

T.C.
DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ
FİLM TASARIMI ANASANAT DALI
Yüksek lisans Tezi

**VİDEO OYUN TASARIMI VE FİLM TASARIMI ETKİLEŞİMİNDE
YENİ TEKNİK VE ESTETİK ARAYIŞLARIN
HİKÂYE ANLATICILIĞA ETKİSİ**

Hazırlayan
Hakan ERGİN

Danışman
Dr. Öğr. Üyesi Faik Kartelli

İzmir / 2022

YEMİN METNİ

Yükseklisans Tezi olarak sunduđum “Video Oyun Tasarımı ve Film Tasarımı Etkileşiminde Yeni Teknik ve Estetik Arayışların Hikâye Anlatıcılıđa Etkisi” adlı çalışmamın, tarafımdan bilimsel ahlak ve geleneklere aykırı düşecek bir yardıma başvurmaksızın yazıldığını, yararlandığım eserlerin bibliyografyada gösterilenden oluştuđunu ve bunlara atıf yapılarak yararlanılmış olduğunu belirtir, bunu onurumla doğrularım.

...../...../.....

Hakan ERGİN

TUTANAK

Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü'nün /..... / tarih ve sayılı toplantısında oluşturulan jüri, Lisansüstü Öğretim Yönetmeliği'nin maddesine göre Film Tasarımı Anasanat Dalı, Yüksek lisans öğrencisi Hakan ERGİN'in “**Video Oyun Tasarımı ve Film Tasarımı Etkileşiminde Yeni Teknik ve Estetik Arayışların Hikâye Anlatıcılığa Etkisi**” konulu tezini incelemiş ve aday /..... / tarihinde, saat’da jüri önünde tez savunmasına alınmıştır.

Adayın kişisel çalışmaya dayanan tezini savunmasından sonra dakikalık süre içinde gerek tez konusu, gerekse tezin dayanağı olan anasanat dallarından jüri üyeleri tarafından sorulan sorulara verdiği cevaplar değerlendirilerek tezin olduğuna, oy ile karar verilmiştir.

BAŞKAN

ÜYE

ÜYE

ÖZET

Video oyunları, görsel-işitsel temsil kapasitelerinin artmasıyla birlikte, toplum tarafından kabul görmek ve saygınlık kazanmak amacıyla dönemin baskın kültürel ifade aracı olan sinemaya özgü teknik ve estetik unsurları kullanmaya başlamış; anlatısal özellikler kazanmıştır. Öte yanda sinema, sayısal teknolojilerin gelişmesi; video oyunlarının yaygınlaşması ve ekonomik açıdan önem kazanmasıyla, oyunlara özgü teknik ve estetik unsurları kendi imkânları doğrultusunda uyarlamıştır.

Bu çalışmanın amacı, video oyunları ve sinemanın etkileşimiyle ortaya çıkan yeni hikâye anlatım olanaklarını incelemektir. Bu doğrultuda, video oyunlarında anlatısal özelliklerin gelişimi incelenmiş ve bu anlatılarda sinemanın etkisi hikâye, görüntü yönetimi, oyunculuk bazında ele alınmış. Ayrıca sinemanın senaryo, çekim ve kurgu aşamalarında video oyunlarına özgü niteliklerin artışı açıklanmış; son olarak, bu nitelikler yakın tarihli bir film üzerinden incelenmiştir.

ABSTRACT

As their representational capabilities improved, video games, in an effort to be accepted by society and to earn legitimacy, have adopted techniques and aesthetics of the dominant form of cultural expression, namely cinema; and gained narrative qualities. Cinema, on the other hand, with the advent of digital technologies, proliferation of video games and subsequently video games' economic success, began to employ techniques and aesthetics associated with video games.

The aim of this study is to examine new methods of narration resulting from the interplay of video games and cinema. For this purpose, the increment of narrative qualities in video games have been examined, with particular emphasis on story, photography and acting. In addition, the rise of video game elements in film production has been reviewed, with particular emphasis on screenplay, production and editing processes. Finally, a recent film, exemplary of the reciprocal influence of video games and cinema has been analysed.

ÖNSÖZ

2000’li yılların başında sinema yazarı Roger Ebert’ün video oyununun bir sanat dalı olup olmadığını tartıştığı (ve asla olamayacağına hükmettiği) yazısı ile o yazıya gelen tepkiler sayesinde, video oyunlarının “ciddi, saygın” insanlar (film eleştirmenleri!) tarafından da konuşulabildiğini anladım. O zamana kadar sadece oyun basınında çıkan yazılardan, incelemelerden takip ettiğim video oyunları üzerine, o dönemden sonra, daha çok okumaya ve araştırmaya başladım. Bunlar elbette akademik nitelikten ve yönlendirmeden uzak araştırmalardı. Zamanla Türkiye’de de video oyunları ile ilgili akademik birimlerin kurulmasını ve video oyunlarının tezlere konu olmasını (bkz. Şengün, 2013) ilgiyle gözlemledim. Kendi yüksek lisans çalışmamı, sinemanın imkânlarını kullanan, oynamak kadar izlemekten de zevk aldığım video oyunları üzerine yapmaya karar verdim.

Beni bu konu üzerinde çalışmaya teşvik eden danışmanım Dr. Öğr. Üyesi Faik Kartelli’ye desteği ve yardımları için yürekten teşekkür ederim. Kendi işlerinden zaman ayırarak bana çeşitli kaynakları incelememi öneren ve dolayısıyla bu çalışmanın zenginleşmesini sağlayan Doç. Dr. Sabire Soytok’a ve Dr. Öğr. Üyesi Talha Altınkaya’ya teşekkürlerimi sunarım. Onlar olmasaydı bu çalışma çok eksik kalırdı.

Yarı zamanlı öğretim görevlisi olarak çalıştığım süre boyunca, öğrencilerimle video oyunları üzerine uzun sohbetler yaptık. Onların, video oyunlarına, özellikle anlatsal video oyunlarına ilişkin görüşleri bakış açımı genişletti. Yıllar içinde Dokuz Eylül Üniversitesi, Film Tasarımı Bölümü, Canlandırma Anasanat Dalında öğrencim olan herkese, bu çalışmaya farkında olmadan verdikleri katkıları için teşekkür ederim.

Son olarak, hiçbir zaman desteklerini esirgemeyen ve bir yüksek lisans programını daha bitirmemi benden çok isteyen sevgili anneme ve babama, Cemile ve Bülent Ergin’e minnetlerimi sunarım.

İÇİNDEKİLER

YEMİN METNİ	ii
TUTANAK	iii
ÖZET	iv
ABSTRACT	v
ÖNSÖZ	vi
İÇİNDEKİLER	vii
ŞEKİLLER LİSTESİ	viii
KISALTMALAR	x
GİRİŞ	1
1. BÖLÜM – TANIMLAR	2
1. 1. Oyunun Tanımı	3
1. 2. Video Oyununun Tanımı	9
1. 3. Video Oyunlarında Anlatı	10
1. 4. Video Oyunlarında Etkileşim	16
1. 5. Video Oyunlarında Etkileşim-Anlatı İlişkisi	17
1. 6. Video Oyunlarında Anlatı Yapıları	20
1. 7. Video Oyunlarında Anlatısal Özelliklerin Yaygınlaşması	24
2. BÖLÜM – VİDEO OYUNU ANLATILARINDA SİNEMA ETKİSİ	31
2. 1. Senaryo	32
2. 2. Görüntü Yönetimi	36
2. 3. Oyunculuk	43
3. BÖLÜM – SİNEMA ANLATILARINDA VİDEO OYUNLARININ ETKİSİ VE <i>READY PLAYER ONE</i> (2018) ÖRNEĞİ	48
3. 1. Senaryo	49
3. 2. Çekim	51
3. 3. Kurgu	55
3. 4. Film İncelemesi: <i>Ready Player One</i> (2018)	56
3. 4. 1. Film Özeti	57
3. 4. 2. Film İncelemesi	58
SONUÇ	63
KAYNAKÇA	66
ÖZGEÇMİŞ	

ŞEKİLLER LİSTESİ

- Şekil 1.** Etkileşimli anlatı yapıları (Ryan, 2001'den akt. Egenfeldt-Nielsen, Smith ve Tosca, 2008/2020: 217). 23
- Şekil 2.** *Spacewar!*'a ait ekran görüntüsü (CuriousMark, 2017, 14:28). Dairesel bir monitörde oynanan oyunda oyuncular, hem ekranın ortasındaki yıldızın çekim gücünden kurtulmaya, hem de birbirlerini vurmaya çalışırlar. 25
- Şekil 3.** *Computer Space* (üstte) ve *PONG*'a ait ekran görüntüleri (Old Classic Retro Gaming, 2010a, 2:04; Brown, 2019, 1:24). *Computer Space*'te oyuncu bir uzay gemisinin pozisyonunu ve doğrultusunu kontrol eder, diğer gemileri vurmaya çalışır; *PONG*'da, raketi temsil eden dikdörtgeni sadece dikey ekseninde hareket ettirerek, kare şeklindeki topu rakibin sahasına göndermeyi amaçlar. 27
- Şekil 4.** *Donkey Kong*'a ait ekran görüntüsü (Old Classic Retro Gaming, 2014, 1:27). Ekranın en üstünde imdat isteyen karakter, oyunun durumunu ve amacını bir bakışta anlamak için yeterlidir. 28
- Şekil 5.** *Dragon's Lair*'e ait ekran görüntüsü (Old Classic Retro Gaming, 2010b, 10:51). *Dragon's Lair*, bugün etkileşimli film (veya *full-motion video*, FMV) diye kategorize edilen oyunların öncülü niteliğindedir (Perron, 2008: 128). 30
- Şekil 6.** *Uncharted: The Lost Legacy*'nin tanıtım filminden ekran görüntüleri (PlayStation, 2016). Oyuncunun izlemesi gereken yol, varması gereken nokta görsel yöntemlerle aktarılır. 38
- Şekil 7.** *Uncharted: The Lost Legacy*'de oyuncuyu yönlendirmek için kullanılan ışıklandırma, kamera hareketi ve canlandırma tekniklerini gösteren ekran görüntüleri (PlayStation, 2016). Oyuncu, mizansenin tüm unsurları kullanılarak hedefe yönlendirilir. 39
- Şekil 8.** *Uncharted: The Lost Legacy*'de oyuncuya bilgi vermek için kullanılan ışıklandırma, ve canlandırma tekniklerini gösteren ekran görüntüleri (PlayStation, 2016). 40

- Şekil 9.** *Uncharted: The Lost Legacy*'de oyuncunun gizlilikle ilerlemesi gereken bölümleri gösteren ekran görüntüleri (PlayStation, 2016). Oyunda ışık kaynakları (el feneri, patlamalar vd.), görüntüler optik kamera ile çekilmiş gibi, mercek kusuru sayılan ışık kırılmaları (*lens flare*) yaratır (bkz. Panel 1 ve 4). 41
- Şekil 10.** *Uncharted: The Lost Legacy*'nin tanıtım filminin kapanış sekansını gösteren ekran görüntüleri (PlayStation, 2016). 42
- Şekil 11.** *Ghost of Tsushima*'nin “Kurosawa Modu”nu gösteren ekran görüntüsü (PlayStation, 2020, 16:40). Görüntünün alt ve üst kenarlarındaki siyah bantlar sadece *cut-scene*'lerde görülür. Bu, artık birçok oyunda kullanılan, alışılmış bir uygulamadır (Grusin, 2016: 76). ...43
- Şekil 12.** *Metal Gear Solid*'e ait ekran görüntüsü (FirstPlays HD, 2019, 1:18). Oyunun görsel temsilleri fotogerçekçilikten uzak olmasına rağmen filmleri andıran açılış sekansında, seslendirme sanatçılarının ve yapım ekibi üyelerinin isimleri ekrana gelir. 44
- Şekil 13.** *The Last of Us*'ta hareket yakalama sürecini gösteren kamera arkası görüntüsü (üstte) ve aynı sahnenin oyunda görüldüğü hâli. (PlayStation, 2012b, 1:03; PlayStation, 2012a, 0:58). Karakterlerin vücut hareketleri ve seslendirmeleri aynı aktörler tarafından icra edilmiş; yüz animasyonları, aktörlerin yüzleri referans alınarak canlandırma sanatçıları tarafından yapılmıştır (PlayStation, 2014, 36:50). 46
- Şekil 14.** *L.A. Noire*'da performans yakalama sürecini gösteren kamera arkası görüntüsü (Rockstar Games, 2010, 1:54). 47
- Şekil 15.** *A.I. Artificial Intelligence*'a ait kamera arkası görüntüsü (Rutigliano, 2021: 23:33). 52
- Şekil 16.** *The Mandalorian*'a ait kamera arkası görüntüsü (Industrial Light & Magic, 2020, 0:39). 53
- Şekil 17.** *Red Dead Redemption 2* oyununa ait ekran görüntüsü (üstte) ve *1917*'in fragmanından bir kare (Rockstar, 2018, 4:07; Universal Pictures, 2019, 1:39). Oyun, Western filmlerinin kodlarını kullanan, anlatı ağırlıklı bir oyundur. Film, bu oyununkine benzer kamera açıları ve ölçeği kullanır. 54

KISALTMALAR

CD-ROM: *Compact disc read-only memory*, Salt okunur kompaktdisk

DVD: *Digital video disc*, Sayısal video disk

FRP: *Fantasy role-playing*, Fantezi rol yapma oyunu

NPC: *Non-playable character*, Oyuncu olmayan karakter

GİRİŞ

Video oyunları, ilk olarak 1970'lerde sanayi hâline gelmiş; 1980'lerde pasajlarda (*arcade*) ve lokanta gibi işletmelerde oyun makineleri yaygınlık kazanmıştır. Yazılım ve donanım teknolojilerindeki ilerlemelerle oyunların görsel ve işitsel temsil kapasitesi artmıştır. Aynı zamanda kişisel bilgisayarların ve oyun konsollarının gelişmesi sayesinde, video oyunları evlere girmiştir. Bu süreçte oyunların, sinema ve televizyon başta olmak üzere kullanıcıların aşına olduğu diğer ortamlara özgü estetik kalıpları kullanmasının faydası olmuştur. Video oyunları zamanla, teknolojik sınırlarının zorunlu kıldığı soyut temsiller yerine daha karışık ve ayrıntılı temsiller oluşturmaya; gitgide derinleşen anlatılar kurmaya başlamışlardır. 20. yüzyılın sonu ve 21. yüzyılın başında video oyunları çeşitli akademik disiplinlerin radarına girmiş; oyunlar üzerine çeşitli ve detaylı bir yazın oluşmaya başlamıştır.

Öte yanda sinema, sayısal teknolojilerin gelişmesi ile canlandırma tekniklerini ve özel efektleri daha çok kullanır olmuş; video oyunlarının yaygınlaşması ve ekonomik açıdan önem kazanmasıyla, oyunlara özgü teknik ve estetik unsurları kendi imkânları doğrultusunda yeniden üretmiştir. Sinema 1980'lerde video oyunlarına temkinli yaklaşmış; oyunların potansiyel olumsuz toplumsal etkileri üzerinde durmuştur. Fakat oyunlar hem ekonomik açıdan büyüdükçe, hem de toplum tarafından daha çok kabul gördükçe sinema da oyunların hikâyelerini ve karakterlerini, ardından anlatı yapılarını ve üretim tekniklerini benimsemiştir.

Bu çalışmanın amacı, video oyunları ve sinemanın etkileşimiyle ortaya çıkan yeni hikâye anlatım yöntemlerini incelemektir. Video oyunu yazını incelendiğinde büyük bir kavram kargaşası göze çarpar: henüz genç bir akademik disiplin olan video oyunu çalışmalarında, neredeyse hiçbir kavram için, herkesin mutabık olduğu tanımlar yoktur. Bu nedenle öncelikle, tartışmalı oyun kavramından başlayarak, temel kavramlar için öne sürülen tanımlar incelenecek ve değerlendirilecektir. Ardından video oyunları ile sinemanın birbirleri üzerindeki etkileri, örneklerle açıklanacaktır. Sinemanın, video oyunu anlatılarındaki etkisi, özellikle senaryo, görüntü yönetimi ve oyunculuk düzlemlerinde; video oyunlarının sinema anlatılarındaki etkisi, kabaca yapım öncesi, yapım ve yapım sonrası aşamalara denk gelen senaryo, çekim ve kurgu düzlemlerinde değerlendirilecektir. Son olarak, bu etkileşiminin rahatlıkla gözlemlenebildiği bir filmin incelemesine yer verilecektir.

1. BÖLÜM
TANIMLAR

1. BÖLÜM TANIMLAR

Video oyunu çalışmalarında, birçok kavram, farklı uzmanlar tarafından, farklı biçimlerde tanımlanmış; bu durum önemli anlaşmazlıklara neden olmuştur. Bu bölümde, hem bu anlaşmazlıklara değinilecek; hem de çalışmanın diğer bölümlerinde başvurulacak temel kavramlar tanımlanacaktır.

1. 1. Oyunun tanımı

Brian Sutton-Smith (1997/2001), “hepimiz zaman zaman oyun oynarız, hepimiz oynamanın nasıl bir his olduğunu biliriz; ama iş oyunla ilgili kuramsal cümleler kurmaya gelince hepimiz saçmalarız” diyerek oyunla ilgili kuramsal bir altyapının tesis edilmesinin zorluğunu vurgulamış; bunun nedenini farklı disiplinlerde (psikoloji, sosyoloji, edebiyat vd.) çalışan araştırmacıların her birinin oyunu kendi bakış açısından ele alması olduğunu belirtmiştir (1997/2001: 1-3). 20. yüzyılın sonu ile 21. yüzyılın başında video oyunlarının yaygınlaşması ve özellikle anlatıbilim alanında akademik çalışmalara konu olmaya başlamasıyla, sadece oyunları ele alacak bir disiplinin gerekliliği gündeme getirilmiş; bu amaçla Latince “oyun” kökünden türetilen ludoloji (oyunbilim) terimi önerilmiş; bu disiplinin “genel olarak oyunları, özel olarak video oyunlarını” incelemesi öngörülmüştür (Frasca, 1999). Bugün bu alanda yapılan çalışmaların çoğunda, Johan Huizinga ve Roger Caillois’ın geleneksel oyun tanımlarından ve sınıflandırmalarından yola çıkmaktadır (Bogost, 2006: xi-xii; Arseth, 2014a; Frissen vd., 2015: 12).

Johan Huizinga’nın 1938’de yayınladığı *Homo Ludens* (oynayan insan) isimli incelemesi, oyun çalışmalarının kuramsal temelini oluşturan çalışmalardan biri olarak kabul edilmektedir (Arseth, 2014a; Myers, 2014). Huizinga bu eserde, insanı tanımlayan bir eylem olarak oyunu ve oyunun, kültürün oluşmasındaki rolünü ele alır. Kendisinden önce oyun üzerine yapılan araştırmaların, oyunun biyolojik işlevini açıklamak ile yetindiğini kaydeden Huizinga’ya göre, oyunun özünü tanımlayan “zevkli yanın” müspet ilimlerle ve mantıkla açıklanması mümkün değildir. Oyunun sadece insanlarda değil, diğer hayvan türlerinde de gözlemlenmesi onun yalnızca usa dayandırılmayacağını göstergesidir. Determinist bakış açısından değerlendirildiğinde oyun tamamen gereksizdir. Huizinga, bu nedenlerle oyunu irrasyonel addeder (1938/2021: 19-20). Daha sonra dilin, iletişim kurma ihtiyacı duyan insan zihninin “oyun oynayarak” madde ile onun soyut temsili arasında bağ kurması sonucunda

geliştiğini; insanın, dünyevi olguları açıklamak için yarattığı mitlerin arkasında “ciddiyet ile şakacılığın sınırında yer alan” yaratıcı bir zihnin izi olduğu belirtir. İlkel toplulukların kutsal ayin ve törenlerinin basit oyunlar biçiminde yapıldığını ekler. Bu nedenle efsanelerin ve ibadetin kaynaklık ettiği, aralarında sanatın ve şiirin de bulunduğu belli başlı kültürel faaliyetlerin oyunla ilişkili olduğunu söyler (1938/2021: 22-23). Ardından, oyun ile estetik arasında güçlü bir ilişki olmasına karşın güzelliğin oyuna özgü olmadığını; dolayısıyla oyunun estetik ile de açıklanamayacağını belirtir (1938/2021: 25). Buradan hareketle oyunu temel biçimsel özellikleriyle açıklamaya çalışır: Huizinga’ya göre oyun öncelikle gönüllü olarak yapılan, gerektiğinde ertelenebilen; ancak temelli vazgeçilmesi mümkün olmayan bir eylemdir. Buna bağlı olarak oyun, gündelik hayatın, insanın temel ihtiyaçlarını karşılamaya yönelik eylemlerinin dışında yer alır; bir nevi mola işlevi görür. Oyun, gündelik hayattan kesin zamansal ve mekânsal sınırlarla ayrılır. Başka bir deyişle, oyun belli başlangıç ve bitiş anları arasında; onun için ayrılan ve düzenlenen özel bir alanda gerçekleşir. Huizinga, oyunu gündelik hayattan ayıran bu sınırları “sihirli çember” olarak adlandırır. Oyun, sihirli çemberin içinde kusursuz bir düzen tesis eder. Bu düzenin tesisinde oyunun kuralları önemli bir rol oynar. Her oyunun tartışmaya açık olmayan kuralları vardır; kurallar ihlal edildiği anda oyunun niteliği ve değeri ortadan kalkar. Ayrıca oyun, kendilerini toplumun geri kalanından farklı olarak tanımlayan sosyal grupların oluşmasını teşvik eder (1938/2021: 26-33). Huizinga bu özelliklere ek olarak, oyunun maddi kazanç amacı ile oynanmadığını belirtir (1938/2021: 33). Antik Yunan’da genelde çocuk oyunlarını tarif etmek için kullanılan, ama aslında daha geniş bir anlamı olan, *paıdia* ile spor müsabakaları ve yarışları tarif etmek için kullanılan *agôn* terimlerine değinir (1938/2021: 54-55). Ardından rekabete dayalı, *agôn* içgüdüleriyle oynanan oyunlarda öncelikli amacın ödül kazanmak değil; rakibi geçmek, birinci olmak ve böylece itibar kazanmak olduğunu vurgular (1938/2021: 80).

Roger Caillois, 1958’te yayınladığı *Man, Play and Games* isimli çalışmasında, *Homo Ludens*’ten yola çıkarak oyunlar için bir sınıflandırma sistemi önerir. Caillois’nın çalışmasını değerlendirebilmek için öncelikle ikisi de Türkçeye “oyun” diye çevrilen İngilizce *play* ve *game* kelimeleri arasındaki farka değinmek gerekir. Frasca (1999), İngilizce dışındaki dillerin bu iki kavramı tek kelimeyle karşıladığını (Fransızca *jeu*, İspanyolca *juego* gibi); Caillois gibi bazı yazarların, kendi dillerinde olmayan bu ayrımı ifade etmek için farklı terimlere başvurduğunu belirtmiş; ardından *play* ve *game* kavramlarını tanımlamaya ve aralarındaki farkı açıklamaya çalışmıştır. Sözlük tanımına göre *play*, “eğlence, eğlenmek için yapılan eylem”; *game* ise *play* ile ifade edilen eğlenme amaçlı eylemin belli kurallara bağlı

gerçekleştirilen biçimidir (Hornby, 1987'den akt. Frasca, 1999). Ancak antropolog Daniel Vidart'a göre *play* ile ifade edilen oyunlar da belli kurallarla düzenlenir. Örneğin, "pilotçuluk" oynayan bir çocuk oyun boyunca doktor veya şoför gibi değil, pilot gibi davranmalıdır. Bu kural çocuk tarafından konur ve onun tarafından kabul edilir (Vidart, 1995'ten akt. Frasca, 1999). Frasca'ya göre iki kavram arasındaki farkı en iyi André Lalande ifade eder. Lalande'a göre *game* ile ifade edilen oyunların bir sonucu, bir galibi ve bir mağlubu vardır; *play* ile ifade edilen oyunlarda ise bu gözlenmez (Lalande, 1928'den akt. Frasca, 1999). Buradan yola çıkarak Frasca *play* kelimesini, "belli bir amaç gütmeyen, eğlenme amacıyla yapılan eylemler"; *game* kelimesi ise "kimin galip geldiğini, kimin kaybettiğini tayin eden kurallarla düzenlenmiş eylem" olarak tarif eder (1999).

Caillois, *Man, Play and Games*'te öncelikle Huizinga'nın eğlenme amacıyla oynanan oyunlara (*play*) odaklandığına dikkat çeker (1958/2001: 3). Huizinga'nın, oyunun maddi kazanç amacıyla oynanmadığını söylerken, birçok kültürde önemli bir yer tutan bahis ve şans oyunlarını ihmal ettiğini belirtir. Oyun sonunda mülkiyet el değiştirebilir; ama oyun, bir ürün veya zenginlik yaratmaz (Caillois, 1958/2001: 5). Bunun dışında Caillois, oyunun temel biçimsel özellikleri konusunda Huizinga ile büyük ölçüde aynı fikirdedir: oyun, gönüllü olarak yapılan; belli zamansal ve mekânsal sınırlar içinde gerçekleşen; sonucu önceden bilinmeyen ve belli kurallara bağlı olan eylemdir (Caillois, 1958/2001 ss 9-10). Caillois, Huizinga'nın kazanmak için oynanan oyunları (*game*) tanımlamaktan ve sınıflandırmaktan geri durduğuna dikkat çeker (1958/2001: 3-4); ve oyunların (*game*) sınıflandırılmasına ilişkin bir model önerir (1958/2001: 12). Bu modele göre oyunlar dört ana kategoride toplanabilir. Bunlar: futbol, eskrim, satranç gibi rekabet temelli oyunlar (*agôn*); zar, rulet, sayısal loto gibi oyuncunun sonuca etki etmediği şans oyunları (*alea*); evcilik veya tiyatro oyunları gibi oyuncunun bir süreliğine farklı bir kimliğe büründüğü, "miş gibi" yaptığı oyunlar (*mimicry*); çocukların kendi etraflarında dönmelerinde veya yetişkinlerin ettiği bazı danslarda olduğu gibi baş dönmesi ve sersemlik yaratan eylemlerdir (*ilinx*) (1958/2001: 14-26). Caillois oyunların, bu dört kategorinin yanı sıra, kurallarının katılığına bağlı olarak iki kutup arasına yerleştirilebileceğini belirtir (1958/2001: 13). Bu derecelendirmeye göre bir uçta sadece eğlenme amacıyla oynanan, kurallarla düzenlenmemiş oyunlar; diğer uçta ise kurallarla sınırlandırılmış, galip gelmek üzere oynanan oyunlar yer alır. Caillois *play* ve *game* arasındaki ayrımı korumak için ilk kutbu, Antik Yunanca "çocuk" kökünden türeyen ve oyun anlamına gelen *paidia*; ikinci kutbu ise Latince en genel anlamıyla oyun demek olan *ludus* olarak isimlendirir. Bu bağlamda *paidia*, oyuncuya serbestlik ve doğaçlama imkânı sağlayan

oyunları (*play*); *ludus* ise oyuncuların katı kurallara uymasını gerektiren oyunları (*game*) ifade eder (1958/2001: 13). Espen Aarseth (2014a: 485), Caillois'ın kullandığı biçimleriyle *paidia* ve *ludus*, *play* ve *game* arasındaki ayrımın olmadığı lisanlarda (Fransızca, Hollandaca, Türkçe vd.) bu kavramlardan bahsetmeyi kolaylaştırdığını teslim eder; ancak bu kelimelerin Antik Yunan ve Latin kültürlerindeki özgün anlamlarını kaybetmeleri olasılığına dikkat çeker. Örneğin, Antik Roma'nın *Ludi Romani* (Roma Oyunları) ismini taşıyan festivali hem kurallı, hem serbest oyunları içermektedir ve *ludus* kelimesinin sadece kurallı, kazanma amacıyla oynanan oyunu tarif etmek için kullanılması bu tarihsel etkinliği görmezden gelmektir.

Huizinga ve Caillois'ın çalışmalarına başka eleştiriler de getirilmiştir. Ernst Hans Gombrich, Huizinga'nın argümanlarının muğlak olduğunu öne sürer ve bunu, Goethe'nin geliştirdiği bir kavrama başvurarak, Huizinga'nın oyunu *Urphänomen* olarak ele almasına, oyunu indirgenemez nitelikte görmesine dayandırır. (1973: 149). Robert Anchor bu eleştiriye açarak Huizinga'nın oyun için kullandığı tanımın, kurallı ve geleneksel olan, temel ihtiyaç niteliği taşımayan her eylem için geçerli olduğunu söyler (1978: 87). Hem Huizinga'ya, hem de Caillois'ya yöneltilen bir eleştiri oyunun, oyun olmayan eylemlerden kesin zamansal ve mekânsal sınırlarla ayrıldığı yönündeki görüşle ilgilidir. Jacques Ehrmann'a göre (1968) bu görüş oyunun, ciddi olanın gerçeklikten çıkarılınca elde kalan olduğu varsayımından ileri gelir. Başka bir deyişle Huizinga ve Caillois, gerçekliği sorgulamadan kabul edip oyunu ona göre tanımlamakta; bu tanıma göre oyun sadece, ciddi olanın tersi olarak var olmaktadır (Ehrmann, 1968'den akt. Anchor, 1978: 89-90). Ehrmann bunun Batı toplumu için geçerli olabileceğini kabul eder; ancak her toplumda oyun ve ciddiyet arasında bir karşıtlık bulunmadığını; dolayısıyla Huizinga'nın etnosentrik (budunmerkezci) bir bakış açısına sahip olduğunu, görüşlerinin evrensel nitelikte olmadığını söyler (Ehrmann, 1968'den akt. Anchor, 1978: 90-91). Eugen Fink, Huizinga gibi, oyunu, insan varlığının temel bir parçası olarak görür (Fink, Saine ve Saine, 1968: 19)¹; fakat Ehrmann gibi, bu kavramın başka kavramlara bağlı olarak veya onlarla karşıtlık kurarak tanımlanmasına itiraz eder. Fink'e göre oyun ile gerçeklik arasında kesin bir sınır yoktur. Oyuna katılan kişi ile oyunda oynadığı rol arasında ayırım vardır; oyuncu, oyun boyunca, oyunun gerektirdiği kişidir; ama şizofrenin aksine, gerçekle illüzyonu ayırt edebilecek durumdadır. Başka bir ifadeyle, oyuncu aynı anda hem "oyun dünyası"nda (*play world*) hem "gerçek dünya"dadır; isterse oyundaki rolünü bırakabilir (Fink, Saine ve Saine 1968: 22-23). Fink'e göre bu çifte varoluş (*double existence*)

¹ Eugen Fink'in 1967'de yayımladığı *Oase des Glücks* adlı kitabın bir bölümü Ute Saine ve Thomas Saine tarafından tercüme edilerek ve düzenlenerek 1968'de burada alıntılanan makale hâlinde basılmıştır.

veya çifte kişilik (*double personality*) sayesinde oyun, gerçek dünyadaki davranışları yansıtır; ancak bu yansıma varolanın birebir kopyası değil, sembolik bir temsili; insanın, varoluşunu anlamlandırmasının bir yoludur (Fink, Saine & Saine 1968: 28-29). Benzer şekilde, Valerie Frissen ve diğerleri, oyun deneyimi (*play-experience*) ile estetik deneyimin benzeştiğini; korku filmi izleyen bir seyircinin hem korkması, hem izlediklerinin “sadece film” olduğunu bilmesi gibi, oyuncunun hem oyun dünyasına hevesle girdiğini, hem eylemlerinin “sadece oyun” olduğunu bildiğini belirtirler. Dolayısıyla, Huizinga ve Caillois’ın önerdiğinin aksine, oyun ile günlük yaşam arasında kesin sınırlar olmadığını savunurlar (2015: 18-19).

Frissen ve diğerleri, “Homo ludens” kavramının günümüz için güncellenmesi gerektiğini belirtir (2015: 10). Huizinga, *Homo Ludens*’in son bölümünde, teknolojideki gelişmelerin, yaygın reklam ve propaganda yayınlarının rekabeti körüklediğini; oyunu tanımlarken başvurduğu “agonal içgüdü” kavramının yerini ticari rekabete bıraktığını (1938/2001: 264); hatta mekanikleşme ve reklamın “sanatı avcuna aldığı” (1938/2001: 267); kültürün oyunsal unsurunun artık tamamen kaybolduğunu ve oyun ile oyun olmayan arasındaki ayrımın bulanıklaştığını kaydetmiştir (1938/2001: 272-273). Frissen ve diğerleri, oyun ile oyun olmayan arasındaki sınırın hiçbir zaman Huizinga’nın öne sürdüğü kadar belirgin olmadığını (2015: 18-19); buna karşın günümüzde, en azından Batı toplumlarında, kültürün oyunsal unsurun varlığını farklı şekillerde gösterdiğini iddia ederler (2015: 20-29). Bu fikri desteklemek için, 21. yüzyılda ortaya çıkan ve gelişen iletişim teknolojilerinin, Huizinga’nın biçimsel özellikler üzerinden yaptığı oyun tanımıyla çelişmediğini göstermeye çalışırlar. Örneğin Huizinga, oyunun “mış gibi” yapma niteliğinin oyunun kendisi kadar önemli olduğunu belirtmiştir (1938/2001: 27). Benzer şekilde, postmodern medya kültürü “mış gibilik” niteliğinin (*as-if-ness*) kabulünü içermektedir (Silverstone, 1999, 59’dan akt. Frissen vd., 2015: 24). Jay David Bolter ve Richard Grusin (1999), yeni iletişim teknolojilerinin görünüşte birbiriyle çelişen iki temel strateji izlediğini belirtirler. Bunlardan ilki, iletişim aracı kullanıcısının veriye doğrudan, aracısız eriştiği izlenimi vermeyi amaçlayan dolaysızlık (*immediacy*) (1999: 24, 272-273); diğeri ise dolayım aracının varlığını özellikle belli etmeyi amaçlayan aşırı dolaylılıktır (*hypermediacy*) (1999: 31, 272). Örneğin bir medya kullanıcısının, yaygın iletişim ağları sayesinde pek çok kaynaktan canlı olarak, anlık veri alabilmesi dolaysızlık olarak sunulmakta; ama bu kullanıcının etkileşime geçtiği arayüz farklı uygulamalara, farklı pencerelere bölünerek dolaylı olduğunu açıkça ortaya koymaktadır. Bu nedenle medya kullanıcısı, gördüklerinin kendisine dolaylı aktarıldığını anlayabilecek durumdadır (Frissen vd., 2015: 25). Huizinga, bir oyuna dahil olan oyuncu

grubunun, oyundan sonra varlığını koruma eğiliminde olduğunu; bu tür grupların zamanla kendilerini toplumun geri kalanından farklı gördüğünü belirtir (1938/2001: 31-32). 21. yüzyıl iletişim teknolojileri benzer grupların oluşmasını kolaylaştırır ve yaygınlaştırır. İnternet'in merkezi olmayan yapısı, bazı temel haklardan mahrum bırakılmış kişilerin ve grupların bir araya gelmesini ve seslerini duyurmasını mümkün kılmaktadır (Frissen vd., 2015: 27).

21. yüzyılda oyunun, toplumsal değişimleri anlamak ve anlamlandırmak için bir araç olarak görülmeye başlandığı söylenebilir. Victor Turner (1969) oyunun, yeni yaşam modellerinin oluşturulduğu ve denendiği bir alan olduğunu öne sürmüştür (Turner, 1969'dan akt. Frissen vd., 2015: 20); sanayi toplumlarında, sanatın da dahil olduğu bu deney sahasının sonlu olmadığını, sürekli yeniden kurulduğunu ve buna katılımın isteğe bağlı olduğunu belirtmiştir (Turner, 1982/1992: 52-55). Lourens Minnema (1998), 16. ve 17. yüzyıllarda Batı'nın hiyerarşik toplum yapısının değişime uğradığını; her biri farklı işlevleri yerine getiren ve kendi kuralları olan altsistemler biçiminde (siyaset, bilim gibi) yeniden düzenlediğini belirtir (1998: 23-25). Minnema'ya göre oyun, toplumun bu yeni yapı içinde kendisini nasıl tanımladığının metaforu hâline gelmiştir. Parçası olduğumuz postmodern kültür kendisini, her biri kendine özgü yapısı, kuralları, riskleri ve fırsatları içeren "oyunlar toplamı" (*complex of games*) olarak görmektedir (Minnema, 1998: 38-39). Hasan Akbulut, bir sözlü tarih çalışmasından somut örnek vererek günlük yaşamın ilişki ağlarının oyunda yeniden üretildiğini gösterir (Akar-Vural, Akbulut, Erdal ve Güneş, 2007'den akt. Akbulut, 2009: 39); ve aynı durumun video oyunları için geçerli olduğunu, oyunlardaki edimin kapitalist ilişkiler ağını sürdürdüğünü aktarır (Akbulut, 2009: 39-40). Video oyunları, iletişim teknolojileri ile birlikte gitgide yaygınlaşmaktadır; bu oyunların geleneksel oyunların yerini aldığı kabul edilmektedir (Aarseth, 2004: 46; Akbulut, 2009: 74) Öyle ki çalışmak, sanayi ekonomisi için ne kadar önemliyse, oyunun da kültür ekonomisi için o denli önemli olmaya başladığı iddia edilmiştir (Rifkin, 2000'den akt. Frissen vd., 2015: 9). Benzer şekilde, günümüzde yeni bir sanayi devrimine tanıklık ettiğimiz; ve ilk sanayi devriminde buhar gücünün oynadığı rolü bu devrimde oyunun üstlendiği öne sürülmüştür (Dibbell, 2006: 297'den akt. Frissen vd., 2015: 40). Matthew Wolf-Meyer ve Davin Heckman'a göre ise, "hayatın kendisi bir oyun gibidir" ve "oyunlar, hayatı yeniden üretir" benzeri ifadeler yanıltıcı indirgemelerdir; zira "oyunlar hayattır, hayat bir oyundur" (2006, para. 2).

Oyunun toplumsal değişimleri anlama ve anlamlandırma açısından kullanışlı ve önemli olduğu kabul edilse de, genel olarak oyunun ve özel olarak video oyunlarının kesin bir tanımı sunulmamıştır. Aarseth'e (2014a: 484, 2017) göre bu belirsizliğin ve muğlaklığın

nedeni, Türkçeye ikisi de “oyun” diye tercüme edilen *game* ve *play* kelimelerinin bilimsel terimler olmadıkları hâlde, öylelermiş gibi açıklanmaya çalışmalarıdır. Bunlar günlük dilde yer alan ve anlamları zaman içinde değişebilen kelimelerdir. Aarseth bu niteliğin, oyun çalışmalarının canlılığı ve devamı açısından önemli olduğunu düşünür; bu kelimelerin birer terime dönüşmelerinin faydasından çok zararı olacağını belirtir (2014a: 484; 2017). Grant Tavinor, oyun çalışmaları alanında tanımlara şüpheyle yaklaşıldığını; bunun bir nedeninin artık geçersiz olduğu varsayılan pozitivist yaklaşıma duyulan tepki olabileceğini belirtmiştir (2009: 2). Tavinor ayrıca, video oyunu çalışmalarında tanım eksikliğinden kaynaklanan bir muğlaklık olduğuna değinmiş; bu yeni araştırma sahasının çoğunlukla geleneksel oyun kuramlarını temel aldığına dikkat çekmiştir (2009: 2-3). Bu sayısal yapıtlara (*digital artefacts*) “oyun” kelimesinin yakıştırılması tesadüf eseri değildir; zira video oyunlarının geleneksel oyunlarla önemli benzerlikleri vardır. Buna karşın Jesper Juul’ün (2005: 36-43) Huizinga, Caillois ve başka kuramcılara dayanarak geliştirdiği “geleneksel oyun modeli” video oyunlarını tanımlamakta yetersiz kalmaktadır; zira, adından anlaşılacağı gibi, bu tanım, klasik oyunlar için geliştirilen tanımlara dayanmaktadır (Tavinor, 2009: 3). Bununla birlikte Tavinor video oyununun birden fazla tanımı olabileceğini; bu terimin, açıklamak istediğimiz konu bağlamında içlemsel (*intensional*) olarak tarif edilebileceğini belirtir (2009: 11).

1. 2. Video Oyununun Tanımı

Oyun kavramı gibi video oyun kavramı da farklı uzmanlar tarafından, farklı özellikleri ön plana çıkarılarak tanımlanmaktadır. Her bağlamda geçerli olacak bir video oyunu tanımının hem teknik, hem estetik açıdan çeşitlilik arz eden bu oyunların hepsini kapsaması gerekir. Ayrıca, geliştirilecek tanımın video oyunların sadece bugünkü hâllerini değil, gelecekte alabilecekleri hâlleri de içermelidir (Aarseth, 2014a: 487).

Aarseth, etkileşimli sistemleri tanımlamak ve ortamın (*medium/media*), kullanıcı ile metin arasındaki ilişkiyi nasıl etkilediğini incelemek için (Eskelinen, 2012: 22) geliştirdiği modeli (1997) video oyunları üzerinden açıklar. Bu modele göre, bu sistemler kod ve ifadeden oluşur. Aarseth, kodu, dahili ve mekanik; ifadeyi ise harici ve göstergebilimsel (*semiotic*) diye nitelendirir. Mekanik bileşen, oyuncunun çeşitli eylemleri gerçekleştirmesini sağlayan “motor”; göstergebilimsel bileşen ise oyuncuya görsel, işitsel ve bazen dokunsal geribildirimler aracılığıyla, oyun dünyasına dair bilgi veren katmandır. Oyuncunun, bu iki bileşenle etkileşime geçmesi sonucu üçüncü bileşen olan oynanış (*gameplay*) ortaya çıkar ve oyun, bu üç bileşenden oluşur (Aarseth, 2014a, 487-488).

Altuğ Işığın (t. y.), bir ortam/aracı (*medium*) olarak video oyunlarını incelediği yazısında benzer bir model geliştirir. Işığın, aracılı oyunlar (*mediated games*) diye sınıflandırdığı oyunları iki gruba ayırır: fantezi rol yapma (*fantasy role playing*, FRP) türüne ait, masaüstü oyunları içeren insan-aracılı oyunlar ve makine-aracılı oyunlar. İnsan-aracılı oyunlarda, oyuncular ile oyun dünyası arasında aracılık (*medium*) görevini anlatıcı üstlenir. Kişisel bilgisayar, televizyona bağlanan veya elde taşınan oyun konsolları gibi makine-aracılı oyunlarda aracılık görevini bilgisayar donanımı ve onu yöneten yazılım (işletim sistemi) üstlenir. Video oyunları, bilgisayar aracılığıyla oynanan dijital yapıtlardır (*artifact*). Dijital teknolojiler sayesinde mümkün olan bu aracılık, oyuncunun etkileşim kurmasını sağlar. Böylelikle oyuncunun oyun dünyasındaki eylemleri ve konumu, aracılık edilen (*mediated*) sürecin bir parçası hâline gelir. Video oyununun üç temel bileşenden oluşur: bilgisayara (yazılıma ve donanıma) iletilen komutlar; görsel ve işitsel temsilde kullanılan görüntü, canlandırma, ses dosyaları vb. veriler; kullanıcı girdisi (Işığın, t. y.).

Mark J. P. Wolf (2008a), video oyununu tanımlamak için ayrı ayrı video terimi ve oyun kavramının tanımlarına başvurur. Video oyununun İngilizcede *video game* ve *videogame* (bileşik sözcük) şeklinde iki farklı yazılışı bulunur; bunlar, söz konusu kavramın farklı özelliklerini ön plana çıkarır. İki sözcük hâlindeki yazılışta, masaüstü oyun ve iskambil oyunu tamlamalarında olduğu gibi, video kelimesi oyunun türünü belirtir. Bileşik sözcük hâlinde yazıldığında ise, videoteyp ve videodisk kelimelerinde olduğu gibi, bu aracın kullandığı teknoloji ön plana çıkar. Daha yaygın olan ilk yazılış dikkate alınırsa video oyununu diğer oyunlardan ayıran en belirgin özellik kuralların uygulanmasından, skor tutulmasından ve oyunun görsel-işitsel temsilinden bilgisayarın sorumlu olmasıdır (Wolf, 2008a: 3; ayrıca bkz. Ferrari, 2021: 365). Video, en temel anlamı ile, görüntünün, sık aralıklarla döşenmiş satırlar hâlinde temsil edildiği (*raster*) bir kaydetme ve görüntüleme yöntemidir. Buna karşın, bugün farklı görüntüleme teknolojilerini kullanan oyunlar da video oyunu kapsamında değerlendirilmekte; her geçen gün yeni yazılım ve donanımların ortaya çıkmasıyla video oyununun sınırlarının belirlenmesi zorlaşmaktadır (Wolf, 2008a: 4-5, 7).

1. 3. Video Oyunlarında Anlatı

Oyun, zaman içinde psikoloji ve sosyoloji gibi farklı disiplinler tarafından, farklı yönleriyle ele alınmış (Sutton-Smith, 1997/2001: 6); fakat oyun araştırmaları nispeten yakın geçmişte başlı başına bir akademik çalışma alanı olarak kabul görmüş; bu dönemde, video oyunları üzerine yapılan çalışmalar artmıştır (Aarseth, 2004: 46, 49). 20. yüzyılın sonuna

dođru, iletiřim teknolojilerindeki geliřmelerle birlikte anlatıbilimin, bilgisayarı bir anlatım aracı olarak ele alması ve video oyunlarını bu kapsama dahil etmesi (Murray, 1997/2016), o dönemde henüz adı konmamıř olan oyun alıřmaları alanındaki bazı akademisyenler tarafından oyunun, bařta anlatıbilim olmak üzere, diđer disiplinler tarafından “sömürgeleřtirilmesi” olarak deđerlendirilmiřtir (Aarseth, 2001). Bunun neticesinde anlatıbilim ve oyunbilim uzmanları arasında, bugün oyunbilimin “kurucu tartıřması” olarak anılan (Eskelinen, 2012: 9; Arsenault, 2014: 476; Murray 1997/2016: 19) kısa süreli bir tartıřma yařanmıřtır. İngilizce kaynaklarda *ludology vs. narratology* olarak ifade edilen bu tartıřmada, video oyununun herhangi bir disiplinin alt dalı olarak deđer, kendi bařına özel bir alıřma alanı olarak görülmesi gerektiđini savunan Aarseth, Eskelinen ve Juul gibi akademisyenler, bařta Janet H. Murray olmak üzere anlatıbilimi temsil ettiđini düřündükleri akademisyenlere karřı -kimi zaman “ölçüyü kaırarak” (Arsenault: 2014: 476; bkz. Eskelinen, 2001)- oyunun anlatı olarak nitelendirilmemesi gerektiđini savunmuřlardır. Ne var ki, bu tartıřmanın kaynađında da oyun ve anlatı kavramlarının muđlaklıđı; bu kavramları farklı akademisyenlerin farklı anlamlarda kullanması yatmaktadır. Frasca, bu olaydan “hi yařanmamıř bir tartıřma” diye bahsetmiř (2003: 92); eđer taraflar hangi tanımları esas aldıklarını belirtseydi böyle bir kargařa yařanmayacađını söylemiřtir (2003: 96). Benzer řekilde Tavinor, oyun alıřmaları literatürünü takip etmenin kafa karıřtırıcı olduđunu; oyunbilim ile anlatıbilimi karřı karřıya getiren tartıřmanın, tanımların yeterince anlaşılır olmamasından kaynaklandıđını belirtmiřtir (2009: 1). Nitekim tartıřmada aıka anlatıbilim tarafında yer alan, oyunların sadece anlatıbilim kapsamında ele alınması gerektiđini savunan kimse olmadıđı gibi (Frasca, 2003: 94); oyunbilim tarafında yer alan akademisyenler de anlatıbilim kuramından faydalanmıřtır (Kücklich, 2006: 95; Ryan, 2006: 181; Aarseth, 2014b: 185; Aarseth, 2019). Frasca (2003: 93) ve Aarseth (2004), anlatıbilim uzmanları (*narratologist*) ile anlatıbilimi ideoloji hâline getirdiklerini düřündükleri, video oyunu dahil her řeyi birer anlatı olarak deđerlendiren akademisyenler (*narrativist*) arasında ayırım yapmaya özen göstermiřlerdir². Aarseth’e göre bu ideolojinin temelinde, bařka nedenlerin yanı sıra, video oyunlarının daha iyi birer ürün olması için mutlaka bir anlatı içermeleri gerektiđini öne süren maddi kazanç amaçlı düřünce ile video oyununun bayađılıktan kurtulup “edebi nitelikler” edinmesi gerektiđini savunan sekinci bakıř açısı yer almaktadır (2004: 49). Bu görüřlerin yaygınlıđı, geçerliliđi ve ne kadar kabul gördüđü bir yana, video oyununun

² Frasca (2003), *narrativist* kelimesini Michael Mateas’tan ödün alır. Mateas (2002: 34) “oyun karřıtı” (*anti-game*) olarak tanımladıđı; oyunları, etkileřimli anlatı (*interactive narrative*) olarak görmeyi tercih eden anlatıbilim uzmanlarına bu unvanı uygun görmüřtür. Aarseth (2004: 49), aynı kelimeyi kullanmasa da, her řeyi bir nevi anlatı olarak görme eğilimini bir ideoloji olarak tanımlar; bu ideolojiye *narrativism* ismini verir.

anlatısal özellikler taşıyabileceği ve hikâye anlatma aracı olarak kullanılabilmesi konusunda tarafların aynı fikirde olduğu görülmektedir (bkz: Frasca, 2003; Ryan, 2004: 337-359, 2006: 181-203; Juul, 2005: 156-162, 2021: 685; Akbulut, 2009: 46-53; Ciccoricco, 2014; Koenitz, 2018; Miller, 2020: 354-357).

Video oyunu çalışmalarında, oyun kavramı gibi, anlatı kavramının da üzerinde anlaşmaya varılan bir tanımla olmaması karışıklığa neden olmuş; bu kavram için farklı tanımlar önerilmiştir. En çok başvurulan tanımlardan biri Seymour Chatman'a aittir. Bu tanıma göre anlatı, “bir hikâyenin (bir olaylar dizisinin), yapılandırılmış bir söylem aracılığıyla temsilidir” (Chatman, 1978'den aktaran Juul, 2021: 683). Chatman'a göre hikâyenin bileşenleri, varlıklar (karakterler ve öykü dünyası) ve eylemler; söylemin bileşenleri, anlatısal ifadeler ve tezahürdür. Bu tanımda tezahür ile kastedilen, anlatının belli bir ortamda (konuşma, resim, dans, sinema vb.) ortaya konmuş hâlidir (1978/2008: 22-25). Başka bir deyişle, bu tanıma göre karakterler, eylemler ve öykü dünyası kendi başlarına bir anlatı oluşturamazlar; anlatısal ifadelerde yer aldıkları ve bir şekilde tezahür ettikleri, ortaya kondukları zaman bir anlatının parçasını oluştururlar. Buna bağlı olarak Chatman anlatının bir iletişim olduğunu; bu nedenle anlatıda gönderen ve alıcı taraflar olması gerektiğini belirtmiştir (1978/2008: 25). Benzer şekilde Aysel ve Zeynel Kıran (2000), bir olayın “yeniden sunulduğu, biri tarafından yeniden aktarıldığı (anlatıldığı, filme alındığı, sahneye konulduğu) zaman” bir anlatı olduğunu söylemişlerdir (aktaran Akbulut, 2009: 47). Daha yakın dönemde, Egenfeldt-Nielsen, Smith ve Tosca (2008/2020) anlatıyı “birbirini takip eden olaylar” şeklinde tanımlamıştır. Onlara göre anlatının temel bileşenleri hikâye, metin ve anlatıdır. Hikâye, anlatıyı oluşturan olayların zamandizinsel sırası; metin, bu olayların sözlü veya görsel temsili; anlatım, bu olayları sözlü anlatma veya kağıda dökme işlemidir. Video oyunları bağlamında anlatımdan bahsetmenin zor olduğunu; zira sadece az sayıda oyunda, oyuncunun eylemlerini bir anlatı çerçevesine yerleştiren bir dış ses anlatımının olduğunu kaydederler ve böyle bir dış sesin olduğu oyunlarda bile, her oynayışın aynı olay örgüsünü takip etmesine rağmen birebir aynı olmayacağını eklerler (2008/2020: 204-205).

Eric Zimmerman (2004), Hillis Miller'in anlatı tanımını benimsemiştir. Bu tanıma göre anlatı, bir olaylar dizisinin lisan gibi bir ortam aracılığıyla, belli bir düzene (*patterning*) ve tekrar yapısına tabi olarak temsil edilmesidir. Zimmerman bu tanımla, detaylı olmadığı hâlde çok kapsayıcı olduğu için tercih ettiğini belirtir. Zira bu tanıma göre “kendi macerayı kendin seç” türü kitaplar, bir satranç partisi veya alelade bir sohbet bile birer anlatı teşkil eder. Dolayısıyla Zimmerman herhangi bir şeyin (örneğin bir video oyununun) bir anlatı olup

olmadığını sormak yerine, o şeyin *hangi açıdan* bir anlatı olarak değerlendirilebileceğini sormak gerektiğini öne sürer (2004: 156-157).

Marie-Laure Ryan (2006) da benzer bir fikri savunur. Ryan, anlatıbilimin kurucusu olarak gördüğü Claude Bremond ve Roland Barthes'ın görüşlerinden yola çıkarak, anlatının herhangi bir disiplin veya ortama bağlı olarak tanımlanmaması gerektiğini; aralarında Chatman'ın da bulunduğu bazı kuramcıların söz-eylem (*speech-act*) temelli anlatı tanımlarının, anlatıyı lisan ortamına sıkıştırdığını, sözlü veya yazılı anlatımla sınırladığını belirtir (2006: 3-5). Anlatının, ortamaşırı (*transmedial*) bir tarifini yapabilmek için H. Porter Abbott'ın tanımından yola çıkar. Bu tanıma göre anlatı, bir dizi olaydan oluşan hikâye ve bu hikâyenin temsili olan anlatsal söylemin birleşimidir. Başka bir ifadeyle anlatı, hikâyenin temsili; hikâye ise anlatının sanal hâlidir. Ryan bu tanımın, anlatıyı belli bir ortamlarla sınırlamadığına dikkat çeker; ancak hikâyenin bir dizi olaya indirgenmesine eleştiri getirir. Ryan'a göre olaylar, hikâyenin sadece hammaddesini teşkil eder; hikâye, anlatsal söylem gibi, bir temsildir; ancak söylemin aksine, somut işaretlerden oluşmaz. Hikâye, bir takım varlıklar (karakterler, öykü dünyasını oluşturan mekanlar vb.) ile bu varlıkların bağıntılarını kapsayan zihinsel bir imge; anlatsal söylem de zihinde bir hikâye canlandırma yetisi olan söylemdir. Ryan, zihinde canlanan imgelerin hikâye olan ve olmayan diye iki kategoriye ayıramayacağını; anlatsallık (*narrativity*) veya hikâyesel niteliğin (*storiness*) farklı dereceleri olduğunu öne sürer ve bir şeyin anlatı olup olmadığını sormak yerine, hangi ölçüde anlatsal olduğunu sormanın daha uygun olduğunu savunur (2006: 7).

Ryan, anlatsallığın derecesini tayin etmek için ise biri bir öncekini gerektiren bir dizi kriter öne sürer ve bunları dört "boyut"ta ele alır. Bunlardan ilki, öykü dünyasını ilgilendiren uzam boyutudur. Bu boyuttaki tek kriter anlatının, birbirlerinden ayırt edilen varlıkları barındıran bir dünya ile ilgili olması gerektiğidir. Bu kriter soyut varlıklar ile tanımları muğlak somut varlıkları (insan ırkı, akıl, beyin vb.) değerlendirme dışı bırakır. İkincisi zaman boyutudur ve iki kriter içerir: Bir önceki kriterde şart koşulan dünya, zaman içinde önemli değişimler yaşmalı ve bu değişimler sıradışı somut olaylardan kaynaklanmalıdır. Bu iki kriter, öykü dünyasında hiçbir değişim yaşanmayan metinler ile sürekli tekrarlanan, sıradan olaylar ve yaşlanma gibi doğal değişimlerden ibaret metinleri değerlendirme dışı bırakır. Üçüncü boyut, karakterlerin amaçlarını ilgilendiren zihinsel boyuttur ve bu boyut da iki kriter içerir: Karakterlerin hepsi değilse bile en azından bazıları akli yetilere sahip olmalı ve öykü dünyasındaki değişimlere duygusal tepkiler verebilmeli; hikâyeyi oluşturan olaylardan bazıları bu karakterlerin belli bir amaç ve plan doğrultusunda,

kasten gerçekleştirdiği eylemler olmalıdır. Bu kriterler, doğal afetler gibi, akli yetileri olan hiçbir varlık içermeyen metinler ile salt zihinsel olayların temsil edildiği metinleri değerlendirme dışı bırakır. Son olarak, biçimsel boyut üç kriter içerir: olay dizisi nedensellik ilkesine uymalı ve bir sonuca varmalı; olaylardan en azından bazılarının öykü dünyasında kesin olarak gerçekleştiği öne sürülmeli; hikâye, alıcı için anlamlı bir şeyler iletmelidir. Bu üç kriterden ilk ikisi birbirine neden-sonuç ilişkisiyle bağlanmayan olayları ve talimat, tavsiye, varsayım gibi kesinlik arz etmeyen ifadeleri değerlendirme dışı bırakmayı amaçlar; sonuncu kriter ise anlatısallığın, hikâyenin içeriğine ve alıcının kim olduğuna bağlı olduğunu ima eder. Ryan, bir metnin bu sekiz kriterden hangilerini karşıladığına bakarak, o metnin anlatısallık derecesinin belirlenebileceğini belirtir (2006: 8-11).

Zimmerman ve Ryan'ın kapsayıcı tanımlarından yola çıkarak video oyunlarının da anlatısal özellikleri olduğu söylenebilir. Zimmerman, oyunların yegâne anlatı formu olmamakla birlikte birer anlatı sistemi teşkil ettiklerini belirtir (2004: 161). Ryan, ortam kavramını, kelimenin sözlük anlamına başvurarak, hem iletişim ve eğlence sistemleri; hem de sanatsal ifade araçları olarak tanımlar (2006: 17). Ardından sayısal teknolojilerin, hem iletişim araçları arasındaki ayrımı bulanıklaştırdığını, hem de başlı başına bir ifade aracı hâline geldiğini belirtir; video oyunlarının, sayısal ortamın imkânlarını kullanan oyunlar olduğunu ve kendi içinde farklı türleri olduğunu kaydeder (2006: 28-29). Video oyunları gibi çok farklı türleri içeren metinlerde tek tip bir anlatısallıktan söz etmek mümkün değildir. Sercan Şengün (2013), bütün oyunların anlatısal özellikler içerdiğini; ama kimi oyunlarda anlatısal öğelerin sadece işlevsel bir görev üstlendiğini; kimi oyunların ise öncelikli amacının bir hikâye anlatmak olduğunu belirtir (2013: 7-8) ve oyunları anlatısallık derecelerine göre sınıflandırmak için bir model önerir. Şengün'ün modeline göre video oyunu anlatısallığının altı derecesi vardır.³ Anlatısal olmayan (*non-narrative*) oyunlar (“benzerleri eşleme” ve bulmaca türü oyunlar) ile temsili (*representational*) oyunlar (araç simülasyonları ve spor oyunlarının çoğu) sıfırıncı dereceden anlatısal oyunlardır; anlatısal herhangi bir öğe içermezler (2013: 31-36). Birinci dereceden anlatısal oyunlar, işlevsel olmaktan öteye geçmeyen anlatısal unsurlar içerir. Bu unsurlar oyuncunun, oyun mekaniklerini (oyunda gerçekleştirilebilecek eylemleri) içselleştirmesini; oyunun amacını belli bir bağlama yerleştirmesi sağlar. Başka bir deyişle, bu tip oyunlarda önemli olan oyun mekanikleridir; anlatısal unsurlar, oyuncunun bu mekanikleri anlamasını kolaylaştırma görevi üstlenir. Dolayısıyla bu oyunların içerdiği anlatısal unsurlar değiştirilip, aynı mekanikleri kullanan

³ Aynı modelin daha yakın tarihli hâli için bkz. Şengün, 2022.

yeni oyunlar üretmek nispeten hızlı ve kolaydır (2013: 41-46). İkinci dereceden anlatısal oyunlar, oyuna geçici olarak ara veren; oyuncunun müdahale edemediği anlatısal sekanslar içerir. Genelde oyuncunun belli bir hedefe ulaştığı anlarda devreye giren ve *cut-scene* ismiyle anılan bu sekanslar, anlatıyı ilerletmeyi ve oyunun sonraki bölümlerinde neler olacağına dair ipucu vermeyi amaçlar. Bu kategorideki oyunlar anlatının, oyuncunun eylemleri sayesinde ilerlediği izlenimi yaratsa da, oyuncuya anlatının gidişatını ve sonunu belirleme olanağı tanımaz (2013: 55-57). Şengün, oynanışın *cut-scene*'ler ile kesintiye uğrayıp yerini daha önceden kaydedilmiş sekanslara bırakmasının, oyun tasarımcısının, kendi eser sahipliğini (*authorship*) tesis etme çabası olarak nitelendirilebileceğini belirtir (2013: 58); oyunların *cut-scene*'lere başvurarak sinemanın alanına girmeye başladığını ekler (2013: 60-61). Üçüncü dereceden anlatısal oyunlar, anlatının bir kısmının oynanış sırasında oluşturulduğu oyunlardır. Bu kategorideki oyunlar, oynanışı kesintiye uğratan anlatısal sekanslara ilave olarak, oyunun geçtiği mekânlara yerleştirilmiş nesnelere ve ses kayıtları aracılığı ile oyun karakterlerine ve oyun dünyasına dair bilgi sunar, anlatıyı detaylandırır; oyuncuyu, oyun dünyasını incelemeye, orada vakit geçirmeye ve anlatıya dair bilgi içeren nesnelere bulmaya teşvik eder. Oyuncunun bu nesnelere farklı sırayla ulaşması veya hiç bulamaması mümkündür; bu, anlatının genel seyrini değiştirmez (2013: 63-67). Dördüncü dereceden anlatısal oyunlar, birinci derecenin aksine, oyun mekaniklerinin anlatıya hizmet ettiği oyunlardır. Çoğunluğu macera türüne ait olan bu oyunlarda oyuncunun anlatıyı ilerletebilmek için hem, üçüncü dereceden anlatısal oyunlarda olduğu gibi, oyun dünyasını keşfetmesi; hem de çeşitli bulmacalar çözmesi gerekir. Bu kategorinin ayırt edici bir başka özelliği, oyuncuların bulmacaları çözmesi sırasında oyun dünyasında zamanın durmasıdır. Macera oyunlarının çoğunda gözlemlenen bu durumda, oyuncu bir bulmacayı çözene kadar anlatı askıya alınır. Bu bulmacalar anlatısal nitelikte (bir karakterden istediğimiz bilgiyi almak için diyalog seçeneklerinden doğru soruyu seçmek gibi) veya oyunsal (*ludic*) nitelikte (bir kasanın kilidini açmak gibi) olabilir (2013: 78-79). Beşinci dereceden anlatısal oyunlar, oyuncunun kendi istediği oyun karakterini yaratmasına ve onu dilediği gibi geliştirmesine olanak sağlayan oyunlardır. Çoğu açık dünya ve rol yapma (*role playing game*, RPG) türlerine ait olan bu oyunlar, belli bir anlatıyı takip edebileceği gibi, oyuncuyu oyun dünyası içinde serbest bırakabilir (2013: 84). Son olarak, altıncı dereceden anlatısal oyunlar, diğer kategorilere tam olarak uymamaları dışında ortak noktaları olmayan oyunlardır (2013: 90-91).

1. 4. Video Oyunlarında Etkileşim

Egenfeldt-Nielsen, Smith ve Tosca, video oyunların varoluş amacının anlatı olmadığını; ama anlatının oyuncuların zihnini uyarıcı çok önemli bir rol üstlendiğini kaydeder. Onlara göre video oyunlarının en önemli niteliği etkileşimdir (2008/2020: 226). Benzer şekilde, Wolf'a göre etkileşim, anlatının aksine, video oyunları için olmazsa olmaz niteliktedir (2021: 67). Buna karşın etkileşim, tıpkı oyun ve anlatı gibi, farklı uzmanlarca farklı tanımlanan, tartışmalı bir kavramdır.

Lori Landay (2014) etkileşimi, en az iki taraf arasında gerçekleşen ve karşılıklı etki yaratan veri alışverişi olarak tanımlar; ama farklı disiplinlerde, teknolojiyi, iletişim koşullarını veya psikolojik unsurları öne çıkaran farklı yaklaşımlar ve tanımlar olduğunu ekler (2014: 173). Benzer şekilde, yeni medya çalışmalarında da etkileşimi belli teknolojilerin sağladığı imkânlar; veri alışverişi; veya kullanıcı eylemleri, davranışları ve algıları üzerinden tanımlayan yaklaşımlar vardır. Bunlardan ilki sistemi; ikincisi kullanıcı deneyimini öne çıkarırken; üçüncü yaklaşım, etkileşimi bir deneyim olarak ele alır (Landay, 2014: 178).

Landay'e göre etkileşimin video oyunları bağlamında iki önemli yönü vardır. Birincisi, video oyunları görsel sanatlardan, edebiyattan ve sinemadan ayıran en önemli nitelikleri etkileşimli olmalarıdır. Sistemi öne çıkaran yaklaşımlar dışında etkileşim nasıl tanımlanırsa tanımlansın, eğer kullanıcı video oyunu oynuyorsa mutlaka belli bir sisteme etki eder ve sistem de onunla birlikte farklı eylemler yerine getirir (Landay, 2014: 181). Lev Manovich'e (2001) göre bilgisayar tabanlı ortamların etkileşimli diye tarif edilmesi gereksizdir; zira etkileşim, bilgisayarın en temel özelliğidir (2001: 55). Manovich, bütün klasik ve modern sanat ürünlerinin etkileşimli olduğunu; okurun, edebiyat eserindeki eksilteleri kendi zihninde tamamlamasının veya sinema seyircisinin, birbirini takip eden iki plan arasında bağlantı kurmasının da bir çeşit etkileşim olduğunu; sadece bilgisayar tabanlı ortamlardan bahsederken etkileşim kavramına başvurmanın, bu kavramı fiziksel etkileşime (bir tuşa basmak, bir bağlantıya tıklamak vb. eylemlere) indirgemek anlamına geldiğini belirtir (2001: 56-57). Landay, yorumlamak, bağlantı kurmak gibi eylemlerin birer etkileşim örneği olmadığını; bunların eseri değiştirmediğini, eser üzerinde etkisi olmadığını belirterek Manovich'in görüşüne karşı çıkar; fiziksel, maksatlı ve karşılıklı eylemlerin video oyunları için özellikle önemli olduğunu vurgular (2014: 181).

Etkileşimin video oyunları bağlamında diğer önemi, oyunları sınıflandırmak için iyi bir kriter olmasından kaynaklanır (Landay, 2014: 182). Landay bu özelliği açıklarken büyük ölçüde Wolf'un (2001) önerilerini yineler. Wolf, sinemada türleri tayin ederken filmlerin görsel öğelerini ve temalarını dikkate almanın mantıklı olduğunu; hatta “anlatı tabanlı” (*narrative-based*) video oyunlarını sınıflandırmak için de aynı yöntemin kullanılabileceğini kaydeder. Fakat anlatısal öğeler içermeyen oyunlar bu yöntemle sınıflandırılmaz. Wolf, video oyunlarının hepsinin ortak özelliği etkileşim olduğu için, tür sınıflandırmasının oyuncunun gerçekleştirdiği eylemlere göre yapılmasını savunur (2001: 2) ve soyut oyunlar (temsili olmayan görseller kullanan bulmaca oyunları), etkileşimli filmler (anlatısının seyri izleyici-oyuncunun tercihleri ile değişebilen videolar) ve macera oyunları (oyuncunun, oyun dünyasında serbestçe dolaşabildiği; koşma, ateş etme vb. eylemleri gerçekleştirerek amacına ulaşmaya çalıştığı oyunlar) gibi kategoriler önerir (2001: 3-16). Wolf'un sınıflandırma yöntemi genel olarak kabul görmüş; fakat önerdiği kategoriler konusunda fikir ayrılıkları olmuştur (Landay, 2014: 182).

1. 5. Video Oyunlarında Etkileşim-Anlatı İlişkisi

Video oyunları bağlamında etkileşim ve anlatı, oyunbilim alanında çalışan bazı akademisyenler tarafından karşıt kavramlar olarak görülmüş; birinin varlığının diğerini ortadan kaldırdığı ileri sürülmüştür. Juul (2001), anlatıbilim kavramlarına başvurarak, anlatıda öykü zamanı ve söylem zamanı olmak üzere başlıca iki farklı zaman çeşidi olduğunu belirtir. Öykü zamanı, anlatıyı oluşturan olayların, zamandizinsel sıra ile, gerçekleştikleri zamana; söylem zamanı ise bu olayların anlatıldıkları sıra ve zamana işaret eder. Bunlara ek olarak, okuma/izleme zamanı denen üçüncü bir zamandan bahsedilebilir (Gennette, 1980'den aktaran Juul, 2001). Juul aksiyon oyunlarında, öykü, söylem ve okuma/izleme zamanları arasında ayrım bulunmadığını; oyunda temsil edilen olayların önceden kaydedilmiş, geçmişe ait olaylar olmadığını; oyuncunun eylemlerine bağlı olarak, oynayış sırasında gerçekleştiğini belirtir. Buna karşın, oyuncunun önceden kaydedilmiş video klipleri izlediği ve sadece belli anlarda yaptığı tercihlerle anlatıya müdahale ettiği, Juul'un “etkileşimli anlatı” diye nitelendirdiği oyunlarda öykü, söylem ve okuma/izleme zamanları birbirlerinden ayrılır⁴. Buradan hareketle Juul, anlatı ile etkileşimin aynı anda var olamayacağı sonucuna ulaşır; anlatıda, okuyucu yorumunun baskın nitelikte olduğunu (*interpretive dominant*); oyunlarda ise oyuncunun biçimlendirici rolünün öne çıktığını (*configurative dominant*) kaydeder

⁴ Juul, “etkileşimli anlatı” dediği oyunlardan bahsederken, belli bir oyun ismi vermez, fakat bu oyunlar için kullandığı tanım Wolf'un (2001) “etkileşimli film” kategorisi ile büyük ölçüde örtüşmektedir.

(2001). Işıġan (2012), video oyunlarının anlatıbilim kapsamında incelenmesine itiraz eden bazı akademisyenlerin anlatı kuramının kavramlarına başvurduğuna dikkat çeker (2012: 13) ve video oyunlarının birer anlatı teşkil ettiğini, etkileşim ve anlatının birbirlerini dışlayan kavramlar olmadığını temel alan bir model önerir. Bu modele göre video oyunları, Umberto Eco'nun açık yapıt tanımına uyan; “yorumcunun araya girmeye kalkıştığı anda gerçekleştirdiği” yapıtlardır (Eco, 1987'den akt. Işıġan, 2012: 55). Işıġan oyuncunun, video oyunu ile etkileşime geçebilmesi için oyun dünyasında, oyunun söylemi tarafından oluşturulan varsayımsal bir kişi olarak yer alması gerektiğini savunur ve bu varsayımsal kişiyi, Eco'nun geliştirdiği başka bir kavrama başvurarak, “örnek okur” olarak adlandırır (2012: 56). Bu örnek okur, video oyun ile etkileşimi sırasında farklı roller üstlenir. Öncelikle, bir ürün olan oyunun kullanıcısı konumundadır. Bir yazılım ürününün kullanıcısı olarak oyuncu, anlatının ilerleyişine ilişkin genel koşullara (ekran parlaklığı, ses seviyesi, zorluk derecesi vb.) müdahale edebilir. Örnek okur (oyuncu) aynı zamanda, oyunun görsel ve işitsel öğelerini (oyun hızı, altyazı seçenekleri vb.) değiştirebildiği için bir nevi yönetmen konumundadır. Oyuncu, oyunun anlatısını takip ederken izleyici; oyun dünyasında bir karakter olarak çeşitli eylemleri gerçekleştirirken ise eyleyen rolünü üstlenir. Oyuncunun, oyun dünyasında kontrol ettiği karakter ile özdeşlik kurabilmesi, örnek okura dönüşebilmesi için bu konumlar arasında geçişlerin yumuşak olması gerekir (Işıġan, 2012: 56-59). Işıġan'a göre video oyunları ve anlatı bağlamında değerlendirildiğinde etkileşim, “bir açık yapıt olan oyun ile bu açık yapıtın söylemi tarafından örnek okur olarak inşa edilen oyuncu arasındaki karşılıklı ilişkidir” (2012: 60).

Ryan (2006), bilgisayarların ayırt edici özelliğinin etkileşim olduğunu; ancak bazılarının bu kavramı muğlak bulduğunu; reklam sektörünün ise bu kavramı hemen hemen her ürün için kullandığını belirtir (2006: 99). Buna karşın, anlatı ile birlikte ele alındığında etkileşimin anlamı açıktır. Oyun tasarımcısı Chris Crawford'a göre etkileşim, kullanıcının seçim yapabilmesini şart koşar; kullanıcının seçim yapmadığı hiçbir uygulama etkileşimli değildir (akt. Ryan, 2006: 99). Ryan, anlatı kuramının doğrusallık gerektiğini, neden-sonuç ilişkilerinin ve zamanın tek yönde ilerlemesi gerektiğini; oysa seçim imkânı sunan bir sistemin, doğrusal olmayan veya birden fazla doğrultu içeren bir yapı olduğunu kaydeder. Ayrıca anlatıda anlam, bir tasarımcının elinden çıkarken; etkileşimli sistemlerde anlatı kullanıcının seçimlerine bağlı olarak gelişir. Etkileşimli anlatılar kurabilmek için bu iki yöntemin birbirlerine, aradaki geçiş belli olmayacak şekilde eklenmesi gerekir. Bu sorun, kullanıcıya, önceden planlanmış anlatının dışına çıkmasına olanak vermeyecek seçimler

sunarak çözülebilir; fakat etkileşimli anlatı, kullanıcıya seçim özgürlüğü olduğunu, yaptığı seçimlerin anlatı üzerinde etkisi olduğunu hissettirmelidir. Dolayısıyla, ideal bir tasarım kendisini, “kendiliğinden gelişen” (*emergent*) bir hikâyeye gibi sunar (Ryan, 2006: 99-100).

Ryan, etkileşimin çok farklı eylemleri içeren bir kavram olduğunu belirterek etkileşim türlerini sınıflandırmak için bir yöntem önerir. Bu yöntemle göre etkileşim türleri iki eksene yerleştirilebilir. Bu eksenlerden ilki etkileşimin içsel veya dışsal oluşunu; ikincisi istikşafı, keşif amaçlı (*exploratory*) veya ontolojik oluşunu gösterir. İçsel etkileşimde kullanıcı, sanal dünyada kendisini temsil eden bir karakter (avatar) ile özdeşlik kurar; dışsal etkileşimde ise, sanal dünyanın dışında konumlanır, tanrısal bakış açısıyla bu dünyaya müdahale eder. Keşif amaçlı etkileşimde kullanıcı, kendisine sunulan temsili inceler; ama anlatının akışına müdahale edemez. Ontolojik etkileşimde ise, kullanıcının seçimleri anlatının seyrini değiştirir; ama kullanıcının seçimde bulunabilmesi için sanal dünyaya dair bilgi sahibi olması gerekir ve bu da keşifle mümkündür.

Ryan, bu iki eksenin kesişimi ile dört farklı etkileşim türü tanımlar. Keşif amaçlı ve dışsal etkileşim sağlayan sistemler, kullanıcıyı sanal dünyanın zaman ve mekânının dışında konumlandırır; kullanıcı herhangi bir zaman sınırlandırmasına tabi değildir. Bu tip etkileşim sağlayan yapılara metin-tabanlı kurmaca hipermetin (*hypertext*, başka metinlere bağlantılar içeren metinler) örnek gösterilebilir. Keşif amaçlı ve içsel etkileşim sağlayan sistemler kullanıcının özdeşlik kurduğu sanal karakter ile anlatı dünyasını ve buradaki nesnelere inceleyebileceği; ama bu dünyanın seyrine müdahale edemediği yapılardır. Dışsal-ontolojik etkileşim sağlayan sistemler, kullanıcının anlatı dünyasında tanrı rolünü oynaması sağlar. Şehir kurma oyunları ile bazı strateji oyunları bu tür etkileşim sağlayan yapılara örnek verilebilir. Son olarak, içsel-ontolojik etkileşim sağlayan sistemler, kullanıcıyı sanal dünyanın zaman ve mekânına yerleştirir. Bu sistemlerde kullanıcının eylemleri özdeşlik kurduğu karakterin, ve dolaylı olarak sanal dünyanın, başına gelecekleri değiştirir. Bu tip etkileşim sağlayan en yaygın yapılar, oyuncuyu belli bir karakter olarak, belli görevleri tamamlamak üzere oyun dünyasına konumlandıran video oyunlarıdır (Ryan, 2006: 108-117). Bu dört etkileşimin türünün yanı sıra melez (*hybrid*) etkileşim türlerinden ve üstmetinsel (*metatextual*) etkileşimden bahsedilebilir. Melez etkileşimler, dört ana etkileşim türünün kesiştiği noktalara denk gelen etkileşimlerdir (Ryan, 2006: 120-121). Üstmetinsel etkileşim, daha önce tanımlanan iki eksene yerleştirilemeyen ve kullanıcının metni yeniden düzenlemesini içeren bir etkileşim türüdür. Bir hipermetne yeni bağlantılar eklenmesi veya

bir strateji oyunu için yeni bir harita yaratılması bu tür etkileşime örnek gösterilebilir (Ryan, 2006: 107).

Zimmerman (2004) etkileşimi, video oyunları ve anlatı ile ilişkisi bağlamında tanımlamak için kelimenin sözlük tanımından yola çıkar. Bu tanıma göre etkileşim, tarafların birbirlerine etki etmesi; bir cihaz ile bir kullanıcı arasında karşılıklı veri akışı; veya kullanıcı girdilerine tepki vermek anlamlarına gelir. Buna dayanarak her anlatı türünün etkileşimli olduğu söylenebilir; fakat bu tanım etkileşimin niteliğini açıklamakta yetersiz kalır. Örneğin, doğrusal ilerleyen bir kitap ile “kendi macerayı kendin seç” türündeki bir kitabın sağladığı etkileşim imkânları birbirinden farklıdır. Zimmerman, bu ayrımı göz önünde bulunduran farklı bir etkileşimsellik modeli önerir. Bu modele göre anlatısal etkileşimin dört türü vardır. Bunlardan ilki bilişsel etkileşimdir; okuyucunun, daha önce okuduğu bir kitabı, yıllar sonra tekrar okunduğunda farklı şekilde yorumlamasında olduğu gibi, katılımcının psikolojik ve duygusal tepkilerini içerir. İkincisi işlevsel etkileşimdir; metnin fiziksel ve yapısal özelliklerini içerir. Üçüncüsü, belirgin (*explicit*) etkileşimdir; katılımcının, anlatının seyrini değiştiren tercihlerini ve eylemlerini içerir. Dördüncü ve sonuncusu, üstetkileşimdir (*meta-interactivity*); katılımcının, metni kendine mal etmesi ve yeniden düzenleyerek yayınlamasını içerir (2004: 158-159). Bu sınıflandırmaya göre video oyunları, bütün etkileşim türlerine olanak sağlamalarına rağmen, özellikle belirgin etkileşimin iyi bir örneğini teşkil ederler (2004: 161).

1. 6. Video Oyunlarında Anlatı Yapıları

Henry Jenkins (2004), oyun tasarımcılarının oyuncunun, etkileşime geçerek bir anlatıyı dolaylı olarak zihninde kurmasını sağlayan mekânlar tasarladıklarını öne sürer ve “çevresel öyküleme” (*environmental storytelling*) ismini verdiği bu eylemin dört farklı yöntemini tespit eder. Bunların ilki, çağrışımcı mekânlar (*evocative spaces*) yaratmaktır. Bu yöntemi kullanan video oyunları, doğrudan bir hikâyeye anlatmak yerine oyuncunun, yerleşik hikâyeye kalıplarına aşinalığını kullanarak, belli bir hikâyeyi veya belli bir janrı çağrıştırmayı amaçlar. İkincisi, önceden tasarlanmış bir hikâyenin sahnelendiği mekânlar tasarlamaktır. Bu yöntemi kullanan oyunlarda oyuncu, oyun dünyası içinde belli yerlere geldiğinde, önceden kaydedilmiş anlatısal ifadeleri izler. Üçüncüsü, gömülü anlatı (*embedded narrative*) yöntemidir. Ryan’ın (2006) keşif amaçlı ve içsel olarak tanımladığı etkileşim türüyle benzerlik gösteren bu yöntemde oyuncunun, oyun dünyasına yerleştirilmiş ipuçlarını bularak hikâyeyi keşfetmesi amaçlanır. Dördüncü yöntem, “kendiliğinden gelişen” anlatılara

(*emergent narrative*) olarak tanıyan oyun dünyaları tasarlamaktır. Bu yöntemi kullanan oyunlar, önceden yazılmış veya programlanmış bir anlatıyı takip etmek yerine, oyuncuya belli kurallar içinde dilediğini yapma imkânı sunar (Jenkins, 2004: 123-129).

Marcello Arnaldo Picucci (2014), video oyunlarının hikâye anlatma yöntemlerini incelediği çalışmasında dört anlatı türü tespit eder. Bunlar: önceden tanımlı anlatılar, keşif anlatıları, açık dünya anlatıları ve bilgisayar tarafından oluşturulan (*computer-generated*) anlatılardır (2014: 105).

Önceden tanımlı anlatı yapısı, isminden anlaşılacağı gibi, video oyun anlatısının, oyunun tasarım aşamasında belirlenmiş bir olay örgüsünü takip ettiği ve önceden belirlenmiş bir sonla tamamlandığı yapıdır. Teknik açıdan, uygulaması en kolay olanı olması nedeniyle video oyunlarında en sık görülen anlatı yapısı önceden tanımlı anlatı yapısıdır. Jesper Juul'un (akt. Picucci, 2014: 106) ilerleme anlatısı (*narrative of progression*) olarak tanımladığı bu yapıda, oyuncunun etkileşimi aksiyon sekansları (ya da oyunun gerektirdiği diğer eylemler) ile sınırlıdır. Oyuncu, belli aşamaları kat ettikçe, etkileşime izin vermeyen, önceden kaydedilmiş veya programlanmış sahnelerle karşılaşır. Bu sahneler, anlatıyı ilerletir ve oyuncuyu bir sonraki etkileşimli bölüme hazırlar (Picucci, 2014: 106-107). Çoğu zaman oyuncuların atlamayı tercih ettiği bu sahneler, iyi kotarılmışlarsa, oyunun ritminin belirlenmesinde önemli bir işlev görürler (Klevjer, 2002: 195). Karar alma anlarında, oyuncunun tercihleri anlatının gidişatını değiştirebilir. Fakat bu, anlatının önceden tanımlı niteliğini değiştirmez. Anlatının gidişatının değiştiği durumlarda oyuncu, anlatının yine önceden tanımlanmış, farklı bir dalında seyretmeye devam eder (Picucci, 2014: 107).

Jenkins'in (2004) gömülü anlatı olarak isimlendirdiği anlatı yapısı ile örtüşen keşif anlatıları, oyun tasarımcısı tarafından belirlenmiş bir anlatının üzerine kurulmuşlardır; ama oyuncuya bir miktar özgürlük tanır. Bu anlatılar, bir ana hikâyeden ve çok sayıda yan görevlerden oluşmaktadır. Oyuncu, ana anlatının etkileşimli bir bölümünü tamamlayınca, bir sonraki etkileşimli bölüme geçebileceği gibi, yan görevlerden birine başlamayı veya oyunun geçtiği dünyada dolaşmayı, o dünyadaki farklı karakterleri ve nesnelere bulmayı tercih edebilir. Oyuncu bir yan görevi tamamlayınca veya oyun dünyasında dolaşmaktan vazgeçince tekrar ana hikâyeye dönebilir; ana hikâyeyi tamandıktan sonra oyun dünyasını keşfetmeye, yan görevleri tamamlamaya kaldığı yerden devam edebilir. Bu bakımdan keşif anlatıları, önceden tanımlı anlatıların dayattığı doğrusallığı kırar (Picucci, 2014: 107-108).

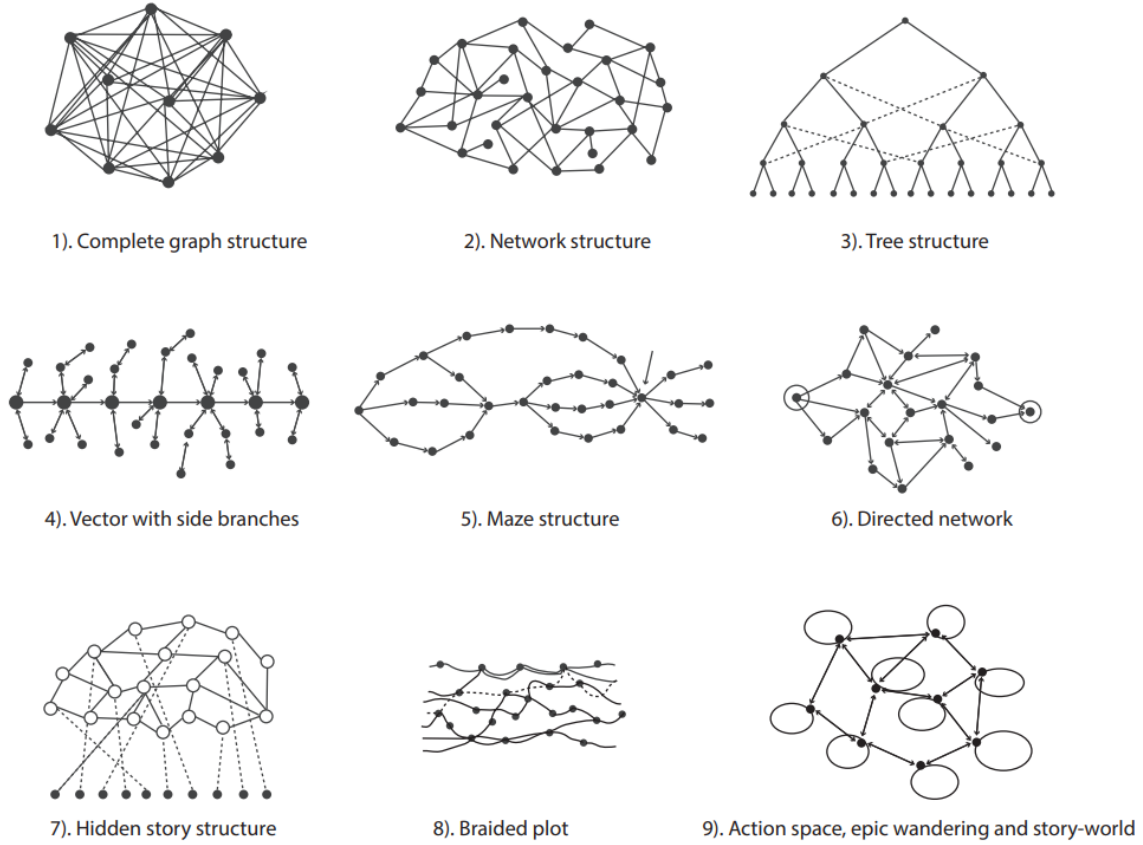
Açık dünya anlatıları, oyuncuya daha fazla özgürlük tanır. Bu anlatılarla keşif anlatıları arasındaki fark oyuncunun, oyunun başlangıcında serbestçe dolaşabildiği alandır. Keşif anlatısı sunan oyunlarda oyuncunun keşfedebileceği alanlar başlangıçta sınırlıdır; oyuncu, belli hedeflere ulaştıkça, dolaşabileceği dünya genişler. Açık dünya oyunlarında ise keşfedilmeyi bekleyen bir bölge yoktur; oyun dünyasının tamamı, oyuncunun erişimine açıktır. Açık dünya anlatılarında amaç oyuncuya gerçek, canlı bir dünyada bulunduğunu düşündürmektir. Bu yapıdaki oyunlarda oyuncu, karşılaştığı hemen hemen her karakterle etkileşime girebilir, oyun dünyasını dilediği gibi keşfedebilir. Açık dünya anlatılarının sunduğu bu özerklik sayesinde aynı oyunu oynayan farklı oyuncular farklı anlatılar kurabilecektir (Picucci, 2014: 109-110).

Bilgisayar tarafından oluşturulan anlatılar oyuncuya azami özgürlük tanır. Genellikle simülasyon türündeki oyunlarla ilişkilendirilen bu yapı, diğer üç anlatı türünün aksine, oyun tasarımcısı tarafından belirlenmiş bir anlatı sunmaz. Bunun yerine oyuncuya, bir oyun dünyası ve çeşitli eylemleri gerçekleştirme özgürlüğü verilir. Oyuncu, oyun dünyasının kendine özgü kuralları içinde, dilediği eylemleri gerçekleştirerek anlatıyı oynama sırasında oluşturur (Picucci, 2014: 111-112)⁵. Bu tanım Jenkins (2004) ve Ryan'ın (2006) “kendiliğinden gelişen” anlatı olarak nitelendirdiği anlatı türünü çağırırsa da Picucci, bu ifadenin yanıltıcı olduğunu öne sürer. Zira anlatının kendiliğinden geliştiğini söylemek, onun “programlanmamış, tahmin edilemez” olduğu zannını yaratır; oysa bu şekilde nitelendirilen anlatılarda, bütün değişkenlerin değerleri bilinirse oyun dünyasında ne olacağı, bilgisayar tarafından yönetilen oyun kişilerinin (*non-player character*, NPC) ne yapacakları tahmin edilebilir. Fakat yapay sinir ağları ve genetik algoritmalar sayesinde belirlenimci olmayan (*non-deterministic*), aynı değişken değerlerinin farklı sonuçlar ürettiği sistemler kurmak mümkündür. Ne var ki, bu yöntemler video oyunu tarihinde nadiren kullanılmıştır (Picucci, 2014: 112).

Ryan (2001), etkileşimli anlatıları birer çizge olarak ele alır. Buna göre çizgenin düğümleri, hikâyenin temelini oluşturan olayları temsil eder ve bu düğümlerin birbirlerine bağlanma şekli, etkileşimli anlatının yapısını belirler (Ryan, 2001: 246). Ryan, bu bağlantıların kurulabileceği dokuz farklı yöntem; başka bir deyişle, dokuz farklı çizge türü tanımlar. Bunlar tam çizge (*complete graph*), şebeke (*network*), ağaç, yan dallı yöney (*vector*

⁵ *Computer-generated* ifadesi, metnin aslına sadık kalmak için “bilgisayar tarafından oluşturan” diye çevrilmiştir; fakat Picucci'nin bu şekilde nitelendirdiği anlatılar için, yazarın başvurduğu tanım ve örnekler dikkate alındığında, “prosedürel” nitelemesi daha uygun görünmektedir.

with side branches), labirent, yönlü çizge (*directed network*), gizli öykü, örgülü yapı (*braided plot*) ve eylem uzayıdır (*action space*) (bkz. Şekil 1).



Şekil 1. Etkileşimli anlatı yapıları

(Ryan, 2001'den akt. Egenfeldt-Nielsen, Smith ve Tosca, 2008/2020: 217).

Tam çizge şeklinde yapılandırılmış etkileşimli anlatıda, her düğüm birbiriyle bağlıdır; hikâyeyi oluşturan olayların her birinden diğerine geçmek mümkündür. Dolayısıyla bu yapıda, tutarlı bir anlatı kurmak neredeyse imkânsızdır ve pratikte, bu yapıyı kullanan anlatılar yok denecek kadar azdır. Şebeke yapısını kullanan etkileşimli anlatılar, okuyucusuna ne sınırsız özgürlük verir, ne de onu tek bir yolu takip etmeye zorlar. Bu çizge türünde döngüler mümkün olduğu, başka bir deyişle, okuyucu daha önce ziyaret ettiği bir düğüme tekrar uğrayabileceği için anlatının devamlılığı her durumda sağlanamaz. Ağaç yapısındaki anlatılarda ise döngüler mümkün değildir; hangi dalın takip edileceğine karar verdikten sonra

karar alma noktasına dönülemez. Bu yapı ile tutarlı ve devamlılığı olan anlatılar kurmak nispeten kolaydır. “Kendi macerayı kendin seç” türü kitaplar bu yapıya örnek gösterilebilir. Yan dallı yöney yapısı, okuyucuyu önceden belirlenmiş bir hikâyeyi, zamandizinsel sırayla takip etmeye zorlar; ancak her düğümde kısa yan yollara bakınma fırsatı tanır. Macera oyunlarında gözlemlenen labirent yapısında, okuyucu (oyuncu) başlangıç düğümünden bitiş düğümüne ulaşmaya çalışır. Bu yapıda döngüler ve çıkmaz sokaklar mümkündür. Yönlü çizgelerde, herhangi iki düğüm arasında sadece tek yönlü seyahat mümkündür. Pek çok video oyunu tarafından kullanılan bu yapı, bazı dalların kesiştiği bir ağaç yapısına benzetilebilir. Gizli hikâye yapısı, Ryan’ın sonraki çalışmalarında (bkz. Ryan, 2006) keşif amaçlı ve içsel diye nitelendirdiği, önceki bölümlerde açıkladığımız etkileşim türüne olanak tanır. Bu yapıyı kullanan anlatılarda okuyucu, aslen labirent yapısını kullanan bir çizge üzerinde gidip gelerek tek bir doğrultuda ilerleyen bir anlatıyı ortaya çıkarmaya çalışır. Örgülü yapıya sahip etkileşimli anlatılarda okuyucu, anlatı ilerlerken, farklı karakterlerin bakış açıları arasında geçiş yapabilir. Son olarak, eylem uzayı diye adlandırılan yapıyı kullanan anlatılarda okuyucu, bir düğümde ulaştıktan sonra, kendi içinde tutarlı, kısa bir anlatıyı takip etmek zorunda kalır ve bu kısa anlatıyı (*micronarrative*) tamamladıktan sonra kendisini aynı düğümde bulur. Bu yapı, tek parçadan oluşan büyük bir anlatı yerine, birbirlerinden bağımsız epizotlardan oluşan ve bu yönüyle destanlara benzeyen anlatıları mümkün kılar (Ryan, 2001: 246-256).

1. 7. Video oyunlarında Anlatısal Özelliklerin Yaygınlaşması

Wolf, hiçbir görsel ortamın (sinema, fotoğraf vd.) ortaya çıktığı dönemdeki görsel temsil kapasitesinin, video oyununun ilk yıllarındaki temsil kapasitesi kadar sınırlı olmadığını; bu nedenle oyunun on yılı aşkın bir süre boyunca soyutlamaya başvurmak zorunda kaldığını belirtir (2003: 347).

Çoğu kaynağa göre ilk video oyunu 1962 yılında, Massachusetts Teknoloji Enstitüsü öğrencisi Stephen Russell ve arkadaşları tarafından geliştirilen *Spacewar!*’dur (Şekil 2).⁶ Ticari amaçla geliştirilmeyen; bir programlama alıştırması sonucu ortaya çıkan bu oyun, kısa

⁶ 1948 yılında patenti alınan bir eğlence aracı (*amusement device*) ile William Higinbotham’ın 1958 yılında geliştirdiği ve bir salınmölçer üzerinde oynanan *Tennis for Two*’nun ilk video oyunları oldukları ileri sürülebilir. Fakat bu sistemlerin kullandıkları görüntüleme teknikleri dikkate alındığında “ilk etkileşimli elektronik oyunlar” olarak anılmaları daha uygundur (Wolf, 2021: 347-348). Christopher Strachey tarafından 1952 yılında geliştirilen ve bilgisayara karşı oynanan dama oyununun da ilk video oyunu olduğu iddia edilebilir (bkz. Brown, 2019, 51:50). Strachey’nin bilgisayar daması, teknik açıdan video oyunu olarak sınıflandırılabilir bile, iskambil oyunları ve masaüstü oyunların bilgisayara uyarlanmış versiyonlarının video oyunu olarak kabul edilip edilmemesi tartışmalı başka bir konudur (Wolf, 2008a: 4).

sürede bir sanayi hâlini alan video oyunları açısından önemli olmasına karşın, görsel öğelerini, sık aralıklarla döşenmiş, birbirlerinden bağımsız satırlar hâlinde (*raster*) değil, vektörler hâlinde temsil etmiştir (Wolf, 2021: 347-348). Bu nedenle Steve L. Kent (2001), *Spacewar!*'un ilk *bilgisayar* oyunu olduğunu; ilk *video* oyununun Ralph Baer tarafından geliştirildiğini belirtir.



Şekil 2. *Spacewar!*'a ait ekran görüntüsü (CuriousMark, 2017, 14:28).

Dairesel bir monitörde oynanan oyunda oyuncular, hem ekranın ortasındaki yıldızın çekim gücünden kurtulmaya, hem de birbirlerini vurmaya çalışırlar.

Kent'e göre Baer'in 1967'de geliştirdiği, fakat piyasaya çıkması 1972'yi bulan *Odyssey*, ilk oyun konsolu; bu konsolda oynanan ve yine Baer tarafından geliştirilen tenis, hokey gibi oyunlar, ilk video oyunlarıdır (2001: 21-26). Pasajlarda (*arcade*), lokanta, bar gibi işletmelerde kendilerine yer bulan ve kısa sürede yaygınlaşan oyun makinelerinin ilki 1971 yılında, Nutting Associates tarafından piyasaya sürülmüştür. Bu makinede oynanan ilk video oyunu ise Nolan Bushnell'ın, *Spacewar!*'dan esinlenerek geliştirdiği *Computer Space*'tir. Fakat bu oyun, kontrollerinin karışık bulunması nedeniyle yaygınlaşmamıştır (Kent, 2001: 32-33). Bushnell, *Computer Space*'in ticari başarısızlığının ardından kendi oyun şirketini,

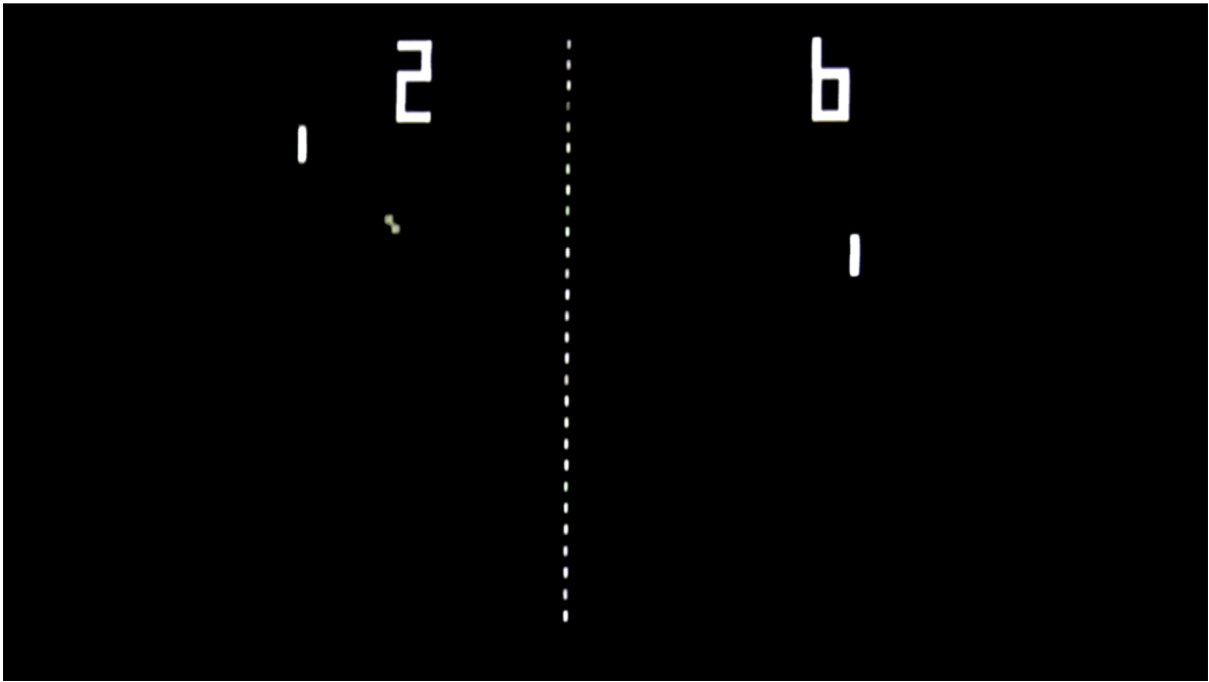
Atari'yi kurmuş; burada Al Alcorn'la birlikte basit bir oynanışı ve sade grafikleri olan *PONG* (1972) isimli oyunu geliştirmiştir (Kent, 2001: 38-43).

Wolf (2003) bugün, yerleşmiş sinema tekniklerini yadırgamadığımızı; benzer şekilde, video oyunu oynamayı da doğal bir eylem olarak gördüğümüzü belirtir; ama bunun her zaman böyle olmadığını hatırlatır. Video oyunları el-göz koordinasyonu gerektirdiği için, oyuncuların bu ortama uyum sağlamaları ve oyunların soyut görsel temsillerini okumayı öğrenmeleri zaman almıştır. *Computer Space*'in başarısızlığının nedenlerinden biri görsel temsilinin ve kontrollerinin kolay anlaşılması; *PONG*'un kısa sürede yaygınlaşmasının nedeni, görsel temsilinin ve oyun mekaniğinin basitliğidir (Wolf, 2003: 49) (Şekil 3).

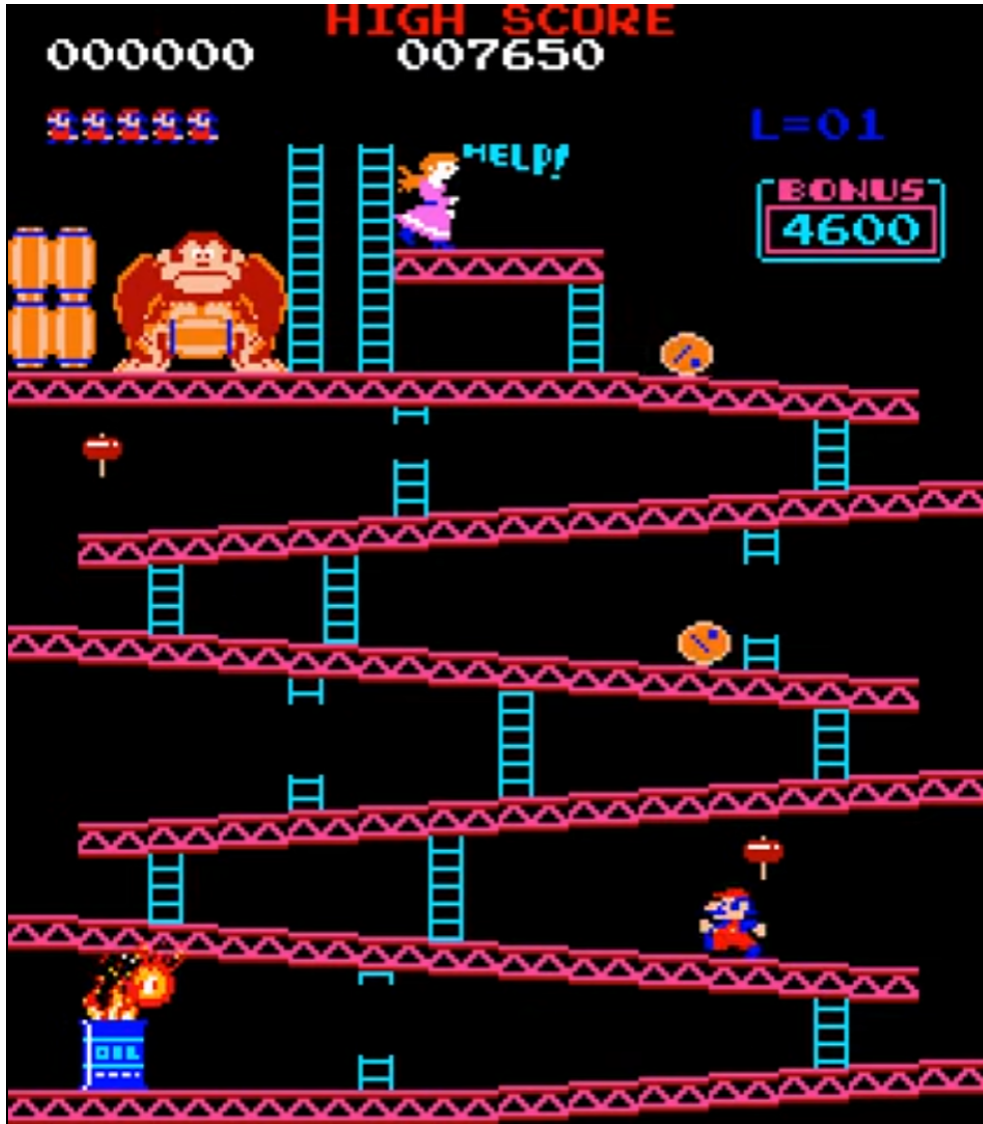
Parayla çalışan ilk oyun makineleri ile birlikte video oyunları bir sanayiye dönüşmüş (Wolf, 2008b: 18-19); *PONG*'un ekonomik başarısının ardından çok sayıda oyun firması kurulmuş, farklı oyun makineleri piyasaya çıkmıştır. Aynı zamanda bu makinelerin görsel ve işitsel temsil kapasiteleri ile depolayabildikleri veri miktarı, teknolojik gelişmelerle birlikte artmış; dolayısıyla oyunlarda gitgide detaylı temsiller ve anlatılar kurmak mümkün olmuştur. *The Oregon Trail* (MECC, 1973), *Colossal Cave Adventure* (William Crowther, 1976) ve *Zork* (Infocom, 1979) gibi metin tabanlı oyunlar dışında, bütünlüklü bir anlatı kuran ilk video oyunu, Shigeru Miyamoto'nun tasarladığı ve Nintendo tarafından 1981 yılında piyasaya sürülen *Donkey Kong*'tur (Şekil 4) (Lebowitz ve Klug, 2011: 14). Bu oyun, sessiz sinema dönemini çağrıştıracak şekilde, bir "kurtarılmaya muhtaç kadın" (*damsel-in-distress*) anlatısı sunar⁷: oyuna ismini veren goril, inşaatta marangoz olarak çalışan sahibinden kaçır ve onun kız arkadaşını kaçıtır. Oyuncunun yönettiği marangoz, gorilin fırlattığı varillerin üstünden atlayarak inşaatın üst katlarına ulaşmaya ve sevgilisini kurtarmaya çalışır (Kent, 2001: 158).⁸ Şengün'ün (2013) birinci dereceden anlatsal olarak sınıflandırdığı oyun, yerleşmiş bir hikâye kalıbını kullanarak oyuncunun, oyunda yapılması gereken eylemleri ve varılması gereken hedefi kolayca anlamasını sağlar (Şengün, 2013: 42-43). Benzer şekilde, adı *Donkey Kong* olan gorilin, bir kadını kaçıtırıp binanın en üst katına (ekranın üst bölümüne) çıkması doğal olarak *King Kong*'u (Cooper ve Shoedsack, 1933) hatırlatır ve oyunu ilk kez oynayan bir oyuncunun bile oyun mekaniklerini bir bağlama yerleştirmesine yardımcı olur.

⁷ Oyunda kurtarılmayı bekleyen kadın karakter önce "The Lady" (Hanımefendi) olarak anılmıştır. Oyun ekonomik açıdan başarılı olunca, çok sayıda devam oyunu geliştirilmiş; bu karaktere, sonraki oyunlarda Pauline denmiştir. Bu, aynı zamanda "kurtarılmaya muhtaç kadın" tiplemesinin sinemadaki ilk örneklerinden biri olan *The Perils of Pauline* (Gaisner ve MacKenzie, 1914) film serisinin baş karakterinin ismidir (Stamp, 2000: 104).

⁸ *Donkey Kong*'da Jumpman ("zıplayan adam") olarak anılan bu karakter, *Donkey Kong Jr.*'dan (Nintendo, 1982) itibaren Mario adıyla bilinecek; *Mario Bros.* (Nintendo, 1983) ile birlikte mesleği tesisatçılık olacaktır. (Kent, 2001: 299).



Şekil 3. *Computer Space* (üstte) ve *PONG*'a ait ekran görüntüleri (Old Classic Retro Gaming, 2010a, 2:04; Brown, 2019, 1:24). *Computer Space*'te oyuncu bir uzay gemisinin pozisyonunu ve doğrultusunu kontrol eder, diğer gemileri vurmaya çalışır; *PONG*'da, raketi temsil eden dikdörtgeni sadece dikey ekseninde hareket ettirerek, kare şeklindeki topu rakibin sahasına göndermeyi amaçlar.



Şekil 4. *Donkey Kong*'a ait ekran görüntüsü (Old Classic Retro Gaming, 2014, 1:27).

Ekranın en üstünde imdat isteyen karakter, oyunun durumunu ve amacını bir bakışta anlamak için yeterlidir.

Bazı kuramcılar (bkz. Zimmerman, 2002; Jenkins, 2004), video oyunlarının “sinema hasedi” (*cinema-envy*) veya “Hollywood sendromu”ndan muzdarip olduklarını belirtmiştir. Bu ifadelerle anlatılmak istenen video oyunu tasarımcılarının, sinemanın zengin temsil olanaklarına ve diğer ortamlar üzerindeki etkisine özenmeleridir (Girina, 2015: 15). Bunun gözlenebildiği ilk örneklerden birisi *Dragon's Lair*'dir (Cinematronics, 1983). *Donkey Kong* gibi “kurtarılmaya muhtaç kadın” kalıbını kullanan bu oyun, *Donkey Kong*'un günümüz standartlarına göre düşük çözünürlüklü görsellerinin yerine “film kalitesinde

canlandırmalara” yer vermiştir (Şekil 5) (Lebowitz ve Klug, 2011: 15). Bu, o dönem için yeni olan lazerdisk teknolojisi ile mümkün olmuştur. Oyunda yer alan canlandırmalar, Disney yapımlarında yönetmenlik yapmış olan Don Bluth tarafından, bir canlandırma film gibi hazırlanmıştır. Oyun sırasında oyuncular esasen yüksek veri kapasitesine sahip lazerdiske kaydedilen bu filmi izler ve hikâyenin dönüm noktalarında farklı tuşlara basarak baş karakterin eylemlerini yönlendirir. Fakat bu yönlendirme *Donkey Kong*'da (veya diğer oyunlarda) olduğu gibi doğrudan değildir: oyuncunun tuşlar aracılığıyla verdiği komutlar aslında lazerdiske kaydedilen sekanslardan hangisinin oynatılacağını tayin eder. Yüksek hızda veri okumayı mümkün kılan bu teknoloji sayesinde bir sekansın diğerine geçiş neredeyse anında gerçekleşir. Böylece oyuncu, anlatıya gerçek zamanda müdahale ettiği izlenimi edinir. Öncekilerden çok farklı bir görsel temsil sunan *Dragon's Lair* sayesinde dikkatler lazerdisk teknolojisine yönelmiş; fakat hem oyunculara oldukça sınırlı bir etkileşim imkânı sunduğu için, hem de yüksek üretim maliyetleri gerekçesiyle bu yöntem kısa sürede göz ardı edilmiştir (Wolf, 2008c: 100).

Dragon's Lair'in piyasaya çıktığı yıl oyun sektörünün yaşadığı ekonomik kriz sonucu, oyun makinesi üreticileri duraksama yaşamış; bu süreci kişisel bilgisayarların gelişmesi ve yaygınlaşması takip etmiştir. Daha önce ağırlıklı olarak metin tabanlı oyunların oynanabildiği kişisel bilgisayarlar, teknolojik gelişmeler sayesinde bu oyunların detaylı, girift hikâyelerini görsel ve işitsel olarak temsil etmeye başlamıştır (Lebowitz ve Klug, 2011: 18). Oyun tasarımında, 1990'ların ortalarından başlayarak, hiâyeyi ön plana çıkarma eğiliminden bahsetmek mümkündür (Picucci, 2014: 102). Hem sinema, hem video oyunu endüstrilerinde senaristlik yapan Christy Marx, video oyunlarının programcılara ait bir ortam olarak ortaya çıktığını, ilk başta senaristlere veya çizerlere gerek duyulmadığını belirtir; fakat oyun sektörünün, anlatıma gitgide daha çok önem verdiğine, film senaristlerini işe aldığına dikkat çeker (Marx, 2003'ten akt. Miller, 2020: 357). Ivan Girina'ya göre (2015) video oyunları artık çok katmanlı anlatılar içermektedir ve oyun tasarımcılarının anlatım üzerindeki etkisi açıktır. Ayrıca oyunlar giderek artan oranda, oyuncunun aşına olduğu yerleşmiş sinema kodlarını ve kalıplarını kullanmakta; böylece oyuncuyu oyun dünyasına kısa yoldan dahil etmektedir (Girina, 2015: 30-32).



Şekil 5. *Dragon's Lair*'e ait ekran görüntüsü (Old Classic Retro Gaming, 2010b, 10:51).
Dragon's Lair, bugün etkileşimli film (veya *full-motion video*, FMV) diye kategorize edilen oyunların öncülü niteliğindedir (Perron, 2008: 128).

İKİNCİ BÖLÜM

VIDEO OYUNU ANLATILARINDA SİNEMA ETKİSİ

İKİNCİ BÖLÜM

VİDEO OYUNU ANLATILARINDA SİNEMA ETKİSİ

Bolter ve Grusin, her dolayımın (*mediation*), gerçeğin “yeniden dolayım”ı (*remediation*) olduğunu; genelde yeni ortamların, eskilerin kodlarını ve kalıplarını kendi bünyelerinde erittiklerini ve yeniden dolayım olduklarını belirtir (1999: 55). *Remediation*, Latince iyileştirmek, sağlığına kavuşturmak anlamına gelen *remederi* fiilinden gelmektedir. Ortam kullanıcıları da çoğu zaman yeni ortamın, eskisinin eksiklerini ve kusurlarını iyileştireceğini düşünür. Gerçekten mevcut ortamların çoğu öncekilerde olmayan özellikler taşımaktadır (Bolter ve Grusin, 1999: 59-60). Video oyunlarının, sinema ile hem içerik bakımından, hem estetik açıdan ortak öğeleri olması ve “oyunların gün geçtikçe filmlere benzemesi” nedeniyle bu oyunların sinemayı yeniden dolayım olduğunu söyleyebilir (Rehak, 2003’ten akt. Girina, 2015: 17-18). Bernard Perron ve Dominic Arsenault, video oyunları ile sinema bağının oyun sektörü tarafından kurulduğunu; bunun hem markalaşma, hem de meşruiyet kazanma amacıyla yapıldığını belirtir (2015: 26).

PONG (Atari, 1972) ve *Pac-Man* (Namco, 1982) gibi ilk nesil video oyunları “aşırı dolayım” oyunlardır; başka bir deyişle, arayüzlerine dikkat çekerler. Bu oyunlarda, resim ve fotoğrafın aksine, arayüzün ötesinde hiçbir şey yoktur; arayüzden ibarettirler. Buna karşın, bazı geliştiriciler, özellikle kişisel bilgisayarların gelişmesi ile, doğrusal perspektif ve birinci-kışi bakış açısını kullanmaya başlamışlardır. Bu özellikleri kullanan oyunlar, televizyon ve sinemayı yeniden dolayım olurlar (Bolter ve Grusin, 1999: 89-91). Video oyunlarının sinemayı yeniden dolayım yöntemlerini senaryo, görüntü yönetimi ve oyunculuk düzlemlerinde gözlemlemek mümkündür.

2. 1. Senaryo

Bolter ve Grusin’e göre görsel temsil içeren rol yapma oyunları anlatısal yapılarını, metin tabanlı oyunlara; görsel üsluplarını gerçekçi, derinlik duygusu veren resimlere borçludurlar (1999: 94). Bu oyunların ilk örneklerinden biri olan ve üç boyutlu grafikler kullanan *Myst* (Cyan, 1993) çoğunlukla tablolardan (hareketsiz imgelerden) oluşan bir dedektiflik oyunudur. Buna rağmen oyun, dedektifin bir gözcü (*voyeur*) olarak sunulduğu filmlerinden yararlanır. Bolter ve Grusin bu oyunu, “birinci kişi bakış açısından çekilmiş bir etkileşimli film” diye tanımlar; bunun, birinci kişi bakış açısının neredeyse hiç kullanılmadığı Hollywood’un yeniden dolayımlanması olduğunu ileri sürerler. Zira *Myst*, dedektiflik

filmlerinin veya kara filmin başaramadığı bir şeyi başarır: oyuncuyu (izleyiciyi) etkin bir katılımcı olarak sahneye dahil eder. Ayrıca Hollywood filmlerine kıyasla yavaş ilerler, oyuncunun film izleme alışkanlıklarından doğan beklentileri ile oynar ve gerilimi son ana kadar korur (Bolter ve Grusin, 1999: 97). *The Last Express*⁹ (Smoking Car, 1997) gibi hikâyesi daha belirgin şekilde filmlerden esinlenen, *Blade Runner* (Westwood, 1997) gibi filmlerden uyarlanan oyunlar veya *Star Trek: Borg* (Simon & Schuster, 1996) gibi etkileşimli filmler de, olay örgüleri ve karakterleri ile sinemayı yeniden dolayım larlar (Bolter ve Grusin, 1999: 98). Uzun süredir devam eden *shooter* türündeki *Call of Duty* (2003'ten beri, Activision) ve *Medal of Honor* (2015, Inc., 1999'dan beri) serileri, doğrudan film uyarlamaları olmasalar da, ana akım savaş filmlerine göndermeler içerir; bazı film sahnelerini oyunun içinde yeniden yaratarak oyun dünyasını, oyunun amacını kısa sürede oyuncuya iletirler. Örneğin, *Call of Duty*'nin (2003) açılış sekansı *Enemy at the Gates* (Annaud, 2001) filminin bir sahnesini, aslına uygun şekilde yeniden yaratır. *Medal of Honor: Allied Assault*'ın (2015, Inc., 2002) açılış sekansı ise *Saving Private Ryan*'ın (Spielberg, 1998) açılış sekansının neredeyse aynısıdır (King ve Krzywinska, 2002: 142).

Greg M. Smith (2002) video oyunlarının genelde görsel bir ortam; oyunların gelişiminin ise görsel temsil becerilerinin artması olarak algılandığını belirtir. Oysa erken dönem sinemanın, Smith'in deyişiyle, klasik Hollywood tarza evrilmesi, başka gelişmelerin yanı sıra, daha gerçekçi setler, daha incelikli oyunculuklar, daha derinlikli karakterler ve farklı bir hikâye tarzı benimsemesi ile mümkün olmuştur. Bolter ve Grusin gibi, Smith de yeni ortamın sadece kendi kalıplarını yaratmadığını, eski ortamlardan aktarılan kalıpları kullandığını ve zamanla bunları değiştirdiğini belirtir; *Final Fantasy VII* (Square, 1997) üzerinden video oyunlarının Hollywood diyalog yapısını nasıl kullandığını ve bunları nasıl değiştirdiğini inceler. Bunu yaparken sadece sinemanın değil; televizyon, roman ve tiyatrunun da diyalogdan faydalandığını kaydeder. Fakat oyunlarda diyaloglar çoğu zaman *cut-scene*'lerde yer aldığı ve bazı oyuncular oynayışı kesintiye uğratan bu sekansları atlamayı tercih ettiği için, diyalogların etkileyici, amaca uygun ve kısa olması gerekir. Bu nedenle oyunların klasik Hollywood filmlerinin yoğun diyaloglarını örnek almaları mantıklıdır. Örneğin, *Final Fantasy VII*'da diyaloglar, dedektif filmlerindeki gibi, anlatı dünyası ve karakterler hakkında azar azar, dolaylı olarak bilgi verir; serimin doğal ilerlemesi için

⁹ Hikâyesi Hitchcock filmlerini çağrıştıran oyun I. Dünya Savaşı'nın öncesinde geçer. Oyuncunun amacı, Şark Ekspresinde ölen bir arkadaşını kimliğine bürünmek, trendeki diğer yolcularla konuşarak veya onları gizlice dinleyerek arkadaşının başına ne geldiğini öğrenmektir. Oyunun mizansen ve kamera hareketleri de sinemaya özgü kodları kullanır (Bolter ve Grusin, 1999: 98).

oyuncunun avatarı, oyun dünyasına yabancı bir karakter olarak (“kasabaya yeni atanan dedektif” vb. gibi) konumlandırılır ve oyuncu bu dünyayı avatarı ile eşzamanlı keşfeder. Buna karşın, *Final Fantasy VII* (ve pek çok başka oyun) sinemanın yapamadığı bir şeyi yapar ve anlatının gerektirdiği anlarda oyuncuya diyalog seçenekleri sunar. Bir filmde, bir karakter seyircinin onaylamadığı bir tercihte bulunursa, seyirci kendisini o karakterden soyutlayabilir; video oyunlarında oyuncu, avatarının tercihlerini yöneterek onu sahiplenebilir (Smith, 2002).

Oyuncuya seçenekler sunmak, onun her zaman avatarına veya oyun dünyasına bağlanacağı anlamına gelmez. Bazı oyunlar, oyuncuya serbestlik sağladığı izlenimi verse de, onu belli bir anlatıyı takip etmeye zorlayabilir. Video oyun tasarımcısı ve oyun yazarı Clint Hocking (2007) bu durumu, *BioShock* (2K Games, 2007) hakkında yazdığı bir inceleme yazısında, oyun-anlatı uyumsuzluğu (*ludonarrative dissonance*) olarak kavramsallaştırmıştır. Hocking kısaca, özgür irade temasını işleyen oyunun, oyuncuya belli bir anlatıyı dayattığını; ama oyuncunun kendi iradesini anlatıya yansıtamadığını belirtir.¹⁰ Hocking’in bu çelişkiyi oyun-anlatı uyumsuzluğu diye tanımlamasının ardından pek çok oyuna benzer eleştiriler getirilmiştir.

Masaüstü oyunları geliştiren Eryk Sawicki (2020), *cut-scene*’lere ağırlık veren video oyunlarının sinemadan ilham aldığını ve genelde doğrusal ilerleyen hikâyeler anlattıklarını; oyun-anlatı uyumsuzluğu riskinin en çok bu tip oyunlarda görüleceğini öne sürer. İkiisi de Naughty Dog tarafından geliştirilen ve Sony Interactive Entertainment tarafından yayınlanan *Uncharted* serisi (2007-2022) ile *The Last of Us* (2013) bu duruma örnektir. Indiana Jones filmleri ile benzerlikler taşıyan *Uncharted* serisinin baş karakteri Nathan Drake, serinin başında kendi hâlinde, sempatik biri gibi tanıtılır; fakat bu durum, hazine avcısı olan Nathan’ın anlatı ilerledikçe otomatik silahlar kuşanıp aynı anda düzinelerce düşmanla çatışmaya girmesi ve çok sayıda insanı öldürmesi ile çelişir, oyun-anlatı uyumsuzluğuna neden olur (Sawicki, 2020; ayrıca bkz. Matulef, 2016). *The Last of Us* ise klasik anlatı sinemasının kullandığı üç perdeli anlatı yapısını başarılı bir şekilde uygular: Oyunun kısa prolog bölümü baş karakterlerden Joel’ı ve hikâyenin ilerleyen bölümlerinde önemli bir rol oynayacak olan kardeşi Tommy’yi tanıtır. Karakterlerin olağan hayatı bir salgının patlak vermesi ile bozulur. Prolog, Joel’in kızını kaybetmesi ile biter. Açılış jeneriğinin ardından oyun 20 sene ileride açılır. Büyük şehirler salgından sonra viran olmuştur; toplumlar asker denetiminde, karantina

¹⁰ Işığın (2012: 13) Hocking’in yazısını, video oyunlarında oynanış ile anlatı arasında giderilmesi mümkün olmayan bir uyumsuzluk olduğu, şeklinde yorumlamıştır. Fakat kendisi de anlatı ağırlıklı oyunlar tasarlamış olan Hocking söz konusu yazıda, genel olarak *bütün* oyunlarda değil; o yıl piyasaya çıkan *BioShock*’ta böyle bir sorun olduğunu belirtir.

bölgelerinde yaşamaktadır. Kaçakçılık yaparak hayatta kalmaya çalışan Joel'dan, bağışıklığı olduğu söylenen bir kızı, Ellie'yi, bir laboratuvara ulaştırması istenir. Joel ve ölen kızıyla aynı yaşlarda olan Ellie, bir sene sürecek olan bir yolculuğa çıkarlar. Bu yolculuk, her biri olayların geçtiği mevsimin adını taşıyan üç perdeden oluşur (Sawicki, 2020). İlk perde boyunca Joel, Ellie'yi kızı gibi görmeye başlar; perdenin sonunda Joel ağır yaralanır. İkinci perdede oyuncu Ellie'yi kontrol ederek, Joel'ı iyileştirmek için gerekli malzemeleri toplamaya çalışır ve giderek zorlaşan engellerle karşılaşır. Üçüncü perdede Joel ve Ellie laboratuvara ulaşırlar; fakat Joel laboratuvarda, Ellie'nin ölmesiyle sonuçlanacak bir ameliyat yapılacağını öğrenince anestezi altındaki Ellie'yi oradan kaçıtır. Çok kısa süren epilog bölümünde Joel ve Ellie, Tommy'nin yaşadığı topluluğa döner. Sawacki'nin belirttiği gibi tamamen doğrusal ilerleyen; hikâyenin farklı şekilde gelişmesi veya sonlanması mümkün olmayan bu oyunun sürükleyici gücü Joel ve Ellie arasında zamanla kurulan baba-kız ilişkisidir. Bu ilişki *cut-scene*'ler aracılığıyla olduğu kadar; karakterlerin oynanış sırasındaki diyaloglarıyla da işlenir. Örneğin, oynanışın yavaş ilerlediği bölümlerde, oyuncu Joel'ı yönetip talan edilmiş dükkânlarda işine yarayabilecek malzeme ararken Ellie, etrafta dolanarak Dünya'nın salgından önceki hâli ile ilgili sorular sorar; Joel, oyuncunun herhangi bir komut vermesi gerekmeksizin, cevaplar. Bunun gibi kısa diyaloglar sayesinde karakterler derinleştirilir; oyunun başladığı andan önce de yaşadıkları, kendilerine ait geçmişleri olduğu hatırlatılır. Aynı zamanda, iki baş karakter arasındaki ilişki, bu tip diyalog sayesinde zamanla, doğal bir şekilde gelişir.

Oyun geliştirici Tom Abernathy ve Richard Rouse, üç perdeli yapının bazı video oyunları için tercih edilebileceğini; ama epizodik televizyon anlatı yapısının çoğu oyun için daha uygun olduğunu belirtmişlerdir (akt. Sawacki, 2020). Geoff King ve Tanya Krzywinska, oyunların sadece sinemadan değil; başta televizyon olmak üzere diğer ortamlardan da faydalandığını; fakat gerek oyun endüstrisinin, gerekse akademinin oyunların sinema ile olan benzerliğini ön plana çıkardığını belirtir; bunun, sinemanın daha saygın addedilmesinden kaynaklandığını ileri sürerler (2002: 149).

2. 2. Görüntü Yönetimi

Araştırmacı yazar Jamie Russell (2012), etkileşimli film olarak tanımlanan oyunların fotogerçekçiliğinin, diğer video oyunları için kıstas teşkil ettiğini; o dönemden bu yana üç boyutlu grafiklerin aynı gerçekçiliği yakalamaya çalıştığını belirtir (akt. Therrien, Poremba ve Ray, 2020). Perron'a (2014) göre, üç boyutlu grafiklerin gelişmesi ile "video oyunları dünyasına açılan pencerenin sanal bir kamera olduğu" varsayılmaya başlanmıştır (akt. Krichane, 2021). David Thomas ve Gary Haussmann (2005), video oyunu kamerasının, doğrusal perspektif kullanmak zorunda olmamasına karşın, sinema kamerasını taklit etmeye çalıştığını; video oyunlarında doğrusal perspektif kullanmanın klişe hâline geldiğini ve bunun oyunların ifade potansiyelini zayıflattığını öne sürerler (akt. Krichane, 2021).

Kamera kullanımında olduğu gibi, ışık kullanımı bakımından da video oyunları ile sinema arasında benzerlik kurmak mümkündür. Girina, Gerald Millerson'ın (1972) televizyon yapımlarında ve sinemada ışığın işlevine dair söylediklerinin video oyunları için de geçerli olduğunu belirtir (2015: 104). Örneğin ışık, başka işlevlerin yanı sıra, gün içindeki zamanı ve hava durumunu dolaylı olarak belirtebilir; atmosfer yaratmak için kullanılabilir; bir nesneyi (veya karakteri) soyutlayabilir; izleyicinin (oyuncunun) dikkatini yönlendirebilir (Millerson'dan akt. Girina, 2015: 108-110).

Işığın gün içindeki zamanı belirtmesine örnek olarak *The Long Dark* (Hinterland, 2017) verilebilir. Oyuncunun, vahşi doğada hayatta kalmaya çalıştığı oyunda sürekli değişen ışık şiddeti ve ışığın rengi, hava durumu ve zaman hakkında fikir verir. Oyunda hava koşulları oynanışı doğrudan etkiler; dolayısıyla oyuncunun, ışığın şiddeti ve renginden, hava durumunu ve saati çıkarsayarak plan yapmasını gerekli kılar.

Işığın atmosfer (veya belli bir ruh hâli) yaratmak için kullanımına örnek olarak *Alan Wake* (2010, Microsoft Game Studios) verilebilir. Korku oyunlarında ışık ve renk kullanımını inceledikleri çalışmalarında Ivana Müller ve diğerleri (2012), oyunun hikâye ağırlıklı olduğunu; fotogerçekçi görsel temsiller kurmaya çalıştığını; psikolojik gerilim filmlerinin görsel üslubunu kullandığını ve hem mecazi, hem temel anlamıyla aydınlık ile karanlık arasındaki çekişmeyi işlediğini belirtirler. Oyunun gece geçen bölümlerine, koyu ve doygun renkler hakimdir; az sayıdaki küçük ama güçlü ışık kaynakları, baş karakter Alan'ın alt etmesi gereken, sadece karanlıkta ortaya çıkan düşmanların silüetlerini belli eder. Alan'ın silahı ise bir el feneridir. Gündüz geçen sahneler aydınlık olmasına karşın, düşük kontrastlı ve soğuk renkleri ile yine de güven telkin etmeyen bir atmosfer yaratır (Müller, 2012: 23-24).

Benzer şekilde Magy Seif El-Nasr ve diğeri (2007), *Silent Hill* (Konami, 1999-2014) ve *Resident Evil* (Capcom, 1996'dan beri) gibi korku oyunlarının oyuncuyu tedirgin etmek amacıyla, onu hiçbir zaman tam olarak bilgilendirmediklerini belirtirler. Bunu görsel olarak yapmanın yolu, görsel verinin bir kısmını oyuncudan gizlemektir; zira gizemin yarattığı belirsizlik, tedirginliği artıracaktır. Görsel verinin oyuncudan gizlenmesi onu, kelimenin temel anlamıyla, karanlıkta bırakarak yapılabileceği gibi, görüşünü engelleyebilecek herhangi bir mizansen ögesi (dekor, sis vb. unsurlar) ile de yapılabilir; çünkü gizliliğin (*oscuro*) karşıtı aydınlık değil, açıklıktır (*chiaro*). Görüntünün açık ve gizli alanlara ayrıldığı *chiaroscuro* ışıklandırma yöntemi başta kara film olmak üzere sinemada yaygın olarak kullanılmıştır (El-Nasr vd., 2007).

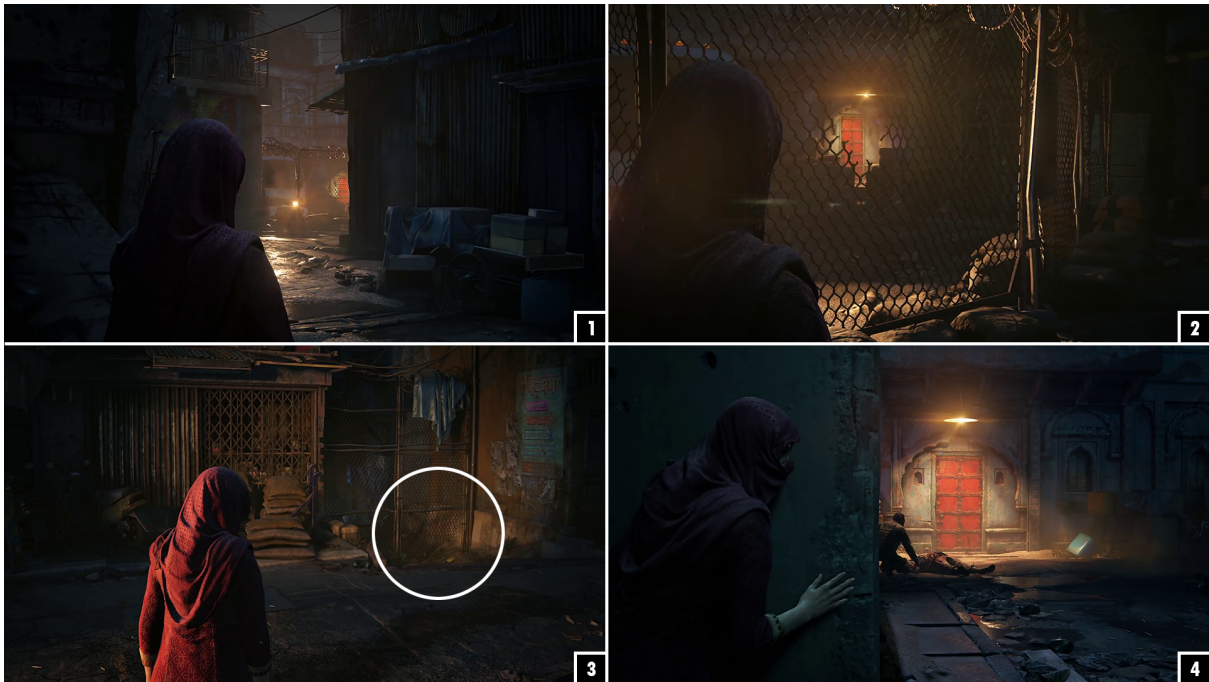
Işık, bir nesneyi (veya karakteri) soyutlamak veya seyircinin (oyuncunun) ilgisini belli bir noktaya çekmek için kullanılabilir. David Bordwell ve Kristin Thompson (2004), sinemada yönetmenin, mizansenini kullanarak seyircinin bakışını yönlendirdiğini; temsil edilen mekânın farklı bölümlerini ön plana çıkardığını kaydederler (akt. Girina, 2015: 52). Buna karşın Murray, edebiyat ve sinemanın, bir mekânı tarif ederek veya göstererek tasvir edebileceğini; ancak oyunların, içinde dolaşılacak mekânlar temsil edebileceğine dikkat çeker (1997/2016: 79). Oyun tasarımcıları, ışık ve diğeri mizansen öğelerini kullanarak, oyuncunun dikkatini üç boyutlu mekân içinde yönlendirirler (Milam ve El-Nasr, 2010). Işığın bu amaçlarla kullanımına *Uncharted: The Lost Legacy* (Sony Interactive Entertainment, 2017) örnek verilebilir.

Uncharted: The Lost Legacy'nin piyasaya çıkmasından altı ay önce yayınlanan ve oynanış görüntülerinden oluşan video, oyunun görsel üslubu ve içeriğine dair fikir verir. Doğrusal perspektif kullanan ve fotogerçekçiliğe yaklaşan oyun, oyuncuyu mümkün olduğunca görsel ipuçları ile yönlendirir. Videonun başlangıcında, oyuncunun kimliğini bilmediği bir karakter, loş bir ara sokağa girer (Şekil 6, Panel 1); cep telefonuna gelen mesaja bakar. Bir kesme ile cep telefonunun yakın plan çekimine geçilir; karakterin gördüğü şey, oyuncuya da gösterilir: ekranda kırmızı bir kapının fotoğrafı vardır (Panel 2). Tekrar kesme ile karakterin amorsuna geçilir; bu noktadan sonra karakteri oyuncu yönlendirmeye başlar. Oyuncunun takip etmesi istenen yol, aralıklarla yerleştirilmiş ışık kaynakları (sokak lambaları vb.) ile belirtilmiştir (Panel 3-4).



Şekil 6. *Uncharted: The Lost Legacy*'nin tanıtım filminden ekran görüntüleri (PlayStation, 2016). Oyuncunun izlemesi gereken yol, varması gereken nokta görsel yöntemlerle aktarılır.

Oyuncu bu yolu takip ederek ana yola çıkar; bu sırada evlerine koşturan aileler ve bir grup asker tarafından silah zoruyla arabaya bindirilen bir kişi görülür. Askerlerden birinin sözlü uyarısı ile (diyalog aracılığıyla) yürümeye devam eder; bir kontrol noktasına gelir. Bir grup asker tarafından üstü aranırken oyuncunun, karakteri kontrol etme şansı yoktur. Kontrol noktasını geçtikten sonra karakter tekrar oyuncunun kontrolüne geçer. Oyuncu bir kez daha karanlık bir ara sokağa girer; bu sefer sokağın ucunda, cep telefonuna gelen mesajdaki kapı görünmektedir (Şekil 7, Panel 1). Oyuncu kapıya yeterince yaklaştığı anda, karakteri amorstan takip eden kamera, kapı tel örgünün açıklığından rahatça görünecek şekilde oyuncuya yaklaşır (Panel 2). Fakat oyuncunun teli aşması mümkün değildir. Bu sırada bir şişenin yuvarlandığı duyulur. Oyuncu sesin geldiği yöne bakınca, bir animasyonu tetikler: biraz ilerideki tel örgü bir esintiyle sallanır; tel örgüde karakterin geçebileceği büyüklükte bir açıklık vardır (Panel 3, çember içinde). Karakter bu açıklıktan geçer; askerlerden saklanarak kırmızı kapıya doğru ilerler (Panel 4).



Şekil 7. *Uncharted: The Lost Legacy*'de oyuncuyu yönlendirmek için kullanılan ışıklandırma, kamera hareketi ve canlandırma tekniklerini gösteren ekran görüntüleri (PlayStation, 2016).

Oyuncu, mizansenin tüm unsurları kullanılarak hedefe yönlendirilir.

Oyuncunun kapıya yaklaşmasıyla başka bir olay tetiklenir: bir patlama duyulur ve elektrikler kesilir; karakterin bulunduğu mekân kararır. Bu sırada kamera kapıyı ortalayacak şekilde, oyuncunun kontrolü dışında hareket eder; oyuncuya kapıya doğru gitmesi ima edilir. Oyuncu kapıya yaklaşınca, kapının kilidini açması gereken bir bulmaca bölümü başlar (Şekil 8, Panel 1). Bulmacanın bitmesine yakın elektrikler tekrar gelir (Panel 2); karakterin hareketleri paniğe kapılmış gibi hızlanır. Böylece oyuncuya, oyunun bu aşamasından sonra ışık kaynaklarından uzak durması, karanlık alanlarda saklanması gerektiği yine ima yoluyla anlatılmış olur. Karakter kapıdan geçince tekrar cep telefonunu çıkarır; oyuncu, bu sefer metin aracılığıyla, çatıya çıkması ve Pembe Lotus'a gitmesi gerektiğini öğrenir (Panel 3). Kadrajın dışından gelen ışık huzmeleri, askerlerin yerleri hakkında fikir verir (Panel 4).



Şekil 8. *Uncharted: The Lost Legacy*'de oyuncuya bilgi vermek için kullanılan ışıklandırma, ve canlandırma tekniklerini gösteren ekran görüntüleri (PlayStation, 2016).

Oyuncu, karanlıkta kalmaya gayret ederek ilerler (Şekil 9, Panel 1). Gidecek yer bulamayınca pencere pervazına çıkar; binanın dışındaki merdiveni kullanarak çatıya ulaşır. Burada, görüşünü kapatan sıra sıra çamaşırların arasından geçer (Panel 2) ve savaş alanına dönen şehir manzarasıyla karşılaşır (Panel 3). Karakter, şehirdeki büyük bir patlamadan sakınmak ister gibi başını yana çevirince kamera yavaşça sola doğru döner ve pembe neon ışıklı, lotusa benzeyen bir tabela kadraja girer (Panel 4).



Şekil 9. *Uncharted: The Lost Legacy*'de oyuncunun gizlilikle ilerlemesi gereken bölümleri gösteren ekran görüntüleri (PlayStation, 2016). Oyunda ışık kaynakları (el feneri, patlamalar vd.), görüntüler optik kamera ile çekilmiş gibi, mercek kusuru sayılan ışık kırılmaları (*lens flare*) yaratır (bkz. Panel 1 ve 4).

Oyuncu tabelanın olduğu yöne doğru ilerleyince, çatıdaki tek ışık kaynağı olan ampulün aydınlattığı merdiveni görür (Şekil 10, Panel 1). O merdiveni tırmanınca Pembe Lotus Oteli'nin çatısına varmış olur. Fakat burada, yazıştığı kişi ile değil, bir grup askerle karşılaşır (Panel 2). Yüksek tempolu bir dövüş sekansı başlar. Dövüş sırasında askerlerden biri silah çeker; silahın patlaması kısa süreliğine kadrajı ışığa boğar (Panel 3). Dövüşün

sonunda, oyuncunun yönettiği karakter, mesajlaştığı karakterle konuşur ve yüzünü açar: bu, serinin önceki oyunlarında da yer alan Chloe Frazer'dır (Panel 4).



Şekil 10. *Uncharted: The Lost Legacy*'nin tanıtım filminin kapanış sekansını gösteren ekran görüntüleri (PlayStation, 2016).

Video oyunları, oyuncunun sinemadan aşına olduğu kurgu pratikleri, kamera hareketleri ve ışıklandırma tekniklerini kendi imkânları ile yeniden yarattığı gibi; bazı yapımların görsel üslubunu renk düzenleme teknikleri ile yeniden dolayımalar. Örneğin, Kanadalı Hinterland firması tarafından geliştirilen ve 1985 yılında, Kanada'da geçen *The Long Dark*'ta oyuncu, görüntü ayarları menüsünden “kültürel miras” (*heritage*) filtresini etkinleştirirse, oyunun renk paleti, Kanada Ulusal Film Kurumu'nun (National Filmboard) 1980'li yıllarda yaptığı filmleri anımsatmaya başlar. Benzer şekilde, samuray filmlerinden ilhamla geliştirilen aksiyon-macera türündeki *Ghost of Tsushima* (Sony Interactive Entertainment, 2020), baştan sona grenli, siyah-beyaz bir film gibi oynanabilir (Şekil 11); bu seçenek oyunda “Kurosawa Modu” olarak adlandırılmıştır. Bu ve benzeri düzenlemeler, video oyunlarını bu tür değişiklikleri neredeyse gerçek zamanlı yapabilmesi sayesinde mümkündür.



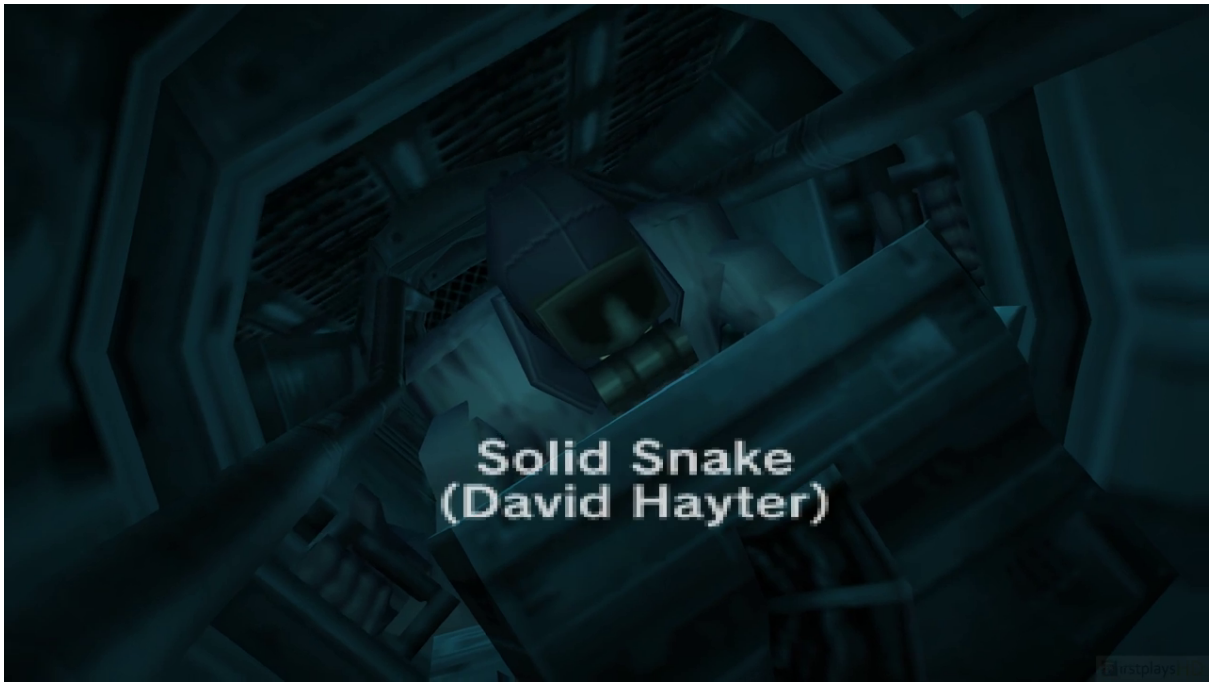
Şekil 11. *Ghost of Tsushima*'nın “Kurosawa Modu”nu gösteren ekran görüntüsü (PlayStation, 2020, 16:40). Görüntünün alt ve üst kenarlarındaki siyah bantlar sadece *cut-scene*'lerde görülür. Bu, artık birçok oyunda kullanılan, alışılmış bir uygulamadır (Grusin, 2016: 76).¹¹

2. 3. Oyunculuk

Ortaya çıktıkları dönemde isimleri aktörler veya film setleri ile bağdaşmayan oyun şirketlerinin bugün profesyonel aktörlerle çalışmaları normal karşılanmaktadır. Video oyunlarındaki oyunculüğün gelişimi, sinemadakine benzer bir gelişim göstermiştir. Etkileşimli film olarak sınıflandırılan oyunları bir kenara koyarsak, henüz görsel temsil kapasitesinin sınırlı olduğu dönemde üç boyutlu oyun karakterleri ayrıntısız, basit geometrik şekillerle temsil edilmiştir ve hareketleri gerçekçi değil, stilizedir. Ancak teknik imkânlar geliştikçe oyun geliştiriciler gitgide gerçekçi temsiller ve canlandırmalar elde etmeye çalışmaktadır (Girina, 2015: 143-144).

¹¹ Bu kaynak, 2016 yılında, İnternet üzerinden ücretsiz olarak yayınlanan *Post-Cinema: Theorizing 21st Century Film* isimli kitaptan alınmıştır. Kitap, bu tezin yazım aşaması sürerken Pınar Fontini tarafından Türkçeye çevrilmiş; 2021'de NotaBene Yayınları tarafından *Post-Sinema: 21. Yüzyıl Sinemasının Kuramsallaştırılması* ismi ile yayınlanmıştır.

Hareket yakalama (*motion capture*) teknolojisinin gelişip yaygınlaşmasından önce, üç boyutlu karakterler canlandırma sanatçıları tarafından hareketlendirilmiştir; fakat bu aşamada bile oyunların sinema (ve hatta tiyatroyu) yeniden dolayımладыğı öne sürülebilir. Zira genelde canlandırma sanatçılarından oyunculuk tecrübesi edinmeleri (Prince, 2012'den akt. Girina, 2015: 158); oyunculuğa dair sağlam bir altyapıları olması beklenmektedir (Cooper, 2021: 6). Buna karşın, oyun karakterinin performansı sadece canlandırma sanatçısının değil, aynı zamanda seslendirme sanatçısının da eseridir. Özellikle hareket (ve sonrasında performans) yakalama teknolojisi gelişinceye dek, *Metal Gear Solid* (Konami, 1998) (Şekil 12) gibi anlatı ağırlıklı oyunlarda çok ayrıntılı ve gerçekçi olmayan karakter canlandırmalarının eksikleri seslendirme ile telafi edilmeye çalışılmıştır (Girina, 2015: 158-159).



Şekil 12. *Metal Gear Solid*'e ait ekran görüntüsü (FirstPlays HD, 2019, 1:18). Oyunun görsel temsilleri fotogerçekçilikten uzak olmasına rağmen filmleri andıran açılış sekansında, seslendirme sanatçılarının ve yapım ekibi üyelerinin isimleri ekrana gelir.

Kişisel bilgisayarların ve oyun konsollarının veri işleme kapasitesi arttıkça, video oyunlarından daha inandırıcı insan temsilleri ve davranışları beklenmeye başlamıştır. Hareket takip (*motion tracking*) teknolojisi ilk olarak 1970'lerde, tıbbi ve askeri amaçlarla geliştirilmiş; 1980'lerde bilgisayar grafikleri ile birlikte kullanılmaya başlamıştır. Bu sürecin

sonunda gelişen hareket yakalama (*motion capture*) teknolojisi 1990'lardan başlayarak sinemada, 2000'lerden başlayarak üç boyutlu video oyunlarında kullanılmaya başlamıştır. Bu nedenle, sinema sanayiinde çalışan çok sayıda aktör, dublör ve dövüş sanatları uzmanı, video oyun sektöründe hareket yakalama süreçlerinde görev alır (Mauger, 2021: 667-668). Fakat bu, genel kanının aksine, canlandırma sanatçılara olan ihtiyacı ortadan kaldırmamıştır. Hareket yakalama işlemi tamamlandıktan sonra, canlandırma sanatçıları oyun karakterlerini buradan elde edilen veriyi temel alarak hareketlendirirler (Cooper, 2021: 202) (Şekil 13). Başka bir deyişle, hangi canlandırma tekniği kullanılırsa kullanılsın, oyun karakterinin performansı, farklı sanatçıların performanslarının bir araya gelmesiyle oluşur. Örneğin, *Batman: Arkham Origins*'teki (Warner Bros. Interactive, 2013) Copperhead karakteri, seslendirme sanatçısı, dövüş sekanslarının yakalanmasında çalışan aktör ve akrobatik hareketlerin yakalanmasında çalışan dublör olmak üzere üç kişinin performansını birleştirir (Girina, 2015: 161); buna, oyunda çalışan canlandırma sanatçılarının da eklenmesi gerekir.

Video oyunlarının temsil kapasiteleri geliştikçe, gerçekçi yüz animasyonları mümkün olmuştur. Kol, bacak ve gövdenin hareketlerine ek olarak parmak hareketlerinin ve yüz ifadelerinin kaydedildiği hareket yakalama işlemine performans yakalama (*performance capture*) denmektedir (Mauger, 2021: 668). 2000'lerin başından itibaren çok sayıda filmde kullanılan bu teknik, *L.A. Noire* (Rockstar, 2011) (Şekil 14) isimli oyun için sadece bir canlandırma tekniği değil, aynı zamanda oynanışın önemli bir unsurudur. Hem hikâyesi, hem ışıklandırma teknikleri ile kara filmde etkilenen bir dedektiflik oyunu olan *L.A. Noire*'de oyuncunun farklı şüphelileri sorguya çekmesi; yüz ifadelerine bakarak yalan söyleyip söylemediklerini anlaması gerekmektedir. Video oyunlarının, seslendirme ve hareket yakalama amacı ile profesyonel aktörlerden faydalanması sadece sinemayı değil, tiyatroyu da yeniden dolaylılamaları olarak değerlendirilebilir. Buna karşın *L.A. Noire*, sinemaya özgü olan yakın plan çekim tekniğini yeniden dolaylılar.



Şekil 13. *The Last of Us*'ta hareket yakalama sürecini gösteren kamera arkası görüntüsü (üstte) ve aynı sahnenin oyunda görüldüğü hâli. (PlayStation, 2012b, 1:03; PlayStation, 2012a, 0:58). Karakterlerin vücut hareketleri ve seslendirmeleri aynı aktörler tarafından icra edilmiş; yüz animasyonları, aktörlerin yüzleri referans alınarak canlandırma sanatçıları tarafından yapılmıştır (PlayStation, 2014, 36:50).



Şekil 14. *L.A. Noire*'da performans yakalama sürecini gösteren kamera arkası görüntüsü (Rockstar Games, 2010, 1:54).

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

SİNEMA ANLATILARINDA VIDEO OYUNLARININ ETKİSİ

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

SİNEMA ANLATILARINDA VIDEO OYUNLARININ ETKİSİ VE

READY PLAYER ONE (2018) ÖRNEĞİ

Video oyunları gibi sinemanın köklerini de pasajlarda, bozuk parayla çalışan, eğlence amaçlı araçlarda (*nickelodeon*) bulmak mümkündür. İki ortam da basit eğlenceler olarak ortaya çıkmış; zamanla hem teknik, hem anlatısal açıdan derinlik kazanmıştır. İkisinin de toplumun geneli tarafından kabul edilmeleri, meşruiyet kazanmaları zaman almış; bu, ekonomik önem elde etmeleri ile mümkün olmuştur (Elkington, 2021: 341). Jacques Aumont ve diğerlerine (1983/1992: 68) göre, bir görüntü kaydetme yöntemi olarak ortaya çıkan sinema, panayır eğlencesi veya bilimsel araştırmalarda kullanılan bir araç olarak kalabilirdi. Yazarlar, hikâye anlatma aracı olarak tasarlanmamasına karşın, sinemanın bu amaçla kullanılmaya başlamasının nedenlerinden birinin meşruiyet arayışı olduğunu belirtirler. Louis Lumière'in ifadesiyle geleceği olmayan bu icadın, anlatım becerisi kazanması "asil sanatlar" olan tiyatro ve edebiyata özenmesi ile olmuştur (Aumont vd., 1983/1992: 69-70). Uzun süre sinemanın gölgesinde kalan video oyunları, özellikle kişisel bilgisayarların ve oyun konsollarının gelişmesi ile birlikte, bugün sinema ile eşit düzeyde fikri eser üretebilecek ve artık film sanayiine esin verir duruma gelmiş (Elkington, 2021: 341). Yörükhan Ünal, klasik anlatı sinemasını anlamak için filmin üç farklı aşamasının incelenmesi gerektiğini öne sürer. Bunlar senaryo, çekim ve kurgu süreçleridir (Ünal, 2015: 127). Video oyunlarının sinema anlatılarındaki etkileri bu üç başlıkta incelenebilir.

3. 1. Senaryo

Lasse Juel Larsen (2019), video oyunları ile sinemanın içerik bakımından birbirlerine yaklaşmalarına odaklanan çalışmalar olduğunu; fakat oyun mantığının sinemadaki anlatı yapılarını nasıl değiştirdiğine üzerine durulmadığını kaydeder. Larsen'e göre, oyunlar film anlatılarını iki farklı düzeyde etkilemektedir. Bunlar semantik ve yapısal düzeylerdir

Semantik düzeydeki etki, anlatıların bir oyun bağlamına yerleştirilmesi ile görülür. Bilgisayarın, bir video oyununun içinde geçen *Tron* (Lisberger, 1982) ve devam filmi *Tron: Legacy* (Kosinski, 2010) ile video oyun karakterlerini konu alan *Wreck-It Ralph* (Moore, 2012) bu türden bir etkiye örnek verilebilir (Larsen, 2019: 466). İsimsiz baş karakterin, bir video oyununda, bilgisayar tarafından yönetilen bir karakter (NPC) olduğunu fark edip

özgürlüğünü kazanmaya çalıştığı *Free Guy* (Levy, 2021) isimli filmde aynı türden bir etkiden söz edilebilir.

Yapısal düzeydeki etki ise, filmlerin konuları doğrudan video oyunları ile ilgili olmasa da, senaryo yapısının video oyunu unsurları içermesinde görülür. Larsen, bu etkinin beş farklı özelliğini tespit eder (2019: 466). Bunlar: oyun dünyaları, oyunsal yolculuklar, “oyuncu ve arayüz”, oyun deneyimi ve oyun yapısıdır.

Yazar, oyun dünyaları adını verdiği özelliği açıklarken Huizinga'nın oyun tanımına atıfta bulunarak, oyun dünyasının, gündelik yaşamdan kesin çizgilerle ayrıldığını, kendine özgü kuralları olduğunu ve oyuncunun bu dünyaya ancak gönüllü olarak girebildiğini hatırlatır. Bir grup gizli ajanı konu alan *Mission: Impossible* filmlerindeki (Cruise, 1996'dan beri) görevlerin bu koşulları sağladığını öne sürer: baş karakter, görevleri kendi rızasıyla üstlenir ve gerçek kimliğini bir kenara bırakarak “oyun dünyası”na girer (Larsen, 2019: 466-467).

Video oyunlarının sinema üzerindeki yapısal etkisinin Larsen'in tespit ettiği ikinci özelliği, “oyunsal yolculuklar”dır (*ludified quests*). Geleneksel yolculuk, karakterin çeşitli engelleri aşarak bir noktadan diğerine gitmesi şeklinde özetlenebilir. Oyunsal yolculuk ise, oyunlara göndermeler içerir. Larsen bu özelliğe örnek olarak, bir yarış pilotunun, eşini kurtarmak için bir arabayı kısa sürede belli bir yere götürmesini anlatan *Getaway* (Solomon, 2013) filmini gösterir; zira filmin bazı sahneleri, *Grand Theft Auto* (Rockstar, 1997-2014) serisi ile benzerlikler göstermektedir (2019: 467-468). Aynı film, “oyuncu ve arayüz” (*controller and interfaces*) özelliği için de örnek teşkil eder. Zira, bu filmde yarış pilotuna ne yapması gerektiğini söyleyen ses, onu arabaya yerleştirdiği kameralar aracılığı ile izler. Kimliği belirsiz bu kişi ile pilot arasındaki ilişki, oyuncu ile avatarı arasındaki ilişkiye benzemektedir (Larsen, 2019: 468).

Dördüncü özellik, oyun deneyimi (*play experience*), ile anlatılmak istenen, karakterlerin video oyunu oynuyormuş gibi bir deneyimden geçmeleridir. Bunun ilk örneklerden biri *Run, Lola, Run*'dir (1998, Tykwer). Filmin baş karakteri Lola, erkek arkadaşının imdadına yetişmeye çalışır; denemeleri başarısız oldukça kendisini, erkek arkadaşının yardım istediği ilk anda bulur. Her denemede, öncekinden farklı çözüm yolları deneyerek, üçüncü denemede amacına ulaşır (Larsen, 2019: 466; ayrıca bkz. Daly, 2008: 173). Benzer şekilde *Edge of Tomorrow*'da (Liman, 2014), kendisini bir uzaylı istilasında cepheye bulan baş karakter Cage, filmin henüz 24. dakikasında bir saldırı sonucu ölür. Sonra

kendisini, saldırının bir gün öncesinde bulur; fakat bu sefer nasıl bir saldırı ile karşılaşacağını biliyordur. Yine de, bir kez daha ölür ve kendisini tekrar saldırının öncesinde bulur. Bu süreç defalarca tekrarlanır: Cage, tekrar öleceğini fark ettiği bazı durumlarda karşı koymayı denemez; her seferinde biraz daha uzun süre hayatta kalmayı başarır. Bu süreç video oyunlarının ilerleyişine ve birçok oyuncunun deneyimine benzerlik göstermektedir (Larsen, 2019: 469). *Edge of Tomorrow*, oyun yapısını (*game structure*) kullanan filmlere de örnek verilebilir. Larsen bu özelliği açıklarken, Chris Crawford'a atıfta bulunarak, oyunların oyuncuyu zorlamak için çok sayıda engel yaratabileceğini; bunların sıklığı ve zorluğunu değiştirebileceğini; oyuncunun dikkati dağıtacak şekilde çeşitlendirebileceğini belirtir ve *Edge of Tomorrow*'daki istilacı uzaylıların benzer bir strateji uyguladığını açıklar (2019: 470).

Thomas Elsaesser, sayısal teknolojilerin gelişmesi ile birlikte özellikle genç seyircilerin film izleme alışkanlıklarının değiştiğini; filmi yorumlamak yerine, onu gerçek hayatın bir uzantısı yerine koyup, ayrıntılarını incelemek istediklerini öne sürer (2009: 35). Bu niteliklere uyan ve Elsaesser'in "zekâ oyunu film" (*mind-game film*) adını verdiği (2009: 13); ipuçları bulmayı ve çözümlenmeyi gerektiren; hem ana akımda, hem bağımsız filmler arasında örnekleri bulunan filmler yapımcılar ve dağıtımıcılar tarafından da tercih edilir. Zira bu filmler "DVD uyumlu" ("*DVD-enabled*"); yani, DVD'si satın alınıp tekrar tekrar izlenecek, durdurup ipuçlarının aranacağı filmlerdir (2019: 38). Bu filmler video oyunları ile semantik ve yapısal benzerlikler gösterebilirler. Fakat böyle benzerlikleri olmasa bile, başka bir açıdan video oyunlarına benzedikleri söylenebilir. Video oyunu basını, reklamcılar ve oyuncuların "yeniden oynama değeri" (*replay value*) dedikleri özellik, oyunun satın alındıktan sonra tekrar tekrar, aynı ilgi ve heyecanla oynanabilmesini gösterir (Hanson, 2021: 842). Dolayısıyla Elsaesser'in "DVD uyumlu" olarak nitelendirdiği filmlerin, çoğu zaman "yeniden oynanabilir" (*replayable*) diye nitelenen oyunlarla benzerlik taşıdığı ileri sürülebilir.

3. 2. Çekim

Video oyunları için geliştirilen bazı araçlar, özellikle canlandırma sinemasında ve özel efekt gerektiren yapımlarda kullanılmaktadır. Oyunlar, canlandırma sinemasının veya özel efektlerin aksine, görsel temsillerini oyuncunun davranışlarına ve komutlarına göre, gerçek zamanda oluşturmak ve güncellemek zorundadır. Başka bir ifade ile, bir film yapımında bilgisayarda yaratılan bir görüntünün hesaplanması saatler veya günler ile ölçülebilirken, anlık tepkilerin önemli olduğu video oyunlarında aynı işlemin milisaniyeler

içinde yapılabilmesi gerekir. Bu nedenle oyun motorları (video oyunu yapımında kullanılan sanal araçları bir araya getiren, yeni araçların oluşturulmasına imkân sağlayan yazılımlar) gerekli hesaplamaları, görüntü kalitesinden çok feragat etmeden, hızlıca yapabilecek şekilde evrimleşmişlerdir. Bu yazılımların hızı, film yapımlarında da kullanılmalarını sağlamıştır.

Yapım aşamasında video oyun teknolojilerini kullanan ilk filmlerden biri *A.I. Artificial Intelligence*'tır (Spielberg, 2001). Tarihi belli olmayan bir gelecekte geçen film için büyük setler kurulması gerekmiş; bu setler sanal olarak hazırlanmıştır. Stüdyoda yapılan çekimler sırasında, kamera arkası ekibi kendi önlerindeki monitörlerden sanal seti, gerçek zamanlı olarak görmüş, oyuncularını buna göre yönlendirmişlerdir (Şekil 15).



Şekil 15. *A.I. Artificial Intelligence*'a ait kamera arkası görüntüsü (Rutigliano, 2021: 23:33).

The Mandalorian (Favreau, 2019'dan beri) ise benzer bir teknolojiyi yeşil perde uygulamasının yerine kullanır. Yeşil perde, görüntüde ön plan ile arka planın birbirinden ayrılması işlemi kolaylaştırmak için tercih edilen bir yöntemdir. Kısaca, yeşil perde önünde çekim yaptıktan sonra, perdenin başka bir görüntü ile değiştirilmesini içeren yöntem özenli bir ışıklandırma gerektirir. *The Mandalorian*'da ise yeşil perde yerine, hareketli görüntü yansıtılan bir perde kullanılır (Şekil 16). Buraya yansıtılan görüntü ise bir oyun motoru ile oluşturulur. Bu yöntemle gerektiğinde arkaplan gerçek zamanlı olarak değiştirilebilir ve aktörlerin üzerine arka plandaki renklerin yansımaları sağlanır. Böylece yeşil perde tekniğine kıyasla daha hızlı sonuç alınır.



Şekil 16. *The Mandalorian*'a ait kamera arkası görüntüsü
(Industrial Light & Magic, 2020, 0:39).

Bolter ve Grusin, yeniden dolayımrama kavramını açıklarken, sadece yeni ortamların eskileri yeniden dolayımramadığını; bazen eski ortamların da, yeni ortamları kendilerine uyarladıklarını, yeniden dolayımramadıklarını belirtirler (1999: 55). Video oyunlarının filmlerin çekim sürecinde gözlemlenebilen bir etkisi de, kamera ölçeği ve konumudur. I. Dünya Savaşı'nda geçen ve özel bir göreve gönderilen iki askeri konu alan *1917* (Mendes, 2019) isimli film, tek plandan oluştuğu izlenimi verecek şekilde çekilmiştir. İki askeri takip eden kamera, üçüncü kişi bakış açısını kullanan oyunlarda olduğu gibi,

askerlerin etrafında hiçbir fizik kuralına tabi olmaksızın serbestçe dolaşır. Filmin yönetmeni Sam Mendes, bu fikri çocuklarının oynadığı *Red Dead Redemption* oyunlarından (Rockstar, 2010-2018) aldığını belirtmiş (Şekil 17); film de, video oyununa benzediği için eleştirilmiştir (Martens, 2020).



Şekil 17. *Red Dead Redemption 2* oyununa ait ekran görüntüsü (üstte) ve *1917*'in fragmanından bir kare (Rockstar, 2018, 4:07; Universal Pictures, 2019, 1:39).

Oyun, Western filmlerinin kodlarını kullanan, anlatı ağırlıklı bir oyundur.

Film, bu oyununkine benzer kamera açıları ve ölçeği kullanır.

3. 3. Kurgu

Video oyunlarının, sinema üzerindeki bir etkisi de kurgu ve, genel olarak, yapım sonrası aşamasında görülmektedir. Steven Shaviro, özellikle aksiyon filmlerinde görülmeye başlayan kurgu tarzını post-devamlılık (*post-continuity*) olarak adlandırır. David Bordwell'in, "Hollywood aksiyon sekanslarının izlenimci bir hâl aldığı" yönündeki sözlerini aktaran Shaviro, bu görüşü ilerleterek Hollywood'da bir "estetik rejim değişimi" yaşandığını; artık ana akıma hâkim olan kurgu anlayışının, devamlılıktan ziyade anlık etkilere öncelik verdiğini; bunun en çok istismar (*exploitation*) filmlerinde gözlendiğini belirtir (2010: 123). Bu filmlerden birisi Mark Neveldine ve Brian Taylor tarafından yazılıp yönetilen *Gamer*'dir (2009). Film, oyuncuların, sanal karakterler yerine gerçek insanları (mahpusları) avatar olarak yönettiği ve onların bakış açısını kullandığı bir dövüş oyunu üzerine kuruludur. Birinci kişi bakış açısını kullanan oyunlar genelde, *cut-scene*'ler dışında, plan sekansa benzeyen, uzun ve kesintisiz bölümler hâlinde ilerler. Fakat *Gamer*'da yönetmenler, özellikle bu yöntemden uzak durur; aksine, sürekli hareket hâlinde, üçüncü kişi bakış açısını kullanan bir kamera ve "dikkat eksikliği bozukluğu tarzında" (*A.D.D.-style*) hızlı bir kurguyu tercih ederler. Böylelikle izleyicide, savaş oyunlarının yarattığına benzer, düşünmeye fırsat vermeyen, derin (*visceral*) bir etki yaratmayı amaçlarlar (Shaviro, 2010: 103-104).

Oyunların ve genel olarak dijital teknolojilerin, filmlerin dağıtım ve gösterim yöntemleri üzerinde de etkisi olduğu söylenebilir. Manovich, modern dönemde roman ve sinemanın anlatıyı ön plana çıkarmasına karşılık, bilgisayar çağının veritabanını ön plana çıkardığını belirtir; yeni ortamlar, hikâye anlatmadığını, başlangıçları ve bitişleri olmadığını öne sürer (2001: 218). Veritabanı mantığını kullanan sinema, bir senaryo ile yola çıkıp, onun içini doldurmaz; bir veritabanı ile yola çıkıp, onun içindeki öğelerden bir anlatı oluşturur (Daly, 2008: 171-172). Bağımsız oyun geliştirici Sam Barlow'un *Her Story* (2015) isimli oyunu ve yönetmen Steven Soderbergh'in *Mosaic* (2018) isimli uygulaması, veri tabanı sinemasının (*database cinema*) örnekleri sayılmasalar da, veritabanı mantığını kullanan; anlatılarını oyuncunun/izleyicinin dilediği sıra ile keşfetmesine olanak sağlayan yapımlardır. *Her Story*, oyuncuyu hasar görmüş bir veritabanındaki videoları inceleyerek bir vakayı çözmeye çalışan bir dedektif olarak konumlandırır. Video kaydı alınan ifadelerden sadece kısa parçalar kurtarılabildiği; onların da sırası karışmıştır. Dedektifin (oyuncunun) yapabileceği tek şey, bir video izlemek; o kayıttan ipuçları yakalayıp, veritabanında onun izini sürmektir. Bunu, kayıtlarda duyduğu herhangi bir kelimeyi veritabanında aratar yapar; arama sonucunda, o kelimenin geçtiği bütün video parçalarına erişebilir. Oyuncunun, çok

sayıda videoyu izleyip not tutarak; video görüntülerinin üzerindeki tarih ve saatlere dikkat ederek; ifadelerdeki çelişkileri yakalayarak vakayı çözmesi gerekir. *Mosaic* de, benzer şekilde, izleyiciyi bir cinayet vakasını incelemeye davet eder. Fakat burada izleyicinin yapabileceği tek şey farklı tanıkların ve şüphelilerin ifadelerini, kendi seçtiği sırayla izlemek; izledikçe vakaya ilişkin farklı bakış açılarını öğrenmektir.

Bu örneklerde görüldüğü gibi, video oyunlarının yinelemeli doğası (oyuncunun başarısız oldukça, farklı çözümler deneyerek yeniden oynaması) sinemada kendisine yer bulmakta; sinema, seyircinin bu oyunlara olan aşinalığından faydalanmaktadır. Ayrıca, daha teknik düzeyde, sinema esas olarak video oyunları için geliştirilen görüntüleme yöntemlerini yapım süreçlerinde kullanmakta; optik kameraları, video oyunundaki gibi sanal kameraları yönetir gibi yönetebilmektedir. Son olarak, bazı video oyunlarının (özellikle *shooter* vb. türdeki oyunların), çoğu zaman uzun planlar biçiminde ilerlemelerine rağmen yarattıkları yoğun etkiyi, sinema tam tersi bir yaklaşım benimseyerek, hızlı kurguya başvurarak yaratmaya çalışır. Ayrıca kullanıcının veriye istediği sırayla erişmesini mümkün kılan veritabanı mantığı sayesinde, hareketli görüntü ortamları izleyiciye daha önce mümkün olmayan bir anlatı yapısı sunmaktadır.

3. 4. Film İncelemesi: *Ready Player One* (2018)

Dijital teknolojinin, 1980'lerden sonra hızla gelişmesi ve yaygınlaşmasıyla birlikte ortaya çıkan dijital sinema, İnternet, DVD ve video oyunları gibi medya üretim, dağıtım ve kullanım araçları “yeni medya” olarak anılmaktadır (Creeber ve Martin, 2009: 2). “Yeni medya”, tartışmalı bir kavram olmasına karşın dijital teknolojilerle sayesinde gelişen araçların çoğunu kapsamaması nedeniyle halen kullanılmaktadır (Lister vd., 2009: 1-12). Bolter ve Grusin, sinemanın sayısal görüntülere giderek daha çok yer vermesini yeni medyaya direnme çabası olarak değerlendirir (1999: 147). Manovich'e göre bu sinemanın özüne dönmesidir: animasyondan doğan sinema, önce animasyonu bir kenara itmiş, ardından kendisi bir animasyon türüne dönüşmüştür (2016: 29).

Video oyunların sinema üzerindeki etkisinin görülmeye başladığı *Tron* (1982), *War Games* (1983) gibi filmler doğrudan video oyunlarını konu alırlar. *Assassin's Creed* (2016), *Tomb Raider* (2018) gibi filmler, ticari açıdan başarılı, popüler oyunların anlatılarını sinemaya uyarlar. Bu filmler ve *The Matrix* (Wackowski ve Wackowski, 1999), ilk *Star Wars* üçlemesi (Lucas, 1999-2005), *Avatar* (Cameron, 2009) gibi pek çok film oyunları çağrıştıran özel efektlere, kamera açılarına ve aksiyon sekanslarına yer vermiştir. *Groundhog Day*

(1993), *Run, Lola, Run* (1998) ve *ExistenZ* (1999) gibi filmler ise video oyunlarının yinelemeli yapısını kullanan, oyun mantığıyla ilerleyen anlatılara sahiptir (Grusin, 2016: 77). Steven Spielberg'ün yönettiği *Ready Player One* (2018), oyunlara özgü öğeleri kullanan filmlerin güncel bir örneğidir (Pop, 2020).

3. 4. 1. Film Özeti

2045 yılında, “insanlar sorunlarını çözmek yerine onlarla yaşamaya başladıktan sonra”, herkes tüm vaktini, James Halliday ve Ogden Marrow'un yarattığı OASIS adlı sanal gerçeklik (*virtual reality*, VR) evreninde geçirmektedir. Halliday, ölmeden önce kaydettiği bir mesajda OASIS'in kontrolünün, içindeki üç paskalya yumurtasını birden ilk bulan kişiye geçeceğini açıklamıştır. Halliday'in ölümünün üstünden beş yıl geçmiş olmasına paskalya yumurtalarının hiçbiri bulunamamıştır. Yumurtaları arayanlar arasında OASIS'i ele geçirmek isteyen teknoloji firması IOI ve onun yöneticilerinden Nolan Sorrento da vardır.

İlk paskalya yumurtasının bulunabilmesi için bir yarış parkurunun tamamlanması gerekmektedir. Ancak oyuncular tekrar tekrar denemelerine rağmen parkuru bir türlü tamamlayamazlar. Teyzesiyle birlikte bir gecekondu mahallesinde yaşayan ve Wade Watts, Halliday'in, birer video dosyası gibi kaydedilmiş anılarını incelerken, kendisine yarış kazandıracak ipucunu bulur. OASIS'in içinde Parzival lakabıyla bilinen Wade, bir sonraki denemesinde yarışı tamamlar ve ipucunu sanal evrendeki arkadaşı Aech'le paylaşır.

Parzival adını skorborda yazdırınca OASIS'te meşhur olur; Sorrento, Parzival'in gerçek kimliğini bulması için bir nevi paralı asker olan i-Rok'la anlaşır. Parzival, yarış sırasında tanıştığı Artemis lakaplı oyuncuyla yakınlaşmaya başlar ve gerçek adını ona söyler. Bu konuşmayı dinleyen i-Rok, Parzival'in gerçek kimliğini tespit eder ve Sorrento'ya haber verir. Sorrento, Wade'e (Parzival'e) IOI'da çalışması için cazip bir teklif sunar; ancak Wade teklifi geri çevirir. Bunun üzerine Sorrento, Wade'in yaşadığı mahallenin bombalanması talimatını verir. Wade'in teyzesi bombalamada ölürken, Wade yaralanır ve Artemis lakaplı avatari kontrol eden Samantha tarafından kurtarılır.

Wade ve Samantha, ikinci paskalya yumurtasını aramak için iş birliği yaparlar. Buldukları ipucu ve Halliday'in günlükleri onları *The Shining* (Kubrick, 1980) filmindeki Overlook Oteli'ne götürür. İkinci yumurtayı bu otelin içinde bulurlar; ancak onları oraya kadar takip eden IOI, Samantha'yı rehin alır ve şirketin merkezine götürür.

Üçüncü yumurtanın bulunması için Halliday'in en sevdiği oyunlardan birinin bitirilmesi gerekir. Sorrento, IOI çalışanlarından başka kimsenin oyuna erişmemesi için, oyunun bulunduğu kalenin etrafına bir güç kalkanı yerleştirir. Parzival önderliğindeki OASIS oyuncuları kaleye saldırırken, fiziksel dünyada IOI'da bulunan Samantha, Sorrento ve adamlarını atlatıp güç kalkanını etkisiz hâle getirir. Bu sayede Parzival kaleye girip, Halliday'in en sevdiği oyunu tamamlar ve üçüncü paskalya yumurtasını kazanır.

Bu sırada Wade ve arkadaşlarını durdurmaya çalışan Sorrento ve ekibi başarısız olurlar ve bombalama nedeniyle tutuklanırlar. Wade (Parzival), Samantha (Artemis), Aech, Daito ve Sho, OASIS'ın ortak sahibi olurlar.

3. 4. 2. Film İncelemesi

Oyunlarının *Ready Player One* filmindeki en bariz tesiri filmin senaryosu üstünedir. Doğrudan sanal gerçeklik ve video oyunlarını konu alan filmin ana izleğini “paskalya yumurtası avı” (*easter egg hunt*) oluşturur. Bonenfant paskalya yumurtasını, bir oyunun içine, oyunun tasarımcısı tarafından gizlenmiş; oyunun temel anlatısı ya da oynanış açısından elzem olmayan; bulunması hâlinde, oyuncuyu şaşırtması ya da güldürmesi amaçlanan nesne ve özellikler olarak tanımlar ve bir oyun içinde paskalya yumurtası aramanın başlı başına bir oyun hâline gelebileceğini belirtir (2012: 177-178). *Ready Player One*, oyunlara özgü paskalya yumurtası kavramını olay örgüsünün bir parçası hâline getirmekle kalmaz; video oyun tarihine de atıfta bulunur. Filmin baş karakteri Wade'in amacına ulaşmak için, James Halliday tarafından OASIS'e yerleştiren üç paskalya yumurtasını bulması gerekmektedir; bulunduğu her yumurta, bir sonrakiyle ilgili bir ipucu içerir. Üçüncü ve son yumurta, video oyun tarihinde bir oyuncu tarafından keşfedilen ilk paskalya yumurtası olarak kabul edilen; *Colossal Cave Adventure* (1979) oyununun içine gizlenmiş yumurtadır (Bonenfant, 2012: 177). Film, oyunlara özgü “sıfırlanma” özelliğini de baş karakter için sürekli tehlike arz eden bir unsur olarak kullanır. Sıfırlanma filmde, bir oyuncunun sanal dünyada kontrol ettiği karakterinin (avatarının) ölmesi hâlinde o zamana kadar kazandığı puanların silinmesi olarak tarif edilir. Wade'in paskalya yumurtalarını bulabilmesi için, macera türündeki oyunlarda olduğu gibi, bir dizi bilmece ve bulmacayı çözmesi gerekir. Ancak bunu yaparken, avatari Parzival'i “hayatta” tutması gerekmektedir; zira ölmesi hâlinde Parzival'in kaydettiği bütün ilerleme kaybolacaktır. Nitekim filmin sonunda, Parzival dahil bütün sanal karakterler canlarını kaybeder; ancak Parzival (Wade) daha önce kazandığı “ekstra yaşam” jetonu

sayesinde oyuna kaldığı yerden devam eder. Özetle, *Ready Player One*'ın olay örgüsü tamamen video oyunlarına özgü amaçlar ve kurallar doğrultusunda ilerler.

Film, görsel üslubu ile de video oyunlarla benzerlikler içermektedir. Filmde, *Street Fighter* (Capcom, 1987), *Mortal Kombat* (Midway, 1992), *Tomb Raider* (Crystal Dynamics, 2013), *Overwatch* (Blizzard Entertainment, 2016) oyunlarındaki karakterlerin görünmesinin dışında, video oyunları ile özdeşleşmiş uzun planlar kullanılmıştır. Shaviro sinemada uzayın parçalı olduğunu; çerçeveleme ve kurgu aracılığıyla belirlenen parçalardan oluştuğunu belirtir (2010: 103); Galloway (2006), öznel bakış açısı sunan (birinci kişi bakış açısını kullanan) oyunların, oyuncuya serbestçe dolaşma imkânı sunduğunu; ama aynı şeyin sinemada, sinema seyircisi için mümkün olmadığını söyler (akt. Shaviro, 2010: 102). Galloway'ın görüşlerinin, nesnel bakış açısı sunan (üçüncü kişi bakış açısı kullanan) oyunlar ve bazı iki-boyutlu oyunlar için de geçerli olduğu söylenebilir. Zira tek plan izlenimi verecek şekilde çekilen *1917* (2019) filminin yönetmeni Mendes, filmin estetiğinin nesnel bakış açısı kullanan *Red Dead Redemption* (Rockstar Studios 2010-2018) isimli oyundan esinlendiğini belirtmiştir (aktaran Martens, 2020). *Ready Player One*'da, yarış ve savaş sahneleri başta olmak üzere birçok yerde oyunlarla özdeşleştirilen uzun, hareketli planlara yer vermiştir. Filmin diğer aksiyon sahnelerinde, hızlı kurgu dikkat çekmektedir. Shaviro, *Gamer*'ı (2009) incelerken yönetmenlerin, oyunlardaki gibi uzaysal sürekliliği korumak yerine, “abartılı, hiperaktif” bir kurgu anlayışı ile savaş oyunlarının yaşattığı yoğun hissi sinema seyircisine aktarmaya çalıştığını belirtir (2010: 103-104). Buradan hareketle belli koşullarda hızlı kurgunun sinema seyircisinde, aksiyon oyunların yarattığına benzer bir his yaratabileceği; *Ready Player One*'ın (gece kulübündeki çatışma sahnesi gibi) bazı sahnelerinde bu fikre uygun kurgu tercihleri olduğu söylenebilir.

Ready Player One'ın set tasarımında video oyunlarını çağrıştıran unsurlar kullanılmıştır. Bunlardan ilki, filmin açılış sekansındaki gecekondulu mahallesidir. Bu sekansta Wade, görünüşte gelişigüzel üst üste yığılmış konteynırlar arasından hiç duraksamadan ve vakit kaybetmeden geçip kendi sığınağına gider. Bu, *Uncharted* (Naughty Dog, 2007-2022) ve *Assassin's Creed* (Ubisoft, 2007'den beri) gibi aksiyon-macera oyunlarında sıkça görülen; oyun mekanının aşılması gereken bir bulmaca olarak sunulduğu mekân tasarımlarını çağrıştıır. Üstelik bu eylemin tek bir planda sunulması, bu sekansın oyunlarla olan benzerliğini güçlendirir. Wade'in filmin ilerleyen bölümlerinde ziyaret ettiği Halliday Günlükleri ise video oyunlarının başka bir özelliğini çağrıştıır. OASIS'in kurucusu James

Halliday'in anılarını film izler gibi izleme imkânı veren bu mekân aslında büyük bir ekrandan ibarettir. Ziyaretçiler Halliday'in anılarını herhangi bir video gibi durdurup, ileri ya da geri sarabilmekte; üstelik kamera açısını istedikleri gibi değiştirebilmektedirler. Kaydedilmiş bir eylemin tekrar oynatılması ve bu tekrarın, serbestçe dolaşabilen bir kamera aracılığıyla istenilen açıdan görüntülenmesi, başta spor oyunları olmak üzere birçok video oyununun sunduğu bir seçenektir. *Ready Player One* bu seçeneği Halliday Günlükleri'nin bir özelliği hâline getirerek oyunlara özgü bir başka tekniği kendi bünyesinde kullanmıştır.

Kristen M. Daly, “yeni medya”nın (özellikle İnternet'in ve DVD'nin) gelişmesi ile ana akım filmlerin artık kendi başlarına ele alınacak birer eser olarak değil; web siteleri, video oyunlarını gibi yeni medya ürünlerini de içine alan bir “multimedya deneyiminin” parçası olarak planlandığını belirtmiş; böylelikle filmlerin etkileşimlilik ve metinlerarasılık (*intertextuality*) niteliği kazandığını savunmuştur (2008: 161-171). Metinlerarasılık, bir metnin, geniş bir bütünün parçası olarak diğer metinler ile arasındaki ilişkiyi ifade eder (Orr, 2010: 1). Aralarında ilişki bulunan metinler aynı medya türüne ait olmayabileceği için, bu ilişkiyi ifade etmek üzere medya-arasılık (*intermediality*) kavramı kullanılmaktadır (van Zoonen, 2017: 1). *Ready Player One*'da metinler- veya medya-arasılık iki farklı düzlemde gerçekleşir: birincisi, Wade'in karşılaştığı bulmacalar, ancak başka metinlerle bağlantı kurularak çözülebilecektir; ikincisi, seyircinin filmin anlatısını takip edebilmek için başka filmlerle ve video oyunları ile bağlantı kurması gerekmektedir. Wade'in ilk paskalya yumurtasını bulabilmesi için bir yarış kazanması gerekir; ona yarış kazandıracak ipucu ise Halliday Günlükleri'nde saklıdır. İkinci paskalya yumurtasını kazanması için tekrar Halliday Günlükleri'ni ziyaret etmesi, orada bulduğu ipucunu takip ederek *The Shining* ile bağlantı kurması; üçüncü paskalya yumurtasını bulmak içinse Halliday'in bıraktığı ipucunu *Colossal Cave Adventure* ile ilişkilendirmesi gerekecektir.

Seyircinin hikâyeyi takip edebilmesi için de başka metinlerle film arasında bağlantı kurabilmesi önemlidir. Özellikle Wade ve ona yardımcı olan karakterlerin *The Shining*'in içine girdikleri sekans, seyircinin bu filmi izlediği varsayımıyla tasarlandığı izlenimi vermektedir. Zira bu sekansın gerilim yaratmak amacıyla yapılan göndermeler (tenis topu, ikiz kız kardeşler, asansör vb.), filmi izlemeyen seyirci için anlam ifade etmeyecek ve amacına ulaşmayacaktır. Nitekim Wade'in arkadaşı Aech, *The Shining*'i hiç izlemediğini söyler ve bu sekansın büyük bölümünde kamera (ve dolayısıyla seyirci) Aech'i takip eder. Böylelikle dramatik ironi kurulmuş olur ve bu sekansı *The Shining*'e aşına olan seyircinin

kolay takip etmesi ve ilgiyle izlemesi sağlanır¹². *Ready Player One*, anlatısı açısından önem arz etmeyen, çok sayıda popüler kültür göndermesi de içermektedir. Daly, bazı yönetmenlerin bu tip göndermelere giderek daha çok yer verdiğini belirterek, göndermeleri ve gönderme yapılan filmleri tespit etmenin seyirci için eğlenceli bir uğraş hâline geldiğini savunur (2008: 175). Eleştirmen Abraham Riesman (2018), sinemada başka filmlere kısa göndermeler yerleştirmenin bir akım hâline geldiğini ve *Ready Player One*'ın bu akımın zirve noktası olduğunu; genelde bu tür göndermelerin seyircinin idrak edip tadını çıkarması için zamana yayıldığını ama *Ready Player One*'daki düzinelerce göndermenin her birini yakalamanın mümkün olmadığını söyler. Video oyunlarının “tekrar oynanabilir” olması gibi, *Ready Player One*'daki aralıksız göndermelerin, bunları tespit edip özgün kaynaklarıyla eşleştirmekten zevk alan seyirci için, filmi “tekrar izlenebilir” kıldığı düşünülebilir. Böylelikle film, oyunların öncelikle pazarlama amacıyla kullandığı bir özelliği kendi bünyesine katmış olur.

Manovich (2016), hareketli görüntünün tarihini büyülü fener (*magic lantern*) ismiyle anılan projektörle başlatır. Elle boyanan slaytları perdeye yansıtan bu cihazlarda hareket algısı yaratmak ancak slaytların elle hareket ettirilmesiyle mümkün olmuştur. Görüntüyü otomatik olarak kaydetmeye ve yansıtmaya yarayan sinema teknolojisinin gelişmesiyle, büyülü fener vb. cihazlar rafa kaldırılmış; bu cihazların kullandığı animasyon tekniği ikinci plana itilmiştir. Bu süreçte sinemanın belirtisel (*indexical*) niteliği ön plana çıkmış; sadece kameranın önünde, gerçek olanı kaydettiği düşüncesi seyirciye yerleşmiştir. Görüntüyü üst üste bindirme teknikleri, mavi perde tekniği ve çeşitli optik efektlerle sinemanın, görüntüyü istediği gibi değiştirmeye kadir olduğu; bu açıdan animasyondan farklı olmadığı görmezden gelinmiştir. Ne var ki dijital teknolojilerin gelişmesiyle, bir zamanlar ikinci plana itilen görüntü oluşturma ve hareketlendirme teknikleri tekrar öne çıkmaktadır. Manovich'e göre artık kaydedilen canlı görüntüler, daha sonra manuel olarak değiştirilmeyi, üç boyutlu grafiklerle birleştirilmeyi bekleyen ham maddelerdir (2016: 23-29). Dolayısıyla sinema, belirtiselliğini yitirmiş; resmin bir alt dalı hâline gelmiştir (Manovich, 2002: 250; Manovich, 2016: 22). Daly, özel efekt ve animasyon ağırlıklı sinemada önemli olanın gerçekçilik ya da fotogerçekçilik olmadığını; bütünüyle fantastik dünyaların seyirci tarafından kabul edildiğini belirtir (2008: 147). Sean Cubitt, bu efektlerin nasıl yaratıldığının farkında olan seyircinin, efektlerin etkinliği karşısında heyecanlandığını ve bu gelişimden büyülendiğini söyler (2004:

¹² Muhabir Alison Willmore (2018) *Ready Player One*'ın uyarlandığı romanla yazarı Cline'in hayatı arasında bağ kurarak, romanın Cline'in zevklerini yansıtan, peş peşe dizilmiş popüler kültür göndermelerinden ibaret olduğunu belirtir. Willmore, Cline'la Halliday arasındaki benzerliğe dikkat çekerek yazarın, “herkesin kendisiyle aynı şeyleri sevdiği bir gelecek hayal ettiğini” söyler.

4). Bu görüşler dikkate alındığında, sanal gerçeklik ve video oyunlarını konu alan *Ready Player One*'in büyük kısmının bilgisayarda oluşturulmuş görüntü ve efektlerden oluşması olağan karşılanmalıdır. OASIS'in içinde geçen sahnelerde sayısal canlandırmalara yer verilmiş; nesnelerin fizik kurallarına uygun hareket etmesini sağlayan simülasyonlar kullanılmış; hatta fiziksel dünyada geçen sahnelerin bir kısmında bile özel efekt tekniklerine başvurulmuştur ve film bu yönüyle, tamamı sanal olarak tasarlanan ve geliştirilen video oyunları ile benzerlik göstermektedir.

SONUÇ

Bu çalışmanın ilk bölümünde, görece genç bir akademik saha olan video oyunu çalışmalarında tartışmalı olan kavramlar için öne sürülen tanımlar incelenmiş; video oyununun, varoluş amacı bu olmamasına karşın, hikâye anlatma aracı olarak kullanılabileceği anlatılmış; video oyunlarını diğer ortamlardan ayıran etkileşim kavramı açıklanmış; video oyunlarının, farklı etkileşim seviyeleri sağlayarak nasıl hikâye anlatabildiklerine değinilmiştir.

İkinci bölümde, öncelikle yeniden dolayımına kavramına değinilmiş, ardından video oyununun sinemaya özgü kalıpları nasıl yeniden dolayımıldığı, bunun en rahat gözlemlendiği senaryo, görüntü yönetimi ve oyunculuk düzlemlerinde örneklerle incelenmiştir. Oyunların, ayrıntılı hikâyeler anlatma ve derinlikli karakterler oluşturma kapasitesi olduğu gösterilmiştir. Buna karşın oyunların (ve genel olarak sayısal teknolojilerin) henüz *Holodeck*'i (bkz. Murray, 1997/2016) mümkün kılacak kadar geniş imkânlarla sahip olmadıkları ortadadır. Başka bir deyişle, oyunlar kendilerini diğer ortamlardan ayıran en önemli özellikleri olan etkileşimi henüz gerçek anlamıyla kullanamamaktadır; oyuncu her koşulda belli eylemlerle (veya belli diyalog seçenekleriyle) sınırlıdır. Bu kısıtlama, oyunların oyuncuya daha fazla seçenek imkânı sunmaya çalışmasıyla (veya sınırsız seçenek sunduğu izlenimi yaratmasıyla) daha belirgin hâle gelmektedir. Oyuncunun, seçenekleri olduğu sanısına kapılması ve eylemlerinin sınırlanması, oyuncunun oyuna tam anlamda bağlanmasını engellemektedir. Bu uyuşmazlığın aşılması için video oyunları ya oyuncuya sunduğu seçenekleri daraltarak, oynanışı ve anlatıyı uyumlu hâle getirecek; veya, sinemada dördüncü duvarın yıkılması gibi, teknik sınırlarını kabul ederek ve bunları oyuncuya ileterek anlatı kurması gerekecektir. Oyuncunun oyuna bağlanması, kendisini oyun dünyasında hissetmesinin gerekli olup olmadığı bu çalışmada tartışılmamıştır ve ayrıca ele alınması gereken bir konudur.

Aynı bölümde ayrıca, video oyunlarının ilk bölümde incelenen anlatım yöntemlerinin, özellikle bazı türler (polisiye/gizem ve korku) için elverişli olduğu gösterilmiştir. Yine bu bölümde görsel temsillerinin gerçekçiliğiyle pazarlanan ve değerlendirilen video oyunlarının, fotogerçekçiliğe çok yaklaştıkları gösterilmiştir. Bu başarı oyunların, sinema gibi belirtisel ortamların temsil kapasitesine ve saygınlığına ulaşma çabası ile açıklanmıştır. Buna karşın sanal kameranın, optik kameradan daha farklı becerileri olduğu; bu becerilerin yeterince değerlendirilmediği belirtilmiştir. Bunun dışında, oyunların görsel

temsil kapasiteleri arttıkça, daha detaylı ve gerçekçi karakterler temsil edebildiği kaydedilmiştir.

Üçüncü bölümde, video oyunlarının sinema anlatıları üzerindeki etkisi, yapım öncesi, yapım ve yapım sonrası aşamalara tekabül eden senaryo, çekim ve kurgu süreçlerinde incelenmiştir. İlk başta video oyunlarına temkinli yaklaşan, çocuklar üzerindeki etkilerine şüpheyile yaklaşan sinemanın, oyunları ekonomik başarıları sonucunda, kısa sürede oyun karakterlerini ve anlatılarını uyarlamaya başladığına değinilmiş; daha sonra oyunlara özgü anlatı yapılarının da sinemada kullanıldığı aktarılmıştır. Özellikle yeni iletişim araçlarını ve elbette video oyunlarını en çok kullanan genç tüketicilere hitap eden filmlerin, video oyunlarına özgü unsurları giderek artan oranda kullandıkları görülmüştür. Burada, daha eski bir ortamın (sinema) yeni bir ortamı (video oyunu) yeniden dolayımının söz konusudur. Bu durum, sinemanın artık daha yaygın ve ekonomik olarak daha büyük bir sanayi hâlini alan video oyunlarına yetişme çabası olarak değerlendirilebileceği gibi; seyircinin video oyunları sayesinde benimsediği anlatı yapılarının başka ortamlara sirayet etmesi olarak da görülebilir. İki değerlendirme de belli ölçüde geçerlidir. Fakat oyunlaştırma (*gamification*) kavramının yaygınlaşması ile, yinelemeli oyun mantığının iş dünyasından eğitime kadar yayılması nedeniyle, ikinci değerlendirme öne çıkar. Bir yeni eğlence türü (*novelty*) olarak ortaya çıkan video oyunları, bugün günlük hayatın her alanına doğrudan veya dolaylı olarak etki etmektedir.

Yine bu bölümde, video oyunlarının gelişen görsel temsil kapasitelerinin ve -daha önemlisi- bu temsilleri oluşturma hızı ve kolaylığının sinema sanayi tarafından farkedilip kullanılmaya başladığı aktarılmıştır. Gerçek oyuncularla, gerçek mekânlarda çekilen (*live-action*) filmlerin, canlandırma sineması ve video oyunlarına kıyasla daha itibarlı kabul edilmesi başlıca sinemanın belirtiselliğine dayandırılırken (bkz. Aumont vd., 1983/1992; Manovich, 2016) sinemanın bugün video oyunu üretim tekniklerini kullanması, bu tekniklerin sağladığı kolaylık ve kontrol imkânı ile ilgilidir. Bunda, oyunların görsel temsillerinin fotogerçekçiliğe yaklaşması sonucunda belirtisel görüntü ile belirtisel olmayan görüntü arasındaki farkın yavaş yavaş erimekte olmasının büyük etkisi vardır.

Aynı bölümde ayrıca, bazı video oyunlarının yarattığı yoğun tepkilerin sinemada kurgu yoluyla nasıl yaratılmaya çalışıldığı aktarılmıştır. Öznel bakış açısı sunan video oyunları, genelde uzun planlardan oluşan anlatıları boyunca oyuncuyu durmaksızın çeşitli engellerle zorlayabilir; ancak seyircinin genelde nesnel bakış açısına konumlandırıldığı

sinema bunu ancak kısa planlar (hızlı kurgu) aracılığıyla yeniden üretebilir. Bu durum, görsel anlatımda bakış açısının, veri akışını algılamada etkili olduğu izlenimi vermektedir. Yine bu bölümde, ne sinemanın ne video oyununun, bilgisayarın mümkün kıldığı veritabanı mantığından faydalandığı belirtilmiş; ancak sayısal veriye herhangi bir sırayla erişme imkânı sunan bu teknolojiyi kullanan bazı örneklerle değinilmiştir.

Aynı bölümde açıklanan terimler ve kavramların daha iyi anlaşılması için yakın tarihli ana akım filmi *Ready Player One*'in incelemesine yer verilmiştir. Video oyunlarının gelişim sürecinde, o dönemki kullanıcıların aşına olduğu sinemaya özgü kalıpları kullanması gibi, bugün hayatın her alanına sirayet eden ve seyircinin aşına olduğu varsayılan sayısal teknolojilerin ve video oyunu göndermelerinin anlatıda belirleyici bir etkisi olduğu görülmüştür. Video oyunları kadar farklı filmlere de atıfta bulunan film, Elsaesser'in (2009) "zekâ oyunu film" olarak nitelediği türün iyi bir örneğini teşkil eder.

Bu çalışmanın en önemli eksiği, Batı'daki video oyun sektöründen örneklerle ve video oyunu yazınıyla sınırlı kalmasıdır. Bu sorunun giderilmesi için Uzakdoğu ve Avrupa menşeli oyunlardan verilen örneklerin çoğaltılması gerekir. Ayrıca, üçüncü bölümdeki film incelemesi gibi, anlatsal bir video oyununun baştan sona incelendiği bir çalışma yapılması, diğer bölümlerde değinilmeyen çeşitli konuları (müzik kullanımı, video oyunlarında kurgu vd.) inceleme fırsatı verecektir.

KAYNAKÇA

Genel Başvuru Kaynakları

- Bonenfant, M. (2021). Easter Eggs. M. J. P. Wolf (Ed.), *Encyclopedia of Video Games: The Culture, Technology and Art of Gaming* (2. basım, Cilt 1, s. 177-178) içinde. Greenwood.
- Elkington, T. (2021). Film. M. J. P. Wolf (Ed.), *Encyclopedia of Video Games: The Culture, Technology and Art of Gaming* (2. basım, Cilt 1, s. 340-344) içinde. Greenwood.
- Ferrari, S. (2021). Definition of Game. M. J. P. Wolf (Ed.), *Encyclopedia of Video Games: The Culture, Technology and Art of Gaming* (2. basım, Cilt 2, s. 363-365) içinde. Greenwood.
- Hanson, C. (2021). Replay and Repetition. M. J. P. Wolf (Ed.), *Encyclopedia of Video Games: The Culture, Technology and Art of Gaming* (2. basım, Cilt 3, s. 840-842) içinde. Greenwood.
- Juul, J. (2021). Narrative. M. J. P. Wolf (Ed.), *Encyclopedia of Video Games: The Culture, Technology and Art of Gaming* (2. basım, Cilt 2, s. 683-686) içinde. Greenwood.
- Koenitz, H. (2018). Narrative in Video Games. N. Lee (Ed.), *Encyclopedia of Computer Graphics and Games* içinde. Springer. <https://doi.org/ggpwgb>
- Mauger, V. (2021). Motion Capture and Motion Control. M. J. P. Wolf (Ed.), *Encyclopedia of Video Games: The Culture, Technology and Art of Gaming* (2. basım, Cilt 1, s. 667-669) içinde. Greenwood.
- Orr, M. (2010). Intertextuality. M.-L. Ryan (Ed.), *The Encyclopedia of Literary and Cultural Theory* içinde. John Wiley & Sons, Ltd. <https://doi.org/gg7882>
- van Zoonen, L. (2017). Intertextuality. P. Rössler, C. A. Hoffner, & L. v. Zoonen (Ed.), *The International Encyclopedia of Media Effects* içinde. John Wiley & Sons, Ltd. <https://doi.org/h2h9>
- Wolf, M. J. P. (2021). Video Games as Art. M. J. P. Wolf (Ed.), *Encyclopedia of Video Games: The Culture, Technology and Art of Gaming* (2. basım, Cilt 1, s. 65-68) içinde. Greenwood.

Kitaplar

- Aumont, J., Bergala, A., Marie, M., & Vernet, M. (1992). *Aesthetics of Film* (R. Neupert, Çev. ve Yay. Haz.). University of Texas Press. (Özgün eserin yayın tarihi 1983)
- Bolter, J. D. & Grusin. R. (1999). *Remediation*. The MIT Press.
- Caillois, R. (2001). *Man, Play and Games* (M. Barash, Çev.). University of Illinois. (Özgün çalışmanın yayın tarihi 1958)

- Chatman, S. (2008). *Öykü ve Söylem: Filmde ve Kurmacada Anlatı Yapısı* (Ö. Yaren, Çev.). De Ki Basım Yayın. (Özgün çalışmanın yayın tarihi 1978)
- Cooper, J. (2021). *Game Anim: Video Game Animation Explained* (2. baskı). CRC Press.
- Creeber, G., & Martin, R. (2008). *Digital cultures: Understanding new media*. Open University Press.
- Cubitt, S. (2004). *The Cinema Effect*. MIT Press.
- Egenfeldt-Nielsen, S., Smith, J. H., & Tosca, S. P. (2020). *Understanding Video Games: The Essential Introduction* (Göz. geç. 4. baskı). Routledge. (Özgün çalışmanın yayın tarihi 2008)
- Eskelinen, M. (2012). *Cybertext Poetics: The Critical Landscape of New Media Literary Theory*. Bloomsbury.
- Huizinga, J. (2021). *Homo Ludens: Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme* (M. A. Kılıçbay, Çev.). Ayrıntı Yayınları. (Özgün çalışmanın yayın tarihi 1938)
- Juul, J. (2005). *Half-Real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*. The MIT Press.
- Kent, S. L. (2001). *The Ultimate History of Video Games*. Three Rivers Press.
- Lebowitz, J., & Klug, C. (2011). *Interactive Storytelling for Video Games: A Player-Centered Approach to Creating Memorable Characters and Stories*. Focal Press.
- Lister, M., Dovey, J., Giddings, S., Grant, I., & Kelly, K. (2009). *New media: A critical introduction* (2. baskı.). Routledge.
- Manovich, L. (2001). *The Language of New Media*. The MIT Press.
- Miller, C. H. (2020). *Digital Storytelling: A Creator's Guide to Interactive Entertainment* (4. baskı). CRC Press.
- Murray, J. H. (2016). *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace* (Göz. geç. baskı) [E-kitap]. The Free Press. (Özgün çalışmanın yayın tarihi 1997)
- Ryan, M.-L. (2001). *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. The Johns Hopkins University Press.
- Ryan, M.-L. (2006). *Avatars of Story*. University of Minnesota Press.
- Shaviro, S. (2010). *Post-Cinematic Affect*. O-Books.
- Stamp, S. (2000). *Movie Mad Girls: Women and Motion Picture Culture After the Nickelodeon*. Princeton University Press.
- Sutton-Smith, B. (2001). *The Ambiguity of Play* (2. baskı). Harvard University Press. (1. baskı tarihi 1997)

Turner, V. (1992). *From Ritual to Theatre: The Human Seriousness of Play* (2. baskı). PAJ Publications. (Özgün çalışmanın yayın tarihi 1982)

Ünal, Y. (2015). *Dram Sanatı ve Sinema: Klasik Anlatı Yapısının Kökenleri*. Hayalperest Yayınevi.

Makaleler

Aarseth, E. (2001). Computer Game Studies, Year One. *Game Studies*, 1(1). Erişim adresi: <http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html>

Aarseth, E. (2017). Just Games. *Game Studies*, 17(1). Erişim adresi: <http://gamestudies.org/1701/articles/justgames>

Anchor, R. (1978). History and Play: Johan Huizinga and His Critics. *History and Theory*, 17(1), 63–93. <https://doi.org/ftq998>

El-Nasr, M. S., Niedenthal, S., Knez, I., Almeida, P. & Zupko, J. (2007). Dynamic Lighting for Tension in Games. *Game Studies*, 7(1). Erişim adresi: http://gamestudies.org/0701/articles/elnasr_niedenthal_knez_almeida_zupko

Eskelinen, M. (2001). The Gaming Situation. *Game Studies*, 1(1). Erişim adresi: <http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/>

Fink, E., Saine, U., & Saine, T. (1968). The Oasis of Happiness: Toward an Ontology of Play. *Yale French Studies*, 41, 19–30. <https://doi.org/ft8z62>

Frasca, G. (1999). Ludology Meets Narratology: Similitude and differences between (video)games and narrative. *Ludology.org*. Erişim adresi: <https://ludology.typepad.com/weblog/articles/ludology.htm>

Juul, J. (2001). Games Telling Stories? A Brief Note on Games and Narratives. *Game Studies*, 1(1). Erişim adresi: <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>

Krichane, S. (2021). When Seeing is Playing: The History of the Videogame Camera. *Game Studies*, 21(2). Erişim adresi: <http://gamestudies.org/2102/articles/krichane>

Larsen, L. J. (2019). Play and Gameful Movies: The Ludification of Modern Cinema. *Games and Culture*, 14(5), 455-477. <https://doi.org/gc92r3>

Minnema, L. (1998). Play and (Post)Modern Culture: An Essay on Changes in the Scientific Interest in the Phenomenon of Play. *Cultural Dynamics*, 10(1), 21-47. Erişim adresi: <https://doi.org/b3vjdd>

Perron, B. & Arsenault, D. (2015). De-framing Video Games from the Light of Cinema. *G|A|M|E The Italian Journal of Game Studies*, 4(1). Erişim adresi: https://www.gamejournal.it/arsenault_perron_deframing/

- Picucci, M. A. (2014). When video games tell stories: A model of video game narrative architectures. *Caracteres*, 3(2), 99-116. Eriřim adresi: <https://www.researchgate.net/publication/286392413>
- Smith, G. M. (2002). Computer Games Have Words, Too: Dialogue Conventions in Final Fantasy VIII. *Game Studies*, 2(2). Eriřim adresi: <http://www.gamestudies.org/0202/smith/>
- Therrien, C., Poremba, C. & Ray, J.-C. (2020). From Dead-end to Cutting Edge: Using FMV Design Patterns to Jumpstart a Video Revival. *Game Studies*, 20(4), Eriřim adresi: <http://gamestudies.org/2004/articles/therrienporembaray>
- Wolf-Meyer, M. & Heckman, D. (2006). Allegorical Reductions and Social Reconstructions: An Introduction to Games, Gamers, and Gaming Cultures. *Reconstruction*, 6(1). Eriřim adresi: <http://reconstruction.digitalodu.com/Issues/061/contents.shtml>

Kitap İi Blmler

- Aarseth, E. (2004). Genre Trouble: Narrativism and the Art of Simulation. N. Wardrip-Fruin, & P. Harrigan (Ed.), *First Person: New Media as Story, Performance, and Game* (s. 45-55) iinde. The MIT Press.
- Aarseth, E. (2014a). Ontology. M. J. P. Wolf ve B. Perron (Ed.), *The Routledge Companion to Video Game Studies* (s. 484-492) iinde. Routledge.
- Aarseth, E. (2014b). Ludology. M. J. P. Wolf ve B. Perron (Ed.), *The Routledge Companion to Video Game Studies* (s. 185-189) iinde. Routledge.
- Akbulut, H. (2009). Gelenekselden Dijitale, Mekândan Uzama Oyun Kltr. M. Binark, G. Bayraktutan-St & I. B. Fidaner (Der.), *Dijital Oyun Rehberi* (s. 25-81) iinde. Kalkedon Yayınları.
- Arsenault, D. (2014). Narratology. M. J. P. Wolf ve B. Perron (Ed.), *The Routledge Companion to Video Game Studies* (s. 475-483) iinde. Routledge.
- Ciccoricco, D. (2014). Games as Stories. M.-L. Ryan, L. Emerson ve B. J. Robertson (Ed.), *The Johns Hopkins Guide to Digital Media* (s. 224-228) iinde. Johns Hopkins University Press.
- Elsaesser, T. (2009). The Mind-Game Film. W. Buckland (Ed.), *Puzzle Films: Complex Storytelling in Contemporary Cinema* (s. 13-41) iinde. Blackwell. <https://doi.org/ckqhf8>
- Frissen, V., Lammes, S., de Lange, M., de Mul, J., & Raessens, J. (2015). Homo ludens 2.0: Play, media, and identity. V. Frissen, S. Lammes, M. de Lange, J. de Mul, & J. Raessens (Ed.), *Playful Identities: The Ludification of Digital Media Cultures* (s. 9-50) iinde. Amsterdam University Press. Eriřim adresi: <http://www.jstor.org/stable/j.ctt14brqd4.3>

- Gombrich, E. H. (1973) Huizinga's Homo ludens. W. R. H. Koops, E. H. Kossmann ve G. van der Plaats (Ed.), Johan Huizinga 1872–1972 (s. 133-154) içinde. Springer. <https://doi.org/hh7r>
- Grusin, R. (2016). DVDs, video games, and the cinema of interactions. S. Denson, & J. Leyda (Ed.), Post-Cinema: Theorizing 21st-Century Film içinde, (ss. 65-87). [E-kitap] REFRAME Books. Erişim adresi: <https://reframe.sussex.ac.uk/post-cinema/1-3-grusin/>
- Jenkins, H. (2004). Game Design as Narrative Architecture. N. Wardrip-Fruin, & P. Harrigan (Ed.), First Person: New Media as Story, Performance, and Game (s. 118-129) içinde. The MIT Press.
- Kükclik, J. (2006). Literary Theory and Digital Games. J. Rutter ve J. Bryce (Ed.), Understanding Digital Games (s. 95-111) içinde. Sage. <https://doi.org/hmq9>
- Landay, L. (2014). Interactivity. M. J. P. Wolf ve B. Perron (Ed.), The Routledge Companion to Video Game Studies (s. 173-184) içinde. Routledge.
- Manovich, L. (2016). What is digital cinema? S. Denson, & J. Leyda (Ed.), Post-Cinema: Theorizing 21st-Century Film (s. 20-50) içinde. [E-kitap] REFRAME Books. Erişim adresi: <https://reframe.sussex.ac.uk/post-cinema/1-1-manovich/>
- Myers, D. (2014). Research. M. J. P. Wolf ve B. Perron (Ed.), The Routledge Companion to Video Game Studies (s. 331-338) içinde. Routledge.
- Perron, B. (2008). Genre Profile: Interactive Movies. M. J. P. Wolf (Ed.), The Video Game Explosion: A History from PONG to Playstation and Beyond (s. 127-133) içinde. Greenwood Press.
- Pop, D. (2020). The Gamification of Cinema and the Cinematization of Games. N. Salmose, & L. Elleström (Ed.), Transmediations: Communication Across Media Borders (s. 52-74) içinde. Routledge.
- Ryan, M.-L. (2004). Will New Media Produce New Narratives? M.-L. Ryan (Ed.), Narrative across Media: The Languages of Storytelling (s. 337-359) içinde. University of Nebraska Press.
- Shaviro, S. (2016). Post-Continuity: An Introduction. S. Denson, & J. Leyda (Ed.), Post-Cinema: Theorizing 21st-Century Film (s. 51-64) içinde. [E-kitap] REFRAME Books. Erişim adresi: <https://reframe.sussex.ac.uk/post-cinema/1-2-shaviro/>
- Şengün, S. (2022). Six Degrees of Videogame Narrative [Öz]. B. Bostan (Ed.), Games and Narrative: Theory and Practice. International Series on Computer Entertainment and Media Technology (s. 3-20) içinde. Springer, Cham. <https://doi.org/ht2c>
- Wolf, M. J. P. (2001). Genre and the Video Game. M. J. P. Wolf (Ed.), The Medium of The Video Game içinde. University of Texas Press. Erişim adresi: https://www.academia.edu/435740/Genre_and_the_Video_Game

- Wolf, M. J. P. (2003). Abstraction in the Video Game. M. J. P. Wolf ve B. Perron (Ed.), *The Video Game Theory Reader* (s. 47-65) içinde. Routledge.
- Wolf, M. J. P. (2008a). What is a Video Game? M. J. P. Wolf (Ed.), *The Video Game Explosion: A History from PONG to Playstation and Beyond* (s. 3-8) içinde. Greenwood Press.
- Wolf, M. J. P. (2008b). Modes of Exhibition. M. J. P. Wolf (Ed.), *The Video Game Explosion: A History from PONG to Playstation and Beyond* (s. 13-16) içinde. Greenwood Press.
- Wolf, M. J. P. (2008c). Laserdisc Games. M. J. P. Wolf (Ed.), *The Video Game Explosion: A History from PONG to Playstation and Beyond* (s. 99-102) içinde. Greenwood Press.
- Zimmerman, E. (2002). Do Independent Games Exist? L. King (Ed.), *Game On: The History and Culture of Videogames* içinde. Laurence King Publishing. Erişim adresi: <http://www.ericzimmerman.com/publications>
- Zimmerman, E. (2004). Narrative, Interactivity, Play, and Games: Four Naughty Concepts in Need of Discipline. N. Wardrip-Fruin, & P. Harrigan (Ed.), *First Person: New Media as Story, Performance, and Game* (s. 154-163) içinde. The MIT Press.

Bildiriler

- Cozic, L., Davis, S. B. & Jones, H. (2004). Intuitive Interaction and Expressive Cinematography in Video Games. *Proceedings. Theory and Practice of Computer Graphics 2004* içinde. Institute of Electrical and Electronics Engineers (IEEE). <https://doi.org/cg7g9b>
- Frasca, G. (2003). Ludologists Love Stories, Too: Notes From a Debate That Never Took Place. *Proceedings of the 2003 DiGRA International Conference: Level Up* içinde. Erişim adresi: <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/05163.01125.pdf>
- King, G. & Krzywinska, T. (2002). Computer Games / Cinema / Interfaces. F. Mäyrä (Ed.), *Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference* içinde. Tampere University Press. Erişim adresi: <http://www.digra.org/digital-library/publications/computer-games-cinema-interfaces/>
- Klevjer, R. (2002). In Defense of Cutscenes. F. Mäyrä (Ed.), *Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference* içinde. Tampere University Press. Erişim adresi: <http://www.digra.org/digital-library/publications/in-defense-of-cutscenes/>
- Milam, D. & El-Nasr, M. S. (2010). Design patterns to Guide Player Movement in 3D Games. S. N. Spencer (Ed.), *Sandbox '10: Proceedings of the 5th ACM SIGGRAPH Symposium on Video Games* (s. 37-42) içinde. Assoc. For Computing Machinery. <https://doi.org/fwvh9b>

Müller, I., Sundström, P., Murer, M. & Tscheligi, M. (2012). Gaming After Dark: Visual Patterns and Their Significance for Atmosphere and Emotional Experience in Video Games. M. Herrlich, R. Malaka & M. Mausch (Ed.), *Entertainment Computing - ICEC 2012: 11th International Conference, ICEC 2012, Bremen, Germany, September 2012, Proceedings* (s. 16-29) içinde. Springer. Erişim adresi: https://link.springer.com/content/pdf/10.1007/978-3-642-33542-6_2.pdf

Tavinor, G. (2009). The Definition of Videogames Revisited. J. R. Sageng (Ed.), *Proceedings of The Philosophy of Computer Games* içinde. University of Oslo. Erişim adresi: <http://gamephilosophy.org/wp-content/uploads/confmanuscripts/pcg2009/Tavinor%20Grant%202009%20-%20The%20Definition%20of%20Videogames%20Revisited.pdf>

Tezler

Daly, K. M. (2008). *Cinema 3.0: How Digital and Computer Technologies are Changing Cinema* [Doktora tezi, Columbia University]. ProQuest Dissertations and Theses Global (3305212).

Girina, I. (2015). *Cinematic Games: The Aesthetic Influence of Cinema on Video Games* [Doktora tezi, University of Warwick] Erişim adresi: <http://wrap.warwick.ac.uk/74038/>

Işığan, A. İ. (2012). *Etkileşimsellik Sorunu Çerçevesinde Dijital Oyun-Anlatı İlişkisi* [Doktora tezi, TC Ankara Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Başkanlığı Ulusal Tez Merkezi (Tez No: 330875).

Mateas, M. (2002). *Interactive Drama, Art and Artificial Intelligence* [Doktora tezi, Carnegie Mellon University]. Erişim adresi: <http://www.cs.cmu.edu/~michaelm/publications/CMU-CS-02-206.pdf>

Şengün, S. (2013). *Six degrees of video game narrative: A classification for narrative in video games* [Yükseklisans tezi, TC İstanbul Bilgi Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Başkanlığı Ulusal Tez Merkezi (Tez No.: 333952).

İnternet Kaynakları

Brown, S. [Ahoy]. (2019, 4 Ekim). *The First Video Game* [Video]. YouTube. <https://youtu.be/uHQ4WCU1WQc>

CuriousMark. (2017, 3 Mayıs). *Lyle Bickley explains the PDP-1 (and we play the original Spacewar!)* [Video]. YouTube. <https://youtu.be/1EWQYAfMYw>

FirstPlays HD. (2019, 22 Haziran). *Metal Gear Solid (1998) - PC Gameplay / Win 10* [Video]. YouTube. <https://youtu.be/Fpep7oOGNfU>

Hocking, C. (2007, 7 Ekim). Ludonarrative Dissonance in Bioshock. *Click Nothing*. https://clicknothing.typepad.com/click_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html

- Industrial Light & Magic. (2020, 20 Şubat). *The Virtual Production of The Mandalorian Season One* [Video]. YouTube. <https://youtu.be/gUnxzVOs3rk>
- Işığan, A. (t. y.). The Video Game as a Medium. *The Ludosphere*. <https://altugi.wordpress.com/articles/the-video-game-as-a-medium/>
- Martens, T. (2020, 11 Şubat). From '1917' to, yes, 'Parasite,' video games are even influencing prestige movies. *LA Times*. <https://www.latimes.com/entertainment-arts/story/2020-02-11/oscars-1917-parasite-video-games-movies>
- Matulef, J. (2016, 11 Mayıs). Uncharted 4's really meta hidden Trophies revealed. *Eurogamer*. <https://www.eurogamer.net/uncharted-4-has-a-couple-of-really-meta-hidden-trophies>
- Sawicki, E. (2020, 15 Haziran). Storytelling in Games as Compared to Film. *UX Collective*. <https://uxdesign.cc/storytelling-in-games-as-compared-to-film-how-cinematography-interaction-and-narrative-design-f8280ba2b309>
- Old Classic Retro Gaming. (2010a, 8 Nisan). *Computer Space Arcade Game (1971, Nutting Associates)* [Video]. YouTube. <https://youtu.be/b3BQsCCwo8w>
- Old Classic Retro Gaming. (2010b, 11 Aralık). *Dragon's Lair (1983 Cinematronics) Start to Finish On Daphne Emulator* [Video]. YouTube. <https://youtu.be/bDiHufjQ5xI>
- Old Classic Retro Gaming. (2014, 1 Aralık). *Arcade Game: Donkey Kong (1981 Nintendo)* [Video]. YouTube. <https://youtu.be/U24OcmpZ6fA>
- PlayStation. (2012a, 14 Haziran). *The Last of Us - Bill's Safe House Cinematic* [Video]. YouTube. <https://youtu.be/krLNvmYF7IM>
- PlayStation. (2012b, 15 Ağustos). *The Last of Us - Performance Capture Video -- Gamescom 2012* [Video]. YouTube. <https://youtu.be/ODxqtwkdegU>
- PlayStation. (2014, 28 Şubat). *Grounded: The Making of The Last of Us* [Video]. YouTube. <https://youtu.be/yH5MgEbBOps>
- PlayStation. (2016, 3 Aralık). *UNCHARTED: The Lost Legacy - PlayStation Experience 2016: Announce Trailer | PS4* [Video]. YouTube. <https://youtu.be/PZjx5ao7alw>
- PlayStation. (2020, 14 Mayıs). *Ghost of Tsushima - State of Play | PS4* [Video]. YouTube. <https://youtu.be/Ur0pQblaZcE>
- Riesman, A. (2018, 28 Mart). Here are all the references in Ready Player One. *Vulture*. <https://www.vulture.com/2018/03/here-are-all-the-references-in-ready-player-one.html>
- Rockstar Games. (2010, 16 Aralık). *L.A. Noire: "The Technology Behind Performance"* [Video]. YouTube. <https://youtu.be/q2EG5J05048>

Rockstar Games. (2018, 9 Ağustos). *Red Dead Redemption 2: Official Gameplay Video* [Video]. YouTube. https://youtu.be/Dw_oH5oiUSE

Rutigliano, J. (2021, 15 Kasım). *A.I. Artificial Intelligence - Behind the Scenes Part 2* [Video]. YouTube. <https://youtu.be/cuOn3PoQ2Tc>

Universal Pictures. (2019, 3 Ekim). *1917- Official Trailer [HD]* [Video]. YouTube. <https://youtu.be/YqNYrYUiMfg>

Willmore, A. (2018, 1 Nisan). “Ready Player One” is an accidental horror movie about fandom. *BuzzFeed News*.
<https://www.buzzfeednews.com/article/alisonwillmore/ready-player-one-steven-spielberg-fandom>

Filmler

Annaud, J.-J. (Yönetmen) (2001). *Enemy at the Gates* [Film]. Mandalay.

Cameron, J. (Yönetmen). (2009). *Avatar* [Film]. 20th Century Fox.

Cooper, M. C., & Shoedsack, E. B. (Yönetmenler) (1933). *King Kong* [Film]. RKO.

Cruise, T. (Yapımcı). (1996’ dan beri). *Mission: Impossible* [Film serisi]. Cruise/Wagner Prod.

Gaisner, L. J., & MacKenzie, D. (Yönetmenler). (1914). *The Perils of Pauline* [Film]. Pathé.

Kosinski, J. (Yönetmen). (2010). *Tron: Legacy* [Film]. Walt Disney Pictures.

Lisberger, S. (Yönetmen). (1982). *Tron* [Film]. Walt Disney Productions.

Mendes, S. (Yönetmen). (2019). *1917* [Film]. Universal Pictures.

Moore, R. (Yönetmen). (2012). *Wreck-It Ralph* [Film]. Walt Disney Pictures.

Nevelidine, M., & Taylor, B. (Yönetmenler). (2009) *Gamer* [Film]. Lionsgate.

Ramis, H. (Yönetmen). (1993). *Groundhog Day* [Film]. Columbia Pictures.

Spielberg, S. (Yönetmen). (1998). *Saving Private Ryan* [Film]. Dreamworks.

Spielberg, S. (Yönetmen). (2018) *Ready Player One* [Film]. Warner Bros. Pictures.

Tykwer, T. (Yönetmen). (1998) *Run, Lola, Run* [Film]. X-Filme Creative Pool.

Wachowski, Lana, & Wachowski, Lilly. (Yönetmenler). (1999). *The Matrix* [Film]. Warner Bros.

Video Oyunları

2105, Inc. (1999'dan beri). *Medal of Honor* [Video oyunu serisi]. EA.

2105, Inc. (2002). *Medal of Honor: Allied Assault* [Video oyunu; PC versiyonu]. EA.

Atari. (1972). *PONG* [Video oyunu].

Barlow, S. (2015). *Her Story* [Video oyunu].

Blizzard Entertainment. (2016). *Overwatch* [Video oyunu]. Blizzard Entertainment.

Capcom. (1987). *Street Fighter* [Video oyunu]. Capcom.

Crowther, W. (1976). *Colossal Cave Adventure* [Video oyunu].

Crystal Dynamics. (2013). *Tomb Raider* [Video oyunu]. Square Enix.

Dyer, R., & Bluth, D. (1983). *Dragon's Lair* [Video oyunu]. Cinematronics.

Hinterland Studio. (2017). *The Long Dark* [Video oyunu]. Hinterland Studio.

Infinity Ward. (2003). *Call of Duty* [Video oyunu]. Activision.

Infinity Ward. (2005). *Call of Duty 2* [Video oyunu]. Activision.

Infocom. (1980). *Zork* [Video oyunu]. Infocom.

Midway Games. (1992). *Mortal Kombat* [Video oyunu]. Midway Games.

Naughty Dog. (2007-2022). *Uncharted* [Video oyunu serisi]. Sony Interactive Entertainment.

Naughty Dog. (2013). *The Last of Us* [Video oyunu]. Sony Computer Entertainment.

Naughty Dog. (2017). *Uncharted: The Lost Legacy* [Video oyunu]. Sony Interactive Entertainment.

Nintendo. (1981). *Donkey Kong* [Video oyunu]. Nintendo.

Nintendo. (1982). *Donkey Kong Jr.* [Video oyunu]. Nintendo.

Nintendo. (1983). *Mario Bros.* [Video oyunu]. Nintendo.

Rawitsch, D., Heinemann, B., & Dillenberger, P. (1971). *The Oregon Trail* [Video oyunu]. MECC (Minnesota Educational Computing Consortium).

Rockstar North. (1997-2021). *Grand Theft Auto* [Video oyunu serisi]. Rockstar Games.

Rockstar Studios. (2010-2018). *Red Dead Redemption* [Video oyunu serisi]. Rockstar Games.

Russell, S. (1962). *Spacewar!* [Elektronik oyun].

Soderbergh, S. (Yönetmen). (2017). [Uygulama]. HBO.

Sucker Punch Productions. (2020). *Ghost of Tsushima* [Video oyunu]. Sony Interactive Entertainment.

Syzygy Engineering. (1971). *Computer Space* [Video oyunu]. Nutting Assoc.

Ubisoft. (2007'den beri). *Assassin's Creed* [Video oyunu serisi] Ubisoft.

ÖZGEÇMİŞ

Ad Soyad: Hakan Ergin

İş Deneyimi: Öğretim Görevlisi (Şubat 2016 - devam ediyor)
Dokuz Eylül Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Film Tasarımı Bölümü
Canlandırma Anasanat Dalı

Post-produksiyon Sorumlusu (Haziran 2014 - Eylül 2019)
Ajans FTV (İzmir)

Compositing Sanatçısı (Nisan 2011 - Mart 2014)
Robotika Films (İstanbul)

Kurgu Operatörü (2010)
Türkiye Basketbol Federasyonu

Öğretim Asistanı (2007-2008)
Syracuse University, S. I. Newhouse School of Public Comm. (Syracuse, NY)

Eğitim: İstanbul Bilgi Üniversitesi (2008-2013)
Sinema ve Televizyon, Tezsiz Yüksek Lisans Programı (M. A.)
Not Ortalaması: 3,91 / 4

Syracuse University, S. I. Newhouse School of Public Comm. (2007-2008)
Televizyon, Radyo ve Sinema, Yüksek Lisans Programı (M. A.)
Not Ortalaması: 3,28 / 4

Bilkent Üniversitesi (2003-2007)
Bilgisayar Mühendisliği, Lisans Programı (B. Sc.)
Not Ortalaması: 3,18 / 4

İzmir Amerikan Lisesi (1996-2003)
Not Ortalaması: 4,53 / 5

Başarılar: Eğitim Bursu
Syracuse University