



AKDENİZ ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ



Şükrü AYDIN

VİDEO OYUNLARININ YENİ SİNEMATİK BİÇİMLER OLARAK KULLANIMI

İletişim Ana Bilim Dalı
Doktora Tezi

Antalya, 2024



AKDENİZ ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ



Şükrü AYDIN

VIDEO OYUNLARININ YENİ SİNEMATİK BİÇİMLER OLARAK KULLANIMI

Danışman

Doç. Dr. Sibel KARADUMAN

İletişim Ana Bilim Dalı

Doktora Tezi

Antalya, 2024

Akdeniz Üniversitesi
Sosyal Bilimler Enstitüsü Müdürlüğüne,

Şükrü AYDIN'ın bu çalışması jürimiz tarafından İletişim Ana Bilim Dalı Doktora Programı tezi olarak kabul edilmiştir.

Başkan : Prof. Dr. Gönül DEMEZ (İmza)

Üye (Danışmanı) : Doç. Dr. Sibel KARADUMAN (İmza)

Üye : Prof. Dr. Emine UÇAR İLBUĞA (İmza)

Üye : Dr. Öğr. Üyesi Pelin ÜGÜMÜ AKTAŞ (İmza)

Üye : Dr. Öğr. Üyesi Kıvanç TÜRKGELDİ (İmza)

Tez Başlığı: Video Oyunlarının Yeni Sinematik Biçimler Olarak Kullanımı

Onay : Yukarıdaki imzaların, adı geçen öğretim üyelerine ait olduğunu onaylarım.

Tez Savunma Tarihi : 15/01/2024

Mezuniyet Tarihi : 15/02/2024

(İmza)
Doç. Dr. Seda BAYRAKTAR
Müdür

AKADEMİK BEYAN

Doktora Tezi olarak sunduğum “Video Oyunlarının Yeni Sinematik Biçimler Olarak Kullanımı” adlı bu çalışmanın, akademik kural ve etik değerlere uygun bir biçimde tarafımdan yazıldığını, yararlandığım bütün eserlerin kaynakçada gösterildiğini ve çalışma içerisinde bu eserlere atıf yapıldığını belirtir; bunu şerefimle doğrularım.

Şükrü AYDIN





T.C.
AKDENİZ ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ



TEZ ÇALIŞMASI ORJİNALLİK RAPORU BEYAN BELGESİ

Öğrenci Bilgileri	
Adı-Soyadı	Şükrü AYDIN
Öğrenci Numarası	20165243004
Anabilim Dalı	İletişim
Programı	Doktora
Danışman Öğretim Üyesi Bilgileri	
Unvanı, Adı-Soyadı	Doç. Dr. Sibel KARADUMAN
Doktora Tez Başlığı	Video Oyunlarının Yeni Sinematik Biçimler Olarak Kullanımı
Turnitin Bilgileri	
Ödev Numarası	2292477358
Rapor Tarihi	12.02.2024
Benzerlik Oranı	Alıntılar hariç: %4 Alıntılar dahil: %8
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜNE, Yukarıda bilgileri bulunan öğrenciye ait tez çalışmasının a) Kapak sayfası, b) Giriş, c) Ana Bölümler ve d) Sonuç kısımlarından oluşan toplam 240 sayfalık kısmına ilişkin olarak Turnitin adlı intihal tespit programından Sosyal Bilimler Enstitüsü Tez Çalışması Orijinallik Raporu Alınması ve Kullanılması Uygulama Esaslarında belirlenen filtrelemeler uygulanarak yukarıdaki detayları verilen ve ekte sunulan rapor alınmıştır. Danışman tarafından uygun olan seçenek işaretlenmelidir: (X) Benzerlik oranları belirlenen limitleri aşmıyor ise: Yukarıda yer alan beyanın ve ekte sunulan Tez Çalışması Orijinallik Raporunun doğruluğunu onaylarım. () Benzerlik oranları belirlenen limitleri aşıyor, ancak tez/dönem projesi danışmanı intihal yapılmadığı kanısında ise: Yukarıda yer alan beyanın ve ekte sunulan Tez Çalışması Orijinallik Raporunun doğruluğunu onaylar ve Uygulama Esaslarında öngörülen yüzdeler sınırlarının aşılmasına karşın, aşağıda belirtilen gerekçe ile intihal yapılmadığı kanısında olduğumu beyan ederim.	
Gerekçe:	
Benzerlik taraması yukarıda verilen ölçütlere uygun olarak tarafımda yapılmıştır. İlgili tezin orijinallik raporunun uygun olduğunu beyan ederim.	
Danışman Öğretim Üyesi Unvanı, Adı-Soyadı Doç. Dr. Sibel KARADUMAN İmza	

İÇİNDEKİLER

TABLO LİSTESİ.....	iii
GÖRSELLER LİSTESİ.....	iv
ÖZET	v
SUMMARY	vii
TEŞEKKÜR.....	ix
GİRİŞ.....	1

BİRİNCİ BÖLÜM

SİNEMATİK DENEYİM

1.1. Teknolojik İcat Olarak Sinema	13
1.2. Sanat Olarak Sinema.....	23
1.3. Klasik Anlatı Sinemasının Gelişimi ve Tepki Olarak Gelişen Yaklaşımlar.....	34

İKİNCİ BÖLÜM

SİNEMATİK DENEYİMİ ANLAMLANDIRMADA KURAMSAL YAKLAŞIMLAR

2.1. Psikanalitik ve Yapısalcı Film Kuramları.....	49
2.2. Fenomenolojik Film Kuramları	57
2.3. Bilişsel Film Kuramları	63

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

VIDEO OYUNLARI

3.1. Antik Çağlardan Günümüze Oyun Olgusunun İnsan Yaşamındaki Yeri	71
3.2. Analogdan Dijitale Video Oyunlarının Kısa Tarihçesi.....	76
3.3. Dijital Kültürün Medya Tüketimi Açısından Yarattığı Değişimler	85
3.4. Dijital Video Oyunlarının Özgün Nitelikleri	97
3.5. Oyunbilim (Ludology) vs. Anlatıbilim (Narratology) Tartışmaları	111

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

SİNEMA VE VIDEO OYUNLARI

4.1. Sinema ve Video Oyunları Arasındaki Karşılıklı Yakınsama (Convergence) İlişkisi	117
4.2. Endüstri Açısından Yakınsamanın Boyutları.....	123
4.3. Oyun Yapımcıları Açısından Yakınsamanın Boyutları	131

BEŞİNCİ BÖLÜM

ARAŞTIRMA VE BULGULAR

5.1. Red Dead Redemption 2'nin Sinematik Bir Oyun Olarak Nitel İçerik Analizi	137
5.1.1. Red Dead Redemption 2: Tür Bakımından	146
5.1.2. Red Dead Redemption 2: Animasyon ve Diyaloglar Bakımından.....	149
5.1.3. Red Dead Redemption 2: Anlatı Bakımından (Klasik Anlatı Yapısı)	154
5.1.4. Red Dead Redemption 2: Etkileşimsellik Bakımından	157
5.2. Video Oyunları Oynayan İzlerkitle ile Derinlemesine Görüşmeler ve Alımlama Analizi.....	162
5.2.1. Araştırma Yöntemi ve Verilerin Analizi	164
5.2.2. Hibrit Medya Formları ve Medya Tüketimi	164
5.2.3. Video Oyunlarının Sinema Benzeri Deneyimi.....	169
5.2.4. Video Oyunları Grafiklerinin Rolü ve Gerçekçilik	173
5.2.5. İçine Gömülme ve Faillik	178
5.2.6. Sinematik Oyunlar ve Çift Taraflı Haz.....	183
5.2.7. Film ve Oyun Karakterleriyle Özdeşleşme ve Duygusal Bağ.....	188
5.2.8. Video Oyunlarının Sinema Filmlerini Yeniden Dolayımılması	191
SONUÇ	197
KAYNAKÇA.....	204
EK-1 ETİK KURUL KARARI	220
EK-2 DERİNLEMESİNE GÖRÜŞME SORU SETİ	221
ÖZGEÇMİŞ	223

TABLO LİSTESİ

Tablo 5.1 Derinlemesine Görüşme Katılımcıları Demografik Özellikleri	163
--	-----



GÖRSELLER LİSTESİ

Görsel 5.1 Red Dead Redemption 2 Posterini	141
Görsel 5.2 Arthur Morgan'ın Gerçekçi Oyunuü Görüntüsü, Red Dead Redemption 2	149
Görsel 5.3 Hareket Yakalama Teknolojisi. Red Dead Redemption 2	151
Görsel 5.4 Hareket Yakalama Teknolojisi ve Seslendirme. Red Dead Redemption 2	152



ÖZET

Bu çalışmada, çağdaş kültür endüstrilerinin önemli unsurlarından biri olan dijital video oyunları ile endüstri devriminin beraberinde getirdiği mekanik-teknolojik gelişmelerin bir ürünü olarak yirminci yüzyılın baskın temsil, eğlence ve sanat formu kabul edilen sinema arasındaki biçim, içerik ve izlerkitlelerin –sinema seyircisi ve oyuncular– bütüncül deneyimi açısından var olduğu düşünülen yakınsamayı ortaya koymak amaçlanmıştır.

1970’lerde yavaş yavaş –en azından Batı’da– gündelik hayatın bir parçası olmaya başladıklarından beri video oyunları, çok çeşitli şekillerde film sanatından ve sinema endüstrisinden ilham almış ve faydalanmıştır. Oyun yapımcıları izlerkitlelerin sinema filmlerini yorumlamaya ve anlamlandırmaya olan aşinalığından yararlanarak; bugün geriye dönüp bakıldığında ilkel ve basit görünen fakat o dönemki oyuncu kitlesi için hayranlık uyandırıcı ve sürükleyici olan deneyimler oluşturmuşlardır. Dahası video oyunları da, sinemanın tarihsel gelişimine benzer bir kurumsallaşma ve yaygın biçimde sanat olarak kabul edilme süreci yaşamıştır.

Çağdaş izlerkitleler artık aygıt (apparatus) kuramının ya da bakış (gaze) kuramının tahayyül ettiği gibi karanlık bir salonda rüyaya benzer bir şeyi kıpırdamadan deneyimleyen bireyler değil, ev ortamında ya da başka herhangi bir toplumsal uzamda cep telefonu, tablet, bilgisayar ekranı yoluyla sinematik deneyimi yaşayan etkileşimde bulunan bireylerdir. Klasik sinemanın beyazperde ve seyirci arasına koyduğu ayırım, yerine dijital eser ile seyircinin/kullanıcının etkileşimine bırakmaktadır. Günümüzde artık sinema salonunda seyredilen film birçokları tarafından tek başına bütüncül sinematik deneyim olarak kabul edilmemektedir. Sinema filminin kendisine özgü, ayrık bir araç olduğu fikri, yerini hem kavramsal olarak hem de pratikte klasik sinemadan birkaç açıdan ayrılan, barkovizyonlardan, sanat galerilerine, streaming servislerine ve video oyunlarına uzanan dağıtık bir aracılanma biçimine bırakmaktadır.

Bu açıdan çalışmada literatür taraması aşamasında önce sinemanın kurumsallaşma süreci ele alınmış; daha sonra sinematik deneyimi anlamlandırmaya yarayan kuramsal bakış açılarına başvurulmuştur. Çatışmanın video oyunlarına odaklanan kısmında, önce oyun kavramının insan yaşamındaki ve kültüründeki yerine değinilmiştir. Ardından video oyunlarının tarihsel gelişimi ortaya konmuş; video oyunlarının yeni medya kültürünün bir parçası olarak özgün niteliklerine ve getirdiği yeniliklere değinilmiştir. Son olarak sinema ve video oyunları arasındaki yakınsamanın boyutları tartışılmıştır. Çalışmanın araştırma kısmında önce sinematik bir video oyunu olarak Red Dead Redemption 2 oyunun nitel içerik

analizi gerçekleştirilmiştir. Ardından sinematik video oyunlarını tüketen bireylerle derinlemesine görüşmeler gerçekleştirilmiştir.

Sonuçta, özellikle bu tez çalışmasında sinematik video oyunları olarak tasnif edilmeye çalışılan modern video oyunlarının sunduğu seyir/katılım deneyiminin ve oyun dünyasına dalma hissinin; oyuncuların aşına olduğu sinematik temsillerin ve kurmaca uzamları anlamlandırmaya yarayan sinematik kodların aracılanmasına dayandığı görülmüştür. İnsan oyuncunun dublörü olarak sunulan video oyunu avatarları, seyir ve katılımı bütünleştirmekte, dolayısıyla yeni medya olarak video oyunlarının ifade gücü potansiyelini arttırmakta, dahası oyuncunun hem bir performans sergilemesine hem de sergilediği performansı aynı anda seyretmesine olanak sağlayan bir sinematik deneyime imkan tanımaktadır. Sinematik deneyimde ve izlerkitlelerde yaşanan bu değişimler, sinematik video oyunlarının İngiliz yönetmen Peter Greenaway'in bir tür 'Enformasyon Çağı Sineması' olarak gördüğü geleceğin sinemasının bir parçası olarak ele almayı mümkün kıldığı görülmüştür.

Anahtar Kelimeler: Video oyunları, Sinema, Yeni Medya, Sinematik Deneyim, İzlerkitle.

SUMMARY

THE USE OF VIDEO GAMES AS NEW CINEMATIC FORMS

In this study, it is aimed to reveal the convergence between the form, content, and audience - cinema spectators and players - in terms of the holistic experience perceived to exist between cinema, which is considered as the dominant representation, entertainment, and art form of the twentieth century, and digital video games, one of the important elements of contemporary cultural industries, as a product of the mechanical-technological developments brought about by the industrial revolution.

Since the 1970s, video games have gradually become part of everyday life, at least in the West, and have been inspired by and benefited from various aspects of film art and the cinema industry. Game developers have created experiences that may appear primitive and simple when looked back upon today but were captivating and immersive for the audience of that time, leveraging the familiarity of audiences with interpreting and making sense of cinema films. Furthermore, video games have undergone a process of institutionalization and widespread acceptance as art, similar to the historical development of cinema.

Contemporary audiences are no longer individuals experiencing something dream-like without moving in a dark room as envisioned by apparatus theory or gaze theory; rather, they are individuals interacting with cinematic experience through devices such as mobile phones, tablets, and computer screens in home environments or any other social space. The distinction established by classical cinema between the silver screen and the audience is replaced by interaction between the digital work and the viewer/user. Nowadays, a film watched in a cinema is not necessarily considered a comprehensive cinematic experience by many. The idea that the cinema film is a unique, distinct medium gives way to a distributed mediation form that diverges conceptually and practically from classical cinema, extending from projection screens to art galleries, streaming services, and video games.

In this regard, the study first addresses the institutionalization process of cinema during the literature review phase; then, theoretical perspectives that help interpret cinematic experience are employed. In the section focusing on video games, the concept of the game's place in human life and culture is discussed first. Then, the historical development of video games is outlined, and the unique qualities and innovations brought about by video games as part of new media culture are discussed. Finally, the dimensions of convergence between cinema and video games are debated. In the research part of the study, a qualitative content analysis of the Red Dead Redemption 2 game as a cinematic video game was conducted first.

Subsequently, in-depth interviews were conducted with individuals consuming cinematic video games.

Ultimately, it was observed that the viewing/participation experience and the immersion sensation offered by modern video games classified as cinematic video games, particularly in this thesis study, are based on the mediation of cinematic representations familiar to players and cinematic codes that help interpret fictional spaces. Video game avatars, presented as proxies for players, integrate viewing and participation, thus enhancing the expressive potential of video games as new media and enabling a cinematic experience that allows the player to both perform and watch their performance simultaneously. These changes in cinematic experience and audience perceptions make it possible to consider cinematic video games as part of the future cinema envisioned by English director Peter Greenaway as a kind of “Information Age Cinema.”

Keywords: Video Games, Cinema, New Media, Cinematic Experience, Audience.

TEŞEKKÜR

Sevgi, minnet, şükran vb. duyguların uluorta, tezahürat eder gibi gösterilmesinin ayıplandığı bir ortamda büyüdüm. Çünkü ya karşınızdaki kişiyi mahcup edeceğiniz; ya da dışarıdan bakanların yağcılık, dalkavukluk yaptığınızı düşüneceği varsayılırdı. Yine de, hayatın böyle önemli dönemeçlerinde bu riskleri alıp, duyulan minnet ve şükranın açıkça beyan edilmesi gerekiyor. Zira, zor günlerinizde yanınızda olanları, zor günlerinizde size sırtınızı dönenleri ve zor günlere sebep olanları unutmamak gerekiyor.

Akademik hayatım boyunca bana hak ettiğimden fazla sabır gösteren, beni her zaman destekleyen, daha iyisini yapabileceğime hep inanan, tezimin son safhasına kadar danışmanlığımı yürüten, hayatımın en karanlık gecesinde bile “Bizim seninle profesyonel bir ilişkimiz var. Ne halin varsa gör!” demeyip elimden tutan Prof. Dr. Emine UÇAR İLBUĞA’ya borcumu herhalde bir ömür ödeyemeyeceğim. *Deutschland! Deutschland! Über Alles!* Almanya’da doktora tez danışmanına neden Doktorvater ya da Doktormutter denildiğini kendisi sayesinde anladım.

Tezimi başından sonuna jüri üyesi olarak takip eden ve bürokratik sebeplerle de olsa tez danışmanım olarak birlikte bitirmenin nasip olduğu Doç. Dr. Sibel KARADUMAN hocama artık bitiremeyeceğimi düşünmeye başladığım son düzlükte titiz ve incelikli yönlendirmeleriyle tezi toparlamama yardımcı olduğu için teşekkür ederim. Kendisine ve saygıdeğer eşi Doç. Dr. Murad KARADUMAN’a hayatımın en zor günlerinden birinde hastanenin acil servisinde yere yığılmış eşimin öldüğünü sandığım bir anda yanımda olup her şeyin iyi olacağına dair ümit verdikleri için ayrıca bir teşekkür borcum var.

Yine tezimi başından sonuna izleyen güleryüzü, anlayışı, önerileri, yapıcı eleştirileri ve katkılarıyla her zaman güven aşılayan Prof. Dr. Gönül DEMEZ hocama minnet borçluyum. Tez savunma jürimde önerileri ve değerli katkılarıyla bulunan Dr. Öğr. Üyesi Pelin ÜGÜMÜ AKTAŞ ve Dr. Öğr. Üyesi Kıvanç TÜRKGELDİ hocalarıma teşekkür ederim.

Tezimin araştırma kısmında çok sıkıştığım bir dönemde hızır gibi imdadıma koşan, *Kara Kule*’nin Susan Delgado’su ve eski mesai arkadaşım, üst devrem Doç. Dr. Tülin SEPETÇİ’ye ne kadar teşekkür etsem azdır. Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi’nde geçirdiğim yıllar boyunca bir şekilde hayatıma dokunan kıymetli hocalarıma ve mesai arkadaşlarıma da şükranlarımı sunarım.

Sırtımı dayayıp 15 kişiye saldıracağım, dostum olmasından ve yıllardır dost kalabilmemizden gurur ve mutluluk duyduğum ‘Vampirlerin Dedesi’ Saba Bağcı’ya dar zamanları atlatmamda her daim yardımcı olduğu için teşekkür ederim. Beni hep daha iyisini

yapabileceğim konusunda destekleyen, savunma günümde de yanımda olan Zeynep Nihan BAKIR’a minnet borçluyum. Son bir senedir kahrımızı çok çekti. Bağışlasın.

Hiçbir zaman onlara layık bir evlat olamasam da; özverileri, fedakarlıkları, sevgi ve şefkatleriyle daima yanımda olan; ne zaman çakallara yem olup tükensem, kör kuyuların dibinde Yusuf, Kerbela çölünde Hüseyin, zindanlarda Cem Sultan, sehpada Pir Sultan gibi hissetsem “Korkma, biz varız!” diyen, ihtiyacım olduğunda kanatlanıp yanımda bitiveren sevgili babam Zeki AYDIN, anneciğim Gülsevim AYDIN ve kardeşlerim Mustafa AYDIN ve Akif AYDIN... İYİ Kİ, VARSINIZ! İyi ki, içine doğduğum ailemsiniz! Size olan şükran borcumu ödeyemem.

Bir de kendi kurduğum ailem var. Bu çalışmayı, soğuktan tir tir titrerken içimi ısıtan, en karanlık gecemi bile aydınlatabilen birer ışık, boğulurken bana nefes olan; bir gün daha, bir gün daha özgür bir adam olarak yaşama sebeplerim canım oğlum Zeki Ulaş AYDIN’a ve canımın içi “uzaydan bile daha mı çooooook” sevdiğim kızım Güneş AYDIN’a adıyorum. Onları bana armağan eden eski eşim Gülten ADALI’ya yanımda olduğu zamanlar için teşekkür ederim. Yanımda olması benim için çok önemliydi. Erken buldum, erken yitirdim. Ama işin doğrusu 8 sene sonra değil; 18, 28, 38 sene sonra da yitirsem, erken yitirdiğimi düşünecektim. Keşke bu süreçte aklımı, ruhumu ve yaşama sevincimi de yitirmeseydim.

Şükrü AYDIN

İstanbul, 2024

GİRİŞ

Bu çalışmanın birincil amacı, çağdaş kültür endüstrilerinin önemli unsurlarından biri olan dijital video oyunları ile endüstri devriminin beraberinde getirdiği mekanik-teknolojik gelişmelerin bir ürünü olarak yirminci yüzyılın baskın temsil, eğlence ve sanat formu olarak kabul edilen sinema arasındaki biçim, içerik ve izlerkitlelerin –sinema seyircisi ve oyuncular– bütüncül deneyimi açısından var olduğu düşünülen yakınsamayı ortaya koymaktır.

1960’larda ortaya çıkan ilk prototiplerden beri pedagojiden, psikolojiye, sanat incelemelerine, medya ve film çalışmalarına kadar geniş bir yelpazeyi oluşturan birçok disiplinden araştırmacılar, video oyunlarının önemini ve taşıdıkları değeri kabul etmiştir. Günümüzde video oyunları, cep telefonlarından oturma odalarındaki televizyonlara, bilgisayarlardan elde taşınır oyun konsollarına kadar hemen her yerdedir. Analiz ve pazar araştırması şirketi Newzoo’ya göre, oyun endüstrisi gelirler bakımından halihazırda Hollywood’dan daha büyük bir konumdadır. Sözgelimi, Grand Theft Auto V yayımlandığı 2015 senesinde bütün Hollywood yapımı filmleri geçerek en çok hasılat yapan eğlence ürünü olmuştur (Montes, 2018).

1970’lerde yavaş yavaş –en azından Batı’da– gündelik hayatın bir parçası olmaya başladıklarından beri video oyunları, çok çeşitli şekillerde film sanatından ve sinema endüstrisinden ilham almış ve faydalanmıştır. Örneğin, erken dönem video oyunlarının üretimi aşamasında karşılaşılan teknolojik kısıtlılıklar sinema ve video oyunları arasındaki ilişkinin oluşmasında önemli bir rol oynamıştır. Bilgisayar teknolojisinin o aşamada yetersiz olan işlemci hızları, üç boyutlu gerçekçi görüntüler üretmedeki başarısızlığı ve ilk oyun konsollarının zayıf ve sınırlı gücü, oyun geliştiricilerini basit görsel anlatılar oluşturmak için sinema filmlerinin görsel dilinden, üslup ve biçiminden yararlanmaya itmiştir. Böylelikle, oyun yapımcıları izlerkitlelerin sinema filmlerini yorumlamaya ve anlamlandırmaya olan aşinalığından –sinema seyircisinin yaklaşık bir asırlık sinema serüveni boyunca mükemmelleştirdiği– yararlanarak; bugün geriye dönüp bakıldığında ilkel ve basit görünen fakat o dönemki oyuncu kitlesi için hayranlık uyandırıcı ve sürükleyici olan deneyimler oluşturmuşlardır (Jensen, 1988).

Dahası, görsel medyanın artık kurumsallaşmış ve etkili bir dalı olarak sinema; anlatı, estetik ve tür gelenekleri açısından birçok video oyununa ilham kaynağı olmuştur. Bu eğilim, 1980’lerde Spy Hunter (1983), Karateka (1984) ve Contra (1987) gibi dönemin popüler aksiyon filmlerinin uyuşumlarından yararlanan oyunların piyasaya sürülmesiyle açıkça

görünür hale gelmiştir. 90'lı ve 2000'li yıllarda benzer bir şekilde The Godfather (1991), 007: GoldenEye (1997) ve Enter the Matrix (2003) gibi oyunlarla bu eğilimin devam ettiği söylenebilir. İzlerkitlelerin aşına olduğu görsel ve anlatısal kodlardan ve uylaşımlardan yararlanarak, oyun yapımcıları hem farklı ve yenilikçi oyun tasarımı biçimleri geliştirmiş, hem de popüler filmlerin ve onları sıkça tüketen mevcut bir seyirci kitlesinin zevklerine hitap etmişlerdir. Bir başka deyişle, kendi izlerkitlelerini aramak ya da yaratmak zorunda kalmamışlardır. Buna en bilindik örnek olarak George Lucas ve Steven Spielberg tarafından yaratılmış Indiana Jones serilerinden büyük ölçüde yararlanan –daha sonra kendisi de Hollywood tarafından başrolünde Angelina Jolie'nin olduğu film serisine uyarlanan Tomb Raider oyun serisi verilebilir.

Bunları ifade etmekle birlikte, oyunlar ve sinema arasındaki etkileşim ve karşılıklı ilişki, yalnızca sinemanın video oyunları üzerindeki etkisinden ibaret değildir. Görsel medyanın yeni ve yenilikçi bir biçimi olarak video oyunları sinemanın yirminci yüzyıl boyunca elinde bulundurduğu hakimiyetini kısa sürede sarsmaya, sinemayı en azından endüstriyel anlamda karlılık bakımından tahtından etmeye başlamıştır. Dolayısıyla yukarıda belirtildiği gibi, çok geçmeden sinema endüstrisi de izlerkitlelerin dikkatini cezbetmek için ve video oyunlarının popüleritesinden faydalanmak için video oyunlarının uylaşımlarından faydalanmaya başlamıştır. Bu karşılıklı etkileşim;

- 1) Video oyunlarının uylaşımlarını mecazen ya da leitmotif (baskın tema) olarak kullanan filmler,
- 2) Doğrudan video oyunu uyarlaması olan filmler,
- 3) Video oyunlarının anlatı yapılarından ve görsel kodlarından biçim ve içerik bakımından etkilenmiş filmler olarak üç kategoride incelenebilir (Giordano, Girina ve Fassone, 2015).

Video oyunlarının uylaşımlarının ve kültürel referanslarının mecazen ya da tekrar eden temalar olarak sinema filmlerinde kullanımı ilkin 1980'lerde başlamıştır. Tıpkı oyun yapımcıları gibi, sinemacılar da izlerkitlelerin ele aldıkları konuya olan aşinalığından faydalanmaya çalışmışlardır. Dahası, gündelik hayatta yeni yeni konuşulmaya başlanan ve medyada yer bulan sanal gerçeklik, yapay zeka, siberuzam gibi kavramlar Tron (1982), Cloak and Dagger (1984) ve Wargames (1983) gibi sinema filmlerinde yer almaya başlamıştır.

Video oyunu uyarlamaları ise 1980'lerin sonuna doğru ve 90'larda oldukça popüler olmuştur. Büyük film stüdyoları, oyunların sinemaya uyarlama hakları için birbirleriyle yarışmaya başlamış; Süper Mario Kardeşler (1993) ve Mortal Kombat (1995), Street Fighter (1994) gibi filmler ile bir oyun uyarlamaları furyası görülmüştür. Lakin, bu erken dönem

denemelerin hem film seyircileri hem de eleştirmenler açısından hayal kırıklığıyla karşılandığını ve gişede başarısızlıkla sonuçlandıklarını söylemek mümkündür (Giordano, Girina ve Fassone, 2015). 2000'lerin başında Lara Croft: Tomb Raider (2001) gibi oyun uyarlamaları kayda değer bir gişe başarısına ulaşsa da eleştirmenler ve büyük, kemik bir oyuncu kitlesi oyunların beyazperdeye uyarlanmasını nitelikten yoksun olarak değerlendirmiştir. Birçok uyarlama film, temel aldıkları oyunların asıl anlatısal ve estetik özelliklerinden büyük ölçüde sapmakla eleştirilmiştir. Daha yakın tarihli filmlerden biri olan Assassin's Creed (2016) ve Netflix uyarlaması olan The Witcher bu durumun oldukça yeni ve belirgin örnekleridir.

Üçüncü ve son kategori, oyunların anlatı yapıları ve görsel kodlarından etkilenen filmlere işaret etmektedir. Burwen (2013)'e göre, teknolojik donanımların büyük bir hızla gelişmesiyle –özellikle 90'lar ve sonrasında– oyun yapımcıları sinemanın görsel dilini, kamera hareketlerini, perspektifleri ve ses efektlerini daha etkili bir biçimde kullanmaya başlamışlardır. Bu gelişmeler, bu doktora tezi çalışması için merkezi bir konumda olan, hem endüstri tarafından 'sinematik' kalitede deneyim sunduğu iddiasıyla pazarlanan hem de oyuncu izlerkitleleri tarafından da bu şekilde alımlanan Tomb Raider, Metal Gear Solid, Uncharted, The Last of Us, Grand Theft Auto V, The Witcher ve God of War gibi eleştirel ve ticari bakımdan çok büyük başarılarla ulaşmış video oyunlarının önünü açmıştır. Bunlara paralel olarak, özellikle yeni medya araştırmalarının önde gelen figürlerinden biri olan Henry Jenkins (2004), 2000'li yıllarda yeni bir tür sinemacı profiline ortaya çıktığını öne sürmüştür: video oyunları ile büyümüş, oyunların hızla artan popülaritesini fark etmiş, dolayısıyla oyunların yapısal, uzamsal, anlatısal ve estetik özelliklerini filmlerinde kullanmaya ya da harmanlamaya başlamış sinemacılar. Bu türden sinemacılar ve film yapımcıları daha sonraları "PlayStation kuşağı" olarak adlandırılmış ve sinema-video oyunu ikiliğinde baskın ve üstün olan tarafın artık sinema değil, oyunlar olmaya başladığı öne sürülmüştür (Gordinier, 2007). Bu kuşak yönetmenlere örnek olarak Kathryn Bigelow, David Cronenberg, Wachowski Kardeşler, Joseph Kosinski gibi isimler Strange Days (1995), Existenz (1999), The Matrix (1999) ve Tron: Legacy (2010) filmleriyle örnek gösterilebilir.

Alexander Galloway, sinema filmlerinin giderek video oyunları gibi olduklarını öne sürmenin artık basmakalıp olduğunu ve bunun sinema ve video oyunları arasındaki girift ve karmaşık ilişkiyi basite indirgediğini öne sürmektedir (2006: 39). Jenkins ve Gordinier gibi, Galloway de giderek artan sayıda sinemacının video oyunları ve sinema arasındaki ilişkiyi yalnızca uyarlama yapmanın ötesine geçerek ele aldığına dikkat çekmektedir. Bu yeni kuşak sinemacılar, daha ziyade video oyunlarının özgün biçimsel yeniliklerini film dilinin biçimsel

grameri ile birleştirmeye çalışmaktadır. Galloway, bu yeni kuşak ayrıkçı filmlerin “oyuncul sinema” olarak kabul edilebileceğini öne sürmektedir (2006: 62). Bununla birlikte seyircinin bu filmleri nasıl deneyimlediğine ve anlamlandırdığına dair herhangi bir veri sunmamakta; ya da iki medya arasındaki ilişkiye aynanın diğer tarafından, yani video oyunlarını sinematik bir deneyim yaşamak için kullanan/tüketen oyuncu izlerkitlelerine dair bir yorumda bulunmamaktadır.

Bu sebeple sürekli bahsedilen özgün, biçimsel yeniliklerin sinematik deneyim açısından öneminin ne olduğu, bu iki medya arasındaki sinerjinin; anlatıların, temaların, biçimin ve içeriğin nasıl yorumlandığı, izlerkitleler tarafından yorumlandığı soruları önem kazanmaktadır. Etkileşimsellik, rastlantısallık, arttırılmış/yoğunlaştırılmış özdeşleşme, anlatı üzerinde görece yüksek denetim ve özerklik, çatallaşan patika, dallanan anlatım gibi video oyunlarına özgü nitelikler sinematik anlatının deneyimlenmesinde nasıl bir rol oynamaktadır? Zira, video oyunları izlerkitlelere dair kavrayışı köklü biçimde sarsması ve araştırmacıları mevcut kabullerini tekrar düşünmeye sevketmesi bakımından önem taşımaktadır. Nitekim, on dokuzuncu ve yirminci yüzyıl boyunca milyonlarca insan eğlence endüstrisinin pasif izleyicileri olarak mevcut konumlarından hoşnuttu. Edebiyat okurları, müzik dinleyicileri, tiyatro ve sinema salonlarını dolduranlar ya da spor müsabakalarının fanatik müdavimleri; yazarlar, müzisyenler, sinemacılar vs. tarafından kendilerine sunulan çizgisel/bitmiş eserleri müdahale etmeksizin tüketen izlerkitleleri oluşturuyorlardı. Bugün eğlence endüstrisi tüketicilerinin birçoğu bu pasif izleyici statüsüyle yetinmemekte, kültürel ürünlerin tüketilmesi sürecinde daha aktif bir rol üstlenmekte ısrar etmektedir (Egenfeldt-Nielsen, Smith ve Tosca, 2008). Video oyunları etkileşimsel doğaları dolayısıyla bahsedilen aktif rol talebinin en belirgin tezahürü olarak değerlendirilebilir.

Sinema çalışmalarında filmlerin video oyunları üzerindeki etkisi çokça ele alınmış (Papazian, 2013; Girina, 2013; Kallay, 2013) olmasına rağmen, video oyunlarının sinema üzerindeki etkileri –Steven Shaviro bunun ender bir örneğini *Post-Cinematic Affect* (2010) çalışmasıyla vermiştir– ya da doğrudan video oyunlarının sinematik formlar olarak potansiyeli üzerinde fazla durulmamıştır. Bu durumun temel sebebinin video oyunlarının en başından beri sinema ile karşılaştırıldığında daha aşağı, bayağı, alçak kültür ürünleri olarak görülmesi olduğu kolaylıkla ifade edilebilir. Yaratıcıları tasarım sürecinde karmaşık anlatılara ve dizayn unsurlarına önem verdikleri zaman video oyunlarının da birtakım estetik değerler taşıyabileceği, hatta yeni sanat formları olarak değerlendirilebilecekleri yönündeki araştırmalara rağmen, video oyunları salt basit eğlencelik kültür ürünleri olarak görülmeye

devam etmektedir (Crawford ve Rutter, 2006: 150).¹ Oyun arařtırmalarına hakim olan ‘oyunbilim (ludology) vs anlatıbilim (narratology)’ tartıřması bu tepeden bakıřın sonularından yalnızca bir tanesidir.

Halbuki, oyunların da aracılanmıř kitle iletiřimi rnleri oldukları; inřa ve mbadele edilen anlamlar ierdikleri kabul edildiğinde, filmlere benzer řekilde zmlenebilecekleri veyahut yapı skme tabi tutulabilecekleri ne srlebilir. Nitekim, ‘oyun alıřmaları’ olarak tabir edilen arařtırma alanının kısa tarihine bakıldığında, bu iddianın gerektirdiėi řekilde oyunları ele almak iin en doėru metodolojiyi bulma abasının, oyunbilim (ludology) ve anlatıbilim (narratology) olarak zetlenen genel tartıřmaların merkezinde olduėu grlmektedir. Bu tartıřmaların, bir bakıma oyunların etkileřimsel doėaları sebebiyle; video oyunlarını roman, yk, drama ve film gibi yerleřik anlatı biimlerinden farklı ve zgn bir ontolojik temele oturtma abası olarak grlebilir.

Aarseth’in (1997, 2001) erken alıřmalarından beri birok dřnr ve oyun tasarımcısı (Juul, 1998; Eskelinen, 2001; Kcklich, 2003; Bjrk vd., 2003; Hocking, 2007), oyunların incelenmesinde ‘kuramsal emperyalizm’den řikayet etmiřlerdir; zira onlara gre oyunlar “ister istmez film kuramı ve anlatıbilim (narratoloji) gibi elde hazır bulunan aralar ile zmlenmektedir”. Kendilerini ludologlar (oyunbilimciler) olarak adlandıran ve oyunlarda anlatının tali bir ėe olduėunu, video oyunlarının znn etkileřim ve oynanabilirlik (gameplay) olduėunu ne sren bu arařtırmacıların yaklařımı; hem video oyunlarını gstergebilimsel perspektiften inceleyen arařtırmacılara (Andersen, 1990; Myers, 1991), hem de anlatısal bir yaklařımı benimseyerek drama ve tiyatro ile elektronik/dijital yenilikleri harmanlamaya alıřan etkileřimli drama (interactive drama) kuramcılarına yneltilmiř bir eleřtiri niteliėindedir.

Diėer tarafta, video oyunları ve sinema arasında derin bir uurum olduėunu ve video oyunlarının izlerkitlede hibir zaman filmler gibi ustalıkla duygu uyandıramayacaėını, zira kazanmaya odaklanan etkileřimsel doėalarının sinematik zdeřleřim ve empatiye izin vermeyeceėini ne sren George Lucas ve Steven Spielberg gibi nl ynetmenler ve birok kez video oyunlarının potansiyelinin hibir zaman sinema filmlerinin sahip olduėu ifade gcne eriřemeyeceėini iddia eden merhum Roger Ebert gibi film eleřtirmenleri vardır. Onların paylařtıėı varsayım, oyunların materyal temelini –yani, kullanıcı / oyuncu / izlerkitle

¹ Frankfurt Okulu yelerinden Theodor Adorno’ya gre, btn kltrel rnler piyasa iin retilir. Bir bařka deyiřle, kltrel metaların retimini dikte eden ve hakim olan řey ekonomik krın retimidir. Popler kltr endstrilerini ynlendiren ve řekillendiren, sanatsal zgrlk ve yaratıcılıktan ziyade kar marjı ve pazarın smrsdr. Bu sebeple, Frankfurt Okulu dřnrlerine gre; endstriler daha nce denenmiř ve satıř bařarısı elde etmiř rnlerin karbon kopyalarını seri halde retmeye devam ettike, kltrel rnler basmakalıp ve standartlařtırılmıř hale gelmekte, yenilik ve zgnlk ise asgari dzeyde kalmaktadır.

girdisinin (katılımının) ya da etkileşiminin– video oyunlarının karmaşık duygular ya da üzerine kafa yorulacak derin düşünceler uyandırmasının önünde aşılmaz bir engel olarak durduğudur. Lübnan asıllı İsveçli oyun tasarımcısı Josef Fares’in 2017 The Game Awards’da bir infiale yol açan ‘Oscarların Canı Cehenneme!’ çıkışı; bu açıdan Spielberg, Lucas ve Ebert’te örneklenen ‘oyunları hor görme’ eğilimine karşı gösterilmiş bir tepkidir.²

Nitekim, Türkiye’de de internet kafeler ilk türemeye ve yaygınlaşmaya başladığında büyük bir kesim tarafından serserilik, aylaklık, başboşluk mekanları olarak görülmüş, çocukları ve gençleri olumsuz etkileyen yerler olarak kabul edilmiştir. Bu olumsuz bakış açısının değiştiği ya da en azından değişmekte olduğu kolaylıkla gözlemlenebilir; örneğin, artık internet kafeler E-Spor mekanları olarak değerlendirilmeye, ünlü televizyon ve sinema yıldızları da video oyunlarının dublajında, seslendirmesinde yer almaya başlamıştır. Nitekim, video oyunlarının gündelik hayatta giderek daha fazla yer kaplaması ve ivme kaybetmeden artan popülaritesi çağdaş medya araştırmacılarını video oyunlarının diğer medyalar üzerindeki etkileri üzerine düşünmeye sevketmiştir. Daha 2000’li yılların başında Henry Jenkins (2002:48) video oyunlarının, yirmibirinci yüzyılın estetik duyarlılıklarını belirlemekte olduklarından yeni ve önemli bir sanat olarak ciddiye alınmasını önermiştir.

Video oyunlarının sinema endüstrisi ile aynı kültürel ekosistemde birbirlerinden beslenerek gelişmesine ve dönüşüm geçirmelerine paralel olarak, video oyunlarının ilk ortaya çıkışlarına yakın zamanda sinema çevrelerinde bir başka söylem ön plana çıkmıştır: sinemanın, sinematik dilin ve sinematik deneyimin ölümü. Teknolojik ilerlemenin bir ürünü olarak mekanik ve kimyasal süreçlere dayanan sinema, elektronik ve dijital teknolojilerin ivme kazanmasıyla bir varlık krizine girmiştir.

Örneğin, Francesco Casetti’nin ‘Geleceğin Sineması İçin Yedi Anahtar Sözcük’ başlıklı kitabı, 1982 Cannes Film Festivali’nde ünlü Alman sinemacı Wim Wenders’in Monte Hellman, Jean Luc Godard, Werner Herzog ve Michelangelo Antonioni gibi auteur yönetmenler ile gerçekleştirdiği görüşmeleri anlatan bir anekdot ile başlar. Tartışmalarının ana konusu, gelişen elektronik teknolojilerin hayata geçirilmesinin sinema üzerindeki etkileridir: “Sinema yitip gitmek üzere olan bir dil, can çekişmekte olan bir sanat mıdır?”

² 8 Aralık 2017’de düzenlenen The Game Awards töreninde Lübnan asıllı yönetmen ve oyun tasarımcısı Josef Fares Oscar ödülleriye açıkça küfür etti ve sansasyon yarattı. Ödül törenine katılanların bir kısmı Fares’e destek verirken bir kısmı hoşnutsuzluğunu belli etti. Daha sonra konu ile ilgili açıklamasında Fares biraz ileri gittiğini kabul etmekle birlikte davranışının dijital oyunların sanat formu olarak görülmemesine ve aşağılanmasına yönelik bir tepki olduğunu ifade etti. Niyetinin video oyunları endüstrisinin sinema filmleri ve televizyon dizileri gibi daha yerleşik sanat biçimlerine kıyasla içinde bulunduğu aşağılık kompleksinin sebepsiz olduğunu göstermek için Oscar’ları kullanmak olduğunu söyledi. Ona göre, “insanların oyunların ciddi sanat olduğunu anlamasının artık vakti gelmişti” (Sarkar, 2017).

2012’de piyasaya sürülen anlatı temelli macera oyunu *Kardeşler: İki Oğlun Öyküsü* ile tanınan Fares’in tepkisi anlık ya da rastlantısal değildi. Fares aynı zamanda mektepli bir film yönetmenidir ve oyun yapmaya başlamadan önce birden fazla uzun metraj film çekmiştir.

O dönemde sinemanın karşı karşıya olduğu en önemli tehdit ya da teknolojik rakip televizyon ve uzaktan kumandasıdır. Film seyredilen büyük bir beyazperdeyi ve büyük karanlık bir salonu içeren mahal olarak sinema'nın ölümü söz konusuydu. Şüphesiz televizyon sinemanın sonunu getirmemiş olsa da; günümüzde Netflix, Amazon Prime Video, Hulu, Apple TV+, Disney TV gibi 'internet-tabanlı-film-salonu-ve-televizyon' olarak işlev gören video-on-demand ve streaming hizmetlerinin yükselişi benzer tehlikelere işaret etmektedir.

Diğer taraftan dijital teknolojilerin hızlı gelişmesi sinema için ikinci bir kriz kaynağı ve daha ötesinde sinematik deneyimin geçirmekte olduğu dönüşümde katalizör işlevi gören etken halini almıştır. Örneğin, "DVDler, Video Oyunları ve Etkileşimler Sineması" başlıklı makalesinde Richard Grusin, George Lucas'ın Yıldız Savaşları: Klonların Saldırısı filmini izleme deneyiminin bir oto-etnografisini sunmaktadır. Star Wars: Klonların Saldırısı filminin tamamen dijital olarak üretimi, dağıtımı ve gösterimi popüler basında sinema tarihinde önemli bir dönüm noktası, Caz Şarkıcısı'na benzer bir şekilde "sinema teknolojisinin mihenk taşı" olarak karşılanmıştır. Sinema endüstrisinden kimi yöneticiler³ Klonların Saldırısı'nın yapımının tamamen selüloid film kullanılmadan gerçekleştirilmesinin Hollywood'un geleceğini ve gerçek 'film' yapımının ölümünü müjdelediğini öne sürmüştü (Grusin, 2006: 70).

Dijital sinemanın yirminci yüzyıl sinemasından radikal bir ayrılığa ya da kopuşa işaret ettiğini kabul etmek yerine, dijital medyanın yeni ortaya çıkmakta olan formlarının ve pratiklerinin; "erken dönem sinema" olarak adlandırılabilir başlangıcından bugüne bütün sinema tarihini ele almakta nasıl bir bakış açısı sağlayacağını düşünmek gerekmektedir. Richard Grusin (2006: 70), yeni medyanın, dijitalleşmenin sinema sanatı ve kültürü üzerindeki etkilerini, dijital kültürün sağladığı yeni imkanları bir devamlılık meselesi olarak kabul etmekte ve dijital ile artık neredeyse tamamen iç içe geçmiş olan çağdaş sinemayı; erken dönem sinemanın geç/ileri yaşı, bir başka deyişle selüloid filmin geç/ileri yaşı olarak adlandırmaktadır. Bu sinemanın yok olup gideceği anlamına gelmemektedir, aksine sinemanın dijital araçların toplumsal, teknolojik ve estetik biçimleri ve pratikleri ile giderek artan biçimde daha fazla etkileşime girmesi demektir.

Dijital kültürü coşkuyla karşılayan birçoklarının düşündüğünün aksine, bu etkileşim tamamen ayrışsı, özgül yeni dijital bir kitle iletişim aracının (medium) ortaya çıkışına ve dolayısıyla buna eşlik eden teknolojik açıdan modası geçmiş olarak görülen selüloid filmin terkedilmesine değil, daha ziyade sinematik üretimin ve gösterimin –buna bütünüyle

³ Jon Healey and P.J. Huffstutter, "Digitally Mastered: 'Star Wars' breaks new ground in fully digital movie making," L.A. Times, May 11, 2002 ([http:// www.latimes.com/entertainment/movies/la-051102digital.story](http://www.latimes.com/entertainment/movies/la-051102digital.story)).

sinematik deneyimin diyebiliriz– çoğul, ağ tabanlı olarak bağlanmış, dağıtık (networked) biçimlerinin doğuşuna işaret etmektedir. Dijital medya formlarının ve pratiklerinin melez bir ağından oluşan bu yeni sinemaya Grusin (2006: 71) “etkileşimler sineması” adını vermiştir. Bu doktora tezi çalışması, Grusin’in üstünde durduğu türden sinematik deneyimi izlerkitlelere günümüzde en bariz biçimde AAA ya da 3A kalite olarak üretilen, tasnif edilen ve pazarlanan dijital video oyunlarının sunduğu önermesinden hareket etmektedir.

Grusin’in makalesine koyduğu başlık Tom Gunning’in erken dönem sinema tarihinin yaygın olarak kabul görmüş bir mitini yapısöküme tabii tuttuğu için paradigmatic olduğu söylenebilecek “atraksiyonlar sineması” kavramlaştırmasına göndermede bulunmaktadır: bu yaygın kanaate göre beyazperdede filmin gara girişini izleyen naif seyirciler perdedeki treni gerçek bir tren zannetmişler, trenin altında ezilmekten kurtulmak için salondan dehşet içinde kaçmışlardır. Gunning, bu anlatıyı erken dönem sinema seyircisinin yaşadığı şok ve şaşkınlığın naif izleyicilerin filmsel görüntüyü gerçeklikle birbirine karıştırdıklarından değil, sinema salonunda bir film izlediklerine dair bilinçli kavrayışları ile gerçekmiş gibi görünen, onları gerçekmiş gibi etkileyen bir imajı algılamalarından kaynaklanan, şaşkınlık uyandıran bir estetiğe (aesthetic of astonishment) katılmalarından kaynaklandığını öne sürmektedir (Gunning, 1995: 114-133). Özetle, atraksiyonlar sineması izleyicilerin gerçek olarak bildikleri ile gerçek olarak hissettikleri arasındaki süreksizlikten doğan şaşkınlık ve hayret uyandırıcı bir estetik üretir. Bu estetik hareketli fotoğrafik imajın ontolojik statüsü ile çelişkili olan, iki karşıt inancı ya da zihinsel durumu bütünleştirmeye çalışan bir refleks üretir: kişinin halka açık bir sinema salonunda yeni film teknolojisinin bir gösterimini izlediği bilgisi ile kişinin perdede gördüğü şeyi gerçekmiş gibi hissetmesi. Grusin, bu bağlamda yirmibirinci yüzyılın başından itibaren sinema filmlerinin gerçekliğin fotoğrafik ontolojisinden hızla uzaklaşarak postfotografik dijital ontolojiye yöneldiğini, sinemanın artık kameraya alınmasından bağımsız olarak önceden var olan bir dünyayı fotoğrafik olarak aracılaman bir şey değil, daha önceden defalarca aracılanmış ve başka tekrar-dolayım (remediation) ağları arasında dağıtılmış bir dünyayı temsile dönüştürdüğünü öne sürmektedir (Grusin, 2007: 72).

Son yıllarda çağdaş sinema ve medya ile erken dönem sinemanın izlenme koşulları ve pratikleri arasında bir yakınlık ya da benzeşme olduğu öne sürülmüştür. Miriam Hansen (1995: 139), bu yakınlığı film tüketiminin pre-klasik ve çağdaş biçimleri olarak nitelendirmektedir. Tıpkı yeni dijital medya gibi, sinema da başlangıcında kendisinden önceki medyaları yorumlayarak, işe koşarak, tekrar-dolayım (remediation) kurumsallaşmaya çalışmıştır. Sinemanın izlerkitesinin inşası daha önceki teknolojik temsil biçimleri olan büyü fener gösterilerine, panoromalara dayanmaktaydı. Savaşlar, seyahatler, doğal felaketler, hayalet

gezileri gibi gerçekçi ve/ya da egzotik konuları resmederken erken dönem sinema fotoğraf ve stereografi gibi belgesel ve gösterimsel medyayı tekrar-dolayımına sokmuştur. Anlatı sinemasının tam gelişmemiş, ilkel örnekleri verilmeye başlandığında tiyatro oyunları, romanlar, masallar, halk hikayeleri vb.lerine yönelinmiştir. Erken dönem sinemanın halka açık gösterimi, yeni dijital medyanın kişisel ya da umumi temsili gibi mevcut temsil ve eğlence biçimlerinin harmanlanmasıyla gerçekleşmiştir. Günümüzde benzer bir algısal süreklilik; çağdaş etkileşimler sineması ile sinema salonunda gösterilen film ve onun çeşitlemeleri, tekrar-dolayımlamaları olan DVD'ler, video oyunları, internet siteleri vb. arasında gerçekleşmektedir. Bu değişimin doğal bir sonucu olarak, çağdaş izlerkitleler artık aygıt (apparatus) kuramının ya da bakış (gaze) kuramının tahayyül ettiği gibi karanlık bir salonda rüyaya benzer bir şeyi kıpırdamadan deneyimleyen bireyler değil, ev ortamında ya da başka herhangi bir toplumsal uzamda cep telefonu, tablet, bilgisayar ekranı yoluyla sinematik deneyimi yaşayan etkileşimde bulunan bireylerdir. Klasik sinemanın beyazperde ve seyirci arasına koyduğu ayrım, yerine dijital eser ile seyircinin/kullanıcının etkileşimine bırakmaktadır. Günümüzde artık sinema salonunda seyredilen film birçokları tarafından tek başına bütüncül sinematik deneyim olarak kabul edilmemektedir. Sinema filminin kendisine özgü, ayrıksı bir araç olduğu fikri, yerini hem kavramsal olarak hem de pratikte klasik sinemadan birkaç açıdan ayrılan, barkovizyonlardan, sanat galerilerine, streaming servislerine ve video oyunlarına uzanan dağıtık bir aracılanma biçimine bırakmaktadır (Grusin, 2007: 76).

Bu süreçte yeni dijital medya kendinden önceki biçimlerin unsurlarını ve karakteristik özelliklerini tekrar-dolayımlamaya (remediation) tabii tutmaktadır (Bolter ve Grusin, 1999). King ve Krzywinska (2002: 4), bu süreci “dolaysızlık” ile “hiper-dolayımlılık” arasındaki diyalektik alış-veriş olarak tanımlar. “Dolaysızlık” oradalık hissini ve yeni kitle iletişim aracının şeffaflığını, hiper-dolayımlılık ise yeni izlerkitlenin yeni kitle iletişim aracına yönelik farkındalık düzeyini ifade eder. Özellikle video oyunlarındaki oyun dünyasına dalma hissi, oyuncuların aşına olduğu temsilleri ve kurmaca uzamları anlamlandırmaya yarayan sinematik kodların aracılanmasına dayanmaktadır. “İnsan oyuncunun dublörü olarak sunulan video oyunu avatarı, seyir ve katılımı bütünleştirmekte” (Rehak, 2003: 103), dolayısıyla yeni medya olarak video oyunlarının ifade gücü potansiyelini arttırmakta, dahası oyuncunun hem bir performans sergilemesine hem de sergilediği performansı aynı anda seyretmesine olanak sağlamaktadır. Bu, tiyatro sahnesinde bir karakteri canlandıran aktörün aynı anda simültane olarak dışarıdan kendisini seyretmesine benzer bir durumu ortaya çıkarmaktadır.

Bu durumla Gilles Deleuze'ün İkinci Dünya Savaşı'na denk gelen dönemde tespit ettiği, savaş sonrası sinemada temsil edilen dünyanın anlamlandırılma biçiminde meydana

gelen deęişiklikler ve kırılmalar arasında bir paralellik kurulabilir. Deleuze, klasik hareket-
 imge sinemasının ussal ve istikrarlı temsillerinde görülen aksiyon-reaksiyon nedensellięinin
 yerini savař sonrası zaman-imge sinemasında görünüşte irrasyonel biçimde birbirine
 bağlanmış imajlardan oluşan bir sinemaya bıraktığını öne sürmektedir (Deleuze'den akt.
 Daly, 2010: 81). Zaman-imge sineması, Deleuze için, “bakan kişinin sinemasıydı, artık
 eyleyen, eylemde bulunan kişinin, failin sineması deęildi”. Kristen Daly'nin Deleuze'ün
 sınıflandırmasını takip ederek Sinema 3.0 olarak adlandırdığı çağdař sinema, zaman-imgenin
 yerini interaktif-imgeye bırakmasıyla artık “kullanıcının sineması” haline gelmektedir. D.N.
 Rodowick (2007: 177) dijital elektronik imge sayesinde izlerkitlelerin artık perdede akıp
 giden zamanın kaçınılmaz akışına teslim pasif seyirciler olmadığını, aksine bakma ve
 okumanın yanısıra, içinde kaybolma (immersion) ve etkin şekilde kontrol etme arasında
 sürekli deęişkenlik gösteren bir deneyim talep eden bireyler olduklarını öne sürmektedir.
 Bilgisayar teknolojileri ve dijital kültürün daldırma, içine alma hissiyle büyüyen yeni
 izlerkitleler, tükettikleri medyaya katılma ya da tükettikleri medya yoluyla başka insanlarla
 etkileşimde bulunma eğilimindedirler.

Sinematik deneyimde ve izlerkitlelerde yaşanan bu deęişimler, sürekli sinemada yeni
 ifade olanaklarını aradığı deneysel filmleriyle tanınan İngiliz yönetmen Peter Greenaway'in
 görüşleriyle örneklendirilebilir (Sansone, 2007; Marshall, 2012). Greenaway, ‘bir tür
 Enformasyon Çağı Sineması’ (Greenaway, 2010) olarak gördüğü geleceğin sinemasının
 izlerkitleyi özgürleştirerek çağdař sinemaya hakim olan dört prangayı ortadan kaldıracığını
 öne sürmektedir. Greenaway'e göre geleceğin sineması;

- 1) film ve metin arasındaki baęı –senaryo ya da edebiyat eserleri gibi önceden
 tamamlanmış, nihai biçimini almış metin anlamında– kopartacaktır.
- 2) filmin alımlanması için izleyiciye belirli bir bakış açısı dayatan cari sinemanın
 ‘çerçelenmiş dünyası’nı aşacaktır.
- 3) aktörlerin rolünü (protagonist, antagonist vs.) ve performans olgusunu yeniden
 tanımlayacaktır.
- 4) Ünlü yönetmenin pranga olarak ‘türünün en iyisi olanı’ diye tanımladığı film
 kamerasına olan bağımlılığı ortadan kaldıracaktır.

Greenaway'in varsayımları göz önüne alındığında sinema filmlerinin ve video
 oyunlarının bir arada düşünülmesinin gerekçeleri anlaşılabilir. Bu çalışmanın temel varsayımı
 video oyunlarının çağdař sanat formları olarak yeni bir sinema dili yaratmakta olduęu
 (Kallay, 2013) ve oldukça geniş bir izlerkitle tarafından artan bir şekilde sinema filmlerine

benzer biçimde alınılanmakta ve tüketilmekte olduđu yönündedir: “Oyunda kalite hikayedir senaryodur, kendini film gibi senaryoya kaptırdın mı olay tamamdır” (smartboy38, 2019).

Bu arkaplandan hareketle, bu tez çalışmasında (1) sinema ve video oyunları arasındaki yakınsamanın/yöndeşmenin boyutları ortaya koyulmuştur ve sinema filmlerinin bugünü ve geleceği açısından video oyunlarının, video oyunlarının geleceği için de sinema filmlerinin mevcut biçiminin ne gibi bir anlam ifade ettiğı soruşturulmuştur. (2) Çağdaş kültür endüstrileri içinde çok yaygın biçimde tüketilen ve en fazla gelir getiren ürünler olan video oyunlarının izlerkitleleri cezbetme nedenleri ve yolları, oyuncuların deneyimleri ve beklentileri ortaya konulmuştur (3). Video oyunlarının gündelik gerçeklikten kaçmaya yarayan salt eğlence biçimleri mi yoksa estetik değerler taşıyan sinematik sanatsal formlar olup olmadıkları ve izlerkitleler tarafından böyle alınılanıp alınılanmadıkları araştırılmıştır.

Çalışma boyunca nitel içerik analizi ve derinlemesine görüşme ve betimsel analiz tekniklerinin birlikte kullanıldığı karma yöntemli bir araştırma tasarımı planlanmıştır. Araştırmanın video oyunları ve sinema filmlerini birlikte ele alması ve hem kültürel ürünlerin kendisine hem de izlerkitlelerin deneyimine odaklanması karma yöntemli araştırma tasarımının araştırma için uygun olacağını düşündürmektedir. Nitekim, oyunların hem yapıt (artefact) hem de pratik olarak değerlendirilmesi ve zaman zaman oyun bağlamını aşan sonuçlara yol açması sebebiyle, oyunlar üzerine çalışan farklı disiplinlerden araştırmacılar nadiren aynı araçları ve terminolojiyi kullanmaktadır (Lieberoth ve Roepstorff, 2015: 271). Bu bakımdan karma yöntemli araştırma desenlerinin oyun araştırmalarında avantajlı olacağı düşünülmektedir. Bir oyunu ya da oyuncuları tek bir yöntemle –ister survey, etnografi vs. olsun ister oyun sırasında beyin taramalarının izlenmesi gibi daha teknolojik teknikler– inceleyen araştırmacıların elde edilebilir enformasyonun yalnızca sınırlı bir kısmına ulaşabileceği ifade edilebilir.

Oyunlara, oyunculara ve oynama pratiğinin kendisine odaklanan bir araştırma karma yöntemli tasarımı gerekli kılmaktadır. Zira video oyunları ve sinema arasındaki yöndeşmeyi/yakınsamayı ve ‘sinematik deneyim’i ortaya koymayı hedefleyen bu çalışmada, nitel araştırmanın yakın, ayrıntılı ve süreci betimlemekte yetkin bir perspektif sunacağı, araştırma konusuyla ilgili en uygun soruların nasıl sorulacağına dair fikir vereceği düşünülmektedir. Diğer yandan nitel araştırma bir tutumun, davranışın, kanaatin, eğilimin vs. ne kadar yaygın ya da herhangi bir örüntünün ne ölçüde genelleştirilebilir olduğunu ortaya koymakta elverişli değildir.

Bu bağlamda, ilkin literatür taraması aşamasında video oyunları ve sinema/sinematik dil arasında gözlemlenen yakınsama/yöndeşme ele alınırken büyük film kuramlarının

(Andrew, 2010 [1976]; Pomerance ve Palmer, 2015) –Hugo Munsterberg, Christian Metz, Andre Bazin, Siegfried Kracauer, Bela Belasz, Rudolph Arnheim vs. gibi– yanı sıra Johan Huizinga (1995), Ludwig Wittgenstein (2001 [1922]), Jacques Derrida gibi dili ve ifade gücünü bir oyuna benzeten filozoflara; oyunların interaktif doğası ele alınırken de Roland Barthes ve Umberto Eco (1991, 2001) gibi izleyicinin/okurun esere etkin/oyuncu katılımına vurgu yapan ve ‘açık yapıt’ nosyonunu benimsemiş düşünürlerle başvurulmuştur. Bu kısımdaki tartışma Hideo Kojima, David Cage, Ken Levine, Josef Fares gibi auteur kabul edilen oyun tasarımcılarının amaçlı örneklem ile seçilmiş video oyunları bahsi geçen düşünürlerin görüşleriyle ilişkilendirilerek yürütülmüştür.

Karma yöntemli olarak tasarlanan araştırma aşamasında, nitel araştırma tekniklerinden yararlanılmıştır. Nitel araştırmada nitel içerik analizi, derinlemesine görüşme ve betimsel analiz tekniklerine başvurulmuştur. Nitel içerik analizinde izlerkitleler tarafından sinematik video oyunu olarak değerlendirilen Red Dead Redemption 2’nin içerik analizi gerçekleştirilmiştir.

Medya üzerine çağdaş araştırmalar sıklıkla kitle iletişim araçlarının izlerkitleyi nasıl etkilediğinden ziyade insanların kitle iletişim araçlarına ilişkin yorumlarına odaklanmaktadır (Lunt ve Livingstone, 1996). Derinlemesine görüşmeler, özenle ve sistematik olarak yürütüldüğünde insanların tercihlerine, fikirlerine, yorumlarına, kişisel deneyimlerine, tutumlarına vs. ilişkin bilgi toplamakta oldukça işlevsel bir teknik olarak kabul edilmektedir (Cote ve Raz, 2015: 93). Ayrıca, derinlemesine görüşmelerin bire bir ortamı araştırmacıya gerektiğinde görüşmenin gidişatını değiştirme konusunda daha fazla kontrol imkanı sağlamaktadır.

Derinlemesine görüşmeler, izlerkitlelerin video oyunlarını deneyimleme biçimlerini yakından incelemeye ve araştırmacının oyuncularını süreci tartışırken gözlemlemesine ve böylelikle benzerlikleri ve farklılıkları ortaya çıkarmasına imkan sağlamaktadır. Nitekim derinlemesine görüşmelerin oyun araştırmalarında sıklıkla başvuru bir teknik olduğu gözlemlenmektedir (Miller, Chaika ve Groppe, 1996; Poels, Kort ve Ijsselsteijn, 2007; Eklund, 2012; Eklund ve Johansson, 2013).

Sonuç olarak, mevcut doktora tezi çalışmasının yeni medya kültürü içinde oldukça büyük bir yer işgal eden video oyunları ile ilgili olarak Türkçe literatürde önemli olduğu varsayılan bir boşluğu dolduracağı düşünülmektedir. Dahası, dünya çapında önemli bir endüstri haline gelmiş olan ve Türkiye’de de son zamanlarda devlet tarafından kısmen teşvik edilen oyun endüstrisinde faaliyet gösteren tasarımcılara izlerkitlelerin deneyimleri ve beklentileri hakkında fikir vermesi bakımından faydalar sağlaması amaçlanmaktadır.

BİRİNCİ BÖLÜM

SİNEMATİK DENEYİM

1.1. Teknolojik İcat Olarak Sinema

Hemen hemen bütün kitle iletişim araçlarının nasıl deneyimlendiğini anlamlandırmada, ilginin temel odağında –en azından ilk anda– o kitle iletişim aracını ve izlerkitle tarafından deneyimlenmesini mümkün kılan bilimsel gelişmeler ve teknoloji vardır. Nitekim, sinema tarihinin ilk anlarına bakıldığında da ilgiyi cezbeden birincil unsur teknolojik temeldir: “Pazarlanan, promosyonu yapılan ve satılan şey makinenin, yani aygıtın sunduğu deneyimdir” (Heath, 1980).

Stephen Prince (2010)’e göre, sinema tarihinde hiçbir şey ilk kez gerçekleşmemiştir ve geçmişe, bilimin ve eğlence endüstrisinin birbirine göbekten sıkı sıkıya bağlı olduğu sinemanın erken dönemlerine bakarak çağdaş görüntü/imağ üretimi hakkında çok şey öğrenmek mümkündür. Sinema filmlerini, dolayısıyla sinematik deneyimi mümkün kılan sanat ve bilim –burada bilimden kasıt tekniği ve teknolojiyi de içine alan pratiğin geniş anlamıdır– arasındaki köprünün, görüntüler üretme ve deneyimleme araçlarının 21.yüzyıl sinemasında –hatta daha geniş anlamda görsel kültürde nasıl işlev gördüğüne dair kavrayışı belirlediği öne sürülebilir.

Sinematik deneyimi mümkün kılan görüntülerin retinanın ağ tabakasında iz bırakması olgusu, yani ‘görme sürerliği’ çok eskiden –Gerard Betton (1986)’a göre “10. yüzyılın sonlarından itibaren” beri bilinmektedir. Şüphesiz, Betton optik, gözün fizyolojisi ve algısal psikoloji gibi alanlarda çalışmaları bulunan İbn-i Heysem’e atıfta bulunmaktadır. Birbiri ardına dizilmiş hareketsiz fotoğrafların hareketliymiş gibi görünmesini sağlayan “yanılsamanın temel sebebi olarak görme sürerliği daha 1910’lardan itibaren tartışmaya açılmış olsa da” (Anderson ve Anderson, 1993) çağdaş sinemayı mümkün kılan teknolojik gelişmelerin ilkin bu olgudan hareket ettiğini öne sürmek mümkündür.

Dahası, hareketli görüntüler en temel inceleme birimine, yani tek bir hareketi kaydeden tek bir resime indirgenecek olursa bir başlangıç noktası bulma uğraşı insanlık tarihinde çok daha gerilere gitmeyi mümkün kılar. Nitekim, insan, tarih-öncesi dönemden beri dışarıdaki dünyada gördüğü şeylerin ve olayları kayıt altına alma arzusu duymuştur. İlk mağara duvarlarına yapılan resimler yoluyla karşılaşılan bu olgu, tarih öncesi insanların yaşamının büyük bir kısmını oluşturan hayvanların resimleri olarak karşımıza çıkmaktadır. İlkel insanlar av ritüellerini saklandıkları mağaralarda duvarlara resmetmiş ve taşı yontmanın ötesine geçip biçim vermeye başladıktan sonra bunları heykel ya da başka biçimlerde kalıcı

hale getirmeye başlamıştır (Thomas ve Johnston, 1981: 13). İspanya’da Altamira Mağarası’nda keşfedilen ve zamanımıza kadar ulaşan en eski resimler, insandaki hareketli görüntü yaratma arzusunun en eski kanıtlarındandır (Gombrich, 2007: 40). İnsanlık hareketli görüntüler yaratmakta zaman içinde daha yetkin hale gelmiştir. Donuk, durgun, statik çizimler yerini hareketi gösteren, koşan, kaçan, saldıran, mücadele eden hayvanların resimlerine bırakmıştır (Thomas ve Johnston, 1981: 13). Çağdaş arkeoloji ve paleontolojideki çalışmalar yoluyla halen daha önceye tarihlenen bulgular ortaya çıkmaktadır.

Bir başka deyişle, hareketli görüntüler üretmeye duyulan ihtiyaç, sanatın orataya çıkışından bile önceye tarihlenmektedir. Tarihöncesi dönemlerde, insanlar mağara duvarlarına yaban domuzunu takip eden mızrakla donatılmış avcılarının tasvirlerini oluşturmuştur (Lord ve Sibley, 1998: 17). Bu çizimler, yaklaşık olarak 35.000 yıl önce yapılırken, hareketin izlenimini vermek amacıyla hayvanlar birden fazla çift ayakla çizilmiştir (Williams, 2001: 11). Çoklu ayak detayları, hareketin izlenimini sağlama amacının tarih boyunca ilk denemeleri arasındadır. İnsanlık, tarih başlangıcından bu yana hareketi yüzeylerde algılamış ve izlemiş olsa da, bunu doğru bir şekilde sanatta ifade etmekte zorlanmıştır (Kılıç, 2008: 173). İspanya’daki milattan önce 15.000-10.000 yıllarına tarihlenen mağara sanatı (Gombrich, 2007: 40), gerçekte hareket eden görüntüler olmasa da hareket konseptini içeren eserler olarak kabul edilebilir.

İlkel mağara örneklerinde rastlanan hareket olgusu, tarihsel süreç içerisinde farklı zamanlarda ve yerlerde karşımıza çıkmaktadır. Girit, Yunan, Mısır ve Asur gibi uygarlıklarda, hareketi araştıran ve bu konuda öne çıkan eserler ortaya koyan çalışmalar mevcuttur. M.Ö. 2000 civarlarında Girit’te hızla hareket eden figürleri resmeden becerikli sanatçıların varlığı bilinir. 19. yüzyılın son dönemlerinde keşfedilen Knossos sarayında bu sanatçıların izlerine rastlanmıştır. Daha sonrasında, M.Ö. 1600’lere tarihlenen Yunanistan’da ‘Mikonos kaması’ adlı eser bulunmuştur. Bu kamada av esnasında aslanlarla avcılarının farklı hareketleri betimlenmiştir. Mikonos’ta keşfedilen bu eser, Mısırlı sanatçılara hareket anlamında ilham kaynağı olmuştur (Gombrich, 2007: 68). Mısır’da bulunan anıtsal mezarlarında da bu hareket izlenimine şahit olunmaktadır (Beckerman, 2003: 4).

Hareketin belirgin anlarına dikkat çekme ya da hareketli görüntü oluşturma fikri, insanın kesintisiz bir ilgisinin konusu olmuştur. Bahsi geçen örneklerin dışında, farklı bir teknikle de hareketin gösterimi üzerine çalışılmıştır. Bu tekniğe “gölge oyunu” denir; bir ışığın önüne yerleştirilen nesnenin, perdeye yansıyan gölgesiyle gerçekleşir. Nesne taşındığında, gölgenin hareketi de perdede gözlenir. Fakat bu şekilde yakalanan hareket, diğer denemelerdeki hareket illüzyonu ya da devinim duygusundan ayrı bir niteliğe sahiptir. Gölge

oyunundaki hareket, illüzyon olmaktan ziyade doğrudan gerçek harekettir. Bu hareketin gözlemlenebilmesi için, nesnenin ışık önünde her seferinde tekrar hareket ettirilmesi şarttır (Kılıç, 2008: 174).

Stephen Herbert (2000)'e göre, gölge oyunu ışığın, imajların ve bir projeksiyon ekranının yaratıcı biçimde kullanılması bakımından bugünkü slayt cihazlarının ve daha da önemlisi sinematografinin atası, ilk örneği sayılmaktadır. Dahası, modern sinema ve gölge oyunu arasında renklerin, müziğin ve anlatıcının sesinin kullanımı ve kalabalık bir seyirci grubuna hitap etme gibi birçok paralellikler bulunmaktadır (Cook, 1963: 47-58).

Gölge oyunlarından farklı olarak, bir yüzeye ışık yansıtarak görüntü oluşturan başka bir cihaz da 'camera obscura' adıyla tanınan karanlık odadır. Bu cihaz, gerçeğe son derece benzer görüntüler sağlayarak nesnelerin mükemmel kopyalarını oluşturmak amacıyla tercih edilmiştir (Kılıç, 2008: 175). Camera obscura'nın işleyişini ilk tanımlayan, Çinli filozof Mozi'dir. Kapalı bir kutuya minik bir delik yapılır. Bu delikten içeriye giren ışık, kutunun iç yüzeyine, nesnenin renkleri ve perspektifiyle birlikte, ama ters bir şekilde yansır.

Aristo, karanlık bir mağarada, küçük bir delikten süzülen ışığın, mağara duvarına ters yansıdığını fark etmiştir. 11. yüzyılın başlarında yaşamış olan ve optiğin babası olarak kabul edilen Arap bilim adamı İbn-i Heysem, mum ışığıyla camera obscura'nın işleyişini deneyimlemiş ve ışığın bir delikten geçerken nasıl yansıdığını açıklamıştır. İbn-i Heysem'in oluşturduğu bu sistem 19. yüzyıla dek kullanılmıştır. Leonardo Da Vinci, camera obscura'nın doğru perspektifi yakalamak adına nasıl kullanılacağını defterlerine yazmıştır. Camera obscura, modern fotoğraf makinesinin öncüsü olarak kabul edilir ve gözün nasıl gördüğüne dair sinirsel bir temel oluşturduğu kabul edilir (Kangal, 2014: 159). Gerçek hareketli görüntülerin oluşturulması, insan gözünün özelliklerinin keşfi ile mümkün olmuştur. Gözün belirli bir görme hatasının anlaşılması, hareketli görüntülerin yaratılmasına olanak sağlamıştır (Abisel, 2003: 14). Eğer bu görme kusuru olmasaydı, hareketli görüntüler ya algılanamazdı ya da bugünkünden farklı bir yöntemle üretilebilirdi.

Bu kusura "ağ tabaka izlenimi" denir; ağ tabaka izlenimi ilk kez 1824 yılında İngiliz fizikçi Peter Mark Roget bilimsel olarak açıklamıştır:

"İnsan gözü optik bir aygıta benzer. Bu organı oluşturan bütün birimlerin görevi ağtabaka üzerinde net ve keskin görüntü sağlamaktır. Ağtabaka, ışığa duyarlı bir dokudur ve görme duyusu ışığa duyarlı bu dokuların uyarılmasıyla gerçekleşir. Ağtabaka beyne görme sinirleriyle bağlıdır, yani beynin bir uzantısıdır. Bir nesnenin hareket halinde görülebilmesi için, nesnenin hareketini ortaya çıkaran bütün durumlarının, yani hareketi oluşturan değişikliklerinin hepsinin ağtabakada algılanmasına gerek yoktur. Göz bir nesneyi belli aralıklarla algılayarak ve aradaki boşlukları beyinde tamamlayarak hareketi algılar. Bu olgu... bir tür görme kusurudur" (Kılıç, 2008: 177).

Görmenin fizyolojik yapısıyla ilgili bu özellikten yola çıkılarak, saniyede en az on altı adet aynı hareketin ardışık olarak aşamalarını gösteren resimlerin peşpeşe izlendiğinde insan gözünün durağan nesneleri hareketli olarak algıladığı anlaşıldı. Benzer zamanlarda farklı coğrafyalarda ortaya çıkan optik icatlar, bu hareketlilik illüzyonuna işaret etmeyi ya da bundan faydalanarak ticari kazanç elde etmeyi hedeflemiştir (Bodur, 2011: 7). Bilinen haliyle kameranın ve sinematograf aygıtının icadından önce hareketli görüntü etkisi veren oyuncakların başlıcaları –örnekleri çoğaltılabilecek olmakla birlikte– büyülu fener, thaumatrope, phenakistoskop, zoetrope, flipbook ve praxinoskopdur.

Barok sanatının hakim olduđu 17. yüzyılda ise Cizvit rahibi Athanasius Kirchner tarafından tasarlanan büyülu fenerin çalışma prensibi gölge oyunları ile paralellik taşır ve modern projeksiyon cihazları ile slayt makinelerinin öncüsüdür. Büyülu fenerin işleyişı, bir mum ya da gaz lambasının yardımıyla cam üzerine çizilmiş görsellerin bir perdeye veya duvara yansıtılması şeklinde gerçekleşir. Bu aygıt, o dönemlerde özellikle eğitim için ve sahne illüzyonlarını göstermek amacıyla tercih edilmekteydi.

1825 yılında Roget'in görüntünün sürerliğı ilkesini açıkladığı makalesini yayımlamasından hemen ardından İngiliz hekim John Paris sade bir optik oyuncak oluşturmuştur. Bu oyuncak “Thaumatrope” olarak adlandırılmış ve içerisinde yalnızca iki görsel barındırmaktadır (Wright, 2005: 13). İki resmin bulunduğu bu karton disk, iki iplik bölümü arasına yerleştirilmiştir. Disk, ipler yardımıyla hızla çevrildiğinde, iki yüzdeki resimlerin birleştiğı gözlemlenir (Crary, 2002: 41). En yaygın bilinen resim kombinasyonu bir kuş ile bir kafesin bir araya gelmesidir. Hızla döndürülen oyuncakta kuş, kafesin içerisindeymiş gibi bir görüntü oluşturur. Kel bir adamla bir peruk gibi esprili görsel kombinasyonlar, bu oyuncağı ilgi çekici bir görsel zevke dönüştürmüştür (Beckerman, 2003: 5).

“Phenakistoskop”, Yunancada “göz yanıltması” anlamına gelir ve 1831 yılında Belçikalı bilim adamı Joseph Plateu tarafından tasarlanmıştır. Bu cihaz, modern animasyon ve çizgi filmin ilk adımı olarak görülebilir ve iki boyutlu olarak çalışır. Temel olarak phenakistoskop, eşit mesafelerle merkez etrafında çizilmiş resimlerle bezenmiş bir diskten meydana gelir. Bu disk bir aynanın karşısına getirilir ve izleyici sadece bir kareye odaklanır. Ardından, disk hareket ettirildiğinde, sıralı olarak çizilmiş resimler hareket halindeymiş gibi bir izlenim yaratır. 1851’de Jules Duboscq, elle yapılan çizimlerin ya da renkli resimlerin yerine fotoğrafı kullanma yolunu denedi. Bu yenilikle ortaya çıkan alete Stereofantaskop ya da biyoskop adı verildi ve zamanla birçok modifikasyonla geliştirildi. 1853’te Uchatius,

fenakistiskop ile büyülmü feneri bir araya getirerek hareketli resimleri bir ekrana yansıtmayı başarmıştır (Betton, 1986: 5).

1834 yılında, İngiliz William George Horner tarafından zoetrope adında bir optik oyuncak daha icat edilmiştir (Wright, 2005: 13). Horner, birden çok kişiye hareketli görüntüler sunma çabasında olan ilk isim olarak bilinir (Lord ve Sibley, 1998: 18). 1878’de, tanınmış Fransız fizyoloji uzmanı Marey ile Amerikalı fotoğrafçı Muybridge, atın hareket evrelerini ayrı ayrı gözlemlemek ve kuşların uçuşunu detaylıca incelemek için, gelişmiş bir phenakistiskop olan zoetrope’den faydalandılar. Dört yıl sonrasında, Janssen’in tabancası ilham alınarak oluşturulan bir cihaz olan fotoğraf tüfeği ile Marey, saniyede düzenli aralıklarla ardı ardına 12 kare fotoğraf çekti. Ancak, Marey’nin odaklandığı konu hareketin bilimsel analizi olup, bunun genel bir senteziyle ilgilenmediği bilinmekteydi (Betton, 1986).

1888 yılında Emile Reynaud, kenarları delikli film şeridi teknolojisinin patentini aldı. Praksinoskop isimli bu cihazla birçok izleyici karşısında dönen ve canlanan resim gösterileri sunmuştur. Bu performanslarda müzik de bulunmaktaydı. Praksinoskop, üstü açık bir davul şeklindeydi ve içerisine, bir hareketin farklı evrelerini gösteren resimler eklenmişti. Davulun etrafında belirli aralıklarla yarıklar vardı. Zoetrope’tan farklı olarak, bu davulun merkezinde bir ayna konumlandırılmıştı. Davulu dönerken bu yarıklardan içeriye bakıldığında, hareketli resimleri merkezdeki ayna aracılığıyla görmek olanaklıydı (Abisel, 2003: 17).

Buraya kadar bahsedilen “...optik oyuncaklardan ister Thaumatrope, ister phenakistiskop ya da zoetrope olsun hepsi de çizilmiş, statik görüntülerden yararlanıyordu. Sinema için ise daha anlık görüntüler yakalanabilmesi için fotoğrafın gelişmesinin beklenmesi gerekiyordu. Ancak bu şekilde bir hareket, çeşitli aşamaları içinde ayrı ayrı saptanabilir ve sonra da gösterimde yeniden üretilebilirdi” (Vincenti, 1993: 16).

1839’da artık fotoğrafın keşfi (Bell, 2009: 323) gerçekleştirilmiştir ve bu keşfe yönlendiren çalışmalarda Nicephore Niepce, J.L. Daguerre ve Henry Bayard’ın önemli katkıları bulunmaktadır. Sabit resimler bir lamba ile duvara veya perdeye aktarılabilirken, hareket eden görüntülerin kaydı o zamana dek yapılamamıştır (Scognamillo, 1997: 14). İlerleyen dönemde Avrupa ve Amerika’da, günlük yaşamdan alınan görüntüleri yakalama, değerlendirme ve hareketleri taklit etme konusunda yenilikçi adımlar atan öncü isimler vardır. Bu yenilikçi kişiler arasında, karanlık odada görüntüleri fotoğrafik yöntemle kaydeden İngiliz William Henry Talbot ve canlıların hareketlerini fotoğraflayarak dizi halinde gösteren İngiliz asıllı Amerikalı Eadweard Muybridge bulunmaktadır (Lord ve Sibley, 1998: 18). Eadweard Muybridge, 1872’de çok sayıda fotoğraf makinesini ardı ardına kullanarak koşan atları fotoğraflamış ve ‘Zoopraxiscope’ adlı projeksiyon cihazı ile bu fotoğrafları hareketli

görsellere dönüştürmüştür. Muybridge, bu ilgisini kaplanlar da dahil olmak üzere bir dizi hayvanla gerçekleştirdiği deneylerle devam ettirmiş ve bu alandaki başarısını pekiştirmiştir (Narmanoğlu, 2013: 27).

1882’de Etienne Jules Marey, Muybridge’nin çalışmalarından yola çıkarak, kuşların uçuşunu detaylı bir şekilde inceleyebilmek için “kronofotoğraf” ya da diğer adıyla “fotoğraf tüfeği” olarak adlandırdığı, saniyede 12 fotoğraf alabilen ve bu işlevi tek bir cihazla gerçekleştiren bir aygıt tasarladı. Eadweard Muybridge, hareketin belirli anlarını kaydetmek için genellikle on iki ila kırk arasında değişen fotoğraf makinelerini tercih ediyordu. Ancak bu işi tek bir kamera ile yapma başarısını gösteren Marey olmuştur. 1882’de, yakın dostu Jules Janssen’in oluşturduğu fotoğrafik tabancayı temel alarak, daha hızlı fotoğraflar alabilen özgün bir fotoğrafik tüfek tasarlamıştır (Abisel, 2003: 24-25). Marey, üzerine yirmi negatif takılmış dönen küçük cam diskli bu cihaz (Arnheim, 2002: 151) ile özellikle hayvan hareketlerini detaylıca inceledi (Scognamillo, 1997: 14). Sinemanın evriminde önemli bir rolü olan Marey, Muybridge’in çalışmalarından büyük ilham almış bir bilim insanıdır (Abisel, 2003: 24). Fotoğrafın teknolojik gelişiminin sinematik deneyimi sağlayacak aygıtın temelini attığını söylemek mümkündür. Fakat sinemanın doğmasında sadece fotoğrafiğe dair bu yenilikler değil, aynı zamanda el ile çizilmiş tekil resim karelerinin peş peşe hareket ettirilmesi ile elde edilen yanılmanın da etkileri kayda değerdir:

“Marey gibi gerçek bilginler sinemanın sadece dolaylı asistanlarıydı. Onların kafasında ideal bir düşünce vardı ve tek amaçları bunu gerçekleştirebilmektir... Buna karşın sinemanın bu gibi tutkular sonucu geliştiğini söylemek yanlış olmaz. Benzer olarak retinadaki örüntünün sürekliliğinin optik ilkesi nedeniyle hareket sentezinin devamlı oluşumu sinemanın hep fotoğraf sanatı ile birlikte anılmasına neden olmuştur... Sinema miti, fotoğrafla birlikte mekanik sanatların ortaya çıkışı olarak yüzyılımıza damgasını vurmuştur” (Bazin, 2007: 29).

Emile Reynaud, Praksinoskop adlı kendi tasarımı olan aletle çizdiği görselleri hareketli bir şekilde gözlemleyebilmekteydi. Praksinoskop, hareket etmekte olan görüntüleri sergileyebilse de bu görüntüler kısa bölümler halindeydi ve bir defada yalnızca bir izleyici tarafından deneyimlenebiliyordu. Reynaud, bu cihazı daha ileri taşımaya karar verir ve 1892’de ‘Theatre Optique’ isimli daha geliştirilmiş modelinin patentini alır. Aynı yıl Paris’teki Grevin müzesiyle günde 12 seans için anlaşma yapar. Bu yeni cihaz sayesinde büyük bir ekran üzerinde kaliteli görüntüler sunmayı başarır (Kılıç, 2008: 196-197). 1892’nin 28 Ekim’inde Paris’te ‘Optik Tiyatro’ adını verdiği bir mekanda, kendi çizdiği resimlerden oluşan 15-20 dakikalık filmleri izleyicilere sunar. Filmler sırasında, sahne arkasındaki piyanonun canlı müzik performansı ile sesli bir deneyim sunulur (Bodur, 2011: 12). ‘Theatre

Optique' cihazı, hareketli görselleri ve arka planı aynı anda ekrana yansıtmayı başaran bir teknolojiye sahiptir. Manuel olarak döndürülmesi gereken mekanizmasına rağmen oldukça ileri bir yapıdadır. Optik tiyatronun mekanizması, bir sinema aletinde bulunması beklenen film rulosu ve dişli delikleri içerir. Bu cihaz, kullandığı sabit ışık kaynağı sayesinde projekte edilen görüntülerin netliğini koruyabilmektedir (Lord ve Sibley, 1998: 19).

1892 yılında Reynaud ile aynı zamanda, Thomas Edison kinetograf isimli bir film makinesini patent olarak kaydettirdi. Ancak kinetoskop adındaki bu cihaz, filmleri izlemek için kullanılırken görüntüleri ekrana yansıtamama sınırlılığına sahipti. Cihaz, bir filmi büyüteçle gösteren ve sürekli hareket eden bir kutu mekanizmasından oluşuyordu, bu sebeple görüntü oldukça küçüktü ve sadece bir kişi tarafından izleniyordu. Thomas Edison'un sinemayı daha çok bireysel bir deneyim olarak gördüğü söylenebilir. Topluluk önünde bir film göstermek yerine bireysel izleme sisteminin pazarlanabilme olasılığına daha çok ilgi duymuştu ve bu sistemine "Kinetoskop" adını vermişti (Monaco, 2000: 224). Edison, Eadweard Muybridge'in hareketli görüntülerin fotoğraflanmasındaki çalışmalarını incelemiş ve 1887'de bu alanda ilgilenmeye başlamıştı (Kılıç, 2008: 198). 1889'da George Eastman ile Harry Reichenbach, selüloit tabanlı ve kenarlarında delikleri olan bir film geliştirdiler (Scognamillo, 1997: 15). Bu inovasyon, Thomas Alva Edison'un kendi çalışmalarını nasıl yönlendireceği konusunda önemli bir rol oynamıştır. Edison, bu selüloit tabanlı filmi kullanarak kişiye özel izleme deneyimi sunan kinetoskop cihazını tasarlamıştır (Kılıç, 2008: 199-200). Edison'un bu alandaki icatları sadece bilimsel katkılar olmanın ötesinde, ticari bir gelir kapısı olarak da değerlendirilmeye başlanmıştır. Edison, sonraki dönemlerde sinema sektörünün kuruluşuna da katkıda bulunan bir isim olmuştur.

Thomas Edison, kinetoskopun telif hakkını elde ettikten sonra, bu cihaz için filmler üretmek amacıyla Black Mary film stüdyosunu (Scognamillo, 1997: 15). Edison, 1894'te New York'ta kurduğu salonunda kinetoskop kullanarak halka ilk hareketli film gösterisini sunmuştur. 1895'te ise kinetoskopun içerisine gramofon ekleyerek izleyenlerin sesi de algılamasını sağlamış ve bu yenilikçi cihaza kinetophone (kinefon) ismini vermiştir (Kılıç, 2008: 201). Kinetoskop büyük beğeni toplamıştır, ama New York'taki salonunda her bir kinetoskop sadece bir izleyici tarafından kullanılabildiği için talebi karşılamakta yetersiz kalmıştır. Edison için bu cihaz maddi anlamda oldukça kazançlı olmuştur (Kılıç, 2008: 203). Ancak, her seyirci için ayrı bir cihaz sağlama düşüncesi, birden fazla kişi tarafından eş zamanlı izleme olanağı sunan yeni teknolojilerin ortaya çıkmasıyla hızla demode olmuştur. Edison'un saniyede 40 kare kaydedebilen ve kenarları delikli 15 milimetrelık filmler için tasarladığı kinetograf kamera ilk olarak tanıtıldı (Abisel, 2003: 27); ancak sinematografinin

icadı, 1864-1948 yılları arasında yaşayan Fransız Louis Lumiere'e mal edilmiştir (Betton, 1986: 6).

“1894'te Edison, Broadway'de, bir ilk Kinetoskop Salonu'nu açıyorsa da bu salonda perde yok, herhangi bir yere yansıyan hareketli görüntüler yok, toplu gösteri yok: kişi tek başına, ayakta, gözünü bir merceğe dayayarak o şaşırtıcı görüntüleri izliyor. Ama doğrusu, bu sinema değildir!... Sinematograf, kısa şekliyle sinema, Lumière Kardeşler ile kesin şeklini alıyor ve ünlü üçlüsünü kuruyor: bir salon, bir perde ve perdeye yansıyan bir film, bir şerit” (Scognamillo, 1997: 15).

Reynaud'un optik tiyatro mekanizmasının karmaşıklığı ve Edison'un kinetoskopunun birden çok kişi için eşzamanlı gösterim sağlamaması sebebiyle bu icatlar, hareketli görüntü gösterimi bağlamında kalıcı olamamıştır. Modern sinemanın öncüleri olan Lumiere kardeşlerin ortaya koyduğu, saniyede onaltı karelik bir hızda gösterim yapabilen ve çoklu izleyiciye hitap edebilen sinematograf ile bu eski icatlar gözden düşmeye başlamıştır.

Lumiere kardeşler, sinematograf ismini verdikleri bu film çekme ve yansıtma aygıtını oluşturduktan ve mükemmelleştirdikten sonra, 13 Şubat 1895'te bu yenilik için Fransa'da patent almak üzere başvuruda bulundular. Sinematograf, modern sinema makinelerinin atası sayılır ve filmleri, Edison'un kinetoskopunun aksine makinenin lensi aracılığıyla değil, bir duvardaki beyaz perde üzerinde yansıtmaktaydı. Sinematografin ayırt edici yanı, büyük bir izleyici grubuna birden gösterim yapabilme yeteneğiydi. Bu yenilikçi mekanizmayı Fransa'da Lumiere kardeşler ve Amerika'da Thomas Armat 1895'te devreye soktular. (Monaco, 2000: 225). İlk halka açık sunum, 22 Mart 1895'te, Bilimler Akademisi'nin Başkanı ve astronom Mascart'ın liderliğinde Ulusal Sanayiye Teşvik Derneği üyelerine gerçekleştirildi. Lumiere'in sinematograf aygıtı, aynı yılın 28 Aralık'ında Paris'teki Grand Cafe'nin alt katında genel izleyiciye yönelik seanslarda kullanılmaya başlandı.

Salonda 120 kişi alabilecek kapasiteye rağmen ilk sinema gösterisine sadece 25 kişi katılmıştı. ‘Arrivee du Train en Gare de La Ciotat’ (Trenin La Ciotat İstasyonuna Varışı) adlı film, izleyiciler üzerinde o denli derin bir izlenim bıraktı ki, trenin üzerlerine doğru geldiğini düşünen bazı seyirciler panikleyip salonda kaçışmaya çalıştılar. Bu gösteriye katılanlar, başlarına ne geleceğini tam olarak kestirememekteydiler. Ardından, izleyici kitlesinin arkasından gelen ışık hüzmeleri, karşı duvarda asılı olan beyaz bir levhayı aydınlattı. Bu levhada beliren, daha önce rastlamadıkları türden canlı görüntülerdi. Bu görseller, ne sabit fotoğraflar ne de animasyonlar değildi; gerçekte hareket eden insanları temsil ediyordu. Kısa süreli bu siyah-beyaz filmdeki görüntüler hafif titreşim olsa da, izleyiciler bu beklenmedik duruma şaşkınlıkla tanıklık ettiler. Lumière Kardeşler'in filmlerinde aslında karmaşık bir içerik yoktu. Filmde yer alan sahneler; bir trenin istasyona girişi, fabrikadan çıkan işçiler veya

ağlamaya başlayan bir bebek gibi günlük hayatta karşılaşılabilir olacak olaylardı. Ancak bu, ilk izleyiciler için sıradışı bir deneyimdi. Tren ekrana hızla yaklaştığında, buhar ve dumanın hareketi o kadar gerçekçiydi ki, bazı izleyiciler trenin kendilerine çarpacağını düşünüp kendilerini salondan dışarı attılar (Lord ve Sibley, 1998: 20).

Lumiere kardeşler, ilk film gösterimlerinin ardından, hem projeksiyon hem de kamera olarak işlev gören sinematografların kullanımını öğrettikleri elemanlarını, film çekmek ve sinemanın tanıtımını yapmak için dünyanın dört bir yanına yolladılar. Fakat Lumiere'ler ve onların ekiplerinin yaptığı başlangıçtaki filmler, genellikle kameranın hareketsiz bir noktada tutulduğu ve birkaç dakika süren doğa, haber veya röportaj görüntüleri idi (Özön, 1985: 157). Lumiere Kardeşler ve Edison'un hazırladığı başlangıç filmleri, belgesel karakterindedir. Projekte edilen filmin süresi, kaydedilen olayların süresiyle aynıdır. Kendi zaman dilimi, teması ve özgün anlatım şekli bulunan film yapıları o dönemde henüz gündeme gelmemiştir (Vincenti, 1993: 17). Sinema, teknik olarak önemli bir ilerleme kaydetmiş olmasına rağmen, o dönemlerde kendi özgün anlatım tarzını oluşturma aşamasında değildi.

Sinema perdesindeki gerçek aktüel hayat kesitleri izleyenleri derinden etkilemiştir. Fakat sadece yeniliklerin getirdiği ilgi uzun vadeli olmadığı için izleyicilerin ekranlarda gördüğü gerçekçi sahneler karşısındaki hayreti kademeli olarak azalırken, hikâyeli anlatımlara olan ilgi artmıştır (Lord ve Sibley, 1998: 21). İstasyondan hareket eden trenler, günlük hadiseler, komik kısa bölümlerin popülerliği çabuk sona ermiştir. Sinemanın sinematografin ötesine geçebilmesi ve bilimsel sıfatından sıyrılabilmesi için kurgulu hikâyelere, etkileyici temalara ve onu sürdürülebilir kılan yaratıcı içeriklere, anlatılara duyulan ihtiyaç artmıştır (Scognamillo, 1997: 20). Sinemanın mucitlerine göre, sinema teknolojik bilimsel bir yenilikti. Bu sayede dünyadaki hadiseler kayıt altına alınıp beyaz perdeye yansıtılacaktı. Ancak sinema izleyicisi, bu teknolojiden sadece olayların olduğu gibi yansıtılmasını değil, eklemeler ve değişiklikler de görmeyi umuyordu. Sinema, izleyicinin hayal gücünü harekete geçirmeli ve onları hikâyenin içine sürüklemelidir. Filmler, izleyiciyi duygu ve heyecan seli içerisine sokmalıdır. Sinemanın ilk zamanlarında, izleyiciler tiyatrolarda ve gazetelerde sergilenen romanlarda duygusal ve heyecan verici hikâyelere şahit oluyorlardı. İzleyiciler, sinemanın da tiyatro ve romanlarda alışkın oldukları gibi hikâyeler sunmasını arzuluyordu (Scognamillo, 1997: 18). Bu ancak sinemanın başlangıcından itibaren, gerçekçi/gösterici ya da belgeselci/kurmacacı olmak üzere iki karşıtlığı, iki ana damarı de facto olarak yaratan Georges Melies ile mümkün olacaktı. Aslen bir illüzyonist olan Melies'e klasik anlatı sinemasının gelişiminin ele alındığı bölümde ayrıntılı biçimde değinilecektir.

Buraya kadar teknolojiyi ve kültürü birlikte ele alan bir tarihyazımı perspektifinden vurgulanması gereken şey, sinemanın görsel-işitsel praksisin tarihsel bakımından belirli bir biçimi olarak 1890'ların ortasında Lumiere kardeşlerin sinematograf gösterimiyle, Paul'un Theatrograf/Animatografı, Armat ve Edison'un Vitaskop/Kinetoskopu ya da Skladanowsky'nin Bioskopu ile başlamadığı gerçeğidir (Zielinski, 1999: 93). Sinemanın kökeninde bir icat ve yenilikler silsilesi süreci vardır. Bu süreç hareketli resim makinelerinin gelişimi ve oturma odalarına kadar girişleri ile de üst üste binmekte örtüşmektedir. Burada icat ve yenilikten kasıt sadece film şeridinin ya da sinematografik çekim ve gösterim aygıtlarının kendilerinin değil, sinemanın oluşum ve kurumsallaşma sürecinde fabrika işçileri sınıfının yükselişi ve büyümesi, kentlerde yeni aşağı tabaka sınıfların yığınlar haline gelmesi gerçeği de vardır. Bu sınıfların dinlenme zamanı ihtiyaçları, toplumsal olarak üretilen zenginlikten kendilerine düşen payın yavaş yavaş kısmen artması, sokaklarda, kamusal alanlarda ve yerlerde oluşturmaya başladıkları özgün kolektif kültür biçimleri hem gelişen kapitalizmde sürekli ivme kazanan endüstrileşme süreçleri ile –özellikle insanların zamana, nesnelere ve olaylara ilişkin değişen algıları ile yakından ilişkilidir; hem de yeni bir ticari kitle kültürünün oluşumuna önayak olmuştur. Sinematograf aygıtından ifade bulan sosyo-kültürel kompleks, aygıtın icadından önce mevcuttur, oradadır zaten. Daha sonra birlikte gelişmeye ve birbirlerini dönüştürmeye devam ederler (Zielinski, 1999: 93).

Bununla birlikte, Arnold Hauser'in içinde bulunduğumuz yüzyılın sanatsal üretimini 'film imgesi' başlığı altına yerleştirdiği, sanat ve edebiyatın toplumsal tarihine ilişkin çalışmasındaki dönemselleştirme önerisi izlenecek olursa, tıpkı 19. yüzyılın ancak 1830'dan sonra başladığının kabul edilmesi gibi, 20. yüzyıl da Birinci Dünya Savaşı'ndan sonra başlar (akt. Zielinski, 1999: 91). O halde tam anlamıyla kurumsallaşmış sinema 19. yüzyılın sonunda genellikle kabul edildiği haliyle, tipik aygıt yapısıyla (dispositif olarak) karşımıza çıkmaktadır: Kendi karanlık odalarında, izleyicilerin, tıpkı Plato'nun mağara insanları gibi sinema koltuklarına zincirlenmiş bir şekilde, birbiri ardına geçip giden hareket ilüzyonlarının belirlediği perde ve ışık-karanlık imajlar üreten perde ve projeksiyon cihazı arasında adeta tutsak gibi olduğu bir yapı. Bu aygıt Birinci Dünya Savaşı'ndan hemen önce ve sırasında tamamen kurumsallaşmaya kadar, sinematik süreçler büyük bir deneyim geçirmiştir. Daha gelişkin sinematografi araçlar kullanılarak, fakat Wheels of Life, elektrikli Tachyskoplar ve özellikle büyülu fenerler ile yansıtılan imajlar pratiğini sürdürerek, görsel-işitsel bir kültür formu 1890'ların hemen ortasında kısa sürede mümkün hale geldi. Ki bu döneme fin-de-siecle (yüzyılın sonu)'a ve o dönemin Zeitgeist'ine tekabül eder, mevcut ve hayali gerçeklikle 'burada' görüntülenmesi ve düşünülmesine yönelik anlık deneyimler hayat buldu. İzleyicilerin

gündelik yaşam deneyimlerinden yola çıkan Melies, gösterilerini film teknikleriyle birleştirmiş, çağdaş sinemanın iki ana temel damardan birini gösteriye, hareket ve renklerin ilüzyonlarına, görsel efektlere, izleyicide anlık tepkiler uyandırmaya dayanan gösteri sinemasını kurmuştur. bugün öncüler olarak anılan önemli isimlerin birçoğu Amerika’da Edison, Fransa’da Charles Pathe ve Almanya’da Oskar Messter sinemanın geçirmekte olduğu değişime ve dönüşüme ayak uyduramamış, hayatta kalamamıştır. Bu noktadan sonra tam anlamıyla bir sinema endüstrisinden ve sinema filmlerinin uluslararası/ötesi dağıtımından söz edilebilir. Hızla gelişen patent savaşları ve örgütlenmiş tröstlerin pazarlama metotları karşısında birçokları başarısızlığa uğramış ve kenara çekilmiştir. Sinemanın bu biçimi en kaba anlamıyla hareket olgusuna kafayı takmış kamusal kitle kültürünü bir parçası olarak sunmaktaydı ve herhangi bir edebi/sanatsal gaye taşımıyordu, ki bu dönemde ihtiyaç da yoktu.

Film pratiğinin görünümü zanaatkarların, ustaların, küçük esnafın, bilim adamlarının çağında aşağı yukarı böyle bir şeydi. Filmlerin ilk kahramanları daha sonraları birçok farklı, uzmanlaşmış kişiler tarafından yerine getirilen işleri kamera operatörlüğü, projeksiyonistlik, geliştiricilik, dağıtıcılık ve bazen de aktörlük gibi tek başına halleden kişilerdi. George Melies’in fantastik sahne sineması bu türdendir.

1.2. Sanat Olarak Sinema

Buraya kadar özetlediğim 19. yüzyılın son çeyreğinden 20. yüzyılın hemen başına kadar olan bir zaman diliminde sınırlanabilecek bu süreç sinemanın teknolojik bir icat olarak sosyal kültürel yaşamda işgal ettiği yere işaret etmektedir. Modern dünyanın kurulmakta olduğu tarihsel kesitte mucitlerin, sistem kurucuların, mühendislerin, bilim adamlarının özellikle Batı toplumlarında süperstar muamelesi gördüğü anlaşılmaktadır. Bordwell, Staiger ve Thompson (1985)’ın “ilkel dönem” olarak adlandırdığı bu dönemde, sinema olarak tecrübe edilen şey bir öykü anlatan filmin seyredilmesi değil, daha ziyade reklamı yapılan tanıtılan makinelerin, gerçekliğin kaydedilmesinde hareketli görüntüler yoluyla devrimsel yenilikler sunduğu düşünülen Sinematograf, Biograf ya da Vitaskop gibi teknolojik icatların tecrübe edilmesi idi (Gunning, 2013: 148). Seyirciler karanlık bir sinema salonunda topluca bir film seyretmek yerine sergilenmekte olan cihazın başında kişisel olarak ne olup bittiğini, cihazın nasıl olanaklar sunduğunu büyük bir şaşkınlık ve hayranlıkla anlamaya çalışırlardı. Bu dönemde sinemanın ya da daha doğrusu sinematik aygıtın kitleler tarafından ele alınma ve deneyimlenme biçimi, Thomas Hughes’un (1989) teknoloji tarihini incelerken tespit ettiği “teknolojik heves” olgusunu yansıtmaktadır.

Dolayısıyla, sinema bir sanat olarak kabul edilmeden önce salt teknolojik gelişme, yalnızca pazarlanması ve satılması teknolojik bir üründü. Thomas Edison ve çalışmalarını beraber yürüttüğü İskoç mühendis William Kennedy Dickson ya da Lumiere Kardeşler gibi sinemanın birçok öncüsü, sinemaya yeni sanatsal bir araç (medium) olarak yaklaşmamıştır. Ezra (2000)'ya göre, sinemaya özgü tekniklerin sanatsal imkanlarını ortaya çıkarmak ancak George Melies gibi figürlerin bu alana ilgi göstermeye başlamasıyla gerçekleşmişti.

Sinema bir sanat vasfı kazanmazdan önce de oldukça popülerdi. Esas itibariyle çok düşük bilet fiyatları nedeniyle alt sınıflardan gelen insanları cezbedti. “Beş sente film seyredilen sinema” anlamına gelen nickelodeonlar bu olgunun bir tezahürüdür. Örneğin, Avrupa’da okuma yazma bilmeyen işçiler veya Amerika’da, İngiltere’de henüz İngilizce konuşmasını bilmeyen göçmenler; kısa skeçler olarak sergilenen bu ilk filmlerin ara başlıkları yüksek sesle okunduğu ve çeşitli dillere tercüme edildiği için, hem de sessiz filmler din, dil, ırk ayrımı olmadan herkesin anlayabileceği, neredeyse evrensel bir ifade imkanı sağladığı için bu filmlere ilgi gösterdiler. Böylelikle göçmenlere içine girdikleri yeni kültür ve yaşam tarzı hakkında bilgi edinme şansı da sunuldu. Bu tiyatro, vodvil, kabare gibi salon eğlencelerinin insanlara sunmadığı bir şanstı. Sinema salonlarına sadece işçi sınıfı değil, orta sınıf da girdi. Tiyatroda yaşadıkları bazı dezavantajlar sebebiyle sinemanın çözümlerinden etkilendiler. Sinema gerçekten daha ucuzdu, ilk sinema filmleri uzun sürmezdi ve salonda nerede oturduğunuz önemli değildi, çünkü ekrandaki görüntü her yerde aynıydı (Brownlow, 1996: 10). Bu avantajlarının yanı sıra, sinema herkese sunabileceği bir şey olduğu için özellikle popülerdi.

Sinema Avrupa’da da geniş kitlelere hitap etmiştir; ancak Almanya, Fransa, Danimarka gibi ülkelerde bugün halen faaliyet gösteren köklü yapım şirketleri kurulmuş olsa da, film yapımı ve gösterimi esas olarak bireysel veya küçük film yapımcıların projeleri olarak kalmıştır. Amerika Birleşik Devletleri’nde ise özellikle Irving Thalberg’in öncülük etmesiyle Fordist üretim biçiminin ve Fredrick Taylor’ın bilimsel yönetim tarzının filmlerin üretim koşullarına uyarlanmasıyla film yapımının her bir aşamasının kendisine özgü bir departmanının ve özgün bir işbölümünün olduğu stüdyo sistemi kurulmuştur (Schatz, 1988: 20). 1898’den itibaren Amerikan sinema endüstrisi istikrar kazanmaya başlamıştır ve 1904’te piyasa sağlam bir şekle bürünmüştür. Bordwell ve Thompson (2010: 21)’a göre,

1904 yılına gelindiğinde, sinemanın yeni ortamında ve sanat biçiminde büyük değişiklikler oluyordu. Kurmaca filmler (Edwin S. Porter’ın *Büyük Tren Soygunu* gibi) endüstrinin ana ürünü haline geliyordu. Giderek artan bir şekilde filmlerin salon sahiplerine kiralanması uygulamasına geçildi, bu film endüstrisinin genişlemesini şekillendirecek prodüksiyon, dağıtım ve gösterim arasında bir bölünme

oluşturan bir uygulamaydı. Gösterimler uluslararası düzeyde yayılıyordu, bu nedenle filmler çok geçmeden çoğu ülkede izlenmeye başlayacaktı.

Sinema filmlerinin salonlarda kitlesel olarak izlenmesi ve popülerliğinin artmasıyla sinema filmleri ve daha geniş ölçüde sinema üzerine düşünceler özellikle yazılı basında karşılık bulmaya başlamıştır. 1907'den itibaren sinema üzerine yazılıp çizilenlerin çoğunun ortak bir noktası vardır: sinemanın bir sanat formu olarak görülüp görülemeyeceği sorunsalı. Başlangıçta sinema üzerine düşünen entelektüeller –burada henüz tam anlamıyla kuramsal bir çalışma yürütülmediği için film kuramcıları olarak değerlendirmek doğru olmayabilir– bu yeni kitle iletişim aracının doğasıyla ilgileniyorlardı, ancak sinema iyice kabul gördükten sonra, sinemanın hangi yönünün, hangi özelliğinin onu gerçekte bir sanat haline getirdiğini bulmakla ilgileniyorlardı. Noel Carroll (1988: 4), bu bağlamda sinemayı modern psikoloji ile karşılaştırmaktadır: her iki disiplin de benzer zaman diliminde ortaya çıkmıştır ve her ikisi de biri bilim, diğeri sanat olarak meşruiyetlerini kanıtlamak zorunda kalmıştır.

Bu çerçevede sinemaya ilişkin erken tartışmalara araştırmaya yön veren soru, filmlerin üretildiği, dağıtıldığı ve seyredildiği kurumsal yapıyı vurgulayan bir sistem olan sinemanın bir sanat formu olarak kabul edilip edilemeyeceğiydi. Sinemaya sanat vasfı yakıştırılmamasının; edebiyat, heykel, müzik gibi sanatların sahip olduğu saygınlığa layık görülmemesinin iki nedeni vardır. Birincisi, erken dönem filmlerin gösterimlerinin yapıldığı salonların vodvil, kabare ve sirk gösterilerinin yapıldığı mekanları içermesidir. Popüler bir kültürel biçim olarak film, onu tiyatro, resim, opera ve diğer güzel sanatlar için uygun olmayan bir yol arkadaşı yapan bir bayağılığa sahip görünmektedir. İkinci bir sorun, filmin diğer sanat biçimlerinden çok fazla ödünç almak zorunda olmasıdır. Birçokları için ilk filmler, teatral performansların ya da günlük yaşamın aktüel kayıtlarından biraz daha fazlasıydı. Yani sinema canlı olarak sergilenmiş bir tiyatro oyununu, oynandığı sırada izleyememiş daha geniş seyircilere ulaştırmaktan başka bir şey yapmıyordu. Fakat bu bakış açısıyla sinema filmi, kendi başına bağımsız bir sanat formu değil, sadece sanata bir erişim aracı olarak görünmektedir. Öte yandan ikinci akıl yürütmeye göre, gerçekliğin mekanik imkanlarla birebir olduğu gibi kayda alınması ya da kopyalanması, yaşamın film şeridi üzerinde yeniden üretimi sanatçının yaratıcı müdahalesine izin vermemekteydi.

İlk film düşünürlerinin temel motivasyonu sinemanın sadece yeni bir araç değil, aynı zamanda ve daha da önemlisi yeni bir sanat olduğunu kanıtlamaktı. Bu yeni duruma farklı bakış açılarından yaklaşımlarının bir sonucu olarak birçok farklı argüman ortaya çıkmıştır. Bu argümanlar en temelde iki ana kategoriye ayrılabilir. Bir yandan kimi düşünürler sinemanın benzersiz olduğu ve hiçbir şekilde başka bir sanatla benzerlik göstermediği

konusunda ısrar etmiştir. Avangart hareketler bu bakış açısının önemli taraftarlarından sayılabilir. Örneğin, Sürrealistler gibi bazı avangart hareketler kamera hareketleri ve kurgu gibi sinematik tekniklere odaklandılar ve denemelere giriştiler. Bu düşünce tarzının en uç örneği ‘saf sinema’ fikriydi. Bu konuda sıklıkla verilen son bir argüman da *fotogénie* idi. Tom Gunning, kavramın tartışmalı olmasına rağmen, genellikle sinemanın benzersizliğini tanımlamak için *fotogénie*’nin kullanıldığını belirtir (2012: 17). Öte yandan, bazı düşünürler sinemanın diğer sanat biçimleriyle olan benzerliklerine dikkat çekmiştir. Diğer bir deyişle, sinemanın diğer yerleşik sanatlar kadar değerli olduğu iddiası, ancak onlarla karşılaştırılarak yapılmıştır:

“...kuramcılar ve film yapımcıları, sinemanın diğer sanatlarla olan bağlantılarını gururla öne sürdüler. Griffith, çapraz anlatı kurgusunu Charles Dickens’tan ödünç aldığını iddia ederken, Sergei Eisenstein sinematik cihazlar için prestijli edebi öncüller buldu: odak uzunluğundaki değişiklikleri *Paradise Lost*’ta; tarım fuarı bölümünün değişmeli montajını *Madame Bovary*’de. Diğer sanatlar açısından sinemanın sıkça atıfta bulunulan tanımları –‘hareketli heykel’ (Vachel Lindsay); ‘ışığın müziği’ (Abel Gance); ‘hareket ile boyama’ (Leopold Survage); ‘hareket eden mimari’ (Elie Faure)– önemli farklılıkları öne sürerken aynı anda önceki sanatlarla bağlantılar kurdu: sinema resimdi, ama bu sefer hareket halindeydi veya müzikti, ancak bu sefer notalardan ziyade ışıktı” (Stam, 2000: 33).

Açık nedenlerden dolayı, sinemanın yeni bir tiyatro biçimi olduğu varsayılıyordu. Bu durum, o dönemde çoğu filmin neden edebiyat ve tiyatro uyarlamaları olduğunu açıklamaktadır. Daha sonra sinema, onu gerçekliğin sadık bir temsili olarak görenler tarafından sık sık fotoğrafla ve onu gerçekliğin bir dönüşümü olarak kabul edenler tarafından resimle karşılaştırıldı. Örneğin Griffith, *chiaroscuro* aydınlatma tekniklerine Rembrandt’ın resimlerinden ilham aldığını belirtti (Stam, 2000: 32). Dahası, sinema dil ile yakın ilişki içindeydi. Sinematik teknikler noktalama işaretleri, çekimler kelime olarak ve kurgu, bunları anlamlı “cümleler” ile birleştiren gramer olarak görülüyordu. Ayrıca ‘evrensel bir dil’ olarak film metaforu da sık sık görülüyordu. Sinema ritim olgusu sebebiyle sıklıkla müzikle kıyaslanıyordu. Son olarak, film zaman zaman ‘altıncı’ bir sanat veya kendisinden önceki tüm sanatların bir sentezi olarak görülüyordu. Bu tür argümanlar aslında çok mantıklıydı. Örneğin, ‘saf sinema’cı pürist yaklaşım akla oldukça yatkındı, çünkü sinema yeni ve moderndi; bu sebeple sinemayı savunmanın en iyi yolu bu yeni unsurlara odaklanmaktı. Bununla birlikte, bu argümanlar, yerleşik sanatlar ve eğlence endüstrisi tarafından belirlenen o dönemki sanat anlayışından cesur ve radikal sapmalardı.

Sinemanın kendine özgü bir sanat olduğunu savunan ve sinemaya bir meşruiyet kazandırmaya çalışan birçok önemli figür olmasına karşın, bunların en önde gelenleri Vachel Lindsay, Hugo Munsterberg ve Rudolph Arnheim’dı. Lindsay, Munsterberg ve Arnheim,

özellikle Batı’da sinema kuramı fikrinin gelişiminde işlev görmüştür. Lindsay bir şairdi, Munsterberg ve Arnheim, sinematik teori alanındaki çalışmalarına başlamadan önce psikoloji alanındaki kendilerini kanıtlamışlardı. Her üçü de yeni sinema ortamına ilgi duydu ve diğer disiplinlerdeki önceki çalışmalarında uyguladıklarına benzer metodolojiler kullanarak sinematik olguyu anlamaya çalıştı. Onları bir anlamda sinemaya Batı akademisi içinde bir yer sağlama, saygınlık kazandırma girişimiydi. Kısacası, bu üç düşünürün, sinemayı akademik çalışmaya değer bir araç olarak meşruiyetini ispatlama girişimleri dizisi olarak nitelendirilebilir.

Sinemaya ciddi bir sanat biçimi olarak yaklaşmaya çalışan ilk büyük eser Vachel Lindsay’ın 1916’da yayınlanan *The Art of the Moving Picture* adlı çalışmasıydı. Bu çalışmanın büyük bir kısmı, Lindsay’ın sinemanın “yüksek sanat” değil, alt sınıflar için üretilmiş popüler bir eğlence biçimi olduğu yönünde algılanan hakim tavırları ele alma ve karşı çıkma girişimlerinden ibarettir. Lindsay, bu anlayışa karşı, sinema hakkındaki tartışmasına kalın harflerle “SİNEMA FİLMİ SANATI BİR TİCARİ ÜRETİM SÜRECİ DEĞİL, YÜKSEK BİR SANATTIR” şeklinde ifade edilen bir bildiri ile başlayarak cephe alır (Lindsay, 1916: 47). Lindsay, sinemanın genellikle alt sınıflara hitap ettiğini inkar etmez fakat alt sınıflara hitap eden popüler sanatların tamamen gözardı edilmesine, önemsenmemesine karşı çıkar (Lindsay, 1916: 6).

Lindsay (1916: 171), zamanının sinema filmlerinin genellikle ‘yüksek sanattan’ daha azını temsil ettiğini kabul ederken, sinematik aracın gelişme potansiyeline sahip olduğuna inanmıştır. Sinemanın sanat tarihinde mağarada yaşayan insanların duvarlara resim yapması kadar önemli bir gelişmeyi temsil ettiğini savunmuştur. Lindsay, o dönemki mevcut sinema pratiğinin halen yetersiz olduğunu düşünmüşse de yetenekli sanatçıların elinde sinemanın gerçek potansiyelinin ortaya çıkabileceğini savunmuştur. Bu potansiyel bir kez ortaya çıkarıldığında, kitlesel izleyicinin dikkatini çoktan cezbetmiş olan sinemanın izleyiciler üzerinde canlandırıcı bir etki yaratabileceğini savunmuştur. Lindsay, çalışmasının hiçbir yerinde açıkça bir “sanat” tanımı yapmaz, ancak bir sanatçının yetenekli ellerinde, sinemanın teknolojik özelliklerinin tıpkı kendisinden önceki sanatlar gibi kesinlikle sanat yapıtları yaratmak için kullanılabileceği gerçeğini ortaya koyar. Benzer bir şekilde beceriksiz birinin elinde ne eski sanatların teknolojisinin ne de sinematik aygıtın sanat üretmeyeceğini savunur. Bu nedenle, sinemanın sanat olup olmadığı sorusu, Lindsay için, yalnızca bireysel çalışmaların eleştirel standartlara göre ölçülmesine dayalı olarak değerlendirilmesi gereken bir konudur.

Sinemanın ciddiye alınmaya değer bir sanat ortamı olduğunu tespit etmek için Lindsay'in ele aldığı ikinci önemli konu, benzersizlik kendine özgülük meselesidir. Sinema yeni ve kendine özgü bir sanat mıdır, yoksa sadece daha eski ve halihazırda kurulmuş sanatların bir uzantısı mıdır? Lindsay çalışmasının bir bölümünü sinemayı eski tiyatro sanatından ayırma görevine ayırır. Bunu gerekli görmüştür, çünkü sinema yalnızca tiyatro performanslarının kayda alınarak daha kalabalık kitlelere ulaştırılması işlevini görürse, kendi başına bir sanat olarak kabul görmesi imkansızdır. Lindsay, bir kayıt teknolojisi olarak sinema ile bir sanat ortamı olarak sinema arasında net bir ayrım yapar. Lindsay'e göre sinema, "yüksek sanat" olma potansiyelini başarmak için, bir gerçekliği olduğu gibi kaydetmeye yarayan bir mekanik yeniden üretim aracı olarak kökenlerinin sınırlarını aşmalıdır. Sinema eserleri, tiyatro sanatıyla ilişkili birçok unsur içeriyorsa, sinema mecrası, filmi yalnızca canlı bir tiyatro performansının kaydından ayıran, kendine ait ifade olanakları sunmalıdır.

Sessizlik, bu ayrımların ilk ve en önemlisidir; çünkü konuşmayı ve diyalogu vurgulayan tiyatronun aksine sinema birincil olarak görsel bir kitle iletişim aracıdır: "Sinemanın sözcüklerini yaratan hareket eden dudaklar değil, hareket eden nesnelerdir" (Lindsay, 1916: 161). Ayrıca sinemanın yakın çekimler ve kamera hareketi kullanarak izleyicinin aksiyona bakışını değiştirme yeteneği açısından tiyatrodan farklı olduğunu iddia eder. Lindsay için kurgu, sinemanın görsel doğasını vurgulayan bir tekniktir, çünkü kurgu yoluyla değişen sahneler insanlar arasında değil, uzamlar-mekanlar arasında bir diyalog oluşturulmaktadır.

Sessizliğin kullanımı, görüntünün sınırlandırılması, kurgu ve uzam-mekanın ifade edilebilmesi için kullanılabilecek genişletilmiş olanaklar, sinemanın izleyicisiyle tiyatrodan oldukça farklı bir şekilde iletişim kurduğunu ima eden bir dizi açık ayrım oluşturur. Lindsay, sinemayı tiyatrodan ayıran bu nitelikler kavramını sinemanın olabileceği iddiasıyla ilişkilendirir (Lindsay, 1916: 166)

Bununla birlikte, Lindsay, sinemanın kendisini diğer tüm sanatsal medyalardan ayırmaya çalışması gerektiğini, sinemacıların, seyirciye diğer sanatlarda ancak yarım yamalak ifade edilebilecek şeyleri sunmak için sinemanın benzersiz olduğu noktaları vurgulamaya çalışmaları gerektiğini belirtir. Sinemaya böyle yaklaşmak, sinemanın tiyatro ya da resim gibi daha eski sanat formlarının bir uzantısı olup olmadığı sorusuna az çok yanıt verebilirken, sinemanın kitleler için ucuz eğlence olarak üretilmesi sebebiyle "yüksek sanat" statüsüne talip olamayacağı argümanına değinmez. Bu zorluğun üstesinden gelmek için, Lindsay'in sinema tanımı yalnızca sinemayı daha önce var olan medyadan ayıran özellikleri değil, aynı zamanda bir filmin "yüksek sanat" örneği olarak görülmesi için göstermesi gereken özellikleri de

ortaya koymalıdır, fakat çalışması bu noktaya yeterince değinmemektedir; bu hususa özellikle de Almanya’da etkili olmuş Gestalt psikolojisinden faydalanan Hugo Münsterberg ve ondan büyük ölçüde etkilenen Rudolph Arnheim’in çalışmalarında rastlamak mümkündür.

Gestalt, Almancada yapı ya da biçim anlamına gelir ve başlangıçta bir psikoloji yaklaşımı olarak ortaya çıkmış, ardından psikanalizde olduğu gibi çeşitli entelektüel disiplinlerde de yer bulmuştur. Bu yaklaşıma göre, bir bütünlük oluşturan parçaların toplamı, bireysel parçaların kendi anlamlarından daha geniş bir anlam ifade eder. Bu sebeple, bireylerin kavradığı gerçeklik, dış dünyanın basit mekanik gerçekliği değil, zihnin bu bütünlüğü nasıl algıladığıyla şekillenen bir gerçekliktir. Gestalt ekolünden gelen Munsterberg ve Arnheim, başta sinemanın saf biçimsel etkilerini içerikten bağımsız olarak değerlendirirler. Ancak Munsterberg, sinemanın nasıl algılandığı üzerine odaklanırken, Arnheim sinemanın diğer sanat formlarından nasıl bağımsız bir sanat dalı olabileceğini sorgular ve sinemayı bir sanat formu olarak derinlemesine analiz eder (Erdikmen, 2013: 38).

Hugo Munsterberg 1916 yılında *The Photoplay: A Psychological Study* adlı kitabı üstelik hiçbir önceli olmadan yazan Hugo Munsterberg, “belki de bu nedenle o yalnızca ilk kuramcı değil, aynı zamanda en doğrudan, aracısız yazan sinema kuramcısı olmuştur” (Andrew, 2010: 61). Yeni bir sanat formu olarak sinema hakkında bir monografi yazan Hugo Munsterberg, sinemayı anlatılarını sunarken kullandığı teknik araçlarla ayırt etmeye çalışmıştır (Munsterberg, 1916). Geriye dönüşler, yakın çekimler ve kurgu, film yapımcılarının anlatılarını sunmak için kullandıkları, tiyatrodan eksik olan teknik araçların bazı örnekleridir. Munsterberg için bu tekniklerin kullanımı, filmi bir sanat formu olarak tiyatrodan ayırmaktadır.

Munsterberg, izleyicilerin bu tekniklerin sinematik anlatıların oluşmasında oynadığı rolü nasıl anlayabildiklerini araştırmıştır. Cevabı, bu tekniklerin hepsinin zihinsel süreçlerin cisimleşmesi olduğudur. Örneğin bir yakın plan, görsel olarak bir şeye dikkat etme zihinsel eylemi ile bir korelasyon sunar. İzleyiciler doğal olarak bu tür sinematik tekniklerin nasıl çalıştığını anlar çünkü kendi zihinlerinin işleyişine aşinadırlar ve bu nesneleştirilmiş zihinsel işlevleri gördüklerinde tanıyabilirler:

“Bu tekil, temel zihinsel kabiliyet Munsterberg’in bütün sinemasal süreci zihinsel bir süreç olarak alması için yeterlidir. Onun için sinema zihne ait bir sanat olduğunu gösterir, tam da müziğin kulakla algılanan ve resmin gözle algılanan bir sanat olması gibi. Sinemanın teknolojisi ve sosyolojisinin bütün unsurları bu inancın peşinden gitmektedir. Sinema için yapılan bütün icatlar ve sinemanın kullanımları, insan zihninin dışına filmleri çıkarmak ve filmlerin dışsal dünyada yaratılması için ve insan zihnini şekillendirmek için geliştirilmişlerdir. Yönetmen ve film ekibi için maden işlevi gören şey zihindir” (Andrew, 2010: 67).

Munsterberg'in monografisi üç bölüme ayrılmıştır: sinemanın tarihi, psikolojisi ve estetiği. Önce sinema teknolojisinin gelişimini tartıştıktan sonra, "Sinema perdesinde olup bitenleri izlerken hangi psikolojik etkenler iş başındadır?" sorusunu ortaya atmaktadır. Munsterberg, derinlik ve hareket meselelerini ele alır ve "perdeye yansıyan resimlerin iki boyutlu düz karakterinin bilinmesinin gerçek derinlik algısının önüne geçmediği" sonucuna varır (1916: 20). Bu tutarlılık, görünür nesnelerin boyutlarının farklılığı, perspektif ilişkileri, gölgeler ve uzamda hareket gibi belirli ipuçlarının sebebiyledir. Hareket meselesi derinlik meselesi ile özdeştir. Gördüğümüz her bir resim statik hareketsizdir, film şeridinin birbiri ardına geçişini de görmeyiz. Perdeden insan gözüne ulaşan şey peş peşe gelmiş bir dizi hareketsiz resimden başkibir şey değildir; yine de sürekli hareketi deneyimleriz. Hareketin görünümü için geleneksel açıklama birbiri ardına gelen iki imajın gözde aralarında bir köprü oluşturacak şekilde göz tabakasında bir izlenim bırakması anlamına gelen ardıl/ardışık imge etkisidir. Böylelikle hareketin bir dizi değişen konumdan kaynaklandığı düşünülür. Münsterberg, bu görüşü reddeder çünkü laboratuvar deneyleri, hareket izleniminin yalnızca ardışık hareket aşamalarının algılanması olmadığını göstermektedir. Örneğin, bir noktada bir ışık çakmasının ardından başka bir yakın noktada bir ışık çakması geliyorsa, "ışığın" bir noktadan diğerine "hareket ettiğini" görürüz. Yani hareket aslında dışarıda meydana gelen ve yalnızca göz tarafından kaydedilen bir olgu değildir, ancak zihnin etkinliğiyle sağlanır. Özetle, sinemada hem derinliğin hem de hareketin alımlanması, gerçek ve fantezinin, algı ve projeksiyonun bir karışımı sonucunda gerçekleşir. Dış gerçeklik kişiden bağımsız olarak oradadır ama bunların hiçbirisi kendinde-şeyler değildir. Zihinsel mekanizmamız aracılığıyla "izlenimlerimize yatırım yapıyoruz". Böyle bir konum, izleyicinin aktif rolünü vurgular. Yine de Munsterberg'in anladığı şekliyle izleyici kavramı tamamen soyut ve idealleştirilmiştir. Seyirciden "göz" ve "akıl" terimleriyle bahsetmektedir. İzleyici burada, algısal ve zihinsel işlemleri gerçekleştiren, filmin teknik aygıtına karşı psişik bir aygıt olarak tanımlanır. Bu zihinsel süreçler evrensel olarak kabul edilir, yani insanın temel yapısının bir parçasıdır.

Çalışmasının dikkatle ilgili ikinci bölümünde Munsterberg (1916: 31), izleyicinin aktif ve yaratıcı rolünü vurgulamaya devam etmektedir. Tek başına algılama eylemi yalnızca izlenimlerin zihnimize girmesidir. Algının kendisi anlamı oluşturmaz. "Çince duyarsak, sesleri algılarız, ancak kelimelere içsel bir tepki yoktur; anlamsızdırlar." Anlam bizimdir; uyaranla birlikte algı kanallarından geçmez:

"Perdede gördüğümüz manzaralara zengin fikirlerle eşlik etmeliyiz. (Görüntüler) Kendi hayal gücümüzle zenginleştirilmeli, daha önceki deneyimlerin kalıntıları uyandırmalı, duygularımızı harekete geçirmeli, telkine açıklığımız ile oynamalı, fikir ve düşünceler başlatmalı, zihnimizde bir oyunun

sürekli zinciri içinde bağlantılı olmalı ve dikkatimizi sürekli olarak eylemin önemli ve temel unsurlarına çekmelidirler. Bu tür iç süreçlerin bolluğu, izlenimler dünyasını karşılamalıdır” Münsterberg (1916: 31).

Münsterberg’in nihai hedefi sinema filmlerinin psikolojik yönü değil estetiğidir. “Hareketli resimlerin bizi etkilediği ve bize hitap ettiği araçlar, fiziksel araçlar ve teknik cihazlar değil ... ama zihinsel araçlardır” yargısı (1916: 17), asıl sorulması gereken “bir sanatın bağımsızlığını belirleyen şey nedir?” sorusunun yalnızca temelidir. Sanatın gerçek amacı doğayı taklit etmek değil, içinden önemli olan şeyleri seçerek doğayı ve gerçekliği yeni amaçlar için yeniden biçimlendirmek, estetik nesneyi herhangi bir pratik çıkar alanından izole etmek ve sanatsal nesneyi kendisiyle tam bir uyum içinde görünmesini sağlayarak ‘güzel’liğe ulaşmasını sağlamaktır (1916: 62). Bir nesne, gerçekliği geride bıraktığında, tüm pratik kullanımlardan kurtulduğunda ve kendisinin ötesine işaret etmediğinde “güzel” olur. Sanat eserindeki iç bütünlük ve denge, izleyiciye gerçek hayatta asla deneyimleyemeyeceği tam bir dinlenme, uyum ve tatmin deneyimi yaşatır. Sinema dış gerçekliğin (uzam, zaman ve nedensellik) kanunlarından özgürleştirildiği ve bunun yerine “zihinsel deneyimlerimizin özgür oyunu” (1916: 82) ile uyumlu olduğu için, şüphesiz bir sanat olarak adlandırılabilir.

Münsterberg, argümanlarını psikolojiden sinemanın estetiğine kaydırırken, bunun büyük ölçüde izleyicinin psikolojisine dayanan bir estetik olduğunu belirtmek önemlidir. Estetik deneyim kavramındaki anahtar terimler arzuların, zevkin ve hazzın tatminidir. Burada estetik deneyimden kaynaklanan memnuniyet, Neo-Kantçı idealizmden beslenen bir psikolojinin koşullarıyla açıklanmaktadır. “Devasa dış dünya ağırlığını kaybetti, uzaydan, zamandan ve nedensellikten kurtuldu ve kendi bilincimizin biçimleriyle giydirildi. Zihin madde üzerinde zafer kazandı” (1916: 93).

Münsterberg’in ana odağı, film ve izleyici arasındaki karşılıklı etkileşim değil, iki taraf arasındaki yapısal analogidir: Filmin biçimsel yapıları, izleyicinin bilincindeki zihinsel yapılara karşılık gelir. Ancak bu benzetme, alımlama eyleminin kendisi hakkında çok az şey söylemektedir. En önemlisi, izleyicinin bilincinin pasif olduğuna inanmaktadır, çünkü ona göre kasıtlılık, bir filmin anlamlı bir nesne olarak deneyimlenmesinde kurucu bir faktör değildir.

Münsterberg’in yaklaşımı aslında bilimsel psikoloji ile idealist estetik arasında gidip gelmektedir. Bu da Münsterberg’in yazdığı dönemde, psikolojinin felsefenin himayesinden yeni yeni kurtulmaya başladığı zamanki akademik disiplinlerin durumunu yansıtmaktadır. Dolayısıyla, sinematik deneyimi inceleyen Münsterberg idealist felsefeden uzaklaşıp bir

dereceye kadar ampirizme yönelmiş, ancak estetik alanına girdiğinde 19. yüzyıl estetik teorisinin felsefi mirasının etkisi altında kalmıştır.

20. yüzyılın ilk yeni medyası olan sinemayı anlamaya çalışan ve sinemanın bir sanat olarak kabul edilmesi gerektiğini öne süren bir diğer psikolog Rudolph Arnheim'dır. Hugo Münsterberg'den büyük ölçüde etkilenen Arnheim, psikoloji formasyonu olmasına rağmen Münsterberg gibi ampirik psikolojiye yönelmemiş, sinemanın estetik yanı ile ilgilenmiş, "Sinemayı sanat yapan şey nedir?" sorusuna cevap aramıştır.

Münsterberg ile aynı fikirde olan Arnheim, filmin gerçeklikten farklı olduğu sürece sanat olabileceğini iddia etmektedir. Ona göre, yalnızca gerçekliğin nesnelerini ve olaylarını kaydetmek için kullanıldığında, film sanat olmaktan çıkar. Bu gerekçelerle Arnheim, ses, renk, geniş ekran ve stereoskopik sinema gibi teknik gelişmelere ve olanaklara karşı çıkmaktadır. Bu tür gelişmelerin hepsi gerçeklik yanılsamasını mükemmelliğe ulaştırmayı hedeflemekte, böylece film sanatının saf biçimini kirletmektedir.

Gestalt ile sanatsal deneyimi açıklamaya uğraşan Arnheim, "malzeme kuramı" olarak adlandırdığı bir kuram üzerinde çalıştığından bahseder. Gestalt kuramının temeli olarak ifade edilebilecek bu yaklaşım "gerçeğin sanatsal ve bilimsel betimlemelerinin, konunun kendisinden çok, kullanılan aracın (veya Materyal'in) donanımlarından elde edilen kalıplarda biçimlendiğini göstermeyi amaçlayan bir kuramdı" (Arnheim, 2010: 10).

Gestaltçı bu yaklaşım "sanat yapıtının da yalnızca gerçeğin seçilmiş bir kopyası ya da taklidi değil, gözlemlenen niteliklerin belirli bir ortamın biçimlerine dönüştürülmesi olduğu düşüncesine uydu" (Arnheim, 2010: 10). Fakat fotoğraf ve sinema söz konusu olduğunda ortaya bir sorun çıkmaktadır: Gerçekliğin mekanik bir kopyası nasıl sanat olabilir? Bu probleme yoğunlaşan Arnheim çözüm olarak "Fotoğrafçılık ve sinemanın kusursuz bir yeniden üretimde yetersiz kalan esas özelliklerinin, bir sanatsal ortamın gerekli kalıpları olarak rol oynayabileceğini" (Arnheim, 2010: 11) ileri sürer.

Arnheim, çalışmasına başlamadan önce sadece sinemanın sanatsal yönüyle ilgilendiğini vurgular. Her araç [medium] çeşitli uygulamalara sahiptir; örneğin, kartpostal da bir resim, askeri marşlar da bir müzik türüdür, fakat bunların sadece bir tanesi estetik anlam taşır (Arnheim, 2010: 8). Bu sanatsal uygulamalar genellikle bizi ilgili sanatın özüne odaklanmaya itmektedir (Arnheim, 2010: 2). Edebiyat, bize içerikten ziyade kelimelere; resim, anlattığı hikayeden ziyade renk, perspektif ve kompozisyon gibi formal özelliklere odaklanmamızı sağlar. Dolayısıyla film sanatı da bizi temsil ettiği dünyadan ziyade, sanatın kendisine yönlendirmelidir. Arnheim, bu perspektifiyle, sinemanın sadece gerçekliğin basit bir yansıması olabileceği ve bu nedenle bir sanat formu olamayacağı eleştirisine katılmaz.

Bunun yerine, 19. yüzyılın sonlarından 20. yüzyılın başlarına kadar olan dönemde fotoğrafa etki eden Resimselcilik akımının, fotoğrafın yaptığı gibi, sinemanın sadece mekanik bir gerçeklik kaydı olmaktan ziyade sanatçının yaratıcılığıyla değişikliğe uğratması gerektiğini savunur. Bu argümanını desteklemek için, sinemanın gerçekliği tam olarak taklit edememesinin nedenlerini “kusurlarını” ele alır. Bu kusurlar, bazıları için giderilmesi gereken noktalar olarak görülse de, Arnheim için bu, sinemanın sanatsal bir ifade aracı olabileceği potansiyelini gösterir. Arnheim’in görüşüne göre, bir sinemacı, gerçeklikle tam bir uyum içinde olmayan bu materyalin özelliklerini yetenekle kullanarak sinematografik sanat eserleri yaratabilir (Arnheim, 2010: 35-36, 104-105).

Arnheim’in, sanatın temel olarak malzemenin ustaca kullanımı olduğu şeklinde bir düşünceye sahip olduğunu burada aktarılan görüşlerinde görmek mümkündür. Bu konudaki incelemesini derinleştiren Arnheim sinemanın gerçeğin tam anlamıyla kopyası olmasını önleyen teknik sınırlamalarının bir listesini çıkarma işine girişir. Bunu yaparak filmin malzemesinin özellikleri ile alımlayıcının “gerçekte” algıladığı arasındaki farkları göstermeyi hedefler. Ona göre ikisi arasındaki bu farklar sinemanın sanat olmasının olanaklarıdır (Arnheim, 2010: 15-16).

Arnheim, sanatın esasen materyali becerikli bir şekilde işlemesi gerektiğine inanmaktadır. Arnheim, sinemanın gerçekliği eksiksiz bir şekilde yansıtamamasının teknik kısıtlamalarını derinlemesine inceleyerek bu konudaki sınırlamaların bir listesini hazırlar. Bu çalışma ile film materyalinin özellikleri ile izleyicinin “gerçekte” nasıl algıladığı arasındaki zıtlıkları ortaya koymayı amaçlar. Arnheim’a göre, bu iki olgu arasındaki bu zıtlıklar, sinemanın sanatsal bir ifade olabilmesinin kapılarını açar (Arnheim, 2010). Bu sınırlamaları cisimlerin düz bir yüzeye yansıtılması, azalan derinlik hissi, renklerin yokluğu ve ışıklandırma, görüntünün sınırlandırılması ve nesneye olan uzaklık, zaman-uzam devamlılığının yokluğu, görme dışındaki duyuların yokluğu olmak üzere altı başlık altında toplar (Arnheim, 2010).

Arnheim, sinemanın özünün gerçekliği tekrar üretme yeteneğinde yattığı fikrine karşı çıkmıştır. Filmin sadece gerçekliği yakalamak ve tekrar üretmek için teknik bir araç değil, kendi başına bir sanat formu olarak anlaşılması gerektiğini savunmuştur. Erken dönem sinemasının teknik kısıtlamalarının (sessiz film ve siyah-beyaz sinematografi gibi vs.) sadece eksiklikler olmadığına inanıyordu. Bunun yerine, bu kısıtlamaların sinemacıları daha yaratıcı ve sanatsal olmaya zorladığını, bu kısıtlamaları güce dönüştürdüğünü öne sürmekteydi. Gestalt psikolojisi alanındaki geçmişinden yola çıkarak, Arnheim sinemayı anlamada insan algısının rolüne büyük vurgu yaptı. İzleyicilerin filmde hareketi, derinliği ve diğer görsel

olayları nasıl algıladığına ve film yapımcılarının bu algıları nasıl manipüle edebileceğine yoğunlaştı. Arnheim, sinemada çerçeve kompozisyonunun önemini vurgulamıştır. Bir film çerçevesi içindeki her şeyin önemli olduğuna ve film yapımcılarının her sahnede neyi dahil edip etmeyeceklerine dikkatlice karar vermesi gerektiğine inanıyordu. Arnheim, filmin diğer sanat formlarından farklı olarak kendi benzersiz diline sahip olduğunu savundu. Sinemanın, o dönem için diğer medyalarda tekrarlanamayan montaj gibi, benzersiz iletişim yollarını vurgulamıştır. Arnheim, filmin dinamik doğasını vurgulamış, karakterlerin ve objelerin hareketi değil, ışığın ve gölgenin hareketi gibi film öğelerinin hareketiyle filmdeki anlamın ve duygusal etkinin katkıda bulunduğunu belirtmiştir. Filmlerde ses ve rengin ortaya çıkışıyla Arnheim başlangıçta sinemanın sanatsal değerini kaybedeceğini düşünerek bunların sinemayı sanatsal potansiyellerinden uzaklaştırabileceğinden endişe ediyordu. Bu yeniliklerin filmleri daha gerçekçi yapabileceğine ancak sinemanın soyutlamaya imkan veren sanatsal kalitesini azaltabileceğine inanıyordu (Arnheim, 2010). Ancak, zamanla görüşlerinin evrildiğini belirtmek önemlidir.

1.3. Klasik Anlatı Sinemasının Gelişimi ve Tepki Olarak Gelişen Yaklaşımlar

1890'larda, on yılın sonlarına doğru, salon sahipleri genellikle yangın kurtarma veya İspanyol-Amerikan Savaşı gibi konulara odaklanan birden fazla çekim içeren anlatılar yaratmışlardır. Şovmenler, bu hikayeleri prodüksiyon şirketlerinden çeşitli tek makaralık filmler satın alarak, daha sonra bunları bir sıraya koyarak ve genellikle ses efektleri ve fener slaytlarıyla birlikte bir anlatım sunarak geliştirmişlerdir. Bu anlamda yaratıcı sorumluluk böylelikle yapımcılar ve gösterimleri gerçekleştiren salon sahipleri arasında bölünmüştü. Ancak yüzyılın başında yapımcılar kendi başlarına çok-çekimli filmler yaparak bu editoryal sorumluluğu üstlenmeye başladılar (Cook, 2016: 13) Bu süreçte, film yapımcıları giderek artan bir şekilde hikayenin kontrolünü ele alarak hikayenin daha fazla özgül olmasını sağladı. Bu nedenle birçok bakımdan yapımcılar günümüz sinemacılarına benzemeye başladı. Böyle bir gelişme, Paris'teki Théâtre Robert-Houdin'e sahip olan ve onu işleten profesyonel bir sihirbaz olan Georges Méliès'in (1861–1938) çalışmalarında en açık şekilde görülmektedir. Méliès, sihir gösterilerinde yıllardır büyü lü fener projeksiyonları kullanıyordu ve 1895'te ilk Sinematograf programlarına katıldığında, 'canlı resimlerin' geniş illüzyonist olanaklarını hemen fark etti (Cook, 2016: 13). Nisan 1896'da Méliès kendi yapımlarını kendi tiyatrosunda sergiliyordu. Bir süre Lumiere Kardeşler ve Edison'un yaptığı gibi aktüalite kayıtları, komedi skeçleri, sahneye koyduğu illüzyon numaralarını filme aldığı bir ıraklık aşamasından sonra zaman içinde sinemanın ilk önemli anlatı sanatçısı da olacaktı.

Méliès'in anılarına göre, 1896 sonbaharında bir öğleden sonra, Paris'te bir sokak sahnesini çekerken, tünelden çıkan bir at arabasını kaydetme sürecinde kamerası sıkışmıştı. Makineyi tekrar çalıştırdığında, bir cenaze arabası at arabasının yerini almıştı, böylece projeksiyonda at arabası cenaze arabasına dönüşüyor gibiydi. Bu kaza ile, Méliès, pozlanmış filmin kurgusunun doğasında bulunan gerçek zamanı ve gerçek mekanı değiştirme olasılıklarını fark etti.

Melies, birçok anlatı filmi çekmesine rağmen, bu filmler için benimsediği model tiyatro oyunlarına dayanmaktaydı, çünkü en iyi bildiği şey buydu. Bir başka deyişle, bütün filmlerini çekimlerden ya da bir sahne üzerinde değişen görsel perspektiflerden ziyade başından sonuna oynanan dramatik sahneler olarak tasarladı. Bu nedenle, kaybolma ve dönüştürme gibi optik illüzyonlarda kullanılanların dışında film kurgusu olarak kabul edilebilecek müdahaleler, sahneler içinde değil, yalnızca sahneler arasında gerçekleşir. Sahnelerin kendisi tek çekimden oluşmaktadır; bu çekim hareketsiz bir kamera ile sabit, orkestranın tam önünde orta koridorda oturan bir tiyatro izleyicisinin aksiyonu mükemmel bir şekilde takip edebileceği bir göz seviyesinden gören izleyicinin bakış açısıyla çekilmiştir. Oyuncular film boyunca çerçeve içinde tiyatro sahnesindeki gibi soldan sağa veya sağdan sola hareket ederler.

George Méliès ve onun tarzını benimseyenler seyirci kitlesini daha sonraları kökenleri Edwin S. Porter'ın (1870–1941) çalışmalarına tarihlenebilecek olan daha sofistike bir anlatı stilinin uygulayıcılarına kaptırdı. Porter, Bir Amerikan İtfaiyecisinin Yaşamı filminde, eşzamanlı olarak meydana gelen paralel eylemleri tasvir etmek için bir iç mekanın yedi çekimini altı dış çekimle çapraz keserek (cross-cutting veya eşanlı olarak ara keserek (intercutting), tüm sanatlar içinde yalnızca sinemanın mükemmelleştirebileceği zamanın doğrusal akışı üzerinde anlatısal tam hakimiyet (omiscience) kurmayı ilk kez başarmıştı (Cook, 2016: 18). Başka hiçbir araç, bakış açısını bozmadan birden çok perspektifin bu kadar hızlı değişmesine izin vermez. Böylece ilk film yapımcıları için temel sorun, yakında bir çekimden diğerine doğrusal sürekliliğin kurulması haline gelecekti. Klasik Hollywood sisteminin dayandığı (ve bugün hala baskın olan) modern süreklilik/devamlılık kurgusu, eylemin çekimden çekime sürekli görünmesinin sağlanabileceği ya da tam tersine tek bir anlam birimini ifade etmek için iki veya daha fazla çekim yapılabileceğini fark ettiklerinde başladı. Porter en önemli yapıtı olarak kabul edilen Büyük Tren Soygunu'nda (1903) devamlılık kurgusunu mükemmelleştirdi (Cook, 2016: 20).

Devamlılık kurgusu teknikleri, klasik anlatı sinemasında sahneyi birden çok çekime bölen ve bu parçalardan sentetik bir uzam ve zaman birliği yaratmayı amaçlayan tutarlılık ve

oryantasyon odaklı teknik haline geldi (Buckland, 2018: 29). “Devamlılık temelde gerçekmiş görünümü sağlayabilmeleri için öyküde, konuşmalarda ve görüntüde tutarlılık demektir (Brown, 2014: 78).” “Klasik anlatı filmlerinde kesmeler görünmezdir ve görüntüler devamlılık içinde akıyormuş duygusu verirler. Hareket, görüntü ve sesin gerekli olan illüzyonu yaratabilmesi için plandan plana kesmeler verili zaman dilimi içinde devamlılığı sağlamalıdır” (Barnwell, 2015: 172). Klasik devamlılıkta, aktörlerin yönelimlerini ve göz çizgilerini bir eylem ekseni (ya da 180 derecelik çizgi) belirler ve çekimler açıları ne kadar farklı olurlarsa olsunlar bu eksenin bir tarafından gerçekleştirilir (Bordwell, 2016: 216). Devamlılık kurgusu sayesinde seyirci perdede gördüğü dünyanın içine çekilir, karakterlerle özdeşleşme kurar ve nihayetinde Aristo’nun Antik Yunan dramasında tespit ettiği ruhsal arınma anlamına gelen katharsis’i tecrübe eder.

Devamlılık kurgusu, aynı zamanda “görünmez kurgu” olarak da bilinir, sahneler arasında veya bir filmdeki sahneler içerisinde tutarlı ve düzgün bir anlatım akışını sürdürmek için geliştirilen bir film kurgu tekniğidir. Temel amacı, filmlerin genellikle sıra dışı ve farklı alınmış sahnelerle çekilmesine rağmen izleyicinin hikayeyi tutarlı ve kesintisiz bir şekilde algılamasını sağlamaktır. Arkasındaki felsefe, kurguyu “görünmez” yapmaktır, böylece izleyici anlatıya dalmış halde kalır ve sahne arkasındaki kurgu çalışmasının farkında olmaz. Devamlılık kurgusunun ana özellikleri ve kavramları şunlardır:

Eşleşen Kesme: İki sahnenin eylem veya konu ve konu içeriğiyle eşleştiği bir sahneden diğerine yapılan kesme.

180 Derece Kuralı: Bu kural, bir sahnedeki iki karakterin sıralama boyunca aynı sol/sağ ilişkisini korumasını sağlar. Kamera, genellikle “aksiyon ekseni” olarak adlandırılan, iki karakter arasında yatan hayali bir çizgiyi geçmemelidir.

Göz Hizası Eşleme: İlkinde bir karakterin bir yöne baktığını gösteren ve sonrakinde birinci karakterin bakış açısına düşen yakındaki bir nesneyi veya başka bir karakteri gösteren iki sahne arasında yapılan kesme.

Çekim/Karşıt Çekim: Karakterlerin bir konuşmada olduğunu göstermek için genellikle omuz üstü çekimlerle zıt çekimler arasında kesme yapmayı içerir.

Kurulum Çekimi: Bir sahne için bağlamı belirleyen ve anahtar figürler ve nesneler arasındaki ilişkiyi gösteren çekim.

Kesme Dışı: Ana sahnenin bir detayı olmayan ve karakterleri göstermeyen, ancak ana eylemle ilgili olan çekim, genellikle daha fazla bilgi veya bağlam sağlamak için kullanılır.

Karşılıklı Kesme: Genellikle aynı anda gerçekleşen olayları göstermek için kullanılan, iki veya daha fazla eylem hattı arasında ileri geri kesme tekniği.

Zıplama Kesme: Sahneler arasındaki ani geçiş, genellikle akıcı akışı bozmak ve sarsıcı bir etki yaratmak için bilinçli olarak kullanılır, ancak geleneksel süreklilik kurgusunda genellikle kaçınılır.

George Melies ve Edwin S. Porter gibi öncülerin haklarını teslim etmekle beraber, klasik anlatı sinemasının ya da bir başka deyişle klasik anlatı formunun tam anlamıyla David Wark Griffith ile başladığını söylemek mümkündür (Cook, 2016: 45). D.W. Griffith, Hollywood sinemasının dilini ilk kez şekillendiren yönetmendir. *A Birth of a Nation* (Bir Ulusun Doğuşu) isimli ilk uzun metrajlı filmiyle, önceki filmlerde rastlanmayan yenilikçi yaklaşımlarıyla film dilinin ve Klasik Hollywood stiline temelini atmıştır. Sunduğu tekniklerle izleyicinin duygularını etkileyip yönlendirebilmiştir. Hollywood'un ana yaklaşımı da budur: İzleyiciyi tam anlamıyla etkisi altına almak ve ona izlediklerinin gerçekçi olduğunu hissettirmek. Griffith sineması “kurguyu, kamera hareketini, üst üste bindirmeleri, iris efektini ve yakın planları bir sihirbazlık efekti olarak değil, filmin dramatik etkisini yükseltmek için kullanmıştır” (Gunning, 1991: 34). Sinemanın dilini tanımlayacak bu yöntemleri Griffith, ilk kez bu derinlikte yorumlayarak, sinemaya taze bir perspektif kazandırmıştır.

Sinemada klasik anlatıdan bahsedildiğinde genellikle Hollywood sineması akla gelmektedir. Klasik anlatı sinemasında film, görece zahmetsizce anlaşılabilecek bir öykünün belirli bir sıraya tabi olan olay örgüsü içinde perdeye konmaktadır. Kronolojik olarak ilerleyen zaman olgusu bütünlüklü bir yapıdadır. Klasik Hollywood sinemasının temelinde, Pudovkin, Kuleshov, Eisenstein gibi Rus Biçimcilerinin propaganda amaçlı kullanmak için geliştirdikleri seyirciyi ajite etmeye, duygu uyandırmaya, filmin kahramanı ile empati kurmaya, özdeşleşmeye, anlatının bir parçası olmaya yarayan teknikler vardır. Seyircinin filmin içinde kaybolmasının, perdeye yansıyan görüntülerin büyüüne kapılmasının nihai hedef olduğu klasik anlatı tarzında bütün düzenlemeler seyirciyi öykülenen olayın içindeki bir tür “görünmez gözlemci” (Bordwell, 1985: 9) konumuna yerleştirmektedir. Bu Vsevolod Pudovkin'in 1926 tarihli *Film Tekniği* başlıklı monografında ortaya attığı ve zamanla geliştirdiği bir tekniktir.

Bu teknik sayesinde kurmaca bir film öykülediği olayları görünmez, hayali bir tanığın gözüyle temsil eder. Bu pratiğe ham bir fikir olarak erken dönem Amerikan sinemacılarının tartışmalarında rastlamak mümkündür, bazı açılardan nüvelerini Münsterberg'in sinema üzerine düşüncelerinde de mevcuttur. Kameranin lensi temsil edilen eyleme, olaya katılmakta olan örtük, yalnızca ima edilen bir gözlemcinin gözlerinden bakar dünyaya. Çekimleri belirli bir şekilde çerçeveleyerek ve aksiyonun en belirgin ayrıntılarına odaklanarak, yönetmen

seyirciyi, bu dikkatli gözlemcinin gördüklerini görmeye teşvik eder. Böylece çekimlerin değişmesi “hayali gözlemcinin dikkatinin başka bir yere yönelmesine, doğal kaymasına (transference)” tekabül eder (Pudovkin, 1970: 70).

Pudovkin’in formülasyonu geniş ölçüde benimsenmiş ve birçok taktiksel amaca hizmet etmiştir. Birincisi görünmez gözlemci modeli iki boyutlu perde üzerinde uzamın inşasını geleneksel yollarla inşa etmeyi mümkün kıldı. Pudovkin’in örneğinde belirli bir noktadan dikkatini bir şeyden başka birine çeviren tanığın daima 180 derecelik aks çizgisinin hep aynı tarafında kalmasında devamlılık kurgusu örtük olarak mevcuttur. Anaakım sinemacılar da devamlılık kurgusunun pratiklerini açıklamak için benimsediler çünkü gerçek dünyada bir ayrıntıyı görmenin doğal sürecinin psikolojik olarak tutarlı bir tasvirini betimlemeye imkan veriyordu. Aynı zamanda kamerada cisimlenmiş görünmez gözlemci anlatıcının kendisi ile de özdeşleşebilirdi. Pudovkin’e göre kamera lensi aynı zamanda yönetmenin gözü olmalıydı, böylece kurgu sinemacının duygusal tavrını da ifade edebilirdi. Bu gibi sebeplerden ötürü, görünmez tanık ya da gözlemci modeli klasik anlatının uzam, yaratıcılık, yazarlık, bakış açısı ve öyküleme gibi meseleler karşısında çok yönlü cevabı haline geldi.

Kamera, tarafsız bir gözlemci olarak kullanılarak hikayenin nesnel bir şekilde anlatıldığı izlenimi verilmeye çalışılır, bu da görünmez anlatıcının varlığını hissettirir. Amacı, izleyiciye, olaylara doğrudan bir aracı olmaksızın şahit oldukları hissini vermektedir. Anlatıcı olmadan, izleyici ve kurgusal dünya arasındaki mesafe en az seviyeye getirilerek hikayenin çeşitli anlatım taktikleriyle sürekliliği sağlanır. Diğer bir ifadeyle, izleyici, filmin içine dalar, hikayenin karakterleriyle özdeşleşir ve kendi gerçekliğini arkada bırakarak kurgusal dünyada bulunur. Bu anlatım biçiminde, izleyici, filmin boyunca yükselen duygusal tansiyonla yönlendirilir, sonrasında bu tansiyon bir çözümle azalır ve izleyicinin duygusal olarak rahatlaması sağlanır (Bordwell, 1985: 154). Klasik sinema, hikayenin kendi kendini aktardığı izlenimini yaratır ve bu, mimetik tarzın temel niteliğidir. Bu tarz, kurgusal dünyanın herhangi bir aracı olmaksızın kendini sunarak izleyicinin hikayeyi anlaması için ekstra bir çaba sarf etmesine gerek olmadığını kabul eder. Bu mimetik sunum, sinemanın gerçek kadar öngörülemeyen ve şaşırtıcı olma potansiyelini artırır. Siska (1980: 20) klasik anlatının güçlü bir yapısal birlik oluşturduğunu, bir öğenin çıkarılması veya yerinin değiştirilmesi durumunda bu bütünlüğün bozulduğunu ifade eder. Hollywood’un klasik anlatısı, Antik Yunan’dan beri bilinen bu yapıyı izleyiciyi eğlendirmek için kullanır. Hollywood filmlerinin estetik unsurları, kameranın kullanımından oyunculuk, kostüm, aydınlatma ve kurguya kadar tüm öğeler tek bir amaç doğrultusunda birleşir (Parkan, 1993: 15-16). Bu klasik yaklaşım, Antik Yunan’dan

günümüze kadar çok az değişiklik gösteren, belirli bir başlangıç denge durumu ve ardından artan dramatik bir eğriyi takip eden bir anlatı modelini benimser. Hikaye, dengeyi bozan bir etkenle başlar, bir çatışmaya yol açar, belirgin bir sebep-sonuç ilişkisi içerisinde ilerler ve sonunda bu çatışma sonlandırılarak hikaye tamamlanır (Miller, 1993: 37-38).

Klasik anlatı boyunca olup biteni seyreden, karakterlerle özdeşleşim kuran seyirci anlatının zirve anında çatışmaların ve gerilimlerin çözülmesi ile Aristo'nun katharsis adını verdiği bir arınma/rahatlama yaşamaktadır. Özdeşleşim kurulmasını başaramayan bir anlatıda, bu katharsis gerçekleşmemektedir. Bu nedenle sinemada klasik anlatı, bütün araçlarını izleyicinin özdeşleşmesi ve kendini olayların akışına kaptırması için kullanılmaktadır. Seyircinin özdeşleşim kurabilmesi için tecrübe ettiği anlatının, yapıntısal bir şey, bir ürün, bir film olduğunu unutmaması, inançsızlığını ertelemesi gerekmektedir. Sinemada Hollywood temelli klasik anlatının özelliklerini Roberts ve Wallis (2001: 53) şu şekilde belirtmektedirler:

“Olayları gerçek gibi yansıtan sinemasal biçim, düzenin bozulmasından ve onarılmasından oluşan temelyapı, anlatının doğrusal olması, olayların neden-sonuç zinciri ile bağlanması, hedefe odaklanan kahraman ve karakter merkezli olay örgüsü anlatının sonunda kapanmasıdır”.

Film izlenirken, izleyici hikayeye kolaylıkla dalmaktadır (Schatz, 1983: 45). Klasik anlatıda, hikayenin kendini aktardığı hissiyatı vardır. Romanlar ya da televizyon programlarındaki gibi bir dış anlatıcının olmadığı bu yapıda, film, gerçekliği yeniden üretiyormuş gibi bir sunum yapar, böylece hikaye kendi kendini aktarmış gibi gözükür (Rowe, 2001: 96). Klasik hikayecilik, izleyicinin karşısında kurgusal bir dünya olduğuna inanmasını amaçlar. Bu tür bir anlatı, hikayeyi izleyici için en iyi biçimde sunar, olayları anlaşılır kılmak için tekrarlar ve üzerinde durur. Olayların akışı doğaldır ve bir sonuca varır. Rowe (2001: 97) klasik Hollywood filmlerinin hikayesinin ekonomik bir yapıda olduğunu belirtir; bu ekonomik yapı, tüm unsurların hikayeyi anlamamız için planlandığı anlamına gelir. Ayrıca, klasik bir filmin başlangıcında izleyicilerin karakterleri, sosyal koşulları ve motivasyonları hakkında bilgi sahibi olabileceğini ifade eder.

Klasik anlatı sinemasında, olayların sunulmuş şekli izleyicinin ilgisini çekmekte en kilit rolü oynamaktadır. Bu türde, bir başlangıç, orta kısım ve son bulan olaylar sıralaması mevcuttur. Olaylar arasında belirgin bir nedenle bağlantı kurulur. Bu olayların ardışık bir neden-sonuç ilişkisi içerisinde sunulması, seyirciyi gelecekte ne olacağını merak ettirerek hikayeye daha da dahil olmaya itmektedir. Bir durum ortaya çıkar ve bu durum diğer olayların tetikleyicisi olur. Bu olaylar birbirini takip eder. Bir durumun neticesi, başka bir durumun başlangıcını oluşturmaktadır. Hikaye, izleyicinin ne olup bittiğini ve sonuçlarını nasıl olacağını düşünmesine sebep olmaktadır (Bayram, 1997: 156-157). Bir filmin olay örgüsünün

denge durumunu bozan olaylar üzerinden yürüyen bir dizi dönüşüm olduğunu söyleyen Noel Carroll, bu dönüşümlerin sonunda yeniden denge durumlarının kurulduğunu, anlatının verdiği hazzın denge ve dengesizlik arasındaki bu gerilimden kaynaklandığını, sonunda kazananın her zaman denge durumu olduğunu belirtmektedir (1988: 161).

Dengeyi tekrar kurma çabaları, filmin hikayesel itici gücünü belirlemektedir. Geleneksel hikayelerden aldığımız tat, bir ölçüde kullanılan hazzı geciktirme taktiklerine dayanır. Dengeyi geri getirme süreci, başkahramanın kötü karakterle olan mücadelesi ile ilişkilidir. Son bölümdeki sonuçlar, filmlerin kendine özgü olup, değişiklik arz edebilir. Çoğu zaman hikayeler, dengeyi geri kazanma süreciyle ve mutlu bir sonla tamamlanır (Rowe, 2011: 119). Dengenin bozulduğu an, hikayede bir çatışma ile gerçekleşir. Filmdeki başlangıçtaki bu çatışmayı takiben, film dengeyi tekrar kurma sürecine girer. Yeni bir çözüm, yeni bir düzenin oluşturulmasını hedefler. Bu çatışma, genellikle ana karakterin üstesinden gelmesi gereken bir sorunu temsil eder.

Klasik Hollywood anlatısının temel bileşenlerinin sebep-sonuç ilişkisi, psikolojik sebepler, engellerin üstesinden gelme ve hedefe varma olduğunu ifade eden Bordwell, bu tür anlatının odak noktasının karakterler olduğunu vurgular. Bordwell, klasik Hollywood anlatısının 19. yüzyıl romanından belirgin ve belirsiz olmayan davranışlarıyla karakterleri ödünç aldığını belirtir ve bu karakterlerin tanımlandıktan sonra hikayedeki sebep-sonuç dinamiklerinde önemli bir yer tuttıklarını ifade eder. Karakterlerin bu önemli nedensel rolü, psikolojik sebeplerin gerçekçilik açısından kritik olduğunu gösterir. Hikayede doğal afet veya savaş gibi karakter dışı faktörler de çatışma yaratır, ancak karakterler sonrasında olayların ilerlemesini yönlendirir (Bordwell, 1985: 13-16). Klasik Hollywood hikayeciliğindeki bir diğer temel özellik, neden-sonuç ilişkilerinin öne çıkmasıdır. Psikolojik nedenler, amaç doğrultusunda hareket eden karakterlerle birlikte filmde ilerlemeyi sağlar. Olaylar birbirini takip ederken, her olayın bir sonrakine neden olduğu bir yapı izlenir. Her sahne bir tepki yaratır ve bu tepki yeni bir nedeni ortaya çıkarır. Hikaye, bu sebep-sonuç dinamikleri ile zirveye doğru ilerler. Bu ilerleyiş, Hollywood'un nedenliliğe verdiği değeri yansıtır. Tesadüf ve belirsizlikler izleyici için sıkıcı olabilir. Bu nedenle, sıkı bir neden-sonuç ilişkisi, hikayenin kesintisiz ve akıcı bir şekilde ilerlemesini sağlar (Bordwell, 1985: 17-18).

Klasik anlatı sinemasında, seyirci doğrudan kurgusal bir dünyaya dalar, kurgusal karakterlerle bütünleşir, özdeşleşme yaşar ve kendi varlığını ve farkındalığını arkada bırakarak kısa süreliğine bu kurgusal dünyada yaşar. Bu anlatım biçiminde, seyirci duygusal bir seyrinde tutulur ve film süresince yükselen duygusal tansiyon, sonuç bölümünde azalarak seyirciye duygusal bir rahatlama sunar. Klasik anlatının amacı, hikayenin doğrudan kendisini

sunması ve bu sunumun hem tarafsız hem de berrak olmasıdır. Başka bir deyişle, klasik anlatıda bir film, bir hikaye olarak sunulan bir hikayedir, bu da taklit edici (mimetik) biçimin anahtar özelliğidir. Taklitçi dünya, kendini herhangi bir aracısız olarak sunar ve seyircinin gördüğü ve duyduğu şeye anlam katma ihtiyacı hissetmediğini kabul eder. Geleneksel hikaye tabanlı sinema, bu taklitçi sunum sayesinde belirli faydalar elde eder.

Klasik anlatı sinemasında izleyicinin karanlık bir salonda koltuğuna gömüldüğü varsayılmaktadır. İzleyicinin perdeye yansıyan görüntülerden aldığı haz narsistik özdeşleşme olgusu etrafında gerçekleşmektedir. Sinema perdesi, izleyiciyi bakma ayrıcalığına sahip özne olarak konumlandırmaktadır. Perdeye yansıyan görüntüleri üreten projeksiyon cihazı daima seyircilerin gerisinde bir yerde konumlandırılmıştır. Sinema salonunun mekansal düzenlemesi izleyicinin perdeye yansıyanların başkaları tarafından üretilmiş ve düzenlenmiş görüntüler bütünü değil de; ilk elden deneyimledikleri görüntüler oldukları yanılsamasına sebep olmaktadır (Hayward, 2016: 148). İzleyici, perdedeki karakterlerin hiç farkında olmadığı dikizci konumuna yerleşmektedir. Bu konumda hem perdedeki karakterlerle özdeşleşerek kurmaca evrene girme, hem de güvenli bir mesafede hayal kurabilme ve düş görebilme imkanına sahip olmanın ayrıcalığını tatmaktadır. Christian Metz de iki özdeşleşme süreci önermektedir. “temel sinematografik özdeşleşme ve ikincil özdeşleşme”.

Birincil Özdeşleşme: Bu, seyircinin kamerayla bir tür algılama aracı olarak temel özdeşleşmesidir. Seyircinin kameranin “bakışı”yla özdeşleştiği pasif bir özdeşleşme biçimidir. Burada seyirci, belirli bir karakterle özdeşleşmiyor olsa bile her şeyi birinci şahıs perspektifinden görüyormuş gibi hisseder.

İkincil Özdeşleşme: Seyircinin ekrandaki bir karakter veya karakterlerle özdeşleştiği daha aktif bir özdeşleşme formudur. Duygusal bir yatırımı içerir; burada seyirci, karakterin hissettiği şeyi hisseder ve bu özdeşleşmeye dayanarak belirli karakterleri destekleyebilir veya karşı olabilir (akt. Gönen, 2007: 63-64). Metz için bu iki özdeşleşme türü, seyircilerin hem bağımsız gözlemciler hem de duygusal olarak içinde bulunan katılımcılar olmalarını sağlayarak genel sinematik deneyimi üretmek için birlikte çalışır.

Filmin gösterimi esnasında, izleyicinin gözü çekimler sırasındaki kamera objektifinin açısı ile çakışmaktadır. Ancak izleyicinin özdeşleştiği bu bakış açısı, aslında kameranin optik yasaları, perspektif kuralları tarafından oluşturulan bir imgesel izleyici gözüdür. Beyazperdedeki çekimlerin bakış açısı değiştiğinde, izleyici bunların her birinin kendi gözü tarafından değiştirildiği izlenimine kapılmaktadır. Aslında izleyici, ayrıcalıklı bir görgü tanığı gibi, yönetmen tarafından kendisi için düzenlenmiş bir bakış açısı ile özdeşleşmektedir. İzleyici, ekrandaki filmsel evrenin içerisinde ve olayların ardında kurgusal olarak

dolaşmaktadır. Jean Mitry, insan bilicinin ekran tarafından yakalandığı ve kurgusal olanın gelip çevremizdeki gerçekliğin yerini aldığı bu rüya görme halinin bir hipnoz durumuna benzediğini belirtmektedir (akt. Gönen, 2007: 65).

Özdeşleşme, izleyicinin filmle kurduğu bağlantıyı şekillendiren ve Hollywood sinemasına özel bir boyut katan bir kavramdır (Gönen, 2007: 77-78). Ellis (1992: 86) bu konseptin çeşitli yönleri olduğunu belirtir: biri narsisizm, diğeri hayaller ve rüyalar. Filmdeki özdeşleşme iki eğilimi içerir. İlki, kişisel yapılanmanın da dahil olduğu hayal ve rüya eğilimleri; ikincisi ise ekrandaki figürlerin yansımalarıyla birlikte meydana gelen narsisistik özdeşleşmedir. Bu özdeşleşme, filmin yansıttığı süreç boyunca yönlendirilir ve narsisistik bağlama ve gözlemci ayrımının tüm yönlerinde bazı ihtiyaçların ve arzuların karşılanması bulunmaktadır. Özellikle narsistik bağlam, güç ve denetim gibi unsurlarla ilişkilendirilir ve kontrol, güç ve üstünlük hayallerini içerir. Ana akım sinema, izleyiciye zihninin özgürce dolaşabileceği bir mekan sunar ve bu, dünyanın izleyici tarafından kabul görmesini kolaylaştırır. 70'lerin başlarına kadar sinema deneyiminin izleyiciyle nasıl bir ilişki kurduğu konusunda net bir analiz bulunmamaktadır. Ancak bu dönemden sonra, feminist eleştirmenler dışında Baudry, Metz ve Bellour da sinema izlemenin anlamını ve izleyicinin film sırasında nasıl bir deneyim yaşadığını psikanalize dayanarak açıklamaya çalışmışlardır. Baudry, sinemanın gerçeklik hissini sağlarken, üretim sürecini ve emeği gizlediğini belirtir. Seyirci, metni yaratanın kendisi olduğunu düşünmektedir, ancak aslında metin tarafından şekillendirilir (Baudry, 1986: 291). Metz izleyicinin duruşunu ve gözlemci olma hali üzerine odaklanırken, Bellour için izleyicinin özdeşleşmesinin iki ana nedeni vardır: birincisi projektörün göz gibi çalışması, ikincisi ise izleyicinin görsel imgelerle narsisistik bir bağ kurmasıdır. Bellour, sinemanın görsel ve sembolik yapısını ele alır. İzleyici, görsel imgelerle narsisistik bağ kurar. Sonrasında izleyici, filmdeki olayların ve dramatik yapıya dalar, görselden sembolik yapıya geçiş yapar ve imgelerin özlemini hisseder. Bellour'a göre izleyicinin son deneyimi, sembolik bir yapıya sahip olması nedeniyle gözlemcilik ve kuralsız bakıştır (Hayward, 2006: 344).

Klasik anlatı sineması tarzı, uylarımları, gelenekleri ile dünya sinemalarının büyük bölümünde halihazırda da hakim biçim olsa da birçok sebepten ötürü alternatif bir sinema dili yaratma, izleyici pratiği oluşturma çabaları olagelmıştır. Klasik anlatı sinemasının Hollywood ile özdeşleşmesi gibi, bu alternatif çabaların da tamamı olmasa da büyük ölçüde Avrupa kaynaklı olarak ortaya çıktığı gözlemlenmektedir. Hollywood'un sinema filmlerinin üretimine de Fordist iş bölümü ve piyasa mekanizmalarının mantığı ile yaklaşmasına, bu sebeple de sinema filmlerinin bir kalıptan çıkmışçasına birbirini tekrar eden, özgünlükten kişilikten

yoksun nitelikte olmasına karşı çıkan birçok eğilim ortaya çıkmıştır. Alman dışavurumculuğundan, Fransız izlenimcilerine ve Fransız avangardına, deneysel sinemadan, daha çok Latin Amerika’da ve Afrika’da gelişen Üçüncü Dünya sinemasına uzanan geniş bir yelpazeyi oluşturan ve klasik anlatıya karşı çıkış noktaları açısından farklılıklar gösteren, dolayısıyla da heterojen bir yapıda olan bu oluşumlar sıklıkla modernist anlatı ya da modernist sinema şemsiye kavramı altında değerlendirilmektedir. Bu yaklaşımların ortaya çıkışlarını ya da bir başka deyişle ortaya çıkabilmelerini Robert Kolker, bu yaklaşımların geliştiği ülkelerde stüdyo sisteminin eksikliğine bağlamaktadır: “Avrupa sineması hiçbir zaman Amerika ‘da var olan türden, aslında tarihte eşi olmayan, anlatıların kitlesel olarak üretildiği, imgelem ürünleri için bir montaj hattı olan, sanatın ticaretle bütünleştiği ve genellikle ticarete tabi kılındığı stüdyo sistemine sahip olmadı” (Kolker, 2010: 7).

Hollywood’un stüdyo sisteminin ticari anlamda başarılı olması basmakalıp egemen bir anlatı geleneği oluştururken, Avrupa’da yaratıcı bireyselliğin oluşumuna izin veren küçük alanlar bırakmıştır. Böylece Amerikan sineması giderek birbirini tekrar eden izleklerin peşinden giderken, Avrupa’da, Güney Amerika’da, Afrika’da yeni denemelerin hayat bulabileceği alanlar oluşmuştur. Bu yaklaşımların ortak paydası Hollywood’un mükemmelleştirdiği klasik anlatı geleneğine karşı çıkmaktır. Burada önemle vurgulanması gereken husus bütün akımların ya da eğilimlerin ancak klasik anlatı geleneği ve stüdyo sistemi iyice mükemmelleştirildikten ve egemen tarz haline geldikten sonra değil, sinemanın emekleme yılları olarak adlandırılabilir erken dönemlerinden beri aralıklarla, kesintili olarak geliştikleridir. Nitekim, Kolker bu olgunun izini sinemaya David Wark Griffith’in yanında asistan olarak başlamış ve daha sonra kendisi de önemli bir yönetmen olmuş Erich von Stroheim’a kadar sürer:

“En baskın olanı, 19. yüzyılda operet krallığının şeytani köşesi ve aristokrasinin yozlaşmasının mekanı olan Orta Avrupa ‘daki Ruritania’nın karanlık başkentinde soyluların kan içtiği, sakat kızların genelevdeki toplu seks partilerine katılan acımasız babalarla evlenmeye zorlandığı ve öldürülenlerin lağıma atıldığı, vahşiliğin erdemin, sefilcesine ölümün kurtarılan onurun yerini aldığı, sapkınlığın masum tutku üzerinde zafer kazandığı bir fanteziydi. Başka bir deyişle, Stroheim izleyicinin özdeşleşebileceği’ tektip karakterleri kullanmaktan ve ucuz duygusal yönlendirmeden uzaklaşan bir film türü olan anti-melodram hareketinin öncüsüdür (Kolker, 2010: 33).

Von Stroheim’in daha o tarihlerde egemenliğini ilan etmeye başlayan, temel ilkeleri ustası Griffith tarafından oluşturulmuş anlatı kalıplarından uzaklaşmaya çalışması ve yeni arayışlara girmesi önemlidir. Nitekim, Stroheim’in tavrı Siegfried Kracauer’in sinema sanatının gerçekliği, dönüştürmeden, olduğu gibi göstermeye çok yatkın bir yapıya sahip

olduğu için kendi estetik yapısında, bu özelliğini öne çıkarmak zorunda olmasını öne süren fikirleriyle örtüşmektedir. Kracauer'e göre, film biçimleri arasında en ideal film biçimiye, "bulunmuş öykü"dür (Monaco, 2000: 377). Bu fikirler daha sonraları İtalyan Yeni Gerçekçiliği'nde vücut bulacak, pratiğe dönüşecektir. Yeni Gerçekçi filmlerin aşağı sınıftan insanların öykülerine yoğunlaşması, karakterin durumunu abartmaktansa onu tanımlamaya çalışması ve öyküden çok ayrıntılara odaklanması bunu gösterir.

Avangart sayılabilecek en eski filmler, 1910'larda İtalya ve Rusya'da yapılmıştır. Bununla birlikte, 1920'lere kadar, "avangart" terimi yeni bir sinema türüne tutarlı bir şekilde uygulanmaya başlanmadı (Christie, 1998: 449). Literatürde bu tür sinemayı tanımlamak için çeşitli terimler kullanılmaktadır. Peter Wollen, iki farklı "avangardizm" akımı arasında ayrım yapar: Biri apolitiktir ve saf bir film estetiğinin gelişimi ile ilgilidir; diğeri politiktir, örneğin Sovyet montaj yönetmenleri (Smith, 1998: 398). Ian Christie, üçlü bir sınıflandırma önermektedir. İlk kategori, öznel deneyimi aktarmayı deneyen, ancak yine de ticari olarak sergilenen İzlenimcilik kavramıdır. İkinci tür, sinematik olasılıkların soyut keşfi ile ilgilidir ve "saf sinema" olarak adlandırılır. Sonuncusu sürrealistleri gruplandırır ve Dada-hareketinden kaynaklanır (Smith, 1998: 399). Murray Smith, çoğu avangardın, ticari film yapımındaki baskınlıkları nedeniyle hem klasik anlatı sinemasına hem de gerçekçi film yapımına açıkça saldırdıklarını savunmaktadır. Gerçekçilik daha sonra geleneksel on dokuzuncu yüzyıl romanı ve Hollywood sinemasıyla fiziksel gerçekliklerin ve anlatının doğru bir şekilde sunulmasıyla ilişkilendirilir (1998: 397).

Örneğin, klasik anlatı biçimine güçlü karşı çıkışlardan biri de, Almanya'da dışavurumculuk akımı olmuştur. Alman dışavurumcuları dikkati öyküden çok görüntüye çekerek, görüntüyü dünyanın akıldışılığını aktarmanın bir yolu olarak kullanmışlardır. Dışavurumculuğun başlıca vurgusu abartılı dekor ve makyajdır. Bu, dışavurumculuğun önce resim sanatında başlamasıyla ilişkilidir. Sinema, burada resmin izinden gitmiştir. Dışavurumculuk genel anlatı yapısıyla çatışmasa da, seçtiği konular, kişiler ve olayın geçtiği mekanların tasviri açısından klasik anlatı sinemasından radikal bir biçimde ayrılır.

Bir diğer örnek olan Fransa'da alternatif yaklaşımların başlıca savunucuları Delluc, Epstein, Gance, L'Herbier, Dulac ve Chomette idi ve onların ana meşguliyetleri filmin "özgüllüğü" ve sinemanın optik ve psikolojik gücünün keşfiydi (Christie 1998: 449). Germaine Dulac'ın öncülük ettiği İzlenimcilik anlatıdan ziyade ritmin vurgulandığı filmleri öne çıkardı (Guido 2012: 148). David Bordwell (1974: 8).e göre; izlenimciliğin bir hareket olduğu varsayılır. Dolayısıyla filmleri, hem zamanının standart sinemasından hem de soyut veya "saf" sinemadan veya başka bir çağdaş avangart gruptan farklıdır. İzlenimci film tarzı,

“öznel” optik cihazların yaygın kullanımı ve ritmik kurguyla karakterize edilir. İzlenimci film teorisi, sinemanın özü olarak ‘fotojeni’yi veya öz bilinçli resimciliği vurgular.

Sinema pratiği ve sinema kuramı bazen farklı olabilse de, izlenimcilik açısından, her ikisi de özneliği iletmek için sinematik tekniklerin kullanımına odaklanır. Aslında, izlenimcilik, bir araç olarak sinemanın benzersizliğine odaklanan ilk film teorilerinden biriydi (Bordwell, 1974: 5). İzlenimciler, her sanatın, ortamını oluşturan benzersiz bir malzeme yelpazesi nedeniyle farklı olduğunu, bir sanat olarak sinemanın farklı olduğunu ve birincil malzemesi olan görüntülerin hareket etmesi nedeniyle diğer sanatlardan, özellikle tiyatrodan farklı olarak ele alınması gerektiğini savundu (Bordwell, 1974: 105). Dolayısıyla sinema görsel bir sanattır ve sanat yaratmak için ortama özgü tekniklerini kullanmalıdır.

İzlenimciler gibi bir başka alternatif yaklaşım sürrealistlerdi. Sürrealizm daha resmi bir hareketti. André Breton, sürrealist grubun lideriydi ve daha sofistike bir film teorisi vardı. Diğer bir fark, Sürrealizmin psikanalizle meşgul olmasıdır. Daha spesifik olarak, sürrealistler, Freud’un bilinçaltı ve cinselliğe ilişkin fikirlerini özgürce yeniden yorumlamaktan çekinmediler (Smith, 1998: 400).

Sürrealistler, gerçekliği aşma, rüya benzeri hisler yaratma ve böylece bilinçdışının çekirdeğine nüfuz etme yeteneklerinden dolayı sinemadan büyük ölçüde etkilenmişlerdi (Abel, 1993: 205). Sürrealist şair Robert Desnos, insanların hayal etmek istedikleri için sinemaya çekildiklerine inanıyordu: “Karanlık sinemalara yapay rüyalar ve belki de boş gecelerimizi yaşayabilecek bir uyarıcı bulmak için gidiyoruz. Bir sinemacının bu fikre aşık olmasını isterim. İstedğim bir kabustan sonraki sabah, hatırladığı her şeyi ayrıntılarıyla not eden ve yeniden inşa eden bir yönetmen” (Abel, 1993: 283). Bu türden fikirler sürrealistlerin artık romanlarla edebiyatla, tiyatroyla yetinmesi mümkün olmayan buhranlı bir nesil için sinemanın gerekli olduğuna inanmasına neden oldu:

“Bu nedenle, perdenin gösterisini, rüyalarımızla aynı statüdeki arzuladığımız yaşamın temsili dışında düşünmeyi reddediyoruz; herhangi bir kısıtlamaya, sinemayı romancılar iyi iş adamları olarak şairlerin itibarını halkın gözünde zedelediği için edebiyatın düştüğü çukura düşürecek herhangi bir gerçekçiliğe inanmayı reddediyoruz; sinemanın bizim için değerli olanı ve sadece bizim için değerli olanı yüceltmesini talep ediyoruz; bu nedenle sinemanın devrimci olmasını diliyoruz” (Abel 1993: 399).

İKİNCİ BÖLÜM

SİNEMATİK DENEYİMİ ANLAMLANDIRMADA KURAMSAL YAKLAŞIMLAR

Hugo Munsterberg, Rudolph Arnheim, Vachel Lindsay gibi kuramcılarının görüşlerine, sanat olarak sinema tartışmalarına ve alternatif sinema girişimlerine bakıldığında sinema ve seyirci arasındaki ilişkinin incelenmesine yönelik merakın sinema tarihinin oldukça erken dönemlerinde ortaya çıktığı ve bir araştırma konusu halini aldığı görülmektedir. Sinemanın propaganda amaçlı kullanılabileceği düşüncesi, kitleleri harekete geçirme potansiyeli Avrupa’da Sovyetler ve Naziler tarafından, Amerika’da Birinci Dünya Savaşı sırasında siyasetçiler tarafından daha sinemanın başlangıcında fark edilmiştir.

Sinematik deneyimin kuramsal olarak ele alınmasında iki temel sorun ile karşılaşmaktadır. Birincisi sinematik anlatının özgül unsurları ve teknikleriyle kendisini seyirciye sunuşuyken, diğeri seyircinin kendisine sunulanı kendi dünyasında anlamlandırmasıdır. Yani şeyler kendilerini bir diğerine açımırken kendilerini belirlerler. Filmler ile seyircilerin arasındaki ilişki de anlamın ancak bu kesişim noktasında açığa çıkmaktadır. Bu noktada seyircinin aktifliğinin altı çizilmiştir ancak filmlerin de kendilerini seyirciye sunmasında tabi oldukları sınırlılıklar vardır.

Sinema özgül bir sanattır. Sinemaya yöneltilen bu özgüllük yaklaşımının içsel ve dışsal olmak üzere iki temel bileşeni söz konusudur. İçsel yaklaşım onun araç ve ondan türeyen sanatsal form arasındaki ilişki iken, dışsal onu diğer sanat formlarından ayrılmasını sağlayan ilişkidir. Sinemanın “özgül olmasında birtakım nedenler; a) üretimi sırasında ihtiyaç duyulan teknolojik araçlar b) dilbilimsel açıdan kendine özgü anlatım malzemeleri c) tarihsel olarak incelenip kökenleri ele alınması d) kurumsal olarak yapım süreçleri değerlendirilmesi (bireysel bir sanattan çok işbirliğine dayanır) ve son olarak e) alımlama süreçleri bağlamları (Stam, 2014: 21-22)” olarak sıralanabilir.

19. yüzyılın başlarında, sinemanın izleyiciyle olan bağlantısına etki çerçevesinde değerlendirilmekteydi. Bu etki anlayışında, olumsuzluk içeren bir perspektif, yani “zararlı etkiler” vurgusu bulunmaktadır. Sinema, riskli bir olgu olarak görülmektedir. Nezih Erdoğan’ın “Sinema ve Seyirci” başlıklı eserinde, sinemanın izleyiciyle olan ilişkisinin karmaşık bir konsept olduğunu vurgular ve izleyicinin çeşitli yaklaşımlarla farklı şekillerde değerlendirildiğini ifade eder. İzleyici, bir yönüyle psikanalizin dilinde “mental mekanizmasıyla filmdeki ‘özne’ haline gelirken”, diğer bir yönüyle kendi deneyimlerini kullanarak zihinsel aktivitelerde bulunan, varsayımlarını bilişsel yollarla değerlendiren bir

yapıya sahiptir. Ancak unutulmamalıdır ki, sinemayla ilgilenip filmleri analiz etmek, izleyiciye de odaklanmayı zorunlu kılar (Erdoğan, 1993: 13).

Sinema, izleyicinin algı ve duyguyla bütünleşmesini destekleyen bir etkiye sahiptir. Seyirci, diğer deneyimlerden farklı bir şekilde, filme olan inancıyla yaklaşmaktadır. Bu, bazen gerçeğe benzer duygular uyandıran derin bir inançtır. Bu tür bir gerçekçilik izlenimi ve algı üzerinde oluşturulan bu hakimiyet, geniş kitlelere hitap edebilme yeteneğindedir (Metz, 2012: 20). Görüntüler, gerçekliğin etkileyici illüzyonlarıdır ve bu, bizi cezbeder. Kültürel bir bağlamda, “görüntülerin bizi aldatmayacağına” olan doğuştan gelen inancımızla, gözlerimizin önündekini gerçek kabul ederiz. İzlediğimiz şeyler, bir medya aracılığıyla bize ulaşmıyormuş gibi algılanır ve böyle hissettirir. Başka bir deyişle, arada bir aracı olmaksızın doğrudan bir aktarım gibi gelir. İzleyici, iki boyutlu bir alanda izlediği hareketli imgelere anlam ve duygu atfeder, bu imgelerin aracı olduklarını unutarak onları gerçekmiş gibi algılar (Kolker, 2009: 20).

İzleyicinin yorum yapma kapasitesi, kendisine sunulan içerikle kısıtlıdır ve bu tür görüntü tabanlı eserler, bir tür yorumun diğerine göre tercih edilmesini kolaylaştıracak biçimde düzenlenmiştir, bu da izleyiciyi bilgiyi belirli bir şekilde kabul etmeye teşvik eder. Ancak insan zihninin doğası pasif değildir; sürekli anlam arayışı içindedir. Her sanatsal eser, insan zihninin bu canlılık özelliğini temel alır. Fakat anlam yalnızca objede bulunmaz. Özetle, bir yazı sadece üzerindeki kelimelerden, bir film ise ışık ve gölgelerle oluşturulmuş şekillerden ibarettir. Sanatsal bir eser ile onu deneyimleyen kişi arasında karşılıklı bir ilişki vardır (Bordwell ve Thompson, 2012: 56).

İzleyicinin sinemayla olan deneyimleri tarih boyunca evrim geçirmiştir. Sinema, teknoloji ile ifade edilen bir sanat dalıdır. Dolayısıyla, onun sunum biçimi teknolojik yeniliklere göre değişkenlik gösterir ve bu değişim izleyicinin deneyimini doğrudan etkiler. Lumiere Kardeşler’in 1895’te sunumu yapılan ilk film deneyimi ile günümüzde laptoplar, tabletler ya da akıllı telefonlarla yaşanan sinema deneyimleri arasında bariz farklar vardır.

Sinema üzerindeki araştırmalarda, izleyicinin sinema deneyimine mi yoksa filmin içeriğine mi yoğunlaşılacağı seçimi, araştırmanın nasıl ilerlediği ve ne tür sonuçlar elde edildiği konusunda belirleyici olabilir. Sinema ile izleyici arasındaki ilişkinin bir “deneyim” olarak nitelendirilmesi, izleyicinin sinema ekranı karşısında ne hissettiği üzerine yoğunlaşmamız gerektiğini işaret eder. İzleyicinin sinema ile olan deneyimleri, 1985’te Lumiere kardeşlerin yaptığı ilk gösteriden bu yana, teknolojik ilerlemelerle birlikte evrimleşen bir süreçtir. Başka bir ifadeyle, izleyici deneyimi konusu sinema tarihi kadar uzun süregelen bir süreçtir. Ancak bu konunun akademik bir inceleme konusu olarak ele alınması nispeten

yeni bir durumdur. Sinema teorisyenleri olan Miriam Hansen, Janet Staiger, Vivian Sobchack, Annette Kuhn ve, Francesco Casetti izleyicinin sinema deneyimleri hakkında kapsamlı çalışmalar yapmışlardır. Francesco Casetti'nin 2011'de kaleme aldığı 'Sinemasal Deneyim' başlıklı yazısında "deneyim" kelimesinin tanımını şu şekilde yapmıştır: "Deneyim terimi burada (...) bir yandan, bizi şaşırtan ve ele geçiren bir şeye maruz kalmak ("deneyimlemek") anlamına gelir. Diğer yandan bu maruz kalma durumunu bilgiye ve güce dönüştürmek, bir diğer deyişle söz konusu şeylerin üstesinden gelme becerisine sahip olduğumuz için birikimli hale gelmekle ilişkilendirebilir".

1910'lar süresince, sinema çeşitli revizyonlarla birlikte kurumlaşmaya yönelik bir form kazanmıştır. Bu kurumsallaşma süreci, hikayecilik ve sanatsal tasvir ihtiyacıyla körüklenmiştir. Film yapımı bu ihtiyaçları karşılarken norma uygunluk kazanmıştır. Bu evrimler, sinemanın güven verici ve kıymetli bir imaja kavuşmasına yardımcı olmuştur. Aynı zamanda, sinemanın bu norma uygun hali, farklı etkenler arasında dengeli bir ilişki kurma şansını beraberinde getirmiştir. Mesela, bir film izlerken yoğun odaklanma anları yaşanırken, ses ve görüntüler izleyen kişi için rahatsız edici olmaz. Seyirci ekranın içerisindeki sahnelerle sürüklenirken, zihinsel ve bedensel olarak belirgin güvenlik parametreleri içinde kalır. Bununla birlikte, film izlemenin bir alete bağımlılığı olmasına rağmen, bu, bireyin perspektifinde bir "doğallık" hissi oluşturur. Bu mutabakatlar, film izleme tecrübesini popüler ve çağdaş sinema için esaslı kılar (Casetti, 2011). Film deneyimi, izleme ortamını, izleme yöntemini ve görselliğin ana objesini içeren üç boyutlu bir katılım sürecidir. Casetti (2011: 84)'ye göre, ilk adım mekanın tecrübe edilmesidir; bu hem özel bir alana benzer hem de kamusal bir alana benzer; fakat tam olarak ikisi de değildir. Nitekim, sinema salonunun yarı kamusal bir mekan olarak değerlendirilmesi uygundur. Casetti, burada insanların bir yönüyle gezip dolaşırken, diğer yandan aitlik hissi yaşayabileceğini belirtir. İkinci adım, hem gerçek hem de gerçeklikten uzak bir durumun deneyimidir. Seyirci hem gerçek hayatta yer alırken hem de film dünyasında yer bulur. Bu nedenle, sinemada yaşanan deneyim, iki gerçeklik arasındaki sınırdaki yer alır. Casetti (2011), bunu bir ritüele benzetir. Üçüncü olarak, bir hikaye evreninin tecrübe edilmesi söz konusudur. İzleyici, filmi izlerken hem sahneleri algılar hem de sahnelerin arkasındaki gerçekliği kavrar. Kısacası, mekan, durum ve evren tecrübesinden bahsedebiliriz. Bir filmle karşılaşırken seyircinin deneyimlediği algısal, zihinsel, nörolojik, ruhsal ve anlık süreçlerin her biri, filmi nasıl algıladığı üzerinde belirgin bir etkiye sahiptir. Bu nedenle, sinematik deneyimi çözümlemek için farklı perspektifler meydana gelmiştir.

2.1. Psikanalitik ve Yapısalcı Film Kuramları

Sinema ve psikanaliz konuları aynı dönemlerde incelenmeye başlamış ve bunun sonucunda bu iki alanı birleştiren araştırmalar meydana gelmiştir (Bakır, 2008: 9). Psikanalitik film teorileri başta Sigmund Freud olmak üzere, Carl Gustav Jung, Melanie Klein ve Jacques Lacan'ın katkılarıyla şekillenmiştir (Butler, 2011: 73).

1970'lerdeki Fransız dergisi Communications'ın özel sayısında psikanalize özgü terimler ve Lacan'ın kavramları ele alındığında, bu kavramlar semiyotik üzerinden yapılan anlamlandırma tartışmalarını yeniden şekillendirmiştir (Stam, 2014: 171). Psikanalitik perspektif, yönetmenin bilinçaltını analiz ederek filmin daha iyi kavranması için çalışmalar yapar (Kabadayı, 2013:1). Teorik çalışmalara bakıldığında, özellikle Freud'dan esinlenen Lacan'ın sinema üzerindeki psikanalitik çalışmaları ön plana çıkar. Lacan'ın teorileri ve izleyici üzerindeki etkileri incelendiğinde, ayrıca Metz'in sinemadaki psikanalitik yaklaşımları da göz önüne alınmalıdır. Ayrıca, Laura Mulvey ve Ann Kaplan gibi feminist teorisyenlerin sinema üzerine psikanalitik yaklaşımları da bu bağlamda incelenmelidir. Psikanalizin sinema ile birleşimi, özellikle Mulvey'in yazısıyla belirginleşmiştir. Psikanaliz, Freud'un ardından Carl Gustav Jung, Ernest Jones, Melanie Klein, Joan Riviere ve en önemli olarak Jacques Lacan ile büyümüştür. Bu yaklaşım, film karakterlerini psikanaliz ile analiz eder (Butler, 2011: 74).

Psikanalitik inceleme, seyircinin filmle olan etkileşimini değerlendirmeye odaklanmaktadır. Sinemanın psikanalizle birleşmesi, onun incelenme yöntemlerini ve kavramsal yaklaşımını değiştirmiştir. Daha önce yapısal bir perspektifte “çerçeve” veya “pencere” olarak değerlendirilen film ekranı, Lacan'ın “ayna” kavramıyla birleştirilmiştir. Filmin rüya ile ilişkilendirilmesi psikanalizin bir diğer katkısıdır. Psikanalitik yaklaşım, “filmlerin incelemesinde yönetmenin veya toplumun bilinçaltı ifadelerini bulmayı ve filmleri rüya gibi değerlendirerek gizli anlamlarını keşfetmeyi amaçlar”. (Özden, 2014: 179).

Psikanalitik perspektif ilk aşamada 1920 ve 1930'lardaki sürrealist akıma paraleldir. Bu bağlamda, gerçek ile hayalin ilişkisine vurgu yapıp, sinemanın gerçeküstü yönlerine takdir sunulmuştur (Creed, 2000: 74). Bu zaman diliminin sürrealist eğilimi, Freud'un rüya teorisine ve bilinçdışı anlayışına dayanarak, sinemanın anlatım yöntemleri ile rüya mekaniği arasındaki uyumu vurgulamıştır. Bu durumda, film evreni, somut bir gerçeklik yerine rüyalar, arzular, hülyalar ve ideallerle bezeli bir evren olarak ele alınmıştır (Arslan, 2009: 12). Bu akımın öncüsü Andre Breton, sinemayı büyülü alemlere dalmanın bir aracı olarak kabul eder (Creed, 2000: 75). Creed, 1970 ile 1990 yılları arasında psikanalitik sinema teorisinin dört ayrı evresinin olduğunu ifade eder. Bunların başında Baudry ve Metz'in liderliğindeki

“teknolojik yaklaşım” ya da aygıt kuramı gelir. İkinci aşama, Laura Mulvey’in gözlemle ilgili çalışmalarını kapsarken, üçüncü aşama Mulvey’in tezlerine gelen tepkileri kapsar. Dördüncü ve son evre, psikanalizin diğer eleştirel disiplinlerle entegrasyonunu içerir (Örneğin, Queer teorisi, fizyoloji teorisi vb.).

Sinema alanında 1960’lar ve 1970’lerde Roland Barthes sayesinde yapısalcılık yöntemleri popülerleştirdi ve bu yaklaşımlarda Freud’un Oedipus önermesi esas alındı. Film içerikleri bu bağlamda gösterilen olarak kabul edilirken, yeni psikanalitik yaklaşımlar filmdeki göstergenin konumunu daha karmaşık bir hale getiriyor ve metinle seyirci arasındaki bağa odaklanılıyordu; burada film metni gösteren olarak değerlendirilmektedir. Lacan’ın ‘ayna aşaması’ fikri psikanalitik bir çerçeve olarak kullanılır (Türkoğlu, 2010: 145). Bu dönemde filmdeki anlamın seyirci olmadan tam olarak değerlendirilemeyeceği düşüncesi yaygınlaşmıştır. Aynı zamanda, sinemanın ve bireysel filmlerin, seyircinin psikolojik deneyimiyle nasıl bütünleştiği ve ideolojik etkilerin nasıl filmlere yansıtıldığı anahtar meseleler haline gelmiştir. Bu bağlamda, sinemanın artık bir ‘obje’ olarak değil, bir faaliyet ya da işleyiş olarak algılandığı ve anlatılanın nasıl olduğundan ziyade nasıl anlatıldığına odaklandığı görülür. Baudry, ‘Temel Sinematografik Aygıtın İdeolojik Sonuçları’ (1970) başlıklı çalışmasında seyirciyi “gözlemci-birey-özne” olarak tanımlar ve bakışa odaklanır (Creed, 2000). Hem Metz hem de Baudry, sinemanın ayna benzeri bir yapı olduğunu ve seyircinin bu yapı içinde gözlemci konumunda olduğunu belirtirler. Ancak aygıt teorisi üzerine yapılan sonraki tartışmalarda bu bakış açısı, Metz ve Baudry’nin önerdiğinden daha farklı bir boyut kazanmış ve “seyircinin beklenen kontrol hissinin altüst olduğu, anlamın belirsizleştiği ve seyircinin bu duruma karşı savunmasız kaldığı bir durumu temsil etmektedir” (Arslan, 2009). Ayrıca, “Baudry, film gösterimlerinin, karanlık bir sinema salonunda, seyircinin nispeten pasif hali ve ışığın hipnotik etkisiyle, gerçek olmasa bile rüya benzeri bir deneyim oluşturduğunu belirtmiştir” (Kabadayı, 2013: 77). “1970’lerin başından ve 1980’ler boyunca süren ‘psikanalitik dönüş’, sinemayı bir araç, sosyal bir uygulama ve psikolojik bir temel olarak gören, arzunun ve kişiliğin oluşum süreçlerini tanımlamaya çalışan geniş bir sinema anlayışını savunmuştur” (Arslan, 2009). Bu perspektife göre sinema, baskın ideolojinin belirlediği zevk, istek, hayal ve düş yapılarına hizmet eder. Kısacası, aygıt kuramcıları sinemanın genel yapısını incelemeye yöneliktirler. Raymond Bellour, Stephen Heath ve Thierry Kuntzel ise filmlerin ayrıntılı yapılarını analiz etme eğilimindedirler. Bu teorisyenler, film aygıtını ya da bireysel film içeriklerini inceleseler de, sinemayı bir kurum olarak değerlendirme konusunda hemfikirler ve genellikle psikanalitik terimlere başvururlar.

Film kuramlarının tarihsel seyri içinde bir aygıt olarak sinema üzerinde sürdürülen tartışmalar yerini izleyiciyi arzulayan özne şeklinde tarif eden yaklaşımlara bırakmıştır. İlk dönemlerde yönetmenin, sahnelerin veya film karakterlerinin zihinsel süreçlerine odaklanmayan psikanalitik film teorisyenleri, film aygıtı ile izleyici arasındaki ilişkide bireyin konumunun neresi olduğunu ele almıştır. Araştırmalar ilerledikçe metnin yapısına ve içeriğine daha fazla odaklanılmış, metin içerisindeki simgelerin zihinsel özellikleri ideolojiyle birleştirilmiştir. Ancak, psikanaliz ile sinema arasındaki bu bağ, Lacan'ın Freud'un çalışmalarını dilbilim açısından değerlendirmesiyle oluşmuştur. Lacan, psikanalizi doğal bir okuma biçiminden çıkararak dilbilim dalına adapte etmiştir. “Bilinçdışı, dil gibi yapılanmıştır” ifadesiyle, Lacan dilin, bireyden bağımsız olarak anlam oluşturma kapasitesine ve bilinçdışının oluşumunda dilin ne kadar önemli olduğuna dikkat çekmiştir. Bu perspektif, psikanalizin sinema ile olan etkileşiminde, özellikle iki farklı dönemde, büyük bir rol oynamıştır. (Stam, 2014: 172)

1970'lerde film kuramları çalışmaları, sinema izleyicisinin psikolojik yapısına odaklanarak psikanalizle birleşmeye başlamıştır. Sinemada bu tür psikanalitik incelemeler, Fransız yorumcularının katkılarıyla ön plana çıkmıştır. Başlangıçta Bazin'in penceresi ve Mitry'nin çerçevesi gibi kavramlarla ifade edilen sinema anlayışı, Lacan'ın Ayna Teorisi'nin getirdiği ayna benzetmesiyle değişmiştir. Bu benzetme, Lacan'ın ayna evresi olarak adlandırdığı kişilik gelişim aşamasından ilham almaktadır (Türkoğlu, 2011: 143). 1970'lerde yapısalcılığın sınırlarını kavrayan teorisyenler, Lacan'ın teorisinin rehberliğinde sinemanın bilinçdışı mekanizmasını keşfetmeye yönelmişlerdir. Hem seyirci-perde-ayna ilişkisini inceleyerek hem de karakterler üzerinden film ve yönetmen ilişkisini değerlendirerek analizlerini derinleştirmişlerdir. Bu teorisyenlere göre, karanlık bir sinema salonunun yarattığı atmosfer, izleyicinin ayna ile bebek arasındaki ilişkiyi deneyimlemesi gibidir. Bu deneyim, izleyiciyi bir özne olarak tanımlar. Sürekli sinemaya gitmek, aynı filmdeki zevki tekrar tekrar yaşamaktır. Başka bir ifadeyle, izleyici filmi izlerken, bakmadan sadece gözlemleyerek, yani gözlemciliğin getirdiği zevkle filmi izlemekten keyif alır. Öznenin gözü her şeyi görebilen bir gözdür ve bu gözlemeleme yeteneği, ona üstün bir bakış açısı kazandırır. Bundan ötürü sinemasal metinden haz duymaktadır. (Hayward, 2012: 387)

Psikanalitik film teorisindeki başlangıç çalışmaları, sinemanın bilinçdışı seviyede nasıl faaliyet gösterdiği üzerine yoğunlaşarak sinemanın bilinçdışındaki süreçleri yansıttığını savunmuşlardı. Özetle, izleyici karanlık bir odada oturmakta ve izlediği görsellikten estetik bir tatmin elde etmektedir. Bu durum, Metz'in öne sürdüğü gibi, bebeğin aynadaki yansımasıyla yaşadığı ilk özdeşleşme deneyiminden türemektedir. Bebek, aynada kendi

yansımaları ilk defa tam ve bütün olarak gördüğünde bu görüntüye kapılıp büyülenmektedir. Benzer bir şekilde izleyici de sinema salonunda ekrandaki görsellikten keyif almaktadır. Bunun temel sebebi, gösterim aletinin izleyicinin arkasında olması ve bu durumun izleyiciye bu deneyimin kendi iç dünyasından gelmiş gibi hissettirmesidir (Hayward, 2012: 69). Öznenin sürekli arzu duyması, bu duygularını hayaller yoluyla tatmin etmeye çalışmasına neden olmaktadır. Sinema, bu tatmini sağlayan araçlardan biridir ve izleyici ekrandaki yanıltıcı görselliklerin gerçek dışı olduğunu bilmesine rağmen, sinemayı terk etmeyi düşünmez. İzleyici, sinemanın aldatıcı karakterinin bilincindedir; bu, sinemanın ve film elemanlarının fetişistik yönlerinin bir araya gelerek izleyiciye sanki bir sihirli ortamda olduğu hissini yaratmasından kaynaklanmaktadır. İzleyici bu sihre rağmen bu sahneleri kabullenmektedir. Ayrıca, bir öznenin sinemaya yönelmesinin bir başka sebebi de onun röntgencilik duygularını tatmin etme ihtiyacından doğmaktadır (Stam, 2000: 178).

Basit bir şekilde ifade edersek, röntgencilik, birinin diğerlerini fark edilmeden izlemesidir. İzleyiciler sinemada oturduklarında, ekrandaki karakterler izlendiklerinden bihaberdir; bu durum izleyicilere rahatça gözlem yapma fırsatı sunar. Bu da seyir zevkini, yani skopofiliyi teşvik eder. Sinemanın öznenin arzularını tatmin etme ve aynı zamanda rahatça gözlem yapma şansı vermesi, sinemanın çekiciliğinin anahtarıdır. Sinema ile röntgencilik arasındaki bu ilişki geniş bir perspektiften bakıldığında, film, izleyiciye rahat ve güvenli bir bakış sunar. Yani, ekran, görsel ve izleyici arasındaki dinamik temelde röntgencilik prensibine dayanır. Sinema, temelde seyir zevkini tatmin eden bir sanat dalıdır, Freud'a göre bu, izleyicinin, yani gözlem yapanın, izlenenleri, yani filmdeki imgeleri seyrin konusu yapması anlamına gelir (Stam, 2014: 178). Psikanalizin birey üzerindeki zihinsel süreçlere dair yorumları başlangıçta, izleyici üzerinde yarattığı etki tartışmalarını gündeme getirmiştir. Birey, toplumsal, ideolojik ve psikanalitik etmenlerle şekillenirken, bu kuram onu sinema aracılığıyla yapılandırılan bir varlık olarak ele almıştır. Bu, psikanalitik film teorisinin film izleme sürecini anlam bağlamında değerlendirmesine yol açmıştır. Özetle, birey toplumsal etkileşim içerisinde, teknolojik araçların etkisi altında anlam oluşturma yeteneği kazanmaktadır (Creed, 2000: 17). Teknolojik aygıtların izleyici üzerindeki yönlendirici etkisi, sinemanın başlangıcından beri devam eden bir konudur. Rüya görmekte olan bir bireyin uykuda deneyimlediği hareketsizlikle sinema salonundaki izleyicinin hareketsiz ve adeta hipnotize olmuş hali arasında benzerlikler bulunmuştur.

Hollywood'un rüya makinesi olarak anılmasının arkasında bu mesele bulunmaktadır. Kamera objektif değildir; izleyicinin perspektifini alarak onun adına hayaller kurar ve bu yolla izleyiciyi etkiler. Ek olarak, sinema salonunun koyu ambiyansı, izleyiciye rüyasını

deneyimlemesi için gerekli atmosferi sunar, insanlar dış dünyayı unutarak film içeriğine dalarlar. Bu hayali metinler aracılığıyla izleyici, modern yaşamın getirdiği streslerden uzaklaşır ve rahatlama, güven duygusu yaşar (Türkoğlu, 2011: 151). Erken dönem psikanalitik film teorisyenleri film izleme deneyimini ayna benzetmesiyle ifade etmiş ve izleyiciyi gözlemcinin merkezinde görmüşlerdir. Bunun zihinsel süreçlere olan etkisi ele alınmıştır. Bu konu, aygıt teorisinin merkezinde yer almaktadır. Pencere-çerçeve benzetmesinde, sinematik işleyiş sadece filmin içeriğini ve tekniklerinin yarattığı izlenimi ele alırken, izleyiciyle olan bağı ve görsel oluşturma sürecindeki faktörleri göz ardı eder (Altman, 1985: 522).

Jean-Louis Baudry, sinemanın psikolojik ve ideolojik etkilerini inceleyen bir psikanalitik film kuramcısıdır. Baudry'nin kuramının temeli, Jacques Lacan'ın ayna evresini sinemaya uyarlamasıdır. Baudry'nin ayna metaforunu esas aldığı yazı, Cinétique dergisinde yayınlanan ve Lacan'ın görüşlerine atıfta bulunan bir makaledir. Baudry, sinema deneyimindeki görsel uyarımların ve karanlık ortamın, bebeklerin ayna ile ilk karşılaştığı deneyime benzer bir bağ kurduğunu belirtmiştir. Lacan'a göre, altı aylık bebek aynada kendi yansımalarını gördüğünde, kendisini bütün ve özne olarak deneyimler. Bu deneyim, bebeğin benlik imgesini oluşturmaya ve öteki ile ayırma yapmasına yardımcı olur. Baudry, sinemanın da benzer bir etki yarattığını öne sürer. Sinema salonundaki karanlık ve sessiz ortam, bebeğin ayna karşısındaki deneyimini taklit eder (Türkoğlu, 2011: 148). Seyirci, perdedeki imgeyle özdeşleşerek, kendini filmin kahramanı olarak görür. Bu özdeşleşme, seyircinin kendi benlik imgesini güçlendirmesine ve gerçek dünyadaki sorunlarıyla başa çıkmasına yardımcı olur (Altman, 1985: 522).

Metz, tiyatro ve sinemayı bu bakış açısından değerlendirir: Tiyatroda bir nesnenin varlığı, oyun öncesi veya sonrası değişmez ve o hep bir nesnedir, bir yansıma değildir. Fakat Metz'e göre, izleyici sinemada gerçek bir nesne görmez, sadece o nesnenin yansımalarını algılamaktadır. Bu nedenle, izleyicinin sinemada bir yansıma ile karşılaşması ve bebeklerin aynada kendi yansımalarını görmeleri arasında bir paralellik kurulmuştur (Türkoğlu, 2010: 148). Bu düşüncelerin kökeninde, Lacan'ın ayna evresinde tanımladığı annesiyle bütünleşme isteğinin geri dönüşü olduğu belirtilmiştir. Bu özlemin, Oedipus Kompleksi'nden sonraki hayatın bir parçası olarak sızdığı belirtilerek, psikanalitik kuramcılar tarafından bu dönüş arzusu *artık* olarak vurgulanmıştır.

Christian Metz, sinemanın, rüyalarındaki gibi, izleyiciye fanteziye benzer bir deneyim sunduğunu belirtir. Filmlerin kurgusal imgelerinin düzenlenmesi bu fantezi etkisini yaratır, bu da Freud'un rüya teorisine benzer. Uyumakta olan bir birey rüya gördüğünü anladığında

uyanırsa, sinemada da rahatsızlık verici bir element bu uyanıklığa sebep olur. Ana akım filmler, rahatsızlık veren bu unsurları yumuşatarak ya da ortadan kaldırarak izleyicilere bir hayal dünyası sunar (Metz, 1990: 125). Ayrıca, Baudry'nin diğer bir argümanı Lacan'ın ayna kavramı ve Althusser'in ideoloji teorisiyle şekillenir. Baudry'ye göre filmler, imgelerin hareketli yanılsamaları aracılığıyla toplumsal anlaşmazlıkları örtbas eder. Baudry, sinema teknolojisinin bu ideolojik etkiyi izleyiciye nasıl sunduğunu açıklar. Kameraların sürekli hareketi, bazı görsel farklılıkları saklar ve izleyicilere nereye odaklanmaları gerektiği konusunda rehberlik eder. Bu, izleyicinin görsel özgürlüğünü kısıtlar. Karanlık bir sinema salonunda, film izleyen bir kişi için, Baudry'ye göre, ayna kavramı yeniden hayat bulur. Bebeklerde gözlemlenen ayna reaksiyonunu, izleyici sinema deneyiminde tekrar yaşar. Kamera, sunduğu her sahnenin gerçekliğini yansıttığını iddia eder. Fakat kameranın yakaladığı her sahnede teknik eksiklikler bulunabilir. Teknolojik sınırlamalar nedeniyle, kamera bazen gerçekliği bozabilir. Filmin ilerleyişi sırasında, arka arkaya gelen sahnelerde hafif farklar göze çarpabilir, bu da görsel bir yanıltı yaratır. Seçilen sahnelerin yönlendirilmesi, onları ideolojik bir bakış açısıyla sunar. Baudry, sinema teknolojisinin izleyiciyi yönlendiren bir ideoloji aracı olarak çalıştığı sonucuna varır. Ancak, Baudry'nin bu argümanının, sinema teknolojisinin izleyiciyi pasif bir topluluk olarak gördüğüne dikkat çekmek gerekir (Baudry, 1998: 346).

Aygıtın sadece teknik yönüyle değil, aynı zamanda bireyin bilinçdışını da içeren psikolojik bir boyutuyla ele alınması, onun işlevini tam olarak yerine getirebilmesi için bireyin bilinçdışının gerekli olduğunu belirtir. Baudry, gerçeklik hissinin elde edilmesi için izleyicinin belirli bir konumda olması gerektiğini ifade eder. Bu konumda, izleyici algı ve temsili birbirinden ayrı göremez. Bu, bebeklerin kendileri ve çevresindeki dünya arasındaki farkı kavrayamadığı dönemi anımsatır. Bu algılama yeteneğini etkili bir şekilde kullanan sinematik yöntemler, sürekli değişen görüntülerle izleyiciyi aşkın bir konuma taşır. Bu ideolojik yaklaşım, izleyicinin anlamın merkezinde olduğu yanılgısını oluşturur. İzleyici, ekrandaki hareketli imgeler üzerinde denetim kurar. Mekanın yaratılma biçimi de bu denetim hissinin güçlendirir. Bebeğin aynada kendi yansımasını kontrol ederken hissettiği gibidir; izleyiciler sadece filmdeki karakterlerle değil, aynı zamanda kameraların sunduğu perspektifle de özdeşleşirler. Baudry, izleyicinin sinema deneyimini Plato'nun mağara alegorisine benzer bir şekilde rüyalara bağlar. Bu, teknik imkanlarla rüyanın ayna evresinde yeniden canlandırılmasıdır. İzleyicinin günlük yaşamdan koparılarak perdeye kilitlenmesi, Baudry'nin gözünde rüyaların başlangıcına benzer. Sonuç olarak, sinema salonunda iki önemli durum

mevcuttur: İzleyiciler, bir bebek gibi kendi yansımalarıyla özdeşleşirken, aynı zamanda sinematik yöntemlerle rüyaların yer değiştirme efektini taklit ederler (Stam, 2014: 173).

Christian Metz, Baudry ile beraber çalışırken, Baudry'nin incelediği ayna evresi kavramını kendi araştırmalarına dahil etmiş ve bu konu üzerinde durmuştur. Ancak Baudry'nin yaklaşımından bazı noktalarda ayrılmıştır. Özellikle, Metz, filmin sesli unsurlarını öne çıkarmazken, Baudry bu unsurları ele almıştır. Metz'e göre, izleyicinin kendini bir karakterle özdeşleştirme için ekrandaki görsel içerik yeterli olacaktır.

Metz "The Imaginary Signifier" (Metz, 1990) isimli eserinde, sinemanın bireyi nasıl etkilediğini ve özdeşleşme olasılığını nasıl artırdığını savunmuştur. Sinemanın gerçekçilik duygusunun yüksek olduğunu vurgulayan Metz, karanlık atmosferin seyircinin hayallerine nasıl hitap ettiğini de belirtir. İzleyicinin sinema deneyiminde öncelikli olarak kendi perspektifiyle özdeşleştiğini, karakterlerle doğrudan özdeşleşme eğiliminin ise daha az olduğunu dile getirir. Metz, bu eserinde izleyicinin sinema deneyiminde geçirdiği zihinsel süreçleri inceleyerek, Lacan'ın ayna teorisini ele alır. Sinemaya ilginin kökeninin temel bir istekle ilgili olduğunu belirten Metz, bireyin kendi içinde ve çevresindeki dünya arasında bir ayrım yaptığını vurgular. Bu çerçevede, birey kendi çevresini kontrol eden bir konumda olup, bu kontrol duygusunun sinemaya ilgi duymasında etkili olduğunu ifade eder. Film izleme deneyimi, sembolik bir eylem olarak tanımlanabilir. Ancak, bu eylem temel bir tatmini sağladığı için, film deneyimi hem imgesel hem de sembolik evrede bulunmaktadır ve izleyiciyi bu iki zihinsel alanla bağdaştırır. Metz, bu evreleri "imgesel gösteren" olarak nitelendirir (Metz, 1990: 33). Metz'e göre, "imgesel" kelimesinin iki farklı anlamı bulunmaktadır. Birincisi, sinemanın tamamıyla kurgusal olduğunu vurgularken, izleyicinin de bu kurgusallığın bilincinde olduğunu ifade eder. İkinci anlamıyla ise, Lacan'ın ayna teorisine atıfta bulunarak, aynanın bireyin ego bütünlüğünü nasıl desteklediğini belirtir. Sinemada, imgesel gösteren, izleyicinin hayallerini doyurarak ona temel bir tatmin sağlar. Ek olarak, Metz, Lacan'ın ayna evresindeki özdeşleşmeleri kullanarak izleyicinin öncelikle kamera, ardından film karakterleriyle özdeşleştiğini belirtir.

Metz, izleyiciyi bakışın efendisi konumunda görerek, seyircinin fikrini savunmuştur. Sinema izleyicisini sürekli bir hakimiyet pozisyonuna getirirken, bu durum izleyicinin kendi gözlemci pozisyonuyla bütünleşmesine bağlıdır. İzleyicinin bu şekilde kendi gözlemcilik rolüyle bütünleşebilmesi için, öncelikle kameranın gözlemcinin pozisyonunu benimsemesi gerekmektedir. İlk başta izleyici, kameranın gözünden - yani kendi gözlemci pozisyonundan - filmi izler ve bu duruma birincil özdeşleşme denir. Daha sonra filmdeki karakterlerle bütünleşir, bu da ikincil özdeşleşme olarak adlandırılır (Metz, 1990: 51). Metz ayrıca

izlemenin verdiği zevki, sinemanın sunduğu görsel imgelere (imgesel gösteren) bağlamıştır. Bu görsel imajların iki özelliği vardır: İlk olarak, izleyicinin filmi yorumlaması tamamen algısal temellidir. Ancak, sinema aslında gerçeklikten oldukça uzaktır ve sadece görsel imgelerle izleyiciyi etkiler. Fakat sinemada bir eksiklik söz konusudur. İzleyici tüm görsel imgeleri görse de, bu imgelerin içerdiği mekân, karakterler veya nesneler gerçekte var olmaz, sadece ekranda görünürler. Başka bir deyişle, sinemanın varlığı ve gücü bu eksiklikten kaynaklanmaktadır. Bu eksiklikle birlikte, Metz sinemanın izleyiciyle kurduğu bağlantıda, izleyicinin aldığı zevkte ve sinemaya olan ilgisinin fetişizmle bağlantılı olduğunu ifade etmiştir.

Metz, Baudry'nin yaptığı gibi, sinema perdesini bir ayna ile ilişkilendirir; ancak bu benzetmede bazı ayrılıklar vardır. Bir bebek aynada kendi bedenini ilk defa bütün olarak görürken, sadece kendi fiziksel yansımasına tanık olur. Öte yandan, bir sinema izleyicisi perdede kendi fiziksel yansımasını göremez. Bu sebepten dolayı izleyicinin perdede algıladığı şey objektiftir. Aslında bu noktada, izleyici, her şeyi gözlemleyebilen ve diğerleri tarafından fark edilmeyen bir konuma getirilir. İşte bu sebeple, imgesel temsil, izleyicinin üstün bir konumda olmasını sağlar. Metz ayrıca, sinemanın izleyiciye cazip gelmesinin sebeplerinden birinin, izleyicinin yalnızlık hissini azaltması olduğuna inanır. Sinemada, imkansız gibi görünen şeylerin mümkün olduğunu göstererek izleyiciye zevk verir. Ek olarak, Metz, bazı filmlerin tehdit edici imgelerle izleyiciyi öncelikle korkutup sonra rahatlattığını, böylece onlara yalnız olmadıklarını hatırlattığını belirtir. Metz, Freud'un rüya teorisiyle ilham alarak, sinemanın rüyalara benzer bir deneyim sunduğunu iddia eder. Ancak, bir rüyada olan kişi, bir film izleyicisinden daha çok gördüğü şeylere inanır ve sinemada izleyicinin özdeşleştiği karakterler gerçekte izleyicinin kendisi değildir. Bu durum, özellikle Hollywood gibi ana akım sinema endüstrisinin fantezi üretme kapasitesini vurgular (Stam, 2014: 177).

Metz'in önemli tartışmalarından bir tanesi de seyircilerin sinemasal anlatıya katılırlarken gerçeklik duygusunu nasıl kullandıklarıyla alakalıdır. Perdeye yansıyan olayların kurgusal olduğunun farkında olan seyirci, aynı zamanda filmde olup biten öyküsel süreçte de inanmakta, ikna olmaktadır. Metz seyircilerin filmin kurgusal olduğunu bildikleri halde inandıklarını belirtmektedir. Seyircinin bu bilincindeki bölünme -Metz bunu çift seyirci olarak adlandırmaktadır- fetişistik bir durumdur. Sinemanın görmeye dayalı düzeni, seyircinin ilksel hazza dair eksikliğini kapatmakta ve dolayısıyla da filmsel metni fetişleştirmektedir. Çünkü seyirci sinemasal metinde olan bitenin gerçek olmadığının farkındadır, bu yüzden de olay örgüsü ne olursa olsun kendisine zarar vermediğini ve güvenli bir ortamda olduğunu bilmektedir. Bu güven ortamı içinde bakılmadan bakmanın verdiği hazla seyirci sinemasal

metni dikizleyebilmektedir. Öznenin arzuya ulaşması için kurduğu fantezilere yardım eden sinemasal metindeki sinematografinin her türlü teknik olanağı kayıp nesnenin yerine geçmektedir (Metz, 1990: 72). Aygıt kuramı, insan psişesi ve sinemasal metin arasında kurduğu bağla çok büyük bir adım atmıştır. Sinemada özne anlayışının gelmesi, ideolojik mekanizmaların nasıl işlediğine dair tartışmaların yapılması önemli adımlar olarak görülmüştür. Bunların yanında sinemanın yarattığı büyü, seyircilerin bu büyüye kapılıp sinema gitme arzularının nasıl onları harekete geçirdiği, Lacancı ayna evresindeki ilksel hazza dayalı olarak sinemanın öznedeki eksikliği nasıl kapattığına dair araştırmalar da önemli gelişmelerdir.

Yapısalcı göstergebilimin sinema çevrelerinde gözden düşmesiyle, göstergebilimin ikinci aşaması olarak tarif edilebilecek bir döneme girilmiş, araştırmalar daha çok metin analizlerine odaklanmıştır. Ancak seyirci ile metin arasındaki ilişki hâlâ gündemdedir. Film dilinin, bir özne tarafından etkilendiği düşüncesi geliştirilmiştir ve bu sebeple özne üzerine yoğunlaşmış çalışmalar artmıştır. Lacancı psikanaliz, dilbilimsel yöntemleri kullanarak, izleme süreçleri ve metinsel psikolojik yapıları incelemiştir. Film incelemeleri, Lacan'ın özne teorisine ve Oedipus Kompleksi'ne odaklanmıştır (Erdoğan, 1993: 24). Baba figürünün arzuları tetiklediği düşüncesi ve aygıt teorisinin Lacancı "Gerçek" konseptini ihmal etmesi nedeniyle, araştırmalar arzu üzerine yoğunlaşmıştır. Bu dönemin analizlerinde, tam anlamıyla algılayan ve kontrol eden öznenin, nesnenin bakışına nasıl tutsak olduğu incelenecektir. Bu dönemin çalışmaları, "Gerçek", arzu ve bakış gibi kavramları merkezine almıştır (Stam, 2000: 178). Aygıt teorisi, izleyicileri tek bir homojen grup olarak ele alırken, izleyicilerin bu monolitik konumlarına eleştiriler yöneltilmiştir. Bakışın efendisi olarak izleyiciye tanınan kesin ve tartışmasız bir güçtür; bu durum sorgusuzca kabul edilmektedir. Seyircinin perdeyle kurduğu bu ilişkide, kendi bakış açısıyla tam bir özdeşleşme süreci vardır. Filmlerin temsili eleştirilmemiş ve sinema filmlerindeki bu kusursuz başarı, izleyicinin tam ve eksiksiz bir ideal bir varlık olmasıyla kusursuzca bağdaştırılmıştır.

2.2. Fenomenolojik Film Kuramları

Fenomenolojiye akademik ilgi ve temelde bedenleşmiş film teorisi olarak Türkçe'ye çevrilebilecek (embodied film theory) yaklaşımın oluşumu, Batı'da 1990'lı yıllara rastlamaktadır. 1990'da Quarterly Review of Film and Video dergisinin, "Phenomenology in Film and Television" başlıklı ufuk açıcı bir sayısı ve 1991'de Allan Casebier'in "Phenomenology and Film" adlı kitabı yayımlanır. 1992'de Vivianne Sobchack'ın "The

Address of the Eye” başlıklı çalışması ise medya ve sinema akademisyenleri arasında sinema deneyimi ve bedensel boyutları hakkında çeşitli tartışmalara yol açmıştır.

Alternatif bir teorik ve yorumlayıcı program olarak film fenomenolojisi, 2000’lerde daha fazla dikkat çekmiştir ve sonunda sadece epistemolojik değil, aynı zamanda film çalışmalarında aygıt kuramının, psikanalitik kuramın ve diğer önemli kuramsal yaklaşımların gündemini yeniden formüle eden politik ve etik bir proje olduğunu kanıtlamıştır.

Gerçek sinema deneyimi ile onu açıklamayı amaçlayan mevcut film kuramları arasındaki önemli bir boşluğa atıfta bulunan film fenomenolojisi, kabul edilen film kuramları paradigmasından kesin bir ayrılışı işaret eder. Film fenomenologlarının görüşüne göre, bu paradigma çoğunlukla hazır-yapılmış açıklayıcı modellerin film deneyiminin doğasına uygulanmasına dayanmaktadır ve bu şekilde gerçek film izleme deneyimini bastırma eğilimindedir. Ek olarak, Batı felsefesinin mantık merkezli geleneği ve duyuşal hiyerarşisi tarafından belirlenen eski yaklaşımlar, sinematik deneyimde seyircilerin bedenlerinin etkin rolünü göz ardı eder. Yani, Sobchack’ın belirttiği gibi, ‘dünyadaki varlığımızın temel öncüllerini’ göz ardı eder (Sobchack, 2004: 182).

Bu arada, film kuramının bu sezgisel yetersizliği, çağdaş kültürde “bedenlerimizin giderek daha fazla kendimizden uzak ve yabancılaşmış hale gelmesi, giderek artan bir şekilde görülmesi, yönetilmesi ve ustalaşılması gereken ‘kaynaklar’ olarak kabul edilmesi yönündeki genel eğilimle örtüşmektedir” (Sobchack, 2004: 182).

Film çalışmalarının yeni bir gündemi olarak fenomenolojik yaklaşımın özel statüsü, her şeyden önce, erken film kuramlarının ve 1960 sonrası yaklaşımların “göz-merkezli” paradigmasını takip etmeyi reddetmesiyle ilgilidir. Gillian Rose, göz merkeziliği veya “skopik rejim” olarak ifade ettiği şeyi “görmeyi bilgi ile eşleştiren” bir dünya görüşü olarak tanımlar ve görmeyi tüm duyuların en önemlisi olarak vurgular (2012: 3). Hem film ortamının hem de film deneyiminin yorumlanmasında görmenin merkeziliği sinema düşünürleri tarafından doğal kabul edilmiş ve en başından beri film kuramlarını şekillendirmiştir. Buna göre, 1910’larda ve 1920’lerde sinema, kendini hayatın “görünümü” (Canudo, 1988: 62) veya bir “görsel izlenimler dizisi” (Munsterberg, 1916: 61) olarak ortaya koyan bir teknoloji olarak tanımlandı.

Sinemanın özüne, sinemayı diğer sanatlardan ayıran özellikleri belirlemeye çalışan kuramcılar sinemanın özgünlüğünü doğal algımızı dönüştürme kapasitesinde gördüler. Örneğin Rudolf Arnheim, sinemada derinliğin azaltılmasını, aydınlatmayı, ekranın sınırlandırılmasını ve rengin yokluğunu gündelik algısal deneyimimizden uzaklaşmamıza ve böylelikle sinemanın sanatsal potansiyelinin garantisi olarak hizmet eden unsurlar olarak

kabul eder. Benzer bir şekilde Bela Balasz, sinemanın “başka şeyleri değil, aynı şeyleri farklı bir şekilde gösterdiği” ve sinematik öznelere “gördüklerini gördüğümüz ve onlar nasıl görüyorsa öyle gördüğümüz” için özdeşleşmeyi mümkün kıldığı gerçeğine atıfta bulunarak sinemanın devrimci önemine dikkat çekmiştir (Balasz, 1952: 48). Walter Benjamin ise “tanıdık nesnelerdeki gizli ayrıntıların sinematik teknikler yoluyla vurgulanması” ile keşfedilen optik bilinçdışını övmüştür (2008: 37). Rus formalistleri sinemayı “görsel kavramlarla” işleyen görsel dil olarak ilan ederken (Eichenbaum, 1981: 61), Dziga Vertov gibi Sovyet kuramcı ve film yapımcıları “uzamı dolduran görsel fenomenlerin yarattığı kaostan keşfi için kameranın kino-göz, insan gözünden daha mükemmel bir göz olarak kullanılması”nı önermiştir.

Thomas Elsaesser ve Malte Hagener, film kuramlarında göz-merkezciliğin 60’larda ve 70’lerde daha yaygın hale geldiğine dikkat çekmektedir. Bu dönemde aygıt kuramı Platon’un mağarası metaforunu film izleme deneyimine uyarlamış, feminist film kuramcıları dikizcilik, fetişizm, teşhircilik, eril bakış gibi kavramları meşhur etmişlerdir (Elsaesser ve Hagener, 2010: 109). Baudry’nin sinematik aygıt kuramında, sinema aşkın bir öznenin görme duygusunu harekete geçirir, bu bedensiz, idealize edilmiş, soyut bir görme şeklidir. Burada seyircinin konumunu şöyle ifade eder:

“göz artık madde ve zaman kanunlarıyla bir bedene zincirlenmemişse, gözün uzamdan koparılmasının artık belirlenebilecek sınırları yoksa –ki bu şartlar filmin ve film çekiminin olanakları tarafından sağlanır– dünya artık yalnızca bu göz tarafından değil, bizzat bu göz için oluşturulur” (Baudry, 1985: 537).

Böylece Baudry, gözün film deneyimindeki merkezi rolünü vurgulamakla kalmaz, aynı zamanda özneyi inşa eden ve dünyayla ilişkilerimizi belirleyen şeyin göz, yani görme olgusu olduğu inancıyla ideolojik etkiler yaklaşımını oluşturur. Christian Metz, sinema algısının çeşitli boyutları hakkında daha bilinçli olmasına ve örneğin işitmeyi sinema deneyiminin çok önemli bir bileşeni olarak ele almasına rağmen, tinsel olan ile aynaya benzer bir iletişim olarak tanımladığı film izleme olgusunun doğasını “görmeye yönelik tutkunun” oluşturduğu konusunda ısrar etmiştir (Metz, 1982: 51). Laura Mulvey, bu görmeye yönelik tutkuyu “bakmaktan alınan haz” olarak feminist film eleştirisine öncülük etti.

Film fenomenolojisi yaklaşımı, sinematik deneyimde görmenin, bakmanın önemini elbette inkar etmez. Bu açıdan, önceki film kuramlarını tam olarak gözün ayrıcalıklı hale getirdikleri için değil, bu göz-merkezli konumun ima ettiği epistemolojik varsayımlar ve prosedürler için eleştirir. Viviane Sobchak’a göre, egemen film kuramları ekranla, perdeyle ve filmle görülen statik nesne olarak doğrudan ilişki kurarken; film ve izleyici arasındaki

dinamik izleme faaliyetiyle ancak dolaylı yoldan ilgilenir (Sobchak, 1992: 15). Yani, göz-merkezli paradigma, izleyici ile izlenen arasında ayrışmayı önerir ve aralarındaki karşılıklı, diyalektik alışveriş meselesini göz ardı eder. Film teorisinde bu ayrışmanın aslında maddi dünyadan kopuş anlamına geldiğini eklemek gerekir. Bu nedenle, burada görme yalnızca izleyicinin zihninin içinde gerçekleşen, bilinçli ya da bilinçsiz zihinsel faaliyetin bir aracı olarak işlev görür.

Genel olarak kabul gören film kuramları hem sinema filmini hem de film izlemeyi maddi temelden ayırarak, bedensizleştirerek, dile benzer bir formla özdeşleştirerek açıklama yoluna gider. Buradaki dil, rasyonalizasyon prosedürü için ideal bir model haline gelir, bir açıklama aracı olarak önemli bir rol oynar ve seyirci ile sinema arasındaki etkileşimin bir prototipi olarak hizmet eder. Öznenin izolasyonu ve film deneyiminin rasyonalizasyonu film fenomenolojisi için yetersiz epistemolojik stratejiler olarak görülür, çünkü bu türden varsayımlar gerçek film izleme durumunu beden ve zihni birbirinden ayırarak anlaşılabilir hale getirmektedir. Film izleme, soyut, gelişigüzel işaret varlıklarının imge ile ilişkimizi belirlediği bir semiyotik sistemle karşılaşma olarak kabul edilir. Bu arada dil, ontolojik düzeyde deneyime karşı olarak görülebilecek şeydir. Franklin K. Ankersmit, “Tecrübe sahibi olmamak için dilimiz var” (2005: 11) diye yazıyor. Onun için dil sembolik matrikstir, bize deneyimde verildiği şekliyle dünyaya karşı “kalkan” dır. Deneyim “kavramları ve hatta dilin kendisini aşar” ve “geleneksel olarak iletişimsel terimlerle ifade edilemeyecek kadar betimlenemez ve bireysel (veya belirli bir gruba özgü) olanın bir işaretçisi” olarak hizmet eder (Ankersmit, 2005: 5).

Elsaesser ve Hagener, çağdaş film kuramları analizlerinde, fenomenolojik çalışmaların gelişiminin medya ortamı tarafından yönlendirildiğine dikkat çekmektedirler. Onlara göre, fenomenolojik varsayımlar (seyirci ile seyir nesnesi arasındaki diyalojik korelasyon ve insanların dünyayla iletişimde etkin bedensel katılımı), “katılımcı izleyiciler, gönüllü olarak teşvik edilen teşhircilik ve edimsel maskeli balo” gerektiren yeni medya gösterilerinin mantığıyla örtüşüyor (Elsaesser ve Hagener, 2010: 109). Nitekim; görsel kültür, sosyal medya, video oyunları ve medyanın dijital biçimlerinin gelişimi, bir yandan artırılmış gerçeklik hissini istismar ederken, diğer yandan değişen sergileme ve dağıtım gelenekleri, izleyici ile medya arasındaki bağlantıyı katılımcı angajmanın ve geri döndürülebilirliğin teşviki ile sonuçlanan bir şekilde yeniden tanımlamıştır.

Seyirciyi ve sinematik aygıtı birleştirmeye, bütünleştirmeye yönelik eski rüya artık estetik metaforların ve kuramsal kavramsallaştırmanın alanının dışına çıkmış gibi görünmektedir. Kimilerince ütöpik, kimine göre ise distopik olan bu efsane gerçeğe

dönüşmektedir. Görsel medyanın insan yaşamının her alanına nüfuz etmesi ve her yerde elinin altında bulunması ve medya teknolojileri ile insan arasındaki gelişmiş teknolojik ve sembolik etkileşim, izleyicinin pasif ve sabit bir tüketici olarak konumlanmasına meydan okumuştur. Bu yeni koşulların çağdaş film düşüncesinin göz-merkezciliğini istikrarsızlaştırdığı gerçeği bu meydan okumadan daha az önemli değildir. Perdede, ekranda akıp görüntülere yalnızca “bakan, seyreden, izleyen” seyirci yerini bedenleşmiş, yani bütün bedeni ve duyuları aktif, dinamik ve yoğunlaşmış bir seyirciye bırakmaktadır.

Seyircinin bakışı bedenleşmiş doğası ve sürekli değişebilen mesafesi yönünden ele alındığında sinemaya fenomenolojik perspektiften yaklaşanların tersine çevirilebilirlik olarak adlandırdıkları durum ortaya çıkar. Bu durum gerçek film izleme ortamı ve deneyimi ile birleşmiştir. Bir film izlerken seyircinin bedeni ister sinemada beyazperdenin önünde olsun, ister sınıfta projeksiyon cihazına bakarken, ister evde koltuğa uzanmış ev sinema sisteminde plazma ekrana ya da bir bilgisayar ekranında akıp giden görüntülere bakarken çevrenin maddi koşullarına ve sosyal kurallarına göre belirli bir şekilde konumlandırılır.

Seyircinin içinde bulunduğu fiziksel ve toplumsal uzama bağlı olarak, seyircinin görünürlüğünün çeşitli biçimleri ortaya çıkar. Örneğin, mimari ve iç organizasyon, sinema salonlarındaki diğer insanların varlığı, ekranın boyutu ve hangi türden alımlamaya izin verdiği gerçeği seyircinin bedensel davranışını belirler ve duyarlılığını biçimlendirir. Sinema salonu kurumunun ta kendisi, izleyicinin bedeni düşünülerek yaratılmıştır. Bu beden filmin başlamasından itibaren sessizliğini koruyan, nispeten hareketsiz kalan, bir tür huşu içinde karanlığa gömülen bir bedendir. Öte yandan, teknolojik gelişmeler başka bir seyirci tipini, tabletler, cep telefonları, oyun konsolları gibi taşınabilir cihazlar aracılığıyla görünür hale getirmiştir. Bu yeni seyircinin bedeni dengesizdir ve konumlandırılması güçtür; karşılaştığı ekran üzerinde kimi zaman kısmen kimi zaman da büyük ölçüde bir kontrol kazanır ve kendini varlığını seyrettiği nesneye dayatır. Böylelikle, bu bedenlenmiş seyirci tarzı, görme ve görülenin fenomenolojik değişkenliğinin bir örneği haline gelir. Böylece izleyicinin bedeni, film deneyiminde kendi varlığını ve görünürlüğünü vurgulayan performatif bir şeye dönüşür:

“Günümüz izleyicileri bakışın, görünümün nesnelerini, modalitelerini ve şartlarını etkileyen titiz ve incelikli pratiklerin bir kombinasyonu sayesinde filmleri artık modelliyor ya da kendilerine göre yeniden biçimlendiriyor. Bunun sonucunda seyirciler oyunun içinde bir piyon olmaya devam etseler bile, oyunun aktif kahramanları haline gelmektedirler. Seyircinin artık perde/ekran karşısında gözleri fal taşı gibi açılmış, sadece filme veya çevreye tepki verir konumda mevcut bulunması beklenmez; bunun yerine, seyirci kendi seyir biçimini mümkün kılmak için harekete geçmelidir. *Sinema salonunda hazır bulunma* yerini, katılıma performansına bıraktı” (Casetti, 2015: 186) .

Sobchack'ın film fenomenolojisi sinema deneyimi teorisini formüle etmek için izleyicinin nasıl görülebileceğine dair özel bir açıklamaya ihtiyaç duyarken, aynı zamanda filmin nasıl bir seyir konusu olabileceği sorusuna da bir cevap talep ediyor. Sobchack'e göre film, bir beden sahip olduğu için tam olarak görme ve öznel olma eylemini ifade etme yeteneğine sahiptir. Film, duyumsal izleyici bakışını emerek ve yansıtarak, izleyicinin bedenselliğiyle bağlantı kurarak fizikselliğini elde eder. Yapısal olarak, carnalin bu iki düzeni -sinematik beden ve izleyicinin bedeni- çakışır ve birbirini tamamlar. Sobchack'ın dediği gibi, "Hem filmin bedeni hem de izleyicinin bedeni, kendi algısal etkinliklerine dahil edilir, onu etkinleştirir ve onun dünyada ifade edilmesine izin verir. Hem filmin bedeni hem de izleyicinin bedeni, algılarını birbirine bitişik olarak amaçlamaktadır ve her ikisi de algılarını içgüdüsel olarak yaşanmış gibi ifade etmektedir" (Sobchack, 1992: 217).

Laura Marks, film/izleyici ilişkisinin temelde taklitçi doğasına atıfta bulunurken bu varsayımı geliştirmeye devam ediyor. Ona göre, film deneyiminin temel bir koşulu olarak mimesis, "önceki öznelerin nesnelerin fiziksel, maddi niteliklerini, nesnelerin de öznelerin algısal ve bilgili niteliklerini üstlendiği" bir durum yaratır (Marks, 2000: 141). Seyircinin dolaysız deneyiminde, filmin seyirciyi taklit ettiğini, yani seyircinin öznelliğini taklit ettiğini öne sürmek mümkündür. Seyircinin filmle bir arada olması ve filme duyularını empoze etmesiyle, filmi bir özne olarak algılaması gerçekleşmektedir.

Diğer taraftan, sinematik bedenleşmiş bakış ve öznellik izleyicinin yatırımına indirgenemez. İlk olarak film, kendi maddi temelini ve bir özne olarak görme kapasitesini teknoloji aracılığıyla ifade etmektedir. En temel düzeyde, filmin bedeni kamera, projektör ve ekran aracılığıyla kendini gösterir. Tıpkı insan vücudunun algı için temel bir yöntem ve yönelim noktası haline gelmesi gibi, bu teknolojik bedenler de sinematik görüntü için yönelim noktaları görevi görür. Maddi teknoloji, sinematik öznelliğin koşullarından biridir, çünkü dünyayı amaçlarına ve olanaklarına göre aktif olarak yeniden düzenleyen ve yeniden yapılandıran şeydir. Kurgu, çerçeveleme, renklendirme vb. gibi sinematik araçlar ve teknikler sinemanın maddi temelini ve fiziksel doğasına ve aynı zamanda gerçekliği bastırma ve dönüştürme konusundaki öznel gücüne de işaret eder. Teknolojik beden, izleyici için evrensel bir arabulucu haline gelir. Stadler (2008: 46), sinema teknolojisi ile ilişkilerimizin çokluğunu ve çeşitliliğini anlatırken şu ifadeleri kullanmaktadır:

"Teknolojiyi (ekranı) görüyoruz, teknolojiyle görüyoruz (kamera ve seyirci birlikte hikayedünyasına bakıyor), teknolojinin içinden görüyoruz (inançsızlığımızı kendi irademizle erteleyerek projektörün veya kameranın varlığını görmezden geliyoruz). Teknolojiye *ek olarak da* görüyoruz (başımızı ekrandan çevirebilir veya ekranın sadece istediğimiz küçük bir kısmına bakabiliriz)".

Film fenomenolojisinin sinema çalışmalarına katkısı, madde ve bilincin karşılıklı bağımlılığını örtük olarak kabul etmesinden kaynaklanmaktadır. Film fenomenologları için asla boş olmayan ve her zaman dünyaya doğru yöneltilmiş bilinç bir yandan bu dünyanın maddeselliğinden, diğer yandan da bedenden ayrılamaz. Aynı şekilde, sinematik görüntüyü bilincin maddi olarak gömülü ve bedensel olarak temellenmiş ifadesi olarak görürler. Önde gelen birçok film kuramcısı, aksine, film ve zihin/bilinç tartışmalarında maddi temel konusunu gözardı etme eğilimindedir. Örneğin Münsterberg, sinema “dış dünyanın kanunlarına değil aklın kanunlarına uyar” diyerek bilinç ve gerçekliği kesin olarak ayırmıştır. Psikanalitik film kuramına büyük ölçüde temel oluşturan sinema ile rüya görme ve halüsinasyonun birbirine benzemesi durumunu öne süren Christina Metz, filmin bilinçdışının yeniden yaratılmasında “dış dünyaya yönelik ilgi ve kaygının ve nesnelere harcanan duygusal enerjinin en azından gerçek formlarında geçici olarak askıya alınmasına” dayandığını belirtmektedir (Metz, 1982: 207).

Film fenomenolojisi yaklaşımına göre ise, eğer film izlemek fenomenolojik bir deneyimse, bu deneyimin doğası ve içeriği sinematik görüntü ve filmsel metin, izleyen öznenin eylemleri ve sosyal-tarihsel bağlam tarafından birlikte belirlenmelidir. Örneğin teknoloji ve teknolojinin getirdiği değişimler ve yenilikler bu sosyal-tarihsel bağlamın önemli bir parçasıdır. Öyleyse, bu fenomenolojik görüş kuramının ana bileşenleri, ilk olarak, bir süreç olarak sinema nosyonudur; ikincisi, sinematik görüntü ve izleyici arasındaki etkileşim; ayrıca üretken bir katılımcı olarak izleyicinin aktif rolü; ve son olarak, ekran olayı ile izleyici arasındaki iletişimsel etkileşimin içinde yer aldığı tarihsel yaşam dünyasının belirleyici bağlamı. Dolayısıyla fenomenolojik yaklaşımda film hakkında konuşurken zaten izleyiciden bahsedilmekte ve izleyiciyi tartışırken de her zaman somut bir yaşam dünyası ima edilmektedir.

2.3. Bilişsel Film Kuramları

Bilişsel film kuramları, 20. yüzyılın sonlarına doğru, özellikle 1970’ler ve 1980’lerde, film kuramında baskın olan psikanalitik ve ideolojik yaklaşımlara bir tepki olarak ortaya çıkmıştır. Carl Plantinga, Edward Branigan ve Torben Grodal ile birlikte bilişsel film kuramı yaklaşımının öncülerinden sayılabilecek David Bordwell ve Noel Carroll, erken dönem film kuramlarını ve altmışlı yıllardan doksanlı yıllara kadar sinema üzerine düşünme pratiğine hakim olmuş yaklaşımları Büyük Kuram paydasında birleştirmişlerdir. Nitekim psikanaliz, yapısalcılık vs. gibi bu yaklaşımların birçoğu sadece sinemaya özgü değil, edebiyat, felsefe, dilbilim, anlatıbilim, sosyoloji gibi çeşitli disiplinlerle etkileşim içinde gelişmiştir.

Bordwell'in yapıtının giriş yazısında, film çalışmalarında iki ana yaklaşımın olduğunu belirtiyor: “özne konumunu teorisi” ve “kültürelcilik”. Film incelemelerinde Althusser tarzı Marksizm, Lacan tarzı Psikanaliz, Barthes ve Metz temelli semiyotik analiz ile birlikte Lacan, Derrida, Foucault, Marx, Freud, Hegel, Heidegger ve Husserl'in fikirleri bir araya getirilerek bir çeşit mozaik oluşturulmuştur ve bu bütüne “özne konumu teorisi” denir. Esasen, bu teoriler sinema çalışmalarında uygulanan geniş bir toplumsal kuramı temsil eder, bu kuram temelde Hegel'in “öteki” ve Kojeve'nin (ve ardından Sartre ve Lacan tarafından devralınan) “Bakış” kavramlarına dayanmaktadır (Bordwell, 1996).

David Bordwell, filmlerin izleniş biçiminin hikayeler, romanlar veya efsanelerin okunması gibi belirli yapılar oluşturduğunu ve bu yapıları çözümleme yoluyla deneyimlediğimizi ifade eder. Buna göre, izleyici, daha önceki Büyük Film Kuramlarının öne sürdüğü gibi sadece pasif bir gözlemci değildir. Bordwell'ün “Narration in the Fiction Film” adlı eseri, bu düşüncesiyle film incelemelerinde yeni bir çağın kapılarını aralar. Ona göre, filmler izleyiciye belli bir konum atfetmez; yalnızca izleyicinin birtakım zihinsel aktivitelerini tetikler. İzleyiciyi, filmde bir hikaye oluştururken zihinsel yeteneklerini kullanan varsayımsal bir varlık olarak görür (Bordwell, 1985).

Bilişsel film kuramının temel yaklaşımı, izleyicinin aktif bir rolünün olduğunu vurgular. Bu fikir, Jean Piaget'nin bilginin aktif bir şekilde oluşturulduğunu, pasif bir şekilde dışarıdan alınmadığını belirttiği inşacılık anlayışından esinlenmiştir (Piaget, 1973: 86). İnşacılığa göre, algılama ve düşünce sürekli ve amaç doğrultusunda işler. Algılanan bilgi, zihninizde daha önce edindiğimiz bilgilere, beklentilere ve problem çözme süreçlerine dayalı tahminlerle değerlendirilir. Bu, bilginin üstten alta doğru bir süreçle işlendiği anlamına gelir. Bordwell, Carroll ve Branigan, bir film izlerken de, bir hikaye okurken veya dinlerken olduğu gibi bu sürecin devam ettiğini belirtirler. Onlara göre, izleyici filmdeki hikayeyi, filmdeki karakteri, onun amaçları, olayın yeri, zamanı ve neden-sonuç ilişkisi gibi çeşitli faktörlere dayanarak oluşturduğu zihinsel yapılar aracılığıyla anlar. İzleyici, filmde sunulan bilgilere dayanarak bu zihinsel yapıları günceller. Filmdeki olaylardan (plot) yola çıkarak, kendi zihninde bir öykü ya da senaryo (syuzhet) oluşturur ve bu senaryoyu canlandırır.

Bu perspektifin, Rus Biçimcilerin teorik kavramlarını benimsiyor olması, dil ile film arasında yapısalıcı film teorisyenlerinin öne sürdüğü türden bir ilişki oldukları anlamına gelmez. Aslında, bu yaklaşımın öncülerinden Edward Branigan, sinemanın bir dil olup olmadığının incelenmesini gereksiz görmekte ve şu şekilde açıklama getirmektedir: “...çünkü film de doğal dil de daha genel bilişsel girişimin özel altkümeleridir. Bu girişimlerden biri de

tecrübe etmeden, yaşamadan dünyanın bir versiyonu olarak bir anlatı şeması kurabilme yeteneğimizdir” (Branigan, 1992: 17).

1990’ların ortalarından itibaren Ed Tan, Torben Grodal ve Murray Smith bilişsel film kuramlarına sinematik görüntüyü alımlamada izleyicilerin duygularının nasıl bir rol oynadığını araştırmaya yönelmiştir. Klasik anlatı sineması, izleyicide iki tür duygu uyandırır. Bahsettiği birinci tür duygu filmin diegetik yapısını oluşturan olayların izleyicide uyandırdığı duygudur. Bir prodüksiyon ekibi ve sistemi tarafından oluşturulmuş kültürel bir yapıntı (artifact) olarak filmin bütünüünün uyandırdığı duygudur. Klasik anlatı sinemasında izleyicide iz bırakan her zaman birincil duygudur (Tan, 1996).

Tan’a göre, sinematik görüntü karşısında izleyicinin hakim duygusu ilgidir. Tan, yaklaşımının kuramsal dayanağını Nico Frijda ve Batja Mesquita gibi psikologların duygular üzerine yaptıkları çalışmalarda temellendirmiştir. Bu yaklaşıma göre, “duygular her zaman bir eyleme çağrı ile ilgilidir; davranışı ve düşünceyi kontrol eden süreçlerdir” (Frijda ve Mesquita, 1998: 274). Dolayısıyla, sinematik görüntü karşısında seyircinin ilgi ve dikkatini yönlendiren ana unsur eyleme çağrı beklentisidir.

İzleyicinin filme duyduğu ilgi, kısa sürelidir, ancak filmdeki hikayede sürekli yeni merak unsurları belirir ve bu, izleyicide oluşturulan beklentinin derecesine bağlıdır. Tan, bu durumu açıklarken ekonomik kavramlardan yola çıkarak, izleyicinin hikayede oluşan beklentisini bir yatırıma, bu beklentinin gerçekleşmesini de bir kazanca benzetir. Ona göre, kurgusal filmler izleyicide iki tür beklenti oluşturur: kısa vadeli (ön plan) ve uzun vadeli (arka plan) beklentiler (Tan, 1996: 102-103). Ön plandakiler anlık, arka plandakiler ise filmin genel hikayesine yönelik beklentilerdir. Bu iki beklenti türü arasında sürekli bir etkileşim bulunmaktadır. Yani, merak, bir “kendini geliştirme” hareketidir (Tan, 1996: 111). İzleyicinin filmdeki karakterlere olan empati veya sempatisi de bir nevi yatırımdır, bu da ilginin sürdürülmesi için bir beklenti oluşturur. Bu, duygusal bir yatırıma dönüşebilir. Hikaye ve karakter, izleyicinin ilgisinin merkezindedir. Beklentiler bu iki merkez etrafında oluşur. Hikayesel yapılar, dramatik ve temel unsurlardır. Ancak karakter yapıları, izleyiciyle kurduğu bağ açısından ele alındığında, Tan’ın sosyal tipler, duygusal bağ ve hikayenin perspektifi gibi kavramlarına dayanır. Kısacası, Tan’ın ana argümanı, heyecan, şok ve merakın üç ana anlatı biçimi olduğudur. Bu üç biçim, izleyicinin ilgisini yönlendirme ve odaklanma yoluyla birbirinden ayrılır.

Torben Grodal da izleyicinin film seyretme anındaki deneyimini duyuşsal ve tepkileri açısından kuramlaştırmaya çalışmıştır. Sinema filmleri, Grodal’ın (1997: 282) “psikosomatik süper şemalar” (psychosomatic superschemata) adını verdiği çeşitli görsel unsurlar yoluyla

seyircilerin bilişsel ve duyuşsal potansiyelini harekete geçirmektedir. Grodal'ın temel argümanı, film türlerinin yani janr sisteminin insanın biyolojik evriminin doğal bir sonucu olduğudur ve değişik film türlerinin seyircilerde değişik nörolojik işlevleri yerine getirdiği yönündedir.

Grodal, insanın görme yeteneğinin ve motor sistemi sayesinde hareket etme kabiliyetinin iradesinin kontrolü altında yaşandığına dikkat çekmekte fakat sinema filmlerinin sunmayı hedeflediği duygu deneyiminin önemli bir kısmının, istemsiz vücut tepkileriyle ilgili olduğunu ve 'fiziksel' filmlerin bu tür tepkileri işaret etmeye ve etkinleştirmeye çalıştığını ifade eder. Bu istemsiz reaksiyonlar iç organları, kalbi, mideyi, akciğerleri, karaciğeri ve cildi düzenleyen ve duyguların oluşumunda önemli bir rol oynayan otonom sinir sistemi ve endokrin sistemleri tarafından kontrol edilir. 'İç organ durumları' ile duygular arasındaki bağlantı yüzyıllardır bilinmektedir, çünkü herkes heyecanlandığında iç organlarda güçlü değişiklikler yaşar: gözyaşı, tükürük, solunum değişikliği, midede kelekler, kalp çarpıntısı, kızarma ve terleme vs. gibi. Düzenleme kısmen sinir hücreleri aracılığıyla, kısmen de adrenalın gibi hormonlar ve steroidler gibi kimyasal iletiler aracılığıyla gerçekleşir (Grodal, 1997: 42). Otonom sinir sistemi sempatik ve parasempatik olmak üzere iki alt sistemden oluşmaktadır.

Sempatik alt sistemin işlevi öfke, korku, kaçma ve dövüş etme tepkileri gibi motor eylemleri pekiştirmektir. İkinci alt sistem, onarıcı faaliyetlere dayanan ve çoğunlukla olumlu, dinginlik ve sevinç gibi zevkli duygularla yakından ilgili olan parasempatik dalıdır. Bu parasempatik reaksiyonlar entegrasyon ve birleşmeye dayanmaktadır (Grodal, 1997: 43). Bu sebeple, sempatik tepkiler etkin iken parasempatik tepkiler edilgendir. Bu ayrımı temel alan Grodal, filmleri ya da film sahnelerini iki genel başlık altında toplar. Birincisi alt sisteme hitap eden etkin, istendik hareketlerin motor şemalarını temel alan anlatısal filmler; ikincisi ise motor hareket şemalarından ziyade çağrışıma imkan veren, çoğunlukla deneysel ya da avangard olan filmlerdir.

Grodal, izleyicinin filmlerdeki karakterlerle nasıl bağ kurduğuna dair "telic" ve "paratelic" deneyimleri tanımlamaktadır. Eğer bir film, belirli bir hedefe yönelik klasik bir yapıya sahipse, izleyici bu karakterlerin hareketlerini bilinçli, amaçlı ve hedefe yönelik olarak algılar. Bu deneyime Grodal "telic deneyim" diyor. Ancak, filmdeki amacı döngüsel veya geçici bir nitelik taşırsa, izleyici bu amaçsız hareketleri içselleştirir. Özellikle filmdeki rüya ya da hayal sahneleri izleyicide bu "paratelic deneyimi" oluşturur. Grodal, izleyicilerin bu duyuşsal, hedef odaklı ve hedef dışı tepkilerini temel alarak, film türlerini farklı bir şekilde sınıflandırmayı hedeflemektedir.

Grodal'ın oldukça geniş bir teorisi varken, Murray Smith kendi çalışmasını daha sınırlı bir alana odaklar ve filmlerdeki karakterlerin izleyicinin duygusal ilgisinin merkezinde olduğunu savunur. Smith, izleyicinin duygusal reaksiyonlarını inceleme konusunda yapısal bir perspektife karşıdır ve “yüksek hayal gücüne sahip” izleyicinin karakterlerle nasıl özdeşleştiğini bilişsel bir açıdan değerlendirir. Özdeşlemeyi “sempati yapısı” olarak adlandırdığı bir sistem içinde açıklamaya çalışır. Smith sempati yapısını daha sarıh, titiz bir şekilde ortaya koymak için üç ana nosyona ya da düzeye ayırmaktadır. Tanıma (recognition), hizalanma (alignment) ve bağlılık (allegiance).

İzleyici, filmdeki karakterin fiziksel hareketlerini izlerken aynı zamanda onun duygusal ve zihinsel halini de değerlendirir. Smith, izleyicinin bu karakterlere olan duygusal yanıtlarını bu üç kategori üzerinden değerlendirir (Smith, 1995: 73). “Tanıma” izleyicinin karakteri, onun temel insan nitelikleri aracılığıyla hikayenin bir unsuru olarak kabullenmesidir. “Hizalanma”, hikayenin sunduğu perspektife dayanarak oluşur. “Bağlılık”, hikayenin izleyicinin etik değerlerini karakterin etik seçimlerine göre nasıl etkilediğini ifade eder. Smith’e göre, izleyicinin filme olan katılımını tam anlamıyla açıklayabilmek için bu üç kategoriye ek olarak, duygusal öykünme ve empatik simülasyon gibi kavramların da eklenmesi gerekmektedir (Smith, 1995: 43).

Bilişsel yaklaşıma farklı bir bakış açısını 1996’da Joseph D. Anderson getirmiştir. Ekolojik yaklaşım ile bilişsel film kuramını bütünleştirmeye çalışmıştır. Anderson’ın çalışmasında ekoloji, herhangi bir bütünü oluşturan sistem içindeki daha küçük parçaların arasındaki bağ ilişkisine işaret etmektedir; ve düşünsel anlamda Gregory Bateson’ın 1971’de yayımlanan “*Steps to an Ecology of Mind: Collected Essays in Anthropology, Psychiatry, Evolution, and Epistemology*” kitabı ile James J. Gibson’ın 1979’da yayımlanan “*The Ecological Approach to Visual Perception*” çalışmasına dayanmaktadır. Bateson, zihnin düşünce tarzını ekolojik bir perspektifle açıklarken kültürü merkeze alırken; Gibson, görsel algılama konusunu biyolojik kökenlere sahip bir ekolojik perspektiften genişçe incelemiştir. Filmlerin seyirciler tarafından bilişsel olarak nasıl algılandığı Gibson’ın çalışmasının çok küçük bir bölümünü oluşturmaktayken, Joseph Anderson 1996’da Gibson’ın kısaca değindiği fikirlerini geliştirerek kendi yaklaşımını geliştirmiştir. Ekolojik yaklaşımı anlamak için öncelikle Gibson’ın görsel algıyı nasıl açıkladığına bakmak gerekir.

Leonardo da Vinci’nin zamanından beri birçok bilim insanı, hareket ve derinlik algısını incelemiştir ve bu mesele algı teorilerinin temelini oluşturmuştur. 20. yüzyılın başlarında Hermann von Helmholtz algının sadece retinal görüntüler ya da optik oluşumlarla değil, zihinsel yansımalarla anlaşılabilirliğini belirtmiştir (akt. Hochberg ve Brooks, 1996:

211), Gibson, Helmholtz'un geleneksel görüşleri eleştirmesine katılmış ancak ondan farklı bir perspektif getirmiş ve algının, en kompleks hallerde dahi tahmin ve zihinsel işlemlere ihtiyaç duymadığını öne sürmüştür. Ona göre, algı, bireyin çevresiyle olan etkileşiminden kaynaklanan potansiyel hareketleri içerir.

Gibson, görmeyi sadece göz ve beynin birleşik etkisi olarak değil, gözün yer aldığı baş, başın taşıdığı beden ve bedenin üzerinde bulunduğu zeminle birlikte daha bütünsel, doğal ve çevreyle uyumlu bir olgu olarak değerlendirir. Onun perspektifine göre, bir kişi bir şeyi daha iyi incelemek istediğinde yaklaşır ve çevresinde dolaşır; bu, doğada en yaygın gözlem şeklidir. Geleneksel görüşün gözü, belirli bir noktaya odaklanıp bu bilgiyi beyne aktaran bir mekanizma olarak tanımlamasına karşın Gibson bu yaklaşımı dar bulmaktadır. Bu, onun “anlık görüş” olarak adlandırdığı görmeye sadece bir örnektir. Eğer göz aynı noktada sabitlenir ve ışığı alma süresi artarsa, bu, Gibson'ın “açıklık görüşü” olarak isimlendirdiği, sanki bir delikten dışarıya bakıyormuşçasına bir görme biçimi oluşturur. Bu perspektifte görmek, kısa görüntülerin beyinde bir araya getirilmesiyle oluşur ve bu, laboratuvarda sabitlenmiş bir başın perspektifinden bakışı, yani Gibson'ın “ortam görüşü” olarak tanımladığı bir bakışı temsil eder.

Gerçekte, göz, başın ve bedenin eşzamanlı hareketiyle birlikte bir görüntüyü algılar; bu da Gibson'ın “gezici görüş” olarak adlandırdığı bir görme biçimidir. Her biri farklı durumlarda ve koşullarda gereken bu farklı gözlem tiplerinin var olduğunu vurgular. Gibson, gözü basitçe sıralı kareler yakalayan bir kamera olarak görmemizi eleştirir. Onun teorisine göre, görmeyi harekete geçiren şey sadece ışık değil, aynı zamanda ışık içerisinde bulunan bilgidir. Gibson, gözlemcinin çevresiyle ayrı düşünülemeyeceğine inanır; ikisi bir bütündür. Çevrenin doğal bileşenleri ve etkinlikleri vardır, bu yapılar uzay ve zamanın basit ölçütleriyle karıştırılmamalıdır. Gibson'ın perspektifinde, hareketin görmeye olan etkisi kritiktir. Aynı objeyi oturarak ya da ayağa kalkıp biraz yürüdükten sonra farklı açılardan görmek arasında bir ayrım vardır. Hareket eden görseller, Gibson'a göre, sabit görsellere kıyasla doğal algılama sürecine daha uygundur. Bir tablo, iki farklı gözlem şekli gerektirir: Birincisi, resmin yüzeyinin direkt algılanması; ikincisi ise resmin neyi temsil ettiğinin kavranmasıdır. Bununla birlikte, bir tabloyu çizen ya da bir fotoğrafı çeken kişinin perspektifini düşünmek, algılamanın başka bir yönünü oluşturur.

Sinemayı hareketli fotoğraf olarak görmek yerine fotoğrafı durağan sinema olarak kabul etmek daha doğrudur (Gibson, 2014: 281). Gibson, sinemayı “hareketli resim” olarak adlandırmanın tam anlamıyla doğru olmadığını savunur, çünkü ona göre sinema, gerçek algılama sürecine fotoğraflardan daha yakındır ve doğası gereği hareketle ilişkilidir. Bu

nedenle, fotoğrafı dondurulmuş bir an olarak tanımlar. Filmleri izlerken, gerçekteki nesneleri ve olayları dolaylı bir şekilde, yani dolayısıyla dolaylı duygularla algılarız. Film, kameranın hareketleri veya montajla birleşen kurgusal olayları yansıtır. Kamera, sınırlı bir açıyla, insanın başı gibi etrafında dolaşır (Gibson, 2014: 284). Gibson, filmlerin dil kurallarını bir dil olarak değerlendirmeye karşıdır. Onun görüşüne göre, sinemanın görselliği, onu yazılı hikayelerden farklı kılar. Bu bağlamda, çeşitli film tekniklerini, ekolojik bir perspektiften daha etkili bir şekilde ele alınabileceğini belirtir. Gibson, bu konuda daha detaylı bir çalışma yapmayı planlasa da, şimdilik sadece filmdeki zaman ve mekân değişikliklerine değiniyor. Aristoteles'in dramaların zaman ve mekân birliği konseptini öne sürerek, filmlerdeki zaman ve mekân atlama tekniklerinin gerçek algılamalarımızla uyuşmadığını, bu tekniklerin izleyici tarafından anlaşılabilmesi için belirli koşulların olması gerektiğini ifade eder (Gibson, 2014: 285). Seyircinin filmdeki mekanları tanıma yeteneği, mekân atlama tekniklerinin anlaşılmasını etkilerken, zaman atlama tekniklerinin anlaşılması da bazı unsurların sürekliliğine bağlıdır. Film, belirli bir çerçeve içinde sunulmuş bir deneyimdir ve izleyici, bu çerçeve içerisinde filmdeki zaman ve mekâna dahil olur. Film izlemek, sadece bir oyunla benzerlik taşımaz; bu eylem kendi başına bir oyundur (Anderson, 1996: 126). Gibson, filmlerin ses elementinin de, sahneleri birleştirmede ve süreklilik oluşturmada önemli bir rol oynadığını vurgular.

Gibson'un ekolojik yaklaşımına getirilen temel itiraz, bu yaklaşımın bilişsel temsilleri göz ardı etmesidir. Bir izleyici, bir mekânı ilk defa görmüş olsa bile, eğer bu mekânda gerçekleşen durumu ya da olayı daha önceden biliyorsa ve bu olayla ilgili kafasında bir fikir ya da zihinsel model oluşturmuşsa, filmdeki zaman ve mekân değişikliklerini kendi bilgisiyle doldurarak tutarlı bir hikaye haline getirecektir. İnsan beyninin, daha önce edinilmiş bilgilere dayanarak uyarıcıları kafasında tamamlayarak bir olay olarak algılama kapasitesini belgeleyen Johansson'ın çalışması, bu argümanı destekleyen kesin sonuçlara sahiptir. Johansson'ın gerçekleştirdiği deneyde, tamamen karanlık bir ortamda fosforlu şeritlerle süslenmiş dansçıların hareketleri izleyicilere sunulmuş, bu hareketler basitçe anlamsız çizgiler olarak algılanabilecekken, katılımcıların büyük bir kısmı bu hareketleri insanların dansı olarak tanımlamıştır (Johansson, 1973: 201).

Gibson'ın film algılaması üzerine teorisinin, bilişsel temsilleri göz önünde bulundurmadığı için eleştirildiği bilinmektedir. Gibson'ın kamera hareketleriyle insanın fiziksel hareketleri arasında çizdiği benzerlik nedeniyle, onun teorisinin izleyicinin bakışını görsel ve hareket temelli bir film bilimi perspektifinden ele aldığı söylenebilir. Peter Ohler (1994), Robert Montgomery'nin *The Lady In The Lake* filminin tamamının öznel kamera

teknikiyle çekilmesinin, sinema dünyasında benzersiz bir durum olmasının, ama sinema tarihine bakıldığında marjinal bir örnek olarak kalmasının Gibson'ın teorisinin yetersiz olduğunun kanıtı olarak ifade etmektedir. Ohler, Gibson'ın bu yenilikçi ekolojik yaklaşımını Hollywood'un geleneksel film yapım kurallarını izah etmede kullanmamış olmasını da şaşkınlıkla karşılamaktadır. Filmdeki zaman ve mekân geçişlerinin sadece “kamera ve beden” benzerliğiyle izah edilemeyeceğini ifade etmektedir. Ayrıca Gibson'ın bu yaklaşımının, sinemada kullanılan çizgisel olmayan ya da devamlılığa uymayan anlatıları da kapsamadığını vurgulamaktadır. Ohler, sinemanın izleyicinin gözlerini değil, duyularını hedef aldığına inanmaktadır (1994: 90-95).



ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

VIDEO OYUNLARI

3.1. Antik Çağlardan Günümüze Oyun Olgusunun İnsan Yaşamındaki Yeri

Oyun olgusunun tarihinin gerçekten uzun olduğunu ve hemen hemen dünyadaki bütün kültürlerde oyunların bir şekilde bulunduğunu öne sürmek mümkündür. Nitekim, kültürel antropologlar oyun olgusunun her yerde bulunduğu, kimi zaman antropolojik ya da insani evrenseller olarak da tabir edilen, kültürel evrensellerin bir parçası olarak kabul edilebileceği hususunda hemfikirdir.

İlk antropologlar, oyunların doğuşunu incelemek istedikleri dini unsurlarla ilişkilendiriyorlardı. Antropolojinin kurucusu olarak anılan Edward Tylor, zar oyunlarının özgün kökenlerinin fal, gelecekte haber verme, kehanet gibi dinsel ritüellerde olduğunu öne sürmüştür. Düşen taş veya kemiklerin rastgele biçimde oluşturdukları örüntüler ile temsil edilen şans, kaderi veya tanrıların iradesini yansıttı (Tylor, [1879]1971'den akt. Mayra, 2008). Amerikalı antropolog Stewart Culin'in Games of the North American Indians ([1907]1992) adlı çalışmasında sunulan, "şansa dayalı oyunlar" ve "beceriye dayalı oyunlar" arasındaki ayrım, oyun araştırmalarında yapılan ilk temel ayrımdır. Bununla birlikte, kutsal ritüelin bir parçası olarak veya eğlence biçimleri olarak oyunlarla ilgili anlamlar ve uygulamalar; sanat, din veya eğlence gibi yaşam alanlarının modern Batı toplumlarında olduğu kadar birbirinden ayrı ve kurumsallaşmamış alanlar olduğu Batı-dışı veya modern öncesi kültürlerde birbirinden çok uzak değildi.

Oyunların kutsal ve gündelik/kutsal dışı kullanımları yan yana var olmuştur. Oyun oynamaya getirilen yasakların veya kısıtlamaların, oyunlara ilişkin gelişen ahlaki paniklerin süregelen geçmişi, oyunların gücünün ve yaygınlığının farklı toplumlar tarafından nasıl kabul edildiği hakkında bir fikir vermektedir. Roma döneminde kumar oynamaya karşı kanunlar vardı ve sadece zar veya kart oyunları düzenlenmek veya yasaklanmakla kalmadı, aynı zamanda şu anda özel olarak onaylanan golf oyunu da bir zamanlar İskoç parlamentosu tarafından yasaklanmıştı (Avedon ve Sutton-Smith, 1971: 22).

Güncel medyada şiddet tartışmaları ve dijital oyunları yasaklamaya veya kontrol etmeye yönelik yasal girişimler, oyunların ve genel olarak oynamanın kararsızlığını vurgulayan kültürel tartışmanın bir parçasıdır. Yasaklanan veya kısıtlanan her oyun vakasının kesin nedenleri karmaşık ve bireyseldir, ancak bu oyunların dikkatimizi ve enerjimizi çekip uzun süre tutabildiği açıktır. Oyunlara dalıp gitme, toplum ya da otoriteler tarafından özellikle gençler açısından yıkıcı olarak algılanabilir; veyahut o toplumdaki bir kişinin belirli

koşullarda ve bir dereceye kadar yapabileceği bir şeye entegre edilebilir ve düzenlenebilir. Özellikle 21. yüzyıldaki *gamification* (oyunlaştırma) olgusu bu oyunları daha ciddi meseleler için verimli bir araç haline getirme ilkesine göre işlemektedir. Oyunların oyuncular üzerindeki etkisi, oyunlarla ilgili herhangi bir araştırma çalışması için temel sorunlardan biridir. Neden oynuyoruz? Tüm oyunlar ve oyuncular tarafından paylaşılan genel veya evrensel nitelikler nelerdir ya da yalnızca belirli oyun türleriyle ilgili olanlar nelerdir?

Oyunları kültürde çok özel bir yere koyan uzun bir düşünce tarihi vardır. Johan Huizinga ve Roger Caillois gibi öncüler, erken romantizme ve ötesine uzanan bir düşünce geleneğinin parçasıdır. Fransız Devrimi’ni etkileyen Jean-Jacques Rousseau, *Social Contract* ve *Emily: or, On Education* (her ikisi de aynı yıl, 1762) adlı eserlerinde özgürlük ve ‘doğal insan’ fikrini ele almıştır. Alman şair ve oyun yazarı Friedrich Schiller, *On the Aesthetic Education of Man* (Schiller 1795/1983: 107) adlı makalesinde, özgür ve derin bir insan davranışı olarak oyunu devrimci, özgürleşimci düşüncelerle ilişkilendiren bağlantıya dikkat çekmiştir: “insan yalnızca kelimenin tam anlamıyla bir insan olduğu zaman oynar ve yalnızca oyun oynarken tam anlamıyla insandır”.

Düşünce tarihinde Schiller’in yaklaşımı, oyun olgusu hakkında kafa yoran diğer düşünürler üzerinde etkili olmuştur. Daha ziyade doğal bilimlerden ilham alan bir yaklaşımı benimseyen İngiliz filozof Herbert Spencer, *The Principles of Psychology* (1880) adlı çalışmasında “artık enerji” olarak adlandırdığı bir oyun teorisi formüle etmiştir. Darwin’in teorilerinden etkilenen bu görüşe göre, daha evrimleşmiş yaratıklarda genellikle “acil ihtiyaçların karşılanması için gerekli olanın biraz üzerinde bir enerji vardır, bu da başka türlü gereksiz ve faydasız olarak görülebilecek şeylerle uğraşmak için bir baskı yaratır” - yani, oyunlarla (Burghardt, 1984: 16). Artık enerji teorisi, insanlarda fazladan kaynakları tüketmek için bir oyun oynama içgüdüsünün yükseldiğini savunmaktadır ve kısmen değiştirilmiş biçimde de olsa belirli çevrelerde hala kabul görmektedir. Bununla birlikte, bu yaklaşımın yerini, öğrenmeyi oyunun kökeni olarak gören veya oyun oynamanın temel evrimsel faydasının davranışsal esnekliği artırması olduğunu savunan çeşitli uygulama teorileri almıştır (Burghardt, 1984; Byers, 1984).

Modern oyun olgusu üzerine çalışan önde gelen bilim adamlarından biri olan Brian Sutton-Smith, oyun kavramının tanımlanması ve ele alınması son derece zor olan temel karakterine ve oyunlara tekil büyük bir teori ile yaklaşmanın yetersizliğine dikkat çekmiştir. Sutton-Smith, oyun çalışmalarının bu temel belirsizliğini (1997), ilk olarak oyun olgusunun kendi çeşitliliğiyle ilişkilendirir; çünkü herhangi bir oyunun kendi sınırları içinde neredeyse her şey oyun olarak ele alınabilir. Bunu açıklamak için, özelden daha kamusal olanlara uzayan

bir yelpazede çeşitli oyun fenomenlerinin uzun bir listesini sunar: zihin oyunları veya öznel oyunlar (örneğin, gündüz düşleri, rol yapma oyunları), tek başına oynanan oyunlar (örneğin hobiler, koleksiyonlar), eğlenceli davranışlar (birisine eşek şakası yapmak), gündelik sosyal oyunlar (örneğin şaka partileri), vekaleten izleyici oyunu (örneğin televizyon, rock müzik) performans oyunu (örneğin müzik çalma, tiyatro oyuncusu olma), kutlamalar ve festivaller (örneğin doğum günleri, karnavallar) yarışmalar, oyunlar ve spor (ör. atletizm, kumar), riskli ve derin oyunlar (örneğin mağaracılık, rüzgar sörfü vs. gibi) (Sutton-Smith, 1997: 4-5).

“Oyun özgürce razı olunan, ama tamamen emredici kurallara uygun olarak belli zaman ve mekan sınırları içinde gerçekleştirilen, bizzatihi bir amaca sahip olan, bir gerilim ve sevinç duygusu ile ‘alışılmış hayat’tan başka türlü olmak” bilincinin eşlik ettiği, iradi bir eylem veya faaliyettir. Böylece tanımlanan kavram, hayvanlar, çocuklar ve yetişkin insanlara ilişkin olarak oyun adını verdiğimiz her şeyi kapsamaya yatkın hale gelmiştir (Huizinga, 1995: 48). Oyun hemen hemen bütün kültürlerde hayatın temel tinsel unsurlarından biri olarak kabul edilir gibi gözükmektedir. Hayatın tinsel unsurlarından kasıt oyunun en basit şekillerinde bile yaşamın asgari maddi ihtiyaçlarını aşan, eylemlere anlam katan, bağımsız, kendiliğinden olması gibi özellikleridir. Böylelikle, oyun olgusunun hayvanlarda gözlemlendiği gibi sadece fizyolojik bir olay veya salt psişik bir tepki olarak tamamen içgüdüsel bir şey olmadığı tespit edilmiş olur. Oyuna bir öz ekleyen bu tespit ile ilgili olarak Huizinga, insanı oyun oynamaya iten temel motivasyon için “zihinsel dersek aşırıya kaçmış oluruz; içgüdü dersek hiçbir şey söylememiş oluruz” yorumunda bulunmuştur ve oyunun bu “kasıtlı” karakterinin, onun özünde mevcut ve ruhsal nitelikte olan bir unsurun varlığını ortaya çıkardığını söyler. Oyunun ne olduğuna dair değişik görüşler ileri sürülmüş, bu görüşlerin çeşitliliğini oyunun doğuşu ve tarihçesi, psikolojik ve felsefi yaklaşımlar oluşturmuştur. Metin And tüm bu yaklaşımları çok kısa ve sade bir şekilde özetlemiş, tüm yaklaşımların ortak noktalarını dile getirmiştir:

“Kimine göre oyun, enerji fazlasını atmak, benzetme içgüdüsünü doyumak; kimine göre ise boşalma gereksinmesini karşılamaktır. Bir kurama göre oyun genç canlıları (insan ya da hayvan) ileride yaşamlarında karşılaşacakları ciddi iş ve uğraşlara hazırlamak, yani yetiştirmek içindir. Bir başka ilkeye göre oyunda doğuştan bir yeteneği geliştirme itkisi ya da üstün gelme ve yarışma isteği, yitik enerjiyi tek yönlü canlılıkla, eylemle onarma vb. gibi itkiler bulunmaktadır” (And, 2003: 27).

Metin And, Hollanda’lı kültür tarihçisi Johan Huizinga’dan yaptığı incelemeye göre, bütün bu görüşlerde bir tek ortak nokta bulur. “Oyunun, oyun olmayan bir amaca varmaya yaradığı varsayımından hareket edilmesidir. Dil, mitos ve ritüelin kökeninde hep oyun buluyor Huizinga; hukuk ve düzen, ticaret ve kar, zanaat ve sanat, bilgelik ve bilim gibi uygar yaşamın önemli içgüdüsel güçlerinin kökeninde mitos ve ritüel vardır ve hepsi oyundan

çıkıştır” (And, 2003: 28) diyerek insan kültürünün en ilkel aşamalarından itibaren oyunsal unsurlar taşıdığını vurgulamaktadır.

Oyunun doğuşunu ve tarihçesini, niteliklerini ve işlevlerini ele almadan önce Türkçe’de ve bazı başka dillerdeki etimolojik kökenini ele alıp, kavramın sahip olduğu anlam genişliğine göz atmak gerekmektedir. “Bütün halklar oyun oynar ve bu işi birbirlerine oldukça benzeyen biçimler altında yaparlar: Ancak bütün diller oyun kavramını, modern Avrupa dillerinde olduğu gibi, aynı anda hem çok belirgin ve hem de çok geniş tek bir kelime içinde kavrayamazlar” (Huizinga, 1995: 48). Türkçe’de ise çocukların oyunları, dans, tiyatro gösterisi ve tiyatro metinleri, iskambil ve zar oyunları gibi şans/talih oyunları, sporla ilgili faaliyetlerin hemen hepsi oyun sözcüğü ile karşılanmaktadır. Yunanca’da oyun kelimesine karşılık gelen beş ayrı kelime vardır. Çocuk oyunlarını ifade etmek için kelimenin sonuna konulan “-inda” eki, çocuksu, oyuncak ve oynamak anlamında “paidia”, daha önemsiz, boş ve yararsız anlamında “adio, adirma” sözcükleri mevcuttur. Fakat oyunun çok önemli bir boyutu olan yarışma anlamını bu sözcüklerin hiçbirisi içermez; toplantı anlamına gelen ve pazar yeri anlamında kullanılan agora ile ilişkili olarak “agon” kelimesi kullanılır.

Sanskrit dilinde oyun kavramı için en az dört fiil kökü vardır, oyun için genel bir tanım olan “kridati”, aynı zamanda dalga, rüzgar hareketi ve dans etmek gibi anlamlarda da kullanılır. Dans ve diğer dramatik gösteriler için “-nrt” eki, birdenbire ve oynamak anlamında “-las” eki kullanılır. Talih oyunları için kullanılan “divyati” aynı zamanda alay etmek, şaka etmek anlamına da gelir. Oyunun uçarı, hafif yönünü ifade eden “lila”, “lilayati”, taklit ve benzerlik anlamında da kullanılır. Sanskrit dilinde oyun ve türevleri için kullanılan tüm bu sözcüklerin içinde ‘çabuk hareket’ anlamı gizlidir, ancak bu kelimelerin hiçbirisi oyunun yarışma anlamını karşılamaz ve Sanskrit dilinde yarışma anlamına gelen başka bir sözcük de yoktur.

Kuzey Amerika Kızılderililerinin dilinde kullanılan “kaoni” fiili tüm çocuk oyunlarını kapsar ve yalnızca çocuklar için kullanılır, ancak aynı sözcük cinsel ilişki ve ahlak dışı ilişki anlamında da kullanılabilir. Japonca’da ise oyun, oyalanma, dinlenme, eğlence, gezinti, taklit etme, benzetme, öğrenim görme, yalancı kavga gibi çok çeşitli edimleri karşılayan tek bir sözcük kullanılır: “asobi”. Arapça ve Osmanlıca’da oyun, alay etme, gülme anlamında “la’b” kökü kullanılır, oyun yeri, eğlence, oyuncak, seyirlik oyun, müzik aleti çalmak hep bu kökten türemiştir. “Oyun” anlamına gelen bir sözcük kökünün, her dilde bu kadar çeşitli anlamlara karşılık gelmesi, kavramın çok yönlü yapısını ifade eder.

Oyun sözcüğünün anlamları ve bu anlamların yöneldiği kavramlar Huizinga’nın Homo Ludens kuramını desteklemektedir, sözcüğün bütün anlamlarının kökeni ritüelde

birleşmektedir. Metin And'ın dediği gibi Anadolu dramatik oyunlarında karşımıza çıkan ak ve kara çatışması karşıtlıkların simgeleştirilmesinden doğar. Eski Çin'de dağa tırmanmak, çiçek toplamak, nehri geçmek gibi her eylem törensel yarışma niteliğindedir. Rastlantı oyunlarında bile, atılan zarın kazandırması, Tanrı'nın bu işten yana olduğu inancıyla anlamlandırılmıştır. Tüm bu oyunlar mevsimlerin dönüşümüne, tarım ürünlerinin olgunlaşmasına, hayvanların ve insanların doğumuna, ölümüne, yıldızların hareketlerine, topluluğa bereket ve mutluluk getirmeye yöneliktir.

Dünya tarihinde oyunun ilk belirtisi müzikle birlikte görülmüştür. Müziğe uygun hareket eden ilkel insan kimi zaman coşkulu, kimi zaman sakin bedensel hareketleriyle kendisini tanrıya yaklaştırmış olarak görürdü. Huizinga'ya göre bu tür bir oyun, çocuk veya hayvan oyunlarından farklı değildir; çocuk ve hayvanlar da oyunlarında evren karşısındaki coşkularını anlatırlar. “Çocuk oynarken oyununda kutsal bir içtenlik vardır, ama oynamaktadır ve bunun oyun olduğunun bilincindedir” (And, 2003: 69). Ritüel ifade ile evrene dair bir olguyu canlandıran ilkel insan ve bu ifadeyi seyreden ilkel topluluk da tıpkı çocuk gibi oynanan oyun içinde kendinden geçer ama tüm bunların gerçek olmadığının bilincindedir.

Oyun ve oyuncak tarihinin, arkeologların yaptığı çalışmalar sonunda çok eski tarihlere dayandığı bilinmektedir. Bugün bildiğimiz pek çok oyunun eski çağlarda da bilindiğini gösteren bulgular vardır. Mısır'da, İran'da yapılan kazılarda çeşitli oyuncaklar bulunmuş, Girit Uygarlığı'nın kalıntılarında bebek ve oyuncak ev eşyalarına rastlanmıştır. Eski Mısır'da ve Eski Hindistan'daki duvar resimleri, oyun tahtası üzerinde oynanan oyunların, topaç çevirme ve sıçrama oyunlarının varlığını göstermektedir. Birçok eski Yunan çömleklerinde tavlaya benzer oyunlara ve güreş gibi oyunların tasvirlerine rastlanmıştır. Pieter Bruegel the Elder'in 'Çocuk Oyunları' adlı tablosunda sekseni aşkın oyun saptanmıştır. Antik Yunan'da Homeros Destanı'nda, Türk ve İslam dünyasında ise minyatürlerde ve Dede Korkut Kitabı'nda hayvan dövüşürme, ok yarışı, nişan atma, aşık oyunu gibi bugün de bilinen oyunlara rastlanmaktadır.

İnsanoğlunun bilinen en eski oyun araçlarından biri taştır. Türk ve İslam dünyasında beş taş adıyla bilinen oyun farklı kültürlerde farklı nesnelerle, Tahiti, Japonya, Yunanistan, Avustralya, İngiltere'de küçük patates, ceviz, fındıkla oynanmıştır. Suda taş kaydırma oyunu ise antik değere sahip bir oyundur. Çingirakların, bebek oyunlarının, uçurtmanın, topun ve iplik oyunlarının üçbin yıldan daha eski bir geçmişi olduğu bilinmektedir. Bu tür oyunların tarihinin oldukça eskiye uzanması kadar, birbirinden coğrafi bakımdan uzak görünen farklı toplumlarda da ortaya çıkmış olması sanki yarışma, şenlik ve ritüel gibi olguların oyun

kökenli olduğunu ortaya koymaktadır. Sözelimi, kötü ruhları korkutup kaçırmak için kullanılan çingırağa hem Mısır'da hem Yunan'da rastlanmıştır. “Evcilik oyunu, sevişme oyunları, ölüm inançları, zanaat, tutsak alma, yarışma, toprak ele geçirme, yağmur yağdırma gibi günümüze kalan çocuk oyunları ile eskiyi saptayabiliriz. Çocuk oyunlarındaki sayımacalar, ebe çıkarma ya da oyuna kimin başlayacağını belirleyen tartımla söylenen tekerlemeler yolundan gidilerek eski inançları ve dilleri incelemek olanağı vardır” (And, 2003: 49).

3.2. Analogdan Dijitale Video Oyunlarının Kısa Tarihçesi

Video oyunlarının tarihinde belirgin bir başlangıç zamanı konusunda tam anlamıyla bir uzlaşma bulunmamaktadır. Bazı uzmanlar, 1948'de Thomas T. Goldsmith ve Estle Ray Mann tarafından oluşturulan Katot Işın Tüplü Oyun Aygıtı'nı ilk bilgisayar oyunu olarak görmekteyken, diğerleri 1958'de William A. Higginbotham tarafından yaratılan İki Kişilik Tenis'i ya da 1962'de Steve Russell tarafından yapılan Uzay Savaşı'nı ilk video oyunu olarak saymaktadır. Kızılkaya (2010: 63), kesin bir başlangıç zamanı belirlemeye uğraşmak yerine, oyunların sinema tarihinin izlediği yolda olduğu gibi, farklı bölgelerde eşzamanlı olarak ortaya çıktığını kabullenmek gerektiğini öne sürmektedir.

Erken video oyunlarının kökeninin, II. Dünya Savaşı döneminde askeri sebeplerle oluşturulan teknolojilere dayalı olduğunu belirtmek mümkündür. Sezen, 1948'de Goldsmith ve Estle Ray Mann'ın ortaya çıkardığı Katot Işın Tüplü Oyun Aygıtı'nın, füze atma ve hedef alma simülasyonları için oluşturulmuş savaş teknolojilerinden türediğini vurgulamıştır. Bu döneme paralel, 1952'de William A. Higginbotham tarafından hazırlanan İki Kişilik Tenis oyunu, balistik füzelerin yollarını elektronik olarak göstermek için oluşturulmuş bir simülasyondur. Natkin, video oyunlarının hızla benimsenip ilerlemesinde şunların katkıda bulunduğunu belirtiyor:

- Gelişmiş bir oyuncak endüstrisi.
- Evlerde yaygın olarak bulunan TV setleri.
- Toplumun mekanik oyunlara (örneğin pinball) olan ilgisi.
- 1950'lerden itibaren artan çocuk ve genç yetişkin tüketim gücü.
- Bilgisayar teknolojisinin, hem ticari hem bilimsel hesaplamalar için olan potansiyelinin, oyunların evrimiyle birlikte daha da genişlemesi (Natkin, 2006).

1960'lı yıllarda başta üniversiteler ve askeri sektör olmak üzere sınırlı kullanılan oyun sistemleri, geniş kitlelere ulaşmaya başladığının işaretlerini verdi. Amerika'da televizyon mühendisliği yapan Ralph Baer, 1966'da Magnavox Odyssey adlı ilk oyun konsolunun

temellerini atmıştır. Baer'in, bu konsolu ABD'deki 80 milyon TV için alternatif bir kullanım yöntemi olarak tasarladığı belirtilmektedir (Tosca, 2010: 51). Ralph Baer "TV'leri neden oyun için kullanmıyoruz?" şeklinde basit bir soruyla yola çıktı. Baer'in bu yaklaşımı, 1970'lerde video oyunlarının yaygınlaşmasına ve oyun endüstrisinin oluşmasına önemli bir katkıda bulunmuştur.

1970'ler, oyunların endüstri haline geldiği ve şu anda kullandığımız oyun konsollarının prototiplerinin belirttiği yıllardır. O dönemde oyunlar, ticari bir değer kazanarak gençler için kilit bir eğlence unsuru haline geldi. Sayılğan'ın (2014) çalışmasında, dijital oyunların 1970'lerde laboratuvar ortamından sıyrılarak günlük yaşantımızın bir bölümü olup popüler kültürle bütünleştiğini ifade ettiği kaydedilmektedir.

Atari'nin 1972'de Pong isimli oyunu piyasaya sunması ve kazandığı başarı, dijital oyun sektöründen gelir elde edilebileceğini göstermiştir. Pong'un ticari anlamda elde ettiği başarının, oyunların kültürel bir endüstri hâline gelmesini mümkün kıldığına dikkat çekilmiştir (Sayılğan, 2012). Tosca'nın 2010 tarihli yazısında, Atari'nin 1970'lerde lider video oyun üreticisi olduğu ve 1973'te elde ettiği 3 milyon dolarlık gelirin iki yıl içinde 40 milyon dolara çıktığına işaret edilmiştir. Atari'nin bu başarısı, Ramtek, Allied Leisure, Williams ve Chicago Coin gibi yeni firmaların ortaya çıkışına öncülük etmiştir (Tosca, 2010: 53).

Jules Millman 1974'te Aladdin Kalesi isimli bir alışveriş merkezinde, sigara ve alkol kullanımının yasaklandığı bir oyun salonunu faaliyete geçirmiştir. Bu, ebeveynler için çocuklarını denetleyebilecekleri güvenilir bir mekan sunmuştur. Bu başarı sonucunda, diğer iş insanları Millman'ın bu konseptini benimseyerek alışveriş merkezlerine oyun salonları kurmuşlar ve bu, alışveriş merkezlerinin ana cazibe noktası olmuştur (Smith, 2013). Smith aynı yıl içerisinde, Millman'ın Aladdin Kalesi markasının oyun endüstrisinde "McDonald's" benzeri bir tanınırlığa sahip olduğunu belirtiyor. 1980'de bu zincirin 41 eyalette toplam 221 şubede 38 milyon dolarlık gelir elde ettiği Smith tarafından vurgulanmıştır.

1970'ler, mikro işlemci teknolojisinin ortaya çıkışı açısından önem taşımaktadır. Bu teknolojik ilerleme, arcade oyunlarının ve oyun konsollarının üretilmesine olanak tanırken, aynı süreçte kişisel bilgisayarda oynanabilecek oyunların da doğmasına vesile olmuştur. 1970'ler, oyun kültürünün temellerinin atıldığı ve oyun türlerinin evrilmeye başladığı bir zaman dilimi olarak göze çarpar. Bu zaman zarfında, aksiyon, strateji ve macera gibi oyun türlerinin başlangıçları oluşturulmuştur. 1970'lerdeki oyun alanındaki bu hızlı genişleme, endüstrinin ilk büyük darbesiyle sonuçlanmıştır. Kızılkaya'nın belirttiği gibi (2010: 67), bu hızlı büyümenin bir sonucu olarak, ev oyun sistemleri geliştiren birçok şirketin piyasayı

doldurması, gelirlerin dramatik bir şekilde azalmasına yol açmış ve 1978’de sektördeki ilk kriz yaşanmıştır.

1980’ler, teknolojinin hızla ilerlediği ve oyun tasarımının çeşitli yöntemlerle zenginleştiği yıllardır. Bu yıllar, video oyunları hakkında literatürün artmaya başladığı, ilk bilgisayar oyunlarının doğduğu ve oyunların eğlence alanında daha belirgin bir konuma gelmeye başladığı zamanlardır. Fakat Therrien’e (2012: 22) dayanarak, video oyunlarının tarihçesi lineer bir yol izlemediği savunulabilir. Gerçekten de, 1980’ler hem yeni oyun konsolları ve başlangıç aşamasındaki bilgisayar oyunlarının yükseldiği hem de dijital oyun sektörünün büyük zorluklarla karşı karşıya kaldığı bir zaman dilimidir.

Bu dönemde video oyun konsollarının satışları ticari anlamda oldukça başarılıydı. Kirriemuir (2006: 24) belirttiğine göre, Space Invaders, Zork, Pac-Man, Asteroids ve Battlezone gibi popüler oyunların etkisiyle 1981’de sadece ABD’de arcade oyunlarına yıllık 5 milyar dolar ve ev oyun sistemlerine ekstra 1 milyar dolar harcadı. Ancak bu hızla kazanılan kârlar, oyun şirketleri arasında kıyasıya bir rekabete yol açtı. Atari, bu rekabetçi atmosferde piyasada var olabilmek için planlama yapmadan çokça oyun üretmeye başladı ve bu durum sektörü zor bir döneme soktu. 1980’lerin ilk yıllarında, Atari’nin kendi içinde ürettiği oyunlar kalite ve popülerite açısından düşüş gösterdi. Birçok firma zorlandı, bazıları birleşti, bazıları da iflasın eşiğine geldi. Atari, stokta kalan ve satılmayan birçok oyunla sonuçlandı ve bu oyunların birçoğu New Mexico’da bir çukura atıldı. Şirket, oyunlarını üretmeye ve yeni konsollar ile ev bilgisayarları sunmaya devam etti, ancak ilk başarılarına asla ulaşamadı (Kirriemuir, 2006: 25).

Endüstrinin ard arda üç yıl boyunca istikrarlı olarak büyümesinden sonra, kötü yapılmış bazı oyunlar Amerikan oyun pazarını istila etmiştir. Doğu’ya göre, Atari bu büyümeye öncülük etti ancak sonrasında zorluklar yaşamıştır (2006:70). Bu zorluklarla birlikte, Japonya’dan gelen yenilikçi yaklaşımlar Amerikan oyun endüstrisinin doğrultusunu değiştirdi. Bu dönemde, Japon şirketleri Namco, Sega ve Nintendo, dijital oyunların popülerliğinin azaldığına inanılan bir zamanda Amerika’ya giriş yaparak endüstrinin toparlanmasına yardımcı oldular ve bu süreçte büyük ekonomik başarılar elde ettiler. Herz, 1980’de Namco’nun piyasaya sunduğu Pac-Man oyununun, agresiflik yerine eğlenceli ve dostane temalarıyla kadınlar ve genç kızlar arasında popüler olduğunu belirtmektedir (Herz, 1997: 132). Lau ise Pac-Man’in tüketim kültürüyle örtüşen “daha fazla yeme” temasını vurgulayarak, bu oyunun karakterinin çok sayıda üründe kullanıldığını, müzik gruplarına ilham verdiğini ve global bir fenomen haline geldiğini öne sürmektedir. Bu, oyunların şiddet temalı olanlar (örneğin Space Invaders) ve şiddet içermeyenler (örneğin, Pac-Man) olarak iki

ana kategoriye ayrıldığı bir trendi başlattı (Lau'dan akt. Kızılkaya, 2010: 69). Bu trendin etkisiyle, birkaç yıl içinde oyun içerikleri ve türleri genişledi ve yeni oyun platformları doğdu. 1983'te, Nintendo kendi oyun konsolu NES için Donkey Kong oyununu tanıttı. Donkey Kong, ayırt edilebilir bir anlatıya sahip ilk oyun olarak değerlendirilebilmektedir.

Donkey Kong'un oldukça basit bile olsa bir anlatı içermesi Brisbois'in ifade ettiği gibi video oyunlarının ayakta kalabilmeleri adına oyun yaratıcılarının roman, televizyon ve filmlerin barındırdığı bir unsura, yani hikayeye gereksinim duydukları gerçeğini örnekleyen bir olgudur. Nitekim, oyunu piyasaya süren Nintendo şirketinin o dönemki üst yöneticisi Hiroshi Yamauchi, Atari firmasının yaşadığı kısa süreli başarı ve çöküşten ders aldıklarını, hiçbir oyuncak şirketinin sadece oyuncak şirketi kalarak büyüyemeyeceğini ifade etmiştir (Doğu, 2006: 71). Yamauchi'nin bu ifadeleri, oyun sektörüne yeni bir perspektif getirdiği için kritiktir. Video oyunlarında anlatının önemini fark etmek, bir anda gelen bir kavrayıştan ziyade, zamanla evrilen yavaş bir süreç olmuştur. En eski video oyunları, "Pong" ya da "Space Invaders" gibi oyunlar, asgari düzeyde ya da hiç anlatı içermiyordu. Ana odakları oyun mekaniği üzerineydi. "Zork" gibi metin tabanlı macera oyunlarının ortaya çıkmasıyla anlatı önemli bir rol oynamaya başladı. Oyuncular, metin komutlarına dayanarak hikayeleri gezinir ve seçimler yapardı. Teknolojinin ilerlemesiyle metin tabanlı maceralar, Sierra (örn. "King's Quest") ve LucasArts (örn. "Monkey Island") tarafından üretilen grafiksel macera oyunlarına dönüştü. Bu oyunlar, deneyimin merkezine yerleşen zengin hikayelere ve karakterlere sahipti. Rol yapma oyunları, özellikle "Final Fantasy" ve "Dragon Quest" gibi Japon RPG'leri, karmaşık konuların, karakter gelişiminin ve dallanan anlatıların kullanılmasını popülerleştirdi. Teknolojideki ilerlemeler ve oyun tasarımı felsefeleriyle, güçlü anlatılarla geleneksel olarak ilişkilendirilmeyen türler (örneğin birinci şahıs nişancı veya aksiyon oyunları) daha derinlemesine hikayeleri içermeye ve sinematik oyunlar olarak değerlendirilmeye başladı. "Bioshock", "The Last of Us" ve "Red Dead Redemption", bu trendin başlıca örneklerindendir. Anlatının gerekliliği için bu anlayışın, teknolojik gelişmeler, oyuncu beklentileri ve medyanın nasıl tüketildiğine dair kültürel değişiklikler tarafından etkilendiğini belirtmek esastır. 1980'lerin sonlarına ve 1990'ların başlarına gelindiğinde, birçok oyun geliştiricisi için anlatıların oyuncu katılımını ve daldırma deneyimini artırabileceği açıldı ve bu anlayış zamanla sadece daha da derinleşti.

1981'de Nintendo için üretilen Donkey Kong oyununda, Jumpman isimli karakterin büyük bir maymundan genç bir kadını kurtarma mücadelesi, birçok uzmana göre ilk hikayeye sahip dijital oyun olarak kaydedilmiştir. Donkey Kong aynı zamanda ilk platform oyunlarından biriydi ve şimdi bu türde yaygın olan birçok öğeyi tanıttı, örneğin zıplama,

tırmanma ve engellerden kaçınma vs. gibi. 1981 yılında Nintendo tarafından piyasaya sürülmüş ve büyük bir ticari başarı elde etmiştir, bu başarı ile arcade endüstrisini canlandırmış ve video oyunlarını tüm dünyada popüler hale getirmiştir. Ayrıca, tüm zamanların en ikonik video oyunu karakterlerinden biri haline gelen Mario karakterini de tanıttı. Ticari ve oyun içi önemine ek olarak, Donkey Kong video oyunu hikayeciliğinin gelişiminde de büyük bir etkiye sahiptir. Donkey Kong'dan Pauline'i kurtarmaya çalışan Mario'yu kontrol eden oyuncularla güçlü bir hikaye ögesine sahip ilk oyunlardan biriydi. Bu, diğer video oyunlarının takip etmesi için bir öncül oluşturdu ve bugün video oyunlarında anlatılan daha karmaşık hikayelere zemin hazırlamıştır. Oyunun hikayesinin King Kong filminden ilham aldığı kolaylıkla anlaşılabilmektedir. Bu bakımdan, Donkey Kong, bir film hikayesini taklit eden ilk tematik dijital oyun olarak görülebilir. Sayılğan (2012) Donkey Kong ile oyuncuların artık bir film seyircisi gibi kendini oyunun baş karakteriyle özdeşleştirebileceğini vurgular. Oyuncunun kontrol ettiği kahraman olan Jumpman (daha sonraları adının Mario olduğu anlaşılır) insan şeklinde ekranda tasvir edilmektedir ve bir filmdeki karakter gibi, hedefine ulaşmak için karşısına çıkan engelleri ve tehlikeleri aşar. Bu etkileşimli karakterin varlığı, video oyununun oyuncuya sadece eğlendirici bir deneyim sunmakla kalmayıp, bir filmdeki izleyiciye hissettirdiği korku, üzüntü, endişe, heyecan veya mutluluk gibi duyguları da yaşatabileceğini gösterir. Hikayenin oyun içeriğine dahil edilmesi, etkileşimin sadece bir özellik olmaktan çıkıp, bazen doğrusal hikaye anlatımını da değiştirebileceğini ortaya koyar (Sayılğan, 2012). Donkey Kong, Sayılğan'ın da vurguladığı üzere, önceki oyunlardan ayırt edici özelliklere sahiptir: renkli görselleri, değişken sahneleri ve dikkat çeken hikayesiyle öne çıkar. Donkey Kong aynı zamanda kültürel etkisiyle de önemlidir. Ana akım medyada yer alan ilk video oyunlardan biridir ve video oyunlarını daha geniş bir kitleye daha kabul edilebilir hale getirmeye yardımcı olmuştur. Ayrıca bir dizi yan oyun, TV şovu ve filme ilham verdi ve bugün her yaşta oyuncu tarafından popülerliğini sürdürmektedir. Donkey Kong şimdiye kadar yapılmış en önemli ve etkili video oyunlarından biridir. Bugün bildiğimiz şekliyle video oyun endüstrisini şekillendirmeye yardımcı olmuş ve dünya genelinde milyonlarca insan tarafından hala keyifle oynanmaktadır. Donkey Kong'daki Mario karakteri, Pac-Man'e benzer şekilde kısa süre içerisinde bir oyun ikonuna dönüşmüştür. Ruby'ye göre, 1990'larda Amerika'da gerçekleştirilen bir çalışma, okul çağındaki çocukların Mario'yu Mickey Mouse'tan daha çok tanıdığını göstermektedir (Ruby, 2006: 79).

Video oyunları 1970'lerde başlamış ve 1980'lerde hikaye içermeye başlamıştır; bu dönemde birçok oyunun türü evrilmeye başlamıştır. Tıpkı teknolojik bir yenilik olarak sinemanın ses ve renk gibi özellikler kazandığı gibi, video oyunlarına da hikaye eklenmesi,

oyunların “dalma” (immersion) adını verdiğimiz özelliklerini geliştirmiş, bu da oyuncunun sanal dünyayla bütünleşmesini sağlamıştır. Janet H. Murray, Dijital medya ve hikaye anlatıcılığında öne çıkan bir isim olan Janet Murray “Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace” adlı kitabında daldırma kavramı üzerine kapsamlı perspektifler sunmuştur. Daldırmayı, suyun havadan farklı olduğu gibi bizim gerçekliğimizden tamamen farklı bir başka gerçeklik tarafından çevrelenmiş olma duygusu olarak tanımlar; burada kendimizi tamamen yapay dünyaya daldırabilir ve içinde bir varlık hissi yaşayabiliriz. Murray için daldırma, okuyucunun çevresini unuttuğu ve hikayenin dünyasına daldığı iyi bir kitap okuma deneyimine benzemektedir. Dijital ortamlar bağlamında bu duygu, kullanıcıların daldıkları dünyanın öğeleriyle etkileşimde bulunabileceği ve hatta değiştirebileceği için daha da derinleşmektedir. Daha kesin olmak gerekirse, Murray daldırma deneyimini, bir hikayenin hayal edilen dünyasına taşınma deneyimine benzetir; bu hissiyat o kadar bütündür ki “ortam bilincimizden kaybolabilir”, bizi tamamen hikayenin içinde var olmaya bırakır.

Nitekim, iyi kurgulanmış bir hikaye, oyuncuların karakterlerle duygusal bağlar kurmasına olanak tanımaktadır. Bu duygusal bağlantı, oyuncunun oyuna olan katılımını yoğunlaştırabilir. Oyuncular, karakterlerin sonuçlarına veya kaderlerine önem verdiğinde, oyun dünyasına daha fazla yatırım yapma eğilimindedirler. Dahası, anlatı, oyun dünyasına derinlik katar ve oyuncunun eylemlerine bağlam sağlar. Sadece bir görevi veya misyonu tamamlamak yerine, oyunculara bu görevlerin arkasındaki nedenler ve motivasyonlar verilir, bu da eylemlerini daha anlamlı kılabilir. Sürükleyici hikayeler oyuncuları oyuna bağlı tutar. Bir oyunun ilginç bir konusu olduğunda, oyuncular ne olacağını öğrenmek için oynamaya devam etme olasılığı daha yüksektir. Bu sürekli katılım, oyun dünyasına dalmış olma hissini güçlendirmektedir. Anlatılar genellikle detaylı geçmiş hikayeler, efsaneler ve tarihlerle birlikte gelmektedir, bu da oyun dünyasını daha da zenginleştirir. Bu dünya inşası, oyuncuların içinde bulundukları dünyanın derinliğini ve tarihini hissedebilmeleri için ortamı daha inandırıcı ve sürükleyici kılmaktadır. Anlatının dahil edilmesiyle birçok oyun, hikayeyi etkileyebilecek seçimler sunmaya başlamıştır. Bu faillik (agency), oyuncuların hikayenin gerçekten bir parçası olduklarını, sadece pasif gözlemciler olmadıklarını hissetmelerini sağlayabilir. Oyuncuların kararları oyunun sonucunu şekillendirebilir, ki bu da daldırma deneyimini daha da derinleştirmektedir. Oyuncular, oyun içinde karakterlere veya durumlara ilişkin bulabilecekleri durumlarla sıkça karşılaşır. Bu ilişkilendirilebilirlik, gerçek dünya ile sanal dünya arasındaki boşluğu kapatmaya yardımcı olabilir, daldırmayı daha doğal ve sezgisel hale getirir. Zengin bir anlatı, oyuncuların oyun dünyasını daha derinlemesine keşfetmelerini teşvik eder, oyuncular hikayeyi aydınlatan ipuçları veya arka plan bilgileri

ararlar. Bu daha derinlere inme arzusu, oyuncuların etraflarındaki dünyaya daha fazla dahil olmalarını sağlayarak daldırmayı artırır. Özünde, anlatı, oyunları basit interaktif aktivitelerden derinlemesine sürükleyici ve etkileyici deneyimlere dönüştüren derinlik ve bağlantı katmanları sağlar.

Nintendo, oyunlarda etkileşim ihtiyacının geliştirilmesi gerektiğini fark ettiğinde, video oyunlarının gelişiminde önemli bir dönüm noktası yaşandı. Nintendo, daha önce sadece ekranda gördüklerini kontrol eden oyuncuların, oyuna daha fazla dahil olmaları için oyunlara daha fazla etkileşim unsuru eklemeye başladı (Doğu, 2006: 73). Nintendo'nun bu yaklaşımı, video oyunlarında önemli değişikliklere yol açtı. Artık oyunlar, oyuncuların sadece ekrandaki grafiklere bakmakla kalmayıp, aynı zamanda oyunun gidişatını etkilemelerine olanak tanıyacak şekilde tasarlanıyordu. Bu, video oyunlarının daha sürükleyici ve heyecan verici olmasını sağladı.

Nintendo'nun bu yaklaşımının bazı etkileri şunlardır:

- Oyunların daha sürükleyici ve heyecan verici olması: Oyunlara daha fazla etkileşim unsuru eklenmesiyle, oyuncular oyunun gidişatını etkileme fırsatı bulmuşlardır. Bu, oyuncuların oyuna daha fazla bağlanmalarını ve daha fazla immersion hissetmelerini sağlamıştır.
- Oyunların daha zor ve rekabetçi olması: Etkileşim unsurları, oyunları daha zor ve rekabetçi hale getirmiştir. Oyuncular, oyunun gidişatını etkilemek için daha fazla çaba sarf etmek zorunda kalmışlardır. Bu, oyuncuların daha fazla mücadele etmelerini ve daha fazla başarı hissetmelerini sağlamıştır.
- Oyunların daha yaratıcı ve ifade edici olması: Etkileşim unsurları, oyunların daha yaratıcı ve ifade edici olmasını sağlamıştır. Oyuncular, oyunun gidişatını etkilemek için kendi stratejilerini ve çözümlerini geliştirebilmişlerdir. Bu, oyuncuların daha fazla özgünlük ve yaratıcılık sergilemelerini sağlamıştır.

Nintendo'nun oyunlarda etkileşim ihtiyacının geliştirilmesi gerektiğini fark etmesi, video oyunlarının gelişiminde önemli bir dönüm noktasıdır. Nintendo'nun bu yaklaşımı, diğer oyun şirketlerini de etkilemiştir. Bu, oyunların diğer medya platformlarından farklı bir kategoriye ayrıldığı süreçte kritik bir rol oynamıştır. Bu bağlamda, 1980'lerden itibaren oyunlar, global olarak popüler bir eğlence şekli olarak büyük bir pazar oluşturmuştur. Kirriemuir'ın vurguladığı üzere, 1980'lerde bilgisayar alımlarındaki büyümeye rağmen, ZX80, ZX81 ve Spectrum gibi uygun fiyatlı bilgisayarların çoğu eğitimsel ya da işlevsel olarak alınmış olsa da, aslen oyun cihazlarına dönüştü. Özellikle Spectrum, oyun yapımı için popüler bir ortam oldu. Birçok ünlü oyun üreticisi, bu cihazlarda oyunlar oluşturarak,

genellikle kendi evlerinde bağımsız olarak mesleklerine adım attı. 1981’de, IBM 8088 işlemciye dayanan PC’yi tanıttı. Bu bilgisayarlar, fiyatlarına bakıldığında genellikle büyük işletmeler için ideal olsa da, giderek daha fazla evde bulunmaya başladı ve kısa sürede deneyimli oyun yapımcıları için bir araç olmuştur (Kirriemuir, 2006: 25). Bu dönemde, ev bilgisayarları ile oyun konsollarının arasındaki fark azalmış ve bu nedenle ‘bilgisayar oyunları’ ile ‘video oyunları’ terimleri birbiri yerine kullanılmaya başlanmıştır. 1980’ler, oyun sektöründe birçok yenilikçi değişikliğe sahne olmuştur. Bugün hala geçerli olan birçok oyun kategorisi bu yıllarda şekillenmiştir. Kişisel bilgisayarların daha erişilebilir ve uygun fiyatlı olması, video oyun sektörünün büyümesine katkıda bulunmuştur. Günümüzde, birçok oyun şirketi, oyunlarına daha fazla etkileşim unsuru eklemeye çalışmaktadır. Bu, video oyunlarının daha iyi ve daha eğlenceli, daha sinematik hale gelmesine yardımcı olmaktadır.

1990’lar, video oyunlarının sadece kârlı bir ekonomik alan değil, aynı zamanda bağımsız bir medya kategorisi olarak tanındığı ve bu konuda bilimsel incelemelerin yapılmaya başlandığı bir zaman dilimidir. Verinin daha etkin saklanması ve sıkıştırılmasının yanı sıra daha uygun maliyetli kişisel bilgisayarların genişlemesi ve internetin globalleşmesi sayesinde oyunlar neredeyse tüm evlere girmiştir. İnternet, video oyunlarının evriminde kritik bir adım olarak görülmektedir.

1990’lı yıllar, video oyun endüstrisi için dönüm noktası niteliğinde bir dönemdir. Bu dönemde, video oyunları, daha gelişmiş grafikler, daha sürükleyici oyun deneyimleri ve daha geniş bir oyuncu kitlesine ulaşma gibi önemli gelişmeler kaydetti. 1990’lı yıllarda, 3 boyutlu grafikler video oyunlarında yaygınlaşmaya başladı. Bu, video oyunlarının daha gerçekçi ve sürükleyici olmasını sağladı. Oyun konsolları giderek daha popüler hale geldi. Bu, video oyunlarının daha geniş bir oyuncu kitlesine ulaşmasına yardımcı oldu. 1990’lı yıllarda, yeni oyun türleri ortaya çıktı. Bu türlerden bazıları, aksiyon-rol yapma oyunları, yarış oyunları ve strateji oyunlarıdır. Super Mario 64 (1996), Doom (1993), Pokémon Red and Blue (1996), The Legend of Zelda: Ocarina of Time (1998), The Legend of Zelda: Ocarina of Time, Final Fantasy VII (1997) gibi video oyunları tarihinin en başarılı, en çok satan oyunları bu dönemde piyasaya sunulmuştur. 1990’lı yıllar, video oyun endüstrisinin büyümesi ve gelişmesi açısından önemli bir dönemdir. Bu dönemde, video oyunları daha gerçekçi, sürükleyici ve erişilebilir hale gelmiştir. Bu gelişmeler, video oyunlarının günümüzdeki popülerliğini ve önemini anlamaya yardımcı olmaktadır.

id Software tarafından geliştirilen ve 1992 yılında piyasaya sürülen Wolfenstein 3D, birinci şahıs nişancı oyunudur. Oyun, II. Dünya Savaşı sırasında Nazi Almanyası’na sızan bir ABD askerini konu alır. Oyun, 3 boyutlu grafikler ve sürükleyici bir oynanış sunmasıyla,

video oyun endüstrisinde önemli bir dönüm noktası olarak kabul edilir. Wolfenstein 3D, 3 boyutlu grafiklerin video oyunlarında yaygınlaşmasına yardımcı olan ilk oyunlardan biridir. Oyunun grafikleri, oyunculara daha gerçekçi ve sürükleyici bir deneyim sunmuştur. Wolfenstein 3D, birinci şahıs nişancı oyunları türünün gelişmesine önemli katkılarda bulunmuştur. Oyun, bu tür oyunların temel özelliklerini belirleyen ve sonraki yıllarda piyasaya sürülen birçok oyuna ilham kaynağı olmuştur. Dahası, video oyunlarının popülerleşmesine yardımcı olan önemli bir oyundur. Oyunun ticari başarısı, video oyunlarının daha geniş bir oyuncu kitlesine ulaşmasına yardımcı olmuştur. Oyun, birinci şahıs nişancı oyunları türünün gelişmesine katkıda bulundu. Wolfenstein 3D, bu tür oyunların temel özelliklerini belirlemiş ve sonraki yıllarda piyasaya sürülen birçok oyuna ilham kaynağı olmuştur; bir başka deyişle oyun endüstrisinde yeni bir dönemin kapılarını aralamıştır. Oyunda kullanılan bakış açısı ve birinci şahıs görünümü, oyun sektörüne yeni bir boyut kazandırmıştır. Wolfenstein'ın gerçekçi grafikleri, sonrasında geliştirilen oyunlara da ilham kaynağı olmuştur. 1993'te aynı şirket, Doom adlı oyunu yayınlamıştır. Bu oyunun piyasaya sürülmesinin ardından hem bilgisayar hem de oyun satışlarında ciddi bir artış gözlemlenmiştir. 1994 yılında Sony, Playstation adında, bütün dünyada 75 milyon adet satış yapacak, ve sonraları bir popüler kültür ikonu haline gelecek bir konsol tanıtmıştır. Şirketin bir sonraki konsolu, Playstation 2, 150 milyonun üzerinde satış gerçekleştirmiştir. 1996'da ID Software tarafından çıkarılan Quake oyunu, 3D grafik kartlarının popülerleşmesini sağlamıştır. Origin şirketi, çok oyunculu oyunlar arasında internet üzerinden oynanan ilk oyun olan Ultima Online'ı geliştirmiştir. Blizzard Warcraft'ı; Eidos kadın başrole sahip Tomb Raider'ı; Capcom Resident Evil'ı; ve Valve Half-Life oyunlarını piyasaya sunmuştur.

Oyun kültürü tarihi açısından büyük bir öneme sahip olan bu oyunlar, sinema filmlerindekine benzer anlatım tekniklerini ustaca kullanarak oyuna dahil etmişlerdir. Bu oyunların çarpıcı hikayeleri, ara sahneler (cutscene) ile harmanlandığında, oyuncular kendilerini, sinema salonundaki bir koltukta oturan bir seyirci gibi değil de, hem bir filmin merkezinde rol alan hem de kendi performansını seyreden bir aktör gibi görmüşlerdir. Video oyunlarının sinematik anlatıma özgü unsurları kullanmasının birçok sonucu vardır. Sinematik unsurlar, oyunculara hikayeye daha fazla bağlanma ve karakterlerle daha fazla empati kurma fırsatı sunmuştur. Bu, oyunların daha sürükleyici ve duygusal hale gelmesine yardımcı olmuştur. Sinematik unsurlar, oyunlara daha karmaşık ve derin bir hikaye anlatma olanağı da sunmaktadır. Böylece, oyunların daha fazla anlam ve mesaj içermesi de mümkün olmaktadır. Dahası, sinema gibi uyuşmaları yaklaşık yüzyıl boyunca seyirciler tarafından iyice kanıksanmış geleneksel bir medyanın özelliklerinin benimsenmesi, video oyunlarını daha

geniş bir izleyici kitlesine hitap etmesini sağlamıştır. Video oyunlarının sinematik anlatıma özgü unsurları kullanmaya başlaması, video oyunlarına daha derinlik ve anlam katarak, video oyunlarının bir sanat formu olarak kabul edilmesinde önemli bir rol oynamıştır. Bu unsurlar arasında, kamera açıları, kurgu ve müzik kullanımı vb. yer alır. Oyun karakterlerinin film karakterleri gibi geliştirilmesi, karakterlerin arka planlarının ve kişiliklerinin derinlemesine araştırılmasını içermektedir. Ayrıca, oyunların grafikleri, müziği ve oynanışı aracılığıyla film benzeri bir atmosfere sahip olması da sinematik video oyunu olarak adlandırılan kategorinin ortaya çıkışını hızlandırmıştır.

2000'lerin başlarında en popüler oyun konsolları piyasaya sürülmüştür. SEGA, Dreamcast adlı oyun konsolunu; Sony, tarih boyunca en çok tercih edilen oyun konsolu olan Playstation 2'yi tanıtır. Playstation 2'nin merkezindeki işlemciye Emotion Engine (Duygu Motoru) ismi verilmiştir. Sony'nin bu adlandırmayı seçmesi, oyunların yalnızca eğlence ya da boş zaman uğraşı olarak görülmesi yaklaşımının artık geride bırakılmak istendiğinin bir göstergesidir.

2000'lerde, mobil oyunların ve elde taşınabilir oyun konsollarının da yükselişe geçtiği görülmektedir. Bu zaman zarfında, geleneksel arcade oyunlarının mobil uyumlu kısa sürümleri cep telefonları için hazırlanmıştır. Namco, Nokia N-Gage ve Nintendo gibi şirketlerin ürettikleri taşınabilir oyun konsolları çokça ilgi görmüştür. Kirriemuir'ın (2006: 25) belirttiğine göre, 1994'te ABD'de oyun üreticileri tarafından kurulan Entertainment Software Association (ESA, 2005) tarafından sunulan bilgilere göre; 2004 yılında ABD'deki dijital oyun piyasası 7.3 milyar dolar değerindeyken, bu değer Avrupa'da 5.6 milyar dolardır. Bu istatistikler, oyun sektörünün zamanla büyüyerek film sektörü ile yarışır bir hale geldiğini ortaya koymaktadır. 1970'lerde üretilen oyunlardan bugüne, neredeyse yarım yüzyıl geçmiştir. Bu süre zarfında hem teknolojik hem de içerik anlamında büyük ilerlemeler kaydeden video oyunları, birkaç neslin çocukluğunun ana eğlencesi haline gelmiştir. Video oyunlarının tarihçesi içerisinde, bu metinde belirtilemeyen birçok kritik oyun ve gelişme mevcuttur.

3.3. Dijital Kültürün Medya Tüketimi Açısından Yarattığı Değişimler

Video oyunları, dijital evrimin ve yeni medya anlayışının, teknolojik ilerleme ile toplumsal yaşam üzerindeki etkisi çerçevesinde, özellikle geleneksel medya ile olan benzerlikleri ve farklılıkları üzerinden incelenebilir; fakat video oyunlarının yeni medyanın önemli bir parçası olduğunu söylemek mümkündür.

“Yeni medya ile iletişim alanında yaşanan değişim ve dönüşümle birlikte iletişimde zaman ve uzam kavramları sorgulanmaya açık hale gelmiş, denetim olgusu zayıflamış, metinsel üretim yaygınlaşmış, kamusal ve özel alan sınırları bulanıklaşmış ve mülkiyet ilişkileri karmaşıklaşmıştır. Bunlar yeni medyanın geleneksel medyadan ayrılan yönlerini oluşturur” (Binark ve Kılıçbay, 2005: 8). Belirgin olan bu değişiklikler, teknolojik, sosyal ve kültürel evrimin yanı sıra iletişimdeki ve üretim-tüketim süreçlerindeki değişikliklerde belirleyici olmuştur. Yeni medya teriminin incelenmesi sırasında, bu ifadedeki ‘yeni’ kelimesinin tam olarak ne ifade ettiğini anlamak önemlidir. Yeniden kasıt, yani ilk olarak yeni olan, analogdan dijitale geçiştir. Yeni medya, iletişim sistemlerinin ve yayıncılığın birleşiminden meydana gelir. Yeni medyada bilgiler saklanabilir ve hızla yayılabilir. Özetle, her türden bilgi, ses ve görüntünün birleştiği platformdur. ‘Yeni’ kavramı, hem bilgisayar temelli olmasından hem de etkileşimli olmasından kaynaklanır. İkinci önemli nokta, yeni medyanın zamanla ilişkisidir. Bir şeyin yeni olarak kabul edilmesi, diğer bir şeyin artık modası geçmiş olmasını gerektirir. Üçüncü olarak, karşılaştırmalar ve farklar önemlidir. Yeni olan, alışılmışın dışında ve farklı olandır (Bermejo, 2012: 117). “Yeni medya, sürekli olarak yeni özelliklerin eklenebilmesi nedeniyle yeni olarak kabul edilir” (Manovich, 2017: 60).

Dijital toplumda, “kullanıcı” terimi, izleyici kitlenin etkin bir role sahip olduğunun altını çizerek öne çıkarmaktadır. Örneğin, bir gazetenin okuyucuları, bir radyonun dinleyenleri ve bir televizyonun izleyenleri bulunmaktadır. Bu perspektifte, geleneksel medyaların izlerkitlesi edilgen ve yalnızca alıcıyken, yeni medyanın sunduğu zengin içerik sayesinde, yeni medya izleyicisi etkin hale gelmiştir. Yeni medya izleyicisi, artık bir seyirci değil, bir kullanıcıdır. Kullanıcı ne izleyeceğini ve ne zaman izleyeceğini özgürce seçer. Aynı zamanda içeriğin oluşturulmasına katkıda bulunan ve içeriği yayma yeteneğine sahip bir konumdadır (Birsen, 2013: 26). Yeni medya iletişimi, anında, çift yönlü, yüksek kapasiteli ve çok katmanlı etkileşimli iletişim kanalları ile tanımlanır (Kuyucu, 2013: 15). Bu iletişim yöntemlerinin benimsenmesi, toplumsal düzeyde değişiklikleri tetiklemektedir. Yeni medyanın ana yapısal nitelikleri hakkındaki analizlerde, genellikle aynı özelliklere dikkat çekildiği görülür. Jan van Dijk, yeni medyanın ana yapısal niteliklerinden birincisini, telekomünikasyonun, veri aktarımının ve kitle iletişiminin tek bir platformda entegre olması şeklinde tanımlar (Dijk, 2006: 6-7).

Yeni medyanın ikinci önemli yönü, etkileşimli medyanın öne çıkışıdır. Bu etkileşim, bir eylem ve ona gelen tepki sürecini belirtir (Dijk, 2006: 8). Yeni medyanın üçüncü belirgin özelliği ise dijital kodlamanın kullanılmasıdır. Dijital kodlama, sadece yeni medya faaliyetlerini ayırt eden teknik bir özelliktir. Bu, bilgi ve iletişim elementlerinin, ‘bayt’ olarak

adlandırılan 1 ve 0 kümelerine dönüştürölüp transfer edilebildiđi anlamına gelir (Dijk, 2006:

9). Rogers, yeni medyanın temel niteliklerini řu řekilde sıralar:

1. Etkileřim (İletiřim sırasında bir etkileřim imkanının olması řarttır),
2. Bireysel olma ya da Kitlesizleřtirme (Geniř bir kullanıcı topluluğunda, her birey ile özel iletiřim kurma kapasitesine sahip olabilir),
3. Zamandan Bağımsızlık (Yeni iletiřim araçları, bireyin istediđi bir zamanda mesaj alıp göndermesine olanak tanır, bu da aynı zamanda olma zorunluluğunu ortadan kaldırır) (akt. Karahisar, 2013: 55).

Yeni medyanın kullanım sürecinde, belirtilen nitelikler önemli bir role sahiptir. Manovich'e göre yeni medya ilkeleri, ařağıdaki gibi ele alınabilir:

Temel prensipler: Sayısal temsil ve modülerlik, yeni medyanın temelini oluřturan prensiplerdir. Sayısal temsil, yeni medyanın tüm öğelerinin sayısal kodlardan oluřtuğunu ifade eder. Modülerlik ise, yeni medyanın öğelerinin birbirinden bağımsız olarak üretilip bir araya getirilebileceğini ifade eder.

Geliřtirici prensipler: Otomasyon, değıřkenlik ve kod çevrimi, yeni medyanın temel prensiplerini geliřtiren prensiplerdir. Otomasyon, yeni medyanın üretiminin ve dağıtımının otomatikleřtirilmesini ifade eder. Değıřkenlik, yeni medyanın kullanıcılar tarafından değıřtirilebilir veya uyarlanabilir olmasını ifade eder. Kod çevrimi, yeni medyanın farklı ortamlara ve platformlara aktarılabilmesini ifade eder. Bu prensiplerin her biri, yeni medyanın özelliklerini ve işlevlerini řekillendirmeye yardımcı olmaktadır.

Sayısal temsil, yeni medyanın en temel prensibidir. Yeni medya, tüm öğelerinin sayısal kodlardan oluřtuđu için, bu kodlar aracılığıyla depolanabilir, iletilebilir ve işlenebilir. Bu, yeni medyanın daha verimli ve esnek bir řekilde üretilmesine ve dağıtılmasına olanak tanır.

Modülerlik, yeni medyanın öğelerinin birbirinden bağımsız olarak üretilip bir araya getirilebileceğini ifade eder. Medya öğeleri, resimler, tonlar, dizaynlar vb. olarak ayrı kümelerde sunulabilir. Bu öğeler, daha geniř yapılar içerisinde yer alabilirler, fakat her biri özgün kimliğini korumaktadır. Bu, yeni medya içeriklerinin daha hızlı ve kolay bir řekilde oluřturulmasına olanak tanır.

Otomasyon, yeni medyanın üretiminin ve dağıtımının otomatikleřtirilmesini ifade eder. Bu, yeni medyanın daha verimli ve düşük maliyetli bir řekilde üretilmesine olanak tanır. Manovich, medyanın sayısal gösterimi ve modüler yapısının, medya üzerindeki işlemlerin otomatikleřtirilmesine izin verdiğini ifade eder. Bu sayede, bir bilgisayar kullanıcısı, belirli

şablonlar veya algoritmalar yardımıyla medya öğelerini otomatik olarak değiştirebilir ya da yeni bir tane oluşturabilir.

Değişkenlik, yeni medyanın kullanıcılar tarafından değiştirilebilir veya uyarlanabilir olmasını ifade eder. Bu, yeni medyanın kullanıcıların ihtiyaçlarına ve tercihlerine göre uyarlanmasını sağlar. Manovich'e göre, yeni medya öğesinin sabit bir formu yoktur, bunun yerine değişken ve potansiyel olarak sınırsız sürümlere sahip olabilir.

Kod çevrimi, yeni medyanın farklı ortamlara ve platformlara aktarılabilmesini ifade eder. Bu, yeni medyanın daha geniş bir izleyici kitlesine ulaşmasını sağlar. Manovich, bu terimi, medyanın bilgisayara entegrasyonunun temel bir yansıması olarak görür. Bu, medyanın bilgisayar verisine dönüştürülmesi anlamına gelir. Yeni medya terminolojisinde, bir şeyi kodlamak, onu farklı bir biçime dönüştürmek anlamına gelmektedir (Manovich, 2001).

Lev Manovich'in yeni medya prensipleri, yeni medyanın doğası ve özelliklerini anlamaya yardımcı olmaktadır. Bu prensipleri kullanarak, yeni medyanın nasıl üretildiği, dağıtıldığı ve tüketildiği daha iyi anlaşılabilir. Yeni medya olgusu, iletişim araçları, sosyal bağlamlar ve kullanılan aletlerle birlikte gelişen faaliyetler ve pratikler olarak kapsamlı bir biçimde de ifade edilebilmektedir. Leah A. Lievrouw ve Sonia Livingstone yeni medya teriminin; bilgi ve iletişim teknolojilerini, bu teknolojilere özgü sosyal çerçeveleri, iletişim yeteneklerini güçlendiren araçları, bu araçlar yardımıyla oluşturulan iletişim faaliyetleri ve yöntemleri ile bu aletlerin etrafında oluşturulan sosyal yapılandırmaları ve düzenlemeleri içerdiğini vurgulamışlardır (akt. Binark ve Bayraktutan, 2013).

Gülner ve Balcı (2011: 71) yeni medyanın altı özgün özelliğinin bulunduğunu ifade etmektedirler: Birincisi multimedya'dır. Bu iletişim şekli, sayısız bilgi çeşidinin oluşturulmasına ve sunulmasına imkan tanır. Bilgisayar programları aracılığıyla değişik medya içerikleri entegre edilip kullanıcılara sunulur. Bu kapasite, kitle iletişimi ile bireyler arası iletişimin arasındaki engelleri ortadan kaldırıp, çeşitli medya biçimlerinin (örneğin televizyonun görüntü ve hareketli grafiklerinin, radyonun ses bilgilerinin ve yazılı basının yazı ve resim niteliklerinin eş zamanlı olarak) entegre biçimde kullanılabilmesine imkan sağlar. İkincisi, veri parçalamadır. Veri parçalama, dijital iletişim için temel bir teknolojidir ve "yeni medya"ya özgü değildir, ancak yeni medyanın mümkün kılınmasında önemli bir role sahiptir; verinin daha küçük paketlere bölüldüğü ve ardından bir ağ üzerinden bağımsız olarak gönderildiği bir veri iletim yöntemini ifade eder. Bu paketler, hedefe ulaşmak için farklı yolları takip edebilir ve ardından doğru sırayla yeniden bir araya getirilir. Veri parçalama, internet ortamında bilgi transfer yöntemi olarak öne çıkar. Başka bir deyişle, iletileri segmentlere bölüp uygun noktalara yönlendiren ve sonrasında bu segmentleri bir

araya getiren bir mekanizmadan bahsedilmektedir. Örneğin, orijinal veri (bir e-postanın, bir web sayfasının, bir video akışının bir parçası olabilir vb.) daha küçük veri paketlerine bölünür. Her paket, doğru teslimat ve yeniden birleştirme için kaynak, hedef ve diğer temel bilgileri taşır. Tüm paketler amaçladıkları hedefe ulaştığında, orijinal veriyi yeniden üretmek için doğru sırayla yeniden bir araya getirilirler. Veri parçalamanın benimsenmesi, internet'in hızlı büyümesine ve ölçeklenebilirliğine olanak tanımıştır, bu da gerçek zamanlı, interaktif yeni medya platformları ve hizmetlerini mümkün kılmıştır. Üçüncüsü, hiper metin olarak kavramlaştırılan bilgisayar ekranı ya da diğer elektronik cihazlarda gösterilen ve sadece yazıdan ibaret olmayan gelişmiş özelliklere sahip belgelerdir. Hipermetinler diğer metin ve kaynaklara hiperbağlantılar ile referans gösterebilir, standart metinlerden farklı olarak imaj, fotoğraf, video, tablo, matematik formülleri vs. içerik sunabilirler. Hiper metinlerin temel özelliği, okuyucunun metin içerisindeki bağlantılara tıklayarak başka metinlere veya kaynaklara erişebilmesidir. Bu sayede, okuyucu metin içerisinde istediği bilgiyi kolayca bulabilir ve farklı kaynaklar arasında bağlantı kurabilir. Hiper metinler, web sayfalarının temelini oluşturur. Web sayfaları, birbirine hiperbağlantılarla bağlı metin, görüntü, video ve diğer öğelerden oluşur. Bu sayede, kullanıcılar web sayfalarında istedikleri bilgiyi kolayca bulabilir ve farklı kaynaklar arasında bağlantı kurabilirler. Hiper metinler, eğitim, iş, eğlence gibi birçok alanda yaygın olarak kullanılmaktadır. Eğitimde, hiper metinler öğrencilerin bilgiye daha hızlı ve kolay erişmesini sağlar. İş hayatında, hiper metinler çalışanların bilgi paylaşımını ve işbirliğini kolaylaştırır. Eğlence alanında, hiper metinler kullanıcıların farklı içerikler arasında gezinmesini ve yeni keşifler yapmasını sağlar. Hiper metinler, günümüzde bilginin ve iletişimin en önemli araçlarından biridir. Hiper metinler, bilgiye daha hızlı ve kolay erişmemizi, farklı kaynaklar arasında bağlantı kurmamızı ve yeni keşifler yapmamızı sağlar. Dördüncü olarak, senkronizasyon özelliği bakımından internet aracılığıyla interaktifliğin gerçek zamanlı ve eşzamansız şekillerde meydana geldiğini söylemek mümkündür. İnternet, IRC/chat gibi platformlarda anında iletişim ve etkileşim olanağı sunarken, elektronik mail, haber grupları ve forumlar gibi araçlarla da zamandan bağımsız iletişimi desteklemektedir. Bu bağlamda, senkronizasyon bireylere, kendi uygun buldukları zamanlarda mesajlaşma, okuma, saklama ve güncelleme şansı tanır. Kişilerin metinleri saklama, yazdırma, kopyalama, bu içerikleri online platformlara aktarma veya diğer bireylere e-posta yoluyla iletilme kapasitesine sahip olduklarına tanık olunmaktadır. Beşincisi; etkileşimsellik, bir kullanıcının bir sistem veya ortamla etkileşime girebilme ve onu kontrol edebilme yeteneğidir. Etkileşimsellik, kullanıcının sistemin veya ortamın çıktısını etkileyebileceği anlamına gelir. Etkileşimsellik, yeni medyada izlerkitle deneyiminin önemli

bir parçasıdır. Etkileşimli bir sistem veya ortamın, kullanıcının ihtiyaç ve isteklerini karşılama olasılığı daha yüksektir. Etkileşimselliğin farklı düzeyleri vardır. En düşük düzeyde, etkileşimsellik, kullanıcının sistemin veya ortamın çıktısını basitçe kontrol etme yeteneğidir. Örneğin, bir kullanıcı bir web sayfasında bir bağlantıya tıklayarak veya bir uygulamada bir düğmeye basarak etkileşim kurabilir. Daha yüksek düzeyde, etkileşimsellik, kullanıcının sistem veya ortamla daha derin bir düzeyde etkileşime girebilme yeteneğidir. Örneğin, bir kullanıcı bir oyunda bir karakteri kontrol edebilmekte veya bir sanal gerçeklik ortamında gezinebilmektedir. Altıncısı, geleneksel kitle medyasından en büyük farka işaret etmektedir. Kitle medyasının yerini kitlesizleştirme almıştır. Yeni medya açısından kitlesizleştirme, geleneksel medya araçlarından farklı olarak, tek bir mesajın birden çok kişiye değil, her bir kişiye özel olarak iletilebilmesidir. Bu, yeni medyanın bilgisayar tabanlı olmasından kaynaklanmaktadır. Bilgisayarlar, her bir kullanıcıya özel olarak uyarlanmış içerikler oluşturmaya ve iletmeye olanak tanımaktadır. Kitlesizleştirme, yeni medyanın en önemli özelliklerinden biridir. Bu özellik, yeni medyanın geleneksel medyaya göre birçok avantaj sağlamasına neden olmaktadır. Örneğin, kitlesizleştirme sayesinde, kullanıcılar kendi ilgi alanlarına ve ihtiyaçlarına göre uyarlanmış içerikler iletilebilmektedir (Gülner ve Balcı, 2011). Freedman da benzer nitelikler üzerinde durmuş, ek olarak geleneksel medya formlarının yeni medyaya uyarlanması anlamında yeniden dolayım lamayı (remediation) da yeni medyanın önemli bir unsuru olarak belirlemiştir (Freedman, 2006: 276-277).

Manovich (2001)'in ifadesine göre “dijitalleşme ile birlikte medyanın üretim, dağıtım, sergileme ve saklama olanaklarının değişmesi, kültürel ürünlerin sayısal ortama aktarılması kültürü etkilediği gibi; iletişimin tüm aşamalarını da dönüştürmektedir.” Yeni teknolojik araçlar, internet ve sosyal medya, bireylerin aktif bir rol alarak içerik oluşturmalarına ve paylaşımlar yapmalarına imkan tanımış, bu da geleneksel medyanın iletişim yapısının genişlemesine yol açmıştır. Bu çalışmada ele alınan yeni medya kavramları arasında sayısallık, hipermetin, ağ bazlı yapı, sanal olma durumu, çoklu ortam imkanı, etkileşimsellik, kullanıcı kaynaklı içerik, zaman odaklılık, geribildirim, mekanla ilişki, hareket kabiliyeti, eş zamanlılık, yaygınlaşma hızı ve yöndeşme bulunmaktadır. Yeni medyanın önemli bir karakteristiği olan dijital varoluş, medyanın dijital teknolojilere başvurusuyla ilişkilidir. Manovich, dijital teknolojinin medya nesnelerini “Bütün medya nesneleri ister bilgisayar ortamında sıfırdan üretilmiş olsun, ister analog bir mecradan dijital e taşınmış olsun yeni medya içerisinde dijital kodlar ya da numaralarla temsil edilmektedir. Yeni medya nesnesi matematiksel olarak tanımlanabilir ya da algoritmaya bir müdahaleyle değiştirilebilir” şeklinde tanımlar (2001: 49).

Algoritmaya bir müdahaleyle değiştirebilme imkanı, hipermetinsellik olgusunun da önünü açmaktadır. Hipermetinsellik 21. yüzyılda ve izlerkitle kültüründe belirleyici ve başat kavramlardan biridir. Binark ve Bayraktutan (2013: 20)'a göre,

“yeni medyanın bir diğer özelliği olan, birçok bölümlendirilmiş geleneksel medya içeriğini tek bir içerikte toplamaya olanak sağlayan çoklu medya özelliği ve metinler arasındaki bağıntılar vasıtasıyla dağınık haldeki enformasyonun kontrolünü kolaylaştıran hipermetinsellik özelliği, yeni medyayı farklılaştıran temel özelliklerdendir. Yeni medya, herhangi bir ara yüz veya ağ üzerindeki kullanıcıların farklı metinlere ulaşmasına imkân vermektedir. Bu özellik sayesinde bir birim üzerinden farklı birimlere açılan sayısız kapının varlığı ortaya çıkmaktadır”.

İzleyiciler, tükettikleri oyun, film, dizi, Youtube videoları vb. ile hem de oluşturdukları izlerkitle toplulukları arasındaki iletişimde hipermetinsellikten etkin bir şekilde faydalanmaktadır. “Yeni medyanın iletişim biçimi artık tek yönlü değil çift yönlü ve yatay düzlemde. Kullanıcıların katılımcıya dönüşmesi, üretim süreçlerinde etkin rol oynamaları ve tüketim açısından şirketlerin daha rahat bir şekilde alıcılara ulaşabilmesi yeni medyanın ağ erişimi özelliğini göstermektedir” (Lister vd., 2009: 35).

Yeni medya çağında, izleyici kültüründeki iletişim ve etkileşimi tanımlayan önemli bir özellik olarak karşılıklı ve yatay iletişim belirginleşmektedir. “Dijital kodlamanın gerçekleştiği bilgisayarlar her ne kadar maddi olarak fiziksel gerçeklikte var olsalar da oluşturdukları datalar sanal gerçeklik içerisinde. Birbirine bağlanan bilgisayarlar bir ağ üzerinden iletişim kurar ve bu ağ kullanıcıların sanal olarak varlıklarını oluşturdukları yerdir” (Lister vd., 2009: 36). Bilgisayarlarda dijital kodlamanın yapıldığı ortamlar, fiziksel varlıklarına rağmen oluşturdukları veriyi sanal bir dünyada barındırırlar. İnternetle bağlantılı bilgisayarlar, bir ağ aracılığıyla iletişim kurarak kullanıcıların sanal varlıklarını oluşturdukları bir alan yaratırlar (Lister vd., 2009). Sanal kimlikler ve sanal iletişim aracılığıyla görünen sanallık, hayranlık kültüründe önemli bir yer tutar. Manovich'e göre, yeni medyanın multimedya niteliği onun modüler yapısıdır. Yeni medyada tüm unsurlar ayrı ayrı saklanır ve birleştirildiğinde çeşitli medya formatları meydana gelir. Bu sebeple, yeni medya karmaşık bir yapıya sahiptir. Her bileşen kendine özgü olmasına rağmen, bir araya gelerek bütünlük oluştururlar (2001: 51). Çeşitli bileşenlerden meydana gelen yeni medya, çeşitli iletişim biçimlerinin oluşmasını destekler.

Aynı platformda veya dijital ortamda bulunan kullanıcılar için yeni medya, etkileşimde bulunabilecekleri bir alan haline gelir. Yeni medyanın interaktifliği, ara yüzdeki farklı kullanıcılara birbiriyle iletişim kurma olanağı sunar. Bu iletişim eşzamanlı olabileceği gibi farklı zamanlarda çevrimiçi olan bireyler arasında da meydana gelebilir (Binark ve

Bayraktutan, 2013: 19). Yeni medyanın etkileşim özelliği, zaman ve mekandan bağımsız olarak çok yönlü iletişim kurma imkanı sunarak iletişim üzerinde büyük bir etkiye sahiptir. Dijital dünyayı ve yeni medya kavramını geleneksel medyadan ayırt eden temel unsurlardan birisi etkileşimdir. Yeni medyadaki etkileşim üç ana bölüme ayrılabilir:

Teknik etkileşim: Bu, kullanıcıların onunla etkileşimde bulunmasına izin veren yeni medya platformunun teknolojik özelliklerine atıfta bulunur. Örneğin, bir web sitesindeki bağlantılara tıklama yeteneği veya bir video oyununda düğmeleri ve kontrolleri kullanma, teknik etkileşimin örnekleridir. Teknik etkileşim, insanların bilgilere erişmesini ve birbirleriyle iletişim kurmasını kolaylaştırmıştır. Örneğin, akıllı telefonların yükselmesi, insanların nerede olduklarına bakılmaksızın internete ve birbirlerine bağlı kalmasını mümkün kılmıştır.

İçerik etkileşimi: Bu, bir yeni medya platformunun içeriğinin etkileşimli olacak şekilde tasarlandığı şekilde referanstır. Örneğin, bir haber web sitesi kullanıcılara makalelere yorum yapma olanağı sağlayabilir veya bir sosyal medya platformu kullanıcılara gönderileri beğenme ve paylaşma olanağı sağlayabilir. İçerik etkileşimi, medyanın daha etkili ve sürükleyici olmasını sağlamıştır. Örneğin, video oyunları oyuncuların bir karakterin rolünü üstlenmelerine ve oyunun dünyasını birinci elden deneyimlemelerine olanak tanır. Sosyal medya platformları, kullanıcılara arkadaşları ve aileleriyle bağlantı kurma ve düşüncelerini ve deneyimlerini dünyayla paylaşma olanağı sağlar.

Sosyal etkileşim: Bu, yeni medya platformlarının kullanıcılar arasında iletişimi ve etkileşimi kolaylaştırma şekline atıfta bulunur. Örneğin, bir sosyal medya platformu kullanıcılara birbirlerine mesaj gönderme olanağı sağlayabilir veya bir video oyunu kullanıcılara çevrimiçi birlikte oynama olanağı sağlayabilir. Bu üç etkileşim bölümü sık sık iç içe geçmektedir. Örneğin, bir web sitesinin teknik etkileşimi, kullanıcılara farklı makaleleri okumak için bağlantılara tıklama olanağı sunabilir, bu da bir içerik etkileşimi formudur. Ek olarak, bir sosyal medya platformunun sosyal etkileşimi, kullanıcılara birbirlerinin gönderilerini beğenme ve yorum yapma olanağı sağlayabilir, bu da bir içerik etkileşimi formudur.

Etkileşim üç ana perspektiften veya bu perspektiflerin bir bütünü olarak tanımlanabilmektedir. İlk yaklaşımda, etkileşim bir süreç olarak kabul edilir ve kaynak ile alıcı ya da çoklu alıcılar arasındaki iletişimin içeriği üzerindeki etkisiyle birlikte incelenir. İkinci yaklaşımda etkileşim, yeni medyanın telekomünikasyon ağında kullanıcıların cihazlarla nasıl etkileşim kurduğu ve içeriği nasıl değiştirebildiği perspektifinden ele alınır. Üçüncü yaklaşımda ise etkileşimin, kullanıcının deneyimlerinde ve algılarında nasıl yer bulduğuna odaklanılır. Bu bakış açısıyla, kullanıcıların internet üzerindeki faaliyetleri ve geri

dönüşleriyle algılarının nasıl şekillendiği ve nasıl etkileşime girdikleri vurgulanır (Aktaş, 2007: 33-34).

Yeni medyanın getirdiği yeniliklerle, kullanıcılar kendi istedikleri doğrultuda, alternatif ve paralel bir gerçeklik oluşturma kapasitesine sahiptir. Bu özellik, ‘Kullanıcı Tarafından Üretilen İçerik’ (User Generated Content) olarak adlandırılır. Bu içerik oluşturma sürecinde, kullanıcı aynı zamanda bir üretici haline gelir. Geleneksel medyada esasen tüketici rolünde olan bireyler, yeni medya kontekstinde “üretici-tüketici” veya “prosumer” kavramıyla ifade edilmektedir (Laughey’den akt. Binark ve Bayraktutan, 2013: 24). Kullanıcı tarafından üretilen içerikler, yeni medya döneminin izleyici kültüründe öne çıkan ve iletişim ile kültürel dinamiklerde belirgin bir etkisi olan öğelerdendir.

Yakınsama ya da yöndeşme konuşum kültürü, dijital çağda izleyiciler ile medya arasındaki değişen ilişkileri açıklayan bir teoridir. Bu terim, “Convergence Culture: Where Old and New Media Collide” (2006) adlı kitabında medya bilimci Henry Jenkins tarafından ortaya atılmıştır. Jenkins’e göre, yöndeşme kültürü farklı medya platformları arasındaki sınırların belirsizleşmesi, katılımcı kültürün yükselişi, video oyunları gibi yeni hikaye anlatma biçimlerinin ortaya çıkması gibi eğilimlerle karakterize olmaktadır. Örneğin, televizyon şovlarının artık web siteleri ve sosyal medya hesapları vardır ya da video oyunları konsollar, bilgisayarlar ve cep telefonları dahil olmak üzere birçok cihazda oynanabilmektedir. Tüketiciler artık medyanın pasif alıcıları değil, onun yaratılması ve dağıtılmasında aktif katılımcılardır. Örneğin, televizyon şovlarının ve filmlerin hayranları kendi hayran kurgularını ve hayran sanatlarını yaratabilir ve oyuncular oyun videolarını çevrimiçi olarak diğerleriyle paylaşabilmektedir. Transmedya hikaye anlatımıyla, tek bir hikaye ya da hikaye evreni birden fazla medya platformunu kullanarak evrenin genişletilebildiği yeni bir hikaye anlatma yaklaşımıdır. Örneğin, Marvel Sinematik Evreni, birçok film, televizyon şovu ve çizgi romanı kullanarak hikayelerin geçtiği tek bir evreni anlatır. Yöndeşme kültürü, insanların medyayı nasıl tükettiği üzerinde derin bir etki yaratmıştır. Medyayı daha çekici, sürükleyici ve katılımcı hale getirmiştir. Ayrıca, insanların birbirleriyle yeni yollarla bağlantı kurmasına neden olan yeni hikaye anlatma biçimlerinin ortaya çıkmasına da yol açmıştır. Örneğin, bir oyuncu, bir oyun konsolunda video oyunu oynayabilir, YouTube’da oyunun oyun videolarını izleyebilir ve kendi oyun videolarını çevrimiçi olarak yayınlayabilir.

Geleneksel medyada deneyimlenen zaman kavramı her ne kadar kısmen aşıyor olsa da, yeni medya çağında sürekli bölünmekte ve sürekli yeniden yaşanan bir şimdi olarak tekrar tekrar oluşturulmaktadır (Featherstone, 2013: 26). Zamanın nasıl algılandığındaki bu dönüşümü, ağ teknolojileri perspektifinden incelemek mümkündür. Fuchs, ağ teknolojileri

aracılığıyla oluşturulan zaman kavramını eş zamanlı ve eş zamanlı olmayan şeklinde iki kategoriye ayırmıştır. Eş zamanlılık, kullanıcıların gerçek zamanlı ve aynı anda aktif olmalarını ifade ederken, eş zamansızlık, kullanıcı eylemlerinin belli bir zaman dilimine sıkıştırılmamış olmasını kapsar. Her iki senaryoda da teknoloji, kullanıcının belirli bir yere bağlı kalmadan hareket etmesine olanak tanır (Fuchs, 2008: 128). Geleneksel kitle medyasında iletişim tek taraflı olarak ilerlerken, geri dönüş ya yoktur ya da uzun ve kısıtlı bir süreçte gerçekleşirken, yeni medya platformları, geri dönüş, içerik oluşturma ve çok yönlü etkileşim seçenekleri sunmaktadır.

Medya sektöründeki evrimlerin toplumsal yapıdaki değişikliklerle bağlantılı olarak meydana geldiğini söylemek mümkündür (Lev Manovich, 2001). Radyo, televizyon, sinema gibi kitle iletişim yöntemleri endüstriyel toplumla uyumluyken, yeni medyanın mantığı da post-endüstriyel toplumun anlayışına uygun düşmektedir. Endüstriyel toplum içerisinde bireyler, ‘kitle’ olarak tanımlanır. Bu kitlenin bireyleri medya içerikleri dahil olmak üzere kitlesel olarak hazırlanmış ürünlere ilgi gösterir ve benzer değerlere ve yaşantılara sahiptirler (Manovich, 2001). Fakat endüstriyel toplumda insanların kitlesel tüketici olarak görüldüğü bu yapı, post-endüstriyel dönemde değişerek, standart ürün ve hizmetlerden ziyade bireyselleştirilmiş ürünlere doğru bir kayma göstermiştir. İnternet ve dijital oyunlar bu değişimin somut örnekleridir. Manovich, modern dönemde bireylerin kendi bireysel yaşamlarını ve inançlarını oluşturduğunu, geniş bir yelpazedeki seçenekler arasından kendi değerlerini seçtiklerini belirtir ve pazarlama stratejilerinin artık her bireye özgü olarak tasarlandığını vurgular. Yeni medyanın anlayışı bu post-endüstriyel toplum anlayışını gözler önüne serer. Bir internet sitesi üzerinde dil seçenekleri, içerikler ve reklamlar kullanıcının beğenisine bağlı olarak özelleştirilebilir (Manovich, 2001). Bu özelleştirme yeteneği, sosyal medya üzerindeki bireysel sunumlarda ve web 3.0 döneminde kullanıcının tercihlerine dayalı olarak sunulan özel hizmetlerde de karşımıza çıkar.

Lister vd. (2008) ‘yeni medya’ teriminin, medyanın üretimi, yayılımı ve tüketimi bağlamında birçok değişikliği kapsadığını belirtir ve bu değişikliklerin teknik, yazınsal, geleneksel ve kültürel temellere dayandığını ifade ederler. ‘Yeni medya’, global bir konsepti daha anlaşılır parçalara ayırarak tanımlamaktadırlar. Bu bileşenler şöyledir:

- Yeni metinsel tecrübeler: Farklı türler, yazınsal yapılar ve medya tüketim eğilimleridir.
- Gerçekliği ifade etmenin farklı yaklaşımları: Medya, her zaman kesin olarak sınırlandırılmayan yeni gösterim alanları ve tecrübeler sağlar.

- Kullanıcılar (veya tüketiciler) ile medya teknolojileri arasındaki değişen bağlar: Medya kullanımı ve anlamı üzerindeki değişimler.
- Fiziksel varlık, kimlik ve toplulukla ilgili yeni deneyimlere dair değişen ilişkiler: Zaman, alan ve yer kavramlarına dair değişen perspektifler.
- İnsan bedeninin teknolojik medya ile olan etkileşimine dair güncellenmiş anlayışlar.
- Yenilikçi organizasyon ve üretim yaklaşımları.
- Bilgisayar aracılığıyla iletişim: E-postalar, sohbet platformları, ses ve video iletimi gibi araçlar.
- Medya içeriklerinin yeni dağıtım ve tüketim yöntemleri: Etkileşimli ve çok katmanlı metin yapıları.
- Sanal dünyalar: Simülasyon tabanlı mekanlar ve immersive gösterim alanları.
- Yerleşik medyanın farklı adaptasyonları ve değişimleri.

Lister ve ekibi, yeni medyayı analiz ederken, farklı perspektiflerden yaklaşmışlardır. Modern çağın durumu analiz edilirken yeni medya konsepti teknolojik ve global vizyonla ele alınmaktadır (akt. Yengin, 2012: 62-66). Mark Poster, yeni medyanın popüler bir özelliği olan “sanal gerçeklik” kavramına değinmektedir. Sanal, fiziksel olarak gerçek olmayan ancak bir bilgisayar tarafından oluşturulan veya simüle edilen bir şeyi tanımlamak için kullanılan bir terimdir. Sanal nesneler ve ortamlar gerçek olanlardan neredeyse ayırt edilemez ve eğlence, eğitim ve iş gibi çeşitli amaçlar için kullanılabilir. Sanal gerçeklik, gerçekliğin çok yönlü ve farklı formlarda ortaya çıkmasıyla ilişkilendirildiğinde, bu daha karmaşık ve riskli bir duruma işaret eder. Bu bağlamda, klasik veya konvansiyonel zaman anlayışı, bu “yeni gerçeklik” tarafından şekillendirilmelidir. “Sanal gerçeklik” ve “gerçek zaman” konseptleri, ikinci medya döneminin simülasyona dayalı bir kültür yaratmadaki etkisini yansıtmaktadır. Medya, gerçek kimlikleri ve referansları dönüştürme kapasitesiyle, kültürü giderek daha simülasyonel hale getirir. İkinci medya döneminde gerçeklik, çok yönlü bir nitelik kazanmaktadır (Poster, 2017: 118).

Jenkins, dijitalleşen çağda ve yeni medya teknolojisinin ortaya çıkışıyla medyanın birleşen yüzlerinin kültürel düzeyde nasıl bir etki yarattığını “yöndeşme kültürü” perspektifinden değerlendirmektedir. Ona göre, modern kitle medyasının doğuşu halkın kültürel etkileşimlerini azaltmıştır. Ancak medyada son dönemlerde yaşanan bu evrilmeler, bireylerin kültürel oluşumlara yeniden etkin bir biçimde katkıda bulunmalarına imkan tanımıştır. Bu, tıpkı geçmişteki halk kültüründe olduğu gibi geniş bir katılımı, yerel yaratıcılığı ve değişim bazlı ekonomiyi geri getirmiştir. Bu dönüşüm, bireylerin yeni medya

araçlarıyla kendi içeriklerini oluşturup bu içerikleri internet üzerinden paylaşabilmeleriyle mümkün olmuştur. Jenkins, yöndeşme kültürü ile halk kültürü arasındaki temel farkın, halk kültüründe üretici ve tüketici arasında bir ayrım bulunmazken, yöndeşme kültüründe insanların daha katılımcı bir role sahip olmaları olduğunu belirtir.

Etkileşim ve katılım kavramlarının birbirinden ayrı olarak ele alınması gerekmektedir. Etkileşim, tüketicinin verdiği tepkilere dayalıyken, katılım ise daha geniş kapsamlı, sosyal ve kültürel dinamikleri ön plana çıkaran ve medya üreticilerinin tam anlamıyla denetleyemediği bir olgudur. Jenkins, internetin, tüketicilere medya endüstrisinin gözetiminden uzak bir katılım imkanı sunmasından ötürü onu gizlenmiş bir kültürel faaliyet alanı olarak değerlendirir. Bu bağlamda, medya ile kurulan etkileşim ile içerik oluşturma ve dağıtımına olan katılım, farklı mekanizmalardır. Endüstrisel perspektiften bakıldığında, medya firmalarının aktif kullanıcılardan mevcut içeriğin veya medya eserlerinin genişletilmesi, maliyet etkin içerik oluşturma gibi konularda talepleri bulunurken, diğer yandan dijital ortamda dosya paylaşımının basitliği ve medya eserlerinin dijital dönüşümü nedeniyle tüketicinin artan gücü ve telif haklarıyla ilgili endişeler ortaya çıkmaktadır (Jenkins, 2006).

Jenkins, yeni medya ortamında “yöndeşme” terimini kullanıcılar, medyanın akışını daha etkin bir şekilde yönetebilmek ve diğer bireylerle etkileşim kurabilmek adına çeşitli medya araçlarına nasıl adapte olacaklarını keşfetmesi olarak açıklamaktadır. Kullanıcılar, kendi kültürel miraslarına tamamen dahil olabilme ve yaşadıkları medya deneyimini yönlendirebilme hakları için mücadele ederler. Bu “yöndeşme” fenomeni, yaratıcı sektörler için belirsizlik yaratır; zira medya kuruluşlarının, medya tüketiminin ne olduğu konusundaki geleneksel anlayışlarını ve buna bağlı olarak pazarlama ve programlama stratejilerini gözden geçirmeleri gerekmektedir. Bu bağlamda, tüketici ile üretici arasında mutabakat gerektiren dokuz kritik konu belirginleşmektedir. Bu konular; izleyici analizlerini güncelleme, medya içerik yönetimi, dijital ekonominin revizyonu, medya mülkiyetini kısıtlama, medya estetiğini değerlendirme, fikri mülkiyet tanımlarının yeniden şekillendirilmesi, üretici-tüketici ilişkisinin gözden geçirilmesi, küreselleşmenin yeni bir yaklaşımla ele alınması ve bireylerin yeniden bir araya getirilmesi olarak sıralanabilir (Jenkins, 2017: 38-45).

Jenkins, medya yöndeşmesini beş farklı süreçten oluşan bir yapı olarak tanımlar: teknolojik, ekonomik, sosyal (organik), kültürel ve küresel. Teknolojik açıdan yöndeşme, medya materyalinin dijitalleşip çeşitli platformlarda yayılabilmesi veya bu materyalin modifiye edilebilmesiyle ilgilidir. Ekonomik perspektiften bakıldığında, yöndeşme; eğlence sektörünün sinema, TV, kitap, internet gibi değişik mecralara genişlemesi ve kültürel oluşumların ürünlerini medya aracılığıyla geniş bir alana yayılması şeklinde tanımlanabilir.

Sosyal (organik) yndeme ise, tketicilerin yeni medya aralarıyla birden ok grevi e zamanlı olarak gerekletirmeleri ve eitli medya aralarını simultane olarak kullanabilmeleriyle alakalıdır. Kltrel aıdan yndeme, farklı medya araları, sektrler ve trlerin birleerek yeni yaratıcı yaklaımların, medya etkileim yntemlerinin ve trlerin doęmasını ifade etmektedir.

Medya yndemesinin getirdięi yeni perspektif, katılımcı bir halk (folk) kltrnn oluumunu tevik etmi ve bireylerin medya materyali oluturmasına aralar saęlamıtır. Bu, bireylerin medya oluturma srecine aktif katılımını mmkn kılarken, firmaların da dk maliyetle ierik retimi, transmedya ykleme gibi alanlarda bu materyalleri kullanarak deęerlendirmesine imkan tanımaktadır. Kresel yakınsama, medya materyalinin uluslararası seviyede dolaımı neticesinde meydana gelen kltrel karıımı ifade eder. Bu baęlamda, medya yakınsaması, iletiim sektrndeki derinlemesine bir dnm ve evrimi yansıtmaktadır (Jenkins, 2006: 93). Jenkins, yndeme kltrnn dijital bir Rnesans dnemini temsil ettięini ileri srerken, bu alandaki dnmn tketiciler, reticiler ve kavak noktasındaki bireyler arasında sosyal, politik, ekonomik ve hukuki anlamda gerginliklere sebep olduęunu belirtir. Bu dinamiklerin bir arada bulunması, hem kltrel eitlilik yaratırken hem de kltrel birliktelięi, ticarilemeyi ve tabanın (grassroots) kltrel katkılarını tevik eder. Bu, yeni bir kltrel yapılanmanın nn aacaktır (Jenkins, 2001). Jenkins, bu evrimsel deęiikliklerle beraber ortaya ıkan yeni kltrel uygulamaları ve oluumları da yndeme kltr baęlamında analiz etmektedir.

3.4. Dijital Video Oyunlarının zgn Nitelikleri

Bir medyanın, bir aracın ya da sanat biiminin zgn niteliklerinden bahsetmek ‘zgllk’ kavramına bavurmayı gerektirmektedir (Greenberg, 1986). zgllk, her sanat formunun, medyanın veya ortamın kendisini dięer ortamlardan ayıran kendi benzersiz zelliklerine sahip olduęu fikrine iaret eder ve bu zelliklerin kefedilip kullanılması gerekmektedir. Balangıta grsel sanatlarla ilgili olarak ifade edilmi olan bu kavram (rneęin, resim dz oluunu vurgulamalı ve filmde bulunan derinlięi veya hareketi taklit etmeye alımamalıdır), kesinlikle video oyunlarına da uygulanabilir.

Temelinde, video oyunlarını dięer ortamlardan ayıran ey, oyuncunun sanal ortamla etkileim kurabilme yeteneęi ve eylemlerinin sonularını anında tecrbe edebilme imkandır. Oyunlar sadece pasif deneyimler deęildir; ilerlemek iin oyuncunun girdisi ve sanal ortamın temelinde yatan algoritmaların bu girdilere verdięi tepkiler gereklidir. Bu nedenle, bu etkileimlilięi gerekten kullanan oyunlar -ister dallanan anlatılar, oyun mekanięi, ister

oyuncu ajanlığı aracılığıyla olsun- bir araç (medium) olarak video oyunlarının özgüllüğünü benimsemiş sayılabilir. Film ve edebiyat gibi diğer ortamlar genellikle doğrusal bir ilerleme izlerken, video oyunları genellikle doğrusal olmayan deneyimlere izin verebilmektedir. Oyuncular hangi yolları takip edeceklerini, hangi karakterlerle etkileşimde bulunacaklarını ve hangi yan görevleri sürdüreceklerini seçebilir, böylelikle her oyun deneyimi kendine özgü ve biricik olabilmektedir.

Ian Bogost, oyunların kuralları ve mekanikleri aracılığıyla argümanlar üretme, duyguarı ve fikirleri iletebilme şeklini tanımlamak için “prosedürel retorik” terimini ortaya atmıştır. Film veya edebiyatın, anlatı veya görsel retoriğe dayanmasının aksine, oyunlar mesajları ve fikirleri iletmek için oynandıkları şekli kullanabilmektedir. Dahası, prosedürel retorik her bir video oyunu oynanışı sırasında beklenmedik, önceden hesap edilmemiş ya da tasarlanmamış durumların veya anlatıların, nispeten basit oyun kurallarının karmaşık etkileşimleri yoluyla ortaya çıkmasına imkan verebilmektedir. Oyunlara özgü bu durum ortaya çıkan oynanış (emergent gameplay) olarak tarif edilir ve oyunların sunabileceği etkileşimliliğin derinliğine ve zenginliğine işaret eder.

Oyunlardaki sanal mekanlar sadece arka plan değil; bunlar oyuncuların keşfedebileceği, manipüle edebileceği ve hatta şekillendirebileceği yerlerdir. Mekansal keşfe ve çevresel anlatıma izin vermesi bakımından oyun alanlarının mimarisi ve tasarımı, oyuncuya bu alanlarda konulan özgürlük veya kısıtlamalar, oyun ortamının anahtar özelliklerindendir. Diğer taraftan, video oyunları, görsel sanat, ses tasarımı, müzik ve fiziksel etkileşimi (kumandalar veya hatta hareket sensörleri aracılığıyla) birleştirerek çoklu duyuları harekete geçirmektedir. Bu birden fazla duyuya hitap etme ve duyusal daldırma, diğer medyadan farklı olarak izlerkitlelerin eser ile bir bağ kurmasına izin vermekte ve bireyin eserin içinde var olduğu yanılsamasını yaratabilmektedir.

Video oyunlarının medium özgüllüğünü gerçekten kullanabilmek için; oyun geliştiriciler, eleştirmenler ve bilim insanları bu benzersiz özelliklere odaklanmış ve bunların oyun deneyimine nasıl katkıda bulunduğunu düşünmüşler. Video oyunları yalnızca diğer ortamlardan anlatıları veya estetikleri kopyalamakla kalmazlar, aynı zamanda kendilerini benzersiz kılan nitelikleri de ön plana çıkarırlar.

Espen Aarseth, video oyunlarının kullanımlarının ve alımlanma biçimlerinin anlaşılması için, önemli olarak gördüğü video oyunlarının teknolojisi ve ortamının iç işleyişine dikkat çekmektedir. Video oyunları farklı alanlardan birçok düşünür tarafından farklı şekillerde tanımlanmaya çalışılmıştır. Örneğin, Hutcheson (1971), video oyunlarının post-modern sanatın aşırı formu; Bolter (1991) ve Landow (1992) postyapısal metin

kavramının somutlaşması olduğunu öne sürmüşlerdir. Bolter (1991)'e göre, video oyunları aynı zamanda sibersemyotik göstergeler üreten araçlardır. Janet Murray (1997) oyunları interaktif anlatılar; Brenda Laurel (1993) interaktif fantezi sistemleri ve interaktif drama olarak ele almıştır. Birçokları da video oyunlarını postmodern çağın tezahürü ve Umberto Eco'nun temel kavramlarından biri olan açık yapıtlar olarak değerlendirmektedir. Espen Aarseth, bu türden farklı disiplinlere özgü yaklaşımların oyun araştırmalarına empoze edilmeye çalışılmasına karşı çıkarak, video oyunlarının materyal temeli olan yazılımın ve özellikle video oyunlarının mekanik ve makine benzeri boyutlarına odaklanan alternatif bir perspektif sunmayı tercih etmektedir.

Video oyunlarını sibermetinler olarak ele alan Aarseth, yaklaşımını “siber ön-ekinin gösterdiği gibi, metin bir makine olarak –mecazi olarak değil– sözlü işaretlerin üretimi ve tüketimi için mekanik bir cihaz olarak görülmektedir. Sibermetin, edebi alışverişin ayrılmaz bir parçası olarak ortamın karmaşıklıklarını öne sürerek metnin mekanik organizasyonuna odaklanmaktadır” ifadeleriyle açıklamaktadır (Aarseth: 1997, s. 21).

Eğer video oyunları metin makineleri olarak anlaşılırsa oyuncular ve oyunun maddi temeli olan ortam da alımlamanın bir parçası haline gelir. Yeni metin makinesi metni üretir, bu metin (fiziksel) ortam tarafından gösterilmektedir ve oyuncu tarafından oynanmaktadır; yeni medya izlerkitesinin genel olarak kullanıcılar olarak tarif edildiği düşünülürse, bir başka deyişle kullanılmaktadır. Video oyun “metinlerini” okuma süreci, geleneksel medya biçimleri veya metinlerin gerektirmediği şekillerde ortamı ve oyuncuları/kullanıcıları içermektedir. Video oyunları oynanır, yani “etkileşimli” bir süreçte kullanılmaktadır. Aarseth'e göre video oyun böylece metin makinesi ve okuyucu/operatör/oyuncu/kullanıcı arasında bir simbiyoz haline gelmektedir.

Video oyunlarına Aarseth gibi edebi bir perspektiften bakmak, yeni/elektronik medya çalışmaları içindeki polemiklerde belirli aksiyomatik pozisyonları kabul etmeyi gerektirmektedir. Bu pozisyonlar: yazar, metin ve okuyucu arasındaki ilişki; yazarın ve okuyucunun pozisyonu; etkileşim, doğrusal olmayanlık ve anlatı yapıları gibi kavramlar ve nihayetinde fiziksel ortamın rolü yani elektronik ile kağıt metinler arasındaki fark olarak özetlenebilmektedir.

Aarseth tarafından incelenen oyunlar, okuyucunun da katkıda bulunduğu ve bu nedenle Yunanca *ergon* ve *hodos* kelimelerinden türetilen “çaba” ve “yol” anlamına gelen *ergodik* metinler olarak adlandırılan metinlerdir. Tüm metinler okuyucusundan bir tür çaba beklemektedir. Bu çaba zihinsel olabileceği gibi, göz hareketleri, sayfayı çevirme gibi basit fiziksel hareketler de olabilir. Ancak, bu tür temel çabaların kaçınılmaz olduğu varsayılırsa,

Aarseth'in çaba olarak kastettiği şeyin bu aktivitelerin ötesindeki faaliyetleri içerdiği kolaylıkla anlaşılabilmektedir. Aarseth'in terminolojisini kullanırsak, burada çabadan kasıt insan düşüncesinin sınırlarının dışında meydana gelen bir süreci ifade eden ekstranoematik iştir.

Bunun, video oyunlarının temel özelliğini oluşturduğu varsayılabilir; Aarseth'in izlerkitlenin çabası olarak bahsettiği şeyin "etkileşimlilik" kavramını akla getirmesi kaçınılmazdır. Video oyunlarının "etkileşimli ortam"ın somutlaşması olduğunu inkar etmek mümkün değildir - aktif katılımın ve okuyucu/oyuncunun dinamik bir metne göre çalışma olanağı ve gerekliliği, video oyunlarının özünü oluşturur ve kendine özgü kılar:

"Sibermetin okuyucusu, diğer yandan, güvende değildir ve bu nedenle, onun bir okuyucu olmadığı ileri sürülebilir. Sibermetin, olası okuyucusunu bir reddetme riskiyle karşı karşıya bırakır. Sibermetinin okuyucusundan talep ettiği çaba ve enerji, yorumlama meselesini *müdahale* seviyesine yükseltir. Bir sibermetini tanımaya çalışmak, ya yakınlıkla ya da başarısızlıkla sonuçlanabilecek kişisel bir improvize yatırımdır. Bir sibermetindeki gerilimler, anlatı arzusuyla uyumsuz olmamakla birlikte, aynı zamanda daha fazlasıdır: sadece yorumlayıcı bir içgörü için değil, aynı zamanda anlatı kontrolü için de bir mücadeledir: *Bu metni kendi hikayemi anlatması için istiyorum; ben olmadan var olamayacak hikaye*" (Aarseth, 1997: 4).

Bu tür (siber) metin, birçokları tarafından devrimci olarak kabul edilir. En çok dikkat, okuyucunun değişen/güçlendirilmiş rolüne yönlendirilmiştir. Okuyucu, aynı anda yazma ve okuma yapan bir 'wreader' (Landow, 1992) olarak kabul edilir. Metni hem alımlayan hem de alımlama biçimine etki edebilen okuyucu, yazarın hayal ettiği şekilde değil, metni okuduğu ve metnin yaratılışını, kendi deneyimini belirlediği ortak yazarlık konumuna yükselir. Kullanıcı/okuyucu, geleneksel metindeki yazar hegemonyasının prangalarından kurtulmuştur (Rosenberg, 1994).

Espen Aarseth'in çalışması video oyunlarını sibermetinler olarak ele almaktadır. Birçokları bilgisayar hipermetninin ortaya çıkışını okuyucunun özgürleşmesi, okuma sürecinin yapışökümü, doğrusal olmayan anlatılar, yazarın ölümü, demokratikleştirilmiş kitle iletişimi ve diğer benzer devrimci iddialarla ilişkilendirmektedir. Fakat fiziksel medya katmanının önemini değerlendirirken metne farklı yaklaşmaktadırlar.

1970'lerde Zork gibi başlangıçta metin tabanlı macera oyunları ile elektronik edebiyatın ilk örneklerinin ortaya çıkmasıyla, bilgisayar dünyasının metni edebiyat dünyasının metniyle iç içe geçmeye başlamıştır. İki ayrı tür metin kullanımı birleşmiştir: geleneksel edebiyata benzer, önceden tanımlanmış kelime sırasına sahip bir metin tipi, bilgisayar sistemleri için dinamik bir kontrol/iletişim aracı olarak metnin önemli ölçüde daha yeni bir kullanımıyla birleştirilmiştir. Bu sentez başarılı olmuştur - sadece okuyucu/kullanıcı

metnin ortaya çıkışının büyük ölçüde kontrolünde değil, kullanıcının metni/hikayeyi ileriye taşıyan farklı seçenekleri kontrol etmesi/keşfetmesi de beklenmektedir. Sonuçlanan gerçek metin, kullanıcıdan kullanıcıya önemli ölçüde farklılık gösterecek ve bir “okuma” ile diğer başka bir okuma asla aynı olmayacaktır ve farklı okuyucularda oldukça farklı tepkiler üretecektir. Bu yeni sibermetinde geleneksel edebiyat hikaye anlatımı ve bağlam sağlar, bilgisayar metni kullanıcı arayüzü bileşeni “etkileşimli” unsuru sağlar. Bu kombinasyon, teknolojinin fiziksel ortamı tarafından bahsedilen benzersiz birincil temsil özelliğini kullanır, yani “etkileşimli” bilgisayar ve ekranı.

Bu analizin dikkati işlevselliğe doğru kaymaktadır; bu nedenle, kaçınılmaz olarak etkileşim kavramının göz önünde bulundurulması gerekmektedir. Etkileşim, video oyunlarının tüm ortamının benzersiz özünü temsil eder ve bu ortamın büyük vaadini ve anlamını oluşturur. Çoğu bilgisayar ve yazılım programı, herhangi bir çağdaş bilgisayar sisteminin bir parçası olarak etkileşim sunar. Etkileşimin çoğu örneğinin aksine, oyun etkileşimi teorik olarak yalnızca bir amaca hizmet eder: eğlendirmek. Video oyunları, bilgisayar tarafından üretilen etkileşimin ekstra bir boyutunu sunar, bunu tahtalar, kartlar, zarlar veya diğer popüler oyun araçlarına dayanan geleneksel oyunlardan ayırır; bu oyunlarda etkileşim (insan) rakipler tarafından sağlanmaktadır. Ancak bu geleneksel oyunlar, esneklik açısından ciddi sınırlamalara sahip olup fiziksel oyun araçlarına büyük ölçüde bağımlıdır. Video oyunları da fiziksel araçlar kullanır - bilgisayar, oyun konsolu vb. ve denetleyiciler - ancak yeni oyun yazılımı yükleyebilme yeteneğiyle sınırsız esneklik ve deneyimlere olanak tanır. Her yeni video oyunu, etkileşim ve deneyimlerin yeni bir evrenini açmaktadır.

Etkileşim, okuyucu-yazar ikilemini yapı sökme uğratarak kitle iletişimde bir devrimi müjdelemiştir. Etkileşim imkanı metinlerin kaynak ve izlerkitle tarafından ortak biçimde oluşturulmasına imkan sağlar; ya da metin her bir kullanıcıya özgü biçimde adapte olur. Etkileşim, medyanın güç ilişkilerini sorgulamayı teşvik etmektedir ve yeniden yorumlamaktadır. İzlerkitleler artık iletişim ve bilgi hiyerarşisinin tek yönlü zirvesinde oturan yazar/kaynakların insafına kalmış itaatkarca mesajları bekleyen pasif bir kitle izleyici değildir. İletişim tarihinde ilk kez aktif olarak katılıp kendi bireysel medya deneyimlerini etkileyen kararları alabilirler. Bu yorumlama ve iletişim kontrolünün merkezsizleşmesi, üretim ve tüketim için kritik sonuçları olan demokratik ve kişiselleştirilmiş bir ortamın temellerini atmaktadır.

Video oyunları gibi etkileşimsel eğlencelerin üretimi, Pine ve Gilmore (1999) tarafından ortaya atılan deneyim ekonomisi kavramlarıyla paralel olarak yeni bir endüstrinin doğmasına neden olmaktadır. Ana ürün, bir video oyununu oynamanın eğlenceli deneyimi

veya deneyime dayanan mallar olmaktadır. Bu anlamda küreselleşmiş kapitalizmin enformasyona dayalı çağında video oyunları post-endüstriyel, post-Fordist çağın ideal metası ortaya çıkmaktadır. Kline ve diğerleri, Martyn J. Lee'nin farklı paradigmlar/rejimler için "ideal mal" hakkındaki yazılarına atıfta bulunmaktadır (Lee, 1993).

Endüstri çağının ideal malı Ford'un T modeliydi. Bu araba hem yapısında hem de üretiminde standardize edilmiş, milyonlarca ünite olarak seri üretilmiş, fiyatlandırma ve üretim mantığı açısından kitlesel pazar bağlamına uyarlanmış - kitlesel pazar endüstrisi çağını temsil eden yeni bir mal türü olarak sözde Fordizm çağına yol açmıştır. Örneğin, Fordist çağ olarak tabir edilen dönemin sineması incelendiğinde Alfred Hitchcock, John Ford, Howard Hawks gibi yaptıkları tercihlerin sorgulanmasının bile mümkün olmadığı, film anlatısı üzerinde mutlak hakimiyeti olan yönetmenler akla gelmektedir.

Bazı post-endüstriyel perspektiflere göre (örn. Bell, 1976), Batı ekonomisi, üretimden hizmetlere doğru temelini dönüştürmekte ve bilimin ve bilginin öncülük ettiği bir ekonomiye yol açmaktadır, burada bilgi merkezî bir mal olarak konumlanmaktadır. Kline ve diğerleri, video oyununun üretiminin organizasyonu, tüketimi, ortamının simülasyon doğası ve benzersiz pazarlama mantığı nedeniyle post-endüstriyel malın ideal bir versiyonunu tipikleştirdiğini iddia etmektedirler. Bu anlamda etkileşimsel doğaları sebebiyle video oyunları sinemaya yakınsadıkça Fordizm-sonrası çağdaş dünyanın ihtiyaç duyduğu sinematik deneyimi en iyi sunan araçlar olarak karşımıza çıkmaktadır.

Bu anlamda video oyunları ve endüstrisiyle sınırlı olmayan etkileşim kavramını, en iyi ve somut haliyle video oyunlarının vücuda getirdiğini söylemek mümkündür. Niesz ve Holland (1984) tarafından edebiyat çalışmalarında ortaya atılan ve daha sonra yeni medya kuramcıları tarafından coşkuyla benimsenen "etkileşimli kurmaca" kavramı, video oyunlarının bir kurmaca hikayesi anlatma konusunda yeni bir yol sunduğu temel varsayımına odaklanmaktadır. 1960'larda Spacewar! gibi ilk bilgisayar oyunlarının ortaya çıkmasıyla oyunların bir hikaye ve kurmaca olarak algılanabileceği açık hale gelmiştir.

Hikaye ve kurmaca, anlatılar ve anlatı yapıları üzerine yapılan çalışmalar genellikle anlatıbilimin konuları olan kavramlardır. Anlatıbilim ile yeni ortaya çıkan oyun çalışmaları alanının birleştirilmesi için önemli bir çaba sarf edilmiştir. Bu birleştirici perspektiflerin önemli savunucuları arasında Janet Murray (1997), Brenda Laurel (1993) ve Marie-Laure Ryan (2001) bulunmaktadır. Bu kuramcıları, video oyunları gibi "etkileşimli medya"ya anlatıbilim perspektifinden yaklaşılmasını önermektedirler. Oyun çalışmalarında anlatının önemini en yoğun şekilde savunanlardan biri olan Janet Murray, "dijital ortamlar" bağlamında *etkileşimsel* kavramını şu şekilde tanımlar:

“Prosedürel ortamlar sadece kural-üretilen davranış sergiledikleri için değil, aynı zamanda davranışı teşvik edebildiğimiz için bize cazip gelir. Bu ortamlar girdimize duyarlıdır. Film kamerasının ve projektörünün temel temsil özelliği, eylemin zamanla fotoğrafik bir şekilde gösterilmesi iken, bilgisayarın temel temsil özelliği, tepki yaratabilen davranışların kodlanmış bir şekilde sunulmasıdır. Bilgisayarların etkileşimli olduğunu söylediğimizde çoğunlukla kastettiğimiz budur. Bununla, bilgisayarların hem işlemsel hem de katılımcı bir ortam oluşturduğunu kastediyoruz” (Murray 1997: 74).

Murray, siberuzamın veya dijital ortamların etkileşimli boyutunu oluşturan işlemsel ve katılımcı özellikleri ayrıntıyla ele almaktadır. Bu, siberuzamın mekansal ve ansiklopedik özellikleri ile birlikte siberuzamın daldırıcı boyutunu oluşturur. Bilgisayar ve tüm yazılımın matematiksel ve ikili mantık temelini vurgulayan bir dizi kuralı yürütme yeteneği, siberuzamın işlemsel özelliğini sağlar. Kural-üretilen davranışla bir işlemsel ortam üretmek, ortamın kullanıcıları tarafından yeni bir davranışın teşvik edilmesine olanak tanır, bu da etkileşimliliği ortaya çıkarır. Bu işlemsel ortamlar, gezilebilir alanı temsil etme yeteneği ile karakterize edilen siberuzamın mekansal özelliğiyle zenginleştirilmektedir. Murray’e göre “doğrusal medya” olan kitaplar ve film gibi medyaların aksine, sadece dijital ortamlar kullanıcıların hareket edebileceği bir alan sunabilmektedir. Siberuzamın daldırıcı boyutu, bilgi teknolojisinin sağladığı “sonsuz kaynakları” vurgulayan ansiklopedik özellikle birlikte oluşturulmuştur.

Brenda Laurel ise “Computer as a Theater”da (1993) bir “etkileşimli fantezi sistemi”nin bir parçası olarak “etkileşimli drama”yı hayal eder. Bu sistem, katılımcıya etkileşimli bir şekilde uyum sağlayan, ancak drama bütünlerini organik bir şekilde yaratmayı başaran bir “oyun yazarı” tarafından yönetilir. Oyun yazarı, katılımcının bir hikayenin gelişiminde birinci şahıs perspektifi/deneyiminden katılım sağlamasına olanak tanıyan etkileşimli bir oyun yazma uzman sistemidir. Oyun yazarı, eylemi ileriye taşımak ve onu dramatik olarak ilginç kılmak için olayları ve karakterleri organize ederek hikayeyi etkileyebilir. Laurel’in etkili perspektifi, video oyunlarının, ya da Laurel’in durumunda “insan-bilgisayar etkinliği”nin ortamını analiz etmek ve etkileşimlilik kavramındaki anlatı potansiyelini açıklamak için anlatı ve drama (özellikle Aristoteles) teorik çerçevelerine dayanmaktadır.

“Etkileşimli anlatılar” alanındaki diğer önemli bir perspektif, Marie-Laure Ryan’ın “Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media” (2001) adlı eserinde sunduğu perspektiftir. Ryan, sanal gerçeklikten, dijital bir ortamda anlatılara dair anlayışı yeniden yorumlamaya imkan tanıdığı için övgüyle bahsetmektedir. Murray gibi Ryan da video oyunu ortamının iki belirleyici boyutu olan daldırma ve

etkileşimliliği ortaya koyar, daldırmaya büyük bir vurgu yapar. Ryan, bu özelliklerin her zaman tüm sanat formlarının başarmaya çalıştığı bir şey olduğunu düşünmektedir. Ryan’a göre etkileşimlilik, okuyucunun katılımı ve anlam inşasına bağlı olarak zayıf ve güçlü formlara ayrılabilir. Ancak Ryan’ın birincil odaklandığı başka bir etkileşim türüdür:

“Ancak bu sayfalarda en çok dikkat çeken etkileşim türü, varlığını büyük ölçüde elektronik teknolojiye borçludur: Okuyucunun ‘metin’in işaretel bir gösterim olarak ‘metni’ etkilemesine ve onun dinamiklerini kontrol etmesine olanak tanıyan metinsel mekanizmalar. Burada da zayıf ve güçlü bir form arasında bir kontrastla karşılaşıyoruz. Zayıf harfi harfine anlamında [...] etkileşim, önceden tanımlanmış alternatifler arasında bir seçimdir. Daha güçlü bir formda, okuyucu -daha uygun bir şekilde etkileşimci olarak adlandırılır- sözlü veya fiziksel eylemlerle bir rolü gerçekleştirir, böylece metnin fiziksel üretimine gerçekten katılır” (Ryan, 2001).

Ryan, “varlığını elektronik teknolojiye borçlu” olan etkileşimli metinlerle elektronik teknoloji arasında doğrudan bir bağlantı çizen teorisyenlerle aynı fikirdedir. Bu, okuyuculara önceden tanımlanmış seçenekler arasından seçim yapma yeteneği vermektedir. Etkileşimin daha güçlü formlarında, metinler okuyucunun/etkileşimcinin metnin ortak üretimine katılmasına izin verir. Bu sonuncusu, daha güçlü form ve etkileşimin ana tanımı, Ryan’ın “metni işaretel bir gösterim olarak” ve “etkileşimli metinleri” Aarseth’e benzer yollarda anladığı “metinsel mekanizmalara” atıfta bulunduğu için ergodik edebiyat ve sibermetinlerle teorik olarak uyumludur.

Aarseth’in Cybertext - Ergodic Edebiyat Üzerine Perspektifler adlı eserinin temel özelliği metne odaklanmasıdır. Aarseth’in savunduğu gibi, metnin evrensel tanımları yoktur - kendi tanımı, temel işlevi sözel bilgi aktarmak olan nesneler üzerinedir. Bu, grafemleri, diğer bir deyişle alfabedeki harfleri, logogramları ve çeşitli yazı sistemlerinin bir parçası olarak kullanılan diğer işaretleri belirtir. Odak noktası, genellikle konuşma ile ilgili olan sözel bilgi üzerinedir. İşaretler, semboller veya simgeler gibi ilgili diğer nesnelerin diğer temel işlevleri vardır. Ayrıca sözel bilgi aktarabilirler, ancak öncelikle belirli bir anlamı iletme veya işaretin kendisi dışındaki bir anlamı temsil etmek için kullanılırlar.

Aarseth’in “sözel bilgiye” dayalı siber metin teorisi, üç boyutlu sinematik oyunlar gibi mevcut fenomenlerin büyük bir kısmını gözardı ederek kapsama alanını daraltmaktadır. Aarseth’in çalışmasından bu yana, 3 boyutlu grafiklerin evrimi ve popülerleşmesi, yeni medya ve oyun çalışmalarının manzarasını kökten değiştirmiştir. Cybertext - Ergodic Edebiyat Üzerine Perspektifler’in yazılmasından bu yana, metin tabanlı oyunlar büyük ölçüde marjinalleşmiştir.

Espen Aarseth'in Cybertext'i yazdığı sıra video oyunları, yavaş yavaş üç boyutlu olmaya başlamıştır. Fakat Aarseth'in çalışmasının, her ne kadar genel olarak bütün oyunlara uyarlanabilir olsa daha çok metin tabanlı dijital oyunlar ve metinsellik üzerinde durduğu görülmektedir. Video oyunlarının gelişim çizgisinin hipermetinlerden imajlara ve imajların çekiciliğine doğru kaydığını Aarseth'in kendisi de ifade etmektedir. İmajlar özellikle hareketli imajlar, metinlere kıyasla uzamsal ilişkileri daha güçlü bir biçimde temsil etmektedir; bu nedenle metinden grafiklere doğru bir gidişat doğal ve kaçınılmazdır.

1981'de bugün auteur oyun yapımcıları arasında sayılan Shigeru Miyamoto'nun tasarladığı Donkey Kong oyunu oyuncuların bir film izleyicisi gibi kendini ekrandaki kahramanla özdeşleştirebildiği bir anlatı ortamını yaratmıştır. Oyuncu, ekran üzerinde bir sinema filmindeki gibi her engeli aşarak hedefine ulaşan sanal bir kahramanla etkileşimde bulunur. Dahası, bu kahraman daha önceki Pac-Man, Space-Wars, Tetris gibi oyunlarda olduğu gibi soyutlama düzeyinde değildir. Mario, bu oyunda kurtarılması gereken bir kadın ve onun karşısındaki düşmanı olan Donkey Kong ile dramatik bir çatışma içindedir. Bu tür oyunlar sayesinde, hikaye ve karakter içeren dijital oyunlar eğlence dünyasında daha baskın bir konuma gelmiştir (Sayılğan, 2014). Etkileşimde bulunan ve kontrol edilen karakterin antropomorfik, yani insan şeklinde temsil edilmesi oyuncuya sadece zevkli bir tecrübe sunmakla kalmaz, aynı zamanda sinemanın izleyenlerde meydana getirdiği korku, melankoli, kaygı, coşku veya mutluluk gibi duygusal tepkileri de tetikleyebilmektedir. Öykü elementinin oyunun içeriğine dahil olması, etkileşimliliğin sadece ekranla sınırlı bir nitelik olmadığını gösterir; bu, bazen lineer hikaye anlatısını da evirip dönüştüren bir kapasite kazandırabilir (Sayılğan, 2012).

Bu durum, video oyunlarının da daha önceki dramatik sanatlar gibi kahramanın macerasını anlatan, içerisinde özdeşlik, taklit, çatışma, hareket, evrim, baş kahraman, karşıt kahraman, arınma, diyalektik yapı gibi klasik dramatik unsurları içeren bir yapıda kurgulanmasına yol açar. Ancak bu yenilikçi dramatik formun en önemli ayrımı, etkileşimli olması ve hikayeyi deneyimleyen bireye metin üzerinde belli bir etki kapasitesi sunmasıdır.

Oyun yazılımı ya da oyuncunun yarattığı veya değiştirdiği iki ya da üç boyutlu görsel tasvirlerle, Mario gibi dijital oyunlarda yer alan avatar, oyuncunun kendi hayal dünyasını temsil eder. Oyuncunun yapması gereken tek şey, bu ana karakterle bağ kurmaktır. Avatar, sanal ve görsel bir kimlik olarak, oyuncuyu oyunun evrenine ve hikayesine dahil eden bir sanal fiziksel varlıktır. Bu varlık sayesinde oyuncu, oyun içerisinde ilerleyebilir ve hikayede ve oyunun kurgusal evreninde denetim sağlar. Video oyunlarının dramatik ve yapısal evrimi, bu yeni medyadaki etkileşim ve görsel temsilin ilerlemesiyle eş zamanlıdır. Video oyunlarının

geçmişini incelendiğinde, metin tabanlı oyunlardan modern üç boyutlu oyunlara kadar olan evrim sürecinde, etkileşim de farklı değişikliklerle ilerlemiştir. Etkileşimliliğin tarihine baktığımızda ve medya, hikaye, görsel sanat tarihiyle karşılaştırdığımızda, edebiyattan simülasyonlara doğru bir evrim süreci gözlemlenmektedir. Sanat tarihinde hikaye anlatıcılığı, edebiyatın soyut tasvirinden, etkileşimin somutlaşmaya başladığı bir aşamaya evrilmiştir. Bu evrim, video oyunlarının kendi tarihinin bir yansıması gibi durmaktadır:

“Geleneksel medyanın aksine, video oyunları sadece temsile dayalı değildir; fakat simülasyon olarak bilinen alternatif bir işaretli yapıya sahiptirler. Simülasyon ve anlatılar bazı ortak unsurları paylaşıyor olsalar da (karakterler, mekanlar ve olaylar) mekanikleri temelde farklıdır. Daha da önemlisi, aynı zamanda farklı retorik olasılıklar sunarlar” (Frasca, 2003: 222).

Ek olarak, video oyunlarının tarihçesinde, hikayenin oyuncuya iletilmesi amacıyla, video oyun içeriğinde etkileşimli ve etkileşimsiz kısımların ve segmentlerin bir arada planlanarak entegre edildiği görülmüştür. Bu bağlamda hikaye, karakterler ve karakterin izleyen eylemlerini açıklayan sekanslar ve sahneler, oyunun oluşturulduğu dönemin teknolojik olanaklarına göre, görsel tasvir, resim ve video materyali kullanılarak, oyuncunun etkileşime geçebileceği oynanabilir segmentlerden bağımsız şekilde oluşturulmuştur. Oyuncunun, video oyunu ile etkileşimini kesip sadece izleyici olmaya dönüştüğü bu etkileşimsiz bölümlere “sinematik” denir. Sinematikler, resim, video kaydı, iki ya da üç boyutlu animasyon yöntemleri veya bu görsel ve işitsel materyalin kombinasyonu (compositing) ile oluşturulmuş olup, oyuncunun fiziksel etkileşimi bir süre için durdurup sadece zihinsel ve duygusal etkileşime devam edebilmesini sağlar. Bu etkileşimsiz segmentler, sahneler ya da sekanslar, oyunun oynanabilir kısımları arasında film diliyle hikaye anlatan görsel ve işitsel sahneleri içerir. Bu yüzden, oyuncular video oyun içeriğiyle etkileşimde bulunurken, aynı zamanda daha eski bir medya formatı olan sinemanın etkisi altında da bulunmaktadır (Sayılğan, 2014).

Video oyunlarındaki etkileşimli kısımlar ile etkileşimsiz sahneler arasındaki gerilim devam eden anlatı mı yoksa oynanış mı sorusunu akla getirmektedir. King ve Kryzwinska (2006) bunu şöyle ifade etmektedir: “Oyunlar, önemli bir anlatı veya hikaye anlatma bileşenine sahip bir ortam mıdır? Oyunla ilgili özel görevler ne kadar bu tür etkinliklerin yerleştirildiği anlatı yapılarından etkilenir”? Bir yanda, Murray (1997) bilgisayarın “anlatı ifadesinin spektrumunu yeniden şekillendirme vaadi” üzerinde dururken, Aarseth’ten esinlenerek çalışan Eskelinen, video oyunlarındaki hikayeleri “oyunlara sadece ilgi çekmeyen süslemeler ya da pazarlama araçları olarak görür ve bu tür araçları çalışmanın zaman ve enerji kaybı olduğunu” belirtir (akt. Klevjer, 2006). Ancak, Eskelinen’in “radikal ludoloji”

yaklaşımı, her türlü çerçeveleme veya anlatı tartışmasını sert bir şekilde geri itiyor olması, video oyunlarının şüphesiz anlatı üretme yönündeki güçlü girişimler ışığında açıkça sınırlayıcıdır. Video oyun teorisine daha yakın yaklaşımlar, King ve Krzywinska ile Juul gibi yaklaşımlar, anlatı ve oyun arasındaki bu bölünmeye daha az kutuplaşmış bir yaklaşım sergilemiş, ludolojik ve naratolojik arasındaki bu gerilimi ele alan video oyun teorisi modellerini önermişlerdir. Aarseth'in de belirttiği gibi, "oyunlarla anlatılar arasında hiçbir fark olmadığını iddia etmek, her iki kategorinin temel niteliklerini görmezden gelmektir. Ve yine de... fark kesin değildir ve ikisi arasında önemli bir örtüşme vardır" (Aarseth, 1997).

Gerçeğe oldukça yakın görüntüler üretebilme kapasiteleriyle çağdaş video oyunlarının birçoğu, özellikle, Red Dead Redemption, Detroit: Become Human, Resident Evil veya Metal Gear Solid serisi gibi "hikaye odaklı" oyunlar, video oyunlarını ne tamamen anlatısal ne de tamamen ludolojik olarak görmeyi mecbur kılmaktadır. Aslında, video oyunları hem ergodik bir ortam olarak, kullanıcının Aarseth'in yaklaşımıyla "metnin maddiliğiyle doğrudan etkileşimde bulunarak malzemenin yapısal yapısının inşasına katıldığı", hem de kullanıcının semantik anlam oluşturmak için çeşitli işaretlerle etkileşimde bulunduğu bir temsil biçimi olarak görülebilmektedir.

Video oyunlarındaki sinematik olarak adlandırılan arasahneler bu anlatı ile oynanış arasındaki bölünmeyi çözümlemede yardımcı olan anahtar bir olgu haline gelmektedir. King ve Krywinska bu bölünmeyi ve arasahnelerin rolünü karakterize ederken, "anlatının ara sahneler ve diğer 'oyun dışı' unsurlara olan bağımlılığı... anlatı boyutunun genellikle oyun oynama boyutuna zıt olarak görülmesinin ana nedenlerinden biridir" (2006: 44) şeklinde belirtirler. Benzer şekilde, Juul (2006) arasahnelerin, oyuncunun bir şey yapmasını engellemesi ve bir anlamda bir oyunda oyun dışı bir öge olması nedeniyle genellikle sorunlu olarak görüldüğünü belirtir.

İnteraktiflik teriminin nasıl kullanıldığına dikkat etmek önemlidir. Aarseth (1997)'in "ergodik" teriminin kullanımıyla önerildiği gibi, buradaki interaktiflik "okuyucunun metnin içinde ilerleyebilmesi için ciddi bir çaba gerektiren" koşullarla tanımlanmıştır. King ve Krywinska (2002: 22-23) şöyle devam etmektedir, "video oyunu oyuncusunun ekranda olan bitene etki edecek şekilde olaylara tepki göstermesi gerekmektedir... başarı genellikle tepkilere, etkili el-göz koordinasyonuna ve joypadler ve klavyeler gibi cihazlar aracılığıyla kazanılan hareketlere veya becerilere bağlıdır". Başka bir deyişle, "interaktiflik" kullanıcıların dijital metin aracılığıyla yol alırken doğrudan etkisine dayalı olarak tanımlanmaktadır. Bu tanım, geniş medya çalışmalarında daha kapsamlı bir şekilde tanımlansa da birçok yönden aynı kavramdır, burada "interaktiflik"; medya metinlerinde kullanıcı katılımının daha güçlü

bir hissini, bilgi kaynaklarına daha bağımsız bir ilişkiyi, bireyselleştirilmiş medya kullanımını ve daha fazla kullanıcı seçeneğini sağlar (Lister, 2003). Ayrıca, interaktif olmak, kullanıcıların eriştikleri resimlere ve metinlere doğrudan müdahale etme ve değiştirme yeteneklerini belirtir. Bu nedenle yeni medya için izlerkitle bir ‘kullanıcı’ haline gelir. Buradaki odak, Aarseth’in belirttiği gibi, göz hareketi ve sayfaların periyodik veya keyfi olarak çevrilmesinin ötesinde, kullanıcının metinle aktif ve fiziksel etkileşimidir.

Bu tanıma dayanarak, oyun oynama ve arasahneler arasında yapılan standart ayrım, ilkinin “aktif” ya da “interaktif” ve ikincisinin “pasif” olmasıdır. Bu, Juul’un arasahnelerin tanımında işaret ettiği sorundur, çünkü bu sahneler oyuncunun herhangi bir şey yapmasını engeller. Benzer şekilde, Rehak, arasahneleri, oyunun “izlenmek için tasarlandığı, oynamak için değil” anlar olarak tanımlar. “Bu anlarda, oyun oyunculara (genellikle ekrandaki üst ve alt kısımlarda siyah çubuklarla ‘geniş ekran’ moduna geçerek) kontrollerden ellerini çekmelerini ve oyunun hikayesini ilerleten bilgiyi sadece izlemelerini belirtir” (2003: 103). Etkileşimselliğin askıya alınması, birçok teorisyenin oyunun genel interaktif yapısı içinde arasahneleri pasif anlar olarak karakterize etmesine neden olur ve bu, “oyuncular ve yorumcular arasında oldukça rahatsızlık yaratır” (Newman, 2004: 71). Grodal bu rahatsızlığı, arasahnelerin aslında “etkileşimi engellediğini” ve bu engelleme nedeniyle, arasahnelerin “film bağlamında olduğundan daha ‘ölü’, daha ‘soluk’ olarak deneyimlendiğini” öne sürerek dile getirir (Grodal, 2003: 144). Her durumda, video oyunları ludik bir ortam olarak tanımlanır ve oyun oynamanın ve “katılımcı etkileşiminin” önemini vurgular. Arasahnelerin video oyun deneyiminin tamamına zararlı olduğuna dair argümanlar açıkça Klevjer’in terimiyle “radikal ludoloji” argümanlarıdır. Burada, video oyunlarını bir ortam olarak benzersiz kılan şeyden sapma olarak görülen her şey, video oyunlarının sözde “interaktif” ögesini bir şekilde baltalıyor olarak görülmektedir.

Ancak bu durumların her birinde, etkileşimlilik kavramı oldukça dar bir şekilde tanımlanmıştır; Grodal’ın tanımının önerdiği gibi, etkileşim sadece kontrol cihazı oyuncunun ellerinde olduğunda gerçekleşir, yani bir başka deyişle, sibernetik veya homeostatik geribildirim döngüsünün bir parçası olarak oyuncunun “bir arayüz aracılığıyla bazı motor hareketlerde” bulunduğu durumlarda gerçekleşir (Grodal, 2003: 142). Elbette arasahnelerin video oyunlarında kullanılmasının sebebi yalnızca sinematik görüntülerin cazibesi değildir. Yalnızca bunlarla sınırlı olmamakla birlikte pratik bilgisayar sorunları, kayıt noktası, oyuncuya mola verme, ilerleme/geribildirim, ödül, hikaye gelişimi gibi birçok sebep sayılabilmektedir. Dahası, modern oyunlar arasahneleri de etkileşimli hale getirmeye çalışarak daha yaratıcı yenilikler de denemektedirler.

Örneğin, Resident Evil 4 oyunu, arasahnelerin sunumunda önemli bir değişikliğe gitmiştir. Resident Evil 4, arasahneleri etkileşimlilik ve faillik kavramlarına farklı yaklaşımlar öneren iki çok özgül ve sıradışı şekilde kullanmıştır. Bu kullanımların ilki, oyuncuların sunulan eylemin sonucunu etkilemek için kontrol cihazlarındaki belirli tuşlara hızla basmaları gerektiği Quick Time Event olarak da bilinen arasahnelerde gerçekleşmektedir. Bu anların bazıları oldukça basittir: bir tuşa hızla basmak, ana karakter Leon'un sallanan bir baltadan ya da kontrolden çıkan bir kamyonetten kaçmasına olanak tanımaktadır. Diğerleri genellikle daha karmaşıktır: daha uzun bir sekans içinde, Leon'un oyuncunun çoklu tuş kombinasyonunu başarıyla tamamlaması durumunda onu ezmemesi için dev bir kayadan kaçması gerekmektedir. Her iki durumda da sonuçlar benzerdir: eğer oyuncu tuş basışlarını doğru zamanda yapmazsa, Leon baltayla, kamyonetle ya da kayanın altında ezilerek korkunç bir şekilde ölür ve bu, oyun motorunun tekrar yüklenmesi için kısa bir bekleme süresinden sonra başka kısa arasahneyle gösterilir. Yüzeyde, Resident Evil 4'ün, oyuncunun arasahne betimlenen anlatı olayının sonucunu doğrudan etkilediği bir etkileşim formu sağlayarak pasif arasahne sorununa bir çözüm sunduğu görünmektedir. Playstation dergisinin oyun için yaptığı inceleme, oyunun sinema sahneleri sırasında interaktif anlarla dolu olduğunu belirtmektedir. "Resident Evil 4, Metal Gear Solid'den bile daha çok, kontrolü sizden almadan size bir aksiyon filminin yıldızıymışsınız gibi hissettirmeye en yakın oyun" (Randy, 2005). Burada aslında oyuncuya ne kadar kontrol ya da faillik imkanı verilmektedir sorunu ortaya çıkmaktadır?

Biçimsel olarak, oyun içindeki bu anlar, oyundaki diğer oyun unsurlarıyla daha az ilgili olup, 1990'ların interaktif filmlerinin basit düğme arayüzüyle daha çok ortak özellik taşımaktadır. Oyunun oyun içi kontrol şeması oldukça karmaşıktır ve geniş bir navigasyon ve aksiyon etkileşimine izin vermektedir. Örneğin, oyuncu, oyun kumandasını kullanarak tam anlamıyla oluşturulmuş üç boyutlu bir ortamda dünyanın mekansal navigasyonuna Leon ile katılabilmektedir. Ayrıca, oyunun omuz-üstü kamera perspektifi Leon'un silahlarını neredeyse nokta atışı doğruluğunda hedef alması için kullanılabilmesine imkan tanımaktadır. Ancak, bu arasahne anlarına gelindiğinde, arayüzün dinamik kullanımı, iki önceden belirlenmiş arasahneden birini etkinleştirmek için sinematik moda geçmektedir. Arasahnelerden ilki, Leon'un başarılı olduğu; diğeri ise başarısız olduğu sahnedir.

Burada tanımlanan "etkileşim", 1990'lardaki CD-ROM tabanlı "interaktif filmlere" benzer bir etkileşimdir ve "bu etkileşim... seçici, dallanan anlatı türü veya menü tabanlı olarak tanımlanmaktadır" (Perron, 2003: 239). Ayrıca, bu, "'kullanıcının zaten oluşturulmuş elementlere erişim sırasını belirlemede aktif bir rol oynadığı' kapalı bir etkileşimdir", bu

nedenle bu etkileşimin “aslında bir illüzyon olduğu” sonucuna varılır (Perron, 2003: 239). Bu nedenle, bu anlar, arasahne içindeki etkileşim sorununa bir “çözüm” gibi değil, aslında oyuncunun kontrol hissini kazanmak yerine kaybettiği daha önceki bir forma dönüş gibi görünmektedir. Ancak, Playsatation dergisindeki inceleme yazısı, bu anların etkisini şöyle tarif eder: Resident Evil 4 şimdilik bir aksiyon yıldızı gibi hissetmenizi sağlamaya en yakın oyun, çünkü oyunun mekanikleri aksiyonun harika görünmesine ve hissettirmesine yardımcı olmaktadır.

Bu türden oyun basınının değerlendirmelerini yanıltıcı olarak görmek kolay olsa da, incelemenin bu anların kullanımının oyuncular üzerindeki etkisini nasıl tarif ettiğini dikkate almak önemlidir. “Harika görünmesi ve hissetmesi” tam anlamıyla bilimsel olarak ele alınamasa da bu anların, oyunun diğer etkileşimli unsurlarıyla birleşerek oyuncu için belirli bir temsili failik türü oluşturduğuna dikkat çekmektedir: “bir aksiyon filminin yıldızı olma hissi”. “Temsili” terimini kullanarak, kullanıcının ajanlık hissini gerçek hayatta değil, bir aksiyon-macera filmi kahramanı gibi kurgusal bir figür açısından deneyimlediği bir failik fikri önerilmektedir.

“Faillik” kavramı, arasahnelerin kullanımı hakkındaki argümanın merkezinde yer aldığından, bu terimi tanımlamanın yanı sıra onu etkileşim kavramlarıyla karşılaştırmak önemlidir. Hem Grodal hem de Murray için “etkileşimlilik” sorunlu bir terim haline gelmiştir ve bu nedenle her ikisi de bu terimi sadece daha doğru bir şekilde tanımlamakla kalmayıp “faillik” kavramı üzerinden genişletme ihtiyacını hissetmektedir. Bu nedenle, Grodal ve Murray için “etkileşimlilik”, Lister ve Aarseth’in kavramlarına oldukça benzer bir şekilde, kullanıcının bilgisayarla fiziksel etkileşimini ve kullanıcının eyleminin bilgisayarda bir şekilde görünümü etkileme yeteneğini içermektedir. Ancak, “sadece bir joystickli hareket ettirme ya da bir fareye tıklama yeteneği” (Murray, 1997: 128) ajans fikrini tanımlamak için yeterli değildir. Ancak aktivite tek başına faillik değildir.

“Faillik” terimi, hem Grodal hem de Murray için, katılımın ve aktivitenin ötesine geçer ve anlatı ile oyuncu deneyiminin alanlarına doğru ilerler. Grodal, oyuncunun “etkileşim” deneyimini tanımlamak için daha da ileri giderek, “‘faillik’ ve etkileşimliliği deneyimlemenin tek gerekli şartı, eylemlerimizin bir fark yaratmasıdır” (Grodal, 2003: 142) demektedir, bu fark sadece ekranda olup bitenlerde değil, daha da önemlisi, oyuncunun anlatı deneyiminde ya da oyunun farklı varyasyonlarında da gerçekleşmelidir. Grodal’ın dediği gibi, “faillik ve dolayısıyla etkileşimlilik duygusundaki anahtar unsursa, oyuncunun deneyimini değiştirme yeteneğidir” (Grodal, 2003: 142). Benzer şekilde, Murray “failliğin, anlamlı bir

eylemde bulunma ve kararlarımızın ve seçimlerimizin sonuçlarını görmekteki tatmin edici güç olduğunu” (Murray, 1997: 126) savunmaktadır.

Murray için bu anlamlı eylem fikri de video oyununun bir anlatı olarak bağlamında gerçekleşir; bu, açık dünya oyunlarında mekânsal gezinme şeklinde gerçekleşebilir ya da macera oyunlarında bulmacaların çözülmesi şeklinde gerçekleşebilir. Murray’ın failik kavramının birçok yönden aşırı derecede anlatıya bağlı olduğu görünse de, failik kavramını baştan çıkarıcı ve bilgisayar ekranında olup bitenler üzerinde güç uygulama heyecanı olarak görmesi, geniş bir uygulama alanına işaret etmektedir. Hem Grodal’ın hem de Murray’nin failik hakkındaki tartışmalarının önemi ve bu tez çalışması için faydası, failiğin oyuncu etkileşimini oyuncu duygusuna bağlama fikridir.

3.5. Oyunbilim (Ludology) vs. Anlatıbilim (Narratology) Tartışmaları

1990’ların sonları ve 2000’lerin başlarında, dijital medya ve oyunlar üzerine çalışan ve dijital oyun araştırmalarını yönlendiren bazı akademisyenler arasında teorik çatışmalar yaşandı. Bu tartışmalar, dijital oyunların işlevleri konusunda iki temel yaklaşımın ortaya çıkmasına neden oldu. Birincisi, dijital oyunların hikayeler anlattığını savunan anlatı odaklı (naratolojik) yaklaşım; ikincisi ise dijital oyunları hikayesel metinler olarak değil, oyun metinleri olarak kabul eden ve oyunun anlatısal kavramlarına karşı çıkan ludolojik yaklaşımdır. Simons (2007), bu teorik ayrışmaya dikkat çekerken, “Şu anda, oyun çalışmaları alanında düşünen teorisyenler, oyunu bir anlatı biçimi olarak değil, belirli kurallarla tasarlanmış bir ‘oyun’ olarak görmekte ve bu yaklaşıma karşı durmaktadırlar. Bu teorisyenler, ‘ludoloji’ olarak adlandırılan yeni bir paradigmayı ortaya koymuşlardır (Juul, 2001; Frasca, 1999; Eskelinen, 2001)” ifadesini kullanmıştır.

Simons’a (2007) göre, “anlatı odaklı teorisyenler genellikle roman ve sinema filmlerini anlatının prototipik örnekleri olarak kabul ederken, ludolojik teorisyenler genellikle Johan Huizinga ve Roger Caillois’ün oyunları ciddi ‘etkinlikler’den ayıran düşüncelerini takip etmektedirler.” Dijital oyunları ‘tiyatro’ya benzeterek, Brenda Laurel’ın dramatik potansiyellerini vurgulayan tezi ve argümanlarını takip ederek, neo-Aristotelesçi bir yaklaşım içinde siberdrama (Murray, 1997) ve etkileşimli drama (Mateas, 2004) kavramlarıyla dijital oyunu analiz eden teorisyenlerin çalışmaları, dijital oyun araştırmalarını diğer sosyal bilim alanlarından farklı bir disiplin olarak kurma çabası içindeki ludolojik dijital oyun teorisyenleri tarafından eleştirilmiştir. Ludolojik yaklaşım içinde, dijital oyunların yapısal özelliklerini incelemeye çalışan teorisyenlerin kategorilendirmelerinde, dijital oyunun anlatısal/temsili

yapısı ile bu yapının altında yatan donanım, yazılım ve mekanikler arasındaki ayrımlar belirgin bir şekilde öne çıkmaktadır.

Anlatısal temsilin mantığı, ilkeleri ve uygulama alanlarına odaklanan anlatıbilim (naratoloji), tarih boyunca yapısal yaklaşımlarla kendi teorik çerçevesini, kavramlarını ve analiz yöntemlerini geliştirmiştir. Anlatıbilim teorileri, hikayeleri farklı biçimlerde, medya türlerinde, bağlamlarda ve iletişim uygulamalarında üretme ve sürdürme yeteneğimizin keşfi ve modellenmesinde önemli bir rol oynamıştır (Meister, 2011). Anlatıbilim, Antik Yunan'dan Platon ve Aristoteles'e kadar uzanan geniş bir literatüre sahip bir sosyal bilim alanı olarak, basılı medya, radyo-televizyon, haber, reklam ve sinema hikayeciliği dahil olmak üzere iletişim medyasının içeriğindeki hikaye anlatımına odaklanır ve tarihsel olarak teknolojik gelişmelere uyum sağlayan ve değişen iletişim medyasının içeriğini incelemiştir.

20. yüzyılın ikinci yarısında, kültürel yaşamın giderek önemli bir parçası haline gelen dijital oyunlar, anlatı odaklı kuramcılarının ilgisini çekti ve araştırma alanlarına dahil edildi. Etkileşimli hikaye yapısı üzerine yapılan ilk araştırmalar ve teoriler ise dijital oyun teorisi öncesi dönemde, öncelikle edebiyat alanında gerçekleşti.

Video oyunlarının hikayeselliği ve etkileşimli dramatik özellikleri konusunda farklı bakış açılarına sahip olmalarına rağmen, her iki yaklaşım da dijital oyunları etkileşimli metinler olarak kabul etti ve bu metinlerin analizi için çeşitli kavramlar ve yöntemler geliştirdi. Anlatı odaklı bakış açısından bakıldığında, video oyunu tarihsel ve kültürel bağlamlarıyla birlikte öncü dramatik formlarla ilişkilendirilse de, sunulan analiz yöntemleri ve kuramcılar tarafından oluşturulan çeşitli modeller, bu yeni medya biçimi için yeni bir estetik önerisinde bulunarak belirli tanımlanmış kategorileri ve metinsel analiz için araçları sunarlar. Ludolojik bakış açısından ise dijital oyunlar yapısal olarak incelemeye açık etkileşimli metinler olarak ele alınır.

Dijital oyunların yapılarını çözümleyen ve “anlatıbilimci” kuramcılarını etkileyen ilk çalışma, Brenda Laurel'in “Bilgisayarlar Tiyatro Olarak” başlıklı kitabıdır. Brenda Laurel, 1986 yılında doktora tezi olarak yazdığı ve 1991'de ilk kez yayınlanan bu çalışmasıyla, yeni medyanın sayısal dünyasına ilk Aristotelesçi yaklaşımı getirir ve etkileşimli bu yeni ortamın dramatik potansiyellerini savunur. Laurel'e göre etkileşimli drama, kullanıcının seçim ve eylemlerinin olayların gidişatını etkileyen bir karakteri yaratabildiği, canlandırabildiği ve inceleyebildiği birinci şahıs bir deneyimi içerir. Brenda Laurel'in fikirlerini takip eden Janet Murray (1997), dijital oyunların öyküsel yapısına odaklanarak neo-Aristotelesçi bir yaklaşım geliştirir. Laurel'in etkileşimli dramaya yaklaşımı, Aristoteles'in dramatik yapının niteliklerini insan-bilgisayar etkileşimine uyarlamayı amaçlar. Laurel, Aristoteles'in dramının

biçimsel ve yapısal özelliklerini tanımlamak ve açıklamak için dramayı incelemek ve anlatmak amacıyla dramatik formların temel kategorilerini “etkileşimli biçimin poetikası” olarak tanımlar. Laurel, Aristoteles’in dramatik yapının işleyişini ele alırken, dört nedenini bir yaratım sürecinde eşzamanlı ve etkileşimli olarak işleyen güçler olarak tanımlar ve hem tiyatro sanatı hem de insan-bilgisayar etkileşimine uygular.

Aristoteles’in madde ve form teorisine göre, bir organizmanın ne olduğunu anlamak için dört farklı yol bulunmaktadır. Bu dört yol, bir şeyin biçimsel nedeni, maddi nedeni, etken nedeni ve ereksel nedenidir. Bir tiyatro oyununun biçimsel nedeni, tamamlanmış bir hikaye yapısıdır, yani başlangıcı, ortası ve sonu olan bir eylemsel bütünlük içerir. Maddi nedeni ise oyunun oluşturan sesler, sahnede hareket eden aktörlerin görüntüsü gibi öğelerdir. Oyunun metnini oluşturan sözcükler değil, gözler ve kulaklar önünde gerçekleşen sahneleme oyunun maddi nedenini oluşturur. Tiyatro oyunundaki etken neden, tamamlanmış oyunun oluşturulmasına katkıda bulunan piyes yazarı, aktörler ve diğer sanatçıların yetenekleri, kullanılan araçlar ve tekniklerin birleşimi olarak düşünülebilir. Ereksel neden ise oyunun seyirciler üzerinde bıraktığı tatmin edici etkilerin ve duygusal tepkilerin ifadesidir ve katharsis olarak adlandırılır (Laurel, 1993: 50). Brenda Laurel’a göre, bu dört neden insan-bilgisayar etkileşimine de uygulanabilir, çünkü bilgisayarlar temsili yapıda bir doğaya sahiptir. Dolayısıyla belirli bir insan-bilgisayar etkinliği, bir dizi etkileşimden oluşur. İnsan bilgisayar etkileşiminin biçimi, bu etkileşimi gerçekleştiren eylemin temsili olarak insanlar, bilgisayarlar veya her ikisi arasındaki birleşimi içerir. İnsan-bilgisayar etkileşiminin maddi nedeni, tiyatro oyununda olduğu gibi, bir insanın duyuları önünde ortaya çıkan sahnelemeyi içerir. Tiyatroda oyunun sahnesi içinde hareket eden aktörlerin görüntü ve seslerini kullanması gibi, bilgisayarlar da animasyon, ses ve müzik, yazı karakterleri, dokunsal veya kinestetik efektler gibi öğeleri kullanabilirler. İnsan bilgisayar etkileşiminde etken neden ise bu etkileşimi gerçekleştiren kişilerin yetenekleri ve kullandıkları araçlarla ilgilidir. Genellikle tiyatro oyunu yazarının bilgisayar dünyasındaki karşılığı, bir grup tasarımcı olabilir. Ancak, tiyatro ile insan-bilgisayar etkileşimi arasındaki en büyük fark, etkileşime dahil olan insanın etken nedenin bir parçası olmasıdır, yani etkileşimin tarafları olan bilgisayar ve insan, birlikte çalışarak etkileşimi oluştururlar. Laurel’a göre, insan-bilgisayar etkileşiminde deneyim ereksel nedenin önemli bir yönünü oluşturur: Bir kapı tokmağının ereksel nedeni, kapıyı açan kişi için farklıdır, kapıyı kilitleyen kişi için farklıdır. Tatmin edici deneyimlerin yaratılmasında gittikçe daha etkili hale gelen dijital oyunlar, iyi tasarlanmış etkileşimin örneklerini sunmaktadırlar.

Bu karşılaştırma, tiyatro ile insan-bilgisayar etkileşimi ve dijital oyunun bir biçimi arasında benzerlikler olduğunu göstermektedir. Ayrıca, insan-bilgisayar etkileşiminin poetikasında izleyici artık izlediği sahnenin içine çekilmiş ve izlediği eylemlere diğer duyularıyla (örneğin dokunarak) müdahale edebilir hale gelmiştir. Ayrıca, eylem etkileşimin olduğu her seansda farklılık gösterebilir. Brenda Laurel, dramatik yapının altı bileşeni arasındaki nedensellik ilişkisine vurgu yapar. Buna göre eylem (hikaye), karakter, düşünce, dil, dokunma (melodi/müzik) ve sahneleme (gösteri) öğeleri sırasıyla bir sonraki ögenin biçimsel nedenini oluştururken, bir önceki ögenin maddi nedenini temsil eder.

Laurel, bilgisayarın temsil edici doğasını vurgular ve eylemin temsili söz konusu olduğunda, arayüz tasarımının tiyatroyla benzerlikler taşıdığını ifade eder. Tiyatro, diğer edebi formlardan farklı olarak performans ögesini içerir ve bu oyunların sahnelenmesi anlamına gelir (1993: 23). Sahne, hem insan hem de bilgisayar temelli eyleyicileri (ajanlar) ve temsili bağlamın diğer bileşenlerini içerir (1993: 26). Tıpkı tiyatrodaki olduğu gibi, temsili destekleyen teknik büyü sahnenin arkasında gerçekleşir. Laurel'ın vurgusu, etkileşimli anlatı ve etkileşimli dramının temsilindeki farkı açıklarken, aynı zamanda bilgisayar arayüzünün arkasındaki donanım ve yazılımlardan oluşan bir sahne arkası olduğunu ortaya koyar.

Ludolojinin öncüsü olarak kabul edilen Gonzalo Frasca, bu alanı anlatı kuramı ile çatışma içinde değil, aksine oyunları tamamlayıcı bir disiplin olarak görme eğilimindedir (Frasca, 1999: 1) ve amacı, “anlatı kuramı anlatılar için ne ise, oyunlar için de aynı şey olan kuramsal araçları” geliştirmektir (Frasca, 2003). Ancak aynı dönemde İskandinavya’da gelişen ve Espen Aarseth, Jesper Juul ve Markku Eskelinen’in çalışmaları etrafında şekillenen Kopenhag ekolü, anlatı kuramını eleştirmiş ve anlatı kuramının oyun araştırmalarından uzaklaştırılması gerektiğini savunmuştur.

Gerçekte, ludologlar olarak bilinen araştırmacılar, anlatı kavramına ilgi göstermenin yanı sıra, oyunlarda anlatı öğelerinin bulunabileceğini kabul etmişlerdir (Aarseth, 1997; Juul, 2005; Frasca, 1999). Ancak ludologlar, oyun ve anlatı arasındaki ayrımı haklı çıkarmaya yönelik bir ontolojik arayışa devam etmişler ve oyun araştırmalarının “nesnesini” tanımlama çabalarını merkezine koymuşlardır. Bu, akademik bir rekabetin bir sonucudur: Kopenhag ekolü ludologlar, oyun araştırmalarının anlatı kuramının egemenliğine gireceğini ve bu durumun araştırma konularının anlaşılmasını olumsuz etkileyebileceğini sıkça dile getirmişlerdir. Bu nedenle oyunları anlamak için anlatı kuramının yetersiz olduğunu göstermeye çalışmışlar ve yeni bir form olarak gördükleri oyunlar için özgün teoriler ve analitik araçlar geliştirmişlerdir.

Jesper Juul (2005), oyunları “gerçek kurallarla kurmaca dünyaların buluşma noktası” olarak tanımlarken, oyunları anlatılardan ayırmak için sıkça öne sürdüğü bir dizi argümanı sunar. İlk olarak, Juul (2005) anlatı teriminin aşırı kullanımının anlatı kuramı içinde sorunlu bir hale geldiğini belirtir ve neredeyse her şeyin bir anlatı olarak kabul edilmesinin, bu terimin belirsiz ve işlevsiz hale gelmesine yol açtığını ifade eder.

İkinci bir itiraz noktası ise, Juul’a göre oyunların anlatılar gibi yazılı metinlerle okur arasındaki ilişkiye benzemeyen oyuncuların oyunlarla kurduğu ilişkiye odaklanmalıdır. Juul, oyuncuların aktif olduğu bir ortamda, okurun pasif olduğu bir anlatı ile karşılaştırıldığında, oyunları ele almanın farklı bir yaklaşım gerektirdiğini savunur (Juul, 2005).

Juul, ayrıca oyunların anlatı (veya olay örgüsü) olarak nitelendirilebilecek yapılar içerip içermediği yerine, oyunlardaki olayların önceden tahmin edilemeyeceği ve sonucun açık uçlu veya kazanılamaz olabileceği fikrine vurgu yapar. Anlatılar genellikle belirli bir olaylar dizisini izlerken, oyunlar bu tür bir çizgiselliği reddeder ve önceden tahmin edilemezliklerini korur (Juul, 2005).

Juul’un oyunların anlatı olamayacağına dair öne sürdüğü argümanlardan biri de, anlatıların farklı medya biçimlerine uyarlanabilirken, oyunların farklı medya biçimlerine uyarlanmasının zorluğudur. Bir oyunun film veya sinemaya uyarlanmasının, oyun içindeki eylemlerin önemli bir kısmının atlanması gerektiğinde, oyunların anlatı olarak sınıflandırılmasını zorlaştırır (Juul, 2005).

Juul’un bir diğer argümanı ise, anlatılar ile oyunların zaman açısından farklı işlediğidir. Juul, anlatı kuramındaki öykü zamanı ile söylem zamanı arasındaki farkı vurgular ve bu iki zamanın ilişkisinin, anlatıların temel bir özelliği olduğunu belirtir. Oyunlar ise şimdiki zamanda oynanır ve bu nedenle öykü zamanı ile gerçek zaman örtüşür. Bu, bir söylem zamanının mevcudiyetini imkansız kılar, çünkü oyuncunun meydana gelen bir şeye müdahale edebileceğini düşünmek mantıksızdır. Bu bağlamda, etkileşim ve anlatıcılığın aynı anda var olamayacaklarına dikkat çeker (Juul, 2005).

Juul, oyunların anlatı olamayacaklarına işaret eder, çünkü onlarda zamanın söylemsel bir boyutu yoktur (1998). Ayrıca, oyuncu ve oyunun, okuyucu ve öykü arasındaki temel farkları vurgular. Juul’a göre oyuncular, metnin iç ve dışında yer alır; bu durum diğer medya biçimlerinden daha karmaşıktır. Oyunların öyküsel karakterler veya eylemlere ihtiyaç duymadan soyut birimlerle ilişki kurabildiğini belirtir (1998).

Eskelinen, oyunlar ile anlatılar arasında bir ilişki olmaması gerektiğini savunur ve oyunların öncelikle konfigüratif olduğunu, bu durumun anlatıların okuyucularına tamamen zıt olduğunu belirtir (2001). Eskelinen, oyunlarda yorumlama süreçlerinin gereksiz olduğunu,

esasın konfigüratif aktiviteler olduğunu ifade eder. Bu etkinlikler, topu bir bölgeye göndermek veya düşen blokları yerleştirmek gibi eylemleri içerir. Oyun anlatısallığına karşı çıkarak, bunu imkansız ve anlamsız bulur.

Aarseth, oyun anlatısallığını, disiplinler arası kolonizasyon çabası olarak değerlendirir. “Etkileşimli anlatı” gibi kavramları, fırsatçılık veya yüksek kültür savunuculuğu olarak görür (1997; 2001). Etkileşimli anlatıların yazar niyeti ve okuyucu tercihleri arasındaki çatışmadan kaynaklanan sorunlara işaret eder. Aarseth, etkileşimli anlatının sapma gibi senaryo problemlerine açık olduğunu belirtir. “Sibermetin” ve “ergodic yazın” kavramlarını ortaya atarak, sibermetni okuyucuyla dinamik bir ilişki içinde olan metin olarak tanımlar ve ergodic yazını, oyuncunun aktif katılımını gerektiren bir kavram olarak açıklar (2001). Ryan, etkileşimin anlatıda derinleşmeyi zorlaştırdığını, özdeşleşme gibi önemli anlatım işlevleriyle çatıştığını belirtir (2001).

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

SİNEMA VE VIDEO OYUNLARI

4.1. Sinema ve Video Oyunları Arasındaki Karşılıklı Yakınsama (Convergence) İlişkisi

Sinema ve video oyunları arasındaki karşılıklı yakınsama, yani “convergence” ilişkisi, teknoloji, anlatı, estetik ve pazarlama açısından ele alınabilir. Gelişen teknoloji, hem sinema hem de video oyunlarını etkilemiştir. Örneğin, CGI (Bilgisayarla Üretilmiş Görüntü) teknolojisi, sinemada gerçeküstü sahneler yaratmak için kullanılırken, aynı zamanda video oyunlarında da daha gerçekçi grafiklerin oluşturulmasını sağlamıştır. Ayrıca, sanal gerçeklik (VR) teknolojisinin hem sinema hem de oyun dünyasında kullanımı, iki alan arasındaki sınırları daha da belirsiz hale getirmiştir.

Video oyunları, sinematik anlatı tekniklerini benimseyerek oyunculara daha derin hikaye deneyimleri sunmaktadır. Bu durum, video oyunlarının klasik sinema filmleri gibi karmaşık hikayeler ve karakter gelişimleri içermesine yol açmıştır. Öte yandan, sinema da video oyunlarının interaktif anlatı özelliklerinden ilham alarak, seyircilere daha etkileşimli bir izleme deneyimi sunmaya başlamıştır.

Video oyunlarının sanat yönetimi ve görsel tasarımı, sinematografik tekniklerden etkilenmektedir. Aynı şekilde, bazı filmler, video oyunlarının görsel estetiğini ve dinamizmini taklit ederek, oyun benzeri bir görsel stil kullanmaktadır. Film stüdyoları ve oyun şirketleri, ürünlerini tanıtmak ve dağıtmak için benzer stratejiler kullanmaktadır. Bu, film ve oyun endüstrilerinin ortak pazarlama kampanyaları, cross-promotion (karşılıklı tanıtım) ve merchandising (türev ürünler) gibi alanlarda işbirliği yapmalarına yol açmıştır. Sinema ve video oyunları arasındaki yakınsama, her iki alanın da birbirlerinden öğrenerek gelişmesini sağlamış ve yeni anlatı biçimleri, estetik yaklaşımlar ve teknolojik yenilikler doğurmuştur. Bu durum, her iki medyanın da sürekli evrildiği ve birbirlerine yaklaştığı bir ortam yaratmaktadır.

Sinema, ilk ortaya çıktığı andan itibaren teknolojik özellikleriyle hem endişe hem de heyecan uyandırmıştır. Sinema tarihinin akışı içinde yaşanan teknolojik gelişmeler, hem film yapım yöntemlerini hem de izleme deneyimlerini köklü bir şekilde dönüştürmüştür. 1990’larda, dijital devrimin öne sürdüğü paradigma, yeni medyanın geleneksel medyayı geride bırakacağını, internetin yayıncılık sektörünü devralacağını ve medya kullanıcılarının istedikleri içeriğe erişiminin büyük şirketler üzerinde büyük değişimlere yol açacağını öngörüyordu. Ancak Bolter ve Grusin’e göre, yeni medyanın “yeni” olma niteliği, eski medyayı nasıl yeniden sunup, eski medyanın bu yeni düzene nasıl uyum sağladığından kaynaklanmaktaydı (Bolter ve Grusin 1999: 15).

Zaman içinde görülmüştür ki yeni medya, eski medyanın yeniden şekillendirilmiş ve güncellenmiş bir hali olarak, medya araçları arasındaki geçiş sürecinde yer almaktadır. Yani herhangi bir medya biçimi, diğerlerinden bağımsız ve izole bir şekilde var olmamaktadır. Henry Jenkins, eski ve yeni medyanın bir araya geldiği bu durumu, içeriklerin farklı platformlardan akışını, medya endüstrileri arasındaki işbirliğini ve medya tüketicilerinin bu içeriklerin peşinden giderek aktif bir rol üstlenmelerini ifade eden “yöndeşme kültürü” olarak tanımlamıştır (Jenkins, 2006: 2).

Sinemada izleme deneyiminin evrimi, video oyunlarının etkisiyle birlikte incelendiğinde, bu değişimin ilk olarak interaktif sinema biçiminde ortaya çıktığı görülmektedir. Bu etki, seyircinin pasif bir izleyici konumundan aktif bir oyuncu veya kahraman rolüne geçişini kapsar. İnteraktif sinema, teknolojinin ilerlemesiyle gelişerek, geleneksel sinemadan ayrılan bir yaklaşıma sahip olmuştur. Blake (2017: 528), interaktif sinemanın yeni bir fikir olmadığını söyler. Erken dönemlerde, 1960’ların başlarında, “Bay Sardonicus” (1961) adlı filmde, seyircilerin filmin sonunda ana karakterin akıbetini belirlemek için baş parmaklarını kaldırmaları ya da indirmeleri istenmişti. Blake (2017: 528), bu ilk girişimlerin genellikle başarısız ve yanıltıcı olduğunu ifade eder. Koenitz (2015:13), 1967’de Montreal Dünya Fuarı’ndaki Çekoslovakya pavyonunda Radúz Činčera tarafından sunulan Kinoautomat’ın etkileşimli sinemanın bir terimi olarak kullanıldığını, bu sistemde katılımcıların hikayenin önemli noktalarında seçim yaparak öyküyü değiştirdiklerini belirtir. Kinoautomat, katılımcıların koltuklarındaki kırmızı ve yeşil düğmelere basarak filmdeki seçeneklerden birini tercih ettikleri, bu seçimlere göre projeksiyonda ilgili film bölümünün oynatıldığı, ilk hikaye içerikli interaktif film olarak bilinir. Sezen (2005: 85), Kinoautomat’ın aslında bir mekanik sistem olduğunu vurgular.

Blake (2017:528), bu denemelerin etkileşimli sinemanın ilk adımları olarak görülmesi gerektiğini, anlatı etkileşimlerinde teknik ve kültürel zorlukların olduğunu belirtir. Etkileşimli içerikler, 1980’ler ve 90’larda bilgisayar tabanlı video oyunları ile karşılanmıştır (2017: 529). İnteraktif film fikrinin 1980’lere kadar başka bir alanda yer bulamadığını, bu dönemde dijital oyun dünyasında film ve oyun karışımı bir tür olarak ortaya çıktığını söylemek mümkündür. Perron (2008), 1990’larda Full Motion Video (FMV) türünün, sinemanın 19. yüzyıl sonunda bir yenilik olması gibi, oyun ve film alanında bir yenilik olarak, belirli bir teknolojik gelişim döneminde çıktığını belirtir. FMV, 1990’larda ilgi çekse de teknolojik sınırlamalar, etkileşim eksikliği, düşük görüntü kalitesi ve kötü prodüksiyon koşulları nedeniyle istenen başarıyı elde edememiş bir türdü.

Perron'a (2008: 5) göre, 1980'lerde ve 1990'larda interaktif filmlerin yapımı oyunlarla yakından ilişkilendirilmiş ve bu deneyler, dijital oyunların aslında filmler olmadığını göstermiştir. Bu çalışmalar, sinema ve oyun uygulamaları açısından daha çok deneysel nitelikte tanımlanabilir. Sayın (2014:3) da, bu alandaki yapımların "oyun mu yoksa film mi" oldukları konusunda genel bir fikir birliği olmadığını belirtir. Bu tür oyunlar ile interaktif filmler arasında tarihsel olarak iç içe geçmiş bir ilişki bulunmaktadır. Meadows, interaktif anlatıyı, izleyicinin karakterlerin eylemlerine ve olay örgüsüne müdahale edebileceği veya değiştirebileceği bir temsil olarak açıklar (akt. Sayın, 2014:101). Sayın (2014), her interaktif yapıyı bir oyun olarak algılamamanın mümkün olduğunu söyler. Oyunun, tanım gereği kazananı olması gerekmediğini, oyuncular ve/veya anlatıcı arasındaki sosyal bir sözleşme olduğunu ve bu sözleşmenin amacının sadece eğlence olabileceği gibi öğrenme veya bir beceri kazanma da olabileceğini belirtir (2014:6).

Sayın (2014: 7), interaktif yapıların oyun olarak kabul edilmesinin, anlatı ile etkileşim kavramlarının birleşmesini bazen bir çelişki gibi gösterdiğini ve bu durumun oyun, etkileşim ve anlatı konularında tartışmalara neden olduğunu ifade eder. Veale (2012), etkileşimli sinema olarak adlandırılan yapıların, katılım süreçleri nedeniyle dijital oyunlar ve sinemanın duygusal deneyimleri arasında bir değişim geçirdiğini, bu iki deneyimin bir karışımı olmadığını vurgular. Veale, bu tür yapımların kendi başına ayrı bir alan olarak değerlendirilmesi gerektiğini belirtir. Günümüzde, dijital oyunları sadece oyunlar olarak değil, aynı zamanda oyun ve sinemanın bir karışımı olarak gören pek çok akademisyen bulunmaktadır. Crawford, medya sınırlarının aşarak yeni bir melez ortamın, "cinemachine" olarak adlandırılabilirliğini ifade eder (Crawford, 2008). Erkılıç (2017), Daly'nin sinemada giderek artan interaktif anlatımların varlığını ve bunun "Sinema 3.0" olarak kavramsallaştırıldığını 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.

Sayılğan'ın (2012) belirttiğine göre, dijital oyunlarla insanlar, ekrandaki görüntüye daha önce hiç olmadığı kadar etki edebilir ve onu değiştirebilir hale gelmiştir. Arda (2013) interaktif sinema teknolojilerini, dijitalleşme açısından değerlendirerek, seyirciye ilk defa aktif bir özne olma imkanı sunan bir yaklaşım olarak görüyor. Arda, interaktif sinemanın geleneksel görsel ve işitsel üretim süreçlerini ve izleyicinin rollerini yeniden tanımlayan bir sinema anlayışı olduğunu ifade eder. Bu tartışmalara dayanarak, oyunlarda olduğu gibi, seyircilerin perdedeki görüntülere etki etme şansı sunan etkileşimli sinema denemelerinin dijital oyunların evrimiyle ortaya çıktığını söyleyebiliriz.

Burgos'a (2019) göre, 1980'ler ve 1990'lar boyunca FMV (Full Motion Video) türünde popüler olan oyunlar arasında Wild Gunman, Dragon Lair, Night Trap, Ground Zero Texas, Star Trek, Snatcher, The X-Files Game, Phantasmagoria ve Wing Commander III bulunmaktadır. 1990'lı yıllarda, bir yandan oyun konsolları ve bilgisayarlar için bu türde oyunlar üretilirken, diğer yandan da sinema salonlarında gösterilmek üzere benzer türde filmler yapılmıştır. Sayılğan (2015: 9), 1990'larda etkileşimli filmler üretmeye başlayan ve ticari beklentilere sahip olan şirketin Interfilm olduğunu ifade eder. Sayılğan (2015: 9), 1992-1995 yılları arasında Sony'nin desteğiyle gerçekleştirilen bu filmlerin sinema salonlarında özel ekipmanlar gerektirdiğini ve bu yapımların hem gösterim hem de üretim açısından maliyetli olduğunu, ayrıca tam bir etkileşim duygusu sağlanamadığını 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 oynar. Oyunda mikropları öldürür. Film bu yönde şekillenir. Seyirci filme doğrudan etki ettiğini hisseder. 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'ların interaktif film yapımlarının sloganını "Filmi oynayın, oyunu izlemeyin!" olarak tanımlar. Seyircinin bir filmi "oynaması" tuhaf bir kavram gibi görünse de, bu tür filmlerde tam olarak bu beklenmektedir. Etkileşim kelimesi, TDK tanımına göre karşılıklı etkileme işlemidir. Sayın (2007: 7), "interaktif" kelimesinin İngilizce "interactive" kelimesinden Türkçe'ye geçiş yaptığını belirtir. Dijital teknolojilerle birlikte etkileşim

kavramı daha da önem kazanmıştır. Sayın (2014), mevcut teori ve sistemlerimizin etkileşimi basit ve klasik bir biçimde incelediğini söyler: Anlatım, anlatıcı ve izleyici arasında bir iletişim şekli olarak görülebilir ancak genellikle bu iletişim tek yönlüdür. İnteraktivitenin amacı, bu sınırları kaldırarak anlatımı çift yönlü bir iletişime dönüştürmektir. İnteraktivitenin hedefi, izleyiciyi hikâyenin oluşumuna ve yaratımına ortak etmektir (2014: 6).

Sayın (2014) ayrıca, sinema gibi kayıt sanatlarının doğası gereği interaktiviteye açık olmadığını belirtir. Oyunlar, bu noktada sinemadan ayrılır. Geleneksel hikâye anlatım yöntemlerinde, anlatıcının otoritesi genellikle tartışılmazken, oyunlar tamamen interaktiftir. Sinema bağlamında ise, izleyicinin hikâyenin gidişatını değiştirebilme yeteneği yoktur. Ancak FMV türü, dijital oyunlar ve sinemayı birleştirerek seyir pratiğine yeni bir perspektif kazandırır. Bu oyunlarda oyuncuların kararları, onların duygusal deneyimlerinin temel bir parçasıdır. Oyuncular, aldıkları kararların sorumluluğunu taşıyarak oyunla derin bir duygusal bağ kurarlar. Eğer bu oyunlar sadece izlenirse, seyirci kararların sonuçlarından sorumlu olmayacağı için duygusal deneyim farklı olacaktır. Bu nedenle, bu oyunların sinemaya aktardığı etkileşim deneyimleri, etkileşimli filmlere oyun hissiyatı katar. Perron (2008), 1990’larda ortaya çıkan FMV filmlerini erken sinema dönemindeki filmlere benzetir ve bu filmlerin seyircinin doğrusal olmayan hikâye anlatımı ve fotogerçekçi görüntülere olan ilgisiyle bağlantılı olduğunu belirtir. Perron’un vurgusu, Hollywood’un teknolojiyle olan ilişkisini açıklar; Hollywood, popülerliğini korumak ve seyircisini elinde tutmak için her dönem teknolojiyi bir araç olarak kullanmıştır, bu da seyircinin sinemadaki teknolojik yeniliklere olan ilgisini artırmıştır. Bu bağlamda, Britanyalı yönetmen Peter Greenaway, etkileşimli sinemayı geleceğin sineması olarak görür:

“Scorsese’nin 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 ve Marion, 2015: 22).

Greenaway’in tahminlerinin 2000’lerden sonra gerçekleştiğini söylemek mümkündür. 1990’larda istenilen etkisini gösteremeyen bu tür yapımlar, 2000’lerden itibaren daha başarılı hale gelmiştir. Blake (2017), bu ilerlemenin temel sebebinin, her sektörde kendini gösteren dijitalleşme süreciyle ilişkili olduğunu ifade eder:

2000’lerden sonra dijital televizyonun hızlı yükselişi, ikincil ekran kullanımının artışı beraberinde getirdi. Televizyon yarışmaları, eğlence şovları, drama dizileri ve spor yayıncılığı, dijital dönemin doğal bir parçası olarak etkileşimli sosyal olasılıkları benimsedi. Film yapımcıları, dijital projeksiyonun

sinema salonlarında yaygınlaşmasının ardından, farklı ekranlarda eş zamanlı içerikleri gerçekten denemeye başladı (Blake, 2017: 529).

Projeksiyon teknolojisinin dijitalleşmesi, sinemanın dijital dönüşümünün son safhalarından biridir. Etkileşimli filmler için, projeksiyonların evrimi önemlidir, çünkü 1990’larda optik projeksiyonlar kullanılırken, seyircinin bir karar vermesi projeksiyona yeni bir film bobini yerleştirilmesini gerektiriyordu ve bu süreç etkileşimin devamlılığını zorlaştırıyordu. Dijital projeksiyonların varlığı, bu alandaki çalışmaları kolaylaştırmıştır. 2010’larda, Alman Jung von Matt/Spree ajansı tarafından 13th Street kanalı için yapılan “13th Street: Last Call” (Son Çağrı) filmi, etkileşimli sinemanın yakın tarihli örneklerinden biridir. İlk interaktif korku filmi olarak tanıtılan bu yapım; seyircilerin bilet alırken cep telefon numaralarını kaydetmelerini sağlamaktadır. Gelişmiş yazılım sayesinde, seyircinin adı telefon numarası ile eşleştirilmektedir. Filmin ilerleyişi sırasında, başrol oyuncusu seyircileri rastgele arayarak, nereye gitmesi veya nasıl hareket etmesi gerektiğini soruyor. Seyirciler, başrol oyuncusuna “sağa/sola git”, “yukarı çık/aşağı in” veya “şu kutuyu aç/kapat” gibi talimatlar vererek filme yön veriyorlar. Projenin yaratıcısı Matthias, bu filmin amacını şu sözlerle açıklamaktadır:

Bu filmde seyirciler daha önce hiç olmadığı kadar korku dolu anlar yaşadı. Kontrolün oyuncularda 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 yaklaştırmakta 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).

Gaudreault ve Marion’a göre, eğer André Bazin bugün “Sinema nedir?” diye sorsaydı, ona “Sinema çok değişti, sayın Bazin. Artık onu tanımayabilirsiniz!” diye cevap verilirdi. Çünkü dijital formatların gelişiyle değişen şey sadece filmler değil, sinemanın kendisi olmuştur. Yirminci yüzyılın sineması vardı ve şimdi yirmi birinci yüzyılın farklı bir sineması var. Bunlar bazı yönlerden birbirlerine yakinken, bazı yönlerden de oldukça farklıdır (Gaudreault ve Marion, 2015: 8).

Bellour, yalnızca klasik sinema salonu projeksiyon deneyiminin, gerçek sinema olarak kabul edilebileceğini savunur; “Bir filmin sunumunun, deneyimi kesintiye uğratmadan veya değiştirmeden sunulması gerektiğine inanıyorum, aksi takdirde bu sinema sayılmaz” (akt.

Gaudreault ve Marion, 2015: 25). Gaudreault ve Marion'un tanımladığı yirminci yüzyıl sineması ile yirmi birinci yüzyıl sineması arasındaki farklılıklar, Bellour'un yalnızca yirminci yüzyıl sinemasını sinema olarak tanımlamasına sebep olmuştur. Teknolojinin hızlı evrimi ve iletişim araçlarının deneyim kavramını yeniden şekillendirmesi, sinema izleme pratiklerinde dönüşümlere yol açmıştır. Seyirci artık sinemada sadece filmleri izlemekle kalmamaktadır, aynı zamanda filmlere, video oyunlarındaki gibi, aktif olarak katılıyor ve karakterleri yönlendirebilmektedir. Böylece, perdede canlanan, gerçeğe yakın olması hedeflenen görüntülerin yerini, seyircinin dış dünyayla etkileşimine açık, yönlendirilebilir ve kontrol edilebilir görüntüler almıştır. Gaudreault ve Marion'un bu durumu yirmi birinci yüzyıl sineması olarak tanımlaması yerinde bir ifade, çünkü bu “yeni sinema”, yapım, gösterim ve estetik açılardan yirminci yüzyıl sinemasından ayrılıyor. Bazıları bu durumu “sinemanın sonu” olarak adlandırırsa da, Gaudreault ve Marion'a (2015: 20) göre, sinema salonlarında film gösterimi sürdüğü sürece sinema var olmaya devam edecektir. Onlara göre sinema cihazının (apparatus) ortadan kalktığı gün, sinemanın gerçekten son bulduğu gün olacaktır. Erkılıç, bu tartışmalar çerçevesinde dijital sinemanın yeni keşifler vaat ettiğini belirtir; “Nasıl ki pelikül yirminci yüzyılın özelliği ise, dijital görüntü de yirmi birinci yüzyıla özgüdür. Pelikül geçmişte kalmış, dijital ise geleceğin ta kendisidir. Sinemada dijital dönüşüm, günümüzün yaratıcılarına yeni keşifler sunmaktadır” (Erkılıç, 2017:68). Gaudreault'un öngörüsü henüz gerçekleşmemiş olsa da, sinema cihazı ve bu cihazla ilişkili olarak üretilen ve gösterilen filmler ciddi bir evrim geçirmektedir. Bu, Erkılıç'ın ifadesiyle, dijital sinemanın sunduğu yeni keşifler bağlamında ele alınabilmektedir.

4.2. Endüstri Açısından Yakınsamanın Boyutları

Video oyunları teknolojik gelişmelerin, ekonomik güçler ve dengelerin, görsel ve anlatı tasarımının kesiştiği noktada hayat bulmuş bir fenomen olarak çağdaş küresel kültürün önemli bir parçası haline gelmiştir. Kendi başlarına bir tüketim ürünü ya da hizmeti olmalarının yanı sıra oyuncaklardan, televizyon dizilerine, filmlere, romanlara ve çizgiromanlara uzanan pazarlarda kendilerine yer bulmaları sebebiyle eğlence endüstrisinin önemli bir bileşeni konumundadırlar.

Film prodüksiyonu, estetiği, dağıtımı, tanıtımı ve tüketimindeki bu değişikliklerin çoğu, oyunların medya ekonomisindeki değişen rolüne kadar takip edilebilir. Sinema filmleri, özellikle de blockbuster olarak tabir edilen popüler sinema (bütçeler, setler, konumlar, teknoloji vb. bakımından), yıldız gücü ve görsel-işitseller 20. yüzyılda diğer medyaların ulaşamadığı markalaşma ve tüketim yaratma olanakları sunmaktaydı. Walt Disney, George

Lucas ve Steven Spielberg gibi sinemacıların dolar milyarderi olmasını sağlayan şey tam olarak budur: sinema filmlerini temel alarak çok çeşitli tüketim ürünleri yaratmak. Sermayedarlar, hissedarlar vb. ve daha geniş anlamıyla endüstri açısından sinema filminin asıl varoluş sebebi filmlerin oyuncak, giysi, yiyecek vb. diğer malları satma yeteneğidir.

Video oyunlarının kültür endüstrilerindeki cari hakim ve baskın konuma nasıl ve neden ulaştığıyla ilgili çok sayıda ve farklı görüşler olsa da sinema ile video oyunları endüstrisinin kesiştiği, yakınlaştığı nokta verimli bir başlangıç noktasıdır. Video oyunları; TRON (1982), Joysticks (1983), WarGames (1983), The Last Starfighter (1984), Cloak and Dagger (1984), The Wizard (1989), ExistenZ (1999), Reign Over Me (2007), Ben X (2007), TRON: Legacy (2010) gibi Matteo Brittanti'nin teknoludik filmler olarak adlandırdığı filmlerin konusu olmuştur. Diğer taraftan Super Mario Bros. (1993), Mortal Kombat (1995), Lara Croft: Tomb Raider (2001), Prince of Persia: The Sands of Time (2010), Assassin's Creed (2016) film uyarlamalarına, The Witcher (2019) gibi televizyon/streaming platformu (Netflix) uyarlamalarına kaynaklık etmişlerdir. Örnekleri çoğaltmak ve gün geçtikçe artacaklarını ifade etmek mümkündür. Sözgelimi, kendisini bir "etkileşimli eğlence" şirketi olarak konumlandıran, hem sinema hem de oyun sektörünün yazılım ve donanım taraflarında faaliyet gösteren Japonya menşeli Sony şirketinin halihazırda sinema ve televizyona uyarlamayı planladığı en az 10 tane oyun vardır (Brown-Hobson, 2020).

Video oyunları kendi başlarına sinema endüstrisinden daha karlı olmalarının yanı sıra, diğer endüstriler ile bir yöndeşme, yakınsama ilişkisi içerisinde onları beslemektedir. Sinema filmleri doğrudan ya da dolaylı olarak video oyunlarının ya da tam tersi bir vektörden video oyunları da sinema filmlerinin yapım ve geliştirilme sürecine görsel, estetik, karakter, anlatı vb. bakımlardan ilham olmakta ve etkilemektedir. Günümüzde ilkel olarak görülebilecek erken dönem video oyunları; oyunun koşullarını, ortamını, hatta bir sinema terimi ile ifade etmek gerekirse mizansenini ortaya koymak için gerçek aktörler ve aktristler tarafından canlandırılmış videolara (live-action) başvurmuştur. Nitekim filmlerden ilham almak ya da yola çıkmak hem oyun geliştiricileri (tasarımcılar, programcılar vs.) hem de oyuncular açısından kullanışlı ve verimliydi. Her iki medyanın da görselliğe dayanan doğası, henüz yeterince gelişmemiş bilgisayar teknolojisinin görselleştirme işlemindeki sınırlılıkları, oyun geliştiricilerini oyunun olay örgüsünü, öyküsünü, söylemini oluşturmada sinematik alana yakınlaştırmıştır. Dahası, izlerkitlelerin video oyunlarından çok önce sinemanın anlatı biçimlerine, biçimsel özelliklerine, trük ve klişelerine, türsel (janr) uyuşmalarına aşina olduklarını da unutmamak gerekir.

Ünlü oyun yapımcısı Jordan Mechner, *The Last Express* (1997) adlı oyununu Alfred Hitchcock'un *Arka Pencere* filminde kullandığı kamera tekniklerini taklit etmeye çalıştığını, *Karateka* (1984)'nın da üniversitede aldığı film tarihi derslerinde öğrendiği sessiz film tekniklerini temel aldığını belirtmektedir. Benzer bir şekilde, oyun tasarımcısı Louis Castle, filmin birebir uyarlaması olmaktan ziyade bir homage, filmi tamamlayan, filmin geçtiği evreni genişleten ve filmde izleyicinin yanıt alamadığı soruları temel alan ayrı bir eser olan *Blade Runner* oyununun geliştirilme sürecinde, teknolojik sınırlılıklar sebebiyle Ridley Scott'un orijinal filminin yapısının anlatı, çevre ve kamera perspektifleri açısından benimsenmek zorunda kalındığını söylemektedir. (Ars Technica, söyleşi, 2021). Matrix serisinin yaratıcıları Wachowski Kardeşler'in *Speed Racer* (2008) filminde görsel efektler sorumlusu olarak görev alan Kim Libreri, filmin görsel unsurlarının genel görünümünün bir araba yarışı oyunu olan *Outrun* (1986)'dan yola çıkılarak oluşturulduğunu belirtmiştir.

Bir söyleşisinde film yönetmeni olamadığı ve film sektöründe başka bir iş de bulamadığı için oyun tasarımcısı olduğunu ifade eden ve eleştirmenlerce auteur bir oyun tasarımcısı olarak kabul edilen Hideo Kojima, ününü borçlu olduğu *Metal Gear Solid* serisinin temel konseptinin, oyun mekaniklerinin, karakterlerin ve anlatı yapısının sinema filmlerinden ilhamla oluşturulduğunu ifade etmektedir. Oyunun oynanışını belirleyen gizli üslure sızma mekanikleri *The Guns of Navarone* (1961), *The Great Escape* (1963) ve *Dawn of the Dead* (1978); oyundaki savaş ve nükleer silahlanma karşıtı söylem ve mesajlar *Planet of the Apes* (1968); gerçekçi silahlı çatışma sahneleri Michael Mann'ın *Heat* (1995); bazı tasarım unsurları *James Bond: Goldfinger* (1964); oyunun hikayesi ve ana kahramanı Snake, *Escape From New York* (1981) filminden ödünç alınmıştır. Hideo Kojima oyuna esin kaynağı olan daha birçok filmde bahsetmektedir. Bunlar arasında *A Space Odyssey* (1968), *The Deer Hunter* (1978), *Full Metal Jacket* (1987), *Predator* (1987), *Die Hard* (1988), *Black Hawk Down* (2001), *Children of Men* (2006), *Casino Royale* (2006), *Bourne* serisi (2002) birçok film bulunmaktadır.

Video oyunlarının ve endüstrisinin tarihsel gelişimi sinema endüstrisinin geçirdiği değişim ve dönüşümlerle paralellik göstermektedir. Sinemanın ortaya çıktığı ilk dönemlerde de sinemacılar teknolojik bakımdan henüz yeterince gelişmemiş bir alanda, kimi zaman bir mucit, mühendis ya da bilim adamı yaklaşımıyla, kimi zamanda kişisel bir merak ile yaklaşan bireyler olarak girişimlerde bulunmuş, sinemanın kurumsal yapısı bu öncülerin emeklerinin üzerine inşa edilmiştir. Zaman içerisinde ses, renk, daha gelişmiş prodüksiyon unsurlarının, optik efektlerin, özel efektlerin vesairenin dahil olmasıyla prodüksiyon ekipleri büyümüş, belirli bir branşta ya da birimde uzmanlaşma ve birimler arasında koordinasyon ve işbirliği

gerekli hale gelmiştir. Video oyunları da benzer bir şekilde evinde, evinin garajında hobi olarak oyun geliştiren ve bunları freeware ya da shareware olarak, popüler dergilerin yanında verilen ücretsiz hediyeler olarak dağıtan birkaç kişilik mühendis gruplarından, üretim sürecinde yüzlerce, kimi zaman binlerce kişinin yer aldığı devasa bir endüstriye dönüşmüştür.

Bir diğer taraftan hem sinema endüstrisi hem de video oyunları endüstrisi işgücü bakımından ortak ya da örtüşen diyebileceğimiz bir personel ve yetenek havuzundan faydalanmaktadır. Video oyunları uzunca bir süredir sinema aktörlerini/aktrislerini seslendirme sanatçısı olarak istihdam etmektedir. Buna en güncel örnek olarak Metal Gear Solid: Phantom Pain oyununda ana karakter Venom Snake'i seslendiren Keifer Sutherland verilebilir. Hideo Kojima'nın bir sonraki oyunu Death Stranding'de yalnızca seslendirme sanatçısı olarak değil, ünlü gerçek aktör ve aktrislerin birebir üç boyutlu modelleri kullanılmıştır. Yönetmenler Guillermo del Toro ve Nicholas Winding Refn, Norman Reedus, Mads Mikkelsen, Lea Seydoux gibi sinema aktör ve aktrisler; The Bionic Woman (1976-1978) ve The Six Million Dollar Man gibi televizyon dizileri sayesinde 70'li yılların popüler kültür ikonlarından biri olan Lindsey Wagner kendi görünüşleri ve sesleri oyunda yer almıştır.

King ve Krzywinska (2002: 150), sinema filmleri ve video oyunları arasındaki ilişkiyi ele alan en erken çalışmalardan biri sayılabilecek eserlerden biri olan Screenplay: Cinema, Videogames, Interfaces'te yakınsamanın endüstriyel boyutunu "her iki eğlence biçiminin kilit noktadaki üreticilerin ve dağıtımcılarının bazıları aynı medya şirketinin çatısı altında toplanmıştır ve bu medya şirketleri için oyunlara dayana spin-offlar Hollywood stüdyoları için kayda değer bir ek gelir kalemi oluşturmaktadır" sözleriyle ifade etmektedir.

Oyun geliştirme ve üretim süreçleri, karakteristik ve ölçü bakımından sinema endüstrisi ile yarışır hale gelmiştir. Dahası, Russell (2012: 3) sinema ve oyun endüstrilerinin birbirlerine bakışını şöyle özetlemektedir: "Büyük film stüdyoları son 30 yılı tembelce video oyunlarından faydalanmaya çalışırken, video oyunları endüstrisi eğlence sektöründe gerçek bir rakibe evrilmiştir". Aslında, günümüzdeki mevcut durum, hikâye anlatan/öyküleyen medyalar olarak çağdaş video oyunlarındaki sofistifikasyon boyutuna dikkat çeken Grant Tavinor (2009)'u doğrulamaktadır. Video oyunlarının giderek artan bir şekilde ince zevklere hitap etmesi, derinlikli anlatı yapılarına sahip olması olarak açımlayabileceğimiz sofistifikasyon olgusu, Pong gibi çağdaş izlerkitleler için ilkel sayılabilecek bir oyundan yalnızca otuzbeş sene sonra yayımlanmış Bioshock (2007) oyununda gözlemlenebilmektedir. İki oyun arasındaki fark teknolojik ve sanatsal açıdan Paleolitik dönemde mağara duvarlarına

izilmiř donuk hareket tasvirleri ile aėdař aksiyon filmi Bourne: Gemiři Olmayan Adam'ı karřılařtırmak gibidir (Russell, 2012: 5-6).

Film endüstrisi ile video oyunları arasındaki baėların izleri video oyunlarının en erken dönemlerine kadar takip edilebilir. Oyun sektörünün ilk büyük řirketleri dahi kendilerini sinema endüstrisine ve sinema filmlerine doėru genişlemeye hazır bir řekilde konumlandırmıřlardı. Film endüstrisi de oyunlara yatırım yapmaya bařlamıř, popüler filmlerin ve serilerin uyarlama hakları oyun řirketlerine satılmaya bařlanmıřtı. Gösterime girdiėi dönemde küresel bir popüler kültür fenomeni haline gelmiř olan E.T filmi ilk örneklerden biridir. Fakat her iki sektör tarafında da henüz yeterince know-how geliştirilmemiř olması sebebiyle E.T filminin oyun uyarlaması bařarısız olmuř, bu bařarısızlık beř milyon oyun kasedinin topraėa gömölmesine yol amıřtır. Bu bařarısızlık film řirketi Warner'ın oyun sektöründen ekilmesinin en önemli sebeplerinden biridir (Kent, 2001). E.T video oyunu giriřiminin bařarısızlıėı film sektörü ile video oyunları sektörünün yöndeřme/yakınsama abalarının uėradıėı ilk ve belki de en büyük hezimet olmuřtur (Grover vd., 2005). 1990'lara gelindiėinde Hollywood'un büyük řirketlerinin tekrar video oyunları ile ilgilenmeye bařladıėı görölmektedir. Dreamworks SKG, Time Warner, Disney gibi řirketler kendi oyun geliřtirme stüdyolarını kurmaya bařlamıřtır. Fakat oyun geliřtirmenin yüksek maliyetleri ve Hollywood'un oyun geliřtirmeye ve oyunlara iliřkin bilgi birikiminin oldukça yüzeysel olması gibi sebeplerle bu stüdyolar ok kısa ömürlü olmuřtur. 90'ların sonuna gelindiėinde, büyük řirketlerin bünyesinde faaliyet gösteren oyun stüdyoları kapatılmıř, film řirketleri portföylerinde bulundurdıkları erikleri ve fikri mülkiyetleri oyun endüstrisine lisanslamaya bařlamıřtır. Böylelikle oyunları geliřtirmenin üretim, daėıtım, pazarlama gibi bütün maliyetlerinden kurtulan film řirketleri, oyunlar bařarıya ve yüksek satıř rakamlarına ulařırsa kardan pay alma yolunu tercih etmiřlerdir (Grover vd., 2005). Aynı dönemde ok bařarılı olmuř video oyunları da sinema filmlerine uyarlanmaya bařlanmıřtır.

Video oyunları endüstrisinin karlılık oranları düşünöldüėünde film sektörünün video oyunlarından yararlanmak istemesi elbette řaşırtıcı deėildir. Video oyunlarının bütün karlılıėına karřın, film sektörünün daha uzun bir gemiři; pazarlama, izleyiciye ulařma, star figürü yaratma ve gelir kaynaklarını eřitlendirme gibi konularda daha geniş bir bilgi birikimi vardır. Bir film ya da video oyununa iliřkin bir fikri sinemanın diėer ikincil/yan sektörlerinde pazarlayarak karlılıėı arttırmak mümkündür. Öte yandan erken dönem video oyunlarından elde edilen gelirler büyük ölçüde yazılım, yani oyun satıřlarından gelmektedir. Donanım satıřları Playstation, Xbox, Nintendo Switch gibi oyun konsolları da oyun sektörü için önemli olsa da, bu tür oyun cihazlarını geliřtiren ve pazarlayan řirketler tekel konumundadır.

Microsoft Xbox, Sony Playstation, Nintendo Switch markasıyla donanım üretmeye devam etmektedir, fakat her oyun şirketi kendi oyun konsolunu piyasaya sürmeyi tercih etmemektedir. Dahası, bu cihazlar genellikle zararına piyasaya sürülmekte, şirketlerin bilançosuna yansıyan zararlar, aynı şirketlerin bünyesindeki oyun şirketlerinin gerçekleştirdiği yazılım satışlarıyla amorti edilmektedir. Bu anlamda oyun satışlarının oyun sektörünün asıl büyük gelir kaynağı olduğu söylenebilir.

Video oyunları ve sinema filmleri, giderek artan bir şekilde medya sinerjisi stratejisinin önemli unsurları haline gelmektedir. Medya sinerjisi, birden fazla medyanın bileşik etkilerinin, bu medyaların izlerkitleler üzerindeki tekil etkilerinin toplamından daha fazla olması anlamına gelmektedir. Sözgelimi, 2002 senesinde video oyunlarına dayanan yüzden fazla oyun geliştirilmekteydi. Günümüzde bu pratik devam etse de, oyunlardan sinema ve televizyona uyarlanan, yani oyunların popüleritesinden faydalanmaya çalışan filmlerden bahsetmek de mümkündür. Sinema filmleri ile ilişkili olarak geliştirilen video oyunları genellikle büyük blockbuster filmlerin gösterim tarihlerine yakın bir zamanda piyasaya sürülmektedir. Bu durumun bir sebebi, filmin tanıtım ve pazarlama süreçlerinden yararlanarak sinerjiyi arttırmaktır. Kimi zaman da oyunların çıkış tarihleri, sinema filmlerinin DVD, BluRay sürümlerinin çıkış tarihlerine ya da filmlerin televizyona ve streaming platformlarına geliş tarihlerine denk getirilmektedir (Elkington, 2002).

Geçmişte yapılan hatalar sebebiyle, film sektörünün video oyunları sektörüne tekrar yaklaşması süreci daha temkinli gerçekleşmiştir. Viacom ve Time Warner gibi dev şirketler oyunlara tekrar yönelen ilk şirketler arasındadır (McCarthy, 2004). Disney şirketi de benzer bir şekilde Kanada, Vancouver’da bir oyun geliştirme stüdyosu satın almış, oyun sektörünün devlerinden Electronic Arts’tan tecrübeli oyun geliştiricilerini bünyesine katmıştır. Disney portföyündeki daha çok çocuklara hitap eden fikri mülkiyetlerden uyarlayarak piyasaya sürdüğü birkaç başarılı oyundan sonra Karayip Korsanları film serisini temel alan devasa çevrimiçi (MMO) bir oyun geliştirmeye koyulmuştur (Fritz, 2005). Disney’in oyun stüdyosu alımları giderek artmış, yalnızca elindeki filmlerden oyun geliştirmenin yanında sinemaya uyarlayabileceği video oyunları aramaya da başlamıştır. Disney şirketinin karşılaştığı önemli güçlüklerden biri şirketin karlılığını oluşturan gelirlerin büyük bir kısmı çocuklara yönelik oyunlardan elde edilmekteyken, oyun sektörü artan bir şekilde yetişkinlere hitap etmeye başlamıştır. Disney’in bu sorunu portföyünü çeşitlendirmek ve elinde bulundurduğu fikri mülkiyet sayısını arttırmak için, Marvel ve Fox gibi büyük film stüdyolarını bünyesine katarak çözmeye çalıştığını gözlemlemek mümkündür. Sözgelimi, Disney halihazırda Marvel

ve Fox'u satın alarak sahip olduğu çok sayıda süper kahraman temalı filmin oyun versiyonlarını piyasaya sürmeye hazırlanmaktadır.

Bazı büyük film şirketleri, yakınsama sürecinde daha çekingen hareket etmiş, yalnızca ellerindeki film haklarını oyun stüdyolarına lisanslamak ile yetinmişlerdir. Johnson (2013), lisanslamayı “endüstriyel iş birliğinin resmiyete dökülmüş formel pratikleri” olarak tanımlamaktadır. Filmden oyuna ya da oyundan filme uyarlama örneklerinde, bir lisans yapımcılara mevcut fikri mülkün çeşitli özelliklerini kullanma imkânı sunar. Bu özellikler başlık, isim, karakterler, öykü ya da oyunun ya da filmin geçtiği kurmaca dünyanın tamamı olabilmektedir. Lisanslama pratiği, endüstrinin paydaşları açısından riski en aza indirmek, yatırımlarını korumak anlamına gelmektedir. Çünkü, -istisnaları olmakla birlikte- lisanslar genel olarak tek bir şirkete özgü olarak verilmemektedir. Aynı fikri mülkiyetle ilişkili lisans sıklıkla farklı oyun ve film stüdyolarına verilmekte, kimi zaman lisanslara zaman kısıtlaması koyulmaktadır. Sözgelimi, bir lisans on sene süreyle bir şirkete verilmekte, bu süre sonunda haklar tekrar orijinal sahibine geri dönmektedir. Sony'nin Fox şirketinden satın aldığı ve lisans süresi içinde hem filmler hem de video oyunları geliştirdiği Spider-Man serisi buna örnek olarak verilebilir.

Robowsky (2009), lisanslama pratiğinin ekonomik-endüstriyel açıdan video oyunları sektörü için ifade ettiği önemi şöyle ifade etmektedir:

“Video oyunları yayımcılığı riskli bir iştir. Hit oyunların taşıdığı bir sektör görünümündedir. Çok az oyun büyük bir hit haline gelir ve milyonlarca satılır; çoğu oyun yapım ve dağıtım maliyetlerini ancak karşılar, birçoğu da para kaybeder. Üçüncü parti lisans sahiplerinden içerik ve telif hakları satın almak; eğer lisanslanan fikri mülk kaydadeğer bir hayran kitlesi ve marka bilinirliği mevcutsa ve lisans sahibi kendi içeriği için kapsamlı bir tanıtım ve pazarlama süreci yönetiyorsa oyun şirketlerinin almaları gereken riskleri kısmen azaltabilir. Lisanslar oyunlar için yaratıcı bir ivme, ya da teşvik unsuru da sağlayabilmektedir. Lisans sahipleri açısından oyun şirketlerine lisans vermek, yatırım riski olmadan yan gelir akışı ve lisanslanan mülkün evreninde geçen hikayeler anlatmanın yeni yolları anlamına gelir” (E- kitap, 11. Bölüm, 2. parag.).

James Bond, Jason Bourne, Indiana Jones gibi ikonik karakterlerin popüler film serileri oyun şirketlerine lisanslanırken, Paramount gibi sinema sektörünün önemli isimleri oyunları temel alan filmler yapmak için lisans satın almaya da yönelmiştir. Paramount Resident Evil, Mortal Kombat, House of the Dead gibi oyun serilerinden filmler hazırlamıştır. Benzer bir şekilde Angelina Jolie'nin başrolünde olduğu Tomb Raider serisi de önce video oyunu olarak yaratılmış, daha sonra sinema perdesine hicret etmiştir. Lisanslama pratiğinin video oyunları ve sinema sektöründeki görünürlüğü tarihsel bakımdan daha ayrıntılı incelenirse, sürecin iki yönlü işlediği görülecektir. Video oyunları sektörü, Hollywood'un

geniş film kataloğundan faydalanarak hem yatırım riskini azaltmak hem de toplumun video oyunlarına karşı takındığı küçümseyici bakışı ve damgalanmayı aşmayı amaçlamıştır. Harry Potter, Yüzüklerin Efendisi vb. gibi yakın zamanda popülerite kazanmış film serileri yanında daha eski, kültleşmiş filmlerden de yararlanılmıştır (Wingfield ve Marr, 2005). Sözgelimi, Electronic Arts oyun şirketi, Paramount şirketinden The Godfather serisinin oyun haklarını satın almıştır. Bir diğer oyun şirketi Take Two Interactive, 1979 tarihli kült film The Warriors'ı temel alan bir oyun piyasaya sürmüştür. Ünlü yönetmen Francis Ford Coppola'nın bizzat kendisi kült filmi Apocalypse Now (1979)'ın video oyunu versiyonunu hazırlayabilmek için kitlesel fonlama platformu Kickstarter'da bağış toplamıştır. Daha sonradan kampanyayı sonlandırmak zorunda kalsa da, bu girişim Francis Ford Coppola'nın video oyunları alanında da eser verme arzusunu ortaya koymuştur. Rambo, Taxi Driver, Scarface, Dirty Harry, Blade Runner gibi birçok film, video oyunu olarak izlerkitlelerin beğenisine sunulmuştur. Bu örneklerin büyük çoğunluğu, Taxi Driver, Blade Runner gibi istisnalar gözardı edilirse, Hollywood'un uluslararası düzeyde başarılı olmuş aksiyon filmleri şablonuna uymaktadır (Wasko, 2003).

Özetle, sinema ve oyun endüstrisi arasındaki karşılıklı büyüyen ilişki göz önüne alındığında, medya yakınsaması/yöndeşmesi (convergence) kavramının, franchising ve lisanslama uygulamalarıyla kendisini gösterdiği öne sürülebilir. Video oyunların medya ekonomisinde -sadece medya üreticilerine bir markalaşma alternatifi sunmak yerine- doğrudan sinemanın yerini almaya başladığının en açık işareti “oyun filmi”nin ortaya çıkmasıdır. Uzun metrajlı filmlerin uzun süredir oyun olarak yan ürünleri (örneğin, Blade Runner, TRON, E.T., Indiana Jones gibi oyun uyarlamaları) olmasına rağmen, günümüzde sinema filmleri için kaynak sağlayan oyunlardır. Nitekim, video oyunlarının günümüzdeki popülerliği göz önüne alındığında video oyunlarının mevcut hayran kitlelerine hitap etmek için daha fazla oyunlardan sinemaya ve televizyona uyarlama yapıldığı gözlemlenmektedir.

Oyun filmleri, sinemanın değişmekte olan kaderinin en bariz simgeleridir çünkü bir fikri mülkiyeti başlatmaktan çok desteklemek için üretilirler. Bu, film yapımcılarının başka bir mecradaki özü kolayca yakalayıp başka ürünlere aktarılabilen ikonografiler geliştirmeye başladığı sessiz dönem sinemadan beri süregelen filmin işleyiş biçiminden çok farklıdır. Yirminci yüzyılın büyük bir kısmı için, filmlerden türetilen tüketim malları, örneğin genişleme maliyetlerini, enflasyonu ve ‘diğer medyalar’dan gelen rekabete karşı seyirci kaybını telafi etmeye yardımcı olarak, sinema endüstrisinin ayrılmaz bir parçasıydı. Diğer medyalar olarak tabir edilen televizyon, müzik, edebiyat, çizgi roman vs. türlerin yerini bugün video oyunları almıştır. Nitekim, bu kanaati destekleyen çarpıcı bir örnek olarak Netflix

yöneticileri hissedarlara gönderdikleri yatırım ilişkileri mektubunda bir video oyunu olan Fortnite'ı kendi alanlarındaki rakipleri olan HBO, Amazon, Hulu gibi platformlardan ya da sinema salonlarından daha tehlikeli bir rakip olarak gördüklerini belirtmişlerdir (Gurwin, 2019).

4.3. Oyun Yapımcıları Açısından Yakınsamanın Boyutları

Video oyunları yapımcıları için sinema sektörü ile video oyunları arasındaki yakınsamanın birkaç önemli boyutu bulunmaktadır: Hikaye anlatımı ve karakter gelişimi açısından video oyunları, sinema sektöründen ödünç aldığı hikaye anlatımı teknikleri ve karakter derinliği ile oyunculara daha zengin bir deneyim sunmaktadır. Gelişmiş hikayeler ve karakterler, oyuncuların oyun dünyası ile daha güçlü bir bağ kurmasını sağlamaktadır.

Görsel ve sanatsal tasarım bakımından sinema sektöründeki gelişmiş görsel efektler ve sanatsal tasarımlar, video oyunlarının estetik ve görsel kalitesini etkilemektedir. Video oyunları yapımcıları, film endüstrisinde kullanılan görsel efekt teknolojilerini ve tasarım yaklaşımlarını oyunlarında kullanarak daha gerçekçi ve etkileyici görsel deneyimler yaratmaktadır.

Teknolojik gelişmeler doğrultusunda sinema sektörünün teknolojik ilerlemeleri, video oyunlarına da yansımaktadır. Örneğin, hareket yakalama teknolojisi, hem sinema hem de oyunlarda karakter hareketlerinin daha gerçekçi olmasını sağlamaktadır. Ayrıca, sanal gerçeklik ve artırılmış gerçeklik teknolojileri her iki alanda da yenilikçi deneyimler sunmaktadır.

Anlatı yapıları ve etkileşim olgusu açısından, sinema, lineer bir anlatı sunarken video oyunları genellikle etkileşimli ve dallanma yapan anlatılara sahiptir. Sinema sektörü bu etkileşimli anlatı biçimlerinden ilham alarak yeni film türleri geliştirebilirken, video oyunları da sinemanın karmaşık hikaye yapısını benimseyebilmektedir. Sinema sektöründeki gelişmiş ses tasarımı ve müzikal skorlar, video oyunları için de önemli bir unsur haline gelmiştir. Oyunlar, film kalitesinde ses tasarımları ve müzikler kullanarak oyunculara daha sürükleyici bir deneyim sunmaktadır.

Pazarlama ve yayılım yönünden video oyunları ve sinema sektörü arasındaki yakınsama, pazarlama stratejilerinde de görülmektedir. Film uyarlamaları, ortak pazarlama kampanyaları ve cross-medya ya da transmedya projeleri, her iki sektörün hedef kitlelerini genişletmektedir. Bu yakınsama, her iki sektörün de teknolojik ve yaratıcı kapasitelerini artırırken, aynı zamanda yeni iş ve işbirliği fırsatları da yaratmaktadır.

Video oyunları ve sinema sektörleri arasındaki yakınsamanın boyutları, medya içeriklerinin farklı platformlarda entegre edilmesi ve zengin, çok katmanlı deneyimler sunması olarak tanımlanabilir. Bu yakınsama, “transmedya” olarak adlandırılır ve hikayelerin çeşitli formatlarda ve kanallar üzerinden sunulmasını içerir. İlk olarak 1999’da “The Blair Witch Project” filmiyle başlayan bu yaklaşım, hikayenin farklı platformlarda sunulması fikrini temel alır (Jenkins 2006: 101).

Oyun sektörü, 1980’lerde ekonomik olarak büyük bir başarı elde etti ve sinema endüstrisi bu başarıya cevap olarak filmlerini dijital oyunlara dönüştürdü. Örneğin, Steven Spielberg’in “E.T” ve George Lucas’ın “Star Wars” filmleri, oyun formatına dönüştürüldü. Aynı dönemde, 20th Century Fox gibi büyük film şirketleri kendi oyun şirketlerini kurarak bu alana girdi. Bu yakınsama, etkileşimli oyunların geliştirilmesine yol açtı ve bu oyunlar, hem sinemanın hem de bilgisayar teknolojisinin özelliklerini birleştirdi. “Dragon’s Lair” oyunu, bu türün ilk örneklerinden biri olarak kabul edilir ve oyunculara sinematik bir anlatım sunar. Bu oyunun başarısı, diğer oyun şirketlerinin de sinematik anlatımları ve etkileşimli deneyimleri birleştiren oyunlar üretmesine ilham verdi. Video oyunları ve sinema sektörleri arasındaki bu yakınlaşma, Walt Disney’de yöneticilik yapan Don Bluth’un, tarihte ilk etkileşimli oyun olarak kabul edilen “Dragon’s Lair” (1983) oyununun yaratılmasına öncülük etmesine yol açmıştır. Don Bluth, “Dragon’s Lair” ile, hem bilgisayar hem de animasyonun özgün yeteneklerini bir araya getirerek, “etkileşimli filmler” adını verdiği yeni bir eğlence türü yarattıklarını ifade etmiştir (akt. Perron, 2008:149). Sayın (2007: 37) tarafından belirtilene göre, “Dragon’s Lair” oyunu, ilk sekiz ayında, sistem satışları hariç, sadece oyun seanslarından 32 milyon dolar kazanç sağlamıştır. “Dragon’s Lair” oyununun bu başarısının ardından Cinemaware şirketi, video oyunlarındaki etkileşim deneyimlerini sinematik hikaye anlatımıyla birleştirerek “Defender of the Crown” (1986) oyununu geliştirdi ve bu oyun, tüm oyun endüstrisini etkiledi. Cinemaware, bir oyun geliştirici olarak, markasını sinemaya atıfta bulunarak meşrulaştırdı ve bu durum, video oyunlarının sinemayı ne kadar çok takip ettiğini gözler önüne serdi. Sayın’a göre, “Defender of the Crown” oyunu her yönüyle bir Hollywood filmine benziyor: Oyun, İngiltere’nin tarihine dair yarı belgesel, yarı romantik bir macera sunuyor. Oyuncu, Haçlı Seferleri’ne katılan Kral Richard döneminde, Norman lordları tarafından ele geçirilen İngiltere’de bir Sakson lordu olarak ülkeyi yeniden birleştirme görevini üstleniyor. Hollywood filmlerinde kullanılan sabit kamera açıları ve dinamik aydınlatma teknikleri bu oyunda da kullanılmıştır. Ayrıca, görsel ve işitsel sunum, 1950’lerin tarihi filmlerini hatırlatmaktadır (Sayın, 2007: 47).

Video oyunları, sinemanın fotografik gerçekçiliğinden ilham alarak gelişti. Oyun geliştiricileri, teknolojik ilerlemelerle sinematografik hırslarını birleştirerek oyunları daha etkileyici hale getirdi. Örneğin, “Dragon’s Lair” oyunu ilk sekiz ayda önemli bir kar elde etti ve bu türün başarısını kanıtladı.

Bu tür oyunlarda, oyuncuların tercihinine bağlı olarak farklı sahneler oynanır. Yani oyuncular, bir yandan film izlerken diğer yandan oyunun bir parçası olup karakteri yönlendirirler. Video oyunlarının bu şekilde evrimleşmesinin ana nedeni, sinemanın fotografik gerçekçiliğini taklit etme arzusundan kaynaklanmaktadır: Oyun tasarımcılarının sinematik hedefleri, teknolojik gelişmeyle birleşince, oyunların temsil potansiyeli hızla ilerlemiştir. Özellikle, detaylı bitmaplerin entegrasyonu ve karakterlerin canlı tasvirleri ile ilişkili grafik macera türünün evrimi, bu hedeflerin ilk yansımalarından biridir (Therrien, 2008: 262). Hyperbole Game Studios’un kurucusu Greg Roach, bu oyun türünün oyunculara daha otantik bir deneyim sunduğunu belirtiyor: “Geleneksel film bir nehir gibidir, seyirci ise kenarda oturup akışı izler. Bizim amacımız ise, izleyiciyi bu oyunlarla nehre sokup, bir balığa çevirmek” (akt. Russell, 2012: 29).

Josh Solomon, video oyunlarını “Yeni Hollywood” olarak nitelendirmektedir: “Senaryolu ve oyunculu filmler sunacağız, ancak oyuncuların deneyimi kendi tercihlerine göre şekillendirebilecekleri dijital deneyimler yaratmayı hedefliyoruz. Neden etkileşimde bulunamadığınız bir film izleyesiniz ki?” (akt. Russell, 2012: 30). Russell’a göre (2012), sonraki yıllarda birçok oyun piyasaya sürülmüş ve bu türde bir patlama yaşanmıştır: Funky Bunch (1992), Fahrenheit (Sega, 1995), Wirehead (1995), Supreme Warrior (1994), Scottie Pippen (1995).

“Dragon’s Lair” oyunu, çizgi film animasyonlarından oluşan görsel bir dünyaya sahipti. Bunu takip eden “Defender of the Crown” oyunu ise bilgisayar ortamında hazırlanan görsellere sahipti. Ancak oyunlar, sinemanın fotografik gerçekçiliğini taklit ederek, bilgisayar grafiklerinin yerine, klasik film diliyle çekilen sahnelerle oluşturulan bir yapı kazandı. Oyunların bu seviyeye ulaşmasında, 1990’ların teknolojik gelişmeleri, özellikle CD-Rom teknolojisi ve yüksek kapasiteli veri saklama imkanları gibi faktörler büyük rol oynadı. Bu durum, sinema ile video oyunlarının tek bir ürün içinde birleşmesine olanak sağladı. Bu dönemdeki yapımlar, sinema görselliğini ön planda tuttu. Grafik döneminin aksine, görsel materyal bilgisayar tarafından yaratılmadı, bu da teknik olarak sinemaya daha yakın bir yaklaşımın benimsenmesini sağladı.

Bu yenilikçi çalışmalar, bir dizi teknik zorluğu da beraberinde getirdi. Video oyunlarında oyuncular, hem izleyici hem de hikayenin kahramanı rolünü üstlenirler. Oyuncu,

kesintiye uğrayan sahnelerle birlikte, oyunun akışını yönetir ve oyun, farklı karmaşıklık seviyeleriyle oyuncuya yanıt verir. Dijital oyunların bu tepki mekanizmaları, karmaşık ve çok yönlü bir yapıya sahiptir. Digital Pictures'ta oyun tasarımcısı olarak çalışan Noah Falstein, bu tür yapıların filme uygulanması sırasında karşılaşılan sorunları şöyle ifade ediyor: 1990'ların başında, Hollywood'un oyun geliştirme sürecini devralacağı ve oyunların etkileşimli filmlere dönüşeceği yönünde bir endişe vardı. Gerçek oyuncular kullanılacaktı ve elbette, büyük bütçeli oyunculara sahip olduğunda, stüdyolar deneyimli film yönetmenlerini talep edecekti. Bu tür oyunlar üzerinde çalışmak, üç film çekmek gibi bir his uyandırıyor. "Ground Zero Texas" oyunundaki gibi, ana sahneler, oyuncuların eylemlerinin hikayeyi nasıl etkilediğini göstermek için farklı şekillerde çekildi. Ancak bu süreç zorlu bir hale geldi; eğer yabancılar şehir salonunu ele geçirirse ne olur? Bir meslektaşınızı uzaylı saldırısından kurtarmazsanız ne olur? Bu tür senaryolar, çekilen sahnelerin süreklilik sorunlarına yol açtı. Bu tarz bir filmi çekmek, hikayenin doğrusal olarak ilerlememesi nedeniyle oldukça karmaşıktı (akt. Russell, 2012: 33).

1990'larda, dijital oyunlarla filmleri bir araya getirmeyi hedefleyen sinematik oyun türündeki yapımlar, istenilen etkiyi yaratamadı. Digital Pictures'ta çalışan Neumeier, oyunlarının yeterince ilgi çekmemesinin nedenlerini şu şekilde açıklıyor:

"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, bu dönemdeki oyunların başarısızlığını, Russell'ın (2012: 35) belirttiği gibi, çoğunun B sınıfı Amerikan filmi kalitesinde olmasına bağlıyor. Düşük bütçeli prodüksiyonlar, bu oyunların yeterince etkileyici olmasını engelledi. Russell, bu süreçte gelişen üç boyutlu (3B) teknolojisinin kullanılan oyunların, önceki nesillerin yerine geçmeye başladığını ifade ediyor. 90'larda yapılan oyunlar, gerçek oyuncuların çekimlerini fotoroman tarzında kullanmaya çalışırken, yeni 3B oyun yazılımları, bu hedefe tamamen dijital bir yaklaşımla ulaşabiliyordu. ID Software gibi şirketler, film ekibine veya Hollywood yeteneklerine ihtiyaç duymuyordu. Hatta bazı durumlarda, anlatıya dahi ihtiyaç duymadan, Aralık 1993'te piyasaya sürülen "Doom" gibi oyunlar, programcıların kendi çözümleriyle neler başarabileceklerinin bir kanıtıydı. Gerçekçi bir 3 boyut dünyası sunarak ve hikaye mekaniğini basit seviyelere

indirgeyerek, etkileşimli ve lineer olmayan bir anlatı sunan, aksiyon dolu bir deneyimdi (Russell, 2012: 39).

“Doom” (1993), oyuncuların sanal odalar ve koridorlar arasında hareket ederek, şeytanların her an her yerden çıkabileceği bir gerilim yaratan atmosferi başarıyla yarattı. Bu oyunda kullanılan teknikler (3 boyut teknolojisi, ses efektleri, ışıklandırma), oyuncunun hikayenin içinde olduğunu hissetmesini sağladı. Russell (2012), eski oyunların gerçek dünyadaki görselleri kullanarak bir sanal dünya yaratmaya çalıştığına karşın, bu yeni oyunların üç boyut teknolojisi kullanarak gerçekten sanal bir dünya yarattığını belirtiyor. Bu, üç boyut teknolojisinin gerçek bir dünya yaratma konusunda farklı ve daha ekonomik bir yol sunduğunu gösteriyor.

Diğer bir ifadeyle, video oyunlarının fotogerçekçilik arzusu, üç boyutlu grafiklerin bu zamana kadar ulaşmaya çalıştığı, sinematik ve gerçekçi görünümlü oyun görselleri için bir standart oluşturdu. Film ve TV’den aşına olduğunuz bir dünyaya adım atıp içinde yaşayabileceğiniz bir deneyim sunar. Bu, gerçekte yaşanabilir fantezilerin peşinde olmanın bir yansımasıdır (Russell, 2012: 35).

Russell (2012: 34), erken dönem video oyunlarından elde edilen derslerin, interaktif hikaye anlatımının gelişimi açısından son derece değerli olduğunu vurguluyor. Perron (2008: 154), 1980’ler ve 1990’larda oyunların ve etkileşimli sinema deneyiminin iç içe geçmesinin, aslında oyunların filmler olmadığını ortaya koyduğunu ifade ediyor. Böylece, 1990’ların başlarından itibaren video oyunlarının her iki endüstri için de bir yenilik olduğunu söyleyebiliriz. Russell (2012: 34) ayrıca, 1990’lı yıllarda birçok insanın video oyun türüne ve bilgisayarları bir eğlence platformu olarak görmediğine dikkat çekmektedir:

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

Etkileşimli sinemanın ne olduğu konusu üzerinde çeşitli görüşler bulunmakla birlikte, günümüzde bu tür yapımlar, büyük oranda bilgisayar destekli dijital oyun sektörü tarafından gerçekleştirilmektedir. Sayın (2007: 61), sinema ve video oyunlarının tarihsel gelişiminde benzerlikler olduğunu belirtir: Her ikisi de başlangıçta siyah beyazdı, daha sonra renkli görüntüye geçiş yaptı. Sesin eklenmesi, her iki alanda da zamanla gerçekleşti. Ayrıca, her iki alanda da hikaye anlatımı zamanla gelişti. Bu açıdan bakıldığında, sinema ve video oyunları arasındaki yakınsama, her iki alanın birbirinden etkilenerek geliştiğini gösteriyor (2007: 61). Bu tür oyunlar, dijital oyunların uzun süredir bir parçası olmuş ve aynı zamanda bir tartışma

başlatmıştır: Bunlar bir oyun türü mü, yoksa sinema sanatının bir uzantısı mı? Russell, bu tartışmanın Time dergisinde Eylül 1993'te ele alındığını belirtiyor: Oyunlar, hızla gelişen interaktif eğlence dünyasının bir parçasıdır. “Bu yapımlar multimedya mı? Etkileşimli hareketli görüntüler mi? Yoksa yeni bir Hollywood biçimi mi?” Time dergisi, oyun ve film endüstrilerinin, gerçek oyuncularla etkileşimli filmler yaratma konusunda hevesli olduğunu ve son 18 ayda Silikon Vadisi ve Hollywood temsilcilerinin ticari fuarlarda buluştuğunu ve oyun laboratuvarlarını ziyaret ettiğini bildirmiştir (Russell, 2012: 30).

Bu tartışma bugün hala güncel ve bu tür yapımların, hem bir oyun türü hem de bir film olarak kabul edilmesine yol açmıştır. Netflix, bu tür içerikleri son yıllarda sunmaya başlamıştır. Netflix, daha önce çocuklar için “Puss in Boots: Trapped in an Epic Tale” (2017) ve “Buddy Thunderstruck: The Maybe Pile” (2017) adlı iki interaktif çocuk filmi yayınlamış, ayrıca popüler “Black Mirror” dizisinin beşinci sezonunun ilk bölümünü interaktif bir bölüm olarak sunmuştur. Russell, bu durumu şu şekilde değerlendiriyor: “Eksikliklerine rağmen, bu yapımların hem oyun hem de film olduğu gerçeği önemlidir. Yakınsama, belirli bir gelişim sürecinin ardından birdenbire gerçekleşti. Dijital görüntüler, geleneksel, analog sinema formlarından etkileşimli ürünler yaratıyordu” (Russell, 2012: 31).

1990'larda, sinematik oyun türünde birçok oyun üretildi, ancak bu yapımlar genellikle istenilen etkiyi gösteremedi. Bu dönemde üretilen oyunlar, genellikle düşük prodüksiyon kalitesine sahipti ve bu da etkileşimli oyunların gelişimini engelledi. Ancak, 3D teknolojisi ile geliştirilen yeni oyunlar, daha fotogerçekçi ve sürükleyici deneyimler sunmaya başladı. Oyunlar, gerçek oyuncuların görüntülerini kullanarak fotoroman gibi bir yaklaşım benimsedi. Ancak, “Doom” gibi 3D oyunlar, gerçekçi bir 3D dünyası sunarak ve anlatıyı basitleştirerek daha etkileşimli ve aksiyon dolu bir deneyim sundu.

Bu dönemde, sinema ve oyun endüstrileri arasındaki yakınsama, video oyunlarının sinematik deneyimlere dönüşmesine yol açtı. Bu yakınsama, sinema ve video oyunlarının birleştiği yeni ürünlerin ortaya çıkmasını sağladı. 1990'larda teknolojik gelişmeler ve CD-Rom teknolojisinin gelişimi, bu tür ürünlerin gelişimini destekledi. Günümüzde, bu tür etkileşimli sinema ve oyun ürünleri, hem oyun türü hem de film olarak kabul edilmekte ve özellikle Netflix gibi platformlarda sunulmaktadır. Bu tür ürünler, eksikliklerine rağmen, oyun ve film olarak kabul edilen yakınsamanın bir sonucu olarak ortaya çıkmıştır.

BEŞİNCİ BÖLÜM

ARAŞTIRMA VE BULGULAR

5.1. Red Dead Redemption 2'nin Sinematik Bir Oyun Olarak Nitel İçerik Analizi

Bu tez çalışmasında “sinematik” sıfatıyla kavramlaştırılmaya çalışılan video oyunlarına odaklanmanın, ana akım anlatı odaklı oyun metinlerinin aldığı hakim biçimi belirlemek için uygun bir yol olduğu düşünülmektedir. Sinematik oyunlar, yeni medyanın doğası gereği etkileşimle zenginleştirerek sunabildiği öyküyü/anlatıyı, sinema filmlerine yakınsayan bir deneyimle harmanlayarak üretmek için sinemanın geleneklerini –burada dikkat edilmesi gereken husus; sanat sinemasından, avangart sinemadan beslenen bağımsız (indie) oyunlara rastlanabilse de, bu tez çalışması bağlamında daha çok klasik anlatı sineması ve büyük ölçüde Hollywood geleneklerinden bahsedilmektedir– kendi ortamlarının oyuncu özellikleriyle birleştirmektedir.

Oyuncu izlerkitlesi, oyun medyası ve eleştirmenlerce sinematik nitelikler sergilediği belirtilen video oyunları genel olarak belli yapısal özellikleri ya da dili paylaşmaktadırlar. Çeşitli oyun mekanikleri ve estetik özellikler bakımından farklılık gösterebilirler de, bu sinematik oyunlar iki farklı uçundan birinin zaman zaman diğerine ağır bastığı bir tahteravalli benzetmesiyle tarif edilebilirler. Bu tür oyunların taşıdığı temel çatışma gösterişli temsil (temaşa) ile anlatı ve daha fazla faillik kapasitesine sahip oyuncu-izleyici ile edilgen izleyici arasındaki gerilimde tezahür etmektedir. Sinematik oyunlar, oynanış derinliğinden çok hikaye anlatımına ve hikayede ilerlemeye dayanan, genellikle çizgisel bir hikayeye ve bolca ara sahneye sahip oyunlardır. Bu tür oyunlar, anlık ortaya çıkan (emergent) hikayelere dayanmayan iyi yazılmış senaryoları, diyalogları ve sinemada mükemmelleştirilmiş teknikleri; oyuncuları edilgen seyirci konumundan çıkarıp daha etkin, daha faal bir konuma yerleştirerek bir Hollywood filmini oynuyormuş hissi yaratmaktadır.

Sözgelimi, 2019 tarihli *Call of Duty: Modern Warfare* oyunun Youtube üzerindeki hikaye fragmanına yapılan bazı yorumlar bu durumu örneklemektedir⁴: Örneğin @imjackm2174 kodlu oyuncu (Aralık, 2022) “Yine de harika bir fragman. Benim için heyecanlı ve beklentiyi karşılayan birkaç cod’dan biri. Senaryo harikaydı hem gerçekçiliği

⁴ https://www.youtube.com/watch?v=zu3wZ-_IKrM, Call of Duty: Modern Warfare Story Trailer.

hem de üst düzey bir gösteriyi gerçekten iyi dengelemeyi başarıyor ve MW2 için gerçekten heyecanlıyım”⁵ yorumunu yapmaktadır.

[@steverogers9453](#) ise “bu fragman daha gerçekçi hissettirirken, MW2 fragmanı daha çok bir Michael Bay filmi gibi hissettirdi”⁶ ve [@Thumper219](#) da “keşke ana hikaye birkaç saat daha uzun olsaydı, film gibi hissettirdi”⁷ derken, [@milk1986](#) “ana hikaye muhteşem, bir film olabilirdi”⁸, [@Meatballmarvin](#) “ bir film fragmanı gibi bayıldım”⁹ yorumunu yapmaktadır. Her bir örnekte oyuncuların piyasaya sürülen Modern Warfare 2 oyununun fragmanından yola çıkarak sinematik bir yorumla oyunu hem senaryo ve hikayesi hem görsellik duygusal anlamda yarattığı his ve filmsel deneyim üzerinden yorumlar yapılmaktadır. Bununla birlikte The Duck Manan adlı oyuncunun da yorumu sinematik deneyimlerden daha çok temel almakta ve kıyaslamalar sinemanın uyandırdığı hissiyat ve sinema terminolojisi üzerinden yapılmaktadır.

Örneğin [@NamMinho7](#) adlı kullanıcı “Duck man, bu klipleri izlemek gerçek bir film izliyormuş gibi hissettiriyor, Call of Duty’i hiçbir şeyle kıyaslayamazsınız”¹⁰. [@haikew](#) “Normalde oyun fragmanlarını izlemem ama bu bir film izlemek gibiydi. Hikaye çizgisiyle gerçekten iyi bir iş çıkarmışlar. Bunu bir araya getirdiğiniz için teşekkürler!”¹¹, [@RastaGamesful](#) “vay be. Call of Duty’yi filme çevirmişler!”¹², [@kirster8223](#) adlı kullanıcı da “bu bir video oyunu fragmanı değil, bir film fragmanı”¹³ [@dakota9783](#); “Lütfen bu fragmanın bir oyundan çok filme benzediğini kabul edin”¹⁴ ve [@neverstar22](#) ise “evet, gerçekten bir animasyon filmine benziyor”¹⁵ yorumunu yapmaktadır. Buraya kadar rumuzları ve kullanıcı adları ile oyuncular yeni çıkan oyunlara ilişkin sinema üzerinden sevdikleri filmlerin mizansen, oyunculukları, sinemasal evreni üzerinden değerlendirmelerini örneklendirmektedir ve çoğunun rumuz görselleri bir sinema oyuncusu, ya da oyunun kahramanlarının görsellerinden oluşmaktadır. Bir anlamda oyuncular için sinema ve oyun

⁵ “Still an amazing trailer. One of the few cod’s for me that actually lived up to the hype and anticipation. The campaign was brilliant, it managed to balance both realism and over the top spectacle really well and I’m so hyped for MW2.”

⁶ “This trailer felt more realistic, while the mw2 trailer felt more like a Michael Bay movie”.

⁷ “I only wished the campaign was a couple hours longer. It felt like a movie.”

⁸ “The campaign could have been a amazing movie.”

⁹ “This feels like a movie trailer I love it.”

¹⁰ “Duck man, watching theses clips feels like I’m watching real movie you can’t compare something to Call Of Duty.”

¹¹ “I don’t normally watch game trailers, but this was just like watching a movie. They really did a good job with the story line. Thx for putting this together!”

¹² “Wow. They turned Call of Duty into a movie!”

¹³ “This isn’t an video game trailer. It’s a movie trailer.”

¹⁴ “Please agree this trailer looks more like a movie than a game.”

¹⁵ “Yeah it looks like an actual animated movie”.

evrenlerinin hem görsel hem içerik hem de oyunun kodları ve sinematografinin stillerinin içiçe geçtiği görülmektedir.

Oyuncuların yorumları buradan itibaren oyuniçi deneyimlerle yapılan bir karşılaştırmaya dönüşmektedir. Önce fragman üzerinden yapılan değerlendirmeler yerini oyundaki karakterler, sinematik öğeler ve bu kez kendilerinin de sözü edilen sinematik-oyun içindeki aktif etkileşimsel rollerini de kapsamaktadır. Örneğin @diligentone-six2688 adlı yorumcu “Infinity Ward ve Michael Bay’in yönettiği bir COD filmine para harcardım”¹⁶ bir sinematik mizansenle içiçe geçmiş oyun deneyimine haracadığı paradan ya da @davidjmn6262’nin yorumunda olduğu gibi “sinema filminden daha iyi oynayabiliyorsunuz!”¹⁷ derken aslında filmin/oyunun içindeki kendisinin oyuncu olarak aktif rolüne dikkat çekiliyor. @xOogieBoogie3x giderek sinemada dijitalleşmenin doğal sonucu olarak oyunun tekniğini sinema ve oyunun teknik boyutu ile bir karşılaştırma üzerinden yapıyor: “Tümü önceden oluşturulmuş ara sahneler ve herşey hareket halinde yakalama tekniğiyle çekilmiş ki bu da 2019 için alışılacelmiş bir durum. Muhtemelen hepsi PC’de doğal 4K olarak çekilmiştir”¹⁸ ve @tamojitbasu8634 de “tümü oyuniçi sinematikler oyun içi motorda yapılmış, yani oynanış böyle”¹⁹ derken, @slimcharles14793 oyundaki karakterlerin bir disney ya da pixar filmlerine benzetmektedir ve bu haliyle de sinema/oyun mizanseninin yaratılmasında gerçekçiliğin yaratılamamasını eleştirmektedir:

“Yüzler ve ifadeler animasyon disney ya da pixar filmlerine benziyor. Tuhaf. Gerçekçilik açısından pek işe yaramamış.”²⁰ @jonosan oyunda bazı sahneleri ayrılaştırarak bir analizi “Yanlış, dikkatli bakarsanız her şey CGI değil. 0:50, 0:54, 0:56, 1:05 kapı sahnesi, 1:22 etc...”²¹ yaparken @daveredman6146 ,”Görevimiz Tehlike: Yansımalar filmi nükleer tehdit yerine kimyasal silahlarla ilgili olsaydı, bu video filmin de fragmanı olabilirdi, lol”²² *Görevimiz Tehlike: Yansımalar* filmi ile oyunun konusu üzerinden bir karşılaştırmaya gidiyor ve filmsel ve oyu dünyasının konu, teknik, etkileşimsellik, oyunculuk bakımından nasıl içiçe geçtiğine vurgu yapmaktadır.

¹⁶“I’d pay for a COD movie that is directed by Infinity Ward and Michael Bay”.

¹⁷ “Beter than a movie, you can play it!”

¹⁸ “It’s all pre-rendered cutscenes, and everything is motion capture, which is par for the course in 2019. It’s all likely captured on PC in native 4K as well.”

¹⁹ “this is all in game every cinematic is in game made so this is the gamepla.”

²⁰ “The faces and their expressions look like its some animated disney or pixar film. Its weird. Doesn’t really help with realism”

²¹ “Incorrect not everything is CGI if you clook closely. 0:50, 0:54, 0:56, 1:05 door scene, 1:22 etc...”

²² “If mission impossible fallout was a chemical weapons threat instead of nuclear, this could probably pass off as a nice trailer, lol”

@dragos49493 “Yüzbaşı Price, Soap, Ghost ve bütün efsanevi mw karakterlerinin olduğu bir film istiyorum, ama popüler aktörlerle, jason statham, vin Diesel gibi”²³ derken sinema oyuncularını oyun kahramanlarını olarak görmeyi arzu ettiğini ve fjkreaper517 de “Call of Duty: Modern Warfare filmi umarım gelir”²⁴ diyerek oyunların sinemasal versiyonlarına olan beklentisini dile getirmektedir.

Oyun videosuna yapılmış binlerce yorumdan alınan bu örnek kesit incelendiğinde, çağdaş kültürel dünyada sinemanın, özellikle kültürel ve ekonomik anlamda rekabet içinde olduğu video oyunları ile –belki burada animasyon sineması, Punchdrunk gibi etkileşimli tiyatro türleri, Batı’da *kaliteli televizyon* olarak da adlandırılan HBO gibi kablolu televizyon gibi medyalar da bu rekabete dahil olarak kabul edilebilir– karşılıklı bir etkileşim içinde olduğundan söz etmek mümkündür. Bu tez çalışması bağlamında video oyunlarını; sinemanın bugünü ile yarını arasında bir geçiş aşaması, liminal bir uzam; estetik kimlikleri ve alımlanma şekilleri bakımından iç içe geçmiş sanatlar ve kültür ürünleri olarak kabul edersek, bu tür oyunlara en iyi örneklerden birisi olarak Rockstar Games’in 2018 tarihli açık dünya tabanlı, aksiyon ve macera odaklı Western oyunu *Red Dead Redemption 2* verilebilir.

²³ “I want a movie with cpt. Price, soap, ghost & all legendary mw characters, but with popular actors too, like jason statham, vin diesel.”

²⁴ “Call of duty modern warfare the movie hope it comes”



Görsel 5.1 Red Dead Redemption 2 Posteri

Sekizinci nesil oyun konsolları olarak tabir edilen Sony Playstation 4 ve Microsoft Xbox için 2018’de, Microsoft Windows ve Google Stadia gibi platformlar için ise 2019’da yayımlanan Red Dead Redemption 2, eğlence endüstrisinde birçok rekor kırmıştır ve yalnızca oyuncu kültürü açısından değil, eğlence tarihi açısından yayımlandığı ilk haftada 725 milyon dolar satış geliri elde ederek –satış geliri oyunların elde ettiği ilk gelirdir; oyunun yayımlanmasından sonra çevrimiçi hizmetler, kozmetik oyun unsurlarının ek satışları vs. gibi ek gelir kaynakları da vardır– bütün eğlence endüstrisi içinde tarihin en büyük ikinci açılışını gerçekleştirmiştir.

Oyun, yalnızca oyuncular tarafından değil, eleştirmenlerce de oldukça beğenilmiştir. Özellikle hikayesi, karakterleri, açık dünyası, gerçekçi görüntüleri, özgün müzikleri, küçük

ayrıntılara verdiği önem ile içinde dalma hissini arttırması bakımından hem oyuncular hem de eleştirmenlerce övgüye mazhar olmuştur. Birçok kurum, kuruluş, oyun dergisi ve sendikası tarafından yılın oyunu ödülüne layık görülmüş; video oyunlarının bir sanat formu olarak görülmesi gerektiği savına bir kanıt olarak sunulmuştur. Red Dead Redemption 2 gelmiş geçmiş en iyi video oyunlarından birisi olarak kabul edilmektedir.

Sherri L. Smith 29 Aralık 2021’de yayımladığı “Red Dead Redemption 2 review: Immersive, cinematic and a bit clunky” başlıklı incelemesinin “Like being in a movie” altbaşlıklı kısmında oyunun yaşattığı deneyimi şu sözlerle betimlemiştir:

“Zaman zaman kendimi bir filmde ya da *Westworld*’ün birinci sezonunda yaşıyor gibi hissediyorum. Giriş sekansının başladığı ve baş karakter Arthur Morgan” şiddetli bir kar fırtınasının içinden geçirmeye başladığım andan itibaren, kendimi *The Hateful Eight*’in açılış sahnesinin bir varyasyonunda oturuyormuş gibi hissettim. Kar ıslak, yapışkan kümeler halinde yağıyor ve doğrudan önünüzde olmayan herhangi bir şeyi görmenizi zorlaştırıyordu. [...] Silahımı ilk kez ateşlediğimde gerçekleşen ağır çekim efekti bana kendimi bir aksiyon filmindeymişim gibi hissettirdi. [...] Ancak gerçekten film hissini yaşamak istiyorsanız, Sinematik Modu etkinleştirmek isteyeceksiniz. Tipik olarak havadan veya yandan çekimlerden oluşan Sinematik Mod, gerçek western hissi için görüntünün etrafına sinemadaki siyah şeritleri ekliyor. [...] Oyunun filme benzediği bir başka yön de temposu. Red Dead 2, at sırtında uzun gezintileri ve ölçülü diyaloglarla ağır ağır ilerleyen bir serüven. Hiçbir sahne boşa harcanmıyor ve yan görevler bile birçok durumda bir karakteri inşa etmeye yarıyor. Bu da demek oluyor ki, kesinlikle banka ve tren soyacaksınız, ancak bu noktaya ulaşmak uzun ve dolambaçlı bir yol olacak (Smith, 2021).

Dergiler, yorumcular, eleştirmenler, çevrimiçi platformlarda inceleme yazıları yazan sıradan izlerkitle, tasarımcılar, akademisyenler vs. belirli türden video oyunlarını ‘sinematik’ ya da ‘film gibi’ olarak tanımladıklarında video oyunlarının beyazperdenin aurasına sahip olduğunu ima etmektedirler (Girina, 2015: 9).

Oyun kültürü açısından ‘sinematik’ kavramı, bir video oyununda oyuncunun etkileşim potansiyelini askıya alan ve genellikle oyunun öyküsü ile ilgili anlatısal enformasyonu sunan ‘ara sahneler’ olarak tabir edilir. Çoğu zaman bu türden kısımların oyun içinde fazlaca olması oyuncular tarafından eleştirilmektedir. Etkileşimselliği tamamen kısıtlayan bir saate varan ara sahneler içeren Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots oyunu bu duruma örnek olarak incelenebilir. Hatta bu durumun oyuncu izlerkitleleri arasında bir kutuplaşmaya yol açtığı ifade edilebilir. Nitekim oyunun yaratıcısı Japon tasarımcı Hideo Kojima kimileri tarafından auteur bir dahi olarak görülürken, kimileri tarafından çok şiddetli biçimde eleştirilmektedir.

Diğer taraftan Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots; filmler, televizyon dizileri, müzik albümleri, video oyunları ve kitaplar hakkında profesyonel eleştirmenler ve izlerkitleler tarafından yapılan değerlendirmeleri toplayıp ortalama bir puan veren internet sitesi Metacritic'e göre, aldığı 100 üzerinden 94 puanla Playstation 3 oyun konsolu platformu için üretilmiş gelmiş geçmiş en iyi oyunlardan birisidir. Oyuna yönelik bir hem eleştirmenler hem izlerkitleler tarafından bir kayda değer bir teveccüh olduğu da ortadadır.

Geoff King ve Tanya Krzywinska oyun endüstrisinde daha sinematik olanın daha iyi olarak kabul edildiğini, zira sinemanın daha fazla kültürel prestije sahip olduğuna ve hakim kültürel hiyerarşiler içinde daha yukarılarda bir yerde konumlandığına dair bir varsayımın olduğundan bahsederler (2002: 6).

Will Brooker'a göre, 50'li ve 60'lı yıllardaki film kuramı, sinematik biçim ve auteur kuramları popüler sinemayı hak ettiği saygınlığa ulaştırmak için nasıl edebiyat ve tiyatrodan yararlandıysa, video oyunlar ve sinema arasında bir yakınlık, bir sinerji görenler de aynı örtük varsayımdan hareket etmektedir. Fakat Tom Gunning ve Stephen Prince'e göre, film çevrelerinde indeksikalite el üstünde tutulmaktadır. Yani bir film ne kadar az görsel efekt, bilgisayarda üretilmiş görüntü içerirse; sanat filmi olarak değerlendirilmesi, yüksek sanat ürünü olarak görülmesi olasılığı da o kadar artar. Fotoğrafik olmayan, profilmik anlamda bir karşılığı olmayan, bilgisayarda üretilmiş görüntüler ve animasyon daha aşağı, bayağı türlere ait olarak görülmektedir. Kaynağının izleri Sovyet Gerçekçiliği'ne ve Andre Bazin'e kadar sürülebilecek bu anlayış, video oyunlarının 'çocuk oyuncağı' gibi algılanarak bayağı popüler kültür ürünleri olarak küçümsenmesine yol açmaktadır. Oysa artık 21. yüzyılda 'sinema' dediğimizde kültürel ürünün sergilendiği mekanı ya da 'film' dediğimizde görüntülerin kaydedildiği fiziksel hammaddeyi işaret etmemektedir. Artık bütün medyalar bir karşılıklı etkileşme süreci içinde evrim geçirmekte, değişip dönüşmekte, yeni mecralara kaymakta, yeni formatlara bürünmekte, sürekli değişen kültürel bir ekosistem içinde yeni işlevler kazanmaktadır. Yani bütün medyalar hayatta kalmak için yeni çevreye en uygun hale gelmeye çalışmaktadır. Bu durumun sinema için de geçerli olduğu kabulüyle hareket edilebilir. Örneğin, Kazak yönetmen Timur Bekmambetov, en iyi şekilde cep telefonlarının ekranlarında deneyimlenebilecek bir film olan Profil (2018)'i çekmiştir. Profil (2018) örneği, bir pazarlama stratejisi olarak değil, geleneksel anlamda kayda değer bir isim yapmış bir sinemacının dijital dünya ve yeni medya ile birlikte değişen seyir pratiklerine ayak uydurma çabası olarak görülmelidir.

Ünlü Meksikalı film yönetmeni Guillermo del Toro ise sinemanın, film deneyiminin geçirmekte olduğu bu evrimi ve kendisinde yarattığı etkiyi, "video oyunlarının toplumumuzda

hikaye anlatımını tamamen ele geçireceğini öngörüyor ve eğer yeterince şanslı ve kutsanmış olursam... bu formla birlikte bu tür bir hikaye anlatımına evrileceğime kesinlikle inanıyorum” sözleriyle ifade etmektedir. Guillermo del Toro’nun video oyunlarının çok uzak olmayan bir gelecekte hikâye anlatımına tamamen hakim olacağına dair öngörüsü, yaratıcı insanlar, sanatçılar ve sektör profesyonelleri arasında alışılmadık bir görüş değildir. Video oyunları yıllar içinde giderek daha popüler ve sofistike hale geldi ve film, televizyon, tiyatro, edebiyat vs. gibi geleneksel ortamlara rakip olabilecek, hatta onları geride bırakabilecek benzersiz ve sürükleyici bir hikaye anlatımı biçimi sunmaktadır.

Artık pek çok video oyunu, ilgi çekici karakterler, karmaşık olay örgüleri ve çarpıcı görsellerle tamamlanan karmaşık ve ilgi çekici anlatılara sahiptir. Sanal gerçeklik, artırılmış gerçeklik ve diğer sarmalayıcı (immersive) teknolojilerin daha erişilebilir ve popüler hale gelmesiyle birlikte, video oyunlarında hikaye anlatma potansiyelinin daha da artacağı ifade edilebilir. Del Toro’nun hikaye anlatma biçimini geliştirme arzusuna gelince, bu kesinlikle mümkün. Pek çok film yönetmeni, televizyon yapımcısı ve yazar, hikaye anlatmadaki ustalıklarını ve sinematik yeteneklerini bu ortama taşıyarak video oyunu geliştirmeye, ya da daha önce video oyunu olarak piyasaya sürülmüş bir hikayeyi televizyona ve beyazperdeye taşımaya başlamıştır. Örneğin, yakın zamanda Chernobyl dizisiyle büyük başarı kazanan Craig Mazin, The Last of Us oyununu HBO televizyonu için dizi olarak uyarlamıştır. Oyunun televizyon uyarlaması hem eleştirmenlerden hem de izleyiciler tarafından oldukça beğenilmiştir; ve şimdiden Game of Thrones, Lost, Sopranos gibi televizyon tarihinin en başarılı kabul edilen yapımlarıyla kıyaslanmaya başlanmıştır. Del Toro’nun kendisi de, oyun tasarımcısı Hideo Kojima ile birlikte eleştirmenlerce beğenilen “Death Stranding” ve sonradan iptal edilen, piyasaya sürülmeyen fakat oyuncu camiasında büyük heyecan ve beklenti yaratan “Silent Hills” gibi birçok video oyunu projesi üzerinde çalışmıştır.

Bu tez çalışmasında, sinema ve video oyunları arasında ya da izlerkitlelerin sinema filmleri ve video oyunlarını alımlama/deneyimleme süreçlerinde mevcut olduğu varsayılan bir ilişkiden bahsederken; sinema popüler ya da sanat sineması ayrımı yapılmaksızın uzun metrajlı kurnaca filmler temelinde alınmaktadır. Tıpkı uzun metrajlı sinema filmlerinde olduğu gibi ‘sinematik oyunlar’ olarak ele alınan oyunlarda da öykü, olay örgüsü, anlatı, sinematografi, diyaloglar, karakterler vb. gibi unsurlar önemli bir yer tutmaktadır. Dahası, çağdaş video oyunları anlatı bakımından giderek daha derinlikli, zengin, karmaşık anlatılara sahip olur hale gelmiştir.

Anlatı, video oyunlarında çeşitli yapılarında ve çok kipli biçimlerde olmak üzere mevcuttur. Birçok video oyunu, oyuncuya oyun dünyasında rehberlik eden ve sarmal anlatı

yapısına imkan veren sağlayan bir ana öyküye sahiptir. Bu, doğrusal bir olaylar dizisi veya oyuncuların hikayenin sonucunu kısmen ya da büyük ölçüde etkileyen seçimler yapmasına ya da oynu içi eylemlerde bulunmasına olanak tanıyan dallanan, varyasyonlara izin veren bir anlatı içerebilir.

Ana hikayeye ek olarak, birçok video oyunu ek anlatı içeriği sağlayan yan görevler veya tali aktiviteler sunar. Bunlar ana hikayeye yeni bakış açıları sunabilir veya oyun dünyası ve karakterleri hakkında arka plan bilgileri sağlayabilir. Ya da salt oyuncunun oyun dünyasının bir parçası gibi hissetmesini sağlayan, sarmallığa hizmet eden eylemler olarak da görülebilir. Sözelimi, Red Dead Redemption 2’de balık tutmak, avlanmak, koleksiyon kartları toplamak vs. gibi tali eylemlerin oyun anlatısı üzerinde herhangi bir etkisi olduğunu ifade etmek mümkün değildir.

Ara sahneler, anlatıyı ilerletmek için oynanışı kesintiye uğratan önceden oluşturulmuş veya oyun motorunda oynama faaliyeti esnasında gerçek zamanlı olarak oluşturulan sekanslardır. Daha sürükleyici bir hikaye anlatımı deneyimi yaratmak için genellikle sinematik kamera açıları, seslendirme ve müzik içerirler (Klevjer, 2014: 301-309). Birçok video oyunu, oyuncuların karakterlerinin tepkilerini seçmelerine ve anlatının yönünü etkilemelerine olanak tanıyan diyalog ağaçları veya etkileşimli konuşmalar içermektedir. Bu etkileşimler oyun dünyası ve karakterleri hakkında fikir verebilmektedir ve anlatı boyunca oyuncuya ilerlemesi için birden fazla yol sunabilmektedir.

Son olarak, birçok video oyunu, anlatı bilgilerini oyun dünyasının kendisi aracılığıyla iletme için çevresel hikaye anlatımını kullanır. Oyun uzamına –genellikle oyuncu kültüründe *level* olarak tabir edilmektedir– nesnelerin yerleştirilmesi, ışık ve ses efektlerinin kullanımı ve oyun dünyasının mimarisi ve manzaraların tasarımı gibi görsel ve işitsel unsurlar bu bağlamda değerlendirilmektedir. Çevresel hikaye anlatımının oyun içinde kendi ifadesiyle çok çeşitli mikro-anlatılara izin verdiğini öne süren, ve bu savını video oyunları ile Sergei Eisenstein’ın Potemkin Zırhlısı filmindeki Odessa Merdivenleri sekansı üzerinden örneklediren Henry Jenkins’e göre, çevresel hikaye anlatımı video oyunlarının en özgün ve en güçlü özelliklerinden birisidir (Jenkins, 2002).

Genel olarak, anlatı video oyunlarında birden fazla biçimde tezahür etmektedir ve bu farklı unsurlar arasındaki etkileşim zengin ve sürükleyici bir hikaye anlatımı deneyimi sunmaktadır. Özetle, bu hususlar göz önünde bulundurulduğunda Red Dead Redemption 2 oyununun, video oyunlarının yeni sinematik biçimler olarak kabul edilmesi ve izlerkitleler tarafından deneyimlenmesi olgusuna iyi bir örnek teşkil edeceği düşünülmektedir.

5.1.1. Red Dead Redemption 2: Tür Bakımından

Rockstar Games şirketinin geliştirdiği ve yayımladığı Red Dead Redemption 2; John Marston'ın Amerikan Vahşi Batısı'nda 1911'de geçen hikayesini temel alan 2010 tarihli Red Dead Redemption oyununun devam oyunu olarak piyasaya sürülmüştür. Fakat Red Dead Redemption 2, ana karakter olarak John Marston yerine karizmatik lider Dutch van der Linde'nin çetesindeki bir başka karakter olan Arthur Morgan'a odaklanmaktadır. Red Dead Redemption 2'nin hikayesi kronolojik olarak ilk oyunun öncesinde 1899 yılında geçmektedir. Bu bakımdan burada incelenecek olan ikinci oyun bir prequel olarak Red Dead evrenini genişletmektedir.

Red Dead Redemption 2'nin öyküsü, Van der Linde çetesinin bir üyesi olan Arthur Morgan'ın, hızla değişmekte olan bir dünyada idealize edilen Amerikan Vahşi Batısı'nın dağılışını; kendisini bir tür Robin Hood olarak gören Dutch van der Linde çetesinin yavaş yavaş dağılışını ve sonunda Arthur'un ölümüne giden macerasını takip etmektedir. Oyun, Amerikan Batı'sının kurgusal bir versiyonunda geçmektedir ve sadakat, ihanet, kefare, değişen bir dünyada aynı kalmaya çalışmanın trajedisi gibi temaları işlemektedir.

Red Dead Redemption 2, Blackwater'da bir banka soygununun ters gitmesinin ardından çetenin çetenin güvenlik güçlerinden kaçmasıyla başlamaktadır. Hikaye ilerledikçe, Arthur çetenin liderliği konusunda giderek hayal kırıklığına uğrar ve Dutch ile ilişkisini ve kendi sadakatini sorgulamaya başlar. Yol boyunca, rakip çetelerle çatışmalar, güvenlik güçleriyle karşılaşmalar ve çetenin kendi içindeki gerilimler de dahil olmak üzere çeşitli zorlukların üstesinden gelmek zorundadır.

Oyun boyunca, oyuncuya hikayenin sonucunu, daha doğrusu sabit değişmez sonucun dört farklı biçimden hangisiyle deneyimleneceğini ve bazı ikincil karakterlerin akıbetini etkileyen çeşitli ahlaki seçimler sunulmaktadır. Bu seçimler, diğer karakterlerle nasıl etkileşime girileceği gibi küçük kararlardan, çetenin liderliğine yardım etmek veya ihanet etmek gibi önemli olay örgüsü noktalarına kadar uzanmaktadır. Oyun ayrıca oyuncunun keşfetmesi için çeşitli yan görevler ve aktiviteler içeren geniş bir açık dünya sunmaktadır. Oyunun ana hikayesi yaklaşık 15 saatlik bir deneyim sunsa da, bu geniş ve kapsamlı açık dünyayı tamamen tecrübe etmek yaklaşık 150 saatlik bir oyun deneyimine izin vermektedir.

Nihayetinde, oyunun hikayesi Van der Linde çetesi ve güvenlik güçleri arasında doruk noktasına ulaşan bir hesaplaşmayla sonuçlanmaktadır. Oyuncunun oyun boyunca yaptığı seçimler Arthur ve diğer karakterlerin nihai kaderini ve Amerikan Batı'sının geleceğini belirlemektedir.

Red Dead Redemption 2 revizyonist bir western olarak karşımıza çıkmaktadır. Revizyonist western, klasik western türünün geleneksel temalarına, değerlerine ve ikonografisine meydan okumayı veya bunları yıkmayı amaçlayan bir alt tür olarak kabul edilebilir. Kimi zaman Eski Batı kimi zaman da Vahşi Batı olarak tabir edilen tarihsel mekânı kesin bir kahramanlık ve macera yeri olarak tasvir etmek yerine, revizyonist westernler genellikle Amerikan tarihi ve toplumuna dair daha incelikli ve eleştirel bir bakış açısı sunmaktadır (Langford, 2003: 26-35).

Revizyonist westernler 1960'larda, özellikle ırk, cinsiyet ve şiddet konularında değişen sosyal ve kültürel tutumlara bir yanıt olarak ortaya çıkmıştır. Bu filmler genellikle ahlaki açıdan muğlak kahramanlar, karmaşık ve gerçekçi şiddet tasvirleri ve dönemin sosyal ve siyasi meselelerine odaklanma özelliği taşımaktadır. Revizyonist westernlerin en çok bilinen önemli örnekleri arasında Sam Peckinpah'ın *The Wild Bunch* (1969), Arthur Penn'in *Little Big Man* (1970), Clint Eastwood'un *Unforgiven* (1992) ve Quentin Tarantino'nun *Django Unchained* (2012) filmleri sayılabilir.

Revizyonist westernler, klasik westernlerde yaygın olan Eski Batı'nın basitleştirilmiş ve romantikleştirilmiş tasvirlerine meydan okumakta ve Amerikan tarihi ve toplumuna daha eleştirel ve incelikli bir bakış açısı sunmaktadır. Revizyonist westernler, 1960 ve 1970'lerde ortaya çıkan ve western türünün geleneksel mitlerini ve mecazlarını eleştirmeyi ve revize etmeyi amaçlayan bir western alt türüdür. Amerikan Batısı'nın fethini ve en belirgin özellikleri Beyaz ve Erkek olmaları olan kovboyların kahramanlığını yüceltmek yerine, revizyonist westernler genellikle tarihsel dönemi karakterize eden kuraltanımsızlık, şiddet, sömürü, cinsiyetçilik ve ırkçılığı tasvir etmiştir.

Red Dead Redemption 2, revizyonist western kriterlerinin birçoğuna uymaktadır. Oyunun hikayesi 1899 yılında, "Vahşi Batı" döneminin artık sona ermekte olduğu bir dönemde doğru geçmektedir. Bu dönemin insanların halet-i ruhiyesindeki etkisi baş karakter Arthur Morgan'ın "Keşke her şey farklı gelişseydi ama değişen biz değiliz" sözlerinde ve Arthur'un oyunun finalinde öldüğü sahnede oyun için özel bestelenen soundtrack parçasındaki "Sarsılmadan durabilir miyim, çökmekte olan bir dünyanın ortasında?" dizelerinde görünür olmaktadır. Oyunun anlatısı, çetenin dağılması ve Arthur'un yaşadığı değişimin yanı sıra bu dönemde Amerikan Batı'sında meydana gelen daha geniş sosyal ve ekonomik değişiklikleri tasvir etmektedir.

RDR2, aynı zamanda geleneksel westernlere uyulaşımın ve stereotiplerin çoğunu da eleştiriye tabi tutmaktadır. Beyaz kovboyları kahraman figürler olarak tasvir etmek yerine, onları şiddet, sömürü ve ihanet eylemlerinde bulunurken temsil etmektedir. Ayrıca, geleneksel

western anlatılarında sembolik kıyımaya maruz bırakılan, dışlanan ya da şeytanlaştırılan Amerikan yerlileri ve kadınlar gibi marjinal grupların mücadelelerini ve deneyimlerini de vurgulamaktadır.

Genel olarak Red Dead Redemption 2, western türünün geleneksel mitlerine ve mecazlarına meydan okumayı ve bunları tekrar gözden geçirmeyi amaçlayan revizyonist bir western olarak kabul edilebilir. Oyunun karmaşık anlatısı, incelikli karakterleri ve tarihi ayrıntılara gösterdiği özen, RDR2'yi geleneksel westernler tarafından sürdürülen romantize edilmiş Amerikan Batısı imajının güçlü bir eleştirisi haline getirmektedir.

Red Dead Redemption 2'yi sinemaya özgü türsel gelenekleri üzerinden değerlendirmek oyunun izlerkitlelere sunduğu deneyimi ortaya koymak açısından önem taşımaktadır. Zira sinemada tür gelenekleri, korku, bilim kurgu veya komedi gibi belirli film türlerinde yaygın olarak kullanılan yerleşik kalıpları, kodları ve konvansiyonları ifade eder. Bu konvansiyonlar, izleyicinin belirli bir türdeki bir filmin içeriği ve tarzı hakkındaki beklentilerini şekillendirmeye yardımcı olmaktadır. Benzer şekilde, video oyunlarının da oyuncuların belirli bir oyundan ne bekleyebileceklerini anlamaları için, video oyunlarının nispeten kısa sayılabilecek kısa tarihinde öncelikle pazarlama amacıyla geliştirilmiş olsalar da, artık yerleşmiş olan kendi tür gelenekleri vardır. Örneğin, bir FPS oyunu –birinci şahıs nişancı oyunu– tipik olarak hızlı tempolu aksiyon içermektedir ve oyun mekanikleri çeşitli silahların kullanımını ve oyun hikayesinde ilerlemek için düşmanları ortadan kaldırmayı içermektedir. Öte yandan bir rol yapma oyunu karakter gelişimi, keşif, karar verme ve tercih yapma süreçlerine ağırlık vermektedir.

Birçok video oyunu film türlerinden ilham aldığı için sinemanın tür kurallarını anlamak video oyunlarının incelenmesinde faydalı olarak kabul edilebilir. Video oyunu tasarımcıları, belirli bir atmosfer veya ton yaratmak için sinema gibi diğer sanatlardan unsurları oyunlarına dahil etmektedir. Korku, bilim kurgu ve aksiyon türleri video oyunlarının en çok beslendiği türler olarak karşımıza çıkmaktadır (Perron, 2018). Dahası, video oyunlarında hikaye anlatımı genellikle kamera açıları, kurgu ve ses tasarımı gibi sinematik tekniklere dayanmaktadır. Bu nedenle sinemadaki tür geleneklerini incelemek, video oyunu hikaye anlatımında kullanılan teknikler hakkında fikir vermektedir.

Sonuç olarak, sinemadaki tür gelenekleri video oyunları çalışmalarında önemlidir çünkü her iki ortamda da yaygın olarak kullanılan hikaye anlatımı ve tasarım seçimlerini anlamak için bir çerçeve sağlamaktadır. Revizyonist bir western olarak Red Dead Redemption 2, etkili ve ilgi çekici sinematik video oyunu deneyimlerinin nasıl yaratıldığına dair önemli bir örnek oluşturmaktadır.

5.1.2. Red Dead Redemption 2: Animasyon ve Diyaloglar Bakımından

Rockstar Games'in RDR2'yi geliştirirken başvurduğu prodüksiyon tekniklerinin bazıları, sinematik video oyunlarının oyunculara sunduğu deneyimin profesyonel anlamda ne gibi gereklilikler ortaya koyduğunu göstermek açısından önemlidir. Günümüzün bilgisayarlarının ve oyun konsollarının modern mimarisi ve işlemci gücü, özellikle de temel işlemci birimi (CPU) ile görüntüleri işleyen işlemcinin (GPU) birbirinden bağımsız ama işbirliği içinde çalışması gibi yenilikler oyun şirketlerinin gerçeğe yakın ortamlar ve özgün, gerçekçi insan karakterleriyle tamamlanan inandırıcı, sinema filmlerinin temsiline yakın dokulu görüntüler üretmesine olanak sağlamıştır. Mark J. P. Wolf'un dikkat çektiği, soyutlamaya maruz kalmış, yalnızca oyundaki işleviyle temsil edilen basit video oyunu karakterleri yerini ultra gerçekçi, incelikli ve ayrıntılı biçimde seslendirilmiş, jest ve mimikleri, hareketleri gerçekçi biçimde bilgisayarlı animasyon görüntüleri ve hareket yakalama teknolojileri ile canlandırılmış insan karakterlere bırakmıştır.



Görsel 5.2 Arthur Morgan'ın Gerçekçi Oyuncu Görüntüsü, Red Dead Redemption 2

Benzer şekilde, oyunlardaki diegetik ortamların karmaşıklığı anlatının önemiyle eş zamanlı olarak gelişmiştir. Edebiyatta, tiyatrodaki, sinemada vs. anlatının gereklilikleri arasında, olay örgüsü, ortam ve karakter nasıl önem taşımaktaysa, Red Dead Redemption 2 gibi sinematik oyunların büyük çoğunluğu da bu asgari temel olarak kabul edilebilecek bileşenlerin geliştirilmesi ve iyileştirilmesine yönelmektedir. İnandırıcı, özdeşleşilebilecek, empati kurulabilecek; bir başka deyişle umursanabilecek dijital karakterler yaratabilmesi Red

Dead Redemption serisinin izlerkitleler tarafından alınılanmasında önemli bir yer tutmaktadır. Örneğin, serinin ilk oyununun finalinde John Marston'ın Pinkerton teşkilatı tarafından vahşice katledilmesi oyuncu kitleleri tarafından büyük bir tepkiyle karşılanmıştı. Dahası, bu türden benzer bir reaksiyon, bir başka iyi bir sinematik oyun örneği olan Last of Us 2'de izlerkitleler tarafından çokça sevilen Joel karakterinin ölümünde de gözlemlenmiştir. Büyük oyuncu kitleleri oyunu boykot etmekle tehdit etmiş, oyunun hikayesinin tekrar yazılması hususunda talepte bulunmuşlardır. Red Dead Redemption 2 gibi sinematik oyunların, oyuncular tarafından ilgi çekici hikayesi nedeniyle övgüye ve takdire mazhar olduğu gözlemlendiğinde, bu durumun genellikle oyuncu izlerkitlelerinin ana karakterlerle olan etkileşiminden kaynaklandığı anlaşılmaktadır.

Red Dead Redemption 2'nin bu alandaki başarısı Vahşi Batı'da serbestçe gezinen hayvanlardan, oyunun ana karakterlerine, kalabalık kasabaları dolduran NPC karakterlere, silahlı çatışmaları, at sırtında yolculuktan en incelikli duygu değişimlerini aktaran yüz ifadelerine kadar bütün hareketleri yakalamak için geliştirilmiş animasyon tekniklerinin kullanılmasıdır. Red Dead Redemption 2'de oyun dünyasının gerçekçi bir temsilini sunmak için hareket yakalama teknolojisinin ve CGI animasyonun bir arada kullanıldığı bir yaklaşım benimsenmiştir; bunun sonucunda, oyun boyunca hem etkileşimli oynanış bölümlerinde hem de etkileşimsiz ara sahnelerde gerçekçi fizik kurallarına göre işleyen bir dünya ve inandırıcı duyguların deneyimlendiği bir film-oyun melezi ortaya çıkar.

Red Dead Redemption 2, Euphoria, NaturalMotion tarafından geliştirilen ve Dynamic Motion Synthesis teknolojisine dayanan, 3 boyutlu karakterlerin karakterlerin “vücut, kaslar ve motor sinir sistemi dahil olmak üzere tam bir simulasyonuna dayalı” canlı animasyonlarını gerçekleştirmek için kullanılan bir oyun motoru animasyon yazılımından faydalanılarak geliştirilmiştir. Euphoria, çağdaş bilgisayarlar ve oyun konsollarında çalışmak üzere tasarlanmıştır. Red Dead Redemption 2'nin geliştiricisi Rockstar Games, bu animasyon motorunu oyunun geliştirildiği ana platform olan RAGE'e (Rockstar Advanced Game Engine) entegre etmiştir ve gelişmiş karakter simulasyon animasyonu ve ragdoll fizikleri için kullanmaktadır.

Euphoria; yapay zeka, biyomekanik ve fizikleri bir araya getirerek “anında” programlama animasyonu kullanmaktadır, karakterlere ve hatta oyunculara daha doğal ve etkileşimli hareketler yapmalarına izin vererek gerçekçi animasyon hareketlerini gerçekleştirmelerini sağlamaktadır. Bunlar, ateşli silah kullanımı, yakın dövüş, atlama ve tırmanma, at binme, hayvanların bitkilerin hareketleri ve dünya nesneleriyle etkileşim vs. de dahil olmak üzere hemen hemen tüm oyun içi animasyonlu davranışları kapsamaktadır.

Bu türden bir gelişmiş bir animasyonun sağlanması için oyuncuların her diyalog sekansını ve aksiyon sahnelerinin birçoğunu canlandırdığı ve gerçek fiziksel performanstan elde edilen verilerin doğrudan oyuna aktardığı hareket yakalama süreci de oyunun prodüksiyonunda önemli bir yer tutmaktadır. Oyunda protagonist Arthur Morgan'ı canlandıran ve seslendiren aktör Roger Clark'ın ifadesine göre, yalnızca kendisinin bütün diyaloglarının kayıt edilmesi ve hareket yakalama sürecinin tamamlanması 6 yıl sürmüştür (r/gaming, 2022). Dahası, oyun için hareket yakalamaya toplamda 2000 saatten fazla bir zaman harcanmıştır. Vulture.com'a göre geliştirilme süreci yaklaşık 8 yıl süren Red Dead Redemption 2'de 700 seslendirme aktörü, 500 hareket yakalama aktörü, 1000'den fazla yazılım geliştirici görev alarak 300.000'den fazla tekil animasyon yaratılmış, 500.000 satırdan fazla diyalog kaydedilmiştir. Oyunun yalnızca ana hikayesinin senaryosu 2000 sayfadan fazla bir metinden oluşmaktadır. Oyundaki bütün etkileşimler, yan görevler vs. göz önüne alındığında toplam metin 24.000 sayfadan oluşmaktadır (McKeand, 2019).



Görsel 5.3 Hareket Yakalama Teknolojisi. Red Dead Redemption 2



Görsel 5.4 Hareket Yakalama Teknolojisi ve Seslendirme. Red Dead Redemption 2

Hareket yakalama teknolojisinin kullanımı, günümüzde hem video oyunu hem de film endüstrisinde yaygın şekilde başvurulmuş, kabul görmüş bir uygulamadır. Red Dead Redemption 2’de hem oyun içi etkileşimi askıya alan arasahnelerde hem de oynanış kısmında kullanımı oyunun sinematik estetiğinin önemli bir unsuru olarak karşımıza çıkmaktadır. Oyun şirketlerinin animasyon teknolojisine ağırlık vermesinin temel sebebi öncelikle sinematik temsile yaklaşan bir ifade kabiliyetine ulaşılması ve oyuncunun oyunun sunduğu dünyaya dalmasını, inançsızlığını gönüllü biçimde ertelemesini sağlayacak inandırıcı karakterler ve bütünüyle kurgusal bir dünyanın tasarlanmak istenmesidir. Bu anlamda sinematik oyunları mümkün kılan oyun motorlarının geliştirilmesi için harcanan emek ve zamanın büyük bir kısmı, oyuncuları aksiyon dolu oynanış bölümlerine sevk eden bölümler ile daha edilgen etkileşimi askıya alan, doğrudan hikaye anlatımına ağırlık veren ara sahneler gibi bölümler arasında sürekli olarak gidip gelen bu unsurları sağlamaya yöneliktir.

Bu anlamda sinematik oyunların alımlanmasında seslendirmenin de önemli bir yer tuttuğuna dikkat çekmek gerekmektedir. Profesyonel aktörler tarafından gerçekleştirilen seslendirmenin oyuncu izlerkitleleriyle oyundaki karakterler arasındaki ilişkinin kurulmasında, bu yolla da etkileşimli sinematik anlatı deneyiminin sağlanmasında göz ardı edilemeyecek bir rol oynadığını söylemek mümkündür. Yukarıda Red Dead Redemption 2’nin ana kahramanı Arthur Morgan’a hayat veren Roger Clark’ın belirttiği gibi yaklaşık 6 yıl süren seslendirme süreci bu hususa verilen ağırlık ve ehemmiyeti ortaya koymaktadır. Red Dead Redemption 2’de; Roger Clark’ın dışında oyunun ana antagonisti olan çete üyesi Micah

Bell'i canlandıran Peter Blomquist, çetenin lideri ve Arthur'un manevi babası gibi olan Dutch van der Linde'yi canlandıran Benjamin Byron Davis ve John Marston'u canlandıran Robb Wiethoff'un performansları da izlerkitleler tarafından oldukça beğenilmiştir (r/reddeadredemption, titilandus, 2022). Zira, oyun-içi animasyon ve seslendirmenin yarattığı doğallık, oyuncuların oyun dünyasına ve hikayenin her zaman karşılık verdiği bir gerçekçilik hissiyatı ve sahici bir dinamizm katmaktadır. Burada verilen karşılığın ve bağlanma biçiminin sinemadaki klasik özdeşleşmenin bir adım ötesine geçtiği düşünülmektedir.

Red Dead Redemption 2'deki diyaloglar ve seslendirme oyunun hikayesi ve karakter gelişimi için önemli bir unsur olarak göze çarpmaktadır. Oyun, her biri kendi benzersiz kişilikleri, arka planları ve motivasyonları olan geniş bir karakter kadrosuna sahiptir ve diyaloglar bu karakterleri açıklamak ve canlandırmak için kullanılmaktadır.

Red Dead Redemption 2'deki diyalogların en dikkate değer yönlerinden biri, gerçekçiliği ve otantikliğidir. Oyunun yazarları, karakterlerin o dönemde yaygın olan şive ve argo kullanarak oyunun Eski Batı atmosferine uygun diyaloglar yaratmak için büyük çaba sarf etmişlerdir. Bu ayrıntılı ve yoğun çaba, oyun dünyasında bir dalma/sarılma ve gerçekçilik hissi yaratmaya yardımcı olmaktadır.

Red Dead Redemption 2'deki diyalogların bir diğer dikkate değer yönü, derinliği ve karmaşıklığıdır. Oyun, karakterler arasında birçok diyalog içermektedir ve bunların çoğu isteğe bağlıdır ve oyuncular dikkat etmezlerse ya da tercih etmezlerse bunları kolayca gözden kaçırılabilirler. Ancak, oyuncular, diyalogları dinleyip ilgilenirse, oyunun karakterleri ve aralarındaki ilişkiler hakkında daha fazla bilgi edinme fırsatları olacaktır.

Son olarak, Red Dead Redemption 2'deki diyaloglar, oyunun hikayesini ve anlatısını ilerletmek için kullanılır. Oyun, her biri kendi seti görevler ve diyaloglar içeren bölümlere ayrılmış bir ana hikaye içermektedir ve bu diyaloglar oyuncunun hikayeyi ileri taşımasına yardımcı olmaktadır. Bu anlamda oyunun anlatı tasarımı bakımından diyalogların önemli bir yer tuttuğu ifade edilebilir. Oyun boyunca oyuncular, oyun dünyasına derinlik ve karmaşıklık katan birçok tali görev, yan karakter ve alt hikayeyle de karşılaşmaktadır. Bunlar oyunun tekrar oynanabilirliğini arttıran, aynı zamanda her bir oyuncu/seyircinin rastlantısal olarak oyunu farklı deneyimlemesine yol açan unsurlar olarak göze çarpmaktadır. Genel olarak, Red Dead Redemption 2'deki diyalogların, oyunun hikayesi ve karakter gelişimi için önemli bir unsur olduğunu söylemek mümkündür.

5.1.3. Red Dead Redemption 2: Anlatı Bakımından (Klasik Anlatı Yapısı)

Bu tez çalışmasının ele aldığı anlamda sinematik video oyunu ya da yeni bir tür sinema deneyimi için bir geçiş aşaması, ara form olarak kabul edilebilecek Red Dead Redemption 2 gibi video oyunlarında anlatıya ilişkin en temel yaklaşım, oynanış mekanizması aracılığıyla oyuncunun etkileşimli sinematik bir anlatı deneyimlediğinin kabul edilmesinden hareket etmektedir.

En geniş anlamıyla bir anlatı, zaman içinde bir tür birlik ya da bütünlük hissi veren bir hikaye etme deneyimi olarak görülebilir. Dramatik anlatı olarak da tanımlanabilecek bu hikaye etme biçimi, sinemadan tiyatroya, çizgi romandan, edebiyata vs. farklı sanat formlarında çeşitli sistematik biçimlere bürünerek daha belirgin ve özgün anlamlar ihtiva eder hale gelmektedir. Geniş izlerkitleler tarafından sinematik biçimler olarak alımlanan video oyunlarının Klasik Hollywood Sineması'nın, bir başka deyişle modern ticari sinemanın anlatı sistematiğini benimsediğini ve kendi araçsal özgüllükleriye –etkileşim, sarılma, değişkenlik vs. gibi– zenginleştirerek tekrar izlerkitlelere sunduğu ifade edilebilir.

Klasik anlatı sinemasında anlatı, bir çatışmanın kurulduğu bir başlangıca (birinci perde) sahip olan, ardından çatışmanın gerçekleştiği ve birtakım sonuçlar yarattığı (ikinci perde) ve çatışmanın çözümüyle (üçüncü perde) tamamlanan bir biçimdir. Üç perdelik yapı içindeki her bir perde, çözümü olay örgüsünü bir sonraki perdeye ya da nihai çözüme iten bir kriz noktasıyla sonuçlanır. Bir sinema filmi, tiyatro oyunu ya da roman gibi video oyunlarında da bu üç perdelik yapı içindeki hikaye dünyasının temsili, eylemin sürekliliği yoluyla diegesisi ya da hikaye dünyası içindeki nedensel bağlantıları oluşturmaktadır (Lindley, 2002).

Klasik anlatı sineması gibi sinematik video oyunlarının da benimsediği bu üç perdeli anlatı yapısının izleri Antik Yunan'a, Aristo'ya kadar sürülebilmektedir. Günümüzde yaygın olarak serim, düğüm, çözüm olarak formülleştirilen Aristocu dramatik anlatı yapısı, dramanın doğasının bir eylemin taklidinden oluştuğu fikrinden hareket etmektedir. Bu eylemin dramatik anlatı olarak sinemada temsili ya da dramatik performans olarak video oyunlarında simülasyonu; olay örgüsü, karakter, tema (ana-fikir), diyalog, müzik ve gösteri gibi niteliksel başlıklar altında incelenebilir.

Olay örgüsü Aristoteles'in yaklaşımında en önemli konuma sahiptir. Poetika'da Aristoteles olay örgüsünü, eylemin bütünü oluşturarak olayların birleşimi olarak sunmaktadır. Bu eylem bütünü doğal bir başlangıç, orta ve son içerir. Tek bir amacı takip eden tüm eylem, hayatın bir taklidi olarak tamamlandığında izleyiciye dramatik olarak ilgi çekici gelmektedir. Çizgisel olarak ilerleyen bu eylem dizileri, üst üste bir dizi olay inşa eder

ve amacın tekil doğası nedeniyle finaldeki çözümüne kadar sürekli artan bir şekilde dramatik gerilim yaratır (Aristo, 2014).

Sinematik video oyunlarının yoğun biçimde beslendiğini ifade edebileceğimiz klasik anlatı sineması, Aristo'dan beri anlatı ve temsil sanatlarında etkili olmuş bu üç perdeli yapıyı kullanmaktadır. Serimde karakterler tanıtılmakta, öykünün etrafında ilerleyeceği temel çatışma ya problem sunulmaktadır. Bu ilk perde aynı zamanda izlerkitlenin eserin geri kalanından beklentilerini de oluşturmaktadır. Düğüm kısmı ikinci perdeye tekabül etmektedir; öykünün ilerlediği karakterlerin zorluklarla ve amaçlarına ulaşmalarının önündeki engellerle mücadelelerini içeren çatışmaları içermektedir. Eserin en yoğun kısmı olan ikinci perdeden karakterlerin çatışmaları aracılığıyla giderek artan gerilimin zirveye ulaşmasıyla üçüncü perde olan çözüm kısmına ulaşılmaktadır. Çözüm bütün çatışmaların çözüldüğü ve hikayenin sona erdiği yerdir. Öyküyle ilgili ucu açık ayrıntılar açıklığa kavuşturulmaktadır; yarım kalmış işler tamamlanır ve izlerkitle karakterlerin nihai kaderini öğrenmektedir.

Bu anlamda Red Dead Redemption 2'nin ana hikayesinin klasik anlatı sinemasının anlatı şablonuna uyduğu görülmektedir. Serimde, oyunun ana kahramanı olan Arthur Morgan ile tanışılmaktadır. Arthur, vahşi batıda yanlış giden bir soygundan canlarını zor kurtarmış karizmatik lider Dutch van der Linde çetesinin bir üyesidir ve Dutch'ın sağ koludur. Arthur Dutch'ı bir baba figürü olarak benimsemiştir ve kötü şekilde sonuçlanan Blackwater soygunu girişimine kadar büyük bir sadakat ve bağlılıkla emirlerini sorgusuz sualsiz yerine getirmiştir. Ancak hem Blackwater soygunu girişimi hem de Amerikan Vahşi Batısı'nın yavaş yavaş medeniyetle birlikte evcilleştirilmeye başlanması ve bir zamanlar romantize edilen kanun kaçağı mitinin giderek nostaljik bir hal alması gibi etmenler, Arthur'un Dutch'ın liderliğini sorgulamaya başlamasına yol açmıştır.

Düğüm bölümünde, Arthur'un ve çetenin diğer üyelerinin öncelikle Pinkertonlar olarak bilinen güvenlik güçlerinden kaçmaları, başka rakip çetelerle olan mücadeleleri Blackwater'da bırakmak zorunda kaldıkları paranın geri alınması gibi çatışmalar –ve video oyununun doğası gereği başka birçok yan görevler, mikro-çatışmalar vs.– sunulmaktadır.

Çözüm bölümünde Amerikan tarihine damga vurmuş bir dönemin de sona ermesiyle birlikte Dutch van der Linde çetesinin dağıldığı görülmektedir. Oyuncunun oyun boyunca girdiği etkileşimlere ve tercihlere bağlı olarak farklı varyasyonlar halinde Arthur'un John Marston'ın kaçışına yardım edip etmediği, Dutch ve Micah ile yüzleştiği, ya Dutch tarafından ölüme terkedildiği ya da Micah tarafından bıçaklanarak öldürüldüğü –fakat her halükarda öldüğü– gibi sonlara ulaşılmaktadır.

Red Dead Redemption 2'nin ana hikayesinin olay örgüsünün klasik anlatı yapısını benimsediği görülmektedir. Fakat bu noktada akla Red Dead Redemption 2'yi sinematik bir video oyunu olarak ilgi çekici kılan, izlerkitleye sunulan sinematik deneyimin özgün tarafı nedir gibi sorular gelmektedir. Red Dead Redemption 2'de oyun ile anlatıyı birleştiren oyun-anlatısal yaklaşım, tezde daha önce anlatıbilim-oyunbilim karşıtlığı olarak tarif edilen tartışmaların seyrine göre konumlandırılmaktadır. İlk olarak Red Dead Redemption 2'nin önceden ana hikayeyi ve oyuncunun etkileşime girebileceği diğer bütün yan hikayeleri içeren ayrıntılı biçimde yazılmış bir senaryosu olmasına rağmen; salt bir olay dizisi olarak anlatı değildir ya da Ryan'ın (2004: 9) deyimiyle yalnızca “seyircinin zihninde bir anlatıyı uyandırmak amacıyla üretilmiş [önceden bir senarist, yönetmen ya da dramaturg tarafından belirlenmiş] herhangi bir göstergebilimsel nesne” değildir. Red Dead Redemption 2 gibi video oyunlarının anlatıyı temsil etme kapasitesine sahip oldukları görülmektedir; bu da oyuncuların seçim yaparak ve sorunları çözmek ve ilerlemek için etkileşimde bulundukları ayarlar, karakterler ve diğer unsurlar aracılığıyla çoğulcu, çeşitlemelere açık, bireyselleştirilmiş bir hikayeyi izlerkitlelere sunma potansiyeline sahip oldukları anlamına gelmektedir. Böylece, oyunda izlerkitleler karakterlere dönüştürülür ve oyuncular olarak, geleneksel kurmaca, drama veya sinema filmlerinde olduğu gibi olaylar izlerkitlenin dışındaki karakterler hakkında anlatılmaz veya gösterilmez, oyuncu-seyirci kendi motivasyonlu eylemleri aracılığıyla oyun dünyasının kaderini veya Arthur'un durumunda trajedisini (Ryan 2004: 349) yerine getirdikleri bir seyir-katılım performansını ortaya koymaktadırlar.

Burada benimsenen ludo-anlatısal yaklaşım, oyunların anlatıcılığı hakkında artık geniş bir kabul gören varsayımların arka planına karşı konumlandırılmaktadır. İlk olarak, bir oyun, önceden yazılmış bir olay dizisi olarak anlatı değildir ya da gerçekten “seyircinin zihninde bir [kapalı, bir yazar ya da yönetmen tarafından nihai biçimde önbelirlenimli] anlatı betimlemeyi uyandırmak amacıyla üretilmiş herhangi bir göstergebilimsel nesne” değildir (Ryan 2004: 9). Bunun yerine, Marie-Laure Ryan'a göre (2004: 9), video oyunları bir anlatıma sahiptirler, bu da oyuncuların seçim yaparak ve sorunları çözmek ve ilerlemek için etkileşimde bulundukları ayarlar, karakterler ve diğer unsurlar aracılığıyla çoğulcu, bireyselleştirilmiş anlatı betimlemelerini uyandırma potansiyeline sahip oldukları anlamına gelmektedir. Böylece, oyunda kullanıcılar karakterlere dönüştürülür ve oyuncular olarak, kurgu, drama veya filmde olduğu gibi olaylara salt seyirci olarak kalmazlar; kendi motivasyonlu eylemlerimiz aracılığıyla oyun dünyasının kaderini veya trajedisini ototelik (kendinde amaçlı) olarak (Ryan 2004: 349) yerine getirirler ve kendi performansını seyreden aktörlere benzer bir şekilde sinematik bir deneyim yaşamaktadırlar.

Böylece Red Dead Redemption 2 gibi sinematik oyunlar, eski dramatik sanatların yaptığı gibi karakterin yolculuğunu sunan, içinde özdeşleşme, mimesis, çatışma, eylem, dönüşüm, protagonist, antagonist, katharsis, diyalektik kurgu vb. geleneksel dramatik kategorileri barındıran bir biçimde deneyimlenmektedirler. Dolayısıyla bu türden oyunlar hikayeleri itibarıyla, sinemanın izleyiciye hissettirdiği korku, melankoli, kaygı, tutku veya sevinç gibi duyguları yaşatabilmektedir. Bu yeni sinematik deneyimin öncüllerinden en temel farkı etkileşimli olmasından ve öyküyü alımlayan kişiye senaryonun deneyimlenmesi üzerinde belirli düzeyde bir kontrol olanağı tanimasından kaynaklanmaktadır (Sayılğan, 2014).

Arthur Morgan, geçmişiyile boğuşan ve değişen bir dünyada anlam arayan isteksiz bir kahramandır. Dutch Van der Linde, giderek daha dengesiz bir hale gelen karizmatik bir liderdir. Dutch'ın bir vizyonerden paranoyak bir bireye dönüşümü, klasik trajik figürleri yansıtmaktadır. Ayrıca klasik anlatılarda yaygın olan akıl hocası (Hosea), baştan çıkaran kadın (Sadie Adler) ve diğer hikaye arkları da vardır. Birçok klasik film anlatısında olduğu gibi, Red Dead Redemption 2 de kurtuluş, sadakat, kimlik ve değişimin kaçınılmazlığı gibi temalarla ilgilenir. Amerikan Batısı'nın değişen manzarası ve medeniyetin ilerlemesi, klasik Batı filmlerini anımsatır, eski dünya ile yeni dünya arasındaki gerilimi yankılamaktadır. Red Dead Redemption 2'nin ana hikayesi doğrusal ya da çizgisel olarak tabir edilebilecek bir yapıda olmasına rağmen, oyuncular yan görevlere katılabilmekte ve klasik filmlerdeki alt hikayeleri veya B- filmi hikayelerini anımsatan yan hikayeleri keşfedebilmektedir. Bu tali hikayelerin keşfedilip keşfedilmemesi her sinematik oyun deneyimini biricik kılmaktadır. Oyuncunun hangi yolları izleyeceğini seçme yeteneği, doğrusal olmayan film anlatılarına veya antolojilere de benzetilebilmektedir.

5.1.4. Red Dead Redemption 2: Etkileşimsellik Bakımından

Red Dead Redemption 2, oyunun hakim temasını da bildiren bir tanıtım yazısıyla başlamaktadır: “1899’a gelindiğinde, kanunsuzların ve silahşörlerin çağı sona eriyordu... Amerika, yasaların olduğu bir toprak haline geliyordu... Batı bile büyük ölçüde evcilleştirilmişti. Birkaç çete hâlâ dolaşıyordu ama onlar takip ediliyor ve yok ediliyordu”. Bu tanıtım yazısıyla birlikte karanlık bir gecede bir kar fırtınası içinde güçlükle ilerlemeye çalışan Dutch van der Linde çetesini betimleyen bir sinematik sekans başlar. Oyun-içi metin bu sahneyi “Yarı donmuş, ölümün eşiğinde ve kaçarken, çete eski terk edilmiş bir maden kasabasında sığınak bulur. Dutch, Arthur ve Micah malzeme aramak için dışarı çıkarlar.” olarak betimlemektedir.

Oyunun hakim temasını ve oyunun geçtiği zaman dilimini belirleyen 1899 yılını bildiren tanıtım sahnesinde sonra, ikinci arasahne Hosea, Mayıs ayında olduğumuzu ve bu kar fırtınasının olağan olmadığını belirtir. Davey Callander kısaca hayatta can cekişirken gösterilir. Arthur sahne sırasında sahneye girer, bu epilog dışında tamamına tanık olmadığı ara sahnedir. Bu sahne, açılış jeneriği'ni göstererek başlar. Üçüncü arasahne, Çete Colter'e varır. Abigail, Davey Callander'ın öldüğünü duyurur. Bu iki arasahne, Davey'nin oyun içindeki tek görünümüdür. Dutch kısa bir ilham verici konuşma yapar. Jenny'nin öldürüldüğünü, Mac Callander ve Sean MacGuire'a ne olduğunun bilinmediğini belirtir. Dutch, Arthur'dan malzeme ve Micah ile John'u aramak için kendisiyle gelmesini ister, çünkü onlar önceden keşif yapmak üzere gönderilmiştir. Arthur, Blackwater İş'i sırasında ne olduğunu sormak için Dutch'u dener. Charles, elinin yanmış olduğunu ve yardımcı olamayacağını belirtir, ancak görevin geri kalanı için atını Arthur'a ödünç vermesine izin verir. Arasahne ile oynanış arasında hiçbir kesinti olmadan Arthur ata biner ve oyuncunun kontrolünde oynanışa geçilir. Oyuncu kontrolünde at sürerken de, oyun kumandasındaki bir tuşa basılarak sinematik görünüme geçilme imkanı vardır.

Dutch'u at sırtında takip edin. Bu, rotanızdan sapmamanız ya da durmamanız gereken doğrusal bir yolculuktur. Gruba Micah katılacaktır. Onunla giderken konuşabilirsiniz (konuşma düğmesini basılı tutarak ve diyalog seçeneklerinden birini seçerek), ancak bu opsiyoneldir.

Dutch'ı Takip Et: Arthur, Colter'den Adler Çiftliği'ne doğru yolda Dutch'ı takip eder. Bu aşamada, oyuncuya atın kontrolleri hakkında talimat verilir. Bunları kullanmak gerekmez, ancak talimatları takip etmek bildirimleri kaldırır. Arthur, Dutch'a Blackwater Soygunu hakkında ya da bir tuzak olup olmadığı hakkında sorular sorabilir. Yolculuk sırasında bir arasahne, Micah'ı tanıtır. Bir çiftlik bulduğunu söyler.

Micah'ı Takip Et: Oyuncuya, bir formasyon içinde binerken kontroller hakkında talimat verilir. Arthur, Micah'a bazı sorular sorabilir. Kısa bir arasahne Adler Çiftliği'ni tanıtır. Adlerlerin çiftliğine ulaştıklarında, Arthur attan iner ve sol taraftaki barakada saklanır. Dutch'un çiftliğin sakinleriyle selamlaşmasını seyreder, Arthur ile birlikte oyuncuda bu sahneyi bir film gibi seyreder. Micah, vagonun içinde bir ceset olduğunu Arthur'a söyler. Oyuncuya Arthur'un Cattleman Revolver'ine nasıl erişeceği hakkında talimat verilir. Bunlar, Dutch'a karşı dönmelerinden önce onlara saldırmanız gereken düşman çete O'Driscoll Boys'un üyeleridir. Savaş sırasında, siperin arkasında kalmak ve siperden çıkan ya da pozisyon değiştirmeye çalışırken açığa çıkan düşmanları vurmak en iyisidir.

O'Driscoll çetesinden son hayatta kalan kaçmaya çalışacaktır. Arthur onu kovalamayı deneyebilir ama Dutch onun gitmesine izin verecektir. Onu kovaladıktan sonra çiftlikteki ana binaya girilir. Binayı araştırmak gerekmektedir - görünen eşyaları toplanır ve tüm etkileşimli dolapları, sandıkları ve diğer kapları kontrol edilir. Oyun, kahramanın sağlık çekirdeğinin yeniden oluşturulmasını önerir - çantayı açın ve tüketilebilir bir öğeyi seçilir. Arthur binayı aramaya devam edebilir veya Dutch ile buluşmak için dışarı çıkabilir. Oyuncu komidinde, bir koleksiyon kartı bulabilir -bu, oyunun sırlar kategorilerinden biridir.

Arthur saklanmış bir haydut tarafından saldırıya uğradığı ahıra gider. Yakın dövüş hakkında basit bir eğitim vardır. Saldırıları bloklamanız gerekmez. Sadece rakip yere düşene kadar yakın dövüşte vurma düğmesine basılır. Arthur adamı yakalar ve sorgular. Sorgulama birkaç şekilde sonlandırabilir - haydutu boğabilir, onu serbest bırakabilir veya onu dövebilir. Oyundaki bu tür seçimler kahramanın onur (reputasyon) katsayısını etkiler, onur katsayısının kısa vadeli ve uzun vadeli sonuçları olabilir. Kısa vadede gidilen kasabalardaki etkileşimde girilen karakterlerin Arthur'a davranışları değişebilir, farklı diyalog seçenekleri ortaya çıkabilir, uzun vadede ise oyunun anlatısının finalde nasıl sonuçlanacağı değişkenlik gösterecektir. Arthur şapkasını kaldırı ve atına yaklaşır. Atı dışarı çıkarabilmek için önce önce sakinleştirmek gerekmektedir. Uysallaştırılan at, Arthur'un, yani aynı zamanda oyuncunun ana bineği olacaktır. Yeni arasahne, görevi sonlandıracak ve otomatik olarak "Enter, Pursued by a Memory" görevini başlatacaktır.

Red Dead Redemption 2'nin açılış sekansını oluşturan bu sinematik arasahneler ve etkileşimli oynanıştan oluşan sekans, çağdaş anaakım sinemada dijital özel efektlerin devam etmekte olan gelişimiyle paralel bir şekilde görsel olarak oldukça detaylıdır, sofistike aydınlatma efektleri ve yüz animasyonlarına sahiptirler ve iyi bir ses tasarımına sahiptir. Dahası, Bordwell'in üstünde durduğu devamlılık kurgusu düzenlemesine hizmet eden sinemadaki geleneksel çerçeveleme ve ses tasarımı stratejilerine bağlıdır.

Red Dead Redemption 2'nin açılış sekansı, etkileşimselliği askıya alan sinematik sunum ile oyuncu etkileşimine izin veren etkileşimli anlatı sahnelerini bir araya getirerek, David Bordwell tarafından tarif edilen 1960 sonrası sinematik tarzının en belirgin özelliği olan yoğunlaştırılmış devamlılık kurgusunu video oyunları ile bütünleştirmektedir. Oyunun sinematik gerçekliği ve oyun alanının deneyimlenmesi gereken anlatı, hızla kurulan tanınabilir görsel işitsel stratejiler aracılığıyla öne çıkarılmaktadır. Bu durum çağdaş oyuncular, oyun deneyiminin ya da oynanışın en unutulmaz anlarını, sinematik tarz ve etkileşimselliği bozuk bir paranın iki yüzü gibi birleştirerek geleceğin sinematik deneyimi için hazırlamaktadır.

Video oyunlarının kullandığı bu türden arasahneler, post-klasik sinematik tarzın taklit edilmesiyle oyuncuları cezbetmektedir. Western, bilimkurgu, aksiyon vb. gibi sinemasal türlere dayanan oyunlarda bu durum daha da belirgindir. Oyun içi oynanışta sinematik tarzın etkileşimli olayların gerçek zamanlı alanıyla bütünleştiği görülmektedir; böylece oyunların melez görsel-işitsel metinler olarak yeni bir tür sinematik deneyime imkan tanıdığını söylemek mümkün hale gelir.

Red Dead Redemption 2, sinematik ifade biçimlerinin birçok formundan faydalanmaktadır; en çarpıcı olanlarından biri, “seyirsel/düşünsel gösteri” olarak adlandırılan, bir bakıma oyunun oyuncuya sufle verdiği anlarında bulunmaktadır. “Seyirsel/düşünsel gösteri” terimi Geoff King’in çağdaş tür sineması açısından öne sürdüğü “seyirsel/düşünsel gösteri” ile “muhteşem etki” (veya “montaj etki”) arasındaki salınımla ilgili modelinden alınmıştır; ki bu, pasif izleyici ile aktif oyuncu arasındaki yaygın ikiliği de andıran bir paralelliktir.

“Seyirsel/düşünsel gösteri”, filmlerde izleyicilerin ekrandaki görüntülerin çekiciliğine kendilerini kaptırıp dalıp gitmelerine izin vermek için hikayenin akışının duraklatıldığı veya yavaşlatıldığı anlara işaret eder. Bu anlar, çağdaş sanat sinemasının fırçayla resmedilmiş gibi duran kompozisyonları ya da örneğin, Darren Aronofsky’nin *The Fountain* (2006) filmindeki Yaşam Ağacı sekansı gibi derin bir hayranlıkla deneyimlenmesi amaçlanan anlardır. Öte yandan, muhteşem etki, kışkırtılan bir yoğunluğu ya da basitçe enerjiyi belirtmek için kullanılan aşırı hızlı kurgu, ağır çekim vb. gibi baş döndüren tekniklere işaret eder. Örneğin, Matrix serisi, Bourne serisi ya da Darren Aronofsky’nin *Requiem for a Dream* filmi, Geoff King’in *muhteşem etki* olarak tanımladığı olguyu yaratmak için bu tekniklerden sıkça faydalanmaktadır. Geoff King bu salınımları şöyle tanımlar:

Sinematik gösterinin bazı formları, izleyiciyi görüntünün ölçeğini, detayını, ikna edici dokusunu veya diğer etkileyici özelliklerini düşünerek hayranlık/hayret içinde geriye yaslanmaya davet eder. Diğerleri, daha saldırgan, patlayıcı ve ‘surata çarpan tokat gibi’ çeşitli muhteşem etkiler yaratmayı amaçlar. İki form arasındaki ayrım kesinlikle mutlak değildir, iki stil bazen birlikte kullanılır ve biri ile diğeri arasındaki sınır her zaman kesin değildir. Ancak genel olarak, daha seyirsel/düşünsel form genellikle daha uzun ve daha fazla oyalanan göz alıcı manzaralar sunarken, ikincisi görsel etkisini yaratmak için daha hızlı montaj tarzı kurgu ve/veya kamera hareketlerine daha fazla bağımlıdır (2002: 57).

Bu modlar arasındaki salınım yani gidiş-geliş, Red Dead Redemption 2’nin sunduğu sinematik oyun deneyimini açıklamak için kullanılabilir; çünkü Red Dead Redemption 2 arasahneleriyle sırf seyre dalıp düşünmek için fırsatlar sunabileceği gibi, hızlı montaj tarzı

kurgu ve kamera hareketleriyle görsel bir etki yaratmaya da imkan tanıyabilir. Dahası, bu durum oyuncu etkileşiminin askıya alındığı ara sahneler ile sınırlı değildir, aynı zamanda oyunun etkileşimli bölümleri içinde de gerçekleşebilmektedir. Red Dead Redemption 2'nin Dead-Eye mekanığı bu olguya iyi bir örnektir. Mevzubahis mekanik oyuncuya gerçek zamanlı oynanış içinde zamanı yavaşlatarak karakterin o anda kullandığı silahı hedeflenen şeyin –bu bir insan, hayvan ya da nesne olabilir– istenilen yerlerine nişan almaya olanak sağlar. Görüntü estetiği bakımından zamanın yavaşlamasıyla oyunun çerçevesi sepya bir tona bürünür ve kalp atışına benzer animasyonla birlikte vurulan düşmanlar, hayvanlar ya da nesneler ağır çekimde gerçekçi fizik animasyonlarıyla tasvir edilir. Dead-Eye mekanığı oyunun akışı içinde oyuncuya aşırı-yoğunluklu bir kontrol vaat eder. Bu durum King'in işaret ettiği video oyunları ile sinema arasındaki etkileşimi yankılamaktadır:

“Potansiyel melez medyaların amacı, farklı zevk türleri arasında uygun bir dengeyi sağlamak olabilir: 1) yoğun etkileşimsellik ve kontrolden alınan haz. 2) perdede olup bitene kendini kaptırmak için kontrolden güvenli bir biçimde vazgeçmenin Hollywood filmi tarzı hazzı”.

Video oyunları geliştirmenin büyük bir kısmı, oyuncuyu teknolojik imkanlarla bedensel olarak daldırma (immersion) arzusu, oyuncuyu teknoloji ve oyun uzamıyla çevreleme arzusu tarafından yönlendirilmektedir. Oyuncuları oyun ortamında estetik açıdan hoş manzaraları seyretmeye davet eden oyun sekansları, Lahti'nin “daldırma/içine gömülme” veya “sarma” olarak tanımladığı şeyi arayan oyun yapımcılarına işaret etmektedir, bu tür taleplerin kompakt disklerle satılmaya başlanan video oyunları ile birlikte yaygınlaştığını öne sürmek mümkündür. Bilgisayarda üretilen görüntü teknolojisinde yaşanan büyük sıçramalarda aynı tarihlere denk gelmekteydi. Örneğin, 1999'da Matrix filmi gösterime girdiğinde bilgisayarda üretilen görüntülerin seyircilerde yarattığı hayranlık da bu gelişmelerin bir tezahürüydü. Video oyunlarından alınan seyirsel/düşünsel zevk, söz konusu görselliğin içeriğinden kaynaklanır, ancak aynı zamanda Andrew Mactavish'in ifadesiyle, sergilenmekte teknolojiden de kaynaklanır. Oyunların sinematik-gerçekliğinin aktüel olmayan ama bilgisayarda oyun motoru tarafından üretilen, aktüel görüntüler kadar gerçekçi görüntüler yoluyla hipergerçekçi dolayımlanması kendi başına bir cazibe kaynağıdır. Andrew Mactavish'e göre, “video oyunları özel efektlerin nefes kesici gösterileriyle coşku yaratabilir ve birçok oyuncu için video oyunlarının zevki, büyük ölçüde oyunların ileri görsel ve işitsel teknolojilerinin sergilenmesine hayranlık duyma ve bu sergilenen teknoloji içinde yer alma, kontrol sahibi olma ile oluşmaktadır” (2002: 42). Nitekim, video oyunlarının izlerkitlelere sunduğu bu ikili haz aktif oyuncular ile pasif izleyiciler arasındaki ayrımı bulanıklaştırır.

5.2. Video Oyunları Oynayan İzlerkitle ile Derinlemesine Görüşmeler ve Alımlama Analizi

Nitel tasarımıyla planlanmış bu tez çalışmasının araştırma kısmının ikinci bölümünde izlerkitlelerin video oyunlarının sunduğu düşünülen sinematik deneyimi nasıl anlamlandırdığı “neden” ve “nasıl” soruları etrafında ortaya koyulmaya çalışılacaktır. Araştırma tasarımının detaylarının verilmesinden sonra, derinlemesine görüşmelere katılan bireylerin demografik özelliklerine ilişkin bir tablo sunulmuştur. Derinlemesine görüşmelerde katılımcılara yöneltilen sorulara verilen cevaplardan öne çıkan temalar belirlenerek yorumlanmıştır. Derinlemesine görüşmelere başlanmadan önce toplamda kaç tema ortaya çıkacağına dair herhangi bir kestirimde bulunulmamıştır; derinlemesine görüşmelerin niteliği gereği ilgili yorum ve değerlendirmelerin içeriği değiştirilmeden birebir alıntılar halinde ilişkili oldukları temalar altında yer verilmiştir.

Derinlemesine görüşmeler, sosyal bilimleri kapsayan birçok anabilim dalında nitel tasarımıyla gerçekleştirilen araştırmalarda yaygın bir şekilde kullanılan veri toplama tekniklerinden biridir. Böyle olmasının en önemli sebebi, derinlemesine görüşme tekniğinin; bireylerin deneyimlerine, tutumlarına, görüşlerine, şikâyetlerine, duygularına ve inançlarına ilişkin bilgi elde etmede oldukça etkili bir teknik olmasından kaynaklanmaktadır (Yıldırım, Şimşek, 2013: 147). Bilimsel araştırmalarda derinlemesine görüşme tekniğinin kullanılmasının en önemli faydalarından birisi, herhangi bir hipotezi ya da varsayımı sınamaktan çok, insanların kişisel deneyimlerine ilişkin içgörü elde etmek ve deneyimlerini nasıl anlamlandırdıklarını ortaya koymaktır. Bir veri toplama tekniği olarak derinlemesine görüşmelerde üzerinde durulması gereken husus bireylerin öyküleri, kişisel kanaatleri, düşünceleri ve tasvirleridir (Türnüklü, 2000: 544). Bu açıdan video oyunlarının izlerkitleler tarafından yeni sinematik biçimler olarak alımlanmasını ortaya koymaya çalışan bu tez çalışmasında, video oyunlarını tüketen izlerkitlelerin sinematik deneyime ilişkin düşünce, tutum ve kanaatlerini anlamak adına veri toplamak için derinlemesine görüşme tekniğine başvurulmuştur; elde edilen veriler betimsel analiz tekniğiyle yorumlanmaya çalışılmıştır. Elde edilen özgün biçimlerinin ele alındığı betimsel analizde katılımcıların ifadeleri değiştirilmeden, doğrudan, olduğu gibi verilmiştir. çalışmaya konulmaktadır. Burada görüşülen kişilerin düşüncelerinin olduğu gibi ifade edilmesi önem taşımaktadır.

Derinlemesine görüşmelerde katılımcılara yöneltilen sorular tezin teorik kısmının tamamlanmasının ardından, tezin genel araştırma soruları etrafında hazırlanmıştır. Derinlemesine görüşmelerde; gündelik yaşantısında sıklıkla, cep telefonunda oynanan mobil oyunlar ya da casual olarak tabir edilen oyunlar yerine, bilgisayarda ya da herhangi bir oyun konsolunda, “AAA” olarak tabir edilen prestijli video oyunlarını oynayan bireyler tercih

edilmiştir. Bunun sebebi araştırmanın ana konusu olan sinematik deneyime maruz kalan bireylere ulaşmaktır, bu anlamda araştırmada amaçlı örneklem yönteminden faydalandığı söylenebilir:

“Örneklem büyüklüğünün belirlenmesi, veri toplama esnasında araştırmacının karşılaştığı durumlar ve araştırmaya yönelik ilk düzey bilgilendirici değerlendirmelere bağlıdır. Eğer amaç, bilginin yüksek derecede elde edilmesiye, yeni örneklem birimlerinden artık yeni bir bilgi gelmediği noktada, yani doyum noktasında, araştırma için gereken sayıya ulaşıldığı düşünülebilir. Diğer bir ifade ile bilgilerin tekrarlanması doygunluğun ilk ölçütüdür. Görüşmeler ilerledikçe katılımcılar araştırmanın geçmiş bölümlerinde yer alan örneklemin sunduğu veriyi tekrarlamaya devam edecektir, bilgiler doyuma ulaştıktan sonra tekrarlanma döngüsünden kaçınmak için tekrarın başladığı noktada örneklem sınırlandırılmalı ve toplanılan veriler ile analize başlanmalıdır (Shenton, 2004; Morgan ve Morgan, 2008’den akt. Adalı Aydın, 2022: 109-110).

Araştırmanın amaçları doğrultusunda toplamda 10 kişi ile derinlemesine görüşmeler gerçekleştirilmiştir. Yüz yüze ya da çevrimiçi olarak Microsoft Teams programı üzerinden yapılan derinlemesine görüşmeler 45 dakika ile 130 dakika arasında değişen sürelerde gerçekleştirilmiştir. Derinlemesine görüşmelere katılım gönüllülük esasına dayandığından ve katılımcılara herhangi türden bir maddi-manevi teşvik verilmediğinden, katılımcılara istedikleri noktada araştırmadan ayrılacakları, kimliklerine ilişkin tanımlayıcı herhangi bir bilginin saklı tutulacağı, verilerin raporlanmasında her bir katılımcının bir kod veya rumuz vasıtasıyla ifade edileceği bildirilmiştir. Katılımcılara ait demografik bilgilere aşağıdaki tabloda yer verilmiştir.

Tablo 5.1 Derinlemesine Görüşme Katılımcıları Demografik Özellikleri

Katılımcı	Cinsiyet	Yaş	Eğitim Durumu	Meslek	Medeni Durum	Tarih
K1	Erkek	37	Doktora	Akademisyen	Bekar	15.12.2023
K2	Kadın	35	Doktora	Akademisyen	Evli	15.12.2023
K3	Erkek	30	Lisans	Moderatör	Bekar	16.12.2023
K4	Kadın	26	Yüksek Lisans	Öğrenci	Bekar	16.12.2023
K5	Erkek	22	Lisans	Öğrenci	Bekar	17.12.2023
K6	Kadın	40	Doktora	Akademisyen	Bekar	17.12.2023
K7	Erkek	23	Lisans	Öğrenci	Bekar	18.12.2023
K8	Kadın	27	Lisans	Öğrenci	Bekar	18.12.2023
K9	Erkek	24	Lisans	Öğrenci	Bekar	19.12.2023
K10	Kadın	23	Lisans	Öğrenci	Bekar	19.12.2023

5.2.1. Araştırma Yöntemi ve Verilerin Analizi

Araştırmada veriler derinlemesine görüşme tekniği kullanılarak toplanmış ve betimsel analiz yoluyla ele alınmıştır. Derinlemesine görüşmeler için önceden hazırlanmış soru seti katılımcılara olduğu gibi sorulmuştur. Görüşmelerin seyrine göre, sorular ayrıntılandırılmış, görüşmeler sırasında katılımcıların cevaplarına göre akla gelen yeni sorular sorulmuş ya da katılımcıların kendilerini ifade etmeleri için yönlendirmeler yapılmıştır. Bütün görüşmeler katılımcıların rızasıyla kayıt altına alınmıştır, daha sonra araştırmacı tarafından olduğu gibi yazılı hale dönüştürülmüştür. Görüşmelerin tamamlanmasının ardından öne çıkan temalar tespit edilerek bulgular ortaya koyulmuştur. Derinlemesine görüşmelerden elde edilen veriler 7 tematik başlıkla kategorilendirilmiştir. Tespit edilerek verilerin analizine temel oluşturan temalar aşağıdaki gibidir:

- Hibrit Medya Formları ve Medya Tüketimi
- Video Oyunlarının Sinema Benzeri Deneyimi
- Video Oyunları Grafiklerinin Rolü ve Gerçekçilik
- İçine Gömülme ve Faillik
- Sinematik Oyunlar ve Çift Taraflı Haz
- Film ve Oyun Karakterleriyle Özdeşleşme ve Duygusal Bağ
- Video Oyunlarının Sinema Filmlerini Yeniden Dolayımılması

Betimsel analiz yaklaşımında, elde edilen verilerin önceden tanımlanan temalara göre özetlenip yorumlanması söz konusudur. Bu temalar, araştırma soruları ve derinlemesine görüşmeler sırasında ele alınan soru ve boyutlara dayanarak oluşturulabilmektedir. Bu yaklaşımda temel hedef, toplanan verileri düzenli bir biçimde sınıflandırıp yorumlamaktır (Yıldırım ve Şimşek, 2016: 239). Bu çalışmada, kayıt altına alınan derinlemesine görüşmeler öncelikle yazıya dökülmüş ve bu metinler üzerinden kodlamalar gerçekleştirilmiştir. Bu kodlamalar, çalışmanın temalarını oluşturmuştur. Araştırma temalarının belirlenmesinde, video oyunlarının sunduğu sinematik deneyimi ortaya koyacak sinema ve video oyunları literatürü ve tezin araştırma soruları dikkate alınmış; derinlemesine görüşmelerden elde edilen veriler tespit edilen temalar doğrultusunda düzenlenip yorumlanmıştır.

5.2.2. Hibrit Medya Formları ve Medya Tüketimi

Çağdaş dünyada dijital teknolojilerin gelişi ve yükselişiyle birlikte, görüntü ve sesin karakterini dönüştürmesi ve farklı medyaların birbirlerine entegre olmasına yol açan yakınsama/yöndeşme (convergence) süreçleri, tamamen öngörülemeyen senaryolara yol açmıştır. Sinema artık karanlık bir salonda sadece bir projektörle perdeye yansıtılan ve salonu

dolduran insanlar tarafından kolektifçe tecrübe edilen film şeritlerinden ibaret değildir; aynı zamanda evde kanepede rahatlamak için oynatılan bir DVD, bir streaming platformunun sunduğu yüzlerce seçenektan birini tercih edip televizyonda açtığım bir şey, bir müzede ya da galeride seyredilen bir video veya bilgisayara veya tablete internetten indirilen bir içerik haline gelmiştir. Benzer şekilde, gazete artık sadece basılı kağıt sayfalarından oluşan bir deste değildir; aynı zamanda tablette açılıp takip edilebilen bir dizi penceredir. Ya da radyo artık çeşitli yayın istasyonlarını ayarlamak için kullanılan bir cihaz değildir; aynı zamanda cep telefonundan erişilebilen bir işitsel akıttır. Medyalar, artık belirli bir cihazla veya fiziksel kaynakla özdeşleşmiyor, yeni teknolojileri kullanıyor, boyutlarını değiştiriyor ve işlevlerini yeniden tanımlıyor. Ürünler ve hizmetler değiştirilmiş ve şimdi “dijital platformlar” içinde örtüşmekte, bu platformlar okumamızı, yazmamızı, dinlememizi, görmemizi, enformasyonu alıp saklamamızı ve göndermemizi sağlamaktadır.

Bu açıdan derinlemesine görüşmelerde çağdaş video oyunlarının hızla evrilmekte ve sinemanın da bir geçiş, dönüşüm aşamasında olduğu; bu durumun sinematik video oyunlarının bir tür hibrit medya formu olarak deneyimlenmesine yol açtığı belirtilmektedir. Çağdaş sinematik video oyunlarının etkileşimli film örneklerine benzer bir deneyimi sundukları ifade edilmektedir. Bir video oyununun sinema filmlerine benzemesinin izlerkitlelerde yarattığı duygu ve düşünceler sorulduğunda katılımcıların ifadeleri aşağıdaki gibidir:

“Ne düşünüyorum? Bununla ilgili olarak benim düşüncemle kesinlikle sinemayla oyunların, bu iki farklı medyumun birbiriyle kesişmeye başladığını düşünüyorum. Hatta birbirine karışmaya başladığını düşünüyorum çünkü artık sinema deneyimimiz bizim sinema salonuna gidip de izlediğimiz bir film izleme deneyiminden çıkıp daha çok elimizde bir joystick ya da kumandayı alıp bireysel tüketime geçtiğimiz bir dönemdeyiz. Filmleri öyle tükettiğimiz bir zamandayız. Ağırlıklı olarak işte platformlardan bahsediyorum. Dolayısıyla film tüketim tarzı çok bireysel bir yöne kaydı. Yani bir kere o oyuna benzeyen kısım burada. Yani neredeyse filmlerle oyunları deneyimlediğim platformlar birleşti. İkisini de konsolun joystickinden seçiyorum. İkisini de bir televizyona bakarak, ikisini de salonda aynı ortamda aynı şekilde deneyimlemeye başlıyorum. Bir kere böyle bir deneyim benzerliği var benim için sinema ve oyun oynamak arasında.” (K1)

Sinema ve video oyunlarının artık birbirine daha fazla benzemeye ve kesişmeye başladığını düşünmektedir. Bu düşünce, geleneksel sinema deneyiminden farklı olarak, izleyicilerin artık video oyunlarının sunduğu gibi daha bireysel bir sinematik deneyim yaşadığına işaret etmektedir. Sinemanın izleyicileri sinema salonlarına çekme gücünün

azaldığı, sinema deneyiminin yerini video oyunları, dijital streaming platformları, nitelikli televizyon gibi bireysel seyir deneyimlerine bıraktığı görülmektedir.

Bu değişimin özellikle dijital platformlarla ilgili olduğu anlaşılmaktadır. Geleneksel sinema salonlarının yerini dijital platformların aldığı ve izleyicilerin artık filmleri bu platformlarda bireysel olarak tükettiği belirtilmektedir. Bu da sinema ve oyun deneyimlerinin birleşmeye başlamasının bir sebebi olarak kabul edilebilir. Aynı zamanda, sinema ve oyunların deneyimlendiği platformlar giderek daha çok birbirine benzemektedir ve aynı cihazlar üzerinden hem film izlenebilmekte hem de oyun oynanabilmektedir. Bir başka deyişle, bir televizyon ekranı ve bir oyun kumandası veya joystick kullanarak hem film izlemek hem de oyun oynamak mümkün hale gelmiştir. Bu da sinema ve oyun deneyimleri arasında bir benzerlik yaratmaktadır.

Sinema ve video oyunlarının geleneksel sınırlarının giderek bulanıklaştığını ve izleyicilerin bu iki medyum arasında benzer deneyimler yaşadığını söylemek mümkündür. Bu durum, medya tüketimi alışkanlıklarının ve teknolojik gelişmelerin etkisiyle ortaya çıkan bir değişimin bir yansıması olarak görülebilir. İzleyici kitlesi, daha önce alıştıkları geleneksel sinema deneyiminin yerine daha kişisel ve etkileşimli bir deneyime yöneliyor gibi görünmektedir. Bu noktada, sinema ve oyun dünyalarının gelecekte daha fazla etkileşim ve entegrasyon yaşayabileceği ve bu iki medyumun izleyici kitlesinin beklentileri ve tercihleri üzerindeki etkisinin daha da büyüyeceğini ifade etmek mümkündür.

“...yeni teknolojileri sinemanın içerisine dahil ettikçe oyunlar daha sinematikleştikçe falan aslında bir sanat formunun ne kadar evrilmekte olduğunu görüyoruz. Ve her deneyimden sonra bu tarz özellikle oyun deneyimlerinden sonra bunu düşünmeye meyil ediyorum. Acaba 20 yıl sonra sinema bugün bildiğimiz sinema olacak mı? Çünkü 100 yıl önceki sinemaya baktığımda ben bugünkü sinemayla arasında çok fazla çok büyük bir fark görüyorum. Yani her çocuğun platformu var bugün yani sinema dediğiniz şey platform neredeyse tamamen. Bu devasa bir değişim. Mesela onu geçtim, şöyle bir şey var, Bandersnatch örneği var mesela bizim karşımızda ya da işte ne bileyim. Playstation'daki Erica örneği var. Late Shift örneği var. Bunlar bunlar için. Hani bunlar sinema filmi gibi yapılmış yapımlar fakat benim dramının içerisine dahil olarak seçimler yapmamı ve dramaya interaktif bir şekilde etki etmemi sağlayan yapımlar. Bunu herhâlde 100 yıl önce Griffith'e falan söyleseydik herhalde uzaydan geldiğimizi falan düşünürdü. Değişim derken böyle bir şeyden bahsediyorum. Bunun olmasını sağlayan sinema dediğin şeyin zaten bireysel platformda deneyimlenilebilir olmasından kaynaklanıyor. Yoksa hepimizin izlediği kolektif bir deneyimde hepimiz bir şeyler seçmemiz çok zor. Bunun örnekleri var sanıyorum ama çok başarılı değil o örnekler.” (K4)

Yeni teknolojilerin sinema içine dahil edilmesiyle oyunların daha sinematik hale geldiğini ifade edilmektedir. Bu durum, sanat formlarının nasıl evrildiği ve değiştiği konusunda bir örnek teşkil etmektedir. Nitekim, video oyunlarının giderek artan bir şekilde 20. yüzyıl boyunca kurumsallaşmış ve kendisini bir sanat olarak kabul ettirebilmiş sinemaya benzemesi, yeni bir sanat biçimi olarak kabul edilebilecek video oyunlarının dönüşümünü ortaya koyan bir örnektir. Katılımcı 4, her oyun deneyiminin ardından sinemanın geleceği hakkında düşündüğünü ve 20 yıl sonra sinemanın bugünkü halinden ne kadar farklı olabileceği konusunda bir merak taşıdığını belirtmektedir.

Video oyunlarının interaktif yapılarının geleceğin sinemasının temel bir özelliği olabileceği ihtimaline dikkat çekilmektedir. Katılımcı, özellikle “Bandersnatch”, “Erica” ve “Late Shift” gibi video oyunu örnekleri üzerinden, bu tür oyunların sinema filmi gibi yapılmış olmalarına rağmen izleyicinin hikayeye etkileşimli bir şekilde katılabildiğini ve dramaya müdahale edebildiğini belirtmektedir. Bu da sinema deneyimlerinin bireysel platformlarda deneyimlenebilir olmasının, izleyicilere interaktif bir katılım sunma potansiyeline işaret etmektedir. Katılımcı 4, böyle bir değişimin 100 yıl önceki sinema ustaları tarafından hayal dahi edilemeyeceğini vurgulamaktadır.

Katılımcı 4, sinema sanatının hızla evrildiğini ve video oyunlarının bu evrimde önemli bir rol oynadığını düşünmektedir. Aynı zamanda, teknolojik gelişmelerin sinema deneyimini değiştirdiğini ve izleyicilerin artık daha bireysel ve etkileşimli deneyimler aradığını vurgulamaktadır. Bu değişim, sinema sanatının gelecekte nasıl şekillenebileceği hakkında izlerkitlelerin beklentisini ortaya koymaktadır ve sanat formlarının nasıl değişebileceğine dair ilginç bir bakış açısı sunmaktadır.

“Filmi oynamayız aslında zaten bu son dönemlerde bunu keşfedip Netflix falan interaktif filmler diziler de yapmaya başladı ya yani zaten o işin içinde olma hissi sanıyorum yavaş yavaş popüler olmaya başladı [...] yani artık sinema ve dizi sektöründe de interaktiflik başladı. O yüzden filmi oynama hissi çok keyifli gerçekten.” (K2)

Katılımcı 2 de, izlerkitlelerin daha bireysel ve daha etkileşimli deneyimler aramasına; aynı zamanda eğlence sektörünün de yavaş yavaş bu taleplere cevap vermeye başladığına dikkat çekmektedir. Katılımcı 2, son dönemlerde Netflix ve benzeri platformların interaktif filmler ve diziler üretmeye başladığını, bu interaktif deneyimin sinema ve dizi sektöründe yaygınlaşmaya başladığını belirtmektedir. Bu da geleneksel izleme deneyiminin dışında, izleyicilere daha etkileşimli bir yol sunmanın sektördeki yeni bir eğilim olduğunu göstermektedir. Bu açıdan, izleyicilere hikayenin akışını etkileyebilecekleri ve seçimler yapabilecekleri bir deneyim sunan interaktif içeriklerin artan bir şekilde ilgi gördüğünü

söylemek mümkündür. Aynı zamanda, “filmi oynamak” ifadesiyle, izleyicilerin pasif bir şekilde izlemek yerine hikayenin bir parçası olma ve etkileme yeteneğine sahip oldukları melez bir formu deneyimlediklerine ve hikayenin gidişatını etkileme fırsatının keyif verici olduğuna işaret etmektedir.

“Yani kendini kaptırma durumu bana göre en büyük ayırt edici özelliği. Yani sinemada da bu tarzda aslında girişimler oluyor. Bu etkileşim bir sinema falan var ya. Eee mesela işte en çok bilinenlerden bir tanesi. Bu Bandersnatch vardı. Black Mirror’un. Ondan sonra mesela onu da oynadım ben yani ben onu izlemek demiyorum da birazcık oynamak gibi aynı şey olmuyor. Yani oyundaki kadar kendini kaptıramıyorsun. O çok daha böyle bir sustalı maymun falan formatında oluyor. Etkileşimle o tarzda içerikler fakat oyun öyle değil özellikle ben anlatı tabanlı oyunları daha çok seviyorum. Öyle olduğu zaman kendini çok fazla derecede kaptırıyorsun. Şimdi bu son yıllarda özellikle açık dünya oyunları var inanılmaz.” (K6)

Katılımcı 6, “kendini kaptırma” olarak ifade ettiği içine gömülme (immersion) deneyimini, sinema ve interaktif oyunlar arasındaki en büyük ayırt edici özellik olarak belirtmektedir. Bu, izleyicinin veya oyuncunun hikayenin içine çekilme derecesini ifade eder. Katılımcı 6, sinemada da interaktif girişimler olduğunu ve örneğin “Bandersnatch” gibi projelerin bulunduğu dikkat çekmekle birlikte, bu tür interaktif sinema girişimlerinin video oyunları ile –özellikle oyuncuların karakterlerin dünyasına daha fazla dahil olabildiği ve hikaye üzerinde daha fazla kontrole sahip olabildiği anlatı odaklı açık dünya oyunları ile– karşılaştırıldığında içine gömülme hissi açısından eksik kaldığını düşünmektedir. Sinema ile interaktif oyunlar arasındaki etkileşim seviyesi ve kendini hikayeye kaptırma açısından farklılıklar olduğu açıktır.

“Yani geleceğin sinemasının icat edildiği noktada video oyunlarını bir eşik, bir ara form olarak görüyorum. Bugün belki çok ilkeller tam böyle kafamızdaki şey yok ortada ama bir basamak gibi. Artık sinema ya da sinematik deneyim şey değil. Hani salonda izlediğin o ritüel boyutunda bir şey değil çünkü. Evde Netflix izliyorsun, kumanda elinde tek başına izliyorsun, tek başına tüketiyorsun onu aynı şekilde mesela bugün haberi çıktı. Netflix mesela eski GTA oyunlarını oynayabilmeye imkan verecek. Hani bir joystick’le Netflix’e bağlanacaksın ve Netflix’ten eski böyle daha böyle basit grafikli GTA oyunlarını oynayabileceksin. Hem sinema platformu hem oyun platformuna dönüşüyor. Aynısı Apple için de geçerli ve şey mesela... Mesela ya da PlayStation 5’i açıyorum. Ben oyun oynayacağım ama sağda kutuda Netflix’in şeyi var, kutusu var. Mesela oyun oynamak yerine playstation’dan Netflix’e bağlanıp film izleyebiliyorum ya da ne bileyim Crunchyroll’a bağlanıp işte anime izleyebiliyorum. Hani böyle hibrit bir ortam oluştu. Medyaları tüketme biçimimiz de şey oluştu o yüzden.” (K10)

Katılımcı 10, medya tüketimi alışkanlıklarının hibritleşmeye başladığını ve sinema ile video oyunlarının birleştiği bir ortamın oluştuğunu vurgulamaktadır. Katılımcı 10'un bahsettiği olgu, medya üreticilerinin izleyici kitlesinin taleplerine yanıt vermek için farklı medya formlarını bir araya getirdiği bir dönemi temsil etmektedir. Bu durum, medya tüketiminin gelecekte nasıl evrilebileceği ve medya deneyimlerinin nasıl daha da çeşitlenebileceği konusunda önemli bir düşüncüyü yansıtmaktadır. İzlerkitleler, artık medya tüketimlerini daha fazla kontrol etme ve kişiselleştirme fırsatına sahip duruma gelmişlerdir, bu da medya endüstrisinde büyük değişikliklere yol açabilir. Özetle, katılımcılar, sinema ve oyun deneyimlerinin giderek birleştiğini ve neredeyse aynı platformlarda deneyimlendiğini belirtmektedir. Oyun ve film içeriklerinin aynı cihazlarda (örneğin konsollar) ve aynı ortamda (örneğin salonda) tüketilmesi, sinemanın giderek kolektif bir deneyimden uzaklaşarak daha bireysel olarak tüketilen bir içerik haline gelmesi, bu iki medyanın deneyimlerinin nasıl iç içe geçtiğini göstermektedir.

5.2.3. Video Oyunlarının Sinema Benzeri Deneyimi

Derinlemesine görüşmelerde oyunlar ve filmler arasındaki etkileşim üzerinde durulmaktadır. Oyun ve film deneyimlerinin birbirine yakınsaması, bazen oyunların film izleme deneyimi gibi hissettirmesi ve bu deneyimler arasında gidip gelmenin keyifli ve ilgi çekici olduğu belirtilmektedir. Oyunların, filmler gibi derin, sofistike konuları işleyebilmesi ve oyuncuların aktif bir rol alarak bu hikayelerin parçası olmaları konusu da öne çıkmaktadır.

Video oyunlarını konfigüratif mekanizmalar olarak ele alan Markku Eskelinen, Espen Aarseth'in sibermetin türleri tipolojisine dayanarak, oyun oynamanın ağırlıklı olarak konfigüratif bir pratik olduğunu, film veya edebiyat gibi yorumlayıcı bir pratik olmadığını doğru bir şekilde belirtmektedir (Eskelinen, 2001). Ancak, bundan doğan son derece problemli iddia şudur ki hikayeler, anlatılar ya da arasahneler gibi sinematik unsurlar video oyunları için "sadece ilgisiz süslemeler veya hediye ambalajlarıdır ve bu tür pazarlama araçlarını incelemeye herhangi bir vurgu yapmak sadece zaman ve enerji israfıdır". Bir başka deyişle, bir video oyununun, saf oyun mekaniği dışında kalan her şey, video oyununun gerçek estetik formuna temelde yabancıdır. Oyun çalışmalarına bir dönem damga vurmuş Ludoloji vs. Anlatıbilim tartışmalarında, ludolojik kampı radikal bir şekilde savunan bu argüman; derinlemesine görüşme katılımcılarından Katılımcı 6'nın aşağıdaki ifadelerinde bir anlamda çürütülmektedir:

"Direkt böyle sinema gibi ilişkilendirdiğim tırnak içerisinde God of War, neden mesela ben? Şey yaparım, oyunu oynamasam bile bunun sinematik videoları var ya, onları açarım

Youtube’da. Onları eklemeleri var. Film hâline getirmeleri var, onları falan izliyorum mesela. Yani o kadar derecede izlediğim sinematığını. Güzel yani öyle olası daha çok hoşuma gidiyor. En çok mesela sinematik video çıktığı zaman falan seviniyorum ben oyunlarda. Çünkü o zaman sanki böyle nasıl diyeyim. Hikaye daha da heyecanlı oluyor. Daha böyle insanı yani mekaniklikten böyle kurtarıyor diyeyim oyunun. Çünkü ne olursa olsun mekanik de bir tarafı var. Ne olursa olsun, eee insanı ondan bir kere kurtarıyor ve de böyle sanki o büyülü yani o kurgusal dünyanın içerisine daha çok dahil oluyorsun. Sanki o sinematik o videonun o hale gelmesinde senin bir etkin oluyormuş gibi geliyor insana. Hani belki çok şey olabilir. Çok böyle, ne bileyim, hayalperest bir şey gibi gelebilir ama ben gerçekten böyle hissediyorum. Sinematik videoyla alakalı ondan sonra ne bileyim elektrik kesilebilir ya da bazen şöyle bir şey oluyor, tam sinematığı bekliyorsun işte aniden giriyor. Bir eylem yapıyorsun, tak diye orada sinematik video giriyor ya da işte bir tane boss’u öldürüyorsun. Genelde onlardan sonra biliyorsunuz sinematik videolar girer ondan sonra tuttu diyelim ki kapı çaldı. Ya da işte ne biliyim yanlışlıkla eee şeye bastık. Hani atlama seçeneği oluyor ya bazen sinematiklerde bir sinirleniyorum. Bir sinirleniyorum, beni tanıyamazsınız. O esnada yani çok güzel olduğunu söylüyorum inanılmaz bence keyif katıyor. Benim mesela gerçekten bana deseler ki video oyunlarında en sevdiğin üç unsur ne sanıyorum ilk üç unsura koyabilirim.” (K6)

Katılımcı 6’nın ifadeleri bağlamında denilebilir ki, arasahneler, oyun oynama deneyimini bozucu bir etkiye sahip değildir. Sinematik unsurlar konfigüratif deneyimin ayrılmaz bir parçasıdır. Oyuncuya herhangi etkileşim imkanı tanınmasa bile, bu ergodik deneyimin ve çabanın durduğu anlamına gelmemektedir. Her durumda, sinematik unsurlar oyun oynama deneyiminde ritmi etkilemekten kaçınmasa da, bu olumsuz anlamda olmak zorunda değildir. Arasahnler gibi sinematik unsurlar yoğun aksiyondan düzenli rahatlama anları sağlar. Bunlar, düzenli kesinti ve yoğun etkileşim arasındaki salınımın her zaman beklendiği karakteristik bir ritim yaratır. Video oyunlarını tüketen izlerkitleler, sürekli olarak bedensel ergodik çaba içinde hızla içeri ve dışarı atıldıkları bu kodu içselleştirmişlerdir. Yine de, iyi bir arasahnenin sadece ‘ritmik’ olarak iyi uygulanmış olmasından başka nitelikleri vardır. Özellikle, oyuncuya yardımcı veya hayati görsel bilgiler sağlayan bir gözetleme veya planlama aracı olarak işlev görebilir. Başka bir oldukça yerleşik konvansiyon ise ‘oyun oynama katalizörü’dür: oyunun anlatısına ilişkin enformasyon sağlayarak gerilimi artıran bir durum yaratıp oyuncuyu doğrudan hızlı ve talepkar aksiyonun içinde oyun oynamaya bırakmaktadır.

“Yani şöyle benim aklıma önce Uncharted serisi geliyor. Benim çok sevdiğim serilerden bir tanesi ki zaten sinemaya da uyarlandı. Onun dışında işte Detroit: Become Human ya da Heavy

Rain. [...] O hikayenin parçası olmak hissiyatını seviyorum. Yani film izliyorsun ama bir yandan o filmin bir yönlendiren sensin hani senaryoda bir payın var gibi hissediyorsun. O yüzden seviyorum. [...] O yüzden yani sevdiğim bir video oyununu, filmini izlemeyi sevmiyorum mesela. Çünkü benim dışımda geliyor her şey ve o aldığım tadı oradan alamıyorum. O yüzden de benim için o işte dediğim gibi bir filmde bir söz hakkım var ve olayların gidişatında hani şey tabii hepsi interaktif olmuyor, tamamen muhtemelen bir zaten şey. Timeline'a bağlı bırakıyor bizi ama yine de o yaptığın ufak tefek değişiklikleri hem de bir hikaye içinde hissediyor olmak, varmaya çalıştığım bir yer olması ne bileyim işte o. Baş karakterlerin, kahramanların hikayesine dahil olup, onlarla işte mesela ne bileyim çocuğunu arıyorsa onun endişesini yaşıyor olmak o hissiyatı seviyorum ben yani yönlendirebildiğim bir filmmiş gibi hissetmeyi seviyorum.” (K2)

Sinematik oyunlar; bir taraftan beyaz perdenin, büyük ekranın aurasını taşıırken, diğer taraftan birer oyun olarak materyal temelleri ve biçimsel özellikleri sayesinde izlerkitledeki her bir bireyin kısmen kendisini ifade edebilmesine imkan sağlamaktadır. Bu sebeple, Katılımcı 2'nin oyun oynama sürecini tarif ederken kullandığı “...filmde benim bir söz hakkım var... yine de yaptığın ufak tefek değişiklikler hem de bir hikaye içinde hissediyor olmak... yani yönlendirebildiğim bir filmmiş gibi hissetmeyi seviyorum.” ifadeleri önem kazanmaktadır. Instagram, Twitter, Facebook vs. gibi sosyal medyaların bireylerin hayatında büyük bir yer tuttuğu ve bir şekilde kendilerini ifade etmelerine olanak sağladığı 21. yüzyılda, izlerkitleler sinematik bir deneyimi yaşarken de kolektif bir deneyim yerine “ben” duygusunu ön plana almaktadır. Bu anlamda sinematik oyunlar, interaktif filmler ile video oyunlarının birbirlerine yakınsadığı bir alanda eğlence endüstrisinde kendilerine yer bulmaktadır. Bir taraftan sinematik ifade, oyunlardaki sesli ve görsel temsil aracılığıyla korunurken, aksiyonun ve kontrolün oyuncunun elinde tutulması sağlanmaktadır.

“Benim aklıma direkt olarak Detroit geliyor. Hani Detroit: Become Human? Benim için, yani o sinematikliği ve hikaye akışının kontrol edilebilmesi açısından en iyi oyunlardan biri. Oyunların filmlere benzemesi. Bence yani benim kanaatimce o. Bir yerden sonra filmlerde sıkılan insanlar için. Ben çok iyi bir seçenek, çünkü bazı insanlar 3 saat boyunca oturup o filmi izlemekten sıkılabiliyorlar. Özellikle filmin yavaşladığı yerlerde ve uzun yavaş yerler varsa. Bu filmlerden gerçekten hani hiç zevk alamayabiliyorlar ama sinematik bir oyun sizi anlık karar vermeye ve o anı düşünerek hareket etmeye zorladığı için hiçbir zaman odağınızı kaybedemiyorsunuz ve odağınızı kaybetmek de istemiyorsunuz. Çünkü o an zaten sizin yarattığınız bir an ve o anın devamında gelişecek olaylarda da kontrol sizin elinizde olduğu

için sizi çok daha fazla oyunun içinde tutuyor ve bu yüzden fazlasıyla ilgi çekici yani şey desteklenen bir tür". (K7)

Katılımcı 3, video oyunlarındaki sinematik sahnelerin çok uzun olmasının kimi zaman sıkıcı hale gelebileceği tehlikesine dikkat çekmekle birlikte, etkileşimli oynanış kısımları ile sinematik sahneler arasında bir denge kurulduğunda video oyunlarının sunduğu sinematik deneyimin çok ilgi çekici olabileceğini ifade etmektedir:

"Mesela Japon oyun kültürünün en önemli firması Nintendonun özel bir yapımı olan Xenoblade Chronicles oyun serisi. Nintendo Switch oyun konsolu ile tanıştığım bu oyunda anime manga kültüründen yapılmış bir hikaye var ve bu hikaye oyuncuları kendisine bağlayan her anında duygu yüklü hikayeler sarmalı ve bunun oyuna sinematik anlamda mükemmel işlenişi, sanki bir filmin içinde oyunculuk yapıyormuş gibi insanı içine çekiyor. Bu da sinema ile oyun kültürünün bir arada olabilmesini çekici hale getiriyor. Oyunun sinematik dünyasına daldıyorsunuz adeta. [...] Açıkçası sinema yapımlarının ve oyunların birbiri içinde harmanlanmasından bahsediyorum o anlamda çok oyun severlerin de ilgisini daha çok çekebiliyor böyle sinema ve oyun yapımlarının iç içe geçmesi ve bu çok güzel bir şey". (K3)

Günümüzde video oyunları, kapsamlı ve oldukça profesyonel senaryo yazımı ve film yapım süreçlerine benzer yapım süreçleri yoluyla, o kadar sofistike bir hikaye anlatımı seviyesine ulaşmıştır ki; video oyunlarının arkasında güçlü bir yaratıcı sanatçının varlığını sorgulamak neredeyse imkansız hale gelmiştir. Derinlemesine görüşmelerde katılımcılar tarafından sıklıkla zikredilen Red Dead Redemption, The Last of Us, Detroit: Become Human, God of War vs. gibi örnekler bu türden oyunlardır. Nitekim; Hideo Kojima, Ken Levine, David Cage gibi kimi oyun tasarımcıları film kuramlarından ödünç alınan bir ifadeyle *auetur* olarak nitelendirilmeye başlanmıştır. Bunun sebepten, video oyunlarını tüketen izletkilelere hikaye gelişimindeki tüm "sorumluluğu" yüklemek yerine, onları sinematik deneyimde kendi performansını hem sergileyen hem de seyreden birer performans sanatçısı olarak değerlendirmek daha uygun görünmektedir. Video oyunlarında, bu performans ilginç bir şekilde, kullanıcının oyuncu-karakterle ve sanal dünya ile etkileşimde bulunabilmesi için kullanılabilir eylem setlerini yerine getirmesiyle mümkün olmaktadır; bu da sinematik video oyunlarının izletkilelere sunduğu hazzın kaynağını oluşturmaktadır. Aşağıda verilen iki katılımcının ifadeleri bu durumu yankılamaktadır:

"Ya aklıma ilk olarak benim aslında Red Dead Redemption 2 geliyor. Bana ama ne hissettiriyor? Yani şöyle çok fazla kısa videolarla bölündüğü için full motion movie video dedikleri için zaten o türe de birazcık. Bir yandan hem olayı anlayabilmek adına bir video

kesiti giriyor araya, onu izliyorsun, sonra sen o sahneyi oynayan kişi oluyorsun. Yani aslında bana birazcık tamamlayıcı, bütünleyici bir deneyimmiş gibi geliyor". (K4)

Red Dead Redemption serisi gibi sinematik oyunlarda, oyuncu izlerkitle hem hikayenin parçası olabilmekte, hem de hikayenin gelişimini ve anlatıyı daha iyi takip edebilmektedir. Katılımcı 4'e göre, sinematik oyunlar sinema ile oyunların bir araya geldiği bir deneyim sunmaktadı ve bu deneyim izleyiciyi geleneksel medyaya göre daha fazla içine çekmektedir.

"...Red Dead Redemption, Uncharted, Last of Us... dediğim gibi hani sinematik oyunlar beni daha çok etkiliyor. Bunun sebebi de hikaye çok derin oluyor. Konular çok derin oluyor film gibi ama aktif bir oyuncu gibisin aslında gerçek hayatta o karakter sensin. Yani o filmdeki oyuncu gibi olduğun için ve çok aktif olduğun için bu sinematik oyunlar benim daha çok hoşuma gidiyor. Sevme sebepim de bu". (K8)

Katılımcı 8 de, "Red Dead Redemption", "Uncharted" ve "The Last of Us" gibi sinematik oyunların kendisini daha fazla etkilediğini belirtmektedir. Gerekçe olarak da bu tür oyunların derin hikayelere sahip olmasını ve bu hikayelerin bir parçası olarak aktif bir rol oynayabilmesini sunmaktadır. Oyuncular avatar karakteri kontrol ederek canlandırdığı için bu oyunlar kısmen film gibi hissettirmektedir, dahası oyuncu olarak geleneksel medyaya kıyasla daha fazla etkileşimde bulunabilmektedirler. Bu da video oyunlarının sinema ile oyunların kesişim noktasında nasıl bir potansiyele sahip olduğunu göstermektedir. Oyuncular artık sadece izleyici olmanın ötesine geçip hikayenin bir aktif parçası olabilmektedirler, bu da medya tüketimi açısından yeni ve heyecan verici bir gelişmedir. Bu açıdan, sinematik oyunların oyunculara daha derin ve etkileyici hikayeler sunarak medya deneyimini zenginleştirdiğini söylemek mümkündür.

5.2.4. Video Oyunları Grafiklerinin Rolü ve Gerçekçilik

Derinlemesine görüşmelerde video oyunlarının sunduğu sinematik deneyimin bir vechesi de çağdaş video oyunlarının grafiklerinin giderek daha gerçekçi, resmettikleri dünyayı temsil etmekte kameraya alınmış görüntülerden farksız hale gelmeleridir. Video oyunlarının ilk dönemlerinde, teknoloji daha sınırlıyken oyun grafikleri de daha basit ve soyutlamaya yönelikti. Pong ve Space Invaders gibi oyunlar, piksellerden oluşan basit, blok şeklindeki grafiklerle sunulmuştur. Her piksel, ekrandaki bir noktayı temsil ediyor ve sınırlı bir renk yelpazesi içinde görüntüleniyordu. Teknoloji geliştikçe, video oyunları daha detaylı grafikler sunmaya başlamıştır. Ancak, yapılan iyileştirmelere rağmen, grafikler hala gerçekçiden uzaktı. Video oyunu grafiklerindeki en önemli atılım, 3D teknolojisinin ortaya çıkışıyla

gelmiştir. Uncharted 2: Among Thieves ve Gears of War gibi oyunlar, sinematik görseller ve gerçeğe yakın karakter modelleriyle gerçekçilikte önemli bir adım atmıştır. Gelişmiş donanımların yanı sıra, yazılım ve render tekniklerindeki ilerlemeler, daha gerçekçi aydınlatma ve doku sağlamak için izin verdi. Gölgeler ve yansımalar daha doğru ve gerçekçi hale geldi, karakterler için daha gerçeğe yakın animasyonlar yaratma imkanı oluştu. Bütün bunlar oyun deneyiminin bütünlüğüne katkıda bulundu. The Last of Us Part II ve Red Dead Redemption 2 gibi oyunlar, video oyunlarında görsel gerçekçilik için yeni standartlar belirlemiştir. Bu oyunlar, nefes kesici gerçekçi ortamlar, etkileyici aydınlatma efektleri ve inanılmaz detaylı karakter modelleri sunmaktadır. Grafik teknolojisindeki ilerlemeler, bir video oyunu ile gerçek hayat arasında ayırım yapmanın zor olabileceği bir noktaya ulaşmıştır. Nitekim, katılımcıların ekseriyetle video oyunlarının sinematik olarak alınılanmasında oyun grafiklerinin ve gerçekçiliğin önemi üzerinde durmuşlardır:

“Bu aslında günümüz teknolojisinin muazzam bir şekilde oyun dünyasına yansımaları gösteriyor. Biz oyun severlere yani. Yani yüksek kaliteli grafikler adeta bir film izliyor gibi oyun oynatıyor ve onu hissettiriyor. Sanki bir filmin içinde ilerliyormuşsunuz gibi bir hissiyat oluşturuyor. Sinemasal oyun anlamında da bu çok önemli ve faydalı bir şey. Oyuncular açısından bakarsak eğer yani faydalı buluyorum”. (K3)

Katılımcı 3, çağdaş bilgisayar teknolojisinin video oyun dünyasına nasıl etkili bir şekilde yansıdığını ve bu etkinin oyun severler üzerindeki etkisini vurgularken, özellikle yüksek kaliteli grafikler ile birlikte oyunların görsel açıdan daha çarpıcı hale geldiğine ve oyun deneyimini bir film izliyormuş gibi hissettirdiğine değinmektedir. Bu da oyuncuların oyun dünyasına daha fazla dahil olmalarına ve oyunun atmosferine daha fazla derinlemesine girmelerine yardımcı olmaktadır. Katılımcı 3, aynı zamanda, sinemasal oyun deneyiminin önemine ve faydasına dikkat çekmektedir. Yüksek kaliteli grafiklerin video oyunlarını daha sinematik ve gerçekçi bir deneyim haline getirdiğini ve oyuncuların bu gelişmelerden keyif aldığını belirtmektedir. Yüksek kaliteli grafikler, oyuncuların oyunun hikayesine daha fazla bağlanmalarını ve olayları daha etkileyici bir şekilde deneyimlemelerini sağlamaktadır. Katılımcı 3'ün görüşleri, video oyunlarının giderek daha fazla izleyici kitlesini çektiği ve sinema ile oyun dünyalarının birleştiği bir dönemi yansıtmaktadır.

“Daha gerçek, yani film kalitesinde olması. Oynadığım oyunu artık benim için bir oyun safhasında değerlendirmem gerektiğini düşünmeye başlıyorum. Yani gerçekten kendimi oyun oynuyormuş gibi hissetmiyorum. Bazen orada ayrı bir gerçeklik var ve ben o gerçeklikte gibi hissediyorum kendimi. Çünkü etrafıma bakındığımdaki benzer görüntü kalitesini görebilmeye başladım artık özellikle. 4k ekranlar çok güçlü ekran kartları çok yüksek

çözünürlüklerle birlikte. [...] Aynı netlikte gerçekten bir yerden sonra gerçekliğe ayırt edemiyoruz ve oynadığım yani ona artık oyun demek istemiyorum gerçekten hani bir video, bir film gibi oluyor ama bunun kontrolünün bende olması da. Onu. Uy yani şey, onu oyundan ayıran şey bu gerçekliği oluyor ve. bu gerçeklik, hani ona oyun dememi geciktiriyor aslında. Hani o joystiği elime alana kadar ben ona oyun demek istemiyorum çünkü fazla gerçekçi. Ve bu durum beni aslında oyuna daha da fazla çekiyor. Çünkü o gerçekçiliği kontrol edebilmek, gerçekliği kontrol ediyormuş gibi hissettiriyor". (K7)

Katılımcı 7, video oyunlarının daha gerçekçi ve film kalitesinde grafiklere sahip olmasının izlerkitelerin video oyunlarını sadece bir oyun olarak değil, aynı zamanda başka bir gerçeklik deneyimi olarak görmelerine yol açtığını ifade etmektedir. Yüksek çözünürlüklü ekranlar ve güçlü ekran kartları sayesinde, oyuncular oyun dünyasındaki detayları daha net bir şekilde tecrübe edebilmektedir. Oyuncu, oyunun kendisini gerçek bir deneyim içinde hissettirdiğini ve bazen oyun dünyasının çevresel detaylarıyla gerçek dünyayı ayırt edemediğini iddia etmektedir. Bu noktada, oyunun artık sadece bir "oyun" olmadığını, daha çok bir "video/film" gibi hissettirdiğine dikkat çekmektedir. Ancak bu deneyimin farkını yaratan şeyin, oyuncunun bu gerçekçiliği kontrol edebilmesi olduğunu belirtmektedir. Oyuncunun oyunu yönlendirmesi ve kararlar alabilmesi, bu gerçekçi deneyimi klasik sinemaya göre daha da özel kılmaktadır. Video oyunlarının teknolojik ilerlemeler sayesinde giderek daha gerçekçi hale geldiğini ve oyuncuların bu gerçekçilikle daha fazla bağ kurduğunu söylemek mümkündür. Oyunun gerçek dünya ile benzer bir görüntü kalitesine sahip olması, oyuncuları daha derin ve etkileyici bir deneyime çekmektedir. Ayrıca, oyuncunun bu gerçekçiliği kontrol edebilmesi, oyunun daha çekici ve tatmin edici bir deneyim haline gelmesini sağlamaktadır.

"Sadece bana şey gibi geliyor. Dediğim gibi filmleştirme sanki böyle film deneyimi yaşatma. Çünkü film deneyimi de başka bir şey neticede onu yaşatma denemesi gibi geliyor bana, çünkü hem zaten video kesitlerle bölünüyor oyun. Hem siz oynuyorsunuz hem izlediğiniz grafikler çok filmi de andırıyor. Böyle bana farklı bir deneyim yaşatma şeyi gibi geliyor açıkçası." (K4)

Video oyunlarının sinematikleşme eğilimi, oyunculara sadece oyun oynamaktan öte, bir film deneyimi yaşatma amacını taşıdığı için farklı bir boyut eklemektedir. Katılımcı 4, bu durumu deneme aşamasındaki girişimler olarak değerlendirerek farklı bir deneyim yaşatma amacı güdüldüğünü ifade etmektedir. Oyuncular, hikayeye daha fazla dahil olabilmekte ve karakterlerle daha derin bir bağ kurabilmektedirler.

“Ara sahneler onlar o kadar gerçekçi ki. Hani oyunun gerçekçiliğinin yanında o sahneler de çok gerçekçi olduğu için ekstra böyle bir gerçekçi hava katıyor bilmiyorum. Cümleyi şöyle toparlayabilirim, sinematografik olarak oyun gerçekçiliği de seni oyunun içinde çok fazla alıyor. Hani diyorum ya bir oyuncu gibisin filmde ay oyunda hani gerçekten aktör aynen hani aktör gibisin ve bu gerçekçilik ve daha da hani içine alıyor, tamam eski oyunlar da öyle ama hani yeni oyunlarda bir tık gerçekçilikle beraber bu seni içine alma daha da çok oluyor diye düşünüyorum. [...] Bir bakıyorsun sabahdan başlamışsın oyuna akşam bitmiş mesela oyun. Hani bunun gibi olabiliyor, kopmuyorsun yani film gibi ama aktıfsın dediğim gibi o yüzden hiç hiç kopmuyorsun, filmde bile belki bırakırsın. Hani filmde bile belki koparsın ama bu gerçekçilikle hiç kopmuyorsun”. (K8)

Katılımcı 8'in ifadeleri video oyunlarının sinema ile oyunun birleşimini nasıl sağladığını ve oyuncularını içine alan bir deneyim sunduğunu göstermektedir. Video oyunları, teknolojik ilerlemeler ve sinematik öğeler sayesinde oyunculara film gibi bir deneyim yaşatabilme yeteneğine sahiptir. Aynı zamanda, yeni nesil oyunlarda gerçekçilik seviyesinin daha da arttığı ve bu nedenle oyuncuların oyun dünyasının daha fazla içine gömüldüğü görülmektedir. Bu gerçekçilik, oyuncuların oyunu oynamaya başladıktan sonra kopmadan saatlerce devam etmelerine olanak tanımaktadır. Video oyunlarındaki ara sahnelerin sinematografik kalitesi, oyuncuların oyunun içine daha fazla çekmektedir ve oyunculara bir aktör gibi hissettirmektedir. Bu, oyuncuların oyun dünyasına daha fazla bağlanmalarını ve hikayenin bir parçası gibi hissetmelerini sağlar, bu da video oyunlarının giderek daha fazla izleyici kitlesini çektiği bir dönemi yansıtır.

“Ya bana göre mesela hani o cutscene'ler dediğimiz o sinematik kısımlardaki mesela kamera açıları sinematik film hissiyatını bayağı etkiliyor ya da arkada o sıra kullanılan müzikler bayağı etkiliyor ya da nasıl diyeyim karakter o cutsceneler'deki o karakterlerin yüzü, ifadeleri bayağı etkiliyor sonuçta hani daha gerçekçi olunca daha sinematik, daha bir gerçekçi film etkisi oluyor diye düşünüyorum. [...]Daha çok nasıl desem? O dünya daha gerçekçi, daha inandırıcı geldiği için hoşuma gidiyor”. (K5)

Newman (2004: 71), etkileşimselliğin arasahneler yoluyla askıya alınmasıyla ilgili, “birçok teorisyenin oyunun genel interaktif yapısı içinde arasahneleri pasif anlar olarak karakterize etmesine neden olur ve bu oyuncular ve yorumcular arasında oldukça rahatsızlık yaratır” ifadesini kullansa da, Katılımcı 5'in ifadeleri bu savla çatışmaktadır. Elbette, Katılımcı 5'in ifadeleri oyuncu izlerkitlesinin tamamının kanaatine genellenemeyecek de olsa, sinematik arasahnelerin aslında izlerkitle açısından kabul edildiği kadar rahatsız edici olmadığı açıktır. Nitekim, Grodal (2003: 144) da varsayılan bu rahatsızlığı, arashnelerin

asında “etkileşimi engellediğini” ve bu engelleme nedeniyle, arasahnelerin “film bağlamında olduğundan daha ‘ölü’, daha ‘soluk’ olarak deneyimlendiğini” öne sürerek dile getirir. Ancak aksine Katılımcı 5’in ifadelerinde sinematik unsurların temsil edilen dünyayı daha gerçekçi ve inandırıcı kıldığı görülmektedir.

“Oyunda hikayenin sağlamlığı benim için bir tık daha önemli ama tabii ki o grafik arttığı zaman gerçeklik hissim de mutlaka destekleniyor. O film izleme hissini destekliyor. O bir önceki soruya verdiğim cevaptaki o işin içinde olma ruh halimi destekliyor tabii ki grafiklerin daha iyi olması. [...] var ya o zaten özellikle dördüncü oyun yani sinema filmi izler gibi oynuyorsun. Karakter şeyi falan çok iyi ama mesela o da şey de oluyor zaten. Mesela o filmin sinema uyarlamasındaki o kişilerin uyarlanma biçiminde bile beklentim değişiyor. Çünkü o kadar net ki her şey insanların karakteristik özellikleri, görsellikler, işte yaratılan dünya o netlik tabii ki o sinema hissini destekliyor” (K2)

“Grafik meselesinin gelişmesi oyun grafiklerinin gerçeğe yaklaşması, beğenimi bayağı etkiliyor. Bunun bir son örneği de Red Dead Redemption 2. Red Dead Redemption 2’de oyunu bitirdikten sonra sadece oranın güzel doğasını deneyimlemek için, bence bu çok tırnak içinde söyleyeceğim. Sırf oranın doğasının deneyimlemek için adamı açıp ata bindirip daha bayır gezip kamp yapıp balık tutup sonra eve gidiyorum. Sonra çıkıp yattığım zamanlar olduğunu söyleyebilirim. Yani bu. Gerçeklik deneyimi arttıkça neredeyse kesinlikle gerçeğin bir ikamesi olmadığını biliyorum ama o an beni bu rahatlatıyor” (K1)

Andre Bazin, film kuramları tarihinde önemli bir yere sahip “Myth of Total Cinema” başlıklı makalesinde sinemadaki ilerlemelerin, yalnızca piyasa için ve kâr hırsıyla yapılmadığında, sinemayı gerçekliğin tam bir yeniden yaratılma çabasına, ya da daha doğru bir ifadeyle simüle edilmiş yaşanmış deneyimine daha da yaklaştıracığını öne sürmüştür. Bazin, görüntü, ses ve hareketin yeniden üretimini bu çabanın başlangıcı olarak görüyordu ve renk, ses ve geniş ekranın eklenmesinin sinemayı dünyayı gerçekten duyusal olarak deneyimleme biçimimize daha yakın hale getirdiğini düşünüyordu; ve ileride stereoskopi gibi diğer eklemelerin yapılacağını, sinemanın sağladığı deneyimin yaşanmış deneyime çok daha da yaklaşacağını varsayıyordu.

Bu açıdan bakıldığında video oyunları da, Bazin’in zamanında mevcut olan tüm medyayı geniş bir şekilde kapsayan ve şimdi yaşanmış deneyimin simülasyonu olarak adlandırabileceğimiz Total Sinema’nın bir parçası olarak görülebilir. Video oyunlarının gerçeklikle ontolojik bağlantısı, etkileşimde de olanak sağladıklarından fotoğrafik gerçeklikten daha fazla olsa da, yine de sadece film teorisi açısından değil, aynı zamanda film teorisinin belirli yönlerini ve özellikle Bazin’in teorisini, sadece gerçekliğin fotoğrafik

temsilinden daha fazlasını kapsayacak şekilde genelleştirebilecek farklı bağlantılar ve deneyimler sağlayabilmektedirler. Bu farklı bağlantılar ve deneyimden kasıt, giderek daha gerçekçi bir şekilde temsil edilen simüle edilmiş anlatı evrenlerinin içine gömülme ve bir fail olma hissiyatı ile ilgilidir.

5.2.5. İçine Gömülme ve Faillik

Kristen Daly'nin Deleuze'ün sınıflandırmasını takip ederek Sinema 3.0 olarak adlandırdığı çağdaş sinema, zaman-imgenin yerini interaktif-imgeye bırakmasıyla artık "kullanıcının sineması" haline gelmektedir. D.N. Rodowick (2007: 177) dijital elektronik imge sayesinde izlerkitlelerin artık perdede akıp giden zamanın kaçınılmaz akışına teslim pasif seyirciler olmadığını, aksine bakma ve okumanın yanı sıra, içinde kaybolma (immersion) ve etkin şekilde kontrol etme arasında sürekli değişkenlik gösteren bir deneyim talep eden bireyler olduklarını öne sürmektedir. Bilgisayar teknolojileri ve dijital kültürün daldırma, içine alma hissiyle büyüyen yeni izlerkitleler, tükettikleri medyaya katılma ya da tükettikleri medya yoluyla başka insanlarla etkileşimde bulunma eğilimindedirler.

Video oyunlarında içine gömülme (immersion) ve faillik (agency) kavramları, oyuncunun deneyimini ve oyun dünyasıyla etkileşimini önemli ölçüde etkileyen kilit roller oynar. İçine gömülme, bir oyuncunun kendini bir video oyununa ne derece kaptırdığını veya daldığını ifade eder.

Janet Murray, video oyun alanını prosedürel, katılımcı, mekansal ve ansiklopedik olarak tanımlamaktadır. İlk iki özellik, 'etkileşimliliğin' ana özelliklerini sentezlemeye yönelik bir girişimi temsil ederken, mekansal ve ansiklopedik karakterler ise, sanal dünyadaki 'içine gömülmenin' kalitesini tanımlar.

Ayrıntılı bir şekilde simüle edilmiş bir yere taşınma deneyimi, fantezi içeriğinden bağımsız olarak kendiliğinden zevklidir. Bu deneyime içine gömülme ya da dalış diyoruz. Dalış, suyun içine dalmak olan fiziksel deneyimden türetilen mecazi bir terimdir. Psikolojik olarak daldırıcı deneyimden, okyanusta ya da yüzme havuzunda bir dalıştan aldığımız hissi ararız: tamamen başka bir gerçeklik tarafından kuşatılmış hissi, su ile havanın ne kadar farklı olduğu gibi, tüm dikkatimizi, tüm algısal aygıtlarımızı ele geçiren bir gerçeklik (Murray, 1997: 98).

Bu, oyuncunun çevresini geçici olarak unuttuğu derin bir zihinsel katılım durumudur. Sinematik video oyunları içine gömülme olgusunu çeşitli şekillerde sağlamaktadır. Anlatı ve sürükleyici bir hikaye, oyuncuları oyun dünyasına çekmekte ve onları karakterlere ve konuya yatırım yapmış hissettirebilmektedir. Yüksek kaliteli grafikler, gerçekçi ses tasarımı ve

incelikli sanat yönetimi, inandırıcı ve çekici bir ortam yaratabilmektedir. Akıcı oyun oynanışı, sezgisel kontroller ve çekici mekanikler, oyun dünyasının illüzyonunu sürdürmeye yardımcı olabilmektedir.

Faillik ise, oyuncuların oyun dünyası içinde anlamlı sonuçlar veya etkiler yaratan kararlar alabilme ve eylemlerde bulunabilme kapasitesini ifade etmektedir. Bu, oyuncunun oyunu etkileyebilme yeteneğiyle ilgilidir. Örneğin, oyunculara, oyunun hikaye çizgisini veya sonucunu etkileyecek seçimler yapma imkanı tanımak, seçimli ve dallanan anlatılar oluşturarak faillik duygusunu teşvik etmektedir. Oyuncunun eylemlerine tutarlı ve mantıklı bir şekilde yanıt veren bir oyun dünyası da, faillik hissini güçlendirmektedir.

Oyuncuların karakterleri, stratejileri veya oyun stillerini özelleştirmelerine izin vermek, oyun deneyimi üzerinde kontrol ve sahiplik duygusuna katkıda bulunmaktadır. Stratejik düşünme ve problem çözme gerektiren zorluklar sunmak, oyunculara başarı ve kontrol duygusu verebilmektedir.

İçine gömülme ve faillik, izlerkitlelerin bir video oyunundan aldığı genel haz ve memnuniyete katkıda bulunmaktadır. İçine gömülme oyuncuyu oyun dünyasına çekerken, faillik onlara bu dünyayı etkileme gücü vermektedir ve dinamik ve kişisel bir deneyim yaratmaktadır.

“Oyunun sinematik dünyasına dalyıyorsunuz adeta”. (K3)

“Zekanızı kullanmak istiyorsanız o karakterin işte daha yani kafanızda canlandırdığınızda o karakteri daha sinse hareket eden bir ajan gibi canlandırıyor ve kendinizi orada öyle görüyorsanız ona göre gizlilik temelli şekilde de ilerleyebilirsiniz. Mesela oyunda oyunun size sunduklarını siz kendiniz kafanızda bir şemayla bir rotayla birleştirip oyuna aktardığınız için direkt olarak siz kendi hikayenizi yazmış oluyorsunuz. O yüzden insanlar kendilerini çok daha fazla filmlere göre oyunların içinde bulabilirler”. (K7)

Katılımcı 7, oyuncuların oyun karakterlerini canlandırma ve karakterin perspektifinden oyunu deneyimleme yeteneği olduğunu ifade etmektedir. Bu, oyuncuların oyun dünyasında kendi hikayelerini oluşturabilme ve karakterlerinin hareketlerini kendi zekalarıyla yönlendirebilme fırsatı sunar. Oyuncular, oyunun sunduğu çeşitli seçenekleri kendi düşünceleriyle birleştirerek kendilerine özgü bir hikaye yaratır ve bu da oyun deneyimini daha kişiselleştirilmiş hale getirir. Kişiselleştirilmiş deneyim oyuncuları oyunlara daha fazla çeker ve izlerkitleler kendilerini oyunun sunduğu anlatı dünyasında daha fazla bulurlar. Oyuncular, kendi karakterlerini yönlendirme yeteneği ve kendi hikayelerini oluşturma özgürlüğü sayesinde oyun dünyasına daha derinlemesine dalebilirler. Katılımcı 7'nin ifadeleri video oyunlarının oyunculara sahip oldukları karakterleri daha fazla kontrol

etme ve oyun dünyasına daha fazla dahil olma fırsatı sunduğunu göstermektedir. Bu da oyuncuların oyun deneyimini daha kişiselleştirilmiş ve tatmin edici hale getirirken, video oyunlarını yeni bir sinematik deneyim olarak algılamalarına katkı sağlamaktadır. Oyuncular, kendi hikayelerini yazma ve karakterlerini canlandırma yeteneği sayesinde video oyunlarına daha fazla faillikle yaklaşmaktadırlar ve bu da oyunların popülerliğini artırmaktadır.

“Evet. Direkt sözümler kısası, evet, şu yüzden evet, normal. Şimdi bir hikayeyi deneyimlerken. Okuru oluyorsunuz yani, çünkü o senaryoyu okuyorsunuz veya izliyorsunuz, fark etmez. O olayı siz sadece okuyorsunuz ama bana bir etkileşim verdiği zaman etkileşim hakkı verdiği zaman içerik bu sefer bu sonucu değiştirir ya da değişmez o fark etmez, onunla alakası yok ama onu ben gerçekleştirmeye çalıştığım zaman bir kere zaten orada bir önce bir adrenalin oluyor. Yani yapmaya çalışıyorsun, yapacak mıyım, olacak mı? Olacaksa ya da olmayacaksa yapacaksan yapamayacaksan sonucunu ben etkilediğim için biraz daha dikkatli oluyorsun ya da ona göre davranıyorsun çünkü sen devam ettiriyorsun yani ben birazcık daha şey yaptığını düşünüyorum. Hikayeye çeken bir etkisi olduğunu düşünüyorum yani. Hani çok böyle etkileyici bir şey olmasına gerek yok, mesela Erica'nın başında çakmak çakıyorsun. Yani hani çok bir şey değil aslında ateşi yakıyorsun vesaire küçük küçük şeyler aslında bunlar çok küçük şeylerin bazen daha az etkisi olabiliyor ama daha büyük bir karar noktasında ya da birini öldürüp öldürmeme gibi şeyler arasında biraz aslında bu etkileşimin önemine göre de değişiyor. Yani benim tecrübem en azından. Ona göre hikayeye biraz daha katılıyormuş hissi yaratıyor yani çünkü o önemli kararı neticede bu yazılmış bir senaryo aslında önceden az çok ne olacağı kombinasyonların belli olabiliyor. Çok büyük olmayan yapımlarda ama o an benim etki edebiliyor olmam daha doğrusu. Benim. Deneyim şeyimi aldığımı etkiliyor. En azından yani diyorum ki ya ya şimdi yapamazsam işte falan diye böyle düşünüyorum yani”.

(K4)

Katılımcı 4, video oyunlarındaki hikaye ve anlatı deneyimini karşılaştırırken, geleneksel bir hikaye izlemek veya okumak ile interaktif bir oyun oynamak arasındaki farkları ele almaktadır. Geleneksel hikayelerde, okuyucu veya izleyici sadece senaryoyu takip ederken, interaktif bir oyunda oyuncunun hikayeye etkileşimde bulunma imkanı vardır. Bu etkileşim, oyuncunun hikayeyi şekillendirme ve sonucunu değiştirebilme imkanı ve potansiyelini de içermektedir. Oyuncu, hikayenin seyrini değiştirebileceği ve farklı sonuçlar elde edebileceği bir deneyim yaşar. Bu, oyuncunun daha fazla dikkatini hikayeye odaklamasını ve kararlarını daha dikkatli bir şekilde vermesini teşvik eder, bu durum hikayeyi daha çekici hale getirmektedir. Katılımcı 4, oyunların sunduğu her türden etkileşimlerin hikayeye daha fazla katılım sağlayarak oyuncuyu daha fazla içine çektiğini ifade etmektedir.

Oyuncu, küçük etkileşimlerden büyük karar noktalarına kadar her seviyede hikayeye katılma ve etkileme fırsatına sahiptir. İnteraktif oyunların oyunculara hikayeye daha fazla katılım ve etkileşim fırsatı sunması, oyuncunun hikayeye daha fazla bağlanmasını ve deneyimi daha kişisel hale getirmesini ve bu nedenle hikayenin daha çekici ve tatmin edici hale gelmesini sağlar.

“Uncharted’tır, Last of Us’tır. Hikaye derinliği olan karakterlerle bütünleştiğin. O tarz oyunlar oynuyorum. Yani karakteri mesela bir film aktörünü gördüğün gibi yani bir sinema filminde aktörleri gördüğün gibi orada oynadığın karakteri de gördüğün mesela işte ne bileyim Uncharted’ta Nathan’ı, Last of Us’ta Ellie’yi ya da Red Dead Redemption 2’de Arthur’u hani görebildiğin oyunlar daha fazla böyle sinematik geliyor insana ve daha çok seni içine alıyor oyunlar. Ve içine aldığı için de hani süre? İşte mesela dediğim gibi sabah başlıyorum akşam bitiyor bu hani gerçekten hikaye gibi içine alıyor ben ya şuymuşum hissi veriyor”. (K8)

Katılımcı 8, Uncharted, The Last of Us, Red Dead Redemption gibi belirli video oyunlarına örnekler vererek, oyuncuların bu tür oyunlarda hikaye derinliği olan karakterlerle bütünleşebileceğini açıklamaktadır. Bu tür oyunlar, oyunculara karakterlerini daha yakından tanıma ve karakterlerin gözünden olayları deneyimleme fırsatı sunmaktadır. Oyuncular, karakterin yaşadıklarını ve duygularını paylaşarak hikayeye daha fazla bağlanmaktadır. Bu tür oyunların sinematik bir deneyim sunarak oyuncuyu içine çektiğini ifade edilmektedir. Zira, karakterlerin, oyuncuların gözünde gerçek aktörler gibi canlandığı bu oyunlar, oyunculara film benzeri bir deneyim sunmaktadır. Oyuncular, sinematik olarak sunulan hikayeye daha fazla bağlanmaktadır ve oyunun içinde kaybolma hissini tecrübe etmektedirler. Bu da oyunun içine gömülme (immersion) deneyimini artırmaktadır. Dolayısıyla, video oyunlarının oyunculara hikaye derinliği ve karakterlerle duygusal bir bağ kurma fırsatı sunduğunu ve bu nedenle oyuncuların oyunları film benzeri bir deneyim olarak algılamalarına katkı sağladığını söylemek mümkündür. Sinematik video oyunları, oyuncuları karakterlerin dünyasına daha fazla dahil ederler ve bu da oyuncuların oyunları daha fazla içselleştirmelerini ve uzun süreli bir deneyim yaşamalarını sağlar.

“Kesinlikle oynamak yani tamam film izlemeyi çok seviyorum. Çok çok severim ama yani biri filmi yaşamak, biri filmi izlemek sadece hani o yüzden ben kesinlikle oynamayı tercih ederim. Yani hikaye derinliği olsun ya o kadar seviyorum ki oyun oynamayı yani kıyas bile kabul etmiyor. Hani o kadar diyeyim size. Yani tabii ki dediğim gibi aktıfsınız bir kere yani hani film izlerken sıkılıyorsunuz dikkatin dağılıyor. Çünkü hani seni gösterdikleri kadar etkileşimde bulundurdıkları kadar hani ne bileyim filmde bir şeyler düşünürsün. Böyle bir etkileşimi

girersin ama oyun sürekli sana bir şey düşünmeyi empoze ediyor. Hani düşünüyorsun, düşünüyorsun, düşünüyorsun. Ne yapmalıyım işte atıyorum. Savaşyorsun en basitinden Last of Us'ta savaş var işte nasıl yapmalıyım? Taktik geliyorsun, öliyorsun, başka bir taktik geliştiriyorsun”(K8)

Katılımcı 8, oyun oynamayı film izlemekten daha fazla tercih ettiğini belirtirken oyunlarda hikaye derinliği ve etkileşim imkanları olmasını çok sevdiğini ve bunun film izlemekle kıyaslanamayacak kadar önemli olduğunu ifade etmektedir. Film izlerken izleyici olarak sadece olayları izlerken, oyun oynarken oyuncu olarak sürekli etkileşimde bulunmak zorunda oldukları için daha fazla odaklanmak gerektiğine değinmektedir. Video oyunları, oyuncuların sürekli düşüncelerini ve karar vermelerini gerektirir, bu da oyuncuların hikayenin akışını ve sonucunu etkileyebilmesine olanak tanımaktadır. Video oyunları, oyuncuları taktiksel düşünmeye, stratejiler geliştirmeye ve problem çözmeye teşvik eder ve bu, oyuncuların deneyimini daha derinlemesine ve kişiselleştirilmiş hale getirir.

“Aslında ikisi de ama. Video oyunu sanırım tercih ederim çünkü ben genel hayatımda da hani aktif rol de olmayı işte öğrencilik hayatımda falan da hani seviyorum? Oyunda da böyle aktif olmayı işte benim yönlendirmem işte şu bu kontrol edebilmem kararları benim yapabilmem işte gidip kişiyle kendim konuşabilmem. Hani bunu tercih ederim çünkü yani daha gerçekçi yine buna çıkıyor. Gerçekçi şeylerden daha hoşuma gidiyor. Ve beni daha çok içine alıyor”. (K8)

“Sanırım istediğim gibi davranabilmek. Pek hani ben hani olur ya film hani karakter şunu niye yapmadı deriz ya hani? Ama oyunda biz bir o kararı o şeyi aklımızdaki düşündüğümüz gibi uygulayabiliyoruz sanırım ondan dolayı daha cezbedici geliyor” (K5)

Katılımcı 5, video oyunlarını film izlemekten daha çekici bulmasının temel sebebini “istediği gibi davranabilme” olarak belirtiyor. Birçok izleyici film izlerken karakterlerin aldığı kararlara veya hikayenin gidişatına müdahale edemediklerini ve bazen karakterlerin kararlarına itiraz ettiklerini belirtirler. Ancak video oyunları, oyunculara hikayeye daha fazla katılım ve etkileşimde bulunma fırsatı sunmaktadır. Nitekim, oyuncular, video oyunlarında karakterlerin yerine geçerler ve hikayenin akışını ve sonucunu kendi kararlarıyla etkileyebilirler. Video oyunlarının oyunculara hikayede daha fazla etkileşim ve faillik (agency) fırsatı sunması, oyuncuların hikayeye daha fazla bağlanmasını ve kendilerini hikayenin bir parçası olarak görmelerini sağlamaktadır.

“Mesela god of war serisinin hikayeleri muhteşem mitolojiden alınan ve çok böyle sürükleyici hikayeler. Ama ben mesela o filmi sinemada izlemektense god of war'un hikayesini o oyun grafiklerinin verdiği hissiyatla izlemeyi. Daha keyifli buluyorum bence çok mümkün senaryo

olarak daha bile iyi olabilir. Yani film senaryolarından. Ben dediğim gibi mesela Heavy Rain diyeceğim tekrar bence senaryosu çok iyiydi. Onu interaktifliği de çok iyiydi. Gerçekten birden çok sonuca ulaşabiliyordun aldığın kararlarla. Ben Uncharted'ın senaryosunu da çok severim. Hani sürükleyiciliğini çok severim” (K2)

Katılımcı 2, özellikle God of War gibi video oyunlarının hikayelerinin muhteşem olduğunu ve bu hikayelerin mitolojiden esinlendiğini belirtmektedir. Ancak bu hikayeleri sinemada izlemek yerine, oyun grafiklerinin sağladığı deneyimle oynamayı ve izlemeyi daha keyifli bulduğunu ifade etmektedir. Oyunların grafikleri, oyunculara hikayenin içinde gerçekten varmış gibi hissettirir ve bu da hikayeyi daha derinlemesine deneyimlemelerini sağlamaktadır. Katılımcı 2, bazı video oyunlarının film senaryolarından daha iyi ve sürükleyici olduğunu düşünmektedir. Örneğin, Heavy Rain gibi interaktif oyunların senaryolarının çok iyi olduğunu ve oyuncuların aldıkları kararlarla farklı sonuçlara ulaşabildiklerini belirtmektedir. Katılımcının görüşleri, video oyunlarının hikayelerini ve senaryolarını film izlemekten daha keyifli ve tatmin edici bulan izlerkitlelerin bakış açısını yansıtmaktadır.

5.2.6. Sinematik Oyunlar ve Çift Taraflı Haz

Video oyunları, basit bulmacalar ve satranç simülasyonlarından romanlarla veya aksiyon, korku, western vs. gibi tür filmlerine kadar birçok farklı eğlence biçiminden faydalanır ve kendi içinde eritirler. Video oyunları, araba yarışları, bir uçağı uçurma veya futbol, basketbol vs. oynama gibi gerçekliğin çeşitli yönlerinin simülasyonlarını sunarlar veya bir kent kurma, imparatorluklar yönetme vs. gibi karmaşık sosyal gelişmelerin simülasyonlarını sağlar. Çoğu video oyununun özelliği, bu geleneksel eğlence biçimlerini, oyuncunun oyunları şekillendirmede aktif olarak katılımını sağlayan etkileşimli bir forma dönüştürmeleridir. Sinema filmleri veya videolar, izlerkitlelere sadece bir anlatıyı ya da futbol müsabakası vs. gibi bir performansı takip edip olası sonuçları tahmin ederek pasif bir şekilde etkileşimde bulunma imkanı sunarken, video oyunları oyuncuya anlatının seyrini değiştirebilecek etkileşimsel imkanlar sağlar. Bu türden sesli ve görsel dünyalarla etkileşim, oyuncuya bir “sanal gerçeklik” içine daldığı hissini verir çünkü gerçeklik deneyimimiz sadece gördüğümüz ve duyduğumuz şeylerin olası belirginliğine bağlı değil, aynı zamanda bu algılarla etkileşimde bulunup bulunamayacağımıza da bağlı olabilmektedir. Video oyunlarının çok popüler eğlence biçimleri haline gelmesinde, izlerkitlenin doğrudan etkileşimine izin veren doğalarından kaynaklanan hazzın önemli bir payı olduğunu söylemek mümkündür. Bu bağlamda sinematik video oyunları, izlerkitlelere bir bozuk paranın iki yüzü gibi çifte bir haz

sunmaktadır: Birincisi, ekrandaki seyirlik temaşadan, bir başka deyişle gösterisellikten alınan hazdır. Görüntüler bir sinema filmi gibi kameraya alınmamış, aslında bilgisayarda üretilmiş görüntüler olsa bile çok gerçekçi olması bakımından ekranda olup biteni seyretmek oyunculara haz vermektedir. İkincisi de, oyunun simüle ettiği evrendeki göreceli kontrolden ve hikayenin akışı üzerinde söz sahibi olabilme ihtimalinden alınan hazdır. Bu iki farklı tür hazzın nitelikli biçimde üst üste binmesiyle sinematik oyunların sunduğu deneyim açıklanabilmektedir. Nitekim derinlemesine görüşmelerde katılımcıların ekseriyeti bu iki husus üzerinde durmuşlardır:

“The Walking Dead geliyor. Bunun çok güzel bir oyunu yapılmıştı. Bir de Detroit: Become Human geliyor. Bunda da kendin interaktif bir şekilde hem hikayeye yön veriyorsun. Güzel oluyor bunlar ikisi” (K9)

“Sanki bir filmin içinde ilerliyormuşsunuz gibi bir hissiyat oluşturuyor. Bu şekilde oyuncuların ilgisini çekmek de kolay ve başarılı olabiliyor [...] Oyunun hikayesinde ilerlerken oyunculara tanınan farklı yollar veya senaryolar diyelim olabiliyor. Bu seçeneklerin aslında oyunculara sunulması yani birden fazla yolla oyunda ilerleme şansı olması oyuncuya tercih olarak verilmesi oyunu oynarken hikayeyi de farklı şekilde deneyimlemeyi mümkün kılıyor. Bu da hem oyuncular açısından hem de yine oyunun ilerleyişi açısından güzel bir gelişme”. (K3)

Katılımcı 3’e göre, video oyunlarının oyunculara farklı yollar veya senaryolar sunma yeteneği video oyunlarının izlerkitlelere vaat ettiği çift taraflı hazzın en önemli sebebidir. Oyuncuların hikayenin gidişatını etkileyebilecekleri veya farklı sonuçlara ulaşabilecekleri seçenekler sunulduğunda, oyunun tekrar oynanabilirliği artar ve oyuncular her seferinde farklı deneyimler yaşama fırsatına sahip olurlar. Bu da oyunun hikayesini daha zengin ve ilgi çekici hale getirir. Nitekim Katılımcı 3, video oyunlarının oyunculara hikayeyi film izlerken hissettikleri gibi bir deneyim sunma yeteneği ve oyunculara farklı seçenekler sunma kabiliyeti sayesinde ilgi çekici ve tatmin edici hikayeler oluşturabildiğini vurgulamaktadır. Bu özellikler, oyuncuların oyun dünyasına daha fazla bağlanmalarını ve hikayeyi daha derinlemesine deneyimlemelerini sağlar.

“Oyunlarda ise direkt olarak siz kendiniz o karakterin yapacaklarını siz seçiyorsunuz. Sizin düşündüğünüzün ötesine gidemiyor. Çünkü o karakter ekstra yazılmış olanı değil, sizin yaptıklarınızı oynuyor. Yine mesela Detroit’ten örnek vereceğim. Detroit’te önünüze 4 tane seçenek sunulduğunda hepsinin devamı zaten yazılmış durumda. Yani bu oyun zaten evet kodlanmış durumda. Ama hangi yönden gideceğinizi siz seçiyorsunuz. Siz daha insaflı, daha iyi bir karakter oynamak istiyorsanız, insanların hayatlarına saygı duyduğunuz işte u

başkalarını öldürmediğiniz olabildiğince az zarar verdiğiniz olay isyan çıkartmadığınız bir oyun şemasında ilerleyebilirsiniz ya da uı bir gizlilik oyununda atıyorum. Siz daha kaotik bir insansınızdır ve patur kütür her yerde sıkarak her yerden işte hani bombalar füzeler atarak ilerlersiniz ama o gizlilik oyununda siz daha akılcı hareket etmek istiyorsanız daha zekanızı kullanmak istiyorsanız o karakterin işte daha yani kafanızda canlandırdığınızda o karakteri daha sinsice hareket eden bir ajan gibi canlandırırıyorsunuz ve kendinizi orada öyle görüyorsanız ona göre gizlilik temelli şekilde de ilerleyebilirsiniz. Mesela oyunda oyunun size sunduklarını siz kendiniz kafanızda bir şemayla, bir rotayla birleştirip oyuna aktardığınız için direkt olarak siz kendi hikayenizi yazmış oluyorsunuz. O yüzden insanlar kendilerini çok daha fazla filmlere göre oyunların içinde bulabilirler”. (K7)

Katılımcı 7’ye göre, izleyicilerin pasif bir şekilde bir hikayeyi takip etmek yerine, aktif bir şekilde hikayenin nasıl ilerleyeceğine karar verme yeteneğine, oyuncuların hikayenin seyrini belirleme yeteneğine sahip olmaları sinematik video oyunlarından alınan hazzın kaynağıdır. Örneğin, Katılımcı 7’nin de dikkat çektiği David Cage’in Detroit: Become Human oyununda oyunculara sunulan farklı seçenekler, hikayenin gidişatını değiştirebilmekte ve farklı sonuçlara yol açabilmektedir. İnsaflı ve iyi bir karakteri canlandırmak isteyen oyuncular, karakterlerinin insan hayatına saygı göstermesini ve az zarar vermesini tercih edebilirler. Diğer yandan, daha kaotik bir oyun tarzı tercih edenler, patlayıcılar ve silahlar kullanarak daha agresif bir yaklaşım benimseyebilirler. Bu, oyuncuların kendi oyun tarzlarına ve değerlerine göre oynama özgürlüğünü yansıtmaktadır. Oyuncular, oyun dünyasındaki seçenekleri kendi tercihlerine göre bir araya getirerek, kendi hikayelerini şekillendirirler. Böylece, izleyici olarak pasif bir hikayeyi izlemek yerine, hikayenin yaratıcıları haline gelmelerine olanak tanınmaktadır.

“Ama günümüz teknolojisinde işte güncel oyunlarda bir karakteri kontrol edip sanki bir sinema filminde ilerliyormuş hissine kapılmak da da etkileyici bir şey yani. O da yani oyun dünyası ve sinemanın sanki iç içe geçebileceğini hissettiriyor. Yani güzel bir şey açıkçası. Yani bir karakteri kontrol edebilmek, onunla aynı duyguları hissetmek. Yani onun da birlikte ilerlemek yol almak, yani görev yapmak sürpriz sonlara ne olacağını bilmeden o duyguyu yaşamak da zaten sinemayla sinemadaki gibi. Tıpkı oyuncu o sinemadaki oyuncunun yaşadığını sanki oyunda siz yaşıyormuşsunuz gibi hissettiriyor size. Bu da oyunların aslında güzel bir yönü”. (K3)

Katılımcı 3, çağdaş video oyunları ile sinema arasında bir tür iç içe geçme meydana geldiğine değinmektedir. Oyuncular, oyunları kontrol ederken aynı zamanda karakterlerinin hissettiklerini deneyimlerler. Bu açıdan günümüz video oyunları izleyicilere aktif bir şekilde

katılma ve karakterlerle derin bir duygusal bağ kurma fırsatı vererek, oyunların ve sinemanın izleyicilere etkileşimli bir deneyim sunarak iç içe geçmesini ve birbirine yaklaşmasını sağlamaktadır.

“Yani bu. Hem duygusal olarak bağlanıyorsun. Bir noktada duygusal olarak bağlandığın için de çok daha gelişmiş bir deneyim yaşıyorsun. Aslında filmlere ve dizilere nazaran. Çünkü bir noktada hikayenin akışını etkiliyorsun. Bu çok önemli bir şey. Çok keyifli”. (K8)

“Şimdi bana, o yüzden o etkileşimi verince sistem ben biraz onu yönlendirme özgürlüğüne sahip olduğum için bana biraz işte diyorum ya kontrol hissi veriyor. Ben biraz daha rahatlamış hissediyorum. Hem aslında böyle tetikte oluyorsun. Sürekli bir şey mi yapacağım? Şimdi buradan bir şey mi çıkacak? Hem o aslında şeyi de biraz diri tutuyor. Mesela film izlerken en aslında direkt şunu söyleyeyim, film izlerken mesela bazen ne yapıyorsunuz mesaj geliyor telefona bakıyorsun ya da böyle durduruyorsun. Yemek yerken izliyeyim falan diyorsun. Oyun oynarken de bu az çok yapılıyor ama sen orada bir etkileşim halindeyken bunu yapamıyorsun. Telefona mesaj geldi, bakayım olmuyor hatta [...]Hani? Çünkü o anda bir şeyle meşgulsün, başka bir şeyle uğraşamıyorsun hani ben birazcık o yüzden şey olduğunu düşünüyorum. Senin tamamen içine aldığı için o etkileşim yani eş zamanlı etkileşim oluyor çünkü” (K4)

Katılımcı 4, video oyunları oynarken oyuncuların sürekli olarak etkileşim halinde olmaları gerektiğini ve bu nedenle oyun deneyiminin daha dikkatli ve tetikte olmalarını sağladığını vurgulamaktadır. İzlerkitleler, oyunun içine daha fazla dahil olurlar ve bu da deneyimi daha heyecanlı kılmaktadır. Video oyunlarının oyunculara kontrol ve etkileşim hissi verdiğini, bu nedenle daha içine alan ve tetikte tutucu bir deneyim sunduğunu ifade etmek mümkündür. Oyuncular, oyun oynarken dikkatlerini dağıtmadan oyunun içine tamamen dalarlar ve bu da oyun deneyimini diğer eğlence biçimlerinden ayıran bir faktördür.

“Tabii yani zaten sinemada çok dışarıdasın. Bir duvarın arkasından seyrediyorsun. Hani tabii ki orada da bir katarsis yaşıyorsun. Karakterle özdeşleşiyorsun ama bir yere kadar. Çünkü ne olacağını sadece merak edebiliyorsun ama interaktif olduğu zaman bir kere karakterle özdeşleşmen artıyor. Yani mesela Detroit: Become Human’da androidleri oynuyordum ama bir insan olarak o androidlerle o kadar özdeşleşiyorduk ki işte bir şey Kara mıydı dışı olan Android mesela onun. Böyle bir esir kampına düştüğü bir seçim vardı mesela. Ben onu yaptığımda endişeden ölmüştüm. Çünkü yanında küçük bir kız vardı. Kızın ölümüne sebep olacağım diye ödüm kopmuştu falan. Yani bir sinema filminde de bu heyecanı yaşayabilirsin ama sebep olacağım için. O anda o işte bir karakterin kaybı da daha çok senin için bir kişisel. Kişisel bir meseleye dönüşüyor, onu kurtarıyor olmak da kendini kahraman

gibi hissettiğin hani ben hiç ölmeden geçtim ve benim seçimlerim işte onu kurtardım, bunu yaptı. O yüzden tabii ki çok farklı deneyimler yani hissiyat ve hikaye anlatıcılığı olarak sinemaya çok benzese bile o interaktiflik tamamen böyle her meseleyi kişiselleştirdiğim bir deneyim oluyor benim için". (K2)

Katılımcı 2, sinema izlerken izleyicinin bir duvarın arkasından olayları izlediğini ve karakterlerle sınırlı bir özdeşleşme yaşadığını belirtmektedir. Ancak, video oyunlarında özdeşleşme daha derin ve etkileyici bir şekilde gerçekleşebilir çünkü oyuncular karakterleri aktif bir şekilde kontrol ederler. Bu, video oyunlarının izleyicilere daha kişiselleştirilmiş bir deneyim sunmasını sağlamaktadır. Katılımcı 2, "Detroit: Become Human" adlı bir video oyununu örnek olarak vermiştir. Bu oyunda, oyuncu bir androidi kontrol ederken, karakterle özdeşleşmenin ne denli güçlü olduğunu ve karakterin yaşadığı deneyimlerin oyuncu için kişisel bir meseleye dönüştüğünü ifade etmektedir. Özellikle bir seçim sonucunda yaşanan endişenin ve sorumluluğun, izleyicinin oyuncu karakteri olarak kendini hissetmesine neden olduğunu açıklamaktadır. Video oyunlarının temel özelliklerinden biri, oyuncuların hikayeyi ve karakterin kaderini kendi seçimleriyle şekillendirebilme yeteneğidir. Bu, izleyicinin olayların akışını etkileyen bir oyuncu haline gelmesini sağlar ve bu nedenle deneyim daha kişiselleştirilmiş ve etkileyici hale gelir. Bu açıdan, video oyunlarının izleyici kitlesi tarafından sinema ile karşılaştırıldığında daha derin özdeşleşme ve kişiselleştirilmiş bir deneyim sunma yeteneği nedeniyle önemli bir eğlence biçimi olarak algılandığını söylemek mümkündür. Video oyunları, izleyici kitlesine karakterlerle daha yakın ve etkileşimli bir ilişki kurma fırsatı sunmaktadır, bu da deneyimi daha özel ve kişisel kılmaktadır.

"Bir film aktörünü sadece izliyorsun ama kendi kontrol ettiğin karakteri hem izleyip hem de hareketlerine yön veriyorsun. Ama mesela hani oyunun da hikayesinin anlatısını deneyimlemeye yani oyunun hikayesini yaşarken sanki o film aktörünün yerine geçmiş gibi oluyorsun. Yani ben bu tür bir benzerlik düşünmüştüm. Örneğin Indiana Jones'u izlerken sadece Indiana Jones'u izliyorsun ama Uncharted mesela Indiana Jones'un çıkması. Oradaki karakteri kontrol edebiliyorsun. Tabii bir anda film karakterine dönüşmüyorsun, aktör de olmuyorsun ama çocukken sopayla kılıç dövüştürmek gibi. Hani basit gelebilir ama güzel bir his. Yani bence". (K5)

Katılımcı 5, video oyunlarının karakterlerle daha derin bir özdeşleşme sağladığını vurgulamaktadır. Bir film izlerken, izleyici sadece karakterleri seyretmekteyken, video oyunlarında ise oyuncu karakteri kontrol ederek aynı zamanda karakterin bir parçası gibi hissetme fırsatına sahiptir. Bu durum, oyuncunun hikayenin içine daha fazla dahil olmasına ve karakterin yerine geçmiş gibi hissetmesine katkıda bulunabilmektedir. Bu deneyim, video

oyunlarının oyunculara daha etkileyici ve kişiselleştirilmiş bir deneyim sunma potansiyeli sayesinde filmlerde izleyicinin pasif bir şekilde izlemesinden farklıdır. Oyuncular, karakterleri kontrol ederken hikayenin içine daha fazla çekilirler ve bu deneyim film izlemekten farklı bir tatmin sağlamaktadırlar.

“Bir çok şeyi alabiliyorsun, o toplayabiliyorsun, geyik avlayabiliyorsun, falan filan tabii o zaman gerçek yaşam deneyimine giderek yaklaşıyor galiba. Ve bu gerçek yaşam deneyimine yaklaştıkça evet, kesinlikle haz benim hazzımı artırıyor. Bu mesela oyundan yaşadığım hazzı arttırıyor”. (K1)

“Eskiden bunun bu kadar ciddi şey olduğunu düşünmezdim ama aslında oyun bitirdiğimde ulaştım. Finalde biraz şey görüyorum yani hani? Bayağı yani ufak bir ayna gibi yani hani tamam, yani çok çok zayıf bir ayna çok blur bir ayna ama hani böyle bir koymuşlar? Oyunun başından seçimler yapmıştı ve oyunu oraya getirmişim demek ki ya bu bana benim hakkımda bir şey söylüyor olabilir. Böyle bir refleks durumu var sanıyorum bunu seviyorum. İkincisi de şunu seviyorum. Seçim yapma geriliminin olması çok gerçek hayat deneyimini yaklaştıran bir şey bu. Çünkü gerçek hayatta da seçimler yapıyoruz. Yani gerçek hayat nasıl geri döndüremeyeceğimiz. Seçimlerden ibaret ise. Oyunun da bu konuda beni buna zorluyor olması oyum deneyimini, stresini biraz arttıran bir şey. Bu kötü bir stres değil. Bu arada örneğin detroit’te ya sonuçta ne olabilir ki yani hani o anlamda kötü bir stres değil, en fazla oyunu öyle değil de böyle bitirirsin. Ama yine de o an geldiğinde yani işte şunu mu yapayım, bunu mu yapayım? Kararı oyun bana sorduğunda ufak bir stres oluyor, ama güze bir stres”. (K1)

“Oyun oynarken yani karakteri biz yönettiğimiz için hareketlerinden daha çok mesul olabiliyorsun. Ondan sonra daha böyle yakının gibi geliyor sana ama şey öyle değil en nihayetinde. Filmde hani oyuncu. Senden bağımsız tamamıyla kendine ait bir dünya var ama sen o avatarın dünyasına sen dahil oluyorsun, anlatabiliyor muyum? O senin hayatına dahil olmuyor aslında sen onun hayatına dahil oluyorsun, misafir oluyorsun ama. Sinemadaki işte oyuncuya tutup da öyle bir şey yapma gibi bir imkanımız yok. Onlar sadece işte işin şov kısmını yapan hiçbir zaman bizim etkileşim içerisine giremeyeceğimiz ünlü kişiler ama oyundaki avatarlar da çok çok ünlü kişiler inanılmaz derecede yani bir Mario’yu alın mesela”. (K6)

5.2.7. Film ve Oyun Karakterleriyle Özdeşleşme ve Duygusal Bağ

Sinematik video oyunları ve sinema filmleri arasında izlerkite deneyimi ve etkileşim biçimleri ve düzeyleri açısından önemli farklılıklar olsa da, hikaye anlatımı ve karakter

gelişimi hususunda birtakım benzerlikler olduğunu varsaymak mümkündür. Nitekim, örnekleme oluşturan izlerkitle ile gerçekleştirilen derinlemesine görüşmelerde üzerinde durulan konulardan birisi de film ve video oyun karakterleriyle özdeşleşme ve duygusal bağ kurma arasındaki ilişkidir.

“İşte onun bakış açısıyla gördüğünüz ama oyunda aktif olduğumuz için farklılıklar şu hani ben daha çok benimsiyorum, oynadığım karakteri tamam film karakterini de böyle izliyorsun, görüyorsun onun psikolojisini anlamaya çalışıyorsun. Öyle yorumluyorsun ama oyunda böyle o karakterle bütünleşiyorsun, onu hissediyorsun. O yüzden hani benzerlikler olsa da hani o ideal tip işte olmak istediğin insan, ondan sonra benimsediğin insan olsa da hani oyunda bu bir tık daha fazla olduğu için tamam benzerlikler oluyor ama. Oyunda bunun daha içselleştiriyorsun, kendi problemin gibi görüyorsun filmde Aaa diyorsun, heyecanlanırsın, izliyorsun merak ediyorsun, oyunda yapmalıyım. Şunu yapmalıyım, bunu yapmalıyım, ben yapıyorum. Duygusuna kapılıyorsun bence”. (K8)

Katılımcı 8'in yaptığı kıyaslama, birbirine benzer bir deneyimi sunduğu varsayılan sinema filmleri ve video oyunlarında karakterler ile özdeşleşme ve duygusal bağ kurma açısından her iki medyanın izlerkitleye yaşattıkları deneyimin farklılaştığı nüanslara işaret etmektedir. Nitekim derinlemesine görüşmede katılımcılar, filmlerde karakterlerle kurulan ilişkinin daha çok gözlemci bazlı olduğuna dikkat çekmektedir. Film izleyicisi, karakterleri dışarıdan izler ve onların psikolojilerini, motivasyonlarını, vesaireyi anlamaya çalışır. Bu süreç de, izleyicinin karakterlerle empati kurmasını ve hikayeyi yorumlamasını sağlar, ancak bu etkileşim pasiftir. Öte yandan, video oyunlarında oyuncular, karakterlerle çok daha aktif bir ilişki içerisinde. Oyuncular, karakterin bakış açısını benimser ve oyunun içerisinde aktif rol almaktadırlar. Bu durum, karakterle bütünleşmeyi ve onu daha derinden hissetmeyi mümkün kılmaktadır. Oyuncular, karakterin karşılaştığı zorlukları ve problemleri kendi sorunları gibi algılamaktadır ve bu durum, karakterle daha güçlü bir özdeşleşmeye ve duygusal bağ kurmaya yol açmaktadır.

“Kesinlikle bir video oyununda kontrol edebileceğim karakterler. Çünkü o video oyunundaki karakterin kişiliği benim kendi kişiliğimden oluşuyor. Bir filmde yazarın yazdıkları dışına çıkamıyor insan yani zaten. Yazar bir karakteri oluşturmuş oluyor ve ben burada kendim ile bağlantılar kurabilirim”. (K7)

Katılımcı 7, video oyunlarında bir karakteri kontrol etmenin ve onun kişiliğini kendi kişiliğinden oluşturmanın önemine değinmektedir. Oyuncular, video oyunlarında kendi kararlarını ve tercihlerini yansıtarak karakterleri kişiselleştirebilir ve bu, oyuncuya oyun dünyası içinde kendini daha fazla ifade etme imkanı sunmaktadır. Dahası, Katılımcı 7 sinema

filmlerine atıfta bulunarak, film karakterlerinin bir yazar tarafından oluşturulduğunu ve izleyicilerin bu karakterlerin kişilikleri veya hikayeleri üzerinde herhangi bir etkisi olmadığını belirtmektedir. Bu durum, izleyicilerin karakterlerle bağ kurma sürecini kısmen sınırlamaktadır, çünkü karakterler ve onların hikayeleri tamamen yazarın yaratıcılığına ve vizyonuna bağlıdır. Video oyunlarında oyuncular, kendi tercihleri ve eylemleri yoluyla karakterle kişisel bir bağ kurabilmektedir. Bu, oyun karakterinin kişiliğinin oyuncunun kendi kimliğiyle örtüşmesini sağlamaktadır. Buna karşılık, filmlerde izleyici genellikle yazarın yarattığı karakterle pasif bir şekilde özdeşleşir ve bu karakterle sınırlı bir bağlantı kurabilir.

“En başta onu söylediğim için ben, çünkü seyreden ziyade ben oyunu oynamayı tercih ederim dediğim için o yüzden direk öyle söyledim. Yani ben şeyi sevmiyorum. Bu arada şu demek değil, yani ben izlediğim bir filmde ana karakterle hiç özdeşleştirmiyorum. Kendimi anlamda söylemedim ama. Karakteri ben yönlendirebildiğim zaman daha etkileniyorum. Senaryodan ben daha çok etkileniyorum. O yüzden onu tercih ederim yani”. (K4)

“Bir bilgisayar oyunu sanırım eğer sen kendi tercihim hakkında oyunda istediğin şeyleri yapabileceğimden oyunları tercih ederim, oynadığım karakterleri”. (K5)

Video oyunlarında oyuncuların karar verme sürecinin bir parçası olmaları, sinematik video oyunlarının geleneksel sinemaya göre daha yoğun ve katmanlı bir özdeşleşme sunmasını mümkün kılmaktadır. Oyuncular, “Şunu yapmalıyım, bunu yapmalıyım” gibi düşüncelerle karakterin eylemlerini yönlendirir ve bu süreç içinde karakterle daha yoğun bir şekilde özdeşleşirler. Film izlerken yaşanan “Aaa” anları ve heyecan, oyunlarda “Ben yapıyorum” duygusuna dönüşür ve bu da oyuncuya daha etkileşimli ve içselleştirilmiş bir deneyim sunar. Oyunlar, karakterlerle daha aktif ve içselleştirilmiş bir ilişki sunarken, filmler daha çok dışarıdan bir gözlemci perspektifi ve empati üzerinden bir bağ kurma imkanı sunmaktadır. Burada göz önünde bulundurulması gereken husus, sinematik video oyunları, kendi bütünlükleri içinde kimi zaman etkileşimi askıya alarak filmlerdeki gibi dışarıdan gözlemci perspektifini; kimi zaman da etkileşimi ön plana çıkararak karakterlerle daha aktif, katılımcı ve içselleştirilmiş bir ilişki kurmaya izin veren perspektifi ön plana çıkarmaktadır. Sinematik video oyunlarının sunduğu deneyim bu iki kutbun arasında gerçekleşen bir salınımdan oluşmaktadır.

“Video oyunu çünkü dediğim gibi filmde ne kadar özdeşleşirsem özdeşleşeyim bir söz hakkım yok ve hani onun şey oluyor tabi filmde mesela özellikle sizinle benzer yollardan geçen insanların hikayelerini izliyorsanız o özdeşleşme artıyor. Ama onun yaptığı seçimi ben yapar mıydım? Emin olamadığım noktada biraz kopabiliyorum ama bu tarafta seçimi kendim

yaptığımı kontrol edebildiğim bir karakter olduğu için benim için daha kolay özdeşleşmek”.
(K2)

Video oyunları genellikle oyuncuların kararlarını ve eylemlerini hikaye akışına entegre eder. Bu, oyuncunun kendi seçimlerinin sonuçlarına bağlı olarak karakterle daha derin bir bağ kurmasına olanak tanımaktadır. Birçok video oyunu, karakterleri kişiselleştirme ve özelleştirme seçenekleri de sunmaktadır. Bu, oyuncuların karakterlerle daha kişisel bir ilişki kurmasını da kolaylaştırmaktadır, bu durum filmlerde mümkün değildir. Sinematik video oyunları, çağdaş izlerkitleler için, sinema filmlerinin sunduğu her şeyi sunarken filmlerde mümkün olmayan, eksiklik olan bu kişisel ilişkiye de olanak tanır. Geleneksel sinema 20. yüzyılın başat hikaye anlatımı formu olarak kolektif bir deneyime imkan tanırken, 21. yüzyılın hikaye anlatımı formu olarak sayılabilecek video oyunları zamanın ruhuna da uygun olarak daha kişisel, daha biricik bir deneyimi ön plana çıkarmaktadır.

“Bir bölümü geçince ve kendi kararlarımı seçimlerimle bunu yapınca kendime gurur falan duyabiliyorum ya da tam tersi benim yüzümden bir karakter ölünce çok daha kendimi kötü hissedebiliyorum. Vicdan azabı çekebiliyorum. O oyunun evrenindeyken o yüzden çok farklı bende sinemayla o anlamda”. (K2)

Video oyunları, belirli görevleri tamamlama ve zorlukları aşma yoluyla karakterle özdeşleşmeyi ve bağ kurmayı desteklemektedir. Bu, oyuncunun başarıları aracılığıyla karakterle daha güçlü bir ilişki geliştirmesine olanak tanımaktadır. Hem filmlerde hem de oyunlarda, iyi yazılmış ve derinlemesine işlenmiş karakterler, seyirci veya oyuncular arasında empati ve duygusal bağ oluşturabilmektedir. Dahası, güçlü bir hikaye anlatımı, izleyicilerin ve oyuncuların hikayeye ve karakterlere entelektüel ve duygusal anlamda yatırım yapmasını sağlamaktadır. Bu durum, her iki medya türünde de özdeşleşmeyi teşvik etmektedir. Filmler ve oyunlar, izleyici ve oyuncuların duygusal tepkilerini (neşe, üzüntü, heyecan, korku vb.) tetikleyebilir ve bu, karakterlerle kurulan bağın güçlenmesine yardımcı olur. Sonuç olarak, hem filmler hem de oyunlar, karakterlerle özdeşleşme ve duygusal bağ kurma açısından güçlü medyalardır ancak oyuncuların hikaye üzerindeki etkileşimi ve kontrolü, video oyunlarını benzersiz kılar ve farklı bir özdeşleşme deneyimi sunmaktadır.

5.2.8. Video Oyunlarının Sinema Filmlerini Yeniden Dolayımılması

Sinema başlangıcında kendisinden önceki medyaları yorumlayarak, işe koşarak, tekrar-dolayımlayarak kurumsallaşmaya çalışmıştır. Sinemanın izlerkitlesinin inşası daha önceki teknolojik temsil biçimleri olan büyümlü fener gösterilerine, panoromalara dayanmaktaydı. Savaşlar, seyahatler, doğal felaketler, hayalet gezileri gibi gerçekçi ve/ya da

egzotik konuları resmederken erken dönem sinema fotoğraf ve stereografi gibi belgesel ve gösterimsel medyayı tekrar-dolayıma sokmuştur. Anlatı sinemasının tam gelişmemiş, ilkel örnekleri verilmeye başlandığında tiyatro oyunları, romanlar, masallar, halk hikayeleri vb.lerine yönelinmiştir. Erken dönem sinemanın halka açık gösterimi, yeni dijital medyanın kişisel ya da umumi temsili gibi mevcut temsil ve eğlence biçimlerinin harmanlanmasıyla gerçekleşmiştir.

Günümüzde benzer bir algısal süreklilik; çağdaş etkileşimler sineması ile sinema salonunda gösterilen film ve onun çeşitlemeleri, tekrar-dolayımamları olan DVD'ler, video oyunları, internet siteleri vb. arasında gerçekleşmektedir. Bu değişimin doğal bir sonucu olarak, çağdaş izlerkitleler artık aygıt (apparatus) kuramının ya da bakış (gaze) kuramının tahayyül ettiği gibi karanlık bir salonda rüyaya benzer bir şeyi kıpırdamadan deneyimleyen bireyler değil, ev ortamında ya da başka herhangi bir toplumsal uzamda cep telefonu, tablet, bilgisayar ekranı yoluyla sinematik deneyimi yaşayan etkileşimde bulunan bireylerdir.

Sinematik video oyunları da kendinden önceki biçimlerin unsurlarını ve karakteristik özelliklerini tekrar-dolayımamaya (remediation) tabii tutmaktadır (Bolter ve Grusin, 1999). King ve Krzywinska (2002: 4), bu süreci “dolaysızlık” ile “hiper-dolayımlılık” arasındaki diyalektik alış-veriş olarak tanımlar. “Dolaysızlık” oradalık hissini ve yeni kitle iletişim aracının şeffaflığını, hiper-dolayımlılık ise yeni izlerkitlenin yeni kitle iletişim aracına yönelik farkındalık düzeyini ifade eder. Özellikle video oyunlarındaki oyun dünyasına dalma hissi, oyuncuların aşına olduğu temsilleri ve kurmaca uzamları anlamlandırmaya yarayan sinematik kodların aracılanmasına dayanmaktadır. Nitekim, sinema filmlerine özgü lens yansıması, kamera hareketleri, film şeritleri vs. gibi optik efektlerin ya da filme alınmış bir görüntü ilüzyonu yaratan, bir kameranın varlığını ima eden ekrana kan, çamur vb.lerinin sıçraması gibi efektlerin oyun deneyimine nasıl bir katkı sağladığı sorulduğunda katılımcılar aşağıdaki ifadeleri kullanmışlardır:

“Oyunu etkileyen, oynanışı daha sürükleyici hale getiren önemli bir etken. Örneğin, kamera hareketleri olsun, örneğin ani efektler olsun, görsel efektler falan oyunun içinde heyecan, korku, macera gibi duyguları körükleyen. Belki de en önemli olgulardan ve çalışmalardan birisi de bu bana soracak olursanız. Oyunun yapım aşamasındaki en önemli olgu bence bu. Hem sinematik anlamda hem sinematik duyguya kaptırıyorsunuz kendinizi hem de oyunun oynanışını da aynı şekilde sinematik bir hava ile oynadığınız için bu anlamda bu tür şeylerin başarılı olmasından dolayı daha gerçekçi hissettiriyor yani bu yüzden”. (K3)

“Bunları kullanmadan da dijital olarak üretildiği için bunları kullanmadan da o sahneleri verebilir. Ama bazı oyunlar bilerek hani filme benzetmeye çalışıyorlar. Bu ara sahneleri

şeyleri ya bunun en tipik örneği mesela Red Dead Redemption 2’de şey var at sürüyorsun mesela at sürerken böyle sinematik bir sahne olsun diye. Normalde oyunda böyle film şeridi yok ama o gideceğin yere kadar mesela 1-2 dakikalık bir yolculuk at sırtında. Orada altta üstte film şeritleri geliyor ve hangi bir western filmini izliyormuşsun gibi oluyor sanki hani? Atınla sen kontrol ederek gitmiyormuşsun da bir film sahnesini izliyormuşsun gibi oluyor”. (K7)

Katılımcı 7’nin ifadeleri video oyunlarının sinema tekniklerini nasıl benimsediği ve bunu oyuncu deneyimine nasıl entegre ettiği üzerine önemli bir örnek sunmaktadır. Burada, “Red Dead Redemption 2” oyununun belirli bir özelliği, sinematik tekniklerin video oyunlarına nasıl uygulanabileceğinin bir örneği olarak karşımıza çıkmaktadır. Red Dead Redemption 2’de oyun boyunca, normalde bulunmayan film şeritleri kimi zaman eklenerek, oyuncunun bir vahşi batı filmini izliyor gibi hissetmesi sağlanmaktadır. Oyun, film şeritleri ekleyerek ve belirli bir görsel stil kullanarak, belirli bir türün (bu durumda Western) atmosferini ve estetiğini yansıtır. Bu, oyun içi hareketin basit bir yolculuktan, sinematik bir deneyime dönüşümünü temsil etmektedir. Oyuncu, kontrolü tamamen kaybetmese de, oyunun bu bölümünde daha çok bir film sahnesinin izleyicisi haline gelmektedir. Red Dead Redemption 2’nin tipik bir örneği olduğu sinematik video oyunları sinematik sahneleri ve teknikleri, hikaye anlatımını ve atmosferi zenginleştirmek için kullanmaktadır. Oyunun bu bölümleri, oyuncuya film izleme deneyiminin hissini vermektedir. Oyun, interaktif olmayan (veya kısıtlı etkileşim sunan) anlar yaratarak, sinema ile benzer duygusal ve görsel etkileri sağlamaktadır. Oyuncu bu anlarda, hikayenin anlatılmasına daha çok odaklanmaktadır.

“Yani evet hoşuma gidiyor ya benim öyle şeyler hatta öyle diyeyim. Yani belki şöyle düşünülebilir orada. Orada bir kamera olduğunu unutmuşsun ama o sana hatırlatıyor. O deneyimin önüne geçiyor gibi de değerlendirilebilir. Aslında şu an düşününce ama ben seviyorum bilmiyorum şey gibi geliyor yani o anda bir adam böyle bir şey yaratıyor, bir etki yaratıyor ya işte direk cama geliyor sanki sana geliyormuş gibi böyle. Ve o hoşuma gidiyor yani o yarattığı etki. Ya mesela şey var mesela Forza diye bir araba yarışı oyunu var. Onda mesela şey araba sürerken cama sinekler felan yapışıyor böyle. Eğer oyun içi kameraya pardon araç içi kameraya alırsanız yani orada mesela cama sinekler yapışıyor ya da işte karşıdan güneş vurduğu zaman mesela sanki bir kameradan seyrediyormuş gibi ekranda böyle parlama oluyor. Hani göremiyorsun önünü falan böyle enteresan şeyler var”. (K4)

“Onu evet. Ya film sinematik etki veriyor. Güzel oluyor, yani gerçekçi yani nasıl açıklayacağımı bilemedim ama. Böyle sinematik olarak güzel duruyor. Oyunu genel görmek farklı açılardan görmek işte farklı kamera açılarıyla görmek. Hani o sinematik havayı da

veriyor ama aynı zamanda da oyuncu da sensin böyle. Filmle gerçek hayat harmanını bunlar daha iyi yapıyor bu tarz oyunlar". (K8)

Forza örneğindeki gibi, oyun-içi görsel detaylar, örneğin araç içi kamerasından görülen sineklerin cama yapışması veya karşıdan vuran güneşin parlama yapması gibi efektler, oyuncuya daha gerçekçi bir deneyim sunmaktadır. Bu tür detaylar, oyunun tamamen bilgisayarda üretilmiş görüntülerden ibaret olsa da, kameraya alınmış görüntü ilüzyonu yaratmaktadır. Oyun içi ve araç içi kamera açıları, oyuncunun oyun dünyasını algılama biçimini etkilemektedir. Bu, oyunun, farklı kamera açıları ve görsel efektlerle deneyimi nasıl zenginleştirdiğine de işaret etmektedir.

"Bunlar sinema sinema izliyor hissimi besliyor. Yani yine o aynen aynen o sinematik deneyim anlamında besliyor. Şey anlamında yani interaktiflik anlamında bana bir şey katmıyor. O kanın sıçraması ama sinema deneyimlerini tabii ki çağrıştırdığı için o gözle bakmamı sağlıyor. Daha böyle sinematik bir deneyime çeviriyor. Çünkü dediğin gibi orada hani o kamera? Var hissiyatı da geliyor işin içine yani. Ama dediğim gibi interaktiflik anlamında çok beni etkilemiyor. Sadece hissi orada yükseltiyor. Sinemayla aynı şeyi yapıyor aslında". (K2)

"Daha da böyle şey gibi olabilir. Eğer öyle hissedersen varsa daha böyle filmmiş gibi sinemaymış gibi falan olabilir bazen mesela annem gelirdi bizim yanıma biz oyun oynuyor olurduk. Ondan sonra bizim mesela film izlediğimizi falan zannederdi böyle aaa bu ne güzel filmmiş falan yapardı, ondan sonra olabilir yani o şekilde etkileyebilir bence. Ama çok şey mi? Çok böyle ıı büyük ya da ıı çok gereksiz, bazen bilgileri verenler oluyor, onlara gerek yok. Onların kaldırılması gerektiğini düşünüyorum ben". (K6)

Bolter ve Richard Grusin, "Remediation: Understanding New Media" adlı kitaplarında remediation (yeniden dolayım) kavramını öne sürmektedirler. Yazarlara göre, remediation bir medyanın başka bir medyada temsil edilmesidir (2003: 45) ve bu durum dolaysızlık (immediacy) ve hiper-dolayımlılık (hypermediacy) olarak adlandırdıkları iki ogu tarafından desteklenmektedir. Yeniden dolayım olgusu etrafında, her medya kendisinden öncekilerini içerir ve üzerine inşa eder, böylece medyanın tarih boyunca evrimleşmesi gerçekleşmektedir. Bolter ve Grusin'in tarif ettiği bu süreç Marshall McLuhan'ın her eski medyanın bir sonraki medyanın içeriği haline gelmesi ilgili tespitini de yankılamaktadır.

Dolaysızlık, aynı zamanda şeffaflık olarak da anlaşılabilir; bir medyanın dolayım sürecini gizlediği, aracısız gibi görüldüğü durumdur. Dolaysızlık durumunda, medya var olmaktan çıkmalı ve izleyicilere neredeyse başka bir dünyaya veya kendi dünyalarının bir uzantısına bakıyorlarmış gibi temsil edilen şeyi bırakmalıdır. Bu muhtemelen tanıdık bir fikirdir, çünkü dolaysızlık çabaları, Batı'da en azından on beşinci yüzyıldan beri görsel ve

sözlü temsilde öne çıkmıştır. Diğer taraftan, hiper-dolayımlılık temelde medyanın kendi varlığını ya da materyal temelini, aracılanma sürecini öne çıkarmasına, izlerkitleye sürekli hatırlatmasına dayanmaktadır. Örneğin, video oyunlarında oyuncunun sağlık çubuğunu, donatılmış eşyalarını, yeteneklerini veya işaretli hedefleri gösteren bir pusula ya da harita hiper-dolayımlılığa örnek olara verilebilir. Ayrıca, oyuncular oyunu herhangi bir zamanda “durdurabilir” veya envanterlerini açabilir, bu da ekranı tamamen dolduran bir pencere ile sonuçlanır. Örneğin, duraklatma menüsü açıkken, oyuncu oyunun geri kalanıyla etkileşimde bulunamaz ve duraklatma menüsünü kapatana kadar yalnızca bu menü içinde eylemlerde bulunabilir. Bu açıdan, katılımcılara oyunlarda bu türden arayüz öğelerinin kapatılabilmesinin sonuçları sorulduğunda, arayüz öğelerinin kapatılmasının dolaysızlık hissini arttırarak daha sinematik bir deneyim yaşadıklarını, fakat oynanışın daha da zorlaştığını belirtmişlerdir:

“Oyunlarda arayüz öğelerinin kapatılabilmesi. örneğin yeni başlanan bir oyunda oyuncular için zorluk yaratabilir aslında. Çünkü yeni bir oyuna başlamışsınız. Kontrol seçeneklerini. Kapatırsanız ne yapacağı ile alakalı bir hamle yapacağınızı belki unutabilirsiniz veya yeni başladığınız için çaresiz kalabilirsiniz o yüzden. Yeni bir oyun, yeni bir oyuna başlayan birisi için zorluk yaratabilir bu. Ama tabii ki tecrübe kazandıktan sonra yani herhangi bir oyunda bu ara yüzlerin kapatılabilmesi sinematik bir hava katıyor oyuna oynarken. Yani herhangi bir yazı olsun, harita olsun. Bu tarz öğeleri sıfırlamak veya yok etmek ekrandan. Oyunu oynarken daha böyle bir kendisine çeken bir havaya bürünüyor”. (K3)

“Bazen o envanterde ne olduğunu görebilmek. Benim oyundaki hareketlerimi seçmeme sebep oluyor. Sinematiklikten alsa bile kontrolü daha çok bende tutabilme sebebinden dolayı ve beni daha çok oyunun içinde tutabilmesinden dolayı yani bu ihtiyaç duyulan bir şey bence mesela atıyorum. Bazı oyunlarda kaç mermim olduğunu benim görebilmem gerekiyor. Mesela Alan Wake 2 gibi Alan Wake’in başında. Kaç tane vermiyor oldu çok önemli. Aslında çok güzel de sinematik bir oyundur”. (K7)

“Daha sinematik geliyor, oyun hissi azalıyor. Yani orada o zaten o grafikler sana oyunda olduğunu hatırlatan şeyler ya da böyle bir sanal gözlük takmışsın gibi hissettiriyor. Ama onlar olmadığı zaman sadece mekan, sen ve karakter kaldığı zaman çerçevede daha gerçekçi oluyor. O yüzden de o deneyimimi daha gerçekçi kılıyor. Daha sinematik kılıyor aslında gerçekçiden de ziyade hani hem izlediğim şey daha temiz oluyor, hem o şey hissi sanallık hissi bir tık daha azalmış oluyor”. (K2)

“En azından muhakkak evet daha az bilgi oluyor. Kesinlikle haritadaki yerini falan görmem gerekiyor çünkü. Çok da bu şeyi sevmem ben oyunda aşırı. Aşırı enformasyon her tarafta da, şey bir şey ha tamam, bazı zorunlu şeyler var işte kaç kurşun var, kaç canım var

faian bunlar. Önemli şeyler olabilir. Ama. Bu da az gördüğüm zaman kesinlikle daha şey canım tabii dedim. Yani arttırıyor yani daha sinematik oluyor. Yani bir kere şey aradaki oyunla bir aracı daha kalkmış oluyor aradan yani dikkat bir kere dikkat dağıtan bir takım unsurlar bunlar. Her ne olursa olsun onlar gittiği zaman bayağı şey oluyorum. Yani hani? Daha oyun sinemaya yaklaşıyor. Evet kesinlikle. Diyelim”. (K1)



SONUÇ

Bu doktora tezi çalışmasına başlarken, çağdaş kültür endüstrilerinin önemli unsurlarından biri olan dijital video oyunları ile endüstri devriminin beraberinde getirdiği mekanik-teknolojik gelişmelerin bir ürünü olarak yirminci yüzyılın baskın temsil, eğlence ve sanat formu olarak kabul edilen sinema arasındaki biçim, içerik ve izlerkitlelerin –sinema seyircisi ve oyuncular– bütüncül deneyimi açısından var olduğu düşünülen yakınsamayı ortaya koymak amacıyla yola çıkılmıştır.

1970’lerde yavaş yavaş –en azından Batı’da– gündelik hayatın bir parçası olmaya başladıklarından beri video oyunları, çok çeşitli şekillerde film sanatından ve sinema endüstrisinden ilham almış ve faydalanmıştır. Örneğin, erken dönem video oyunlarının üretimi aşamasında karşılaşılan teknolojik kısıtlılıklar sinema ve video oyunları arasındaki ilişkinin oluşmasında önemli bir rol oynamıştır. Bilgisayar teknolojisinin o aşamada yetersiz olan işlemci hızları, üç boyutlu gerçekçi görüntüler üretmedeki başarısızlığı ve ilk oyun konsollarının zayıf ve sınırlı gücü, oyun geliştiricilerini basit görsel anlatılar oluşturmak için sinema filmlerinin görsel dilinden, üslup ve biçiminden yararlanmaya itmiştir. Böylelikle, oyun yapımcıları izlerkitlelerin sinema filmlerini yorumlamaya ve anlamlandırmaya olan aşinalığından –sinema seyircisinin yaklaşık bir asırlık sinema serüveni boyunca mükemmelleştirdiği– yararlanarak; bugün geriye dönüp bakıldığında ilkel ve basit görünen fakat o dönemki oyuncu kitlesi için hayranlık uyandırıcı ve sürükleyici olan deneyimler oluşturmuşlardır.

Çağdaş izlerkitleler artık aygıt (apparatus) kuramının ya da bakış (gaze) kuramının tahayyül ettiği gibi karanlık bir salonda rüyaya benzer bir şeyi kıpırdamadan deneyimleyen bireyler değil, ev ortamında ya da başka herhangi bir toplumsal uzamda cep telefonu, tablet, bilgisayar ekranı yoluyla sinematik deneyimi yaşayan etkileşimde bulunan bireylerdir. Klasik sinemanın beyazperde ve seyirci arasına koyduğu ayırım, yerine dijital eser ile seyircinin/kullanıcının etkileşimine bırakmaktadır. Günümüzde artık sinema salonunda seyredilen film birçokları tarafından tek başına bütüncül sinematik deneyim olarak kabul edilmemektedir. Sinema filminin kendisine özgü, ayrık bir araç olduğu fikri, yerini hem kavramsal olarak hem de pratikte klasik sinemadan birkaç açıdan ayrılan, barkovizyonlardan, sanat galerilerine, streaming servislerine ve video oyunlarına uzanan dağıtık bir aracılanma biçimine bırakmaktadır.

Özellikle bu tez çalışmasında sinematik video oyunları olarak tasnif edilmeye çalışılan modern video oyunlarının sunduğu oyun dünyasına dalma hissi, oyuncuların aşına olduğu

temsilleri ve kurmaca uzamları anlamlandırmaya yarayan sinematik kodların aracılanmasına dayanmaktadır. İnsan oyuncunun dublörü olarak sunulan video oyunu avatarı, seyir ve katılımı bütünleştirmekte, dolayısıyla yeni medya olarak video oyunlarının ifade gücü potansiyelini arttırmakta, dahası oyuncunun hem bir performans sergilemesine hem de sergilediği performansı aynı anda seyretmesine olanak sağlamaktadır. Bu, tiyatro sahnesinde bir karakteri canlandıran aktörün aynı anda simültane olarak dışarıdan kendisini seyretmesine benzer bir durumu ortaya çıkarmaktadır.

Sinematik deneyimde ve izlerkitlelerde yaşanan bu değişimler, sürekli sinemada yeni ifade olanaklarını aradığı deneysel filmleriyle tanınan İngiliz yönetmen Peter Greenaway'ın görüşlerinden yola çıkılarak ele alınmaya çalışılmıştır. Greenaway, 'bir tür Enformasyon Çağı Sineması' olarak gördüğü geleceğin sinemasının izlerkitleyi özgürleştirerek çağdaş sinemaya hakim olan dört prangayı ortadan kaldıracağını öne sürmektedir. Greenaway'e göre geleceğin sineması;

- 1) film ve metin arasındaki bağı –senaryo ya da edebiyat eserleri gibi önceden tamamlanmış, nihai biçimini almış metin anlamında– kopartacaktır.
- 2) filmin alımlanması için izleyiciye belirli bir bakış açısı dayatan cari sinemanın 'çerçevenilmiş dünyası'ni aşacaktır.
- 3) aktörlerin rolünü (protagonist, antagonist vs.) ve performans olgusunu yeniden tanımlayacaktır.
- 4) Ünlü yönetmenin pranga olarak 'türünün en iyisi olanı' diye tanımladığı film kamerasına olan bağımlılığı ortadan kaldıracaktır.

Bu çalışmanın bulguları göstermektedir ki, video oyunları çağdaş sanat formları olarak yeni bir sinema dili yaratmaktadır ve oldukça geniş bir izlerkitle tarafından artan bir şekilde sinema filmlerine benzer biçimde alımlanmakta ve tüketilmektedir. Nitekim "Red Dead Redemption 2'nin Sinematik Bir Oyun Olarak Nitel İçerik Analizi" başlıklı kısımda, video oyunları ve sinema arasındaki ilişki üzerinde durulmaktadır. Çalışmada, "sinematik" olarak nitelendirilen video oyunlarının, anlatı odaklı oyun metinlerinin hakim biçimini belirlemekte önemli bir rol oynadığı belirtilmektedir. Sinematik oyunlar, sinema filmlerine benzer deneyimler sunarak hikaye anlatımı, diyaloglar ve tekniklerle zenginleştirilmiştir. Oyunlar, oyuncu ve izleyici arasındaki etkileşimle sinematik hissi yaratmakta ve bazen Hollywood filmlerini oynuyormuş gibi bir deneyim sunmaktadır.

Red Dead Redemption 2'nin sunduğu sinematik deneyim, oyunun giriş sekansının ve karakter Arthur Morgan'ın karşılaştığı zorlukların, film sahnelerini andırmasıyla tezahür etmektedir. Red Dead Redemption 2, derinlemesine görüşmelerde de, sinematik oyun denince

katılımcıların en çok verdiği örneklerin başında gelmektedir. Bu da video oyunlarının sinematik niteliklerinin, genel olarak oyuncu ve izleyici tarafından nasıl algılandığını göstermektedir.

Oyunun sinematik kalitesine katkıda bulunan faktörlerden biri de, gelişmiş hareket yakalama teknolojileri ve animasyonlardır. Bu teknikler, oyun içindeki karakterlerin gerçekçi hareketlerini ve duygusal ifadelerini sağlamaktadır. Ayrıca, diyalog ve seslendirme de oyunun hikayesi ve karakter gelişimi için önemlidir. Oyun, gerçekçi ve otantik diyaloglarla karakterleri açıklar ve canlandırır. Red Dead Redemption 2, klasik anlatı sinemasının üç perdeli yapısını benimseyerek, oyunun anlatısını güçlendirir. Bu yapı, oyunun hikayesini daha anlaşılır ve etkileyici kılar. Oyunun ana hikayesi, Arthur Morgan'ın liderliğini sorguladığı ve çeşitli zorluklarla karşılaştığı bir macerayı takip eder.

Özetle, Red Dead Redemption 2'nin anlatısı ve oyun deneyimi, oyuncuların etkileşimli ve sinematik bir anlatıya dahil olmalarını sağlar. Oyun, oyuncuların kendi motivasyonları ve eylemleriyle oyun dünyasının kaderini belirlemelerine olanak tanıyan bir deneyim sunar. Bu, video oyunlarının sinematik sanat biçimleri olarak nasıl kabul edilebileceğini ve izleyiciler tarafından nasıl deneyimlenebileceğini göstermektedir.

Çalışmanın araştırma kısmının, nitel veri toplama tekniklerinden derinlemesine görüşmelerle gerçekleştirilmiş ve toplanan verilerin betimsel analiz ile incelenmiştir. Bu kısım, video oyunlarının izleyiciler tarafından nasıl sinematik bir deneyim olarak algılandığını analiz etmektedir. Araştırma, derinlemesine görüşmeler yoluyla gerçekleştirilmiş ve video oyunlarını tüketen izleyicilerin sinematik deneyime ilişkin düşünceleri, tutumları ve kanaatleri toplanmıştır.

Görüşmelerde, oyunlar ve filmler arasındaki etkileşim üzerinde durulmuş, oyun ve film deneyimlerinin birbirine yakınsaması ve oyunların filmler gibi derin, sofistike konuları işleyebilmesi üzerine yoğunlaşmıştır. Bu bağlamda, video oyunlarındaki grafiklerin giderek daha gerçekçi olması, video oyunlarının sinematik deneyimlerinde önemli bir rol oynamaktadır. Gelişen teknoloji ile birlikte video oyunlarının grafikleri, gerçeğe daha yakın hale gelmiş ve bu, oyun deneyiminin bütünlüğüne katkıda bulunmuştur.

Araştırmanın sonuçlarına göre, video oyunlarında “içine gömülme” ve “faillik” kavramları önemli roller oynamaktadır. İçine gömülme, oyuncunun kendini bir video oyununa ne derece kaptırdığını veya daldığını ifade ederken, faillik, oyuncuların oyun dünyası içinde anlamlı sonuçlar veya etkiler yaratan kararlar alabilme ve eylemlerde bulunabilme kapasitesini tanımlamaktadır.

Dahası, sinematik video oyunları, izleyicilere çifte bir haz sunmaktadır: Bir yandan ekrandaki gösterisellikten alınan haz, diğer yandan ise oyunun simüle ettiği evrende göreceli kontrol ve hikayenin akışı üzerinde etkileşim olanağından alınan haz. Bu iki farklı tür hazzın birleşimi, sinematik oyunların sunduğu deneyimi açıklar ve katılımcıların çoğu bu iki husus üzerinde durmuştur. Bu araştırmanın bulguları, video oyunlarının izleyiciler için sadece eğlence değil, aynı zamanda derin bir sinematik deneyim sunabileceğini göstermektedir. Video oyunları, etkileşimli ve görsel olarak zengin deneyimler sunarak, izleyicileri hem aktif katılımcılar hem de hikayenin bir parçası haline getirir. Bu da video oyunlarının, geleneksel medya biçimlerinden farklı olarak, izleyicilere benzersiz ve kişiselleştirilmiş deneyimler sunma potansiyeline sahip olduğunu göstermektedir.

Derinlemesine görüşmelerde, sinema ve oyunların, geleneksel formlardan dijital ve interaktif platformlara evrimleşmesi ve bu sürecin izleyici deneyimine etkisi vurgulanmıştır. Dijital teknolojilerin yükselişi, farklı medya türlerinin birbirine entegre olmasına yol açmıştır. Sinema, gazete ve radyo gibi geleneksel medya biçimleri, artık sadece fiziksel formatlarla sınırlı kalmamakta, dijital platformlarda da varlık göstermektedir. Bu durum, medyaların işlevlerini yeniden tanımlamaktadır ve kullanıcıların medya tüketim şekillerini değiştirmektedir.

Çağdaş video oyunlarının hızlı evrimi ve sinemanın dönüşüm süreci, video oyunlarını bir tür hibrit medya formu olarak deneyimlenmesine yol açmaktadır. Bu, etkileşimli film örneklerine benzer deneyimler sunan sinematik video oyunlarının ortaya çıkmasına neden olmaktadır. Katılımcılar, sinema ve oyun deneyimlerinin giderek birbirine karıştığını ve hatta aynı platformlarda deneyimlendiğini belirtmişlerdir. Sinema artık kolektif bir deneyim olmaktan çıkıp, bireysel tüketime doğru kaymaktadır. Dolayısıyla, sinemanın ve oyunların, izleyicilere ve oyunculara sunulan deneyimlerin daha kişisel ve etkileşimli hale geldiğini göstermektedir.

Artan interaktiflik, sinema ve dizi sektörlerinde de kendini göstermektedir. Netflix'in interaktif filmleri ve dizileri gibi örnekler, kullanıcıların içeriğe etkileşimli bir şekilde katılmasını sağlamaktadır. Bu türden girişimler, geleneksel sinema deneyimine bir alternatif sunmaktadır ve kullanıcıların medya içeriğine daha aktif bir şekilde dahil olmalarına olanak sağlamaktadır. Medya tüketim biçimlerinin değişmesiyle, kullanıcılar artık sinema ve oyun içeriklerini aynı cihazlarda (örneğin konsollar) ve aynı ortamlarda (örneğin evde) tüketebiliyorlar. Bu durum, medya tüketiminin daha hibrit bir hale gelmesine yol açmaktadır. Bu bulgular, dijital teknolojilerin medya tüketimi üzerindeki etkisinin ve video oyunlarının sinematik deneyimler olarak algılanmasının anlaşılmasında önemli bir rol oynadığına işaret

etmektedir. Video oyunları ve sinema arasındaki sınırların giderek bulanıklaştığı ve her iki medyanın da izleyicilere daha zengin ve katılımcı deneyimler sunduğu bir döneme girdiğimizi göstermektedir.

Görüşmelerde, katılımcılar oyunların ve filmlerin birbirine yakınsayan deneyimleri üzerinde yoğunlaşmış ve video oyunlarının, filmler gibi derin ve sofistike konuları işleyebilme kapasitesine sahip olduğunu vurgulamıştır. Oyun ve film deneyimlerinin yakınsaması açısından katılımcılar, video oyunlarının bazen film izleme deneyimi gibi hissettirdiğini ve bu iki deneyim arasında gidip gelmenin keyifli olduğunu belirtmişlerdir. Oyunların, filmler gibi sofistike konuları işleyebilmesi ve oyuncuların bu hikayelerin bir parçası olması hususu öne çıkmaktadır.

Video oyunları, ludolojik yaklaşımlarda konfigüratif mekanizmalar olarak ele alınsa ve oyun oynamanın esas olarak konfigüratif bir pratik olduğu vurgulansa da; video oyunlarının saf oyun mekaniği dışında kalan sinematik unsurların, oyunun gerçek estetik formuna yabancı olduğu iddiasının aksine katılımcıların ifadeleri, sinematik unsurların oyun deneyimini zenginleştirdiğini ve oyun oynama ritmini ve bütüncül deneyimi etkilediğini göstermektedir. Oyuncular, sinematik sahnelerin hikaye anlatımını güçlendirdiğini ve oyun içindeki eylemlerle birleştğinde daha etkileyici bir deneyim yarattığını belirtmektedirler.

Video oyunları, izleyicilere interaktif bir deneyim sunuyor ve bu da kullanıcılara, hikayenin gidişatını etkileme ve oyun içinde aktif bir rol alma fırsatı vermektedir. Bu, geleneksel sinema deneyiminden farklı olarak, kullanıcılara daha dinamik ve katılımcı bir deneyim sunmaktadır. Katılımcılar, sinematik video oyunlarının çekiciliğini ve bu tür oyunların hikaye anlatımı ve görsel temsil açısından ne kadar gelişmiş olduğunu vurgulamaktadır. Oyun tasarımcılarının, oyunların arkasındaki yaratıcı güç olarak kabul edilmeleri ve oyunların, kullanıcıların etkileşimine açık olmaları, video oyunlarının sinematik deneyim olarak algılanmasında önemli bir rol oynamaktadır.

Dijital video oyunlarının sadece eğlence araçları olmaktan çıkıp, derin hikaye anlatımı ve etkileşimli deneyimler sunarak izleyicilere sinematik bir deneyim sağladığı anlaşılmaktadır.. Dijital video oyunları, kullanıcıların hikayeye etkileşimli bir şekilde katılımını sağlayarak, geleneksel sinema deneyimine yeni bir boyut eklemektedir ve bu da oyunların eğlence endüstrisindeki yerini daha da güçlendirmektedir.

Sinematik deneyim ve oyuncu algısı açısından katılımcılar, video oyunlarının grafiklerinin gerçekçiliğinin ve sinematik unsurlarının oyun deneyimini nasıl etkilediğine dair görüşlerini paylaşmışlardır. Yüksek kaliteli grafikler ve sinematik öğeler, oyunculara sanki bir filmin içindeymiş gibi bir hissiyat oluşturmaktadır. Bu, oyunlarda kendilerini daha fazla

dalmış, ya da bir diğer deyişle içine gömülmüş hissetmelerine ve oyunları sadece eğlence araçlarından daha fazlası olarak görmelerine yol açmaktadır. Gelişen grafik teknolojileri ve sinematik anlatım teknikleri, oyunların ve sinemanın birbirine daha da yakınsamasına neden olmuştur. Oyunlar artık, sadece oynanabilir yapıtlar olmanın ötesine geçerek, görsel ve anlatısal açıdan zengin, etkileşimli sinematik deneyimler sunmaktadır. Sinematik video oyunları, giderek daha gerçekçi bir şekilde temsil edilen simüle edilmiş anlatı evrenlerine dalma ve bu evrenlerde faal olma hissiyatı sağlamaktadır. Video oyunlarının sinematik deneyimler olarak algılanmasının, oyun grafiklerinin gelişimi ve oyunların anlatısal ve görsel olarak sinemaya yakınsamasıyla doğrudan ilişkili olduğunu göstermektedir. Oyunlar, etkileşimli ve görsel olarak zengin deneyimler sunarak, kullanıcıları hem aktif katılımcılar hem de hikayenin bir parçası haline getirmektedir. Bu durum, oyunların eğlence endüstrisindeki yerini daha da güçlendirmekte ve geleneksel sinema deneyimine yeni bir boyut eklemektedir.

Video oyunlarındaki “içine gömülme” ve “faillik” kavramlar, oyuncuların deneyimlerini ve oyun dünyasıyla etkileşimlerini nasıl etkilediğini ele alırken öne çıkmaktadır. Sinematik video oyunlarının bu özellikleri, çağdaş sinemanın ve video oyunlarının, izlerkitlelerin deneyimlerini nasıl değiştirdiğini ve bu yeni medya biçimlerinin, kullanıcılara daha aktif ve katılımcı bir rol sunmasını ortaya koymaktadır. Sinematik video oyunları, anlatı ve sürükleyici hikayeler, yüksek kaliteli grafikler, gerçekçi ses tasarımı ve incelikli sanat yönetimi aracılığıyla oyuncuları oyun dünyasına çekerek oyuncunun çevresini geçici olarak unuttuğu derin bir zihinsel katılım durumu yaratmaktadır.

Video oyunları, kullanıcılara aktif bir rol sunarak, onları sadece izleyici olmaktan çıkarıp, hikayenin bir parçası haline getirmektedir. Oyunlar, oyunculara, karakterleri, stratejileri veya oyun stillerini özelleştirmelerine izin vererek, oyun deneyimi üzerinde kontrol ve sahiplik duygusu sağlamaktadır. Oyuncular, video oyunlarındaki sinematik unsurların ve grafiklerin gerçekçiliğinin, oyun deneyimini nasıl etkilediğine dair görüşlerini paylaşmışlardır. Sinematik video oyunları, hikayeleri etkileyici anlatı ve görsel unsurlarla zenginleştirerek, oyunculara sanki bir film içindeymiş gibi bir hissiyat, daha dinamik ve katılımcı bir sinematik deneyim sunmaktadır. Bu deneyim geleneksel sinema deneyiminden farklı olarak, kullanıcılara daha derin bir kendini kaptırma, içine gömülme ve etkileşim olanağı sunmaktadır.

Nitekim derinlemesine görüşmelerde, katılımcılar, film karakterleriyle kurdukları ilişkinin daha çok gözlemci temelli olduğunu belirtirken, video oyunlarında karakterlerle daha aktif bir ilişki içinde olduklarını ifade etmişlerdir. Filmlerde karakterler dışarıdan, bir

gözlemci konumundan izlenmeye ve anlaşılmaya çalışılırken, oyunlarda oyuncular karakterin bakış açısını benimsemekte ve aktif olarak rol almaktadırlar. Video oyunlarında, oyuncular karakterle bütünleşmekte ve karakteri daha derinden hissetmektedirler. Oyunların yarattığı yakınlık hissi, karakterin karşılaştığı zorlukları ve problemleri kendi sorunları olarak algılamalarına ve daha güçlü bir özdeşleşme ve duygusal bağ kurmalarına yol açmaktadır. Dahası, video oyunlarında, oyuncular zaman zaman karakterleri kendi kişilikleri ve tercihleriyle kişiselleştirebilmekte; bu da oyun karakterinin kişiliğinin oyuncunun kendi kimliğiyle örtüşmesini sağlamak ve daha derin bir bağlantı kurulmasına olanak tanımaktadır.

Oyunlarda oyuncuların karar verme sürecinin bir parçası olmaları, karakterle daha yoğun bir şekilde özdeşleşmelerini sağlamaktadır. Karakterin eylemlerini yönlendirme süreci, filmdeki pasif izleme deneyiminden farklı olarak, oyuncuya daha etkileşimli ve içselleştirilmiş bir deneyim sunmaktadır. Hem filmlerde hem de oyunlarda, güçlü hikaye anlatımı ve karakter gelişimi, izleyicilerin ve oyuncuların hikayeye ve karakterlere duygusal olarak yatırım yapmasını sağlamaktadır. Ancak, video oyunlarındaki etkileşim ve kontrol, oyunculara benzersiz bir özdeşleşme deneyimi sunmaktadır. Video oyunları, oyunculara karakterlerle daha aktif ve kişiselleştirilmiş bir ilişki kurma imkanı sağlarken, sinema daha çok dışarıdan bir gözlemci perspektifi sunar. Her iki medya biçimi de, hikaye anlatımı ve karakter gelişimi açısından güçlü araçlar olup, izleyici ve oyunculara duygusal ve etkileşimli deneyimler sunmaktadır.

Sonuç olarak, sinematik video oyunları, sinematik deneyimler sunarak, geleneksel medya türlerinin sınırlarını genişletmektedir. Oyunlar, yüksek kaliteli grafikler ve etkileşimli hikaye anlatımı ile sinema ve televizyonun sunduğu deneyimleri taklit etmektedir. Oyuncular, oyun deneyimlerini daha kişisel ve etkileşimli olarak algılamakta, bu da onların medya tüketim alışkanlıklarını etkilemektedir. Oyunlar, oyuncuların hikayeye aktif katılımını sağlayarak, onlara daha derin ve kişiselleştirilmiş bir deneyim sunmaktadır. Sinematik video oyunları, medya tüketimindeki değişen eğilimleri ve tercihleri yansıtmaktadır; oyuncular artık sadece izleyici değil, aynı zamanda hikayenin bir parçası olmayı tercih etmektedirler. Nitekim, bu çalışma, video oyunlarının sinematik unsurlarını nasıl kullandığını ve bu unsurların oyuncuların deneyimleri üzerindeki etkisini ayrıntılı bir şekilde incelerken, medya tüketimi ve etkileşimdeki değişen paradigmalara dikkat çekmektedir. Bu anlamda değişen medya tüketimi alışkanlıkları göz önüne alındığında, dijital video oyunlarının mevcut halinin yarının, geleceğin sinemasının nüvelerini taşıdığını ifade etmek mümkündür.

KAYNAKÇA

- Aarseth, E. (1997). *Cybertext – Perspectives on Ergodic Literature*, Johns Hopkins University Press, Baltimore.
- Aarseth, E. (2001). “Game Studies: Year One.” *Game Studies*, 1(1).
- Abel, R. (1993). *French Film Theory and Criticism*. Princeton University Press, New Jersey.
- Abisel, N., (2003). *Sessiz Sinema*. Om Yayınevi, İstanbul.
- Adalı Aydın, G. (2022). *Geleneksel Mecralardan Dijital Alana Reklamcılık: Dijital Göçmen ve Dijital Yerliler Üzerine Bir Araştırma*. Yayımlanmamış Doktora Tezi, Akdeniz Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Antalya.
- And, M. (2003). *Oyun ve Bügü*. Yapı Kredi Yayınları, İstanbul.
- Andersen, P. B. (1990). *A Theory of Computer Semiotics*. Cambridge University Press, Cambridge.
- Anderson, J. D. (1996). *The Reality of Illusion An Ecological Approach To Cognitive Film Theory*. Southern Illinois University Press, Illinois.
- Anderson, J. ve Anderson, B. (1993). “The Myth of Persistence of Vision Revisited”. *Journal of Film and Video*. 45(1): 3–12.
- Andrew, D. (2010 [1976]). *Büyük Sinema Kuramları*. Doruk Yayınları, İstanbul.
- Ankersmit, F. (2005). *Sublime Historical Experience*. Stanford University Press, Stanford.
- Arda, Ö. (2013). “Sinema Endüstrisinde Yeni Boyut: İnteraktif Sinema”. *Fortune Kampüs*, Ocak Sayısı, 124–125.
- Arnheim, R. (2002). *Sanat Olarak Sinema*. (Çev. Rabia Ünal), Öteki Yayınevi, Ankara.
- Arnheim, R. (2010). *Sanat Olarak Sinema*. Hil Yayınları, Ankara.
- Arslan, U. T. (2009). “Aynanın Sırları: Psikanalitik Film Kuramı”. *Kültür ve İletişim*, 12(23), 9-38.
- Avedon, E. M., ve Sutton-Smith, B. (1971). *The Study of Games*. John Wiley, California.
- Balázs, B. (1952). *Theory of The Film (Character and Growth of a New Art)*. Arno Press, New York.
- Barnwell, J. (2015). *Film Yapımının Temelleri*. (Çev. G. Altıntaş), Literatür Yayınları, İstanbul.
- Bartle, R. (2003). *Sanal Dünyalar Tasarlamak*. Peachpit Press, Berkeley.
- Bateson, G. (2000). *Steps to an Ecology of Mind: Collected Essays in Anthropology, Psychiatry, Evolution, and Epistemology*. University of Chicago Press, Chicago.

- Baudry, J. L. (1985). "Ideological Effects of The Basic Cinematographic Apparatus." B. Nichols (Ed.). *Movies and Methods*, vol. 2. University of California Press, California, 531-542.
- Baudry, J. L. (1986). "Ideological Effects of the Basic Cinematographic Apparatus". *Narrative, Apparatus, Ideology*. P. Rosen (Ed.). Columbia University Press, New York.
- Baudry, J. L. (1998). "Ideological Effects of the Basic Cinematographic Apparatus". L. Braudy ve M. Cohen (Ed.). *Film Theory and Criticism*, Oxford University Press, New York.
- Bayram, N. (1997). "Yalancı Carmen". Kolektif (Ed.) *Avrupalı Yönetmenler*, Kitle Yayıncılık, Ankara.
- Bazin, A. (2007). *Sinema Nedir?*. (Çev. İbrahim Şener), İzdüşüm Yayınları, İstanbul.
- Beckerman, H. (2003). *Animation: The Whole Story*. Allworth Press, New York.
- Bell, D. (1976). *The Coming of Post-Industrial Society: A Venture in Social Forecasting*. Penguin, London.
- Bell, J. (2009). *Sanatın Yeni Tarihi*. NTV Yayınları, İstanbul.
- Benjamin, W. (2008). "The Work of Art in the Age of Its Technological Reproducibility." M. W. Jennings, B. Doherty ve T. Y. Levin (Ed.). *The Work of Art in the Age of its Technological Reproducibility, and Other Writings on Media*. Harvard University Press, Boston, 19-55.
- Bermejo, F. (2012). "Tarihsel Bir Perspektifte İzleyici Üretimi: Radyo-Televizyon Yayıncılığından Google'a". M. Castells, J. Daniels, A. E. Gody, M. Lombard, J. Synder-Duch, F. Bermejo, D. K. Wright, M. D. Hinson, M. Moody (Ed.). *Yeni Medya Üzerine Kavramlar, Yaklaşımlar ve Uygulamalar*. (Çev. B. Karademir Arun ve Y. Çelik), Akdeniz Üniversitesi İletişim Araştırma ve Uygulama Merkezi Yayınları, Antalya, 116-140.
- Betton, G. (1986). *Sinema Tarihi*. (Çev. Ş. Tekeli). İletişim Yayınları, İstanbul.
- Binark, M. ve Bayraktutan, G. (2013). *Ayın Karanlık Yüzü: Yeni Medya ve Etik*. Kalkedon Yayınları, İstanbul.
- Binark, M. ve Kılıçbay B. (2005). *İnternet, Toplum, Kültür*. Ankara: Epos Yayınları, Ankara.
- Birsen, H. (2013). "Değişim Aracı Olarak Yeni Medya". *Dijital İletişim ve Yeni Medya*, M. C. Öztürk (drl.). Anadolu Üniversitesi Yayınları, Eskişehir.
- Björk, S. (2003). "Game Design Patterns". M. Copier ve J. Raessens (Ed.). *Level Up: Digital Games Research Conference*. Utrecht: University of Utrecht, Utrecht, 180-193.

- Blake, J. (2017). "Second Screen Interaction in the Cinema: Experimenting with Transmedia Narratives and Commercialising User Participation". *Participations*. 14(2): 526–544.
- Bodur, F. (2011). *Hareketli Görüntünün Tarihi*. Anadolu Üniversitesi Yayınları, Eskişehir.
- Bolter J. ve Grusin, R. 1999. *Remediation: Understanding New Media*, Cambridge, Massachusetts: MIT Press.
- Bolter, J. D. (1991). *Writing Space: The Computer, Hypertext, and the History of Writing*, Lawrence Erlbaum Associates, New York ve London.
- Bolter, J. D. ve Grusin, R. (1999). *Remediation: Understanding New Media*, MIT Press, Boston.
- Bordwell, D. (1985). *Narration in The Fiction Film*, The University of Wisconsin Press, Wisconsin.
- Bordwell, D. (1974). *French Impressionist Cinema: Film Culture, Film Theory, and Film Style*. University of Iowa Press, Iowa.
- Bordwell, D. ve K. Thompson. (2012). *Film Sanatı*. (Çev. E. Yılmaz. ve E. S. Onat), De Ki Yayınevi, Ankara.
- Bordwell, D., Staiger, J., ve Thompson, K. (1985). *The Classical Hollywood Cinema: Film Style and Mode of Production to 1960 (1st ed.)*. Routledge, London.
- Branigan, E. (1992). *Narrative Comprehension and Film*. Routledge, New York.
- Brown, B. (2014). *Sinematografi: Kuram ve Uygulama*. (Çev. S. Taylaner), Hil Yayınları, İstanbul.
- Brown-Hobson, J. (2020). "Sony has 10 Video Game Movie and TV Show Adaptions In The Works". <https://gamerant.com/sony-video-game-movie-tv-show-adaptions/>. (erişim tarihi: 23.01.2022).
- Buckland, W. (2018). *Sinemayı Anlamak*. (Çev. T. Göbekçin), Hayalperest Yayınevi, İstanbul.
- Burghardt, G. M. (1984). "On the Origins of Play". P. K. Smith (Ed.), *Play in Animals and Humans*. Basil Blackwell, Oxford ve New York, 5-41.
- Butler, A. M. (2011). *Film Çalışmaları*. Kalkedon Yayınları, İstanbul.
- Byers, J. A. (1984). "Play in Ungulates". P. K. Smith (Ed.), *Play in Animals and Humans*. Basil Blackwell, Oxford ve New York, 43–65.
- Canudo, R. (1988). "The Birth of a Sixth Art." R. Abel (Ed.). *French Film Theory and Criticism: A History/Anthology, 1907-1939, vol. 1*, Princeton University Press, Princeton.

- Carroll, N. (1998). *Mystifying Movies, Fads & Fallacies in Contemporary Film Theory*. Colombia University Press, New York.
- Casetti, F. (2011). "Sinemasal Deneyim". (Çev. D. Kırmızı). *Sinecine Dergisi*, 2(2), 81-93.
- Casetti, F. (2015). *The Lumière Galaxy: Seven Key Words for the Cinema to Come*. Columbia University Press, New York.
- Christie, I. (1998). "The Avant-gardes and European Cinema Before 1930". *The Oxford Guide to Film Studies*. J. Hill ve P.C. Gibson (Ed.). Oxford University Press, Oxford, 449-454.
- Cook, O. (1963). *Movement in Two Dimensions: A Study of the Animated and Projected Pictures Which Preceded the Invention of Cinematography*. Hutchinson, New York.
- Cote, A. ve Raz, J. (2015). "In-Depth Interviews for Games Research". P. Lankoski ve S. Björk (Ed.). *Game Methods Research*. ETC Press, Digital Print, 93-116.
- Crary, J. (2002). *Gözlemcinin Teknikleri*. (Çev. E. Daldeniz). Metis Yayınları, İstanbul.
- Crawford, G. ve Rutter, J. (2006). "Digital games and cultural studies". J. Rutter ve J. Bryce (Ed.). *Understanding Digital Games*. Sage Publications, London, 148-165.
- Creed, B. (2000). "Film and Psychoanalysis". J. Hill ve P. C. Gibson (Ed.). *Film Studies: Critical Approaches*. Oxford University Press, Oxford, 75-88.
- Daly, K. (2010). "Cinema 3.0: The Interactive-Image". *University of Texas Press Cinema Journal*, 50(1), Fall: 81-98.
- Doğu, B. (2006). *Popüler Kültürün Tüketim Aracı Olarak Bilgisayar Oyunlarında Sunulan Yaşam Tarzı*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Ege Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İzmir.
- Eco, U. (1991). *Alımlama Göstergebilimi*. (Çev. S. Rifat), Düzlem Yayıncılık, İstanbul.
- Eco, U. (2001). *Açık Yapıt*. (Çev: P. Savaş), Can Yayınları, İstanbul.
- Egenfeldt-Nielsen, S., Smith, J.H. ve Tosca, S.P. (2008). *Understanding Video Games: The Essential Introduction*. Routledge, New York ve Londra.
- Eichenbaum, B. (1981). "Problems of Cinema Stylistics." H. Eagle ve A. Arbor (Ed.). *Russian Formalist Film Theory*. University of Michigan, Michigan.
- Eichner, S. (2014). *Agency and Media Reception: Experiencing Video Games, Film, and Television*. Wiesbaden: Springer VS, Wiesbaden.
- Eichner, S. (2016). "Representing Childhood, Triggering Emotions: Child Characters in Video Games". B. Perron ve F. Schröter (Ed.). *Video Games and the Mind: Essays on Cognition, Affect and Emotion*. McFarland, North Carolina, 174-188.

- Eklund, L. (2012). *The Sociality of Gaming: A Mixed Methods Approach to Understanding Digital Gaming as a Social Leisure Activity*. Yayınlanmamış Doktora Tezi. Stockholm Studies in Sociology, Stockholm University, Stockholm.
- Eklund, L. ve Johansson, M. (2013). "Played and designed sociality in a massive multiplayer Online Game", *Eludamos*, 7(1), 35-54.
- Elkington, T. (2008). "Too Many Cooks: Media Convergence and Self-defeating Adaptations". B. Perron ve M. J. P. Wolf (Ed.). *The Video Game Theory Reader 2*. Routledge, New York, 235-258.
- Ellis, J. (1982). *Visible Fictions: Cinema, Television, Video*. Routledge, London.
- Elsaesser, T. ve Hagener, M. (2014). *Film Kuramı: Duyular Yoluyla Bir Giriş*. Dipnot Yayınları, Ankara.
- Erdikmen, A. (2013). "Rudolf Julius Arnheim". Z., Özarslan (Ed.). *Sinema Kuramları I: Beyazperdeyi Aydınlatan Kuramcılar*. Su Yayınevi, İstanbul, 35-46.
- Erdoğan, N. (1993). *Seyirci ve Sinema*. Med-Campus Proje # Yayınları: 2, Ankara.
- Erkılıç, H. (2017). "Dijital Sinema Teorisi Üzerine: Akışkan Sinema ve Akışkan Sinema Teorisi". *SineFilozofi*, 2(4), 56-72.
- Eskelinen, M. (2001). "The Gaming Situation". *Game Studies: The International Journal of Computer Game Research*, 1(1), 68.
- Eskelinen, M. 2001. "The Gaming Situation". *The International Journal of Computer Game Research*, 1(1).
- Ezra, E. (2000). *George Méliès*. Manchester University Press, Manchester.
- Featherstone, M. (2013). *Postmodernizm ve Tüketim Kültürü*. (Çev. M. Küçük), Ayrıntı Yayınları, İstanbul.
- Frasca, G. (2003). "Ludologists Love Stories, Too: Notes From A Debate That Never Took Place". *Level Up Conference Proceedings, Utrecht University and Digital Games Research Association (DiGRA)*, 2003.
- Frasca, G. (2003). "Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology". M. J.P. Wolf ve B. Perron (Ed.). *Video Game Theory*. Routledge, London, 221-237.
- Freedman, D. (2006). "Internet Transformations: 'Old' Media Resilience in the 'New Media' Revolution". J. Curran ve D. Morley (Ed.). *Media and Cultural Theory*. Routledge, New York, 275-290.
- Frijda, N. H., ve Mesquita, B. (1998). "The Analysis of Emotions: Dimensions of Variation". M. F. Mascolo ve S. Griffin (Ed.), *What develops in emotional development?* Springer Link, Boston, 273-295.

- Fuchs, C. (2008). *Internet and Society: Social Theory in the Information Age*. Routledge, London.
- Galloway, A. (2006) *Gaming: Essays on Algorithmic Culture*. University of Minnesota Press.
- Gaudreault, A., ve Marion, P. (2015). *The End of Cinema? A Medium in Crisis in the Digital Age*. Columbia University Press, New York.
- Gibson, J. J. (2014). *The Ecological Approach to Visual Perception*. Psychology Press: Classic Editions. New York ve London.
- Giordano, F., Girina, I., ve Fassone, R. (2015) *Re-framing video games in the light of cinema*. G/A/M/E: The Italian Journal of Game Studies. http://www.gamejournal.it/intro_5.
- Girina, I. (2013). "Video Game Mise-En-Scene Remediation of Cinematic Codes in Video Games." *Lecture Notes in Computer Science (Including Subseries Lecture Notes in Artificial Intelligence and Lecture Notes in Bioinformatics)*, 8230 LNCS:45–54. https://doi.org/10.1007/978-3-319-02756-2_5.
- Gombrich, E. H. (2007). *Sanatın Öyküsü*. (Çev. E. Erduran ve Ö. Erduran), Remzi Kitabevi, İstanbul.
- Gordinier, J. (2007). *The Internet and Contemporary Entertainment: Rethinking the Role of the Film Text*. *Journal of Film and Video*, 59(3), Fall 2007: 3-14.
- Gönen, M. (2007). *Hollywood Sineması*. Es Yayınları, İstanbul.
- Greenberg, C. (1986). *The collected essays and criticism, volume 1: Perceptions and judgments, 1939-1944 (Vol. 1)*. University of Chicago Press, Chicago.
- Grodal, T. (1997). *Moving Pictures: A New Theory of Film Genres, Feelings, and Cognition*. Oxford University Press, Oxford.
- Grodal, T. (2003). "Stories for Eye, Ear, and Muscles: Video Games, Media, and Embodied Experiences". M. J. P. Wolf ve B. Perron (Ed.). *The Video Game Theory Reader*. Routledge, London, 129-155.
- Grusin, R. (2006). "DVDs, Video Games, and The Cinema of Interactions". *Ilha do Desterro Florianópolis*, 51(1): 69-91.
- Guido, L. (2012). "The Supremacy of the Mathematical Poem: Jean Epstein's Conceptions of Rhythm". S. Keller ve J. Paul. (Ed.). *Jean Epstein: Critical Essays and New Translations*. Amsterdam University Press, Amsterdam, 143-160.
- Gunning, T. (1991). *D.W. Griffith and the Origins of the American Narrative Film: The Early Years at Biograph*, Urbana, University of Illinois Press, Urbana.
- Gunning, T. (1995). "An Aesthetic of Astonishment". L. Williams (Ed.). *Viewing Positions: Ways of Seeing Film*. Rutgers University Press, New Brunswick, N.J., 114-33.

- Glnar, B. ve Balc, Œ. (2011). *Yeni Medya ve KltrleŒen Toplum*. Literatrk Yayınları, Konya.
- Hansen, M. (1995). "Early Cinema, Late Cinema: Transformations of the Public Sphere". L. Williams (Ed.). *Viewing Positions: Ways of Seeing Film*. Rutgers University Press, New Brunswick, New Jersey, 134-52.
- Heath, S. (1980). *The Cinematic Apparatus*. Palgrave MacMillan, New York.
- Herbert, S. (2000). *A History of Early Film (1st ed.)*. Routledge, New York.
- Hochberg, J. ve Brooks, V. (1996). "The Perception of Motion Picture". M.P Friedman ve E. C. Carterette (Ed.). *Cognitive Ecology*. Academic Press, Inc., California, 205-292.
- Hughes, T. (1989). *American Genesis: A Century of Invention and Technological Enthusiasm, 1870-1970*. University of Chicago Press, Chicago.
- Huizinga, J. (1995). *Homo Ludens*. (ev. M. A. Kılıbay), Ayrıntı Yayınları, İstanbul.
- Hutcheson, F. (1971). *Reflections Upon Laughter and Remarks Upon the Fable of the Bees*, Garland Publishing, New York.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York University Press, New York.
- Jenkins, H. (2017). "Medya YndeŒmesinin Kltrel Mantıęı". F. Aydoęan (Ed.). *Yeni Medya Kuramları*. Der Yayınları, İstanbul, 39-47.
- Jensen, J. (1988) *Adventures in Computerville: Games, Inter-Action & High Tech Paranoia in Arkadia*. Medusa, Copenhagen.
- Johannson, G. (1973). "Visual Perception of Biological Motion and a Model for its Analysis". *Perception and Pschophysics*, 14, 201-211.
- Johannson, Gunnar (1973). "Visual Perception of Biological Motion and a Model for Its Analysis", *Perception and Pschophysics*, 14.
- Johnson, D. (2013), *Media Franchising: Creative License and Collaboration in the Culture Industries*. New York University Press, New York.
- Juul, J. (1998). "A Clash Between Game and Narrative". *1998/11 Digital Arts and Culture Conference*, Bergen.
- Juul, J. (2001). "Games Telling Stories? - A Brief Note On Games And Narratives". *Game Studies: The International Journal of Computer Game Research*, 1(1).
- Juul, J. (2005). *Half-Real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*. MIT Press, Boston.
- Kabadayı, L. (2013). *Film EleŒtirisi*. Ayrıntı Yayınları, İstanbul.

- Kallay, J. (2013). *Gaming Film: How Games Are Reshaping Contemporary Cinema*. Palgrave Macmillan, United Kingdom.
- Kangal, K. (2014). "Felsefe ve Fizyolojide Camera Obscura". *Felsefe ve Sosyal Bilimler Dergisi*, 17(1): 159.
- Karahisar, T. (2013). "Dijital Nesil, Dijital İletişim ve Dijitalleşen (!) Türkçe". *AJIT-E: Academic Journal of Information Technology*, 4(12), 71-83.
- Karahisar, T. (2013). "Sosyal Medyanın Psikolojik ve Toplumsal Yansımaları". M. Kuyucu ve T. Karahisar (Ed.). *Yeni İletişim Teknolojileri ve Yeni Medya*. Zinde Yayınları, İstanbul, 52-114.
- Kılıç, L. (2008). *Fotoğraf ve Sinemanın Toplumsal Tarihi*, Dost Kitabevi Yayınları, Ankara.
- Kızılkaya, E. (2010). *Bilgisayar Oyunlarında İdeolojik Söylem ve Anlatı*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- King, G. (2003). "Spectacle, Narrative, and the Spectacular Hollywood Blockbuster." J. Stringer (Ed.). *Movie Blockbusters*. New York: Routledge, 114-127.
- King, G. ve Krzywinska, T. (2002). "Die Hard/Try Harder: Narrative, Spectacle and Beyond, from Hollywood to Videogame". G. King ve T. Krzywinska (Ed.). *Screenplay: Cinema/Videogames/Interfaces*. Wallflower Press, London, 50-65.
- King, G. ve Krzywinska, T. (2002). "Introduction: Cinema/Videogames/Interfaces". G. King ve T. Krzywinska (Ed.). *Screenplay: Cinema/Videogames/Interfaces*. Wallflower Press, London, 1-32.
- King, G. ve Krzywinska, T. (2006). *Tomb Raiders and Space Invaders: Videogame Forms and Contexts*. I.B. Taurus, London.
- Kirriemuir, J. (2006). A History of Digital Games. J. Rutter ve J. Bryce (Ed.), *Understanding Digital Games*. Sage Press, London, 42-56.
- Kitzinger, J. (1995). "Qualitative Research: Introducing Focus Groups". *BMJ: British Medical Journal*, 311(7000): 299-302.
- Klevjer, R. (2006). *What is the Avatar? Fiction and Embodiment in Avatar-Based Singleplayer Computer Games*. Yayınlanmamış Doktora Tezi, Department of Information Science and Media Studies University of Bergen, Bergen.
- Koenitz, H., Ferri, G., Haar, M., Sezen, D. ve Tonguç, I. (2015). *Interactive Digital Narrative: Interactive Digital Narrative: History, Theory, and Practice*. Routledge Studies in European Communication Research and Education. Routledge, New York.
- Kolker, R. (2009). *Film, Biçim ve Kültür*. (Çev. E. Yılmaz), De Ki Yayınevi, Ankara.

- Kolker, R. P. (2010). *Değişen Bakış: Çağdaş Uluslararası Sinema*. (Çev. E. Yılmaz). De Ki Yayınları.
- Kuyucu, M. (2013). “Yeni Medya Yeni Ekonomi ve Yeni Fırsatlar: Geleneksel Ekonominin Yeni Ekonomiye Dönüşümünün Kilometre Taşları”. M. Kuyucu ve T. Karahisar (Ed.), *Yeni İletişim Teknolojileri ve Yeni Medya*. Zinde Yayınları, İstanbul, 13-52.
- Kücklich, J. 2003. “The Playability of Texts versus the Readability of Games”. M. Copier ve J. Raessens (Ed.). *Level Up: Digital Games Research Conference*. Utrecht: University of Utrecht, Utrecht, 100-107.
- Landow, G. (1992). “Hypertext, Metatext and the Electronic Canon”. M. C. Tuman (Ed.). *Literacy Online: The Promise (and Peril) of Reading and Writing with Computers*. University of Pittsburgh Press, Pittsburgh.
- Langford, B. (2003). “Revisiting the ‘Revisionist’ Western.” *Film and History: An Interdisciplinary Journal of Film and Television Studies*, 33(1), 26-35.
- Laurel, B. (1993). *Computers As Theatre*. Addison Wesley, New York.
- Lee, M. J. (1993). *Consumer Culture Reborn: The Cultural Politics of Consumption*. Routledge, New York.
- Lieberoth, A. ve Roepstorff, A. (2015). “Mixed Methods in Game Research: Playing on Strengths and Countering Weaknesses”. P. Lankoski ve S. Björk (Ed.). *Game Methods Research*. ETC Press, Digital Print, 271-289.
- Lindley, C. (2002). “The Gameplay Gestalt, Narrative, and Interactive Storytelling”. F. Mäyrä (Ed.). *Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference*. Tampere University Press, Tampere.
- Lister, M., Dovey, J., Giddens, S., Grant, I., ve Kelly, K. (2009). *New Media: A Critical Introduction*. Routledge, New York.
- Lord, P. ve Sibley, B. (1998). *Cracking Animation: The Aardman Book of 3-D Animation*, Thames & Hudson Press, London.
- Lunt, P. ve Livingstone, S. 1996. “Rethinking the Focus Group in Media and Communication Research”. *Journal of Communication*, 46(2), 79–98.
- Mactavish, A. (2002). “Technological Pleasure: The Performance and Narrative of Technology in Half-Life and Other High-Tech Computer Games”. G. King ve T. Krzywinska (Ed.). *Screenplay: Cinema/Videogames/Interfaces*. Wallflower Press, London, 33-49.
- Manovich, L. (2017). “Alan Kay ve Evrensel Medya Makinesi”. F. Aydoğan (Ed.). *Yeni Medya Kuramları*. Der Yayınları, İstanbul, 47-71.

- Marks, L. (2010). *The Skin of the Film: Intercultural Cinema, Embodiment, and the Senses*. Duke University Press, Durham, North Carolina.
- Mateas, M. (2004). "A Preliminary Poetics for Interactive Drama and Games". N. Wardrip-Fruin ve P. Harrigan (Ed.). *First Person New Media as Story, Performance, and Game*. MIT Press, Massachusetts.
- Mäyrä, F. (2008). *An Introduction to Game Studies*. Sage Publications, London.
- McCarthy, M. (2004). "Media Giants Suit Up to Take on Video Games; TV Viewers Play Rather Than Watch," *USA Today*, 27.08.2004.
- Meister, J. C. (2011). *Narratology, The Living Handbook of Narratology*. Interdisciplinary Center for Narratology, Hamburg University Press, Hamburg.
- Metz, C. (1990). *Psychoanalysis and Cinema: The Imaginary Signifier*. Macmillan, London.
- Metz, C. (2012). *Sinemada Anlam Üstüne Denemeler*. (Çev. O. Adanır), Hayalperest Yayınevi, İstanbul.
- Metz, Christian (1982). *The Imaginary Signifier: Psychoanalysis and the Cinema*. Indiana University Press, Indiana.
- Miller, L., Chaika, M. ve Groppe, L. (1996). "Female Participants' Preferences in Software Design: Insights from a Focus Group". *Interpersonal Computing and Technology*, 4(2), 27–36.
- Miller, W. (1993). *Anlatı Filmleri ve Televizyon İçin Senaryo Yazımı*. (Çev. Y. Büyükerşen, Y. Demir, N. Esen), Anadolu Üniversitesi Yayınları, Eskişehir.
- Monaco, J. (2000). *Bir Film Nasıl Okunur*. (Çev. E. Yılmaz), İstanbul: Oğlak Yayınları, İstanbul.
- Morgan, D. L. (1997). *Focus Groups as Qualitative Research*. Sage Publications, Thousand Oaks.
- Munsterberg, H. (1916). *The Photoplay: A Psychological Study*. D. Appleton and Company, New York.
- Murray, J. (1997). *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, MIT Press, Massachusetts.
- Myers, D. (1991). "Computer Game Semiotics". *Play and Culture*, 4(4), 334-345.
- Narmanoğlu, H. (2013) "Vahşi Yaşam Filmleri Tarihi Bağlamında Blue-Chip Yapımlar". *Atatürk İletişim Dergisi*, 5(27): 25-42.
- Natkin, S. (2006). *Video Games and Interactive Media*. Vuibert Press, Wellesley.
- Newman, J. (2004). *Videogames*. Routledge, New York.
- Niesz, A. ve Holland, N. (1984). "Interactive Fiction". *Critical Inquiry*, 66(6): 110-129.

- Ohler, Peter (1994). *Kognitive Filmpsychologie, Verarbeitung und Mental Representation Narrativer Filme*, Maks Publikationen, Münster.
- Özden, Z. (2014). *Film Eleştirisi: Film Eleştirisinde Temel Yaklaşımlar ve Tür Filmi Eleştirisi*. İmge Kitabevi, Ankara.
- Papazian, G. (2013). *Game On, Hollywood! Essays on the Intersection of Video Games and Cinema. 1st Edition*. McFarland.
- Parkan, M. (1993). *Sinema Estetiği ve Godard*. İleri Kitabevi, İzmir.
- Perron, B. (2003). “From Gamers to Players and Gameplayers: The Example of Interactive Movies”. M. J. P. Wolf ve B. Perron (Ed.). *The Video Game Theory Reader*. Routledge, London, 237-58.
- Perron, B. (2008). “Genre Profile: Interactive Movies: Video Game”. M. J. P. Wolf (Ed.). *Video Game Explosion*. Greenwood Press, London, 148-155.
- Perron, B. (2018). *The World of Scary Video Games: A Study in Videoludic Horror*. Bloomsbury Academics, New York.
- Piaget, J. (1973). *Psychology and Epistemology*. The Viking Press, New York.
- Pine, J. ve Gilmore, J. (1999). *The Experience Economy: Work Is Theatre and Every Business a Stage*. Harvard Business School Publishing, Boston.
- Poels, K., de Kort, Y. ve Ijsselstein, W. (2007). “It is Always a Lot of Fun! Exploring Dimensions of Digital Game Experience Using Focus Groupmethodology”. *Proceedings of the 2007 Conference on Future Play*. ACM, New York.
- Pomerance, M. ve Palmer, B. (2015). *Thinking in the Dark: Cinema, Theory, Practice*. Rutgers University Press, New Brunswick, New Jersey ve London.
- Poster, M. (2017). “Postmodern Gerçeklikler”. F. Aydoğan (Ed.). *Yeni Medya Kuramları*. Der Yayınları, İstanbul, 113-135.
- Prince, S. (2010). “Through the Looking Glass: Philosophical Toys and Digital Visual Effects”. *Projections: Berghan Journals*, 4(2), Winter: 19–40.
- Randy, N. (2005). “Review of Resident Evil 4”. *Playstation Magazine*. (12)5: 70-78.
- Rehak, B. (2003). “Playing at Being: Psychoanalysis and the Avatar”. M. J. P. Wolf ve B. Perron (Ed.). *The Video Game Theory Reader*. Routledge, London, 103-128.
- Roberts, G. ve H. Wallis (2001). *Introducing Film*. Arnold Publishers, London.
- Rodowick, D. N. (2007). *The Virtual Life of Film*. Harvard University Press, Cambridge, MA.
- Rose, G. (2012). *Visual Methodologies: An Introduction to Researching with Visual Materials*. Sage, London, Thousand Oaks, New Delhi.

- Rosenberg, M. (1994). "Physics and Hypertext: Liberation and Complicity in Art and Pedagogy". G. Landow (Ed.). *Hyper/Text/Theory*. Johns Hopkins University Press, Baltimore.
- Rowe, A. (2001). "Film Form and Narrative". J. Names (Ed.), *An Introduction to Film Studies*, Routledge, London.
- Ruby, A. ve Chaplin, H. (2006). *Smartbomb: The Quest for Art, Entertainment, and Big Bucks in the Videogame Revolution*. Books of Chapel Hill, North Carolina.
- Russell, J. (2012). *Generation Xbox How Invaded Hollywood*. Yellow Ant Press, East Sussex.
- Ryan, M. L. (2001). *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*, Johns Hopkins University Press, Boston.
- Sansone, B. (2007). "The Image Always has the Last Word: Cinema According to Peter Greenaway". *Digicult Magazine*, 27: 48-51.
- Sayılgan, Ö. (2012). "Etkileşimliliğin İdeolojisi". B. Kaya Erdem (Ed.). *İdeolojik Arena: Medya*. Beta Basım, İstanbul, 43-66.
- Sayılgan, Ö. (2014). *Etkileşimli Drama Olarak Dijital Oyunlar ve Etkileşimliliğin İdeolojisi Bağlamında Oyuncu Alımlama Pratikleri*. Yayınlanmamış Doktora Tezi. İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Sayılgan, Y. (2015). *Sinemasal Bir Yaratı Biçimi Olarak Dijital Oyunlar*. Yayınlanmamış Sanatta Yeterlilik Tezi. Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, İstanbul.
- Sayın, A. F. (2007). *Teoride ve Pratikte İnteraktif Sinema ve TV*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Sayın, A. F. (2014). *İnteraktif TV ve Film Sistemleri ile Olay Örgüsünde İzleyicinin Rolü*. Yayınlanmamış Doktora Tezi, Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Schatz, T. (1988). *The Genius of the System: Hollywood Filmmaking in the Studio Era*. Pantheon, New York.
- Schiller, F. (1795/1983). *On the Aesthetic Education of Man: In a Series of Letters English and German Facing*. Oxford University Press, Oxford.
- Scognamillo, G. (1997). *Dünya Sinema Sanayii*. Timaş Yayınları, İstanbul.
- Sezen, T. İ. ve Sezen, D. (2011). "Dijital Oyun Tarihinin Dönüm Noktalar: Oyunlar, Yorumlar, Teknolojik ve Toplumsal, Gelişmeler". G.T.Ünal ve U. Batı (Ed.). *Dijital Oyunlar: Kendi Dünyanda Yaşa, Bizimkinde Oyna*. Derin Yayınları, İstanbul, 249-284.
- Shaviro, S. (2010). *Post Cinematic Affect*. Zero Books, New York

- Simons, J. (2007). "Narrative, Games and Theory". *Game Studies, The International Journal of Computer Game Research*, 7(1), August: 1604-7982.
- Siska, W. C. (1980). *Modernism in the Narrative Cinema: The Art Film as a Genre*. Arno Press, New York.
- Smith, M. (1995). *Engaging Characters: Fiction, Emotion and the Cinema*. Oxford University Press, Oxford.
- Smith, M. (1998). "Modernism and the Avant-gardes". J. Hill ve P.C. Gibson (Ed.). *The Oxford Guide to Film Studies*. Oxford University Press, Oxford, 395-412.
- Sobchack, V. C. (1992). *The Address of the Eye: A Phenomenology of Film Experience*. Princeton University Press, New Jersey.
- Sobchack, V. C. (2004). *Carnal Thoughts: Embodiment and Moving Image Culture*. University of California Press, Los Angeles.
- Sobchack, V. C. (2004). "Is Any Body Home? Embodied Imagination and Visible Evictions." V. C. Sobchack (Ed.). *Carnal Thoughts: Embodiment and Moving Image Culture*. University of California Press, Los Angeles, 179-204.
- Spencer, H. (1880). *The Principles of Psychology*. D. Appleton and Company, New York.
- Stadler, J. (2008). *Pulling Focus: Intersubjective Experience, Narrative Film, and Ethics*. Continuum.
- Stam, R. (2000). *Sinema Teorisine Giriş*. (Çev. S. Salman ve Ç. Asatekin), Ayrıntı Yayınları, İstanbul.
- Stam, R. (2000). *Film Theory: An Introduction*. John Wiley & Sons, New York.
- Stam, R. (2014). *Sinema Teorisine Giriş*. (Çev. S. Salman ve Ç. Asatekin), Ayrıntı Yayınları, İstanbul.
- Sutton-Smith, B. (1997) *The Ambiguity of Play*. Harvard University Press, Cambridge.
- Tan, E. S. (1996). *Emotion and the Structure of Narrative Film: Film as an Emotion Machine*, Routledge, New Jersey.
- Tavinor, G. (2009). *The Art of Videogames*. John Wiley & Sons, New York.
- Therrien, C. (2008). "Graphics in Video Games". Wolf, M. J. P. (Ed.), *Video Game Explosion*. Greenwood Press, London, 239-250.
- Therrien, C. (2012). "Video Games Caught Up in History". Wolf, M. J. P. (Ed.), *Before the Crash: Early Video Game History*. Wayne State University Press, Detroit, 9-29.
- Thomas, F. ve Johnston, O. (1981). *The Illusion of Life: Disney Animation*, Walt Disney Productions, New York.

- Türkoğlu, N. (2010). “Psikanaliz ve Sinema Üzerine”. M. İri (Ed.), *Sinema Araştırmaları* (155), Derin Yayınları.
- Türnüklü, A. (2000). “Eğitimbilim Araştırmalarında Etkin Olarak Kullanılabilecek Nitel Bir Araştırma Tekniği: Görüşme”. *Kuram ve Uygulamada Eğitim Yönetimi Dergisi*, 6(4): 543-559.
- Vachel, L. (1916). *The Art of the Moving Picture*. Liveright Publishing Corporation, New York.
- Van Dijk, J. (2006). *The Network Society: Social Aspects of New Media*. Sage Publications, London.
- Veale, K. (2012). “Interactive Cinema” is an Oxymoron, But May Not Always Be. *Game Studies*, 12(1). <http://gamestudies.org/1201/articles/veale>. (erişim tarihi: 10.05.2022).
- Vincenti, G. (1993). *Sinemanın Yüz Yılı*. (Çev. E. Ayça), Evrensel Kültür Kitaplığı, İstanbul.
- Williams, R. (2001). *The Animator’s Survival Kit*, Faber Inc., New York.
- Wittgenstein, L. (2001[1922]). *Tractatus Logico-Philosophicus*. Routledge & Kegan Paul, London.
- Wright, J.(2005). *Animation Writing and Development From Script Development to Pitch*, Focal Press, Oxford.
- Yengin, D. D. (2012). *Yeni Medya ve Dokunmatik Toplum*. Derin Yayınları, İstanbul.
- Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2013). *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri*. Seçkin Yayıncılık, Ankara.
- Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2016). *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri*. Seçkin Yayıncılık, Ankara.
- Zielinski, S. (1999). *Audiovisions: Cinema and Television as Entr’actes in History*. (Çev. Gloria Custance), Amsterdam University Press, Amsterdam.

İnternet Kaynakları

- Burgos, D. (2019). “A Brief History of Interactive Film - The End Run. <http://endcrawl.com/blog/brief-history-interactive-film/>. (erişim tarihi: 23.01.2022).
- Burwen, D. (2013) *Narrative Mechanics - The Elements and Spaces of Interactive Storytelling*. Link: <https://www.youtube.com/channel/UC1SzZe5R3zRprIPMQDMITrQ/> Erişim Tarihi: 20.02.2020

- Crawford, C. (2008). “Metro 2033 - More Than a Cinegame?”. <http://www.digitalicons.org/wpcontent/uploads/issue08/files/2013/02/howanitz.pdf>. (erişim tarihi: 05.09.2022).
- Donanimhaber.Com. ‘Smartboy38’ Kullanıcı Adlı Üyenin Forum Mesajı. “Playstation 5’in RTX 2080’e Eş Değer Performans Göstereceği Söylentisi”. <https://www.donanimhaber.com/PlayStation-5-in-RTX-2080-e-es-deger-performans-gosterecegi-soylentisi--113362>.
- Frasca, G. (1999). “Ludology Meets Narratology: Similitude And Differences Between (Video) Games And Narrative”. <http://www.ludology.org/articles/ludology>. (Erişim Tarihi: 11.10.2023).
- Greenaway, P. 2010. “New Possibilities: Cinema is Dead, Long Live Cinema”. <https://www.youtube.com/watch?v=u6yC41ZxqYs>. (erişim tarihi: 17.06.2019).
- Gurwin, G. (2019). “For Netflix, ‘Fortnite’ on YouTube is a Bigger Threat than HBO. Digital Trends”. <https://www.digitaltrends.com/gaming/netflix-fortnite-bigger-competition-than-hbo/> (erişim tarihi: 15.01.2020).
- Healey, J. ve Huffstutter, P. J. (2002). “Digitally Mastered: ‘Star Wars’ breaks new ground in fully digital movie making,” L.A. Times, May 11, 2002. <http://www.latimes.com/entertainment/movies/la-051102digital.story>. (erişim tarihi: 12.03.2019).
- Hocking, C. (2007). “Ludonarrative Dissonance in Bioshock”. http://clicknothing.typepad.com/click_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html. (erişim tarihi: 10.12.2019).
- Jenkins, H. (2004). *Game Design as Narrative Architecture*. http://interactive.usc.edu/blogold/wpcontent/uploads/2011/01/Jenkins_Narrative_Architecture.pdf. (erişim tarihi: 20.07.2021).
- Juul, J. (1998). “A Clash Between Game and Narrative”. http://www.jesperjuul.net/text/clash_between_game_and_narrative.html. (erişim tarihi: 10.12.2018).
- Marshall, C. (2012). “Peter Greenaway Looks at the Day Cinema Died and What Comes Next”. http://www.openculture.com/2012/02/peter_greenaway_looks_at_the_day_cinema_died.html. (erişim tarihi: 11.06.2019).

- Matthias, S. (2011). "13th Street-Last Call. The interactive horror film". <https://thisisnotadvertising.wordpress.com/2011/07/18/13th-street-last-call-the-first-interactive-horror-film/>. (erişim tarihi: 23.01.2022).
- McKeand, K. (2019). "Red Dead Redemption 2 has 300,000 Animations and 500,000 Lines of Dialogue". <https://www.vg247.com/red-dead-redemption-2-300000-animations-500000-lines-dialogue/>. (erişim tarihi: 16.07.2023).
- Montes, P. (2018). "Grand Theft Auto V Has Made More Money Than Any Entertainment Title Ever". <https://hypebeast.com/2018/4/grand-theft-auto-v-6-billion-dollars-sales> (erişim tarihi: 10.12.2018).
- r/gaming. (2022). "It Took Arthur Morgan's Voice Actor 6 Years to Record All of His Dialogue in Red Dead 2. He Won Best Performance in the 2018 Game Awards". https://www.reddit.com/r/gaming/comments/s4xfxy/it_took_arthur_morgans_voice_actor_6_years_to/. (erişim tarihi: 16.07.2022).
- r/reddeadredemption, titilandus. (2022). "Next to Arthur, I Think Dutch had the Best, Most Captivating Voice Acting in the Entire Game". https://www.reddit.com/r/reddeadredemption/comments/pyjsyd/next_to_arthur_i_think_dutch_had_the_best_most/. (erişim tarihi: 16.07.2022).
- Sarkar, S. (2017). "Developer Defends 'Fuck the Oscars' Rant from the Game Awards (update)". <https://www.polygon.com/2017/12/11/16762640/the-game-awards-oscars-rant-josef-fares-interview/>. (erişim tarihi: 10.12.2018).

EK-1 ETİK KURUL KARARI

Evrak Tarih ve Sayısı: 14.12.2023-803434



T.C
AKDENİZ ÜNİVERSİTESİ REKTÖRLÜĞÜ
Sosyal ve Beşeri Bilimler Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği Kurulu
KURUL KARARI



TOPLANTI TARİHİ : 14.12.2023
TOPLANTI SAYISI : 23
KARAR SAYISI : 546

Üniversitemiz İletişim Fakültesi Radyo, TV ve Sinema Bölümü öğretim üyesi **Doç. Dr. Sibel KARADUMAN**'ın danışmanlığını, **Şükrü AYDIN**'ın araştırmacılığını üstlendiği, "*Video Oyunlarının Yeni Sinematik Biçimler Olarak Kullanımı*" konulu çalışmanın, fikri hukuki ve telif hakları bakımından metot ve ölçeğine ilişkin sorumluluğun başvurucuya ait olmak üzere, proje süresince uygulanmasının etik olarak **uygun olduğuna** oy birliği ile karar verilmiştir.

Prof. Dr. Hilmi DEMİRKAYA
Kurul Başkanı

Başkan
Prof. Dr.
Hilmi DEMİRKAYA

Başkan Yrd.
Prof. Dr.
Sibel PAŞAOĞLU YÖNDEM

Üye
Prof. Dr.
Ebru İÇİGEN

Üye
Prof. Dr.
Nurşen ADAK

Üye
Prof. Dr.
Taner KORKUT

Üye
Prof. Dr.
Gökhan AKYÜZ

Üye
Prof.
Ceren HEPYÜCEL

EK-2 DERİNLEMESİNE GÖRÜŞME SORU SETİ

- 1) Neden oyun oynuyorsunuz? Sizi oyun oynamaya iten sebepler nelerdir?
- 2) Çağdaş video oyunları arasında sinematik oyun/film gibi oyun deyince aklınıza hangi oyunlar geliyor? Bir video oyununun sinema filmlerine benzemesi size ne hissettirmektedir ya da düşündürmektedir?
- 3) Oyun grafiklerinin giderek daha gerçekçi-film kalitesinde olması sizin için ne ifade ediyor?
- 4) Oyunların sinema filmleri gibi derinlikli konuları ve karakterleri işleyebileceğini düşünüyor musunuz? Varsa örnekler verebilir misiniz?
- 5) Oyun oynarken yaptığınız seçimlerin ya da girdiğiniz etkileşimlerin öyküyü deneyimleme biçimini değiştirdiğini düşünüyor musunuz?
- 6) Bir filmde özdeşleşebileceğiniz karakterler mi yoksa bir video oyununda kontrol edebileceğiniz karakterler mi tercih ederdiniz?
- 7) Oyunlardaki etkileşimsiz arահneler hakkında ne düşünürsünüz?
- 8) Oyunlardaki etkileşimli arահneler (Quicktime Event ya da gerçek zamanlı keşfe imkan veren arահneler) hakkında ne düşünürsünüz?
- 9) Oyunların oyunun hikayesinin deneyimlenmesinde oyuncuya seçme, gözardı etme, etkileşime girme gibi, alternatif sonlara ulaşma gibi tercih imkanları vermesi size ne hissettirmektedir ya da düşündürmektedir?
- 10) Bir film aktörü ile oyuncunun avatarı arasında ne gibi benzerlikler ya da farklılıklar vardır?
- 11) Örneğin, hikaye ağırlıklı sinematik oyunları oynarken FPS oyunlarındaki gibi bir yüzü olmayan Half-Life gibi oyunları mı yoksa Uncharted, Last of Us, Red Dead Redemption gibi karakteri TPS modunda resmeden oyunları mı tercih edersiniz? Neden?
- 12) Bir oyun evreninde oyuncuya verilen etkileşim özgürlüğü oyunun hikayesinin deneyimlenmesine, iyi bir hikaye anlatılmasına engel midir?
- 13) Oyunların sunduğu ortamlar “içinde dolaşılabilir ve etkileşime girilebilir” sinema mizansenleri gibi değerlendirilebilir mi? Neden?

14) Bir film kahramanını çabasızca seyretmeyi mi yoksa, onu kontrol ederek empati, sempati, özdeşleşme, korku vs. gibi duyguları tecrübe etmeyi mi tercih edersiniz? Örneğin, Clint Eastwood'un Sarışın kovboyu mu yoksa RDR'nın John Marston, Arthur Morgan gibi karakterler mi size daha cazip gelmektedir?

15) Bir oyunda arayüz öğelerinin kapatılabilmesi deneyiminizi nasıl etkiler?

16) Türler bakımından sinema filmleri ile oyunlar arasında bir ilişki görüyor musunuz?

17) Sinema filmlerindeki lens yansıması, film şeritleri ya da bir kameranın varlığını ima eden ekrana çamur, kan vb. sıçraması gibi optik efektlerin oyun deneyimine bir katkı sağladığını düşünüyor musunuz?

18) Oyunlardaki yan görevler, ekstra görevler gibi tali unsurlar oyun deneyiminizi nasıl etkiler?

19) Hiçbir film izlerken ana hikayede önemli olmayan bir karakterin hikayesini deneyimlemek istediniz mi? İstediyse, bu ihtiyacınızı karşılayan bir oyun oldu mu?

ÖZGEÇMİŞ

Adı Soyadı	Şükrü AYDIN
-------------------	-------------

EĞİTİM DURUMU

Lise	Silivri Yabancı Dil Ağırlıklı Lisesi, İstanbul, 2006
Lisans	Ankara Üniversitesi, Dil-Tarih ve Coğrafya Fakültesi, İngiliz Dili ve Edebiyatı Bölümü, Ankara, 2010
Yüksek Lisans	Akdeniz Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Radyo-Televizyon ve Sinema Anabilim Dalı, Antalya, 2016
Tez Konusu	Pedro Almodovar Sinemasında Toplumsal Cinsiyet Temsillerinin Feminist/Queer Film Eleştirisi Bağlamında Çözümlemesi
Yabancı Dil	İngilizce

BİLİMSEL FAALİYETLER

MAKALELER

- I. Adalı G., Aydın Ş. (2023). Akademisyen Görüşlerine Göre Online Eğitim: Covid-19 Sürecinde Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Örneği. *Journal of Qualitative Research in Education* , sa.34, ss.41-61, 2023 (ESCI)
- II. Adalı G., Ügümü Aktaş P., Aydın Ş. (2022). Kriz İletişiminde Femvertising Stratejisinin Kullanımı: Dardanel Ton “Elinize Sağlık” Reklamı Örneği. *Uluslararası Medya ve İletişim Araştırmaları Hakemli Dergisi* , cilt.5, sa.2, ss.259-282, 2022 (Hakemli Dergi)
- III. Aydın G., Aydın Ş. (2021). 8 Mart Dünya Emekçi Kadınlar Günü Temalı Reklamlarda Femvertising Stratejisinin Kullanımı Üzerine Bir Araştırma Adalı *CONNECTIST-ISTANBUL UNIVERSITY JOURNAL OF COMMUNICATION SCIENCES*, sa.61, ss.1-32, 2021 (ESCI)
- IV. Aydın Ş., Uçar İlbuğa E. (2020). Güzel Sanatların Birer Dalı Olarak Cinayet ve İmgelerarasılık: *The House That Jack Built Örneği*. *SineFilozofi*, sa.2, ss.227-245, 2020 (Hakemli Dergi)
- V. Aydın Ş., Uçar İlbuğa E. (2019). “Kendi Kendisinin Peygamberi Bir Sürrealist: Alejandro Jodorowsky Sinemasında Erken Postmodern Eğilimler”. *SineFilozofi*, cilt.1, sa.1, ss.139-160, 2019 (Hakemli Dergi)
- VI. Ügümü P., Adalı Aydın G., Aydın Ş. (2017). Reklamlarda LGBTİ+ Bireylerin Toplumsal Cinsiyet ve Tüketim Kültürü Çerçevesinde Sunumu *Global Media Journal TR Edition*, cilt.7, ss.239-265, 2017 (Hakemli Dergi)

BİLDİRİ ve SUNUMLAR

- I. Aydın Ş., Uçar İlbuğa E., “A Surrealist Prophet of His Own: Early Postmodern Tendencies in the Films of Alejandro Jodorowsky”, 1st National Cinema and Philosophy Symposium, İstanbul, Turkey, November 23-25, 2018.
- II. Aydın Ş., Ertürk O., “Youtube’s Potentiality as Online Public Sphere Against the Absence of Political Humor in Turkey”, 16th International Symposium “Communication in the Millennium”, Eskişehir, Turkey, April 25-28, 2018.
- III. Adali Aydın G., Aydın Ş., “Representation of International Working Women’s Day in Advertisements in Women’s Magazines”, ASEAD 3rd International Social Sciences Symposium, Antalya, Turkey, May 5-7, 2018.
- IV. Adali Aydın G., Ügümü Aktaş P., Aydın Ş., “A Semiotic Analysis on TV Ads with the ‘Milky Snacks’ Emphasis as Part of Consumerist Culture and Healthy Nutrition Trend”, Innovation and Global Issues in Social Sciences III, Antalya, Turkey, April 26-29, 2018.
- V. Aydın Ş., “Gender Representations in the Cinema of Pedro Almodovar: An Analysis Through Feminist/Queer Approach”, IMSC International Multidisciplinary Studies Congress, Antalya, Turkey,, November 25-26, 2017. (based on my master thesis)
- VI. Aydın Ş., “Amerikan İstisnacılığı Bağlamında Hollywood’un Eve Dön(e)meyen Odysseus’ları: The Deer Hunter, American Sniper ve Good Kill Filmleri Üzerine Bir İnceleme”, Uluslararası Sosyal Bilimler Sempozyumu, Antalya, Türkiye, 18-21 Mayıs, 2017.

KİTAP BÖLÜMLERİ

- I. Güler M., Kurtuluş G., Adalı G., Aydın Ş. (2023). Metaverse’s First Major Christian Community: Holy Bibles NFT as a Metachurch and Metamissionary in the Metaverse. Pioneer and Contemporary Studies in Social, Human and Administrative Sciences, Assoc. Prof. Adem KARA, Ph.D, Dr. Recai BAZACİR, Editör, Duvar Yayınevi , İzmir, ss.339-363, 2023.
- II. Ebre F., Adalı Aydın G., Aydın Ş. (2021). Reklam Araştırmalarında Etnografi ve Netnografi Tekniklerinin Kullanımı Reklam Araştırmaları, Süleyman Karaçor, Merve Gençyürek Erdoğan, Burçe Akcan, Editör, Çizgi Kitabevi Yayınları, Konya, ss.289-307, 2021.
- III. Adalı Aydın G., Ügümü P., Aydın Ş. (2018). A Semiotic Analysis on TV Ads with the ‘Milky Snacks’ Emphasis as Part of Consumerist Culture and Healthy Nutrition Trend Contemporary Services Managment Issues, Pelit, E., Soybalı, H.H., and Avan, A., Editör, Peter Lang, Berlin, Bern, Bruxelles, New York, Oxford, Warszawa, Wien, ss.129-148, 2018.

DİĞER BİLİMSEL FAALİYETLER

- I. Akdeniz Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi (AKSOS), Yardımcı Editör/Bölüm Editörü, 2017 - 2023
- II. Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi, Editörler Kurulu Üyesi, 2018 – 2018

BURSLAR

- I. Arařtırma Görevlileri İin Yurt Dıřı Arařtırma Bursları (YUDAB), YÖK, 2019 – 2020. DANİMARKA, AARHUS ÜNİVERSİTESİ

ÖDÜLLER

- I. 16th International Symposium “Communication in the Millenium” (April, 2018). En İyi Bildiri Ödülü. “Youtube’s Potentiality as Online Public Sphere Against the Absence of Political Humor in Turkey”.

İř DENEYİMİ

- I. İngilizce Öğretmeni, Ardeşen Anadolu Öğretmen Lisesi, 2013.
- II. Arařtırma Görevlisi, Akdeniz Üniversitesi, İletişim Fakültesi, 2013-2024.