T.C.
GÜMÜŞHANE ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ

RADYO, TELEVİZYON VE SİNEMA ANABİLİM DALI

HOLLYWOOD SİNEMASI VE AAA VİDEO OYUNLARININ İÇERİKSEL KARŞILAŞTIRILMASI: MAD MAX ÖRNEĞİ

YÜKSEK LİSANS

Burak ÖZMUTLU

HAZİRAN-2023
GÜMÜŞHANE

T.C.
GÜMÜŞHANE ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ

RADYO, TELEVİZYON VE SİNEMA ANABİLİM DALI

HOLLYWOOD SİNEMASI VE AAA VİDEO OYUNLARININ İÇERİKSEL KARŞILAŞTIRILMASI: MAD MAX ÖRNEĞİ

CONTEXTUAL COMPARISON OF HOLLYWOOD CINEMA AND AAA VİDEO GAMES: THE CASE OF MAD MAX

YÜKSEK LİSANS

Burak ÖZMUTLU

HAZİRAN-2023
GÜMÜŞHANE

T.C.
GÜMÜŞHANE ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ

RADYO, TELEVİZYON VE SİNEMA ANABİLİM DALI

HOLLYWOOD SİNEMASI VE AAA VİDEO OYUNLARININ İÇERİKSEL KARŞILAŞTIRILMASI: MAD MAX ÖRNEĞİ

CONTEXTUAL COMPARISON OF HOLLYWOOD CINEMA AND AAA VİDEO GAMES: THE CASE OF MAD MAX

YÜKSEK LİSANS

Burak ÖZMUTLU

Danışman: Doç. Dr. Birgül TAŞDELEN

HAZİRAN-2023
GÜMÜŞHANE

BİLİMSEL ETİĞE UYGUNLUK BEYANI

Yüksek Lisans Tezi olarak hazırlamış olduğum **"Hollywood Sineması ve AAA Video Oyunlarının İçeriksel Karşılaştırılması: Mad Max Örneği"** isimli bu tezimin, tamamen kendi çalışmam olduğunu, her alıntıya kaynak gösterdiğimi, alıntı yaptığım tüm çalışmaları kaynakçada belirtiğimi ve Gümüşhane Üniversitesi'nin lisanslı kullanıcısı olduğu intihal yazılım programı ile Lisansüstü Eğitim Enstitüsü'nün belirlediği kıstaslara uygun olarak raporladığımı taahhüt ederim. Tezimin kâğıt ve elektronik kopyalarının Gümüşhane Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü arşivinde saklanmasına izin verdiğimi onaylarım.

Lisansüstü Eğitim ve Öğretim Yönetmeliği'nin ilgili maddeleri uyarınca gereğinin yapılmasını arz ederim.

21/06/2023

…….

Burak ÖZMUTLU

TEŞEKKÜR

‘’Hollywood Sineması ve AAA Video Oyunlarının İçeriksel Karşılaştırılması: Mad Max Örneği’’ isimli bu çalışma video oyunların ve sinemanın birleşen ve ayrışan yönlerini ortaya koymak amacıyla hazırlanmıştır. Video oyun ve sinemanın birçok noktada benzeşmesi belli başlı ayrım noktalarının oluşturulma ihtiyacını doğurmuştur. Çalışmanın video oyunu ve sinema çalışmalarına katkı sağlamasını öngörmekteyim.

Yüksek lisans sürecim ve çalışmanın hazırlanması süresince her türlü desteği sağlayan bizlere her daim yeni bir bakış, yeni bir vizyon kazandırarak her gün gelişmemize doğrudan katkısı sağlayan, rehberliği ve bilgeliğiyle bizlere önderlik eden tez danışmanım sayın Doç. Dr. Birgül Taşdelen’e sevgilerimi ve şükranlarımı sunarım. Öğrenim hayatım boyunca bana hep destek olan biricik aileme, dostlarıma ve özellikle tez dönemimdeki desteklerinden dolayı kardeşim Talha’ya sevgilerimi ve sonsuz saygılarımı sunarım.

Burak ÖZMUTLU

GÜMÜŞHANE-2023

ÖZET

Bu araştırma dahilinde transmedya üretimi olan Mad Max'in video oyun ve Holywood filmi katılımcılara yöneltilen sorular eşliğinde çözümlenmiştir. Katılımcılara bir video oyunu ve filmini nasıl değerlendirdikleri gözlemlenmiştir. Araştırma dahilinde katılımcılardan hem filmi hemde video oyunu deneyimlenmesi istenmiştir. Bu gözlem ve cevaplar neticesinde on alt başlık oluşturulmuştur ve katılımcılar vermiş oldukları cevaplara göre bu kategorilere yerleştirilmiştir. Kategorilere ayrılan katılımcıların bu noktada kullanım ve doyumlarını belirleyen unsurlar çözümlenmeye çalışılmıştır. Bunun akabinde araştırmanın değerlendirmesi ve sonuçları oluşturulmuştur. Katılımcıların genel görüşü bu noktada kişilerde oluşan beklenti ve tutarlılık olmuştur. Uyarlama yapımların başarı ve başarısızlığı tartışılmıştır. Uyarlama yapımların kullanıcılar gözünde ne ifade ettiği belirlenmeye çalışılmıştır. Katılımcıların bu konuda vermiş olduğu uyarlama örnekleri dikkate alınarak gelecek çalışmalar için öneri olarak sunulmuştur. Genel anlamda uyarlama eserlerin orijinali ile arasında uyumlu referanslar kurması beklenmektedir.

Gelecekte yapılacak olan çalışmalara ilişkin ise video oyunlarının tanımlanması, değerlendirilmesi ve araştırılması konusunda önerilerde bulunulmuştur. Kullanıcılar tarafından başarılı bulunan video oyun ve film uyarlamalarından yola çıkarak kullanıcıların beğeni ölçütleri ve beklentileri gelecek olacak çalışmalarda ortaya konulmalıdır.

Anahtar Kelimeler: Mad Max, Hollywood, Video oyun, Uyarlama yapım

SUMMARY

This research focuses on the analysis of Mad Max, which is a transmedia production consisting of a video game and a Hollywood film. Participants were asked to evaluate both the video game and the film while answering specific questions. Participants were required to experience both the film and the video game as part of the research. Based on the observations and responses, eleven subcategories were created, and participants were categorized accordingly. The factors determining the participants' usage and satisfaction levels were analyzed. Subsequently, the evaluation and results of the research were compiled. The participants' general opinion revolved around their expectations and consistency. The success and failures of adaptations were discussed, aiming to determine the significance of adaptations in the eyes of users. Suggestions for future studies were presented based on the examples of adaptations provided by the participants. In general, it is expected that adaptation works establish consistent references with their originals.

Regarding future studies, recommendations were made for defining, evaluating, and researching video games. The criteria for user satisfaction and expectations should be identified based on successful video game and film adaptations. These criteria should be considered in future projects.

Keywords: Mad Max, Hollywood, Video game, Adaptation production

İÇİNDEKİLER

KABUL VE ONAY III
BİLİMSEL ETİĞE UYGUNLUK BEYANI IV
TEŞEKKÜR V
ÖZET VI
SUMMARY VII
İÇİNDEKİLER VIII
ŞEKİLLER DİZİNİ X
EKLER DİZİNİ XI
SİMGELER VE KISALTMALAR DİZİNİ XII
1.GİRİŞ 1
1.1.HOLLYWOOD VE TÜR SİNEMASI 2
1.2. Hollywood Formülü 6
1.3. Hollywood Tür Filmleri 9
1.4. Distopya 11
1.5. Bilim Kurgu 14
1.6. Hollywood Distopyası ve Bilim Kurgu Filmleri 15
1.7. Hollywood ve Video Oyunları 21
1.8. Mad Max; Hollywood ve Video Oyun Yansımaları 25
1.9. Mad Max: Evrenleri ve Dünyaları 28
1.10. Mad Max Hikaye Anlatıları 33
1.11. Mad Max ve Katharsis 36
2. OYUN KAVRAMI 37
2.1. Huizinga ve Homo Ludens 40
2.2 Dijital Video Oyun Kavramı 44
2.2.1. Video Oyun Türleri ve Özellikleri 48
2.2.2. Online (Çevrimiçi) Video Oyunları 52
2.2.3. Offline (Çevrimdışı) Video Oyunları 53
2.3. Video Oyunlar ve Oynanabilirlik 58
2.3.1 Video Oyunlarda Etkileşim Kavramı 61
2.3.2. Video Oyunlar ve Anlatısal Özellikleri 67
2.4. Video Oyunlar ve Özdeşleşme 74
2.5. Video Oyunlarda Ludoloji ve Narratoloji Yaklaşımları 78

2.6. Yeni Bir İfade veya Sanat Biçimi Olarak Video Oyunlar....93
3. ARAŞTIRMANIN YÖNTEMİ VE KURAMSAL ÇERÇEVESİ....99
3.1. Kullanımlar ve Doyumlar Kavramı....99
3.2. Araştırmanın Konusu....102
3.2.1. Araştırmanın Amacı....102
3.2.2. Araştırmanın Önemi....103
3.2.3 Araştırmanın Sınırlılıkları....103
3.2.4 Araştırmanın Örneklemi ve Hipotezi....103
3.2.5 Araştırmanın Yöntemi....104
3.2.6. Araştırmanın Uygulanması....105
4. SONUÇ VE ÖNERİLER....117
KAYNAKÇA....122
EKLER....132
ETİK KURUL KARARI....133
ÖZGEÇMİŞ....134

ŞEKİLLER DİZİNİ

Şekil 1. Mad Max video oyunu oyun içi ekran görüntüsü (Rooke, Mad Max: 2015a). .29
Şekil 2. Mad Max video oyunu bir ekran görüntüsü (Rooke, Mad Max: 2015b).....30
Şekil 3. Max'in oyun içerişindeki özelleştirme menüsü (Rooke, Mad Max: 2015c) 32
Şekil 4. Soldan Sağa: Chumbucket, Gutgash, Jett, Hope, Pink Eye, Scrotus, Stunk Gam, Griffa (Rooke, Mad Max: 2015d).....33
Şekil 5. FPS Oyunu Dishonered'dan Bir ekran görüntüsü (Smith ve Colantonio, Dishonered 2012).....54
Şekil 6. TPS Mad Max Oyunundan Bir Sahne (Rooke, Mad Max: 2015e).....55
Şekil 7. Hack & Slash God Of War: Kratos Kronos'u Alt Ederken (Asmussen, God Of War III: 2010). 56
Şekil 8. RTS Oyunu Command and Conquer Generals (Salwitz, Command and Conquer Generals: 2003).....56
Şekil 9. TBS Oyunu Darkest and Dungeon (Bourassa, Darkest and Dungeon: 2016). ..57

EKLER DİZİNİ

Ek 1. Tezde Kullanılan Anket Soruları 132

SİMGELER VE KISALTMALAR DİZİNİ

PUBG : Player Unknown Battlegrounds
GTA : Grand Theft Auto
EA : Electronic Arts
AAA : Yüksek Bütçeli Video Oyun
RPG : Rol Yapma Oyunu
FPS : Birinci Şahış Nişan Oyunları
TPS : Üçüncü Şahıs Nişan Oyunları
MMO : Çevrimiçi Çokoyunculu Oyunları
RTS : Gerçek Zamanlı Strateji Oyunları
TBS : Tur Tabanlı Strateji Oyunlar
H&S : Hack and Slash
PVP : Player Versus Player (İki Oyuncunun Karşılık Mücadelesi)
PVE : Online Oyunda Oyuncunun Çevreye Karşı Mücadelesi
NPC : Oyuncu Olmayan Karakter
MMORPG : Devasa Çok Oyunculu Çevrimiçi Rol Yapma Oyunları
MOBA : Çevrimiçi Çok Oyunculu Savaş Arenası Oyunları (LOL ve Dota)
Co-op : Eşli Oyunlar

1.GİRİŞ

Teknolojinin her daim gelişimi ile birlikte mevcut teknoloji ve alışkanlıklarımız hızlı bir şekilde değişmektedir. Bundan 100 yıl öncesine kadar birçok insan sinemayı daha bilmezken ve böyle bir teknolojiyi hayal dahi edemezken günümüzde insanlar neredeyse hayatlarını tamamen sanal bir ortamda devam edecekleri ‘’Metaverse’’ evrenleri için heyecan duymaktadırlar. Lumiere kardeşlerin ilk filmi olan trenin gara giriş sahnesinde insanlar trenin onlara çarpacağını düşünerek kaçışmışlardır. O insanlarla günümüz insanları arasında sadece 126 yıllık bir zaman farkı vardır. (O insanları günümüz dünyasına ışınladığımızı düşünürsek eğer muhtemelen akıllarını kaybedecek noktaya geleceklerdir.) Fakat sinema gelişen teknolojiler sayesinde diğer sanat türlerinden çok daha hızlı ve kitlesel bir gelişim göstermiştir. Sanatın ana temsilcileri olan resim, müzik, tiyatro gibi köklü sanatların yanında neredeyse bir çocuk gibidir adeta sinema. Bu yüzden sinema kendisini günümüz standartlarında yedinci sanat olarak yer bulmuştur. Endüstriyelleşmesinden bu yana her gün kendini geliştirmiştir. İfade biçimleri, görsel stiller, efektler, kurgu teknikleri gibi birçok açıdan neredeyse herkesi kendisine bir noktada hayran bırakacak bir unsur bulundurmaktadır. Sinema karma bir sanattır içerisinde; müzik, resim, tiyatro, mimari, dans ve edebiyatı farklı oranlarda barındırmaktadır. Kimi zaman anlattığı hikayesi, kimi zaman duygu durumları, kimi zaman sinema tarihinde ikonikleşen karakterleri ile sinema her daim bizlerle olacaktır.

Gelişen teknolojiler ile birlikte sinemanın bu hızlı yükselişini daha hızlı takip eden video oyunlarda önemli ölçüde gelişmektedir. Video oyunlarının ilki olan ve 1958’de yayınlanan Tennis For Two bu kitlesel hareketin öncüsü olmuştur. Yaklaşık 65 yıl gibi kısa bir süre geçmesine rağmen video oyunları birçok sanat ögesini geride bırakmıştır. Video oyun satış gelirleri Hollywood gişe gelirlerini dahi egale etmektedir. Hatta son zamanlarda birçok Hollywood aktör ve aktristi video oyunlarında rol almaktadır. (Guillermo del Toro, Mads Mikkelsen, Lea Saydoux, Lindsay Wagner, Giancarlo Esposito) Video oyunlarda sinemanın yaptığı birçok şeyi yapabilmektedir. Hatta çoğu zaman bir filme göre oldukça başarılı yapmaktadır. Henüz çok taze bir sanatsal form olmasına rağmen, sinemanın yaptığı gibi hikâye ve anlatı çizgisini sürdürür, müzikleri kullanır, mekanları yaratır. Her ikisinde de görsellik daha ön plandadır, oyunculuklar, sinematografik unsurlar, bağımlı ve bağımsız üretim süreçleri,

peki sinema ve video oyunları birbirinden ayıran fark nedir? Kendine has türsel ve içeriksel özellikleri nedir?

Çalışmanın da sorunsalı olan konu da budur. Video oyun ve sinemanın ayrıştığı ve benzeştiği noktalar tüketici için nasıl belirlenmektedir? Kullanıcı hangi anlatıdan daha fazla keyif almaktadır. Yani video oyun ve sinema özellikle de aynı marka ürün (Mad Max) üzerinden nasıl anlaşılmaktadır? Bir kesim video oyunlarını kötü, işe yaramaz ve şiddete yönlendirdiğini düşünmektedir. Zaman zaman prime time haber kuşaklarında da video oyunlarını bu şekilde gören haberler de bulunmaktadır. Bunun aksi tarafında ise video oyunların problem çözme, hızlı karar verme gibi insani refleksi özelliklerini geliştirdiğini savunan bir kesim de bulunmaktadır. Video oyunlarında tıpkı diğer anlatı sanat türleri gibi bir mesaj bir hikâye anlatma aktarma iç güdüsü barındırır, kimi zaman şiddet, cinsellik, argo vb. gibi unsurları anlatısında dahilinde kullanır. Burada şaşılacak bir durum yoktur aslında sinema da bu unsurları kullanmaktadır, fakat video oyunlar kadar tepki çekmemektedir. (Edebiyat ve tiyatroda da bu unsurlar kullanılmaktadır.) Bu durumda iki çıkarım yapılabilmektedir. Ya video oyunları insanları daha çok etkiliyordur ya da filmler insanlar için pek önemli değil ve etkileyicilik unsuru düşüktür…

Tez, literatür taraması; sinema ve video oyun ve filmler ve oyunların içeriklerinin karşılaştırılmalı analizi ile üç ana bölümden oluşmaktadır. İlk bölümde sinema, sinema tarihi ve Hollywood Sineması'nın özellikleri ele alınmıştır. İkinci bölümde ise video oyunları, oyun türleri, güncel tartışmalar ve sorunlar açıklanmıştır.

Son bölümde ise katılımcılardan alınan cevaplar eşliğinde hipotezler sınanmıştır. Video oyun ve sinemanın karşılaştırmalı bir analizi yapılmıştır. Sonuç bölümü ile birlikte çalışmanın sonucuna ilişkin genel bir değerlendirme, sonuç ve öneriler belirtilmiştir.

1.1.Hollywood Ve Tür Sineması

Sinema 1900'lü yılların başında gücünü ve etkisini neredeyse tüm dünyaya tanıtmıştır. Fransa'da başlayan sinema serüveni Amerika'ya da kısa sürede ulaşmıştır. Amerikan sineması Edison'un teknik becerileri ile insanlığı hızla büyüleyen sinema gösterimleri Edwin S. Porter'ın 1903 de "The Great Train Robbery" ile başlayıp yeni bir çağın kapılarını aralamıştır. Teknik yeterlilik ve anlatımsal özellikleri ile dönemin iyi bir örneği olmuştur. 1915 yılında ise D. W. Griffith' in "The Birth of a Nation" Amerikan sinemasının gücünü, karakterini ve vizyonunu belirleyen filmlerden birisi olmuştur.

Hollywood, dönemin ana akım sinema üretiminden kaçan Charlie Chaplin, Douglas Fairbanks, Mary Pickford ve D.W Griffith ile birleşerek United Artists ile Hollywood'un temellerini oluşturmuşlardır. Hollywood neredeyse oluşum gösterdiği günden beri istikrarlı bir yükseliş ile sinema dünyasının tekeli haline gelmiştir. Avrupa, Asya, Ortadoğu sinemalarının toplamından çok daha fazla kar ve itibar seviyesine sahiptir (Gomery, 2008: 67-68). Sinema sektörü adına adete bir fabrika gibi her sene yüzlerce seri üretim filmler oluşturmaktadır. Hollywood içerisinde yer alan stüdyo sistemleri dahilinde yapımcı ve yayıncılar sonsuz bir bütçe ile filmler oluşturmaktadırlar. Ünlü isimlerin öne çıktığı filmler ile tüm dünyaya egemen bir sinema anlayışı yaratılmıştır. Hollywood sektörü üretim, dağıtım ve gösterimi de kapsayan, geniş bir kâr marjıyla üretim yapan bir oluşumdur ve aynı zamanda Amerika'nın her alandaki sonsuz gücünün sinemasal yansıması olarak da düşünülebilir.

Sinema, oluşumundan günümüze kadar; özellikle western türünün 2. Dünya Savaşı ve sonrası yeni yaklaşımı ile izleyiciyi etkilemiştir (Abisel, 1995: 73). Sinema aynı zamanda farklı kuram ve tartışmalarında beşiği olmuştur. Bu tartışmalar neticesinde sinema bugünkü varlığına kavuşmuştur. Tür filmlerine olan kuramsal yaklaşımların temelinde, türün nasıl tanımlandığı başlıca bir sorun olmuştur. Bu durum özellikle türün nasıl olması gerektiği ve özgün bir tür anlayışının nasıl tanımlanması gerektiği ile ilgili bir sorundur. Ortak anlatı ve görsel geleneklere bağlılığı, popülerliği ve ticari kimliğinin olması, kuramcıların tür filmlerine dair belirlediği ortak yönleridir (Büker ve Topçu, 2010: 326). Bu tartışmaların en önemlilerinden birisi de dönemin Hollywood filmlerini inceleyen ve eleştiren François Truffaut, Jean-Luc Godard, Jacques Rivette ve Andere Bazin gibi kuramcıların "Cahiers du Cinéma "dergisi adı altında geliştirdikleri yaklaşımlardır. Fransız eleştirmenlerin bu yaklaşımları sayesinde Hollywood filmleri saygınlıklarını kazanmıştır. Bu yaklaşımların daha sonra çeşitli bilimsel disiplinler ile desteklenmesi tür filmi kuramı ve türsel eleştiri yaklaşımının oluşmasına da katkı sağlamıştır (Özden, 2004: 31-44-214).

Sinemada tür oluşumu; sinema olgusu, tarihi ve gelişimi içerisinde oluşan belli başlı anlatım ve estetik geleneklerin filmlerde tekrar edilmesine dayanmaktadır. Özellikle Griffith'in filmleri ile birlikte başlayan Hollywood Sineması'nın "sanatsal biçimlemesi" 60'lı ve 70'li yıllarda John Ford, Raoul Walsh, Howard Hawks gibi yönetmenlerin filmleri ile tür filmleri açısından zirveye ulaşmıştır. Hollywood tür filmleri sadece Amerikan Sineması ile sınırlı kalmamıştır. Tür filmleri, farklı ülke yönetmenleri tarafından her an yeniden üretilebilen sonsuz ve sınırsız yapıtların tümünü

kapsamaktadır (Gönen, 2007: 16-18). Bu sayede filmler oluşum gösterdiği belirli özelliklere göre kategori altına alınmakta yani bir sınıflandırma yapılmaktadır (Akbulut, 2003: 10). Bu sayede tür filmleri, seyircinin filmleri takip edebilmesini kolaylaştırmak için bir bağlam sağlamaktadır; yani seyirci filmi daha hızlı kavrayabilmektedir. Tür anlayışının tutarlılığı aynı zamanda üretim ekiplerinin de işini kolaylaştırmış ve hızlandırmıştır. Daha önceki tür yapımlarında olumlu sonuç vermiş yapımların tekrar kullanımları üretimi hızlandırmıştır (Altman, 2008: 325). Bu durum süper kahraman filmlerinde görülmektedir. Filmler birbirlerinden farklı dahi olsa ana karakter bir süper kahramandır ve filmin sonunda yaşanılan çatışmaları çözecektir. Ana karakterin bu filmlerde başarısız olması kabul edilemez. Bir film, tür filmi olduğu için bir sanat filmine göre estetik ve sanattan yoksun olduğu anlamına gelmemektedir. Sanat sinemasına kıyasla, değersiz ve sıradan görülen "komedi, aksiyon ve melodram" gibi tür filmleri hak ettikleri akademik ilgiye sonradan elde edebilmişlerdir (Büker ve Topçu, 2010: 325).

Hollywood Sineması, ulaşabileceği en fazla seyirciye ulaşmak için, ekonomik nedenlerden dolayı standartlaşmaktadır (Schatz, 1981: 4). Standartlaşmanın sonucu olarak filmlerin, sabit anlatıları ve görsel uylaşımları oluşmuştur (Akbulut, 2003: 11). Yani belirli türlerin getirdiği ekonomik kazançlar izleyici ve üretici arasında oluşan uylaşımların temelini oluşturmuştur. Edebiyat ve sinema kuramcısı Rick Altman ise tür filmlerine dair şunları söyler:

- Prototip olarak tür; endüstri üretimini önceden planlayan, tasarlayan ve oluşturan bir formüldür.
- Yapısal olarak tür; tüm filmlerin yer aldığı biçimsel temelleri olan yapısal bir bütündür.
- Etiket olarak tür; dağıtımcı ve gösterimcilerin fikir birliği içerisinde oldukları merkezi sınıflandırmadır.
- Bir anlaşma olarak tür; tür filmi izleyicilerinin beklediği izleme konumudur (Altman, 2000:14).

Hollywood sineması bu anlamda izleyicisine sıra dışı bir şey göstermemektedir. Klasik bir anlatım dizesi üzerinden aktarımını yapar. Belli başlı karakterler, mekanlar ve olaylar bir formüle göre şekillenir, her yeni filmde bileşenler değişmektedir. Bu anlamda İzleyici, yapımcı, dağıtımcı ve gösterimci filmin teknik yönlerini ve ticari gerekçelerini kabullenmiştir. Genellikle türün içerisinden temellenen düşünceler, tekrarlanan olaylar, motifler, görüntüler, standartlaşmış anlatı düzlemleri ve kabul

edilebilir öngörüleri sayesinde, tür filmleri hızlı bir gelişim yaşamıştır (Altman, 2008: 323). Fakat bu durum Hollywood filmlerinin sığ yapımlar olduğu anlamına gelmemektedir. Hollywood aynı zamanda estetik, felsefi, siyasi, toplumsal yönleri ile de okumaya açıktır. Bu noktadan ele aldığımızda Hollywood yaşayan bir unsur olarak kendi kendini her daim mevcut şartlara göre düzenleyebilmektedir.

> Hollywood terimini dünya genelinde baskın bir sinema haline gelmiş olan belli tarz ve türden filmler için kullansam da çağdaş ABD sineması genellikle Hollywood sineması olarak sınıflandırılan daha ziyade anaakım filmlerden çok daha çeşitli tarz ve estetikleri, film türlerini ve eleştirel-muhalif çalışmaları içeren örnekler de sergilemektedir (Kellner,2011, s. 15).

Tür filmleri de bütün klasik sanatlarda olduğu gibi, estetik ve politik açıdan tutucu yapımlardır. Estetik anlayış bu noktada olay ve olay örgüsünün kompozisyonundan kaynaklanmaktadır. Yani izleyici alışık olduğu ve benimsediği değer yargılarını filmde görmeyi beklemektedir. Bu durumda Aristo'nun da belirtmiş olduğu gibi, olay örgüsü karakterlerden daha önce gelmektedir. Aynı zamanda izleyicilerin değer yargılarını ve davranış biçimlerini tür filmlerindeki uzlaşmalar da etkilemektedir. Bu da tür filmlerine estetik bir anlam yükler. Çünkü tür filmlerini oluşturan temel hikayeler, mitlere kadar uzanmaktadır (Özarslan, 2013: 67-68). Filmlerde işlenen değer yargıları, olay örgüsü, karakterlerin ahlakı tutumları, seyircinin karakterlerle veya olaylarla olan özdeşleşmesinde etkileyici bir faktördür. İzleyici, filmde kendi hayatından referanslar bulursa özdeşleşme ihtimali artacaktır.

Hollywood Sineması**,** Amerikan Ulusal Sineması olarak da değerlendirilmektedir. Butler Hollywood'un her zaman ulusal bir sinema olduğunu belirtmiş ve belli bir sinematik ürün olarak değerlendirmiştir. Yapım, üretim, dağıtım ve gösterim faaliyetlerinin hepsi belirli bir etiket altında değerlendirmiştir. Hollywood filmleri, böylelikle içerisinde eleştiri ve yaratım unsurlarını barındıran ulusal bir kimlik sergilemektedir. Ulusal kimlik ise dil, hikâye, ideolojiler ve mitler ile oluşturularak egemen gücün haklılığını aklamak için kullanılabilir. Bu ulusal kimlik ile belirli sterotip ve arketipler oluşturulur ve bu sadece devlet tarafından oluşturulmaz. Kişiler tarafından da oluşturulabilir veya karşı çıkılabilir. Bu anlamda sinema eğlence ile birleşerek vatansever eylemleri de sergileyen ulusal bir kimlik kazanmaktadır (Butler, 2011: 133-134). Bu açıdan Hollywood sineması ideolojik bir üretim zinciridir. Althusser de bu durumu "İdeoloji ve Devletin İdeolojik Aygıtları" kitabında incelemektedir. İnsanların sosyal çevreyi anlamlandırmaları esnasında maruz kaldıkları ya da başvurdukları sosyal kurumları, (aile, hukuk, medya, siyaset vb.) devletin ideolojik aygıtları olarak

değerlendirmiştir (Althusser, 2000: 33). Bu anlamda Hollywood Sineması, "*Bütünlüklü bir üretim eylemi olan ideolojinin bireyin kendi çıkarımlarıyla, toplumsal ve kültürel çevrenin sağlayabildiği ölçüde özerk bir üretim olduğu kadar aynı çevrenin bizzat şekillendirmeye çalıştığı bir üretim süreci olduğunu unutmamak gerekmektedir* '' (Keşaplı, 2019: 73).

1.2. Hollywood Formülü

Hollywood geleneksel tiyatro (tragedya) ve modern imkanları birleştirebilmesi ile sanatsal içeriğini de zaman içerisinde geliştirmiştir. Aristo'nun Poetika kitabındaki klasik tragedya formülünü kullanan, modern görüntü ve kurgu yetkinliği ile seyirciye belirli bir noktada özdeşleşme yani Katharsis'i yaşatmaktadır. Filmlerin genel yapısı serim, düğüm (çatışma ve katharsis) ve çözüm şeklinde ilerlemektedir. Hikâye bir sorunla başlar, bu sorunun etrafında taraflar, çatışmalar ve çeşitli durumlar oluşturulur. Hikâyenin dinamiği (temposu-gerilimi) katharsise kadar sürekli ivme kazanır. Katharsisin gerçekleşmesi ile birlikte filme karşı bir doygunluk ve rahatlama oluşur. Gerilim artık azalmaktadır. Hikâye yavaş yavaş sona doğru yaklaşmaktadır ve film içerisindeki tüm nedenlere bir sonuç oluşturmaktadır. Yani film boyunca izleyiciden istenen şey aslında mevcut türün daha önceden belirlenmiş katharsis doyum noktalarına ulaşmasıdır. Seyirci filmin türünü bildiği için izleyeceği yeni filmde neyle karşılaşacağını büyük oranda bilmektedir. Bu nedenle sinemada en pasif izleyici kitlesine tür filmlerinde rastlanmaktadır. Filme dair her şey neredeyse hazırdır sadece kılıfı farklıdır. Seyirci ise bunu filmi izlerken çok fazla dikkate almaz. Çünkü formül o kadar basit ve etkilidir ki seyirci sadece izler ve üzerine düşünmesi gereken bir durum oluşturmaz.

Hollywood'un klasik ve modern formülü; "tipleme, şeffaflık ve özdeşleşme" olarak üç temel unsurdan oluşmaktadır (Gönen, 2007: 19). Hollywood sinemasının özelliği bu üç bileşenin aynı sistem üzerinden hem yenilikçi ve hem de klasik bir şekilde tekrarı sayesinde oluşmaktadır. Yani klasisizm ve yenilikçilik aynı kefede olmalıdır. Bu durum da aslında Hollywood'un biraz oksimoron bir özelliğini ortaya koymaktadır.

Hollywood'un Tipleme gereği olaylar, mekanlar, karakterler, kurgular alışılagelmiştir. Aristoteles'in klasik anlatı yapısı dahilinde, kurgusal olayların sürekliliği, devamlılığı, tüm görsel ve işitsel olguların belirli bir neden-sonuç ilişkileri bulunmaktadır. Olaylar birbirinin devamı sağlamakta ve aralarında mantıklı açıklamalar bulunmaktadır. Godard'da bu anlamda Hollywood Sineması'nın estetik yönünü, hala

hikaye anlatmayı bilen bir sinema anlayışına sahip olmasına bağlamaktadır. Bu anlamda Hollywood filmleri içerisinde zamanın imgesel sürekliliği, mekanların birbirleri arsındaki kurgusal bütünlüğü ve tüm kurgunun neden-sonuç ilişkileri Hollywood'un tipleme ve estetik değerleri oluşturmaktadır. Böylelikle izleyici için Hollywood filmleri gündelik hayata göre daha anlamlı ve inandırıcı olmakla birlikte sinemasal zaman sürekli ileri yönde hareket etmektedir. Oluşturulan bu mantık ve gerçeklik anlayışı, izleyici tarafından kolaylıkla fark edilemez. "Frankestein", "Dracula" gibi doğa üstü filmler de oluşturulan bu gerçekçi anlatı sayesinde, izleyici filmi gerçek kabul etmektedir (Gönen, 2007: 25-26). Aynı zamanda kullanılan devamlılık kurgusu ile çekimler arası geçişler neredeyse fark edilmez. Sekansların devamlı bütünlüğü sayesinde, mekanlar seyirci üzerinde sürekli bir mekan algısı oluşturmaktadır (Butler, 2011: 29). Kısacası gündelik hayatta gerçek olamayan olaylar ve mekanlar Hollywood Sineması'nda bu şekilde gerçek olabilmektedir. Spiderman filmindeki Peter Paker ile Die Hard'daki John McClane ya da Top Gun'daki Pete Mitchell gibi karakterler birbirinden farklı görünseler de işlevsel olarak aynıdır. Hepsi standartlaştırılmış ana karakterdir. İşlevleri gereği isteyerek ya da istemeyerek bir çatışma ortamına dahil olmaktadırlar. Bu karakterlerin ana işlevi ise oluşan bu düğümü ve çatışmayı çözmeleridir. Bu anlamda oluşturulan senaryo ve yönetmenin oyuncuya atfettiği rol, yöntem ve bakış açısına göre farklılık gösterebilir fakat karakterler işlevsel olarak benzer görevleri yerine getirmektedir (Butler, 2011: 41-42).

Şeffaflık gereği bir illüzyon yaratılmaktadır. Gerçek ve sinema (düş) arasında ince bir geçiş oluşturulur ki seyirci izlediği şeyi "gerçek" olarak algılamaktadır. Olaylar sürekli birbirini takip etmektedir. Neden sonuç ilişkisi dahilinde sürekli ileriye mutlak sona doğru bir akış oluşturulur ve bu da izleyici için takip edilmesi gereken bir düş ortamı yaratmaktadır. Seyirci izlediklerinin etkisi ile illüzyona kolayca kapılmaktadır. Şeffaflık bu noktada Hollywood sinemasının sinematografik olarak bel kemiğini oluşturmaktadır. Tüm anlatısal operasyon (çekim, oyunculuk, kamera hareketleri, ses, mizansen, kurgu vb.) seyirciden gizlenerek, Hollywood'un kurgusal dünyasının seyircide gerçek olduğu hissine dayanmaktadır.''. Bu noktada seyirci film süresince filmde olan her şeye inanmakla ve kabul etmekle mükelleftir. Eğer izleyici filme dair mantık ve gerçeklik arayışına girerse artık bu dünyaya karşı ilgisini kaybedebilmektedir.

Şeffaflık yaklaşımının en iyi örneklerinden biri olan Joseph L. Mankiewicz yönetmenliğinde 1947 yılında çekilen ''The Ghost and Mrs. Muir ''dır. Mrs Muir'in taşındığı evde bir kaptanın hayaleti (evin eski sahibi) ile olan ilişkileri üzerinden gelişen film tipik bir şeffaflık örneğidir. Hayalet bilinenin aksine ekrana normal bir insan olarak

çıkmaktadır. Kimse normal bir insana hayalet demez fakat film içeresindeki şeffaflık unsuru dönemine göre öyle kurgulanmıştır ki izleyici kaptanın hayalet olduğu konusunda şüpheye düşmez. Bu nedenle hem gerçeklik hem de gerçek üstü bir anlatım bir arada mevcuttur. Seyirciden istenen bu dünyaya tanık olmalarıdır. Çünkü filmde izlediğimiz olaylar abartılı düzeyde peri masalı değildir. Bir kişinin bir kitabı yazma sürecindeki ilham hikayesinin soyut bir aktarımı olarak oldukça gerçekçi zemine de oturtulabilir. Film kurmaca bir hikayedir ama filmin içindeki kaptan gerçek bir hayalettir. Bu anlamda izleyiciye paradoksal bir kırılma yaşatmaktadır. Hollywood'un klasik olan anlatısının yenilikçi denemelerle oluşturulan filmlerinden birisi olarak tarihte yerini almıştır (Gönen, 2007:43-50).

Özdeşleme ve katharsis, tragedya anlatısının formülünü oluşturan Aristo'nun Poetika'sına kadar uzanmaktadır. Aristoteles sanatı, psikolojik ve ahlaki yönleri ile ele almıştır ve sanatın insanı arındırması gerektiğini savunmuştur (Halliwell, 2006: 44). Aristoteles aynı zamanda sanatı, bir uyarıcı olarak değil, arzuları dizginleyen bir yatıştırıcı olarak değerlendirmiştir ve bu yönüyle katharsise dayalı bir yapısı olması gerektiğini düşünmüştür. Bu anlamda tragedyanın nihai amacının katharsise ulaşmak olduğunu belirten Aristoteles mimesis ve katharsis arasında nedensel bir bağ kurar. Sanat, sadece estetik güzellik için değildir, sanat ahlaki bir değer içerisinde belirlenir ve bu ahlaki değer katharsis ile birlikte nesnelleşmektedir. Bu nesnelleşme neticesinde sadece estetik bir haz değil aynı zamanda etik bir haz da oluşmaktadır (Cevizci, 2017: 27-28). Estetik haz bu anlamda, gündelik yaşamın tutkularından, kuşku ve kaygılarından kurtarır ve ruhumuzu arındırmaktadır (Tunalı,1998:45).

Tragedya içerisindeki iyi karakterlerin başına gelen kötü olaylar, rastlantı ve yargı hatalarının sonucudur. Karakterlerin yaşamış olduğu bu sorunlar izleyici tarafından özdeşleşmeye açıktır. Özdeşleşme ile birlikte, izleyici etik olarak iyileşir ve arınır. Kurulan bu özdeşleşme ile izleyici, kendisiyle de hesaplaşır ve kişiliğine dair yeni bir değerlendirme oluşturur. Katharsis bu anlamda parçalanmış insanın bütünlüğünün yeniden inşa edilmesi, ahlaki olarak değer yargılarının oluşturulması, kişilik ve değer yargılarının yaratımı açısından önemli işlevleri bulunmaktadır (Can, 2006: 68). Yani izleyici, izlediği karakterler ve olayları, çift yönlü değerlendirmektedir. Karakterlere karşı mesafesini belirleyen özdeşleşme ve bu özdeşleşmenin sonucunda yaşamış olduğu katharsisdir. Özdeşleşme, gösteri sanatları ve edebi anlatı sanatlarında ortak olan bir ilişki modelidir. İzleyici ve film arasında gerçekleşen karmaşık sinematografik bir süreçtir. Seyircinin dikkatini yakalayarak ve diégésein yani kurgu evreninin, içine çekmektedir. Bu sayede seyirci özdeşleşmeye başlayarak, izlediği muthosu yani

kurgusal olayların tutarlı bütünlüğünü, kendi deneyimleri olduğunu düşünür. Hem de izlediği karakterin aksine, kendisini hiçbir tehlikeye sokmadan. Katharsis ve özdeşleşme arasındaki ilişki bu şekilde oluşmaktadır (Gönen, 2007: 61-63). Bu nedenledir ki birçok film ve video oyun festivallerinde insanlar sevdikleri veya özdeşleştikleri karakterlerin cosplay kıyafetlerini tasarlamakta ve sergilemektedir. Karakterlerle olan özdeşleşmelerini, bu şekilde günlük hayatlarının bir parçasını haline getirmektedirler.

Hollywood, anlatısını bir neden-sonuç ilişkisi üzerine oluştururken tipleme, şeffaflık ve özdeşleşme bu noktada büyük önem arz etmektedir. Çünkü bu kavramlar arasında nedenselliğe dayanan bir ilişki mevcuttur. Oluşturulan tipleme cesur, korkusuz olmalı ve bunu sinematografik anlatımlarla güçlendirmeli yani Hollywood düşünü gerçek göstermeli ki karakteri izleyen birisi de kendisini onun gibi cesur ve korkusuz hissedebilsin. Seyirci tiplemenin standart olduğunu bilse bile onu farklı görecektir. Kusurları olsa dahi sinematografik etkiler onu kusursuz ve inandırıcı bulacaktır. En sonunda ise kendini veya düşlerindeki karakteri hissedebilecektir. Bu anlamda Hollywood izleyiciye olayları basit ama etkili bir aktarım ile özdeşleşmelerini, karakterin mücadelelerini gerçekten kendi mücadelesi gibi benimsemesini sağlamaktadır. Böylelikle sinema perdesi ve izleyicinin gerçek hayatı arasındaki ayrım ortadan kalkmaktadır. Seyirci, ’‘bu benim başıma geldi veya gelirdi ’’gibi ifadelerle artık şeffaflık ve özdeşleme unsurunu oluşturmaktadır. Böylelikle tüm dünyayı etkisi altına alabilen arz-talep ilişkisi ekseninde Hollywood varlığını sürdürmektedir.

1.3. Hollywood Tür Filmleri

Tür filmlerinin oluşmasında en önemli etkenler olarak Hollywood üretim biçiminin hızlı, seyirci odaklı ve dağıtımcı firmaların ekonomik modellerine dayanmaktadır. Tür filmlerinin ticari yönden başarılı olduğunu fark eden yapımcılar, farklı yaştan, kültürden, cinsten izleyicilerin taleplerine karşılık verebilmek için, her grup için ayrı ayrı hazırlanmış film yapım süreçlerine girmişlerdir (Akbulut, 2003: 11). Tür filmlerinin, üretim ve dağıtımı kısa sürede standartlaşmıştır. 1930’lardan sonra da tür filmleri üretiminde, Hollywood dünya çapında bir egemenlik oluşturmuştur (Altman, 2008: 323). Hollywood ilk kurulduğu günden bu yana bir düş fabrikası olarak çok sayıda film oluşturmuştur. Yıldız oyuncu sistemi ve hızlı üretim biçimleri ile sayısız tür filmi bu dönemde ilk oluşumlarını göstermiştir. Western filmlerinin klasik anlatı yapısı tür filmlerinin kökenini oluşturmaktadır. Her bir filmle belirli yıldız oyuncular ile farklı temalarda ama özünde (tür) benzer anlatı filmleri oluşturulmuştur. Bu Hollywood sektörü için oldukça karlı ve seyirci için izlemesi kolay olmuştur. John Wayne, Gary

Cooper, Clint Eastwood gibi isimler dönemin neredeyse tüm kovboy filmlerinden aşina olunan isimlerdir. Kovboy filmleri değil adeta birbirinden farklı hikâye anlatan bir kovboy dizi bölümleri gibidir. Hollywood daha sonra gerilim, korku, müzikal, bilim kurgu gibi farklı türsel filmler ile daha da genişlemiştir. Hollywood geliştikçe ve genişledikçe zaman zaman işin sanatsal boyutundan taviz verdiği yapımlar olmuştur. Filmlerden elde edilen gelirler oldukça yükselmiştir. Filme pazarlanacak bir ürün gözüyle bakılmıştır. Üretimler büyük oranda ticari başarılar baz alınarak üretilmiştir. Bunu yaparken de aynı zaman da ''Amerikan Rüya'sı'' kültürü tüm dünyaya empoze edilmeye başlanmıştır.

Özellikle sinemaya alternatif olarak ortaya çıkan, televizyon ile seyircisini, yani gelirini kaybeden Hollywood sineması, zararını telafi edebilmek için televizyonlarda yer almayan konulara yönelmiştir. Hollywood bu anlamda "Star Wars, The Jaws, The Godfather" gibi filmleri, kaybettiği izleyicisine geri ulaşabilmek için yüksek kar odaklı politikalarla oluşturmuştur. Hollywood Sineması böylelikle nitelikli film üretiminde ziyade, çok para kazanmanın peşine düşmüştür (Özden, 2004: 33-34). Belki de bu ulus sineması ve Amerikan toplumunun en büyük yansımaları sinemada süper kahraman filmleri olarak hayat bulmaktadır. Dünyayı kurtaran süper güç her zaman Amerika'dadır. Marvel evreninin ikonik karakteri olan ''Captan America ''karakteri de beyaz perdede Amerika'yı açık bir şekilde temsil etmektedir. Bu da sinemanın aynı zamanda ideolojik bir araç olduğunun da açık kanıtıdır. Dünyanın her yerinde bu süper kahraman filmleri popüler kültür ikonları haline gelerek sayısız insanı kendilerine bağlı ve saygı değer hale getirmişlerdir.

> 1910'lardan beri ABD hükümeti Hollywood'un küresel bir endüstri haline gelmesine yardımcı olacak ciddi miktarda kaynak sağladı; bazen Hollywood dünyayı Amerikanlaştırma mekanizması olarak görülür. Ne var ki Hollywood stüdyo sistemi her zaman küresel kültürü hem bir araya toplamış hem de yaymıştır; Amerika'yı ve dünyanın geri kalanını aynı şekilde Hollywoodlaştırmıştır (Decherney, 2019, 2020'den aktaran Seher Büyükbaş, 2020: 14).

Filmler, her ne kadar "tür" olarak sınıflandırılsa da bu yaklaşım aslında kesin bir bütünlük oluşturmamaktadır. Çünkü, tür kuramcılarının temel yaklaşımı, türü tanımlamaktır ve bu tanımlama süreci ise oldukça karmaşıktır. Kuramcılar, yaklaşımlarını belirli türlere göre oluşturmaktadır ve bu yaklaşımların diğer türlere uygulaması zordur ve tutarsız sonuçlara yol açmaktadır. Bu yüzden bütün türleri açıklayan ve kapsayan tek bir tür kuramından bahsedilemez. Türe olan yaklaşım modellerinin ise kendi içerisinde avantajlı ve dezavantajlı noktaları bulunmaktadır (Özarslan, 2013: 75). Filmlerin türlere ayrılması, bu anlamda içerisinde yer alan

temalara göre de farklılık ve değişiklik göstermektedir. Örneğin, "Metropolis", "The Day the Earth Stood Still", "Star Wars" genel itibari ile bilim kurgu filmleridir. Fakat içerisinde oluşturulan alt anlam ve alt türler ile türleri de değişiklik göstermektedir. Bu anlamda "Metropolis", distopik bir bilim kurgu, "The Day the Earth Stood Still", gerilim ve alegori içeren bilim kurgu ve "Star Wars" ise bu anlamda uzayda geçen bilim kurgu ögeleri ile desteklenmiş bir western, komedi ya da savaş filmidir (Butler, 2011: 121). Hunt vd.'ne göre (2010, 84-84), filmlerin salt bir türe yönelik olması, filmin başarısını etkiler; bu anlamda filmlerin farklı türlerden beslenmesinin, filmlerin başarısında önemli bir etken olduğunu belirtir ve "Star Wars" un uzayda geçen bir western ve "Blade Runner" ın ise bilim kurgu temalı bir kara film olduğunu söyler. Farklı tür ve temaları birlikte barından bu türden filmlerin içine girdiğimizde, bilim kurgu çatısı altında türlerin farklı özelliklerini barındırdığı da gözlemlenmektedir. Tür sinemasında asıl önemli olan yukarıda belirtildiği gibi uylaşımsal başarısı ve ticari getirisi önem arz etmektedir. Üreticiler düşük risk ile tür filmleri oluşturmaktadır ve yenilik adına çeşitli alt türsel ögeleri filmlere dahil etmekledir. Hollywood türsel filmlerin her daim kalıcı ve etkileyici olması adına alt türleri oluşturmaya devam etmektedir. Hollywood'da karşımıza çıkan en yaygın türler arasında; bilim kurgu, polisiye, aksiyon ve müzikal gibi yoğun türler çıkmaktadır. Bu türler, her daim geniş kitleye ulaşabilmek adına alt türlerini bu nedenle sürekli zenginleştirmektedir.

1.4. Distopya

Ütopya neredeyse insanlığın var olduğu günden bu yana bir şekilde hep var olmuştur. Hep daha iyi ve daha mutlu olunabilecek bir düş olarak insanlığın içinde yaşamıştır. İlk kez 1516 yılında ütopya kavramı Thomas Moore tarafından kavramsallaştırılmıştır. Daha doğrusu; doğru, iyi ve adaletli devlet modellerinin en özgün özelliklerini tasarlamıştır. Gerçekleşmesi muhtemel olmayan, mükemmel ve ideal toplumun arzusudur. Bu nedenle de ütopya Moore ile özdeşleşmiştir ve daha derin analizlerin, düşüncelerin ve çıkarımların kapısını aralamıştır (Roloff ve SeeBlen, 1995:91). Moore bunu bir düş olarak ele almaktadır ve hayalindeki toplumu oluşturmaktadır. Gerçek olamayacak kadar hayalidir ve hiçbir yerde yoktur. Ütopya kavramından çok daha önce, Platon Atlantis şehrini bugün bilinen anlamıyla ütopyaya karşılık gelecek şekilde ele almıştır. İngiliz filozof ve bilim insanı, Francis Bacon ise bu Atlantis ütopyasını 1624 yılında kurmaca bir hikaye olarak "Yeni Atlantis" adıyla kaleme alır. "Yeni Atlantis" bu anlamda bilim toplumunun bir ütopyasıdır. Bacon'un düşüncelerinin ve görüşlerinin yer aldığı, insanın kolektif hayatına dair önemli

referanslar barındırmaktadır. “Yeni Atlantis” bu anlamda Atlantis Ada’sı ile ilgili ütopik bir toplumu oluşturur. Deniz tanrısı Poseidon, Atlantislilere bereketli topraklar, üstün ahlak, ekonomi, ticaret, bilim ve sosyal bir düzen bahşetmiştir. Ütopik olan bu Atlantis şehri, tanrıların taktirini kazanan, düzenin, bereketin, bolluğun ve güzelliğin cenneti olmuştur. Bu anlamda ütopyalar, insanların inanç duygularına da hitap etmektedir (Atayman, 2004: 15-17). H.G. Wells’de, Bacon’un, “Yeni Atlantis”i ile ilgili olarak, şimdiye kadar yazılmış diğer ütopyalardan çok daha fazla gerçek düşünce ve sonuç ortaya koyduğunu dile getirmiştir (1982).

Distopya ise ütopyanın olumsuzu yani istenilmeyen durumları açıklayabilmek adına ilk kez 1868’de John Stuart Mill tarafından kavramsallaştırılmıştır. İngiliz parlamento üyesi olan Mill bu kavramların doğrudan siyasetle ilgisinin olduğunun farkındaydı ve çıkarımlarını bu yönde gerçekleştirdi. Mill distopyayı hayal edilebilecek en korkunç yer olarak ifade etmiştir. Distopyaya bu korkunç özelliklerini veren ise kavramları ise ’‘kaos, savaş, tiranlık, despotizm ’’olarak açıklamıştır. Yani ütopya ne kadar iyi ve güzelse, distopya da bunun tam tersi bir konumda yer almaktadır (Roth, 2005: 230). Distopyaların betimledikleri gelecek, yaşanması muhtemel olan çıkarımlara dayanmaktadır. Distopyadaki olayların, gidişatını belirleyen ise anlatı içerisinde yer alan karakterlerin, tutum ve davranışlarıdır. Bu anlamda distopik eserler, gelecekte yaşanması muhtemel olumsuz olayları gösterir. İzleyicinin veya okuyucunun bu olumsuz tasvirlerden kendisi ve toplumu adına olumu fikirler çıkarması beklenmektedir (Vıerıa, 2011: 17-18). Distopya, zor koşullarda yaşayan halkın gündelik hayatını yansıtır. Sosyal ve siyasi olaylar etrafında oluşur, bu yapısı gereği distopik eserler özünde politiktir (Set ve Lekesiz, 2019: 119). “1984”, “Biz”, “Cesur Yeni Dünya” gibi distopyalarda toplum ve halk bu anlamda bozulmuş, yozlaşmış ve kaotik bir yapı içerisindedir. Bu eserlerde yapılan çıkarım ve tasvirler distopyanın politik bir yaklaşım olduğunun göstergesidir. Çünkü distopyalar toplumu bilgilendirmek ve uyarmak için oluşturulur. Toplumun sorunlu yönlerini ele alırken aynı zamanda politik gücün aşırılığını ve zorbalığını da konu edinmektedir (Albinski, 1987: 11-12). George Orwell, bu anlamda “1984”ün distopik yapısını, politik eksenli oluşturmuştur. Teknoloji ve teknolojinin getirdikleri kısıtlıdır aynı zamanda bu kısıtlama insanların düşüncelerine de uygulanmaktadır. Hükümet karşıtı politik düşünceler tamamen yasaklanmıştır. Orwell, yaşadığı dönemin despot politik düşüncesini eleştirmek için, distopyayı, politik amaçlara hizmet eden bir araç olarak ele almıştır (Purkar, 2013 :3). Distopyalar bu nedenle insanlığın günümüz ve geleceğine dair derin toplumsal, siyasi, kaygı ve

korkularını barındırmaktadır. Toplum törpülenmesi gereken noktalarına dikkat çekmektedir.

Ütopyalarda olanlar genellikle iyi ve güzel iken distopyalarda ise insana ve toplumsal hayata ait neredeyse her şey yok edilmiştir, hiç olmamıştır veya değiştirilmiştir. Özel hayat, düşünme, mahremiyet, eşitlik, adalet, sevgi, duygular yani insanı insan yapan tüm bu temel olgular elinden zorlukla veya razı getirilerek elinden alınmıştır. George Orwell 'ın 1948 yılında yayınlamam distopik romanı olan ''1984 '' de bu özelliklerin hiçbirine ulaşılamadığı görülmektedir. Her daim sizi izleyen bir güç… Televizyon ekranları, değiştirilemiyor, sesi dahi kısılamıyor. Düşünce polisi en ufak şüphesinde sizi yok edebiliyor. Bu nedenle distopyalarda gerçek bir mutluluk yoktur. Buna izin verilememektedir. ''1984''de Winston'ın gerçekten tek mutlu olduğu anlar düşünebildiği, Julia ile beraber olduğu anlar yani özgür olabildiği zamanlardır. Tüm olaylar yaşanırken korkuyu ve çaresizliği okuyucu hissetmektedir. Winston'ın yapabileceği pek bir şey olmaması okuyucuyu hayli korkutmaktadır. Ana karakterin bu denli sıkışmış, sistemden kaçamaması ve işkencelere maruz kalıp sitem tarafından tekrar sisteme ''dahil ''edilmesi kaçınılmaz sonu göstermektedir (Kütükcü, 2012: 3-25).

Distopya genel inanış olarak ütopyanın karşıtı (zıttı) olarak düşünülmektedir. Fakat iki kavram arasında oldukça ilginç bir ilişki vardır. Birbirlerini var eden olaylar olarak düşünülebilir. En kısa ifadeyle Ying Yang felsefesine benzerdir. Her ütopya da biraz distopya her distopyada da biraz ütopya olabilmektedir. Ütopya ve Distopyalar bu anlamda siyasi olarak da önemli referanslardır. Distopya da kavram olarak aslında ütopyaya benzemektedir, genellikle gelecekte olan ve hiç istenilmeyen bir dünya düzeninin kurtuluşunu tasvir etmektedir. Distopya anlatasını ütopyadan ayıran en önemli fark belki de hala yapılabilecek bir şeylerin olduğunun hatırlatılmasıdır. "*Distopyaların asıl amacı, insanların daha iyi bir toplumun mümkün olduğunu görerek onun inşası için çalışmalarını sağlamaktır. Dolayısıyla, distopyalar, eleştirel ütopyalar olarak görülmektedir"* (Ağkaya, 2016:26).

Ütopyada 'mutlu ve iyi' bir dünya vardır ama bunun sonsuza kadar devam edeceğinin garantisini kimse verememektedir. İpin ucunun bir noktada kopma ihtimali vardır. Distopya da bu noktada bir umut vardır mevcut ve gelecek toplumu iyileştirmek adına yapılabilecek şeyleri göstermektedir. Ütopyalar, toplumun kusurlu ve eksik yönlerini iyileştirmeye gerek görmemektedirler, yeni ve mükemmel bir toplum oluşturma fikri ve düşüncesiyle hareket etmektedirle (Set ve Lekesiz, 2019:118).

1.5. Bilim Kurgu

Bilim kurgu edebiyatı modern anlamda oluşum gösterdiği günden bu yana oldukça hızlı gelişmiş ve değişmiştir. İlk örnekleri ve ilk denemeleri farklılık gösterse de modern kimliğini 19. Yüzyılda Sanayi Devrim'i ile birlikte oluşturmaya başlamıştır. İnsanlığın karşısına bir anda dikilen makine gücünün etkisiyle; toplumda yaşanan sınıfsal ayrımlar, kente göç, üretim ve tüketimin hızlanmasının yazınsal anlamda soyut ve somut karşılığını oluşturmuştur. Bu tasvirler ve hikayeler kimi zaman ütopik kimi zaman da distopik oluşmuşlardır. 19. yüzyılda yaşanan bilim ve teknolojinin hızlı gelişimi ile birlikte, bilim kurgu da bu teknolojik gelişmelere edebi bir tür olarak tepki oluşturmuştur. Bu dönemde iki isim ön plana çıkmaktadır; H.G. Wells ve Jules Verne'in ilk zamanlarında kendilerine has üslupları ve biraz da karşı fikirleri ile bilim kurgu edebiyatına büyük katkı sağlamışlardır (Hayward, 2001: 315). Jules Verne'in hikayeleri bu anlamda daha ütopik, macera ve keşif ruhunu öne çıkaran günümüzde ''Uzay Operası (Space Opera) ''olarak adlandıran türler ortaya koymuştur. Ay'a ve okyanusun derinliklerine ulaşmaya çalışan karakterlerin başlarına gelen olayların ütopik ve bilimsel yönleri öne çıkarılmıştır. Verne 'in hikayelerinde; karakterler bir yanlış anlama, yanılsama veya bir bilginin doğruluğunun yanlış ele alınması sonucu aksiyona girerler, bildiğimiz veya bilemediğimiz dünyaları gezip görürler ve sadece bunula yetinirler. Yaşadıkları maceraya tanık oluruz (Roloff ve SeeBlen, 1995:39). Distopik bilim kurgu hikayelerinde olduğunu gibi insanlık ve geleceği için, tavsiye ve öğüt pek fazla yoktur.

Wells'in hikayeleri ise daha distopik bir gelecek çizmektedir. Hikayelerin distopik olması nedeniyle okuyucudan düşünmelerini, sorgulamalarını yani aklı selim yetişmiş insanlar olmalarını ister. Kısaca teknoloji ve teknolojinin araçları ile bir derdi yoktur onun derdi teknolojiyi kullanan insandır. Dr. Moreau'nun Adası'nda görüldüğü üzere Dr. Moreau çok yetenekli ve saygın bir bilim insanıdır fakat yapmış olduğu korkunç insan deneyleri bu yeteneğine gölge düşürmektedir. Yaşadığı adada bu deneylere devam etmektedir. Edward Prendick ise adada gördükleri karşısında şok olmaktadır. Dr. Moreau çeşitli canlı türlerine yaptığı biyolojik deneylerle birer bilinçli yaşam formu oluşturmaya çalışmaktadır. Wells 'in dikkat çekmek istediği konu da budur aslında teknoloji bir şekilde gelişecektir ama onu kullanan insan gelişmediği sürece gelişen teknoloji insanlığa laneti getirecektir ve eninde sonunda yok olacaktır.

Bilim kurgu genel çehresini bu yaklaşımlar üzerine kurmaktadır. Mevcut yaşantımızdan aldığı örneklemlerle, düş ürünü olan gelecekler yaratmakta ve insanlığın gelecekteki olası sorunlarına çözüm aramaktadır. Zaman içerisindeki teknolojik gelişmeler- makinenin gelişimi, uzayın keşfi, bilgisayarın keşfi, yapay zeka sistemleri-

ile birlikte bilim kurgunun içerisinde barındırdığı ütopik düşler yerini distopik düşlere bırakmıştır. Bilim kurgu bu nedenle bünyesinde farklı birçok konu bulunmaktadır. ''Dünya dışı yaşamlar ve uzay operaları'', ''dünyanın sonuna dair yok oluş hikayeleri'', ''distopya ve ütopyalar'', ''bilgisayar ve yapay zekalar'', ''zaman yolculukları'' Bu türler bilim kurgu filmlerinin genel konu başlıklarını oluşturmaktadır.

Bilim kurgu hikayesi, okuyucuyu hikâye ve evrene karşı soyutlar onu dış bir gözlemci, yabancı konumuna sokar. Hikâyenin tüm gerçekliğini yaratmış olduğu evren üzerinden anlatır. Olayların nerdeyse yaşadığımız dünya ile hiçbir bağlantısı yoktur, olayları hikâyenin evrenine göre yorumlamamızı ister. Günümüz dünyasından referanslara ile geleceğin dünyası tasvir edilmektedir. Bu durum aslında mitler ve masallarda olduğu gibidir. Kimse masallarda olan tepegözü, konuşan tilkiyi, Peter Pan' ı irdelemez o dünyanın varlığını kabul eder. O dünyanın yapısına göre anlamlar çıkarmaktadır. Bu anlatım yöntemi ile birlikte kendine özgü, bağımsız ve özerk dünyalar yaratılmıştır. Bu yaratılan dünyaların, sıradan dünya ve gündelik yaşam ile bağlantıları, olabilecek en alt düzeye indirilmiştir. Böylelikle bu bağımsız evrenlerin, kendilerine özgü kanunlara göre işlediğini okuru inandırmak oldukça kolaylaşır ve hikayeye dair ilgi ve alakayı da en üst düzeye çekmektedir (Roloff ve SeeBlen, 1995:35). Bilim kurgu yapısının özelliklerini 1973 yılında yayınlanan Galaxy Magazine dergisinde Sturgeon (1973: 73), şu şekilde ifade etmiştir:

> Bir hikâyenin, içerisindeki bilimsel bilgiyi ve bileşenlerini çıkardığınızda hikâye yapısı olumsuz etkileniyorsa yani bilimsel özelliğini kaybediyorsa, o hikâye bir bilim kurgudur. Fakat başka bir hikâyede bilimsel öğeleri çıkardığımızda hikâye yapısı ayakta kalıyorsa işte o zaman Teksas yerine Mars'ta geçen bir kovboy hikayesidir.

Bu ifadeye baktığımızda ise güncelliğini hala korumaktadır. Star Wars 'u ele aldığımızda ışık hızına ulaşabilen teknolojiler, uçan arabalar, lazer silahları, uzay gemileri ve daha nicelerini filmden tüm bu özellikleri çıkarttığımız zaman elimizde kalan ise klasik bir Hollywood türü olan kovboy filmlerini anımsatmaktadır.

1.6. Hollywood Distopyası ve Bilim Kurgu Filmleri

Tür sinemasında belki de en çok ilgi gören anlatı yapılarından birisi de bilim kurgu ve distopyadır. Genellikle bilim kurgu ve distopya anlatı yapıları iç içe geçmiştir ve bütünsel bir hal almıştır. Bunun en büyük nedeni olarak her iki türün de referansları günümüzdür fakat asıl gaye geleceğimizi kurtarmaktır. Bu iç içe olan yapısı da seyircinin ilgisini her daim çekebilmektedir. Öyle ya da böyle kendisinden bir şekilde söz ettirmektedir. Bilim kurgu ve distopya edebiyatı ile insanlar okuduklarını kendi

zihin güçleriyle oluşturmaktaydı. Sinema hızlı gelişimi özellikle görsel efekt alanında bilim kurgu filmlerine olan ilgiyi önemli ölçüde arttırmıştır. Okuyucu artık bilim kurgunun yaratıklarını, zaman yolculuklarını, başka gezegenlerini ve evrenlerini kendi zihninde yaratmasına gerek yoktu çünkü; sinema bunu artık yapabiliyordu. Bu durumu Roloff ve SeeBlen şöyle ifade etmektedir: "Bilim-kurgu başlangıçtan itibaren insanın ağzını hayretten açık bırakacak film hilelerinin türüdür; "olanaksız-olanı" canlandırıp gösteren ve doğa yasalarını bol bol hayal gücüyle yoğurarak kullanan sinemadır" (1995:127). Bu süreç sinema tarihinde Georges Méliés ile başlamaktadır. Méliés Jules Verne'in ''Ay'a Seyahat ''romanından esinlenir ve 1902 yılında aynı ismi taşıyan ilk görsel efektli bilim kurgu filmini çeker. Méliés, bu film ile birlikte bilim kurgunun günümüzdeki genel konu çerçevesini de oluşturmuştur. Bilinmeyen dünyalar, yaratıklar, geliştirilmiş teknolojik aletler gibi.

İlerleyen yıllarda bilim kurgu, hikayelerini daha distopik bir boyuta çekmeye başlamıştır. Bu distopik filmlerin ilk başarılı örneği ise; 1927 yılında Fritz Lang tarafından yönetilen ''Metropolis ''olmuştur. Filmde makineleşmiş bir toplumun, yüz yıl sonraki gelecek tasviri anlatılmaktadır. Toplum teknolojinin gelişimi ile birlikte iki kutba ayrılmıştır; zengin işverenler ve fakir işçiler. Dönemin politik ve distopik filmi olarak güncelliğini hala korumaktadır. 'Metropolis aslında makinelerin hayatımızı, bedenimizi nasıl elimizden aldığını ve hatta insanlığımızın dahi elimizden alınışını sert bir gerçeklikle gösterir. Metropolisteki herkesin hayatına düzgün bir şekilde devam edebilmesi için işçilerin makinaları sürekli çalıştırması gerekmektedir. Bunu yaparken de kendilerinden vazgeçmişlerdir ve artık birer makine olmuşlardır (Erol, 2013:15).

İkinci Dünya Savaşı döneminde yaşanan buhran nedeniyle film endüstrisi de darbe almıştır. Bu dönemde çok fazla film üretilmemiştir. Savaş sonrası 50'li yıllar bilim kurgu edebiyatı ve sineması adına oldukça üretken bir dönem olmuştur. Birçok bilim kurgu eseri bu dönemde savaşın yükünü unutturmak için oluşturulmuştur (Clute ve Nicholls, 1995). 70'li yıllara gelene kadar, bilim kurgu sinemasında küresel olaylara dikkat çeken yapımlar oluşturulmuştur: Nükleer silah yarışı, Kore Savaşı, soğuk savaş ve uzay yarışları ve ardından gelen Vietnam savaşı gibi küresel krizlerin getirdiği sıkıntıları kapsayan eserler üretilmiştir (Roloff ve Seeblen,1995: 209).

1970'lerde kurmaca türü ve distopyayı geliştiren Hollywood yapımlarının çoğu, bu durumu kabusların gerçekleşebilecek bir ortamı olarak değerlendirdi ve çoğu filmde; geri dönüşü olmayan çevre kirliliği, korkutucu derecede şiddet içeren suçlar, baskın (egemen) bürokrasi, otoriterlik, aşırı nüfus ve ekonomik sömürüye dikkat çeken eleştirel distopik filmler oluşturmuşlardır (Williams, 1988: 384). Yine aynı yıllar içerisinde

Stanley Kubrick, Anthony Burgess ‘in ’‘Otomatik Portakal ’’romanını sinemaya uyarlaması bilim kurgu ve distopya sineması adına yeni bir kapı aralamıştır. Bu dönemde geliştirilen görsel efekt kullanımları ile sinema izleyicilerinin bilim kurgu sinemasına olan eğilimleri oldukça artmıştır. Filmin toplumu eleştiren distopik yönleri de bilim kurgu filmlerinin popülerliğinin artmasında etkili olmuştur. Ardından George Lucas’ın ’‘THX1138 ’’ve yine George Lucas imzalı Star Wars serisi bilim kurgu ve distopya sinemasının dönüm noktasını oluşturmuştur. Sinemada bilim kurgu ve distopya yapımları bu yıllardan itibaren güçlü bir tür sineması olarak varlığını hep sürdürmüştür.

80’li yıllarda ise ’‘1984 ’’ve ’‘Brazil ’’gibi filmler distopik yönleriyle öne çıkan yapımlar olmuşlardır. Her iki filmde de teknoloji göreceli olarak farklı bir şekilde işlev bulsa da her iki filmin de ortak noktası, otoritenin distopik unsurlarla bireyi yok etmesidir. Her iki filmin karakteri de (Winston Smith ve Sam Lowry) sitemin ve düzenin elinden kurtulamaz. Aynı zamanda 80’li yıllarda yaşanan hızlı toplumsal değişimlerin ve teknolojik yeniliklerin yoğun hissedildiği bir dönem olmuştur. İnsanlığın hayatına hiç olmadığı kadar yeni teknolojik aletler girmeye başlamıştır. Belki de bu yeni teknolojilerin en korkulanı ise bilgisayarlar olmuştur. Çok hızlı veri işleme kapasitesiyle, insanların o dönemlerde endişelenmesine neden olmuştur ki bilim kurgu eserleri de bunu temel alan distopik eserler üretmişlerdir. Bu anlamda 1980'lerde yaşanan enformasyon çağı, günümüz hayatını hala etkilemeye devam etmektedir. 1990'larda ise internet çağının başlamasıyla birlikte, gerçek ve gerçekliğe dair düşüncelerimiz köklü bir biçimde değişime uğramıştır. Bu anlamda yeni bir tür olarak oluşan siberpunk, geleceğin bilinmezliğini ve korkularını anlatan bilim kurgu türü olarak karşımızı çıkmaktadır (Clute, 2003:64). Bu yeni teknolojilerle birlikte bilim kurgu ve distopya sineması yeni bir boyut kazanmıştır. Bunun ismi ise ’‘Siberpunk ’’ olmuştur. Bilim kurgunun bir alt türü olan Siberpunk; insanın, "insanlıktan çıktığı" bir dünyayı tasvir etmektedir. Genetik müdahaleler, siber suçlar, olumsuz yaşam koşulları gibi, tüm bu durumlar insanlığı oldukça zor bir hayata sürüklemektedir. İnsanın, teknoloji ile olan bu ilişkisi, insanın ve insanı değerlerin varlığını karmaşık ve tanımlanamaz bir duruma taşır. Bu anlamda insanın fiziki ve ruhani doğası tamamen değişmiş veya yeniden yaratılmıştır (Yılmaz, 2006: 258).

Dünya artık bilgisayarlar aracılığıyla sanallaşabilecektir ve bu yeni gelecekte insanlığı bekleyen tehlikeler ne olacaktır? Philip Kindred Dick tarafından kaleme alınan “Android’ler Elektrikli Koyun Düşler mi” kitabını sinemaya uyarlayan Ridley Scott’ın 1982 yılında çektiği "Blade Runner" bu türün ilk örneklerindendir. Geleceğin dünyasında otoritenin zayıfladığı, insan hayatının ucuzladığı hatta insanların yaşam

sürelerini ve standartlarını yükseltebildiği (robotik aplikasyon vb.) karanlık ve kasvetli ortamlarla birlikte tasvir edilmiştir. Bireyin topluma karşı yok olduğu daha doğrusu artık organik bir insan topluluğu olmadığı için artık bireyler yalnız ve içe kapanıktır. Uyuşturucu bağımlılığı ve suç oranı bu şehirlerde oldukça yüksektir. Kısacası toplum her yönüyle zayıf ve yok olmanın eşiğindedir. Siberpunk dünyalarında, bilim kurgu desteklemeleriyle distopik ögeler daha ön plana çıkmaktadır.

2000'li yıllardan sonra ise internet teknolojilerinin hızlanması, bilgisayar sistemlerinin mevcut düzenimizin nerdeyse her noktasında kendisine yer bulması ile insanlığın korku ve endişeleri tekrar gün yüzüne çıkmıştır. 1997 yılında IBM tarafından üretilen ''Deep Blue ''isimli bilgisayarın Rus dünya satranç şampiyonu Garry Kasparov'u yenerek insanlık tarihinde bir ilke imza atmıştır (History, 1996). 2000'li yıllar sonrası dünyanın neredeyse her yerine ulaşan bilgisayar sistemleri, siberpunk anlatılar olarak bilim kurgu sinemasında da kendisine geniş bir yer edinmiştir. Simülasyon dünyaları konu edinen filmler, bu dönemde oldukça ilgi görmüştür. Bu anlamda 1999 yılında Wachoski kardeşlerin oluşturduğu ''Matrix ''serisi, izleyicileri çokta uzak olmayan bir toplumun teknolojiye karşı yenilgisinin sonuçlarını göstermektedir. Matrix içerisindeki insanlar, bir simülasyonda yaşar ve çoğu bu durumun farkında değildir fakat bazı insanlar ise bu simülasyonun farkındadır ve kendilerini bu simülasyondan kurtarabilmişlerdir. Bu anlamda Matrix'in temel yaklaşımı, Baudrillard'ın "Simülakrlar ve Simülasyon" kuramıdır. Simülakr, gerçeklik olarak algılanmak istenen görünüm, simülasyon ise bir köken veya bir gerçeklikten mahrum, modellemeler aracılığıyla oluşturulan hipergerçeklik yani simülasyondur (Baudrillard, 2020). Slovak filozof Slavoj Zizek'in (2014: 28-29), Matrix hakkındaki çıkarımları ise şöyledir:

> (…) Matrix'in iddiası ise, bu büyük Öteki'nin gerçekte var olan Dev Bilgisayarda dışsallaşmasından ibarettir. Bir Matrix vardır -olması gerekir- çünkü "şeyler derli toplu değildir, fırsatlar kaçırılıyordur, bir şeyler hep yanlış ilerliyordur", yani filmde, vaziyet böyledir çünkü bir Matrix var ve arkasındaki "hakiki" gerçekliği saklıyor türünden bir fikir hakimdir. Dolayısıyla, filmle ilgili sorun, onun yeterince "çılgın" olmamasındadır, çünkü olağan gerçekliğimizin arkasında Matrix tarafından desteklenen başka bir "gerçek" gerçeklik varsayıyordur film. Ancak, çok tehlikeli bir yanılgıya düşmeyelim: "Var olan her şey Matrix tarafından inşa edilmiştir", nihai gerçeklik yoktur, sadece kendi aralarında birbirine ayna görevi gören sanal gerçekliklerin sonsuz dizisi vardır, türündeki bir karşıt kavrayış da ideolojiden başka bir şey değildir.

Matrix'in bu anlamda gerçeklik algımızı, çarpıtan bir gerçektir (Zizek, 2014: 49). Matrix serisi, aynı zamanda Platon'un "Mağara Alegorisi"nin günümüz hayatına uyarlanmış halidir. Çünkü Matrix içerisinde yaşanan her bir olay, mağara duvarı yansıyan gölgedir. İnsanlık gerçeğe ulaşabilmek için sınırlarını zorlamalıdır. Bu

anlamda film içerisinde Neo'da Morpheus tarafından gerçekliğe davet edilmektedir (Zizek, 2014: 12). Bu anlamda Matrix ve Matrix felsefesine dair görüşler ve düşünceler günümüze kadar süregelmiştir.

Baudou bilim kurgu türünün başka türlerle iç içe geçtiğini ifade eder ve bilim kurgu türünün ayırıcı nitelikleri olarak şu çıkarımda bulunur: Zaman, uzay, makineler, başka dünyalar, boyutlar, evrenler ve dönüşüme uğramış insanlar (Baudou 2005'den aktaran Salman Semih, 2021: 302). Bilim kurgu filmlerinde neredeyse bu kavramların tümü bir arada kullanılmaktadır. Anlatım dili olarak da ütopik ve distopik yaklaşımlarla birlikte filmin ana türü dahilinde farklı alt türle birlikte gelişim göstermektedir.

Bilim kurgu sineması da gelişim gösterdiği süre boyunca distopik ögelerle birlikte kullanılmıştır. Her dönemin sorunlarına olan endişeler, bilim kurgu ve distopya sinemasının konularını da etkilenmiştir. Aynı zamanda gelişen teknoloji sayesinde, filmlerin distopik yansımaları da olumlu yönde etkilenmiştir. Bunun sonucunda bilim kurgu sineması, görsel avantajı sayesinde kitaplara göre etkisi daha fazla olmuştur (Sontag, 1965: 44). Yıllar içerisinde bilim kurgu sinemasında klasik distopya konularının (Siyasi, sosyal, gözetim, denetim) yanı sıra yeni konularda her geçen gün dahil olmaktadır. Bunlar apokaliptik, post-apokaliptik, dünyanın işgali, biyolojik savaşlar vb.dir. Bilim kurgu ve distopya sineması bu birleşmeler nedeniyle neredeyse birbirlerinden ayrılamaz bir hale bürünmüşlerdir (Hunt vd., 2010: 84). Son dönemde bilim kurgu ve distopya sineması anlamında önemli içerikleri bulunan "Black Mirror" günümüz teknolojisinin, insanlığı ütopik vaatlerle ele geçirip aslında hayatlarımızı distopyaya dönüşümünü göstermektedir. "Black Mirror" ekranlar ile bu distopik yapıları oluşturmaktadır. Teknolojinin gelişimi insanlığın çöküşüne neden olacaktır çünkü geleceğin distopik dünyasının tahayyülü çokta uzakta değildir (Çelik ve Özçınar, 2020: 97-98).

Bilim kurgu filmlerinde yer alan toplumun, distopik bir toplum olduğunu gösteren birtakım referanslar vardır. Bunlar; Propaganda, toplumun sürekli denetim ve gözetim altında tutulması, insanları günlük hayatlarında sürekli kısıtlamalara maruz kalması, toplumu yöneten kişi veya gruplara sorgusuz sualsiz teslim olunması, toplumda yaşayan tüm insanların tek bir tip olarak yetiştirilmesi, toplumdaki insanların sadece yaşadıkları coğrafyaya hakim olmaları, dış dünyalara karşı tamamen kapalı ve genellikle düşman olmaları, toplumdaki insanların insani davranışlardan yoksun olmaları yani sevgi, aşk, dostluk vb. kavramlardan yoksun bırakılmaları, yaşadıkları toplumun şimdiye kadar ki en iyi toplum olduklarına inandırılmaları. Tüm etkenlere rağmen hayatta kalmayı sürdüren distopik toplumun evreninde arka planda da her daim distopik ortamı

güçlendirecek referanslar mevcuttur. Bunlar kimi zaman savaşlar, kimi zaman nüfusun fazlalığı veya yok oluşu kimi zamanda yok olmakta olan bir dünya. Yine bilim kurgu ve distopya filmlerinde ana karakterin belirli başlı genel özellikleri bulunmaktadır. Ana karakter içinde yaşadığı dünyaya dair ani bir aydınlanma ile mevcut sistemi sorgular. Aydınlanma ve farkındalık distopik ana karakterlerin en belirgin özelliklerindendir. Aydınlanma neticesinde içinde bulunduğu sistemden çıkış yolu aramak için bir arayış sürecine girer. İzleyiciye toplumu ve sorunları anlatabilmek için hikaye ve izleyici arasında köprü görevinde bulunur. ''Bilim kurgu sinemasına özgü ana karakterler, kendi işleyişini geliştirmiş, aktörlerde birbirleriyle ilişkilerinde bu akışa hep uyarak birbirine benzeyen alışılmış davranışların dışına çıkamayan karakterler yaratmışlardır. Karakterlerin mevcut özelliklerinden birisini veya birkaçını (fedakarlığı, disiplini, sabrı, aklı vb.) gelişen olaylar dahilinde sınanması olarak da görülebilir ''(Roloff ve SeeBlen, 1995: 135).

Hollywood bilim kurgu ve distopik filmleri konu ve tema olarak oldukça farklı şekillerde ortaya çıkabilmektedir. Genel çatısına baktığımızda hepsini bilim kurgu olarak değerlendirmek mümkündür. EXistenZ (1999) gelişen teknolojilerin insanlar arasındaki oluşturduğu tehlikeli ilişkiler ve bilinçsiz teknolojinin insanlara getirebileceği felaket senaryolarını tasvir etmektedir. Film boyunca gördüğümüz tüm olayların, gerçek hayatta sadece 20 dakikaya tekabül etmesi ve olayların çok katmanlı gelişmesi insan algısının kolaylıkla kaldıramayacağı durumlardan meydana gelmektedir. V For Vandetta 'ya (2006) baktığımızda ise sistem ve otorite tarafından toplumdan dışlanmış birinin toplumu nasıl bozabileceği ve tüm kitleyi doğru manipülatif davranışlarla hükümet üstü bir güce çevirebileceğini betimlemektedir. Mad Max'e (2015) baktığımızda ise geri dönüşü imkânsız olan bir doğa katliamı ve sert kapitalizm eleştirisi göstermektedir. Tek bir ağaç bile olmayan evrende insanların en büyük ihtiyaçları arasında petrol vardır. Çünkü bu dünyada hayatta kalmak buna bağlıdır. Günümüzün en büyük petrol sahibi olan Amerika bile bir gün petrolsüz kalabilir. Bu oldukça mümkün bir durumdur petrol yenilenebilir bir enerji kaynağı olmamakla birlikte elbet bir gün tükenecektir. Olası sonuçlardan biri olarak da Mad Max bu durumu eleştirmektedir.

Bu filmlerde göze çarpan ilk özellikler ise kontrolsüz gelişen nüfus, sanayileşmenin insan benliğini ve bütünlüğünü yok etmesi, otoritenin insanları hiçe sayması ve bastırması, bilimin ve gelişmiş teknolojinin avantajlarına rağmen hala insanların dünyayı ütopik bir konuma getirememesi işlenmektedir. Yani insanlık ne kadar refah içinde de olsa ne kadar sanayileşmiş olsa da uzayda şehirler koloniler de

kursa insanlığın içinde ki ‘‘kötülüğü’’ yenemediği sürece bunlar insanlık için günümüzden daha fazla felaket anlamına gelmektedir. 1999 yapımı ‘’Star Wars Gizli Tehlike ’’filmi belki de bu olguyu en net biçimde ortaya koyan filmlerdendir. İnsanlık o kadar gelişmiştir ki ışık hızında seyahatler, asker genom ordular, devasa boyutta endüstrileşmiş şehirler ve üretim zincirleri ama bunların hepsine kaosa sürükleyen ise Anakin’in içinden atamadığı öfke ve intikam arzusudur. Filmin başlarında ütopik olarak gördüğümüz tüm bu yaşam sistemi daha sonra diğer filmlerde gördüğümüz üzere oldukça distopik bir hal almıştır. Anakin, Dart Vader olmuştur ve tüm galakside insanlara zorbalık yapmaktadır. Star Wars serisi ütopik ve distopik unsurları birlikte barındırması belki de sinema tarihinin unutulmazları arasına girmesine neden olmuştur.

1.7. Hollywood ve Video Oyunları

1980’li yıllarda medya, iletişim ve endüstriyel teknolojilerinin gelişmesi ile birlikte video oyunları popülerliğini ve tüketimini önemli ölçüde arttırmıştır. Etkileşimli medya sistemlerinin gelişimi ile birlikte, kullanıcıya farklı bir deneyim sunan birçok video oyunu üretilmeye başlanmıştır. Nintendo, Atari ve Sega gibi markalar bu döneme video oyun konsolları olarak damgasını vurmuştur. Hatta 1982 yılında çok büyük üne ve popülerliğe kavuşan Steven Spielberg, ‘‘E.T. ’’filmini de video oyunları bünyesine taşımak istemiştir. 1982 Haziran’ında filmin ticari başarısının ardından, Atari'nin CEO'su Steve Ross, Steven Spielberg ve Universal Pictures ile bir video oyunu projesi için lisan görüşmelerine başlamıştır (New York Times, 1982: D6). Hollywood nasıl üretkenliğini ve kültür endüstrisini istikrarlı bir şekilde devam ettirdiyse de dijital çağ ile birlikte bu faaliyet büyük oranda video oyunlarına doğru bir eğilim göstermiştir.

Dijital oyun endüstrisi dünyada oldukça hızlı büyüyen sektörlerden biri olarak oldukça dikkat çekmektedir. Yaşanan bu büyüme hızı ile enerji ve otomotiv gibi temel sektörlerde dahil olmak üzere sinema endüstrisini de arkasında bırakmıştır (Dijital Oyun Raporu, 2019: 8). Dijital, fiziksel (kutulu oyun), oyun içi ve oyuna ait materyaller ile satışları ve gelirleri her geçen gün artmaktadır. 2013 yılında Take-Two Interactive tarafından yayınlanan ‘‘Grand Theft Auto V ’’günümüzde hale oldukça yüksek satış rakamlarına ulaşmaktadır. 2013’den günümüze sadece video oyun olarak 155 milyon kopya satarak, yaklaşık 6 Milyon Dolar gelir elde etmiştir. Take- Two Interactive 2021 yılı bütçe sonu raporuna göre şirket bu yıl yaklaşık olarak 3,6 milyon dolar gelir elde ederken, şimdiye kadar geliştirmiş olduğu tüm yapımlardan ise 912 Milyon Dolar gelir elde etmiştir (Take-Two Interactive, 2021). Bu sadece video oyun endüstrisinde ki şirketlerden birisidir, bu büyüklükte ve bu başarılara ortak oldukça fazla şirket

bulunmaktadır. (Ubisoft, EA, Sony, Bethesda, Microsoft Studios, Activison, Konami gibi). Görüldüğü üzere video oyun firmaları eğlence sektöründe yeni sayılmasına rağmen oldukça yüksek gelir elde etmektedir. Durum böyle olunca uzun süreden beri Hollywood ve video oyun endüstrilerinde bir iş birliği oluşturulmuştur. Bunun en belirgin nedeni ise her iki sektöründe stüdyo mantığında çalışması, böylelikle bir filmin veya oyunun her alanda tüketiciyle buluşmasını garantilemektir. Video oyunlarına uzak olan kesim sinema ile sinemaya uzak olan kesim ise video oyunları ile buluşturulacaktır. Bu da şirketlerin gelirini her dönem arttıracaktır. EA (Electronic Arts) çatısı altında 2003 yılında Hollywood ve oyun sektörünün yetkililerinin bir araya geldiği bir yatırım toplantısı düzenlenmiştir. Bu toplantının ana amacı iki sektörün bir iş birliği içerisinde üretim yapması fikrinden ortaya çıkmıştır. Üretimin sürekliliği açısından ortak bir hareket planı hazırlanmıştır, sinema, medya ve video oyun endüstrisinin birlikteliğine dair önemli kararlar alınmıştır (Jenkins, 2006: 105). Takip eden yıllarda bu durum kendini oldukça açık bir şekilde göstermiştir. EA ve LucasArts'ın geliştirdiği Star Wars oyunları bu başarılı hamlenin sonuçlarındandır. Star Wars sinema da devam ederken, EA aracılığıyla geliştirilen video oyunlarında, Star Wars evreninde geçen farklı hikayelerle izleyici ve oyuncu kitle her daim elde tutulabilmiştir. Yine EA aynı yıllarda bu başarılı operasyon, ''Yüzüklerin Efendisi ''serisi ile benzer bir şekilde yürütülmüştür.

Değişen ve gelişen medya sistemleri ile birlikte sanatsal ifade biçimleri çağın gereksinimlerine göre çeşitlilik göstermiştir. Sanatsal ifade biçimleri sinemadan önceki dönemlerde resim, tiyatro, romanlarla ve müzik ile ifade edilirken sinema ile bütünsel bir boyut kazanmıştır. Sinema ile birlikte pek çok roman ve tiyatro eserinin sinema uyarlamaları oluşturulmuştur. Böylelikle anlatı biçimleri zenginlik ve farklılık kazanmıştır. Video oyunlarının yaygınlaşmasıyla da bu ifade biçimlerine yeni bir soluk eklenmiştir. Daha önce sinemada görülen veya okunan eserler video oyunlarında da ifade edilmeye başlanmıştır. Bunun akabinde video oyunlarında oluşturulan eserler ise sinema ekranlarına taşınmıştır. Böylelikle sinema, çizgi roman, roman ve video oyunları arasında güçlü bir alışveriş oluşmuştur. Video oyunlarının yüksek satış rakamlarına ulaşabilmesi adına, oyun geliştiricileri ilk etaplarda özellikle sinema alanında başarılı olmuş eserlerin, oyun uyarlamalarına yoğunlaşmışlardır. Matrix, X-men, Batman, Mafia ve Buz Devri gibi birçok örneği mevcuttur. Video oyunlarının 1990'lı yıllardan sonra gücü ve potansiyeli, üreticiler (Hollywood) tarafından kabul görünce video oyunlar bu sefer sinemaya uyarlanmaya başlamıştır. (Özellikle türsel uylaşıma dayanan Hollywood tarzı yapımlar) Tomb Raider, Slient Hill, Resident Evil, Max Payne, Hitman, Mortal

Kombat, Need For Speed gibi birçok video oyun, Hollywood stüdyoları tarafından sinemaya uyarlanmıştır. Yakın zamanlarda bu duruma oldukça sık rastlanmaktadır. Sony Entertainments tarafından geliştirilen Last of Us isimli hikâye tabanlı hayatta kalma oyunu yine Sony Pictures tarafından televizyon dizisi olarak uyarlaması olarak dijital medyaya servis edilecektir. Bunun gibi örnekler oldukça yaygınlaşmaya başlamıştır. Çünkü yapımcılar bu üretim biçimiyle eş zamanlı olarak ve çok daha geniş bir kitleye ulaşım sağlayabilmektedirler. Özellikle yakın dönemlerde Hollywood 'un neredeyse tüm dünyada kitlelerce hayranı olan süper kahraman filmleri bu multi medya üretim modelinin en somut halidir. Marvel 'ın 2008'de İnfinity Saga olarak adlandırılan sinema yapımları içerisinde farklı süper kahramanlara ait 30'u aşkın film mevcuttur. Bu mevcut filmlerinde içerisinde birçok farklı süper kahraman ve hikayesi bulunmaktadır. Yine 2008'den itibaren Marvel tarafından farklı oyun geliştirme stüdyolarına, farklı platform (mobil, pc, konsol) ve türde 70'i aşkın video oyun yaptırılmıştır. Aynı zamanda çizgi romanlar ve diziler ile bu süreçte oldukça fazla içerik kullanıcılara sunulmuştur. Neredeyse 7'den 70'e her kesimden insanlar bu içeriklere bir şekilde maruz kalmıştır. Üreticiler olası zararlarını bertaraf edebilecek farklı satış platformları ile varlığını bu şekilde sürdürmektedir.

Kültür endüstrisi üretimi olan bu içeriklerin pek çoğu, türsel olarak uylaşımsaldır. Yani uyarlanan içerikler Hollywood tür sineması adı altında sınıflandırılabilecek içerikledir. Bu durumun en temel sebebi ise stüdyo mantığında olup elde edilen karı en yükseğe taşımaktır. Farklı tüketici gruplarını dolaylı veya dolaysız bir şekilde tek bir noktaya çekmeye çalışmaktadırlar. Bu imkânı sağlayan en temel unsur ise anlatımsal olarak tür filmi mantığıdır. Anlatılar türsel olarak sınıflandırıldığı için hangi tüketici olursa olsun, anlatıyı yani neden sonuç ilişkilerini ve olay örgüsünü kolaylıkla takip edebilmektedir. Tür filmlerine dair kuramlar ve yaklaşımlar her ne kadar çeşitli olsa da ortak noktalardan birisi tür filmlerinin izleyici için kolay anlaşılan yapımlar olduğudur. Tür filmlerinin her kesimden izleyicinin kolay anlaşılabilmesini, Levi-Strauss'un mitlerle olan çalışmalarından esinlen Thomas Schatz, tür filmlerinin de dil ve mitler gibi birer metin olduğunu ve işlevsel bir iletişim kurabilmek amacıyla belirli bir kurallar bütünlüğü oluşturduğunu söylemektedir. Bunu ek olarak tür filmlerini birer ritüel olarak düşünür ve bu filmlerin, topluluğun anlayabileceği belirli temel kültürel çatışmalar etrafında oluştuğunu böylelikle en insanı duygulara hitap edeceğini ve toplumun her kesiminden kolay anlaşılabileceğini ifade eder (2003: 97-98). Schatz'ın ifadelerine benzer olan bir başka görüş ise Thomas Sobchack'den gelir. Sobchack ise film izlemeyi bir deneyim olarak ele almaktadır. Aristo'nun tragedya görüşlerine göre

tür filmlerinde olaylar ve olay örgüsü büyük oranda sabittir. Sobhack'e göre tür filmleri hayatın gerçeklerini yansıtmaktan çok diğer tür filmlerinin taklididir ve bu anlamda tür filmlerinde film boyunca neredeyse olayların akışı ve karakterlerin davranışları da sabit ve tahmin edilebilirdir. Karakterlerden çok yaşanan olaylar ilgi çekicidir. Film içerisindeki olayların daha hızlı anlaşılabilmesi için tür filmleri, filmlere dair bağlamlar ve ikonografik görseller oluşturur. Bu görseller ve bağlamlar, karakterlerin tavrı, duruşu, amacı, ekonomik durumu vb. gibi birçok anlatıyı dolaylı yoldan açıklamaktadır. Bu sayede izleyiciler filmi daha kısa sürede kavrayabilmektedir (2003: 107-114). Bu nedenle Hollywood tür filmleri mantığı ve ilerleyişi, video oyun sektöründe de benzer bir şekilde sürdürüldüğünü söylemek mümkündür. Karşılıklı olarak üretilen kimi yapımlarda orijinal yapımın, uyarlama versiyonu zaman zaman standartların altında kalmaktadır. (Doom, Slient Hill ve Mortal Kombat 'ın film yapımları gibi). Bu durumun farklı sebepleri bulunmaktadır. Örneğin film olarak uyarlanan Slient Hill'in konusu, hikayesi, karakterleri ve olay örgüsü, video oyununa göre büyük oranda değiştirilmiştir. Film, bu anlamda eleştirmenler ve seyirciler tarafından ortalama olarak değerlendirilmektedir. IMDb verilerine göre 235 bin oylamada "6.5" puan almıştır (IMDb, 2022). Bu durum filmlerin, video oyunu olarak uyarlanmasında da yaşanabilmektedir. Sinema veya video oyun sektöründe başarısızlığa uğramış (özellikle maddi olarak) yapımların karşılıklı uyarlamaları neredeyse hiç yoktur. Bu durumlar da gösteriyor ki üreticilerin bu çoklu multi medya ortamlarına servis ettikleri ürünler özgünlükten uzaklaşan ve kâr amacı taşıyan yapımlar haline geldiğidir. Popüler olan ve kar garantisi üretimler daha ön plana çıkmaktadır.

Bu üretim modelinin bir örneği olarak Batman filmleri ve oyunlarını açıklamak uygun düşecektir. Tim Burton'ın 1989 yapımı "Batman" filmlerine getirdiği estetik yaklaşımlar ve filmlerin gişe başarısı ile dikkat çekici yapımlar olmuştur. Aynı dönem içerisinde Tim Burton'ın Batman evrenine ait ve birbirleri ile doğrudan ilişkileri bulunan çok sayıda video oyun ve TV çizgi film serisi oluşturulmuştur. Tim Burton'un oluşturmuş olduğu "gotik" bakış açısı gelecek olan Batman filmlerinin ve oyunlarının da temelini oluşturmuştur (Barrett, 2020: 135-136). Christopher Nolan Warner Bross Stüdyoları'nda 2005 ve 2012 yılları arasında oldukça popüler olan 3 farklı Batman filmi çekmiştir. Filmin başarısı, Batman'e kazandırdığı vizyon ve video oyunları için referanslar bırakması ile süper kahraman filmlerine yeni bir anlayış kazandırmıştır. Nolan Batman'ı önceki çizgi roman ve ilk filmlerde göreceli olarak eksik olan Batman'in yeni adalet anlayışını ve duruşunu neredeyse herkese kabul ettirmiştir. Aynı dönem içerisinde geliştirilen video oyunlarında da Batman bu karakteristik özellikleri

korumuştur. Bu izleyicilerin ve oyuncuların, bütün bir yapı görmesi adına önemli bir yaklaşımdır. Nolan'ın oluşturduğu karakter çatışmaları, olay örgüleri, karakter gelişimleri video oyununa da benzer özellikler göstererek aktarılmıştır. Bu anlamda video oyunlar ve filmler maddi ve manevi olarak başarılı olmuştur (Barrett, 2020: 139). Elde edilen bu başarı ve popülerliği ile birlikte aynı yıllarda (2009-2016) Warner Bross Batman'ın video oyun uyarlamaları için Rocksteady stüdyoları ile anlaşmışlardır. Nolan'ın tekrar canlandırdığı Batman hayranlığı video oyun tarafında da oldukça başarılı bulunmuştur. Film ve video oyunlar arasında birbirini destekleyen karakterler ve olay örgüleri ile Batman'ın başarısını taçlandırmıştır. Özellikle ilk film olan Batman Başlıyor'da ve ilk video oyun olan Batman Arkham Asylum 'da Scarecrow ile olan mücadelesi birbirini destekleyen ve anlam bütünlüğü oluşturan sahneler olarak yer bulmuştur. Aynı zamanda Batman video oyunları bu dönemde mekanik ve oynanış anlamında da standartları belirleyen yapımlar olmuştur. Daha sonra geliştirilen farklı birçok oyunda Batman'ın kontrol, dövüş, açık dünya, bölüm tasarımı gibi teknik özellikler diğer oyunlarda görülmeye başlanmıştır.

Yine Warner Bross, Yüzüklerin Efendisi filminin devamı niteliğindeki Hobit filmlerini yayımlarken aynı dönemde Monolith Productions ile Yüzüklerin Efendisi evrenin de geçen ancak farklı bir hikaye anlatan, "Middle Earth: Shadow of Morder" oyunu için anlaşmışlardır. Göreceli olarak genel kitle tarafından bu oyunu pek benimsememiş olsa da Hobit filmlerinin etkisi ile birlikte oldukça iyi satış rakamlarına ulaşmıştır. 2017 yılına kadar sadece PlayStation platformunda "2,88" milyon, çeşitli dijital platformlarda ise yaklaşık 400 bin satış adedine ulaşmıştır (PlayStation Magazine, 2017). Warner Bronş çatısı altında yayınlandığı için oyunun teknik kısımları yine Batman oyunlarındakine benzemektedir. Türsel uylaşım ve multi üretim burada devam etmektedir.

Bu araştırmanın asıl konusu olan ''Mad Max" serisi için de durum aynı şekilde ilerlemektedir. Warner Bross tarafından 2015 yılında gösterime giren ''Mad Max: Furry Road" dan kısa bir süre sonra ise ''Mad Max" video oyunu piyasaya sürülmüştür. Sinema da elde ettiği başarıyı video oyun tarafında da sürdürmeyi hedeflemiştir. Mad Max ile ilgili inceleme ilerleyen bölümlerde detaylandırılacaktır.

1.8. Mad Max; Hollywood ve Video Oyun Yansımaları

Mad Max'in sinemada ilk gösterime girdiği 1979'dan bu yana oldukça önemli bir kitlesi bulunmaktadır. Takip eden 6 yıl içinde 2 devam filmi ile her ne kadar unutulmuş olsa da 2015 yılında Mad Max: Fury Road ile sinemaya geri dönmüştür. İlk filmlere

göre gelişen animasyon ve sinematik ekipmanlar ile birlikte 2015 yılının popüler ve başarılı filmlerinden olmuştur. Dağıtımcılığını üstlenen Warner Bross, Mad Max'in sinemadaki başarısını video oyun sektöründe de sürdürmek amacıyla ortak bir proje dahilinde Mad Max video oyununu da 2015 yılında piyasaya sürmüştür. Video oyun ve filmin aynı dönemde piyasaya çıkacağı önceden planlanmış bir durumdur. Bir film ve oyunun son haline kavuşması ortalama 2-3 yılı bulabilmektedir. Filmin ilk çekimleri 2012 yılında (Screenrant, 2022) video oyuna dair ilk görsel tanıtım ise 2013 yılında paylaşılmıştır (Pcgamer, 2022). Bu anlamda Mad Max video oyununun ve filmin gelişim süreci benzer tarihler içerisinde gerçekleştirilmiştir.

Mad Max gerek filmi gerekse oyunu olarak aynı atmosfere sahip eserler olarak karşımızı çıkmaktadır. İlk filmden başlayan hikâye devam eden iki filmle birlikte; yaşanan felaketi ve olayları açıklamaktadır. İlk filmde insanların evleri, arabaları, hala sahip oldukları yeşil alanları göstermektedir. Filmler ilerledikçe ve felaketin etkileri güçlendikçe insanların günümüz işleyişi ve doğasına dair referanslar azalmaktadır. Yeni bir düzenin kurulduğu görülmektedir. Asıl hikâye burada Max'in başına gelen çete savaşları, çeşitli topluluklara yardım etmesi veya bölgenin yetkilileri tarafından sürgün edilmesi değildir. Asıl hikayemiz arka planda olanlardır. Yani yaşanan post-apokaliptik distopyadır. İzleyiciye, hiç yaşamaya hazır olmadığı felaket senaryolarına karşı olası sonuçları aktarmaktadır. Mad Max'in hikayesi aslında ekranda gördüğümüz her şeydir. Suya muhtaç bir insan, bu felaket ortamında dahi elinde tüm yetkiyi bulunduran yöneticiler, geri dönüşü olmayan felaketler ve çok daha fazlası.

Mad Max Fury Road 'da ise bir iki cümle ile geçmiş filmlerde yaşanan olaylar açıklanmaktadır. "Su savaşları yaşandı ve artık petrol savaşları yaşıyoruz.'' "İnsanlık kendi kendine terör estirdi ve tüm bunlara robotik termonükleer çarpışma neden oldu ve yeryüzü bozuldu." Gibi ifadelerle önceki filmlerin ve yaşanan felaketin kısa bir özetini aktarmaktadır. Filmin önceki filmlerden daha sonra geçtiğini anlaşılmaktadır. Çünkü ilk filmlerde yeşil alan, modern şehirler yer alırken bu filmde insanlar doğal sığınaklarda avcı toplayıcı hayata geri dönmüşlerdir. Filmin kötü adamları ve baş düşmanları da her filmde farklılık göstermiştir. Her filmde anlatılan arka plan hikayesinde yeni hikayeler oluşturulmuştur bu hikayeler ise klasik Hollywood tür filmlerinki elementlerden oluşmaktadır. Ana karakterin belirli bir mücadelenin üstesinden gelerek ve mevcut olayı izleyiciyi de katharsise taşıyarak bir sona kavuşturmaktadır. Karakterlerle özdeşlemeye, katharsis yaşamaya ve yaratılan ortamın, atmosferin diegesisi; film boyunca gerçekçi hissettirmektedir. Bunun gerçekliği yaşatan en büyük etkenlerden birisi ise su ve petrol savaşlarının yaşanmasıdır. Bu durum günümüzde de oldukça tartışılan bir durumdur.

Petrol ve su savaşları hala günümüzde yaşanan çatışmaların en büyük sebeplerinden birisidir. Amerika'nın Irak'ı işgal etmesinin en büyük nedenlerinden birisi Irak'ın sahip olduğu petrol rezervlerine sahip olabilmek adınadır. Aynı zamanda filmde ve oyunda insanların birlikte yani kuralları olan toplumsal bir düzende var olabilmesini mümkün kılan bir devlet anlayışı da bulunmamaktadır. Filmdeki temel yaşan döngüsünü devam ettiren petrol ve su, güç sahibi kişilerin elindedir. Bu durumda insanlığı ve topluluğu yönetenler tüm gücü elinde bulundurmaktadır. Mad Max Fury Road'ın açılış sekansında bu durum oldukça açık bir şekilde gösterilmiştir. Su kaynaklarına sahip olan ve bölgenin tüm yetkisini elinde tutan Ölümsüz Joe insanlara kısıtlı bir miktar su vermektedir. İnsanlar güç karşısında pek bir şey yapamaz ve yaşamın gerektirdiği gibi hayatta kalabilmek adına su ve petrol için canları pahasına savaş vermektedir. Bu bağlamda ele aldığımızda Mad Max'de yaşanan krizler çok uzak bir geleceği yansıtmamaktadır. Bu felaketler oldukça yakındır ve bazı felaketeler günümüzde gözle görülür bir şekilde hissedilebilmektedir…

Mad Max'de yaşanan felaketler ve doğanın tahribi sonucunda hayatta kalan insanlar başıboş bir durumda yaşamaktadır. Otoritesizlik ve kuralsızlık ile insanlar hayatta kalmak adına her şeyi göze almaktadırlar. Bu durumda insanların arasında bir savaş ve çatışma durumu oluşmaktadır. Herkes birbirine karşı potansiyel bir tehdittir. Max'in savaş oğlanları ile olan mücadelesi, Furiosa'nın Ölümsüz Joe'ya karşı olan mücadelesi, yaşayan diğer toplulukların birbirine karşı mücadelesi bu tehdit ortamını açıklamaktadır. İnsanların kendisinden başka güvenebileceği bir kişi veya kurum yoktur. Fakat Ölümsüz Joe'nun altındaki savaş oğlanları kısmı bir otoritenin altında yer almaktadırlar. İnandıkları uğurda ölümü göze almışlardır ve ölüm onlara inançları gereği cenneti yani Valhala'yı getirecektir. Bu durumda belirli bir ortak amaç dahilinde olmak birlikteliği getirmektedir ve Ölümsüz Joe gücü eline alabilmek için bir fırsat yaratmaktadır. Oluşturduğu bu otorite sayesinde insanları kontrol edebilmektedir. Mad Max ve diğer distopya filmlerinde de görüldüğü üzere amaç yaşanabilecek felaketlerin, kötülüklerin farkına varılabilmesi ve bu yanlışlara olası çözüm senaryoları oluşturmaktır.

Mad Max Fury Road ve Mad Max video oyununda oluşturulan distopik oluşumlar her iki yapımda da oldukça benzer şekildedir. Video oyun olan Mad Max halihazırda var olan bir distopik evrene göre kendi oluşumunu gerçekleştirmektedir. Fakat film ve video oyunun doğrudan bir ilişkisinden bahsetmek oldukça güçtür. Her iki yapımda birbiri içerisinde hem benzer hem de ayrıdır. Video oyunun yönetmeni olan Frank Rooke'de (2015) genel olarak filmle aynı evrende geçmesine rağmen; karakterleri,

olayları farklı ve bağımsız bir oyun oluşturduklarını ifade etmektedir. Video oyun içerisine filmden bağımsız farklı olaylar, ögeler ve durumlar eklenmiştir. Bunun en temel nedeni ise Mad Max'in açık dünya bir oyun yapısına sahip olmasıdır. Filmde görülen sahnelerde çevrede çölden başka hiçbir şey yoktur ve insanlar belli başlı bölgelerde yaşamaktadır. Video oyunda ortamın gerçekçi ve oyuncuyu oyunda tutması için farklı şekilde dizayn edilmiştir. Video oyunda yapılacak, birçok farklı etkinlik ve yan görev bulunmaktadır. Bunun amacı ise oldukça kısıtlı bir dünyası olan Mad Max ' de oyuncuya keşfedilecek bir dünyaya oluşturulmak istenmiştir. Sadece hikâye odaklı bir anlatısı olsa çevrede dolaşmak oldukça sıkıcı hale gelecektir. Bu yüzden çeşitli yan görevler, karakter ve ekipman geliştirmeleri, düşman kampların ele geçirilmesi, kaynak (karakteri ve ekipmanları geliştirmeye yönelik gereksinimler) toplama, evrene dair ip uçları gibi birçok etkinlik bulunmaktadır. Bu açıdan film ve oyunun ilerleyiş yapısı birbirinden farklıdır. Filmde olaylar lineer bir şekilde ilerlerken video oyunda ise ilerleyiş tamamen oyuncuya bırakılmıştır. İster ana görev yani oyunun asıl hikayesini devam ettirebilir isterse de çeşitli etkinliklerle dünyayı tanıyabilir ve oyun içerisinde kendisini geliştirebilmektedir. Video oyun içerisinde karakter gelişimi belirli bir zaman sonra tekrara düşmesi yani yapılan bir etkinliği sürekli ve aynı şekilde olması bir zaman sonra oyunu sıkıcı bir hale taşıyabilmektedir. Hatta hikâyenin ilerleyebilmesi yani ana görevi devam ettirebilmek için açık dünyada yapılması istenen zorunlu görevler bulunmaktadır. Bu da oyunun ilerleyişi için olumsuz bir durum olarak değerlendirebilmektedir. Video oyun ve filmi ayıran en büyük etken olan etkileşim ve bağımsızlık hissini körelmektedir. Filmde izleyici olayları kurgulanmış akışa göre izlemekle mecburdur fakat video oyunlarda oyuncu gidişatını kendisi belirleyebilmektedir. Video oyunun ana senaryoyu devam ettirebilmek adına zorunlu açık dünya görev yapısı video oyunun bağımsız ve etkileşim isteğini zorunlu hale getirdiği için yanlış ve zayıf bir tercih olarak değerlendirebilir. Bu video oyunlarının oynanış süresini uzatmak için zaman zaman kullanılan bir yöntemdir. Ana hikayesi ortalama 5-6 saat sürecekken bu şekilde oyunun oynanış süresi 10-15 saate kadar uzatılmaktadır. 2017 yılında çıkış yapan "Assassinn's Creed: Origins" oyununda da buna benzer bir yöntem kullanılmıştır fakat oyuncu kitlesinden gelen yoğun eleştiriler nedeniyle devam oyunlarında bu zorunlu yapı kaldırılmıştır.

1.9. Mad Max: Evrenleri ve Dünyaları

Her iki yapımda aynı evren ve dünyada geçse de birbirlerinden oldukça farklıdır. İlk üç film birbirinin devamı niteliğinde olduğu için felaketin getirdiği yıkım her filmde artmaktadır. Fakat Mad Max Fury Road 'da ise dünya mevcut felaketin son

raddesindedir. Çevrede insan dışında yaşayan pek canlı kalmamıştır. Video oyunun ise filmlerin devamı mı öncesi mi olduğu net bir şekilde belirtilmemiştir fakat oyun içerisinde toplanan notlar ve fotoğraflardan anlaşıldığı kadarıyla tüm filmlerden daha sonraki bir dönemi işaret etmektedir. Max'in oyuncu tarafından oyun içerisinde bulduğu bir pazar tezgâhı ve çeşitli hayvan fotoğraflarına olan yorumu sayesinde Fury Road filminden de ileri bir döneme işarete etmektedir.

Şekil 1. Mad Max video oyunu oyun içi ekran görüntüsü (Rooke, Mad Max: 2015a).

Filmde mekân olarak pek farklı lokasyonlar görülmemektedir. Ölümsüz Joe'nun yaşadığı vadi ve iç mekanları, yolculuk sırasında görülen çorak araziler, Furiosa ve kadınların gitmeyi planladıkları Yeşil Vadi haricinde farklı bir mekân görülmemektedir. Post-apokaliptik bir tür filmi olarak bu evrende izleyicinin beklentisi belirli sınırlar içerisinde oluşmaktadır. İzleyici bu anlamda neyi izleyeceğini büyük oranda bilmektedir. Çünkü Sobchack'ın da ifade ettiği gibi; tür filmleri önceden belirlenmiş bir yapı içerisinde ve hemen göze çarpan özellikleri bulunmaktadır. Belirgin ikonları ile hemen fark edilebilir. İzleyicinin türe hâkim olması o filmden keyif alamayacağı anlamına gelmez. Seyircinin tür filmden beklentisi belirlidir ve izleyeceği film de büyük oranda beklentilerine karşılık gelecektir (Sobchack, 2003: 113). Türsel uylaşım gereği ve önceki filmlerden gelen anlatı ile birlikte sınırlı mekanların varlığı kabul edilmektedir. Fakat video oyununda mekân çeşitliliği oldukça fazladır. Hatta oyunun dünyasını ön plana çıkarmak adına bulunulan bölgeyi kurumuş bir deniz yatağı olarak oluşturmuşlardır. Yıkılmış köprüler, batık gemiler, konteynerler insanlar için sığınık olmuştur. Bunun yanı sıra oyundaki harita toplam 5 farklı yönetim bölgesinden oluşan oldukça geniş bir haritadır. Filme oranla haritanın bu büyüklükte olmasının temel nedeni ise video oyununun açık dünya olarak dizayn edilmesidir. Her bölgenin dinamikleri ve senaryoyu ilerletmek için yapılması gereken farklı etkinlikler bulunmaktadır. Böylelikle filme göre etkileşim unsuru daha ön plana çıkmaktadır.

Oyuncu istediği görev sırasını takip edebilmektedir ya da istediği kadar açık dünyada gezerek oyun içinde ki olayları ve felaketin nasıl oluştuğuna dair doğrudan anlatılmayan bilgileri keşfedebilmektedir. Bölgenin güçlü liderlerine ait kaleleri ve iç mekanlarını, farklı toplulukların sığınaklarını, modern yaşamdan kalan harabeleri ve doğası ile filmden ayrılmaktadır.

Şekil 2. Mad Max video oyunu bir ekran görüntüsü (Rooke, Mad Max: 2015b).

İlk Filmler Avustralya'da çekilmiş ve arabaların sürüş koltukları sağda yer almaktadır. Fakat Mad Max Fury Road 'da ise sürücü koltuğu solda yer alırken Mad Max Video oyununda sürüş koltuğu yine sağda yer almaktadır. Bu durumda filmin ve oyunun farklı zamanlara belki de farklı zamanda farklı yerde geçtiklerinin bir ifadesi olarak okunabilmektedir. Video oyunun önceki filmlere bir göndermesi olarak de değerlendirilebilmektedir.

Filmde araba kullanımı çöl ortamına rağmen hızlı ve akıcıdır. Arabaların çeşitliliği, akrobatik hareketleri, ekipmanları oldukça farklı ve geniştir. Fakat video oyunda ise özellikle temel anlatı yapısını araba ve araba geliştirme mekanikleri üzerine kurulu olan bir oyunda araba sürüş mekanikleri ve dinamikleri zaman zaman oyuncuyu zorlayabilmektedir. (Farklı sürüş mekanikleri bulunan video oyunlarına göre) Çünkü oyun içerisinde arabayı oyuncu bir süreç içerisinde geliştirmektedir. Bu süreç boyunca arabanın ilk kullanımı oyunun sonlarına doğru olan kullanıma kıyasla zorlayıcı olabilmektedir. Uygun araç ekipmanlarını tedarik etmek bu anlamda oyun içerisinde önem kazanmaktadır. Filmdeki aksiyon sahnelerine benzer sekansları yaşamak oyunda oldukça zorlayıcı olabilmektedir. Bunun iki temel nedeni vardır: Arabanın o mücadeleyi kaldıracak yeterliliği olmaması (Oyun içerisinde aynı zamanda kullanılan araç çeşitli şekillerde modifiye edilmektedir. Motoru, zırhı, tekerlekleri, kullandığı silahlar vb. her bölgenin düşman popülasyonu farklı olduğu için kimi bölgelerde araç geliştirilmediği

takdirde o mücadeleyi kazanmak oldukça zorlaşmaktadır.) ve kullanılan oyun fizik motorunun araç sürmek için elverişli olmamasıdır. (Her oyun geliştirilirken bir fizik motoru dahilinde geliştirilmektedir. Fizik motorundan kasıt oyun içerisindeki tüm objelerin hareketlerini belirleyen sanal bir fiziksel simülasyon tasarımıdır. Piyasada oldukça farklı fizik motorları bulunmaktadır. Bunların her birinin farklı oyunlara göre kullanım kolaylıkları bulunmaktadır. Max Mad ise Avalanche Stüdyolarının geliştirdiği Apex Engine fizik motorunu kullanmaktadır. Unreal Engine, Hovok, Frostbite gibi farklı oyun motorları bulunmaktadır.) Filmde araç aksiyonları akıcı ve görsel olarak etkileyici iken video oyunda kısmen zorlayıcı olması oyunun akıcı aksiyonunun kopmasına neden olabilmektedir.

Film ve video oyunda aynı olan tek karakter Max'dir. Max'in ailesini kurtaramamasının psikolojik travmalarını film boyunca görmekteyizdir fakat video oyunda bu durum çok kısa bir şekilde görülmektedir. Her iki yapımda da Max sadece kendisini düşünen acımazsız ve soğuk birisidir ama filmdeki Max'in davranışları, düşünceleri ve kısmi de olsa karakter dönüşümü onun gerçek bir kişiliğinin olduğunu hissettirmektedir. Filmde çok fazla diyaloğu olmamasına rağmen jest ve mimikleri ile kendisini etkili bir şekilde ifade edebilmektedir. Tom Hardy'nin oyunculuğu ile Max oldukça inandırıcı bir karakter konumunu gelmektedir. Fakat video oyunda ise Max karakter özelliklerini korumasına rağmen oldukça yüzeysel bir konumdadır. Max'in video oyun nedeniyle jest ve mimikleri filmdeki kadar etkili değildir. Bu eksiği gidermek adına söylemlerine ve hareketlerine de revizyon sağlanmamıştır. Video oyunda Max; donuk, olayları sadece izleyen, diyaloğa girdiği insanlarla zoraki konuşan yapısı ile filme göre oldukça sığ kalmıştır. Olaylara karşı pek fikri olmayan, sorulara evet-hayır cevapları üzerinden karşılık vermektedir. Karakterin bu şekilde oluşturulmasının nedeni olarak Max'in davranışlarını yöneten oyuncunun tutum ve davranışlarını ön plana çıkarmak olduğu düşünülebilir. Fakat bu oyuncunun karakterle özdeşleşmesini olumsuz yönde etkileyen bir durum olarak görülmektedir. Max'in bu yüzeysel tasavvuru oyuncuyu oyundan koparabilmektedir.

Şekil 3. Max'in oyun içerişindeki özelleştirme menüsü (Rooke, Mad Max: 2015c)

Filmde ve oyundaki yardımcı karakterler ise birbirlerinden tamamen farklıdır. Filmde; Furiosa, savaş çocuğu Nux, Ölümsüz Joe, The People Eater (Petrol çiftliği yöneticisi), The Bullet Farmer (Mermi çiftliği yöneticisi), Furiosa'nın kaçırdığı kadınlar ve Yeşil Vadi'li kadınlar, ön plana çıkmaktadır. Filmde her karakterin kendine özel amaç ve gayeleri bulunmaktadır. Filmin olay örgüsü ve distopik yapısı gereği karakterler zaman zaman birbirine tehdit oluşturabilmektedir. Furiosa ve kadınlar, Ölümsüz Joe tarafından yaşamış oldukları despot, militarist ve erkek egemen yönetimden kaçmaya çalışmaktadırlar. Ölümsüz Joe ise kadınları varlığını sürdürebilmek amacıyla damızlık olarak kullanmaktadır. Bu kadınlar onun "malıdır", filmde bunu kadınlara yerleştirilen ve genital bölgelerini kısıtlayan koruyucu kilitleri kırarak, kadının özgürlüğünü simgesel olarak yansıtmaktadırlar. Nux'un da Ölümsüz Joe tarafından işe yaramaz olarak görülmesi karakter dönüşümünün başlangıcını oluşturmaktadır. Bu andan itibaren Nux, Furiosa ve Max'e yardım etmeye başlamaktadır. Daha sonra toplumsal distopik anlatılarda olduğu gibi içinde bulunduğu durumu sorgular ve bulunduğu yapının karşıtı tavırlar sergiler. Furiosa ve Nux'un bu davranışları Ölümsüz Joe tarafından ihanet ve isyancılıkla suçlanmaktadır. Distopik anlatılarda, aydınlanma yaşayan kişiler isyan ve ihanet ile suçlanmaktadır. Video oyunda ise filme göre oldukça fazla yan karakter bulunmaktadır. Chumbucket, Max'in tesadüfen karşılaştığı bir karakterdir. Araç üretiminde oldukça becerili olup Max ile birlikte kendisine tanrılar tarafından bahşedilen bir görevle Magnum Opus isimli aracı yapmaya çalışmaktadır. Max ile birlikte ortak hareket etmektedirler. Kalelerini sığınak olarak kullandığımız bölge liderleri olan Jeet, Gutgash, Pink Eye, Deep Friah, oyun içerisinde Max'e barınması için izin verirler ve karşılığında Max 'den bazı taleplerde bulunurlar. Oyunun baş düşmanı Scabrous Scrotus ve onun yardımcısı Stank Gum her

iki karakterle de oyunun sonlarına doğru görülmektedir. Hikâyenin Mad Max Fury Road'daki Furiosa ile benzerlik taşıyan kadın karakteri Hope ve kızı Glory ilk kez yan görevde görülmektedirler fakat hikâyenin sonlarına doğru ana hikâye içerisinde yer almaktadırlar. Crow Dazzle ve Outcrier oyun içerisinde hem ana görev hem yan görevlerde araba yarışları düzenleyen ve hikâyenin gidişatına etki eden karakterler olarak gözükmektedirler. Griffa ise Max'in oyun içerisinde kendini geliştirebileceği özellikleri edinebilmesinde ona yardımcı olmaktadır. Oyun içerisinde mistik ve esrarengiz bir şekilde yer almaktadır. Rol yapma video oyunlarında oldukça sık kullanılan karakter geliştirme süreci Griffa ile birlikte gerçekleştirilmektedir.

Şekil 4. Soldan Sağa: Chumbucket, Gutgash, Jett, Hope, Pink Eye, Scrotus, Stunk Gam, Griffa (Rooke, Mad Max: 2015d).

1.10. Mad Max Hikaye Anlatıları

Mad Max hem oyununun hem de Mad Max Fury Road filminin anlattığı hikâye, arka planda yaşanan post apokaliptik olayların gölgesinde kalmaktadır. Her iki yapımın da hikayesi oldukça sıradan ve düz bir olaydır fakat içinde bulunulan ortamın post apokaliptik ve distopik yapısı sayesinde önem kazanmaktadır. Fury Road'ın hikayesi, Furiosa'nın Ölümsüz Joe'nun sahip olduğu kadınları ondan kaçırıp Yeşil Vadi adındaki güvenli kadın bölgesine yerleştirmesi için kaçırması ve karşı çıktığı Ölümsüz Joe'yu alt edip insanlara huzur ve güvenlik ortamını oluşturabilmesidir. Max bu olayda şans eseri orada bulunmaktadır. Hiç istemediği bir olaya, esir alınması nedeniyle karışmakta ve kısmı karakter dönüşümleri sayesinde Furiosa ve diğerlerine yardım etme gerekliliği oluşmaktadır. Tür filmlerinin yapısında olan yani ana karakterin isteyerek veya istemeyerek olay için kilit rol almasını ele almaktadır.

Mad Max video oyunun hikayesi ise Max'in Scrotus tarafından aracına el konulur ve çölün ortasında ölüme terk edilir. Tesadüfen tanıştığı Chumbucket ile birlikte ortak hareket ederek yeni bir araç yapımı ve Scrotus'dan intikam almak üzerine kuruludur. Oyunun son üç ana görevi boyunca tek amaç yeni bir araç oluşturmak üzerinedir. Ana görev yapısına bir anda giren Hope ve kızı Glory, Max için geçmişini hatırlatmaktadır. Onları kurtarmak için tüm riskleri göze almaktadır. Glory ve Hope, Scrotus tarafından öldürülünce oyunun son görevi yani Scrotus'dan intikam almak için Max karşı saldırı başlatmaktadır. Scrotus'u öldürmek uğruna yapmış oldukları Magnum Opus isimli aracı ve Chumbucket'ı kaybetmeyi dahi göze almaktadır. Max'in oyun boyunca elde ettiği tüm birikim insani duygularına yenik düşerek bir anda her şeyini tekrar kaybetmektedir. Filmlerde olduğu gibi Max burada da yalnızlığa mahkûmdur. Mevcut hayatı başarısızlıklarla dolu çölün ortasında yalnız bir kovboy misali hayatına devam etmesi gerekmektedir. Oyunda filmlerin tümüne dair referanslar ve göndermeler mevcuttur. Bu nedenle oyunun olayları ve hikayesi bütün evreni kapsamaya çalışmaktadır. Oyun içerisinde can barını (Karakterin sağlık göstergesi) tamamlamak için köpek mamaları yenilebilmektedir ve bu Mad Max Road Warrior filmindeki ambalajı ile oyuna birebir aktarılmıştır. Yine 2. Film olan Road Warrior 'da Max'e eşlik eden köpek, video oyunda da görülmektedir ve yan görevlerde Max'e yardımcı olmaktadır. Fury Road 'da Max, yaralı bir savaş oğlanına kan vermesi için tutsak edilmiştir. Fakat video oyunda bu ters bir gönderme olarak yer almaktadır. Max'in Stank Gum ve Scrotus ile ilk mücadelesinden sonra yaralanmaktadır. Hope, Max'i doktora götürmektedir ve doktor da ona Scrotus tarafından işe yaramaz olarak görülen bir savaş oğlanından kan nakli yapmaktadır. Max daha sonra Scrotus 'un yerini öğrenebilmek için kanını veren savaş oğlanına gider ve yerini öğrenir. Bu durum da Fury Road'daki Nux'un varlığına bir gönderme olarak görülmektedir.

Filmin müzik ve ses kullanımı, oyunun kullanımına kıyasla niteliksel ve niceliksel olarak ön plandadır. Çünkü, film içerisinde yer alan 4/4'lük ritim kalıpları özellikle aksiyon sekanslarında, yaratılan heyecanı körüklemektedir. Filmin müziklerini birçok Hollywood filminin de bestecisi olan Junkie XL yapmıştır. Kendisi de müziklerin Mad Max evreninin rengi olan paslı metalleri yansıtacak bir ses kompozisyonu oluşturmak istediğini belirmiştir (Junkie XL, 2015). Konvoy takip sahnelerinde özellikle dikkat çeken bir müzik arabası yer almaktadır. Üstünde gitar çalan kişi "Iota" adıyla bilinen Avustralyalı müzisyen Sean Hape'dir. Bu sahnelerde kullanlan metal müzik sesleri için ortamın post apokaliptik atmosferi ve insanların "manyaklık" denilebilecek davranışlarını güçlendirmektedir. Video oyunda ise müzikler filme göre geri planda

kalmaktadır. Filmdeki gibi atmosferi güçlendirme etkisi zayıf görülmektedir. Kamplar içeresinde yer alan "War Crier" (Savaş Tellalı) düşman tipleri, diğer düşmanları ritmik müziklerle güçlendirmekte ve oyuncuya karşı ekstra bir mücadele oluşturmaktadır. Bu kullanımı ile filmdeki gitar çalan karakterle kısmi benzerlik göstermektedir.

Film içerisinde konuşmalar, diyaloglar, jest ve mimikler her karakterin kendine has özelliklerini ortaya çıkartmaktadır. Her ne kadar film içerisinde çok fazla diyalog olmasa da karakterlerin iç dünyalarını yansıtan detaylar barındırmaktadır. Genel olarak olayların bütünselliği etrafında karakterlerin iletişim halleri devam etmektedir. Fakat video oyun içerisinde konuşmaları ile öne çıkan karakter Chumbucket 'tır; oyun içerisinde Max'e çevredeki olayları, ilişkileri vb. sürekli açıklamakta ve kendi kutsal amacı olan Magnum Opus'u üretmenin ilahi bir güç olduğunu sürekli açıklamaktadır. Çevredeki olaylara verdiği tepkiler ve yorumlar karakterini açık bir şekilde ortaya koymaktadır. Max'in diyalogları ise oldukça pasif kalmaktadır. Görev başlangıçlarındaki ara sahnelerde, karşısındaki karakteri sadece dinleyen "belki, olabilir, yapabilirim" vb. ifadelerle kendisini açıklamaktadır. Bu da oyuncunun kendi oyun gidişatını yönetebilmesi yani Max ile daha özleşmesine yönelik bir tercih olarak görülmektedir. Bu pasif durum kimi zaman olaylara oldukça tepkisiz kalan bir Max karakteri oluşturmaktadır. Ana görevlerin bir çoğun ve yan görevlerde ise diyaloglar post-apokaliptik ortamı güçlendiren görevlerdir. Görevlerin gene yapısı; eksik olan bir parçayı bulmak, çeşitli yükseltmeler için hurda tedarik etmek, çeşitli yiyecek kaynaklarını kale yöneticileri için toplamak, düşman kamplarını yok etmek gibi görevlerdir. Bu görev yapıları kendisini bir zaman sonra kendisini çok tekrar etmeye başlaması oyunun atmosferini olumsuz yönde etkilemektedir. Burada yaşanan diyalogların büyük bir çoğunluğu ise oldukça basit istekleri ifade etmektedir. Kısacası filme göre yan karakterler sıradan ve sadece oyuncuyu oyunda tutmak adına Max 'e ihtiyaçlarını temin ettirmektedirler.

Filmin kurgu kullanımı aksiyon sahnelerinde hızlı cut kurgu ile tempo kazanmaktadır. Özellikle konvoy takip sekanslarındaki çarpışmalar ve dövüş sahneleri esnasında kullanılması sahnelerin akıcılığını arttırmaktadır. Bu sahnelerde kullanılan diğer teknik ise slow motiondur. Büyük çarpışmalar ve patlamalarda slow motion kurgu ve geniş kamera açıları sahnenin dinamiğini arttırmaktadır. Video oyunda TPS kamera açısı gereği genel bir sahne dizaynı görülmektedir. Fakat video oyunda sinemadaki gibi bir kurgu anlayışı olmadığı için sahnelerin kurgusu oyuncunun serbest kullanım imkanı olduğu kamera açılarına bağlıdır. Sahnelerin bir nevi akışını ve kurgusunu oyuncu o an belirlemektedir. Video oyunda konvoy takip sahnelerinde tüm araçları arka plandan

görülmektedir. Oyuncu isterse bu planı serbest kamera açıları dahilinde istediği konuma alabilmektedir. Bu sayede oyuncu filme göre görmeyi istediği bir aksiyon sahnesi yaratabilmektedir. Yine video oyunda slow motion tekniği oldukça sık kullanılmaktadır. Dövüş sahnelerinde ve araç patlamalarında slow motion, kameranın hafif titremesi ve ekrana gelen kırılma ve duman efektleri ile birlikte sahnelerin temposu arttırılmaktadır.

1.11. Mad Max ve Katharsis

Fury Road ’da izleyicinin katharsis yaşayabilmesi için oldukça fazla karakter ve durum bulunmaktadır. Nux’un gerçeği ve doğruyu kabullenip Ölümsüz Joe’ya karşı gelmesi, Furiosa’nın kadınların özgürlüğü adına kaçışı, ki zaten filmde Ölümsüz Joe’yu da öldüren Furiosa ’dır asıl özdeşleşme istenilen karakter bu nedenle Furiosa ‘dır. Max’in tüm aksiyon sahnelerinde öne çıkması ve fikrini değiştirmesi sayesinde kazanılan zafer bunların hepsi tür filmlerinde yaşanan özdeşle yani katharsise hizmet etmektedir. Video oyunda ise Max’in pasif yapısı aslında oyuncuyu Max ’den biraz daha öne çıkartmak ve hatta Max ’le özdeşleşmek yerine direkt oyuncunun kendisini Max olarak hissedebilmesini sağlamak amacıyla oluşturulmaktadır. Bu açıdan TPS kamera açısı bilinçli bir tercih olmaktadır. Video oyunda senaryodan kaynaklı katharsis oyunun genel ilerleyişine göre daha az oluşmaktadır. Oyunda harita içersin de rastgele yaşanan aksiyonlar, keşfedilen detayalar, karakterin gelişimi ve özellikle dövüş mekanikleri ile özdeşleşme etkileri görülmektedir. Yani oyun içerisindeki herhangi bir andan bile özdeşleme yaşanabilmektedir. Socrotus’un ölümü ve alınan intikamla birlikte oyun içerisindeki yaşanan tüm özdeşleşmeler bir bütün olarak oyuncu da yer edinmektedir.

2. OYUN KAVRAMI

Oyun, tarih boyuncu insanlığın fiziksel, kültürel, bireysel, ahlaki vb. birçok konuda gelişimine doğrudan katkı sağlamıştır. İnsanın içgüdüsel bir davranışı olarak yer edinmektedir. Fakat henüz tam olarak insanların neden ve niçin oyun oynadığına dair kapsayıcı bir cevap bulunamamıştır. İnsanın bebekliğinden itibaren ilk davranışları dahi oyun ile ilişkilendirilmektedir. Her ne kadar oyun çocuk işi veya çocuklarla bağdaştırılsa da bu yaklaşım doğru değildir. İnsan hayatı boyunca sürekli oyun oynamaktadır. Bu nedenle insan sürekli bir oyun ve oyun döngüsü içinde bulunmaktadır. Bu döngü ise nesiller boyunca sürekli aktarılmaktadır. İlk zaman insanlarının doğayı taklit edip, kendilerini doğaya karşı korumaları bile oyun kavramı ile bağdaştırılmaktadır. Çünkü ilk insanların bu davranışları günümüz oyun anlayışınız temellerini oluşturmuştur. "İlk insanlar iletişim kurabilmek için; çevresinde gördüklerini taklit etmişlerdir ve yaptıkları hareketlerle farkında olmadan oyunu oluşturmuşlardır. Av sahnelerinin tasvirlerini birbirlerine taklit ederek göstermişlerdir. Bu davranışlar zamanla bilinçli bir eylem olarak yapılmış ve dini törenlere dönüşüp kültürel ve sosyal anlam kazanmıştır. Bu taklit ve dini törenlerin kuşaklar boyu taşınması özellikle çocuklar tarafından yetişkinliğe erişme isteği ile birlikte bugünkü oyunları oluşturmuşlardır" (MEGEP, 2014: 5-6). Bu sebeple insanlık tarihi boyunca dünyanın her yerinde, her döneminde oyunlar oynanmıştır ve insanlık var olduğu sürece oynanacaktır. Bu sayede bireyler içinde bulundukları kültürel yapının aktarılmasında oyunlar etkili bir şekilde kullanılmaktadır. Eski döneme ait görsel kaynakların yanı sıra yazılı kaynaklarda tarihin çeşitli dönemlerindeki oynanan oyunlara dair kanıtlar bulundurmaktadır. Metin And' ın Oyun ve Bügü Türk Kültüründe Oyun Kavramı kitabında da bu durumu şöyle açıklamaktadır. "Homeros'un Truva Savaşı'nı konu alan İlyeda ve Odesa' da Aşil ve Ajax'ın oynadıkları oyunları anlatmaktadır. Platon, Pliny, Seneca ve Ksenefon da eski çağların oyunları hakkında çeşitli bilgiler anlatmışlardır" (And, 2012: 43). Ayrıca tarih boyunca çeşitli medeniyetlere ait birçok eşya, oyun ve oyuncak malzemeleri çeşitli kazılarda bulunmuştur.

Oyun kelime anlamı olarak bakıldığında çok farklı durumlar için kullanılmaktadır. Türkçe 'de oyun oynamak, tiyatro gösterisi, halk dansı, spor vb. anlamları oldukça yaygın kullanılmaktadır. İngilizce 'de de benzer bir durum bulunmaktadır. Play, to play, game gibi farklı kullanımları bulunmaktadır. Diğer dünya dillerinde de benzer durumlar

görülmektedir. Kelimeyi anlamını kazandıran içinde bulunduğu bağlamdır. Tarih boyunca birçok farklı düşünür oyun için çeşitli tanımlar ortaya koymaya çalışmıştır.

- Platon, çocuk eğitiminin iki boyutlu olmasını yani ruhsal ve bedensel eğitimin ayrı olmasını önermiştir ve bedensel gelişim için özellikle çocuklarda oyun oynayarak büyümemenin önemini vurgulamıştır.
- Aristotales ise çocuğun ilk yaşlarında masal, hikâye ve taklit içerikleri oyunlar oynamasını önermiştir.
- Çiçero, eğitimin oyunla ile birlikte etkili şekilde verilebileceğini düşünmüştür ve çocuk gelişimi sırasında çocuğa uygun olarak oyun içeresinde ve oyun ekseninde eğitimin verilmesini savunmuştur.
- İmam Gazali de oyunun çocuk eğitiminde önemli olduğunu belirtmiştir ve oyunun çocukları dinlendirdiğini ve öğrenme kapasitelerini geliştirip öğrenme sürecini hızlandırdığını ifade etmiştir.
- Montaigne ise çocukların asıl uğraşının oyunlar olduğunu ve çocuk eğitiminde ayrılmaz bir unsur olduğunu belirmiştir. Oyunlarda kazanılan deneyimlerin geçici olmadığını ve hayata hazırlayıcı işlevleri olduğunun altını çizmiştir.
- J. Locke ise çocuklar için derslerin daha ilgi çekici ve anlaşılır olabilmesi adına çocukların oyuna dair davranışlarından faydalanılması gerektiğini belirtmiştir. Her çocuğun içgüdüsel davranış biçimi olarak oyun ve eğitimin birlikteliğini savunmuştur.
- Alman eğitim bilimci olan F. Fröbel ise ruhsal duygu ile akıl arasında oyunu bir yol bulucu olarak tanımlamıştır. Oyun birleştirici bir unsur olarak çocuğun ruhsal ve zihinsel gelişimine katkı sağladığını ifade etmemektedir. Oyun çocukların en önemli işidir ve oyunda edinilen bilginin kalıcı olarak saklanacağını ifade etmiştir (Türkoğlu, 2016: 20-23).

Oyun kavramı için kesin bir tanım bulunmasa da ortak olan görüş, düşünce insan yaşamı ve gelişimi için oldukça önemli olduğudur. İnsan çocukluk hali boyunca gerekli olan bilgi ve becerileri çeşitli oyunlardan öğrenmektedir. Oyunların kurallı yapısı ve davranış biçimleri toplumsal kuralları anlamada ve kavramada etkili olmaktadır. Çocukların eğitiminin oyun ile birleşmesi öğrenim sürecini hızlandırmakta ve öğretim sürecinin sıkıcı yanını ortadan kaldırmaktadır. Çocukların oyuna olan ilgilerini eğitimle birleştirmek gelecek hayatlarındaki tutum ve davranışlarını etkileyeceğinden her bir çocuğun oyunla büyümesi gerekmektedir. Küçük yaşta kazanılan bilgi ve beceriler yetişkin hayatlarında karşılaşacağı problemlerin üstesinden gelmesi için kolaylıklar oluşturmaktadır.

Oyun ve oyuna olan yönelim literatürde genel itibari ile çocuk gelişimi, psikoloji ve sosyoloji kuramları ile açıklanmaya çalışılmaktadır. Oyuna dair kuramlar iki ana çatı altında toplanmaktadır. Klasik ve modern kuramlar olarak ayrılmaktadır.

Klasik oyun kuramlarına bakacak olursak;

- Fazla Enerji Kuramı: Friedrich Schiller ve Herbert Spencer tarafından geliştirilmiştir. Kurama göre; oyun, vücut için gerekli olan enerji üretildikten sonra artan enerji miktarı oyun oynanarak atılmaktadır. Bu da vücudun sağlığını ve dengesini düzenlemektedir.
- Rahatlama ve Dinlenme Kuramı: Moritz Lazarus oluşturulmuştur. Canlının ve organizmanın yapılan bir iş sonrası dinlenme için sadece uykunun yeterli olamayacağını ve canlının dinlenebilmesi için ayrıca oyun oynaması gerektiğini belirtmiştir. Kısaca oyun sayesinde yorgunluk giderilmekte ve hayata devam edebilmek için tekrar enerji kazanılmaktadır.
- Alıştırma- Hayata Hazırlık Kuramı: Karl Gross tarafından ele alınan bu kuramda, insan davranışlarının içgüdüsel olduğu ve oyunun da bu içgüdüsel davranışlar nedeniyle oynadığını ifade etmektedir. Çocuk oyun oynayarak yaşama dair bilgi, beceri ve tecrübe elde etmektedir. Gelecek hayata hazır olabilmek adına bir pratik eylem olarak oyun oynamaktadır.
- Haz Kuramı: Oyun oynamanın belki de en temel motivasyonu olan zevk ve eğlence unsurlarının haz kuramı ile açıklanmaktadır. Charlotte Bühler tarafından geliştirilmiştir (Türkoğlu, 2016, 25-27)

Modern oyun kuramlarına bacak olursak;

- Psikanalitik Kuram: Freud'un geliştirmiş olduğu bu kuram, çocuğun hayat boyunca karşılaşabileceği tüm olumlu ve olumsuz durumların oyun olarak deneyimlenmesi üzerine geliştirilmiştir. Çocukluğu boyunca kendisinde travma yaratabilecek her türlü olumsuz etkiyi oyunlar ile birlikte, öfke, üzüntü, sevgi vb. duygularla dışa vurmaktadır. Bu şekilde hayat ve oyun arasında bir denge oluşturarak fiziksel ve ruhsal yaşantısını dengelemektedir. Oyun oynamak bu sayede bireyi daha güçlü yapmaktadır.
- Psiko-Sosyal Gelişim Kuram: Eric Erikson tarafından geliştirilmiştir. Oyun, çocuğun gelişiminin bir yansımasıdır. Yani çocuğun dünyayı nasıl kavradığı ve dünyaya kendi yorumlarını ekleyebileceği bir inşa sahası gibidir. Kimi çocuk oyunlarının bölgeden bölgeye farklı kurallar göstermesi de bu durumu destekler niteliktedir. Çocuklar için oyun hayatın bir provasıdır ve çocuğun yaratıcılığı için oldukça önemlidir.
- Bilişsel Gelişim Kuram: İnsan çevresinden edindiği bilgileri, daha önceden edinmiş olduğu bilgilerle birlikte sürekli bilişsel sistemine işlemektedir. Bu sürece özümleme, yerleştirilen bu bilgileri yerleştirme ve düzenleme sürecine de uyum denilmektedir.

Uyum insanın çevresel dünyaya göre ayarlanmasıdır. Piaget geliştirdiği bu kuramla şunu söyler; çocuğun düşünce süreçleri, çocuğun aktif olduğu deneyim ve oyun esnasındaki davranışları ile biçimlenmektedir. Yani Piaget insan zekasını ve becerilerinin gelişimi özümleme ve uyum süreçleriyle bağdaştırmaktadır. Oyun bu anlamda bireyin gelişimi için oldukça önemli bir faktördür. Elde ettiği bilişsel tüm düşünce, davranış ve beceriler oyunlardan elde ettiği deneyimlerin birer yansımasıdır.

- Sosyo-Kültürel Gelişim Kuram: Semyonıvich Vygotsky tarafından geliştirilen kuramdır. Vygotsky' a göre; oyun, icat edilen bir olgu değil aksine çocuk tarafından gerçekleştirilmiş yeni bir oluşumdur. Sosyo kültürel ilişkiler sonrasında çözülemeyen çatışma, çelişki ve durumlara çocuğun hayali bir çözüm yaratmasını sağlar. Çocuk bu şekilde oyuna karşı razı ve istek duymaktadır. Çocuğun oyuna karşı olan bu ilişkisinin kökenlerini sorgulamaktadır (Türkoğlu, 2016: 28-31).

Oyuna dair bu kuram ve yaklaşımların her biri ayrı bir disiplin çalışması olsa da oyuna dair genel ortak özellik insan hayatında yerinin oldukça önemli olduğudur. Bebeklikten itibaren insan yaşamı boyunca oyun sayesinde hayatına sağlık ve farkındalık kazandıracağı görülmüştür. Klasik kuramlarda genellikle oyunu neden ve niçin oynadığımıza yönelik çıkarımlar yapılmıştır. Bu çıkarımlar ağırlıklı olarak içgüdüsel dürtülerle bağdaştırılmıştır. Çağdaş kuramsal yaklaşımlarda ise oyun kavramı daha derin bir inceleme dahilinde, oyunun kökenlerine ve özellikle psikolojik ve ruhsal yönden etkileri incelenmiştir. Fakat bu çalışmalar büyük bir kısmı oyunun çocuk yaşlardaki etkisine yönelmiştir. Oyun insanın hayatı boyunca her yerde vardır. Zihin oyunları, kelime oyunları, siyasi oyunlar vb. olarak birçok "yetişkin" kavramı kullanırken oyunun çocuk üzerindeki etkisinin araştırılması kısıtlı kalacaktır. Oyunun genel olarak insanı nasıl motive ettiği ve oyunu oynama isteğinin nereden geldiği her yaş grubunda ayrı olarak değerlendirilmelidir. Bu sebeple oyun evrensel ve sınırları olmayan bir kavramdır. Her yaştan, dilden, cinsten, türden tüm canlıların ortak ihtiyacı ve gerekliliğidir.

2.1. Huizinga ve Homo Ludens

Oyuna dair kuramsal çalışmalar ve görüşlere her ne kadar yukarıda değinilmiş olsa da Huizinga' dan ve onun Home Ludens' inden bahsetmeden oyuna dair çıkarımlar eksik kalacaktır. Çünkü Huizinga yukarıda geçen birçok görüş ve kuramın oluşmasına kaynaklık eden isim olarak görülmektedir. Oyunlara dair kuramsal çalışmaları başlatan Huizinga video oyuna yönelik yaklaşımların dahi temelini oluşturmaktadır. Yapmış olduğu çıkarımlar ve araştırmalar güncel literatüre hala kaynaklık etmektedir. Oyunun

hayatın önemsiz bir işlevi olarak ele alınmasına karşı çıkmıştır ve onu insanlık tarihinin en eski belki de en önemli unsuru olarak açıklamaktadır. Aynı zamanda oyunun insanın oluşturduğu kültürden bile çok daha öncesinde var olduğunu belirtmiştir.

Huizinga henüz insan hayatında oyun kavramı yokken bile insanların hayatlarını oyunlar üzerine inşa ettiğini ifade etmektedir. Dilin oluşumunda dahi oyun ögeleri karşımıza çıkmaktadır. "İlk insan topluluklarının toplumsal birliktelik adına göstermiş olduğu büyük hareketler oyun ile iç içedir. Topluluğun oluşması için sistemsel bir anlaşma üzerine dil geliştirilmiştir. İnsan böylece kendisini ve çevresinde olup biteni daha etkili bir şekilde ifade etmeye başlamıştır. İnsanlık etrafındaki her şeyi dil aracılığıyla kavramsal ve zihinsel bir sürece taşımıştır. Zamanla bu faaliyeteler insanların dili ile etrafındaki olaylara karşı zihinsel bir oyun süreci başlamıştır. Gösterilen her bir simge, obje ve nesne dil ile birlikte zihinsel bir oyun işlevi halini almıştır" (Huizinga, 2006: 21). Böylelikle dili oluşturan süreçler ve gereksinimler insanların oyunlarla olan ilişkisine benzemektedir. Bu noktada Huizinga'nın oyuna dair tanımı daha açıklayıcı olacaktır. Huizinga oyunu şöyle tanımlamaktadır. Oyun, insanın özgürce razı olduğu fakat oyuncuya belirli kurallar ile uygun bir zaman ve mekân oluşturan, bir amacı ve sonucu olan, çeşitli duyguları (gerilim, heyecan, mutluluk, üzüntü vb.) uyandıran, gündelik yaşam içerisinde yeni ve başka bir dünya oluşturan, bilince ve isteğe dayalı davranışların tümüdür (Huizinga, 2006: 50). Huizinga'nın bu tanımının en önemli yönü, oyunun sadece çocuk faaliyeti olmadığını ve hatta tüm yaş grubundan insanlar ve hayvanlar için önemini vurgulamıştır. Oyun çalışmalarına dair en genel yargıları bu şekilde kuramsallaştırmıştır. Oyun oynama isteğinin en önemli tarafı özgür iradeye bırakılmasıdır. Herhangi bir zorlama durumunda oyun karşı olan tavır ve tutumlar değişmektedir. Oyunların belirli bir amacı ve önceden oluşturulmuş kuralları vardır. Oyuncunun oyunun bu dünyasını kabul etmesi gerekmektedir. Oyuncu oyun ile yeni bir dünyaya girer ve dinlenme sürecini başlatmış olur. "Testere" film serisinde ise oyunun bu zorlama durumuna ilişkin referanslar bulunmaktadır. Filmde seri katil, insanları bir evin içerisinde hayatta kalmaları için çeşitli oyunlara yönlendirmektedir. Kişilerin bu oyunu oynayıp oynamama durumu özgür bir karar değildir. Oyunu oynamadığı taktirde ölecektir. Oyuna dair kurallar, mekan, duyguların açığı çıkması ve yeni bir dünya yaratması, Testere filmi için oyunun neredeyse tüm etkenlerini oluşturmuştur. Kişinin oyun oynama davetini reddetmesi hayatı ile sonuçlanacaktır. Bu durumda oyun özgür bir faaliyet olamaz ve anlamını yitirmektedir. Oyunun yerini bu durumda işkence faaliyetleri almaktadır. Fakat katilin bu tutumları ise tamamen özgürce bir davranıştır. Oyuna dair tüm tanımları gerçekleştirmektedir.

Oyun aynı zamanda sadece insana özel bir davranış biçimi değildir. Hayvanlar insanlardan çok uzun zaman önce oyun oynama kabiliyetlerini geliştirmişlerdir. Hayvanların, avlanma, saklanma, kaçma vb. içgüdüsel birçok davranışı oyun oynayarak gelişmektedir. Küçüklüğünden beri oynanan oyunlar gelişimlerinde oldukça önemlidir. Bu anlamda insanların ve hayvanların küçük yaşlarda oyun oynama motivasyonları oldukça benzerdir.

Huizinga'nın bir olayı oyun olarak nitelendirebilmemiz için birkaç farklı özelliği barındırması gerektiğini belirmiştir. Bunlar kısaca;

- Oyun, gönüllülük gerektiren bir eylemdir. Testere filmi örneğinde olduğu gibi emirlere bağlı bir oyun, oyun olarak nitelendirilememektedir. Yani bir çocuğun ve yetişkin bir insanın oyun oynama motivasyonları da bu noktada farklılık göstermektedir. Çocuk doğası gereği oyun oynamaya meyillidir. Bu çocuğun bir nevi görevi ve özgür olduğu andır. Fakat yetişkin bir insanın bir oyun oynama işi gönüllü olmasını gerektirmektedir. Oyunu değerlendirirken yaş grubu özgürlük noktasında önem arz etmektedir.
- Oyunu her kim oynuyorsa oynasın, ihmal edilebilir ve kişinin keyfine kalmış bir durumdur. Oyundan alınan, eğlence ve zevk oyunun devamlılığını tetiklemektedir. Zevk alınmayan bir oyun genel olarak devam ettirilmek istenmez. Bu nedenle oyunun zorunlu bir yanı yoktur "boş vakit" değerlendirilmektedir. Fakat oyun kültürel bir anlam ifade ettiği zaman, bir görev ve zorunluluk hali oluşmaktadır. Bu duruma örnek olarak ulusal arenalarda ki spor müsabakaları gösterilebilir. Herhangi bir spor dalında yapılan milli müsabakaların, kültürel bir yönü de ortaya çıkmaktadır. Böylece oyuncuların müsabakayı devam ettirmeleri ve kazanmaya çalışmaları bir görev unsuru oluşturmaktadır.
- Oyun gündelik yaşamdan yalıtılmış yeni bir dünya yaratmaktadır. Kendine özgü dinamikleri olan ve gündelik dünyadan olabildiğince farklı işleyen bir sistemdir. Oyun süreci devam ettiği sürece her bir obje farklı özellikler ve yetenekler kazanabilir. Tahta sopa kılıç olabilir, eller dürbün olabilir, kumanda mikrofon olabilir ve çok daha fazlası olabilmektedir.
- Oyun tekrarlara dayanmaktadır. Oynanan bir oyun kişinin zihninde kalmakta ve aktarılarak nesiller boyunca devam etmektedir. Tekrar oynanabilirlik bir oyunun en temel özelliklerinden birisidir. Herhangi bir oyun ara verilerek veya farklı zamanlarda tekrar oynanabilmektedir. Bu daha sonra video oyunlarında eleştirmenler ve kullanıcılar tarafından oldukça dikkat edilen bir unsuru olarak günümüzde sıkça karşılaşılmaktadır.
- Oyunun belirli bir mekânsal ve zamansal çizgi aralığı bulunmakta ve oyun bu aralıkta gerçekleşmektedir. Bu aralıklar daha önceden belirlenmiştir. Her bir oyun alanı oyunun

kutsalıdır. Gerçek dünyada oluşturulmuş oyun dünyalarıdır. Çocuk oyunları arasında yer alan saklambaç vb. oyunlarda oyun başlamadan önce potansiyel alanlar bu içgüdüyle belirlenmektedir. "İnsanlığın toplumsal yaşam gereği oluşturduğu eğitim alanları, dini alanlar, çalışma alanları vb. birçok alanı oluşturma mantığı da oyun alanı oluşturma yapısıyla oldukça benzerdir" (Juul, 2008: 57). Toplumsal yaşamı devam ettirmek adına oluşturulan bu alanlar oyunlarla gerçek dünya içerisinde hayali dünyaları daha sonra dijital teknolojilerle birlikte sanal oyun alanlarının gelişmesine neden olmuştur.

- Oyun alanları içerisinde kendisine özgür mutlak bir düzen bulunmaktadır. Bu düzen ile birlikte her oyunun önceden belirlenmiş kendine has kuralları da bulunmaktadır. Oluşturulan bu kurallar oyun dünyasının yasalarıdır. Bu yasaları bozacak herhangi bir davranış gerçek dünyaya geri dönmek anlamına gelir ve oyunbozan bir durum oluşturmaktadır (Huizinga, 2006: 24-29).

  Oyunlar içerisinde oluşturulan kurallar ve gereklilikler sonrası oyuncunun kendisini oyun içerisinde tanımlaması gerekmektedir. Yaratılmış olan dünyanın işlevsel karakterleri ve bireyleri olarak; oyuncunun, oyun içerisinde ki kimliği oyun dünyasının devamlılığı için oldukça önemlidir. Huizinga bu durumu "sihirli çember" olarak tanımlamaktadır dünya içerisinde dünya gibi görülmektedir. Daha sonra Salen ve Zimmerman tarafından bir oyunun sınırlarını tanımlayan bir kavram olmuştur. Oyuna ait fiziksel veya hayali dünyadır futbol sahası, koşu pisti vb. Oyuna başlamanın fiziksel veya psikolojik sürecidir. Kısaca bir oyuna başlamanın karar verme ya da oyunun içine girme anı olarak değerlendirilebilir. Örneğin bir koşu pistinde bulunmak, orayı izlemek veya orada tek başına yürümek bir oyun değildir fakat bir yarışma dahilinde katılımcılarda birlikte yapıldığı zaman bir oyun anlamı kazanmaktadır (Salen ve Zimmerman, 2004: 107). Oyuncuların oyun dahilinde kimlik oluşturması video oyunlarla birlikte hızlı bir şekilde artış göstermiştir. Özellikle çok oyunculu (MMO ve MMORPG) yapımlarda oluşturulan sanal karakterler oyuncunun kimliğini belirlemektedir. Bu oyunların genel yapısı rol ve taklit yaparak oyun içerisinde yer alan çeşitli görevleri yerine getirmek olarak özetlenebilir. Oyuncu bu sanal kimlik yaratılan oyunlarda gerçek dünyada yapamayacağı birçok aktiviteyi gerçekleştirebilmektedir. Sanal oyun ortamı artık oyuncu için bir fantezi diyarıdır.

  Fransız edebiyat eleştirmeni Roger Caillois, Huizinga'nın oyun teorilerinden referans alarak, oyuna dair antik Yunanca ve Latince kavramları birleştirmiştir. Bunun sonucunda ise oyunu agon, alea, mimicry ve illnix olarak sınıflandırmıştır.

- Agon sınıfındaki oyunlar, rekabetçi yapıdaki oyunlardır. Oyuncunun teknik kabiliyet ve becerileri ön plana çıkmaktadır. Futbol, satranç, bilardo gibi oyunlardır. Video oyunlarda ise bu kategoriye e-spor olarak oynanan oyunlar dahil edilmektedir. Counter Strike, League of Legends, Valorant, Dota, PUBG gibi rekabet ve beceri gerektiren oyunlardır.
- Alea tarzı oyunlarda ise şans faktörü öne çıkmaktadır. Genel olarak blackjack, jackpot, loto ve rulet gibi sadece şansa dayalı oyunları kapsamaktadır. Video oyunlarda ise mini oyunlar olarak veya oldukça değerli olabilecek eşya kazanabileceği şans faktörünün etkin olduğu kasa açma oyunları olarak görülmektedir.
- Mimicry türündeki oyunlarda ise rol yapma ve canlandırma ön plandadır. Video oyunlarda ise en çok tercih edilen oyun yapımlarındandır. Oyuncuların video oyunlarda oluşturduğu karakterle ve davranış biçimleri ile rol yapma unsurları ön plana çıkarılmaktadır.
- Illinx oyunlarında aksiyon, heyecan, macera ve dayanıklılık gibi unsurlardan oluşmaktadır. Özellikle ekstrem sporlar bu grubu dahildir. Dağcılık, paraşütle atlama, bungee jumping vb. spor oyunlarından oluşmaktadır (Caillois, 2001: 12).

Oyunların bu şekilde sınıflandırılması özellikle oyunları anlamak ve yeni oyunlar üretmek için oldukça önemlidir. Özellikle video oyun endüstrisinde yeni oyunları üretmek yukarıda geçen birçok özelliği farklı ve ortak kullanımı ile oyuncuları çekmeye çalışmaktadır.

2.2 Dijital Video Oyun Kavramı

İnsanlık modern teknoloji ve bilim ile doğaya büyük oranda hükmetmeye başlamıştır. İnsan birçok konuda doğanın üstüne çıkabilmiştir. Geliştirdiği teknolojiler ile birlikte doğa karşısında yaşam şansını ve süresini oldukça fazla yükseltmişlerdir. Modern toplumun oluşumuyla birlikte iletişim teknolojileri insanlığın vazgeçilmezleri arasına girmiştir. Önceleri yazılı olan birçok iletişim aracı modernizm ile birlikte kitle kültürünü de oluşturmuştur. Daha sonra bu kitlenin beslendiği tek kaynak ekranlar olmuştur. TV ve PC gibi ekranlara insanlık bağımlı hale gelmiştir. Ekranlara bağlı kalan insanlık her ne kadar doğayla başa çıkabilse de giderek kendi oluşturduğu mekanlara hapsolmuştur. Özellikle her evde en az bir TV ve cep telefonu bulunması bu durumu doğrulamaktadır. Her geçen gün insanlığın yaşam alanı daralmıştır ve insanlık kendini giderek sanal teknolojilerin dünyasına esir etmektedir (Çavuş vd., 2016: 272). Oynanan oyunlarda teknolojinin bu gelişiminden nasibini almaktadır. Daha önceden sokaklarda, parklarda oynanan birçok oyun yerini dijital oyunlara bırakmıştır. İnternet kafelere olan

talepleri arttırmıştır. Dijital oyun sektörü günümüz toplumunda oldukça önemli bir metaya sahiptir, bütçeleri ve kazançları ile birlikte her geçen gün gelişim göstermektedir. Dijital oyunların bu denli hızlı gelişimi birçok otoritenin de dikkatini çekmiştir. Video oyunlar, birçoklarına göre gereksiz, zaman kaybı, şiddet kaynağı gibi etiketler altında değerlendirilmiştir fakat romanlarda veya filmlerde olduğu gibi video oyunlar içerisinde de olumsuz örnek olabilecek davranışlar mevcuttur. Bu nedenle birçok insana göre (özellikle ebeveynlere) video oyunları olumsuz medya ögeleridir. Çeşitli televizyon ve gazete haberlerinde video oyunlarının çocukları olumsuz etkilediği yönünde haberler yapılmıştır. Aslında bu durum gerçeği pek yansıtmamaktadır. Aguilera ve Mendiz 'in 2003 yılında gerçekleştirdikleri video oyun ve eğitim içerikli çalışması bu durumun tersini söylemektedir. Yapılan bu çalışma da dijital oyunların, bilişsel gelişime katkısı olduğunu ifade etmiştir. Video oyunlar, dikkati, uzamsal konsantrasyonu, problem çözme kabiliyetini, karar verme sürecini, iş birliğine dayalı çalışmayı, yaratıcılığı, bilgi ve bilişim teknolojilerindeki becerilerin gelişmesinde önemli katkıları olduğunu ifade etmiştir (Aguilera ve Mendiz, 2003: 9-10). Bu anlamda denetim ve kontrolün ailede olduğu sürece, çocuklar doğru içeriklilerle buluşarak, kişisel gelişimlerine önemli katkılar sağlayabileceğini söylemek mümkündür.

Video oyunlar sonuç olarak hem bir oyun hem de birer interaktif yazılımdır. Görsel, işitsel, ikonografik olmak üzere çeşitli derecelerde anlatı unsurları içermektedir. Bu anlamda kurmaca yapıdaki sosyal paydalar olarak değerlendirmek mümkünüdür. Video oyunlarına bakış açısı oldukça geniş bir perspektif sağlamaktadır. Bu geniş açısı ise onların karışık ve henüz anlaşılamayan yapısından kaynaklanmaktadır. Bu anlamda video oyun çalışmalarının hangi yöntem ve yaklaşımlarla incelenmesi problemli bir alan oluşturmaktadır (Sezen, 2011: 120).

Dijital oyunlar zamandan ve mekandan bağımsız oyuncunun bilgisayar, konsol veya mobil platformlarda eş zamanlı veya tek başına deneyim edebileceği farklı tür ve kategoride yer alan dijital evrenler veya dünyalar olarak tanımlamak mümkündür. Yukarıda oyun kavramı için bahsedilen tüm özellikleri de bünyesinde barındırmaktadır. Fakat dijital oyunların geleneksel oyunlara göre bir dezavantajı bulunmaktadır. Geleneksel oyunlar yaratım gücü açısından neredeyse sınırsızdır hayal gücünün yetkinliğine bağlı olarak oldukça farklı şekilde oluşabilmektedir. Video oyunlarında ise yapımcı veya geliştiricilerin oluşturduğu şekilde deneyimlenebilmektedir. Yaratıcılık sadece geliştiricilerin elindedir fakat kimi oyunlarda oyuncu topluluğunun katkılarıyla birlikte oyuna dair içerikler eklenebilmektedir. DayZ ise bu durum için tipik bir örnektir. Arma II isimli oyunun ek bir modu olarak Dean Hall tarafından geliştirilen

DayZ daha sonra gerekli maddi destekle birlikte ayrı bir oyun olarak geliştirilmiştir. Bu dünyalar gerçek dünyada geçebileceği gibi tasarımsal veya kurmaca dünyaları da kapsamaktadır. Oyunların dijital bir evrime uğrayarak yeni bir boyut kazanmasıdır. Video oyunları kapsamında birçok oyun ve oyun platformu bu kategoriye dahil edilebilmektedir. Konsol oyunları, PC oyunları, el konsolları, mobil oyunlar farklı kategorilerde yer alsa da genel isimlendirme olarak "video oyun" veya "dijital oyun" şeklinde kullanılabilmektedir. Tüm bu farklı oyun platformlarını tek bir kategori altına almak dijital oyun çalışmalarında ve tanımlamalarında ortak bir anlam kazandırmak amacıyla tüm video oyun türlerini, "dijital oyun" olarak sınıflandırılması gerekmektedir (Kerr, 2006: 3). Bu yaklaşım son zamanlarda oldukça önemlidir çünkü oyun platformları arasında önceden yaşanan rekabet, video oyunları tanımlamaya güç bir duruma sürüklemiştir. Özellikle PlayStation, Xbox ve Pc platformlarının sadece kendi platformlarında oynanabilen oyunlar son 2-3 yıl içerisinde diğer platformlara da eklenmeye başlamıştır. God of War ve Uncharted gibi PlayStation 'ın güçlü markaları PC platformlarında da yer alarak dijital oyun kavramını güçlendirmekte ve oyuncu sayılarını tüm platformlarda arttırmaktadırlar. Xbox konsollarının getirdiği dijital abonelik sistemleri ile birlikte farklı dijital platformlarda aylık ödeme sistemi ile oyunlar, oyuncuların erişimine açılmaktadır.

Video oyunları oynayan kişilerin yaş ortalaması geleneksel oyunlara nazaran oldukça yüksektir. Oyunların sadece çocuklar için olmadığını belirten Huizinga'nın görüşleri bu noktada doğrulanır niteliktedir. Video oyunlarında yaş grafiğinin artış göstermesi elbette ki gereksinim duyulan teknoloji ve altyapı ile ilişkilendirmek mümkündür. Küresel çapta pazar ve tüketici araştırmaları yürüten Statista isimli uluslararası anket şirketinin 2021 şubat ayında ABD'de yapmış olduğu çevrimiçi anketin sonucu da bu yaklaşımları büyük oranda doğrulamaktadır. 4000 kişinin katıldığı ankette 18-34 yaş arasındaki oyuncu sayısı %38'dir. %20 ile 18 yaş altı, %14 ile 35-44 arası, %12 ile 45-54 yaş aralığı, %9 ile 55-64 yaş aralığı ve %7 ile 65 yaş üstü arasında değişiklik gösteren oyuncu profilleri bulunmaktadır (Statista, 2021). Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu'nun hazırlamış olduğu Dijital Oyunlar Raporu 2020 başlıklı yazısında ise 2020 yılı içerisinde dijital video oyunlarından elde edilen gelir toplam 159,3 Milyar ABD Dolar'ıdır. 77,2 Milyar Dolar gelir ile mobil platformlar en çok gelir elde eden sektördür. Raporun dikkat çekici bir yönü ise oyunlar profillerinin dağılımıdır. Rapora göre 2020 yılı içerisindeki 2,7 milyar kullanıcı bu araştırmaya katılmıştır. Bu katılımcıların %54'lük kesimi, 1,447 Milyar oyuncu ile Asya- Pasifik ülkeleri yer almıştır. Avrupa'da 386 Milyon, Orda Doğu ve Afrika'da 386 Milyon,

Latin Amerika'da 266 Milyon ve Kuzey Amerika'da 210 Milyon oyuncu yer almaktadır (Dijital Oyunlar Raporu, 2020: 12-14). Bu raporlardan da görüldüğü üzere her yaş grubundan insanı dijital oyunlar dünyasında görmek mümkündür. Dijital oyun pazarı ve sektörü ise her geçen gün daha fazla büyüyerek ilerlemektedir. Yakın dönemde geliştirilen Metaverse evreni de insanlığın yaşamını tümüyle digital dünyaya aktarmak için çalışmalar geliştirmektedir.

Geleneksel oyunların oynayabilmek için herhangi bir ekipman gerekmez fakat video oyunun oynanabilmesi için çeşitli ekipmanlar gereklidir. Her şeyden önce video oyunu oynayabilmek için bir ekran gerekmektedir. Bunula birlikte oyuncunun karakterleri yönlendirebilmesi için klavye, fare ve gamepad gibi araçlar da gerekmektedir. Oyunun türüne ve yapısına göre internet bağlantısı da gereklidir. Video oyunlarının ekran aracılığıyla oynanması sinema ile oldukça benzerlik göstermektedir. Çünkü sinemada olduğu gibi ekran faktörü oldukça önemlidir. Ekran olmadan video oyundan bahsetmek anlamsız olacaktır. Kullanılan tekniklerde oldukça benzer olabilmektedir. Sinema ve video oyunlarda kullanılan ses, görsellik, hikaye, özdeşleşme gibi unsurlar anlatımsal olarak oldukça benzerdir (Wark, 1994: 23). Aradaki tek fark ise etkileşim unsurudur. Sinemada akışa herhangi bir müdahale bulunmazken video oyunun ilerlemesi için tüm etkileşimi oyuncu oyunu oynayarak sağlamaktadır.

Dijital oyunların tarihine bakacak olursak kısa fakat yoğun bir süreç karşımıza çıkmaktadır. İlk video oyun yapımı olarak kabul edilebilecek yapım, 1947 yılında Thomas Goldsmith Jr. ve Estle Ray Mann'ın geliştirmiş olduğu "cathode ray tube amusement device" isimli aslında askeri anlamda kullanılan füze fırlatma simülatörüdür. Bu aygıt daha sonra eğlence amacıyla kullanılmıştır ve bu sebeple video oyun olarak kabul edilmiştir (Kraus, 2009: 76). 1947'den 1970'li yıllara yani video oyunların altın çağına kadar birçok farklı ilk video oyun örnekleri oluşturulmuştur. Bunlar genellikle sınırlı kişilerin oynayabileceği deneysel ve ulaşması güç oyunlardır. Fakat video oyunların bugünkü anlamda karşılıkları ise 70'li yıllarla birlikte başlamaktadır. 1971'de Arcade oyun makineleri için yapılan, Pong isimli tenis benzeri oyun ile birlikte video oyunlarına olan ilgi önemli ölçüde artmıştır. Arcade makinelerinin jeton ile oynanması çeşitli arcade salonlarının açılmasına neden olmuştur. 80'li yıllara doğru Nintendo'nun öncülük ettiği ev konsolları dönemi başlamıştır. Arcade salonlarında ki pek çok oyun bu şekilde evlere taşınmıştır. Oyun karakterleri arasında belki de en çok bilinen Mario'da Nintendo'nun bu dönemlerde çıkartmış olduğu konsol oyunlarındandır. Sonraki dönemlerde PC'nin yaygınlaşması Nintendo ve türevi konsollara olan ilgiyi azaltmıştır. PC'nin çok işlevli yapısı ve oyunlarda daha

performanslı olması yeni bir dönem yaratmıştır. 90'lı yılların ortasında ise internetin yaygınlaşması ile çok oyunculu oyunlar baş göstermiştir. 1997 yılında çıkan Tibia Online ve Ultima Online video oyunlarının dijital ağ ile birleşmesini sağlayan yapımlar olmuşlardır ve dünyanın her bölgesinden insanları kompleks bir oyun ağına çekmiştir. Her iki oyununda günümüzde serverları aktiftir ve ortalama anlık 10.000 civarı oyuncusu bulunmaktadır. Özellikle 2000'den sonraki teknolojik ilerlemeler mevcut donanımların daha da güçlenerek ilerlemesi şeklinde olmuştur. Günümüzde ise sanal gerçeklik, foto-realisttik grafikler, bulut tabanlı video oyun seçenekleri ile her geçen gün kendisini yenilemektedir.

Huizinga'nın geleneksel oyunlara dair yaklaşımları her ne kadar kültürel ve evrensel boyutlarını açıklamaya çalışsa da video oyunları da bu genel oyun yaklaşımının bir kolu olarak değerlendirilebilir. İnsanlık nasıl oyunlar ile birlikte bir kültür yaratıyorsa video oyunlar ile de dijital bir kültür yarattığını söylemek mümkündür. Yaratılan bu dijital kültür son dönemlerde e-spor turnuvaları, dijital oyun kulüpleri, uluslararası dijital oyun fuarları ile her geçen gün yeni bir boyut kazanmaktadır.

2.2.1. Video Oyun Türleri ve Özellikleri

İnsanlar hayatının belirli bir noktasında oyun oynamak isteyebilir. Bu nedenle video oyunlar her demografik gruba hitap edebilecek ölçütlerde oluşturulmaktadır. Oyunlar arasında ise birbirine bağımlı veya birbirinden bağımsız değişkenler ve özellikler bulunmaktadır. Juul ise video oyunlara ait özellikleri altı başlık altında değerlendirmektedir. Juul'e göre video oyunlar:

- Kurala dayalı resmi bir sistem bütünlüğü.
- Değişken ve ölçülebilir sonuçlar.
- Farklı sonuçlara farklı değerlerin atanabilmesi.
- Oyuncunun sonucu etkilemek ve değiştirmek için mücadele etmesi.
- Oyuncunun oyun ile duygusal bağ oluşturması.
- Bu eylemler isteğe bağlıdır ve müzakere edilebilir.

Juul bu altı özelliği bir arada barından yapıları oyun olarak tanımlamamızda yeterli görmektedir (Juul, 2005: 6-7).

2011 yılında Connie Veugen'da video oyunlarının türleşme sorunu üzerine çalışmalarda bulunmuştur. Video oyunlarını iki çatı altında değerlendirmiştir. "Ortaya çıkan oyunlar", oyuna ait kuralların oynanabilirliği belirlediği oyunlar ve "sonradan türeyen oyunlar" yani oyunların süreç halinde lineer veya lineer olmayan bir akışı

dahilinde sınıflandırmaktadır. Kısacası oyunları oynanabilirlik ve anlatısal süreçler olarak ikiye ayırmaktadır. Veugen yapmış olduğu bu sınıflandırma modelinin de kesin sonuçlar oluşturmayacağını kabul etmektedir. Fakat video oyunların tür ayrımlarında en çok tartışılan ve sorun teşkil eden durumları da söyle açıklamaktadır: Ortak bir oyun anlayışın olmayışı, video oyun tarihinin çok kısa bir dönemi kapsaması, yeni tür ve alt türlerin sürekli üretilmesi, kompleks ve karışık yapıdaki oyun türleri ve oyun türlerinin sürekli değişime uğraması (Veugen, 2011: 43-51).

Video oyunlarını, tür olarak ayrıştırmak ortaya çıktıkları ilk günden itibaren oldukça karmaşık ve zorlayıcı bir süreç olmuştur. Akademinin ilgi alanına girdikten sonra ise video oyunlara dair yıllar içerisinde çok farklı türsel ayrımlar getirilmiştir. "İlk olarak 1984 yılında oyun geliştiricisi, Chris Crawford' un yazmış olduğu "The Art of Computer Games Design" isimli kitabında video oyunlarını türsel bir ayrım amacıyla sınıflandırmaya çalışmıştır" (Wolf, 2016: 300). Crawford, bu türsel ayrımın o dönem az sayıda olan video oyunları için bile geçerli ve kabul edilebilir bir ayrım olamayacağını belirtmektedir. Çünkü video oyunları diğer medya ögelerinden oldukça farklıdır. Sınıflandırma oyun türlerinin gruplanmasını ve anlaşılmasını kolaylaştıracaktır fakat oyunların birbirleri arasında yenilikçi ve kritik farklılıkları bu ayrımı zorlaştırmaktadır. Sınıflandırmanın en gerekli yönü ise video oyun tasarımının ana unsurlarının oluşturulabilmesi adına önemlidir. Crawford yapmış olduğu sınıflandırma modellinin de uzun vadede tutarlı sonuçlar vermeyeceğini baştan kabul etmektedir (Crawford, 1984: 25). Crawford'un 1984 yılında yapmış olduğu çalışma güncelliğini büyük oranda yitirmiş ve günümüz video oyunlarını sınıflandırmada ve açıklamada yetersiz görülmektedir (Halaçoğlu, 2019: 16). Video oyunlarındaki etkileşim unsuru, anlatı ögeleri ile birleşmesi sonucu tek yönlü bir tür ayrımını güçleştirmektedir. Teknoloji ile birlikte her geçen gün çeşitlenen ve gelişen video oyunlarını, sinema ve edebiyat alanlarında olduğu gibi kabul edilebilir sınıflandırma çalışmaları günümüzde halen sürmektedir. Teknolojik gelişmelerden bağımsız standardize edilmiş bir oyun türü ayrımı yapmak her geçen gün bu anlamda güçleşmektedir. Yapılacak olan bu türsel sınıflandırma türleri birbirinden büyük oranda ayrıştırmalı ve tarihsel süreç boyunca da tutarlı sonuçlar oluşturmalıdır (Căşvean, 2015: 65).

Video oyunlarına sinemasal bir tür yaklaşımında bulunmak hem doğru hem de yanlış bir yaklaşım olacaktır. Çünkü video oyunlarında birden fazla tür iç içe kullanılmaktadır. Bu nedenle video oyunlarının tanımlanması ve türsel kategoriye ayrılmasını zorlaşmaktadır. Akademik anlamda da iki kutba ayrılan video oyun çalışmaları bu anlamda türleri belirlemeyi ve açıklamayı güçleştirmektedir. "Oyunun

etiketinde yer alan aksiyon ibaresine bakıp satın alan oyuncu, oyun sırasında farklı türlerin içerikleri ile de karşılaşabilir. Burada üreticiler ve tüketiciler arasında ortak bir nokta olmadığı anlaşılmaktadır. Oyuncu oyunu oynarken teknik ve mekanik olarak farklı sürprizlerle karşılaşabilmektedir. Oyun türleri arasındaki bu belirsizlik oyunları sınıflandırmak isteyen araştırmacıların işlerini de zorlaştırmaktadır. Bu nedenle tür ayrımının net şekilde yapılabileceği psikolojik, sosyolojik, bilişsel olarak kabul görebileceği bir sınıflandırma modeli gerekmektedir" (Doherty vd., 2018: 2099-2100).

Video oyunları araştırmalarının önemli bir bölümü hangi oyunun hangi türsel kategoriye girdiğini belirlemek üzere yapılmaktadır. Fakat gelişen hızlı teknoloji ve oyuncuların oyunlara karşı artan ve çeşitlenen ilgisinden dolayı tam anlamıyla türsel bir kargaşaya neden olmaktadır. 80'li yılların popüler oyunu olan Tetris ile günümüz oyunlarından Journey aynı kategoriye girebilir mi? Tetris de farklı blokları eşleştirip puan kazanmaya çalışırken Journey 'de estetik görsellerle süslenmiş büyülü bir maceraya çıkılmaktadır. Bu nedenle cevap muhtemelen "Hayır" olacaktır. Çünkü ikisi de farklı türlerdir. Ama konu Hades oyununa geldiğinde işler biraz farklılaşmaktadır. Hades'in skor odaklı yapısı ve hikâye anlatısı iki farklı türü bünyesinde barındırdığını göstermektedir. Hades bu durumda hangi tür içinde yer almalıdır? Bu durumu daha önce fark eden Arsenault, türlerin ve tür ayrımının bu anlamda kesin sonuçlar vermediğini yani bir oyunu anlatısal bir oyun olarak ele alırken, oynanabilirlik kısmının es geçildiğini belirtmektedir. Bu nedenle tek bir türsel ayrımın video oyunları açıklamada yetersiz kaldığını söylemiştir. Çünkü tek bir türsel ayrımın net bir geçerlilik sağlamadığı görülmüştür. Oynanış ve anlatı olarak iki farklı şekilde sınıflandırılabileceğini önermiştir (2009:154).

Video oyunlarına en doğru yaklaşım bu aşamada ele alınan oyuna göre mevcut olası tür ve özelliklerine göre sınıflandırmak olacaktır. Bu anlamda video oyunlarının bütçesi de video oyunlarını sınıflandırmada önem arz etmektedir. Büyük bütçeli ve büyük maliyetli video oyunlar genellikle "AAA" olarak adlandırılmaktadır. Orta bütçeli yapımlar ise "AA" olarak nitelendirilmektedir. Örneğin Deus Ex, Dying Light Cyberpunk 2077 gibi oyunlar temel oynanış mantığı olarak FPS (Birinci Şahış Nişancı) olarak değerlendirilmektedir. Bunun yanı sıra RPG (Rol Yapma) mekanikleri de yer almaktadır. Bu üç oyunda ateşli silahların kullanımı göze çarpan ilk unsurdur ve aksiyon yönleri de öne çıkmaktadır. Fakat bu oyunların RPG yönleri nedeniyle oyuncu tercihlerine bağlı olarak gizlilik veya gerilim oyunları olarak da ilerleyebilmektedir. Bu etkenler değerlendirildiğinde bu oyunları sadece aksiyon oyunu, shooter oyunu veya savaş oyunu olarak sınıflandırmak yüzeysel kalacaktır. Video oyun çalışmaları henüz

çok taze bir alandır. İlk video oyun çalışmalarından bu yana video oyunlarının yapıları ve kimyaları her geçen gün değişmektedir. İlk video oyun çalışmaları, Tetris, Pac-man gibi oyunları ele alırken günümüzdeki oyunlar oynanış süresi, hikayesi, etkileşimi, genişliği, kavranabilirliği ile her geçen yıl çıtayı üst sınırlara çıkartmaktadırlar. Bu nedenle yapılan ilk video oyun çalışmaları ve türsel ayrımları ile günümüzün oyunlarını değerlendirmek kesin ve doğru sonuçlar vermeyecektir.

Burcu Nehir Halaçoğlu'nun "Meta-Anlatısal Değerlendirme Yöntemine Göre Video Oyunlarının Çok Katmanlı Sınıflandırılması: Karanlık İsimli Video Oyun Örneği" isimli doktora çalışmasında video oyun türleri, sınıflandırılması ve diğer sanatlarla olan ilişkisine dair yorumu şu şekildedir:

> Video oyunlarının çeşitliliği dikkate alındığında, anlatısal ve ludolojik gibi kutupsal tartışmaların giderek gelişen oyun dünyasını ifade etmekte yetersiz kaldığı görülmektedir. Fotoğrafın resimden çıkışı gibi, video oyunları da reel oyunlardan türemiştir. Ancak video oyunlarını sadece yeni nesil bir oyun oynama yöntemi olarak nitelemek, fotoğraf sanatını kendi iç dinamikleriyle değil, resmin kuralları çerçevesinde ele almakla aynı yanlışa götürebilir. Aynı şekilde video oyunlarını sinema ve tiyatronun kurallarına göre yorumlayıp şekillendirmek de video oyunlarının sanata muhtemel olarak getireceği yeniliklere engel olabileceği söylenebilir. Elbette video oyunlarını post-modern bir oyun ya da anlatı türü olarak nitelemek mantıklı olabilir, ancak bu noktada "hangi oyun" sorusuyla karşılaşılmaktadır. Mevcut türsel ayırımların, video oyunlarının değerlendirilmesi hususunda karışıklığa neden olduğu görülmektedir (Halaçoğlu, 2019: 1-2).

Bu nedenlerden dolayı video oyunlarını iki farklı kategoride sınıflandırmak daha doğru sonuçlar verebilmektedir. İlk olarak video oyun oldukları için oynanış mekaniklerine göre bir sınıflandırma yapılmalıdır. Yani oyunun, oyuncuya oyun içerisinde neleri yapabileceğine dair teknik imkanlarına göre; FPS, TPS, MMO, RPG, RTS, TBS, H&S vb. ikinci olarak ise oyunun hikaye akışını oluşturan anlatı türleri; aksiyon, dram, komedi, korku gibi anlatı türüne göre sınıflandırmak video oyunlarını anlamak için doğru bir değerlendirme olabilmektedir.

Video oyunları en genel bakışla online (çevrimiçi) ve offline (çevrimdışı) oyunlar olarak ayırabiliriz. Bu ayrımın yapılmasının en önemli sebebi oyuncunun oyuna olan yaklaşımıdır. Çünkü online oyunların ve offline oyunların dinamikleri birbirinden oldukça farklıdır. Online oyunlarda oyunu oynayan çok fazla oyuncu olduğu için hikaye anlatımı offline oyunlara göre daha geri plandadır. Online oyunlar oyuncuların kitlesel oyununu dayanırken, offline oyunlarda oyuncu tektir. Yapılan ayrımın en büyük nedeni bu etkenlerdir. Oynanış, mekanikler, oynanabilirlik gibi pek çok unsur tamamen değişmektedir. Offline oyunlarda olan The Evil Within hikaye anlatısını mekanikleri ile destekleyen psikolojik bir korku oyunudur ve oyun tamamen bitirildikten sonra online

oyunlarda olduğu gibi tekrar oynanabilirliği düşüktür. Online oyunlar ise tekrar oynanabilirliği en yüksek video oyunları arasında yer almaktadır.

2.2.2. Online (Çevrimiçi) Video Oyunları

Online bir oyunda eş zamanlı olarak birçok oyuncu aynı anda oynayabilmektedir. Oyuncular arasında doğrudan bir ilişki olabileceği gibi birbirleri ile herhangi bir ilişki içerisine girmeden de oyunlarını sürdürmeleri mümkündür. Oyuncuların kendi arasında veya oyuncu NPC arasında bir etkileşim imkanı oldukça geniştir. Bu anlamda bu tercihler tamamen oyuncuya bırakılmıştır. Rekabetçi bir yanı olduğu gibi rekabet dışı unsurları da bünyesinde barındırabilmektedir. Bu anlamda online video oyunlarını da kendi içerisinde farklı kategorilere ayırmak mümkünüdür. Örneğin PVP, yani oyuncunun bir diğer oyuncuya karşı olan mücadelesi veya PVE, oyuncuların bir takım halinde oyununun yapay zekasına karşı verdiği mücadeleler olarak gruplandırılmaktadır. Video oyunun içeriğine göre bu alt sınıflar arttırabilmektedir (Fullerton, 2014: 59-62). Offline oyunların aksine oyuncunun, diğer oyuncularla sohbet etme imkanı vardır. Bu sohbet imkanı daha sonra oyun içeresinde oluşturulan klanları, ticareti, savaşları vb. birçok durumu etkilemektedir. Oyunun oynanabilir ve sürdürülebilir yapısını olum yönde etkilemektedir. Bu oyunlar genel olarak çatışma, strateji, skor odaklı ve karşılıklı bir mücadele içeren yapımlardır. Counter Strike, LOL, Valorant, PUBG gibi oyunları kapsayabilmektedir. Bunun yanı sıra MMORPG oyun türleri de online oyunların en çok talep gören oyunlarındandır. MMORPG oyunlar genel olarak TPS kamera açısı tercih edilmektedir. Oyunlarda NPC karakterler oyuncuya çeşitli görevler vererek oyuncunun oyun içerisinde oluşturduğu karakterini geliştirmesine, kullanabileceği çeşitli silah, araç ve gereçlerin teminini sağlamaktadır. Bu NPC karakterler genellikle sabit bir noktada bulunmaktadır. MMORPG oyunlar aynı zamanda içerisinde çeşitli mini oyunlarda bulundurmaktadır. Bu mini oyunlar çeşitli şans oyunlarını kapsayan oyunlardır. MMORPG oyunlar genellikle oyunun hikayesini anlatma gayesi yoktur. Fakat oyunun NPC diyalogları, görevleri ve oyun geliştiricilerinin yazılı açıklamaları ile oyunun hikayesi ve külliyatına dair çeşitli hikayesel ögeler elde edilebilmektedir. Amaç oyuncuların oyun içerisinde karakterini geliştirmesi ve çeşitli oyun içi etkinliklerde yer almasıdır. Aynı zamanda bu tür oyunlarda oyuncular ciddi miktarlarda kazanç sağlayabilmektedirler. Oyun içerisinde değerli olan eşyaların fiyatları 350.000 TL' ye kadar değer biçilmektedir. Bu tür oyunlarda oyuncular oyunu maddi kazanç sağlamak amacıyla da oynayabilmektedirler. Oyun içi eşyaların ve hesapların satışı oldukça rağbet gören bir yönüdür. Knight Online,

Silkroad Online, Ultima Online, Tibia Online, World of Warcraft gibi oyunlar en popüler MMORPG oyunlar arasındadır. Bu nedenle bu tarz MMORPG oyunları diğer online ve offline oyunlardan ayrı bir kategoride tutmak türsel ayrım için daha makul görülmektedir.

PUBG, LOL, Counter Strike, Valorant, FİFA serileri vb. pek çok oyunda online oyunlar arasında yer almaktadır. Bu tarz oyunların genellikle oyun içeresinde aktif bir hikaye anlatımı bulunmamaktadır. Rekabetçi ve skor odaklı yapıları öne çıkmaktadır. Bu oyunlarda oynanabilirlik ve oynanış mekanikleri hikayeden daha önemlidir. Çünkü bu oyunlar günümüzde daha çok e-spor olarak oynanan oyunlar olduğu için; oyuncunun, oyun esnasında tepkilerini daha hızlı geri dönüş alması beklenmektedir. Bu sebeple donanım üreticileri oyun performansını arttırmak için her geçen gün ekran kartı, işlemci vb. birçok donanım geliştirmektedir. Bu gelişmeler ise oyun endüstrisine yapılan yatırımları her geçen gün arttırmaktadır.

Bu online oyunların hikaye anlatı unsurları olarak aksiyon ve macera türleri daha ön plana çıkmaktadır. Bu oyunlarda sıkça kullanılan çeşitli silahlar, araç ve gereçler nedeniyle hızlı bir oyun yapısı bulunmaktadır. Bu nedenle macera ve aksiyon ağırlıklı yapımlardır.

2.2.3. Offline (Çevrimdışı) Video Oyunları

Offline video oyunlarında ise anlatı ve mekanik olmak üzere bir tür ayrımı yapabiliriz. Yukarıda da belirtildiği gibi video oyunları çok kompleks yapılarda olduğu için bir oyunu direkt türsel olarak ayırmak pek doğru görülmemektedir. Oyunlarda kullanılan kamera açısının değişmesi bile oyunun türünü değiştirebilmektedir. 1997 yılında çıkan Fallout video oyunu izometrik kamera açısı kullanan RPG türündeki bir oyundur. Savaş mekanikleri de izometrik olarak gerçekleşmektedir. Oyuncu her şeyi ilahi bir bakış açısıyla gören yönlendirici konumundadır. Fakat 2008'de Fallout 3'ün FPS kamera açısına geçişi ile birlikte oyunun savaş mekanikleri bütünüyle değişmiştir. Hikaye ve anlatısını her oyunlarında koruyan yapım mekaniklerin değişmesi ile birlikte oynanış biçimi değişmiş ve haliyle oyunun türü de değişmektedir.

Offline video oyunlarında sık olarak kullanılan mevcut oyun türlerini şu şekilde listeleyebiliriz:

Şekil 5. FPS Oyunu Dishonered'dan Bir ekran görüntüsü (Smith ve Colantonio, Dishonered 2012).

FPS: Birinci Şahıs Nişancı oyunu olarak çevrilmektedir. Oyuncu oyunu sanki kendi gözlerinden deneyimliyormuş gibi bir his yaratmak üzere kullanılmaktadır. Bu anlamda video oyunlarında çok sık kullanılan bir bakış açısıdır. Oyuncunun kontrol ettiği karakterle özdeşlemesini de kolaylaştırmaktadır. Oyuncunun oyuna karşı hızlı tepkiler vermesi gereken bir türdür. Genellikle aksiyon ve savaş oyunlarında kullanılmaktadır. Fakat silah kullanılmayan tehlikelerden kaçmaya odaklı korku oyunlarında ve yürüme simülatörü olarak geliştirilen oyunlarda da kullanılmaktadır. FPS oyunlar içerinde ayrıca rol yapma mekanikleri de bulunabilmektedir. Oyuncunun yapmış olduğu seçimler ve geliştirmeler oyunun akışını değiştirmektedir. Bu yapıdaki oyunlarda alternatif sonlarda bulunmaktadır. Anlatısal türler olarak aksiyon, macera, gizem, keşif vb. anlatılarla çeşitlenmektedir. "Bioshock, Call of Duty, Wolfenstein, Deus Ex, Cyberpunk 2077, Borderlands, Metro, Dying Light, Firewatch, The Forrest, Half Life, Outlast, Painkiller ve Portal" gibi yapımların hepsi FPS video oyunu olarak bilinmektedir.

Şekil 6. TPS Mad Max Oyunundan Bir Sahne (Rooke, Mad Max: 2015e).

TPS: “Üçüncü şahıs bakış” açısı olarak Türkçeleştirilmiştir. Bu yapımda FPS türlerle oldukça benzer özellikler taşımaktadır. Fakat kamera açısı oldukça ayırt edici bir unsurdur. Kamere oyuncunun karakterini merkeze alır ve oyuncu hareket ettikçe sürekli takip etmektedir. Bu nedenle sinemada kullanılan takip kameralarına benzemektedir. Oyuncu karakteri kontrol sırasında kamera açısını da farklı noktalarda tutabilmektedir. TPS oyun türünde de yine FPS oyunlarda olduğu gibi melez türler oldukça yaygındır. Korku, savaş, aksiyon, gizem ve RPG mekanikleri iç içe geçebilmektedir. Tezin konusunu oluşturan Mad Max oyunu da bir TPS oyundur. Red Dead Redemption, Max Payne, Hitman, Uncharted, Resident Evil, Slient Hill, Witcher, Dead Space, GTA, L.A. Noire, Metal Gear Solid, Assassinn’s Creed, Journey gibi yapımlar TPS oyun türündedir. Melez türlerin oluşumu burada da görülmektedir. Anlatısal olarak yine aksiyon, macera, korku, dram, gizem gibi çeşitli anlatı yapıları görülmektedir.

Şekil 7. Hack & Slash God Of War: Kratos Kronos'u Alt Ederken (Asmussen, God Of War III: 2010).

Hack and Slash: Görünüş itibariyle TPS oyunlarını andırmaktadır. Bu tür için TPS oyunlar demek yanlış olmayacaktır fakat hack and slash türün diğer TPS oyunlara göre farkı düşmanların bir dalga şeklinde gelmesi, kombo sayaçları, fantastik düzeydeki aksiyon yapısı ile ayrım göstermektedir. Anlatılan hikayeler aksiyon ve macera odaklı epik ve fantastik hikayelerdir. Sinematik görsellik bu tür oyunlarda oldukça sık kullanılmaktadır. God of War da Olympos tanrıları tarafından ihanete uğrayan Kratos'un tanrılardan intikam aldığı bir hikaye sunmaktadır. Hikaye anlatısına önem veren ve çoğu zaman derinlikli yapımlardır. Türün örnekleri arasında God of War, Ghost of Tsushima, Bayonetta, Darksiders, Kingdom Hearts, Persona, Devil May Cry türün önemli oyunlarındandır.

Şekil 8. RTS Oyunu Command and Conquer Generals (Salwitz, Command and Conquer Generals: 2003).

Şekil 9. TBS Oyunu Darkest and Dungeon (Bourassa, Darkest and Dungeon: 2016).

Strateji türleri kendi içerisinde iki gruba ayrılmaktadır. RTS yani gerçek zamanlı strateji ve TBS yani sıra tabanlı strateji oyunları olarak ayrılmaktadır. Bu ayrımın sebebi ise TBS oyunlarında satranç da olduğu gibi hamleler sırayla yapılmaktadır. RTS oyunlarında ise bir sıra yoktur oyuncu istediği hamleyi istediği zaman gerçekleştirebilmektedir. RTS oyunlarında çoğunlukla bir ordu, şehir veya medeniyet yönetilmektedir. TBS oyunlarında ise genellikle küçük sayıda oluşturulan bir grup karakter yönetilmektedir. Bu karakterlerin her birinin kendine has özellikleri veya statüleri bulunmaktadır. Karşıda ki rakibin özelliklerine göre çeşitli stratejik hamleler yapılabilmektedir. RTS oyunları da benzer bir mantıkla işlemektedir. Her iki türde de genellikle izometrik ve 2D bir kamere açısı hakimdir. Oyun esnasında harita yardımıyla tüm bölgeleri anında görüntüleyebilmektedir. TBS türü oyunlara örnek olarak: Civilazation, Xcom, Total War, LOL Ruined King, Darkest Dungeon gibi yapımlar türün önemli örneklerindendir. RTS türü oyunlara örnek olarak: Age of Empires, Shadow Tactics: Blades of the Shogun, Starcraft, Command And Conquer Generals, Red Alert, Europa Universalis IV, Hearts of Iron IV, Rise of Nations gibi yapımlar öne çıkmaktadır. Anlatısal olarak çok farklı konuları kapsayabilmektedir. Age of Empires da çeşitli dünya toplumlarını kontrol edilmekte ve oyuncuların birbirlerini fetih etmesi beklenmektedir. Oyun içerisinde yaşanan olaylar oyunun anlık hikayesini oluşturmaktadır yani oyuncunun kararları oyunun hikayesini de oluşturmaktadır. Darkest Dungeon da ise hikaye ve strateji ögeleri ağır bakmaktadır. Oyuncunun çeşitli zindanlarda keşifler yapmasını beklemektedir. Çeşitli NPC diyalogları, kontrol edilen karakter grubunun diyalogları hikaye anlatmak için kullanılmaktadır.

Video oyunlara dair görülen türsel ve mekanikler sadece yukarı bahsedilen türler değildir. Video oyunlarının melez ve kompleks yapısı nedeniyle bir video oyunu birden fazla türün içine dahil olabilmektedir. Kimi oyun geliştiricileri, oyun dağıtımcıları ve satış platformları, oyun türlerini birbirinden daha farklı sınıflandırabilmektedir. Örneğin "Open World" kavramı video oyunlarında oldukça sık kullanılan bir mekaniktir ama bunu türsel bir ayrım olarak değerlendiren kuruluşlarda bulunmaktadır. Open World, FPS veya TPS bir oyunda da kullanılabilmektedir. Video oyunlarda gelişen teknoloji sayesinde kullanılan mekanikler, oyuncuların ilgisini her daim oyun üzerinde tutmak isteyen geliştiriciler nedeniyle sınıflandırmayı güçleştirmektedir. Yukarıda bahsedilen türlerin yanı sıra spor, simülasyon, hayatta kalma (survival), yönetim, yarış, bulmaca gibi çok farklı alt türleri de oluşmaktadır.

2.3. Video Oyunlar ve Oynanabilirlik

Video oyunlarında oynanabilirlik hikâye anlatısından daha önde gelmektedir. Çünkü video oyunların ilerleyişini sağlamak için etkileşim gerekmektedir. Etkileşim unsurları rahat olmayan, düzgün çalışmayan veya teknolojik olarak eskimiş (grafik, kontrol, animasyon vb.) oyunların oynanabilirliği diğer oyunlara kıyasla oyuncuyu zorlayabilmektedir. Bir oyunu oynamak için birçok motivasyon bulunmaktadır. Kimi oyun hikayesi sayesinde bir filmi veya romanı anımsatacak düzeyde senaryosuyla kendisini oynatabilmektedir. Heavy Rain, Beyond Two Souls, Fahrenheit, Life is Strange, The Walking Dead, The Wolf Among Us, Detroit Become Human gibi genellikle "point and click" olarak adlandırılan oyunların oynanış mekanikleri diğer oyun türlerine göre oldukça kısıtlıdır. Bu tarz oyunların asıl odağı hikâye odaklı senaryolarda seçim yapılması, alternatif senaryoları oluşturması ve keşif odaklı mekanikler bulunmaktadır. Burada diğer oyun türleri hikâye anlatımına önem vermiyor gibi bir çıkarımda bulunmak elbette doğru olmayacaktır. FPS, TPS, RPG gibi türlerde de hem oynanış hem de hikâye anlatısını oldukça iyi aktaran GTA, Red Dead Redemption, BioShock, Witcher, Metal Gear Solid, Batman Arkham City, Stanley Parable, Slient Hill, Dying Light, L.A Noire, S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl gibi pek çok yapım bulunmaktadır. Kimi oyunlarda ise oynanış mekanikleri ve unsurları daha ön planda yer almaktadır. Basit ve tekrar tekrar oynanabilirliği sayesinde hikaye anlatısından ziyade keyifli zaman geçirmek veya farklı amaçlar için oynanabilmektedir. Tabi burada diğer hikâye odaklı oyunların oynanış mekaniklerinin eksikliğinden söz edemeyiz. Bu yapımlarda yine hikâye anlatısı ve oynanış mekaniklerini akıcı şekilde

kullanabilmektedir. Özellikle rogue-like tarzı oyunlarda genellikle mutlak bir son yoktur. Oyun sürekli tekrar edilebilmektedir. Asıl amaç oyunun oynanış mekaniklerinin akıcılığıdır. Bu tarz oyunlara örnek olarak: Hades, The Binding of Isaac, Blood and Bacon, 60 Seconds, Dead Cells, Loop Hero, Noita, Curse of the Dead Gods, Immortal Redneck gibi yapımlar türün popüler oyunları arasındadır. Tabi bu oyunlar yine kendi içlerinde farklılık göstermektedir. Hades izometrik bir türken, Immortal Redneck FPS bir yapımdır.

Oynanabilirlik bir video oyun için oldukça önemlidir. Oyuncuyu oyunda tutan ve oyun oynama motivasyonunu arttıran bileşenlerin tümünü kapsamaktadır. Bu nedenle oynanabilirliği etkileyen çok fazla faktör bulunmaktadır. Oyunun grafiği, kontrolleri, hikaye akışı, etkileşimi, gerçekçiliği, inandırıcılığı, ses kullanımı ve sistemsel gereksinimi gibi unsurlar oynanabilirliğe doğrudan etkisi bulunmaktadır.

Bir tanımlama gerekirse: Oyuncunun, oyun içerisinde sahip olduğu yetenek ve becerilerine uygun olarak, oyunun yapısının ve türünün de izin verdiği ölçüde oyunda yapmak istediği davranış ve hareketleri oyun içerinde gerçekleştirmektir. Yani örnek vermek gerekirse Mad Max oyununda oyun içerisinde oyun evrenine dair çeşitli arka plan hikayelerinin anlatıldığı fotoğraf, mektup ve notlar bulmaktadır. Bu ilk başlarda oyunun ve evrenin hikayesini anlamak ve olup bitenleri öğrenmek adına oyunu motive eden ve oynanabilirliği arttıran bir unsurdur. Fakat bu etkinliklerin sayısının fazlalığı ve kendini tekrar eden yapısı bu gizemleri ortaya çıkartma isteğini köreltmekte ve oynanabilirliği düşürmektedir. Bir başka örnek olarak FPS korku oyunu olan Outlast, bir akıl hastanesinde yaşanan gizemli ve esrarengiz olayları çözmeye çalışan gazeteciyi kontrol ettiğimiz oyundur. Slient Hill ve Resident Evil gibi korku oyunlarının aksine Outlast ’da herhangi bir silah ve savunma aracı kullanılmamaktadır. Amaç sadece çeşitli düşmanlardan kaçmak üzerinedir. Oyun içerisinde pek çok silah vb. görülmesine rağmen oyun bunu oyuncuya kullandırmamaktadır. Bu durumda iki farklı sonuç ortaya çıkmaktadır: Outlast, oyuncuya kendisini sadece kaçarak koruyabileceğini ve sürekli kaçması gerektiğini hatırlatarak oyun içerisindeki korku atmosferini, savunmasızlıkla oyuncuya yansıtmaktadır. Bir gazetecinin bu kadar esrarengiz olayları yaşarken, ustalıkla ateşli silahları kullanamamasını daha tutarlı ve inandırıcı olmaktadır. Bir diğer sonuç ise oyunun bu tercihlerinin mantıklı ve tutarlı bir açıklaması olmamakla birlikte oyunun inandırıcılığını ve oynanabilirliğini düşürmektedir. Oynanabilirlik bu noktada her oyunun yapısına göre oldukça farklı şekillerde işlemektedir. Video oyunlarda Hollywood filmlerinde olduğu gibi video oyunun oyuncuya sunduğu gerçekliğe inanmasını ve içerisinde yer alan işleyiş sistemini kabullenmesi gerektiğini

hatırlatmaktadır. Sorgulama başladığı anda video oyun ve sinemanın dünyası kaybolmaktadır.

Her ne kadar oynanabilirlik için tüm oyunları kapsayabilecek tutarlı bir yaklaşım net bir şekilde oluşturulamamışsa da belli başlı yaklaşımlar ve unsurlar bulunmaktadır. Jesper Juul "Half-Real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds" kitabında oynanabilirliği üç madde de ele almaktadır: "Oyunun kuralları, oyuncunun hedefe ve sona ulaşma çabası ve oyuncunun oyunu oynama becerisi ve oynayış esnasındaki stratejik yaklaşımları" (2005: 91). Oyunun kuralları belki de video oyununun oynanabilirlik için en önemli maddesidir. Çünkü oyun içerisinde neler yapılıp yapılamayacağı oyunun yapısına bağlı olarak kurallaşmaktadır. Yani Call of Duty savaş oyunlarında oyuncunun takım arkadaşlarına veya sivil halka ateş etmesine izin verilmemektedir. Oyunun kuralını ve oynanabilirliği bu noktada belirleyen faktörler etik unsurlar ve savaş hukukudur. Kimi savaş oyununda ise bu durumlar ihmal edilebilmektedir. Juul'un yaklaşımında ki diğer unsurlar ise anlatılan hikayenin temposu ve sürükleyiciliği yer almaktadır. Oyunun mekanikleri ve hikayesi düzgün bir şekilde işliyorsa oynanabilirliği yüksek olacaktır. Aynı zamanda oyunu oynayan kişinin özellikleri de oynanabilirlik için oldukça önemlidir. Her ne kadar başarılı olmuş bir video oyunu da olsa video oyunu oynamayan bir kişi için bu yapım görmezden gelinmektedir. Çünkü daha önce video oyun oynamadığı için video oyun işleyiş mantığını bilmemektedir. Karakter kontrolü, tepkileri, oynanış oldukça zorlayıcı olacaktır. Bu durumda bu kişi için oynanabilirlik oldukça düşük olacaktır. Bu nedenle video oyunlarını oynanabilirlik yönünden değerlendirirken birçok faktörü değerlendirmek gerekmekte, oyundan oyuna ve kişiden kişiye değişiklik gösterebilmektedir.

Rollings ve Adams 'ın 2003 yılında kaleme aldıkları "Andrew Rollings and Ernest Adams on Game Design" isimli kitabında oynanabilirliği üç temel başlık altında değerlendirmektedir. Oyunun mekanikleri yani oyunun kuralları ve amacı; oyuncunun, oyun içerisinde yapabileceği tüm eylemler, oyunun hikayesi; işleniş biçimi, karakterlerin inandırıcılığı, tutarlılığı önceki serilerle ilgili bütünselliği kısacası hikâyenin anlatısına ait tüm özellikleri ve son olarak da etkileşim yer almaktadır. Neredeyse tüm video oyunların nasıl işlediğini ve nasıl oluştuğunu açıklayabilecek kadar kapsamlı olan bu yaklaşım birçok kuramcı ve araştırmacı tarafından da olumlu bir şekilde kabul edilmektedir. Zaten yazarların oyun geliştiricisi olması da bu çıkarımların doğruluğunu kanıtlamaktadır. Ancak oynanabilirlik her ne kadar video oyunlarını sınıflandırmada oldukça önemli bir faktör olsa da tek bir yaklaşım ile sınıflandırmak

çok doğru olmayacaktır. Çünkü oyunu oluşturan hikaye, anlatı, mekanikler ve etkileşim gibi bütünsel etmenler bulunmaktadır. Sadece oynanabilirliğin geliştirildiği bir oyunda, oyuncu bir nevi kapalı bir kutu içerisindedir. Yaptığı eylemlerin bir anlamı ve karşılığı yoktur. Bu durumda oyunun yapısı çökmektedir. Fakat etkileşim unsurları ve hikaye anlatısı ile oyun bütünsel bir anlam kazanır ve oyuncunun ilgisini çekebilmektedir. Video oyunları bu şekilde tek bir açıdan sınıflandırmak hem akademik anlamda oldukça anlamsız olacaktır hem de oyun geliştirme sürecinde beklenileni karşılayamayacaktır. "Bu nedenle video oyunları sınıflandırılmasında sadece oynanabilirliği baz almak doğru değildir bununla birlikte hikaye, anlatı, etkileşim gibi video oyuna ait bütünsel özellikler dahilinde sınıflandırılmalıdır" (Clearwater, 2011: 30). Örneğin Read Dead Redemption 2 de anlatılan hikaye kovboy hikayesidir ki klasik tür filmlerinin en önemli temalarındandır. Hikayenin akıcılığı, yapılan ana görev ve yan görevlerle oyunun bütünsel hikayesi etkili bir şekilde işlenmektedir. Aynı zamanda oyunun mekaniklerinin akıcılığı, animasyonların derinliği ve gerçekçiliği arttıran yapısı ve etkileşim unsurunun oyun içerisinde çok farklı alanlarda kullanılması (Avcılık, ticaret, hırsızlık, çiftçilik vb. birçok alanda farklı etkileşim yapıları bulunmaktadır.) nedeniyle birçok oyun basını ve oyuncu tarafından oldukça beğenilmiş ve çok sayıda ödül kazanmıştır. Fakat bunun aksine Far Cry gibi sürekli devam eden yapımlarda ise bu üç temel özellik Read Dead Redemption 2 'deki gibi derinlikli görülmemektedir. Far Cry serilerinde bu üç unsur arasında eşit olamayan bir dağılım dikkat çekmektedir. Her devam oyununda (FarCry 3-4-5-6) mekanikler, hikaye ve etkileşim unsurları benzer şekilde devam etmektedir. Neredeyse her yıl benzer olarak çıkarılması ve oyuncuların sadece farklı haritalarda oynaması, birçok oyuncu için artık rahatsız edici bir durumu teşkil etmektedir. Yani Far Cry 3-4-5-6 tüm yapımlarda olay örgüsü büyük oranda aynı şekilde işlemektedir. Mekanikler de aynı şekilde de sürekli benzerlik taşımaktadır. Etkileşim unsurlarında da dikkat çekici bir yenilik yoktur. Bu durum oyunun oynanabilirliğini düşüren bir durumdur. Çünkü oyuncu 3. oyunda oynadığı ve benzer aktarılan birçok durumu 6. oyunda da oynamıştır. Bu durumda oyunun oynanabilirliği ve etkileşimliliği azalmaktadır.

2.3.1 Video Oyunlarda Etkileşim Kavramı

Etkileşim kavramı hayatımızın bütününe etkisi olan bir kavramdır ve özellikle iletişimsel süreç için oldukça önemlidir. Çünkü gönderilen mesaja tepki ve etkileşim gösterildiği zaman iletişim süreci tamamlanacaktır. Aksi taktirde tek yönlü iletişim mümkün değildir. (Propaganda ve benzeri iletişim modelleri hariç) Yani günlük hayatta

iletişimizi, sağlıklı bir şekilde sürdürebilmek için etkileşim gerekmektedir. İnsanlık etkileşime girdiği sürece sosyal varlığını her daim sürdürecektir. Çünkü insanı sosyal yaşamda aktif tutan ve iletişimini geliştiren tüm bu etkenler iletişim sürecindeki karşılıklı etkileşimlerdir. Mesaj gönderme biçimi çeşitli araçlarda sağlanabildiği için etkileşim unsuru da bu araca göre şekillenmektedir. McLuhan'ın da deyimiyle "Araç mesajdır" (1973:5). Bir kişinin bir filme, romana, habere veya video oyununa dair etkileşimi farklıdır. Roman, sinema ve TV gibi araçlarda alıcı daha pasif bir konumdayken video oyunlarında amaç alıcının aktif bir etkileşim ile sonuca ulaşması beklenmektedir. Olaylara anlık müdahalelerde bulunabilmektedir. Halbuki geleneksel medyada anlık etkileşim oldukça kısıtlı ve hatta yok denilebilecek kadar azdır. Zaten geleneksel medyaya alıcının dolaylı etkileşimi eserin nihai yapısını hiçbir şekilde etkileyemez. Fakat video oyunlardaki gelişmiş etkileşim unsurları oyuncunun kendi istediğini oluşturmasına anlık olarak izin vermektedir. Tabi bu noktada etkileşimin düzeyi ve dozu oldukça ince bir ayarda olması gerekmektedir. Çok fazla etkileşime geçilen özellikle yan görevleri, takip edilmesi gereken diyalogları kimi yapımlar için etkileşimin aşırı fazlalığı nedeniyle olumsuz karşılanabilmektedir. Yapılan eylemlerin ve etkileşimlerin tutarlı ve kabul edilebilir makul açıklamaları gerekmektedir. Fallout oyunlarında neredeyse her NPC ile etkileşime geçip farklı diyaloglar ile farklı görev, olay, hikaye vb. deneyimlenebilmektedir. Bu noktada etkileşimin zorunlu bir yapısı yoktur. Oyuncu dilerse bu diyaloglarla vakit geçirebilir dilerse oyun içerisinde ki ilerleyişini devam ettirebilir. Bu etkileşimlerin sonucunda bir görev, eşya, evrene dair çeşitli bilgiler elde edeceğini bilir ve bu şekilde kaliteli olarak tasarlanan etkileşim, oynanabilirlik ve hikaye anlatısı oyunun niteliğini arttırmaktadır. Bu sayede oyuncunun oyuna karşı ilgisi, inandırıcılığı ve özdeşleşmesini büyük oranda arttırmaktadır.

Etkileşimi Torben Grodal kapsayıcı açıklamalarıyla şu şekilde tanımlanabilir: Oyuncunun veya kullanıcının çeşitli araçları (bilgisayar veya konsol donanımları) kullanarak ve fiziksel hareketlerle, oyun içerindeki görüntülerin, olayların, seslerin veya karakterlerin kısacası oyuna ait her imajın değişmesi olarak tanımlanabilir (2003: 142-143). Yani bir NPC ile olan diyalog, bir eşyayı incelemek, bir hayvanı sevmek, gidilecek yol için engelleri kaldırmak, düşmana tepki vermek vb. oyun içerisindeki yapılan neredeyse her şeyin temeli etkileşimsel bir süreçtir. Video oyunlardaki etkileşim unsurları sayesinde alıcılar şimdiye kadar hiç olmadıkları kadar aktif bir şekilde olaylara yön verebilmektedirler. Oyuncu, aktif olarak oyunu devam ettirebilmek için oyunla etkileşim içerisinde olmalıdır. Etkileşim unsuru oyunun yapısına türüne göre farklılık göstermektedir fakat her oyunda etkileşim unsuru bulunmaktadır. God of War

III' de oyun içi grafiklerde hazırlanan sinematik sahnelere etkileşimi ve oyuncunun aktifliği arttırmak adına "quick time event" mekanikleri eklenmiştir. Bu sekanslarda oyuncu hem sinematik görüntüleri izlemekte hem de ekranda kısa bir süre görülen tuş kombinasyonlarına basarak oyuna dair etkileşimi güçlendirmektedir. Bu kullanımlar aynı zamanda oyuncunun özdeşleşmesini de arttırmaktadır. Her oyunda farklı ve beklenmedik etkileşim unsurları bulunmaktadır. Hideo Kojima yönetmenliğinde 1998 yılında geliştirilen "Metal Gear Solid" ise belki de oyuncuya yaşattığı deneyim, etkileşimsel unsurlar, hikâye ve mekanikler ile fazlasıyla gerçekçi ve özdeşleştirici bir şekilde işlemektedir. Oyun içerisinde kullanılan çift kamera açısı FPS ve izometrik açı, karakteri yönlendirirken oldukça efektif kontrol imkânı sağlamaktadır. Bu sayede düşmanlara karşı strateji ve mücadelede taktiksel avantajlar sağlamaktadır. Oyuncu, oyun içerisindeki karakteri Snake ile neredeyse gördüğü her kişi, eşya, silah vb. hakkında operasyon merkezindeki çeşitli karakterlerden detaylı bilgiler almaktadır. Oyun içerisindeki bu telsiz konuşmaları toplam uzunluğu ise 16 saat üzerindedir. Oyunun ortalama oynanma süresini 10-15 saat olarak ele alırsak yani oyunun başlangıcından finaline kadar geçen bu süreye oranla bu telsiz konuşmaları oldukça fazladır. Fakat bu telsiz konuşları opsiyonel ve rastlantısal olmakla birlikte sırdan bir oyun içerisinde ortalama 5-6 saat civarında gerçekleşmektedir.

Genel olarak en çok etkileşim sağlayan türler ise RPG oyunlarıdır. 2019 yılında çıkmış olan Disco Elysium isimli dedektiflik oyunda etkileşim unsurlarının çeşitliliği oyunun gidişatını dahi etkileyebilmektedir. Rol yapma oyunu olduğu için NPC'lerle, karakterin iç sesiyle, çevredeki çeşitli eşyalarla etkileşim sağlanmaktadır. Yapılan her seçimin anında ekranda işlenmesi, farklı farklı diyalog ve olayların şekillenebilmesi etkileşim ve özdeşleşme için güçlendirici tercihlerdir. Örneğin oyun içerisinde rastgele görülen bir NPC ile diyalog başlatan oyuncu köşeye sıkıştırıldığını hissedip kaçmaya çalıştığında karakterinin ayağının takılıp düşmesi sonucu ölmektedir ve bu durumda oyun bitmektedir. Oyunların tekrar edilebilir yapısı ile oyuncu, oyunu en son kayıt ettiği zamandan itibaren tekrar oynayabilmektedir. Bu sayede farklı diyalog seçenekleri ve karakterle etkileşime girerek oyunu devam ettirebilmektedir. RPG oyunlarında bu tarz etkileşimler oldukça yaygın kullanılmaktadır. Bu NPC ile olan etkileşim es geçildiği taktirde böyle bir durum oluşmayacaktır. Etkileşim bu anlamda video oyunu güçlendirmek, çeşitlendirmek için kullanılmaktadır. Bu nedenledir ki Mark Wolf etkileşim unsurunun oyun içerisindeki oynanabilirliğe ve anlatıya doğrudan aktif bir katılım ve iş birliği sağlaması nedeniyle etkileşimi video oyunlarının temel yapısı olarak değerlendirmektedir (2001: 49-53). Hatta etkileşimsel süreç, gerçekçi grafiklerden bile

daha önemli bir unsurdur. Çünkü her zaman için kaliteli grafikleri olan yapımlar gerekli etkileşimsel oluşumları oluşturamadığı taktirde bu oyunlar muadillerine göre başarısız kabul edilebilmektedir. Bir zamanlar oldukça popüler olan "sanal bebek" isimli küçük el konsollarında bir nevi ebeveynlik yapılan mini oyunlardan oluşmaktadır. Grafik adına piksel ifadelerden oluşan temsili görüntüler yer alırken aktif katılım ve etkileşimin yüksek olması nedeniyle grafikleri birçok kullanıcı için sorun dahi edilmemiş ve döneminde oldukça popüler el konsolları olmuşlardır.

Etkileşim unsurunun tasarlanışında diegetik unsurlar ve Hollywood sinemasında yer alan şeffaflık unsurlarını içermelidir. Video oyunun mevcut kural yapısı oyuncu için katı bir kural gibi görülmemelidir. İnandırıcılığın artması dolayısıyla etkileşim ve özdeşleşmesinin sağlanması oynanabilirlik, kurallar bütünü, şeffaflık ve diegetik unsurlarla oyuncuya hissettirilmeden gerçekleştirilmelidir. Satranç da her figürün belirli hareketleri ve katı kuralları vardır. Bu üzerinde uzlaşılmış ve değiştirilemez bir bütünlüktür. Video oyunlarında ise gerek bütçe gerek oyunun yapısı gereği yukarıda bahsedilen tüm unsurlar farklılık göstermektedir. Oyuncu, oynadığı oyun içerisinde herhangi bir katı kuralla karşılaşmak istememektedir. Çünkü video oyunları etkileşim ve özgürlüğü vaat etmektedir. Video oyun içerisinde kurallar ise genellikle anlatı ve mekanikler aracılığıyla işlenmektedir. Bu şekilde oyunda bu kuralların oluştuğunu fark edememektedir. Yani oyuna dair teknik gerekliler oyuncudan gizlenmektedir. Örneğin "The Vanishing of the Elhan Carter" oyunu yürüme simülatörü olarak adlandırılan keşif odaklı, gizemli bir olayın çözülmesini için oyuncudan çevresini keşfetmesi için çeşitli etkileşim unsurları oluşturmaktadır. Oyuncu çevresi ile etkileşime girerek ve oyunun mekaniklerini kullanarak gizemi açığa kavuşturmaktadır. Fakat oyunu ikinci kez oynayan birisi gizemin nerede ve nasıl çözüleceğini bilmektedir ama yerine getirmesi gereken çeşitli etkileşim unsurları olduğu için ikinci deneyiminde oyunun sonuna doğrudan ulaşamaz. Oyunu belirli bir ilerleyişe göre keşfetmesi gerekmektedir. Aynı şekilde video oyun içerinde karakteri geliştirmek ve üstün niteliklere sahip bir düşmanı alt etmek için karakterin geliştirilmesi ve çeşitli özellikleri kazanması gerekmektedir. Bu genellikle oyun içerisinde yetenek ağacı olarak adlandıran menülerde gerçekleşmektedir. Oyun içerisinde farklı sayıda elde edilebilir yetenekler bulunmaktadır. Oyuncu oyun içerisinde elde ettiği deneyim puanları ile bu özellikleri kazanabilir ve engelleri geçebilmektedir. MMORPG oyunlarda ise kurallar biraz daha katı şekilde işlemektedir. Çünkü amaç oyuncuyu sürekli oyunla etkileşim halinde tutarak seviye (level) ve eşya kazanmasını daha sonrasında ise bu kazandıklarını diğer oyuncularla kıyaslamasını beklemektedir. Yani oyun içerisinde rekabet unsurları

oluşturulmaktadır. Bu kıyas genellikle PVP olarak adlandırılan karşılıklı savaşlardır. Leveli ve eşyaları daha iyi olan oyuncu bu mücadeleleri elbette kazanacaktır. Bu kurallar sistemi her oyunda farklılık gösterdiğini unutmamak gerekir. Çünkü oyunun işleyişini ve etkileşimini belirleyen unsur aslında doğrudan görülmeyen kurallar bütünüdür.

Tracy Fullerton "Game Design Workshop" kitabında ise oyuncunun, oyuna ve diğer oyunculara karşı olan etkileşim unsurlarının nasıl oluştuğunu şu şekilde açıklamaktadır:

Tek oyuncunun yapay zekaya karşı mücadelesi yani amaç oyun içerisindeki engelleri ve düşmanları aşması üzerine kuruludur. Daha hikaye odaklı oyunları kapsamaktadır. Half Life, Mad Max, Doom, Dishonered, Hellblade Senua's Sacrifice vb.

Oyuncunun bir diğer oyuncuya karşı olan mücadelesi yani birbirlerine karşı üstünlük oluşturma mücadelesinin olduğu etkileşimlerdir. Bu oyunlar FİFA gibi spor oyunları, Age of Empires gibi strateji oyunları veya Mortal Kombat gibi farklı türlerde olabilmektedir. Amaç oyunun sonunda kazanan olmaktır.

Çok oyunculu rekabet ise genellikle MMORPG ve multiplayer yani online oyun türlerini kapsayan oyunlardır. Bu oyunların herhangi bir sonu yoktur ve oyun sürekli olarak devam etmektedir. Knight Online, Star Craft II, Call of Duty Warzone, PUBG gibi oyunlar örnek gösterilebilir.

Takım mücadelesi olarak oynanan oyunlar ise genellikle 5 kişilik takımların oluşturulup çeşitli haritalarda oynanan rekabet ağırlıklı yapımlardır. Farklı oyun türlerinde görülmektedir. FPS, TPS, MOBA türlerinde ağırlıklı olarak görülmektedir. LOL, Counter Strike, Valorant, Dota ve Team Fortress gibi oyunlar örneklerindendir.
Birden fazla oyuncuya karşı olan oyunlar ise tüm oyuncuların eş zamanlı olarak oynayabildiği fakat birbirleri ile doğrudan rakip olmadıkları yapımlardır. Genellikle yönetilen bir şehir, ordu veya birlik vardır. Tüm oyuncuların kendi oluşturduğu birliklerle oyuna karşı mücadele verilmektedir. Oyuncular birbirleri ile yardımlaşabilmektedirler. Farmville ve çeşitli casino oyunları örnekleri arasında yer almanaktadır.

Tek taraflı mücadele oyunlarında ise bir oyuncunun diğerlerine göre üstün olduğu ve geriye kalan oyuncuların iş birliği yaparak, güçlü oyuncuyu alt etmeye çalıştıkları oyunlardır. Dead by Daylight, Friday the 13th: The Game ve Propnight gibi oyunlar bu tarz oyunların popüler oyunlarındandır.

İşbirlikçi oyuncu etkileşimde ise co-op olarak adlandırılan türdeki oyunlardır. Oyuncular bir takım oluşturarak oyuna karşı birlikte bir mücadele oluşturmaktadırlar.

Video oyunlarında arasında oldukça popüler olan ve sık kullanılan bir etkileşim yöntemidir. Çünkü aynı anda birden fazla oyuncuya hitap eder ve böylelikle potansiyel alıcı sayısını arttırmaktadır. Popüler oyunları arasında Journey, Back 4 Blood, Forrest, Tom Clancy's Ghost Recon Wildlands, Left 4 Dead, Don't Starve Together, Tom Clancy's Rainbow Six Extraction gibi oyunlar ön plana çıkmaktadır (2014: 58-62).

Buradan şu sonuç çıkarılabilir: Video oyunlarında oyuncunun, konumu ve yaklaşımı oyuna karşı oluşturulan etkileşim unsurlarını değiştirebilmektedir. Yukarıda örneği geçen oyunlarda etkileşim unsurları birbirinden oldukça farklıdır ama ortak noktaları etkileşim ve oynanabilirliktir. Video oyunları tanımlama, sınıflandırma ve anlamlandırma için yapılan akademik çalışmalarından anlaşıldığı üzere henüz tam ve geçerli somut bir sonuç ortaya çıkmamıştır. Yaklaşımlar araştırmacıların disiplinlerine göre çeşitlilik göstermektedir. Fakat tüm çalışmaların ortak noktası ise video oyunlarının olmazsa olmazı olarak oynanabilirlik ve etkileşim olduğu görülmektedir. Bu iki unsur neredeyse tüm çalışmaların bir şekilde araştırmasına dahil olmuştur. Etkileşim ve oynanabilirlik etrafında video oyunlarının konusu, işlenişi, teması hikayesi, türü ve mekanikleri değişiklik gösterebilmektedir. Literatürdeki video oyun çalışmalarını kapsamlı bir şekilde derleyen Burcu Nehir Halaçoğlu ise 2019 yılındaki "Meta-Anlatısal Değerlendirme Yöntemine Göre Video Oyunlarının Çok Katmanlı Sınıflandırılması: Karanlık İsimli Video Oyun Örneği" çalışmasında bu durumu açıklamaktadır. Yapmış olduğu derlemeler ile kimi sınıflandırmaların etkileşim temelli kimi çalışmaların da oynanabilirlik üzerine temellendiğini saptamıştır. Yapılan çalışmaların birbirlerine oranla oldukça tutarsız taraflarına da dikkat çekmektedir. Kimi araştırmalar oldukça yüzeysel kalarak tutarsızlık gösterirken kimi çalışmalar da fazla detaylı davranarak konu bütünlüğü içerisinde karışıklık oluşturduğunu belirtmiştir. Yapılan bu çalışma, karmaşık ve kompleks video oyun literatürünün, kapsamlı ve geniş bir özeti olarak oldukça önemli bir kaynak niteliğindedir.

Örneklerden ve çeşitli görüşlerden anlaşıldığı üzere oynanabilirlik ve etkileşim iç içe geçmiş unsurlardır. Birisi olmadan diğeri olmayacaktır. Zaten etkileşim video oyunlarını geleneksel medya ögelerinden ayıran yegâne faktörüdür. Oynanış mekanikleri geliştikçe de etkileşim unsuru gelişmektedir. Etkileşim unsurları geliştirildikçe oyunun oynanabilirliği de gelişmektedir. Bu anlamda doğru fizik motoru, makul etkileşim ve geliştirilmiş oynanabilirlik başarılı video oyunlarının en önemli gereksinimleri arasında yer almaktadır.

2.3.2. Video Oyunlar ve Anlatısal Özellikleri

İletişimsel bir süreç olarak anlatı sanat eserlerinde ve günlük hayatın birçok bölümünde, bir şeyin kendini ifade edebilmesi ve açıklayabilmesi için oldukça önemlidir. Özellikle sanat eserlerinde anlatı belki de en çok dikkat edilen unsurdur. Eleştirmenler ve izleyiciler "Sanatçı bu eserde ne anlatıyor ve nasıl anlatıyor?" gibi sorular sorarak anlatımın niteliklerini değerlendirmektedir. Her sanat alanının anlatı gelenekleri ve oluşumları farklılık göstermektedir. Edebiyat, resim, heykel, sinema ve farklı pek çok sanat dalı anlatı unsurları kullanılmaktadır. Bu anlamda şarkılar, destanlar, sinema, edebiyat, resim, roman, fotoğraf, tiyatro oyunları ve video oyunlar gibi oldukça geniş bir kapsamı bulunmaktadır (Jahn, 2021: 20). Anlatı kavramının geniş kapsamı nedeniyle akademik anlamda ve sanat dallarınca anlatıya ilişkin birçok farklı tanım ve teori getirilmiştir. Sanat türünün nitelikleri ve özelliklerine göre anlatı teknikleri ve özellikleri de farklılık göstermektedir. Örneğin sinema anlatısının en önemli özelliği sahnelenebilecek bir olayın yazılı olarak anlatılmaması gerektiğidir. Çünkü ekranda anlatılan yazı ile sinema çarpıcılığını kaybedecektir. Sinema görseldir ve izleyiciyi gösterdikleri ile etkilemesi gerekmektedir. Anlatısını yazı ile gerçekleştirdiği takdirde yazılı bir edebi eserin özelliklerini sergileyerek sinemasal özelliklerini kaybedecektir. Anlatı tek bir unsurdan oluşmamaktadır. Anlatı farklı olayların, oluşumların, hikâyelerin sanatçı tarafından özgünlüğüne göre sistemli veya sistemsiz bir biçimde eser formuna dönüşmesi olarak görülebilir.

Anlatı kavramının temellerini oluşturan ve bugün kullanılan birçok anlatı tekniğinin oluşumu ise Aristo'nun Poetika 'sına kadar uzanmaktadır. Aristo tragedya, şiir ve komedya gibi sahne sanatlarını genel olarak mimesis yani gerçeğin bir taklidi veya yansıması olarak değerlendirmiştir. Çeşitli sanatsal ifade biçimleri ile sözlü ve görsel olarak seyircide ilkel duyguları tetikleyip, izleyiciler üzerinde yapay bir tatmin duygusu yani katharsis oluşturmak amacı ile oluşturulduğunu belirtmiştir. Aristo'ya göre sahne sanatlarının belli başlı yapı taşları bulunmaktadır bunlar: olay örgüsü, karakterler, sahne, dekor ve müziktir. Aristo'nun en çok dikkat çektiği unsur ise hikayedeki olayların arasındaki neden-sonuç ilişkisinin sağlandığı ve izleyicinin hikayeye karşı bakış açısını etkileyen olay örgüsüdür. Çünkü izleyici takip ettiği olayların mantıklı nedenlerle ilerlemesini beklemektedir. Karakterin aldığı bir ödülün veya cezanın nedeni olmalıdır. Bu neden-sonuç ilişkisi hikayenin devam ettirilmesi için oldukça elzemdir. Bir hikaye anlatısında Aristo'nun da altını çizdiği en önemli faktör, takip eden olayların ve sahnelerin belirli, anlaşılır ve mantıklı ilerlemesi gerektiğidir (Schreiber, 2009). Hollywood bölümlerinde bahsedilen bu neden-sonuç ilişkisi tür

filmlerinde kullanıldığı gibi video oyunlarında da kullanılmaktadır. Özellikle Hollywood tarzı aksiyon oyunları olan Call of Duty, Battlefield ve GTA gibi yapımlarda Aristo'ya kadar uzanan neden-sonuç olay örgüleri kullanılmaktadır (Aristoteles, Poetika).

Anlatı kavramı günümüzde ağırlıklı olarak yapısalcılıkla ve Rus biçimci geleneği ile anılmaktadır. "Rus biçimci geleneği 1930'lu yıllarda Sovyet rejiminin baskıcı yapısı ile zıt düşerek zaman içerisinde Avrupa'ya giden kuramcılarla, sanat ve eleştiri alanında önemli bir yer edinmeye başlamıştır. Önceki yüzyıllardaki çözümleme esere yönelik değildi; sanatı duygu aktarımı olarak ele alıyor ve sanatçıyı merkeze alıyordu veya sanat dış dünyayı betimliyor diyerek sanatı açıklamak için farklı disiplinlere yöneliyordu. Fakat Rus biçimciler bunun yerine daha bilimsel yaklaşmayı tercih ederek, eseri diğer eserlerden ayıran biçimsel özelliklerini açıklamaya çalışıyorlardı. Yani sanat üretiminin temelini gündelik yaşantımızın ötesinde bir kırılma olarak görmüşlerdir ve cevap aradıkları sorun oluşan metnin bu kırılmayı nasıl yaptığını açıklamak olmuştur. Günlük dilde birleşmeyen birçok gösterge ve gösterilen, Rus biçimciler için en kırıcı yazı türü olan şiirde birleşmiştir. Şair dili istediği gibi bozabilmekte ve dile dair bildiğimiz tüm kalıpları sanatıyla yıkmaktadır. Şair bunu yaparken gerçeklik onun için kıstas değildir dil karşısındaki becerisi ve tutumudur. Yine aynı şekilde düz yazı türlerinde de bu sorunları araştırmışlardır. Şiirin gücü nasıl kendi dışında bir şey ifade etmesinden değil de dilsel olarak düzenlenişinden kaynaklanıyorsa romanın gücü de hikayedeki hayatın sıradan işleyişinden değil onun özel bir biçimde düzenlenmesinden kaynaklanmaktadır. Fabula ve syuzhet, yani öykü ve söylevin nasıl birleştirildiğidir. Fabula, öykünün gerçek zaman boyutunda işleyişini ifade eder yani olayların kronolojik bir özeti şeklindedir. Fakat sanatçı bu noktada bu kronoloji bozabilir farklı şekillerde birleştirebilmektedir. Böylelikle alışılmışı yani kronolojik sırayı bozarak günlük yaşama uymayan bir olay örgüsü oluşturur" (Moran, 1988:159-165). Video oyunlarında özellikle de her bir oyuncunun belli oranda yaratıcı olduğu derinlikli RPG oyunlarda bu yaklaşım oluşturulmaya çalışılmaktadır. Oyun içerisinde birçok farklı diyalog, olay zinciri, donanım ve özellikler sayesinde sıradan bir anlatı yapısının ötesine çıkılmaktadır. Örneğin Assassinn's Creed oyunları içerisindeki hikaye; bir grup araştırmacı tarafından geliştirilen DNA kalıtım zincirini takip edebilen bir teknoloji sayesinde, oyunun alternatif tarihinde önceki yüzyıllardaki önemli karakterlerin yaşantısına ulaşılabilmektedir. Bu DNA birleşimi sayesinde asıl hikaye geçmiş dönem karakterlerini yaşantısı olmaktadır. Oyuncunun oyunu deneyimlediği alan bu geçmiş yüzyıllarda yaşanan olaylardır. Oyun evreni içerisinde önemli bir obje olan "Apples of

Eden" ın iyi ve kötü taraflar tarafından kontrol altına alınma mücadelesidir. Aynı zamanda geçmişte başlayan bu mücadele günümüze kadar uzanır ve araştırmanın amacı da kötü taraf olarak gösterilen grubun bu objeye sahip olabilme çabasıdır. Yani oyunun anlatısını günümüz dünyası ile de diyalektik bağlantılar kurarak anlatısını güçlendirmektedir.

"1960'lı yıllardan itibaren edebiyat alanında yapısalcılığı Roland Barthes, Claude Bremond, Ferdinand de Saussure, Gerard Genette ve Tzevetan Todorov gibi eleştirmenler başlatmışlardır. Daha sonra Jacques Lacan psikanalizde (…), Foucault bilgi ve kültür sorunlarında ve Jacques Derrida felsefe tarihi ve felsefe metinlerinin incelenmesinde yapısalcı yöntemleri kullanmışlardır" (Moran, 1999, 185). Adından da anlaşılacağı üzere eserin yapısını oluşturan tüm unsurlar değerlendirme ölçütü olarak kabul edilmektedir. Yapısalcılık bu anlamda sadece bir kuramsal yaklaşım değil, bünyesinde bilimin çeşitli alanları barındıran geniş kapsamlı bir çözümleme ve analiz yöntemidir. Yapısalcılığın en önem arz eden yönü ise "bütünü oluşturan farklı faktörlerin yani göstergelerin ve gösterilenlerin bir yığıntı olmadığı ve her şeyden önce anlamın bir bütünü temsil ettiğidir. Çünkü bu göstergeler ve gösterilenler birbirinden bağımsızdır fakat onlara anlam yükleyen ve aralarındaki ilişki bir yaratıcı tarafından oluşturulmuştur. Yani önemli olan göstergelerin bireysel varlıkları değil, bütün içerisindeki işlevidir. Bütünü oluştururken aralarında kurulan ilişkiyi çözümlemek yapısalcılığın en önemli özelliğidir" (Moran,1988:168-170). "Daha sonraları yapısalcılık Louis Althusser ile sosyolojiye, Christian Metz ile sinemaya, Umberto Eco, John Fiske ve Arthur Asa Berger ile de televizyon alanına uygulamıştır. Yapısalcılığın kökeni aslında dilbilim olsa da A. J. Greimas'ın çalışmalarıyla göstergebilimle özdeşleşmeye ve birlikte anılmaya başlamıştır" (Parsa, 2008:70). Yapısalcı yaklaşım böylelikle içerisinde çok farklı yaklaşım ve araştırma konuları barındırmaktadır.

Yazar Sarah Kozloff'un anlatı kuramına ilişkin şu çıkarımları oldukça önemlidir. Anlatı iki yönlü bir süreçtir: İlk yönü, hikayesidir yani olaylarda "Kime oluyor? ve Ne oluyor?" Soruları ile hikâyede olan olayları ve etkilenen kişileri belirlediğimiz durumdur. İkinci ise söylem yönüdür, yani olayların nasıl anlatıldığı ve nasıl oluşturulduğuna dair çıkarımlar yapılabildiğimiz boyutudur (Kozloff, 1992: 61). Kısaca anlatı, bir eserin olay örgüsü etrafında şekillenen, ana olayı doğrudan ve dolaylı olarak etkileyebilen teknik ve teorik pratiklerin eser içerisindeki hikayeyi ilerletmek için oluşturulan akış fonksiyonları olarak tanımlamak mümkündür. Örneğin 2013 yapımı Hannibal dizisinde, bir kurt adamın vahşice olan saldırısını doğrudan göstermek yerine sisli ve karanlık bir görsel eşliğinde saldırıya ait olduğu belli olan mücadele sesleri

duyulmaktadır. Bu durumda saldırının olduğu izleyici doğrudan görmese de bu olayın olduğunu anlamaktadır. Bu sinemanın anlatım tekniğinin bir örneği olarak değerlendirilebilir.

Anlatı kavramında belki de en dikkat çeken isim ise Umberto Eco 'dur. Açık Yapıt kitabında Eco, klasik ve çağdaş sanat anlayışları üzerinden bir kıyaslama yapmaktadır. Klasik müzik örnekleri üzerinden açık yapıtın özelliklerinden şu şekilde bahsetmektedir: Parçayı çalacak olan çalgıcının eser üzerinde bir yorum özgürlüğü bulunmaktadır. Yani eserin çalınış şeklini, temposunu ve biçimini üzerinde değişiklik yapma hakkı bulunmaktadır. Bu yorum elbette çalgıcının yeni bir üretimi anlamına gelmemektedir. Mevcut kompozisyonunun notaları yani mevcut ana hatları üzerinde etkileşime açıktır. Bu anlamda bestelenen kompozisyon nihai şeklini almamıştır. Her yorumlamada ifade ve anlam biçimi değişiklik göstermektedir. Bu sayede geleneksel müzik anlayışından en büyük farkı olarak açık bir yapıt oluşturmaktadır. Böylelikle kapalı olan (Kendi içerisinde yaratıcısı tarafından tamamlanmış ve dışarıdan müdahale kabul etmeyen) eserlerden farklı olarak, yorumcunun eserle etkileşime geçtiği anda oluşturduğu açık yapıtlar görülmektedir. Bu anlamda her eser açık bir durumda değildir. Eser oluşturulurken bunu açık yapıt düşüncesi ile oluşturmak gerekmektedir. Çünkü sanat eseri bir anlamda öznenin ürettiği bir nesnedir. Sanatçının, üretimi sonrasında, farklı özeneler tarafından farklı görüş, düşünce ve açılardan tüketilecektir. Bu farklı düşüncelerin oluşturduğu geri bildirimler sonucunda eser estetik anlamda kendini oluşturabilecektir. Çünkü eser ile yorumcu arasında neden sonuç ilişkisine dayalı bir diyalektik yaklaşım bulunmaktadır. Aynı zamanda her sanat eserinin kapalı bir biçimi dahi olsa da biricik yapısı bozulmadan farklı şekillerde yorumlanabilmesiyle açık yapıt özelliği taşıyabilmektedir. Açık yapıt bu anlamda yorumcunun esere karşı özgürlüğünü sağlar ve birbiri ile sürekli bağlantılar kurabilen merkezi bir konuma yerleştirir. Açık yapıtın karşı olduğu en büyük argüman ise Orta çağa kadar uzanan alegorik sanat anlayışıdır. Yani okurun bir eseri yorumlanabilmesi; yaratıcının kontrolü altında gerçekleşen ve koşullandırılmış bir biçimde yapılmaktadır. Açık yapıt ise sanatın estetiğinin farklı bakış ve görüşlerde olduğunu belirtmektedir. Devingen bir akışı vardır yani her yorumlanışı ile farklı bir anlam kazanabilmektedir. Eserin tamamlanabilmesi için okuyucu ile buluşması ve onun tarafından çözümlenmesi gerekmektedir. Bu anlamda sembolik anlatımlar açık yapıtlar için oldukça önemlidir. Elbette yorumcu sonsuz bir yetki ile esere yaklaşmamalıdır. Çünkü esere yapılan farklı birçok müdahale eserin niteliğini ve özelliğini kaybetmesine neden olmaktadır. Eserin oluşturduğu dünya ve sanat anlaşılmalı ve yazarın okuyucu için boş bıraktığı yerler okuyucunun zihninde

doldurulmalıdır (Eco, 1992: 11-35). Bu anlamda Kafka'nın Dönüşüm'ü açık yapıt özelliklerini oldukça belirgin hissettirmektedir. Eser içerisinde sembolik ve metaforik anlatımlar dikkat çekmektedir. Gregor Samsa'nın dönüşümü sadece roman içerisinde düz bir anlam boyutu taşımaktadır. Samsa gerçekten bir böcek olmuştur ve bunun nedenini bilmemektedir. Okuyucu, eserinin metaforik anlamları çözümleyip yorumlaması ile gündelik hayatının sorunlarını bağdaştırabilmektedir. Bu anlamda eser sürekli bir devinim içerisinde olacaktır. Okunduğu çağa, zamana, duruma göre anlam oluşturacaktır. Video oyunlarında da açık anlatı yapısı sık sık kullanılmaktadır. RPG oyunlarında sonuca ulaşmanın tek bir yöntemi yoktur. Yönetmenin oluşturduğu alternatif zaman dilimleri bulunmaktadır. Oyuncuların oynayış tarzına göre NPC'lerle diyaloglar, olaylar ve sonuç değişiklik göstermektedir. Eco'nun bahsettiği gibi oyuncu tamamen sınırsız yetkilere sahip değildir fakat oyunun ilerleyişini değiştirebilecek yetkinlikleri bulunmaktadır. 1998 yapımı Half Life oyunu da benzer bir mantıkta oyuncular yani yorumlayanlar tarafından günümüz standartlarında bir oynanış ile tekrar üretilmiştir. Yorumcu ana oyuna ve anlatısına sadık kalarak oyunu bu anlamda güncellemiştir. Orijinal oyunun bölüm tasarımları, mekaniklerini ve hikaye ilerleyişi olduğu gibi korunarak oyunun akıcılığını ve oynanabilirliğini arttırarak devingenliği sağlanmıştır.

Video oyunlarında anlatı kavramı her ne kadar sinema ile benzer olsa da aslında oldukça farklıdır. İnsanın yaptığı seçimlerdeki özgürlüğünü konu alan The Stanley Parable belki de açık yapıt özelliklerini en iyi taşıyan video oyunları arsında yer almaktadır. Kendi içerisinde olup biten bir hikaye anlatısı mevcut olsa dahi oyun kendisini farklı denemeler ile birlikte farklı sonuçlara ve olaylara götürmektedir. Oyun içerisinde oyuncu dış sesin anlatımı ile sadece seçimler yaparak oyunu ilerletmektedir. Oyun kendisini Stanley olarak oynayabildiğiniz ama aynı zamanda Stanley olarak oynayamayacağınız, seçim yapabileceğiniz fakat yine seçim yapamayacağınız oyun olarak tanımlamaktadır. Alışılagelmiş video oyunlarının anlatı yapısından ziyade oldukça derin felsefi düşüncelerle anlatısını sürdürmektedir. Örneğin oyun başladıktan sonra bir dış 427 numaralı Stanley' in günlük yaşayışını ve içinde bulunduğu garip durumu açıklayarak bir kıyaslamak yapmaktadır. Oyuncu dış sesin komutlarına uymayı tercih edebildiği gibi bu komutların tersi şekilde de ilerleyebilmektedir. Böylelikle oyun içerisinde anlatım ve olaylar değişiklik göstermektedir. Fakat belli başlı durumlarda Eco'nun da belirttiği gibi oyuncu sonsuz bir kontrol ve müdahale hakkına sahip değildir. Bu yaklaşım oyun içerisinde kendini zaman zaman göstermektedir. Örneğin dış sesin komutlarına rağmen oyuncu bir odada istenilenden daha fazla kaldığı taktirde

oyun herhangi bir şekilde ilerlememektedir ve anlatıcı, oyuncu olan diyalogunu yeni seçimleri boyunca kesmektedir.

Video oyunlarında anlatı, her oyun içerisinde bulunan bir kavram olmamakla birlikte oyunun yapısına, yaratıcısına göre de farklılıklar göstermektedir. Bu anlamda video oyunun anlatısının oluşturulması oyunlarının hikayesel olarak yaratıcılıklarının ön plana çıktığı bir durumdur. Çünkü yaratıcı hikayeyi hangi noktadan başlatacak, nasıl ilerleyecek, kime ne olacak gibi yukarıda bahsedilen edebi sanat oluşumlarının incelenmesi ile benzerlik göstermektedir. Sinema ve edebiyata göre daha diegetik yapının da daha inandırıcı olması beklenmektedir. Oyuncu, oyun içerisinde gördüğü birçok karakterle ve objeyle iletişime girme eğilimindedir. Bu anlamda sinema ve edebiyata göre etkileşim unsurunun bu denli yüksek olması video oyunlarının anlatısı için hem bir avantaj hem de bir dezavantaj oluşturmaktadır. Yeteri kadar etkileşim barındırmayan oyunlar tek düze ve genellikle ortalama olarak değerlendirilir veya neredeyse her şeyle etkileşim sağlayan oyunlar ise oyunun akışını yavaşlattığı için aynı şekilde değerlendirilebilmektedir. Yaratıcıların bu anlamda anlatı ve etkileşim unsurlarını makul ölçüde dengelemeleri gerekmektedir. Online ve özellikle rekabetçi oyun türlerinde hikayesel anlatı daha geri plandadır. Önemli olan bu türler için oyunun akıcılığı ve kitlelerce oynanabilmesi için herkese hitap edebilecek kolaylıkta ve ulaşılabilirlikte olması gerekmektedir. Bu nedenle dünya çapında oynanan en önemli rekabetçi oyunlar ücretsiz olarak sağlanmaktadır. PUBG, Counter Strike, LOL, Valorant ve Knight Online gibi oyunlar bu anlamda oldukça yaygındır. Hikayesel ögeler ise genellikle yapımcı firmaların oluşturdukları çeşitli sinematik trailer, fragman, kısa videolar veya çeşitli arka plan yazıları ile sağlanmaktadır.

Yazar ve akademisyen olan Robert Mckee'nin hikaye ve anlatı yaklaşımlarını referans alarak video oyunlardaki anlatı yapılarını araştıran oyun tasarımcısı ve akademisyen Jakub Majewski oyun anlatılarını "Çizgisel anlatı, inci dizisi anlatısı, dallanan anlatı, eğlence parkı anlatısı ve yapı taşı blokları" olarak beş farklı kategori de toplamaktadır. Çizgisel anlatılar, geleneksel anlatı yöntemlerinin en eskisi ve en sık kullanılan yöntemlerinden birisidir. Basitliği ve pratikliği sayesinde video oyun anlatılarında da oldukça sık kullanılmaktadır. Kahramanın yolculuğa olarak kullanılan anlatı konsepti mantığıyla çalışmaktadır. Anlatı içerisindeki olaylar neden sonuç ilkesince devam etmektedir. Oyunun mevcut ilerleyişi ve devamlılığı sabittir yani oyun içerisinde oyuncu her ne şekilde davranırsa davransın oyunun bütün ve değiştirilemez bir olay örgüsü bulunmaktadır. God of War, Doom, Half Life, Hotline Miami, Outlast ve Uncharted gibi oyunlar da çizgisel anlatı yapıları kullanılmaktadır. İnci dizisi

anlatıda ise aslında çizgisel anlatı yapısı kullanılmaktadır. Fakat tasarımcıların etkileşim ve seçim illüzyonları sayesinde oyuncuların anlatıya yön verdikleri hissettirilmektedir. Bu nedenle video oyun tasarımlarında çok sık tercih edilen bir anlatı yöntemidir. Dizilmiş incileri oyunun bölümleri olarak düşünürsek eğer bir inciden diğerine geçiş arasında oyuncunun seçim ve etkileşim unsuru sağlanmaktadır. Fakat sıranın varacağı nokta baştan bellidir. Oyuncu her ne kadar oyun içerisinde seçimleri ve etkileşimleri ile oyuna yön verdiğini düşünse de oyunun sonu baştan bellidir. Dishonered, The Walking Dead, Metro 2033, Resident Evil 2 ve 3 gibi yapımlarda tercih edilmektedir. Dallanan anlatı yapıları ise oyun içerisinde oluşan hikayenin olay örgüsünü, gelişimini, karakterlerini değişimini ve hatta oyunun sonunun dahi oyuncunun seçimleri neticesinde değişiklik göstereceği yapımlardır. Mevcut hikayede oyuncunun yaptığı tüm seçimlerin oyunun ilerleyişine doğrudan veya dolaylı olarak etkisi bulunmaktadır. Oyuncu bu anlamda yapmış olduğu seçimlerin sonuçları ile yüzleşmek durumundadır. Özellikle RPG oyunlarında oyuncu, yönetilen takımdaki bir karakteri verdiği kararlar sonucu kalıcı kaybedebilmektedir. Bunun sonucunda o karakterin oyunun geri kalan hikayesindeki olaylara erişimi olamayacaktır. Slient Hill 2, The Witcher 3, Planescape: Torment, Baldur's Gate ve Mutant Year Zero gibi örnekler verilebilir. Eğlence parkı anlatı modelinde çizgisel anlatı modelinde olduğu lineer bir yapı da olabilmektedir aynı zamanda inci modeli gibi çizgisel olmayan bir anlatı da oluşturulabilmektedir. Bu anlatı modelimde önemli olan kısım olayların farklı mekanlarda olmasıdır aslında. Senaryo ve olay örgüsü belirlidir oyuncu sadece bu olayları çoğunlukla mekânsal ögeleri kullanarak ve çeşitli bulmacaları çözerek anlatıyı devam ettirmektedir. Bu anlamda platform, açık dünya, RPG ve point and click adventure oyunlarında genellikle bu anlatı yapısı görülmektedir. Grim Fandango, Tomb Raider, GTA, Brothers- A Tale of Two Sons, To The Moon, Dark Souls, Journey, Gris, Inside gibi örnekler bu anlatı modeli için örnek gösterilebilir. Yapı taşı bloklarında ise video oyunların oyuncuyu en özgür bıraktığı anlatı yapılarındandır. Oyunun tanımı ve anlaşılabilirliği için sadece belirli bir konusu bulunmaktadır. Oyuncu oyun içerisinde neredeyse herhangi bir senaryo yapısı ile karşılaşmaz ve tüm senaryo oyuncunun oyun içerisinde yaşadığı deneyimleri kapsamaktadır. Bu anlamda oyuncu oyunu tekrar ve tekrar oynayabilmektedir. Örneğin The Long Dark'da oyuncu; Kanada'nın kuzey bölgesinde karlık alanda mahsur kalan bir karakteri kontrol etmektedir. Oyunun tek bir amacı veya senaryosu vardır; bu afet durumundan kurtulmak veya hayatta kalmaktır. Oyuncu bu anlamda oyun dünyası içerisinde karakterini zorlu durumlarda hayatta tutmaya çalışırken diğer oyunculara göre oldukça farklı deneyimler yaşamaktadır. Daha doğrusu tüm oyuncuların deneyimleri

farklılık göstermektedir. Minecraft, The Sims, Sid Meier's Civilization, DayZ, Rust, The Forrest, 7 Days to Die, Ark: Survival Evoled, 60 Seconds gibi oyunlar bu anlatı türüne örnek olarak gösterilebilir (Majewski, 2003: 31-46). Görüldüğü üzere video oyun anlatı yapıları oldukça kompleks yapılar içermektedir. Anlatı yapıları ve türleri ayrı ayrı gruplandırılsa dahi kombine kullanımları sayesinde ayrıştırmak bir hayli zorlaşmaktadır. Video oyunları çalışmalarında da en büyük tartışma konusu da ayrımların net olarak sağlanamamasından kaynaklı video oyunlarının anlatı aracı mı yoksa sadece vakit geçirmek için birer medya ögesi mi bu anlamda literatürde çok tartışılan bir konu olan "Ludoloji ve Naratoloji" tartışmaları yöneltmektedir.

2.4. Video Oyunlar ve Özdeşleşme

Özdeşleşme önceki bölümlerde bahsedildiği üzere, izleyicinin esere karşı oluşturduğu anlamlı ve içsel bağlılık veya bütünlük olarak değerlendirilebilmektedir. Neredeyse her sanat eserinin bir noktasında izleyici gerek hikaye anlatısı ve olay örgüsü, gerekse karakterlere karşı bir özdeşleşme duyabilmektedir. Romanlarda hayal gücünün etkisiyle ve kullanılan dilin estetikliği sayesinde yaşanırken, sinemada görüntülerin kurgusu ve özelliklede çekim açıları ile özdeşleşme unsurları artmaktadır. Video oyunlarında ise tüm bu özelliklerin yanı sıra, etkileşim, seçimler, rol yapma gibi özellikle oynanabilirlik temelli yaklaşımlar ile özdeşleşme diğer türlere göre önemli ölçüde arttırılmaktadır. Çünkü oyuncu artık oyun içerisinde karakteri kendi istediği gibi yönlendirip eylemleri kendi kararları doğrultusunda oluşturabilmektedir. Bu sayede kendi olay örgüsünü ve olaylar arasındaki neden sonuç ilişkilerini bizzat kendisi belirleyebilmektedir. Buna ek olarak özellikle kritik seçim ve etkileşim unsurlarının yüksek olduğu yapımlarda oyuncunun özdeşleşmesi neredeyse kaçınılmaz olmaktadır. Bu anlamda video oyun tanımlarında ve özellikleri arasında özdeşleşme oldukça elzem bir kavramdır. Her geliştirici bir şekilde oyunculara bunu yaşatmayı hedeflemektedir. İngilizce 'de "Immersion" olarak adlandırılan ve Türkçe' de net bir karşılığı olmayan kavram ile video oyunlarında özdeşleşmeyi sağlayan tüm unsurlar bir bütün olarak değerlendirilmektedir. "Immersion, kullanıcı fiziksel ve sanal olarak oyunun ilerleyişini sağlayabilmek adına video oyun içerisindeki sanal dünya ile fiziksel dünyasını bir bakıma birleştirir ve oyuncu bu birleşimi baştan kabul ederek oyun deneyimini fiziksel ve sanal olarak yaşamaktadır (Mäyrä ve Ermi, 2005:4). Kısacası video oyunu oluşturan bütün fiziki ve sanal uylaşımların birlikteliği olarak değerlendirilebilmektedir. Oyuncu mevcut oyunun kurallarını, oyunun hikayesini, olay örgüsünü ve fiziksel araç gereçleri özellikle donanımsal ekipmanlarını (Ekran kartı, işlemci, RAM vb.) kabul ve temin

edebildiği ölçüde oyun ile bütünleşmektedir. Kendisini oyun oynamaktan ziyade oyunun yaşamsal deneyimi ile birleştirerek sihirli çemberin içinde yer almaktadır. Kristian Kiili "immersion" kavramını da kendi içerisinde üç bölüme ayırmaktadır. Sensory (Duyusal) Immersion, oyunun görsel ve işitsel bütünlüğünü ifade etmektedir. Yani oyunun grafiklerinin gerçekçiliği ve bunu destekleyen ses bütünlüğü ile oyuncuyu içine çekmektedir. Challenge-based (Mücadele temelli) immersion, oyuncunun oyun içerisinde verilen görevleri yapması gerektiğine dair oluşturduğu motivasyondur. Bu oyuncunun karakterini olumlu yönde geliştirdiği için oyuncu görevleri yaparken oyunun akışına kendisini kaptırmaktadır. İmaginative (Yaratıcı) immersion ise oyuncunun oyun dünyasına özellikle evrenine, hikayesine ve karakterlerine olan bağlılığı ve onlara karşı oluşturduğu özdeşleşme duygusu olarak özetlenebilir (2005, 49). Bu bağlama göre oyuncunun bir oyuna karşı özdeşleşmesini belirleyen çeşitli faktörler bulunduğu görülmektedir. Bu bileşenlerin hepsinin bir arada kullanıldığı gibi örneğin Withcer, Dying Light, GTA ve Dark Souls bu bileşenlerin herhangi bir tanesi diğer bileşenlere göre daha ön plana çıkabilmektedir. Undertale, oynanışı, hikayesi, evreni ve karakterleri ile ön plana çıkarken piksel grafikleri nedeniyle sensory (Duyusal) immersiondan eksiklik olarak görülebilmektedir. Bu genellikle tasarımcının bütçesi, hayal gücü, teknik becerisi ve yaratıcılığı ile ilgili bir durumdur. Oyuncuların geri dönüşleri sayesinde tasarım kendine has çekiciliğini oluşturmaktadır.

Sinema da olduğu gibi video oyunlarında da özdeşleşmeyi arttıran veya azaltan pek çok unsur bulunmaktadır. Bunların en başında kamera açıları gelmektedir. Video oyunlarının ilk zamanlarında hakim olan izometrik açılar sayesinde özdeşleşme günümüz oyunlarına göre göreceli olarak kısıtlı kalmaktadır. İzometrik açı, özdeşleşmeyi kısıtlayabilirken tanrısallığı daha ön plana çıkartmaktadır. Sadece tek bir olay veya karakterle özdeşleşmekten ziyade oyun içerisindeki tüm olaylara doğrudan veya dolaylı yön vererek ve tüm olayları anlık takip ederek oyuncunun kontrolü ve özdeşleşebileceği unsurlar arttırılmıştır. Age of Empires, Victor Vran, Baldur's Gate gibi oyunlarda izometrik kamera açıları kullanılmaktadır. Fakat özdeşleşme bu anlamda oyunun hikayesi, olay örgüsü ve türüne göre de değişiklik gösterebilmektedir. Örneğin Victor Vran'da oyuncu sadece tek bir karakteri kontrol edebilirken Baldur's Gate de ise oyuncunun bizzat kendisinin oluşturduğu bir karakterle oyunu oynar ve takımına katılacak yeni üyelerini kendisi belirler. Victor Vran'da oyunun ana karakteri mevcut hikaye için oluşturulmuş başı sonu belli olan ve büyük oranda benzer şekilde ilerleyen bir senaryo örgüsü sunmaktadır. Çeşitli sinematikler ile oyuncuya özdeşleşebileceği imkanlar yaratmaktadır. Baldur's Gate de ise özdeşleşmeyi sağlayan en önemli unsur

karakterin, oyuncu tarafından oluşturulması ve çok büyük oranda diğer oyunculardan farklı bir ilerleyiş ve deneyim yaşayabilmektedir. Alacağı kararlar, karakterinin ırkı, karakterinin yeteneklerini belirleyen geliştirilebilir özellikleri vb. burada özdeşleşme genel anlamda oyuncunun oyuna karşı olan çok yönlü etkileşim detaylarından gelmektedir. Her iki yapım bu anlam da göreceli olarak özdeşlemeye müsait doneler sağlamaktadır. Fakat Age of Empires'da ise oyuncu bir medeniyetin asker, işçi, inşaat, savaş, üretim vb. gibi tüm faktörleri kontrol etmektedir. Bu durumda diğer oyunlara göre yaşadığı deneyim farklıdır ve özdeşleşme unsurları da bu anlamda farklılık göstermektedir. Oyuncu burada kendisini ülkeyi yöneten bir yönetici olarak hakim bir bakış açısıyla konumlandırır ve oyun içerisindeki tüm sonuçların tek sorumlusudur. Yaşadığı deneyim ve özdeşleşme ise mevcut durumdaki bir yönetici ideali olmaktadır.

Özdeşleşmeyi tüm oyunlar içinde etkileyen en önemli unsurlardan birisi de oynanabilirliktir. Bir oyunun oynanabilirliği ne kadar keyifli ve akıcı olursa özdeşleşmeyi de bu oranda etkileyebilmektedir. Örneğin oynanabilirliği eskimiş yani günümüz oyun standartlarının oldukça altında kalan fakat hikayesi, karakterleri, olay örgüsü vb. özellikleri ile anlatısal anlamda kaliteli olan video oyunlarının oynanabilirliğinin eskimişliği ise özdeşleşmeyi kıran veya zorlayan bir unsurdur. Bu anlamda önceki yıllardan pek çok oyun günümüz oynanış standartları için "Remastered ve Remake" olarak yeniden piyasaya sürülmektedir. Remastered yapımlarda mevcut oyunun oynanışı ve hikayesi olduğu gibi aktarılır. Kısacası oyuna günümüz standartlarına göre iyileştirmeler yapılmaktadır. Grafik kalitesi, oynanabilirlik, görüntü yenileme hızları gibi düzenlemeleri kapsamaktadır. GTA Remastered, Grim Fandango Remastered ve Last of Us Remastered gibi örnekler verilebilir. Remake ise remasteredın benzer tüm özelliklerinin yanı sıra oynanabilirliği ve hikayeyi de değiştirebilmektedir. Bu hikaye anlamında çok keskin bir değişiklik oluşturmaz, olay örgüsünü ve hikaye sunumunu orijinal versiyona göre daha derli toplu bir biçimde aktarmaktadır. Resident Evil 2 ve 3 Remake, Final Fantasy VII Remake gibi örnekler verilebilir. Aynı zamanda ticari bir hamle olarak da geliştirici stüdyolar için ekstra gelir kaynaklarıdır. Çünkü mevcut ve beğenilen bir oyun tekrardan firmaya gelir sağlamaktadır.

Anlatısal video oyunlarında sinematik sahneler (sinematikler) genellikle oyuncunun özdeşleşebilmesi adına sık kullanılan bir yöntemdir. Oyunun hikayesini ve olay örgüsünü henüz bilmeyen oyuncu için motive edici bir unsur oluşturmaktadır. Bu sinematikler oyunun hikayesini anlattığı, zaman zaman da oyuncunun seçimler yaptığı ve bir yol gösterici tarafından oyun içerisinde yapılması gereken görevleri ve eylemeleri çeşitli yollarla oyuncuya aktaran zincirleme reaksiyonlardır. Yani oyun içerisinde

yönetilen karaktere verilen bir görev aslında oyuncuya verilmiştir. Rütbe olarak oyuncunun karakterinden daha üst rütbeli bir kişiden gelen görevler oyuncu için yerine getirilmesi gereken görevlerdir. Bu sayede oyuncu bu görevleri oynanabilirlik ve performans olarak da tatmin edici bir şekilde bitirmeyi arzulamaktadır ve özdeşleşme unsurları bu anlamda arttırılmaktadır (Kılınçarslan, 2013: 179). Örneğin Call of Duty oyunlarında bu yapı neredeyse sürekli olarak kullanılmaktadır. Brifing olarak görevin detayları aktarılırken oyuncunun komutanı göreve ilişkin çeşitli talimatları açıklar ve görevde kilit rolde ise oyuncu bulunmaktadır. Karakterlerin diyalogları, oyunun FPS kamere açısı ve oynanabilirlik ile özdeşleşmeye uygun bir ortam oluşturulmaktadır. Witcher oyununda da buna benzer bir açılış sekansı bulunmaktadır. Witcher olan Geralt hafızasını kaybetmiş ve Witcher sığınana taşınmaktadır. Oyuncunun burada tamamen Geralt ile özdeşleşmesine yönelik tasarım anlayışı oluşturulmuştur. Çünkü Geralt hafızasını kaybettiği için kim olduğunu, amacını ve çevresindekileri tanıyamamaktadır. Oyunun RPG yapısı ile oyuncu karakterlerle diyalog ve etkileşime girerek hem oyunu ilerletmektedir hem de Geralt'ın hafızasını geri kazanarak Geralt ile özdeşleşebilecektir.

Mehmet Gönen'in sinemada ki özdeşleşme kavramlarına geri dönecek olursak; Gönen özdeşleşmeyi kendi içerisinde iki ana bölüme ayırmaktadır. "Temel sinematografik özdeşleşme ve "ikincil özdeşleşme". Temel sinematografik özdeşleşme kamera açılarının sağladığı yani yönetmenin izleyiciye aktarmak istediği bakış açısıdır. Görüntü sanatlarının temelinde var olan özdeşleşme türüdür. İkincil özdeşleşme ise izleyicinin film içerisindeki ana karakterlerle veya yardımcı karakterlerle özdeşleşmesi anlamına gelmektedir. İzleyici bu noktada gördüklerini kendi iç dünyasında anlamlandırıp karakterlere karşı bir özdeşlik oluşturmaktadır. Gönen ikincil özdeşleşmeyi de kendi içerisinde üç parçaya ayırmaktadır. "Duygusal özdeşleşme; izleyicinin belirli karakterlere yönelik imgesel tutumu ve karakterlere duyulan sempatik özdeşleşmedir. 'Öznel-Düşünsel özdeşleşme' izleyicinin, izlediği karakterinin davranış biçimlerini onayladığı ve karakterin düşünce yapısını kendi düşünce yapısıyla özdeşleştirmesidir. 'Dramatik Özdeşleşme' ise karakterin aciz bir durumdaki hali izleyicinin dikkatini anlık olarak çekebilmektedir. Kötü bir karakter dahi olsa zor ve aciz durumda olması izleyici için sempatik görülebilmektedir. Yeşil Yol filminde John Coffey suçlu olmasına rağmen izleyicinin sempati duyması ve özdeşleşebilmesi için yeterli referanslar barındırmaktadır (Gönen, 2007: 64-84). Gönen'in bu çıkarımları her ne kadar sinema odaklı düşünülmüş olsa da video oyunlarının anlatı yapılarıyla da oldukça örtüşmektedir. FPS oyunlar temel sinematografik özdeşleşmeyi en başarılı şekilde aktaran yapımlardır. TPS de ise çevre etkileşimi biraz daha ön plana çıkmakta ve ikincil

özdeşleşmeler için oyuncuya daha geniş bir imkan sağlamaktadır. Duygusal özdeşleşme için Dishonered, Dying Light ve L.A Noire gibi oyunlar örnek gösterilebilir. Öznel-Düşünsel özdeşleşme için de Limbo, Long Dark, Katana Zero, Welcome to the Game ve Metro 2033 gibi örnekler verilebilir. Dramatik özdeşleşme için ise Soma, Undertale, Amnesia ve Manhunt gibi örnekler verilebilir. Genel anlamda video oyun ve sinema anlatıları birçok noktada benzerdir. Elbette anlatısal anlamda birbirlerine göre daha iyi yapabildikleri veya daha benzersiz olduğu durumlar bulunmaktadır. Anlatım dili ve kullanımı kendi oluşumuna ve teknolojisine göre farklı özellikler sergilemektedir.

2.5. Video Oyunlarda Ludoloji ve Narratoloji Yaklaşımları

İlk ticari oyun olan "Computer Space'in" 1971 yılında piyasaya sürülmesi ile başlayan dijital oyun endüstrisi bugün dünyada 24,75 milyar dolar bütçesi ile medya dünyasının önemli bir bölümünü oluşturmakta ve bir milyarın üzerinde kullanıcısı bulunmaktadır'' (Irmak ve Erdoğan, 2016: 129). Özellikle son yıllarda gelişen teknoloji sayesinde video oyunlar küresel boyutta hızlı bir gelişim göstermiştir. Video oyunlar, uzun bir kültürel mirasla oluşan edebiyat, sinema ve fotoğrafçılık gibi alanlardan daha hızlı ve farklı bir şekilde sıyrılmıştır. Çünkü bilgisayar devrimi, insanlık için oldukça büyük bir sıçrama oluşturmuştur. Neredeyse her masada bulunan bilgisayar sistemleri, insanlar arasında tepki sürelerinin azalmasına ve anında kurulabilen iletişim biçimlerinin artmasına neden olmuştur. Bu anlamda bilgisayar devrimi yakın dönemde insanlığı daha önce hiç olmadığı kadar hızlı ve etkileşimli bir ağ bütünlüğüne dahil etmiştir (Crawford, 1997). Bilgisayar teknolojilerinin gelişimi oldukça fonksiyonel olmakla birlikte video oyunlar için de oldukça önemli bir gelişme sağlamıştır. Video oyunlarının başarısı, çeşitliliği ve etkisi her geçen gün arttıkça akademik alanda da inceleme gereksinimi olmuştur. Farklı disiplinlerin çalışmaları ve henüz çok yeni olan video oyun çalışmalarında ortak bir sonuç ortaya koyamamıştır. Video oyun tartışmalarına dair gerçekleştirilen en önemli tartışma ise ludolojik ve narratolojik görüşler arasında gerçekleşmektedir. Ludoloji kavramı 2000 yılında Gonzala Frasca'dan sonra popüler bir hal almıştır ve video oyun tartışmalarında oldukça sık kullanılmaya başlanmıştır (Juul, 2009a: 362). Video oyun çalışmalarında ludologlar olarak; Espen Aarseth, Jesper Juul, Gonzala Frasca ve Markku Eskelinen önde gelen isimlerken, narratolojik alanda ise; Henry Jenkins, Brenda Laurel ve Janet H. Murray gibi isimler yer almaktadır. Ludoloji ve narratoloji tartışmalarının asıl ilgi çeken konusu kimin galip geleceğinden ziyade video oyunlarının hangi sistemsel yapıya göre inceleneceği üzerinedir. Jenkins ve Aarseth arasında yaşanan tartışmadan bu nedenle kesin bir sonuç

ortaya çıkmamaktadır. Jenkins, ludologların yöntemlerini değiştirme konusunda tavsiyelerde bulunurken Aarseth 'de mevcut kuramsal yaklaşımları reddederek video oyunlarına dair kuramsal yapının yeni ve farklı bir şekilde oluşması gerektiğini ifade etmektedir (Raessens, 2006: 55). Ludoloji, video oyunlarını inceleyen teorik bir alandır. Video oyunlarının, oyun ve oyun ögelerine dair barındırdığı tüm unsurları ele almaktadır (Frasca, 2003a: 1). Narratolojinin aksine video oyunların daha çok oynanabilirlik kavramları üzerine çalışmaktadır. Bu konular arasında; konum, kaynak yönetimi, zaman ve uzam, ana ve yan görevler, engeller, bilgi, ödül ve ceza sistemi gibi oyunun oynanış özelliklerinin tümünü kapsayan kısacası oyunu oyun olarak tanımlamamızı sağlayan ögeler yer almaktadır. Oyuncunun, oyun içerisinde gerçekleştirebileceği tüm davranış biçimlerini kapsamaktadır (Konzack, 2002: 93). 90'lı yıllarda başlayan bu tartışma, video oyunlarını anlatısal ögeler olarak gören narratoloji görüşüne karşı çıkan, Espen Aarseth ve Markku Eskelinen'in video oyunlarının, sinema ve edebiyatın kuramları ile incelenemeyeceğini ve bu türden yaklaşım gösteren araştırmacıları "altına hücum" hareketi ile benzerlik gösterdiğini ifade etmektedir. Video oyunların kendine has oluşumlar olduğunu ve kendi kriterlerinin oluşturulması gerektiğini belirtmişlerdir (Frasca, 2003b: 5). Frasca, ludoloji kavramının ilk ortaya çıkışına ilişkin ise bu kavramı ne kendisinin ne de Espen Aarseth'in oluşturduğunu söyler. Ludoloji kavramını asıl ortaya atan ilk kişinin 1982 yılında Jesper Juul olduğu belirtmektedir. Henüz bir kuramsal kimliği olmayan video oyun araştırmalarının, anlatısal görüşlere karşı bir kuramsal kimlik hazırlamak amacı ile oluşturulmaya başladığını ifade eder (Frasca, 2003b: 2). Bu ludolojist görüşlerin temelsiz savları olduğunu anlamına gelmemektedir. Frasca, Aarseth, Jull ve Eskelinen gibi önde gelen ludologların video oyunlarına dair olan görüşleri, kültür kuramcıları olan Johan Huizinga ve Roger Caillois'e dayanmaktadır (Simons, 2007).

Video oyun çalışmalarının erken aşamalarında video oyununu oluşturan özelliklerinin yanı sıra anlatısal değer taşıyan hikâye anlatısı nedeniyle sanat olarak değerlendirilip değerlendirilemeyeceği yönündeydi. Tartışmalar genel olarak bu şekilde ilerlekken ludolojist görüşü benimseyen araştırmacılar ise; spor ve satranç gibi reel oyunların evrimleşmesi ile birlikte dijital oyun kültürünün oluşturduğunu belirtmişlerdir. Bu tartışmaların odak noktası olarak video oyunlarının bağımsız araçlar dahilinde analiz edilmesi gerektiğini, video oyunlarının diegetik oluşumları ve video oyunlarının edebi kuram ve yaklaşımlardan ayrıştırılması gerekliğini üzerine düşünceler üretmişlerdir. Bu anlamda video oyun tartışmaları iki ana kutba ayrılmış oldu; "ludoloji ve narratoloji" (Nielsen vd., 2008: 190-191). Bu tartışmalar sayesinde ise video oyun

çalışmaları akademinin de büyük oranda ilgisini çekmiş ve diğer disiplinleri de video oyun çalışmalarına yönlendirmiştir.

Video oyun çalışmalarına öncülük eden isimlerden birisi olan Chris Crawford, oyunların temsili özellikleri, kendi içerisinde oluşturdukları kuralları ve dünyaları nedeniyle kendi içlerinde birer gerçeklik oluşturduğunu belirtir. Bu anlamda oyunların oluşturdukları gerçekler, gerçeğin birer yansıması olarak görülmektedir. Oyun içerisinde kullanılan objelerin gerçek anlamlarından ziyade oyun içerisindeki kullanımı sayesinde oyun değeri oluşmaktadır. Bu anlamda oyun içerisindeki obje veya nesnelerden çok oyun içerisinde yaşanan ve oluşan olaylar daha büyük önem kazanmaktadır. Yani oyunu oluşturan asıl olay oyuna yüklediğimiz anlamdır. Tarih öncesi arkeolojik kazılarda bulunan çeşitli oyunlardan örnek vererek Crawford, insanların neden oyun oynadığını, bunu eğlenceli yapan şeyin olduğunu ve oyun oynama motivasyonu ve alışkanlıklarımızın nelerden kaynaklandığını sorgulamaktadır. Bu soruların cevaplanabilmesi sayesinde oyun oynama alışkanlıkları ve tasarımları üzerine birçok gizem de ortaya çıkacaktır. Crawford aynı zamanda "etkileşim, temsil, çatışma ve güvenlik" olarak her oyunun dört ana unsurdan oluştuğunu belirlemiştir. Oyunun oynanabilmesi için bu anlamda iki faktör gerekmektedir. Oyun ve oyuncudur. Oyuncu bu dört temel özelliğe ve yaratıcılığı doğrultusunda sayısız oyun üretmesi mümkündür. Üretilebilecek bu oyunların en temel özelliği ise oynanabilirlik olacaktır. Oyunlar bu anlamda önce belirli bir kural ve oynanış bütünlüğü kazanıp oyunu daha ilgi çekici hale getirebilmek adına çeşitli temsil ve anlatısal unsurlar eklenmektedir (Crawford, 1997). Geleneksel sanatlarda izleyici ve yaratıcı arasında doğrudan bir bağ oluşmamaktadır. İzleyicinin esere herhangi bir somut veya soyut katkısı söz konusu değildir. Üretilen eser sanatçının dışa vurumudur ve bu izleyici tarafından okunmaya açık halde beklemektedir. Hakimiyet tamamen sanatçıdadır ve anlamlar üretmek ise seyircinin inisiyatifine bırakılmıştır. Bu nedenle eser, sanatçı ve izleyici arasından doğrudan etkileşimdi bir bağ bulunmaz tüm bu süreç dolaylı yoldan oluşmaktadır. İzleyici tamamen pasiftir ve eser üzerinde bir değişiklik oluşturma hakkı yoktur. Film izleyicisi de bu konumda yer almaktadır. Olayları sadece izlemekte ve üzerinde bir hak sahipliği yoktur. Video oyunlarında ise yaratıcı ile oyuncu arasında etkileşime dayalı doğrudan bir bağ bulunmaktadır. Oyuncu, sanatçının oluşturduğu oyun evrenin de kendi davranışları ile birbirinden farklı oynanış ve fantezi ögeleri oluşturabilmektedir. Sanatın insanlar üzerinde sağladığı duygu değişiklikleri bu sayede, oyunlar aracılığı ile ortaya çıkarabilmektedir. Bu anlamda dijital video oyunlarını yeni bir sanat formu olarak görmek yanlış sayılmamaktadır. Sanatçı veya tasarımcı, oyuncu için her türlü özgürlük

imkanını sağlayabilmeli ve hep oyuncunun bir sonraki hamlesini düşünerek tasarımını oluşturmalıdır. Oyuncuya gerçekten yeni bir dünyada olduğunu hissettirebilecek interaktif bir ortam oluşturmalıdır (Crawford, 1997). 2022 yılında çıkış yapan FromSoftware oyunu olan "Elden Ring" Crawford'un görüşlerini destekler niteliktedir. Oyuncu tamamen özgür bir dünya içerisindedir. Etkileşimsellik ve oynanabilirlik ile oyuncu oyun içeresinde oluşturabileceği karaktere farklı düzeylerde görevler oluşturabilmekte ve kendi hayali fantezi savaşçı karakterini oluşturmaktadır. Crawford aynı zamanda oyun tasarımcıları için kişisel düşünce ve fantezilerinin oyuna; yani oyuncunun oyun deneyimine yansıtılmaması gerektiğini savunur. Oyunculara herhangi bir şey oyun içerisinde dikte edilmemelidir. Oyun içerisinde oyuncunun yaptığı eylemlerin iyi veya kötü sonuçlarını bizzat kendisinin yaşaması ve görmesi gerektiğini savunur (Crawford, 2005: 211). Oyuncu ve oyun bu anlamda karşılıklı olarak birbirlerini tamamlayan unsur olmaktadır. Etkileşimsel anlatı bu sayede oluşturulmaktadır. Oyuncunun oyun içerisindeki olası hamlelerini tahmin edip buna istinaden olaylar dizisi oluşturmaktır. Bu durum zaman zaman oyunların iç dinamiklerini de bozabilmektedir. Bu konuyla ilgili olarak Ernest Adams oyuncuların özgürlüklerinin sınırsızlığı noktasında oyunları sabote edebileceğini söyler. Etkileşimli oyun anlatısının büyük oranda oyuncuyu özgür bırakması zaman zaman oyunun tasarımı veya karakterin ruhuna ters düşebilmektedir. Tasarımcı ve oyuncuların davranış ve beklentilerinin ortak bir hal alması ise oldukça problemli bir yaklaşımdır. Oyun içerisinde oyuncu ilk gördüğü karakteri isteyerek veya istemeden öldürebilir fakat bu karakter oyunun ilerleyen aşamalarında oyuncu için elzem bir karakter olabilir. Bu karakterin ölmesi oyuncunun oyunu sabote etmesi anlamına gelmektedir. Bu durumda anlatı akışı aksamakta ve oyunun ilerleyişi durmaktadır. Buna ek olarak kontrol edilen karakter Superman olduğunda iyi bir karakter olarak bilinir fakat oyuncu Superman'in davranışlarına uygun olmayan tavırlar da sergileyerek oyunun akışını bozabilir. Oyuncu aynı zamanda gerçek dünyaya aykırı olan hareketleri oyun içerisinde ki dünyaya da uygulayarak oyunu sabote edebilir. Örneğin GTA: Vice City'de oyuncu hile kullanarak şehirin ortasında tankla dolaşabilir veya deniz üzerinde arabası ile seyahat edebilir (Adams, 2013: 20-22). Oyunların bu şekilde sabote edilmesi veya kırılması durumu tasarımcılar tarafından da gerçekleşebilmektedir. Oyunun tasarım hatalarından dolayı sinematik sahnelerde karakterlerin animasyonları, yüzleri, diyalogları vb. uyumsuz ve rahatsız edici olabilmektedir. 2014 yılında çıkan "Assassin's Creed: Unity" bug ve glitchlerinden dolayı oyun basını ve oyuncular tarafından oldukça fazla eleştirilmiştir (Sheridan, 2014).

Video oyun çalışmalarında ve analizlerinde sosyo-kültürel etkilerin de bulunduğunu öne süren Lars Konzack video oyun çalışmaları için yedi bölümden oluşan bir inceleme metodu oluşturmuştur. Bunlar; oyunun akıcı ve etkin olarak deneyimlenmesine olanak sağlayan donanım, oyunların ve bilgisayar sistemlerinin çalışmasını sağlayan program kodlanması, oyun ve oyunsal fonksiyonlara olanak sağlayan işlevsellik, oyun içerisinde yapılabilen her türlü eylemi oluşturan oynanabilirlik, hikaye anlatısına yönelen oyun anlatıları için anlam, oyun türleri arasında belirleyici olan kriterleri oluşturan referans ve sosyo-kültürel yaklaşımdır. Konzack'ın bu sosyo-kültürel yaklaşımın izleri Huizinga'nın ve Roger Caillois'ın görüşlerine kadar uzanmaktadır. Sadece oyun ve oyuncu arasındaki etkileşim değil bunun oluşturduğu çevresel etkilerde bu anlamda ele alınmaktadır. Her başlık ayrı ayrı ele alınabileceği gibi Konzack tüm başlıkların bütün bir şekilde değerlendirilmesi gerektiğini de belirtmektedir (Konzack, 2002). Kültürel çalışmalar her ne kadar içerisinde antropoloji, felsefe, sosyoloji, siyaset gibi bilim dallarını barındırsa da video oyunlarının sosyolojik yönleri de sosyo-kültürel olarak incelenebilmektedir. İçerisinde oluşturulan hikayeler, karakterler ve olaylar sosyal olaylar hakkında önemli bilgiler içerebilmektedir. Oyuncuların ve oyun içi oluşumların sosyal ve kültürel değerlerini ortaya çıkartmak bu anlamda mümkündür (Wolf, 2009: 342-343). Bu kıstaslar altında incelenen video oyunları estetik, sanat ve teknik açıdan da kapsayıcı bir inceleme metodu oluşturmaktadır. Espen Aarseth de Konzack'ın çalışma metodunun video oyun çalışmaları için kapsayıcı olmasından söz eder. Araştırmacı sadece belirli başlıkları araştırabileceği gibi içerisinden istediği yaklaşımları da seçebilmektedir fakat en verimli yaklaşım tüm başlıkların analize dahil olmasıdır. Aarseth, Konzack'ın analiz metoduna benzer olarak üç aşamalı bir yaklaşım oluşturmuştur. Bu yaklaşıma göre oyunlar; oyun içerisindeki tüm eylemleri kapsayan oynanabilirlik, oyunun kurallar ve diegetik atmosferini yaratan oyun yapısı ve oyunun, oluşturulan dünyası, yapısı, grafikleri vb. olan oyun dünyasıdır. Bu başlıklarda kendi içerisinde kapsam alanlarına göre alt başlıklara bölünme eğilimi göstermektedir. Ele alınan oyuna göre bu alt başlıklar daha belirleyici olabilmektedir. Aarseth'e göre video oyunlarına olan hakimiyeti arttırmak adına üç yol izlenebilir. İlk olarak oyun tasarımcıları ile görüşmek ikinci olarak oyun araştırmacıları ve oyuncularla görüşmek son ve en önemlisi de incelenecek oyunu ilk eden deneyimlemiş olmak video oyun araştırmaları için oldukça önemlidir (Aarseth, 2003: 2).

Aarseth 1997 yılında yayınladığı "Cybertext Perspectives on Ergodic Literature" isimli kitabında asıl amacı video oyun çalışmaları değildir. O daha çok gelişen yeni

medya teknolojileri ve etkileşimli sistemleri siber metinler olarak çalışmaktaydı. Sibermetin, metnin okuyucu ve yazar arasındaki mekanik organizasyonu üzerine odaklanır. Metin içerisindeki anlam akışını edebi bir alışveriş olarak değerlendirmektedir. Yani okuyucu ve yazar arasında bir bağ kurmaya çalışmaktadır. Mesajın kod açılımı düz metinlere göre farklılık göstermektedir. Sadece yazarın düşünce biçimi değil okuyucunun da metin üzerinde kendi içerisinde değişiklikler yapmasına imkan sağlar. Okuyucu bu anlamda metini okuduğu sırada anlatıyı ve olayları çeşitlendirebilmektedir. Bu anlamda bu durum "ergodic" edebiyat olarak ele alınmalıdır. Ergodik okur tamimiyle aktifken, ergodik olmayan okuyucu ise sadece sırasıyla saylarını çevirmektedir (Aarseth, 1997: 1). Sibermetin ve ergodik yaklaşım bu anlamda geleneksel edebi kuramlarla açıklanamamaktadır. Çünkü oluşum mantığı içerisinde okuyucunun da söz hakkı vardır ve bu yüzden yeni bir yaklaşım gerekmektedir. Sibermetinler bu anlamda düzenlenebilir ve değiştirilebilir bir yapı sunmaktadır. Sibermetin ve ergodik okumaların, anlatıyı çeşitlendirmesi sayesinde video oyunlar ve edebiyat yaklaşımları arasında bir köprü oluşturmaktadır (Klevjer, 2007: 44). Bu tartışmalar günümüz video oyun tartışmalarının zeminini oluşturan önemli tartışmalar olarak literatürde yer almaktadır.

Video oyun çalışmalarının yer aldığı ilk bilimsel dergi "Game Studies" de Aarseth, video oyunlarının film, müzik ve roman gibi bir yapıda olamayacağını içeriğinin ve oluşumunun bu türlerden farklı olduğunu belirletmektedir. Aynı zamanda video oyunlarının "interaktif medyalar veya yeni medya ögeleri" olmadığını başlı başına bir form olduğunu açıklar. Kabul edilen dijital yaklaşımlar ve analizlerin video oyunlarını açıklamamızda yeterli olmadığını belirtir ve akademik anlamda uzun soluklu bir tartışmanın başladığının sinyallerini vermektedir. Video oyun çalışmaların bu anlamda yeni bir yöntemsel yaklaşım gerekliliğe ihtiyaç olduğunu vurgular (Aarseth, 2001). Akademik anlamda video oyunlarının tartışılabilmesi için yöntemsel yaklaşımların önemini her defasında tekrarlayan Aarseth, oluşturulmaya çalışılan bu teorinin açıkça herkes tarafından da kabul görmesi gerektiğini belirtir. Yapılan araştırmaların ve seçilen oyunların diğer araştırmalar için de tutarlı sonuçlar oluşturması gerektirdiğini belirtir. Sadece yapılan araştırma kendi içerisinde sınırlı kalmamalıdır. Araştırmaların farklı disiplinlerce ele alınabileceğini söyler fakat oynanabilirliği, araştırmaların en temel özelliği olması gerektiğini de vurgular. Bu anlamda yapılacak olan çalışmaların da "araştırmacılar" tarafından deneyimlenmesini tavsiye etmektedir.

Araştırmaya sadece bir gözlemci olarak değil aynı zamanda bir oyuncu olarak da gerçekleştirilmesi gerekmektedir. Çünkü oyunlara dışarıdan bakan bir kişinin oyunlara

ait bazı konuları, özellikleri, dinamikleri, idrak etmesi ve açıklamasında güçlülük yaşayabileceğini düşünmektedir (Aarseth, 2003: 3).

Aarseth video oyunlarda anlatı ögelerini tamamen yok saymaz. Anlatının oyunlar için önemli olduğunu da belirtir ve video oyunlarda anlatıyı oluşturan unsurları açıklar. Evren, olaylar, karakterler ve konusudur. Bu aynı zamanda tüm hikayelerde bulunması gereken özelliklerdir. Oyunlar lineer, açık dünya ve multi bir yapıda olabilir ve bu da hikaye anlatımını etkilemektedir. Anlatının ise bir merkezi bulunur ve bu merkez dahilinde dallanan yan anlatılarda bulunmaktadır. Merkezi anlatı tüm anlatıyı şekillendiren bütüncül bir olaydır. Yan anlatıları etkileyebilmektedir. "Half Life", lineer ve merkezi anlatıdır yan anlatıları ise sınırlıdır. "Myst" ve "Dragon's Lair" merkezi anlatısını korurken oyuncuya yan anlatılardaki seçimleri ile merkezi anlatıyı güçlendirmektedir. "KOTOR" ve "Oblivion" ise merkezi hikaye dahilinde seçimlerin yapıldığı esnek olan yan anlatılarla bütüncül bir deneyim oluşturmaktadır. Genellikler simülasyon türü oyunları kapsamaktadır. "Satranç" ve "The Sims" gibi oyunlar ise anlatısal merkezi olmayan türlerdir (Aarseth, 2012: 130-131).

Juul'un yukarıda verilen video oyunların oynanabilirliği üzerine üç aşamalı düşüncesi çalışmalarının daha ludoloji odaklı olarak görülmektedir. Ona göre kurallar bütünü, hedefe ulaşmak ve oyuncunun oyun becerisi video oyunlara olan yaklaşımı belirlemede önemlidir. Juul aynı zamanda video oyun içerisinde harcanan zamanın gerçek dünyada da bir zamana tekabül ettiğini belirtmektedir. Bu açıdan oyuncunun, oyun deneyimi iki açıdan değerlendirilmelidir. Yani video oyun içerisindeki bir zaman döngüsü gerçek zaman diliminde yarım saate denk gelebilir. Örneğin spor oyunlarında özellikle futbol oyunlarında oyun içi zamanı belirleyebilmek oyuncunun inisiyatifine bırakılmıştır. Video oyun içerisindeki 90 dakikalık bir futbol maçı gerçek zaman diliminde 10, 15 veya 20 dakikaya eş değer olarak düzenlenebilmektedir. Bu anlamda video oyunun yapısına ve türüne göre gerçek zaman ve oyunsal zaman farklılık göstermektedir (Juul, 2004: 131). Juul'un bu savını destekler nitelikte Micheal Nitsche'de oyun zamanın sadece sanal ortamda ilerlemediğini aynı zamanda gerçek dünya üzerinden de zamanın aktığını ifade etmektedir. Bu anlamda etkileşimli interaktif olaylar hem fiziki hem de sanal olarak yer edinir. Oyuncu ise fiziki ve sanal olarak bu deneyimin bir bütünüdür (Nitsche, 2007: 145). Juul aynı zamanda gerçek zamanlı video oyunlarının, gerçek dünyadaki gibi anlık tepkiler gerektiğini öne sürer. Bu örneğini anlık çatışma, aksiyon ve FPS oyunu olan Quake ile verir. Oyuncu hem oyun içerisinde hem de gerçek dünya içerisinde oyuna karşı bir tepki oluşturmalıdır. Oyuncunun bu anlamda fiziki ve sanal bir bütünlük oluşturması gerekmektedir. Bu anlamda gerçek

zamanlı oyunlar, oyuncu üzerinde paralel bir zaman algısı oluşturabilmektedir (Juul, 2004: 133). Juul, narratoloji ile olan tartışmalar içerisinde video oyunlarının anlatı özellikleri taşımadığını inkar etmez fakat video oyunları hem etkileşimi hem de hikaye anlatısını birleştirdiği sırada ortaya bir sorun çıkacağını söyler. Bunu da filmler gibi video oyun içerisine bulunan sinematik sahneler üzerinden örneklendirir. Oyun ve anlatının bu şekilde birbiri ile anlatılamayacağını öne sürer. Ona göre etkileşim ile anlatısal yapı bu şekilde birleştirilmemelidir. Video oyunların anlatısal değeri olabileceği gibi aynı zamanda anlatısal değeri bulunmayabilir. Bu farkın oluşmasını sağlayan durum ise oyun içerisinde geçirilen süreyle ilgili bir durumdur. Bir film belirli bir süre içerisinde anlatısını yapmaktadır fakat oyuncu geniş etkileşim olanakları ile bir filme göre oyun içerisinde çok daha fazla zaman geçirebilmektedir. Video oyunlarda etkileşim yapıları ön planda ise anlatı unsurlarını önemini yitirmektedir (Juul, 2001). Juul, akademiyi video oyun çalışmalarına geç kalmakla ilgili olarak da eleştirmektedir. Oyunlar uzun zamandan beri üretiliyordu ve kültürlerin birer parçası haline gelmişlerdi. Geliştiriciler kitlelerine oyunlar üretiyorlar ve bu oyunları oyuncuların geri dönüşleri, istekleri üzerine tekrar şekillendirebiliyorlardı. Bu anlamda video oyunlar sadece oyuncular ve geliştiriciler için önem arz etmekteydi. Oyuncular tasarımcıları, tasarımcılar da böylelikle oyun ve oyun kültürünü değiştirmiştir (Juul, 2009b: 11-12). Juul "A Theory of the Computer Game" isimli yazısında anlatının ayrı bir şekilde oluştuğunu yani bir anlatı unsuru varsa anlatının ancak o zaman gerçekleşebileceğini söyler. 1978 yapımı Space Invaders'dan örnek vererek ekrana sadece düşmanların geldiğini ve oyuncunun tüm düşmanları yok etmesi gerektiğini söyler. Oyunun tüm yapısı bu şekilde kurulmuştur ve oyuncuya bu olayların nedeni yani kısaca anlatıyı somutlaştırmamıştır. Tamamen oynanabilirlik üzerine oluşturulmuştur. Bir başka örnek olarak da Myst adlı oyunu verir ve bunun da anlatısının aslında daha önceden yazılmış kitaplara dayandırıldığını belirtir. Oyuncu veya okuyucu oyunun evrenine dair birtakım olayları bilmektedir. Oyunda oluşturulan anlatı ise kitaplardan referans almaktadır. Oluşturulan bu anlatı sadece oyuncunun takip etmesi gereken patikalar olarak yer almaktadır (Juul, tarih yok).

Video oyun çalışmalarını akademinin hızlı bir şekilde mercek altına alması birtakım sorunları da beraberinde getirmiştir. Mevcut haliyle bile oyunları tanımlamak ve sınıflandırmak zor iken farklı ve katı görüşler ortak bir noktada buluşmayı daha da zorlaştırmaktadır. Katı bir Ludolog olarak Markku Eskelinen'de video oyunlarında anlatının olmaması gerektiğini savunmaktadır.

Anlatısal ögelerin dramatik yapılarının oyunların kural bütünlüğünü bozabileceğini öne sürmektedir. Oyuncu ve oyun arasında geçirilen süre dahilindeki etkileşim ilişkisi ve yapısı Eskelinen için daha önemlidir. Anlatısal yapılardaki gibi hikayenin akış süresi oyuncu için geri plandadır. Anlatısal yapı güdümlüdür oyuncunun veya seyircinin kendisine ayırmasını istediği süre büyük oranda belirlenmiştir. Video oyunlarının anlatısal olmaması gerektiğini bu şekilde ifade etmektedir. Bu anlamda Eskelinen'e göre Tetris şimdiye kadar ki en iyi oyun örneğidir. Herhangi bir hikaye anlatısı yoktur amaç sadece blokları doğru şekillerde yerleştirmektir. Anlatıya dair olaylar değişime açıktır fakat oyunun mevcut kurallarını değiştirmek neredeyse olanaksızdır belirli kurallar bütünü en başından kabul edilmiştir (Eskelinen, 2001a). Eskelinen'in bu görüşleri günümüzdeki oyun anlayışını ve Grim Fandango, Beyond Two Souls, Disco Elysium gibi yapımları görmezden geldiği anlamına gelmektedir. Çünkü bu oyunlar etkileşim ve anlatısal özellikleri de barındırmaktadır. Oynanabilirlik ögelerini, anlatısal ögelerle birleştirmektedirler. Bu anlamda günümüz oyun basınında ve oyuncular arasında oldukça sevilen oyunlardır. Eskelinen'in bu görüşleri anlatısal ögeleri görmezden gelmesinin yanı sıra oynanabilirlik için oldukça önemli referanslar sağlamaktadır. Eskelinen ayrıca video oyunları içerisindeki hikaye ve anlatısal özellikleri anlatı objesi olarak değerlendirilemeyeceğini vurgular. Ona göre bu özellikler sadece geniş kitlelere sunulacak birer pazarlama stratejisidir. Oyunlara ait süsleme objeleridir. Oyuna dair herhangi bir katkı sağlamaz ve zaman kaybı olarak niteler. "Eğer size bir top fırlatırsam bu olayın bana bir hikaye anlatmasını beklemem" diyerek video oyunların da içerisinde sadece oynanabilirlik unsurlarının ön plana çıkması gerektiğini belirtir. Hikaye anlatı özelliklerinin ise video oyunlarda bu şekilde kullanımı sinemanın dramatik etkisini sağlamaya çalışmak olarak ifade eder (Eskelinen 2001b). Zimmerman'da Pac-Man"ı anlatısal özelliklere sahip bir oyun olarak değerlendirerek Eskelinen'in düştüğü hataya düşer. Zimmerman'a göre oyunun karakterleri, oyun tasarımları ve oyuncunun oyuna yüklediği anlamlar bir video oyunun anlatısal özellikler taşıdığını göstermektedir (Zimmerman, 2004: 162).

Eskelinen ve Aarseth gibi ludolojistler bu anlamda video oyunlarının geleneksel kuramlarla ve yaklaşımlarla incelenmesine karşıdır. Yeni bir teorik yaklaşımın oluşturulması için çalışmalar yürütmektedirler. Bunun yanı sıra Zimmerman ve Murray gibi araştırmacılarda çalışmalarında video oyunlarının anlatısal özelliklerine ağırlık vermektedirler. Bu anlamda araştırmacıların uç noktalarda yer almaları ortak bir görüş ve yaklaşım oluşturulmasını zorlaştırmaktadır.

Gonzala Frasca 2001 yılındaki yüksek lisans tezinde ise temel aldığı konu video oyunlarının tanımlanmasını, yorumlanmasını ve mekanik olarak sağladığı imkanları araştırmaktadır. Katılımcıların önemi, anlatısal olarak fotografik sanatlardan farkı, oyuncuların oyuna karşı olan yaklaşımları araştırmasının temelini oluşturmaktadır. Bu anlamda dramatik veya metin bazlı yaklaşımlardan ziyade yeni bir kuramsal arayış amacı sürdürmektedir. Onun için önemli olan nokta video oyunlarının kurallarının ve içreğinin oyuncular tarafından nasıl algılandığı üzerinedir. Frasca bu anlamda video oyunların tasarımsal sürecini üç bölüme ayırmaktadır. Düzey 1 senaryo eylem katmanlarının bulunduğu nokta, düzey 2 simüle edilmiş kuralların düzenli ve ardışık bütünlüğü yani oyun içerisindeki etkileşimlerin geri dönütleri olarak görülebilir ve düzey 3 tüm bu süreçte amaca hizmet eden "ludus" yani oyunun bütünsel kuralları ve oluşumu üzerinden elde edilen sonuçtur. Bu anlamda video oyunlar içerisinde yer alan unsurlar toplumsalı da yansıtan birer gösteri sunmaktadır. Video oyunlar bu sayede toplumsal ve bireysel sorunları açıklamakta birer araç olarak görülmektedir (Frasca, 2001a). Frasca'nın video oyunlarını bir nevi antik Yunan tragedyalarına benzettiği söylenebilir. Frasca, aynı zamanda anlatısal ögelerin, video oyunlarda kullanılmasının video oyuna entegre olacak şekilde olması gerektiğini sürer. Bu durumu ise video oyunlarında karakterin ölümü sonrası tekrar oynayabilmesinin gereksiz olduğunu savı ile destekler. Oyuncunun, oyun içerisinde ölümü ve tekrar deneme imkanı anlatısal değil tamamen kurala dayalı ve ludolojik bir yaklaşımdır. Çünkü ölümünün sonucunda tekrar deneme imkanı vardır ve bu anlamda anlatısal ögeleri zedelemektedir. Oyuncu ölümünün somut bir sonucu ile yüzleşmemektedir (Frasca, 2001b). Frasca'nın bu görüşü video oyun kullanıcıları için birtakım problemler yaratabilmektedir. Örneğin oyuncu, bir oyun için bir ücret ödeyecektir ve bununla zaman geçirecektir fakat bir noktada öldüğünde verilen maddi ve manevi emek onun görüşüne göre tamamen yok olmalıdır. Bu durum video oyunların satışını olumsuz yönde etkileyecektir. Aynı zamanda oyuncu tüm emeklerinin bir anda yok olmasını kabullenemeyecektir. Bu nedenledir ki video oyun yapımcıları oyunlar içerisine belirli aralıklarla "kayıt noktaları" oluşturmaktadır. Bu sayede oyuncunun karakteri her ne kadar ölürse ölsün en son kayıt noktasından oyuna devam edebilmektedir.

Ludolojist görüşler genel anlam video oyunlarının teknik, yöntem ve özellikle oynanabilirlik özelliklerini ele almaktadır. Konuya dair görüşlerin çeşitliliği ve kimi araştırmacıların daha radikal yaklaşımları ludolojistlerin de tek bir çatı altında yer almasını zorlaştırmaktadır. Yine de Ludolojinin video oyunları adına tartışılması ile

video oyunlarına dair çalışmalar her geçen gün artmaktadır. Bu çalışmalar video oyunlarını anlamamızı, yapılarını ve türlerini belirleyebilmemiz için oldukça önemli çalışmalardır. Bu anlamda çalışmaların niteliği ve genellenebilir referanslar sağlaması hem akademik anlamda hem de sektörel anlamda olumlu sonuçlar oluşturması oldukça muhtemeldir.

Frasca narratoloji yaklaşımlarının tanımlanmasının güç olduğunu dile getirmektedir. Fakat yine de video oyunlarının narratolojik olarak ele alan Henry Jenkins ve Janet Murray isimlerini ön plana çıkartmaktadır. Murray'ın bu tartışmalarda tam olarak hangi konumda olduğuna dair şüphelerini de dile getirmektedir. Murray çalışmaları için video oyunlarını hikaye anlatan bağlamlar yani dramatik unsurlardan oluştuğunu belirtir. Murray bu anlamda video oyunların mekanik ve oynanabilirliklerinden ziyade bağlamsal ve hikayesel özellikleri üzerine çalışmaktadır. Frasca, Murray'in bu yaklaşımını doğru bulmamaktadır. Yine her hâlükârda bu tartışmaların video oyunlarının anlaşılabilmesi için önemli tartmışlar olarak yer edinmektedir (Frasca, 2003b: 3).

Janet Murray çalışmalarının merkezinde aslında video oyunları yer alamamaktadır. O daha çok gelişen TV teknolojileri ve interaktif metinler üzerine çalışmaktadır fakat video oyunların da bu özellikleri nedeni ile video oyunlarının da birer "interaktif siberdrama" olarak ifade etmektedir. Yani video oyunları da bu anlamda oynanabilirlikten ziyade oluşturduğu anlatısal dramatik yapıları ile ön plana çıkmalıydı. 1997 yılında yayınlanan "Hamlet on the Holodeck" kitabında video oyunların kültürel ve estetik değerler olarak tasarlandıklarını ifade etmiştir. Video oyunların gerçek değeri içerisinde barındırdığı anlatı unsurlarına bağlıdır. Bu video oyun tasarımcıları için olumlu görülen bir durum oluşturmuştur. Bu yaklaşımı Eskelinen ve Frasca gibi isimler tarafından reddedilse bile Murray çalışmalarını bu eksende devam ettirmiştir. İlerleyen dönemlerde video oyunların anlatılarının da video oyun çalışmalarına dahil edilmesi Murray'ın çalışmalarının önemini de göstermektedir. Birçok ludolojist anlatıların da hiçe sayılamayacağını görmektedir. Transmedya çalışmalarında bu anlamda 2000'li yıllarda Matrix'in hem sinemada hem de video oyunlarına taşınması ile birbiri ile bütünleşik hikaye yapıları oluşturan transmedya ögeleri oluşturulmuştur. "The Sims" serisinden örnek veren Murray oyunun lineer bir hikaye anlatısının olmamasının onun bir hikaye anlatmadığı anlamına gelmediğini ifade etmektedir. Oyuncunun oluşturduğu karakterler, çevresindeki insanlarla ve NPC'ler ile olan diyalogları ve oyuncuların geri bildirimleri sayesinde oyuncular bir nevi sibermetin olarak kendi hikaye ve anlatılarını oluşturabilmektedirler. Murray aynı zamanda oyun

içerisindeki ortamın ana karakter olmanın oyuncuyu anlatıya çeken bir yapısı olduğunu öne sürer fakat Tetris gibi sonu olmayan oyunların ise anlatısal ögelerinin olamayacağından söz eder. Murray video oyunlarını kısaca anlatısal ve oynanabilirlik üzerine ayrıştırmaktadır. Bu anlamda oyuncunun oyun içerisindeki konumu, etkileşimi ve etkinliği onun için video oyunları anlaşılması için temel ölçütleri oluşturmaktadır (Murray, 1997). Murray'in düşünceleri aslında narratolojik görüşlerin temelini oluşturmaktadır. Video oyunları bir bakıma insanlığın geçmişinden beri oluşturduğu sözlü ve yazılı anlatı kültürünün dijital versiyonlarıdır. Bu nedenle kendisinden önceki anlatı kuramların içerisinde yer edinmesi yanlış değildir. Bu yaklaşım onların dijital interaktifte özelliklerini zedelememektedir. Dijital anlatı yapılarının geleneksel anlatılarla birleştirilip anlaşılmasını kolaylaştırmaktadır. Bu sayede oluşturulan anlatı yapıları ile oyuncuların oyunlar ile kurduğu bağları ve tüketim alışkanlıklarını çözmek oldukça muhtemeldir (Şengün, 2015: 211).

Murray ve Jenkins, geleceğin teknolojisine dair oldukça umutlu ve ütopik bir görüş çizmektedirler. Star Trek'de kullanılan Holodeck teknolojisinin gerçekten yaşanabileceğini düşünmektedirler. Video oyunlarının gelişimi bu hızla ilerleme gösterirse bunu büyük oranda kaçınılmaz bir gerçek olarak değerlendirmektedirler. Oyuncu bu anlamda sadece bir oyuncu değildir. Olaylara bütünüyle yön verebilen, aklını, duygularını ve mantığını da sanal uzamana aktararak sentetik bir medyaya dönüşeceğini ifade etmektedirler. Bu durumun ise Lumiere kardeşlerin sinemanın keşfi kadar sarsıcı bir güç olacağını düşünmektedirler. Bu düşüncelerine yönelik Matrix ise yine aynı yılda vizyona girmiştir. Buna ek olarak günümüzde geliştirilen VR video oyunları da Murray ve Jenkins'in ön görülülerini doğrular niteliktedir (Murray ve Jenkins, 1999: 35-37). Jenkins, Eskelinen'in fırlatılan topun bir hikaye anlatamayacağı savına çocukluğunda oynadığı oyunlardan örneklere vererek hayatta sadece tek bir oyun olmadığını söylemektedir. Çocukluğunda oynadığı oyunların birçoğunda anlatısal ve öyküsel süreçlerin olduğunu belirtmektedir. Oyunların anlatısal özelliklerinin oyunlara atfedilen özelliklerden geldiğini de düşünmektedir. Çocukluk çağındaki kız ve erkek çocukların hayal güçlerince oynadıkları oyunların birbirine göre farklılık gösterdiğini bu anlamda anlatıların kişiden kişiye ve cinsiyetlere göre farklılık gösterebileceğini düşünmektedir. Jenkins yine de gerçek fiziksel oyunların video oyunlarına göre çocuklar için çok daha önemli beceriler sağladığını da ifade etmektedir (Jenkins, 2000). Jenkins video oyunlarının sadece narratoloji ve ludoloji ayrımına karşı çıkmaktadır. Video oyunların her iki unsuru da bünyelerinde farklı düzeylerde barındırdığını dile getirmektedir. "The Sims, Black and White, Majestic ve Shenmeu" gibi oyunlardan

örneklere vererek anlatı ve ludolojik unsurlarının farklı düzeylerde olduğunu söylemektedir. Her bir oyunun içerisinde yer alan konsept oyunun türünü ifade etme noktasında önemli görülmektedir. Jenkins'e göre her oyunun hikaye anlatmadığı bir gerçektir fakat birçok oyun da hikaye anlatmaktadır. Oyunlarda iyi bir hikaye anlatımı yer alacaksa oyunu tasarlayan tasarımcılarının anlatı teknikleri ve unsurlarına hakim olmasını gerekliliğinin altını çizmektedir. Oyun tek başına hikayesel yönden ele alınamayacağı gibi sadece ludolojik yönden de ele alınmamalıdır. Oyunların anlatısal özelliklerinin incelenmesi oyun tartışmalarına zarar vermez aksine oyunların anlaşılabilmesine katkı sağlar. Bu anlamda video oyunlar üzerine tartışma alanları genişler ve oyunlara karşı olan algımız da gelişmektedir. Video oyunların hikaye anlatımı bir gerçektir fakat bu daha önceki sanat türlerinde olduğu gibi değildir. Etkileşim ve anlatı iç içe girmiş durumdadır. Bu yüzden video oyunların anlatı özelliklerini geleneksel anlatı metinlerinden ayırt edilmesi oldukça önemlidir. Jenkins bu noktada ludolojistlere oyunların oynanabilirlik özelliklerine kendilerini çok kaptırdığını düşünerek onlara bu konuda eleştiride bulunur. Video oyunlarını diğer türlerden ayrı tutmak yerine video oyunlarının önceki anlatı türlerinden farkını ve özelliklerini belirlemek bu anlamda Jenkins için daha önemli görülmektedir (Jenkins, 2004).

Etkileşimli bilgisayar sistemlerinin, özellikle video oyunlarında kullanıcıyı daha aktif hale getirmesi ve sağladığı avantajlar sayesinde video oyun sistemleri Brenda Laurel'e göre tiyatro anlatısına benzemektedir. Ona göre video oyunların anlatı yapıları dramatik unsurlardan oluşmaktadır. Dramatik etkileri ile birlikte video oyunları birer iletişim ve ileti aracına dönüşmüşlerdir. Laurel, bilgisayar teknolojilerinin insanla bütünleştiğinde bir anlam kazandığını ifade etmektedir. Bilgisayar çok karmaşık matematik hesaplamalarını yapabilir ancak bir insan ondan bunu yapmasını istediği zaman yapacaktır. Video oyunlar içerisinde yer alan anlatı unsurları sistemsel bir hale getirebilmek için Aristo'nun ele aldığı Poetika'yı bir kılavuz olarak kullanmaktadır. Bu nedenle Neo-Aristotelesçi yaklaşımları ile bilinmektedir. Laurel, drama ve bilgisayar-insan ilişkilerini altı başlıkta ele almıştır: Eylemler, karakterler, düşünceler, dil, melodi (ahenk) ve gösteridir. Video oyunlarında bu durum ise kullanıcının konumunu hem oyuncu hem de seyirci olarak konumlandırmıştır (Laurel, 2013). 1976 yılından beri yazılım geliştirme uzmanı olarak çalışan Laurel'in, daha sonrasında akademik anlamda tiyatro ve görsel sanatlar üzerine çalışması ile birlikte video oyun ve bilgisayar sistemlerine olan bu yaklaşımları şaşırtıcı bir durum değildir (Don vd., 1992: 68). Laurel'in oluşturduğu sistem içerisinde anlatının gerçekleştiği ortam sanal ve video

grafik bir dünya oluşturmaktadır. Oyuncunun oyun içerisindeki etkileşimleri, yani oyuna olan yaklaşımı ve eylemleri sonucunda bunların karşılığını görmektedir. Oyuncu ve oyun arasında oluşturulan anlatı etkileşimli bir dramaya dönüşmektedir. Bu deneyim birinci elden yaşanmaktadır. Oyuncu, oyun süresi boyuncu eylemleri ile sanal dünyanın bir parçası olmaktadır. Yani kısacası oyun oynama süreci gerçekleşir ve bu tamamen bilgisayar sistemli bir anlatı unsurudur. Video oyun anlatı sisteminin, etkileşimli dünyası en başından itibaren buna göze tasarlanmalı ve kodlanmalıdır (Mateas, 2002: 22-23). Jenkins'in de belirttiği gibi tasarımcılar anlatı tekniklerini bilmeli ve daha sonra video oyunların etkileşim unsurlarını bu teknik özelliklerle birleştirmelidir.

Genel olarak video oyun çalışmalarında değerlendirilen ludoloji ve narratoloji unsurlarının haklı ve doğru yönleri bulunmaktadır. Fakat bu açıklamalar ve görüşler çoğu zaman araştırmacıların da belirttiği gibi bütünsel ve tüm oyunları kapsayacak bir yaklaşım oluşturmamaktadır. Bu anlamda video oyun çalışmalarında her iki yaklaşımın bir arada değerlendirilmesi gerekmektedir. Bir video oyun sadece hikayesi için de oynanabilir veya sadece oynanış mekanikleri keyifli olduğu için oynanabilir. Böylelikle tek bir cepheden bakmak yeterli olmayacaktır. Bu şekilde görüşlerini dile getiren daha kapsayıcı ve birleştirici çalışmalar da bu literatürde yer almaktadır.

Video oyunlar sosyal bir toplumun ulaştığı bir noktada yer almaktadır ve çeşitli disiplinler aracılığıyla açıklanmaya çalışılmaktadır. Bu anlamda video oyunları sosyal hayatın büyük bir bölümü ile ilişki içerisine girmiştir. Antropoloji, sanat ve estetik, iletişim bilimleri, satış ve pazarlama, ekonomi, eğitim bilimleri, tarih, yeni medya, felsefe, politika, film çalışmaları, edebiyat, insan-bilgisayar etkileşimi, ludoloji, narratoloji gibi birçok disiplinlerle incelenmektedir (Boellstorff, 2009: 331). Video oyunların geniş disiplinlerarası yelpazesi nedeniyle anlaşılması ve açıklanması karmaşık bir durum oluşturmaktadır. Aarseth gibi ludolojistlerin endişesi de aslında bu noktadadır. Video oyunlar, oyunu oynayan araştırmacılar tarafından gerçekleştirilmesinin video oyunların anlaşılmasında daha etkili olacağını düşünmektedir (Aarseth, 2003).

Marie- Laure Ryan göre ludolojinin ve narratolojinin görüşleri birleştirilmelidir ve bu sebeple "ludo-narrativizm" kavramını oluşturmaktadır. Oyunların ve edebiyatın özellikleri birbirinden yalıtan ve onları kendi içsel estetik anlayışında değerlendirilmesi gereken yeni bir yaklaşım olarak tanımlamaktadır. Video oyun, kurgusal dünyasının hayali deneyiminin teknik bir birleşimidir. Bu anlamda video oyunlarda ikili bir yaklaşım hakimdir. Anlatı ve oynanabilirlik eş zamanlı gerçekleşmektedir (Ryan, 2006: 203). Murray'ın Holodeck teknolojilerine atıfta bulunan Ryan bunu interaktif anlatının

ideal bir modeli olarak değerlendirir. Holodeck kullanıcısı tamamen sanal bir boyut içerisinde etkileşime girmektedir. Kullanıcının davranışları ve eylemleri ne olursa olsun Holodeck içerisindeki sanal dönütler tutarlı ve gerçekçi dönütler sağlamaktadır. Kullanıcı bu etkileşimin tutarlılığı boyunca anlatı yapısını sanal ortamda interaktif bir biçimde oluşturmaktadır. Katılımcı hem seyirci hem de oyuncudur. Bu nedenle sistemin ara yüzü ile oyuncu arasındaki etkileşimin doğal olması, kullanıcı deneyimlerinin hikayeye entegre edilmesi, günlük hayattaki gibi sık ve mantıklı etkileşim opsiyonlarının bulunması gerekmektedir (Ryan, 2008: 7-8). Elbette günümüzde Holodeck gibi bir teknoloji imkanı yoktur fakat video oyunlarının genel çalışma mantığını açıklamak için iyi bir örnektir. Ryan etkileşimli kurgu ve video oyunlarının tasarlanma ve programlanma sürecinin nitelikli olması gerektiğini de belirtir. İyi kurgulanan ve tasarlanan bir video oyun veya etkileşimli anlatı da oluşum içerisinde bir tutarsızlık olmayacağını dile getirir. Tasarımcıların bu anlamda oyuncunun hayal gücünü sezebilmeli ve oyuncunun oluşturacağı anlatı yapısını şekillendirmesine olanak sağlamalıdır (Ryan, 2001: 256-257).

Video oyunlar üzerine yapılan genel tartışmalara bakıldığında henüz ortada her kesim tarafından kabul görülecek ortak bir uzlaşı sağlanamamıştır. Araştırmacıların kendi alanlarındaki ısrarı, video oyun türlerinin değişimi ve iç içe geçmiş türler nedeniyle bu ortak anlayış oluşturma sürecini olumsuz yönde etkilenmektedir. Oyuncu kesim ve oyun eleştirmenleri bir oyunu incelenirken birçok parametreye göre değerlendirilmektedir. Bu yaklaşıma en uygun görüş Ryan'ın ludo-narrativizm görüşüdür. Video oyunları hem anlatı hem de oynanabilirliği ayrı unsurlar olarak değerlendirmek mümkündür. Anlatının oyuna etkisi veya oynanabilirliğin oyunun anlatınsa olan etkisini tespit etmek ve bu konuda çalışmalar yürütmek video oyunlarının anlaşılabilirliği açısından önemli görülmektedir. Akademisyen ve video oyun tasarımcısı olan Ian Bogost (2009) ise narratoloji ve ludoloji tartışmalarını şu ifade ile açıklamaktadır:

> Hangisinin kazandığının gerçekten bir önemi yok çünkü ludoloji ve narratolojinin temel yaklaşımları oldukça benzer görülmüş olabilir:
> Oyun bir kurallar sistemi midir yoksa bir tür anlatı türü müdür?
> Aslında durumu böyle değildir:
> Oyun kurallar sistemi dahilinde hikaye anlatan bir anlatı türü müdür?

Bogost'un bu sorusu video oyunlarını daha analitik analiz edebilmemiz için oldukça önemli bir sorudur. Yeni bir anlatı unsurunun interaktif olarak önceki türlerden farklı

yönlerinin neler olduğunu tespit edebilmek video oyun çalışmaları için gerekli görülen yaklaşımlardır.

2.6. Yeni Bir İfade veya Sanat Biçimi Olarak Video Oyunlar

İnsanlık modern topluluklar haline geldiğinden beri kendini bir şekilde ifade etme güdüsü taşımıştır. Bu ifade biçimlerinin en sanatsal hali olarak eski mağara resimleri örnek gösterilir. Ardından gelen resim, edebiyat, tiyatro, şiir gibi sanatsal ifade biçimleri özgün kimliklerini kazanmıştır. Günümüzde ise sinema 7. Sanat dalı olarak kabul görmektedir. İçerisinde tüm sanat türlerinin özelliklerini de barındırmaktadır. Video oyunları da bu açıdan yeni bir sanat ve ifade biçimi olarak görebilmek pekala mümkündür. Sanat artık disiplinler arası bir alan olarak varlığına devam etmektedir. Sanat, çoğulculuğunun yanı sıra oldukça deneysel üretim sağlayan bir yönü de bulunmaktadır. Sanatın kendi dışındaki disiplinlerle olan çalışmaları video oyunları teknolojilerinin geliştiği 1980'li yılları da kapsamaktadır. Sanatçılar bu anlamda bilgisayar teknolojilerinden uzak kalmamışlardır. Deneyselcilik ve yeni teknolojik imkanları bir arada kullanmışlardır. Bu anlamda sanat ve video oyun endüstrisi birbirlerini destekleyerek yeni ifade ve sanat biçimleri oluşturabilecek durumdadırlar. Bu gerçeklikler altında bir sanatçının bir video oyunu sanat olarak geliştirmesi ya da oyun tasarımcısının sanatsal içerikler üretmesi makul karşılanabilecek durumlardır (Kayserilioğlu, 2020: 1-2).

Friedrich Schiller'de sanat ve oyun arasında ki ilişkilerin tıpa tıp benzer eylemler olduğunu belirtmektedir. Sanatçı bu anlamda oyun oynayan bir çocuk gibi kendi içerisinde yer alan gerçekliği yaratmaktadır. Oluşturduğu ortamın ve çevrenin kurallarını, olaylarını, düzenini her şeyi ile kendisi belirlemektedir. Oyun içerisinde gerçekleşen his, duygu, düşünce ve olayları kendi seçimleri ve kendi enstrümanı ile aktarmaktadır. Akılcı ve topluma hizmet eden bir bütünlükten ziyade, sanatçının kendi özgür düşüncesini ve eylemlerini belirlediği özgür bir alandır (Artun 2015'den aktaran Kadir Kayserilioğlu, 2020: 6-7). Bu anlamda neredeyse sanatı tüm oyun türleri içerinde bulabilmek mümkündür. Bir sanatçının tasarladığı video oyunun sanatsal ögelerle süslenmiş olması onun estetik ve sanatsal değerini de bu oranda arttıracaktır.

Video oyun araştırmacıları, edebiyat kuramcıları ve çeşitli disiplinlerden araştırmacılar video oyunlarını pek çok yönden incelemişlerdir. Bu tartışmaların en önemlilerinden birisi ise video oyunların bir sanat eseri olarak değerlendirilebilmesi üzerine gerçekleşmiştir. İnteraktif olarak tasarlanan oyunlar kitaplar gibi hikaye

anlatabiliyordu. Bu nedenle Jenkins ve Murray gibi araştırmacılar video oyunlarının anlatı unsurunun önemli olduğunun altını çizmiştir (Nielsen vd., 2008:190-191).

Genellikle dijital medyayla ilişkilendirilen yaratıcılık modeli, özgünlük ve benzersizlik değil, yeniden birleştirme ve çoğaltma modeli ile ilgilidir. Bilgisayar teknolojilerinin birçok işi aynı anda ve hızlı bir şekilde gerçekleştirip yeniden birleştirebilir ve çoğaltabilir. Yani farklı teori ve pratikler ile olan yaklaşımlar yeni bir türü kendiliğinden oluşturmaz. Formlar ve türler bu anlamda kümülatif bir birikim sonucu evrilen farklı türler oluşmaktadır. Video oyunların özgünlüğü daha önce olmamasından ziyade içerisinde öncesine dair anlatı, görsel, hikaye, olay örgüsü vb. ögeleri yeniden işleyebildiği içindir. Mevcut sanatsal ögeleri ve teknikleri alıp kendi içerisinde yeni bir form olarak oluşturur ve bu durum karışımlardan ilerlemektedir (Jenkins, 2004).

Sanat formlarının kendi alanları dışına çıkarak farklı anlatı tarzı oluşturması, yeni ve farklı bir medyaya dönüşmesi medyalararası bir aktarım oluşturmaktadır. Yani video oyun olan bir yapımın sinemaya uyarlanması sürecinde aktarım ve ifade biçimlerinin farklı olduğu kadar benzer yönleri de bulunmaktadır. Sanat formları arasında bir alışveriş süreci oluşturmaktadır. Filmler içerisinde yer alan ve bazı tablolara ithafen yapılan sahneler film ve resim sanatının bir alışverişini temsil etmektedir. Medyalararası oluşum bu anlamda sanat formlarının iç içe geçerek birbirini etkilemektedir ve bunun sonucunda henüz net bir tanımını sağlayamadığımız video oyunları gibi araçlar oluşmaktadır. Medyalararası yapımlardan olan ve bu araştırmanın da konusu olan Mad Max bu anlamda genel mesajı her iki yapımda da aynıdır. Fakat ürünlerin yapısı gereği görseller, ses kullanımı, pasif ve aktif izleyicilik anlamında anlatı biçimleri farklılık göstermektedir. İnteraktif anlatıları sayesinde video oyunların anlatıları sayesinde etkileyicilikleri diğer türlere göre daha etkili olduğu da söylenebilir (Rajewsky, 2010: 51-52). Bu anlamda video oyunlar diğer sanat formlarında olduğu gibi hikaye anlatabilen, görsel, estetik gayesi olan interaktif medya ögeleridir. Video oyunların kodlanması, karmaşık yapım süreci, oluşturulan sanal dünyanın işlevsel boyutu vb. özellikleri video oyunlarının teknik tarafını içermektedir. Fakat video oyunlara dair tartışmalar genel anlamda; anlatı nitelikleri veya oynanabilirlik özellikleri üzerinden gerçekleşmektedir.

Jenkins'e göre video oyun tasarımcıları, kendilerini sadece ticari ürünler üreten teknik elemanlar yerine gelişim sürecini yaşayan ve video oyunların potansiyel haritalarını ve dünyalarını tasarlayan sanatçılar olarak görmeleri gerektiğini belirtir. Bu aslında tasarımcıların işlerini kolaylaştıran bir yaklaşım demek değildir. Tasarım

süreçlerinin anlatı ile olan ilişkisinin daha derinlemesine ve daha fazla özene gerek olduğu anlamına gelmektedir. Yani oyun tasarımcıları sanatçı olacaklarsa eğer dikkat etmeleri gereken sanatsal bir boyut daha oluşacaktır. Bu dönemler içerisinde video oyun endüstrisi, kamuoyunun ve hükümetlerin denetimine de girmiştir. Çeşitli yaş kısıtlamaları ve bazı oyunlar kimi ülkelerce yasaklanmıştır. Oyunlara karşı bu dönemlerde oluşan değersiz ve zaman kaybı gibi göreceli yaklaşımlar nedeniyle video oyunların sanattan yoksun olduğu algısı yaygınlaşmaya başladı. Ancak daha sonra video oyunlarının sanat olabileceğine dair düşünceler video oyunlarına olan yaklaşımı büyük oranda değiştirmiştir. Henüz tam potansiyeline ulaşamamış ve gelişmekte olan yeni bir sanat formu olarak ilerlemektedir. Örneğin oyun tasarımcısı Warren Spectre'in bir röportajında verdiği demeç video oyunlarının henüz yeni büyüdüğünü ve sinemanın önemli filmlerine göndermede bulunarak video oyun endüstrisinde henüz "Büyük Tren Soygunu" (1903) ve "Bir Ulusun Doğuşu" (1915) gibi yapımları gerçekleştirdiklerini ifade etmektedir. Bu anlamda video oyun çalışmalarında ve sektöründe yapılacak olan her çalışma gelecek için umut vaat etmektedir. Sadece kuramsal normalar oluşturmak için değil aynı zamanda izleyici ve oyuncu deneyimlerinin geliştirilmesi içinde önemli görülmektedir (Jenkins, 2005).

Video oyunların sanat formu olarak değerlendirilme konusunu 1990 yılında David Myers'in "Computer Game Genres" isimli makalesinde dile getirmektedir. Ona göre tür çalışmalarının amacı, sanat formunun belirli karakteristik özelliklerini diğer türlerden ayrıştırmak ve onu özel kılan noktalarını vurgulamaktır (Mayers 1990'dan akatran Burcu Nehir Halaçoğlu, 2019: 18). Bu yıllarda video oyunlarının sanatsal özellikleri ve sanat kategorisine dahil olup olamayacağı birçok isim tarafından tartışılmıştır. Narratolojist görüşe daha yakın olan Rus edebiyat eleştirmeni Lev Manovich ise yine 1990'lı yıllarda üretilen pek çok oyunun sinema ve televizyon anlatısı ile benzer olarak değerlendirir. O yılların popüler oyunlarından olan Tomb Raider'ı ve diğer pek çok video oyunu "etkileşimli film" olarak değerlendirmektedir. Tomb Raider'ın video oyunlardan elde ettiği başarı ve miras daha sonra sinema filmleri olarak uyarlanmıştır. Her video oyun, sinema, roman vb. uyarlamanın kendini diğer sanat türlerinden ayıran özgün ve güçlü yönleri bulunmaktadır fakat aynı zamanda diğer türlere kıyasla dezavantajları da bulunmaktadır. Bu anlamda uyarlamanın nasıl aktarıldığı, kullanıcı tarafından nasıl algılandığı ve değerlendirildiği yapıt ve kullanıcı arasında gerçekleşmektedir. Yapıta ait kullanıcının değer yargıları da bu safhada gerçekleşmektedir (Manovich, 2002: 245). Video oyunların sinema gibi sanatsal ögelerden beslendiği yadsınamaz bir gerçektir. Görsellik, müzikler ve anlatı unsurları

çeşitli sanatların yeni medya ortamında yeni bir formunu oluşturmaktadır. Araştırmacı ve oyun geliştiricisi olan Larissa Hjorth ise video oyunların, ana akım medyada da her geçen gün büyük yer edindiğini ve bunun yanı sıra yenilikçi bir medya ve sanat formu oluşturduğunu da belirtmektedir (Hjorth, 2011: 31). Bir üst bölümde belirtildiği gibi Murray'da video oyunların sanatsal potansiyelinin farkındadır ve çalışmalarını video oyunların anlatı özelliklerine yönlendirmiştir. Fakat görmezden geldiği durum ise anlatı içermeyen "Tetris ve Pac-man" gibi oyunları değerlendirmemesi olmuştur. Sadece anlatı içeren oyunları ele alması sorun bir yaklaşım oluşturmuştur. Buna benzer durum ise sinemada da görülmektedir. Örneğin 7. Sanat olarak kabul edilen sinema filmleri içerisine sanat filmlerini dahil ederken aynı zamanda sinemada çeşitli süper kahraman filmleri de gösterime girmektedir. Bu anlamda Murray'ın yaptığı süper kahraman filmlerini sinema içerisinde kabul etmemekle eşdeğer bir yanlış oluşturmaktadır. Sinema ve video oyunların tümü kapsayacak bir yaklaşım ve görüş oluşturmak araçların anlaşılması adına oldukça önemlidir.

Ernest W. Adams'da video oyun tasarım süreçlerinin yaratıcılık, etkileşim, ustalık ve zaman zaman da risk alınması gereken sanatsal süreçler olarak değerlendirmektedir. Sinema ve video oyunların estetik anlayışını kıyaslayan Adams sinemanın kurgu, sinematografi vb. araçlar ile estetik değerler oluşturduğunu ve izleyiciye daha önce deneyimlemediği bir şeyi tanıtma becerisinin etkili ama video oyuna göre daha pasif kaldığını ifade etmektedir. Adams'da bu noktada video oyunların oyuncuya kendisini tanıttığı ve ilk bölümleri kapsayan kısmın ustalıkla yapıldığı taktirde kaliteli oyunlar olarak değerlendirilebileceğini iddia etmektedir. Etkileşim unsuru oyuncuya doğal bir şekilde aktarılmalıdır ki oyuncu bir oyun içerisinde olduğunu fark etmemelidir. Video oyunların kimi zaman oyuncuyu, oyuna hazırlamak için oluşturulan uzun, genellikle sinematik ve oynanabilirliğin birleştiği açılış sekanslarının oyuncuyu olumsuz etkileyebileceğini söyler. Adams'a göre bu ilk giriş bölümleri yaratıcı ve yenilikçi arayış içinde olan sanatçılar tarafından bir avantaja dönüştürülmektedir. Hideo Kojima'nın 2008 yapımı "Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots" oyunu içerisinde yer alan yaklaşım "8.30" saatlik sinematik sahneleri nedeniyle oyun olmaktan uzaklaştığına dair çeşitli eleştirilere maruz kalmıştır (Adams, 2013: 50- 51).

Yönetmen ve akademisyen Kurt Lancaster'da video oyunlarının sonuna sinematik sahne yerine oynanabilir olaylar olmasını eleştirir. Bu seçimin video oyunun dramatik etkisinin azaltacağını iddia eder. "Quantum Gate" isimli oyunu deneyen Lancaster video oyunun sonunda herhangi bir sinematik sahne olmamasını bu anlamda eleştirmektedir. Sinematik sahnelerin video oyunlarda dramatik, estetik ve sanatsal olarak daha olumlu

izler bırakacağını savunmaktadır (Lancaster, 2000: 120-121). Lancaster ve Adams'ın görüşlerini değerlendirdiğimize ortak bir noktada olmadıklarını görebiliyoruz. Bu durum aslında video oyunlarına olan kuramsal farklı yaklaşımlardan kaynaklanmaktadır. Adams etkileşimin video oyunlar için önemini ve sanatsal değerini pekiştirdiğini söylerken Lancaster ise sinematik sahnelerin video oyunlar için daha sanatsal olduğunu dile getirmektedir. Fakat Lancaster'ın düştüğü hata video oyunlarını sinemasal özelliklere göre değerlendirmesidir. Video oyun ve sinemana bu anlamda ortak estetik anlayışlar çerçevesinde geliştirilse bile motivasyonları oldukça farklıdır. Etkileşimli oyuncu ve pasif izleyici arasındaki farkı açıklamak araçların özelliklerini ve özgünlüklerini belirmek için oldukça önemlidir. Jenkins'de video oyunlarının oluşum sürecinde olan birer sanat formu olarak değerlendirmektedir. Bu sanat formunun eleştirel analizinin sanat formu oluşumu sürecinde oldukça ciddi etkileri olduğunu belirtmektedir. Kısaca yeni bir sanat formuna olan görüşler ve düşünceler onun sanatın hangi boyutunda nasıl ve ne şekilde yer alacağını konusunda önemlidir (Jenkins, 2005).

New York modern sanatlar müzesi MoMA'nın küratörlerinden Paola Antonelli'nin 2013 yılında gerçekleştirilecek olan "Pac-Man, Tetris, The Sims" gibi oyunlardan oluşan 14 tane video oyunun yer aldığı bir koleksiyonun sergileneceğini 2012 yılında duyurmuştur. 2013 yılındaki bu sergi Antonelli'nin MoMa bünyesinde ki ilk video oyun sergisi değildir ve daha önceden de" Limbo" ve" Sleep is Dead" gibi video oyunların yer aldığı bir başka video oyun sergisi düzenlemiştir. Antonelli bu sergisine ilişkin video oyunlarının kesinlikle sanat eseri olarak kabul edebileceğini de açıkça ifade etmiştir. Fakat Antonelli, MoMA'nın diğer müze küratörleri tarafından bu video oyunların öncelikli olarak tasarım objesi niteliğinde değerlendirildiğini de hatırlatmaktadır (Antonelli 2011 ve 2012'den aktaran Diğdem Sezen, 2013: 130). Antonelli'nin bu sergisine ilk eleştiri The Guardian'ın sanat eleştirmeni Jonathan Jones'ten gelmiştir. Jones "Üzgünüm MoMA, video oyunları sanat değildir" isimli bu makalesinde Van Gogh ve Picasso gibi önemli ressamlarla birlikte video oyunlarının sanat olarak sergilenmesini anlamsız bulmaktadır. Sanat, sanatçının hayal gücünün ve algısının ürünü olmalıydı. Sanatçı bu anlamda iç dünyasını yaratıcı şekillerde ifade edebilen kişilerdir. Video oyunlar ise programlanabilir bir bilgisayar diliydi yani oyuncu ve oyun arasında oluşturulan etkileşimli oyunlardı. Bu durumda oyuncunun ve oyunun bir anlam üretme kabiliyeti bulunmamaktadır. Bu nedenle video oyunlarını sanat olarak kabul edilemeyeceğini dile getirmiştir (Jones, 2012). Video oyunlarının sanat olarak değerlendirilip değerlendirilemeyeceğine ilişkin daha önce görüşlerini dile getiren film eleştirmeni Roger Ebert ise 2010 yılında "Video Oyunları Asla Sanat Olamaz" isimli

makalesinde görüşlerini belirtmiştir. Video oyunların rekabet ve kazanma temellerine dayandığını ve sanattaki gibi bir fikir aktarımı veya duygu oluşturmayacağını ifade ederek bu durumu reddetmektedir. Bunu da Micheal Jordan'dan örnek vererek onun oynadığı basketbol oyununu asla sanat olarak ifade etmediğini onun yaptığı işin sadece basketbol oynak olduğunu belirtmiştir. Bu nedenle video oyunları sanat olarak kabul etmemiştir (Ebert, 2010).

Video oyun araştırmacısı John Sharp ise sanat oyunları içerisinde yer alan mekanikleri, amaçları, deneysel oluşumları ve biçimsel özelliklerini diğer sanat türlerinde olan tekniklerle eşdeğer görmektedir. Örneğin bir sanat oyunu içerisinde ki bulmaca mekaniği bir resim sanatçısının kullandığı farklı fırça darbelerine denk gelmektedir. Video oyunlarının içerinde yer alan bu ifade biçimleri de sanatsal değerini belirlemektedir (Sharp, 2012: 27).

Video oyunların sanat olarak kabul edilip edilemeyeceğine dair ortada henüz net bir fikir birliği oluşturulamamıştır. Özellikle edebiyat ve film eleştirmenleri video oyunlarını sanat olarak kabul etmemekte ısrarcı görünürken özellikle yeni medya ve iletişim teknolojileri alanında çalışan araştırmacılar genel olarak video oyunları sanat olarak değerlendirmektedir. Ludolojistler ve narratolojistleri birçok konuda fikir ayrılığı yaşamasına rağmen video oyunların sanatsal ve estetik değerlerinin olduğunu çoktan kabul etmişlerdir. Jenkins'de bu durumu yeni bir sanat formun oluşum sürecinin ona getirilen eleştirel analizlere bağlı olduğunu savunurken video oyunların giderek sanatsal bir ifade aracına dönüşeceğini düşünmektedir. Bu anlamda video oyunları içerisinde estetik ve sanatsal unsurlar barındırmasına rağmen kesin bir ifade ile sanat olarak kabul etmek şu aşamada hala sorgulanan bir durumdur. Araştırmacıları bu anlamda zorlayan en büyük unsur video oyunlarının sürekli çeşitlenen yapısı ve iç içe geçmiş türlerin tespit edilememesi olmuştur. Bu nedenle video oyunlarına dair çalışmaların ve tartışmaların uzun dönemler süreceği ön görülmektedir.

3. ARAŞTIRMANIN YÖNTEMİ VE KURAMSAL ÇERÇEVESİ

3.1. Kullanımlar ve Doyumlar Kavramı

Denis McQuail, iletişim araştırmalarını üç ayrı döneme ayırır: Birinci dönem 19. yüzyıl sonları-1930'lar arasını, ikinci dönem 1940-60 arasını ve üçüncü dönem ise 1960'ların sonrasını kapsar. İlk dönemde (19. yüzyıl sonları-1930'lar), iletişim araştırmalarında medyanın insanları etkileyebilecek güçlü bir yönlendirme gücüne sahip olduğuna inanılmıştır. Bu dönemde medya, insanların düşünce, inanç ve yaşam biçimlerini değiştirebilirken davranış ve tutumlarını da etkileyebilmektedir. Bu inancın temelinde, iletişim teknolojisindeki gelişmeler, şehirleşme ve endüstrileşmenin etkisi, bireyselleşmiş toplum ve Birinci Dünya Savaşı'nda medyanın beyin yıkama rolü ve İkinci Dünya Savaşı öncesi faşizmin yükselişini sağlama iddiaları yer almaktadır. Bu bağlamda, medyanın kamuoyuna yönelik "sözcük mermileri fırlattığı" ya da "sihirli bir iğne" yaparak oldukça güçlü bir etkiye sahip olduğu savunulmuştur. "Sihirli mermi/hipodermik iğne" kuramları, medyanın etkilerini açıklayan ilk çalışmalar olarak bu dönemde ortaya çıkmıştır (Yüksel, 2013: 61).

1940'lardan 1960'ların başına kadar olan dönemde, medyanın etkilerine farklı bakış açıları geliştirilmiş ve tutum oluşumu ve değişimine odaklanılmıştır. İki aşamalı akış ve birincil grup etkisi gibi çalışmalar, medyanın etkilerinin beklenildiği gibi olmadığını ortaya koymuş ve medyanın sınırlı etkilere sahip olduğunu göstermiştir. Bu dönemdeki saha araştırmaları, seçici izleyici davranışını ve "yararlar ve doyumlar" yaklaşımını desteklemiştir. Joseph T. Klapper, bu döneme ilişkin araştırmaları "sınırlı etkiler" kavramıyla tanımlamıştır. 1960'lardan sonra, "sınırlı etkiler" anlayışına karşı yapılan araştırmalarda, medyanın belirli düzeylerde etkileri konusunda anlamlı sonuçlar elde edilmiştir. Bu bağlamda, gündem belirleme ve suskunluk sarmalı gibi kuramlar geliştirilmiş ve "güçlü etkilere dönüş" anlamında etki araştırmaları önem kazanmıştır. Bu alandaki çalışmalar, hala sınırlı etkilere odaklanan araştırmalarla birlikte devam etmektedir (Yüksel, 2013: 61).

Psikolog Elihu Katz, medya alanındaki çalışmaların genellikle medyanın insanlara ne yaptığı sorusu üzerine odaklandığını, oysa asıl sorulması gerekenin insanların medya ile ne yaptıkları olduğunu tartışarak başlatmıştır. 'Kullanımlar ve Doyumlar' yaklaşımı, Katz'ın araştırmalarına ve çalışmalarına dayanır. Katz'a göre, insanların toplumsal ve psikolojik kökenli ihtiyaçları bulunmaktadır. Bu ihtiyaçlar sonucunda insanlar, medya

ve diğer kaynaklardan bu ihtiyaçlarını karşılamak için çeşitli beklentilere girerler. Medya ile etkileşim sonucunda bazı ihtiyaçlarını karşılarlar. Ancak, medyanın etkisiyle istenmeyen veya amaçlanmayan sonuçlar da ortaya çıkabilir (Yaylagül, 2006: 62).

Everette Dennis, Kullanımlar ve Doyumlar araştırmalarının medya içeriklerinin ve politikalarının oluşturulmasında önemli bir rol oynadığını vurgulamıştır. İzleyici araştırmalarının sonuçlarına göre, medya içerikleri izleyicilerin istek ve beklentilerini tatmin etmek amacıyla düzenlenebileceğini ifade eder (Yaylagül, 2006: 62).

Kullanımlar ve doyumlar kuramı, tüketicinin bir ürün veya hizmeti kullanımı sırasında elde ettiği deneyimin iki temel boyutu olan "kullanım" ve "doyum" arasındaki ilişkiyi açıklamaya çalışan bir kuramdır. Tüketicilerin ürünler, hizmetler veya deneyimlerle olan etkileşimlerinde kullanımların ve doyumların rolünü açıklamayı amaçlar. Bu yaklaşıma göre izleyiciler, ihtiyaçlarını karşılamak için medya içeriklerini kullanır. Bu kullanımın sonucunda izleyicinin ihtiyacı tatmin edilir ve dolayısıyla izleyiciler, ihtiyaçlarını karşılamak için medya içeriklerini kullanarak tatmin olurlar. Bu yaklaşımda, medya içeriği ile izleyici arasında aktif bir ilişki olduğu kabul edilir (Yaylagül, 2006: 62).

Kullanımlar, tüketicilerin bir ürünü veya hizmeti nasıl kullandıkları, ne sıklıkta kullandıkları, hangi amaçlarla kullandıkları ve hangi bağlamlarda kullandıkları gibi faktörleri ifade eder. Kullanım davranışı, tüketici deneyimlerinin temelini oluşturur ve ürün/hizmet kullanımının sürekliliğini ve yaygınlığını etkileyebilir. Örneğin, bir akıllı telefonun kullanımı sırasında tüketicinin telefonun işlevselliği, kullanım kolaylığı, dokunmatik ekranın duyarlılığı ve arayüzün estetiği gibi özellikleri ile karşılaşması kullanım boyutuna örnek olarak verilebilir.

Doyum ise tüketicinin bu kullanımlardan elde ettiği tatmin veya memnuniyet duygusunu ifade eder. Doyum, kullanıcının beklentilerinin ne kadarını karşıladığını, ihtiyaçlarını ne ölçüde tatmin ettiğini ve kullanımlardan elde ettiği keyif, rahatlama veya başarı hissini içerir. Tüketicinin bir ürün veya hizmetle olan deneyimi, kullanımın ardından ortaya çıkan doyum seviyesini etkiler. Örneğin, bir akıllı telefonun işlevsel, kullanışlı ve estetik özellikleri tüketicinin tatmin seviyesini arttırırken, arayüzdeki hatalar veya yavaşlık gibi faktörler doyum seviyesini düşürebilir. Doyum, kullanıcı deneyimini değerlendiren ve ürün/hizmet tercihlerini, kullanım tekrarını, marka bağlılığını ve olumlu davranışsal sonuçları etkileyen önemli bir faktördür.

Kullanımlar ve doyumlar arasındaki ilişki, tüketicilerin belirli bir ürünü veya hizmeti nasıl kullandıklarının, kullanım deneyimlerinin niteliğiyle doğrudan ilişkili olduğunu öne sürer. Kullanımın artması veya daha olumlu deneyimlerin yaşanması

genellikle doyumu artırırken, olumsuz kullanım deneyimleri veya kullanım eksikliği doyumu azaltabilir. Tüketicinin kullanım deneyiminin doyum düzeyini doğrudan etkilediği şeklinde özetlenebilir. Bu nedenle, tüketicinin ürün veya hizmeti kullanırken karşılaştığı kullanım zorluklarının azaltılması veya ürünün doyum seviyesini arttıran özelliklerinin geliştirilmesi, ürünün tüketiciler tarafından daha olumlu şekilde değerlendirilmesine ve daha yüksek satışlara yol açabilir. Bu kuram, tüketici davranışını ve tüketici tercihlerini anlamak, ürün veya hizmet tasarımını iyileştirmek, pazarlama stratejilerini belirlemek ve müşteri memnuniyetini artırmak için kullanılmaktadır.
Kullanımlar ve doyumlar kuramı, tüketici araştırmaları, pazarlama stratejileri, kullanıcı deneyimi tasarımı ve müşteri ilişkileri yönetimi gibi alanlarda yaygın olarak uygulanmaktadır. Bu kuramın temel amacı, tüketicinin kullanımlarını ve doyumlarını anlamak ve bu bilgiyi işletmelere ve pazarlamacılara yol gösterici veriler sağlamaktır. Ayrıca, kuramın teknoloji kabulü, dijital deneyimler ve yenilikçilik gibi alanlarda da uygulanması yaygındır (Luul, 2001: 90-94).

Kullanımlar ve Doyumlar yaklaşımına göre izleyiciler, yayınları farklı şekillerde yorumlayabilir ve verilmek istenen mesajın ötesinde kendi sonuçlarını çıkarabilir. Bu yaklaşım, izleyicilerin kendi mantıklarını ve öznelliklerini öne çıkarmaktadır. Medya, izleyicilerin kendi ihtiyaçlarını karşılamalarına yardımcı olan bir kaynaktır. İzleyici, ihtiyaçları doğrultusunda bu kaynağı rasyonel bir şekilde kullanır. Ancak bu yaklaşımın gözden kaçırdığı nokta, izleyicinin asıl gücü elinde tutan taraf olmamasıdır. Ayrıca, izleyiciler için tek mesaj kaynağı medya değildir. İnsanlar toplum içinde yaşar ve çeşitli iletişim etkinliklerine katılır. İletişim araçlarıyla yayılan mesajları tüketmek, izleyicilere medya kuruluşları tarafından sunulanı tüketmek şeklinde gerçekleşir. Ayrıca, bu yaklaşım izleyicileri birbirinden ayrı ve atomize varlıklar olarak ele almış ve iletişim araçlarıyla yayılan mesajların nasıl ortak anlamlar oluşturduğu ve ideolojiye dönüştüğü sorusunu yanıtsız bırakmıştır. Çünkü izleyiciler her zaman belirli toplumsal grupların ve sınıfların üyeleridir ve medyadan aldıkları mesajları kendi başlarına çözümlemezler. Her birey, belli bir toplumsal yapı içinde bir pozisyonda bulunur. İzleyiciler, medyadan aldıkları mesajları, üyesi oldukları grupların diğer üyeleriyle paylaştıkları ortak kültürel kodlar çerçevesinde anlamlandırır (Yaylagül, 2006: 64-65).

Dijital medya teknolojileri, kullanıcıların aktif olarak etkileşimde bulunmaları için çeşitli fırsatlar sunar. Kullanımlar ve Doyumlar Teorisi, özellikle dijital medya kullanımına odaklanarak, İnternet ve sosyal medya platformlarına yönelik motivasyonları araştırmaktadır (Baek vd. 2011'den aktaran Tiryakioğlu ve Yavaşçalı, 2019:74). Bu nedenledir bu çalışmanın kuramsal yöntemini bu anlamda kullanımlar ve

doyumlar kuramı ile açıklamak gerekmektedir. Türkçe literatürde genellikle çalışmalar sosyal medya, Youtube ve Twitch gibi seyirlik çalışmalar etrafında şekillenmektedir. Fakat yabancı kaynaklara bakıldığında bu çalışmaya kılavuzluk edebilecek çeşitli araştırmalar bulunmaktadır. Jamie Banks ve Joe A. Wasserman'ın 2019 yılında hazırladğı çalışma bu anlamda oldukça önemlidir. "The big screen treatment: Gratifications sought in game-to-film transmedia consumption" çalışma video oyun ve filmlerin kullanıcılar üzerinde farklı kullanım ve doyumlarını çözümlemeye çalışan bir çalışmadır. Katılımcılardan elde ettiği veriler sayesinde kullanıcıların, kullanım sonrası oluşan doyumlarına göre materyalleri alt başlıklar halinde kategorilere ayırmıştır.

Bu araştırma bu nedenlerden dolayı benzer bir yaklaşım izlemiştir. Mad Max video oyunu ve 2015 yapımı filmi katılımcılara deneyimletilmiştir. Katılımcılardan kullanımları ve bu kullanım sonrası elde ettikleri doyumları ölçülmüştür. Araştırmaya toplam 100 katılımcı katılmıştır. 10 katılımcının yanıtları şüpheli ve eksik görüldüğü için analizlere dahil edilmemiştir. 90 katılımcının yanıtları baz alınmıştır. Katılımcılar bu anlamda yaş aralığı ve mesleki durumlarına göre kategorize edilmiştir. Araştırmaya katılın kadın sayısı da 2'dir. Çalışma bu anlamda geliştirilmeye ihtiyaç duymaktadır. Gelecek olan çalışmaların kadın erkek katılımcı sayılarını yakın seviyelerde tutması gerekmektedir. Bunun için diğer çalışmalar da genel kitlelere hitap edecek örneklemler seçilmelidir.

3.2. Araştırmanın Konusu

Araştırma 2015 yılında George Miller tarafından yönetilen Mad Max: Fury Road filmi ve yine aynı yıl içerisinde Warner Broos' un geliştirdiği Mad Max video oyunu katılımcıların görüşleri dahilinde karşılaştırılmıştır.

3.2.1. Araştırmanın Amacı

Tezin amacı, video oyun ve sinema filmlerinin, katılımcı odaklı içeriksel bir karşılaştırılması olacaktır. Çalışmanın odaklandığı kısım ise aynı markaya ait video oyun ve filmlerin tüketiciler üzerinde bıraktığı izlenimler, beğeniler, eleştiriler, ortaklıklar ve farklılıklar değerlendirilmektedir. Kullanıcıların satın alma alışkanlıklarını, beğeni ve memnuniyetini etkileyen pek çok faktör bu araştırma dahilinde ele alınmıştır. Sonuç olarak hangi anlatının ve içeriksel oluşumun kullanıcı üzerinde daha etkili olduğunu ve katılımcının aynı marka video oyun ve sinema filminde tercihlerini belirleyen unsurlar incelenecektir. Bu anlamda izleyicilikten, etkileşimli video oyuna geçiş süreci örneklem ve katılımcılar üzerinden açıklanmaya

çalışılacaktır. Kullanıcı tercihlerinin video oyun ve sinema üzerindeki tercihlerini belirleyebilmek, gelişen video oyun sektörüne ve video oyun literatürüne katkı sağlamak olacaktır.

3.2.2. Araştırmanın Önemi

Video oyunlarının etkileşimli yapısı, geleneksel medyadan sıyrılan en büyük yönü olduğu bilinmektedir. Bu anlamda pasif konumdan seyirci artık aktif bir rol almaktadır. Her ne kadar video oyunlar tasarımsal olarak bütün bir yapı oluşturmuş olsa da oyuncuların oyun içerisinde ki deneyimleri birbirilerinden oldukça farklı sonuçlar oluşturmaktadır. Bu anlamda video oyunlarının bilimsel alanlarda incelenmesi oldukça önemlidir. 2000'li yıllardan beri Avrupa ve Amerika'da oldukça çeşitli video oyun çalışmaları yürütülmüştür. Bu çalışmaların büyük bir çoğunluğu ise video oyun sektöründe üretim halinde olan geliştiricilerdir. Bu anlamda pratik ve teorik bilginin geçerliliği oldukça önemlidir. Bu durum Türkiye'de ise yakın dönemde büyük bir önem kazanmıştır. Bu alanda yapılacak olan her yeni çalışma dijital çağın anlaşılması açısından oldukça önemlidir. Günümüzde e-spor olarak yayınlanan pek çok rekabetçi oyunun müsabakaları geniş kitleler tarafından ilgi görmektedir. Bu anlamda video oyun sektörüne yapılan yatırımların uzun dönemde kazançları oldukça büyük olacaktır. Bu sebeple video oyun çalışmalarına olan ilginin artması oldukça önem arz etmektedir. ,

3.2.3 Araştırmanın Sınırlılıkları

Araştırma dahilinde çeşitli sınırlılıklar oluşturulmuştur. Hollywood sinemasını temsilen çalışma dahilinde Mad Max Fury Road filmi ve AAA a video oyununu temsilen Mad Max video oyunu ele alınmıştır. AAA a video oyunlar ise geliştirme ve pazarlama bütçeleri büyük olan yapımlardır. Aynı zamanda katılımcıların da her iki yapımı da deneyimlemiş olması gerekmektedir. Bu nedenle filmi izlemeyen veya oyunu oynamayan katılımcılar değerlendirme dışındadır.

3.2.4 Araştırmanın Örneklemi ve Hipotezi

Bu araştırmada amaçlı örnekleme yöntemi dahilinde örneklem belirlenmiştir. Uyarlama video oyun ve film evrenine baktığımız oldukça geniş bir evren seçeneği bulunmaktadır. Fakat araştırma dahilinde kasti bir amaç güdülerek Mad Max seçilmiştir. Bunun nedeni filmin ve video oyunun genel hikaye, karakter ve evreni olarak benzerlik göstermesinden kaynaklanmaktadır. Bunun yanı sıra "Batman, Last of Us, Resident Evil, Slient Hill" gibi farklı yönetmenlerce çalışılmamıştır. Mad Max'in

bu anlamda kendi içerisinde sadece tek bir video oyunun bulunması katılımcıların video oyun ve filmi kıyaslamada daha doğru ve kanalize bir değerlendirme yapacağını ön görülmüştüştür.

Katılımcılar da bu doğrultuda seçilmiştir. Video oyunu ve filmi deneyimleyen ve sorulara istenen cevabı verebilen katılımcıların cevapları bu anlamda değerlendirilmiştir. Araştırmanın doğruluğuna yanıltıcı cevap veren katılımcılar bu anlamda değerlendirilmeye alınmamıştır.

Araştırmacı, amaçlı örnekleme yöntemiyle çalışırken, örneklemi oluşturacak birimleri belirleme sürecinde, kendi bilgi, deneyim ve gözlemlerine dayanarak araştırma amacına uygun olarak subjektif değerlendirmeler yapar. Bu nedenle, araştırmacının evren hakkında bir fikre sahip olması gerekmektedir. Örneğin, hiperaktif çocuklarla ilgili bir araştırma yapan bir kişi, hiperaktivite özelliklerini taşıdığına inandığı ve genel olarak temsil edeceğini düşündüğü çocukları örnekleme dahil edebilir (Ural, 2011: 45).

3.2.5 Araştırmanın Yöntemi

Araştırma odak grup görüşmeleri, katılımcıların gözlemlenmesi ve katılımcılardan alınan cevaplar doğrultusunda bir sonuca ulaşılmıştır. Katılımcıların belirlenmiş olan kategorilere cevapları doğrultusunda yerleştirilmiştir ve değerlendirilen 90 kişinin sayısal değerleri belirlenmiştir. Bu anlamda 10 farklı kategori oluşturulmuştur. Bu kategori ise literatürde yer alan ve 2019 yer alan "The big screen treatment: Gratifications sought in game-to-film transmedia consumption" adlı çalışma baz alınarak oluşturulmuştur. Eğlence (kullanım, tatmin, beğeni), Evren (yansıtılan dünyaların benzerliği ve farklılığı), Karakter (her iki yapımda oluşturulan karakter yapısı ve Max'in kişiliği), Transmedya (bu anlatının bir transmedya ögesi olup olmadığı üzerine), Tipleme, Şeffaflık ve Özdeşleşme (Halihazırda Hollywood sineması adı altında oluşturulan Mad Max'in literatür kısmında da yer alan Hollywood özelliklerinin video oyunda da devam edip etmediği yönünde düşünceler), Naratoloji ve Ludoloji (Video oyun çalışmalarında görülen iki kutup üzerinden değerlendirilmesi, hikayenin mi oynanışın mı değerlendirileceği üzerine tartışma) ve son olarak ise maddi yönü (ürünlere harcanın paranın daha sonra ne kadar kullanılacağın üzerine) ele alınmıştır. Bu temaların içine giren katılımcıların cevapları doğrultusunda araştırmanın sonucuna ulaşılmıştır.

3.2.6. Araştırmanın Uygulanması

Eğlence, kategorisi altında katılımcıların hangi yapımdan daha fazla keyif aldığı saptanmıştır. Katılımcıların tercihlerini, beğenilerini nelerin oluşturduğu elde edilen cevaplar eşliğinde yorumlanmıştır. Bunun akabinde katılımcıların kullanım ve doyumları ölçülmüştür.

Katılımcılar bu değerlendirme esmasında Mad Max filminden daha çok keyif aldığını belirtmiştir. Katılımcıların 63 tanesi filmin eğlence, tatmin, beğeni ve immersion etkilerinin daha ön plana çıktığını belirtmiştir. 26 kişi ise video oyununda bu eğlence ve tatmin unsurunun daha ön plana çıktığını belirtmiştir. 1 katılımcı ise bu değerlendirmede kararsız olduğunu fakat filmlerin genel anlamda video oyuna göre daha tatmin edeceğini şu sözlerle dile getirmiştir.

KATILIMCI 92(Yaş:39, Eğitim: Yüksek Lisans, Meslek: Yazılım Mimarı): "*Film sürükleyici yapısı ile dikkat çekiyor, oyun ise daha çok seri ile ilgisi olan kişilerin beğeneceği bir yapım olmuş. Ancak genellikle filmin daha on planda olacağını düşünüyorum". "İki yapımın özdeşleşme üzerine yapılmadığını düşünüyorum". "Oyunda karakter yaratma gibi bir durum olmadığı ve hikayenin vurgulanması zaten özdeşleşmeyi zorlaştıran bir etken". "Mad Max in son filminde güçlü bir senaryodan bahsetmemiz mümkün değil". "Zaten filmin aksiyon temelli olması dolayısıyla sürükleyici yapısını kurgulamak için senaryodan odun vermelerinin kaçınılmaz olduğunu düşünüyorum. Hatta oyunun hikayesinin daha güçlü olduğunu düşünüyorum".*

Katılımcılar arasında filmin daha eğlenceli olduğunu düşünenleri yorumları ise şöyle olmuştur:

Katılımcı 56 (Yaş:32, Eğitim: Doktora, Meslek: Doktor): "Film daha iyi diye sonuçlanacaktır bence". "*Filmde daha çok özdeşleştim, diğer oyunların aksine".* "*Atmosferi benzer. Otomobil üzerindeki savaşları fena değil. Ama oyundaki tekrar tekrar kamp ele geçirmek eğlenceli değil ve senaryonun ilerlemediğini düşündürdü". "Filmde tempo çok iyiydi. Ama filmdeki su tankeri transferi, kan nakli ile hayatta tutulmaya çalışılan lenf kanseri Valhala sevdalıları orijinaldi".*

Katılımcılar arasında video oyunun daha eğlenceli olduğunu düşünen katılımcıların genel yorumları ise şöyle olmuştur:

Katılımcı 6 (Yaş: 27, Eğitim: Lisans, Meslek: Edebiyat öğretmeni, Blogger, Steam Küratörü): "*Sinema filmi özellikle yayınlandığı dönem içerisinde müthiş bir işe imza atmıştı. Kişisel olarak Tom Hardy'nin oyunculuğunu ilk kez gördüğüm iş olduğundan bende yeri ayrıdır. Kullanılan special efektler (maketler, araçlar, ekipmanlar vb. vb.) oldukça emek verildiğinin göstergesiydi. Bunun yanı sıra sonradan aldığım bilgilerde var olan aksiyon sahnelerinin çoğunda oldukça tehlikeli durumlara girildiğini, arabadan arabaya atlamalar gerçekleştiğini vb. öğrenince, bunların gerçekten çekildiğini anladım. Yönetmene ve oyunculara saygım arttı. Mad Max gerek doğası, manzarası ve dünyasıyla gerekse de bu ortamlar içerisinde yaşama kendi doğrularınca tutunmaya çalışan insanların hayatlarını anlatışıyla oldukça kaliteli bir yapım. Elbette ki her yapımda olduğu gibi bunda da gözüme çarpan tonlarca hata var. Ancak ufak tefek şeyler görmezden gelindiğinde elinizde saatlerinizi seve seve geçirebileceğiniz bir yapım kalıyor. Mad Max işte böylesine etkileyen bir oyun. Cevap olarak ise 2 kez*

baştan başladığım ve her ayrıntısına kadar bitirdiğim oyun, beni daha çok memnun etti". "Eserden esere değişecektir ancak mevzu bahsimiz Mad Max olduğu için ne kadar filminin ne kadar kaliteli olduğunu bilsem de oyununu tercih ederim. Ama mümkünse insanlar önce filmini izlesin sonra oyununu oynayarak o dünyayı deneyimlesinler. Naçizane tavsiyem de bu yönde olur".

Eğlence kategorisi altında bu üç yanıt tüm yanıtların özeti niteliğinde diyebiliriz. Katılımcıların filmi beğenen genel kanısı pasif konumda olmak üzerine ve sadece izleyerek bu eylemden keyif almayı beklemektedir. Öte yandan video oyunları beğenen kesim ise her daim olayların içerisinde ve aksiyona yön verebilmek adına bir beklenti içiresine girmektedirler. Bu beklentileri bu oranda karşılanmayınca ise oyuna dair doyumları düşüş eğilimi göstermektedir. Bunun en temel nedeni etkileşim unsurudur. Oyuncu etkileşim kurmak istediği olay, durum veya öge ile iletişim kuramadığında gerçekleşmektedir. Oyuncu pasif konumdan aktif konuma geçerken ise beklentilerinin doğru karşılanmasını beklemektedir. Bunu belirleyen unsurlar da kendi içerisinde oldukça çeşitlilik göstermektedir. Kimi katılımcılar bunun hikaye, kimisi karakterler, kimisi de oynanabilirlik ile sağlanmasını beklemektedir. Bu anlamda oyuncuların beklentilerini karşılamak oldukça çeşitlilik göstermektedir.

Sinema filmlerinin ve video oyunları teknik, senaryo ve karakter olarak ortak bir değerlendirme yapmak pekala mümkün gözükmektedir. Katılımcılara yöneltilen sorular değerlendirildiğinde teknik bir bilgisi olmayan katılımcı da ilk olarak bu unsurları değerlendirmektedir. Mad Max filminin seyir zevkinin yüksek olması katılımcılara göre hızlı aksiyonu ve teknik başarısından kaynaklanmak yani seyir zevki yüksektir. Öte yandan katılımcıların filmin senaryosunu genel anlamda zayıf bulmaktadırlar. Film bu senaryo açığını ise seyir zevkini arttırarak gerçekleştirmektedir. Video oyunun senaryosu ise filme oranla daha az beğenilmiştir. Çünkü katılımcıların burada ilk değerlendirği unsur oynanış olmaktadır. Oynanışın senaryoyu ve oyundan alınan zevki arttırması beklenmektedir. Bu durumda farklı bir araştırmanın konusu olmaktadır. Oyuncuların bir oyundan beklentileri, kullanım ve doyumları farklı parametreler altında araştırılmalıdır.

Evren, bu kategori dahilinde katılımcıların film evrenini ve dünyasını her iki yapımda kıyaslayıp beğenileri ölçüşmüştür ve bu beğeniyi oluşturan etmenler değerlendirilmiştir. Katılımcıların vermiş olduğu cevaplar bu noktada bu tercihlerinin mantık çerçevesinde oluştuğunu göstermiştir.

Katılımcılar Evren kategorisi altında Mad Max filminin ve video oyunun dünyası ve bu dünyanın işleyişi üzerine görüşleri alınmıştır. Buna ek olarak oluşturulan bu dünyaların senaryo için ne ifade ettiği ve nasıl değerlendirildiği ölçülmüştür. 68 katılımcı filmin evreninin daha iyi olduğunu dile getirirken 21 katılımcı ise video

oyunun evrenini beğenmiştir. 1 katılımcı ise ne video oyunun nede filmin evrenini beğenmiştir. Her iki evreni beğenmeyen katılımcının yorumları şu şekilde olmuştur:

Katılımcı 27 (Yaş:20, Eğitim: Lisans Öğrenci): "Post apokaliptik bir dünyada geçen şahsen beğenmediğim ama çok popüler bir film serisi. Eski filmleri berbat yenisi idare eder. Oyunu ise tam bir işkence". "Üstte istemeden cevabı verdim sanırım. İkisi de birbirinden sıkıcı ama illa birini seçeceksem filmi seçerdim en azından 30 saatimi harcamıyor". "İkisi de memnun etmedi". "Oyun olan zaten baştan aşağı çakma ve hiçbir özgün yanı yok film olarak da pek olduğunu söyleyemem dediğim gibi tamamen etkileyici sahneler ve müzikleri için izlenebilecek bir film".

Katılımcı 26 (Yaş:25, Eğitim: Lisans, Meslek: Müzisyen): "İnsanların filmi seçeceğini düşünüyorum, oyun çok basarili degil". "Mad Max özelinde filmler daha çok memnun etti". "Senaryo olarak ikisi de zengin olmamasina karsin film daha tutarliydi". "Oyunda daha kisisel bir hikaye anlatiliyordu".

Katılımcı 59 (Yaş:32, Eğitim: Lisans, Meslek: Malzeme Mühendisi): "Oyun daha çok tatmin etti". "Hikaye anlatımı oyunda daha iyiydi yan karakter tanıtımları ve genel mad Max dünyasının tanıtımı film kısıtlı olduğu için daha küçük kaliyor bence bu konularda".

Katılımcılar bu değerlendirmede çok farklı beklenti ve isteklerde bulunabilmektedirler. Kimi katılımcılar video oyunun senaryosunun abartılı derecede uzun olduğunu ve bu nedenle filmin gölgesinde kaldığını dile getirmektedir. Bunun en büyük nedeni ise oyunun açık dünya yapısında olmasından kaynaklanmaktadır. Video oyunda ana senaryo hariç yapılabilecek çeşitli yan senaryolar ve etkinlikler bulunmaktadır. Bunlar opsiyonel gibi görünmektedir fakat oyun içerisinde ilerleyebilmek için zorunlu olarak dayatılmaktadır. Bu anlamda da katılımcıların doyum seviyesi azalmaktadır. Çünkü oyuncu, oyun içerisinde özgür ve aktif olmak istemektedir ve bu durum ona zorla dayatılıncı beklentileri olumsuz yönde etkilenmiştir. İnteraktivite bu durumda sadece bir ilüzyon oluşturmakta ve oyuncu aslında hep dolaylı olarak yönlendirilmektedir. Video oyunun ortalama oynanış süresini baz alırsak bu anlamda katılımcılar zaman ve memnuniyet eksenli bir arayış içine girdikleri gözükmektedir. Yani yapay bir şekilde uzatılmış bir deneyimdense kısa fakat daha doğal bir deneyim arzulamaktadırlar. Bu dengenin kurulmadığı durumlarda ise kullanıcıların video oyundan elde ettikleri doyum düşüş göstermekte ve filmden aldıkları doyum bu oranda yükselmektedir. Bu anlamda katılımcıların sayısal dağılımı da bu durumu özetlemektedir.

Karakter, başlığı altında filmde ve video oyunda oluşturulan karakterler kıyaslanmıştır. Her iki yapım da bir karakter hikayesi anlatmaktadır ve bu yüzden bu görüşler özellikle ana karakter olan Max üzerinden gerçekleşmiştir. Filmde ve video oyunda yaşanan özdeşleşme bu değerlendirme esnasında etkili sonuçlar oluşturmuştur. Max'e rakip ve destek olan karakterler de kullanıcılar tarafından değerlendirilmiştir.

Katılımcılarda her iki yapımın da ana karakteri olan Max'ın filmde ve oyunda nasıl yaratıldığı, motivasyonları, psikolojisi ve karakteristik özellikleri değerlendirilmiştir. Bu noktada katılımcıların yaşamış olduğu özdeşleşme önemli bir etken olmuştur. Max'in sinema filminde daha etkili oluşturulduğunu düşünen 36 katılımcı bulunurken video oyunda daha etkili olduğunu düşünen 37 katılımcı bulunmaktadır. Bu değerlendirmede her iki yapımda da Max'e karşı nötr olan katılımcı sayısı 17 katılımcıdır. Max'in filmde daha etkili olduğunu katılımcılar şöyle ifade etmektedir:

Katılımcı 1 (Yaş: 25, Eğitim: Lisans, Meslek: İçerik üreticisi): "İkisi de hayatta kalmaya çalışma dürtüsüyle yaşayan insanlardı ama oyundaki Max oynadığım kadarıyla filmdeki Max'lere kıyasla daha az acılarıyla baş başa gibi geldi. Filmlerde bu nispeten ruhsuz Max'e evrimleşme yolunu ve bu halde dahi nasıl da hala o yaraların hala taze kaldığını görüyoruz"." Max 'in hayatta kalmak için, bir nevi yaşamak için yaşaması".

Max'in video oyunlarda daha etkili olduğunu düşünen katılımcıların görüşü ise:

Katılımcı 13 (Yaş:19, Eğitim: Ön Lisans, Meslek: Öğrenci): "İkisi de kafası karışık ve agresif karakterler fakat oyundaki max biraz daha ciddi gibi gelmişti bana". "Oyunda da filmde de karakterin bi nereye düştüm ben havasını alıyorsunuz genel olarak farklı bir evren olduğu için bu diğer filmlere nazaran özgün bir yön". "Max'in yerinde kendimi hissettim ve onun kadar dayanabileceğime inanmıyorum sıkardım kafama muhtemelen".

Her iki yapımda da karakterleri yeterli bulmayan katılımcıların yorumu ise şöyle olmuştur:

Katılımcı 94 (Yaş:21, Eğitim: Ön Lisans, Meslek Öğrenci): "Pek farklı yönlerini göremedim ki zaten pek de orada Max'in kafasının içine girip kişilik analizi yaptığımız bir film olmadığından dolayı iki tarafta da hemen hemen aynıydı".

Katılımcıların bu değerlendirmede karakter yapısının oldukça benzer olduğunu daha doğru bir ifade ile motivasyon ve yaratılışlarında pek farklılık gözlemlememişlerdir. Hikaye örgüsünün genel anlamda ortak ilerlemesi karakterlerin aksiyon ve eylemlerini de bir noktada benzer tutmaktadır. Bu anlamda yapımcıların izleyici ve oyuncu kitlesi üzerinde kafa karışıklığına neden olabilecek bir karakter yaratmaktan uzak durdukları görülmektedir. Max'in davranışları her iki yapımda da benzer ilerlediği için katılımcı 94 de bunu dile getirmektedir.

Karakter farklılıkları genel anlamda yan karakterler ve kötü karakterler üzerinden oluşturulmuştur. Filmdeki ve oyundaki bu farklı oluşturulan karakterler oyunu ve filmi ayıran en temel referans oluşturmaktadır. Yine aynı film ve video oyun yapımlarında aynı olay örgüsü, senaryosu ve karakterlerini kullanan yapımların pek olumlu değerlendirmeler almadığını da bilinmektedir.

Transmedya anlatısı, kategorisinde ise her iki yapımın transmedya olup olmadığı ve transmedya anlatılarının üretilmesi hakkındaki düşünceleri katılımcılara sorulmuştur. Katılımcıların bu anlamda biraz bölünmeler yaşamıştır. Kimi katılımcılar transmedya anlatılarının arttırılması gerektiğini söylerken, bir diğer kesim ise bu transmedya anlatılarının işin sadece ekonomik boyutta olduğunu ve eserin orijinal halini de olumsuz yönde etkilediğini dile getirmiştir.

Katılımcıların en farklı cevaplar verdiği ve araştırmanın en önemli bu konu başlığında ise transmedya anlatılarının devam etmesini savunan 48 kişi yer alırken, olumsuz değerlendiren 23 kişi ve bu konu da kararsız kalan 19 katılımcı bulunmaktadır.

Transmedya anlatıları katılımcıların kullanım ve doyumlarını belirlemede oldukça önemli bir değerlendirme unsurudur. Kullanıcı hali hazırda deneyimlemiş olduğu ilk deneyime göre doyumunu oluşturmaktadır ve bunun sonucuna göre diğer transmedya ögesine yönelmektedir. Bu durumda video oyun ve film arasındaki belirli bir bütünlük oluşturulup, anlatım araçları ve kullanımı yapımcılar tarafından doğru ölçülerde oluşturulduğunda hem oyuncu hem de seyircilerin doyumları bu oranda artış göstermektedir. Film içerisinde yer almayan bir olay veya durum video oyun içerisinde oluşturulabilmekte ve kullanıcıyı tatmin etmektedir. Son dönemlerde en önemli örneği olarak Last of Us dizisini verilebilmektedir. Video oyunu çok büyük bir kitle tarafından farklı platformlarda oldukça sevilen bir yapımdır. Bu beğeninin yanı sıra dizinin de seyirciler ve oyuncular tarafından beğenilmesi iki yapım arasındaki bağı güçlendirmiş ve markanın popülerliğini arttırmıştır.

Transmedya anlatısını destekleyen katılımcının görüşleri ise şu şekildedir:

Katılımcı 37 (Yaş:21, Eğitim: Lisans: Meslek: Bilgisayar Mühendisi): "Başarılı örnekleri çok az sayıda ama filmini izlediğim sevdiğim bir yapımın başarılı bir oyununu oynamak, karakterleri çok daha ilgi çekici ve bağlayıcı hale getirdiğinden dolayı normal bi oyuna göre daha güzel hisler bırakabilir".

Katılımcı 59 (Yaş:32, Eğitim: Lisans, Meslek: Malzeme Mühendisi): "Aktarımlar kaliteli olduğu zaman muazzam oluyor hatta ekstra kitapta işin içine girerse çok daha iyi olur".

Transmedya anlatısını olumlu bulmayan katılımcıların görüşleri ise şu şekildedir:

Katılımcı 7 (Yaş: 19, Eğitim: Lise, Meslek: Öğrenci): "Sinema yapımından aktarılmış oyunlar genellikle kötü oluyor. Video oyunu üreten stüdyolar ve şirketler iyi oyun yapmak yerine marketing'e ağırlık verip dandik ve sorunlu video oyunları yapıyorlar".

Katılımcı 51 (Yaş 39, Eğitim Lisans, Meslek: Bilgi İşlem): Genellikle olumsuz. 30 saat Slient Hill oynamışım dakika dakika beni işlemiş germiş ben farkına varmadan kurmuş yükseltmiş beni oyun. Çok etkileniyorum tabi. Filmini izliyorum ki film kötü değil ama 2 saat yetmiyor. Çok yüzeysel kalıyor. Tam tersi 20 senedir Mortal Kombat oynuyorum birbirimizin ağzına yumruk atıyoruz. Film yapıp karakterleri

derinleştirmeye çalışırken (ki yapamıyor) bi yandan da fan service yapmaya çalışıyor ve bağlamsız anlamsız saçma sapan sahneler çekiyor sırf oyundaki bir hareketi kopyalamak için. Bütün film Japonca konuşan Scorpion karakterinin "get over here" diye İngilizce konuşması gibi".

Transmedya anlatısına karşı tarafsız bakan katılımcıların görüşleri ise şu şekildedir:

Katılımcı 95 (Yaş:34, Eğitim: Ön Lisans, Meslek: Market Manager): "Sinema yapımlarının video oyunlarına aktarılmasını normal karşılıyorum, (ticari marka politikası) fakat video oyunlarının sinemaya aktarılmasını gereksiz buluyorum. ÖRNEĞİN:900 saat Division oynayan bir arkadaşımız sinema filmini izlediği zaman ne kadar keyif alabilir? :)".

Katılımcı 27 (Yaş:20, Eğitim: Lisans, Meslek: öğrenci): "Becerebilseler güzel olacak da pek başarılı olmuyor. Başarılı olanlar bile ortalamayı geçemiyor".

Katılımcı 83 (Yaş:29, Eğitim: Yüksek Lisans, Meslek: Çevirmen): "Video oyun sektöre şu an eğlence sektöründe bir numara ve bence yerini çok zor kaybedecek. İkisi de birbirinden besleniyor ve açıkçası bazen oyunlar bana filmlerden daha ilgi çekici geliyor çünkü bazı filmler yanlarına yaklaşamıyor eğer hikaye bazlı oyunlardan söz ediyorsak. Bildiğiniz gibi çok fazla film var bu konuya örnek olabilecek ve devamı da gelecek. Oyunlarda süre kısıtlaması olmadığından anlatılmak istenen hikaye, karakter gelişimi ve hikayenin geçtiği evren oyuncuya genelde iyice yedirilerek ilerliyor ama bazı filmlerde bunun olmadığı zamanlarda oluyor. Sinemada zaman kısıtlaması var doğal olarak ama bu her film de anlayamıyor demek değil. Video oyunlarının sinemaya aktarılması kolay değil çünkü oyunda genelde detaylı anlatılan ve bolca zaman içinde oyuncuya bilgi aktaran bir içeriği belli bir zamana kısıtlamak kolay olmasa gerek. Oyunlar baz alınarak yapılan filmlerin genelde ilgi görmesinin nedeni de oyuncular aslında ve aynı zamanda da eğer ortaya çıkan eser ilgilerini çekmediyse ve her ne kadar subjektif bir konu olsa da film eğer kötüyse onların gözünde bunu belirtmekten çekinmezler. Video oyunlarının sinemaya aktarılmasından devam edeyim. Sinema yapımlarının video oyunlarına aktarılması da aslında kolay değil çünkü özensiz ve kötü oyunlarda çıkmışlığı var ama tam tersi iyi ki yapılmış denen oyunlarda var. Bunu filmi tamamen aynı şekilde oyuna dönüştürerek ya da oyun ortamında hikayeyi ve oynanışı daha çeşitli hale getirerek farklı bir bakış açısı da sunan film adaptasyonu yapılmış oyunlar da var. Oyunlardan filmlere örnek vermek gerekirse dediklerim üzerinden: Detektif Pikachu, Tomb Raider, Resident Evil serisi ve daha fazlası da var. En son Uncharted yapıldı mesela ama benim ilgimi hiç çekmedi, oyunlarına bayılan biri olarak. Filmlerden oyunlara yapılan eserlere örnek eskilerden yenilere doğru da verebilirim. Lord Of the Rings filmleri için yapılmış olan hem aksiyon hem de strateji oyunları aşırı iyiydi benim gözümde ve severek oynuyordum. 300 Spartalı'nın oyununu PSP'de oynamıştım mesela ve mükemmel olmasa da eğlendirmişti. The Amazing Spider filminin oyunu ve devamında çıkan oyunlar da ilk süper kahraman oyunlarından ve o zamana göre iyi işlerdi. Batman serisi de bence güzel oyunlara sahip. Bu son iki bahsettiğim kısım her ne kadar aslında çizgi romanlardan alıntı olsa da filmlerin de etkisini görmüşlerdi. Star Wars ve daha bir sürü örnek çıkabilir ama bu demek değil ki hepsi iyiydi. Özen gösterilmemiş ve sadece yapmış olmak için yapılmış olan oyunlar da var ve genelde oyuncular bunlardan iyi bir şekilde bahsetmezler. Konuyu uzattığımın farkındayım o yüzden sorunuzu sadece Mad Max üzerinden bitireceğim. Mad Max Fury adlı filmden giriş yapmak gerekirse izlediğim en iyi filmlerden biriydi ve anlatılan hikaye olsun, karakter gelişimi ve görsellik eseri benim için üst sıralara taşımıştı. Daha sonrasında ise oyun çıkmıştı ve oyunda birebir olmasa da filmle aynı

atmosferi, hayatta kalmayı, aracımızın ve benzinin ne kadar önemli olduğunu ve her zaman bir tehlike içinde olan distopik bir cehennem içinde oyun oynamamızı sağlamıştı. Oyunda farklı bir hikaye vardı doğru hatırlıyorsam çünkü üzerinden baya bir zaman geçti. Oyunda filme göre daha fazla süreleri var ve bu zaman kavramı, insanların filmi izlerken "Bunu keşke ben de deneyimlesem" dedikleri şeyleri kısmen sunma ve yaşatma imkanı yakalamış oluyorlar ve bence filmle birebir oyun olmaması da farklılık açısından iyi olmuş. Aynı şekilde olsaydı da belki daha farklı olacaktı ama bu daha iyi ya da daha kötü olacak sorusunu cevaplamıyor. Dediğim gibi bence ikisi de ilgi çekici ama önemli olan ortaya çıkan esere verilen özen ve kaliteden geliyor diyebilirim. Umarım açıklayabilmişimdir kendimi sizi fazla sıkmadan".

Transmedya için katılımcıların genel beklentisi memnuniyet olmaktadır. Kullanımlarına istinaden beğendiği bir filmi veya oyunu farklı platformlarda da bir beklenti içerisinde deneyimlemektedir. Önceki deneyimine göre beklentisi karşılanmadığı taktirde elde edeceği doyum düşüş göstermektedir. Bu anlamda senaryo, karakter, hikaye, olay örgüsü, teknik özellikler ve oyun mekanikleri kullanıcıların doyum miktarını doğrudan etkilemektedir.

Tipleme ve Şeffaflık, başlığında ise Hollywood sinema geleneğinin de video oyunlarını da etkilediği değerlendirilmiştir. Metin Gönen'in belirttiği gibi Hollywood sinemasının anlatısını oluşturan tipleme ve şeffaflık video oyununda yaşanıp yaşanmadığı sınanmıştır. Katılımcıların büyük bir çoğunluğu Hollywood sinema anlatısının video oyunlarını da etkilediğini belirtmiştir. Fakat video oyunun, bir sinema uyarlaması olduğunu da baz alırsak bu araştırmanın video oyunları özelinde Hollywood etkilerine göre derinleştirilmesi gerekebilmektedir.

Katılımcıların 88 tanesi, Mehmet Gönen'in dile getirdiği tipleme ve şeffaflık unsurlarının video oyunda da devam ettiğini dile getirmiştir. Katılımcılara bu soru direkt sorulmamıştır fakat verdiği cevaplar literatür kısmında belirtilen tipleme ve şeffaflık unsurları göz önüne alınarak bu sonuca ulaşılmıştır. 2 katılımcı ise bu noktada karasız kalmıştır. Tipleme ve şeffaflık unsurlarını olumlayan katılımcıların açıklamaları şu şekilde olmuştur:

Katılımcı 69 (Yaş:22, Eğitim: Lisans, Meslek: Öğrenci): "Oyunun senaryosunu pek sevdiğimi hatırlamıyorum. Filmi de senaryosu üzerinden değerlendirecek olursak pek bir şey ifade etmiyor. Yönetmen story boardlar üzerinden filmi kurarak senaryodansa görselliğe daha çok önem verdiğini gösteriyor". "Doğrusunu söylemek gerekirse pek konuşmayan bir karakter olduğu için bir şey söyleyemem. Aynı şekilde post apokaliptik bir evrende aldığı kararlar hayatta kalma üzerine olduğu için benle uyuşmuyor".

Katılımcı 49 (Yaş:22, Eğitim: Lisans, Meslek: Oyun geliştiricisi): "İkisi de post apokaliptik bir dünyada geçiyor aklıma gelen sadece bu". "oyundaki Max epey ruhsuz filmde daha bir karakteri varmış gibi geliyor".

Katılımcıların cevapları ve konu ile ilgili oluşturulan karakter ve hikaye profilleri katılımcıların cevapları uyuşmaktadır. Literatür bölümünde bahsedilen tipleme ve şeffaflık özellikleri Mad Max video oyununda da devam etmektedir. Bu sonuç ise katılımcılara yöneltilen direkt sorulardan ziyade verilen cevapların içeriğince tespit edilmiştir.

Bu araştırma dahilinde önemli alt başlıklardan birisi de yaşanan özdeşleşme deneyimi olacaktır. Özdeşleşme de tipleme ve şeffaflık gibi Hollywood sinemasının önemli bir etkenidir. İzleyicinin filme veya oyuna karşı olan motivasyonuna direkt etkisi bulunmaktadır. Bu anlamda video oyunlarda ve sinema filmlerinde özdeşleşmeyi etkileyen ve belirleyen unsurlar ele alınmıştır.

Katılımcıların 31'i filmde yaşadığı özdeşleşmenin daha etkili olduğunu belirtirken, 42 tanesi ise video oyununda yaşanan özdeşleşme hissinin daha etkili olduğunu dile getirirken, 17 katılımcı ise her iki yapımda da bir özdeşleşme hissi yaşamadığını belirtmiştir. Filmde yaşanan özdeşleşmenin önemini katılımcılar şöyle açıklamışlardır:

Katılımcı 18 (Yaş:31, Meslek: Doktora Öğrencisi, Meslek: Uzay mühendisi): "Kesinlikle oldu o arabayı kullanmayı çok istiyorum".

Katılımcı 28 (Yaş; 24, Eğitim: Lisans, Meslek: Öğrenci): "Filmdeki ana karakterle daha çok özdeşleştim. Filmde ana karakter daha iyi izleyiciye yansıtılıyor". "Sinema filmi hikâye konusunda sunum ve içerik olarak daha iyiydi". "Filmde ana karakter Max'in yerine kendimi hissettiğim yerler oldu".

Katılımcı "(Yaş: 25, Eğitim: Lisans, Meslek; İçerik üretici): "İkisi de hayatta kalmaya çalışma dürtüsüyle yaşayan insanlardı ama oyundaki Max oynadığım kadarıyla filmdeki Max'lere kıyasla daha az acılarıyla baş başa gibi geldi. Filmlerde bu nispeten ruhsuz Max'e evrimleşme yolunu ve bu halde dahi nasıl da hala o yaraların hala taze kaldığını görüyoruz". "Filmde evet ama oyunda hayır".

Video oyununda yaşanan özdeşleşmenin daha etkili olduğunu belirten katılımcıların yorumları ise söyle olmuştur:

Katılımcı 6 (Yaş:27, Eğitim: Lisans, Meslek: Edebiyat öğretmeni, blogger): "Kendimi Oyun içerisinde Max ile iç içe hissettiğim oldu. Filmde genelde dış kapının dış mandalı madunda olduğumuz ve müdahale gücümüz olmadığı için bu hissiyatı alamıyorum. Oyunda ise kontrol tamamen benimdi ve beni ona bağdalayan unsur oldu. Her ne kadar kişisel özelliklerim oyun içeresindeki Max'e benzemese de onun eylemlerine ve doğal olarak kendi eylemlerime haklılık payı verdim". "Bir önceki soruda ki sebeple neredeyse hiçbir zaman Max ile aynı hissetmedim. Kendimi onun yerine koyamadım sadece onu yönlendiren bir dış itici güç olarak yer aldım. Empati duygusundan bağımsız olmadığımdan mütevellit çok fazla kez kendimi Max'in yerine koymayı denedim. Onun yerine kızdım, intikam aldım, vahşileştim, duygusallaştım. Ancak zaman zaman Max öyle düşüncelere giriyor, öyle eylemlere kalkışıyordu ki o durumlarda onun normal bir oyun karakteri olmadığını anlıyordum".

Katılımcı 32 (Yaş: 19, Eğitim: Lisans, Meslek: Öğrenci): "Oyunda karakteri kendim yönettiğim için daha eş hissettim".

Katılımcı 40 (Yaş: 18, Eğitim: Lisans, Meslek: Öğrenci): "Filmdeki Max daha bir resmiyete sahipti fakat tam özdeşleşemiyordunuz. Oyunda hem karakteri kendi isteğinize göre şekillendirme(giydirme vb.) hem de hikayeye uygun yapıcı karakteri ile daha çok benimsedim Max karakterini".

Katılımcı 51 (Yaş 39, Eğitim Lisans, Meslek: Bilgi İşlem): "Oyun tabi ama bu da steril bir özdeşleşmiş değil çünkü ben oyunu oynarken de Mel Gibson'un Max ini hatırlayıp onun gibi oynamaya çalışıyorum".

Deneyimleri sırasında herhangi bir özdeşleşme hissetmeyen katılımcıların yorumları şu şekilde olmuştur:

Katılımcı 55 (Yaş:21, Eğitim: Lisans, Meslek: Öğrenci): "Filmdeki ana karakterlerden Furiosa da Max de hâlihazırda yazılı çizili karakterler oldukları ve olaylar karsısında şahsen benim tercih etmeyeceğim seçimleriyle kendilerini güya "Ben'miş gibi hissettirmedi, kendilerine karşı hissen en yoğun olduğum anlarda dahi empatiden başka bi şey hissedemedim, ancak oyundaki karakterde ise bu durum dahi gerçekleşmedi öte yandan ne filmden ne de oyundan böyle bir beklentim de yoktu çünkü ben 21.yyda medeniyetin içine doğmuş bi insan olduğumun gayet farkındayım hayatımda hiçbir zaman suya erişmek için adam öldürmek zorunda kalmadım".

Katılımcı 94 (Yaş:21, Eğitim: Ön Lisans, Meslek: Öğrenci): "Açıkça söylemek gerekirse ikisinde de bu konudan epey uzaktım. Oyun biraz sıkıcı geldiğinden içine girememiş karakterle özdeşleşememiştim, filmde ise çok farklı bir evrende geçtiğinden midir nedir yine ana karakter ile pek eş hissedemedim".

Özdeşleme unsuru katılımcıların oldukça farklı cevaplar vermesini sağlayan bir etken oluşturmuştur. Katılımcılardan elde edilen cevaplar üzerine film üzerinden yaşanan özdeşleşmeyi genelleyecek olursak katılımcılar görselliğin ve atmosferin filmin içine doğrudan çekildiklerini belirtmiştir. Oluşturulan dünyada ne yapacaklarını sorgulamalarını sağlamıştır. Katılımcılar film içerisinde Max'in çok konuşmayan yapısı ile özdeşleşmeye daha açık bir duruş sergilediğini düşünmektedir.

Video oyunda özdeşleşmeyi arttıran ve etkileyen en temel unsur ise etkileşim unsurudur. Oyuncu pasif konumdan aktif bir konuma geçerek oyun ve oynanış üzerinde birtakım etkileri bulunmaktadır. Max'in karakter gelişimi, kostümüzasyonu, bölge üzerinde hakimiyeti tamamen oyuncunun motivasyonu ve istekleri doğrultusunda gerçekleşmektedir. Mad Max'in açık dünya bir yapısı olması nedeniyle oyuncuya daha serbest bir oynanış alanı sunulmaktadır. Bu anlamda oyuncu oyundan keyif aldığı taktirde özdeşleşmesini daha da arttıracak oyun içerisi eylemlere yönelmektedir. Bunlar oyun içerisinde araba savaşları yarışları gibi çeşitli etkinliklerledir fakat bunların kendini oyun içerisinde sık olarak tekrar etmesi özdeşleşmeyi oyuncular için etkilemektedir. Bu durumda da kullanıcıların kullanımına kıyasla doyum miktarı azalım

gösterme eğilimindedir. Çünkü oyuncu filmden ziyade aktif bir role bürünmek istemektedir ve bu durum suni yollarda gerçekleştirilince oyuncuların memnuniyetsizliğine doğru evrilmektedir.

Naratoloji ve Ludoloji, adı altında video oyunlarının hangi kulvarda değerlendirilmesi gerektiğini katılımcılar aracılığıyla değerlendirilmiştir. Narratoloji video oyunlarının hikaye bazlı değerlendirilmesini belirtirken, Ludoloji ise video oyunlarının mekanik yani oyunsal özelliklerini değerlendirmektedir. Bu anlamda katılımcılar arasında yine bir ayrım gözlemlenmiştir. Fakat bunun yanı sıra her iki yaklaşımın da birlikte olması gerektiğini düşünen katılımcılar da bulunmaktadır.

Video oyunları tartışmalarında en çok vuku bulan tartışmalardan birisi de video oyunların ne kıstaslarda inceleneceği ve değerlendirileceğidir. Bu araştırma da bu noktada katılımcıların bir video oyununu değerlendirirken neleri göz önünde bulundurduklarını yorumlayabilmek amacı ile oluşturulmuştur. 68 katılımcı narratolojik olarak değerlendirirken, 20 katılımcı ludolojik olarak değerlendirmiş ve 2 katılımcı ise video oyunların hem ludolojik hem de narratolojik unsurlarla değerlendirilmesi gerektiğini dile getirmiştir. Naratolojik unsurları göz önünde bulunduran katılımcıların görüşleri şu şekilde olmuştur:

Katılımcı 99 (Yaş: 34, Eğitim: Doktora, Meslek: Akademisyen). "Atmosfer ve hikaye sunumu benzemektedir. Fark olarak ise oyun hikayenin geçtiği evrene daha detaylı bilgiler sunmaktadır"." Kıyamet sonrası düzeni sunuş şekli hem oyunda hem de filmde özgündü".

Katılımcı 94 (Yaş:21, Eğitim: Ön Lisans, Meslek: Öğrenci): Birisi dışarıdan izlettirip bütün dramayı gözünün önüne sererken diğeri ise bu dramaya ortak olmanı hatta bazı oyunlarda bu dramayı yönlendirebilmene bile izin vermesiyle çok farklı dallar ve ikisi de olmazsa olmazlarımdandır.

Katılımcı 89 (Yaş:23, Eğitim: Lisans, Meslek: Öğrenci): Video oyunlardaki interaktiflik ve immersive yapıdan dolayı özdeşleşmek çok kolay oluyor. Filmlerde biraz daha zor gerçekleşiyor.

Katılımcılar bu noktada her iki yapımı kıyaslarken ortak referans noktaları senaryo, karakter ve atmosferdir. Araştırmanın bu anlamda sınırlı kaldığı görülebilmektedir. Bu nedenle gelecek video oyun çalışmalarında katılımcıların sadece video oyunlarına dair görüş, tutum ve motivasyonları incelenmelidir. Bu nedenle video oyunlarını katılımcılar farkına varmadan hem ludolojik hem de naratolojik olarak değerlendirmektedirler. Oyuncuların genel anlamda beklentisi ve değerlendirmesi, hikâyeyi destekleyen mekanikler, mekanikleri destekleyen hikayelerdir. Katılımcılar yorumlarını bu düşünce yapısına göre oluşturmaktadırlar.

Maddi Yön ise katılımcıların bir sinema biletine verdiği para ve bir video oyununa verdiği para kıyaslanması istenmiştir. Bunun neticesinde kullanımları ve doyumları ölçülmüştür. İlk kullanım sonrası alınan doyum ve diğer kullanımlar sonrası doyumlar

mukayese edilebilir. Buna ek olarak katılımcıların vermiş olduğu para kullanım ve doyumlarını etkileyip etkilemediği değerlendirilmiştir. Araştırmanın bu kısmında ise ürünlerin ortalama fiyatları üzerinden bir pay biçilmiştir. Korsana ve emek hırsızlığına karşı bu nedenle korsan ve kaçak yapımların cevapları ürün fiyatları ve katılımcıların sorulara vermiş olduğu cevaplardan yorumlanmıştır. Korsan ve kaçak kullanımlar bu anlamda yanıltıcı yorumlar oluşturabilmektedir. Katılımcıların birçoğu korsan ve kaçak yapımlara yöneldiği de araştırma dahilinde ortaya çıkmıştır. Katılımcıların çeşitli programlar üzerinden yapımlara ücretsiz ulaşması araştırılabilecek farklı bir konu başlığı olabilmektedir.

Katılımcıların ürünlere ödemiş olduğu ücret kullanım ve doyum seviyelerini de doğrudan etkilemektedir. Katılımcıların film için ödediği paraya karşılık seyir zevki onların doyum seviyesini arttırmaktadır. Bu nedenle kimi seyirciler filmi tekrar sinemada izleme eğilimi göstermişlerdir. Sinema filmi ve video oyunun buradaki farkı sahip olma üzerine farklılık göstermektedir. Oyuncular video oyunu dijital veya fiziki olarak satın alabilmektedir aynı zamanda çeşitli bulut tabanlı işletimciler sayesinde abonelik üzerinden erişebilmektedirler. Yine aynı şekilde filmlerin fiziki ve dijital satın alınmalarının yanı sıra sinemada tek seanslık deneyim elde edebilmektedirler.

Katılımcılar arasında filmlerin fiyatları bazında kullanım ve doyum seviyelerine göre tercih eden katılımcı sayısı 36'dır. Video oyunların fiyat bazında kullanım ve doyum seviyelerine göre tercih eden katılımcı ise 48'dir. Kararsız kalan 2 katılımcı bulunurken her iki yapımında fiyat bazında uygun olduğunu dile getirmiştir. Filmlerin fiyatı ve doyum miktarına göre değerlendiren katılımcıların yorumları ise şöyle şu şekildedir:

Katılımcı 38 (Yaş: 27, Eğitim: Lise, Meslek: Otomotiv yedek parça sorumlusu): "Tabi ki film kısa olabilir ama daha tatmin edici diyebilirim ki şunu da eklemeden geçmeyelim bir PC toplamak dünya parayken çoğu kişi aynı şeyi düşünecektir diye tahmin ediyorum".

Katılımcı 7 (Yaş:27, Eğitim: Lisans, Meslek: Edebiyat öğretmeni, Blogger): "Hem seyirci hem de oyuncu gözünden baktığımda sinemaların daha sosyal bir event, oyunun ise daha bireysel bir event olduğunu söylemeliyim. Fiyat ortalaması aldığımızda "Mad Max" film ve oyunu adına konuşursak ben şu anda 60 TL olan ama sık sık indirimlerle 20 TL'ye düşen oyununu tercih ederim. Sebebini atmosferde kendi iradem doğrultusunda belli bir yaşam sürebilmek ve dünyayı deneyimleyebilmek olarak özetleyebilirim. Film olarak baktığımda ise arkadaşlarım yanımda ise 1 seferliğine mahsus 20 liralık bir sinema parası bir etkinlik olarak görüleceğinden sıradan bir aktivite olacaktır. Ancak şüphesiz ki saatler gömülüp, içinde var olabileceğim bir dünyanın yerini tutmayacaktır. Lakin verdiğiniz ortalama fiyatlar doğrultusunda Mad Max oyunu ve filmi değerlendirecek olursam, 15-20 saat sürecek oyun çok olmasa da (genellikle 60 dolar bandı oyunlar 60-80 saat civarı bir süre vaat ediyorlar) 179 liralık bir fiyata kesinlikle değmeyeceğini düşünüyorum. Hatta hangi oyun olursa

olsun 20 saatten kısa sürecek bir deneyim sağlıyorsa o fiyatı hakketmez. Bu tabii ki benim kişisel görüşüm. Verdiğiniz rakamlar doğrultusunda filmi tercih ederim".

Katılımcı 40 (Yaş:18, Eğitim: Lisans, Meslek: Öğrenci): "Film daha cazip gelmekte fakat şöyle de bir şey var ben oyunu 2018 yılında tam 15 liraya almıştım ana hikâye 20 saat olmasına rağmen yan görevlerle 90+ üstü saat gördüm. İndirimsiz baz alınırsa film indirimli oyun derim".

Katılımcılar arasında video oyunlarının fiyat, kullanım ve doyum oranına göre tercih eden katılımcıların yorumları ise şu şekildedir:

Katılımcı 68 (Yaş:23, Eğitim: Ön Lisans, Meslek: İşsiz): 1Kesinlikle oyun. Filmi sinemada bir kez izlersiniz ve biter. Hatırladığınızla kalır. Oyun öyle değildir. Oyunum hala duruyor bugün istersem bugün tekrar oynayabilirim".

Katılımcı 91 (Yaş:23, Eğitim: Lisans, Meslek: Öğrenci): "Eğer sinemaya tek gideceksem oyun fiyatları daha cazip

Katılımcı 43 (Yaş:23, Eğitim: Lisans, Meslek: Dalgıç): "Filmler her ne kadar bizleri dünyasına çekse de oyunu tecrübe ederken yaşadığımız haz tartışmasız çok daha üst düzey bir zevk sunuyor. Video oyun maliyetini burada daha mantıklı buluyorum. (Keşke hepsi daha ulaşılabilir olsa orası ayrı konu.".

Her iki deneyimde fiyat farkı gözetmeyen katılımcıların yorumları ise şöyle olmuştur:

Katılımcı 49 (Yaş:23, Eğitim: Ön Lisans, Meslek: Game Developer): "Film de oyun da kaliteli olsun da para çok dert değil".

Katılımcı 57 (Yaş:24, Eğitim: Lisans, Meslek: Çevre Mühendisi): "Filmin ve oyunun kalitesine göre değişiyor oyun kaliteli ise 180'nin fazlasını da veriyorum aynı şekilde, film kaliteli ise 20'nin de daha fazlasını veriyorum hatta 2 defa gidiyorum sonra gidip belki blurayini de alıyorum".

Kararsız olarak nitelendirilen katılımcıların yorumları ise genel anlamda fiyat belirleme ve oyunu korsan yollarla edindiklerini dile getirmişlerdir.

Katılımcı 10 (Yaş:26, Eğitim: Lisans, Meslek: Bilgisayar Mühendisi): "Oyunu korsan edinerek oynadım. Karşılaştırma yapamayacağım".

Katılımcı 95 (Yaş:34, Eğitim: Ön Lisans, Meslek: Market Manager): "Film bilet fiyatı: 20 TL ideal video oyun fiyatı: 100-150 TL".

Katılımcılar bu sonuçlardan sinema ve oyun fiyatlarına tepki göstermekte ve alternatif olarak korsana yönelmektedir. Bu durum genel anlamda tehlikeye sebep vermektedir. Korsan nedeniyle geliri düşen firmalar gerekli bütçeyi ayırmakta güçlük çekebilmektedir.

4. SONUÇ ve ÖNERİLER

Bu araştırma içerisinde Mad Max video oyunu ve sinema filmi merkeze alınarak katılımcılar eşliğinde bir değerlendirme yapılmıştır. Katılımcıların izlemiş ve oynamış olduğu Mad Max filmi ve video oyunu karşılaştırılmaları ve bunun sonucunda kullanım ve doyum miktarları belirlenmeye ve bu doyumları nasıl ve ne için oluşturdukları araştırılmıştır.

Katılımcılara deneyimleri öncesi ve sonrası yöneltilen sorular ile araştırmaya ait genel temalar oluşturulmuştur. Bu tematik katmanlar Wasserman ve Banks'in 2019 yılında yapmış oldukları "The big screen treatment: Gratifications sought in game-to-film transmedia consumption" makalesi de oluşturulan kategoriler için temel referans olmuştur. Çalışma içerisinde Assasin's Creed ve Worldcraft filmi ve video oyunu kullanıcıların görüşleri dahilinde incelenmiştir. Yazarlar kullanıcıların görüşleri dahilinde; ana tema, kategori, AC kodu ve WC kodu olarak kodlama oluşturmuşlardır. Katılımcılardan alınan cevaplar dahilinde ana tema Eğlence (içsel ve sezgisel analiz), genişletilmiş evren (daha geniş bir içerik evreni) , kişisel gelişim (fan service), topluluk/marka yerelleştirilmesi (tüm transmedya anlatıların tek bir evreni kapsaması) ve son olarak da video oyunun film ile olan yakınlığı değerlendirlmiştir. Bu video oyun ve film transmedya tüketiminden elde edilen katılımcıların ön-sürüm memnuniyetlerini araştıran iki-franchise çalışması, genellikle beklenen ortam-spesifik nedenlerin ve medya kullanımı için klasik modellerle genel bir uyum ortaya koymaktadır. Bununla birlikte, yeni memnuniyetler (örneğin, bağlamsal zevkler, hayranlık durumu onayları, topluluk meşruiyeti) ortaya çıkmış ve medya kullanımının yeni göstergeleri ortaya çıkmıştır. Yani daha önceden bir seyirci sadece filmden veya oyundan aldığı doyuma yoğunlaşırken şimdi aynı film ve video oyunun farklı doyum noktalarıyla da ilgilenmeye başlamışlardır ve yeni doyum noktaları oluşturmaktadırlar. Örneğin karakterin benzerliği, senaryonun akışı, hikaye vb. katılımcılar için yeni bir referans noktası oluşturmaktadır. Bu anlamda yeni transmedya kaydırma motivasyonları, medya kullanımının öncüllerini anlamada daha incelikli düşüncelere olan ihtiyacı vurgulamaktadır. Bu anlamda katılımcıların değerlendirme esnasında geleneksel medyanın yanı sıra değerlendirmeye tabii tuttuğu unsur sayısı artmaktadır.

Konuya ilişkin benzer bi çalışma ise Özgür Özsoy ve Bülent Onur Turan tarafından 2021 yılında gerçekleştirilmiştir. "Video Oyunlarından Uyarlanan Filmlerin Başarı ve Başarısızlık Analizi" adlı çalışma ise Wasserman ve Banks'in çalışması ile

paralellik göstermektedir. Benzer yöntem ve ilerleyiş şemasına sahiptirler. Her iki çalışmada video oyunlarından uyarlanan filmler üzerine çalışırken, bu tezin konusu filmden uyarlanan video oyun üezrine oluşturulmuştur. Genel anlamda bakıldığında her üç çalışmanın da sonuçları benzerlik göstermektedir. Bu çalışmaya bakacak olursak eğer; seçilen katılımcılara uyarlama filmler üzerinden anket soruları yöneltilmiştir. Katılımcılara yöneltilen sorular filme dair olan bakış açılarını, filmlerin onlarda uyandırdığı duyguları ve bu filmlerin içeriklerine dair çeşitli sorular yöneltilmiştir. Araştırmacıların elde ettiği sonuçlar ise bu tez çalışması Banks ve Wasserman'ın çalışması ile paralellik göstermektedir. Kimi film içerisinde yerleştirlen detayların video oyunu oynamamış izleyici tarafından fark edilmesi oldukça güçtür. Bu durumda yapımcılar filmin temel kitlesine hitap edebilmek için fan service durumlar oluşturmaktadır. Bu durumla ilişkili olarak filmlerin hangi kitle için yapıldığına dair kesin bir sonuç çıkartmak oldukça güçtür. Filmin genel kitleye mi yoksa sadece oyuncu kitleye mi hitap ettiği genel değerlendirmelerde karışıklığa neden olabilmektedir. Böylelikle transmedya uyarlamaları genel kitle tarafından başarısız yapımlar olarak değerlendirilmektedir. Oyunların teknik yapısı, hikayesi, oynanışı filmlerde benzerlik göstermemekte veya bu bütünlüğü sağlayamadığı durumlarda ilgi ve odağı kaybetmektedir. Örneğin John Wick film serisi aksiyonu ve kurgusu ile ön plana çıkmatadır ve seyirci sürekli bir sonraki sahneyi beklemektedir fakat John Wick Hex video oyununda ise sıra tabanlı ve taktiksel bir oynanış sunmaktadır. Seyirci filmde alıştığı hızlı aksiyonun video oyunda yavaş bir tempoya düştüğünü gördüğü durumda beklentileri ile uyuşmamaktadır. Buna ek olarak John Wick Hex'in animasyon vari çizimleri de filmin gerçekçi dokusunu kaybetmesine neden olabilmektedir. Uyarlanan bu filmlerin kült bir yapıma dönüşememesi ve prestijli festivallerden bir ödüle sahip olmaması da izleyici davranışlarını etkilemektedir. Bu ve bunun gibi olası sonuçlar video oyun ve film uyarlamalarında karşımıza sürekli çıkabilecek problemlerdir.

Araştırmanın sonuca bakacak olursak eğer kullanıclar ilk önce orijinal ürünü benimsediği görülmektedir. Katılımcılar arasında her ne kadar video oyununu sevmesine rağmen genel anlamda filmin daha iyi olduğu yönünde görüşlerini beyan etmişlerdir. Bunun farklı bir çok sebebi bulunmaktadır. Bu nedenledir ki çalışmayı farklı teknik alt kategorilere ayrılmıştır. (Eğlence, Evren, Karakter, Transmedya, Tipleme, Şeffaflık, Özdeşleşme, Naratoloji, Ludoloji ve Maddi Yön) Katılımcılara yöneltilen teknik sorular dahilinde duygu ve düşüncelerini belirleyen faktörler incelenmiştir. Teknik çıkarımlardan yola çıkarak katılımcıların neyi ne ölçüde beğendiği sorgulanmıştır fakat sinema bir olduğu için ve video oyunlarının sanat mı yoksa teknik

yapımlar mı olduğu hala tartışma aşamasındadır. Bu nedenle bu konuda kesin tanımlar ve görüşler belirtmek oldukça güçtür. Katılımcılar arasında her ne kadar video oyunun senaryosu, oynanışı ve hikayesi için defalarca deneyimleyen katılımcıların dahi genel anlamda filmin daha başarılı olduğunu belirtmektedir. Çalışmanın temel noktası aynı olan markanın transmedya anlatısını ve özelliklerini kıyaslamak olduğu için Hollywood eksenli değerlendirmeler de göz önüne alınmıştır.

Katılımcılardan alınan cevaplar uyarlama video oyunlarının teknik sıkıntılar barındırdığını dile getirmiştir. Bu durumu filmde sürekli ileryen akan eylemler serisi video oyunda yavaş bir tempo göstermektedir. Oyun içerisinde çeşitli yan görevler ve etkinlikler ile Max'in seviye atlaması ve yeni görevlere hazır olması gerekmektedir. Bu durum katılımcıların dikkatini çekmiş ve oyunun temposunu etkilediğini belirtmiştir. Kimi katılımcılar ise video oyunun bu yapısının oynanabilirlik anlamında daha çok şey vaat ettiğini belirmiştir. Oyunun mekaniklerinden keyif alan katılımcılar oyunu tekrar ve tekrar deneyimlemişlerdir. Bu deneyimlerin sürekli yeni doyumlar elde etmişlerdir. Daha önce kullanmadığı bir aracı, kostümü kullanmış ve oyun içerisinde ki yaklaşımlarını farklı kurgulayıp özdeşleşmeyi ve immersion kavramlarını güçlendirmişlerdir.

Video oyun içerisinde yer alan bu yan görevler filmi beğenen katılımcılar için biraz olumsuz gözükmektedir. Bu yan görevlerin oyuna somut bir şey katmadığını ve sadece oyunun süresini uzatmak için yapılmış ekstralar olarak değerlendirmektedirler. Film içerisinde yer alan araç aksiyonlarına benzer sahnelerin oyun içerisinde yaşanması ve bunu oyuncunun kendi isteği doğrultusunda şekillendirmesi de bu noktada katılımcılar için olumlu olarak değerlendirilmiştir. Film içerisinde sorgulanmayan aksiyon sahnelerinde ki araba kullanımları oldukça akıcı iken video oyun içerisinde gerçekçiliği arttırmak ve evrenin getirdiği çaresizliği sağlamak adına da oyun mekanikleri oyuncuları zorlamaktadır. Rahat olmayan araba kontrolleri, suya duyulan ihtiyaç, envanter yönetimi film içerisinde izleyici için çok önemli olmayan durumlarken oyun içerisinde oyuncunun bu gibi faktörleri de göz önünde bulundurması gerekmiş ve karaktere olan bağlılığı arttırmıştır.

Bu anlamda uyarlama video oyun ve sinema filmi oldukça riskli yapımlar olabilmektedir. Bu çalışmada de yukarıda belirtilen diğer çalışmalarda da görüldüğü üzere yapımların tam olarak hangi kitle için yapıldığını net olarak saptanamamaktadır. Fan service için genel kitlenin yakalayamadığı durumlar oluşmaktadır. Bu durum aslında kitaplardan uyarlama filmler için de geçerlidir. Harry Potter ve Yüzüklerin Efendisi gibi yapımların kitaplarını okuyan okuyucular filmlerde, beklentilerinin çoğu

zaman karşılanmadığını dile getirmektedir. Yakın dönemde bu yapıyı bozan “Last of Us” ise hem video oyunu hem de dizisi geniş kitlelerce oldukça beğenilmektedir. Last of Us’ın bu başarısını gelecek yapımlar için teknik açıdan incelemek oldukça önem taşımaktadır. Video oyun ve film özelinde neleri iyi yaptıkları teknik ve biçimsel açıdan oyuncu ve seyirciler tarafından belirlenmelidir. Böylelikle daha sonra yapılan bu tarz uyarlamalar için gerekli referans noktalarının oluşturulması ve başarılı yapımların oluşturulması gerekmektedir. Bunun gereksinimi ise “Video oyunlar filmlerin yerini mi alıyor?” düşüncesinden kurtulmak ve her yapımın kendi dinamiklerini oluşturması ve aralındaki geçişlerde sağlam temeller kurması gerekliliğidir. Bununla ilgili olarak katılımcıların genel görüşü her zaman için eserin orijinal halini deneyimlemek ve daha sonraki transmedya yapımlarında havada kalan durumları çeşitli tekniklerle doldurmak gerekmektedir.

Bu çalışma neticesinde oluşan sonuçlar ve görülen eksiklere istinaden gelecek çalışmalara ilişkin bir takım öneriler oluşturulmuştur.

- Uyarlanan video oyun veya filmin hangi kitleye hitap edileceği önceden belirlenmeli ve oluşturulan içerik orijinal eser ve uyarlama eser arasında güçlü bir köprü oluşturulmalıdır. Orijinal eserde olmayan bir durumu, davranışı, düşünceyi vb. uyarlama eserde soru işareti bırakacak şekilde oluşturulmamalıdır. Bu durum genellikle fan service ile birlikte tam uyuşmayan bağlantılar oluşturmakta ve kullanıcılar arasında bir şüpheye neden olmaktadır. Bu nedenle Last of Us dizisi ve video oyunu katılımcıların dahil olduğu teknik ve detaylı bir analiz ile değerlendirilmelidir. Katılımcıların yorumları arsında Last of Us’ın başarısından da çok da bahsetmişlerdir. Kullanıcıların bu kullanımlarını doyumlarını ve deneyimlerini etkileyen faktörler belirlenmelidir. Uyarlama filmlerini izleyen seyirciler, oyunu oynamış olmalarının etkisiyle filmi izlerken de aynı duyguları yaşamayı arzularlar. Seyircilerin, oyunu oynarken deneyimledikleri duyguları film izlerken de hissetme istekleri vardır. Oyun deneyimlerinden gelen seyirciler, izledikleri filmlerde sürekli olarak oynadıkları oyunu ararlar ve eleştirilerinde genellikle oyunun nasıl yorumlandığıyla ilgili şikayetler dile getirirler. Uyarlama filmler ile seyirci arasındaki bağ, oyuncu ile oyun arasındaki bağ seviyesine gelinmedikçe bu eksikliklerin tamamen giderilmesi oldukça zor olur.
- Bu tez dahilinde katılım katılımcıların %98.9’u erkek katılımcılardan oluşmaktadır. Bu nedenle gelecek çalışmaların kadın erkek arasındaki oransal dengenin oluşturulması gerekmektedir. Bunun nedeni ise erkeklerin video

oyunlarını daha çok tercih etmesi olabilmektedir. Oyun oynayan kadınların ise genel gözlem itibariyle daha çok rekabetçi video oyunlarına yöneldiği görülmüştür. Mad Max markasının kadın oyunculara hitap etmediği de bu anlamda düşünülebilir. Bu manada kadın ve erkek oyuncuların beklentileri üzerine gelecek çalışmalar yapmak mümkündür.

- Bu çalışma ve önceki yapılmış video oyun çalışmalarında henüz çözülemeyen bir durum ise video oyunlarının hangi kategori altında değerlendirileceğidir. Video oyunları bir sanat mıdır? Bu bakıldığında çözüme ulaşması oldukça güç sorudur fakat yapılan her çalışma bu konuda bir adım niteliği taşımaktadır. Video oyunlarını sanat estetiğini göre mi yoksa teknik özelliklerine göre mi değerlendirme sorunsalı sadece uyarlama yapımlarda değil tüm video oyunlarında geçerlidir. Buna istinaden ludloji ve narratoloji tartışmaları da sürmektedir. Video oyunları da estetik boyutu ile son zamanlarda ön plana çıkmaktadır. Bu tarz uyarlamalar da kullanıcılarda soru işareti yaratmaktadır. Kimi kullanıcılar oyunun sadece hikayesini beğenirken kimi kullanıcılar oyun mekaniklerini beğenmektedir. Bu anlamda bu konu üzerinde yapılan her çalışma video oyunlarını anlamamızı ve sınıflandırmamızı kolaylaştıracaktır.

KAYNAKÇA

Aarseth, E. J. (1997). *Cybertext: Perspectives on ergodic literature*. Baltimore, MD: Johns Hopkins University Press.

Aarseth, E. (2001). Computer game studies, year one. *Game Studies*, *1*(1), 1-15.

Aarseth, E. (2003, May). Playing research: Methodological approaches to game analysis. In *Proceedings of the digital arts and culture conference* (ss. 28-29).

Aarseth, E. J. (2012). A Narrative theory of games. *In proceedings of the ınternational conference on the foundations of digital games* (ss. 129-133).

Abisel, N. (1995). *Popüler sinema ve türler*. Alan Yayınları, İstanbul

Adams, E. W. (2013). Resolutions to some Problems in Interactive storytelling. Doktora tezi, Teesside University. Middlesbrough, England.

Ağkaya, O. (2016). Ütopya ve distopya: Siyasetin edebiyat üzerindeki etkisi. *Celal Bayar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 14(04), 23-48.

Akbulut, H. (2003). Türden türselliğe: Kuramlar çerçevesinde tür sinemasına bir bakış. *Kilad (Kocaeli Üniversitesi İletişim Fakültesi Araştırma Dergisi)* 4: 9-38.

Albinski, N. B. (1987). Thomas and Peter: Society and politics in four British utopian novels. *Utopian Studies*, (1), 11-22.

Althuser, L. (2000). *İdeoloji ve devletin ideolojik aygıtları*. (Yusuf Alp ve Mahmut Özışık, Çev.) İletişim Yayınları, İstanbul. (Orijinal eserin yayın tarihi 1970).

Altman, R. (2000). *Film/Genre*. London, England: British Film Institute.

Altman, R. (2008). *Sinema ve Tür*. G. N. Smith (Der.) Dünya sinema tarihi içinde (ss. 322-333). (Ahmet Fethi, Çev.) Kabalcı Yayınları, İstanbul.

And, M. (2012). *Oyun ve Bügü-Türk kültüründe oyun kavramı*. Yapı Kredi Kültür Sanat Yayınları, İstanbul.

Aristoteles (2017). *Poetika.* (Furkan Akderin, Çev), Say Yayınları, İstanbul. (Orijinal eserin yayın tarihi M.Ö. 384-322).

Arsenault, D. (2009). Video game genre, evolution and innovation. *Eludamos. Journal for computer game culture*, 3(2), 149-176.

Asmussen, S. (2010). (Yönetmen). God Of War III (Video Oyun).

Atayman V. (2004). *Giriş: Önsöz*. Atayman V. (Ed.). Yeni Atlantis içinde (ss. 15-31). (Cenk Saraçoğlu, Çev.). BS yayınları, İstanbul.

Banks, J., & Wasserman, J. A. (2019). The big screen treatment: Gratifications sought in game-to-film transmedia consumption. *Poetics, 73*, 72-83.

Barrett, K. (2020). The Dark Knight's many stories: Arkham video games as transmedia pathway. *Iperstoria*, (16).

Baudrillard, J. (2020). *Simülakrlar ve Simülasyon*. (Oğuz Adanır, Çev.). Doğu Batı Yayınları, Ankara. (Orijinal eserin yayın tarihi 1981).

Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu. (2020). *Dijital Oyunlar Raporu 2020.* Ankara.

Boellstorff, T. (2009). *Appendix: Video games through theories and disciplines.* Wolf, M.J.P. ve Perron, B. (Der.), The video game theory reader 2 içinde (ss. 331-333). New York, Routledge Press.

Bogost, I. (2009). Videogames are a mess. *DIGRA 2009 açılış konuşması*, http:// http://bogost.com/writing/videogames_are_a_mess/ (erişim: 29.03.2022).

Bourassa, C. (Yönetmen). (2016). Darkest Dungeon (Video Oyun).

Butler, A. M. (2011). *Film çalışmaları*. (Ali Toprak, Çev.). Kalkedon Yayınevi, İstanbul. (Orijinal eserin yayın tarihi 2002).

Büker, S. ve Topçu, G. (2010). *Sinema: tarih-kuram-eleştiri*. Kırmızı Kedi Yayınevi, İstanbul.

Büyükbaş, S. (2020). *Küreselleşme bağlamında Hollywood Sinemasının ulusötesiliği yeniden inşası: 2000 sonrası Hollywood filmlerinin göstergebilimsel analizi*. Yayımlanmış Doktora Tezi, Marmara Üniversitesi, İstanbul.

Caillois, R. (2001). *Man, play and games*. Chicago, USA: University of Illinois Press.

Can, H. (2006). Aristoteles'te katharsis kavramı. *FLSF Felsefe ve Sosyal Bilimler Dergisi*, (2), 63-70.

Căşvean, T. M. (2015). An ıntroduction to videogame genre theory. Understanding videogame genre framework. *Athens Journal of Mass Media and Communications*, 2(1), 57-68.

Cevizci, A. (2007). *Önsöz: Poetika Şiir Sanatı Üzerine*. A. Cevizci (Der.). Poetika Şiir Sanatı Üzerine içinde (ss.7-33). Say Yayınları, İstanbul.

Clearwater, D. (2011). What defines video game genre? Thinking about genre study after the great divide. *Loading... The Journal of the Canadian Game Studies Association* 5(8): 29-49.

Clute, J. (2003). *Science fiction from 1980 to the present*. E. James ve F. Mendlesohn (Der.), The Cambridge Companion to Science Fiction (Cambridge Companions to Literature) içinde (ss. 64-78). Cambridge: Cambridge University Press.

Clute, J. ve Nicholls, P. (1995). *The encyclopedia of science fiction*. United Kingdom, St Martins Press.

Crawford C. (1984). *The art of computer game design*, USA: McGraw-Hill/Osborne Media.

Crawford, C. (1997). *The art of computer game design*, Washington State University Pres.

Crawford, C. (2005). *Chris Crawford on interactive storytelling*. Berkeley, CA: New Riders.

Çavuş, S., Ayhan, B., ve Tuncer, M. (2016). Bilgisayar oyunları ve bağımlılık: Üniversite öğrencileri üzerine bir alan araştırması. *İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi*, (43).

Çelik, R. Y. ve Özçınar, M. (2020). Geleceğin distopyası olarak Black Mirror dizisinin göstergebilimsel çözümlemesi. *Maltepe Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, 7(1), 68-101.

De Aguilera, M. ve Mendiz, A. (2003). Video games and education: (Education in the Face of a "Parallel School"). *Computers in Entertainment (CIE)*, 1(1), 1-10.

Doherty, S. M., Keebler, J. R., Davidson, S. S., Palmer, E. M. ve Frederick, C. M. (2018). Recategorization of Video Game Genres. *Proceedings of the Human Factors and Ergonomics Society Annual Meeting*, 62(1), 2099–2103.

Don, A., Brennan, S., Laurel, B. ve Shneiderman, B. (1992, Haziran). Anthropomorphism: from ELIZA to Terminator 2. *In Proceedings of the SIGCHI conference on Human factors in computing systems*, 67-70.

Ebert R. (2010, 16 Nisan). *Video games can never be art.*

Eco, U. (1992). *Açık Yapıt*. (Yakup Şahan, Çev.). Kabalcı Yayınevi, İstanbul. (Orijinal eserin yayın tarihi 1962).

Erol, V. (2013). Bilimkurgu sinemasında distopya ve siberpunk çerçevesinde dönüşen gelecek tasvirleri. Yüksek lisans Tezi, İstanbul Üniversitesi, İstanbul.

Eskelinen M. (2001a) Towards computer game studies. *Digital Creativity*, 12:3, 175-183.

Eskelinen, M. (2001b). The Gaming Situation. *Game Studies*, 1(1), 68.

Frasca, G. (2001a). *Videogames of the oppressed: Videogames as a means for critical thinking and debate. Yüksek lisans tezi, School of Literature, communication, and culture, Georgia Institute of Technology, Atlanta, USA.*

Frasca, G. (2001b). Ephemeral Games. Is It Barbaric to Design Videogames after Auschwitz?.

Frasca, G. (2003a). *Simulation versus narrative: Introduction to Ludology*. Mark J. P. Wolf ve Bernard P. (Der.), The video game theory reader içinde (ss. 221-235). New York, NY: Routledge, Taylor ve Francis Books.

Frasca, G. (2003b, Kasım). Ludologists love Stories, too: Notes from a debate that never took place. In *Marinka Copier & Joost Raessens,(a cura di), Level-up: Digital Games Research Conference, Utrecht: Utrecht University*.

Fullerton, T. (2014). *Game design workshopa playcentric approach to creating innovative games*. CRC press.

Gomery, D. (2008). *Hollywood'un yükselişi*. G.N. Smith (Der.), Dünya sinema tarihi içinde (ss. 64-75). (Ahmet Fethi, Çev.), Kabalcı Yayınevi, İstanbul.

Gönen, M. (2007). *Hollywood Sineması*, Es yayınları, İstanbul.

Grodal, T. K. (2003). *Stories for eye, ear and muscles: Video games, media, and embodied experiences*. Mark J. P. Wolf ve Bernard P. (Der.), The Video Game Theory Reader içinde (ss. 129-157). New York, NY: Routledge, Taylor ve Francis Books.

Halaçoğlu, B. N. (2019). Meta-Anlatısal değerlendirme yöntemine göre video oyunlarının çok katmanlı sınıflandırılması: Karanlık isimli video oyun örneği. Doktora Tezi, Eskişehir.

Halliwell, S. (2006). *Katharsis*. D. M. Borchert (Der.), Encyclopedia of philosophy içinde (ss. 44-45). MacMilan Reference, USA.

Hayward, S. (2001), *Cinema studies: The key concepts*. London and New York: Routledge.

History (1996) https://www.history.com/this-day-in-history/kasparov-loses-chess-game-to-computer (erişim 2.03.2022).

Hjorth, L. (2011). *Games and gaming-an introduction to new media.* New York, Berg Publishers.

Huizinga, J. (2006). *Homo Ludens oyunun toplumsal işlevi üzerine bir deneme.* (M. A. Kılıçbay, Çev.). Ayrıntı Yayınları, İstanbul. (orijinal eserin yayın tarihi 1938).

Hunt R. E., Marland J. ve Rawle S. (2010). *The language of film*. Lausanne: AVA Publishing.

IMDb (2022) https://www.imdb.com/title/tt0384537/ (erişim: 5.03.2022 Slient Hill)

Irmak, A. Y. ve Erdoğan, S. (2016). Ergen ve genç erişkinlerde dijital oyun bağımlılığı: güncel bir bakış. *Türk Psikiyatri Dergisi*, 27(2), 128-137.

Jahn, M. (2021). Narratology 2.3: A Guide to the Theory of Narrative. *English Department, University of Cologne,* 28.

Jenkins, H. (2000). *Complete freedom of movement: Video games as gendered play spaces*. H. Jenkins ve J. Cassell (Der.), From Barbie to Mortal Kombat: Gender and computer games içinde (ss. 262-296) MA: The MIT Press, Cambridge.

Jenkins, H. (2004). *Game Design as Narrative Architecture*. N. Wardrip-Fruin, ve P. Harrigan (Der.), First person: New media as story, performance, and game içinde (ss. 118-130). Cambridge, MA: The MIT Press.

Jenkins H. (2005). Games, the new lively art. *Handbook of computer game studies*, 175-189.

Jenkins, H. (2006). *Convergence culture where old and new media collide*. New York University Press, New York and London.

Jones J. (2012). Sorry MoMA, video games are not art. *The Guardian*, 30(11).

Juul, J. (2001). Games telling stories? A brief note on games and narratives. *Game Studies*, 1(1), 1-12.

Juul, J. (2004). *Introduction to game time / Time to play–An examination of game temporality*. N. Wardrip-Fruin ve P. Harrigan (Der.), First Person: New media as story, performance, and game içinde (ss.131-142), USA: The MIT Press.

Juul, J. (2005). *Half-real; Video games between real rules and fictional worlds*, Cambridge: MIT Press

Juul, J. (2008). *The magic circle and the puzzle piece*. Stephan G., Michael L., ve Dieter M. (Der.), Conference proceedings of the philosophy of computer games içinde (ss. 44-56). Potsdam: Universität Potsdam.

Juul, J. (2009a*). Fear of failing? The many meanings of difficulty in video games*. Mark J. P. Wolf ve Bernard P. (Der.), The video game theory reader 2 içinde (ss. 237-252), New York, Routledge Press.

Juul, J. (2009b). *A casual revolution: Reinventing video games and their players*. Cambridge, MA: The MIT Press.

Juul, J. (tarih yok). A theory of the computer game. https://www.jesperjuul.net/thesis/4-theoryofthecomputergame.html (erişim: 23.03.2022).

Kayserilioglu, K. (2020). Çağdaş sanat ve bilgisayar oyunları. *Türkiye'de ve Türkiye'den oyun çalışmaları.*

Kellner, D. (2011). *Sinema savaşları: Bush-Cheney döneminde Hollywood sineması ve siyaset*. (G. Koca, Çev.) Metis Yayınları, İstanbul. (Orijinal eserin yayın tarihi 2009).

Kerr, A. (2006). *The business and culture of digital games: Gamework and gameplay*. London, Sage Publications.

Keşaplı, O. (2019). 1990 Sonrası Hollywood Sinemasında Kuzey Amerika Yerlilerinin Temsili. Doktora Tezi, İzmir.

Kraus, G. (2009). *Vıdeo games: Platforms, programmes and players*. Glen, C. ve Royston M. (Der.). Dijital cultures Understanding new media içinde (ss.76-85). Open University Press, England.

Kılınçarslan, Y. (2013). Çocuklarda bilgisayar oyunları okur-yazarlığı örnek çalışma: "Ghost In The Shell Stand Alone Complex" oyunu. *Karabük Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 3(2), 171-181.

Kiili, K. (2005). *On educational game design: Building blocks of flow experience.* Tampere University of Technology.

Klevjer, R. (2007). What is the avatar? Fiction and embodiment in avatar-based singleplayer. Doktora Tezi. University of Bergen, Norway.

Konzack, L. (2002, Haziran). *Computer game criticism: A method for computer game analysis*. Frans Marya (Ed.), Proceedings of the computer games and digital cultures konferansı içinde (ss. 89-100). Tampere University Press, Finland.

Kozloff, S. (1992). *Narratıve theory and televısıon*. Allen, R. (Der.), Channels of discourse reassembled içinde (ss. 52-76). Chapel Hill: North Caroline University Pres.

Kütükcü T. H. (2012). Orwell romanlarının distopik dünyasında propaganda: "Daralma", "Hayvan Çiftliği" Ve "1984" romanlarının incelenmesi. Yüksek lisans tezi, İstanbul.

Lancaster, K. (2000). *Warlocks and warpdrive: contemporary fantasy entertainments with interactive and virtual environments*. NC: McFarland.

Laurel, B. (2013). *Computers as theatre*. Addison-Wesley U.S.

Lull, J. (2013). Media, Communication, Culture (2nd ed.). Polity Press. Retrieved from https://www.perlego.com/book/1535607/media-communication-culture-a-global-approach-pdf (Original work published 2013)

Majewski, J. (2003). Theorısıng video game narrative. Yüksek lisans tezi, Bond University, Australia.

Manovich, L. (2002). *The language of new media*. London, Cambridge The MİT Press.

Mateas, M. (2002). Interactive drama, art and artificial intelligence. Doktora tezi. Carnegie Mellon University.

Mäyrä, F., ve Ermi, L. (2011). Fundamental components of the gameplay experience. *Digarec Series*, (6), 88-115.

McLuhan, M. (1973) *Understanding media: The extension of man*. London, Sphere Books.

Milli Eğitim Bakanlığı (2014). *MEGEP Çocuk Gelişimi ve Eğitimi Oyun Etkinliği-I*, Ankara.

Moran, B. (1988). *Edebiyat kuramları ve eleştiri*. Cem Yayınevi, İstanbul.

Moran, B. (1999). *Edebiyat kuramları ve eleştiri*. İletişim Yayınları, İstanbul.

Murray, J.H. (1997). *Hamlet on the Holodeck: the future of narrative in cyberspace*. New York: The Free Press.

Murray, J. ve Jenkins, H. (1999). *Before the holodeck: translating Stark Trek into digital media*. G. M. Smith (Der.), On a silver platter: CD-ROMs and the promises of a new technology içinde (ss. 35-58). NY: New York University Press. New York.

New York Times. (1982). "Atari Gets 'E.T.' Rights", p. D6. Archived from the original on May 14, 2020 (erişim: 09.09.2021).

Nielsen, E. S., Smith J.H. ve Tosca S. P. (2008). Understanding video games, the essential ıntroduction. New York: Routledge.

Nitsche, M. (2007, Eylül). Mapping time in video games. *DiGRA '07- Proceedings of the 2007 DiGRA International Conference*. Situated Play, Volume: 4, s. 2342-9666.

Özarslan, Z. (2013). *Sinemada tür kavramı*. Özarslan, Z. (Der.), Sinema kuramları-II beyazperdeyi aydınlatan kuramcılar, Su Yayınları, İstanbul.

Özden, Z. (2004), *Film Eleştirisi Film Eleştirisinde Temel Yaklaşımlar ve Tür Filmi Eleştirisi*. İmge Kitapevi, Ankara.

Özsoy, Ö. ve Turan, B. T. (2021). VİDEO OYUNLARINDAN UYARLANAN FİLMLERİN BAŞARI VE BAŞARISIZLIK ANALİZİ. The Turkish Online Journal of Design Art and Communication, 11 (2), 635-658.

Parsa, S. (2008). *Film çözümlemeleri*. Multilingual, İstanbul.

Pcgamer (2022). https://www.pcgamer.com/avalanch/ (erişim: 6.03.2022-Mad Max Video Game)

PlayStation Magazine; (2017). https://twinfinite.net/2017/10/middle-earth-shadow-of-war-sold-almost-400000-copies-on-steam/ (erişim:13.09.2021).

Purkar, N. (2013). Dystopian writing as a part of science fiction. *The Criterion: An International Journal in English*, 4(5), 1-4.

Raessens, J. (2006). Playful identities, or the ludification of culture. *Games and Culture*, 1(1), 52-57.

Rajewsky, O. I. (2010). *Border talks: The problematic status of media borders in the current debate about intermediality*. Lars Elleström (Der.), Media borders, multimodality, and intermediality içinde (ss. 51-68). Basingstoke: Palgrave Macmillan.

Rooke, F. (2015a). (Yönetmen) Mad Max (Video Oyun)

Rooke, F. (2015b). (Yönetmen) Mad Max (Video Oyun)

Rooke, F. (2015c). (Yönetmen) Mad Max (Video Oyun)

Rooke, F. (2015d). (Yönetmen) Mad Max (Video Oyun)

Rooke, F. (2015e). (Yönetmen) Mad Max (Video Oyun)

Rollings, A. ve Adams, E. (2003). *Andrew Rollings and Ernest Adams on game design*. Indianapolis, IN: New Riders Games

Roloff B. ve Seeblen G. (1995). *Ütopik sinema bilim kurgu sinemasının tarihi ve mitolojisi*. (Atayman V. Çev.). Alan Yayıncılık, İstanbul.

Roth, M. S. (2005). *Trauma: A dystopia of the spirit*. Rüsen J., Fehr M., ve Rieger T. W. (Der.), Thinking utopia: Steps into other worlds içinde (ss. 230–246). Berghahn Books.

Ryan, M. L. (2001). *Narrative as virtual reality: Immersion and interactivity in literature and electronic media*. Baltimore, MD: Johns Hopkins University Press.

Ryan, M, L. (2006). *Avatars of story*. Minneapolis, MN: University of Minnesota Press.

Ryan, M, L. (2008, Kasım). Interactive narrative, plot types, and interpersonal relations. *Joint international conference on interactive digital storytelling* (ss. 6-13). Berlin, Heidelberg.

Salen, K. ve Zimmerman, E. (2004). *Rules of play: Game design fundamentals*. Chapter 9 : The Magic Circle, (ss. 1-8). Cambridge/London: MIT.

Salman, S. (2021). Bilimkurgu Sinemasının Metinlerarasılık Bağlamında Analizi Brazil Filmi Örneği. *Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, (35), 299-316.

Salwitz, J. (Yönetmen) (2003). Command & Conquer: Generals Zero Hour (Video Oyun)

Schatz, T. (1981). *Hollywood genres: Filmmaking, the studio system*. The University of Texas at Austin, Random House, New York.

Schatz, T. (2003). *The structural influence: New directions in film genre study*. Grant B. K. (Der.). The Genre Reader III içinde (ss. 92-102). Austin: University of Texas.

Schreiber Level 9: Stories and Games. Game Design Concepts: https://gamedesignconcepts.wordpress.com/2009/07/27/level-9-stories-and-games/ (erişim: 10.01.2022.)

Screenrant (2022) https://screenrant.com/tom-hardy-mad-max-fury-road-start-date/ (erişim:6.03.2022-Mad Max film)

Set, F. ve Lekesiz, F. (2019). Sinemada distopya ve "Şarküteri" filminin distopya kavramı çerçevesinde incelenmesi. *Sosyal Bilimler Araştırmaları Dergisi*, 9(1), 117-125.

Smith, H. Ve Colantonio, R. (2012) (Yönetmen) Dıshonered (Video Oyun)

Sezen, D. (2013). Bir sanatsal ifade aracı olarak dijital oyunlar. *İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, (45), 129-147.

Sezen, İ. T. (2011). *Dijital oyunları anlamak: Oyun, anlatı, yazılım ve platform perspektiflerinden dijital oyunlar*. Ünal G. T. ve Batı U. (Der.), Dijital oyunlar: Kendi dünyanda yaşa, bizimkinde oyna içinde (ss.119-148). Derin Yayınları, İstanbul.

Sharp, J. (2012, Mayıs). A curiously short history of game art. *In Proceedings of the International Conference on the Foundations of Digital Games* (pp. 26-32).

Sheridan, C. (2014). Assassin's Creed Unity's Glitches Are Awful, But Also Kind Of Amazing, www.gamesradar.com (erişim: 22.03.2022).

Simons, J. (2007). Narrative, Games and Theory. *Game Studies, The International Journal of Computer Game Research*, 7(1).

Sobchack, T. (2003). *Genre film: A classical experience*. Grant B. K. (Der.), Film genre reader lll içinde (ss. 103-114) Austin: University of Texas Press.

Sontag, S. (1965). The imagination of disaster. *Commentary*, 40(4), 42.

Statista (2021) https://www.statista.com/statistics/189582/age-of-us-video-game-players/ (erişim:15.01.2022)

Sturgeon, T. (1973). *Galaxy Bookshelf*. Galaxy Science Fiction Magazine içinde (ss. 69-75) 34.

Şengün, S. (2015). *Sanal hikaye anlatıcılığı çağında yaşayan bilimkurgu ve fantastik dünyalar olarak video oyunları*. Şahin, S., Öztürk, B. ve Büyükarman, D.A. (Der.), Edebiyatın izinde: Fantastik ve bilimkurgu içinde (ss. 211-220). Bağlam Yayınevi: İstanbul.

Take-Two Interactive. (2021). Yıllık Gelir Raporu, https://ir.take2games.com/static-files/d3e6ee76-ffe2-4976-9b7f-6ffdc25870c1 (erişim: 15.12.2021).

Tunalı, İ. (1998). *Estetik*. Remzi Kitapevi, İstanbul.

Türkoğlu, B. (2016). Oyun temelli bilişsel gelişim programının 60-72 aylık çocukların bilişsel gelişimine etkisi. Doktora Tezi, Konya.

Ural, A., Kılıç, İ., (2011) Bilimsel Araştırma Süreci ve SPSS ile Veri Analizi, Detay Yayıncılık, Ankara.

Veugen C. (2011). Computer games as a narrative medium. Doktora tezi, Amsterdam: Vrije Universiteit.

Vıerıa, F. (2011). *The concept of utopia.* Claeys G. (Der.), The Cambridge companion to utopian literature içinde (ss.3-27) Cambridge University Press, New York.

Wark, M. (1994). The video game as an emergent media form. *Media Information Australia*, 71(1), 21–30.

Wells, H.G. (1982). *Utopia*. Blatchford R. (Der.), Science Fiction Studies içinde (Orijinal eserin yayın tarihi 1894), Cilt:9. (2).

Wells, H.G. (2017). *Doktor Moreau'nun Adası*, (Üster C, Çev.). İş Bankası Kültür Yayınları- Modern Klasikler, İstanbul. (orijinal eserin yayın tarihi 1896).

Williams, D. E. (1988). Ideology as dystopia: An interpretation of Blade Runner. *International Political Science Review*, 9(4), 381-394.

Wolf, M.J.P. (2001). *Formal aspects of the video game*. M.J.P. Wolf (Der.), The medium of the video game içinde (ss.49-135). USA: University of Texas Press.

Wolf, M. J. P. (2009). *Computer Science*. Wolf, M.J.P. ve Perron, B. (Der.), The video game theory reader 2 içinde (ss. 342-343). New York, Routledge Press.

Wolf M.J.P. (2016). *Genre*. H. Lowood ve R. Guins (Der.), Debbugging game history içinde (ss.296-304). USA: The MIT Press.

Yaylagül L. (2006). Kitle İletişim Kuramları. Dipnot Yayınları, Ankara.

Yılmaz, K. (2006). Born to be on-line: Cyberpunk, cyborgs and the Matrix trilogy. *Hacettepe Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Dergisi*, 23(1). 257-267.

Yüksel, E. (2013). İletişim kuramlarına giriş. E. Yüksel (Ed.), İletişim kuramları içinde (2- 34). Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Açıköğretim Fakültesi Yayınları.

Zimmerman E. (2004). *Narrative, interactivity, play and games: Four naughty concepts in need of disipline.* N. Wardrip-Fruin ve P. Harrigan (Der.), First person: New media as story, performance, and game içinde (ss.154-164). USA: The MIT Press.

Zizek, S. (2014), *Matrix sapkınlığın iki yüzü*. (Turan B, Çev.) Encore Yayınları, İstanbul. (Orijinal eserin yayın tarihi 2010).

EKLER

Ek 1. Tezde Kullanılan Anket Soruları

Hollywood Sineması ve AAA Video Oyunlarının İçeriksel Karşılaştırılması: Mad Max Örneği

Yüksek Lisans Tezi

Araştırmada Kullanılan Yarı Yapılandırılmış Görüşme Soruları;

1. Mad Max markasını hakkında ne biliyorsunuz?
2. Araştırma öncesi sonuçlara dair beklentiniz nedir? (Film daha tatmin edici ya da video oyun daha iyiydi vb.)
3. Bir sinema bileti ve video oyunu fiyatını düşündüğünüzde; yaşayacağınız deneyimde hangisi sizin için daha cazip gelmektedir? (Film 2 saat fiyatı 20-50 TL- Video oyun ortalama 15-20 saat fiyatı 179 TL)
4. Video oyunların sinemaya veya sinema yapımlarının video oyunlarına aktarılmasını nasıl değerlendiriyorsunuz?
5. Video oyun ve sinema filmini kıyasladığınızda hangisi sizi daha çok memnun etti?
6. Video oyun ve film deneyimleriniz göz önüne alındığında, iki deneyim arasındaki özdeşleşme sizin için nasıldı?
7. Sizce video oyun ve sinema filmindeki Max'in benzer ve farklı yönleri nelerdir?
8. Film ve oyun sırasında kendinizi Max'in yerinde hissettiğiniz oldu mu?
9. Filmde ve oyunda Max'in davranışları, kararları, konuşmaları vb. sizle örtüşüyor muydu?
10. Mad Max filminin ve oyununun senaryosunu kıyasladığınızda hangisi sizi daha çok memnun etti?
11. Sizce video oyun ve sinema filmindeki hikâyenin benzer, farklı ve özgün tarafları nelerdir?
12. Tüm deneyimlerinizden sonra buna benzer bir seçimde ilk tercihiniz hangi yönde olur?

ETİK KURUL KARARI

T.C.
GÜMÜŞHANE ÜNİVERSİTESİ REKTÖRLÜĞÜ
BİLİMSEL ARAŞTIRMA VE YAYIN ETİĞİ KURULU

Sayı : E-95674917-108.99-101824
Konu : Etik Onay

Sayın Doç. Dr. Birgül TAŞDELEN

"HOOLYWOOD SİNEMASI VE AAAA VİDEO OYUNLARININ İÇERİKSEL KARŞILAŞTIRILMASI: MAD MAX ÖRNEĞİ"
konulu etik kurul başvurunuz, Üniversitemiz Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği Kurulunun **22/06/2022 tarih 2022/4 sayılı** toplantısında görüşülmüş olup; projenin yürürlükteki mevzuata uygun olduğuna oy birliği ile karar verilmiştir.
Bilgilerinize rica ederim.

Prof. Dr. Günay ÇAKIR
Kurul Başkanı

ÖZGEÇMİŞ

Burak Özmutlu

Radyo Televizyon ve Sinema Anabilim Dalı
Yüksek Lisans

Eğitim

- Y.Lis 2019 Gümüşhane Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Radyo, Televizyon ve Sinema Anabilim Dalı
- Ls. 2014 Uşak Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Radyo, Televizyon ve Sinema Bölümü
- Lise 2010 Ortaca Yunus Emre Anadolu Lisesi

Deneyim

- Ares Fotoğrafçılık 2015-2018 Turizm Fotoğrafçısı
- Unifree Duty Free 2022- Kasa ve Satış Ekip Lideri

- Yabancı Dil: İngilizce