınlaştırdığı noktaların ortaya konması amaçlanmıştır.

3.2.1.2.1. Hard Light



Görsel 81: *Callisto Protocol* (2022) oyununda sert ışığın karakterin duygu durumunu vurgulayan bir örnek görünümü. Krafton, 2022.

Callisto Protocol (2022); gezegenler arası bir kargo uçağı pilotu olan karakterin, uzay aracının düştüğü gezegende karşılaştığı mutasyona uğramış canlılar arasında hayatta kalma mücadelesini konu almaktadır. Oyunun ara sahnelerinden bir görünüm olan bu görselde, karakterin yüzünün sol tarafına vuran sert ışık ve ışığın iyice belirgin hale getirdiği yüzündeki terler, içinde bulunduğu korkunç durumu daha da dramatik hale getirmiştir. Aydınlatmanın beş amacı üzerinden değerlendirildiğinde; Sert ışık karakterin yüzünün sol tarafına vurmaktadır. Bu ışık sayesinde gözlerimiz doğrudan karakterin yüzüne, özellikle de öfkeyle açılmış gözlerine yönelmektedir. Karakterin gözlerindeki ve yüzündeki tedirginlik ve kararlılık duygusu aydınlatma ile vurgulanmaktadır. Karakterin yüzüne vuran ışık ve arka plandaki kırmızı bokeh ışıkları derinlik hissini güçlendirmiştir. Görseldeki mavi ve soğuk tonlar ve arka plandaki ledler, yapay ışık kaynaklarının hâkim olduğu bir mekânı ve gece atmosferini ortaya koymaktadır. Bu da oyunun genellikle geçtiği uzay gemisinin zamansız ve kapalı atmosferine uygun bir duygusal etki sağlamaktadır. Karakterin yüzüne vuran sert ışık ve yukarıda bahsedilen duygusal atmosfer karakterin tehlikede olduğunu ilk bakışta hissettiren bir tasarımı ortaya koymaktadır. Son olarak ışık sadece fiziksel yüz hatlarını değil, karakterin psikolojik durumunu da açığa çıkartan bir yapıdadır. Karakterin sert ve savaşçı yapısı ışığın da etkisiyle açıkça görülmektedir.

3.2.1.2.2. Soft Light



Görsel 82: *Resident Evil 4 Remake* (2023), Capcom, 2023.

Resident Evil 4, 2005 yılında piyasaya sürülen bir hayatta kalma korku oyunudur. Oyunun güncel grafiklerle yeniden yapılmış hali ise 2023 yılında piyasaya sürülmüştür. Oyunda gizemli bir tarikatın (Los Illuminados) kaçırdığı Ashley adında, Amerikan başkanının kızı olan karakteri bulmakla görevlendirilen bir özel ajan olan Leon S. Kennedy ile bir maceraya çıkarız. Yukarıdaki sahnede Leon ve Ashley gizemli tarikat üyeleri tarafından çevrilir. Karakterler tehlikededir. Buradaki aydınlatma soft ışık kaynakları ile sağlanmıştır. Doğrudan değil mekândan seken ışıklar karakterleri belirgin ama yumuşak bir şekilde aydınlatmaktadır. Arka planın flu, karanlık ve sisli yapısıyla ön plandaki karakterlere göre geri planda kalmasıyla bakış doğrudan öndeki karakterlere yönelir. İzleyicinin gözü soldan sağa okumaya daha alışık olduğu için soldaki Leon'un sert ifadesi, sağındaki Ashley'in bezgin ama yine de umutlu ifadesi ile dengelenmektedir. Aydınlatma aracılığıyla arka plandaki mumlar ve loş sarı atmosfer gece yarısı olduğu bilgisini izleyiciye sağlamaktadır. Aydınlatmanın yumuşak havası ve yüz ifadeleri karakterler arasındaki bağı, koruma ve güven hissini açığa çıkartmaktadır.

3.2.1.2.3. Önden Işık (Front Light)



Görsel 83: *Uncharted 4: A Thief's End* (2016), Sony Computer Entertainment, 2016.

Uncharted 4: A Thief's End oyunundaki bu sahne, oyundaki rakip karakterlerin yüzleştiği bir gerilim üzerine kuruludur. Sahnenin ortasında görülen Rafe Adler isimli düşman karakter yanındaki paralı askerler ile beraber bir uçurumun önünde sıkıştırdıkları oyunun ana karakteri Nathan Drake'i ve Nathan'ın kardeşi Samuel'i sorgularlar. Ardından sahnenin tansiyonu Rafe'in; Samuel'in kardeşine yalan söylediğini ifşa etmesiyle doruğa ulaşır. Sahnenin bu tamamen aydınlık yapısı, dramatik anlamı ile örtüşmektedir. Bu sahne yalanların ifşa edildiği, gerçeklerin ortaya çıktığı bir sahne olduğu için tüm karakterler aydınlıktadır. Yüzleri, mimikleri ve beden dilleri ile tamamen belirgindirler. Sahnedeki ışığın, turuncu ve sarı arasında uzun gölgeler oluşturan yapısı güneşin batmak üzere olduğunu göstermektedir. Sahnenin geçmesi için tasarlanan zaman dilimi de bu yönüyle anlamlı bir çağrışım yaratmaktadır. Güneşin batmadan önceki son ışıkları, sahnedeki karakterlerin yaşayacağı zihinsel aydınlanma ve sonrasında güneşin batışıyla gelecek olan karanlık ya da her şeyin sonunun geleceği hissini oyuncuya/izleyiciye vermektedir.

3.2.1.2.4. Arkadan Işık (Back Lighting)



Görsel 84: *Alan Wake 2* (2023), Epic Games, 2023.

Alan Wake oyunu; yazdığı gerilim romanlarıyla tanınan aynı isimli yazarın, geçirdiği bir kaza sonrasında hafızasını kaybetmesini ve yazdığı romandaki olayların gerçek olmaya başlamasını konu alan bir korku, gerilim oyunudur. Oyun, gerçek ve kurmaca arasındaki sınırı kaldırarak bir yazarın kendi yarattığı korku atmosferine hapsolmasını işlemektedir. Yukarıdaki görseldeki ara sahnede, sağ tarafta (Görsel 2) ellerini başının arasına almış Alan Wake ve karşısında da yazarın romanlarının başkahramanı Alex Casey (Görsel 1) gözükmektedir. Bu sahnede korkunç olaylar yaşayan Alan Wake'in kendi yarattığı roman karakteriyle yüzleşmesi ve mental olarak yaşadığı çöküşün zirveye ulaştığı bir ana tanık olunmaktadır. Sahnenin dramatik bağlamı açısından aydınlatmanın her iki karakteri de karanlıkta kalmış gösterdiği göze çarpmaktadır. Arka plandaki kırmızıya yakın sıcak tonlu ışık ile yaratılan zıtlık, karakterler üzerinde güçlü bir silüet etkisi yaratmaktadır. Soldaki karakterin büyük oranda silüette kalan görünümü özellikle alında ve çenenin alt kısmında oluşan hafif parlak alanlarla, sağdaki Alan Wake'e göre daha seçilebilir durumdadır. Bu durum Alex Casey karakterinin kurmaca ve gerçek arasında gidip gelen gerçeküstü durumuna paralel bir tasarımdır. Çoğunlukla karanlıkta kalsa da az da olsa yüz hatları görülebilmektedir. Arka plandaki ışığın rengi ve yoğunluğundan dolayı, sahne günün hiçbir saatiyle tam olarak uyuşmayan gerçeküstü bir atmosfer yaratmaktadır.

3.2.1.2.5. Yandan Gelen Işık (Side Lighting)



Görsel 85: *Last of Us Part I: Remake* (2022), Sony Computer Entertainment, 2022.

Last of Us Part 1: Remake (2022) oyunu bir mantar salgını ile yok olmuş dünyada hayatta kalan bir grup insanın hikâyesine odaklanmaktadır. Kıyamet sonrası dünyada kısıtlı kaynaklar ve salgından etkilenen, zombi benzeri yaratıklara dönüşen insanların varlığı, hayatta kalmayı gittikçe zorlaştırmaktadır. Oyunun bu ara sahnesinde; dışarıdan gelen gün ışığının, pencerelere çakılmış tahtalardan süzülerek içeriye parçalı düşüşü, aydınlık ve karanlık dokular yaratarak güçlü bir dramatik atmosfer yaratmaktadır. Işığın bu parçalı düşüşü mekâna ve karakterlere hacim kazandırmaktadır. Yandan gelen ışığın etkisiyle mekândaki toz parçacıkları; mekânın terkedilmişliğini belirginleştirmektedir. Dışarıdan gelen gün ışığı her ne kadar aydınlık bir sabahı hatırlatsa da karakterlerin silahları, mekânın terkedilmişliği ve pencerelere çakılmış tahtalar duygusal zıtlık yaratılmasına katkı sağlamaktadır.

3.2.1.2.6. Üstten aydınlatma



Görsel 86: *God of War Ragnarok* (2022), Santa Monica Studios, 2022.

God of War Ragnarok (2022) oyununda kendi gençliği ile karşılaşan Kratos'un onunla yaptığı konuşma ve bunun aracılığıyla kendi iç çatışmaları ile yüzleşmesi bu sahnenin dramatik yapısının temelini oluşturmaktadır. Tepeden gelen ışık doğrudan genç Kratos'un üzerine vurmaktadır. Doğrudan tam üstüne vurması ışığa ilahi bir his ve yargılayacılık katmaktadır. Yaşlı Kratos karanlıkta kalmaktadır. Geçen zaman içerisinde durulan ve geçmişin ızdıraplarından kurtulmaya çalışan yaşlılık ile gençliğin umarsızlığı ve ateşi arasındaki görsel çatışma tepeden gelen ışık ile kurulmuştur. İzleyicinin bakışı ışık ile genç Kratos'un üzerine yönlendirilmiştir. Bu sahnedeki esas odak figür odur. Işığın doğal bir kaynaktan gelmediği özellikle hissettirilmiş gibidir. Genç Kratos'un oturduğu tahtın arkasındaki karanlık ve ışığın sanki tiyatral bir spot ışığı gibi yönlendirilmesi, mekânı gerçek dışı bir alan olarak konumlandırmaktadır. Aydınlık ve karanlık noktaların dağılımı, mekânı yaşlı Kratos'un zihninin derinlikleri gibi hissettirmektedir. Bu sahnedeki aydınlatma tasarımı ile tepeden gelen ışığın ilahi, yargılayıcı, yüzleştirici ve belirginleştirici özelliklerinden yararlanılmıştır.

3.2.1.2.7. Aşağıdan Yukarıya Işık (Under Light)



Görsel 87: Visage (2020), SadSquare Studio, 2020.

Visage (2020) oyunu gizemli bir evde geçen ve evin eski sahiplerinin hayaletlerinin oyuncuyu öldürmeye çalıştığı bir psikolojik gerilim oyunudur. Oyunda oyuncu çeşitli paranormal olaylara maruz kalır ve yer yer bulmacaları çözerek yer yer de savaşarak hayatta kalmaya çalışır. Oyunun genellikle karanlık ve klostrofobik bir atmosferi vardır. Oyuncunun el feneriyle bodrum katında, tavan aralarında, dar

koridorlarda ilerlediği oyunda ani korkutma unsurları fazlaca mevcuttur. Yukarıdaki görselde de böyle bir anda oyuncunun karşısına çıkan bir hayalet el fenerinin etkisiyle aşağıdan aydınlatılmış ve donuk yüzü daha da korkunç hale gelmiştir.

3.2.1.3. Kostüm ve Makyaj

Video oyunlarında kostümün karşılığı *3 boyutlu model ve texture (doku)* olarak karşımıza çıkmaktadır. 3 boyutlu modelleme programlarında üretilen kostümler karakterlerin üzerine giydirilirler. Bu modellemeler kıyafetin kalınlığı, rengi, kumaşın türü gibi birçok sayıda değişkene sahip olarak üretilmektedirler. Texture ise bu modellemelerin dokularıdır. Texture kalitesi ne kadar artarsa kıyafetler de o kadar gerçekçi görünür. Yeni nesil oyunlarda bir de Cloth Physics (Kıyafet Fiziği) bulunur. Bu özellik sayesinde kırışıklıklar, ıslanmalar, yırtılmalar gerçek zamanlı olarak kıyafetlere yansımaktadır (Epic Games, 2025).

Makyaj da benzer şekilde *yüz dokuları (texture), subsurface scattering (yüzey altı saçılımı) ve dynamic shader effects (dinamik gölgelendirici efektleri)* teknolojileriyle karakterlere uygulanır. Modellenen yüz dokuları karakter iskeletine giydirildikten sonra *subsurface scattering* teknolojisiyle ışığın karakterin yüzünde yarattığı değişimlerin, deri altına kadar nüfus etmesiyle gerçekçi bir görünüm elde edilmektedir. *Dynamic shader effects* ise yüzdeki ter, kan ya da morlukların gerçek zamanlı olarak karaktere entegre eder. Sinemada makyözler karakterin yaşlandığını, yaralandığını ya da kirlendiğini göstermek için çekim aralarında fiziksel olarak bu uygulamaları yaparken video oyunlarında günümüz teknolojileriyle birlikte gerçek zamanlı olarak bu etkiler karakter üzerinde simüle edilebilir (Epic Games, 2025).



Görsel 88: *Last of Us Part II*'de bir karakterin yağmurdan ıslanan kıyafeti, Sony Interactive Entertainment, 2020.



Görsel 89: *Metal Gear Solid Delta Snake Eater* oyununun tanıtım demosundan karakterin yaralanma animasyonu. Konami, 2025.

3.2.1.4. Sahneleme (Staging) ve Oyuncu Performansları

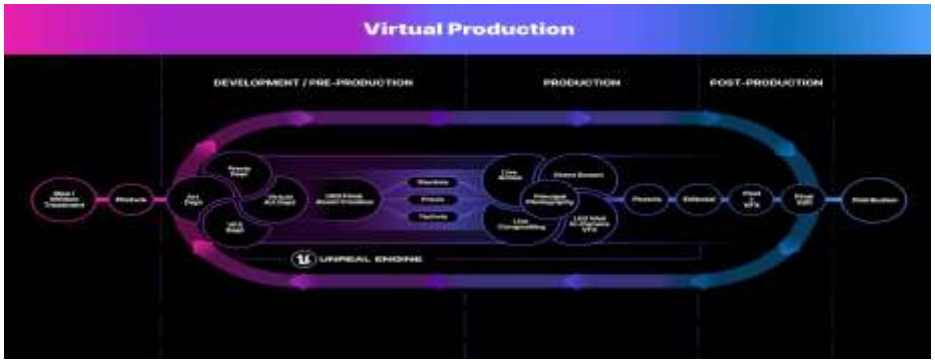
Sahneleme bir araya getirilen çeşitli mizansen unsurlarının (dekor ve ışık) içerisinde yönetmenin oyuncuları yönetmesi temeline dayanmaktadır. Oyuncuların birbirleriyle ve mekânla etkileşim içerisinde oldukları; belirli mesafelerde, yönlerde ve konumlandırmalarda durdukları ve hareket ettikleri dinamik bir süreçtir. Yönetmen, oyuncuları sahnedeki anlama uygun şekilde yönlendirirken, kamera da bu sahnelemeyi kayıt altına almak için bu sürecin bir paydaşı olmaktadır. Geleneksel film; gerçek oyuncuları gerçek mekânlar içerisinde kayıt altına almaya eğilimliyken; günümüzde teknolojik imkânlar bu sınırlandırmaları kaldırmış ve Virtual Production (Sanal Prodüksiyon) adı altında yeni sahneleme teknikleri gelişmiştir. Sanal Prodüksiyon; bilgisayar destekli yapım ve görselleştirme yöntemlerini ifade etmektedir (Kadner, 2019: 3).

Sanal prodüksiyonda gerek oyuncuların gerekse oyuncu hariç figürlerin yönetilmesini sağlayan çeşitli araçlar mevcuttur. Bunlar oyun motorunun internet sitesinde *Previs, Pitchvis, Techvis, Stuntvis, Postvis, Simulcam* olmak üzere altı kategoride sunulmuştur (Unreal Engine, 2025). Bunlardan ilki Previs, geleneksel sinemadaki Storyboard ya da kamera plan çizelgeleri ile karşılaştırılabilir. *Previs*, sahnelerin üç boyutlu ön görselleştirilmesi görevini görmektedir. Senaryonun görsel açıdan ekranda nasıl duracağını saptamak ve çeşitli denemeler yapmak için bir ön çalışma planıdır. *Techvis* ise, kamera ekipmanları, vinçler, lensler gibi teknik detayların simülasyonunu yapmaktadır. Sahne için hangi çekim tekniklerinin mümkün olduğu dijital olarak test edilmiş olur. Geleneksel sinemadaki kamera testleri ve

provaları ya da genel olarak sinema üretim kültüründe *Recce* olarak ifade edilen çekim öncesi mekân keşfini ve tasarlanan kamera hareketlerinin mekâna uygunluğunun denenmesini kapsayan süreç bu şekilde gerçekleştirilmiş olur. Bir sonraki görselleştirme aracı ise *Stuntvis*'tir. *Stuntvis*, geleneksel sinemadaki dublör provalarını ve aksiyon kareografilerini simüle etmeye yaramaktadır. Bu şekilde fiziksel risk içermeden, dijital karakterlerle karmaşık hareketler prova edilebilmektedir. Simulcam ise isminden de anlaşılacağı üzere gerçek oyuncuların olduğu sahnelere dijital arka planlar, yaratıklar, efektler ekleme özelliğidir.



Görsel 90: Unreal Engine'in internet sitesinde yer alan, *what is virtual production?* Bölümünde yayınlanmış bir görsel. Görselde geleneksel film yapım süreçleri özetlenmektedir. Fikir bulma, tretman yazma, yapım öncesi aşama, yapım aşaması, yapım sonrası aşama ve yayınlama olarak kategorilendirilmiştir. Bu kategoriler doğrusla bir şekilde birbirlerini takip etmektedir. Kaynak: Unreal Engine



Görsel 91: Unreal Engine'in internet sitesinde yer alan, what is virtual production? bölümünde yayınlanmış bir görsel. Sanal prodüksiyonun birbiriyle etkileşimli ve geriye döndürülebilir yapım modeli gözükmektedir. Kaynak: Unreal Engine.

Sanal prodüksiyon öncesi yeşil perde (green screen) ile gerçek zamanlı olmayarak yapılan bu uygulamalar, sanal prodüksiyon ile birlikte anlık olarak simüle

edilebilmektedir. Anlık ya da önceden kaydedilmiş oyuncu performansları bu yöntemin bir uzantısı olan *performans yakalama (real-time capture)* ile oyuncuların beden ve yüz mimikleri dijital değerler olarak kaydedebilmektedir. Bu veriler daha sonra sanal karakterlere aktarılabilmektedir.[2]



Görsel 92: *God of War* (2018) oyununun yapım aşamasında sanal prodüksiyon setinde oyuncuların performans yakalama teknoloji giysileriyle görünümü. Santa Monica Studios, 2018.

Performans yakalama, video oyunlarında oyunculuk ile en ilişkili alandır. Bu araç sayesinde eskiden tamamen animasyon ya da 3 boyutlu modellemeler ile oluşturulan sanal karakterler, yeni nesil oyunlarda gerçek oyuncuların mimik ve bedensel hareketleriyle bir araya getirilmiştir. Bu durum video oyunlarında daha gerçekçi ve sinematik oyunculuğa olanak sağlamıştır. *God of War, The Last of Us, Red Dead Redemption 2* gibi sinematik oyunlar bu teknolojiden oldukça yararlanmaktadır. Bu sayede sahnedeki dramatik ve duygusal unsurlar oyuncu/izleyici açısından daha tanıdık ve etkileyici etkiler doğurmaktadır. Sinemada bir oyuncunun performansı onun jest ve mimiklerinden, sesinden ve hareketlerinden oluşmaktadır. Bir film oyuncusunun performansı canlandırdığı karaktere ve mizansene uygunluk açısından değerlendirildiğinde. Bu uygunluğun çeşitli tekniklerle sergilenmesi ve gerçek hayata ya da durumlara olabildiğince yaklaştırılması takdir görürken; Sanal Prodüksiyon açısından oyunculuk yeni bir yaklaşıma daha kavuşmuştur. Bu da sanal bir ortamda hareket eden oyuncuların başarılı sayılması için gerçeklikten çok sanki oradaymış gibi,

[2] https://www.unrealengine.com/en-US/explainers/virtual-production/what-is-virtual-production

sanki karşısında olmayan bir nesne ya da karakter varmış gibi oyunculuk sergilemesidir. Bu durum oyunculardan oyunculuk yeteneklerini sinemaya benzer ama bir noktada tamamen farklı bir algı düzeyinde gerçekleştirmesini talep etmektedir.

David Bordwell, sinemada oyunculuğun gelişim sürecini incelerken 1920'lerin Sovyet Sineması'nda tipaj adı verilen bir oyuncu seçimi yönteminden bahsetmektedir. Tipaj yaklaşımı oyuncudan canlandırdığı karakterin ait olduğu sosyal sınıfın tipik temsilcilerinin özelliklerini gerek fiziksel gerekse tavırsal olarak taşıması üzerine kuruludur (Bordwell ve Thompson, 2020: 137). Bu yaklaşıma göre örneğin burjuva sınıfına ait biri şişman ve takım elbiseli, işçi sınıfına mensup biri daha zayıf ve çökmüş bir surata sahip olmalıdır. Klişeleri ve genel kabulleri öncelleyen bu yaklaşımın bir benzeri video oyunlarındaki karakterleri canlandıran oyuncular için geçerli durmaktadır. Yukarıda da örnekleri verilen güncel ve büyük bütçeli video oyunları bu tipleştirmeyi genelde karakterin boy ve kilosu ile ya da ses tonu uygunluğu ile sağlamaktadır. Video oyunu oyunculuğunda sinemada olduğu gibi doğrudan oyuncunun kendisi gözükmediği için oyundaki karakterin tipajına uygun ama yüz olarak karaktere neredeyse hiç benzemeyen oyuncular tercih edilmektedir. Bu durum geleneksel oyunculuk becerilerinden ve gereksinimlerinden çok canlandırdığı karakterin genel tavrını en iyi yansıtabilen oyuncunun daha iyi oyuncu sayıldığı bir anti-durumu olanaklı kılmaktadır.

3.2.1.5. Sinematografik öğeler: Çerçeveleme, Kamera Hareketleri ve Kamera Konumu

Sinematografi, hareket ile yazı yazmak demektir ve ışıkla yazmak anlamına gelen fotoğrafçılığa büyük ölçüde bağlıdır (Bordwell ve Thompson, 2020: 159). Blain Brown'a göre (Brown, 2014: 2) sinematografi basit bir görün-tüleme işinden çok daha ötesidir. İletişimin söz ile anlatılamayacak hareket, düşünce ve duygusal ifade gibi unsurlarını alıp onlan gör-sel terimler haline getirme sürecidir. Sinematografi içerisinde renk, kontrast, alan derinliği, ton, perspektif gibi birçok unsur barındırsa da sinematik görsel grameri tanımlayan üç büyük alan vardır. Bunlar çerçeveleme, kamera hareketleri ve kameranın sahnedeki konumu olarak üç başlık altında ele alınabilir. Bir sinema filminde kameranın sahneyi nasıl çerçevelediği, neleri çerçeve içerisinde bırakıp neleri bırakmayacağı, bu çerçeveleme içerisinde hareketi tercih edip

etmeyeceği ve sahne içerisinde kameranın yukarıda mı, göz hizasında mı yoksa aşağıda mı konumlanacağı bizlere temel ve değişmez sinematografik ilkeleri sağlar. Bir yönetmen ne olursa olsun bu üç ilke hakkında çeşitli kararlar alacaktır ve bu kararlar filmin görsel dilini en temel düzeyde belirleyecektir. Çerçeveleme sinema uzayında sahnenin sınırlarının çizildiği alandır. Bakılan noktayı sabitleyerek, uzayda belirli bir noktadan izlemenin önünü açar. Çerçeve yaratmak yönetmenin bakış açısını da ortaya koyacağından dolayı konumlanılan pozisyon oldukça önemlidir. Çerçevenin konumlandırılması çeşitli şekillerde yapılabilmektedir. Bunlar en temel düzeyde kameranın açısı, çekim ölçekleri ve kamera hareketleri ölçütleriyle ifade edilebilirler. Aşağıda video oyunlarında bu üç temel sinematografik öğenin nasıl kullanıldığı ele alınmaktadır.

3.2.1.5.1. Kamera Açıları

Kamera açısı, göz hizası, alt açı ve üst açı olmak üzere üç farklı şekilde karşımıza çıkmaktadır. Göz hizası, genellikle konuşma planlarında kullanılır ve kameranın karakterlerin gözleri hizasında konumlandırıldığı durumları ifade eder. Bu kullanımda olağan bir durum vurgulanmaktadır. Kameranın açısal olarak yükselmesi ve alçalması sahneye ek anlamlar üreteceğinden, bu ek anlam ve duyguları yaratmak istemediğimiz durumlarda kamera genellike göz hizasındadır. Burada seyirci karakter ile aynı düzlemde tutulur ve izleyici ile karakter arasında ima edilen eşitlik durumu söz konusudur. Buradan hareketle; kamera karakterle ne kadar göz hizasında bir ilişki kuruyorsa karakter ve izleyici arasındaki bağ o kadar öznelleşiyor, tam tersi durumda da nesnelleşiyor diye düşünmek yerinde olacaktır (Bordwell ve Thompson, 2020: 189).



Görsel 93: *Hitman Trilogy* (2022) oyunundan bir göz hizası çekimi. IO Interactive, 2022.

Alt açı ise bir karakteri yüceltmek, üstün ve baskın göstermek için başvurulan bir yöntemdir. Bu durumda seyirci karakteri hem fiziksel olarak daha büyük ve abartılı görecek hem de bulunduğu konum dolayısıyla karakterin ağırlığı onu pasifize hissettirecektir. Bunun aksi de mümkündür. Örneğin; devasa bir düşman ile ya da bir doğal engel ile karşılaşan karakter, alt açıdan bu durumda gösterildiğinde karakterin yüceltilmesinden çok karşılaştığı zorluğun da yüceltildiği ve dolaylı olarak karakterin güç dengelerinde alehine bir durumun vurgulandığı da olabilmektedir (Bordwell ve Thompson, 2020: 189).



Görsel 94: Batman'in alt açıdan görünümü heybetini daha da artırıyor. Batman Arkham City Remastered (2016). Rocksteady Studios ve Warner Bros. Interactive Entertainment, 2016.



Görsel 95: *God of War 3* oyununda kamera kahramanımız Kratos'u alt açıdan gösterse de esasında karşısında dikilen Herkül vurgulanmıştır. Santa Monica Studios, 2010.

Üst açı ise alt açının tersi şekilde kadrajdaki karakteri alçaltmak, baskılamak ve tehdit altında göstermek için kullanılır. Bunun yanında üst açının tanıtıcı bir özelliği de vardır. Mekânı ve karakterlerin mekân içindeki ilişkilerini oldukça iyi bir şekilde aktarabilmektedir. Ayrıca çok yüksek bir konumlandırmada bulunan üst açı 'Tanrısal Bakış Açısı' olarak adlandırılmaktadır (Brown, 2014: 64). Buradaki tanrısallık herşeyi gören ve bu yüzden her şeyi bilen bir bakışa yönlendirdiği için kullanılmaktadır.



Görsel 96: *Wolfenstein: New Order* oyununda mekânı ve kişilerin birbirleriyle ilişkilerini gösteren bir üst açı kullanımı. Bethesda Softworks, 2014.



Görsel 97: *God of War* 2'de Kronos'a çocuklarını kurban veren Rhea'nın titan Kronos karşısında çaresizliğini vurgulamak için kullanılan bir üst açı. Santa Monica Studios, 2007.

3.2.1.5.2. Çekim Ölçekleri

Çekim ölçekleri bir başka önemli sinematografik gramer yapıtaşıdır. Ekranda görülen nesnelerin ve insanların ne büyüklükte görüleceklerinin belirlendiği çerçeveleme yaklaşımlarıdır. Temelde genel çekim, orta çekim ve yakın çekim olmak üzere üç grupta ifade edilirler. Genel çekim; sahnenin genel ve tanıtıcı bir görünümünü işaret etmektedir. Ancak yine de göreceli bir yaklaşımla ele alınabilmektedir. Konuyla bağlantılı olarak bir genel çekim geniş bir kır manzarası da olabilir. Bir karakterin odası da olabilmektedir. Genel çekim özellikle filmlerin açılışlarında sıklıkla kullanılmaktadır. Bu çekimlere kurucu çekim de denir. Bu genel çekim türü, mekânı ve filmin geçtiği coğrafyayı izleyicilere tanıtır, bir nevi hikâyeyi kurar. Blain Brown; çekimlerin coğrafyayı tanıtan yanlarının bir sahne için çok önemli olduğunu vurgulayarak, bir sahnede 'mekânın nasıl yayıldığını' bilmenin seyirciye yönlerini bulmalarında yardımcı olduğunu ve böylece dikkatlerinin filmden kopmamasına fayda sağladığını dile getirmiştir (Brown, 2014: 17).



Görsel 98: *Batman Arkham Asylum Remastered* (2016), Arkham akıl hastanesinin genel görünümü ile mekânın kaotik ve gotik atmosferi yansıtılmaktadır. Eidos Interactive Warner Bros. Interactive Entertainment, 2016.

Orta Çekim, genel çekime göre daha yakın bir çekim ölçeğini ifade eder. Bu çekim ölçeğinde artık sahnenin ya da mekânın genel ile olan ilişkisinden çok kişiler ya da nesneler ile olan ilişki ön plana çıkartılır. Karakterlerin jest ve mimiklerini görebildiğimiz en geniş ölçek olarak karşımıza çıkmaktadır. Diyalog çekimleri,

karakterlerin belden yukarıları bu çekim ölçeğinin alanına girer (Bordwell ve Thompson, 2020: 189).



Görsel 99: *Ghost of Tsushima* (2020) oyunundan bir orta çekim ölçeği örneği. Sony Interactive Entertainment, 2020.

Yakın çekim ise bir insan yüzünü ya da bir nesneyi oldukça yakından gördüğümüz bir çekim ölçeğidir. Bu ölçek bir yüzü, bir ifadeyi ya da bir nesneyi vurgulamak için en iyi yöntemlerden birisidir (Bordwell ve Thompson, 2020: 189).



Görsel 100: *The Order 1886* (2015) oyunundan bir yakın çekim örneği. Sony Interactive Entertainment, 2015.

3.2.1.5.3. Kamera Hareketleri

Çerçevenin dolayısıyla kameranın hareket etmesi, sinemayı ve video oyunlarını diğer görsel sanatlardan ayıran en temel özelliklerden birisidir. Blain Brown, sinematografinin temellerini ele aldığı kitabında kamera hareketleriyle ilgili şunları söylemiştir "Kamerayı hareket ettirmenin sonsuz çeşitte yolları vardır ve bunların hepsini sıralamak imkânsızdır. Genel bir kamera hareketleri dağarcığı ortaya koymak için hareket türlerinin birkaç temel sınıfına bakmakta yarar vardır. Kamera hareketlerinin en çok kullanılanı pan ve tilt, elde çekim dâhil, hemen her türlü yapılabilir" (Brown, 2014: 211). Benzer bir yaklaşımla kamera hareketleri; pan, tilt, dolly shot, crane shot, zoom hareketi ve kameranın elde kullanılması olarak altı kategoride incelenecektir.

Pan

Pan, panoromik sözcüğünün kısaltmasından gelmektedir. Kameranın konumunu değiştirmeden yatay olarak sağa ya da sola dönmesidir. Karakterlerin takip edilmesi, mekânın çevresel taranması, seyircinin dikkatinin yönlendirilmesi gibi çeşitli etkilere sahip bir kamera hareketidir (Bordwell ve Thompson, 2020: 194).



Görsel 101: *Call of Duty Modern Warfare 2* (2022); iki özel birlik askerinin gizli bir operasyona bot ile gidişleri ve kameranın önünden geçip karanlığın içinde kaybolana kadar kamera onları pan ile takip eder. Activison, 2022.

Tilt

Kameranın bir noktadan kendi ekseninde yukarı kalkması ya da aşağı eğilmesidir. Bir mekânın yüksekliğini belirtmek, sahneye bir gerilim unsuru olarak yavaşça yeni bir bilgi sokmak gibi kullanımları vardır (Bordwell ve Thompson, 2020: 194).



Görsel 102: *Ghost of Tsushima* (2020); oyunun açılışında kamera (Görsel 1) gökyüzünden başlayarak, ordu bayraklarını kadraja alacak şekilde ttilt down yapmaya başlar. Hareketin ortalarında (Görsel 2) oyunun geçtiği yer olan Tsushima yazısı ve ekrana giren atlı bir samurayın geçişini görürüz. Kamera göz seviyesine geldiğinde ekrana bir başka atlı daha girer ve tilt down hareketi askerlerin ordugâha girişine heybet kazandırmaktadır. Sony Interactive Entertainment, 2020.

Dolly Shot (Kaydırma Çekimi)

Dolly shot, bu çekimde kamera bir karaktere ya da nesneye fiziksel olarak hareket edecek şekilde ileri ya da geri olacak şekilde hareket ettirilir. Karakterleri takip etmek ya da karakterlerden yaklaşarak ya da uzaklaşarak etkilerini vurgulamak ya da azaltmak gibi amaçlarla kullanılmaktadır (Bordwell ve Thompson, 2020: 195).



Görsel 103: *Max Payne 3* (2012) oyununda camekân bir kapıya araba ile dalan düşman çete üyelerini gösteren kamera (Görsel 1) hızlı hızlı geriye doğru kaydırılır (Görsel 2). Ardından kamera hareketi; Max'in silahıyla bu arabaya nişan aldığını gösteren bir plana kadar devam eder. Dinamik unsurların yoğunluğunun (arabanın karşı açıdan gelişi), arabanın geldiği yönü vurgulayan ve ekrana doğru kayan kamera ile verildiği bu çekimde, Max Payne karakterinin hareketin sonunda ekranda birden belirmesi, kahramanın direnişini vurgulayan bir çekim olmuştur. Rockstar Games, 2012.

Crane shot (Vinç Çekimi)

Crane shot, kameranın bir vinç ya da yükselip alçalabilen özel bir donanım üzerine yerleştirilerek, dikey ve yatay düzlemlerde geniş aralıkta hareket ettirildiği bir kamera hareketidir. Kamera yukarı doğru çıkar ya da yüksekten aşağı süzülerek iner. Genellikle karakterin yalnızlığını ya da kaderine terk edilişini göstermek için sıklıkla kullanılır (Bordwell ve Thompson, 2020: 195).



Görsel 104: *Mortal Kombat 11* (2019) oyununun hikâye bölümünde oyunun ana kötü karakterlerinden biri olan Shinnok'u zincirlere bağlanmış bir şekilde görürüz. Görsel 1'de karaktere doğru yukarıdan hızla yaklaşan kamera, Görsel 3'e gelindiğinde karakterin yüzünü çerçeveleyecek kadar yakınlaşır. Genel bir görünümden karakterin yüzüne kadar yapılan düşüş, kameranın fiziksel olarak aşağı (ileri) doğru hareket etmesiyle verilir. Warner Bros. Interactive Entertainment, 2019.

Zoom

Zoom hareketi, objektifin odak uzaklığı değiştirilerek görüntünün yakınlaştırılması (zoom in) ya da uzaklaştırılması (zoom out) hareketidir. Yavaşça içeriye ya da geriye doğru yapılan zoom; merak, gizem, karakterin iç dünyasına iniş ya da çıkış; hızlı zoom in ya da zoom out; genellikle şaşkınlık, panik ya da aksiyon sahnelerinde dramatik etki yaratmak için; doğrudan zoom out ise karakterin yalnızlığı, çaresizliği ya da bir olayın genel bağlamını vurgulayabilir (Bordwell ve Thompson, 2020: 198).



Görsel 105: *Devil May Cry 5* (2019) oyununda; Görsel 1'de ki şeytani güç; Görsel 2 ve Görsel 3'de ki karakteri etkisi altına alırken, Görsel 2'de ki karakterin Görsel 3'de ki karaktere çaresizce bakışı, hızlı bir zoom out ile (Görsel 2'den Görsel 3'e) dramatik olarak vurgulanır. Capcom, 2019.

Handheld (Elde Kullanım)

Elde kamera (handheld), kameranın bir operatör tarafından elde ya da omuzda kullanılarak, belgesel estetiğine benzer bir dolaysızlık hissi sağlanan çekimdir. Hafif sarsıntılar, titremeler ve doğal hareketler içerir. Genellikle dinamik, hızlı gelişen ya da duygusal sahnelerde tercih edilir (Bordwell ve Thompson, 2020: 199).



Görsel 106: *God of War* (2018) oyununda ana kahraman Kratos'un tüm macerası tek bir handheld kamera ile çekilir. Oyun geleneksel anlamda hiç ara sahneye sahip olmamasına rağmen, elde edilen bu kesintisiz tek plan hissi oyuncuyu oyunun içine dâhil eder. Santa Monica Studios, 2018.

Sinematografik öğeler video oyunları ara sahnelerinde sanal kameralar aracılığıyla gerçekleştirilmektedir. Sanal kameraların teknolojik olarak neredeyse sınırsız hareket kabiliyetleri olsa da video oyunlarındaki kullanımları sinemanın görsel mirası tarafından belirlenen bir kısıtlama ve estetik seçim çerçevesi oluşturmaktadır. Sinemanın binlerce kez denenmiş ve çoğu yönden mükemmelleştirilmiş görsel grameri sayesinde; video oyunları yalnızca oynanmaktan çok, oyuncuların izleyicilik aktivitelerine de seslenen bir yapıya bürünmüştür. Oyunların izlence üzerine yaptığı her çalışma ve deney, yerleşik bir sinema izleyiciliği gibi video oyunu izleyiciliğini de popülerleştirmiştir. Bunun en belirgin çıktılarından beri özellikle YouTube üzerinden yayınlanan 'Game Movie' başlıklı videolardır. Game Movie; özellikle ara sahnelerinde sinematik öğelerin yoğunlukta kullanıldığı AAA olarak kategorileştirilen büyük bütçeli oyunlar üzerinden üretilirler. *Last of Us, God of War, Read Dead*

Redemption, Grand Theft Auto gibi oyunların ara sahnelerinin kesilerek, bir film gibi bir araya getirildiği videolar milyonlarca izlenme almaktadır. Game Movie üretimlerinin toplandığı 2,92 milyon aboneli, Gamer's Little Playground isimli YouTube kanalı, zengin arşiviyle İzlenenilir Video oyunları açısından önemli bir kaynak oluşturmaktadır. Kanalın açılış sayfasında belirtilen 'Home of the Game Movie. The Netflix for Gamers' (Oyun Filmi'nin evi. Oyuncular için Netflix) ifadesiyle Netflixvari bir izlence arşivi sunma iddiasının somutlaştırıldığı görülmektedir. Büyük çoğunluğu Game Movie'lerden oluşan 6,2 bin videoluk bu arşiv, 2025 ortaları itibariyle toplamda 1,5 milyar izlenme rakamını geride bırakmıştır.[3]

Tüm bu veriler ve estetik yaklaşımlar ışığında günümüzde oyunların oyunsallıklarının yanına izleme deneyimini de yaratıcı yollarla katmak istedikleri ve hibrit bir oyuncu-izleyici yapısı kurma yörüngesinde oldukları söylenebilir.

3.2.2. Canlı İzlenebilir Video Oyunları

Video oyunlarının izlencelik yönü yalnızca ara sahnelerin filmsel dizilimlerinden ibaret değildir. Ayrıca İzlenebilir Video Oyunları'nın ikinci büyük kategorisi, canlı olarak yayınlanan e-spor organizasyonlarıdır. Bu organizasyonlar özellikle *League of Legends, Valorant, Counter Strike 2, Dota 2* gibi rekabetçi çevrimiçi çok oyunculu oyunlar aracılığıyla gerçekleştirilmektedir. Örneğin; League of Legends 2024 Dünya Şampiyonası 6,94 milyon anlık canlı yayın izleyicisiyle bu alanda bir dünya rekoruna sahiptir.[4]

Benzer şekilde Counter Strike 2 PGL Major Copenhagen 2024 turnuvası da aynı yıl; 1,85 milyonluk anlık izleyici sayısıyla kendi alanında bir rekora imza atmıştır. Bu rekorların yakın tarihlerde kırılması ve sayıların giderek artması e-spor organizasyonları gibi temelinde video oyunları olan etkinliklerin izlence olarak gördüğü talebin büyüklüğüne dikkat çekmektedir.

[3] https://www.YouTube.com/@glp.
[4] https://esportsinsider.com/2024/11/league-of-legends-worlds-2024-viewership

3.2.2.1.Canlı İzlenebilir Video Oyunları: Counter Strike 2 Örneği

E-spor oyunları içerisinden özellikle Counter Strike 2 turnuvaları; İzlenebilir Video Oyunları açısından önemli izleyici deneyimi kaynaklarıdır. Oyun, beşer kişilik Terörist ve Anti-Terörist takımları arasında iki dakika üzerinden, toplam 24 round oynanmaktadır. Her takım 12 round Terörist, 12 round ise Anti-Terörist olarak oynamakta ve 13'e ulaşan takım maçı kazanmaktadır. Oyunda Teröristler her round haritada belirlenen yerlere (A site, B site) bomba kurmak zorundayken; Anti-Teröristlerin görevi bu bombayı ya hiç kurdurmamak ya da kurulan bombayı imha etmektir. Oyunun bu rekabetçi yapısı onu bir izleme deneyimi açısından da zenginleştirmektedir. Çeşitli teknik özelliklerle donatılmış canlı yayınlarla izleyicide maçın atmosferi, gidişatı, taktik savaşları, geri dönüşleri (comeback) ve tüm heyecanlı anlarıyla sinematik bir izlence yapısı uyandırılmaya çalışılmaktadır. Bu tekniklerden ilki Observer (Gözlemci) sistemidir. Bu sisteme göre, Gözlemciler maçın akışını takip ederek en kritik anları izleyiciye sunarlar. Televizyondaki canlı yayın yönetmenliğine çok benzeyen bu yaklaşımla oyundaki kritik çatışmalar ve taktiksel mücadele çeşitli kamera açılarıyla izleyiciyle buluşturulur.



Görsel 107: *Counter Strike 2* e-spor maçında rakip iki oyuncunun birbirlerini görmediği ancak izleyicinin her ikisinin bulunduğu yeri gördüğü genel bir kamera açısı. Bu durum izleyici açısından gerilimi artırmaktadır. Valve, 2023.



Görsel 108: *Counter Strike 2* oyunundan bir genel plan çatışma görünümü. Valve, 2023.



Görsel 109: *Counter Strike 2* oyununda kontürleri sarı ışıkla belli olan rakip takım oyuncuları ve onların gelmesini bekleyen bir oyuncu. Valve, 2023.

Yukarıdaki Görsel'deki sarık kontür ışıkları, duvarların ve kapıların arkasından görülebildiği için X-ray olarak adlandırılır. X-ray ışıklarını oyun içerisinde oyuncular görememekte yalnızca maçın izleyicileri görebilmektedir. Böylece izleyici, her iki takım oyuncularının nerede olduğunu bilerek önceden bilgilendirilmiş olur. Sinemada Hitchcock'un meşhur bomba teorisine benzeyen bir yaklaşımla izleyici önceden bilgilendirilir. Bu bilgilendirme oyuncudan bir adım ilerisini görebilen bir izleyici yaratır ve bu da gerilim artırır. İzleyicinin oyunculardan daha fazla bilgilendirilmesi Counter Strike oyunu yayınlarında bir gerilim unsuru olarak sıklıkla kullanılmaktadır. Oyun; FPS oyunlarının yerleşik kamera açısı olan Birinci Şahıs Nişancı kamerasına yani doğrudan oyuncunun gözünden oyunun görüldüğü kamera açısına sahipken; Gözlemci oyunun akışına uygun olarak dış görünümlere de kesebilmektedir. Haritanın kuş bakışı görünümünden, oyuncuların bedensel olarak görülebildikleri açılardan,

yaşanan aksiyona uygun hareketli kamera kullanımından, sabit açılış sahnelerine kadar sinematik izleme deneyimini artıran her görsel öğeye yer verilmektedir.

Müzik kullanımı da ayrıca bu sinematik kurgunun izlenebilir yönünü artırmaktadır. Maçın öncesindeki bekleme anları ve kritik molalarda çalan gerilim müzikleri, maç sonunda yenilgi ya da mağlubiyeti vurgulayan arka plan müzikleri izleme deneyimine sinematik bir tat katmaktadır. Maçın hikâyesi bu müziklerin desteğiyle daha da belirginleştirilebilmektedir. Örneğin; geriye düşen bir takım mola hakkını kullandığında; bu molada yaptıkları taktiksel konuşmanın arkasında çalan gergin bir arka plan müziği kaybetmekte olan takımın görüntüsüne dramatik ek bir unsur katmaktadır. Bunun tersi olarak da önde olan takım; motivasyonel müziklerle izleyici açısından özdeşleşebileceği bir figüre dönüşmektedir.



Görsel 110: Oyunda canlı olarak değişitirilen kamera açılarına bir örnek. Üstteki görselde karşıdaki rakip oyuncunun attığı bomba merdivenlerden sekerek gelmektedir ve kamera görünümü oyuncunun gözündedir. Valve, 2023.



Görsel 111: Görsel 110'da merdivenlerden gelen bomba oyuncunun yakınında patladığında canlı yayın yönetmeni geniş bir açıya geçer ve bombanın etkisi görsel olarak daha iyi verilmiş olur. Valve, 2023.

Maçların anlık olarak kurgulanmaları maçın içindeki bazı kritik çatışmaların ya da olayların gözden kaçırılabilmesine yol açsa da televizyon yayıncılığına benzer şekilde bu anların tekrarları uygun zamansal boşluklarda izleyiciye farklı açılardan sunulabilmektedir. Tekrarların dışında grafik olarak; oyuncu performansları, takım istatistikleri ve harita bilgileri ekranda sürekli olarak güncellenmektedir. Son olarak Counter Strike 2'de bulunan ve oyuncunun silahlarını ve ekranda gözüken eldivenlerini oyunun sağladığı standart görünümden çıkarıp özel tasarlanmış görsellere çeviren kaplamaların (skin) kullanımı oyunun izlencelik yönünü olumlu yönde etkilemektedir. Bu satılabilir ve satın alınabilir kaplamaların piyasaya değeri günümüzde 4,5 milyar dolarlık bir pazar hacmine sahiptir.[5] Bu kaplamalar görsel tasarımcılar ve sıradan kullanıcılar için tasarlanıp oyuna eklenebilmektedir. Nadirliklerine ve görsel tasarım başarılarına göre değerleri artmaktadır. İzleyiciye sunulan oyun çerçevesinde, görünür bir nesne olarak izlencenin niteliğine katkısı bulunmaktadır.

5 https://cs.money/blog/csmoney-news/how-cs2-skins-market-changed-in-march-2024-cs-money-analytics/



Görsel 112: *Counter Strike 2* oyununda silahların değiştirilebilen görsel tasarım içeren kaplamalarının görünümü. Valve, 2023.

Canlı izlenebilir video oyunları, oyun içi görselleştirme ve bunun nasıl sunulduğunun bir birleşimidir. E-spor turnuvalarının milyonlara ulaşan izleyici sayılarına erişebilmesinde, yayın rejisinin sinematik kurgusunun, görsel anlatı stratejilerinin ve bunların çeşitli tekniklerle sunumunun etkisi büyüktür. Dolayısıyla, canlı oyun yayınları incelenirken yalnızca oyunların yapısı değil, bu oyunların nasıl izletildiği, hangi anların ön plana çıkarıldığı ve izleyiciyle nasıl bir bağ kurulduğu da dikkate alınmalıdır. Bu durum, izlenebilir video oyunları kavramının medya, oyun ve izleyici arasındaki etkileşimsel üçgeni daha da görünür kılmaktadır.

4. BÖLÜM
UYGULAMALI OYNANABİLİR FİLM ÖRNEĞİ: XYZ

4.1. UYGULAMALI BİR OYNANABİLİR FİLM DENEMESİNİN ANALİZİ: XYZ

Bu bölümde, tez kapsamında geliştirilen özgün bir oynanabilir film örneği olan *XYZ* başlıklı çalışma ele alınacaktır. Bu çalışmanın temel yöntemi sanat tabanlı araştırmadır. Sanat Tabanlı Araştırma (Art Based Research), yaratıcı sanatların ilkelerini araştırma süreçlerine entegre eden disiplinlerarası bir yöntemdir. Otoetnografi gibi düşünümsel bir yaklaşım benimseyerek, araştırmacının kendini sanatsal imgelerle ifade etmesine olanak tanır. Aynı zamanda, katılımcıların sanatsal üretimlerini veri toplama ve analiz sürecine dâhil ederek, bu imgelerin derinlemesine yorumlanmasını sağlar. Bu yöntem, insan deneyimlerini keşfetmek, anlamlandırmak, temsil etmek ve sorgulamak için sanatın çeşitli biçimlerini ve ifade araçlarını kullanır. Sanat tabanlı araştırmalarda başvurulan başlıca sanat formları şunlardır: görsel sanatlar (fotoğraf, resim vb.), ses sanatı, sinema, edebi sanat, performans sanatı (tiyatro, dans vb.) ve yeni medya uygulamaları. Araştırmada sanat yaklaşımı, toplumsal incelemelerde bir veya birden fazla aşamada yaratıcı sanat süreçlerine başvuran bir araştırma yöntemidir. Bu yöntemde, sanatçı-araştırmacılar yalnızca sanatsal üretime katılmakla kalmaz, aynı zamanda katılımcıları bu süreçte yönlendirerek aktif bir rol üstlenirler. Dolayısıyla, araştırmalarında sanatsal yöntemleri tasarlayan ve uygulayan sanatçı-araştırmacılar, çalışmaya içeriden bir perspektifle yaklaşırlar. Bu süreçte, sanatçı-araştırmacılar kendi sanatsal becerileri ve uzmanlık alanları doğrultusunda özgün ifade biçimleri geliştirirler (Wang vd., 2017: 15-16).

İzlenebilir oyunlar ve oynanabilir filmler ile ilgili literatür taraması yapılarak örnek film ve oyunlar analiz edilmiş, anlatı, mekân, zaman üçlemesi üzerinden yapıları tartışılmış ve estetik unsurlar da ortaya konulmuştur. Ardından da tüm bu biilgiler ışığında araştırmacı/sanatçı olarak yeni bir film üretilmiştir. Filmin adı XYZ'dir. XYZ, klasik sinema ile dijital oyun mekaniklerinin kesişiminde konumlanmakta, izleyiciye sadece bir anlatıyı izlemek yerine, onun biçimsel yönlerine müdahale etme ve yönlendirme imkânı sunmaktadır. Ayrıca oyuncu/izleyici nesnelerle etkileşim

kurabilmektedir. Bu durum etkileşimin sınırlarını genişleterek izleyicinin oyuncuya dönüştürülüp film evrenine yalnızca olay örgüsü açısından değil çevresel açıdan da etki edebilmesine olanak sağlamıştır. Hem oyunlaştırmanın teknik boyutu hem de çatallanan hikâye ile anlatı düzeyinde oynanabilir film türünün sınırlarını ve olanaklarını araştıran uygulamalı bir deneme olarak karşımızda durmaktadır.

4.1.1. XYZ Konusu ve Üretim Süreci

XYZ, gerçek mekân ve gerçek oyuncuların yer aldığı, geleneksel sinema filmi çekim ve anlatı tekniklerine sadık kalan ancak içerisinde barındırdığı video oyunu mekanikleri aracılığıyla oynanabilir özellikler gösteren bir filmdir. Filmin sinopsisi şu şekildedir:

Ufuk, gündelik işler yapan, dikiş tutturamamış ve toplumdan izole bir gençtir. Zamanının çoğunu patronuyla arasının iyi olduğu bir korku evinde insanları korkutarak geçirmektedir. Bir gün patronundan yeni bir iş teklifi gelir. Garsonu bıçaklanan ve bu yüzden yeni garson arayan bir kafede günübirlik çalışacaktır. Kafenin müşterileri arasında mahalleden gelmiş dört yakın arkadaş vardır. Ufuk'tan pek hoşlanmazlar. Ufuk daha ilk iş gününde yerine geldiği garson ile benzer bir duruma doğru hızla sürüklenirken, bir noktada her şey durur. Ufuk'un da planları olduğunu öğreniriz. Kolay lokma olmayacaktır.

Sinopsiste göze çarpan çatışma vurgusunda olduğu gibi, XYZ filmi, toplumun alışıldık normlarının dışında kalan Ufuk karakteri ve mahalle temelli bir arkadaş grubunun çatışmasını konu almaktadır. Filmde birçok noktada geçen ve çatışmanın çözümleyicisi olarak görev görecek olan korku evi patronu karakterinin kişisel bir takıntısı olan iskambil kartları da benzer şekilde hikâyenin şekillenmesinde önemli bir pay sahibidir. Ufuk ve mahalli arkadaş grubunun Ufuk ile sürtüşme yaşayan karakteri olan Enes, bu çatışmayı iskambil kartları aracılığıyla çözümlerken, izleyici belirli noktalarda filmin kendisine (nesne etkileşimi) ve olay örgüsüne (yapılan seçimlerle filmin hangi hikâye akışının izleneceğine karar verme) etki edebilmektedir. Filmde nesne etkileşimi karakterlerin ilerlemek için açmaları gereken şifreli bir kapının şifresini izleyicinin girmesi ya da basılması gereken bir butona zamanında yine izleyici tarafından basılması gibi uygulamaları içerir. Ayrıca yine nesne etkileşimi olarak; Ufuk ve Enes karakteri yaşadıkları çatışmada kimin kazanacağını belirlemek için yere

açılan beş iskambil kartından en yükseğini seçenin kazandığı bir oyun oynarlar. Burada izleyici/oyuncu filmin açılışında seçtiği karakter için bir kart seçer. Böylece kazanan ya da kaybeden izleyici/oyuncu tarafından belirlenir. XYZ filminin anlatı yapısı ile oyun mekaniklerini kaynaştıran yapısı bu şekilde özetlenebilir. Aşağıda filmin yapım süreci ele alınarak oyunun teknik ve estetik tasarımları detaylı olarak incelenecektir.

4.1.2. XYZ: Yapım Öncesi Süreç

Sinemada yapım süreci yapım öncesi, yapım aşaması ve yapım sonrası olacak şekilde üç aşamaya ayrılır. *XYZ* Oynanabilir Filminin yapım süreci de bu şekilde işlemiştir. İlk olarak oynanabilir film özelliklerine uygunluk gösterecek, sinematik görsel ve anlatısal uyarlamaya uygun olacak bir fikir bulunmuştur. Bu fikir hikâyenin temasını ve çatışmasını içeren kompakt bir cümle olarak ifade edilmiştir.

‘‘*Doğuştan kaybedenler karşılaşırsa kazanan kim olur ya da bir kazanan olur mu?’’* cümlesi XYZ filmi için temel bir önerme cümlesidir. Cümle parçalarına ayrılırsa; doğuştan kaybedenler çatışmayı sürükleyen iki tarafı ifade etmektedir. Bu taraflardan ilki, *yeraltı* olarak tabir edilen ve toplumdan izole, yabancılaşmış bir hayat yaşayan Ufuk karakteridir. Diğer tarafta ise kenar mahalle olarak tabir edilen ve merkezden fiziksel ve zihinsel olarak uzakta kalmış insanlardan oluşan yapının fertleri olan bir arkadaş grubu vardır. Cümledeki *karşılaşırsa* ifadesi ise aralarında yaşanacak bir mücadeleyi ya da çatışmayı işaret etmektedir. Bu karşılaşmanın bir oyun (yüksek kart seçme) üzerinden kurgulanması da oyun mekaniklerinin filmde yer alması için yapılan bir tasarım tercihi olarak karşımıza çıkmaktadır. Tıpkı tezimizin Etkileşim ve FMV oyunları bölümünde üzerinde durduğumuz Sam Barlow’un Her Story (2015) oyununu tasarlarken sorduğu; *videonun bir oyunun içerisinde neyi güzel ve doğru yapabileceği* sorusu gibi, XYZ ‘nin tasarımında da *filmi oyunlaştıracak hangi mekanik, filmin hikâyesini de ileri taşıyacaktır* sorusu sorulmuştur. Bu soru kapsamında hem çatışmayı görselleştirecek hem de oyunlaştıracak mekanik, nesne etkileşimi üzerinden tasarlanarak, iskambil kartı çekme/seçme olarak belirlenmiştir. Kart seçmenin teknik boyutunun haricinde ayrıca hikâyenin tematik ve anlatısal özelliklerine de katkıda bulunan bir yapısının olması bu kararı pekiştirmiştir. İskambil kartlarının genellikle şans ve kader kavramlarıyla ilişkilendirilen yapısı, filmin

kaybeden ve kazanan kimdir? Sorusunun belirsiz bir çözümleyicisi olarak işlev görecek olması önemli bir faktör olmuştur. XYZ'nin temelinde yer alan bu oyunlaştırma unsuru, filmdeki karakterlerin de oyun kavramıyla ilişkili olmasının belirlenmesi açısından bir dayanak noktası oluşturmuştur. Buna göre Ufuk karakteri, insanların korku unsurlarıyla ve şifrelerle döşenmiş bir evden kaçmasını konu alan korku oyunu konseptinin bir uygulayıcısı olarak belirlenmiştir. Ufuk bu oyunun moderatörü ve bizzat maske giyerek insanları fiziksel olarak korkutan bir çalışanıdır. Korku evi çatışmanın zirve noktalarından birini temsil eden bir mekân olarak filmde önemli bir noktadadır. Korku evinin patronu olan karakter ise ortaya çıkan çatışmanın bir hakemi ve çözümleyicisi rolündedir. Patronun iskambil kartlarıyla ilişkisi daha filmin açılış sahnelerinde ortaya koyulmuştur. Kartların patron ile olan ilişkisi hikâyenin gidişatında kartların belirleyici ve baskın rolünün pekiştiricisidir.

Çatışmanın diğer unsuru olan mahalli karakterler (dört yakın arkadaş) ise benzer şekilde oyun ve oyun oynama kavramlarıyla ilişkilidirler. Kendi aralarında konuşmalarından duyduğumuz ve filmin final sahnelerinden birinde gördüğümüz üzere, bu arkadaşlar birer fabrika çalışanlarıdırlar. Vardiyalı, sıkı tempolu çalışmalarının arda kalan sürelerinde ise bir kaçış alanı olarak oyun oynamaktadırlar. Bunu onları ilk gördüğümüz sahnede arka planda içlerinden birinin çevrimiçi bir kart oyunu oynarken görmemiz, sonrasında tüm karakterlerin bir iddiaa üzerine bir başka bilgisayar oyunu oynamaya karar verdikleri sahnelerden, sonrasında gittikleri kafede oynadıkları iskambil kartlarından, ardından gittikleri lunaparktan ve finalde gittikleri korku evinden anlayabiliriz. Bu mahalli karakterler boş zamanlarını eğlenmek, dertleri unutmak ve belki de zihinlerini uyuşturmak için oyun oynayarak geçirdikleri ya da geçirmek istedikleri film boyunca birçok tasarım ile göz önüne getirilmektedir.

Çatışmanın bir oyun olarak ortaya koyulması, izleyicinin de bu oyunda belirleyici bir rol almasına olanak tanımaktadır. Oynanabilir filmlerin etkileşimli yapısı göz önüne alındığında, geleneksel sinemadakinin aksine aktif bir katılımcı olan izleyici final oyununun nihai seçimini yapabilen bir konuma yükseltilmektedir. Bu da oynanabilir filmlerin izleyiciyi oyuncuya dönüştüren yapısını yansıtmaktadır. XYZ'nin senaryo çalışmasında dallanan hikâye anlatımına uygun tasarımlar da bulunmaktadır. İlk olarak bu çatallanan yapının izleyici seçimleriyle hangi yollara ayrılacağı belirlenmiş ve A Storyline'ı ve B Storyline'ı olarak ikiye ayrılmıştır. A

Storyline'ı Ufuk karakterinin hikâyesine, B Storyline'ı ise Enes ve arkadaşlarının hikâyesine odaklanmaktadır. Filmin açılışında izleyiciye sorulan ve psikolojideki kişilik testlerine benzer bir mantıkla hazırlanan beş soru üzerinden seçimler yaptırılır. Bu sorular aslında gizli bir karakter seçim ekranı gibi çalışmaktadır. Sorulara verilen yanıtlar, yalnızlığı ve kaosu temsil eden Ufuk mu yoksa ekip ve grup olarak kendilerini ifade etmeyi seven, arkadaş grubunun mu hikâyesi takip edilecektirin seçildiği bir işleve sahiptir. Sorular şunlardır;

1. Kalabalık bir ortamda kendinizi nasıl hissedersiniz?

a) Güvende ve rahat hissederim. (B STORYLINE)

b) Yalnız olmayı tercih ederim. (A STORYLINE)

2. Bir odadasın … Duvarda bir ayna var. Aynaya bakınca ne hissediyorsun?"

a) Kendimle yüzleşmek beni rahatlatıyor, kendimi tanıdığımı hissediyorum. (A STORYLINE)

b) Aynaya bakmak huzursuz edici, görmeyi tercih etmediğim şeyler var. (B STORYLINE)

3. Karanlık bir sokakta yürüyorsun. Kafanı çevirdiğinde yanında kim var?

a) Tekim, kimse yok (A STORYLINE)

b) Ben hariç üç kişi daha var. (B STORYLINE)

4. Kendinizi hangi ortamda daha çok keşfetmek istersiniz?

a) Fabrika gibi sıkı çalışma düzenine sahip yerlerde. (B STORYLINE)

b) Gizemli, sıra dışı ortamlarda, mesela bir korku evinde. (A STORYLINE)

5. Aşağıdaki tablolardan birini odana asmak isteseydin hangisini seçerdin?

 **(A STORYLINE)**



(B STORYLINE)

İzleyicinin bu sorulara verdiği sorulardan en az üç tanesi herhangi bir storyline ile uyumluysa, (Örneğin, beş sorunun üçüne onu b storyline'ın götürecek cevap verdiyse, hangi şıkkın hangi storyline'a götüreceği şıkların yanına parantez içerisinde yazılmıştır.) izleyici o akışa yönlendirilmektedir. Bu tasarımda sorular ve seçenekler çeşitli psikolojik durum ve kişilik analizini içerecek şekilde hazırlanmıştır. İlk soruda izleyicinin yalnız mı yoksa grup halinde mi hareket etmeyi tercih ettiğinin sorgulanması, yalnız bir karakter olan Ufuk ile arkadaşlarıyla hareket eden Enes arasındaki gizli bir karakter seçim mekaniği gibi çalışmaktadır. İkinci soruda; kendini sevmek, üçüncü soruda yalnızlık ya da grup halinde olmanın yanında korku ve karanlığa olan bakış, dördüncü soruda çalışma düzeni ve yatkın olunan alan ve son soruda ise tüm bu duygu durumlarının görselleştirilmiş hali olarak Edvard Munch'ün *Çığlık* tablosu ile van Gogh'un *Tutuklular Çemberi* isimli tablosuna yer verilmiştir. İzleyici seçimleri tamamladığında doğrudan bir Storyline'a dâhil olur ve film başlar.

Tüm bu tasarımlar ışığında XYZ filminin senaryosu son haline getirilmiştir. Yukarıda ifade edilen sosyo-ekonomik ve kültürel özellikler gösteren karakterleri yansıtacak oyuncular oyunculuk eğitimi almayan kişiler arasından seçilmiştir. Filmdeki oyuncular, senaryoda yansıtılmak istenen çatışan iki grubun gerçek hayatta doğrudan üyeleri olarak sayılabilecek kişilerden oluşmaktadır. Oyuncu seçiminin bu yönü filmin gerçeklik hissini artıran bir unsur olarak düşünülmüştür. Filmin çekimi için kullanılan ekipman, filmin belgeselvari görsel diliyle uyumlu olarak omuzda taşımaya uygun bir kamera olan Canon C100 ve çeşitli ses ekipmanlarından oluşmaktadır. Filmin ana mekânları; korku evi ve kafedir. Her iki mekân için önceden yapılan keşif gezileri ile belirlemeler yapılmış ve anlaşılmıştır.

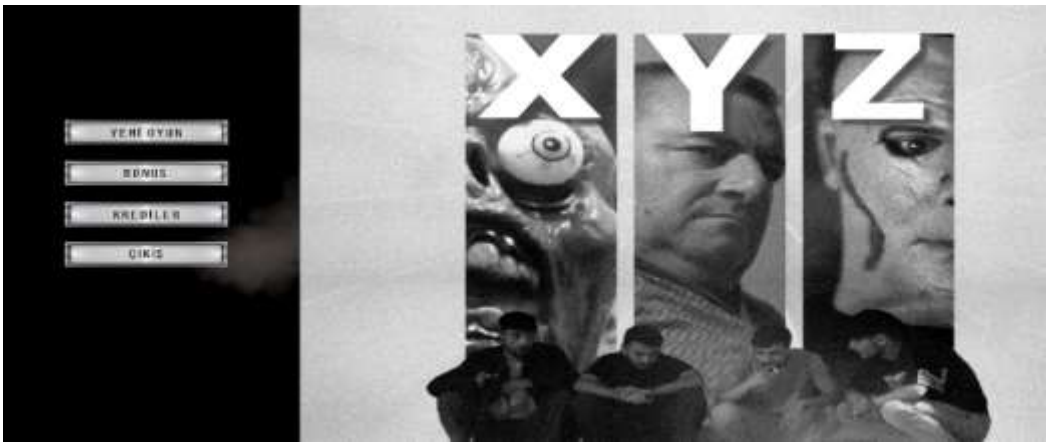
4.1.3. XYZ: Yapım Süreci

Filmin yapım süreci aralıklarla olmak üzere toplam beş çekim gününden oluşmuştur. Hikâyede izleyici/oyuncunun seçimlerine göre film iki farklı akış olduğundan dolayı, her bir karakter için ayrı sahneler çekilmiştir. Sırasıyla mahalli arkadaş grubunun yaşadığı ev, sokak, kafe, lunapark ve korku evinde çekimler gerçekleştirilmiştir. Özellikle finaldeki 'yüksek kart çekme oyunu' için yerde kapalı duran her bir kartın açılmamış ve oyuncular tarafından açılmış halleri tek tek çekilmiştir. Bu çekim, filmin Yapım Sonrası aşamasında, Unity oyun motorunda yapılacak etkileşim entegrasyonu düşünülerek, izleyicinin seçtiği karta uygun olarak hazırda duran video parçasının oynatıma sokulması amaçlanarak bu şekilde gerçekleştirilmiştir.

4.1.4. XYZ: Yapım Sonrası Süreç

Tüm görüntüler çekildikten sonra görüntüler sinema montaj kurallarına uygun şekilde bir araya getirilmiştir. Kurgudan sonra elimizde; A Storyline'ının tamamen kurgulanmış hali, B Storyline'ının tamamen kurgulanmış hali, nesne etkileşimlerini içeren video parçalarının ayrı video parçası olarak hali (butona basma ve kilit açma görüntüleri) ve finaldeki kart çekme oyununun, her bir kartın kapalı ve tek tek açılmış hallerinin ayrı video parçaları olmak üzere birkaç kategoride kurgulanmış malzeme mevcut durumda olmuştur. Bu video malzemeleri daha sonra Unity oyun motorunda birleştirilmek ve etkileşimli halleri sağlanmak üzere yazılımcı ve Unity oyun motoru kullanıcısı Emin Cihan Alper'e verilmiştir. Ardından video/film parçaları program içerisined birleştirilmiş ve Oynanabilir Film XYZ nihai bütünlüğüne ulaşmıştır. Sürecin sonunda, geleneksel sinemada kurgu işlemi bittikten sonra yönetmenin ya da yapımcının dijital bir görüntü formatına sahip, tek parça bir video/film parçasına sahip olmasına benzer şekilde; üretilen bu Oynanabilir Film, bir exe[1] dosyası olarak bir araya getirilmiştir. XYZ'yi izlemek/oynamak için bu exe dosyasına girilmeli ve Yeni Oyun butonuna basılmalıdır. Oyunun ana menüsünde Yeni Oyun seçeneği haricinde Ayarlar, Krediler ve Bonus bölümleri de bulunmaktadır. Ayarlar seçeneğinden oyunun/filmin ses ve görüntü ayarlarını yapabilirken; Krediler bölümünde yapımda bulunan kişilerin film kredisi şeklinde isimleri bulunmaktadır. Son olarak Bonus bölümünde silinmiş sahneler ve afişler yer almaktadır.

[1] İngilizce: Executable çalıştırılabilir dosya anlamına gelen bilgisayar programı uzantısı



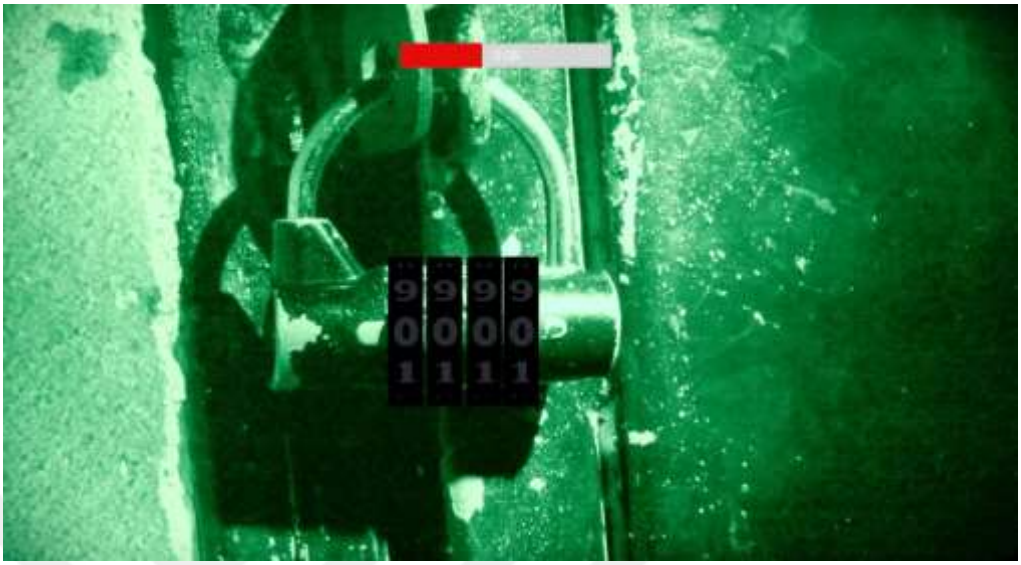
Görsel 113: XYZ'nin ana menü görünümü. Bu menüden yeni oyuna başlanabilir, bonus kısmından silinmiş sahnelere ve afişlere ulaşılabilir, krediler kısmından filmin kredileri görülebilir ve çıkış butonu ile oyundan çıkış yapılabilir.



Görsel 114: XYZ'nin açılışında yer alan kişilik tespit sorularından bir görünüm.



Görsel 115: XYZ'de bulunan nesne etkileşimine örnek olarak bir buton görseli. Yukarıdaki kırmızı süre barı, oyuncunun belirlenen sürede butona basması için bir gerilim ve oynanış unsuru olarak bulunmaktadır.



Görsel 116: XYZ'de bulunan nesne etkileşim örneklerinden bir kilit görünümü. Kilidin şifresi oyuncu tarafından doğru girildiğinde kapı açılır ve sahne devam eder.



Görsel 117: XYZ'de bulunan bir başka nesne etkileşimi olarak kart seçim sahnesi. Bu sahnede filmdeki karakter yerine oyuncu kartlara tıklayarak kart seçimini yapmaktadır.



Görsel 118: XYZ'nin BONUS kısmında bulunan Silinmiş Sahneler ve Afişler sekmesi.



Görsel 119: XYZ'nin KREDİLER kısmında bulunan ve proje ekibini gösteren krediler sayfasından bir görünüm.

XYZ'nin oynanabilir bir film olarak hem nihai halinin tıpkı bir video oyunu gibi exe dosyasına sahip olması da sinema ve video oyunu melezleşmesi açısından önemli bir teknik kanıt olarak karşımızda durmaktadır. Böylece oynanabilir filmler içerik haricinde teknik ve teknolojik anlamda en dış kabuk olarak video oyunu ile içerikte ve görsellikte sinema ile benzerliklere sahip melez bir alandır diye düşünülebilinir. Ayrıca XYZ son kullanıcısı/oyuncusu/izleyicisiyle buluştuğunda en

baştaki kişilik testinden geçip buradaki cevaplarına uygun olarak filmdeki karakterlerden birinin hikâyesine tanık olan bir oyun kurucsu, sonrasında doğrudan film içerisinde bulunan nesnelerle (iskambil kartları, kapı, kilit ve buton) etkileşime giren, finaldeki kart oyununda kazanan ya da kaybeden kartı seçen bir oyuncudur. Etkileşimli kısımlar haricinde de bir izleyicidir. XYZ'nin nihai deneyimleyiciyi koyduğu tüm bu konumlar, oynanabilir film yapımcılarının tasarımlarında bu konumları dikkate alması ve tasarımlarını bunlara göre oluşturmaları gereksiniminin altını çizmektedir.

4.1.5. Nihai Değerlendirme, Öneriler ve Eksiklikler

XYZ'in nihai deneyimleyicisi bu oynanabilir filmin sonuçlarının yalnızca kazanmak ya da kaybetmekle ilgili olmadığını, hayatlarını hem izledikleri hem de müdahelede bulundukları bu karakterlerin yazgısı ve toplum içindeki konumları üzerinden de bir düşünüşe sevk edilmektedir. Sinema ve video oyunlarını birleştirirken dikkate alınması gereken en kilit sorulardan biri, oyun mekaniklerinin, oyun unsurlarının, filme anlamsal ve anlatısal araçlar olarak neler kattığının bulunması ve belirlenmesidir. (Bu konu, oynanabilir filmler, Sam Barlow'un modern FMV'lerinin incelendiği bölümde ele alınmıştır) Unity'nin prosedürel yapısı bu anlatıyı taşıyan bir araç olarak kullanılmış, teknik seçimler anlatının alt metnine paralel şekilde yapılandırılmıştır. Enes'in oyunun sonucu ne olursa olsun işe gitmek zorunda oluşu, ancak finaldeki sahnede işçileri fabrikaya taşıyan otobüse binmekten son anda vazgeçişi, her ne kadar izleyici onun yerine kart seçerek onun kaderini tayin etse de hala daha son kararın ya da tercihin onda olması, oyundaki yeri sistemsel döngünün kırılmazlığına bir işaret olarak kodlansa da izleyicinin tanrısal müdahalesinin bile onun kendi kararları almasının önüne geçememesi gibi tasarımlarla belirlenmiştir.

Ufuk'un kaderi ise izleyicinin seçimleriyle şekillenebilmektedir. Ufuk'un kazandığı senaryoda kalabalık bir caddede, önceden olduğu gibi çekingen değil, taktığı korku evi maskesiyle kimseden çekinmeden gezmesi izleyicinin seçiminin başarısıyla ve bunun sonucunda Ufuk'un kendini olduğu gibi kabul etmesi ile doğrudan ilişkilidir. Ufuk'un kaybettiği senaryoda ise Ufuk korku evinde çalışmayı bırakıp, film boyunca başına gelen tüm belaların kaynağı olan kafeye garson olarak işe başlamaktadır. Onun hayallerinden ve sevdiği işten vazgeçip, sistemin çarkına kendisini fırlatması ise yalnız

ve izole karakterinin, kendi iç dünyasındaki çatışmaları çözemediği sürece asla mutlu olamacağının bir kanıtı, önermesi gibidir. Unity oyun motorunun sunduğu modüler sistemler sayesinde *XYZ* filmi, klasik sinema ile dijital etkileşimin birleştiği bir yapıya dönüştürülmüştür. Gerek video oynatım desteği gerek kullanıcı etkileşimini yöneten sistemler gerekse rastgelelik ve seçim temelli yapıların kurulumu açısından Unity, oynanabilir film formundaki anlatılar için uygun bir altyapı sunmuştur. Yapılan uygulamalar, yalnızca teknik düzlemde değil, aynı zamanda anlatı mantığı açısından da etkileşimli bir deneyim yaratmıştır. Burada oyun yapımcıları ve sinemacılara verilecek nihai tavsiye; oynanabilir filmler, anlatılmak istenilen hikâyenin temasına ve önermelerine uygun olarak seçilecek oyun mekaniklerinin tüm bu yapıya entegrasyonu üzerine olduğu için, üretilecek olan projelerin temelleneceği oyunlaştırma unsurlarının dikkatle belirlenmesi ve bu unsurları anlatıya hizmet etmesinin sağlanması olacaktır.

Bir oynanabilir film olarak XYZ gösterim açısından da çeşitli etkileşim olasılıkları sunmaktadır. Oynanabilir bir film için bireysel kullanıcı/oyuncular haricinde geleneksel sinema salonlarında kitlesel gösterimlerin yapılabilmesi de mümkündür. Bu tarz bir gösterim için yapılabilecek etkileşim tasarımları ise şu şekildedir. Slido isimli mobil uygulama üzerinden baştılacak bir seçim sorusu/anketi hazırlayarak filmde anlatıyı yönlendiren soruların kitlesel olarak cevaplanması sağlanır ve çoğunluğun seçimi oynanabilir filmde seçim olarak uygulanır. Gösterim salonuna girmeden önce girişe asılacak bir QR kodu ile yine Slido isimli program üzerinden tüm seyirciler aynı seçim sorusuna bir anket gibi katılabilirler. Eğer filmde bireysel olarak etkileşime girilebilecek bir unsur varsa, salondakilerin oturma numaları arasından kura ile belirlenecek bir izleyici, ilgili kısımdaki etkileşim için bir süreliğie oyuncu olabilir. Bu gösterim tasarımı XYZ filmi açısından değerlendirildiğinde, açılışta hikâyenin hangi karakter açısından gösterileceği kısım seyircilerin bu beş soruyu kitlesel olarak cevaplamaları neticisinde belirlenir. Filmin son kısmındaki yüksek kâğıt çekme oyunu için de seyirciler arasından kura ile belirlenen bir izleyici seçilerek kart seçme kısmının oyuncusu olur. Böylece kura ile şans faktörünün de dâhil edildiği kitlesel bir etkileşim sağlanır. Oynanabilir filmlerin geleneksel film gösterim standartlarını kitlesel oyun katılımı ve etkileşim açısından iyileştirme potansiyeli, bu türün önemli özelliklerinden birisidir.

Son olarak XYZ, düşük prodüksiyon koşulları altında çekilmiş film görüntülerinin ve yine benzer prodüksiyon koşulları ile oyunlaştırmasıyla oluşturulmuş bir deney projesidir ve oynanabilir filmlerin potansiyellerini bu yüzden belki de yeterince yansıtmamaktadır. Ancak üretim sürecinde iki farklı karmaşık disiplinin en ciddi alanlarını kullanıma ve uygulamaya almaya çalışan bu türün, tüm teknik ve estetik sorunların üstesinden gelebilmesi için iyi yapılandırılmış bir bütçe ve prodüksiyon kalitesine ihtiyaç duyduğu da kesindir. Böyle bir imkân, doğru yapım vizyonu ile birleştiğinde ortaya çıkacak olan oynanabilir film, hem en etkileyici film izleme deneyimlerinden biri, hem de en eğlenceli oyun oynama aktivitelerinden biri olarak aynı anda tek bir medyada buluşabilir. Bu durumda tek bir medya aracılığıyla, hayatındaki en iyi filmi ve oyunu aynı anda deneyimlemiş insanlara rastlamak imkânsız olmayacaktır.

SONUÇ ve ÖNERİLER

Video oyunları ve sinemanın kuramsal, teknik ve estetik yönleriyle yakınlaşmalarının ve birbirlerini iyileştirdikleri noktaların incelendiği bu çalışmada, her iki medya türünün kendine has özelliklerini kullanarak meydana getirdikleri yeni türlerin varlığı ortaya koyulmuştur. Oynanabilir filmler ve izlenebilir video oyunları olarak ifade ettiğimiz bu türler, medyaların melezleşmelerinin günümüzdeki öncül örneklerindendir. Etkileşimin, sinematik görsel gramerin, oyun mekaniklerinin ve oyun motorlarının birbirleriyle kuracağı bağların yeni anlatı olanaklarına imkân tanıyan yapıları incelenerek güncel ve eski örnekleriyle sunulmuştur. Başlangıçta video/film parçalarının ve video oyun mekaniklerinin ortaklaşa kullanıldığı ancak çeşitli olumsuz sebeplerden dolayı kötü bir şöhrete sahip olan FMV türünün de doğru tasarım yaklaşımlarıyla modern oynanabilir filmlere dönüştürülmesi; oyun tasarımcısı Sam Barlow'un çalışmalarıyla örneklendirilmiş ve bağımsız üreticilere bu alanda kullanabilecekleri yaratıcı fikirler vermesi açısından incelenmiştir.

Aynı zamanda ortaya koyulan XYZ isimli oynanabilir film örneği ile çalışmamız uygulamalı bir çıktıya sahip olmuş ve alana uygulamalı bir katkıda bulunulmuştur. Film, geleneksel sinema teknikleriyle çekilmiş ancak Unity oyun motoru aracılığıyla çeşitli etkileşimli yapılarla donatılmıştır. Film boyunca izleyiciye sorular sorularak olay örgüsü yönlendirilmekte, karakterler arasında seçimler yaptırılmakta ve sahne içerisindeki nesnelerle etkileşim kurulması sağlanmaktadır. Bu tasarım ile etkileşimli medya/film denilince akla gelen ve yalnızca seçim yapmaktan ibaret olan bir tür değil, aynı zamanda anlatının ve film dünyasının içine dâhil olma ve onu biçimlendirme yetkinliğinde bir melez türün varlığı gösterilmiş, oyuncuyu izleyiciye, izleyiciyi de oyuncuya dönüştürdüğü noktalar ortaya konulmuştur. Ayrıca XYZ oynanabilir filminin gösterim açısından da izleyiciyle kurabileceği çeşitli etkileşim olanaklarının varlığı tespit edilmiştir. Buna göre XYZ'nin etkileşimli ve oynanabilir yapısının izleyiciden çok bir oyuncuya ihtiyaç duyduğu görülmüştür. Bu oyuncu bireysel bir kullanıcı olabileceği gibi kitlesel gösterimlerde bütün bir sinema salonunun dâhil olabileceği bir etkinliğe olanak sağlamaktadır. Yapılan araştırmalarda Google Forms ya da Slide gibi uygulamalarla bir sinema salonunun kitlesel olarak oynanabilir bir filmi izleyebileceği/oynayabileceği sonucuna ulaşılmıştır. Kitlesel bir gösterim öncesinde salonun girişine asılacak bir QR kodu afişiyle seyircilerin Google

Forms ya da Slide üzerinden açılacak bir seçim/anket ekranına ulaşmaları ve burada yapacakları seçimler sayesinde seyircilerin seçim gerektiren yerlerde çoğunluğun kararıyla anlatıya müdahale edebileceği belirlenmiştir. Oynanabilir filmin bireysel etkileşim gerektiren yerlerinde, salonda yapılacak bir kura çekimi ile rastgele bir koltuktaki izleyicinin oyuncuya dönüştürülebileceği fikrine ulaşılmıştır. Özellikle kitlesel etkileşime izin veren yapısıyla filmlerin oynanabilirliğinin gelenesel sinema salonlarının kitlesel izleme deneyimini iyileştireceği düşünülmektedir.

Benzer şekilde, İzlenebilir Video Oyunları kavramı da bu çalışmada ayrıntılı olarak incelenmiş ve *The Last of Us*, *God of War* gibi yüksek bütçelere sahip yapımların sinematografik anlatı unsurlarını video oyunu deneyimine nasıl entegre ettiği çalışılmıştır. Bu oyunlarda kullanılan kamera açıları, çekim teknikleri, ara sahne kullanımları sinemasal deneyime yakınlaşan bir oyun anlatısını ve görselliğini olanaklı kılmıştır. Aynı zamanda, bu oyunlar YouTube gibi platformlarda ara sahnelerinin birleştirilerek birer film gibi izlenmesiyle ortaya çıkan ara sahneler aracılığıyla izlenebilir oyunların ve e-spor organizasyonlarında canlı izlenebilir oyunlar olarak tespit edilmişlerdir. Ara sahneler aracılığıyla izlenebilir oyunların tasarımlarında sinematik sahne tasarımlarına dayanan mizansen yönetiminin kullanıldığı görülmüştür. Mizansenin set tasarımı, dekor, aydınlatma, oyuncu yönetimi ve sinematografiyi içeren unsurlarının video oyunlarında kullanılarak izleyicide/oyuncuda yarattığı duygusal ve anlatısal yönlendirmelerin varlıkları açıkça gösterilmiştir.

Sonuç olarak, sinema ile video oyunları arasındaki etkileşim, sadece teknik bir melezleşme değil, aynı zamanda yeni bir anlatı düzeninin sinyallerini vermektedir. Bu yeni düzenin önündeki en büyük potansiyel, izleyiciyi aktif bir katılımcıya dönüştürecek ve anlatıyı kişiselleştirerek çoğulcu bir deneyime taşıyacak sistemlerin geliştirilmesidir. Günümüzde Sanal ve Artırılmış Gerçeklik ve yapay zekâ teknolojilerinin gelişimi ve kitlesel kullanımlarının ve yatırımların artmasıyla geldikleri seviyeler doğru kanalize edilerek; her iki türün melezleşme sürecinde daha da etkin hale getirilebilir. Bu çalışma söz konusu melezleşmenin belki de ilk aşamalarında olduğumuz teknolojik ve sanatsal yetkinlik döneminde gerçekleştirilmiştir. Yukarıda bahsi geçen uygulama ve teknolojilerin de dâhil

edilmesiyle belki de elli yıl içerisinde alışılageldik tüm geleneksel anlatı ve sunum yöntemleri değişecek, medyalararası melezliğin daha üst düzey bir çağına girilecektir.

Çalışmamızın araştırmacılara ve her iki medya türünde ürünler veren sanatçılara sunacağı çeşitli öneriler de aşağıda sıralanmıştır.

Endüstriyel Düzeyde Ortak Yapımlar: Sinema ve video oyunu endüstrilerinin ortak prodüksiyon çalışmaları daha fazla desteklenmelidir. Bu şekilde meydana gelecek melez üretim çıktıları her iki medya alanının estetik ve ekonomik boyutunu iyileştirecektir.

Bağımsız Sinemacı ve Oyun Geliştiricilerini Kapsayan Ortak Düşünce: Oynanabilir filmlerin yaratıcı ve doğru oyun mekanikleriyle tasarlanmış ürünleri için günümüz içerik dünyasında kendine ait bir yer edinme potansiyeli oldukça yüksektir. Bağımsız bir sinemacının Unreal Engine gibi ücretsiz sunulan oyun motorları aracılığıyla düşük bütçeli bir yapımı oynanabilir özelliklerle donatarak hem yeni hem de otantik bir izleyici/oyuncu deneyimi yaratabileceği Sam Barlow'un FMV türünü yeniden canlandırması örneğinin de gösterdiği gibi mümkün bir olasılıktır.

Eğitim Programlarının Yeniden Yapılandırılması: Sinema ve dijital oyun eğitimi veren kurumlar, her iki alandaki öğrencilerin melez türler üzerinden birlikte çalışabilecekleri yeni ders programları tasarlamalıdır. Bir sinema öğrencisi Unity veya Unreal Engine kullanabilir hale gelirken, bir oyun tasarımcısı da kuramsal anlatı ve sinematik görsel gramer bilgisiyle donatılmalıdır. Bu şekilde oynanabilir filmler ve izlenebilir video oyunları melez türlerinde yapılan üretimler ve her iki disiplinin geçirgenliği pozitif yönde artacaktır.

KAYNAKÇA

Aarseth, E. J. (1994). Nonlinearity and literary theory. In G. P. Landow (Ed.), Hyper/text/theory (ss. 51–86). Johns Hopkins University Press.

Aarseth, E. J. (1997). Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature. Johns Hopkins University Press.

Bolter, J. D., Grusin, R., ve Grusin, R. A. (2000). Remediation: Understanding New Media. MIT Press.

Bordwell, D., Thompson, K., ve Smith, J. (2020). Film Art: An Introduction. McGraw-Hill Education.

Brown, B. (2014). Sinematografi: Kuram ve uygulama (Çev. T. Selçuk). Hill Yayın.

Bostan, B. (2022). Dijital Oyunlar ve Interaktif Anlati. Thekitap.

Chatman, S. (2008). Öykü ve söylem: filmde ve kurmacada anlatı yapısı (Ö. Yaren, Trans.). De Ki Basım Yayım.

Crawford, C. (2013). Chris Crawford on Interactive Storytelling. New Riders.

Currie, G. (1995). Image and mind: film, philosophy and cognitive science. Cambridge University Press.

Cobbett, R. (2015, Temmuz 28). FMV isn't dead: A second chance for video in video games. PC Gamer. https://www.pcgamer.com/fmv-isnt-dead-a-second-chance-for-video-in-video-games/

Epic Games. (2021). *Real-time ray tracing*. Epic Games Developer Documentation. https://dev.epicgames.com/documentation/en-us/unreal-engine/real-time-ray-tracing?application_version=4.27

Epic Games. (2025.). *Cloth simulation in Unreal Engine*. Epic Games Developer Documentation.https://dev.epicgames.com/documentation/en-us/unreal-engine/cloth-simulation-in-unreal-engine

Epic Games. (2025.). *Using subsurface scattering in Unreal Engine materials*. Epic Games Developer Documentation. https://dev.epicgames.com/documentation/en-us/unreal-engine/using-subsurface-scattering-in-unreal-engine-materials

Unreal Engine. (2025.). *What is virtual production?* Unreal Engine. https://www.unrealengine.com/en-US/explainers/virtual-production/what-is-virtual-production

Field, S. (2013). Senaryo: Senaryo yazımının temelleri. Alfa Basım Yayım Dağıtım.

Friedberg, A. (2009). The Virtual Window: From Alberti to Microsoft. MIT Press.

Gibbs, J. (2012). Mise-en-scène: Film Style and Interpretation. Columbia University Press.

Gordon, W. T. (1997). McLuhan for Beginners. For Beginners.

Howard, J. (2022). Quests: Design, Theory, and History in Games and Narratives. CRC Press LLC.

Järvinen, A. (2009). Games Without Frontiers: Methods for Game Studies and Design. VDM, Verlag Dr. Müller.

Kadner, N.: The Virtual Production Field Guide. Volume 1. Epic Games (2019). https://cdn2. unrealengine.com/Unreal+Engine%2Fvpfieldguide%2FVP-Field-Guide-V1.2.02-5d28ccec9909ff626e42c619bcbe8ed2bf83138d.pdf/

King, G. Ve Krzywinska, T. (Eds.). (2002). Screenplay: Cinema/videogames/interfaces. Wallflower Press.

Klevjer, R. (2023). Cut-scenes. In M. J. P. Wolf ve B. Perron (Eds.), The Routledge Companion to Video Game Studies (2nd ed., ss. 378-385). Routledge.

Koenitz, H. (Ed.). (2015). Interactive Digital Narrative: History, Theory and Practice. Routledge.

Manovich, L. (2002). The Language of New Media. MIT Press.

Manovich, L. (1995). Cinema and digital media. https://manovich.net/content/04-projects/008-cinema-and-digital-media/06_article_1995.pdf/

Manovich, L. (2007). Understanding Hybrid Media. manovich.net. https://manovich.net/index.php/projects/understanding-hybrid-media

Mcluhan, M. (1994). Understanding Media: The Extensions of Man. Routledge.

Monaco, J. (2022). Bir Film Nasil Okunur: Sinema Dili, Tarihi ve Kurami. Alfa Basim Yayim Dagitim.

Murray, J. H. (1998). Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace. MIT Press.

Niedenthal, S. (2005). Shadowplay: Simulated Illumination in game Worlds. Digital Games Research Association Conference, 3, 221–228. http://dspace.mah.se/bitstream/handle/2043/12774/Niedenthal-Shadowplay%20.pdf?sequence=2

Niedenthal, S. (2007). Complicated Shadows: The Aesthetic Significance of Simulated Illumination in Digital Games. Department of Interaction and System Design, Blekinge Institute of Technology.

Nitsche, M. (2008). Video game spaces : Image, play, and structure in 3D game worlds. MIT Press.

Perron, B. (2008). Genre profile: Interactive movies. In M. J. P. Wolf (Ed.), The video game explosion: A history from PONG to PlayStation and beyond (ss. 127–135). Greenwood Press.

Poslad, S. (2009). Ubiquitous Computing: Smart Devices, Environments and Interactions. Wiley.

Rouse III, R. (2001). Game Design: Theory and Practice. Wordware Publishing, Inc.

Russell, J. (2012). Generation Xbox: How Videogames Invaded Hollywood. Yellow Ant.

Therrien, C., Poremba, C., ve Ray, J.-C. (2020). From dead-end to cutting edge: Using FMV design patterns to jumpstart a video revival. Game Studies, 20(4). https://gamestudies.org/2004/articles/therrienporembaray/

Wardrip-Fruin, N., ve Harrigan, P. (Eds.). (2004). First Person: New Media as Story, Performance, and Game. Massachusetts.

Wei, H., Bizzocchi, J., ve Calvert, T. (2010). Time and space in digital game storytelling. International Journal of Computer Games Technology, 2010, Article 897217. https://doi.org/10.1155/2010/897217

Wolf, M. J. P. (Ed.). (2002). The Medium of the Video Game. University of Texas Press.

Wolf, M. J. P. (Ed.). (2008). The Video Game Explosion: A History from PONG to PlayStation and Beyond. Bloomsbury Academic.

Yaffe, G. (2003). Time in the movies. Midwest Studies in Philosophy, 27(1), 115–138. https://doi.org/10.1111/1475-4975.00075

Zimmerman, E. (2004). Narrative, interactivity, play, and games: Four naughty concepts in need of discipline. In N. Wardrip-Fruin and P. Harrigan (Eds.), First person: New media as story, performance, and game (ss. 154–164). MIT Press.

GÖRSEL KAYNAKÇASI

Görsel 1 – Görsel 2:

Digital Extremes ve Epic Games, https://www.gamedeveloper.com/design/classic-tools-retrospective-tim-sweeney-on-the-first-version-of-the-unreal-editor, 3 Mayıs 2024.

Görsel 3: IMDb, Unreal (1998) [Video oyunu ekran görüntüsü]. https://www.imdb.com/title/tt0282232/, Erişim tarihi: 18 Mayıs 2025.

Görsel 4: Wikipedia, Killing Floor (2005) oyun-içi ekran görüntüsü https://en.wikipedia.org/wiki/Unreal_Engine_2, Erişim Tarihi: 11 Haziran 2024.

Görsel 5: Microsoft Game Studios. (2006). Gears of War [Video oyunu]. Xbox 360. Microsoft. https://www.pcmrace.com/2016/03/03/epic-shots-gears-of-war-ultimate-edition/, Erişim tarihi: 18 Mayıs 2025

Görsel 6: Epic Games, Blueprint arayüzü https://dev.epicgames.com/documentation/en-us/unreal-engine/user-interface-reference-for-the-blueprints-visual-scripting-editor-in-unreal-engine, Erişim Tarihi: 3 Mart 2025

Görsel 7: Steam, Mass Effect Legendary Edition oyun içi görsel https://store.steampowered.com/app/1328670/Mass_Effect_Legendary_Edition/, Erişim tarihi: 9 Nisan 2023

Görsel 8 - Görsel 9: Donanım Haber, Lumen in land of Nanite demo, https://www.donanimhaber.com/unreal-engine-5-tanitildi-iste-ps5-uzerinde-inanilmaz-next-gen-grafikler--121739, Erişim Tarihi: 1 Nisan 2025

Görsel10: Wikipedia, Space Invaders(1978), https://en.wikipedia.org/wiki/Space_Invaders, Erişim Tarihi: 25 Ocak 2024

Görsel 11: YouTube, Lumière, L., ve Lumière, A. (1895). La Sortie de l'usine Lumière à Lyon [Film]. Lumière. https://www.YouTube.com/watch?v=C87lzxoHCDw, "Ekran görüntüsü, yazar tarafından alınmıştır"

Görsel 12: Beyazperde, Godard, J.-L., ve Gorin, J.-P. (1972). *Tout va bien* [Film]. Gaumont. https://www.beyazperde.com/filmler/film5798/fotolar/detay/?cmediafile=21005522, Erişim Tarihi: 20 Şubat 2025

Görsel13: YouTube, Katana Zero (2019), https://www.YouTube.com/watch?v=pIKIr6FanWw, Ekran görüntüsü yazar tarafından alınmıştır. Erişim Tarihi: 28 Mart 2025.

Görsel14: YouTube, Skii (1980), https://www.YouTube.com/watch?v=k3S1SdeTPGo, Ekran görüntüsü yazar tarafından alınmıştır. Erişim Tarihi: 7 Eylül 2024.

Görsel 15: YouTube, Road Fighter (1984), https://www.YouTube.com/watch?v=eYGbskTYEm4, Ekran görüntüsü yazar tarafından alınmıştır. Erişim Tarihi: 7 Eylül 2024.

Görsel 16: YouTube, vampire's attack, D. (2007). 30 Days of Night [Film]. Columbia Pictures. https://www.YouTube.com/watch?v=npxvpFAEQX4, Ekran görüntüsü yazar tarafından alınmıştır. Erişim Tarihi: 1 Mayıs 2025

Görsel 17: YouTube, Cube (1997) Opening Scene, https://www.YouTube.com/watch?v=klkuDtlmSwc, Trimark Pictures, Cineplex Odeon Films, Erişim Tarihi: 11 Mart 2025.

Görsel 18: YouTube, Resident Evil 2 Remake Walkthrough, https://www.YouTube.com/watch?v=mLDPx1_S5so, Capcom. Erişim Tarihi: 11 Mayıs2024.

Görsel 19: IMDb, L'homme à la tête en caoutchouc (1901), https://www.imdb.com/title/tt0000359/, Star Film. Erişim Tarihi: 19 Temmuz 2024.

Görsel 20: YouTube, Cadillac and Dinasour (1991) Longplay, Capcom, 1991. https://www.YouTube.com/watch?v=3FEV_f-XRCg, Ekran görüntüsü yazar tarafından alınmıştır. Erişim Tarihi: 18 Mayıs 2025.

Görsel 21: Years of Terror, De Palma, B. (1972). Sisters [Film]. American International Pictures. https://www.yearsofterror.eu/2020/07/die-schwestern-des-boesen-1973-review/ Erişim Tarihi: 5 Ocak 2025.

Görsel 22: Nintendo Soup, Mario Kart, https://nintendosoup.com/mario-kart-live-home-circuit-version-2-0-update-now-live-adds-split-screen-multiplayer-and-more/, Nintendo, 2020. Erişim Tarihi: 11 Nisan 2025

Görsel 23: Syd Field'ın paradigması, Senaryo: Senaryo Yazımının Temelleri (Field, 2013) Alfa Yayınları, 2013.

Görsel 24-29: YouTube, God of War Türkçe Dublaj Tüm hikâye, Serinplay kanalında. https://www.YouTube.com/watch?v=LDRJkOF8CR0 ve t=2629s, Erişim Tarihi: 9 Şubat 2025. Ekran görüntüleri yazar tarafından alınmıştır.

Görsel 30-Görsel 46: AppleTV, Mendes, S. (2019). 1917 [Film]. Universal Pictures. https://tv.apple.com/tr/movie/1917/umc.cmc.6obl95cblvxp3q916q1t66w66, Ekran görüntüleri yazar tarafından alınmıştır. Erişim Tarihi: 21 Kasım 2024.

Görsel 47: Görsel Espen Aaerseth'in 1997 tarihli Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature kitabından yazar tarafından alınmıştır. John Hopkins University Press, 1997. Erişim Tarihi: 10 Mayıs 2025.

Görsel48-49-50:
YouTube,Dragon'sLair(1983)fullplaythrough,https://www.YouTube.com/watch?v=d1oW37LzlSI, Digital Leisure, Cinematronics,ReadySoft,1983. Erişim tarihi: 11 Nisan 2025.

Görsel 51: YouTube, Phnatasmagoria (1995) Longplay, https://www.YouTube.com/watch?v=xXHkUXDdXkc, Sierra Entertainment, Kronos Digital Entertainment. Ekran görüntüleri yazar tarafından alınmıştır. Erişim Tarihi: 28 Nisan 2025.

Görsel 52: YouTube, Byzantine: The Betrayal Retro Pc Game, https://www.YouTube.com/watch?v=i5WfsObzKWc, Stormfront Studios and the Discovery Channel, 1997. Ekran görüntüsü yazar tarafından alınmıştır. Erişim Tarihi: 3 Mart 2025.

Görsel 53: YouTube, Sega CD 32X Longplay - Night Trap, https://www.YouTube.com/watch?v=XAJ-PrZORq4., SEGA CD. Erişim Tarihi: 5 Mart 2025.

Görsel 54-55: YouTube, VOYEUR (PC DOS) (1994) – Longplay, https://www.YouTube.com/watch?v=iY-ioTWdq4M, Philips CD-i , Erişim Tarihi 5 Mart 2025.

Görsel-56-57: Steam, Her Story (2015), https://store.steampowered.com/app/368370/Her_Story/?l=turkish, Erişim Tarihi: 6 Mart 2025.

Görsel58-59: Steam, Telling Lies (2019), https://store.steampowered.com/app/762830/Telling_Lies/?l=turkish, Annapurna Interactive, 2019. Erişim Tarihi: 29 Nisan 2025.

Görsel 60-61-62: YouTube, Immortality - Extended Gameplay, https://www.YouTube.com/watch?v=I9tDZ91Nsjk, Half Mermaid, Netflix, 2022. Ekran görüntüleri yazar tarafından alınmıştır. Erişim Tarihi: 1 Mayıs 2025.

Görsel 63-64-65: YouTube, Phnatasmagoria (1995) Longplay, https://www.YouTube.com/watch?v=xXHkUXDdXkc, Sierra Entertainment, Kronos Digital Entertainment. Ekran görüntüleri yazar tarafından alınmıştır. Erişim Tarihi: 28 Nisan 2025.

Görsel 66: Moby Games, Screenshot of Late Shift, CtrlMovie, Wales Interactive, https://www.mobygames.com/game/87078/late-shift/screenshots/playstation-4/900468/, Erişim Tarihi: 3 Mayıs 2025.

Görsel 67-68: Urban Daddy, A Choose-Your-Own-Adventure TV Show From HBO and Steven Soderbergh, Is This the Future of Television?, https://www.urbandaddy.com/articles/40981/a-choose-your-own-adventure-tv-show-from-hbo-and-steven-soderbergh, HBO, Erişim Tarihi: 5 Mayıs 2025.

Görsel 69: Adventure Games, Mission Critical - Screenshot Gallery, https://adventuregamers.com/screenshots/view/16308/8538, Legend Entertainment, Piko Interactive, Ziggurat Games, 1995. Erişim Tarihi: 5 Mayıs 2025.

Görsel 70-71-72-73: YouTube, Erica (2019) Full Game Playthrough, https://www.YouTube.com/watch?v=s68hFRa0zn0, Flavourworks, Sony Interactive Entertainment, Flavourworks Limited, Ekran Görüntüleri yazar tarafından alınmıştır. Erişim Tarihi: 6 Mayıs 2025.

Görsel 74: YouTube, Blade Runner Opening Scene, https://www.YouTube.com/watch?v=P1jXmJmmj3o, Ekran görüntüsü yazar tarafından alınmıştır. Blade Runner (1982), Warner Bros., 1982. Erişim Tarihi: 10 Mayıs 2025.

Görsel 75: YouTube, Citizen Kane – Xanadu, https://www.YouTube.com/watch?v=oCwN4Y9_WZs, Ekran görüntüsü yazar tarafından alınmıştır. RKO Radio Pictures, 1941. Erişim Tarihi: 1 Ocak 2025.

Görsel 76: YouTube, Bloodborne All Cutscenes, https://www.YouTube.com/watch?v=P56jE7RrcnQ, Ekran görüntüsü yazar tarafından alınmıştır. FromSoftware, 2015. Erişim Tarihi: 10 Şubat 2025.

Görsel 77: YouTube, Cyberpunk 2077 All Cutscenes, https://www.YouTube.com/watch?v=IAbFt0l_OQs, CD Project, 2020. Ekran görüntüsü yazar tarafından alınmıştır. Erişim Tarihi: 11 Şubat 2025.

Görsel 78: YouTube, Inception Cobb meets Saito, https://www.YouTube.com/watch?v=RX5JaezzRGA, Warner Bros. Pictures, 2010. Ekran görüntüsü yazar tarafından alınmıştır. Erişim Tarihi: 11 Şubat 2025.

Görsel 79: YouTube, LOTR The Fellowship of the Ring The Shadow of the Past, https://www.YouTube.com/watch?v=CT4YfTEHlHY, New Line Cinema, Ekran görüntüsü yazar tarafından alınmıştır. Erişim Tarihi: 10 Mart 2025.

Görsel 80: YouTube, How Kratos Got The Blades of Chaos Scene, https://www.YouTube.com/watch?v=jzF0T65ks3A ve t=309s, Santa Monica Studios, Ekran görüntüleri yazar tarafından alınmıştır. Erişim Tarihi: 10 Mart 2025.

Görsel 81: YouTube, Callisto Protocol Full Walkthrough, https://www.YouTube.com/watch?v=Bx05iZL-Wg0 ve pp=0gcJCdgAo7VqN5tD, Krafton, 2022. Ekran Görüntüsü yazar tarafından alınmıştır. Erişim Tarihi: 10 Mart 2025.

Görsel 82: YouTube, Resident Evil 4 Remake (2023), https://www.YouTube.com/watch?v=8SSzRDiiiEU, Capcom, 2023. Ekran Görüntüsü yazar tarafından alınmıştır. Erişim Tarihi: 10 Mart 2025.

Görsel 83: YouTube, Uncharted 4: A Thief's End All Cutscenes, https://www.YouTube.com/watch?v=_rOeDXkdDCQ ve t=22105s, Sony Computer Entertainment, 2016. Ekran Görüntüsü yazar tarafından alınmıştır. Erişim Tarihi: 11 Mart 2025.

Görsel84: YouTube, Alan Wake 2 full cutscene, https://www.YouTube.com/watch?v=fuS7mOGXTzk ve t=12424s, Epic Games, 2023. Ekran Görüntüsü yazar tarafından alınmıştır. Erişim Tarihi: 12 Mart 2025.

Görsel 85: YouTube, THE LAST OF US REMAKE All Cutscenes, https://www.YouTube.com/watch?v=-H319ys4Tb8 ve t=4341s, Sony Computer Entertainment, 2022. Ekran Görüntüsü yazar tarafından alınmıştır. Erişim Tarihi: 12 Mart2025.

Görsel 86: YouTube, God of War Ragnarok (2022) full cutscene, https://www.YouTube.com/watch?v=IbN3wvcBH_0, Santa Monica Studios, 2022. 2022. Ekran Görüntüsü yazar tarafından alınmıştır. Erişim Tarihi: 12 Mart 2025.

Görsel87: YouTube, Visage: All Cutscenes, https://www.YouTube.com/watch?v=nmY7xcIK_4o, SadSquare Studio, 2020. Ekran Görüntüsü yazar tarafından alınmıştır. Erişim Tarihi: 18 Mart 2025.

Görsel 88: YouTube, Last of Us Part II Full Cutscene, https://www.YouTube.com/watch?v=E3U6byCOJIs, Sony Interactive Entertainment, 2020. Ekran Görüntüsü yazar tarafından alınmıştır. Erişim Tarihi: 18 Mart 2025.

Görsel 89: YouTube, Metal Gear Solid Delta Snake Eater, https://www.YouTube.com/watch?v=GLX_CkMpbxE ve t=1214s, Konami, 2025. Ekran Görüntüsü yazar tarafından alınmıştır. Erişim Tarihi: 18 Mart 2025.

Görsel 90-91: UnrealEngine.com, What is virtual production?, https://www.unrealengine.com/en-US/explainers/virtual-production/what-is-virtual-production, Erişim Tarihi: 18 Mart 2025.

Görsel 92: YouTube, Behind the Scenes - God of War PS5 - Mocap Footage, https://www.YouTube.com/watch?v=HVXoOK4R8M0, Santa Monica Studios, 2018. . Ekran Görüntüsü yazar tarafından alınmıştır. Erişim Tarihi: 21 Mart 2025.

Görsel93: YouTube, Hitman: Definitive Edition Walkthrough Part 7**,** https://www.YouTube.com/watch?v=W0p70QkxUsk, IO Interactive, 2022. Ekran Görüntüsü yazar tarafından alınmıştır. Erişim Tarihi: 28 Mart 2025.

Görsel 94: YouTube, BATMAN ARKHAM CITY REMASTERED PS5 Gameplay Walkthrough, https://www.YouTube.com/watch?v=5c1gfI4iIXY, Rocksteady Studios, Warner Bros. Interactive Entertainment. 2016. Ekran Görüntüsü yazar tarafından alınmıştır. Erişim Tarihi: 10 Nisan 2025.

Görsel 95: YouTube, God of War 3 Remastered (PS5) - Kratos Vs. Hercules, https://www.YouTube.com/watch?v=xkPC8a7uf4g ve t=9s, Santa Monica Studios, 2015. Ekran Görüntüsü yazar tarafından alınmıştır. Erişim Tarihi: 20 Nisan 2025.

Görsel 96: YouTube, WOLFENSTEIN: THE NEW ORDER All Cutscenes, https://www.YouTube.com/watch?v=TCYzBmsPr9A ve t=1206s, Bethesda Softworks, 2014. Ekran Görüntüsü yazar tarafından alınmıştır. Erişim Tarihi: 20 Nisan 2025.

Görsel 97: YouTube, God of War 2- Cronos, Rhea, https://www.YouTube.com/watch?v=fKMrPV81gyo, Santa Monica Studios, 2007. Ekran Görüntüsü yazar tarafından alınmıştır. Erişim Tarihi: 20 Nisan 2025

Görsel98: YouTube, Batman: Arkham Asylum Remastered All Cutscenes, https://www.YouTube.com/watch?v=tcveNqT6Lfg, Eidos Interactive Warner Bros.InteractiveEntertainment,2016, Ekran Görüntüsü yazar tarafından alınmıştır. Erişim Tarihi: 20 Nisan 2025.

Görsel 99: YouTube, GHOST OF TSUSHIMA: DIRECTOR'S CUT PS5 All Cutscenes,https://www.YouTube.com/watch?v=gDdGVT0N6ec ve t=11329s, Sucker Punch Productions, Sony Interactive Entertainment. 2020. Ekran Görüntüsü yazar tarafından alınmıştır. Erişim Tarihi: 20 Nisan 2025.

Görsel 100: YouTube, THE ORDER 1886 PS5 All Cutscenes, https://www.YouTube.com/watch?v=4Rn-CbsUDNk ve t=5679s, Sony Interactive Entertainment, 2015. Ekran Görüntüsü yazar tarafından alınmıştır. Erişim Tarihi: 21 Nisan 2025.

Görsel 101: YouTube, CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2 All Cutscenes, https://www.YouTube.com/watch?v=A75fzGj4iv8 ve t=10114s, Activison, 2022, . Ekran Görüntüsü yazar tarafından alınmıştır. Erişim Tarihi: 21 Nisan 2025.

Görsel 102: YouTube, GHOST OF TSUSHIMA: DIRECTOR'S CUT PS5 All Cutscenes,https://www.YouTube.com/watch?v=gDdGVT0N6ec ve t=11329s, Sucker Punch Productions, Sony Interactive Entertainment. 2020. Ekran Görüntüsü yazar tarafından alınmıştır. Erişim Tarihi: 20 Nisan 2025.

Görsel 103: YouTube, MAX PAYNE 3 All Cutscenes, https://www.YouTube.com/watch?v=CWfnD_5lsA0 ve t=6020s, Rockstar Games, 2012. Ekran Görüntüsü yazar tarafından alınmıştır. Erişim Tarihi: 20 Nisan 2025.

Görsel104: YouTube, MORTAL KOMBAT 1 Story All Cutscenes, https://www.YouTube.com/watch?v=wgj-7ga7u1A, Warner Bros. Interactive

Entertainment, 2019. Ekran Görüntüsü yazar tarafından alınmıştır. Erişim Tarihi: 20 Nisan2025.

Görsel 105: YouTube, Devil May Cry 5 - Game Movie (All Cutscenes), https://www.YouTube.com/watch?v=x6Lp0vHWC_o ve t=287s, Capcom, 2019. Ekran Görüntüsü yazar tarafından alınmıştır. Erişim Tarihi: 12 Mayıs 2025.

Görsel 106: YouTube, God of War Ragnarok (2022) full cutscene, https://www.YouTube.com/watch?v=IbN3wvcBH_0, Santa Monica Studios, 2022. 2022. Ekran Görüntüsü yazar tarafından alınmıştır. Erişim Tarihi: 12 Mart 2025.

Görsel 107-112: YouTube, IEM Katowice 2025, Faze vs Eternal Fire https://www.YouTube.com/watch?v=slsZ1eGja1c, Valve, 2023. Ekran Görüntüsü yazar tarafından alınmıştır. Erişim Tarihi: 17 Mayıs 2025.

Görsel 113: XYZ'nin ana menü görünümü. Bu menüden yeni oyuna başlanabilir, bonus kısmından silinmiş sahnelere ve afişlere ulaşılabilir, krediler kısmından filmin kredileri görülebilir ve çıkış butonu ile oyundan çıkış yapılabilir.

Görsel 114: XYZ'nin açılışında yer alan kişilik tespit sorularından bir görünüm.

Görsel 115: XYZ'de bulunan nesne etkileşimine örnek olarak bir buton görseli. Yukarıdaki kırmızı süre barı, oyuncunun belirlenen sürede butona basması için bir gerilim ve oynanış unsuru olarak bulunmaktadır.

Görsel 116: XYZ'de bulunan nesne etkileşim örneklerinden bir kilit görünümü. Kilidin şifresi oyuncu tarafından doğru girildiğinde kapı açılır ve sahne devam eder.

Görsel 117: XYZ'de bulunan bir başka nesne etkileşimi olarak kart seçim sahnesi. Bu sahnede filmdeki karakter yerine oyuncu kartlara tıklayarak kart seçimini yapmaktadır.

Görsel 118: XYZ'nin BONUS kısmında bulunan Silinmiş Sahneler ve Afişler sekmesi.

Görsel 119: XYZ'nin KREDİLER kısmında bulunan ve proje ekibini gösteren krediler sayfasından bir görünüm.