

**ANLATIM VE BİÇİM BAĞLAMINDA DİJİTAL OYUNLARIN
SİNEMAYA ETKİSİ**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

BİLAL ÇAKAY

**MERSİN ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ**

**RADYO, SİNEMA VE TELEVİZYON
ANABİLİM DALI**

**MERSİN
AĞUSTOS- 2019**

**ANLATIM VE BİÇİM BAĞLAMINDA DİJİTAL OYUNLARIN
SİNEMAYA ETKİSİ**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

BİLAL ÇAKAY

**MERSİN ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ**

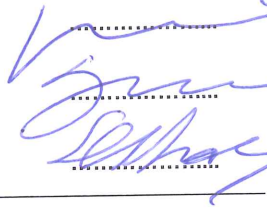
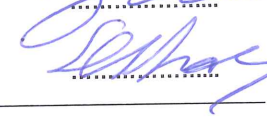
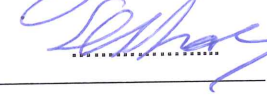
**RADYO, SİNEMA VE TELEVİZYON
ANABİLİM DALI**

**Danışman
Doç. Hakan ERKİLİÇ**

**MERSİN
AĞUSTOS- 2019**

ONAY

Bilal ÇAKAY tarafından Doç. Hakan ERKİLİÇ danışmanlığında hazırlanan "Anlatım ve Biçim Bağlamında Dijital Oyunların Sinemaya Etkisi" başlıklı çalışma aşağıda imzaları bulunan jüri üyeleri tarafından oy birliği ile Yüksek Lisans tezi olarak kabul edilmiştir.

Görevi	Ünvanı, Adı ve Soyadı	İmza
Başkan	Doç. Hakan ERKİLİÇ	
Üye	Prof. Dr. Yusuf Gürhan TOPÇU	
Üye	Doç. Dr. Sırrı Serhat SERTER	

Yukarıdaki Jüri kararı Sosyal Bilimler Enstitüsü Yönetim Kurulu'nun 23/08/2019 tarih ve 2019./34.....sayılı kararıyla onaylanmıştır.


Prof. Dr. Yusuf Gürhan TOPÇU
Sosyal Bilimler Enstitüsü Müdürü



Bu tezde kullanılan özgün bilgiler, şekil, tablo ve fotoğraflardan kaynak göstermeden alıntı yapmak 5846 sayılı Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu hükümlerine tabidir.

ETİK BEYAN

Mersin Üniversitesi Lisansüstü Eğitim-Öğretim Yönetmeliğinde belirtilen kurallara uygun olarak hazırladığım bu tez çalışmada,

- Tez içindeki bütün bilgi ve belgeleri akademik kurallar çerçevesinde elde ettiğimi,
- Görsel, işitsel ve yazılı tüm bilgi ve sonuçları bilimsel ahlâk kurallarına uygun olarak sunduğumu,
- Başkalarının eserlerinden yararlanılması durumunda ilgili eserlere bilimsel normlara uygun olarak atıfta bulunduğumu,
- Atıfta bulunduğum eserlerin tümünü kaynak olarak kullandığımı,
- Kullanılan verilerde herhangi bir tahrifat yapmadığımı,
- Bu tezin herhangi bir bölümünü Mersin Üniversitesi veya başka bir üniversitede başka bir tez çalışması olarak sunmadığımı,
- Tezin tüm telif haklarını Mersin Üniversitesi'ne devrettiğimi beyan ederim.

ETHICAL DECLARATION

This thesis is prepared in accordance with the rules specified in Mersin University Graduate Education Regulation and I declare to comply with the following conditions:

- I have obtained all the information and the documents of the thesis in accordance with the academic rules.
- I presented all the visual, auditory and written informations and results in accordance with scientific ethics.
- I refer in accordance with the norms of scientific works about the case of exploitation of others' works.
- I used all of the referred works as the references.
- I did not do any tampering in the used data.
- I did not present any part of this thesis as an another thesis at Mersin University or another university.
- I transfer all copyrights of this thesis to the Mersin University.

27 August 2019 / 20 August 2019

İmza / Signature

Bilal ÇAKAY

ÖZET

Günümüz dünyasında dijital oyun endüstrisi ve sinema endüstrisi karşılıklı olarak birbirlerini besleyen ve etkileşim içerisinde olan endüstrilerdir. İnteraktif bir dünya olan dijital oyun endüstrisi sinema anlatısının pek çok ögesinden etkilenmiş ve gelişen bilgisayar teknolojisiyle birlikte dijital oyunlar, sinemayı kendi biçim özellikleriyle etkilemeye başlamıştır. Bu çalışma, dijital oyunlar ile sinema arasındaki ilişkinin gelişimine odaklanarak, dijital oyun biçiminden esinlenerek üretilmiş filmlerin sinemada biçim ve anlatıma olan etkilerini araştırmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Dijital Oyun, HardCore Henry, Late Shift, Simülasyon Sineması, Etkileşimli Film.

Danışman: Doç. Hakan ERKILIÇ, Mersin Üniversitesi, Radyo, Sinema ve Televizyon Anabilim Dalı, Mersin.



ABSTRACT

In today's world, the digital game industry and the cinema industry are mutually nurturing and interacting industries. As an interactive world, the digital game industry has been influenced by many elements of cinema narrative, and with developing computer technology, digital games have begun to influence cinema with its own stylistic features. The aim of this study is to investigate the effects of films inspired by digital game style on the form and narration in cinema by focusing on the development of the relationship between digital games and cinema.

Keywords: Digital Game, HardCore Henry, Late Shift, Simulation Cinema, Interactive Movie.

Advisor: Doç. Hakan ERKILIÇ, Department of Radio, Cinema and Television University of Mersin, Mersin.



TEŞEKKÜR

Lisans ve yüksek lisans sürecinde öğrenimime katkı sunan, Prof. Dr. Süreyya Çakır'a Prof. Senem Ayşe Duruel Erkiç'a, Dr. Öğr. Üyesi Hakan Altun'a, Doç. Dr. Eylem Çamuroğlu'na, Öğr.Gör. Cezmi Koca'ya, Dr. Öğr. Üyesi Recep Ünal'a, Öğr.Gör. Seyit Tahir Özü Ölmez'e, Prof.Dr. Yusuf Gürhan Topçu'ya, Prof.Dr. Aslıhan Topçu'ya teşekkür etmek istiyorum. Lisans öğrenimime başladığım dönemden bu yana attığım her adımda yanımda olan, akademik çalışmalarının yanı sıra gündelik hayatta sergilediği duruşuyla bana örnek olan, fikirlerimin olgunlaşmasını ve daha derli toplu hale gelmesini sağlayan her her türlü teşekkürün yetersiz kalacağı danışmanım Doç. Hakan Erkiç'a teşekkür etmek istiyorum.

Son olarak, tez yazma sürecinde ne zaman insani anlamda dara düşüp nefessiz kalsam 440 Hz frekans aralığındaki sesiyle beni hayata bağlayan kızım Armin Çakay'a ,kendisi de bir eğitimci olan ve hayatımdaki aldığımla bana hep destek olan Babam M.Emin Çakay'a, "Oğlum ne bitmez tezmiş Meral teyzenin oğlu Fırat bak üç ayda bitirdi" diyerek tezi bitirmem için beni motive etmeye çabalayan Annem İmrihan Çakay'a ,yüksek lisansa başlamam konusunda beni ikna edip destekleyen eşim Ayşenur Uyanık Çakay'a ,yüksek lisans öğrenim sürecinde tanıştığım dostlarım Engin Korkut ve Kayhan Doğan'a araştırmamda çeviri desteği sunan Rana Önoğlu'na ne kadar teşekkür etsem azdır. Bu tez sizlerin destekleri sayesinde ancak bitirilebilirdi.

Bu çalışma, Mersin Üniversitesi Bilimsel Araştırma Projeleri birimi tarafından desteklenmiştir. (Proje No: 2017-2-TP2-2600)

İÇİNDEKİLER

	Sayfa
İÇ KAPAK	i
ONAY	ii
ETİK BEYAN	iii
ÖZET	iv
ABSTRACT	v
TEŞEKKÜR	vi
İÇİNDEKİLER	vii
GÖRSELLER DİZİNİ	viii
TABLolar DİZİNİ	ix
KISALTMALAR ve SİMGELER	x
1.GİRİŞ	1
2.DİJİTAL OYUNLARIN GELİŞİM SÜRECİ	6
2. 1. Oyunun Doğası ve Anlamı	6
2. 2. Ludoloji ve Dijital Oyun Kavramı	10
2. 3. Dijital Oyun Tarihinin Dönüm Noktaları	13
2.3.1. Prehistorya (1948–1972)	13
2.3.2. Yeni Bir Endüstrinin Doğuşu (1972–1978)	14
2.3.3. İlk Kriz ve Yeniden Yapılanma (1978-1982)	16
2.3.4. 1990'lar ve Mevcut Durum	19
2. 4. Dijital Oyun Türleri	21
2. 4.1. Aksiyon Oyunları	24
2. 4.2. FMV-Full Motion Video Oyunları	24
2. 4.3. Simülasyon Oyunları	29
3. DİJİTAL OYUNLARIN SİNEMAYA ETKİSİ	31
3.1. Anlatım ve Biçim	31
3.2. <i>Tron Filmi (1982)</i> Örneği ve Arcade Oyun Estetiği	36
3.3.Oyun Uyarlamaları	46
3.3.1. Dijital Oyundan Filme Uyarlama: <i>Pers Prensi Zamanın Kumları</i> Örneği	47
3.4. FPS (First person shooter) Oyun Biçimi	51
3.4.1. Oyun Gibi Film: <i>HardCore Henry(2015)</i> Örneği	56
3.5. FMV (Full Motion Video) Oyun Türü ve İnteraktif Sinema İlişkisi	63
3.5.1. Filmi Oynamak: <i>Late Shift (2016)</i> Örneği	69
3.6. Simülasyon Oyunları ve Simülasyon Sineması	76
4.SONUÇ	83
KAYNAKLAR	87
EKLER	92
ÖZGEÇMİŞ	94

GÖRSELLER DİZİNİ

	Sayfa
Görsel 2.1. Cathode-Ray Tube	14
Görsel 2.3.3.1. 1982 Time Dergisi Kapağı	18
Görsel 2.3.4.1 Wolfenstein (1992)	19
Görsel 2.4.2.1. <i>Dragon's Lair</i> Oyun Platformu	25
Görsel 2.4.2.2. <i>Defender Of The Crown</i> oyunundan bir kare	25
Görsel 3.2.1. Tron (1982)	37
Görsel 3.2.2. Tron oyunu	39
Görsel 3.2.3. Tron arcade oyun platformu.	38
Görsel 3.2.4. Pong (1972) Arcade oyunu	39
Görsel 3.2.5. Tron (1982)	40
Görsel 3.2.6. Star Wars (1983)	40
Görsel 3.2.7. Tron (1982)	41
Görsel 3.2.8. <i>Tempest</i> arcade oyunu (1980)	41
Görsel 3.2.9. <i>Space Duel</i> (1982) arcade oyunu	42
Görsel 3.2.10. Tron (1982)	42
Görsel 3.2.11. Tron (1982)	43
Görsel 3.2.12. Tron (1982)	43
Görsel 3.2.13. Tron (1982)	44
Görsel 3.2.14. Tron (1982)	44
Görsel 3.3.1. Prince of Persia (1989)	48
Görsel 3.3.2. Prince of Persia (1989)	48
Görsel 3.3.3. Prens of Persia (1989) , Prens of Persia: Warrior (2005), Pers Prensi:	49
Görsel 3.2.4. <i>Pers Prensi: Zamanın kumları</i> oyunundan bir sahne	50
Görsel 3.3.5. <i>Pers Prensi: Zamanın Kumları</i> (2010) filminden bir sahne	50
Görsel 3.4.1. FPS bakış açısı örneği; Call Of Duty : World At War II (2017)	51
Görsel 3.4.2. Donkey Kong (Atari, 1982)	53
Görsel 3.4.3. Mario Bros (Nintendo,1983)	54
Görsel 3.4.4. Doom (Id Software,1993)	54
Görsel 3.4.1.1. <i>Göldeki Kadın</i> (1947), filminin kamera arkasından bir kare	57
Görsel 3.4.1.2. HardCore Henry (2015)	58
Görsel 3.4.1.3. HardCore Henry (2015)	59
Görsel 3.4.1.4. HardCore Henry (2015)	58
Görsel 3.4.1.5. HardCore Henry (2015)	59
Görsel 3.4.1.6. HardCore Henry (2015)	60
Görsel 3.4.1.7. HardCore Henry (2015)	60
Görsel 3.5.1. Kinoautomat sistemi (1967)	63
Görsel 3.5.2. Last Call(Son Çağrı) filminin çalışma mantığı	68
Görsel 3.5.1.1. Late Shift (2016) filminin başlangıç ekranı	70
Görsel 3.5.1.2. Late Shift (2016)	71
Görsel 3.5.1.3. Late Shift (2016) karar verme anlarında ortaya çıkan geri sayım sayacı	73
Görsel 3.5.1.4. Late Shift (2016) skor tablosu	74
Görsel 3.5.1.5. Late Shift (2016) filminin sinema gösterimi	74
Görsel 3.6.1. 5-B Sinema salonunda seyir pratiği	78
Görsel 3.6.2. Sensorama Simulator'de seyir pratiği	79
Görsel 3.6.3. Hales'le Turlar 1905 (Zone, 2012:145)	80
Görsel 3.6.4. VR Hurricane isimli hareketli platform sistemleri	81

TABLÖLAR DİZİNİ

	Sayfa
Tablo 1.1. 1995-2003 tarihli dijital oyun makalelerinin sayısı	3
Tablo 2.1. Oyun kelimesinin çeşitli dillerdeki karışlığı.	9
Tablo 2.2. Caillois'a Göre Oyunların Kategorizasyonu (Caillois ,2001:36).	10
Tablo 2.3. Konzack'a Göre Oyun Araştırmalarında Temel Yaklaşımlar (Konzack, 2007:122).	11
Tablo 2.3.2.1. İlk Gelişen Arcade Oyun Janrları (Tosca,2010:53-58).	15
Tablo 2.4.1. Oyun Türleri (Mobygame,2018).	23
Tablo 2.4.2. Oyun Türleri (Allgame,2018).	23



KISALTMALAR ve SİMGELER

Kısaltma/Simge	Tanım
FPS	First Person Shooter (Birinci kişi gözünden bakış)
FMV	Full Motion Video (Tam hareketli video)



1.GİRİŞ

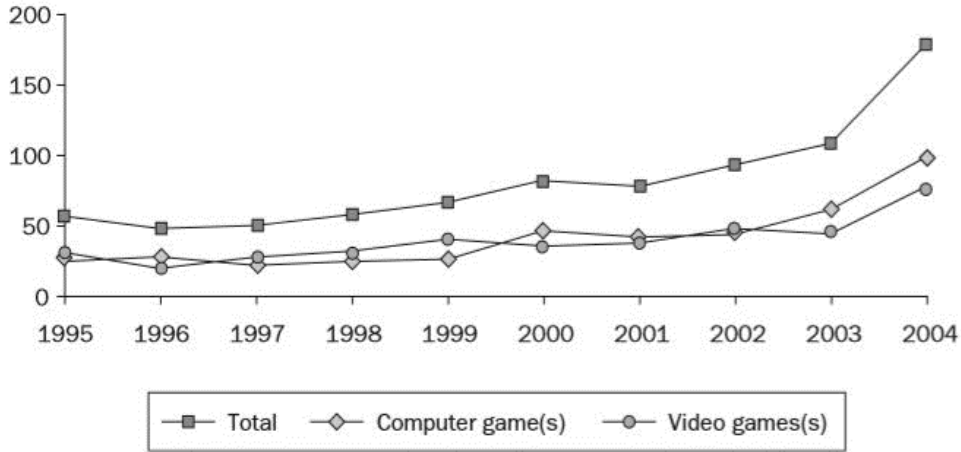
Günümüz dünyasında dijital oyun* endüstrisi ve sinema endüstrisi karşılıklı olarak birbirlerini besleyen ve etkileşim içerisinde olan endüstrilerdir. İnteraktif bir dünya olan dijital oyun endüstrisi sinema anlatısının pek çok ögesinden etkilenmiş ve gelişen bilgisayar teknolojisiyle birlikte dijital oyunlar, sinemayı kendi biçim özellikleriyle etkilemeye başlamıştır. Dijital oyunlar, başlangıç noktanızı nereye götürdüğünüze bağlı olarak 35 ila 50 yıl arasındaki bir evrimden sonra, kültürel bir medya olarak ciddiye alınması gereken toplumsal ve estetik bir fenomen olarak karşımızda durmaktadır. Günümüzde, özellikle yeni nesil oyunlarda, sinemanın gelişmesini sağlayan kuralların, dijital oyunların kurallarıyla iç içe geçmiş olduğunu görmekteyiz. Bu durum, bir öykü anlatım aracı olarak dijital oyunların, sinema dilinin birikiminden, fazlasıyla faydalanmasından kaynaklanmaktadır. Dijital oyunlar yetmişli yıllardan bu yana geçen süre zarfında görsel bir dil oluşturmuş ve çağımızın en çok tüketilen öykü anlatım araçlarından biri haline gelmiştir.

Bir taraftan sinema dilinden beslenen ama aynı zamanda etkileşimli yapıları sayesinde kendine has bir dilde geliştirmiş olan dijital oyunlar kitleleri etkilemekte sinema kadar başarılı olmuştur. Sinemanın tarihsel serüveninden öğrendiğimiz gerçek şu ki; sinema teknolojisinde meydana gelen değişiklikler öncelikle sinemanın yaratım koşullarını (estetik ve biçimsel boyut) ardından yapım koşullarını (endüstriyel ve ekonomik boyut) ve son olarak seyir ve seyirci alımlamasındaki değişimleri (sosyal, kültürel) beraberinde getirmiştir. Gaudreault ve Marion sinema salonu ve selüloitten, yirminci yüzyılda bize sinemayı tanımlayan sinemanın dayandığı iki temel ilke olduğunu ifade eder;” Selüloit sinematografinin dayandığı ana malzemedir. Bugün ise dijital kameraların ana malzemesi sayısallaştırılmış dosyalar haline gelmiştir” (Gaudreault ve Marion 2015:84). Erkılıç (2016), sinemanın dijitalleşme sürecine 90'lı yıllarda girdiğini belirterek yeni bin yıl ile birlikte bu durumun yeni bir aşamaya geçtiğini belirtir;” Sanki sinemanın ilk yıllarındaki gibi yeni bir oluşum ve gelişim ile karşı karşıya kaldık. Her şey yeniden tanımlanmaya ve kuramsallaştırılmaya çalışıldı. Bu tanımlama çalışmasının arkasında bu kez yüzyıllık bir birikim ve kurumsallaşmaya dair bir deneyim vardı” (Erkılıç,2016:89). Teknolojik gelişmeler neticesinde bugün geline nokta, klasik sinemadan farklı olan bir sinema anlayışı ile karşı karşıyayız. Lev Manovich'in (1995) ifade ettiği üzere günümüzde bilgisayar ortamı, sinemanın kimliğini yeniden tanımlamaktadır. Manovich, dijital film teknolojisinin, geleneksel film

* Bu çalışmada doğrudan alıntılar dışında, oyunlar oynandıkları maceradan bağımsız bir şekilde ele alan “dijital oyun” kavramı tercih edilmiştir. Türkiye’de yaygın olarak kullanılan tanımlama “bilgisayar oyunları”dır. Binark ve Sütçü (2008:42), ancak 2000’li yılların ortalarından itibaren dijital oyun kavramında kullanılmaya başlandığı ifade etmektedir. Alpha Kerr’da, farklı tanımlamaların sorun yaratabileceğini, alanın tamamını ifade edebilmek amacıyla “dijital oyunlar” terimini kullanmanın uygun olacağını vurgulamaktadır (Kerr’dan akt. Dönmez,2012).

pratiklerinin yerini alması nedeniyle film yapımcılarının film yapma mantığının yeniden tanımlandığını ifade etmektedir;” Sinemanın kimliğinin bu “krizi” aynı zamanda sinemanın geçmişini teorileştirmek için kullanılan terimleri ve kategorileri de etkiler” (Manovich,1995:1). İnsanların bir yüzyıldan fazla bir süredir “sinema” dediği şey, tarihi boyunca bir dizi teknolojik değişimden geçmiştir. Bugün “dijital devrim” olarak bilinen bu teknolojik mutasyon, sinema kurumunun üretim ve gösterim pratiklerinden, filmlerin korunmasına kadar her alanda ciddi değişiklikleri beraberinde getirmiştir. Manovich (1995:7) bu çerçevede sinema alanında verinin sayısal hale gelmesiyle sinemadaki film yapma pratiklerinin baştan aşağıya değişmiş olduğunu belirtir. Örneğin sinemada fiziksel olarak var olanı çekmek yerine, onu bilgisayar ortamında oluşturmak mümkün hale getirmiştir. Bu durumda dijitalleştirilmiş ya da zaten dijital olarak kaydedilmiş görüntü bilgisayar ortamında rahatlıkla değiştirilebilir, üzerinde oynanabiliyor olması selüloit filmin pratiklerinde olmayan sonuçların doğmasına neden olmuştur. Sinemadaki dijitalleşme sürecinin bir sonucu olarak ortaya çıkan interaktif filmler Henman’a göre (2019), 1980’li yıllara kadar başka bir çıkış bulamadığından bu kez dijital oyun dünyasının bir parçası olarak filmde ziyade bir “sinema video oyunu melezi” olarak ortaya çıkmışlardır. Endüstriyel anlamda sinema seyircisini kaybetmeye başladığı bir süreç içerisindeyken, dijital oyunlar bugün “altın çağ” olarak adlandırılan bir dönem içerisinde sinemayı etkilemiş durumdadır. Dijital oyunların sinemayı etkilemesindeki en önemli faktör yeni teknolojilerin, -sinemada da bir zamanlar yeni teknolojilerden biriydi- belirleyici bir konumda olmasından kaynaklanmaktadır.

Akademik literatüre baktığımızda dijital oyunlara dönük pek fazla araştırmayla karşılaşmayız. Tiyatro, sinema, roman vb. kültürel ürünlere dair birçok eleştiri yazısı, inceleme yayımlanırken bugün dijital oyunların analizi için tutarlı bir metot bulmak bile oldukça güçtür. Ancak akademik bir disiplin olarak Ludoloji (Oyun bilim) ,2001 yılında Espen Aartseth’in öncülük ettiği, ilk hakemli dergi olan ‘Oyun araştırmaları’ (Game Studies) dergisi etrafından toplanan akademisyenler tarafından tartışılmaya başlanmıştır. Kızılkaya göre (2010:86) ,2001 yılında oyun araştırmaları alanında pek çok ilk yaşanmıştır; ilk uluslararası Bilgisayar Oyunları Araştırmaları (Computer Game Studies) konferansı yapılmış ve birçok üniversitede Bilgisayar Oyunu Araştırmaları yüksek lisans programları açılmıştır. Ülkemizde de Bahçeşehir Üniversitesi İletişim Fakültesi ana bilim dalında 2016 yılında Dijital Oyun Tasarımı bölümü kurulmuş ve bu kapsamda öncelikle yüksek lisans düzeyinde ardından da lisans düzeyinde sınıflar açılmıştır. Bu anlamda oyun araştırmaları daha çok 2000’li yılların başından itibaren akademik dünyanın ilgisini çekmeye başlamıştır. Bryce ve Rutter (2006:3), ISI Web of Knowledge’ın günlük yayın veri tabanındaki makalelerin basit bir taranması yapıldığında, 1995-1999 ve 2000-2003 arasındaki dönemleri karşılaştırırken dijital oyunlar hakkındaki incelenen makalelerin neredeyse iki kat arttığını ifade etmektedir.

Tablo 1.1.1 1995-2003 tarihli dijital oyun makalelerinin sayısı (Rutter, J. & Bryce,J., 2006:3)

Tablo 1995 yılı ile 2000'li yıllar arasında dijital oyunlarla ilgili araştırma miktarının neredeyse iki kat artmış olduğunu göstermektedir. Bryce ve Rutter (2006:2), böyle bir karşılaştırmanın bilimsel olarak titiz bir çalışma olarak değerlendirilmese de, bu durumun akademide dijital oyunlar hakkında araştırma ve yayıncılık faaliyetlerinde önemli bir artışın göstergesi olarak değerlendirilmesi gerektiğini belirtir. YÖK'ün Tez Veritabanı tarandığında dijital oyunları konu alan tezlerinde benzer bir biçimde 2000'li yıllardan itibaren tartışılmaya başlandığı görülmektedir. Ancak dijital oyunları konu alan tezlerin daha çok bilgisayar bilimleri alanında; oyun motorları, yapay zekâ gibi konularda, sosyal bilimler alanında ise şiddetin özendirilmesi, eğitim ve iletişim aracı olarak oyunların edindikleri kültürel etkileri dışında pek fazla araştırma yapılmamıştır. Oysa dijital oyunlar, sinema filmi gibi bir kültürel üründür ve aynı zamanda bir sanat dalı olup olmadığına dair tartışmalarda yapılmaktadır.

Dijital oyunların sinemada anlatıma etkilerini inceleyen Bittanti'ni ,1973 yılından-2001 yılına kadar dijital oyunlarla ilişkisi olan 53 filmle analiz ederek dijital oyunlar ve filmler arasındaki ilişkiyi araştırmıştır. Bittanti'ni (2002:308), kapsamlı araştırması neticesinde sinema ve dijital oyunların yakınsamasından ortaya çıkan bu filmleri "teknoludik" filmler olarak değerlendirir. Teknoloji ve Ludus kelimelerinin birleşmesinden ortaya çıkan teknoludik filmler; dijital oyunları anlatılarına dahil eden filmler için kullanılabilir bir çatı kavramı ifade eder. Bittanti (2002:308), sinemanın dijital oyunları dört başlık altında işlediğini belirtir; yorum, alıntı, uyarılma ve iyileştirme. Bittanti'nin yorum kategorisine dahil ettiği filmler, dijital oyun metaforunu açıkça anlatılarının ana odağı olarak işleyen filmlerdir. Yani hikâyenin merkezine dijital oyunları alan filmler Bittanti'nin yorum kategorisine girmektedir. Bittanti'nin alıntı

kategorisine dahil ettiği filmler, etkileyici veya açıklayıcı amaçlar için dijital oyunları bir veya daha fazla sahnede gösteren filmleri içerir. Bittanti'nin adaptasyon (uyarlama) kategorisinde incelediği filmler "çok satmış" dijital oyunların film uyarlamalarıdır. Bittanti'ni, iyileştirme kategorisinde incelediği filmlerde ise dijital oyunların anlatım tekniklerinden yararlanılarak yeni anlatı söylemleri ve temsil biçimleri ortaya koyduğunu dile getirir. Bittanti'ni iyileştirme ve uyarlama kategorisindeki filmlerin, dijital oyunların görsel stilini ve anlatı stratejisini ödünç almakla kalmayıp, başarılı ürünlerin çevirileri haline geldiğini belirtir. Bittanti'ni, çalışmasını dijital oyun biçimlerinden etkilenen filmler üzerine kurar. Ancak dijital oyunlar ve sinema arasındaki ilişkinin gelişimi tek yönlü bir ilişki biçimi değildir. Filmlerin dijital oyunların stilerine öykündüğü gibi dijital oyunlarda gelişim gösterdiği 1970'li yıllardan itibaren sinema anlatımına öykünmüşlerdir. Günümüzdeki oyunlarda görülebileceği üzere oyunlar, sinema anlatısının pek çok öğesini (kamera, hikâye, aydınlatma, karakterizasyon, eylem, mizansen, çerçeve, kompozisyon) verimli bir şekilde oyun içerisine yerleştirmişlerdir. Dijital oyun sinematiklerinde (cutscene) bu durumu açıkça görmek mümkündür. Sinematikler; dijital oyunlardaki anlatı unsurlarının, sinema anlatısındaki hikâye ve görsel anlatı unsurlarına öykünerek geliştirilmiş olduğu sahnelerden oluşmaktadır. Oyuncunun kontrolüne bir süreliğine ara vermesine olanak sağlayan bu sahneler, karakterler arasındaki konuşmaları göstermek, oyuncuyu ödüllendirmek, yeni oyun unsurlarını tanıtmak, oyuncunun hareketlerinin etkilerini göstermek, oyunun ilerleyen bölümlerindeki olayları öne çıkarmak için kullanılır. Bu anlamda filmler ve dijital oyunlar arasındaki ilişkinin gelişimi aslında çift yönlüdür. Ancak sinema anlatımından etkilenen dijital oyunlar başka bir çalışma konusu olabileceğinden bu çalışmada değerlendirme dışında tutulmuştur.

Bu çalışmada amaç özellikle 2000'li yıllardan itibaren dijital oyunların sinemada anlatım ve biçim bağlamında yaratmış olduğu etkileri araştırmaktır. Bu çerçevede aşağıdaki araştırma sorularına yanıt aranacaktır:

"Sinemayı dijital oyun deneyimine yakınlaştırma iddiası taşıyan filmlerin yapılması sinema ve dijital oyunlar arasındaki sınırların ortadan kalktığına bir göstergesi olarak değerlendirilebilir mi?

Seyirci bu yeni biçimsel teknikte edilgen durumdan kurtulup oyunlardaki gibi etken duruma geçebilir mi?

Bu filmlerin tercih ettiği biçim dijital oyun ve sinemanın birbirine eklemlendiği yeni bir alt tür olarak değerlendirilebilir mi?

Sinema ve dijital oyunlar arasındaki ilişkisinin gelişimi sinema endüstrisini yeniden canlandırabilecek bir unsur olarak görülebilir mi?"

Bu alıřmada nitel yntem kullanılmıřtır. Tarama yntemi ile sinema ve dijital oyun zerine teorik, tarihsel ve kuramsal yaklařımlar irdelendikten sonra incelenecek olan filmlerin anlatım olanakları (olay rgs, kurgu, aydınlatma, karakterizasyon, eylem, mizansen, ereve, kompozisyon) dijital oyun biimleriyle karřılařtırılmalı olarak betimsel analiz yntemi ile zmlenmiřtir. alıřma konvansiyonel sinemada dijital oyun estetiğinden etkilenerek retilmiř, *Tron (1982)*, *Pers Prensi (2010)*, *HardCore Henry (2015)*, *Late Shift (2016)* filmleriyle sınırlandırılmıřtır. alıřmanın bu filmlerle sınırlandırılmasındaki temel neden bu filmlerin dijital oyun stillerine doğrudan ya da dolaylı olarak yknmesinden kaynaklanmaktadır. *Tron (1982)*, filmi dnemin arcade oyun stilini, *HardCore Henry (2015)*, filmi ise bir bařka oyun tr olan FPS oyunların stilini, *Late Shift (2016)* filmi ise FMV (Full Motion Video) oyun stilini, *Pers Prensi (2010)*, filmi ise net bir Őekilde bir oyun estetiğini benimsememiř olsada aynı isimde sahip oyundan pek ok ieriği (hikye, oyunun grsel dnyası, vb.) filme dahil etmiřtir. Sinemanın dijital oyunlar zerindeki etkisi ise kapsam dıřında tutulmuřtur.

 ana blmden oluřan bu alıřmanın birinci blmnde dijital oyunların geliřim sreci ve dijital oyun trleri inceleyecektir. Daha sonra sinemada anlatım olgusunu etkileyen dijital oyun biimlerinden etkilenen filmlerinin zmlenmesi yapılacaktır. nc blmde ise, teknolojinin seyir kltrnde yaratığı dnřmlere deėinilerek FMV (Full Motion video) oyun tr ve simlasyon oyunlarının sinemadaki seyir pratiklerine olan etkisi ele alınacaktır.

2. DİJİTAL OYUNLARIN GELİŞİM SÜRECİ

Dijital oyun endüstrisinin tarihini yazmak sektörel alandaki hızlı ilerlemeler nedeniyle oldukça güç olsada söz konusu tarihi incelediğimizde bilgisayar teknolojisi ve dijital oyunlar arasında gelişen çiftli yönlü tarihsel bir ilişkiden söz edebiliriz. 1990'ların sonlarına doğru bilgisayar teknolojisinde görülen en büyük gelişime, geride kalan her yıl içerisinde PC'lerin hızlanmasıyla, küçülmesiyle ve ucuzlamasıyla sonuçlanmıştır. Bu bölümde gelişen bilgisayar teknolojisi ile birlikte dijital oyun olgusunun gelişimine ilişkin özellikler ortaya konarak, oyun olgusu tarihsel ve kuramsal olarak incelenecektir.

2. 1. Oyunun Doğası ve Anlamı

Oyun denince, hemen herkesin yüzünde beliren tebessümün nedeni “çocukça eğlence”yi çağrıştırmaktan kaynaklanıyor olabilir mi? Çünkü oyun, insan zihninde hoşça vakit geçirmek, eğlenmek ve ciddiyyetten uzaklaşmak duygularını çağrıştırır. Psikoloji oyunu, hayata karşılaştığımız sorunlardan bir kaçış yolu, gerçekleşmesi imkânsız arzularımızın hayali bir dünyada gerçekleştirilmesi sonucunda benlik duygusunun tatmini olarak tanımlar. Dil bilimci ve tarihçi Huizinga'ya göre oyun; kültürü yaratır (Huizinga, 2015:21). Oyuna ilişkin bilimsel literatür, yetersizliğinden şikâyet eden Huizinga (2015), oyun literatürüne yeni bir kavram kazandırır. Homo Ludens yani 'oyun oynayan insan'. And'a göre:

Huizinga, nasıl Darwin, insan-hayvan ayrımı, Freud ise usçul-usdışı ayrımı gibi ikilikleri bozmuşlarsa, İkinci Dünya Savaşı'ndan sonra Hollandalı tarihçi Huizinga'da Homo Ludens adlı incelemesi ile önemli bir ikiliğin dengesini bozmuş, insan kültürüne yeni bir boyut getirmiştir. Homo Faber (yapımcı insan), Homo Sapiens (düşünür insan) ikilisinin karşısına üçüncü bir insan, Homo Ludens'i (oyuncu insan) çıkarmıştır. Hukuk, ritüel, din, kültür gibi önemli sonuç doğurucuların önceliği karşısında, oyunun bunlardan sonra gelen, bunların önemsiz bir uygulaması olduğu görüşünü değiştirmiştir (2007:27).

Huizinga, Homo Ludens kavramını neden ortaya koymak zorunda kaldığını şu şekilde ifade eder:

Aydınlanma çağının saf iyimserliği içinde hayal edildiği kadar akıllı olmadığımız sonunda ortaya çıkınca *Homo sapiens* adının türümüze eskiden sanıldığı kadar uygun olmadığı açıkça belli oldu ve bu ilk tanıma bir de *Homo faber*'m eklenmesinin uygun olacağına inanıldı. Oysa bu ikinci terim bizi tanımlamaya o kadar da uygun değildi; çünkü *faber* birçok hayvanı niteleyebilir. Buna karşılık *Homo Ludens*, yani “oyun oynayan insan” terimi bana, imal etmek kadar esaslı bir işlevi ifade ediyormuş ve buna bağlı olarak da *Homo faber* teriminin yanında yer almayı hak ediyormuş gibi gelmektedir (Huizinga, 2015:13).

Huizinga'dan önceki çalışmalar genellikle oyunu yalnızca psikoloji ve fizyoloji alanında incelemişlerdi. Huizinga'nın çalışması ise, oyunun anlamını ve doğasını incelemeyi amaçlar. Huizinga'ya göre:

Psikoloji ve fizyoloji, oyunu hayvanlarda, çocuklarda ve yetişkin insanlarda gözlemek, tasvir etmek ve açıklamak için çaba sarf etmektedirler. Gerçekten de oyunun asıl özü tasvir bile edilmemiştir. Getirilen her açıklamanın karşısında, şu soru geçerliğini korumaktadır: Oyunun “zevkli yanı” nedir? Bebek neden zevkten bağırır? Oyuncunun neden hırstan gözü döner, neden binlerce kişi kalabalık futbol maçında çılgınlığa varan bir heyecan yaşar? Oyunun yoğunluğu hiçbir biyolojik çözümlene tarafından açıklanamamış değildir (Huizinga, 2015:18).

Huizinga, farklı disiplinlerin yapmış olduğu tanımlamalara karşı çıkmaz, ancak oyunu bir bütünsellik içerisinde ele almak gerektiğini belirtir. Oyunun herkes tarafından gözlenebilir bir olgu olarak, salt rasyonel bir ilişki üzerinde temellendirmez;

..oyunu kabul etmek, istense de istenmese de tını kabul etmek demektir. Sadece güç etkileri tarafından yönetilen bir dünyaya ilişkin determinist anlayışın bakış açısından, oyun, kelimenin tam anlamıyla superabundans'tır, yani gereksizdir. Yalnızca, mutlak determinizmi devre dışı bırakan tinsel soluk oyunun mevcudiyetini mümkün, kavranabilir ve anlaşılabilir kılmaktadır. Oyunun varlığı, bizim evren içindeki konumumuzun mantık üstü karakterini sürekli ve en yüksek anlamıyla ortaya koymaktadır. Hayvanlar oyun oynayabilirler: Demek ki sadece mekanik şeyler olmanın çok ötesindedirler. Biz de oynuyoruz ve oynadığımızın bilincindeyiz: Demek ki biz de sadece akıllı varlıklar olmanın ötesindeyiz; çünkü oyun irrasyoneldir (Huizinga, 2015:20).

Huizinga, bu noktada oyunu hayvan hayatında veya çocuk hayatında değil de kültürün içinde ele alarak, fizyoloji, biyoloji ve psikoloji disiplinlerinin oyun kavramını terk ettikleri yerden işe başlamak gerektiğini belirtir. Ona göre, insan toplumunun ilk büyük faaliyetleri oyunla iç içedir. Oyunları, faaliyet biçimi ve toplumsal işlev olarak incelemeye başlar. Oyunların ciddi olmayan bir faaliyet olarak görülmesi tezini karşı çıkar. Huizinga'dan önce, oyun ve ciddiyet kavramları birbirine zıt kavramlar olarak kabul edilmişti. Ancak Homo Ludens'le birlikte bu durum değişime uğrar:

Oyun fikri, düşünce tarzımızda ciddiyet fikrinin karşıtıdır. İlk bakışta, bu antitez, bizzat oyun kavramı kadar ortadan kaldırılamaz gözükmektedir. Bu oyun-ciddiyet antitezi, daha yakından ele alınca, bize ne sonuca ulaştırıcı ne de sağlam gelmektedir. Şunu söyleyebiliriz: Oyun, ciddi-olmayan'dır. Fakat bu yargı oyunun pozitif karakterlerine ilişkin hiçbir şey söylemediği gibi, çok da istikrarsızdır. Yukarıdaki önermeyi, oyun ciddi değildir biçiminde değiştirdiğimiz anda, antitez bize hemen ihanet eder, çünkü oyun çok ciddi bir şey de olabilir. Üstelik hayatta karşılaştığımız birçok temel kategori ciddi- olmayan içinde yer almakla birlikte, bu nedenden ötürü oyunla eşdeğer değildir. Gülme bazı bakımlardan ciddiyetin karşıtıdır, ama oyunla hiçbir şekilde doğrudan bağlantısı yoktur. Çocuklar, “futbol” veya satranç oyuncuları, akıllarından asla gülme isteği geçmeden, derin bir ciddiyet içinde oynamaktadırlar (Huizinga, 2015:37).

Huizinga, oyunun ciddi bir faaliyet olduğu tezini bu önermeyle savunduktan sonra, oyunların temel unsurları ve özelliklerini belirtir;

- Gönüllü bir eylemdir; Görev değildir. Emirlere bağlı oyun olmaz, bu olsa olsa zorunlu temsildir. Oyun ancak kültürel bir işlev haline geldiği zaman zorunluluk, görev ve ödev kavramları ona dahil olmaktadır. Dil, mitos ve ritüel 'in kökleri oyunsal eylem alanındadır.
- Geçici bir faaliyet alanıdır; Gerçek hayattan geçici olarak çıkarak, kendi ihtiyaç ve arzuların dolaysız tatmin mekanizmalarının dışında yer alır. Ancak hayattan kopmaz, ona eşlik eder. Birey açısından biyolojik işlev olarak ve topluluk açısından da içerdiği anlam, ifade

değeri, yarattığı manevi ve toplumsal bağlar, kısacası kültür işlevi olarak vazgeçilmez niteliktedir.

- Çıkar gözetmez; Oyunun amaçları dolaysız maddi çıkar veya bireysel açlıkların tatmini alanının dışında yer almaktadır (başka bir deyişle, oyun, anlık isteklerden ya da doyumlardan uzak durmaktır).
- Yalıtılmış ve sınırlı bir etkinliktir; Belirlenmiş zamanda ve mekânda sonuna kadar oynanır. Tekrarlanabiliridir.
- Kuralları ve düzeni vardır; Kurallar ihlal edilirse oyun ortadan kalkar. Ayrıca oyun düzeninin nitelikleri bazı estetik unsurlara benzer: ritim, armoni, gerilim, belirsizlik, denge, zıtlık, gösteriş, çeşitleme, birbirine eklenme, ayrılma, çözüm (Huizinga, 2015:24-31).

Huizinga oyunların temel unsur ve özelliklerini ortaya koyduktan sonra oyunun tanımı yapar; “Oyun, özgürce razı olunan, ama tamamen emredici kurallara uygun olarak belirli zaman ve mekân sınırları içinde gerçekleştirilen, bizatihi bir amaca sahip olan, bir gerilim ve sevinç duygusu ile ‘alışılmış hayat’tan ‘başka türlü olmak’ bilincinin eşlik ettiği, iradi bir eylem ve faaliyettir” (Huizinga, 2015:50). Huizinga’nın oyunları sınırlandırılmış bir zaman ve mekânda, belirli kurallara uygun, bir düzen içinde cereyan eden gönüllü bir eylem tanımlaması, kültüre ait unsurların “oyun” olarak tanımlanmasına neden olur. Caillois’a göre (2001:3), Huizinga, oyunun temel niteliğinin tanımını ortaya koyarak her kültürde rastlanan oyunun dışavurumlarını açığa çıkarmıştır. Huizinga’ya göre (2015:67), kültür oyun biçiminde doğar, kültür başlangıçtan itibaren oynanan bir şeydir:

Yunanlılar için tüm hayatın bir oyun olduğu iddia edilebilir. Çok erken dönemlerde müsabakalar kültürde, erken ve ilksel bir yer edinmiş, böylelikle her yönüyle oyunun izlerini taşıyan müsabakalar öylesine yoğun bir işlev haline gelmiştir ki, “alışılmış” ve tamamen meşru bir şey sayılmış dolayısıyla oyun olarak hissedilmekten çıkmıştır. Kültür malzemesinin daha karmaşık, dağınık ve geniş hale gelmesi ve toplumsal, bireysel ve kolektif hayat ile üretim tekniğinin daha incelmış bir örgütlenmeyi bilir hale gelmesiyle birlikte, bir uygarlığın temeli, oyunla muhtemelen bütün temasını kaybetmiş olan kavram, sistem, kavrayış, doktrin, ölçü, yapaylık ve örflerin istilasına uğrar. Kültür giderek daha ciddi hale gelir ve oyuna artık yalnızca ikincil bir yer verir (Huizinga, 2015:99-100).

Huizinga, oyunun doğasına dair bu tespitleri yaptıktan sonra oyun kelimesinin anlamını dilbilim üzerinden ele alarak, arkaik kültürlerde “oyun” kelimesine denk gelen kelimeleri kapsamlı bir şekilde araştırmaya başlar. Oyun kelimesi üzerine linguistik yönden en kapsamlı yaklaşım kendisi de bir dilbilimci olan Huizinga’ya aittir. Söz konusu aşağıdaki tabloda oyun kelimesinin anlamını çeşitli dillerdeki karşılığı görünebilir.

Tablo*2.1. Oyun kelimesinin çeşitli dillerdeki karşılığı

İngilizce	<i>Play to play</i>	<i>Plega</i> ve <i>Plegan</i> dan türemiştir. Oyun, oynamak. İkinci olarak hızlı hareket, jest, el sıkışmak, alkışlama, bir müzik aleti çalma.
Yunanca	<i>Paidia</i> <i>Agon</i>	Çocuk oyunlarından daha geniş bir anlamı gösterir. En soylu en kutsal eylemlere kadar geçerlidir. Mutlu, sevinçli, kaygısız gibi nüansları içinde barındırır. Rekabete yönelik yarışmaların sahip olduğu yeri gösterir.
Latince	<i>Ludus ve Ludere</i>	Bütün oyun ve oynamak kavramları bir arada.
Germanik Diller	<i>Lega, Legan</i>	Oyun ve tehlike, rastlantıya bağlı talih, cesurca eylem; bütün bu kavramlar iç içedir.
İbranice	<i>Ahaq</i>	Gülmek, oynamak.
Arapça	<i>La'iba</i>	Bir müzik aleti çalmak. (oynamak)
Çince	<i>An ve Eng</i>	Çocuk oyunları kavramlarına egemen gösterge. Bir işle meşgul olmak saçma işlerle zaman öldürmek, dalga geçmek eğlenmek şaka yapmak ufak tefek elişi yapmak.
Japonca	<i>Sobi</i> <i>Asabu</i>	Genel oyun fikri, gevşeme, teneffüs, zaman geçirme, gezinti, boş zaman, sefahat, zar oyunu, aylaklık, boş olmak, işsiz olmak. Oynamak bir şeyi temsil etmek taklit etmek.

Tabloda görüldüğü üzere oyun kavramı her dilde farklı biçimlerde kullanılmaktadır. Huizinga 'ya göre oyun kelimesinin net somut bir ifadesi olmadığı için toplumların karakterine göre oyun kelimesine denk gelen kelimelerin kökenleri ve kullanışları da değişiklik göstermektedir. Oyun kavramının önemi ve kültürel olarak nasıl sınıflandırılabileceğini inceleyen Caillois, Huizinga'nın çalışmalarından yola çıkarak oyun türlerini belli kategorilerde sınıflandırır;" Farklı olasılıkları inceledikten sonra, oyunları dört ana bölüme ayırmayı öneriyorum Bunlara sırasıyla agon, alea, mimicry ve ilinx diyorum. Gerçekten dördü de oyun alanına aittir" (Caillois,2001:12).

* Huizinga'nın çalışmasında daha kapsamlı bir araştırma mevcut, burada dünya üzerinde en çok konuşulan diller üzerinden bir kısaltmaya gidildi.

Tablo 2.2. Caillois'a Göre Oyunların Kategorizasyonu (Caillois ,2001:36)

	AGON (Yarışma)	ALEA (Şans)	MIMICRY (Öykünme/Taklid)	ILINX (Vertigo)
PAIDIA Kargaşa Ajitasyon Kahkaha	Yarış (kuralsız) Güreş (kuralsız) Atletizm Vb.	Saymaca Yazı Tura	Törensi çocuk oyunları Yanılsama oyunları Elim Sende Oyunu Maskeler,vb.	Ata binmece, Sallanmaca
LUDUS Bulmaca Oyunları	Boks, Bilardo Kılıç oyunu Dama Futbol, Satranç Spor yarışmaları	Bahis Rulet Piyangolar	Tiyatro, Her tür gösteri	Uçuş etkinlikleri Gezici karnavallar Kayak, Uçuş Etkinlikleri Gezici karnavallar Dağcılık İp cambazlığı

Caillois (2001:13), oyunları bu şekilde sınıflandırdıktan sonra oyunların kural yapılarının iki ana grupta incelediğini belirtir; Paidia ve Ludus. Ludus, kural yapıları belirgin olan oyunlar olarak, paidia ise kural yapıları belirgin olmayan doğaçlama olan oyunlar olarak sınıflandırır.

2. 2. Ludoloji ve Dijital Oyun Kavramı

Huizinga ve Caillois'in oyun kavramını tanımlamaya yönelik çalışmalarını yaptığı dönemde henüz dijital oyunlardan söz edilmiyordu. Ancak bu yazarların oyun kavramına yönelik çalışmaları, bugün klasik oyun teorisinin önemli eserleri olarak değerlendirilmektedir. Bu çalışmaların dijital oyun kavramını tanımlayıp anlayabilmemiz açısından önemli bir rolü vardır. Çünkü dijital oyunlarda, günlük hayatta gerçekleştirdiğimiz oyun etkinliğinin dijital ortama taşınmasıyla ortaya çıkmıştır. Oyunların yapısını irdeleyerek insan hayatı üzerinde yarattığı etkileri araştırmak için, farklı disiplinlerden araştırmacıların oyun hakkında yaptığı çalışmalar alanın terminolojisinde oyun çalışmaları, geniş anlamda Ludoloji (Oyun bilim) olarak adlandırılmaktadır. Huizinga (2015:58), kelimenin kökenin Latince'deki Ludus 'tan geldiğini belirtir. Ludus oyun ve oynamak alanını kapsar. Dönmez (2012:47), Ludus kelimesinin, İngilizce'deki -logy son eki ile birleşerek "Ludoloji" kelimesini oluşturmuş olduğunu belirtir. Dijital oyunların etkilerinin akademide yoğun biçimde konu edilmeye başlaması, bu oyunların küresel çapta belirgin biçimde yaygınlaştığı 1980'lere denk düşmektedir. Ancak akademik bir disiplin olarak Ludoloji ,2001 yılında Espen Aarseth'in öncülük ettiği, ilk hakemli dergi olan 'Oyun araştırmaları' (Game Studies) dergisi etrafından toplanan akademisyenler tarafından tartışılmaya başlanmıştır. Kızılkaya göre (2010:86) ,2001 yılında oyun araştırmaları alanında

pek çok ilk yaşanmıştır; ilk uluslararası Bilgisayar Oyunları Araştırmaları (Computer Game Studies) konferansı yapılmış ve birçok üniversitede Bilgisayar Oyunu Araştırmaları yüksek lisans programları açılmıştır. Ülkemizde de Bahçeşehir Üniversitesi İletişim Fakültesi ana bilim dalında 2016 yılında Dijital Oyun Tasarımı bölümü kurulmuş ve bu kapsamda öncelikle yüksek lisans düzeyinde ardından da lisans düzeyinde sınıflar açılmıştır. Bu anlamda oyun araştırmalarının daha çok 2000'li yılların başından itibaren akademik dünyanın ilgisini çekmeye başlamış olduğunu söyleyebiliriz. Akademide 'yeni' ve güncel bir konu olarak ifade edebileceğimiz bu alan, geleneksel ve dijital oyunları araştıran bir disiplin olarak tanımlanabilir. Kızılkaya'ya göre (2010,87), dijital oyunların kendilerine has nitelikleri, onları sadece geleneksel medya ile değil aynı zamanda yeni medyanın diğer türleriyle de kıyaslamayı zorlaştırmaktadır. Dijital oyun teorisinin ortaya çıktığı alan; film teorisi, göstergebilim, performans sanatları, edebiyat teorisi, bilgisayar bilimi, modernizm, narratoloji, estetik ve sanat teorisi, psikoloji ve simülasyon kuramları gibi çok çeşitli alanların inceleme kapsamındadır. Konzack, bu yeni akademik disiplini farklı alanlardan gelerek oluşturmakta olan akademisyenlerin, uzmanlık alanlarının retoriğini de beraberlerinde getirmekte olduğunu, bu nedenle söz konusu disiplinin parçalı bir yapı arz ettiğini belirtmektedir. Aşağıdaki tabloda Konzack, farklı disiplinlerin dijital oyunlara nasıl yaklaştığını ele almıştır.

Tablo 2.3. Konzack'a Göre Oyun Araştırmalarında Temel Yaklaşımlar (Konzack, 2007:122).

Genel Retorik	Temsilciler	Ana Soru	Pozitif/ Negatif Oyun Türü	Ortak Sonuç
Teknoloji	Mühendisler, Programcılar	Oyunları teknolojik nasıl geliştiririz?	Teknoloji harikası(+)	Oyun teknolojisini geliştirmeliyiz
Ekonomi	Ekonomistler, Pazarlamacılar	Oyunlardan nasıl ticari yarar sağlarız?	Çok satanlar(+), Reklam içeren Oyunlar(+)	Daha çok oyun satmalıyız ve reklam yapmalıyız
Anksiyete	Psikologlar	Oyunlar tehlikeli midir?	Şiddet içerikli oyunlar,(-)	Oyunlar Sansürlenmeli
Öğrenim	Eğitimciler	Oyunlar öğretir mi	Eğitim amaçlı oyunlar (+)	Öğrenim fırsatı sunabilecek oyunlar üretilmeli
Cinsiyet	Feministler	Oyun kullanımında kadın-erkek arasında fark var mı?	Erkek oyunları(-), Kadın oyunları (+)	Kadınlar için özel oyunlar tasarlanabilir mi?

İdeoloji	Toplum bilimler, İletişim Bilimciler	Oyunlar açık ve gizli olarak nasıl propaganda yapar?	Propaganda oyunları(-) Siyasi oyunlar (+)	Oyunların siyasi yan etkilerine dikkat edilmeli
Anlatı bilim	Edebiyatçılar	Oyunlar nasıl birer anlatı sunar?	Macera oyunları (+), Rol yapma oyunları (+)	Oyunlar birer anlatı olarak incelenmeli
Ludoloji	Ludologlar	Oyunlar oyun olarak ne şekilde işler?	Aksiyon ve strateji(+), Simülasyonlar	Oyunlar, birer oyun olarak incelenmeli

Konzack'ın çalışmasında görüldüğü üzere oyun araştırmaları disiplinlerarası bir çalışma alanı olarak karşımızda durmaktadır. Söz konusu bu alanlar çalışmalarına öncelikle oyunun tanımını yaparak başlamayı bir gereklilik saydıklarından pek çok farklı oyun tanımıyla karşılaşmaktayız. Bu durumun, Ludolojinin gelişimine katkı sağladığını söyleyebiliriz. Çünkü merkezine tamamen dijital oyunları alan bu yaklaşım, dijital oyunları anlamaya yönelik kavramsal tanımlamalar yaparak meselenin daha 'anlaşılır' bir şekilde ele alınmasını sağlamıştır. Ludologlar, bu alanda ilk çalışmaları yapmış olan Huizinga ve Caillois'un klasik oyun teorisini yeniden tanımlama gereği duymuşlardır. Juul, dijital oyunların doğması, gelişmesi ve çeşitlenerek yaygınlaşmaya başlamasıyla dijital oyunun, klasik oyundan ayrılan yönlerini ortaya koymak ve oyunun tanımlanmasını yeniden yapmak gerektiğini belirtir:

- Bilgisayar oyunları da diğer oyunlar kadar kural tabanlıdır; ama artık kurallar bilgisayarın kontrolündedir. Bu durum bilgisayar oyunlarına inanılmaz bir esneklik getirir. Kurallar daha karmaşık olabilmesine rağmen, oyuncu en başından bilmeyeceği için itaat etmek zorunda kalmaz.
- Geleneksel oyunlarda kesin olan bir şey vardır ki oyun belli bir zamana ve mekâna bağlıdır; oyunun belli bir süresi ve yeri vardır. Ama bilgisayar oyunları görev sınırlamaları dışında sonsuz bir evren ve zaman sunar; daha doğrusu oyuncuda böyle bir sonsuzluk izlenimi uyandırır.
- Bilgisayar oyunlarının içerdiği yarı resmi hile kodlarıyla oyuncu birçok aşamada oyunun bazı temel kurallarını değiştirmekte özgürdür.
- Mücadele, oyundaki etkileşimden doğar. Oyuncu bir hedefin peşindedir ama önünde engeller vardır. Engeller, pasif veya statik olduğu sürece mücadele bir bulmacadan öteye geçemez. Ama engeller aktif veya dinamikse ve oyuncuya kasten cevap veriyorsa, mücadele bir oyuna dönüşür. Mücadeleyi doğuran bu etkileşimli engellerin arkasında bir yapay zekâ bulunur. Oyuncunun esas mücadelesi bu yapay zekaya karşıdır (Juul,2001).

Dijital oyunlar ve klasik oyunlar arasındaki farklar, oyun kavramının yeniden tanımlanmasını zorunlu kılmıştır. Çünkü dijital oyunlara ait özellikler klasik oyun modelini değiştirmekte hata dönüştürmektedir. Bu bağlamda Crawford, dijital oyunları şu şekilde tanımlamaktadır; “Dijital ortam desteğine ihtiyaç duyan, birçoğunda canlandırılmış grafiklerle desteklenen, oyuncunun göz ve el koordinasyonu ile biçimlenen, başta interaktivite (etkileşim) olmak üzere belirli alt disiplinlere sahip ve çok çeşitlilik içeren dijital simülasyonlardır” (Crawford,1984). Bu tanımdan anlaşılacağı üzere dijital oyunlar etkileşim unsurunu birleştiren bir donanım vasıtasıyla oyuncunun eylemlerinin sonuçlarını bir ekranda görüntüleyebildiği elektronik ya da dijital devrelerle oluşturulmuş herhangi bir oyunu kapsamaktadır.

2. 3. Dijital Oyun Tarihinin Dönüm Noktaları

Dijital oyunlar tarihini araştırıldıkça, bu tarihin pek çok deney ve yenilikle dolu olduğunu görüyoruz. Dijital oyunlar, başlangıç noktasını nereye götürdüğünüze bağlı olarak 35 ila 50 yıl arasındaki bir zaman aralığı arasında gelişim göstererek ortaya çıkmıştır. Dijital oyunlar ilk ortaya çıktıkları dönemde, bu teknolojinin eğlence değeri üzerinden bir gelişim göstermiş olduğunu görüyoruz. Bu anlamda sinemanın ortaya çıktığı ilk dönemle paralellikler gösterdiğini söyleyebiliriz. Bu bölümde dijital oyun tarihinde önem arz eden olaylar tarihsel gelişmeler ışığında değerlendirilecektir. Ancak Sezen’inde (2011:250), ifade ettiği üzere dijital oyunların endüstriyel tarihini yazmak oldukça güç bir iş. Farklı formatlar, unutulmuş teknolojiler, farklı akademik, kültürel ve politik bağlamlar dijital oyunların tarihini araştırmayı zorlaştırmaktadır.

2.3.1. Prehistorya (1948–1972)

Dijital oyunlar tarihinin başlangıcı konusunda üzerinde herkesin uzlaşması gösterdiği bir tarih yoktur. Bazı akademisyenler Thomas T . Gold smith ve Eastle Ray Mann’ın 1948 yılında ürettiği Tube Amusement Device (Katod Tüplü Eğlence Aracı) ilk bilgisayar oyunu saymaktayken, bazıları ise 1958’de William A. Higinbotham’ın tasarladığı Tennis for Two (İki Kişilik Tenis) oyununu ya da Steve Russell’ın 1962’de, tasarladığı Spacewar oyununu ilk dijital oyun olarak görmektedir. Kızılkaya (2010:63), net bir tarih öne sürüp ondan önce herhangi bir oyun üretilmediğini öne sürmek yerine, tıpkı sinema tarihinde olduğu gibi birkaç yerde birden oyunların gelişim gösterdiğini kabul etmek gerektiğini belirtir. Erken dönem bilgisayar oyunu örneklerinin, İkinci Dünya Savaşı sırasında üniversiteler tarafından askeri amaçla geliştirilen teknolojilere dayandığını görüyoruz. Sezen (2011:256), Gold smith ve Eastle Ray Mann’ın 1948 yılında ürettiği Cathode-Ray Tube Amusement Device’in (Katot Işın Tüplü Eğlence Cihazı), füze atarak hedef vurmayı simüle etmek üzere tasarlanmış bir savaş teknolojisinin sonucu olarak yaratılmış olduğunu belirtiyor. Aynı yıllarda William A. Higinbotham’ın 1952 yılında tasarladığı

Tennis for Two (İki Kişilik Tenis) oyununda balistik füzelerin olası rotalarını elektronik ortamda canlandırmakta kullanılan bir oyunu olarak karışımıza çıktığını görüyoruz.



Görsel 2.1. Cathode-Ray Tube



Görsel 2.2. Tennis for Two

Natkin, oyunların kısa süre içerisinde kabul görüp gelişim göstermesinde şu özelliklerin etkili olduğunu ifade eder:

- Güçlü bir oyuncak sanayi.
- Çok sayıda oturma odasında bulunan televizyonlar.
- Mekanik oyunların (langırt gibi) toplumsal kullanımı.
- 50'li yıllardan beri gelişmekte olan çocukların ve ergenlerin satın alma gücü.
- Ticari ve bilimsel hesaplamalara etkin bir şekilde hizmet eden bilgisayar teknolojisinin, oyunların gelişim göstermesiyle daha etkin bir şekilde kullanılması (Natkin, 2006:15).

Bu anlamda 1960'lardan itibaren geliştirilen oyun sistemlerinin üniversitelerle ve askeri alanlarla kısıtlı olmaktan çıkıp kitleleşmenin ilk sinyallerini verdiği bir dönemdir. Amerikalı televizyon mühendisi Ralph Baer, dünyanın ilk oyun konsolu *Magnavox Odyssey'yi* yaratmak üzere 1966'da çalışmalara başlamıştır. Tosca, Baer'in bu oyun konsolunu Amerika'daki 80 milyon televizyon seti için yeni bir kullanım alanı olarak düşündüğünü belirtir. Tosca'ya göre, Ralph Bear basit bir soru sormuştu; "Neden bu TV'leri oyun oynamak için kullanmıyoruz?" (Tosca, 2010:51). Baer'in bu düşüncesi video oyunların 1970'li yıllarda geniş kitleler tarafından kabul görüp, oyunların bir endüstri dönüşmesine büyük bir katkı sağlamıştır.

2.3.2. Yeni Bir Endüstrinin Doğuşu (1972-1978)

1970'li yıllar oyunların bir endüstri olarak ortaya çıktığı ve bugün kullandığımız oyun konsollarının ilk örneklerinin ortaya çıktığı bir dönemdir. Bu bağlamda oyunların ticarileştiği bu dönemde, oyunlar bir kültürel fenomen olarak gençlerin en önemli eğlence araçlarından birine dönüşmüştür. Sayılğan (2012), dijital oyunların 1970'li yıllarda araştırma laboratuvarlarından

çıkıp, gündelik yaşam etkinlikleri arasına girerek, popüler kültürün bir parçası haline gelmiş olduğunu belirtiyor. Atari firmasının, *Pong* (1972) adıyla piyasaya sürdüğü arcade* oyunu dijital oyunlardan para kazanmanın mümkün olabildiğini kanıtlamıştır. Sayılğan (2012) göre, *Pong'un* kazandığı ticari başarı, oyunların bir kültür endüstrisi ürününe dönüşmesinin yolunu açmıştır. Tosca (2010:53), 1970'li yılların en önemli video oyun üretici olan Atari firmasının 1973 yılında kazanmış olduğu 3 milyon doların iki yıl sonra 40 milyon dolara yükseldiğini belirtiyor. Böylece 1973 yılında Atari firması; *Ramtek, Allied Leisure, Williams, Chicago Coin* gibi yeni şirketlerin kurulmasına zemin hazırlamıştır. Smith'e göre (2013), Jules Millmanın 1974' yılında *Aladdin Kalesi* olarak adlandırılan bir alışveriş merkezinde sigara içmenin ve alkol kullanmasının yasak olduğu bir oyun salonu kurması, o yıllarda alilerin büyük çocuklarını gözetim altında tutabildikleri güvenli bir ortam yaratmış ve böylece diğer girişimcilerin Millman'ın formatını taklit ederek kurdukları oyun salonları, alışveriş merkezinin temel dayanağı haline gelmiştir. Smith'e göre (2013), Jules Millmanın, *Aladdin Kalesi* adlı arcade oyun zinciri mağazası arcade sektörünün "McDonald'sı" olarak bilinen bir şirket olmaya başlamıştır. Smith (2013), şirketin 1980 yılında, 41 eyalette 221 lokasyonda 38 milyon dolar gelir ettiğini ifade etmektedir.

1970'lerde meydana gelen önemli gelişimlerden biride mikro işlemci teknolojisinin geliştirilmesidir. Mikro işlemci teknolojisinin gelişmesi arcade oyunlarını ve oyun konsollarını geliştirilmesi sağlarken aynı zamanda PC oyunlarının ortaya çıkmasına zemin hazırlamıştır. Bu anlamda 1970'li yıllar arcade oyun kültürünün oluştuğu ama aynı zamanda oyun janrlarının da yavaş yavaş şekillenmeye başladığı bir dönem olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu dönemde aksiyon, strateji ve macera oyun türlerinin ilk örnekleri geliştirilmiştir.

Tablo 2.3.2.1 İlk Gelişen Arcade Oyun Janrları (Tosca,2010:53-58)

VİDEO OYUNLAR	TÜR
Pong	Aksiyon
Hamurabi	Strateji
Wumpus Avcısı	Macera

1970'li yıllarda oyun endüstrisinde meydana gelen bu hızlı büyüme beraberinde endüstrinin ilk krizle yüzleşmesinde neden olmuştur. Kızılkaya göre (2010:67), sektörünün hızla gelişmesiyle oluşan balon, özellikle ev oyun sistemleri üreten rakip firmaların piyasayı oyuna boğması birlikte kârların hızla düşmesine neden olmuş ve 1978'de ilk kiriz patlak vermiştir.

* *Jeton ile çalışan oyun makinelerine verilen isim.*

2.3.3. İlk Kriz ve Yeniden Yapılanma (1978-1982)

1980'ler hızlı teknolojik gelişmelerin yaşandığı ve oyun tasarımının çeşitlenerek yeni yaklaşımların geliştirildiği bir dönem olarak değerlendirilir. Bu dönem dijital oyunlar konusunda kitapların yazıldığı, erken bilgisayar oyunlarının ortaya çıktığı ve böylelikle oyunların eğlence sektöründeki yerinin belirginleştirmeye başladığı bir dönemdir. Ancak dijital oyunlar tarihi Therrien'e (2012:22) göre, doğrusal bir ilerleme olarak görülemez. Nitekim 1980'ler bir taraftan yeni oyun konsollarının ve erken dönem bilgisayar oyunlarının geliştiği ama aynı zamanda dijital oyun endüstrisinin ciddi bir kriz içerisinde olduğu bir dönem olarak karşımıza çıkmaktadır.

Video oyun konsolları satışından büyük ticari başarıların yaşandığı bu dönemde, Kirriemuir (2006:24),göre, *Space Invaders*, *Zork*, *Pacman*, *Asteroids* ve *Battlezone* gibi popüler oyunlar sayesinde, 1981'de ABD'de tek başına, oyun salonlarında yılda 5 milyar ABD doları, ev video oyun sistemlerini de ek bir milyar dolar harcadığını belirtiyor. Ancak kısa süre zarflarında elden edilen bu büyük kar marjları oyun firmalarının kendi arasında yoğun rekabet yaşamasına neden olmuştur. Piyasanın önemli bölümünü kontrol eden *Atari* firması bu yoğun rekabet ortamında piyasada ayakta kalabilmek adına düzensiz ve çok sayıda oyun yapmaya başlaması sektörü bir krize sürüklemiştir:

..1980'lerin başında, Atari'nin kendi bünyesinde üretilen oyunlar, kalite, müşteri itirazı ve dolayısıyla popülarite açısından hızla geriledi. Birçok şirket mücadele etti, birleşti veya (giderek artan miktarda) iflas etti. Bununla birlikte, Atari firması geride büyük miktarda satılmamış oyunlar bıraktı ve bunların çoğu (İnternet efsanesine göre) New Mexico çölünde bir çukura gömüldü. Şirket, oyunlar üretmeye devam etti ve bir dizi başka konsol ve ev bilgisayarı piyasaya sürdü, ancak hiçbiri erken dönemlerinde kazanmış olduğu popülerliğe erişemedi (Kirriemuir,2006:25).

Sektörün üç yıl süren yükseliş döneminden sonra, bir dizi kötü tasarlanmış oyun Amerikan pazarını doldurmuştur. Doğu'ya (2006:70) göre, *Atari* endüstrideki patlamayı yaratmış ve buhranla beraber çökmüştür. Atari firmasının yaşadığı krizle birlikte Amerikan oyun piyasasına girerek krizi ve trendi değiştiren inovasyon bu yıllarda Japonya'dan gelmiştir. *Namco*, *Segate* ve *Nintendo* gibi Japon oyun firmaları artık dijital oyunlarının sonunun geldiğine inanıldığı bir dönemde, Amerikan oyun pazarına girerek sektörün krizden kurtarılmasına zemin hazırlamış ve bu yıllar içerisinde ciddi ekonomik kazançlar elde etmişlerdir. Herz'e göre 1980'de *Namco* tarafından piyasaya sürülen *Pac-Man* oyunu, şiddet ve tehdit yerine dostluk ve mizah temalarını, neşeli arka plan müziği, parlak renkler, eğlenceli düşman isimleri ile işleyerek oyunların kız çocukları ve kadınlar tarafından ilgi görmesine neden olmuş, böylelikle Amerikan oyun pazarında büyüme sağlamıştır (Herz,1997:132). Lau, *Pac-Man* oyununu özel kılan yanları şu şekilde ifade etmektedir:

Sadece hayaletlere yakalanmadan daha "çok ye mesajını sunarak bir anlamda tüketim kültürüyle uyuşan *Pac-Man*, ana karakteri bilgisayar oyunları sektörünü aşip hediyelik

eşyadan nevrimesine dek birçok üründe figür olarak kullanılan, ismi müzik gruplarına verilen ve dolayısıyla hem dünya ekonomisini hem de Japonya başta olmak üzere birçok ülkede toplumsal dinamikleri etkileyen, küresel ölçekte hit ilk oyun olmuştur. Böylece, şiddet dürtüsünü tatmin eden Space Invaders ve daha çok şiddet- dışı dürtülere hitap eden Pac-Man, bilgisayar oyunlarının iki ana damarını oluşturarak hem sektörün tüm dünyada ekonomik devamlılığını sağlamışlar, hem de popüler kültürün ve Kültür Endüstrisi 'nin birer parçası haline gelmişlerdir. Takip eden birkaç yıl boyunca tüm dünyada bilgisayar oyunları içerik ve türleri itibarıyla çeşitlenmiş, ayrıca el konsolları gibi yeni platformlar türemiştir (Lau'dan akt. Kızılkaya, 2010:69).

1983'te *Nintendo* firması, *Nintendo Entertainment System (NES)* oyun konsolunu için *Donkey Kong* adlı oyunu piyasaya sürmüştür. Kirriemuir'a (2006:26) göre,1980'lerin ortaları, çoğu dijital oyun tarihçisi tarafından *Nintendo'nun* egemen olduğu bir dönem olarak görülür. *Nintendo* CEO'su Hiroshi Yamauchi bu dönemde başarılı olmalarının temel nedenini şu şekilde ifade eder; "Atari örneğinden dersimizi aldık. Neden başarısızlığa uğradığımızı anlıyoruz. Hiçbir oyuncak şirketi, oyuncak şirketi kalarak büyüyemez" (Yamauchi'den akt. Doğu,2006:71). Hiroshi Yamauchi'nin sözleri oyun endüstrisinde farklı bir yaklaşımı ifade ettiği için önem arz ediyor. Brisbois'e göre; "Bu yeni dijital eğlence aracının var olmaya devam edebilmesi için, oyun tasarımcıları televizyon ve sinemanın zaten sahip olduğu bir şeye, öyküye ihtiyaç duyduklarını fark etiler" (Brisbois'ten akt. Sayılğan, 2012). 1981 yılında, *Nintendo* oyun Firması için tasarlanan *Donkey Kong* adlı oyunda Mario adlı karakterin, dev bir maymunun elinden genç bir kızı kurtarmak için verdiği mücadelelerden oluşan bu oyun, pek çok araştırmacıya göre ilk öykülü dijital oyun olarak tarihe geçmiştir. *Donkey Kong* oyununun hikayesinin King Kong* filminin öyküsünden esinlendiğini söylemek yanlış olmayacaktır. Bu anlamda ilk öykülü dijital oyun olarak *Donkey Kong*, bir sinema filminin hikayesine öyküden ilk konulu dijital oyun olarak değerlendirilebilir. Sayılğan (2012), *Donkey Kong*'la birlikte, artık oyunlarda oyuncuların, bir sinema izleyicisi gibi özdeşleşebileceği protagonist bir durumun oluşturulmuş olduğunu belirtir:

Artık ekranda, oyuncu tarafından yönlendirilemeye açılmış olan sanal kahraman bir insan figürü biçiminde temsil edilmiş ve tıpkı dramatik bir sinema filminin karakteri gibi, hedefine ulaşabilmek için önüne çıkan her türlü engeli ve tehlikeyi koşarak, kaçarak, zıplayarak aşmaya çalışmıştır. Sanal ve etkileşimli nesnenin bir yüz kazanmış olması, dijital oyunun oyuncuya sadece eğlenceli bir deneyim değil, öykü aracılığıyla yine sinemanın izleyicisinde uyandırdığı korku, hüznün, endişe, heyecan veya neşe gibi duyguları yaşatabileceği anlamına gelmektedir. Öykü unsurunun oyun metnine girmesi ve onu şekillendirmesiyle, etkileşimlilik artık sadece ekran görüntüsüne eklenmiş bir özellik olmaktan da öteye giderek, kimi zaman çizgisel öykü anlatımını da dönüştüren, bir olanağa dönüşebilecektir (Sayılğan,2012).

Donkey Kong, Sayılğan'ın da belirttiği gibi önceki tüm oyunlardan farklıdır; renkli grafikleri, değişen ekranları ve ilginç senaryosu ile dikkat çekmektedir. *Donkey Kong* oyunundaki Mario karakteride, *Pac-Man* gibi kısa sürede bir bilgisayar oyunu yıldızı haline gelmiştir. Ruby,1990'lı yıllarda ABD'de yapılan bir araştırmaya göre, Mario 'yu tanıyan okul çağındaki

* 1933 yılında Merian C. Cooper tarafından yönetilen filmde;Bir film ekibi tarafından keşfedilen dev gorilin, bir kadına aşık olma hikayesi anlatılır.

çocukların sayısının Mickey Mouse'u tanıyanları aştığını ifade etmektedir (Ruby ,2006:79). Ruby'in dikkat çektiği bu durum tezin ilerleyen bölümlerinde ele aldığım dijital oyun estetiğiyle üretilmiş filmlerin tamda bu böyle bir kuşağa hitap ettiğini göstermektedir.

1970'lerden itibaren gelişim gösteren dijital oyun türlerinin 1980'lerde, anlatı içeren yeni türlere evirildiğini ve bu anlamda birçok oyunun türünün gelişim gösterdiğini ifade edebiliriz. Bir teknolojik gelişme olarak ortaya çıkan sinema nasıl ki zaman içerisinde, ses, renk gibi önemli detaylar geliştirdiyse, dijital oyunlara hikâye unsurunun dahil olması da oyunlara ait en önemli özellik olan etkileşimin (immersiyon) gelişmesine neden olmuştur. Kızılkaya'ya (2010:103) göre, bu kavram İngilizce'de "daldırma, suya batırma" anlamına gelmekte ve dijital oyun araştırmaları bağlamında "kullanıcının tüm duyularıyla kendisini sanal bir dünyanın parçası olarak hissetmesi" anlamına gelmektedir. Dolayısıyla bu dönemde dijital oyunlara ait, unsurlar belirginleşmiştir. Doğu' ya (2006:73) göre, Nintendo oyunların etkileşim özelliklerinin geliştirilmesi gerektiğini erken fark etmiş ve böylelikle oyunların yeni bir tür olarak diğer medya ortamlarından ayrıldığı dönemde önemli bir görev üstlenmiştir. Bu anlamda 1980'li yıllardan itibaren, oyunlar tüm dünyada kabul gören bir eğlence aracı olarak ciddi bir pazar haline gelmiştir.



Görsel 2.3.3.1. 1982 Time Dergisi Kapağı



Görsel 2.3.3.2. Dongey Kong (1980)

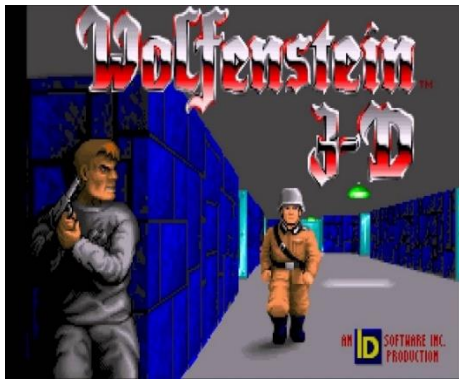
1980'lerden itibaren bilgisayar satışlarındaki artışa dikkat çeken Kirriemuir'a göre, ZX80,ZX81 ve Spectrum gibi düşük maliyetli bilgisayar serilerinin birçoğu eğitim amaçlı veya iş amaçlı kullanılmak için satın alınmış olsa da, öncelikle oyun makineleri haline gelmiştir:

Spectrum özellikle oyun geliştiricileri için popüler bir platform haline geldi. İngiltere ve Avrupa'daki oyun geliştirme evlerinin önde gelen liderlerinin çoğu, bu makineler için oyun yazarak, çoğunlukla evlerinden ve kendi başlarına çalışma yaparak kariyerlerine başladı.1981, IBM tarafından 8088 işlemci tabanlı PC'nin lansmanını yaptı. Bunlar sadece orta ve büyük ölçekli işletmeler için uygun fiyatlı hale getirmek için bir seviyede fiyat alınmasına rağmen, gittikçe artan bir şekilde kişisel bilgisayarlar (PC) evde görünmeye başladı ve hemen usta oyun geliştiricileri için bir platform haline geldi (Kirriemuir,2006:25).

Kirriemuir (2006:25), bu durumun 1980'li yıllar boyunca, ev bilgisayarları ve oyun konsolları arasındaki çizgiyi bulanıklaştırdığını böylelikle 'bilgisayar oyunları' ve 'video oyunları' ifadelerinin birbirinin yerine kullanılmaya başlandığını belirtiyor.1980'ler oyun endüstrisinde pek çok gelişmenin yaşanmış olduğu yıllar olarak karşımıza çıkmaktadır. Bugün geçerliliğini koruyan birçok tür ve alt tür bu dönemde olgunlaşmaya başlamış, kişisel bilgisayarların yaygınlaşip ucuzlamasının yarattığı etki dijital oyun endüstrisinin gelişmesine katkı sağlamıştır.

2.3.4. 1990'lar ve Mevcut Durum

1990'lı yıllar, bilgisayar oyunlarının sadece yeni bir ekonomik sektör olmaktan öte, başlı başına bir medya türü olarak kabul gördüğü, dijital oyunlar hakkında akademik araştırmaların başladığı, teknolojik anlamda önemli gelişmeler yaşandığı bir dönem olarak karşımıza çıkmaktadır. Veri sıkıştırma ve depolama kapasitelerinin artması, ucuzlayan kişisel bilgisayarların yaygınlaşması ve World Wide Web'in (Internet) küreselleşmesi ile birlikte oyunlar da hemen her eve giren medyalar haline gelmiştir. World Wide Web (Dünya Çapındaki Ağ), dijital oyunlar tarihinde önemli gelişmelerden biri olarak kabul edilir. Birbirinden fiziksel olarak uzak yerlerde bulunan bilgisayarları birbirine bağlama fikrinden doğan ve 1969 yılında şekillenen ARPANET*(Advanced Research Project Agency Network) projesi, İnternet'in temelini oluşturmuştur. 1990'lı yıllarda meydana gelen bu gelişmeler dijital oyunların gelişim süreçlerini doğrudan etkilemiştir.1992 de id software ilk üç boyutlu oyun olan *Wolfenstein*'i piyasaya sürmüştür. PC ortamında çalışan bu oyun yeni bir çağın da başlangıcı olmuştur. Oyunda perspektif kullanımı ve birinci kişi gözünden bakış (FPS), oyun dünyasına girmiştir. Oyunun görsel tasarımlarının 'gerçekçiliği' kendisinden sonra gelecek olan oyunları da etkilemiştir.1993 yılında ID Software *Doom* isimli oyununu piyasaya sürmüştür. Bununla beraber PC satışlarında patlama yaşanmıştır. *Doom* oyununun ardından bilgisayar satışlarına paralel olarak oyun satışları ve üretimi de büyük artış göstermiştir.



Görsel 2.3.4.1. Wolfenstein (1992)



Görsel 2.3.4.2. Doom (1993)

* Amerika Birleşik Devletleri İleri Araştırma Projeleri Ajansı Ağı

1994'te Sony dünyada 75 milyon satacak olan *Playstation* isimli konsolunu piyasaya sürmüştür. ID Software'in 1996'da *Quake* oyunu ile üç boyutlu ekran kartları bir anda yaygınlaşmıştır. Origin firmasının *Ultima Online* oyununu, internet üzerinden oynanabilen ilk çok oyunculu oyun olarak tarihe geçmiştir. Blizzard firması *Warcraft'ı*, Eidos firması ilk kadın kahramanlı *Tomb Raider'ı* ve Capcom firması *Resident Evil'ı*, Valve firması ise *Half Life* oyununu piyasaya sürmüştür. Söz konusu olan bu oyunlar, sinema anlatısının pek çok öğesini verimli bir şekilde oyun içerisine yerleştirmişlerdir. Bu oyunların etkileyici senaryoları sinematikleri (cutscene)* ile birleşince oyuncular kendilerini bir öykünün kahramanı olarak öykünün içerisinde hissetmişlerdir. 2000'li yıllara gelindiğinde oyun konsollarının güncellenmiş versiyonlarıyla karşılaşırız. SEGA *Dreamcast* isimli konsolunu çıkarır. 2000 yılında Sony, *Playstation 2'yi* piyasaya sürer. Nintendo *Game Boy Advance* ve *Game Cube'ü* duyurur. Microsoft, *X-Box* isimli konsolunu üretir. 2000'li yıllar aynı zamanda mobil oyunlarında, popülerlik kazandığı bir dönem olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu dönemde eski arcade tarzı oyunların, daha kısa versiyonlarının cep telefonları için üretildiği bir dönem olmuştur. *Namco*, *Nokia N-Gage*, *Nintendo* gibi firmaların geliştirmiş oldukları avuç içi oyun konsollarının popüler olduğu bir dönem yaşanmıştır. Kirriemuir (2006:25) göre, ABD 'de, oyun yapımcılarının 1994'te kurduğu *Entertainment Software Association* (ESA, 2005) tarafından yayımlanan verilere göre ABD'de dijital oyunlar pazarının değeri 2004'te 7,3 milyar dolarken, Avrupa için 5,6 milyar dolardır. Bu veriler oyun pazarının, yıllar içinde genişleyerek sinema endüstrisi ile rekabet eden büyük bir iş kolu haline gelişmiş olduğunu göstermektedir.

1970'li yıllarda geliştirilen oyunlardan bu yana yaklaşık elli yıla yakın bir süre geçti. O dönemden bu yana gerek kullandığı teknoloji açısından gerekse sunduğu anlatı bakımından büyük bir gelişim gösteren dijital oyunlar, birkaç kuşağın çocukluk dönemindeki temel uğraşlarından biri olmuştur. Dijital oyunların tarihi içinde, bu başlık altında aktarılamayan birçok önemli oyun ve olgu bulunmaktadır. Burada, özellikle, dijital oyunların gelişimine katkı sağlayan birkaç önemli oyuna ve olguya vurgu yapılmıştır. Çalışmanın ilerleyen bölümlerinde, dijital oyunlar için öneme sahip oyunlar gerekli oldukça ele alınacaktır.

*Sinematikler; dijital oyunlardaki anlatı unsurlarının, sinema anlatısındaki hikâye ve görsel anlatı unsurlarına öykünerek geliştirilmiş olduğu sahnelerden oluşur. Oyuncunun kontrolüne bir süreliğine ara vermesine olanak sağlayan bu sahneler karakterler arasındaki konuşmaları göstermek, oyuncuyu ödüllendirmek, yeni oyun unsurlarını tanıtmak, oyuncunun hareketlerinin etkilerini göstermek, oyunun ilerleyen bölümlerindeki olayları öne çıkarmak için kullanılır.

2. 4. Dijital Oyun Türleri

Dijital oyun türlerinin sinemayı nasıl etkilediklerini anlayabilmek için bu bölümde dijital oyun türleri genel özellikleriyle ele alınacaktır. Ancak bundan önce tür kavramına kısaca değinilecektir. Günümüzde tür, sinema ve edebiyat çalışmalarını kolayca anlaşılabilir sınıflandırmalara göre değerlendirmenin etkili yollarından biri haline gelmiştir. Abisel (1995:8), sanatsal bir kavramı ifade eden tür sözcüğünün dilimize, Fransızca kökenli genre (Janr) sözcüğünün karşılığı olarak kullanılmakta olduğunu belirtmektedir. Türk Dil Kurumu sözlüğüne göre tür: "İçerik, biçim ve amaç yönünden özellik gösteren bir sanat çeşidi" olarak tanımlanmaktadır. Bu anlamda türün, çeşitli sanat dallarındaki yapıtların sınıflandırılması olarak ele alınabileceğini ifade eden Abisel (1995:8) göre, duygusal gereksinimlerin değişken olmasından dolayı, seyirci duygulanımlarını aynı biçimsel kalıplar içerisinde yaşamak yerine, bunları farklılıkların sürprizleriyle bitştirmeyi yeğlemektedir. Böylelikle türler ortaya çıkar.

Türler üzerinden kategorilere ayırma düşüncesi ve her türe için gelenekler olduğu görüşü, edebiyat ve film çalışmalarında kullanılmakta olup her iki alanı incelerken de kullanışlı bir yol olduğu kanıtlanmıştır. Ancak her türü gerçekte neyin oluşturduğunu tanımlamak, türler arasındaki örtüşme alanlarının yeni işler üretildikçe değişiyor olması birtakım tartışmaları beraberinde getirdiği için net bir tür tanımlaması yapmak bazı zorluklar içerir. Aynı zamanda tür çalışmaları, bir medyumdan (sinema, müzik vb.) diğerine farklılıklar gösterir. Schatz, Hollywood Janrları kitabında, edebi türler ve film türleri arasındaki ayrımların bazılarının altını çizer. Geçmişte janr çalışmalarının genellikle konuya (aşk gibi) odaklandığını ve izleyicinin buradaki rolünü göz ardı edildiğini ifade eder:

Janr çalışmaları, geleneksel janr analizinin dar eleştirel odakları, daha geniş sosyokültürel bir perspektifle bütünleştirilirse daha "üretken" olabilir. Bu yüzden, belki de bir janr filmi sadece bir sinemacının sanatsal ifadesi olarak değil, bunun ötesinde, kolektif değerlerini ve ideallerini ortaya koyan sanatçılar ve seyircilerin arasındaki bir kooperasyon olarak ele alabiliriz (Schatz'tan akt. Wolf,2008).

Oyun türlerini tanımlamaya çalışan Wolf'a (2008) göre, dijital oyunlar bu anlamda seyirciyle etkileşime daha fazla odaklandığından oyun türlerinin tanımlanmasında oyuncunun etkisi daha ön plandadır:

Video oyunlarındaki kahramanlar filmdekilere göre kesinlikle daha değişmezdir ve olay dizim çoğunlukla çok daha öngörülebilirdir. Hepsinden önemlisi, video oyunu oynamanın interaktif deneyimi, sanatçılar ve seyirciler için oyunun kendisinde bulunan değerleri harekete geçirdikleri için çok daha fazla sanatçılar ve seyirciler arası kooperasyondur (Wolf, 2008).

Wolf'unda (2008) belirttiği gibi dijital oyun tür çalışmaları, seyircinin doğrudan ve aktif katılımı sebebiyle edebi türler ve film türleri çalışmalarından kayda değer şekilde ayrılır. Bu ayrım, oyuncunun oyunun anlatı hikayesi merkezindeki çatışmalarda yer almasından kaynaklanır. Bu anlamda bir oyun türü, oyuncu açısından bir "deneyimler yelpazesi"ni temsil

eder. Dolayısıyla oyuncu katılımı, dijital oyunları tarif etmede ve sınıflandırmada, ikonografiyle karşılaştırıldığında başlıca karar mercidir. Dijital oyun türleri oyunların, oynanış (gameplay) biçimine sınıflandırılmaktadır. Işığın gameplay kavramını şöyle tarif etmektedir; “Oyunların dilden ayrı olgular olarak ele alınması gerektiğinin düşünülmesi, oyunları farklı bir ontolojik temel üzerine oturtmayı gerektirmiştir. Bu ontolojik temel “gameplay” (oynanış) kavramında bulunmuştur. Oyunların özü; hikâye kabuğu soyulduğunda karşımıza çıkan ve başka hiçbir şeye indirgenemez olan saf “oyunsal” çekirdek niteliğinde görülen gameplay'dir” (Işığın, 2012:11). Bu anlamda dijital oyun türlerinin sınıflandırmasında oyunların oynanış tarzları esas alınır. Ancak dijital oyun türlerini tanımlamada, kesin çizgilerle ayrılmış bir sınıflandırma bulunmaz. Işığın'ında (2012), ifade ettiği üzere dijital oyun çalışmalarının akademik dünyaya yeni giren bir alan olması ve oyunların karmaşık yapısından kaynaklanan sorunlar dijital oyunlara özgü sistematik bir araştırma modelinin ortaya çıkmasını zorlaştırmaktadır. Ancak filmler nasıl anlatsal ve ikonografik açıdan ele alınarak sınıflandırılabilirse, dijital oyunlarda oynanış ya da temalarına göre sınıflandırmaktadır. Bu anlamda dünya genelinde benimsenmiş bazı tür kalıpları da mevcuttur. Ancak oyunların, içinde birkaç temayı barındırabilmesinden dolayı farklı sınıflandırmalar veya melez türler ortaya çıkmaktadır. Kerr'e göre bu durum oyun çalışmalarındaki teorisyenlerin karşılaştığı önemli sorunlardan biridir.

Herz (1997) sekiz farklı dijital oyun türünü tanımlarken, Poole (2000) dokuzunu listeler. Bu iki kategorizasyon arasındaki temel farklılıklar, eylem, simülasyon ve strateji oyunlarının tanımlanması etrafında dönmektedir. Herz için, aksiyon oyunları oldukça geniş bir yelpazedir. Poole ise atış oyunları, yarış oyunları ve platform oyunları arasında ayırım yapmaktadır. Poole, "platform oyunları" teriminin muhtemelen şu anda çıkmış olduğunu ve daha uygun bir terimin "keşif oyunu" veya macera oyunu olabileceğini kabul ediyor (2006: 44).

Herz ve Pool'un dışında, Wolf'da (2008), hareketli görüntü türü form kılavuzu kütüphanesi tarafından geliştirilen tablolar aracılığıyla dijital oyunu türlerini sınıflandırmak için bir inceleme yapmıştır. Wolf (2008), kapsamlı araştırması neticesinde 42 dijital oyun kategorisini olduğunu belirtir. Bu durum dijital oyun ortamının çeşitliliğinin bir kanıtıdır. Türkiye'de yazılmış olan tezlerde, oyunların tür sınıflandırması konusunda birbirinden farklı veri tabanlarından yararlanılarak hazırlanmış oyun türleri listesi bulunmaktadır. Aarseth, dijital oyun türlerinin sınıflandırılmasında bu çeşitliliğin sebebini şu şekilde açıklar;” Bilgisayar oyunları tek bir ortam değil, birçok farklı medya. Bilgisayar oyunları alanındaki geniş medya farklılıkları, geleneksel bir tür perspektifini ortaya çıkarmayı neredeyse işe yaramaz hale getiriyor” (Aarseth'ten akt. Arsenault,2009). *MobyGames* web sitesi, oyunların türlere göre tarama yapılmasını olanak tanır. Web sitesinin sözlüğü, birden fazla kategoride aşağıdaki oyun türlerini listeler.

Tablo 2.4.1. Oyun Türleri (Mobygame,2018)

Temel Türler	Aksiyon, Macera, Eğitim, Yarış, Araba Sürme, Rol Oynama (RPG), Simülasyon, Spor, Strateji
Perspektifler ve Bakış Açıları	1. Kişi, 3. Kişi, İzometrik, Platform, Yan Kaydırma, Yukarıdan Aşağıya
Spor Temaları	Beyzbol, Basketbol, Bisiklet / Bisiklet, Bowling, Boks, Kriket, vb
Spor Dışı Temalar	Kart oyunları, Casino, Satranç, Dövüş, Uçuş, Oyun Gösterisi
Eğitim Kategorileri	Ekoloji / Doğa, Yabancı Dil, Coğrafya, Grafik / Sanat, Sağlık / Beslenme

Başka bir web sitesi, AllGameGuide, oyunları bir dizi stile göre ayırır:

Tablo 2.4.2. Oyun Türleri (Allgame,2018)

Temel Türler	Stiller
Aksiyon	2B Aksiyon, 3B Aksiyon, 3B Platform, Dövüş, Birinci Şahıs Aksiyon, Sabit Ekran Platformu, Labirent, Çeşitli, vb.
Macera	Aksiyon / RPG Macera, Birinci Şahıs Macera, Birinci Şahıs Grafik Macera, Etkileşimli Film, Metin Tabanlı Macera, Üçüncü Şahıs, Grafik, Macera
Dövüş	2B Dövüş, 3B Dövüş

Bu bağlamda oyun türlerinin sınıflandırılması konusunda herkesin hem fikir olduğu net bir tablo sunmak mümkün değil. Dijital oyunları belirli türler arasında sınıflandırmayı çalışırken ortaya çıkan bu problemler dijital oyunlara özgü bir sorun olarak görülmemelidir. Altman göre edebiyat, dilbilim ve film çalışmaları tür kavramının oluşturduğu bu sorunla boğuşmaktadır:

Bu kadar basit bir terim olan janrın anlam ve kapsamı, kafa karıştırıcı olmaya devam etmektedir, çünkü terim, metinler arasındaki çok çeşitli farklılıklardan türeyen ayrımları tutarsız bir şekilde ifade eder: sunum türü (destansı / lirik / dramatik), gerçeklikle ilişkisi (kurgu) kurgusal olmayana karşı), tarihsel tür (komedi / trajedi / trajikomedi), üslup düzeyi (romana karşı roman) veya içerik paradigması (duygusal roman / tarihsel roman / macera romanı (Altman'dan akt. Arsenault,2009).

Altman'dan hareketle tür kavramının kesinlik arz eden bir kavram olmadığını ifade edebiliriz. Moore, oyun türlerindeki bu karmaşık sınıflandırmayı sadeleştirmeye çalışarak, dijital oyunların sekiz ana tür altında inceleyebileceğimizi ve bu türlerin bütün oyun platformları için

uygulanabileceğini belirtiyor: “FPS-aksiyon oyunları, macera(Bulmaca) oyunları, rol yapma oyunları, strateji oyunları, simülasyon oyunları, bilmece oyunları, geleneksel oyunlar, spor oyunları” (Moore’dan akt. Binark ve Sütçü,2008:61). Çalışmanın bundan sonraki bölümünde sinema ve dijital oyun ilişkisinde etken rolde olan dijital oyun türleri ele almaya çalışacağım. Bu oyun türleri; Aksiyon oyunları, FMV (Full Motion Video) * oyunları, Simülasyon oyunları.

2. 4.1. Aksiyon Oyunları

Dijital oyun türleri arasında hareket ve hız içeren oyunlara aksiyon oyunları denilmektedir. Bu tarz içerikli oyunlarda genellikle keşif, bulmaca ve problem çözme gibi unsurlar ön plandadır. Oyuncunun bu tür oyunlarda başarılı olabilmesi için, hızlı tepkiler verebilmesi, zamanlamasının ve el-göz koordinasyonunun güçlü olması önem taşımaktadır. “First person shooter” (FPS) olarak bilinen ve Türkçe ’ye “Birincil şahıs gözünden atış” olarak çevrilebilen bu gruptaki oyunlar oyuncunun oyundaki karakterin öznel bakış açısıyla oyunu yönlendirdiği bir oyun türüdür. Bu bakış açısı sinemada kullanılan öznel kamera açısı ile eşdeğer bir tekniktir. Bu bakış açısı, oyuncunun kendisini oyunun içindeymiş gibi hissetmesini sağlamakta ve karakterle özdeşleşmesini kolaylaştırmaktadır. Bu oyun türü “Birinci Şahıs Bakış Açısı” görüntüsüyle değer kazanır ve oyuncu oyunun dünyasına daha kolay hakimiyet sağladığı bir görsel bakış açısı kazanmış olur. Binark (2008:52), Wolfenstein 3D (1992) ve Doom (1993) oyunun, türe öncülük etmiş ilk örnekleri olduğunu belirtir. Bu yapımlardan sonra birincil şahıs gözünden atış oyunları, dijital oyunlar içinde önemli bir yere sahip olmuştur. Bu gruptaki oyunlar, aksiyon türü içinde bir alt veya yan tür olarak değerlendirilmektedir.

2. 4.2. FMV-Full Motion Video Oyunları

FMV oyunun türünün biçimsel özelliklerini tarif etmeden önce bu oyunun türünün tarihsel gelişimine kısaca değinmek gerekir. Hunter,1982’de arcade oyun makinesi sektörünün yıllık karının, dünya sinema sektörünün yıllık karının üç katı olduğunu belirtiyor. (Hunter,2000) Sayın’a göre (2007:50), oyunların sağladığı bu ekonomik başarı seksenlerin başlarında sinema endüstrisinde üretilen yapımların, dijital oyunlara dönüşerek bu yapımların bir yan ürünü olarak satılması pek çok film şirketini oyun sektörüne, dolaylı olarak sokmuştur.1980’li yıllara bakıldığında Steven Spielberg’in *ET’i* (1982) filmini Atari şirketi oyunlaştırmıştır. George Lucas 1982 yılında LucasArts firmasını kurarak Atari firması için *Star Wars’ı* oyunlaştırmıştır. Aynı yıllarda Amerika’nın önemli film şirketlerinden biri olan 20th Century Fox films, *20th Century Fox*

* Full Motion Video oyunları İnteraktif filmler olarak da tanımlanmaktadır, Moore’un çalışmasında yer almayan bu oyun türü, Wolf’ün çalışmasında ele alınır.

Game şirketini kurmuştur. Oyun ve sinema endüstrisi arasındaki bu yakınlaşma Walt Disney'de yönetici olarak çalışan Don Bluth tarafından ilk etkileşimli oyun olarak tarihe geçen *Dragon's Lair* (1983) oyununun üretilmesini sağlamıştır.



Görsel 2.4.2.1 *Dragon's Lair* oyun platformu

Oyunun geliştirilmesini sağlayan Don Bluth, *Dragon's Lair* oyunu ile yeni bir eğlence tarzı geliştirmiş olduklarını ifade ediyor; "Hem bilgisayarın hem de animasyonun benzersiz yeteneklerini birleştirdik ve yeni bir eğlence tarzı oluşturduk: etkileşimli filmler" (akt. Perron,2008:149). Sayın (2007:37), *Dragon's Lair* oyununun ilk sekiz ayında, sistem satış karı sayılmazsa, sadece oynatma seanslarından 32 milyon dolar kar etmiş olduğunu belirtiyor. *Dragon's Lair* oyununun göstermiş olduğu başarının ardından, Cinemaware firması, dijital oyunlardan elde edilen interaktivite tecrübesini, sinematik anlatımla birleştirerek yapmış olduğu *Defender Of The Crown* (1986) adlı oyunun göstermiş olduğu başarı bütün oyun sektörünü etkilemiştir. Cinemaware firması bir oyun geliştirme şirketi olarak sinemaya referans vererek markasını meşrulaştırması dijital oyunların sinemaya nedenli öykündüklerini açıkça göstermektedir. *Defender Of The Crown* adlı bu oyun Sayın'a göre her açıdan bir Hollywood filmi andırıyordu:

İngiltere tarihi ile ilgili yarı belgesel yarı romantik bir maceraydı. İzleyici, Kral Richard'ın haçlı seferine gittiği dönemde, Norman lordlar tarafından işgal edilen İngiltere'de, bir Sakson lordunu canlandırıp, ülkeyi birleştirmeye çalışıyordu. Sabit olmasına karşın Hollywood filmlerinde görülen kamera açıları ve dinamik ışıklandırma kullanılmıştır. Bunun dışında tüm sunum, görsellik ve işitsellik 1950'li yılların tarihi filmlerini andırır (Sayın,2007:47).



Görsel 2.4.2.2 *Defender Of The Crown* oyunundan bir kare

Bu tarz oyunlarda oyuncunun seçtiği opsiyona göre bir sonraki sahne oynamaktadır. Bir başka deyişle, bu tarz oyunlarda hem bir film izliyor hemde bir oyun etkinliğinin içeresine katılarak kahramanı kontrol edebiliyorsunuz. Therrien'e göre oyunların bu şekilde gelişim göstermesinin temel sebebi oyunların sinemadaki foto gerçekçiliğe öykünmesinden kaynaklanmaktadır:

Oyun geliştiricilerinin sinematografik hırsları, teknolojik evrim ile birleşince, oyunlar hızla gelişim gösterdi. Önceden ayrıntılı bitmaplerin entegrasyonu yoluyla karakterlerin en belirgin canlı tasviri ile bağlantılı grafik macera türünün gelişimi, bu emellerin ilk tezahürüdür (2008:262).

Hyperbole Game Stüdyosunun kurucusu Greg Roach bu oyun türünün oyuncuya daha gerçekçi bir oyun deneyimi yaşatmış olduğunu belirtiyor; "Geleneksel film bir nehir ise, o filmin izleyicisi bankanın üzerine oturur ve su akışını izler. Biz ise bu oyunlar aracılığıyla izleyiciyi almak, onları bir balığa dönüştürmek ve nehre düşürmek istiyoruz" (akt. Russell,2012:29). Yine aynı dönemde FMV oyunlar üreten Josh Solomon bu durumu "Yeni Hollywood" olarak gördüklerini belirtiyor: "Senaryo ve aktörlü filmler olacak ancak oyuncunun deneyime sahip olmak için kendi yolunu seçebileceği dijital deneyimler yaratmak istedik. Neden etkileyemediğiniz bir filmi izliyorsunuz ki?" (akt. Russell,2012:30). Russell göre (2012), takip eden yıllarda, sayısız FMV oyun üretilmiş ve türde adeta bir patlama yaşanmıştır; *Funky Bunch* (1992), *Fahrenheit* (Sega, 1995), *Wirehead* (1995), *Supreme Warrior* (1994), *Scottie Pippen* (1995).

FMV oyunların tarihsel gelişiminin ardından, öncelikle bu oyun türü ile ifade edilen biçimin ne olduğunu tanımlamak gerekmektedir. FMV oyunları, (Full Motion Video), bilgisayar grafiklerinin yerine gerçek insan ve mekan imajları kullanan oyunlardır. Bu oyun türü aslında çekilmiş sahnelere bulmacalar, gizemler, hileler koyarak seyircinin etkileşime geçmesini sağlamaktadır. Bu oyun türünde ilk olma özelliği taşıyan *Dragon's Lair* oyununun görsel dünyası çizgi film animasyonun oluşuyordu. Ardından gelen *Defender Of The Crown* oyununun görsel dünyası bilgisayar ortamında hazırlanmıştı. Ancak oyunların sinemanın foto gerçekçiliğine öykünmesiyle, oyunlar bilgisayar grafiklerin aksine, klasik film dilinin grameriyle çekilen sahnelerin oluşturulduğu bir yapıya büründü. Oyunların böyle bir noktaya gelmesinde kuşkusuz en büyük etken 1990'lı yıllarda meydana gelen teknolojik gelişmelerdir; CD-Rom teknolojisi, yüksek kapasitede veri saklama olanağı,vb. Bu durum sinema ile dijital oyunların tek bir üründe birleşmesini sağlamıştır. Bu dönemdeki yapımlar, sinema görselliğine ağırlık verir. Grafik döneminin aksine görsel materyal, bilgisayar tarafından üretilmemiştir. Dolayısıyla teknik açıdan sinemaya çok yakın bir yaklaşım elde edilmiştir. Ancak bu deneysel çalışmalar beraberinde pek çok teknik sorunda getirmiştir. Dijital oyundaki oyuncu hem seyirci hem de kahramandır. Kesilen sahnelerin yanı sıra, kullanıcı sekansın ilerlemesini kontrol altında tutar ve oyun kullanıcıya farklı derecelerde karmaşıklıklarla cevap verir. Bu anlamda dijital oyunların tepki mekanizmaları,

sofistike ve çok modlu bir yapıdadır. 1990'lı yıllarda FMV oyunlar üreten Digital Pictures şirketinde çalışan bir oyun tasarımcısı Noah Falstein, böyle bir yapıyı filme aktarırken karşılaştıkları sorunları şu şekilde dile getiriyor:

1990'ların başında, Hollywood'un gelip oyun geliştirmeyi devralacağı ve oyunların yavaş yavaş etkileşimli filmler olacağına dair bir korku vardı. Gerçek oyunculara sahip olacaksınız ve elbette, milyonlarca dolar alan gerçek oyuncularınız olsaydı, stüdyolar bununla başa çıkacak deneyimli film yönetmenleri isteyeceklerdi. Bu oyunlar üzerinde çalışmak çoğu zaman üç film çekmek gibi hissettiriyordu. Ground Zero Texas'taki sonlar gibi ana sahneler, oyunculara eylemlerinin anlatıyı etkilediğine dair bir fikir vermek için farklı şekillerde çekildi. Ancak bu çok zorlayıcıydı; yabancılar şehir salonunu aşarsa ne olur? Bir meslektaşınızı uzaylı saldırısından kurtarmazsanız ne olur? Bunun gibi sorulara cevap vermek için çekilen sahneler senaryoda süreklilik sorunlarının hızla ortaya çıkmasına neden oldu. Bu tarz bir filmi çekmek inanılmaz derecede karmaşıktı, çünkü hikâyeye doğrusal olarak ilerlemiyordu (atk. Russell,2012:33).

1990'lı yıllarda dijital oyun ve film çalışmalarını birleştirmeyi amaç edinen FMV oyun türündeki yapımların sonuçları istenilen etkiyi gösterememiştir. 1990'lı yıllarda Digital Pictures şirketinde çalışan Neumeier FMV oyunlarının yeterince ilgi görmemesini şu şekilde açıklıyor:

Oysa asıl mesele havada kaldı: Tüketiciler bile doğrusal medyalarının daha etkileşimli olmasını istedi mi? Gerçekten bir hikâyeyi kontrol etmek istediler mi? Nihayetinde dramatik filmlere veya TV'ye yönelik bir tehdit olduğunu düşünmüyorum. İnsanlar hala bir öykü ve karakter tarafından ele geçirilmek istiyor ve ortalama bir birey bunu yaratma yeteneğine sahip değil. Hepimiz kendi hikayelerimizi oluşturabilseydik, dışarı çıkıp Shakespeare veya Steven Spielberg'i göremezdik- evde oturur ve yan taraftaki komşumuzu dinlerdik (akt.Russell,2012:38).

Neumeier ifade ettiği bu sorunu, Russell (2012:35), bu yapımların çoğunun B-sınıf Amerikan filmi kalitesinde olmasına bağlamaktadır. Düşük prodüksiyonla çekilmiş olması bu tarz oyunların yeterince etkili olmasına engel olmuştur. Russell, böyle bir süreçte gelişen 3B teknolojisi ile üretilen oyunların, FMV oyunların yerini almaya başladığını belirtir:

Birçok bakımdan 3B, FMV'nin yarattığı sorunu çözmeye başladı: video oyunlarını fotogerçekçi, sürükleyici deneyimlere nasıl dönüştürürsünüz? FMV oyunları, gerçek oyuncular ve filmler kullanarak bunu yapmaya çalışmıştı. Yeni 3B motorlar tamamen sanal terimlerle buna yaklaşabiliyordu. ID Software gibi bir şirketin film ekibine ve Hollywood yeteneklerine ihtiyaçları yoktu. Tartışmalı olarak anlatıya bile ihtiyaçları yoktu. Aralık 1993'te piyasaya süren Doom, programcılarının kendi çözümlerini yazdıklarında neyin mümkün olduğunun kanıtıydı. Gerçekçi ama grafiksel bir 3B dünyası sunarak ve anlatı mekaniklerini temellere indirgeyerek, av tüfeği çekerek, cehennemden kaçan şeytanları patlatıp, etkileşimli bir ortamda lineer olmayan bir anlatı anlatmanın sorunlarından kaçan aksiyon dolu bir rollercoaster'dı (lunaparktaki hız treni) (Russell,2012:39).

Doom (1993), sanal bir oda ve koridorlar arasında hareket eden oyunculara, şeytanların her yerden çıkabildiklerini hissettiren ve böylece oyuncuda gerginlik yaratan atmosferi oluşturmayı başarmış bir oyundur. Bu oyunda kullanılan teknikler (3B teknolojisi, ses efektleri, ışıklandırma) oyuncunun, kendisini hikâyenin içerisinde hissetmesine olanak sağlamıştır. Russell (2012), FMV oyunların gerçek hayattaki imajları kullanarak sanal bir dünya yaratmaya çalıştığı yerde, bu oyunların 3B teknolojisini kullanarak gerçekten, sanal bir dünya yaratmayı

başarmış olduğunu belirtir. Bu anlamda 3B teknolojisi gerçek bir dünya yaratmanın çok farklı ve daha ucuz bir yolunu sunmuştur. Russell'a göre, birçok yönden 3B'nin gelişmesi, FMV oyunların ortaya çıkmasıyla mümkün olmuştur:

FMV, gerçek zamanlı 3B'nin gelişimini teşvik etmeye yardımcı olduğu düşünüyorum. FMV, gerçek zamanlı 3B'nin çözdüğü sorunu tanımladı. Başka bir deyişle, FMV'in fotogerçekçiliği, 3 boyutlu grafiklerin o zamandan beri ulaşmaya çalıştığı sinematik, gerçekçi görünümlü oyun görselleri için bir ölçüt oluşturdu. Film ve TV'den tanıdığınız bir dünyaya adım atıp, içinde yaşayabileceğiniz bir dünya...3D, FMV ve sürükleyici VR arasında fazla bir fark yoktur. Hala fantezide gerçekten yaşayabilmek fikrinin peşindeyiz (Russell,2012:35).

Russell (2012:34), FMV oyunlarından çıkarılan derslerin, interaktif hikâye anlatıcılığının gelişimi açısından inanılmaz derecede değerli olduğunu belirtiyor. Perron (2008,154), 1980'lerde ve 1990'larda oyunlar ve etkileşimli sinema deneyinin iç içe geçmesinin, aslında oyunların filmler olmadığını göstermiş olduğunu belirtir. Bu anlamda 1990'ların başlarında itibaren FMV oyun türünün her iki endüstri içinde bir yenilik olduğunu söyleyebiliriz. Russell (2012:34), 1990'lı yıllarda pek çok insanın FMV oyun türüne ve bilgisayarlara bir eğlence platformu olarak bakmadığına dikkat çekiyor:

Eğlence istiyorsanız, kitap okur, sinemaya gider, televizyon izlersiniz. Bilgisayarı elektronik tablolar ve e-posta için kullanırdınız. Bilgisayara eğlence için bir platform olarak bakanlar, oyuncular. Bu yüzden oyunlar hızlı hareket eden ve derin etkileşim fikirleri üzerine inşa edilmiş bir nesil tarafından benimsendiler (Russell 2012:34).

FMV oyun türü alternatif olarak Live Action, Etkileşimli Video, olarak tanımlanabilmekte ve bu konuda herkesin hem fikir olduğu bir isimlendirme bulunmamaktadır. Pek çok açıdan, interaktif sinemanın ne olduğu konusu da tartışmalıdır. Ancak, interaktif sinema olarak tarif edilen yapımlar günümüzde bilgisayar destekli dijital oyunu sektörü tarafından yapılmaktadır. Sayın (2007:61) bu alandaki tarihsel gelişmeler göz önüne alındığında sinemanın ilk zamanlarındaki gelişmelerle paralellikler gösterdiği belirtir:

Her iki medyum da önce siyah beyaz başlamış, sonra renkli görselliğe geçmiştir. Her iki medyuma da seslendirme sonradan gelmiştir. Yine her iki medyumda da hikâye anlatımı sonradan gelişmiştir. Bu açıdan son dönemde aynı paralelde devam eden bu iki medyumun, ne kadar birbirine yakın olduğu, birbirlerinden etkilenmeleri ile de belli olmaktadır (2007:61).

Bu anlamda sinema tarihindeki deneysel girişimlere paralel bir geçmişe sahip olan bu oyunlar uzun zamandır dijital oyunların bir parçasını oluşturmuştur. Ancak bu tarz oyunlar beraberinde bir tartışmayı da başlatır. Bunlar bir oyun mu türü mü? Sinema sanatının bir uzantısı mı? Russell bu tartışmanın Eylül 1993'te Time dergisinde konu olduğunu belirtiyor:

Oyunlar hızla gelişen bir interaktif eğlence dünyasının bir parçası. “[Onlar] multimedya mı? Etkileşimli hareketli görüntüler mi? Yeni Hollywood mu?” Time dergisi, iki endüstrinin-oyunlar ve filmler- gizli ve tutkulu bir denemede olduğunu öne sürdü: “Her iki taraf da, karakterlerin eylemlerini tam olarak kontrol etmelerine izin veren gerçek oyuncularla etkileşimli filmler yapma konusunda heyecanlı. Geçtiğimiz 18 ay boyunca, biri Silikon

Vadisi'ni, diğeri Hollywood'u temsil eden iki grup ticari fuarlarda buluşuyor ve oyun laboratuvarlarını ziyaret ediyor (Russell,2012:30).

Bugün hala günceliğini koruyan bu tartışma gelinen noktada bu tarz ürünlerin, hem bir oyun türü, hemde film olarak kabul görmesini sağlamıştır. Bu türde içerikleri bugün daha çok oyun mağazalarının FMV türü altındaki oyunlar listesinde bulsak da, Netflix'te bu türde içeriklere son birkaç yıldır yer vermektedir. Netflix'in daha önce çocuk kullanıcıları için *Puss in Boots: Trapped in an Epic Tale (2017)* ve *Buddy Thunderstruck: The Maybe Pile (2017)* isimli iki interaktif çocuk filmi yayımlamış, geçtiğimiz senede ciddi bir hayran kitlesine sahip olan Black Mirror dizisinin 5.sezon ilk bölümünü interaktif bir bölüm olarak yayınlamışlardır. Russel bu tartışmayı şöyle değerlendirmektedir;" Eksiklikleri ne olursa olsun, asıl mesele, bunların oyun kadar film olduğuydu. Yakınsama belirli bir gelişmenin sonunda bir anda oldu. Dijital Resimler artık geleneksel, analog sinema varlıklarından etkileşimli ürünler yaratıyordu" (Russell,2012:31). Bu türde içerikler oyun deneyimi ile sinema tekniklerini birleştirme amacını taşımaktadır. Tezin 4.Bölümünde FMV oyun türü ve etkileşimli sinema ilişkisine daha kapsamlı değinilecektir.

2. 4.3. Simülasyon Oyunları

Baudrillard, simülasyonu; bir köken ya da gerçeklikten yoksun gerçeğin modeller aracılığıyla türetilmesine hipergerçeklik ya da simülasyon denebileceğini ifade etmiştir (Baudrillard,2011:13). Baudrillard 'tan referansla simülasyonu; bir araç, bir sistem veyahut bir olguya özgü işleyiş biçiminin bir bilgisayar programı aracılığıyla yapay bir şekilde yeniden üretilmesi olarak tanımlayabiliriz. Bu anlamda simülasyon en basit anlamıyla "gerçeğin taklit edilmesi"dir. Ören, kavramın Türkçe 'ye "benzetim" olarak da çevrilmekte olduğunu belirterek bu kavramın "Bir şeyin benzerini (taklidini) yapmak" anlamında kullanıldığını ifade eder (akt. Dönmez,2012:40).

Simülasyon oyunları da bu alanda bir gerçekçiliğe dayanır. Bu oyunlarda gündelik hayatta yaşanamayan bir deneyim, gerçekçi bir şekilde oyuncuya yaşatılmaktadır. Eren, (2009:10), Fransız bilgisayar oyunu eleştirmenleri Le Diberder kardeşlerin, simülasyon kategorisine giren oyunların üç temel özelliği olduğunu belirtir; Bir "dünya" tasvir edilir, detaya yüksek önem verilir, Açık bir amaçları yoktur. Simülasyon oyunlarında Diberder kardeşlerin vurguladığı özellikleri görmek mümkündür. Bu tarz oyunlarda, oyuncu genellikle üçboyutlu ortamda bir aracın (uçak, helikopter, otobüs, tank, denizaltı) kontrolünü ele alarak aracı kullanıyormuşçasına bir deneyim elde etmektedir. Ayrıca bu oyunlarda görüş açısı genellikle FPS oyunlarındakine benzer şekilde, birincil şahıs gözündendir. Bu oyunlar daha gerçekçi bir ortam yaratabilmek için özel ekipmanlar kullanılabilir. Bu oyunlarda diğer dijital oyun türlerinden farklı olarak belirgin bir anlatının olmaması sadece oyuncuların çeşitli karar verme

srelerini iermesine neden olur. Oyunun bir yanı y­ ise diğ­er yanı etkileşimdir. Oyuncuyu oyuna bađlayan en önemli etkenlerden birisi olan etkileşim, oyuncuyu devamlı ve hızlı bir şekilde seimler yapmaya zorlar. Oyuncu oyunun kuralları dahilinde bu seimlerin sonularını ve etkilerini eř zamanlı grr ve oyunun beklediđi lde yeni seimler yapar. Yani bu oyunlarda oyunlara ait en önemli zellik olan immersiyon(etkileşim) n plandadır. rneđin SimCity bir Őehir simlasyonudur. Bu oyunda oyuncu bir Őehri ynetmeye alıřmaktadır. Jurassic World Evolution oyununda oyuncu kendi dinozor parkını kurup, parkı ynetmekle uđrařmaktadır. Euro Truck oyununda oyuncu bir tırın nasıl srldđn đrenmektedir. Bu tarz rnekleri ođalmak mmkn nk neredeyse her tarzda bir simlasyon oyununun olduđunu syleyebiliriz. Tezin 4.blmnde simlasyon oyunlarının sinemayı nasıl etkilediđi incelenmeye alıřılacaktır.



3. DİJİTAL OYUNLARIN SİNEMAYA ETKİSİ

3.1. Anlatım ve Biçim

Sinemanın tarihsel serüveni günden güne geliştiren teknolojik ve estetik bir görsel dünyayı temsil eder. Bu görsel dünyanın tanımlamasında önemli bir yer edinen biçim veyahut biçem kavramı Serter'e göre (2005:17), Türkçe'de günlük konuşma dilinde "üslup, stil" veya "tarz" olarak ifade edilebilmektedir. Serter (21:2005), sinemada biçimi en basit tanımıyla, "mediumun (filmin) çekmenin sistematik ve belirlenmiş kullanımı" olarak tanımlar. Bu anlamda Bordwell ve Thompson bütün sanat yapıları gibi filmlerin de bir biçimi olduğunu ifade ederler;" Film biçimi bir sistem, yani bir dizi ilişkili, bağımsız ögenin birleştirilmesi olduğu için parçalar arasında ilişkileri kurmaya yardım eden bazı ilkelerin olması gerekir (Bordwell ve Thompson ,2011:57)". Bordwell ve Thompson'ın sinemada biçimin oluşması için gerekli gördüğü ilkeler, 1895 yılındaki ilk film gösteriminden bu yana gelişim göstererek ilerleme kaydetmiştir.

Paul ve H. Wells'in sinematografiyi; "hareketli resimlerin gösterilmesi aracılığıyla öyküler anlatmak" şeklinde tarif etmişlerdir. (akt. Lotman,1999:62). Lotman'a göre (1999) bu durum sinemanın tam anlamıyla bir anlatı aktarım aracı olmasından kaynaklanmaktadır. Adanır, Batı'da icat edilmiş olmasına karşın sinemayı bulanların başlangıçta onun bir anlatım aracı olabileceğini hiçbir şekilde düşünmemiş olduklarını ifade eder; "Melies, Promio, Williamson ve Porter gibi öncüler düşünmüş ve sinematografik anlatımın ilk figürlerini bütünüyle bilincine varmadan da olsa bulmuşlardır. Daha sonra bütün bu figürleri ilk kez sistematik bir şekilde Griffith'in filmlerinde sentezlenmiş bir biçimde bulmak mümkün olmuştur" (Adanır, 2003:137). Jean Mitry'ye göre (1989) sinemanın temelleri İmgeler arası ilişkiler ve imge söz ilişkileridir;" ..sinema bir sanat olmadan önce bir dışavurum aracıdır.Bu da bizi zaten kendi başına bir dışa vurum aracı olan imgeyi kullanan ve bu imgelerin ar arda dizilmeleri (ya da diyalektik ve mantıksal örgütlenmeleri) sonucu bir "dil yetisi"ne dönüşen sinemayı estetik bir bir olarak tanımlamaya götürmektedir"(Mitry,1989:10-11). Adanır (2003:9), Mitry'den hareketle görüntülerin ve diyalogların art arda sıralanmasından oluşan bir filmin, en ilkel sinematografik anlatım olduğunu belirtir. Birçok kuramcı ve yazar, sinemanın konuşma ve yazı dili gibi başlı başına bir anlatım dili olduğunu vurgulamıştır. Edebiyatın temel malzemesi sözcükler anlamı dil yoluyla nasıl oluşturuyorsa, sinemada kendi dilini hareketli görüntüler aracılığıyla oluşturur. Sinemada anlatım kamera vasıtasıyla gerçekleşir. Yönetmen kamera vasıtasıyla görmek istediği gerçekliği ortaya koyarak sinemayı bir anlatım aracı, olarak kullanır. Sinematografik anlatım öğelerinden başında çerçeveleme, mizansen, kamera açısı, çekim ölçeği ve kamera hareketleri gelir. Görüntüye ilişkin olmayan anlatımsa kurgudur. Görüntülerin belli sürelerle belli bir düzen içinde art arda gelmesiyle oluşan kurgu, sinema dilinde anlatımı oluşturan önemli etmenlerden biridir.

Teknolojik gelişmelerle kendini yenileyen sinema; fotoğraf, müzik, resim, edebiyat, tiyatro gibi birçok sanattan yararlanarak kendi özgün dilini oluşturmuştur. Sinema üzerine önemli çalışmalar yapan Aizenştayn, (1898-1948) *Bir Sinemacının Düşünceleri* adlı çalışmasında Uzakdoğu kültüründeki kukla tiyatrosu ve Rus edebiyatı üzerine yaptığı çalışmaların kurgu anlayışında çok etkili olduğunu belirtir;” Ne var ki bu çalışmalarım boşa gitmedi. Alışa geldiğimiz mantıktan bambaşka bir türde cümleleri kuran bu dilden edindiğim bilgiler, sonraları kurgu alanında uyguladığım yöntemde bana yardımcı oldu” (Aizenştayn,1975:15). Nitekim bugün sinema dilindeki pek çok kavram, sinemanın başka disiplinlerden ödünç aldığı kavramlardır; mekân, plan, ritim, ölçek, sahne, oyun, hikâye, vs., bu kavramlar mimariden, müziğe, tiyatrodan edebiyata kadar uzanan bir skalada sinemanın diğer disiplinlerden ödünç aldığı kavramlardır. Ancak sinema ödünç aldığı bu kavramları kendi özgün diline dönüştürmeyi başarmıştır. Yeni bir sanat alanı olarak sinema, birçok sanattan beslenirken temel farkını hareketli görüntülerle ortaya koyarak insanlık tarihi kadar eski olan anlatının bir parçası haline gelmiştir.

Chatman, yapısalcı kuramın her anlatının iki bölümden oluştuğunu ileri sürdüğünü belirtir;” bir öykü (histoire); içerik ya da olaylar zinciri (eylemler, olan bitenler), bunlarla birlikte varlıklar diyebileceklerimiz (karakterler, zaman ve uzamın öğeleri) ve bir söylem, yani ifade; içeriğin aktarılma yolu. Basit deyimiyse, öykü bir anlatının ne’sidir, söylem ise nasıl’ ı (Chatman,2008:17)”. Chatman’dan (2008), hareketle sinema anlatısının öykü ve söylem olmak üzere iki bölümden oluştuğunu ifade edebiliriz. Bu anlamda sinema anlatısında öykü filmde ne anlatıldığını ifade ederken, söylem bu öykünün nasıl anlatıldığını ifade eder. Bordwell ve Thompson (2011:79) anlatıyı zaman ve mekân içinde olan neden-sonuç ilişkisi içindeki bir olaylar zinciri olarak tanımlar. Öykü, olayları, karakterleri, eylemleri ve çevresel özellikleri kapsarken yani içeriğin biçimini kapsarken, söylem ise; olay örgüsü, kurgu, ses, mizansen ve sinematografik araçlar aracılığıyla öykünün ifade edilmesini kapsar. Ryan ve Lenos, bir öykünün aktarılma yoluna anlatım adı verildiğini belirtirler;” Bir anlatı, öykü zamanı içinde geçen pek çok olaydan önemli olanları seçerek ve bunları belirli ve ilgi çekici bir biçimde bağlayarak öykü anlatmaktır” (Ryan ve Lenos ,2012:143). Oudart (1974:37), sinemada anlatıyı klasik sinema (Holywod sineması) ve çağdaş sinema (Avrupa sineması) olarak iki farklı başlıkta inceler. Bordwell ve Thompson (2011:458) sinemada farklı anlatı tarzlarının olduğunu ancak kurmaca film yapıcılığının, tek bir anlatı geleneği geleneğine hâkim olma eğiliminde olduğunu belirterek klasik anlatıyı “klasik Hollywood sineması” tarif eder. Klasik anlatı, Aristoteles’in Poetika kitabında yaptığı tragedya tanımlamalarına dayanmaktadır. Aristoteles’e göre tragedya, bir başı ve sonu olan, belli uzunluğu bulunan, kendine özgü araçlarla bir eylemin taklididir. Aristoteles’in tragedyanın özelliklerini tanımlamak için ortaya koyduğu Poetika çalışması yalnızca tragedyanın değil, onu izleyen yazın sanatlarının ve daha sonra sinema anlatısının da temellerini oluşturmuştur. Klasik anlatı filmlerinde gördüğümüz serim-düğüm-çözüm bölümlerinin çıkış

noktası da bu anlayışın bir sonucudur. Sinemada çağdaş anlatı ise geleneksel anlatı filmlerinin karşısında duran bir anlatı biçimidir. Ryan ve Lenos (2002:181) bu anlamda çağdaş sinema anlatısının deneysel sinemanın öğretilerine başvurduğunu belirtir.

Sinemada anlatının ne olduğuna dair bir perspektif geliştirilmiş olduğunu görüyoruz. Ancak dijital oyunların bir anlatı oluşturup oluşturmadığı konusunda bazı tartışmalar yaşanmaktadır. Sayılğan, iki binli yılların başında dijital oyunlar üzerine çalışan kuramcılarının bu konuda yaptıkları tartışmalara değinir:

Doksanlı yılların ikinci yarısı ve iki binli yılların başı, yeni medya ve dijital oyunlar üzerine çalışan ve dijital oyun çalışmalarına yön veren bazı kuramcılarının dijital oyunlar üzerine yaptıkları kuramsal çatışmalara sahne olmuştur. Bu tartışmalardan dijital oyunların işlevleri üzerine iki temel yaklaşım gelişmiştir. Bunlardan biri, dijital oyunların öykü anlattıklarını savunan anlatımcı (naratolojist) yaklaşım; diğeri ise dijital oyunları öyküsel metinler değil, oyunca metinler olarak kabul eden ve oyunun anlatımcılığın kavramlarıyla çözümlenmesine karşı olan görüşler etrafında gelişen Ludolojist yaklaşımdır (Sayılğan, 2014:145).

Ludolojistler göre dijital oyunlar daha önce insanlığın karşısına çıkmamış olan yeni bir metin türünün örnekleridir. Bu metin türünün iki ayırt edici özelliği öne çıkar. Bunlardan ilki temelinde bir anlatı yapısının değil bir kural sisteminin bulunuyor oluşudur ve bu kural evreni dijital oyunların anlatı süreçlerinden daha baskındır. Diğeri yanda narratolojist* (anlatısal) görüşe göre dijital oyunlar insanlığın tarihi boyunca geliştirdiği ve üzerine çalıştığı anlatı mecralarının bir devamıdır ve bu bağlamda kendinden önce üretilen anlatı kuramları ve tartışmaları kapsamında ele alınabilir. Bu görüş dijital oyunları edebiyat ve sinema gibi anlatı mecralarının bir devamı ve mirasçısı olarak kurgular. Ludolojistler ve narratolojistler arasında yapılan bu tartışmaların 2000'li yıllardaki kadar sıcaklığını korumadığını belirten Uğur ve Gülin'e göre ludoloji ve narratoloji (anlatıcılık) olarak adlandırılan iki alan arasındaki tartışma, dijital oyunları anlamamız açısından önemli kavramlar sunmaktadır;" Ludoloji, dijital oyun çalışmaları için "oyunun doğasından kaynaklanan" "oyuna özgür bir yöntem önerirken, narratoloji, tüm metinler gibi dijital oyunları da bir anlatı olarak kabul eder" (Uğur ve Gülin, 2011:15). Bu anlamda hem ludolojistlerin belirttiği hususlar yani oyunun oyun olma dünyasından kaynaklanan durumlar hemde narratolojistlerin belirttiği gibi oyunların kendinden önceki anlatı kuramlarının bir mirasçısı olarak anlatı yapısı oluşturmaları oyunlara has bir biçim oluşturmuş olur.

Sinemada biçim kavramına değinen Adanır yazılı anlatıma özgü stil kavramıyla, filmsele anlatıma özgü stil kavramı arasında önemli farklar olduğunu belirtir:

*Erol Mutlu'ya göre;" Anlatımcılık, "anlatı kuramı" nı ifade eden terimdir. Kuram, "1920 sonlarında, Vladimir Propp ve Rus Biçimci eleştirmenlerinin çalışmalarıyla kurulan, bugüne değin çok sayıda dilbilimcinin, antropologun, halkbilimcinin, yazın eleştirmeninin, göstergebilimcinin incelemeleriyle geliştirilen ve çeşitli anlatıların yapısal özelliklerini irdeleyip anlatılara ilişkin genel ve açıklayıcı modeller geliştirmeyi amaçlayan bir yaklaşım"dır (akt. Sayılğan, 2014:146).

Yazında stil: Sanatçının bir sistem olan dile karşı kendi dil yetisini kullanarak onu atlatma, alt etme girişimi olarak tanımlanabilir. Sinemada ise yazında olduğu gibi bu anlamda bir “stil”den söz edilemez. Sinemada stil kavramı ancak metaforik bir anlamda kullanılabilir. Çünkü sinema, yazılı-sözlü dil anlamında bir dile sahip değildir. Özetlemek gerekirse insan, simgesel ve dilsel denebilecek iki düşünce biçimine sahiptir. Dilsel düşünce de bir anlamda yine sembolik bir düşünce biçimi olmakla birlikte aynı şey değildir. Çünkü insan çoğu kez düşlediklerini, düşündüklerini, duygularını sözcüklerle anlatamaz ve aktaramaz. Zaten bu yüzden dans, müzik, resim, heykel vb. dilyetilerini geliştirmiş ve kullanmıştır. Sinematografik dilyetisi aracılığıyla sanatçı, insan gibi canlı bir malzemedен yararlanarak pek çok şeyi dışavurma, hatta sözcüklerle aktarılamayacak olanları bile anlatma olanağına sahip olabilmektedir (Adanır,2003:39-40).

Dijital oyunlar da bu anlamda Adanır’ın sinema için ifade ettiği görsel bir biçime sahiptir. Ancak dijital oyunlar tıpkı kendisi gibi görsel-işitsel bir biçime sahip sinema anlatısının ve anlatımının pek çok ögesinden etkilenmiş ve yirminci yüzyılın ikinci yarısından itibaren kendine has görsel bir dil yetisi geliştirerek sinemayı etkilemeye başlamıştır. Serter (2005: 2), sinema tarihi boyunca sinema dilinin oluşturulması çabaları içinde biçim arayışlarının da değişmiş ve gelişmiş olduğunu belirtir. Serter’e göre zaman içinde gelişen teknoloji ile birlikte yönetmenlerin sahip olduğu olanaklar gelişmiştir:

..80 yıl önceki ile bugünkü sinema teknolojisi arasında çok önemli farklar olduğunu göz önünde bulundurursak, gelişen teknoloji ile birlikte değişen biçim arayışlarının da farklılaştığı görülebilir. Ancak sanatçının seçim özgürlüğünü etkileyen tek etmen teknoloji değildir. Bunun yanında toplumsal-kültürel-düşünsel faaliyetler, akımlar, hareketler de sanatçının tercihlerine doğrudan veya dolaylı olarak etki eder. Sanatçının ortaya çıkarmış olduğu yapıtlarda, yaşadığı ve içinde bulunduğu toplumun, dönemin ve zamanın koşullarının yansımaları gözlenebilir (Serter,2005: 3).

1980’lerden bu yana dijital oyunlar, hem gelişen teknolojik olanaklar, hemde dönemin sosyal ve kültürel faktörleri etkisiyle sinemada anlatımına katkı sağlamaktadır. Bittanti ,1973 yılından-2001 yılına kadar dijital oyunlarla ilişkisi olan 53 filmle analiz ederek dijital oyunlar ve filmler arasındaki ilişkiyi araştırmıştır. Bittanti’ni (2002:308), kapsamlı araştırması neticesinde sinema ve dijital oyunların yakınsamasından ortaya çıkan bu filmleri “teknoludik” filmler olarak değerlendirir. Teknoloji ve Ludus kelimelerinin birleşmesinden ortaya çıkan teknoludik filmler; dijital oyunları anlatılarına dahil eden filmler için kullanılabilir bir çatı kavramı ifade eder. Bittanti (2002:308), sinemanın dijital oyunları dört başlık altında işlediğini belirtir: yorum, alıntı, uyarılma ve iyileştirme. Bittanti’nin yorum kategorisine dahil ettiği filmler, dijital oyun metaforunu açıkça anlatılarının ana odağı olarak işleyen filmlerdir. Yani hikâyenin merkezine dijital oyunları alan filmler Bittanti’nin yorum kategorisine girmektedir. Bittanti’ni, (2002:309) bu filmlerin, genel olarak dijital oyunlar ve tekno kültür üzerine eleştirel bir söylemin bir parçası olduğunu belirterek, bu kapsamdaki filmleri kronolojik olarak listeler: *Tron (1982)*, *Joysticks (1983)*, *Nightmares (1983)*, *Cloak and Dagger (1984)*, *The last Starfighter (1984)*. *Hollywood Zap (1987)*, *Toys (1993)*, *Brainscan (1994)*, *Virtual Combat (1994)*, *Arcade (1994)*. *Evolver (1995)*, *The*

Wizard (1989), The Lawnmower Man (1991), Carver's Gate (1994), Nirvana (1997), Tokyo Eyes (1999), eXistenZ (1999), Avalon (2001).

Bittanti'nin alıntı kategorisine dahil ettiği filmler, etkileyici veya açıklayıcı amaçlar için dijital oyunları bir veya daha fazla sahnede gösteren filmleri içerir. Bittanti'ni (2002:100), dijital oyunlara filmin içinde yer veren filmleri kronolojik olarak sıralar: *Soylent Green (1973), Beneath the Valley of Ultravixens (1979), Blade Runner (1982), Android (1982), Brother from Another Planet (1984), Supennan 3 (1983), D.A.R.Y.L (1985), Clockers (1997), Tiinus (2000), The Beach (2000), Center of the World (2001)*. Bittanti'nin yorum ve alıntı başlığı altında incelediği filmlerde, kaynak metin olarak dijital oyunların filme tabi olduğunu belirtir:

...her iki durumda da sinema, dijital oyunlarda bir söylem olarak çalışır ve diğer ortamı eleştirmek için dilini tam olarak kullanır. Burada, filmin daha geniş bir kültürel metinler ağına olan bağımlılığı çok açık: Bu filmler, video oyunları hakkında, nispeten yeni teknolojinin getirdiği hayranlık ve korkularla yüz yüze gelen ve onlara boğuşan karakterlerin hikâyelerini odaklanıyor. Bu yüzden, yorum ve alıntı başlığı altındaki teknoludik filmler, toplumun teknoloji konusundaki en derin kaygılarını, yasak arzularını, kendisinden, bedeninden ve nihayetinde kendi gerçekliğinden kaçan karakterlerin yeniden etkileşime girdiği bir ekran veya ayna haline gelir (2002:309).

Bittanti'nin adaptasyon (uyarlama) kategorisinde incelediği filmler "çok satmış" dijital oyunların film uyarlamalarıdır. Sinema sektörü edebiyat eserlerini ve çizgi romanları filme uyarladığı gibi 1990'lı yıllardan bu yana dijital oyunları da filme uyarlamıştır. İlk oyun uyarlaması olan *Super Mario Bros (1993)* ardından pek çok popüler oyun sinemaya uyarlanmıştır bunlardan birkaçını şu şekilde sıralayabiliriz: *The Movie (1993), Mortal Kombat (1994), Mortal Kombat /1: Annihilation (1995), Wing Commander (1999), Lara Croft: Tomb Raider (2001), Final Fantasy: The Spirits Within (2001)*.

Bolter ve Grusin'in yeni medya çalışmalarında iyileştirme (remediation)* kavramından söz ederler;" Dijital kültürün bir bileşeni olan yeni medyanın her yeni aracıyla eski medyayı yenilemesi- bir anlamda iyileştirmesi- hatta eski medyayı tekrar üretmesi söz konusu olur" (akt. Karakulakoğlu,2012). Bittanti'ni (2002:310), Bolter ve Grusin'dan iyileştirme kavramını ödünç aldığını ifade eder. Bittanti'ni iyileştirme kategorisinde incelediği filmlerin dijital oyunların anlatım tekniklerinden yararlanılarak yeni anlatı söylemleri ve temsil biçimleri ortaya koyduğunu dile getirir. Bittanti 'ye (2002:310) göre, bu filmler dijital oyunu dilini, dönüştürerek filme ait yeni bir stil kazandırmış olurlar; *Groundhog Day (1993), Run Lota Run (1998), Being John Malkovich (1999), Dark City (1998), The Matrix (1999), Toy Story (1995), Toy Story 2 (2000)*. Bittanti'ni iyileştirme ve uyarlama kategorisindeki filmlerin, dijital oyunların görsel stilini ve anlatı stratejisini ödünç almakla kalmayıp, başarılı ürünlerin çevirileri haline geldiğini belirtir:

* Sercan Şengün (2015:213), gibi bazı akademisyenler remediation kavramını "dolayımrama" olarak Türkçeye çevirmişlerdir.

Video oyunlarını iyileştiren filmler hem estetiklerinde hem de anlatı yapılarında bir gösteri, cazibe ve çılgın bir metin haline geliyor. Kozmetik olarak, video oyunlarına açıkça benzeyen, kasıtlı olarak taklit eden veya doğrudan uygun olan animasyonlar sunarlar. Dahası, film yönetmenleri giderek hikayelerini anlatmak için video oyun kurallarını kullanıyorlar. İyileştirme kategorisindeki teknoludik filmler, bilgisayar animasyonu ve sanal gerçeklik teknolojilerindeki etkileyici gelişmelerin sonucudur (2002:311).

Bittanti bu anlamda teknoludik filmlerde tekrarlayan temaların varlığına dikkat çekmiştir:

..kontrolün kaybı, kimlik kaybı ve gerçek ile simülasyon arasındaki sınırların kaybı gibi değişkenler türün en önemli özelliğidir. Anlatılar, gerçek ile kurgu, gerçeklik ve simülasyon arasındaki farkı ayırt edemeyen karakterlerin etrafında döner. Teknoludik filmlerin tekrarlayan bir diğer özelliği, oyuncunun değişmez egosu olan avatarın sinematik figürüdür. Bu filmler, sentetik kimlikler, ölümcül oyunlar ve fantasmatik manzaralarla doludur. Bu filmler postmodernizm teknofobik kaygı ile birleştirilir: Filmlerin çoğu, aslında insanlık için teknolojiden ve video oyun dünyasından kaçmak gerektiğini vurgular. Video oyunlarının insanın kendinden kaçmasına zemin hazırlayan bir anlatı ile meşgul olmaları, tanıtımlarından 30 yıl sonra bile, hala sorunlu, rahatsız edici bir teknoloji olarak algılandıklarını doğrulamaktadır (2002:311).

Bittanti'ni, iki medya arasında süregelen yakınsama hakkında yeniden düşünmenin başlangıç noktası olan bir kavram olan teknoludik sinema kavramını ortaya koymuştur. Teknoludik film hem sinema hem de dijital oyunların bazı unsurlarını sentezleyen yeni bir film türüdür. Sinemanın dijital oyunlarla olan ilişkisi incelendiğinde, bu makale kritik ve tarihsel bir bağlam sunarak oyunların sinemada anlatımı nasıl etki ettiğini ortaya koymaktadır. Bu bağlamda çalışmanın bundan sonraki bölümünde konvansiyonel sinemada dijital oyun estetiğinden etkilenerek üretilmiş *Tron (1982)*, *Pers Prensi (2010)*, *HardCore Henry (2015)* filmleri (kurgu, aydınlatma, karakterizasyon, eylem, mizansen, çerçeve ve kompozisyon, kamera açı ve hareketleri gibi anlatım olanakları) dijital oyun biçimleriyle karşılaştırılmalı olarak çözümlenerek bu filmlerin estetik biçimi bakımından dijital oyun biçimleriyle olan ilişkisi ele alınacaktır.

3.2. *Tron (1982)* Filmi Örneği ve Arcade Oyun Estetiği



Yazan Yöneten: Steven Lisberger

Görüntü Yönetmeni: Bruce Logan

Yapım: Walt Disney Company

Ülke: Amerika

Sinopsis: ENCOM adlı yazılım şirketinde çalışan Flynn, yazdığı oyunlarla kariyerinin doruk noktasına geldiği anda çalışmaları elinden alınarak işten atılır. Bunun üzerine delil olarak kullanabileceği dosyaları bulabilmek için evinden her gün ana sisteme girebilmeyi dener. Bir gün arkadaşlarının yardımıyla şirketin laboratuvarına kaçak girerek sisteme bağlanır ancak

sistem onu karakterize edilmiş bilgisayar oyunu dünyasına hapseder. Flynn içeride kendi yazdığı programlarla tanışacak ve içine düştüğü durumdan kurtulmaya çalışacaktır.



Görsel 3.2.1. Tron (1982)

Filmin künyesinde tanıtıldığı üzere bu film 1980’lerde kült bir eğlence aracı olan arcade oyunlar ve bilgisayarların insanların hayatına etki ettiği bir dönemi anlatıyor. Filmin bir arcade oyun salonunda geçiyor olması bu durumun bir göstergesi olarak değerlendirilebilir.

1982 yılının popüler kültürüne baktığımız zaman arcade oyun salonlarının önemli eğlence mekanlarından biri haline gelmiş olduğunu görüyoruz. Mitchell (2010),1980’li yılların başlarında, bir IBM kişisel bilgisayarın yaklaşık 4.995 dolara (2008 yılındaki kura göre yaklaşık, 10.662 dolara) mal olduğunu belirtiyor;”1980’lerde bu parayla yeni bir araba satın alabilir ya da bir PC alabilirdiniz. Atari 5200 gibi oyun konsolları inanılmaz popülerdi, ancak daha çok savaşan çöp adamlara benziyordu. Popüler ve eğlenceli bir oyun oynamanın tek yolu arcade oyun salonlarına gitmekti” (Mitchell,2010). İnsanların daha iyi oyunlar oynayabilmek için gitmiş oldukları arcade salonları Schiesel’e göre ‘dijital dünyanın’ bir ispatı olarak değerlendirilir:

Kendin googledin, değil mi? Beğenin ya da beğenmeyin, orada bir dijital dünya var. Aslında, hayatınızın neredeyse her yönü muhtemelen bir yerdeki bazı bilgisayarlara yansır. Modern toplumla bir ilginiz varsa, artık tamamen biyolojik ve analog bir varlık değilsiniz. Bir insanın bir bilgisayar içinde temsil edilebileceği fikri, 1982 yazında, 9 yaşımdayken ve bilgisayarlara girmeye başladığımda “Tron” u ilk gördüğümde beni hem heyecanlandırdı hem de korkuttu. Önemsediklerimiz oyundu bugünün çocuklardan farklı olarak, film veya Web sitesi oluşturma yeteneğimiz yoktu. Ama küçük oyunlar yapabiliydik ve yaptık (Schiesel, 2011).

Dijital dünyanın ispatı olarak değerlendirebileceğimiz arcade salonlarında oynanan oyunlar, filmin görsel dünyasının yaratılmasında ilham kaynağı oluşturmuştur. Bu anlamda filmin göstermek istediği dünyayı, oyunların üretildiği bir estetikte birleştirmiş olması önemlidir. Oyuncuların, bilgisayar programlarının ve kullanıcıların olduğu bilgisayar sisteminde geçen film, ilginç efektleri ve konusuyla dönemin ruhunu yansıtan bir film olarak karışımıza çıkmaktadır. Bu

filmi özel kılan özelliklerden biride filmden önce piyasaya sürülen ve filmle aynı ismi taşıyan arcade oyunudur.



Görsel 3.2.2. Tron arcade oyunu.



Görsel 3.2.3. Tron arcade oyun

Russell Tron arcade oyununun, filmin yapım şirketi olan Disney'in Atari neslini etkileme girişimlerinden biri olarak değerlendirir:

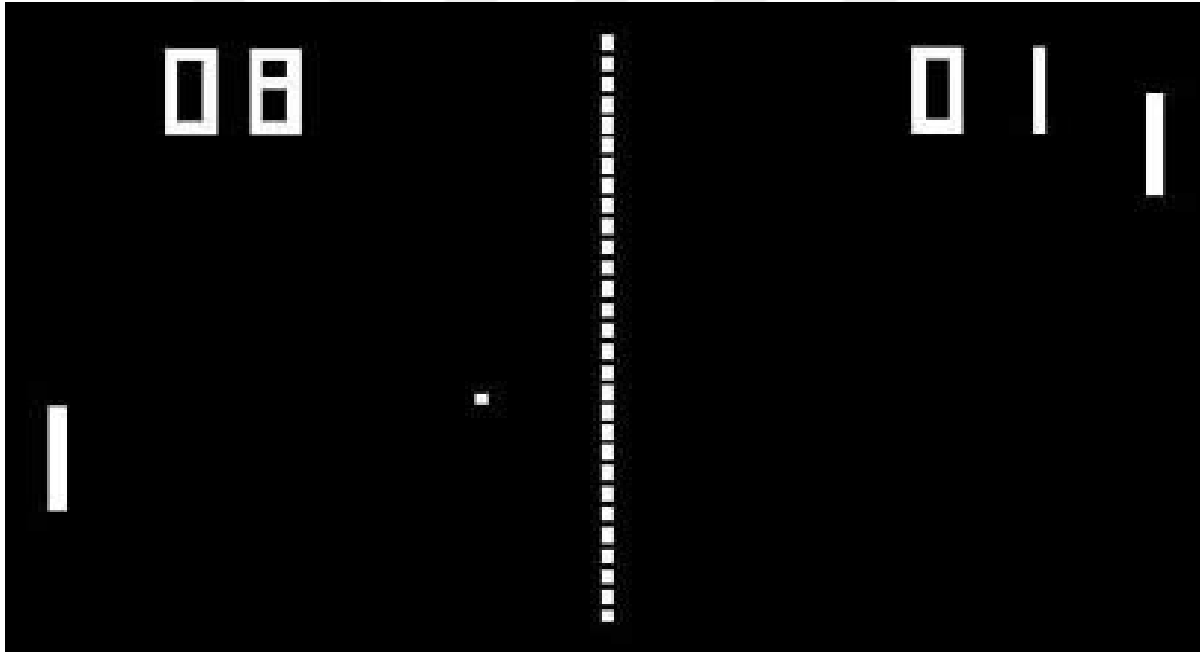
Tron'un asıl başarısı, film pazarlaması ile video oyunları arasındaki ilişkiyi yeniden ayarlamasıydı. Kendi bağımsız video oyunu bölümünden yoksun olan Disney, filme dayanan bir arcade oyunu tasarlamak ve üretmek için Bally-Midway'e başvurdu. Sonuç, filmin en iyi aksiyon sahnelerine dayanan, popüler bir oyun tipi oldu (Russell,2012:57).

Disney'in pazarlama başkanı Jim Garber neden böyle bir girişimde bulduklarını şu şekilde ifade ediyor; "Dijital oyun sektörüne 'düşman' olarak bakmadık. Bir bakıma müttefik olarak baktık. Daha fazla insan video oyunları ile ilgilenmeye başladıkça, bu tür bir filme ilgi duyacak bir kitle olduğu açıldı. Filmin (çıkışından önce) tanıtımını yapmak için, oyunu bir tanıtım aracı olarak kullandık" (akt. Russell,2012:57). Gross (2010), filminden bağımsız bir şekilde beğenilen Tron oyununun göstermiş olduğu başarının *Electronic Games* dergisi tarafından 1982 yılında yılın oyunu seçilmesine neden olduğunu belirtir. Russell (2012:57), oyunun göstermiş olduğu ticari başarının oyun salonlarından dışarı çıkıp, filmin bilet satışlarına yansımış olduğunu belirtir. Oyunun geliştiricilerinden Pasierb oyunun sinema sektöründe iyi bir etki bıraktığını ifade ediyor; "Bu bir Space Invaders oyunu ya da Pac-Man değildi, ama çok iyi bir etki bıraktı. Film sektöründeki bazı insanları sayıları gördüklerinde etkilediğini düşünüyorum. Video oyunlarının yarattığı etki stüdyolardan büyük ilgi gördü" (akt. Russell,2012:58). Fox Video Games'in başkanı Frank O'Connell'in Tron filminin sinema endüstrisinde bir yenilik getirdiğini ifade ediyor; "Tron bütün paradigmayı değiştirdi. Film endüstrisinde artık önce video oyununu sonra da filmi izlemelisin" (akt. Russell,2012:58). Pek çok araştırmacı filmin tanıtım aracı olarak bir oyun geliştirmiş olmasını sinema tarihinde bir ilk olduğunu vurgulamaktadır. Ancak bu filmde yönetmen oyunlara sadece

bir tanıtım aracı olarak bakmamıř aynı zamanda dnemin arcade oyun stilini de filme yansıtmaya alıřmıřtır. Filmin ynetmeni Lisberger ilk kez 1977'de *Pong* oynarken oyunların teknolojik dnyasından etkilenerek bu kapsamda bir film ekmek istediđini belirtir:

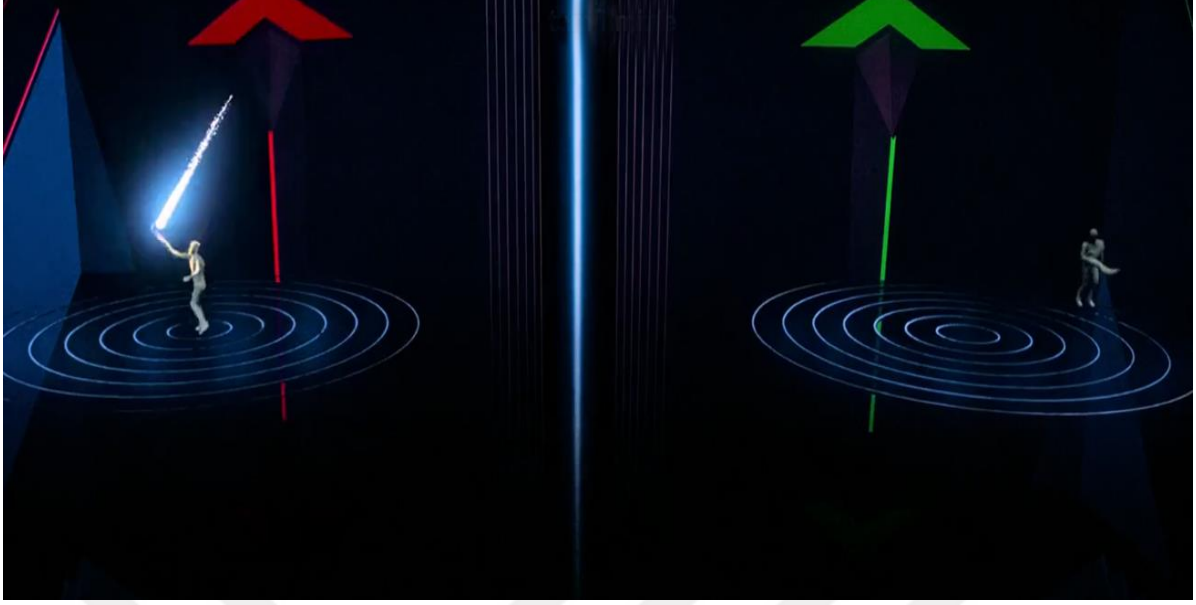
Bu kadar insanın oyunlarla olan iliřkisini grdğmde, bilgisayar teknolojisinin insanlarla iliřki kurmada mkemmел bir kpr olduđunu dřndm. Sonra tm bu bilgisayar teknolojisiyle ilgilenen insanlarla tanışmaya bařladım. Bu bana bilgisayardaki programcının kiřiliđinin sadece bir uzantısı olduđunu gsterecek yapay zeka sihirbazının dnyasını kurmamda yardımcı oldu (akt. Rusell,2012:55).

Ynetmenin arcade oyunlarındaki grsel dnyayı filmde de oluřturabilmesi iin kendisinin deyimiyle "bilgisayar teknolojisi insanların" geliřtirmiř olduđu *Synthavision* yazılımının bilgisayar tabanlı grafiklerinin nemli bir etkisi vardır. Gzeliř (2018), bu programda kullanılan tekniklerin, ok uzun yıllar bilgisayar grafik teknolojisinin temelini oluřturmuř olduđunu belirtir. Ynetmenin dnemin arcade oyunlarıyla kurduđu iliřki bu filmin bugn klt olarak kabul edilen grsel dnyanın sn řekillenmesinden nemli bir rol oynamıřtır.



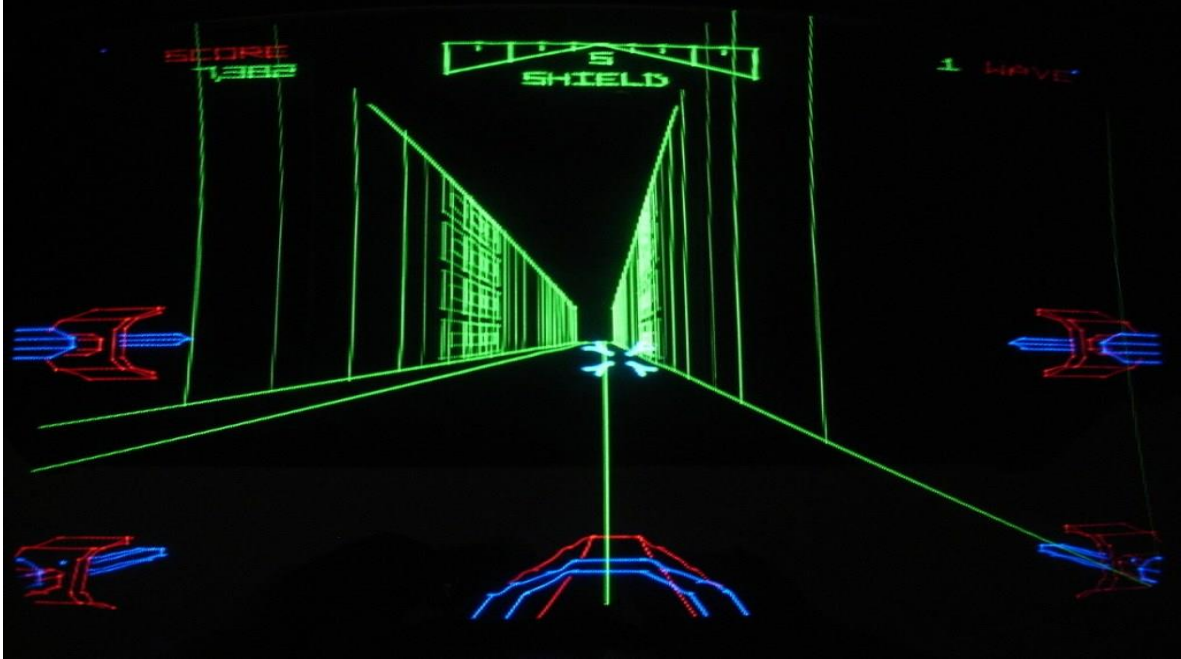
Grsel 3.2.4. *Pong* (1972) Arcade oyunu

Atari firmasının 1972 piyasa srdđ *Pong* oyunu 2B grafiđe sahip bir tenis sporu oyunudur.



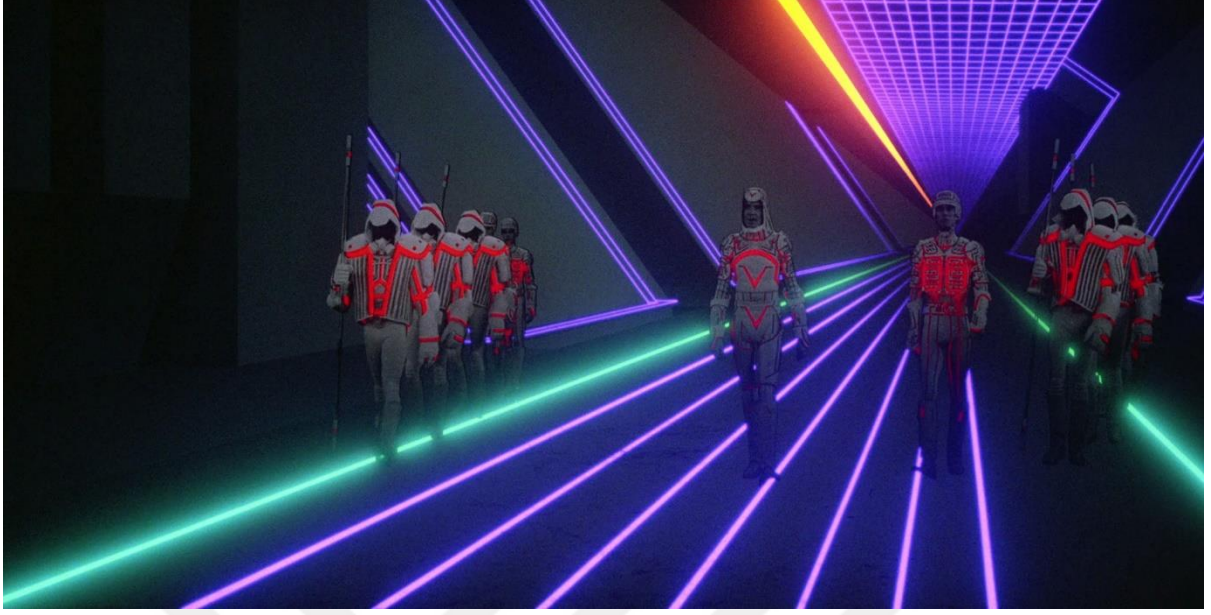
Grsel 3.2.5. *Tron (1982)*

Ynetmenin oyunundan esinlenerek oluřturmuř olduđu bu sahnede iki karakter tenis oyunu oynamaktadır.



Grsel 3.2.6. *Star Wars (1983)*

Star Wars oyununda grldđ zere dnemin arcade oyunlarında parlak renk ve pastel renkler n plandadır.



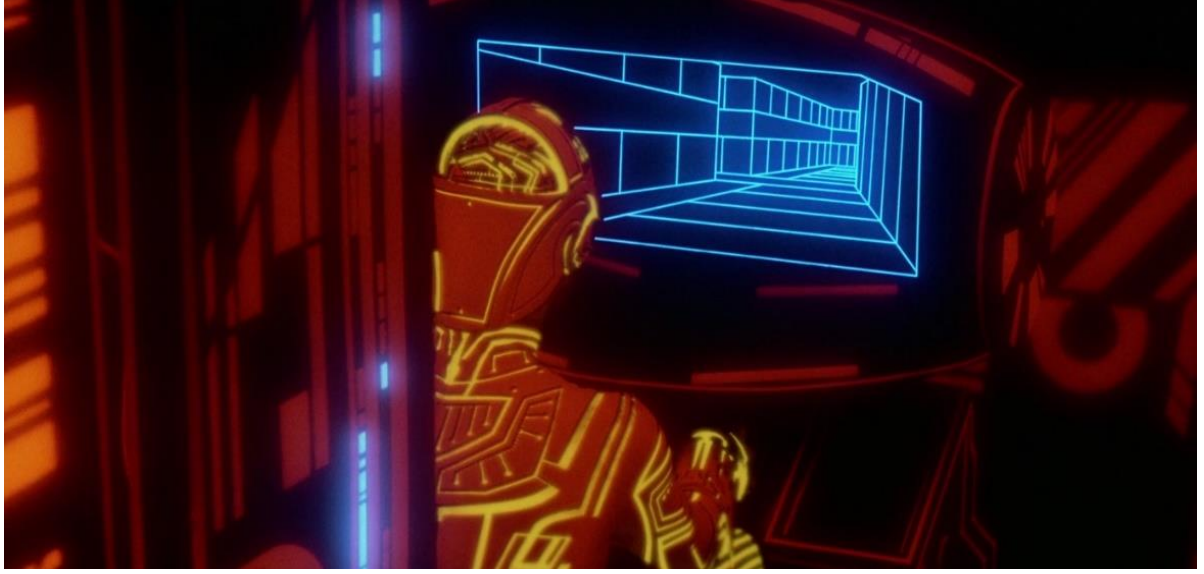
Grsel 3.2.7. *Tron (1982)*

Ynetmen dijital oyunların grsel dnyasını bilgisayar teknolojisi aracılıęıyla ekrana getirmenin en uygun yol olduęuna inanyordu. Dnemin oyunlarında grdęmz renk platini filmde sıklıa grmek mmkn



Grsel 3.2.8. *Tempest arcade oyunu (1980)*

Izgara tabanlı grafikler dnemin oyunlarında mekanları tasvir etmek iin kullanılırdı.



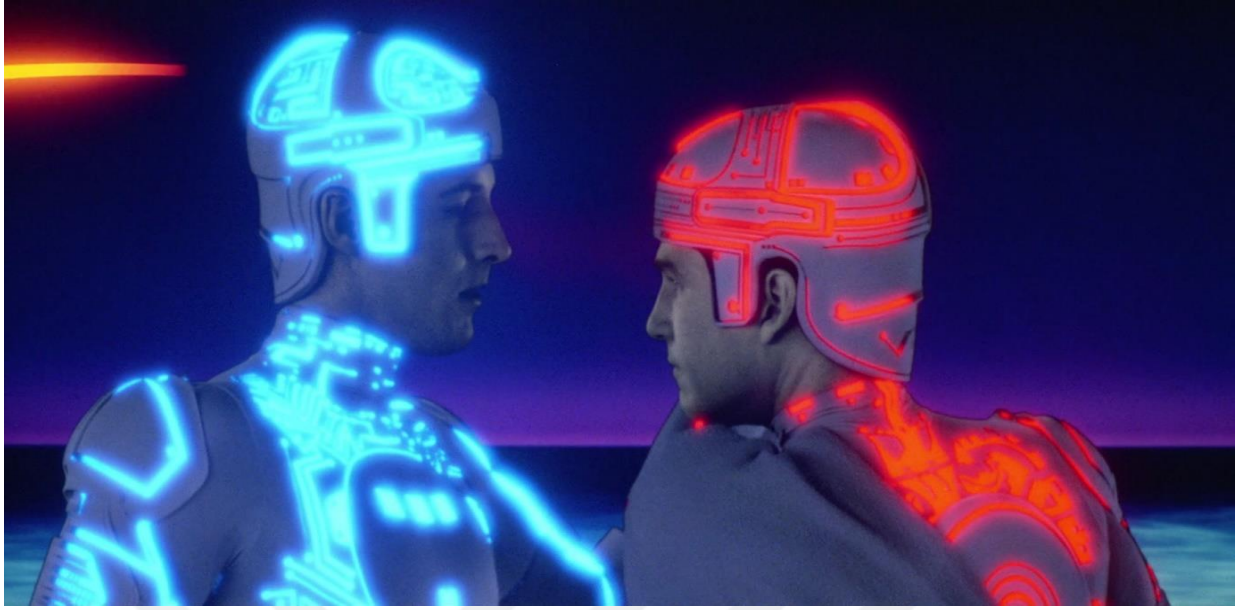
Grsel 3.2.9. *Tron (1982)*

Filmde de arcade oyun dnyasındaki gibi ızgara tabanlı mekn grafiklerine sıklıkla rastlamak mmkndr.



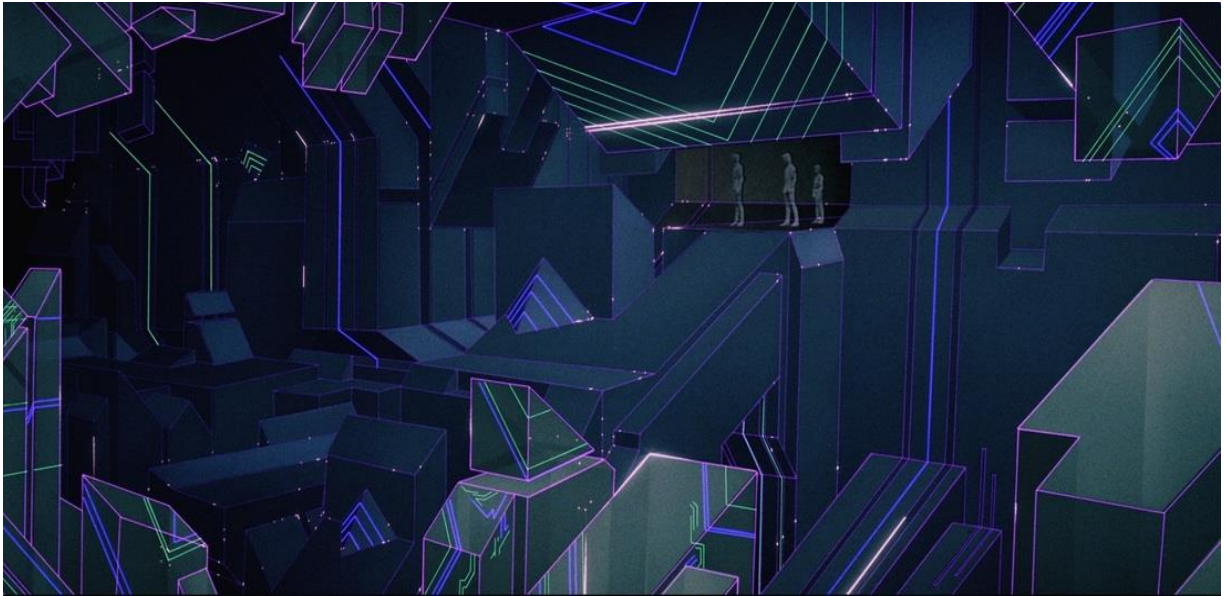
Grsel 3.2.10. *Space Duel (1982) arcade oyunu*

Dnemin arcade oyunlarında gz alıcı bir şekilde hızla yanıp snen renkler ve yksek kontrast n plandadır.



Grsel 3.2.11. *Tron (1982)*

Filmin pek ok sahnesinde yanıp snen renkleri ve yksek kontrastlı sahneleri grmek mmkn. Ynetmenin arcade oyunların ‘kıpır kıpır’ grsellerini sinemaya yansıtılmak iin harcadığı emeği filmin pek ok sahnesinde grmek mmkndr.



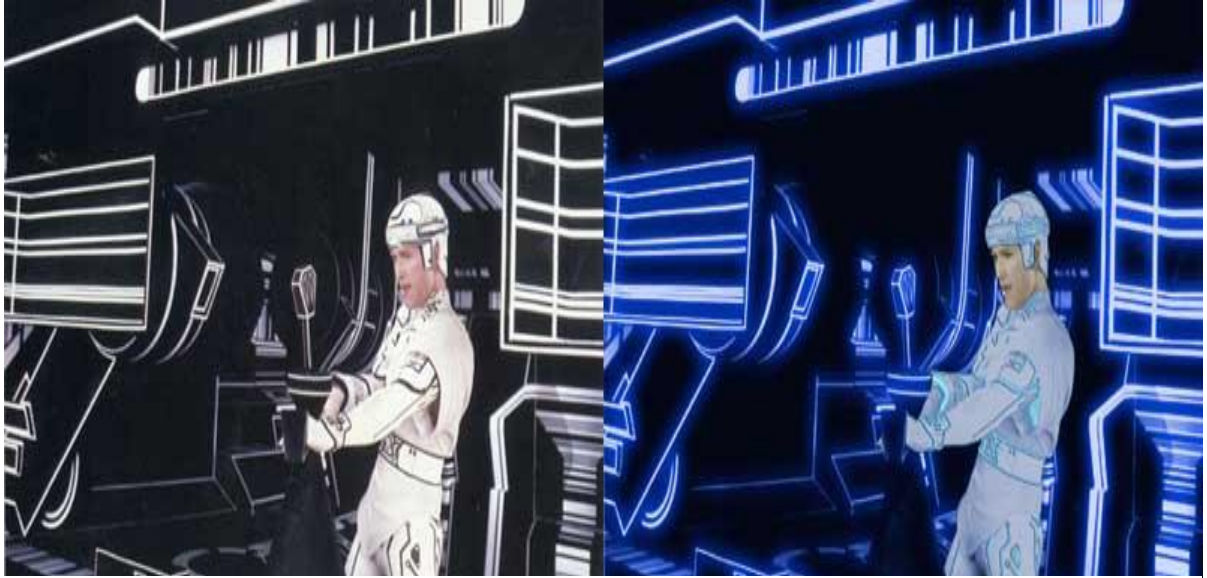
Grsel 3.2.12. *Tron (1982)*

Tron filminde CGI sahneler yoęun olarak kullanılmıřtır. Semlyen (2010), Tron’dan nceki bazı filmlerin sınırlı sayıdaki sahnelerde CGI’yer vermiř olduklarını belirtir ona gre Tron, bu tr zel efektleri belirgin bir řekilde ne ıkaran ve hikyeye entegre eden sinema filmlerinden biridir.



Grsel 3.2.13.*Tron (1982)*

Filmde kullanılan nemli tekniklerden biride renkli ışığın canlı efektlerini oluřturmak iin kullanılan arka ışık animasyonudur. Mantovani (2014), filmdeki her sahnenin bir oyun gibi olmasına neden olan bu efektin zorluęu ve maliyeti nedeniyle bařka filmlerde kullanılmamıř olduęunu belirtir.



Grsel 3.2.14.*Tron (1982)*

Filmin bilgisayar dnyasında geen canlı aksiyon sahneleri sette siyah-beyaz olarak ekilmiř daha sonra geniř formatlı Kodak'ın kodalith yksek kontrastlı filme basılarak sahneler rotoskopik tekniklerle elle renklendirilmiřtir. Mantovani (2014) gre, teknolojik grnm kazandırmak adına geniř formata basılmıř ve boyanmıř olan bu oklu katmanlar, geleneksel animasyonundan daha byk bir iř yk gerektirmiřtir.

Tron filminin görsel dünyasını benzetmeye çalıştığı arcade oyunları Sanyk'a (2012) göre, arcade oyun estetiğinin temel tasarım prensiplerinin çeşitli sınırlamalar etrafında şekillenmesinden kaynaklanmaktadır:

..bilgisayar hafızaları çok pahalıydı, 16K ramlara hizmet eden işlemciler 8 veya 16 bit'i ve bunlar 1MHz hızındaydı. O zamanlar çoğu zaman özel bir video işleme birimi ya da hatta özel video belleği yoktu. Her şey CPU tarafından kullanılıyordu; bu işlem çoğu zaman işlemcinin gücünün her video karesini basitçe çizmesine neden oluyordu, bu basit çizimler bile işlemcinin üzerinde çok fazla işlem yükü bırakıyordu. Bu durum arcade oyun estetiğini niteliklerini belirlemiştir (Sanyk,2012).

Saynk'tan hareketle şunu söyleyebiliriz; arcade oyunların sınırlı görsel imajlarından yönetmen Steven Lisberger etkilenerek bu görsel estetikte bir film yapmaya çalışmış ve bunu büyük oradan başarmıştır. Bu açıdan değerlendirdiğimiz zaman sinemanın tarihsel gelişiminde arcade oyun estetiğinden beslenilerek üretilen *Tron (1982)* filmi ortaya çıkmıştır. Mantovani'ye göre, *Tron* günümüzde eskimiş özel efektlere sahip bir film olarak görünse de, aslında hala önemli bir inovasyonun eş anlamıdır:

İçinde belki de sanatsal avangardın son örneklerinden biri olan cesur bir sanat yatıyor: yedinci sanatın yeni sınırlarını keşfetmenin cesur bir girişimi ve tarihin geleneksel kalıplarını kırabileceklerine gerçekten inananlar tarafından nasıl yazıldığına bir örnektir *Tron* (Mantovani,2014).

Dönemin *New York Times* gazetesinin yazarlarından Janet Maslin filmi ilgili görüşlerini şu şekilde ifade etmiştir; "Kesinlikle çok etkileyici olsa da, bugün Atari oyunlarından birini oynamamış biriysen bu film senin için iyi bir film olmayabilir" (akt. Rusell,2012:57). Maslin'in ifade ettiği durumun günümüzde de gerçekliğini koruduğunu söyleyebiliriz. Oyun estetiği baz alınarak üretilmiş filmlerde daha çok dijital oyunlarla ilişki kurmuş insanların beğenmesinin bir nedeni budur. Hiç oyun oynamış biriyseniz bu türde filmler sizi etkilemeyebilir. Rusell, sevmiş ya da nefret etmiş olsak da *Tron* filminin önemli bir film olduğunu ifade eder:

Tron, bilgisayar tarafından üretilen efektlerle oluşturulmuş ilk büyük stüdyo filmlerinden biriydi ve film yapımcılarının "Pac-Man ulusuna" bağlanmanın ilk ana girişimlerinden biri oldu. Bu film aynı zamanda Disney için başka bir anlamı da ifade ediyordu. Sevimli çizgi fareleri eski moda filmlerdi. *Tron*, Disney'in yeni dönemini temsil etti, bilgisayar kaynaklı efektlerin görünüşte geleneksel 2B animasyonundan daha önemli olduğu bir dünya (Rusell,2012:56).

1980'lerin başında dijital oyunlarının yeni popüler olmaya başladığı ve bilgisayar grafiklerinin henüz herkes için bir muamma olduğu zamanda çekilen *Tron*, ilgi çekici tasarımları ve kendi dönemi içinde değerlendirildiğinde özel olarak geliştirilmiş görsel efektleriyle, günümüzde kült olmuş filmlerden biri olarak değerlendirilmektedir. *Tron* filminden esinlenerek üretilen oyunlara geçen yıllar sürecince yeni sürümler eklenmiştir*. Aynı zamanda filmin 2011

* *Adventures of Tron: Solar, Sailer Tron 2.0, Space Paranoids Tron: Evolution Battle Grids, Tron RUN*

yılında *Tron Efsanesi* adıyla devam filmi çekilmiş ve yine filmle bağlantılı bir oyun sürümü de piyasa sürülmüştür.

3.3.Oyun Uyarlamaları

Sinema, yeni hikayelere duyduğu ihtiyacı edebiyat, çizgi roman, tiyatro gibi değişik alanlardan yararlanarak üretmiştir. Alkan (2013:4) göre, uyarlama kavramı farklı anlatım dillerine sahip olan alanlar arasında karmaşık bir çeviri işlemidir. Monaco (2010:42), uyarlama kavramını, bir sanat dalının ürününü başka bir sanat dalının ürünü olarak yeniden kurma, yaratma anlamına gelmekte olduğunu belirterek sinema sanatının bu anlamda bir tür kopya süreci içinde geliştiğini belirtir. Sinema, diğer sanat dallarından konuları kendisine uyarlayarak yeni üretimler yapar. Alkan (2013), kaynak eserin uyarlama esnasında farklı işlemlere ve metotlara tabi tutulduğunu belirterek farklı kuramcıların bu metotları farklı isimlerle adlandırdığını ifade eder:

Kaynak eserden bir diğer mecra için üretilen filmin oluşturulması esnasında başvurulan yöntemler, yeni ortaya konan ürünün eski eserden farkları ya da benzerlikleri çerçevesinde değerlendirilmesiyle sınıflandırmaya tabi tutulmuşlardır. Sinema kuramcısı Bela Balazs bu yöntemleri; aktarma, yorumlama, benzerlik, koşutluk kurma şeklinde sınıflandırır. Dudley Andrew bu yöntemleri şöyle yorumlar; ödünç alma, kesişme, aktarma (Alkan,2013:07).

Dijital oyunların, sinemaya daha çok yorumlama ya da ödünç alma tekniğiyle adapte edildiğini görüyoruz. Böyle bir yöntemin tercih edilmesinde kuşkusuz dijital oyunların görsel-işitsel bir mecra olmasının etkisi vardır. Hollywood'un bilgisayar monitöründen beyaz perdeye aktardığı dijital oyun uyarlamaları oyun fanlarını sinema salonlarına çekmeyi hedeflemiştir.1993 tarihinde ilk oyun uyarlaması olan *Super Mario Bros* filminden bu yana dijital oyunlar ve sinema arasındaki ilişki pekişerek artmıştır. Bugüne kadar 100 milyondan fazla kullanıcı tarafından oynanan ve bugün itibarıyla 5.5 milyon kullanıcıya sahip dünyanın en çok oynan çevrim içi oyunu olan *World Of Warcraft** oyunu, 2016 yılında filme aktarılmış ve Boxoffice Türkiye verilerine göre filminden 7.746.558,00TL hasılat elde edilmiştir (Boxofficeturkiye,2016). Dijital oyunlar ve sinema arasındaki uyarlama ilişkisi tek yönlü bir ilişki biçimi değildir. Dijital oyunlardan uyarlanan filmler olduğu kadar, filmlerden uyarlanan dijital oyunlar da mevcuttur. Hemen hemen iyi bir gişe başarısı kazanmış, belirli bir seyirci kitlesine erişmiş her filmi, dijital oyun olarak görmek de mümkün. Ancak filmlerden uyarlanan dijital oyunlar başka bir çalışma konusu olabileceğinden bu çalışmada değerlendirme dışında tutulmuştur.

Ek 1'de gösterilen tabloda 1990'lı yıllardan itibaren gelişim göstermeye başlayan dijital oyun uyarlamalarının detaylı listesi sunulmuştur. Tablodan da görülebileceği üzere neredeyse

*Söz konusu rakamlar oyunun yapım firması Blizzcon tarafından 2014 yılında kamuoyuyla paylaşıldı.

bütün popüler dijital oyunların hemen hepsinin film uyarlamaları mevcut. Dijital oyun uyarlamalarının temelinde yatan neden, oyunların da sinema gibi görsel-ışitsel bir alan olarak bir anlatıya sahip olmalarıdır. Bu durum sinema endüstrisinin oyun uyarlamalarını yapmasını kolaylaştırır aynı zamanda bu oyunları oynayan hazır bir seyirci kitlesinin varlığı da bu uyarlamaların bu denli çok olmasında önemli bir etkidir. Kimi başarılı kimi başarısız birçok dijital oyun uyarlamasının yapılmasının ana nedenleri bunlardır. Tablodan çıkarılabilecek önemli değerlendirmelerden biride dünden bugüne dijital oyunlar, sinemanın uyarlama kaynakları arasındaki yerini giderek daha da sağlamlaştırmaktadır.

3.3.1. Dijital Oyundan Filme Uyarlama: *Pers Prensi Zamanın Kumları (2010)* Örneği



Yönetmen: Mike Newell

Senarist: Boaz Yakin

Görüntü Yönetmeni: John Seale

Yapım: Walt Disney Company

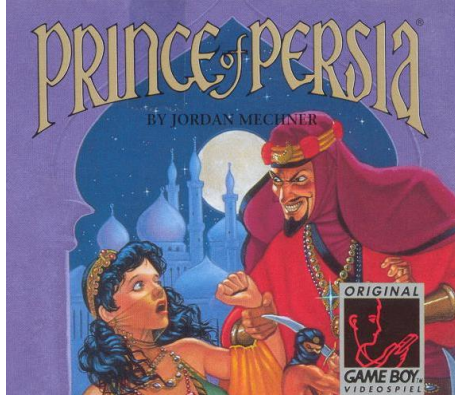
Ülke: Amerika

Sinopsis: Pers İmparatorluğu'nun gücünün ve etkisinin doruğunda olduğu bir dönemde, Kral'ın evlat edindiği oğlu Prens Dastan, Taç Prensi olan Tus'un emri altında kutsal Alamut kentine saldırı düzenleyerek kenti ele geçirir. Dastan, burada ilginç bir hançer ele geçirir ve bir komploya uğrayarak kendisini evlat edinen kralı öldürür. Dastan, geçmiş olayları

değiştirmeye ve kendisine komplo hazırlayanların kimliğini öğrenmeye karar verir.

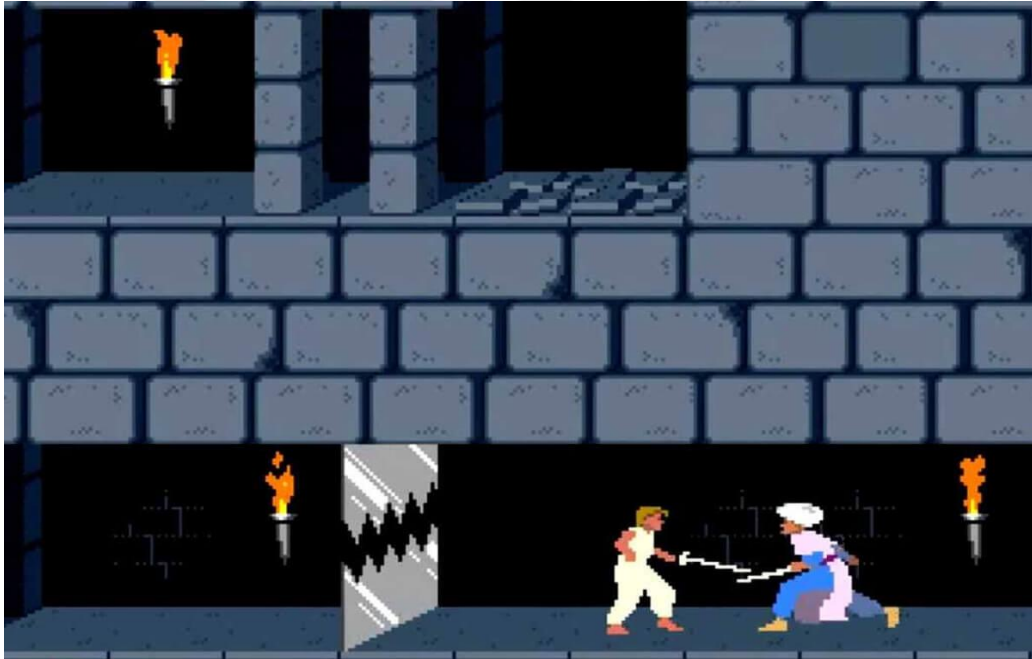
Filmin incelemesine başlamadan önce *Pers Prensi (1989)* oyunun özelliklerine değinmek filmi anlamamızda yardımcı olacaktır. Oyun serisinin ilk sürümü Jordan Mechner tarafından 1989 yılında piyasaya sürülmüştür. Bu oyunun en önemli özelliği etkileyici bir hikâyeye sahip olmasıdır. Oyunun anlatı yapısı bugün için basit olarak görülse de kendi döneminde değerlendirildiğinde oyun tarihinde önemli bir yere sahiptir. Zaman, oyunda kilit bir özellik olarak sunulur. Oyuncunun düşmanları ve zorlu bulmacaları içeren labirentlerden geçmesi için bir saati vardır. Oyunun belirtilen süre içerisinde tamamlanmaması, oyunun yeniden başlatılması gerektiği anlamına gelir. Hikâyenin bu şekilde kurgulanma biçiminin oyuna sinematik bir his verdiğini söyleyebiliriz. İki milyon kopyadan fazla satan oyunun daha sonra birçok yeni sürümü yapılmıştır.*

* Oyunun üç boyutlu ilk versiyonu *Prince of Persia 3D* adıyla çıkmıştır. 2003 yılında Ubisoft firması *Prince of Persia* serisinin telif haklarını alarak *The Sands of Time*, *Warrior Within* ve *The Two Thrones* adında oyunlardan oluşan *Sands of Time* üçlemesini piyasaya sürmüştür.



Grsel 3.3.1. *Prince of Persia* (1989)

Oyunun tanıtım afişleri, grselleri ve hikayesinin Hollywood'un 1940'lı yıllarda yapmış olduđu Binbir Gece Masalları filmlerinden esinlenmiş olduđunu syleyebiliriz. Bu anlamda bu oyunda *Dongey Kong* (1982) oyunu gibi sinemaya yknmektedir. Oyunların sinemaya yknmesindeki temel nedenin oyunlarında grsel-işitsel bir alan olmasından kaynaklanmaktadır.



Grsel 3.3.2. *Prince of Persia* (1989)

Sel (2016) oyunun grafiklerinin insan vcut hareketlerinin ilkel tekniklerle bilgisayara aktarıldığı, Motion Capture (Hareket yakalama) tekniđiyle yapılmış olduđunu belirtir. Bu teknik dijital oyun tarihindeki bir ilk olma zelliđi taşıır.

Gelişim süreci boyunca sinema, seyirciyi her dönemde elde tutma gereksiniminden dolayı yeni öyküler bulmak zorunda olmuştur. Bu anlamda Hollywood her zaman seyircisi hazır görülen üretimler yapmıştır. Pers Prensi oyunu 14 milyonun üzerindeki satışıyla dünyanın en çok satan oyunları arasındadır. 2010 yılında filme aktarılan Pers Prensi filminin yaratıcıları filmi “video oyunu filmi “olarak nitelendiriyorlar. Oyunun yaratıcısı Jordan Mechner’e göre bir oyunun film uyarlamasını yapmak zor bir dengedir:

Senaryo taslağını hazırlamakla oyun tasarlamak arasındaki en büyük fark hikayedir. Bir filmde veya televizyon dizisinde hikâye önce gelir. Hikâye lokomotif, yaratıcı ve yönlendirici güçtür. Oysa bir video oyununda hikâye sadece yardımcı bir öğedir. Oyunun kendisi projenin kalbidir. Bir oyun tasarımcısının düşeceği en büyük tuzak yazmanın önemini abartmak ve oyun tasarladığını unutmaktır. Ayrıca bir sinema filminde dövüş olsun diye dövüş sahnesi olmaz. Bir oyunda ise pek çok dövüş sahnesi vardır, zaten işin eğlencesi odur. Ancak bir filmde dövüş aksiyon ve hikâyenin bir parçasıdır (akt. Çeliktüğ,2010).

Filmin yönetmeni Mike Newel oyunu sinemaya uyarlarken Mechner’in belirttiği dengeyi korumaya çalıştığını ifade eder;” Bu filmin seyircilerinin önemli bir bölümü oyun severler oluşturacağını düşünerek oyunun ruhunu korumaya gayret ettik” (akt. Çeliktüğ,2010). Newel’in röportajında belirttiği iki ana hususu vurgulamakta fayda var. Öncelikle oyun uyarlamaları dijital oyun dünyasının oyuncularını hedefleyerek filme aktarılıyor ve burada en önemli husus “oyunun ruhu” olduğu belirtiliyor. Sinemanın “oyunun ruhunu” yakalama çabası bugün sinemayı farklı bir biçim içerisinde dönüşmeye mecbur bırakıyor. Aksiyon kategorisinde değerlendirebileceğimiz filmin, oyunun hikayesiyle doğrudan bir ilişkisi bulunmasa da oyuna dair pek çok unsuru (oyun parkurları, prenses, zaman hançeri, vb.) filmde görmek mümkündür.



Görsel 3.3.3. Prens of Persia (1989) , Prens of Persia: Warrior (2005), Pers Prensi: Zamanın Kumları(2010)

Bu görselde,1989 yılından 2010 yılına geçen süre zarfında bu oyunun geçirdiği evrimsel süreci görmek mümkündür. Oyunların bir zamanlar piksel piksel olan karakterleri bugün sinema perdesinde canlı birer kahramana dönüşmüşlerdir.

Uyarlamalar sinema tarihinde nemli bir yere sahiptir. Ancak sz konusu dijital oyunlar olunca tuhaf bir paradoks ortaya ıkar. Oyunlar da tıpkı sinema gibi grsel ve iitsel mecralardır. Dijital oyunların gçl bir Őekilde geliŒmiŒ karakterlere sahip olmamalarının nedeni, oyunların gerek kahramanları olmamasından kaynaklanır. Oyuncu; kahraman ve ynetmen olarak kendi evreninin “tanrısıdır”. te yandan, sinema, doęası gereęi doęrusal bir medya biimidir. Sinemada etkileŒim veya seenek yoktur. Bu anlamda iki medya birbirine neredeyse tamamen muhaliftir. İinde dijital oyunlar gibi etkileŒim barındırmayan oyun adaptasyonları ekranda izlerken “ oynamak” istedięiniz ama oynamak yerine izlemekle yetindięiniz filmlere dnŒmektedir. KuŒkusuz bunda filmin ynetmeninin belirttięi “oyunun ruhunu” yakalama abasının nemli bir rol vardır.



Grsel 3.3.4. *Pers Prensi: Zamanın kumları* oyunundan bir sahne

Doęası gereęi oyunlar A noktasından B noktasına git, ve karŒına ıkan ne varsa “yok et” mantıęıyla ilerler.



Grsel 3.3.5. *Pers Prensi: Zamanın Kumları* (2010) filminden bir sahne

Filmin aılıŒ sahnesinden itibaren oyun mantıęında yer alan aksiyon sahneleri aynı mantıkla iŒlenir filmde.

Başarılı bir uyarlamada, senarist, yönetmen ve yapımcı birtakım zorluklarla karşılaşır. Bu zorlukların ve doğacak sorunların üstesinden gelmek, ortaya çıkarılacak ürünün başarılı olmasını sağlar. Ancak bu tarz filmler her zaman olumsuz bir şekilde oyun deneyimi ile karşılaştırılır. Oyunlar yapısı gereği etkileşimi ön planda tutar, ancak söz konusu uyarlamalarda böyle bir durum sinemanın yapısı gereği mümkün değildir. Dijital oyun uyarlamalarını roman gibi diğer doğrusal eğlence biçimlerinden ayıran temel şey budur. Tüm bu farklılıklara rağmen dijital oyun uyarlamaları bugün film pazarının önemli bir parçasını oluşturmaktadır. Bu sebepten dolayı son 20 yıldır yoğun bir biçimde oyun uyarlamaları filmlerini görüyoruz. Dijital oyunlar ve sinema arasında belirgin farklılıklar olsada sinema, oyun uyarlamaları vasıtasıyla dijital oyun dünyasının görsel dünyasından açıkça beslenir. Ancak oyun uyarlamalarında net bir şekilde herhangi bir oyun biçiminin etkisini açıkça görmek mümkün değildir. Bu yapımda da görüldüğü üzere, film oyunun görsel dünyasına benzer bir atmosfer oluşturur.

3.4. FPS (First person shooter) Oyun Biçimi

Dijital oyun türleri başlığı altında oyunların tıpkı sinema filmlerindeki gibi türlere ayrıldığını ancak dijital oyun türlerinin tanımlamasında, kesin çizgilerle ayrılmış bir sınıflandırma bulunmadığını ifade etmiştik. Oyunların daha çok oynanış (gameplay) biçimine göre ya da temalarına göre sınıflandırıldığını belirtmiştik. Dijital oyun türleri belirlenirken özellikle hareket, hız ve genellikle şiddet içeren oyunlara aksiyon oyunları denilmektedir. Savaş temalı ve atış (shooter) tarzı oyunlar genellikle bu tür içine girmektedir. Oyuncunun bu tür oyunlarda başarılı olabilmesi için, hızlı tepkiler verebilmesi, zamanlamasının ve el-göz koordinasyonunun güçlü olması önem taşımaktadır. “First person shooter” (FPS) olarak bilinen ve Türkçe 'ye “Birincil şahıs gözünden atış” olarak çevrilebilen bu gruptaki oyunlar oyuncunun oyundaki karakterin öznel bakış açısıyla oyunu yönlendirdiği bir oyun türüdür. Bu oyun türü “Birinci Şahıs Bakış Açısı” görüntüsüyle değer kazanır ve oyuncu oyunun dünyasına daha kolay hakimiyet sağladığı görsel bakış açısı kazanmış olur.

Görsel 3.4.1. FPS bakış açısı örneği; *Call Of Duty : World At War II*



Birinci tekil bakış açısı sadece oyunlara has bir anlatım tarzı değil elbette edebiyata örneklerine rastladığımız birinci tekil şahıs anlatım tarzını Wood şöyle ifade etmektedir:

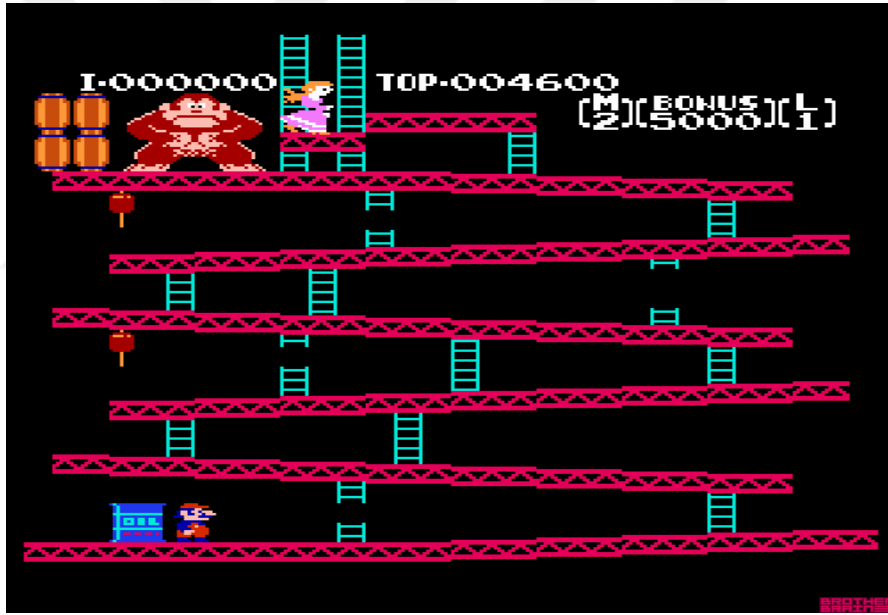
Kurmaca evinin pek çok penceresi olmasına karşılık yalnızca iki ya da üç kapısı vardır. Bir hikâyeyi üçüncü şahısla, birinci şahısla, hatta, başarılı örneklerine nadir rastlansa da ikinci tekil şahıs ya da birinci çoğul şahısla anlatabilirim. İşte hepsi budur. Ancak birinci şahıs anlatım tarzı sayesinde dünyayı karakterin gözünden ve onun sözleriyle görürüz. Aynı anda hem her şeye hâkim ,hem de taraflı oluruz (Wood, 2013:22).

Dolayısıyla öncelikle yazın alanında ortaya çıkan bu metodoloji söz konusu sinema olunca POV (Point of view) “bakış açısı çekimi” olarak adlandırılan bir çekim tekniğiyle kendi gösterir. Bakış açısı çekimi tıpkı edebiyata olduğu gibi sinemada da seyircinin olayı bir karakterin gözünden izliyormuş duygusu yaratmasına neden olur. Böylece seyirci karakterin ruhsal ve duygusal durumlarını daha net alımlar ve seyircinin karakterle özdeşleşmesini sağlayacak bir katman bu açı sayesinde yaratılmış olur. Dolayısıyla FPS (Birincil Şahıs Nişancı) oyunları aynı edebiyata ve sinemada olduğu gibi, oyuncunun kendisini oyunun içindeymiş gibi hissetmesini sağlamakta ve karakterle özdeşleşmesini kolaylaştırmaktadır. Peki o zaman özel FPS oyun biçimi dediğimiz şey tam olarak nasıl ifade edilmeli? FPS oyunları bu anlamda sinemadan ve edebiyattan bu üslubu olduğu gibi mi aktarıyor? Edebiyat, sinema ve dijital oyunların formel yapıları göz ardı edilerek bir değerlendirme yapılacak olursa şöyle denebilir; Edebiyatın kalemle, sinemanın kamerayla dijital oyunların ise sanal bir kamera vasıtasıyla “Birinci Şahıs Bakış Açısı” üslubunu kullanarak varmak istedikleri nihai hedef aynıdır. Okuyucunun-seyircinin-oyuncunun karakterle özdeşleşmesini sağlamak. Bu anlamda dijital oyunlar farklı anlatı metotlarının sıfırdan keşfetmiş değillerdir. Dijital medya ile hayatımıza giren ve Bolter ve Grusin’in dillendirdiği remediation (iyileştirme ya da dolayımrama) kavramı dijital oyunlar için de geçerlidir; “Günümüzde hiçbir medya diğer medyalardan ayrılmış bir şekilde kültür işlevini yerine getirmez gibi görünür”(Bolter ve Grusin’den akt.Şengün ,2015:213).Yeni bir medya türü olarak dijital oyunlar da kendinden önceki medyaların standartlarından yararlanmış, onları temsil etmiş ve kendi içinde tekrardan üretmiştir. Dolayısıyla denilebilir ki FPS oyunlar bu üslubu diğer sanat dallarından etkilenerek kullanmakta ancak edebiyattan ve sinemadan farklı olarak dijital oyunlarda oyuncu oyunla kurduğu interaktivite vasıtasıyla oyunda etken konumdadır. Yani edebiyata ve sinemada okuyucu-izleyici pasif konumda kurmaca evreninde olacak olanları okuyucu-seyirci olarak okur ya da izler. Bu durum FPS oyunlarında daha farklı işler. Oyuncu özne konumda oyun evreninde olacak olan ya da yapılması gereken görevleri oyunun kuralları çevresinde yerine getirir. Bu durum “FPS Oyun Biçimini” bu anlamda diğer anlatı biçimlerinden ayırır ve FPS oyunlarına has bir anlatım tarzı bu şekilde oluşmuş olur. Işığın’ında (2012) ifade ettiği üzere FPS oyunları bir anlatı yaratabilmek adına çeşitli yöntemler kullanarak ilerler; Ara videolar (oyunun akışını keserek sunulan sahneler), programlanmış olaylar (oyunun akışını kesmeden belli yerde belli zamanda oyun dünyası içinde gelişen olaylar), yazı ve seslendirme

(oyun hikayesinin ekranda yazı olarak sunulduğu veya bu yazının bir dış ses ile okunduğu bölümler) gibi çeşitli yöntemler sayesinde oyunun anlatı dünyası bu şekilde oluşturulmuş olur. Ancak Işığın oyunların bir anlatı oluşturmaya çalışırken karşılaştığı en önemli sorunun kurgu olduğunu ifade eder;

Sinemada anlamı yaratan kurgu yöntemlerine, oyunlar daha temkinli yaklaşmak zorunda kalır. Zira kesme, bindirme gibi ritim ve görsel çeşitlilik yaratmaya yarayan ve genel anlamda montaj kategorisine giren görsel üslup unsurları, oynanış sırasında oyuncunun oyun üzerindeki hakimiyeti ile sıkça çatışmaktadır. Oyun akışı sırasında oyuncunun kendi kararı dışında gerçekleşen açı, ölçek ya da görüş noktası değişikliklerinin onun zihnindeki eylem çizgisini sürdürmek bakımından can alıcı öneme sahip vektör devamlılığını kesintiye uğratarak, ondaki oryantasyon duygusunu zayıflatır (Işığın,2012:179).

Işığın'dan hareketle oyunların oynanma sürecinde oryantasyon duygusunu zayıflatmadan bir deneyim sunması gerekmektedir. İşte bu durum dijital oyunlara has bir görsel anlatım stratejisi geliştirmesine yol açar. Işığın oyunlara ait bu görsel stratejiyi aşağıdaki örnek oyunlar üzerinden tarif eder (2012:183-190).



Görsel 3.4.2. Donkey Kong (Atari, 1982)

Bu oyunda sabit çerçeve ve uzun çekim ile oyuncu çevre içerisinde karakteri yukarıya ve aşağıya doğru kontrol ederek oyunu oyar.



Grsel 3.4.3. Mario Bros (Nintendo,1983)

Bu oyunda kamera oyuncu karakteri zerine kilitlenmifitir. Kamera kesintisiz bir biimde karakteri takip eder. Blm sonuna kadar devam eden bir uzun ekim sz konusudur.



Grsel 3.4.4. Doom (Id Software,1993)

Birinci şahıs perspektifi ile oynanan bu oyun trn poplerleřmesini saėlamıřtır. Bu oyunda da oynanıřı hibir kesintiye uėramaz.

Yukarıda farklı oyun türü örneklerinden de görüleceği üzere oyunlar kurguya mesafeli yaklaşırlar. Oyunların yapısından kaynaklanan bu durum oyunlara has önemli bir üslup ögesi olarak karşımıza çıkar. Işığın'ında ifade ettiği üzere bu üslup sayesinde oyuncu oryantasyonunu kaybetmeden oyunu etkin bir şekilde oynamış olur:" Oyunların montajdan sakınmak zorunda kalmasına rağmen uzun çekim boyunca ışık, renk, doku, mekân gibi unsurların oyuncunun devinimiyle birlikte değişmesi nedeniyle oyunlara has bir stilin oluşturulmasını sağlar" (Işığın,2012:192). Sinemada tempo ve ritmi belirleyen önemli unsurlardan biri olan montajdır, oyunlarda ise ritm ve tempo bu şekilde sağlanmış olur. Işığın'ında (2012), ifade ettiği bu sürekli devingenlik içinde sıklıkla oyunun anlatı yapısında yaşanan durum şöyle gerçekleşir; Oyuncunun bir nesneye yönelmesi onu bir düşmanın görüş alanına girmesi ile sonuçlanır ve bu durum kaçınılmaz olarak bir çatışmaya yol açar. Ancak düşmanla girilen kavga, etrafa dikkatle yerleştirilmiş diğer düşman birliklerinin de görüş alanına girdiğinden, oyuncu kendini aniden son derece hareketli bir dizi kavganın birbirini izlediği bir eylem akışı içinde bulur. Oyuncunun dayanma sınırını zorlamaya ramak kalak bu kavga dizisi son bulur ve oyuncuya nefes alabileceği bir dinlenme noktası sunulur. Burada oyuncu düşmanla çıkmış olduğu bu çatışmada güç kaybetmişse, bu gücü yeniden toparlamak için ekrandaki göstergeler yardımıyla gücünü yeniden toparlayacak (çeşitli yiyecek, sihirli iksirler, ilk yardım çantası) yardımcı öğeler bulur. Gücünü toparlar, kavga sonucu hareketlenen kamerayla çoğalan ses ve görsel efektler bir süreliğine diner. Oyuncunun yeniden harekete geçmesi onu bir tekrar düşmanın görüş alanına sokacak ve yeni bir kavgalar dizisi başlatacaktır. Böylece, tek uzun çekim ile sunulan bu bölümler hem görsellik hem ritim bakımından çeşitlilik kazanmakta hemde montajdan yoksun kalmanın neden olduğu görsel üslup sınırlılığı hissettirilmemektedir. Bu durum aslında tüm aksiyon oyunlarında aşağı yukarı böyle şekillenir. Birinci Şahıs Nişancı türündeki oyunlarda oyuncu, oyun dünyası içindeki eylemleri genellikle, verili görevlere koşmak veya başka bir biçimde sürekli ilerlemek, silah bulmak veya değiştirmek, nişan almak ve düşmanlarına ateş etmekle şeklinde devam eder. Oyun kuramlarında, hem ludolojistlerin belirttiği hususlar yani 'oyunun oyun olma dünyasından kaynaklanan sorunlar' hemde narratolojistlerin belirttiği gibi oyunların kendinden önceki anlatı kuramlarının bir mirasçısı olarak anlatı yapısı oluşturmaları oyunlara has bir biçim oluşturmuş olur. Ancak bu konuda üzerinde uzlaşmış bir referans olmadığını vurgulayan Şengül'e göre; "Video oyun anlatısı denildiğinde bahsedilen kavramın ne olduğu ve sınırları henüz çok muğlaktır ve akademisyenlerin üzerinde uzlaştığı bir referans sistemi bulunmamaktadır (Şengün,2015:2014)". Şimdi bütün bu tartışmalar etrafında varsaydığım bu üslubun *HardCore Henry (2015)* filmine nasıl aktarıldığı incelenmeye çalışılacaktır.

3.4.1. Oyun Gibi Film: *HardCore Henry* (2015) Örneği



Yazan Yöneten: Ilya Naishuller

Görüntü Yönetmeni: Fyodor Lyass, Pasha Kopinos

Yapımcılar: Timur Bekmambetov, Ruben Adamyan

Ülke: Rusya ve Amerika Ortak Yapımı

Sinopsis: “HardCore Henry birinci şahıs perspektifinden anlatılan bir aksiyon filmi: Hiçbir şey hatırlamıyorsun. Esas olarak eşin tarafından ölümlerden geri getirildin. Sana adının Henry olduğunu söylemişti. Karınız kaçırılıyor ve onu geri getirmelisiniz. Onu kim kaçırdı? Adı Akan; O bir paralı asker güçlü bir savaş baronu ve dünya hakimiyeti için bir plan yapmış. Ayrıca, bilmediğiniz Moskova şehrindeyiz ve herkes sizi öldürmek istiyor. Jimmy adında gizemli İngiliz bir adam haricinde herkes. O yanınızda olabilir, ancak

emin değilsiniz. Bu çılgınlıktan kurtulabilir ve gizemi çözebilirseniz, amacınızı ve kimliğinizin ardındaki gerçeği keşfedebilirsiniz. Bol şans, Henry. Muhtemelen buna ihtiyacınız olacak” (IMDb, 2016).

HardCore Henry'in* IMDb'deki künyesinde film bu şekilde tanıtılarak seyirciye aktif bir özne olarak film izleme deneyimi vaat ediliyor. Birinci şahıs perspektifinin sinemadaki karşılığına baktığımızda, edebiyat alanına benzer bakış açısı tipolojileri olduğunu görürüz. Sözen (2008), Gerard Genette'nin “anlatıda bakış açısı” konusunu ayrıntılı bir biçimde irdeleyerek yeni bir sınıflandırma yaptığını belirtir. Genette bakış açısı yerine ‘odaklanma’ terimini kullanır. Bunları, ‘sıfır odaklanma’, ‘içsel odaklanma’ ve ‘dışsal odaklanma’ adları altında toplar:

Sıfır odaklanma (zero focalization/non focalization): Tanrısal bakış açısı (the omniscient point of view) olarak da tanımlanır. Bu bakış açısında, ‘anlatıcının’ varlığı gözden kaybolur. Anlatıcı kendisinden ‘ben’ diye söz etmez, hep üçüncü tekil kişi zamiri ‘o’yu kullanır

Dışsal odaklanma (external focalization): ‘Gözlemci figürün bakış açısı’olarak da tanımlanır. Bu anlatıcı, karakterlerin duygularını, düşüncelerini, niyetlerini bilmez, sadece bir kamera gibi onların hareketlerini, davranışlarını izler ve yansıtır, böylece tüm öznel yorumları dışlar.

İçsel odaklanma (internal focalization): ‘İçerden bakış açısı’ olarak da tanımlanır. Öyküdeki bir figürün gözüyle olayların, kişilerin ve mekanların anlatıldığı ‘sınırlı bir bakış açısıdır’. Okur/izleyici, her şeyi bu bakış açısına sahip olan anlatıcının gözleriyle görür, onun

* *Oyun dünyasında HardCore (sıkı oyuncu), Casual (gündelik oyuncu) anlamına gelmektedir.*

algılarıyla deęerlendirir (Bourneur ve Quellet'den akt. Szen, 2008).

Film bu anlamda sinemadaki bakıř aısı tipolojilerden isel odaklanmayı tercih ederek ilerler. Kuřkusuz sinema tarihinde isel odaklanmayı merkezine alarak yapılmıř ilk film deęil *HardCore Henry*, Robert Montgomery'in *Gldeki Kadın* (Lady in the Lake, 1947) adlı filmi sinemada birinci tekil řahıs aısında ekilmiř ilk rneklerden birdir.



Grsel 3.4.1.1. *Gldeki Kadın* (1947), filminin kamera arkasından bir kare

Monaco bu filmin tercih ettięi bakıř aısıyla ilgili grřlerini řu řekilde ifade etmiřtir:

Romanda son derece yararlı olan birinci tekil řahıs anlatımını deneyen tek film yalnızca Robert Montgomery'nin *Gldeki Kadın*'ı (Lady in the Lake, 1946) olmuřtur. Sonuta ortaya ıkan sıkıntı verici, klostrofobik bir film oldu: Yalnızca kahramanın grdęn grdk. Kahramanı bize gstermek iin Montgomery bir dizi ayna hilesine bařvurmak zorunda kalmıřtı. Sinema, romanın anlatı iinde geliřtirdięi bulmacalara yaklařabilir ama bunları asla roman gibi oluřturamaz (Monaco, 2013 :49).

Monaco, sinemada birinci tekil řahıs anlatımını deneyen bu filmin bařarısızlıęa uęramasının nedenini de tercih ettięi bakıř tipolojine baęlamıřtır. Film gsterildięi dnemde Monaco'nun da belirttięi gibi giřede bařarısızlıęa uęramıř ve kabul grmemiřtir. Ancak aradan geen bu uzun zaman dilimi sonrasında *HardCore Henry* filmi *Gldeki Kadın* filminin kaldıęı yerden devam ederek birinci řahıs perspektifini yeniden sinemanın gndemine dahil eder ve bu bakıř aısı tipolojisini oyun biimine yaklařtırmaya alıřır. Filmin teknik olarak geleneksel yapım pratikleri dıřında bir yntemle yapılmıř olduęunu belirtmekte fayda var. Filmin teknik olarak

yapım pratikleri hakkında bilgilerde vererek, filmin FPS oyunlarından nasıl etkilendiği incelenmeye çalışılacaktır.



Görsel 3.4.1.2. Hardcore Henry (2015)

Bu film, kameranın oyuncunun kafasına özel bir sistemle monte edildiği 200 gr'lık Gopro3 Hero ile çekildi. Bunu yapmalarındaki amaç FPS oyunlarındaki bakış açısı stiline yakın bir çekim elde etmektir. FPS oyunlarında ekrana yansıtılacak her şey karakterin bakış açısı üzerinden gerçekleşir. Bu anlamda FPS oyunlarının en belirgin özelliği karakterin sadece eli ve kolunun görünmesidir. Eğer kahramanın elinde bir silah veya farklı bir nesne varsa bu nesnede yine ekranda fonksiyonel olarak gösterilir. Bu sayede oyuncuların kendini atmosfere kaptırması ve kendini bizzat oyunun kahramanının yerine koyması hedeflenir.



Görsel 3.4.1.3. Hardcore Henry (2015)

FPS oyunlarında oyuncunun karakterle daha kolay özdeşleşebilmesini sağlayabilmek için ana karakterin kendi sesi yoktur. Karakterinizin adım sesleri ve nefes seslerini duyabilirsiniz. Filmde de izleyicinin Henry, olduğu yanılsamasını yaratmak için kahramanımız olan Henry, konuşmaz.



Grsel 3.4.1.4. HardCore Henry (2015)

FPS oyunlarında ekrandaki gstergeler yardımıyla karakterimizin girdiđi aksiyon sahnelerinde aldıđı yaralardan dolayı kalan enerjisini (sađlık durumu) grr. Filmde ana ekranda gstergeler yer almaz ancak ynetmen bu durumu sađlık sayacı ile grselleřtirir. Bununla birlikte, herhangi bir dijital oyun karakteri gibi Henry- yarı robotik yapısı sayesinde- yeteneklerini artırmanın çeřitli yollarını arar. Dřen enerjisini ykseltmenin tek yolu kendisi gibi yarı robotik olan rakiplerinden enerji kaynaklarını almaktır. Bu anlamda dijital oyunlarda gereklikten en uzak olan olgu olan karakterlerin "ldkten" sonra tekrar dirilmesi, bu filmde de iřletilmeye alıřılır. Henry tam lecekken, hikyedeki akıl hocası Jimmy'in yardımıyla tekrar enerjisini ykseltmenin bir yolunu bulur.



Grsel 3.4.1.5. HardCore Henry (2015)

Kameranın bu Őekilde konumlandırılmasıdaki bir bařka neden ise; Oyunların kurgu ve montaj tekniklerine yapıları geređi mesafeli yaklařmalarıdır. Ynetimde bu anlamda filmde aksiyon devamlılıđını kesmelerle blnmemeye gayret gsterir. Filmin montajı daha ziyade dijital efektler ile karakterin bazı durumlarda kafasına aldıđı darbeler, yznden sıramalı kurguyla ilerler. Bylece aksiyon devamlılıđı neredeyse kesintisiz bir biimde ilerler.



Görsel 3.4.1.6. HardCore Henry (2015)

FPS oyunlarında oyunun ilerleyebilmesi için oyuncunun yapması gereken görevler, çözmesi gereken bulmacalar vardır. Bu görev ve bulmacalar çözüldükçe öyküde ilerleme sağlanmış olur. Bu filmde bulmacalar yok ancak oyunlarda olduğu gibi Henry, Jimmy'in kendisine verdiği görevleri yerine getirdikçe öyküde ilerleme sağlanmış olur.



Görsel 3.4.1.7. HardCore Henry (2015)

FPS oyunlarında biçiminden söz ederken FPS oyunlarının genellikle; verili görevlere koşmak, sürekli ilerlemek, silah bulmak, silah değiştirmek, nişan almak ve düşmanlarına ateş etmek şeklinde devam ettiğini belirtmiştim. Filminde bu anlamda FPS oyunlarındaki gibi ilerlediğini söyleyebiliriz.

Bu filmi FPS oyunlarına ait görsel dil özelliklerini bir sinema filmine aktarmaya çalışan, bir yapım olarak değerlendirebiliriz. Filmin yönetmeni Ilya Naishuller verdiği röportajda filmin hikayesinin yapılış sürecini şu şekilde ifade ediyor:

Oyunları seviyorum, onlardan besleniyorum fakat bu her şeyden önce bir film. Ancak video oyunu ve sinematik arasında bir yerde duran bir film. GoPro satın almıştım. Korkunç bir snowboardcuydum. Nasıl düştüğümü kaydetmek istemişim. Beş mil gittikten sonra, geri döndüm ve görüntüleri izledim. Sonra arkadaşlarımla görüşüp bu kamerayla videogame'lerdeki gibi karakter bakış açısında ilerleyen bir aksiyon filmi yapsak mı dedim. Ardından bir kısa film yaptık. Film internete 32 milyon kişi tarafından izlenince, Rus film yapımcısı Timur Bekmambetov bana ulaşip daha önce denenmiş bir şeyler yapmak isteyen insanlar arıyorum. Sinemada karakter bakış açısından bir aksiyon filmi görmek istememizsin dedi. Daha sonra bizde kabul ettik ve bu filmi yapmış olduk (akt. Bishop,2016).

Filmin yapılış sürecini bu şekilde özetleyen Naishuller, aslında sinema tarihinde daha önce denenmiş karakter bakış açısını kendinden önceki filmlerden farklı olarak FPS oyunlarına öykünerek 'karakter bakış açısından' çekilmiş filmlere yeni bir yorum getirmiş oluyor. Örneğin, Robert Montgomer'in 1947 yılında yapmış olduğu ve neredeyse tamamı karakterin bakış açısından çekilmiş *Lady In The Lake* filmi kara filmin örneklerinden biri olarak ön plana çıkar. Filmin başında ve bazı ara sahnelerde sadece aynadan gördüğümüz filmin başrol oyuncusunun gözünden bir dedektiflik hikayesi anlatılır. Ya da 1999 yılında Adam Wingard tarafından yapılmış *Blair Cadısı* filmde karakter bakış açısı üzerinden ilerler. Ancak video kameraların estetiğinden (Zoomlar, elde çekim yapmak, gece görüşü vs..) faydalanarak yapılmış bu filmde, cadı efsanesini çözmeye çalışan bir arkadaş grubunun hikayesi anlatılır. Her iki filmde karakter bakış açısı üzerinden şekillenen farklı anlatı yapılarına dolayısıyla farklı biçimsel özelliklere sahip olan bu filmlere, oyun estetiğini baz alarak yapılan *HardCore Henry* filminin eklemeli olduğu söylemek yanlış olmayacaktır. Ancak bu filmde biçimin oyunlarda olduğu gibi konumlandırılması yani oyuncunun oyunun içinde hissetmesine olanak sağlan bu biçiminin, bu filmde amacına ulaşabildiğini söylemek çok da mümkün görünmüyor. Oyunlarda özdeşleşmek zorunda olduğunuz karakteri etken bir özne olarak yönetip, yönlendirerek özdeşleşme sağlanmış olur. Ancak sinemada edilgen bir konumda filmi seyrederken hiçbir şekilde göremediğiniz, duymadığınız, bir karakterle özdeşleşmeniz mümkün olmasa da filmi sinemada 3B gözlükle izlemek daha önce deneyimlemediğiniz bir tecrübe yaşatabilir. Karakterle özdeşleşemezsinizde, kendinizi bir oyunun gameplay (oynanış) videosunun içindeymiş gibi hissedebilirsiniz. FPS oyunları oynamış biriyseniz bu film sizi etkileyebilir ancak bu oyunları hiç oynamamış insanlar için bu film 'saçma' ve 'ilginç' olarak değerlendirilebilecek bir yapımdır. Sinemanın kendi anlatım olanakları içerisinde biçimi yaratan en önemli unsurun kamera olduğunu varsayarak bu filmin kamerayı oyunlardaki gibi konumlandırması bu filmin aksiyon filmleri kategorisinde yeni bir alt tür olarak değerlendirmemize neden olduğu söylenebilir mi? Bir endüstriden bahsederken kişisel çabaların tek başına yeterli olmayacağını belirtmek gerekir. Dolayısıyla bu film keskin bir biçimde yeni bir

alt tr olarak ifade etmek Őu an iin mmkn olmasa da filmin aksiyon filmlerini etkilediĐini syleyebiliriz.2016 yılında vizyona giren *Pandemic* isimli filmde (film, *Pandemic* adlı dijital oyunun uyarlamasıdır) karakter bakış açısı zerinden n plana ıkar. Bu anlamda belki zamanla sinema endstrisi sanal gereklik gzlkleri iin bu tarzda filmler reterek byle bir alt trn oluŐmasına zemin hazırlayabilir. Bu anlamda bu filmin FPS oyunlarına yknerek yapılmıŐ ilk film olması nedeniyle sinema tarihi ve dijital oyun tarihinde adından sz ettireceĐini syleyebiliriz.

Bu blmde sinemada anlatıma dijital oyunların nasıl katkı saĐlamıŐ oldukları incelenmeye alıŐılmıŐtır. İncelenen film rneklerinde grleceĐi zere dijital oyunların geliŐim gsterdiĐi 1980’li yıllardan itibaren sinema anlatımını ierik ve biim noktasında beslemiŐ oldukları grlmektedir.



3.5. FMV (Full Motion Video) Oyun Türü ve İnteraktif Sinema İlişkisi

“Sinema’mı? Artık gitmiyorum. Bu hale geleceğini önceden kestirebilseydim, icat etmezdim” Louis Lumière (akt. Ceram:2007: ix)

Ceram’ın, *Sinemanın Arkeolojisi* adlı eserinde Lumiêr kardeşlerle yaptığı görüşmede Louis Lumiêr’in sarf ettiği sözler sinemanın teknolojiyle olan ilişkisinin çarpıcı bir örneğidir. Kuşkusuz Lumiêr kardeşler, icat ettikleri sinematografin bugün geçirmiş oldukları dönüşümü görmüş olsalardı muhtemelen icatlarının dönüştüğü şeyi tanımıyor olacaktı. Bu anlamda sinemanın teknolojik karakteri uzun zamandır hem kaygının hem de heyecanın kaynağı olmuştur. Sinemanın tarihsel serüveninde geçirmiş olduğu teknolojik yenilikler sinemanın yapım pratiğini değiştirdiği gibi aynı zamanda seyir alanında ciddi dönüşümler yaratmıştır. Bu başlık altında sinemada seyir deneyimine etki eden dijital oyunların yaratmış olduğu etkinin (seyircinin-izleyicinin pasif izler konumdan, aktif müdahale eden oyuncu-kahraman konumuna geçmesi) sinemada seyir pratiklerine getirmiş olduğu dönüşümler incelenecektir. Teknolojik gelişmeler neticesinde gelişim göstermiş olan interaktif sinema, klasik sinemadan farklı olan bir sinema anlayışına sahiptir. Blake (2017:528), interaktif sinema kavramının yeni bir kavram olmadığını belirtir. Erken dönem örnekleri olarak 1960’ların başında, *Bay Sardonicus* (1961) filmi vardır. Bu filmin sonuna doğru seyirciden ana karakterin kaderini belirlemesi için başparmağını yukarıya kaldırması ya da aşağıya indirmesi beklenir. Blake (2017:528), bu erken dönem denemelerinin istenilen sonucu vermeyip büyük ölçüde aldatıcı olduğunu belirtir. Koenitz (2015:13), etkileşimli sinema kavramının 1967 yılında, Montreal Dünya Fuarı’nda Çekoslovakya pavyonu için Radúz Çinçera tarafından Kinoautomat’a dayanan, sinema deneyimlerini ve etkileşimi birleştiren çalışmalar ve deneyler için kullanılan bir terim olduğunu belirtir. Kinoautomat katılımcıların hikâyenin düğüm noktaları üzerinde seçimler yaparak öykü üzerinde değişiklik yaptığı, ilk anlatı içeren interaktif filmidir. Kinoautomat sistemi, katılımcıların koltuklarında bulunan biri kırmızı diğeri yeşil iki düğme aracılığı ile filmin düğüm noktalarında karşılaştıkları iki seçenektan birini seçmeleri üzerine kuruludur. Yapılan seçimlere bağlı olarak, projektöre ilgili film makarası yerleştirilerek hikâyenin yeni bir düzlemde devam edebilmesi sağlanmaktadır. Sezen (2005:85), Kinoautomat’ın temelde mekanik bir sistem olduğunu belirtir.



Görsel 3.5.1. Kinoautomat sistemi (1967)

Blake, (2017:528) bu çalışmaların etkileşimli sinemanın ilk deneyleri bağlamında görülmesi gerektiğini belirtir:

Anlatı etkileşimlerindeki potansiyel gelişmenin önünde pek çok teknik sorun vardı aynı zamanda kültürel ve psikolojik engeller de vardı. Etkileşimli içerikler ancak 1980'lerde ve 90'larda, bilgisayar tabanlı video oyunları tarafından karşılanabildi (2017:529).

Henman (2019), interaktif film fikrinin 1980'li yıllara kadar başka bir çıkış bulamadığını ancak bu kez dijital oyun dünyasının bir parçası olarak filminden ziyade bir "sinema video oyunu" melezi olarak ortaya çıktığını belirtir. Perron (2008:1), 1990'larla birlikte FMV türünün, 19. yüzyılın sonunda sinemanın bir yenilik olması gibi bunlarında oyun ve film çalışmalarında bir yenilik olarak, belirli bir teknolojik ilerleme periyodunda ortaya çıkmış olduğunu ifade eder. Oyun türleri bölümünde FMV oyun türünün tarihçesini özetlerken bu oyun türünün 1990'lı yıllarda bir heyecan yarattığını ancak teknolojik imkanların yetersizliği, sınırlı etkileşim eksikliği, düşük çözünürlük, kötü prodüksiyon şartları gibi nedenlerle bu alanda üretilmiş filmler istenilen sonucu vermemiş olduğunu belirtmiştim. Perron (2008:5), göre interaktif filmlerin yapımı 1980'lerde ve 1990'larda oyunlarla iç içe geçmiş ve bu deneysel çalışmalar aslında dijital oyunların film olmadığını göstermiştir. Bu anlamda bu alandaki çalışmalar sinema ve oyun pratikleri açısından daha çok deneysel olarak tarif edebileceğimiz çalışmalardır. Bu anlamda bu alanda üretilmiş yapımlar için "oyun mu yoksa film mi" olduğu konusunda Sayın'ında (2014:3) ifade ettiği herkesin hem fikir olduğu bir tanımlama yoktur. Bu alandaki tarihsel arka plana bakıldığında bu oyun türü ile interaktif filmler arasında tam anlamıyla bir iç içe geçmişlik vardır. Meadows, interaktif anlatıyı en basit haliyle anlatı karakter ve aksiyonlarının, izleyici tarafından müdahaleye uğrayabilecek, seçilebilecek veya olay örgüsü düzenlenebilecek bir temsili olarak tanımlar (akt. Sayın, 2014:101). Bu anlamda Sayın (2014), interaktif her yapının elbette bir oyun olarak algılanması mümkün olabileceğini belirtiyor:

İnteraktif her yapının elbette bir oyun olarak algılanması mümkündür. Zira oyun, tanımı itibari ile bir kazanana olması gereken bir yapı değildir. Oyun aynı zamanda oyuncular ve/veya anlatıcı arasında sosyal bir sözleşmedir. Bu sosyal sözleşmeye oyunun amacı da dahildir. Bu amaç sadece iyi bir zaman geçirmek olabildiği gibi bir şeyi öğrenmek veya bir yeteneği elde etmek de olabilir (2014:6).

Sayın (2014:7), bu tanıma göre interaktif her yapıya belli bir anlamda oyun denebildiği için anlatı ile interaktivite kavramlarının birleşmesinin yer yer bir oksimoron* olarak görülmüş olduğunu ifade ederek bu durumun literatürde oyun, interaktivite ve anlatı kavramlarının çevresinde ciddi tartışmalara sebep olmuş olduğunu belirtir. Veale (2012), göre tarihsel olarak etkileşimli sinema olarak adlandırılan metinler, katılım süreçleri dolayısıyla dijital oyunlar ve sinemanın duygusal deneyimleri arasında değişime uğradığından bu iki deneyimin melezleri

*Oksimoron, birbiriyle çelişen ya da tamamen zıt iki kavramın bir arada kullanılması içeren bir kavramdır.

değildir. Veale bu alandaki yapımlar başlı başına ayrı bir alan olarak değerlendirmek gerektiğini vurguluyor. Bu anlamda bu tür yapımların nasıl tanımlanması gerektiği hakkında tam bir fikir birliğine varılamamıştır. Günümüzde dijital oyunların sadece oyun değil, oyun ve sinemanın bir karışımı olarak değerlendiren pek çok akademisyen vardır. Crawford bu durumu şu şekilde tarif etmektedir; “Bilgisayar oyunu ve film ortamı birbirine yaklaşırken, medya sınırları aşıyor ve yeni melez ortam cinegame doğar” (Crawford, 2008). Erkilic (2017), Daly’in sinemada giderek interaktif anlatımların varlığına olanak sağlayan gelişmelerin yaşandığına dikkat çektiğini belirterek, Daly’in bu interaktif anlatımları Sinema 3.0 olarak kavramsallaştırdığını belirtir:

Daly (2010:81) Deleuze’ün hareket ve zaman imgesinden yola çıkan Sinema 2 yerine, sinemanın etkileşimli bir hal alarak, yeni medya ve metinlerarasılıkla birlikte kullanıcının/seyircinin sinemasına dönüştüğü Sinema 3.0’ı ileri sürer. Etkileşimi dijital medyanın doğal bir sonucu olarak gören Daly, izleyicinin artık pasif bir konumda olmadığını belirtir. Ancak klasik izleyicinin kaybolmasıyla birlikte gösterinin oyuna dönüştüğünü de vurgular. Sinema 3.0’da, bir film artık tutarlı, değişmeyen bir sanat eseri olarak değil; bunun yerine çapraz medya etkileşimi dünyasında yer alan ve bu keyfin bir parçası olarak, kullanıcı katılımı şeklinde etkileşimi yeni anlatım biçimlerini mümkün kılıyor. Böylece Sinema 3.0’ın temel özelliği izleyiciyi işe koyarak aktif hale getirmesidir (Erkilic,2017:64).

Sayılğan’a (2012) göre, dijital oyunlarla birlikte, insanlar şimdiye dek görülmemiş bir biçimde ekrandan kendisine dayatılan görüntüye müdahale edebilme ve karşısındaki görüntüyü değiştirebilme olanağına ve gücüne kavuşmuştur. İnteraktif sinema teknolojilerini dijitalleşme bağlamında, seyircisine ilk kez özne olma şansı tanıyan bir biçim olarak değerlendiren Arda’ya (2013) göre, interaktif sinema klasikleşmiş görsel-işitsel üretim sürecini ve izleyicinin konumunu yeniden ele alan bir sinema kavramdır. Bu tartışmalar ekseninde tıpkı oyunlarda olduğu gibi seyirciye perdede gördüklerine müdahale etme olanağı tanıyan etkileşimli sinema denemelerinin dijital oyunların gelişimi ile ortaya çıkan bir sonuç olarak değerlendirilebiliriz.

Burgos (2019) göre, 80’li ve 90’lı yıllarda FMV türünde öne çıkan oyunlar şunlardır; *Wild Gunman, Dragon Lair, Night Trap, Ground Zero Texas, Star Trek, Snatcher, The X-Files Game, Phantasmagoria, Wing Commander III*. 90’lı yıllarda bir taraftan oyun konsolları ve pc’ler için bu türde yapımlar gerçekleştirilirken aynı zamanda sinema salonlarından gösterilmek üzere bu türde filmlerde yapılmıştır. Sayılğan (2015:9),1990’lı yıllarda ticari bir beklentiyle etkileşimli filmler üretmeye başlayan şirketin İnter film şirketi olduğunu belirtir. Sayılğan (2015:9) göre, 1992-1995 yılları arasında Sony desteğiyle gerçekleşen bu filmlerin sinema salonlarında göstermek için özel ekipmanlar gerektiğini belirterek bu alandaki yapımların gerek gösterim gerekse yapım açısından pahalı olduklarını ve tam bir etkileşim sağlanmadığını belirtir:

Immersion Studios büyük ekranda gösterilmek üzere etkileşimli filmler yapmaya başladı. Daha çok eğitim amaçlı olan bu filmlerle tam bir çoklu etkileşim sağlanıyordu. Seyirciler birbirlerine karşı ya da beraberce görevler başarmaya çalışıyorlardı. Büyük ekrandaki filmde onların başarılarına göre şekilleniyordu. Örneğin; Vital Space filminde seyirciler VIVISYS isimli sistemi kullanabilmek için hangi microbotun seçileceğine önlerindeki dokunmatik ekran sayesinde karar verirler. Seçim yapıldıktan sonra film bir oyuncuya dönüşür ve seyirci

Grant'in vücudunda robotu yöneterek bir first person shooter(birinci şahıs nişancı) oyunu oynar. Oyunda mikropları öldürür. Film bu yönde şekillenir. Seyirci filme doğrudan etki ettiğini hissederek. Oyun deneyimine yakın olması sebebiyle Immersion Studio filmlerine game ve movie kelimelerinden türetilmiş "goovie" denilmektedir. Gösterim olanakları açısından da oldukça pahalı olan bu filmler küçük bir azınlığa hitap etmiştir (Sayılğan ,2015:9-11).

Burgos (2019) ,1990'larda üretilmiş bu yapımların sloganın "Oyunu izlemeyin, filmi oynayın!" olduğunu söyler. Bir filmi "oynamak" kulağa biraz tuhaf gelse de aslında tam olarak bu türdeki filmlerde seyirciden beklenen bu filmleri oynamasıdır. Bu durum bu filmlerin etkileşimli yapılarından kaynaklanmaktadır. Kelime anlamı olarak etkileşim, TDK'ya göre birbirini karşılıklı olarak etkileme işidir. Sayın (2007:7), interaktif kelimesinin İngilizcedeki "interactive" kelimesinden Türkçeye girmiş olduğunu belirtir. Etkileşim, dijital teknolojilerle birlikte varlığı daha da çok hissedilen konulardan biri haline gelmiştir. Sayın (2014), hali hazırda var olan teori ve sistemlerimizin etkileşimi en klasik ve en basit formu ile incelemekte olduğunu belirtir:

Anlatının kendisi elbette anlatıcı ve izleyici arasında bir iletişim olarak düşünülebilir. Ancak bu iletişim geleneksel olarak son derece tek yönlü bir olgudur. İnteraktivitenin amacı bu kısıtlamaları ortadan kaldırarak anlatımı çift taraflı bir iletişim haline getirmektir. İnteraktivitenin hedefi izleyicide temsil, dönüşüm ve immersiyon* oluşturup, izleyiciyi anlatının oluşturulması ve hikâyenin yazılmasına yazarın kendisi ile birlikte ortak etmektedir (2014: 6).

Sayın'ında (2014), ifade ettiği üzere sinema gibi kayıt sanatları yapıları gereği böyle bir interaktiviteye açık değildirler. Ancak hikâye anlatımının bir başka örneği olan oyunlar bu noktada sinemadan ayrılırlar. Günümüzde ağırlıklı olarak kullanmakta olduğumuz hikâye anlatım yöntemlerinde anlatıcının otoritesi mutlak olarak kabul edilmektedir oysaki en eski hikâye anlatımı yöntemlerinden olan oyunlar, tamamen interaktiftirler. Sinema bağlamında ise, izleyicinin, olayların nasıl ortaya çıkacağını değiştirecek şekilde metne dahil olma kapasitesi yoktur. Kahramanlar için korkunç olaylar bekliyorsak, kaçınılmaz olanı ertelemek için yapabileceğimiz hiçbir şey yoktur. Bu anlamda FMV türündeki yapımlar iki farklı medyayı -dijital oyunlar ve sinemayı- birleştirme çabası içinde olduğundan seyir pratiğine yepyeni bir bakış açısı kazandırmış olurlar. Dijital oyunların yapısından kaynaklanan oyuncu katılımı, oyuncuların duygusal deneyimi için temel bir gerekliliktir. Oyuncular böylelikle aldıkları kararların sorumluluklarını taşır ve oyunla daha yüksek düzeyde duygusal bir bağ kurmuş olurlar. Kuşkusuz, bu oyunlar "oynanmak" yerine "izlenirlerse" çok farklı bir duygusal tenöre sahip olacaklardı, çünkü seyirci verilen kararların sonuçlarından sorumlu olmayacaktı. Dolayısıyla, bu oyunların etkileşim deneyimlerini sinemaya aktarması etkileşimli filmlerin oyun duygusu taşımasına neden olur. Perron (2008), bu anlamda 1990'lı yıllarda ortaya çıkan FMV filmleri erken sinema tarihi dönemlerindeki filmlere benzetir;" Erken sinemanın teşhirci doğasını,

* İmmersiyon, dijital oyunların en önemli ayırt edici özelliklerinden biri olarak izleyicinin interaktif deneyimin içine girmesi ve kendisini o deneyimin bir parçası gibi hissetmesidir.

izlemeye istekli bir seyircinin sinemanın bir şey gösterme becerisiyle daha fazla ilgilenmesi gibi etkileşimli filmlerde seyirci daha fazla doğrusal olmayan hikâye anlatımı ve fotogerçekçi imgelerle ilgiliydi” (Perron,2008). Perron’un vurgusu Hollywood’un tarihsel pratiğinde teknolojiyle kurduğu ilişkiyi de bir anlamda açıklar. Hollywood popülerliğini korumak ve seyircisini elinde tutmak için teknolojiyi her dönem bir araç olarak kullanmıştır. Böylelikle seyirci, teknolojik değişimlerin sinemada yarattığı yenilikleri merak ederek, ilgisini sinemaya vermiştir. Bu anlamda Britanyalı yönetmen Peter Greenaway, interaktif filmleri geleceğin sineması olarak gördüğünü belirtir:

Scorsesenin modası geçmiş çünkü aynı filmleri, D.W. Griffith geçen yüzyılın başlarında yapıyordu...Otuz beş yıllık sessiz sinema gitti, artık kimse ona bakmıyor. Bu, sinemanın geri kalanına olacak...Yeni medyaya bakmak zorundayız...heyecan verici ve teşvik edici. Star Wars'un tıpkı gerçekten on altıncı yüzyıldaki gibi görünmesini sağlayacak etkileşimli bir sinemaya sahip olacağımıza inanıyorum” (akt. Gaudreault& Marion, 2015:22).

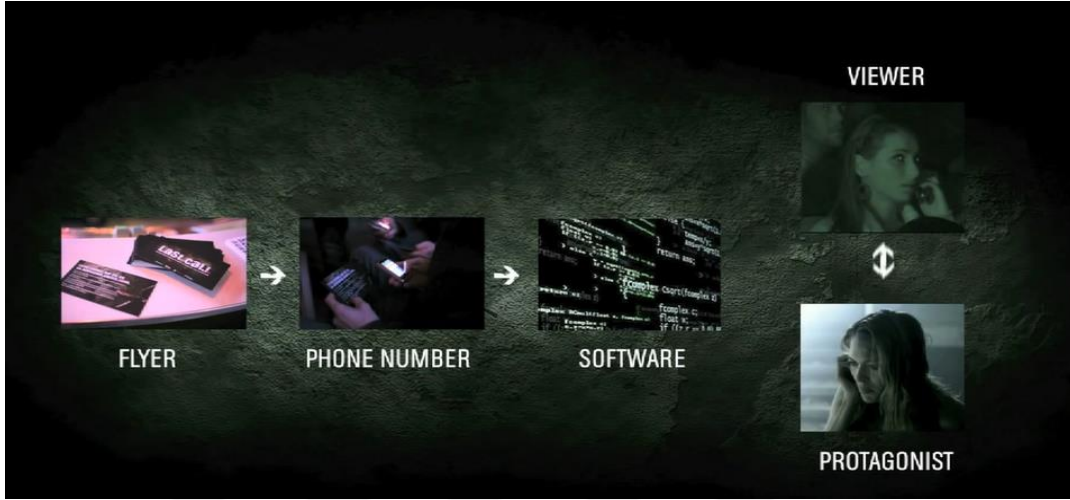
Greenaway’in öngörüsünün 2000 yılından sonra gerçekleştiğini söyleyebiliriz.1990’lı yıllarda istenilen etkiyi yaratamayan bu alandaki yapımlar,2000 yılından itibaren daha etkili yapımlar olarak karşımıza çıkmıştır. Blake (2017), böyle bir gelişim yaşanmasının temel nedeninin her alanda kendi göstermeye başlayan dijitalleşme süreciyle ilintili olduğunu belirtir:

2000 yılından sonra dijital televizyonun hızlı büyümesiyle ikincil ekran etkinliği gelişti. TV yarışması gösterileri, eğlence programları, senaryo dizileri ve spor yayıncılığı, dijital devrimde doğal olan her şey etkileşimli sosyal potansiyeli kucakladı. Sadece dijital projeksiyon cihazı bütün sinema salonlarında genel kabul görmeye başladığında, film yapımcıları artık farklı ekranlarda senkronize içerikleri denemeye gerçekten başlayabilirdi (Blake ,2017:529).

Projeksiyonların dijitalleşmesi, sinemanın geçirdiği dijital değişimin son aşamalarından biridir. Etkileşimli filmler açısından projeksiyonların dönüşümü önemlidir çünkü 1990’lı yıllarda optik projeksiyonlarda seyirci bir karar verdiğinde bu projeksiyona yeni film takmayı gerektirdiğinden etkileşim sürekliliği sağlanamıyordu. Bu anlamda dijital projeksiyonların varlığı bu alanda çalışmalar yapılmasını kolaylaştırmıştır. 2010 yılında Alman *Jung von Matt/Spree* ajansının *13th Street* kanalının tanıtımı için gerçekleştirdiği *13th Street:Last Call(Son Çağrı)* filmi izleyiciyle anında etkileşim sağlayan etkileşimli sinemanın yakın dönemlerdeki önemli örneklerinden biridir. İlk interaktif korku filmi olarak tanıtılan bu filmde; seyirciler bilet alırken cep telefon numaralarını kayıt ettiriyorlar. Geliştirilen yazılım sayesinde seyircinin ismi numarası ile eşleştiriliyor. Film sırasında başrol oyuncusu seyircileri rastgele arayarak ne yapması ve nasıl kaçması gerektiğini soruyor. Seyirciler başrol oyuncusuna “şimdi sağa/sola dön”, yukarı çık/aşağı in”,o kutuyu aç/açma” gibi yönlendirmeleri ile film ilerliyor. Projenin yaratıcılarından Matthias bu filmde yapmak istediklerini şu şekilde belirtiyor:

Bu filmde seyirciler daha önce hiç olmadığı kadar korku dolu anlar yaşadı. Kontrolün oyuncularında olduğu oyunlar unsurunu sinematik hikâye anlatımı ile harmanlayan bu proje, oyun ve film arasındaki boşluğu kapattı ve böylece yeni bir eğlence deneyimi yaşatmış oldu. Korku filmlerinde seyirciler kurbanı yaklaşmakta olan tehlikeyle ilgili olarak film kahramanı

uyarmak ister. Ancak bu imkansızdır. Korku filmleri; kötülük, korku ve terör yayar. Seyirci sadece oturup izleyebilir. Korku filmleri yüz yıldır bu mantık üzerinden ilerliyor. Bunu değiştirmenin zamanı gelmişti. Kahramanın izleyiciye başvurmasını ve kendisine kaçmasına yardım etmesi gerektiğini düşündük. Bu nedenle, ses tanıma yoluyla diyaloga izin veren özel bir yazılım geliştirdik. Ses komutlarını anlayan IVR sistemi sayesinde ekrandaki oyuncu komutları takip ederek her seferinde farklı sonuçlanacak etkileşimli bir film yapısını oluşturmuş olduk (Matthias,2011).



Görsel 3.5.2. Last Call(Son Çağrı) filminin çalışma mantığı.

Geleneksel sinemanın bilindik kalıplarını yeniden ele alarak farklı bir seyir deneyimi hedefleyen etkileşimli film örnekleri, sinemaya dair bilenen eğilimleri değiştirme amaçındadır. Öykünün seyircilerin seçim ve tercihleri doğrultusunda şekillendiriyor olması, etkileşimli filmleri oyun deneyimine yaklaştırmış olur. Gaudreault ve Marion, göre, André Bazin bugün “sinema nedir?” Sorusunu soracak olsaydı, hiç tereddüt etmeden cevap verecektik; “Sinema çok değişti, sevgili Bazin. Artık onu tanımazsınız!” Çünkü dijital formatlarla değişen şey filmler değil, her şeyden önce sinemanın kendisidir. Yirminci yüzyıl sineması vardı ve şimdi artık yirmi birinci yüzyıl “sineması” olacak. Bazı açılardan ilk kuzenler, diğerlerine de uzak akrabalar” (Gaudreault ve Marion,2015:8). Bellour’a göre, yalnızca karanlıktaki sinema salonu projeksiyonunun deneyimi, sinema olarak adlandırılmaya değerdir;” Sinemanın ne olduğuna dair iyi bir kriter olabileceğine inandığım en önemli nokta: Deneyimi kesmeme veya değiştirmeme izin veren bir filmin herhangi bir sunumu sinema değildir.” (akt. Gaudreault ve Marion,2015:25)

Gaudreault ve Marion’un tarif ettiği yirminci yüzyıl sineması ile yirmi birinci yüzyıl sineması arasındaki farklılıklar Bellour’un sadece yirminci yüzyıl sinemasını, sinema olarak tanımlamamasına neden olmuştur. Teknolojinin hızlı gelişimi ve iletişim araçlarının “deneyim” kavramını yeniden şekillendirmesi günümüzde sinema dediğimiz seyir pratiklerinde dönüşümler yaratmıştır. Seyirci artık sinemada sadece filmleri seyir etmekle kalmaz aynı zamanda filmler seyircilerin tıpkı dijital oyunlarda olduğu gibi aktif olarak rol alabildiği, karakterleri yönlendirebildiği mecralar haline gelmeye başlamıştır. Böylelikle yıllar boyu perdede hayat bulan gerçeğe yakın olması hedeflenen görüntülerin yerini, perdenin dışına çıkabilen gerçeklik hissi

veren yönlendirilip kontrol edilebilen görüntüler almıştır. Gaudreault ve Marion'un bunu yirmi birinci yüzyıl sineması olarak tanımlaması yersiz değil çünkü bu "yeni sinema", yapım, üretim, gösterim ve estetik pratikleri açısından yirminci yüz yıl sinemasından ayrılmaktadır. Bu bazı sinema çevreleri tarafından "sinemanın sonu" olarak tarif edilse de Gaudreault ve Marion, (2015:20), bir sinema salonunda gösterilmesi gereken filmler olduğu sürece sinemanın yaşayacağını ifade eder onlara göre ancak sinema aparatının ortadan kaybolduğu gün sinemanın gerçekten öldüğü gün olacaktır. Erkilic, bu tartışmalar ekseninde dijital sinemanın yeni keşifler vaat ettiğini ifade etmektedir; "..Nasıl pelikül yirminci yüzyıla ait ise dijital görüntü de yirmi birinci yüzyıla aittir. Pelikül geçmiş, dijital ise gelecek demektir. Sinemadaki dijital dönüşüm, günümüz yaratıcıları için yeni keşifler vaat etmektedir" (Erkilic,2017:68). Gaudreault'un öngörüsü henüz gerçekleşmedi yani henüz sinema aparatının ortadan kalkması söz konusu değil ancak sinema aparatı ciddi bir mutasyon geçirmiş vaziyette, buna bağlı olarak üretilen ve gösterilen filmlerde. Bu da Erkilic'in ifade ettiği üzere dijital sinemanın vaat ettiği yeni keşifler bağlamında değerlendirilebilir.

3.5.1. Filmi Oynamak: *Late Shift* (2016) Örneği



Yönetmen: Tobias Weber

Senarist: Tobias Weber, Michael Robert Johnson

Görüntü Yönetmeni: Alfie Biddle

Yapım: CtrlMovie

Ülke: İngiltere, İsviçre

Sinopsis: "Late Shift, alınan risklerin büyük olduğu bir FMV suç gerilimidir. Kârlı bir müzayede evinin soygununa katılmaya zorlanan matematik öğrencisi Matt, Londra'daki bu acımasız soygunun ardından masumiyetini kanıtlamak zorundadır. Oyunun en başından en sonuna kadar, yaptığınız tüm seçimlerin sonuçları olacak. Sizi yedi farklı sona götürebilecek olan 'kendi maceranızı seç' türündeki bir oyunda, tek bir küçük

karar bile tüm sonucu etkileyebilir. Gerçek aktörlerle çekilen bu suç geriliminde, 180'in üzerinde karar verme noktası sayesinde, heyecan verici bir deneyim yaşayın. Araba mı çalacaksınız yoksa kaçacak mısınız? Emirleri mi uygulayacaksınız yoksa planı sabote mi edeceksiniz? Duraklamanın

ve döngüsel çekimin olmadığı bu film devam ederken karar vermek için sadece birkaç saniyeniz olacak. Verdiğiniz kararlar, sizin kim olduğunuzu belirleyecek". (Steam*,2019)

Late Shift'in (Gece Vardiyası) online oyun mağazası olan Steam üzerinden yapılan tanıtımında izleyiciye interaktif bir deneyim vadediliyor. Lane (2018), interaktif eğlence alanında oyun ve film kelimelerinin yan yana olduğu bir yapımın uzun yıllardır yapılmadığını belirtir. Bunun en temel sebepleri 1990'lı yıllarda bu oyun türünün istenilen etkiyi yaratamamış olmasıdır. Ancak uzun bir aradan sonra anlatı odaklı dijital oyunlar yapmak üzere yola çıkan Wales Interactive ve CtrlMovie şirketinin bu oyun türünde yapmış oldukları bu yapım sinema ve oyun endüstrisinde bu türün yeniden canlanmasını sağlamıştır. Film birçok uluslararası film festivalinde gösterilmiştir. Aynı zamanda, İngiltere, İsviçre, Rusya, Almanya, Belçika ve Çek Cumhuriyeti'ndeki sinema salonlarında gösterime girmiş ve *Microsoft Xbox, Play Station, Steam* gibi bütün büyük oyun platformlarında da satışa sunulmuştur.

Filmin çözümlemesine başlamadan önce belirtmem gerekiyor ki, FMV oyunları her iki ortamda (oyun-film) birleştirme çabası içinde olduğundan eleştiriyi yapmayı zorlaştırmaktadır. Bir filmi eleştirir gibi mi inceleme yapmam gerekiyor yoksa bir oyun incelemesindeki konulara mı odaklanmam gerekir? Bu sorular temelinde her iki ortamında özelliklerinden yararlanarak bir inceleme yapılmaya çalışılacaktır.

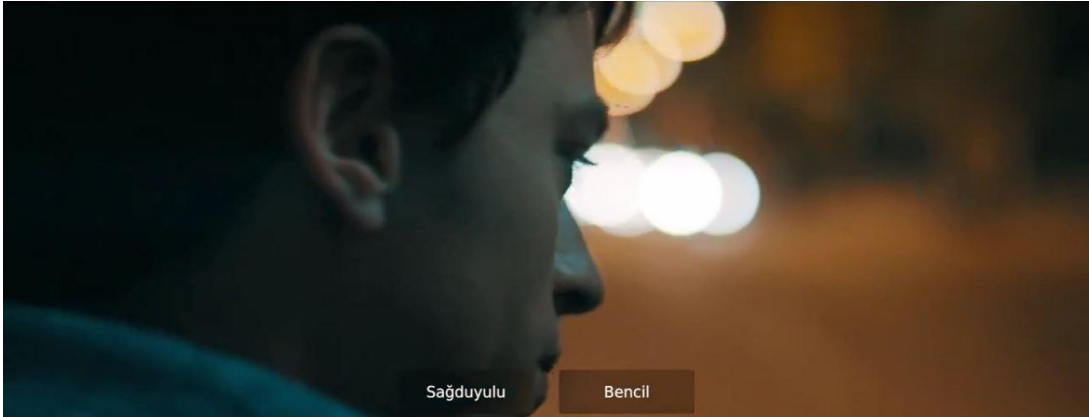
Late Shift, seyirciye etkileşimli bir film olarak sunulmaktadır. Böyle bir yapımda izleyicinin aynı zamanda oyuncu olması da hedefleniyor. Bir filmi oyun mağazasının FMV oyunları başlığında bulup bilgisayarınıza indirdiğinizde artık izleyici-oyuncu olmuş oluyorsunuz. Çünkü filmi başlatabilmeniz için tıpkı oyunlardaki gibi bir başlangıç ekranı ile karşılaşıyorsunuz.



Görsel 3.5.1.1. *Late Shift* (2016) filminin başlangıç ekranı

* Valve oyun şirketi tarafından 2003 yılında kurulan Steam dünyanın en büyük online oyun mağazasıdır. Steam, geleneksel olarak oyunların CD/DVD'lerle piyasaya sürüldüğü dönemi sonlandırmıştır.

Filmi “yeni oyun”, deyip filmi başlatma tecrübesini kazandıktan sonra filmin aslında klasik anlatı sinemasının kodlarını kullanarak ilerlediğini görüyoruz. Kurucu çekimlerle gördüğümüz Londra kentinde karakterimiz Matt’in iç sesini duymaya başlarız. Matt’in seçimler ve kaderle ilgili proloğunu izledikten sonra, izleyiciden beklenen Matt’e dair bir yargı oluşturmak. Klasik anlatı sinemasında bir karakteri tanımak için daha uzun bir zamana ihtiyaç vardır ancak burada karakterin nasıl biri olacağını seyirci şekillendirdiği için bu prologdan sonra karaktere dair ilk izlenimimizin ne olduğuna karar veririz.



Görsel 3.5.1.2. Late Shift (2016)

Bu noktadan itibaren yönetmen Tobias Weber, seyirciyi aynı zamanda oyuncuya dönüştürerek aldığımız kararların filmdeki hikâyeyi nasıl şekillendirdiğini gösterir. Bu anlamda bu filmi “seçim tabanlı” bir film olarak tanımlayabiliriz. Burada artık salt izleyici yoktur; izleyici-oyuncu vardır. Filmde 7 ayrı son bulunuyor ve bu sonlardan sadece bir tanesi mutlu sonla bitiyor. Filmi “oyunlarım” sırasında henüz mutlu sona ulaşmadım ancak bu film size “oyunabilir karakter” sunduğu için karakterle kurduğunuz özdeşleme etkileşim sayesinde yüksek bir noktada olduğundan oynadığınız kahramanı mutlu bir sona ulaştırma çabanız oluyor. Tıpkı bir oyunda öldüğünüzde oyuna yeniden başlamanız gerektiği gibi burada filme yeniden yeniden başlayıp karakterinizi mutlu sona ulaştırmaya çabalyorsunuz. Ancak tam bu noktada bunun bir oyun olarak sorunlu yapısıyla da karşılaşılıyorsunuz. Oyunlarda tüm kontrol sizin elinizdedir, filmlerde ise kahramanın kaderi seyircinin talepleri doğrultusunda değişmez. Ancak bu yapımda ne oyunlardaki gibi tüm kontroller sizin elinizdedir nede geleneksel sinemadaki gibi edilgen bir konumdasınızdır. Filmin yönetmeni Tobias Weber göre, her iki medyum arasındaki bu farklılık böyle yapımların ortaya çıkmasına zemin hazırlamaktadır:

Şahsen, film ve oyun arasında iki farklı taraftan yaklaşılabilir bir boşluk olduğuna inanıyorum. Oyun stüdyoları interaktif filmlere oyun geliştiricileri perspektifinden yaklaşıyor. Öte yandan, biz geleneksel film yapımcıları olarak yaklaşıyoruz ve artıları ve eksileri olan canlı aksiyon videolarının potansiyelini genişletmeye çalışıyoruz. Hikâye odaklı oyunlar oluşturmak için CGI kullanıyorsanız, çok fazla özgürlüğe sahip olursunuz. Açıkçası, önceden kaydedilmiş film materyallerini kullanırken o özgürlüğe sahip değiliz. Yine de hiçbir şeyin gerçek insanlar kadar gerçekçi ve duygusal olamayacağına inanıyorum. Hikâyenin her

yolunun sonuçları, izleyicinin kararlarının ahlakından büyük ölçüde etkilenir ve izleyici, her türlü uygun gördükleri herhangi bir şekilde etkileşime girmekte özgürdür. Eylemlerinizin sonuçlarıyla yüzleşmek, tıpkı hayatta olduğu gibi. Eğer insanları vurursanız, sonuçları olur. Oyunlarda pikselleri vuruyorsunuz ve çoğu zaman sonuç çıkmıyor. Sonunda hala kazanabilirsiniz. Bu hikâyenin daha fazla gerçekçi olmasını istedik, 'Piksel çekemezsiniz. Bir filmde karakter çekiyorsunuz. Bu size insan düzeyinde daha çok şey ifade ediyor (akt. Martenns&Böke,2016).

Yönetmenin vurguladığı gibi oyunlarda CGI ön plandadır ve ne kadar sahici görünürse görünsün bunun bilgisayar ortamında hazırlanmış bir imaj olduğunun farkındasınızdır ancak gerçek görüntüler kullanmak seyircide yönlendirdiğiniz filmin kahramanına karşı bir sorumluluk duygusu yarattığından karakterle bir özdeşleme pratiği kuruyorsunuz. Hikâye kurgusunda yaptığınız seçimler sizi kararlarınızın sonuçlarına katılmak zorunda bıraktığından böyle bir özdeşleşme yaşıyorsunuz. Filmin yönetmeni böyle bir hikâye mekaniğini bilinçli kurduklarını belirtiyor:

Hikâyede aslında yanlış diye bir yol yok. Bu bir soygun hikayesi ve bu soygunu planlayanların bunu neden planladıklarını öğreniyorsunuz. Hikâyenin mekaniği her zaman oradadır, ancak seyirciye seçenekler sunduğumuzda, seyircinin karakteri ana kahramanımızın iyi ya da daha kötü olmasına yol açabilir. Bu durumda hikâyenin sonunun kötü ya da mutlu sonla bitmesine sağlar, ancak hikâyenin genel mekaniği aynıdır. Her iki dakikada bir seçim yapıyorsunuz ve tüm bu seçenekler size yedi farklı sondan birine götürüyor. Tüm kararlarınız sizi bazı sonuçlara götürür. Hikâyenin neden yanlış gittiğini kendinize sormalısınız. Oyunlarda, karakterlerini caddeden aşağı yönlendiriyorsun veya kapılarını açıyorsun. Filmlerde, bu tür geçiş anları genellikle kesilir. Bu sinema dilinin bir parçası. Sinema, hikâyeye odaklanmayı sever- karakterler arasındaki çatışmalara, zor kararlara, kişisel ıstıraba, duygulara, aşka yaşamda önemli olan şeylere, bizi insan olarak tanımlayan şeylere yani. "Kararların sensin" filmin sloganı. Kullanıcıların seçimlerinin ilişkisini ve sonuçları keşfetmelerini sağlamak istedik (akt. Martenns&Böke,2016).

Yönetmenin vurguladığı film mekaniğini kurmak için CtrlMovie şirketinin geliştirmiş olduğu yazılımın çok önemli bir etkisi vardır. 1990'larda bu türdeki yapımların en büyük problemlerinden biride karar verildikten sonra Cd'ler arasında geçiş yapmanız gerekiyor olmasıydı. Diver'a (2017) göre, 1990'ların başlarında ve ortalarında çok zor etkileşim kurduğunuz bu oyunlar sektördeki birçok insanın ve pek çok oyuncunun geçmişte bıraktığını düşündüğü bir türdü. Diver (2017) göre, teknoloji o zamanlar böyle filmler için hazır değildi ancak Late Shift gibi yapımlarla bu şimdi mümkün olabilmektedir.



Görsel 3.5.1.3. *Late Shift* (2016) karar verme anlarında ortaya çıkan geri sayım sayacı.

Filmde karşınıza çıkan seçenekler arasında bir seçimde bulunduğunuzda bir tür geri sayım sayacı belirir ve kararı vermek için 3 ila 5 sn. arasında bir zamanınız vardır. Karar verdiğinizde yazılım size bir kopukluk hissettirmeden, sizi bir sonraki sahneye taşır. Delaney (2017) göre, *Late Shift*'e kadar bu karar anları sıklıkla döngüsel video bölümleri kullanırdı. Yani oyuncu-izleyici bir seçime karar verene kadar, sahneler oyuncunun girişini beklerken tekrar ederdi. Dolayısıyla *Late Shift*'le birlikte bu durumun değiştiğini belirtebiliriz. Böylelikle filmde olma duygusu kesintisiz olarak devam etmiş olur. Filmin yönetmeni Tobias Weber, bunun seyircide bir zaman baskısı oluşturduğunu belirterek bu geçişlerin çok önemli olduğunu belirtiyor:

En zor şey kusursuzluktan her bir karar anında bir seçim yapmanın zihinsel süreci içinde karar vermek ek bir zorluk yarattı. Çok kısa yaparsanız, çok fazla insan kaybedersiniz, çok uzun yaparsanız, filmin akışını tahrip eder. En iyi zamanın 3 ile 5 saniye arasında olduğunu saptadık. Bu tür etkileşimli ve katılımcı teknolojilerin geliştirilmesi için seyircilerin, sinema endüstrisinin ve hikâye anlatıcılarının yeni bir zihniyet yaratması gerekiyor (akt. Blake,2017:539).

Tobias Weber'in bu tür yapımlar için "yeni bir zihniyet yapılanması" gerektiğine dair vurgusu önemlidir. Çünkü *Late Shift* bu yeni zihniyet yapılanmasının bir ürünü olarak karşımıza çıkmaktadır. Filmde etkileşim içinde aldığımız kararlar saklanır ve filmi tamamladıktan sonra karşınıza tıpkı oyunlardaki gibi skor tablosu çıkar. Bilgisayar oyunu tasarımcısı Richard Rouse'a göre bir bilgisayar oyununda iki tür öykü vardır. Bunlardan birincisi yazılımın oyun mekaniğinden bağımsız olarak anlatılan "tasarımcının öyküsü"dür (designer's story). Tasarımcının öyküsü çeşitli bölümlerden oluşabilir. Katılımcının oyun sırasında göstermiş olduğu performansı ise "oyuncunun öyküsü"dür (player's story) (akt. Sezen,2005:97). Film oynadıktan sonra jenerik yazısının ardından karşılaştığınız skor tablosu Rouse'un vurguladığı gibi "oyuncunun öyküsü"dür. Film toplamda sizden 20 bölümü bulmanızı bekliyor ancak bunların çoğu özel kararlar vermeye bağlı yani farklı oynamalarda zıt kararlar vermeniz gerektiğinden

oyundaki listeyi tamamlamak iin yedi ayrı finali de grmeniz gerekmektedir. Byle bir abaya tek seferde ulařmak mmkn olmadıėından tıpkı bir oyun gibi filmi tekrar tekrar ‘‘oymanız’’ gerekmektedir.



Grsel 3.5.1.4. *Late Shift* (2016) skor tablosu

Bir filmi bu Őekilde interaktif bir anlatı olarak ‘‘oyunamak’’ sinemanın deneysel kimliėinin bir parası olarak deėerlendirebilir. Sinemanın teknolojik geliřmeler neticesinde geirdiėi deėiřimlerin yansımaları bu anlamda kendini seyir pratiėinde de gstermiřtir. Late Shift ile birlikte artık seyir pratiėimize bilgisayar yazılımları ve donanımları da -bilgisayar faresi, tablet veyahut cep telefonlarımızın ekranları- dahil olmuřlardır. Bu bakıř aısını aynı zamanda sinema perdesine de yansıtmayı bařarmıř olan Weber bu anlamda seyircinin film izleme deneyimini de deėiřirmiřtir.



Grsel 3.5.1.5. *Late Shift* (2016) filminin sinema gsterimi

Late Shift'in sinema versiyonunda seyirciler filme başlamadan önce telefonlarına Android veya iOS uygulama mağazasından Ctrlmovie uygulamasını ücretsiz olarak indirmektedirler. Ardından bağlandıkları özel bir Wi-Fi ağı sayesinde filmdeki karar anları telefonlarında tercih etmeleri gereken seçenekler olarak sunulur. Seyircinin burada da karar vermesi için 3 ila 5 sn. arasında bir süresi vardır. Ekranda hikâyeye dair seçim yapıldıktan sonra özel bir yazılım seyirciden aldığı tepkileri toplar ve çoğunluğun verdiği tercihe göre yazılım bir sonraki sahneye geçer. İzleyiciler çok yavaşsa veya hiç kimse oy kullanmıyorsa, film belli bir öyküye göre devam eder, yani yönetmenin kurgusu. Farokhmanesh ve Nicolett (2017), bu durumun seyir pratiğinde önemli değişikliklere neden olduğunu belirtiyorlar:

Sinemanın geleceği telefonumuzda mı olacak? Sinemada devam eden görgü kuralları, herhangi bir cep telefonunun sinemada kullanılmasının doğru bir davranış olmadığını belirtir ancak Late Shift filmi bu dinamiğe meydan okur. İzleyiciler sadece telefonlarını kullanmaya teşvik edilmezler, aynı zamanda öykünün ilerlemesi içinde telefonlarını kullanmak zorundadırlar (Farokhmanesh ve Nicolett ,2017).

Sinemadaki klasik izleme pratiğinin aksine, izleyicilerin katılımına göre ilerleyen bir filmin çoğu sinema sever için olağandışı bir deneyim olduğunu söyleyebiliriz. Anthony (2016) sinemada film izlerken hikâyeyi şekillendiriyor olmanın yarattığı deneyimleri şu şekilde tarif ediyor:

Kahramanı tamamen kontrol altına almak, oldukça garip bir deneyim. Bir yandan, bu sadece bir film ve böylece gerçek hayatta asla vermeyeceğiniz çılgınca kararlar alma yetkiniz var. Güvenlik görevlisini yenmeye karar verdiğimde, gizlice uzaklaşmak yerine, sert bir kaçış korkusu hissettim. Öte yandan, tercihleri yapan kişi olduğunuzda, olanlardan sorumluluk hissediyorsunuz. Yaşlı bir adamı (bir golf sopasıyla!) biraz bilgi vermeye zorlamayı seçtiğimde, kısacık bir suçluluk duygusu hissettim; Bir sonraki karara varılincaya kadar birkaç saniyeliğine sıkışmış garip, rahatsız edici bir his. Çoğunluk diğer seçeneğe oy verdi. Daha sonra, teknik ekip izleyici tercihleriyle ilgili bazı rakamlar verdi, izleyicilerin yüzde 91'inin yaşlı adamı öldürmek için oy kullandığını söylediler (Anthony ,2016).

Anthony'in sinemada yaşamış olduğu deneyim yeni bir seyir pratiğinin göstergesidir. Blake (2017), Late Shift'in ,2016 sonbaharında itibaren başlayan ve 2017'de sonlanan gösterimleri süresince Tobias Weber ve prodüksiyon ekibinin, yapılan seçimler hakkında bilgi topladığını belirtir:

Late Shift 1960'lardaki Kino-otomatı yapanların hedeflediği gibi, grup dinamiklerinin kolektif karar alma süreçlerindeki etkisini ölçmeye çalışan denemelere dönüştü. Öncelikle, izleyici üyelerinin birbirlerini etkileme eğiliminde olduklarını keşfettiler: filmin başında çoğunluğa karşı oy veren izleyiciler, filmin sonuna kadar genel olarak fikir birliğine katıldılar. Aynı zamanda sosyal ve çevresel faktörler de ortaya çıktı: seyirci günün saatine ve hatta hava durumuna bağlı olarak. Örneğin, Kasım ve Aralık aylarının soğuk aylarında Rusya'da yapılan film gösterimleri, Weber'e göre "çok acımasız sona ermeyle" sonuçlandı. İsviçre'de ise yaz boyunca "daha ince karar vermeyle" sonuçlandı (Blake,2017:530).

Tryon sinemadaki bu seyir durumunu 'yeni topluluk biçimleri' olarak tanımlar; "Bu durumda, bir sorumluluk duygusu ile desteklenmiş bir anlatı içindeki sınırlı etkileşim, sinemanın

her zamanki sabit sınırları içinde yeni bir grup deneyimi yarattı. Bu durum seyircinin duygusal bir deneyimini paylaşmaktan daha fazlasını yapmasına neden olur, seyirci artık aynı zamanda gerçekleşen ortak bir anlatı geliştirme alıştırmalarında başlar” (akt. Blake,2017:530). Sinemada seyircilerinin verdiği kararlardan veri toplanabiliyor olması, insanların perdede seyir ettikleri imajlara göre ortak bir anlatı oluşturmaya çalışması, sinemanın seyir pratiğinin pek çok açıdan değişmiş olduğunu gösterir.

Farokhmanesh ve Nicolett (2017), Late Shift filminin yapımcılarından Mattar'ın etkileşimli filmlerin endüstriyi ele geçirmek üzere olduğuna inanmadığını ifade ederek, Mattar'ın bu formatta çok fazla potansiyel bulunduğunu ifade ettiğini belirtiyorlar:

Neden olmasın? Bunun gibi filmlerin güzelliği, onunla ne yapmak istediğinizi dair seçeneğiniz olmasıdır. Bu, insanların yaratıcı olmaya devam etmesine, film yapmasına, daha fazla yönetmen ve yazarın yeniden yaratıcılık enerjisine kavuşmasına yardımcı olacak, filmlerinin hala ortak bir deneyim olduğunu hissetmeleri ve filmlerin hala toplu olarak tüketiliyor olması, bu çok hoş (Akt. Farokhmanesh&Nicolett,2017).

Mattar röportajında CtrlMovie şirketinin geliştirmiş olduğu yazılımın sadece kendi yapımları için değil başka prodüksiyon şirketleri içinde kullanıma sunduklarını belirtiyor. Bu anlamda bu türde daha önce hiçbir yapımın kazanamadığı bir başarı ve teknoloji geliştiren CtrlMovie şirketi belki de interaktif eğlence endüstrisinin 21.yüzyıldaki öncüsüdür, bunu kuşkusuz zaman gösterecek. Ancak şimdiden bu yapımın sinema tarihinde adından söz ettirebileceğini söyleyebiliriz. Birçok insan için sinema hala duygusal anlatı deneyimleri için eşsiz ve özel bir yerdir. İzleyicilerin karanlığa boyun eğdikleri optik ve işitsel yanılsamalarla dolu olan bir yer. Mattar'ın öngörüsü doğru çıkarsa sinema salonları 21.yüzyılda da varlığını geliştirerek göstermeye devam edecek. Karanlık salonlarda sinemanın geleneklerine bağlı olan sinema izleyicileri, interaktif film tecrübesini de öğrenmiş olacaktır.

3.6. Simülasyon Oyunları ve Simülasyon Sineması

Baudrillard, simülasyonu; bir köken ya da gerçeklikten yoksun gerçeğin modeller aracılığıyla türetilmesine hipergerçeklik ya da simülasyon denebileceğini ifade etmiştir (Baudrillard,2011:13). Baudrillard 'tan referansla simülasyonu; bir araç, bir sistem veyahut bir olguya özgü işleyiş biçiminin bir bilgisayar programı aracılığıyla yapay bir şekilde yeniden üretilmesi olarak tanımlayabiliriz. Bu anlamda simülasyon en basit anlamıyla “gerçeğin taklit edilmesi”dir. Ören, kavramın Türkçe 'ye “benzetim” olarak da çevrilmekte olduğunu belirterek bu kavramın “Bir şeyin benzerini (taklidini) yapmak” anlamında kullanıldığını ifade eder (akt. Dönmez,2012:40). Simülasyon oyunları da bu anlamda bir gerçekçiliğe dayanır. Bu oyunlarda gündelik hayatta yaşanamayan bir deneyim, gerçekçi bir şekilde oyuncuya yaşatılmaktadır. Eren, (2009:10), Fransız bilgisayar oyunu eleştirmenleri Le Diberder kardeşlerin, simülasyon

kategorisine giren oyunların üç temel özelliği olduğunu belirtir; Bir “dünya” tasvir edilir, detaya yüksek önem verilir, Açık bir amaçları yoktur. Simülasyon oyunlarında Diberder kardeşlerin vurguladığı özellikleri görmek mümkündür. Bu tarz oyunlarda, oyuncu genellikle üçboyutlu ortamda bir aracın (uçak, helikopter, otobüs, tank, denizaltı) kontrolünü ele alarak aracı kullanıyormuşçasına bir deneyim elde etmektedir. Ayrıca bu oyunlarda görüş açısı genellikle FPS oyunlarındakine benzer şekilde, birincil şahıs gözündendir. Bu oyunlarda diğer dijital oyun türlerinden farklı olarak belirgin bir anlatının olmaması sadece oyuncuların çeşitli karar verme süreçlerini içermesine neden olur. Oyunun bir yanı öykü ise diğer yanı etkileşimdir. Oyuncuyu oyuna bağlayan en önemli etkenlerden birisi olan etkileşim, oyuncuyu devamlı ve hızlı bir şekilde seçimler yapmaya zorlar. Oyuncu oyunun kuralları dahilinde bu seçimlerin sonuçlarını ve etkilerini eş zamanlı görür ve oyunun beklediği ölçüde yeni seçimler yapar. Yani bu oyunlarda oyunlara ait en önemli özellik olan immersiyon(etkileşim) ön plandadır.

Bu oyunların en temelde etkileşimi hedeflemiş olması Bugün 5-B sinema olarak adlandırılan salonlarında en temel özelliğidir.5-B sinema olarak adlandırılan salonlarda gösterilen filmlerin içeriklerine baktığımızda, bunların anlatıdan yoksun sürüş simülasyonları olduğunu görürüz. Bu sinema platformlarının üreticileri bu salonları “simülasyon sinema sistemi” olarak pazarlamaktadır. Öncelikle bu salonlardaki 5 boyut vurgusu bu eğlence sunum sistemleri için bir pazarlama terimidir. Fizikçiler ve matematikçiler 4 ve üzerindeki boyutların insan zihnini kavramayacağı boyutlar olduğunu vurgular. İnsan zihnini nesnelere 3 boyutlu olarak algılar buda; en boy ve derinlik içerir. Yorgancı, görsel zekâmız ve beynimizin 3 boyuta göre şekillenmiş olduğunu belirterek, dördüncü boyutu “henüz” algılama olanağımız bulunmadığını ifade eder; “Bugünkü fizik bilgimize göre, dördüncü boyut olarak aslında hepimizin bildiği, Einstein’ın teoremleriyle daha da önem kazanan ‘zaman’ ele alınıyor. Yani, üç fiziksel boyut ve zaman boyutu içinde varlığımızı sürdürüyoruz” (Yorgancı,2016). Bu salonlardaki boyut vurgusu ebetteki Einstein bahsettiği boyut vurgusundan çok farklı; 3 boyutlu gözlüklerle izlenen bir ekranın önünde, sanal gerçekliği yaşatmak için ekrandaki imgelerle senkronize hareketli bir platform ve tüm bunlara ek olarak rüzgâr, kar, yağmur, sis, duman gibi efektler eşliğinde oluşturulan bir sinema sisteminden daha doğrusu bir sinema platformundan söz ediyoruz. Bu anlamda 5-B sinema olarak adlandırılan sistemin en ayırt edici özelliklerinden biri; sanal gerçekliği en üst düzeyde yaşatmak için geliştirilen robot mekanizması. Neira , bu hareket temeli platformların askeri amaçla oluşturulmuş eğitim simülatörlerine dayandığını belirterek bu mekanizmanın çalışma mantığını anlatır; “hareket temelli sinema” donanmanın askeri simülatörlerine dayanmasına rağmen, bu salt bir yazılım değildir. Genellikle, düşünce ve sürüş simülatörleri, gerçek fikirler ve araçların hareket modellerinin dinamiklerinden hareket denklemlerini çözerek hareket sinyalleri üretir” (Neira,2017). Yani burada veriyi oluşturan görsel içerikten bu sistem 3B kamera hareketlerini sayısallaştırdıktan sonra bunu fiziksel olarak hareket platformunun

anlayabileceęi bir dile evirerek platformunun hareket etmesine saęlar. Neira (2017), bu sistemi ROMOT (Robotic 3D Movie Theatre), yani Robotik 3B Sinema olarak tarif etmektedir. Neira (2017) gre, bu sistemler bařta srclerin src eęitimi ve srř gvenlięi bilinci iin geliřtirilmek iin tasarlanmıřtır. Ancak kısa sre ROMOT sistemlerinin ok ynl yapısı farklı endstrilerinde ihtiyalarına cevap vermesinden dolayı bu sistemlerin eęlence, turizm, eęitim, saęlık gibi pek ok sektrde kullanılmaya bařladığını belirtir.



Grsel 3.6.1. 5-B Sinema salonunda seyir pratięi

Han (2014), dnyanın ilk "duyusal film ekranın" Morton Heilig tarafından patenti alınmıř Sensorama Simulator olduęunu belirtir. Lenny Lipton gre, Heilig bu aygıtıyla izleyiciyi tamamen simle edilmiř bir ortamda, duygusal deneyime dahil etmek istemiřtir (akt. Zone,2012:148). Zone gre;" Sensorama stereoskopik bir nickelodeon'du ancak ilave koku, titreřim, rzgr ve bir ift dahili hoparlrle birlikte. Heilig'in ABD patentinde Sensorama Simulator'un amacının ok sayıda duyuda duyular geliřtirerek, bir deneyimi simle etmek iin bu buluşu yaptığını belirtir" (Zone, 2012:148-149). Brockwell (2016), Sensorama Simulator'un hem ilk ticari 4B film hemde aynı zamanda VR'ında* ilk ncs olarak kabul edildiğini belirtir. Han (2013), bu icadın sadece bir kiři tarafından grntlenmesi iin retilmiř olduęunu belirterek, Heilig'in nihai hedefinin, geniř bir izleyici kitlesine gereklięin yanılısamasını saęlamak iin bir Experience Theater (Deneyim sineması) tasarlamıř olduęunu belirtir.

* *Virtual Realty, Trkeye Sanal gereklik olarak evrilen bu kavram, insanların  boyutlu bilgisayar teknolojileri ile etkileřime girebildikleri ortama verilen isimdir.*



Grsel 3.6.2. Sensorama Simulator'de seyir pratięi

Han (2013), Heilig'in nihai hedefi olan bu salonun ierisinde bu deneyimi oluřturmak adına;  boyutlu renkli grntler, ynl ses, tat, rzgr, titreřim, fiziksel insan aktiviteleri ve sıcaklık deęiřimleri gibi deneyim paletlerinin olacaęını belirtir. Han (2013), Heilig'in nihai hedefi olan bu salonların 1980'lerde eęlence parklarında "motion-based theater" (harekete dayalı sinema) olarak hayata getięini ifade eder:

Deneyim Sineması kavramı hayata geirildi ve eęlence parklarında "harekete dayalı sinema" olarak tanıtıldı; rneęin, Toronto'daki CN Kulesi'nde Evren Turu (1985), Disneyland parklarında Yıldız Turu (1987) ve Universal Studios'ta Geleceęe Dnř (1991). Bu bařarılardan ilham alarak, mzeler ve kltrel mekanlar gibi eęlence mekanları da daha fazla ziyareti ekmek iin benzer salonlar kurmuřtur (Han,2013).

Bu salonların tarihsel arka planına nemli bir hatırlatmayı da Zone yapar. Zone George Hales'in 1905 yılında St. Louis Fuarı'nda seyircilerin bir trenin arkasından ekilmiş grntleri izlemek iin bir vagona bindikleri popler bir eęlence salonu *Hales'le Turlar* gsterimlerine deęinir; "Bu gsterimleri sırasında seyirciler bir taraftan grntleri izlerken, seyircilerin bulunduęu platform bir makaralı kayıřa baęlanarak vagonun sallanması saęlanmıřtır. Bylece seyircilere gerekten o vagonun iindeymiř gibi bir his oluřturulmak istenmiřtir" (Zone ,2012:144-145).

Zone *Hales Turlar'nın* dnemi iinde deęerlendirildięinde byk bir bařarı olduęunu belirterek bu salonların, 1905'ten 1907 yılına kadar 500'e yakın yerde hizmete girdięini ancak bir endstri standardı oluřturmadıęını ifade eder (Zone ,2015:145).



Görsel 3.6.3. Hales'le Turlar 1905 (Zone, 2012:145)

Hale ve Heilig'in çalışmalarını "simülasyon sinemasının" veya Han'ın ifadesiyle "deneyim sinemasının" erken dönem örnekleri olarak gösterebiliriz. Bu anlamda dijital oyunların en temel özelliklerinden biri olan etkileşim meselesinin dijital oyunlardan çok daha önceleri sinemanın gündeminde olduğunu ancak bunun o günün teknolojik koşullarında gerçekleşemediğini söyleyebiliriz. Perdede veyahut ekranda görebildiğimiz imajlara müdahale etme şansı ancak dijital oyunların gelişmesiyle mümkün olabilmiştir ancak yine de 1980'li yıllardan başlayarak gelişim gösteren ve 2000'li yıllarda çok popüler olan bu salonların Hale ve Heilig'in çalışmalarının mirasçısı olduğunu söyleyebiliriz. Çok kısa bir süre öncesine kadarda çoğunlukla alışveriş merkezlerinde veyahut lunaparklarda karşımıza çıkmakta olan bu salonlar bu tezin yazım sürecinde çoğu kapanmış olduğundan çalışmanın bu başlık altındaki perspektifini daraltmayı zaruri hale getirmiştir. Zone (2012:144), 3B filmler pazarında 1980'lerin sonlarında IMAX gücüne bağlı olarak bir canlanma yaşadığını ancak özellikle 2000 yılına gelindiğinde 3B filmlerin, film pazarında etkili olmaya başladığını belirterek, bu kapsamda eğlence parklarında bulunan bu küçük salonlarda gösterilen filmlerin halk arasında çok popüler olmuş olduğunu belirtir. Ancak bu salonlar seyircilere farklı bir seyir deneyimi yaşatmasının yanında temel bazı zayıflıklar barındırmaktaydı. Gösterilen filmlerin süresi kısaydı; 2 ile 5 dk. arasında süren bu filmler içerik olarak simülasyon oyunlarının perdeye yansıtılmış halinden başka bir şey ifade etmemekteydi. Kısa ve heyecan verici sürüş simülasyonlarına dayanan bu filmler temelde anlatıdan ve hikâyeden yoksundular. Ayrıca, bu filmleri üretmek klasik 3B filmleri üretmekten daha fazla maliyetli olduğundan - bu filmler sinema sisteminin özel efektlerine uygun olarak hazırlandığı için çok daha pahalıya mal oluyor- seyirci aynı filmi tekrar izlemek istemiyordu. Bunun gibi temel sebepler bu salonların geçen süre zarfında kapanmasına yol açmıştır. Daha doğrusu bu salonlarda yer alan koltuk sistemi varlığını sürdürürken perde yerine artık VR sistemler kullanılmaya

başlanmıştır. VR'li salonlarda görüntüye dalmış seyirciler diğer gerçekle ilgili tüm referans noktalarını kaybederler.



Görsel 3.6.4. VR Hurrricane isimli hareketli platform sistemleri.

Bu salonlar bir taraftan dönüşürken aynı zamanda geleneksel sinema salonlarının da dönüşümüne neden olmuşlardır. Sinema tarihinden görüleceği üzere sinema salonlarından önce varlık gösteren panoroma ve dioramalar gibi öncü seyir pratikleri nasıl sinema salonlarının gelişmesini katkıda bulunmuşlarsa bu salonlarda sinema salonlarının benzer bir şekilde gelişmesine neden olmuşlardır. Bugün dünyanın çeşitli ülkelerinde geleneksel sinema filmleri için geliştirilmiş olan 4DX sinema salonlarının konsepti aslında 5-B simülasyon salonlarının konseptiyle aynıdır. Dünyanın en büyük sinema salonlarını işletmesini elinde tutan Güney Kore firması CGV tarafından geliştirilen bu salonlardan bir tanesi de 2015 yılında Mars Cinema Group'un en fazla salonuna ve koltuk sayısına sahip sineması Cinemaximum Marmara Forumda kurulmuştur. Bu salonların varlığı sinema endüstrisinin diğer platformlarla girdiği ticari rekabetin bir sonu olarak değerlendirilmelidir. Günümüzde ev sinema sistemlerinin gelişmesi, online izleme platformlarının varlığı, dijital oyunların daha gelişkin bir şekilde varlık göstermesi sinema salonlarında film izleme pratiklerinde düşüşlerin yaşanmasına neden olmuştur. Sinema endüstrisinin bu alanlarla rekabet edebilmesi ve seyirciyi salonlara çekebilmek için bu anlamda oyunlarda var olan etkileşime daha fazla yer vermeye başlamışlardır. Mars Cinema Group Pazarlama Direktörü Feliks Boynuinceoğlu izleyici filme çekebilmek için bu tür değişimlerin yapılması gerektiğini vurgulamaktadır:

Sinema endüstrisine kronolojik olarak baktığımızda teknolojik çıtanın sürekli yükseldiğini görürsünüz.4DX burada gelinen son nokta. Bu teknolojiyle birlikte artık sinemaseverler filmlerin izleyicisi konumundan onları yaşayan, bizzat deneyimleyen konuma geliyorlar. Filmde arabalı bir kovalama sahnesinde platformunuz hareket ediyor, kahramanımız bir gül bahçesinden geçince kokusunu duyuyor, yağmur veya fırtına gibi doğa olaylarında makul ölçülerde ıslanıyorsunuz... Size olayın kahramanlarıyla birlikte olayları yaşatan bir deneyim 4DX (akt.Kasarcı,2015).

Simlasyon sinemasından farklı olarak 4DX filmlerde sinemacıların nihayetinde hikye anlatıcılığınan uzaklaşmadan, seyirciyi filmin atmosferinin iine ekebilmeye alışmış olduklarını söyleyebiliriz. Geleneksel sinema seyircileri aısından film izleme deneyimin bir “lunaparak” eğlencesine dndğ eleştirisi yapılabilir. Ancak pek ok izleyicinin evinde televizyonların online izleme platformlarına bağlanabildiği bir dnyada sinema endstrisi bu salonlarla birlikte seyirciyi yeniden sinema salonlarına ekebilmeyi hedeflemektedir. Mars Cinema Group pazarlama direktr BoynuinCEOğlu (2015), insanların ev dıřı eğlence aktiviteleri arasında sinemanın yerini yukarıya tařımak iin bu tr abaların endstrinin geleceği iin nem arz etmekte olduėunu ifade etmektedir. Bu anlamda artık sinemada dijital oyunlarda olduėu gibi seyircisine deneyim vadetmektedir ancak oyunlardan farklı olarak bu deneyimi kolektif bir seyir pratiğine dnřtrmesi sinemanın “yok oluřunun” nnde bir engel oluřturmuş olur.



4.SONUÇ

İnsan toplumunun ilk büyük faaliyetlerinin oyunla iç içe olduğunu belirten Huizinga (2015), oyun literatürüne Homo Ludens (oyun oynayan insan) kavramını kazandırmıştır. Caillois'a göre (2001:3), Huizinga, oyunun temel niteliğinin tanımını ortaya koyarak her kültürde rastlanan oyunun dışavurumlarını açığa çıkarmıştır. Huizinga ve Caillois'in oyun kavramını tanımlamaya yönelik çalışmalarını yaptığı dönemde henüz dijital oyunlardan söz edilmiyordu. Ancak bu yazarların oyun kavramına yönelik çalışmaları, bugün dijital oyun kavramını tanımlayıp anlayabilmemiz açısından önemli bir işlev üstlenmektedir. Çünkü dijital oyunlar da günlük hayatta gerçekleştirdiğimiz oyun etkinliğinin dijital ortama taşınmasıyla ortaya çıkmıştır.

Dijital oyunlar tarihini araştırırken, bu tarihin pek çok deney ve yenilikle dolu olduğunu görüyoruz. Dijital oyunlar, başlangıç noktasını nereye götürdüğünüze bağlı olarak 35 ila 50 yıl arasındaki bir zaman aralığı arasında gelişim göstererek orta çıkmıştır. Dijital oyunlar ilk ortaya çıktıkları dönemde, bu teknolojinin eğlence değeri üzerinden bir gelişim göstermiştir. Bu anlamda sinemanın ortaya çıktığı ilk dönemle paralellikler gösterdiğini söyleyebiliriz. Bir teknolojik gelişme olarak ortaya çıkan sinema nasıl zaman içerisinde hikâye anlatma edimine gereksinim duymuşsa aynı şekilde yeni bir eğlence aracı olarak dijital oyunlarda var olmaya devam edebilmek için, sinemanın zaten sahip olduğu bir şeye, öyküye ihtiyaç duymuşlardır. Dijital oyunlara hikâye unsurunun dahil olması da oyunlara ait en önemli özellik olan etkileşimin (immersiyon) gelişmesine neden olmuştur. Etkileşim ile birlikte, insanlar şimdiye dek görülmemiş bir biçimde ekrandan kendisine dayatılan görüntüye müdahale edebilme ve karşısındaki görüntüyü değiştirebilme olanağına ve gücüne kavuşmuştur. Bu anlamda dijital oyunlar içinde yaşadığımız çağı şekillendiren bir öykü anlatım aracı olarak yetmişli yıllardan bu yana geçen süre zarfında kendine has görsel bir dil oluşturmuştur. Wolf (2008) oyunlara ait bu görsel dilin seyircinin doğrudan ve aktif katılımı sebebiyle edebi türler ve film türleri çalışmalarından kayda değer şekilde ayrıldığını belirtir. Bu ayrım, oyuncunun oyunun anlatısı hikayesi içinde merkezdeki çatışmalarda doğrudan yer almasından kaynaklanır. Bu anlamda bir oyun türü, oyuncu açısından bir "deneyimler yelpazesi"ni temsil eder.

Bugün geldiğimiz noktada dijital oyunlar sinemada anlatımı etki edecek derecede sinema diline katkı sağlamaktadır. Bittanti'ni (2002:308), kapsamlı araştırması neticesinde sinema ve dijital oyunların yakınsamasından ortaya çıkan filmleri "teknoludik" filmler olarak değerlendirir. Teknoludik film hem sinema hem de dijital oyunların bazı unsurlarını sentezleyen yeni bir film türüdür. Bu anlamda tez kapsamında incelediğim *Tron (1982)*, *Pers Prensi (2010)*, *HardCore Henry (2015)* filmleri dijital oyun biçimleriyle karşılaştırılmalı olarak çözümlenerek bu filmlerin estetik biçim ve içeriğinin dijital oyunlardan beslenilerek yapıldığı sonucuna varılmıştır. *Tron (1982)*, filmi dönemin arcade oyun stilini benimsemiş, *HardCore Henry (2015)*, filmi ise bir başka oyun

türü olan FPS oyunların stilini benimsemiştir. Bir dijital oyun uyarlaması olarak *Pers Prensi (2010)*, filmi ise net bir şekilde bir oyun estetiğini benimsememiş olsada aynı isime sahip oyundan pek çok içeriği (hikâye, oyunun görsel dünyası, vb) filme dahil etmiştir. Böyle filmlerin yapılmasında en temel nedenlerden biri çalışmada röportajlarına yer verdiğim filmlerin yönetmenlerinin açık bir şekilde dijital oyunlardan etkilenmiş olduklarını belirtmeleridir. Bu anlamda bu tarz yapımları bundan sonra daha sık görebileceğimiz öngörüsünde bulunabiliriz çünkü bu tarz filmler aynı zamanda dijital oyun jenerasyonu ile büyüyen bir kuşağa hitap etmektedir. Sinemanın dijital oyunların görsel stillerine öykünmesi bir anlamda film dili gramerini de yeni bir zenginlik katarak, dijital oyunların sinemada anlatıma etki etmelerine neden olmuştur.

Sinemada yapım, gösterim ve dağıtım pratiklerinin önemli ölçüde değişmesine neden olan dijitalleşme süreci Gaudreault ve Marion'un (2015:25) bunu yirmi birinci yüzyıl sineması olarak tanımlamasına neden olmuştur. Gaudreault ve Marion, sinema salonu ve selüloitten, yirminci yüzyılda bize sinemayı tanımlayan sinemanın dayandığı iki temel ilke olduğunu ifade etmektedir; "Selüloit sinematografinin dayandığı ana malzemedir. Bugün ise dijital kameraların ana malzemesi sayısallaştırılmış dosyalar haline gelmiştir" (Gaudreault ve Marion,2015:84). Gaudreault ve Marion bu yapım pratiklerini yirmi birinci yüzyıl sinema olarak tanımlamaları yersiz değil çünkü bu "yeni sinema", yapım, üretim, gösterim ve estetik pratikleri açısından yirminci yüz yıl sinemasından ayrılmaktadır. Erkılıç, bu tartışmalar ekseninde dijital sinemanın yeni keşifler vaat ettiğini ifade etmektedir; "...Nasıl pelikül yirminci yüzyıla ait ise dijital görüntü de yirmi birinci yüzyıla aittir. Pelikül geçmiş, dijital ise gelecek demektir. Sinemadaki dijital dönüşüm, günümüz yaratıcıları için yeni keşifler vaat etmektedir" (Erkılıç,2017:68). Dijitalleşme bağlamındaki bu yeni keşif alanlarından biride dijital oyunlarla varlığı belirginleşmiş olan interaktif anlatımlardır. Perron (2008:1), 1990'larla birlikte tam hareketli video (FMV) türünün, 19. yüzyılın sonunda sinemanın bir yenilik olduğu gibi bu türünde oyun ve film çalışmalarında bir yenilik olduğunu belirterek, etkileşimli filmlerin belirli bir teknolojik ilerleme periyodunda ortaya çıkmış olduğunu ifade eder. Sinemanın teknolojik gelişmeler neticesinde geçirdiği değişimlerin yansımaları bu anlamda kendini seyir pratiğinde de göstermiştir. Çalışmada bu kapsamda sinemada seyir pratiklerine etkileyen *Late Shift (2016)* filmi, FMV (Full Motion Video) oyun türü ve interaktif sinema bağlamında incelenmiştir. Burgos (2019) ,1990'larda birlikte bu türde üretilmiş yapımların sloganın "Oyunu izlemeyin, filmi oynayın!" olduğunu söyler. Bir filmi "oynamak" kulağa biraz tuhaf gelse de aslında tam olarak bu türdeki filmlerde seyirciden beklenen bu filmleri oynamasıdır. Dijital oyunların en temel özelliğinden biri olan İmmersiyon (etkileşim) bu yapımlarla birlikte sinema filmlerinde bir parçası olmuştur. Bu anlamda *Late Shift (2016)* filmiyle artık seyir pratiğimize bilgisayar yazılımları ve donanımları da -bilgisayar faresi, tablet veyahut cep telefonlarınızın ekranları- dahil olmuştur. Bu bakış açısını sinema perdesine

yansıtmayı başarmış olan filmin yönetmeni Weber bu anlamda seyircinin film izleme deneyimini de değiştirmiştir. Filmi bu şekilde interaktif bir anlatı olarak “oynamak” sinemanın deneysel kimliğinin bir parçası olarak değerlendirebilir.

Tez kapsamında sinemada gösterim pratiklerine etki eden simülasyon oyunları ve simülasyon sineması incelenmiştir. Bu oyunlarda gündelik hayatta yaşanamayan bir deneyim, gerçekçi bir şekilde oyuncuya yaşatılmaktadır. Bu anlamda bu oyunlarda en belirgin özellik etkileşimdir. Bu oyunların en temelde etkileşimi hedeflemiş olması Bugün 5-B sinema olarak adlandırılan salonlarında en temel özelliğidir. 5-B sinema olarak adlandırılan salonlarda gösterilen filmlerin içeriklerine baktığımızda, bunların anlatıdan yoksun sürüş simülasyonları olduğunu görürüz. Bu sinema platformlarının üreticileri bu salonları “simülasyon sinema sistemi” olarak pazarlamaktadır. Öncelikle bu salonlardaki 5 boyut vurgusu bu eğlence sunum sistemleri için bir pazarlama terimidir. Bu salonlardaki boyut vurgusu ile kasıt edilen 3 boyutlu gözlüklerle izlenen bir ekranın önünde, sanal gerçekliği yaşatmak için ekrandaki imgelerle senkronize hareketli bir platform ve tüm bunlara ek olarak rüzgâr, kar, yağmur, sis, duman gibi efektler eşliğinde oluşturulan bir sinema sisteminden daha doğrusu bir sinema platformundan söz ediyoruz. Neira (2017), bu sistemi ROMOT (Robotic 3D Movie Theatre), yani Robotik 3B Sinema olarak tarif etmektedir. Çok kısa bir süre öncesine kadarda çoğunlukla alışveriş merkezlerinde veyahut lunaparklarda karşımıza çıkmakta olan bu salonlar bu tezin yazım sürecinde çoğu kapanmış olduğundan çalışmanın bu başlık altındaki perspektifini daraltmayı zaruri hale getirmiştir. Zone (2012:144), 3B filmler pazarında 1980'lerin sonlarında IMAX gücüne bağlı olarak bir canlanma yaşadığını ancak özellikle 2000 yılına gelindiğinde 3B filmlerin, film pazarında etkili olmaya başladığını belirterek, bu kapsamda eğlence parklarında bulunan bu küçük salonlarda gösterilen filmlerin halk arasında çok popüler olmuş olduğunu belirtir. Ancak bu salonlar seyircilere farklı bir seyir deneyimi yaşatmasının yanında temel bazı zayıflıklar barındırıyordu. Gösterilen filmlerin süresi kısıydı; 2 ile 5 dk. arasında süren bu filmler içerik olarak simülasyon oyunlarının perdeye yansıtılmış halinden başka bir şey ifade etmemekteydi. Kısa ve heyecan verici sürüş simülasyonlarına dayanan bu filmler temelde anlatıdan ve hikâyeden yoksundular. Bunun gibi temel sebepler bu salonların geçen süre zarfında kapanmasına yol açmıştır. Daha doğrusu bu salonlarda yer alan koltuk sistemi varlığını sürdürürken perde yerine artık VR sistemler kullanılmaya başlanmıştır. Bu salonlar bir taraftan dönüşürken aynı zamanda geleneksel sinema salonlarının da dönüşümüne neden olmuşlardır. Sinema tarihinden görüleceği üzere sinema salonlarından önce varlık gösteren panoroma ve dioramalar gibi öncü seyir pratikleri nasıl sinema salonlarının gelişmesini katkıda bulunmuşlarsa bu salonlarda sinema salonlarının benzer bir şekilde gelişmesine neden olmuşlardır. Bugün dünyanın çeşitli ülkelerinde geleneksel sinema filmleri için geliştirilmiş olan 4DX sinema salonlarının konsepti aslında 5-B simülasyon salonlarının konseptiyle aynıdır. Dünyanın en büyük sinema salonlarını

işletmesini elinde tutan Güney Kore firması CGV tarafından geliştirilen bu salonlardan bir tanesi de 2015 yılında Mars Cinema Group'un en fazla salonuna ve koltuk sayısına sahip sineması Cinemaximum Marmara Forumda kurulmuştur. Pek çok izleyicinin evinde televizyonların online izleme platformlarına bağlanabildiği bir dünyada sinema endüstrisi bu salonlarla birlikte seyirciyi yeniden sinema salonlarına çekebilmeyi hedeflemektedir. Mars Cinema Group pazarlama direktörü Boynuinceoğlu (2015), insanların ev dışı eğlence aktiviteleri arasında sinemanın yerini yukarıya taşımak için bu tür çabaların endüstrinin geleceği için önem arz etmekte olduğunu ifade etmektedir.

Bugün gelinen noktada artık sinemada dijital oyunlarda olduğu gibi seyircisine deneyim vadetmektedir ancak oyunlardan farklı olarak bu deneyimi kolektif bir seyir pratiğine dönüştürmesi sinemanın "yok oluşunun" önünde bir engel oluşturmuş olur. Bu anlamda gelecekte filmlerin izleyiciye sunduğu en temel unsurun, deneyim olacağını söyleyebiliriz. Yazılım, kodlama gibi alanlara ihtiyaç duyan bu teknolojiler, sinema endüstrisine yeni bir bakış açısı kazandırabilir. Gelecekte bu teknolojiler sayesinde üretilebilen filmlerin sinemada ne kadar yer bulabileceği ya da kalıcı olup olamayacağı tartışılır, ancak bu teknolojilerin, sonuç ne olursa olsun, sinemada yeni kapılar aralayarak, seyirciyi gerçeğe yaklaştıracak ve anlatıyı zenginleştirecek yeni teknikler yaratabileceğini ifade edebiliriz. Tarihinin başlangıcından beri izleyicide gerçeklik hissi uyandırmak isteyen sinema, belki de bu teknolojiler sayesinde gelecekte önemli bir etkiye sahip olacaktır. Bazin, sinemanın en eski "düşünür sanatçıların" görüşlerini şu ifadelerle tartıştığını belirtiyor; "Hayallerinde, sinemayı gerçekliğin eksiksiz bir temsili olarak gördüler; Bir anda, dış dünyanın mükemmel yanılısamasının sinema aracılığıyla yeniden inşasının mümkün olduğu bir dünya gördüler" (akt. Gaudreault&2015: 185). Gaudreault ve Marion, Bazin 'in, Sinema Nedir? adlı çalışmasında görüşlerinin idealist bir pozisyon aldığını belirtirler;" Sinemanın icadı halen devam etmekte olduğundan, henüz icat edilmedi ve sinema dediğimiz şeyin paradoksal olarak eklediği gelişmelere rağmen, hala yapılması gerekenler var" (Gaudreault ve Marion ,2015: 185). Bazin 'in sinemanın hala icat edilmediğini dair vurgusu sinemanın teknolojiyle olan ilişkisi kapsamında sinemanın sürekli gelişimine dair bir değerlendirmedir.

İçinde bulunduğumuz bu dönemde sinema ve dijital oyunlar arasındaki karşılıklı yakınsama her iki medyum arasındaki çizginin belirsizleşmesine neden olmuştur. Bu durumda termolojiye; teknololudic moive, Goovie, Cinegame, Sinema 3.0 gibi kavramların dahil olmasına neden olmuştur. Tüm bu tartışmalar akademik bir disiplin olarak Ludolojinin (Oyun araştırmaları) ortaya çıkmasına zemin hazırlamıştır.

Araştırma sırasında dijital oyunlar konusunda farklı disiplinlerden birçok araştırmacının dijital oyunlar hakkındaki çalışmaları incelenmiştir. Ancak bu çalışmalar, henüz, geniş bir literatürün oluşmasını sağlayacak düzeyde değildir. Dijital oyun alanında, aynı zamanda, yöntem ile ilgili tartışmalar da devam etmektedir.

KAYNAKLAR

- [1] Abisel, N. (1995). *Popüler sinema ve türler*. İstanbul: Alan Yayıncılık.
- [2] A, Metin.(2007). *Oyun ve bugün*. İstanbul:Yapı Kredi Yayınları.
- [3] Akbulut, H.(2009). *Gelenekselden dijital, mekandan uzama oyun kültürü; dijital oyun rehberi: oyun tasarımı, türler ve oyuncu*. Binark M, B.Sütcü G. Fidaner (Der). İstanbul: Kalkedon Yayınları.
- [4] Ayvaz, T. (2017). *İnternet ve sosyal medya mullanıcı istatistikleri*. 1 Ocak 2017 tarihinde <http://www.dijitalajanslar.com/internet-ve-sosyal-medya-kullanici-istatistikleri-2017/> adresinden alınmıştır.
- [5] Arsenault, D. (2009). Video game genre, evolution and innovation. Journal for Computer Game Culture. Retrieved 07 July 2017, from <http://www.eludamos.org/index.php/eludamos/article/view/vol3no2-3/125>.
- [6] Adanır, O. (2003). *Sinemada anlam ve anlatım*. İstanbul:Alfa Yayınları.
- [7] Alkan, H. (2013). *Uyarılma kavramı ve oyun uyarlamaları : Oyundan sinemaya uyarılma örneği olarak ' Resident Evil ' ve ' Silent Hill '*.Yayımlanmamış yüksek lisans tezi,İstanbul Üniversitesi: İstanbul.
- [8] Ayzenştayn, S. (1975). *Bir sinemacının düşünceleri*. İstanbul:Yol Yayınları.
- [9] Arda, Ö. (2013). Sinema endüstrisinde yeni boyut:İnteraktif sinema. *Fortune Kampüs*, 124-125.
- [10] Anthony, S. (2016). *Late Shift, the world's first interactive cinema movie, reviewed*. Retrieved 05 May 2019, from <https://arstechnica.com/gaming/2016/12/late-shift-interactive-movie-review/>.
- [11] Allgame.*Genre*. Retrieved 06 October 2018, from <http://www.allgame.com/genres.php>.
- [12] Burgos, D. (2019). *A brief history of interactive film - The End Run*. Retrieved 09 May 2019, from <http://endcrawl.com/blog/brief-history-interactive-film/>.
- [13] Baudrillard, J. (2011). *Simülakrlar ve simülasyon*. (Çev.O. Adanır). Ankara: Doğu Batı.
- [14]B,Bishop. (2016). *The making of Hardcore Henry, the craziest first-person action movie you'll ever see*. Retrieved 11 December 2016, from <http://www.theverge.com/2016/3/16/11248318/hardcore-henry-gopro-movie-director-interview-sxsw-2016>.
- [15] Bittanti,M.(2002).*The technolduic film:Images of video games in movies(1973-2001)*. Nakatsu, R., & Hoshino, J. (Eds).*Entertainment Computing Technologies and Applications* (pp.307-314). New York:Kluwer Academic Publishers.
- [16] Blake, J. (2017). *Second screen interaction in the cinema : Experimenting with transmedia narratives and commercialising user participation*, 14(2), 526-544. Retrieved 04 March 2019, from [http://www.participations.org/Volume 14/Issue 2/27.pdf](http://www.participations.org/Volume%2014/Issue%202/27.pdf).
- [17] Böke, I. (2016). *Tobias Weber - Late shift interview*. Retrieved 10 April 2019, from <https://adventuregamers.com/articles/view/31163>.
- [18] Brockwell, H. (2016). *Forgotten genius: the man who made a working VR machine in 1957 | TechRadar*. Retrieved 05 April 2019, from <https://www.techradar.com/news/wearables/forgotten-genius-the-man-who-made-a-working-vr-machine-in-1957-1318253>.

- [19] Binark, M. & Bayraktutan-Sütçü, G. (2008). *Kültür endüstrisi ürünü olarak dijital oyun*. İstanbul: Kalkedon.
- [20] Bordwell, D. ve Thompson, K. (2011). *Film sanatı*. (Çev. E. Yılmaz ve E. S. Onat) Ankara: De Ki Basım Yayım.
- [21] Chatman, S. (2008). *Öykü ve söylem: filmde ve kurmacada anlatı yapısı*. (Çev. Ö. Yaren). Ankara: De Ki Basım Yayım.
- [22] Caillois, R.(2001). *Man, play and games; free press of glencoe*. Chicago:University of illinois Press
- [23] Crawford, C. (2008). *Metro 2033 - More than a cinemachine?*. Retrieved 09 December 2016,from <http://www.digitalicons.org/wp-content/uploads/issue08/files/2013/02/howanitz.pdf>.
- [24] Ceram, C. W. (2007). *Sinemanın arkeolojisi*. (Çev.H. Aydın). İstanbul: Agora Kitaplığı.
- [25] Crawford, C. (1984). *The art of computer game design*. Amerika: McGraw-Hill/Osborne Media
- [26] Neira, C. (2017). *On a first evaluation of ROMOT—A Robotic 3D MOvie Theatre—For Driving Safety Awareness. Multimodal Technologies and Interaction, 1(2), 6.* <https://doi.org/10.3390/mti1020006>.
- [27] Oudart, J. P. (1974). *Çağdaş sinema (ss.37-49)*.Tarihinde adresinden alınmıştır. <http://sinematek.tv/dergi/cagdas-sinema/>
- [28] Doğu, B. (2006). *Popüler kültürün tüketim aracı olarak bilgisayar oyunlarında sunulan yaşam tarzı*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi,Ege Üniversitesi,İzmir.
- [29] Delaney, M. (2017). *Late shift review*. Retrieved 19 May 2019,from <https://www.trueachievements.com/n27504/late-shift-review>.
- [30] Dönmez, A. (2012). *Savaş temalı dijital oyunlarda egemen ideolojinin temsili*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi,Ege Üniversitesi,İzmir.
- [31] Diver,M. (2017). *'Late Shift' Is an intriguing failure of an FMV 'Game' - VICE*. Retrieved 30 April 2019,from https://www.vice.com/en_us/article/kbvzzz/late-shift-is-an-intriguing-failure-of-an-fmv-game.
- [32] Eren, Ö. (2009). *Bilgisayar oyunlarında dramatik yapı: alternatif yaklaşımlar*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Mimar Sinan Üniversitesi, İstanbul.
- [33] Çelikutuğ,E. (2010). Pers Prensi:Zamanın Kumları.*Sinema Dergisi,2010-05*. İstanbul.
- [34] Erkiş, H. (2017). *Dijital sinema teorisi üzerine : Akışkan sinema ve akışkan sinema teorisi*.10 Nisan 2019 tarihinde <https://dergipark.org.tr/download/article-file/393414> adresinden alınmıştır.
- [35] Erkiş, H., (2016) .Dijital sinema yapım pratiği ve kuramsal tartışmalar Üzerine. Şentürk,R. (Eds). *Dijital sinema-kuramdan tekniğe (ss.89-110 içinde)*. İstanbul: İnsan Yayınları.
- [36] Gross, B. D. (2010). *New "Tron" shines glowing light on an arcade classic*. Retrieved 04 December 2017,from,<http://edition.cnn.com/2010/TECH/gaming/gadgets/12/17/tron.arcade.game/index.html>.
- [37] Güzelış, H. (2018). *Teknolojinin sinemayla buluşması:Tron.2* Aralık 2016 tarihinde <https://www.bilimkurgukulubu.com/sinema/teknolojinin-sinemayla-bulusmasi-tron/> adresinden alınmıştır.

- [38] Işığın, İ.A. (2011) .*Dijital oyunlarda oyun hakimiyeti ve montaj Sorunu*. Ünal, G.T., Batı, U. (Eds). *Dijital Oyunlar: "Kendi dünyan- da yaşa, bizimkinde oyna"* (ss.179-195 içinde). İstanbul: Derin Yayınları.
- [39] Işığın, İ.A.(2012).*Etkileşimsellik sorunu çerçevesinde dijital oyun-anlatı ilişkisi*. Yayınlanmamış doktora tezi, Ankara Üniversitesi, Ankara.
- [40] Juul, J.(2001). *The repeatedly lost art of studying games*. Retrieved 15 July 2019, from <http://www.gamestudies.org/0101/juul-review/>
- [41] Farokhmanesh, M., & Nicolett, M. (2017). *Late Shift is another step toward the merging of movies and video games*. Retrieved 10 April 2019, from <https://www.theverge.com/2017/10/15/16360964/late-shift-interactive-movie-films-as-video-games-chady-eli-mattar-interview>.
- [42] Gaudreault, A., & Marion, P. (2015). *The end of cinema? A medium in crisis in the digital age*. (Eds. J. Belton,) New York: Columbia University Press.
- [43] Rutter, J. & Bryce, J. (2006). *Understanding digital games*. London: Sage Press.
- [44] Henman, S. (2017). *Choosing your own adventure: The history of interactive movies*. Retrieved 10 April 2019, from <https://www.factinate.com/editorial/choosing-your-own-adventure-the-history-of-interactive-movies/>.
- [45] Herz, J.C.(1997). *Joystick nation*. Londra: Abacus Press
- [46] Huizinga, J. (2015). *Homo ludens – oyunun toplumsal işlevi üzerine bir deneme*. (6.Baskı). (Çev. M. A. Kılıçbay). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- [47] *HardCore Henry (2015)*. 11 Şubat 2016 tarihinde <https://www.imdb.com/title/tt3072482/>. adresinden alınmıştır.
- [48] Hunter, W. (2000). *The dot eaters—video game history 101*. Retrieved 23 November 2018, from <http://www.emuunlim.com/doteaters/>
- [49] Nielsen, E. & Tosca, S. (2009). *Understanding video games: The essential introduction*. New York: Mass Communication Research.
- [50] Perron, B. (2008). Genre Profile: Interactive movies *video game*. Mark J. P.(Eds). *Video Game Explosion* (pp.148-155) London: Greenwood Press.
- [51] Russell, J. (2012). *Generation xbox how invaded hollywood*. East Sussex: Yellow Ant.
- [52] Ruby, A. & Chaplin, H. (2006). *Smartbomb: The Quest for Art, Entertainment, and Big Bucks in the Videogame Revolution*. North Carolina: Books of Chapel Hill
- [53] Ryan, M., & Lenos, M. (2012). *Film çözümlemesine giriş anlatı sinemasında teknik ve anlatım*. (Çev. E. Suat). Ankara: De ki.
- [54] Kızılkaya, E. (2010). *Bilgisayar oyunlarda ideoloji söylem ve anlatı*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Marmara Üniversitesi, İstanbul.
- [55] Kirriemuir, J. (2006). *A history of digital games*. Rutter, J. & Bryce, J. (Eds). *Understanding Digital Games* (pp.42-56). London: Sage Press.
- [56] Kaya, R. (2009). *Etkileşimliliğin ideolojisi dijital oyunlar*. 2 Kasım 2016 Tarihinde <https://dijitaloyun.wordpress.com/2012/12/19/2347/> adresinden alınmıştır.
- [57] Kasarcı, H. (2015). *Yepyeni bir sinema deneyimi*. 27 Nisan 2019, tarihinde <https://mediacat.com/yepyeni-bir-sinema-deneyimi/> adresinden alınmıştır.
- [58] Koenitz, H., Ferri, G., Haar, M., Sezen, D., & Tonguc, I. (2015). *Interactive digital narrative: History, theory, and practice*. *Routledge Studies in European Communication Research and Education*. New York: Routledge.

- [59] Kerr, A. (2006). *The business and culture of digital games*. London: Sage.
- [60] Karakulakoğlu, S. E. (2012). *Sosyal medyanın karanlık yüzü*. 02 Şubat 2019 tarihinde http://www.tojdac.org/tojdac/VOLUME2-ISSUE4_files/tojdac_v02i406.pdf adresinde alınmıştır.
- [61] Konzack, L. (2007). Rhetorics of computer and video game research. J P Williams ve Jonas H. Smith (Ed.), *The Players' Realm: Studies on the Culture of Video Games and Gaming* (pp.30-110), McFarland :N.C Press
- [62] Lane, G. (2018). *Late shift review*. Retrieved 03 May 2019, from http://www.nintendolife.com/reviews/switch-eshop/late_shift_.
- [63] Lotman, Y. M. (1999). *Sinema estetiğinin sorunları*. Ankara: Öteki Ajans.
- [64] *Late Shift (2016)*. Retrieved 05 April 2019, from https://store.steampowered.com/app/584980/Late_Shift/.
- [65] Monaco, J. (2002). *Bir film nasıl okunur?* İstanbul: Oğlak Yayıncılık.
- [66] Manovich, L. (1995). *What is digital cinema?* Retrieved 07 July 2019, from <http://manovich.net/index.php/projects/what-is-digital-cinema>.
- [67] Mitchell, M. (2010). *A brief history of Tron*. Retrieved 02 February 2018, from <http://www.thegeektwins.com/2010/01/brief-history-of-tron.html>.
- [68] Martens, T. (2016). *"Late Shift" is the first fully realized choose-your-own adventure movie. Or is it a game?* Retrieved 03 May 2019, from <https://www.latimes.com/entertainment/herocomplex/la-ca-hc-the-player-late-shift-20160501-story.html>.
- [69] Matthias, S. *13th Street-Last Call.(2011).The interactiva horros film*. Retrieved 10 November 2019, from <https://thisisnotadvertising.wordpress.com/2011/0çev7/18/13th-street-last-call-the-first-interactive-horror-film>.
- [70] Mantovani, D. (2014). *Tron (1982)The Cult movie visual effects*. Retrieved 03 March 2018, from <https://fronteffects.wordpress.com/2014/04/17/tron-1982-the-cult-movie-visual-effects-seen-through-interviews-with-harrison-ellenshaw-and-chris-casady/>.
- [71] Moybgame. *Genre Definitions*. Retrieved 18 October 2018, from <http://www.mobygames.com/glossary/genres/>.
- [72] Mitry, J. (1989). *Sinema estetiği ve psikolojisi*, (çev.O, Adanır), İzmir:Dokuz Eylül Güzel Sanatlar Fakültesi Yayınları.
- [73] Natkin, S. (2006). *Video games and interactive media*. Wellesley: Vuibert Press.
- [74] Sezen, T.[Tonguç]. İ. ve Sezen, D.[Diğdem] (2011). Dijital oyun tarihinin dönüm noktalar:oyunlar,yorumlar,teknolojik ve toplumsal,gelişmeler. G.T.Ünal ve U.Batı (Eds).*Dijital oyunlar: kendi dünyan- da yaşa, bizimkinde oyna* (ss.249-284 içinde). İstanbul: Derin Yayınları.
- [75] Sayılğan Ö.B. (2012).Etkileşimliliğin ideolojisi dijital oyunlar. 10 Aralık 2016 Tarihinde <https://dijitaloyun.wordpress.com/2012/12/19/2347/> adresinden alınmıştır.
- [76] Sayılğan, Ö. (2014). *Etkileşimli drama olarak dijital oylar ve 'etkileşimin ideolojisi 'bağlamında oyuncu alımlama pratikleri*. Yayımlanmamış doktora tezi, İstanbul Üniversitesi, İstanbul.
- [77]Smith K. (2013) *The early history of four of the more popular arcade chains of the 1970s and 1980s*. Retrieved 09 August 2016, from <http://allincolorforaquarter.blogspot.com/2013/03/arcade-origins.html>.

- [78] Schiesel, S. (2011). *Tron franchise's cyberpresent looks a lot like the past*. Retrieved 02 February 2019, from <https://www.nytimes.com/2011/01/15/arts/video-games/15tron.html>.
- [79] Semlyen, P. De. (2010). *A history of CGI In the movies*. Retrieved 01 February 2019, from <https://www.empireonline.com/movies/features/history-cgi/>.
- [80] Sanyk, C. (2012). *The early 80 's arcade aesthetic*. Retrieved 02 February 2019, from <https://csanyk.com/2012/05/the-early-80s-arcade-aesthetic/>.
- [81] Sözen, M. (2008). *Sinemasal anlatıda bakış açısı kavramı ve örnek çözümler*. 12 Şubat 2016 tarihinde <http://dergisosyalbil.selcuk.edu.tr/susbed/article/download/388/370> adresinden alınmıştır.
- [82] Sayılğan, Y. (2015). *Sinemasal bir yaratı biçemi olarak dijital oyunlar*. Yayınlanmamış doktora tezi, Marmara Üniversitesi, İstanbul.
- [83] Strandberg, W. (2016). *Late shift: a free interactive movie experience On Us!*. Retrieved 15 April February 2019, from <https://www.revolution.watch/late-shift-a-free-interactive-movie-experience-on-us/?archive>.
- [84] Han, S. ,Shin,S. & Yoo,B. (2013). *A framework for automatic creation of motion effects from theatrical motion pictures*. *Multimedia Systems*, 20(3), 327–346. <https://doi.org/10.1007/s00530-013-0322-4>.
- [85] Sezen, T. İ. (2005). *Kıyamet sonrası dünyada bir katil yada kahraman olmak İnteraktif anlatıda öykü ve karakter yapılışı "Fallout" bilgisayar oyunu örnek olay*.Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, İstanbul Üniversitesi, İstanbul.
- [86] Sel,V. (2016). *Prince of persia nasıl yapıldı?* 08 Temmuz 2019 tarihinde <http://volkansel.com/prince-of-persia-nasil-yapildi.html/> adresinden alınmıştır.
- [87] Sayın, A. F. (2014). *İnteraktif TV ve film sistemleri ile olay örgüsünde izleyicinin rolü*. Yayınlanmamış doktora tezi, Marmara Üniversitesi, İstanbul.
- [88] Sayın, A. F. (2007). *Teoride ve pratikte interakti sinema ve TV*.Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Marmara Üniveritesi, İstanbul.
- [89] Serter, S. S. (2005). *Sinemada biçem: Lütfi Ömer Akad sineması*. Yayınlanmamış doktora tezi, Anadolu Üniversitesi, Eskişehir.
- [90] Şengün. S. (2015). *Sanal hikaye aldaticılığı çağında yaşayan bilimkurgu ve fantastik dünyalar olarak video oyunları*. S,Şahinç. & D.A, Büyükkannan.(Eds). *Edebiyatın içinde: Fantastik ve Bilimkurgu* (ss.211-220 içinde). İstanbul: Bağlam Yayınevi
- [91] Therrien, C. (2012). *Video games caught up in history*. Mark J. P.(Eds). *Before the Crash Early Video Game History* (pp.9-29). Detroit: Wayne State University Press.
- [92] Therrien,C.(2008). *Graphich in video games*. Wolf, M. J. P. (Eds) *Video Game Explosion* (pp.239-250). Westport: Greenwood Press.
- [93] Ünal, G.T., Batu,U. (Eds). *Dijital Oyunlar: "Kendi Dünyan- da Yaşa, Bizimkinde Oyna"* (ss.16-22 içinde). İstanbul: Derin Yayınları.
- [94] *Pers Prensi Zamanın Kumları (2010)*. 11 Şubat 2016 tarihinde <https://boxofficeturkiye.com/film/pers-prensi-zamanin-kumlari-2010362> . adresinden alınmıştır.
- [95] Veale, K. (2012). *"Interactive cinema" is an oxymoron, but May Not Always Be*. *Game Studies*, 12(1). Retrieved 05 April 2019, from <http://gamestudies.org/1201/articles/veale>.
- [96] Yorgancı, M. (2016). *Üçüncü boyutun ötesi dördüncü boyut: Tetraküp*.11 Mayıs 2019 tarihinde <https://www.kozmikanafor.com/ucuncu-boyuttan-otesi-dorduncu-boyut-tetrakup/> . adresinden alınmıştır.
- [97] Wolf, M. J. P. (2008). *Genre and the video game*.(Çev.Önoğlu,R.) Retrieved 11 November 2019, from <http://www.robinlionheart.com/gamedev/genres.xhtml>.
- [98] Wood, J. (2013). *Kurmaca nasıl işler*. (2. Baskı). (Çev. E. Bodur) İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

EKLER**EK 1.** 1990'lı Yıllardan 2000'lere Dijital Oyun Uyarlamaları

BloodRayne	6 Ocak, 2006	\$3,650,275	Majesco
Silent Hill	21 Nisan, 2006	\$97,607,453	Konami
Postal	21 Temmuz, 2007	\$146,741	Ripcord Games
Resident Evil: Extinction	21 Eyll, 2007	\$147,717,833	Capcom
Hitman	21 Kasım, 2007	\$99,965,792	Eidos
In the Name of the King: A Dungeon Siege Tale	11 Ocak, 2008	\$13,097,915	Microsoft Studios
Far Cry	2 Ekim, 2008	\$743,634	Ubisoft
Max Payne	17 Ekim, 2008	\$85,416,905	Rockstar Games
Street Fighter: The Legend of Chun-Li	27 Şubat, 2009	\$12,764,201	Capcom
Prince of Persia: The Sands of Time	28 Mayıs, 2010	\$336,365,676	Ubisoft
Resident Evil: Afterlife	10 Eyll, 2010	\$296,221,663	Capcom
Resident Evil: Retribution	14 Eyll, 2012	\$240,159,255	Capcom
Silent Hill: Revelation	26 Ekim, 2012	\$52,302,796	Konami
Resident Evil: Apocalypse	10 Eyll, 2004	\$129,394,835	Capcom
Need for Speed	14 Mart, 2014	\$203,277,636	Electronic Arts
Hitman: Agent 47	21 Ađustos, 2015	\$82,347,656	Square Enix

Film Adı	Gsterim Tarihi	Gie Geliri	Orijinal Oyun Yapımcısı
Super Mario Bros.	28 Mayıs, 1993	\$20,915,465	Nintendo
Double Dragon	4 Kasım, 1994	\$2,341,309	Techns Japan
Street Fighter	23 Aralık, 1994	\$99,423,521	Capcom
Mortal Kombat	18 Aęustos, 1995	\$122,195,920	Midway Games
Mortal Kombat: Annihilation	21 Kasım, 1997	\$51,376,861	Midway Games
Wing Commander	12 Mart, 1999	\$11,578,059	Origin Systems
Lara Croft: Tomb Raider	15 Haziran, 2001	\$274,703,340	Eidos
Final Fantasy: The Spirits Within	11 Temmuz, 2001	\$85,131,830	Square
Resident Evil	15 Mart, 2002	\$102,441,078	Capcom
Lara Croft: Tomb Raider – The Cradle of Life	25 Temmuz, 2003	\$156,505,388	Eidos
House of the Dead	10 Ocak, 2003	\$13,818,181	Sega
Alone in the Dark	28 Ocak 2005	\$10,442,808	Infogrames
Doom	21 Ekim, 2005	\$55,987,321	İd Software
Ratchet & Clank	29 Nisan, 2016	\$11,821,329	Sony Interactive Entertainment
The Angry Birds Movie	20 Mayıs, 2016	\$349,375,046	Rovio Entertainment
Warcraft	10 Haziran, 2016	\$433,537,548	Blizzard Entertainment
Assassin's Creed	21 Aralık 2016	\$240,558,621	Ubisoft
TombRaider March	Mart 16, 2018	\$273,521,715	Square Enix
Rampage	Nisan 13, 2018	\$426,245,950	WarnerBros. Interactive Entertainment

ZGEÇMİŐ

Adı ve Soyadı: Bilal akay

E-mail: cakaybilal@gmail.com

ğrenim Durumu: Yksek Lisans (devam ediyor)

Derece	Blm/Program	niversite	Yıl
Lisans	Radyo, Televizyon ve Sinema	Mersin niversitesi	2005-2011
Yksek Lisans	Radyo, Sinema ve Televizyon	Mersin niversitesi	2015-2019

Projeler

2018 ,*Yaşamayanlar*, Dizi, Yapım: BluTV, Kurgu

2018, *İstanbul Muhafızları: Ab-ı Hayat eŐmesi*, Sinema filmi, Yapım: Cordoba Film, Kurgucu

2017, *Yedigz*, Dizi, Yapım: BluTV, Kurgu

2015, *TRT World The World of Science*, Tv Programı, Kurgu

2014 ,*Kes, Ayhan Ergrsel Belgeseli* ,Kurgucu

2013, *Hayat Dediğın*, TV dizisi, Kurgucu

2012 ,*TRT Mzik 'Nezih nenl'e O Őarkılar*, TV Porgramı, Kurgu

2011, *Kstebekgiller* ,TV dizisi, Kurgu asistanı

dller

l Oğullar, Kısa Metraj 2012

- Yılmaz Gney 2. Kltr ve Sanat Festivali, Kurmaca Dalı, Yılmaz Gney Onur dl. 2012

Eski Dnyaya Dair, Kısa metraj 2011

- YeŐil Kamera 2. Ulusal niversitelerarası Kısa Film YarıŐması, Birincilik dl. 2011

Yabancı, Kısa metraj ,2010

- Ankara Barosu 4. Kısa Film YarıŐması, İkincilik dl. 2010

Salıncak, Kısa metraj,2009

- Adana 16. Altın Koza Film Festivali, 10. Ulusal ğrenci Film YarıŐması, Jri zel dll, 2009