



SİNE-OYUN: ETKİLEŞİMLİ ANLATININ

LUDOLOJİK AÇIMLAMASI

Yüksek Lisans Tezi

Atakan SEÇ

Eskişehir 2025

SİNE-OYUN: ETKİLEŞİMLİ ANLATININ LUDOLOJİK AÇIMLAMASI

Atakan SEÇ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Sinema ve Televizyon Anabilim Dalı

Danışman: Doç. Dr. Özgür ÇALIŞKAN

Eskişehir

Anadolu Üniversitesi

Lisansüstü Eğitim Enstitüsü

Ocak 2025

JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI

Atakan SEÇ'in "Sine-Oyun: Etkileşimli Anlatının Ludolojik Açıklaması" başlıklı tezi 31 Ocak 2025 tarihinde, aşağıdaki jüri tarafından Lisansüstü Eğitim-Öğretim ve Sınav Yönetmeliğinin ilgili maddeleri uyarınca Sinema ve Televizyon Anabilim Dalı Sinema ve Televizyon programında, yüksek lisans tezi olarak değerlendirilerek kabul edilmiştir.

İmza

Üye (Tez Danışmanı) : **Doç. Dr. Özgür ÇALIŞKAN**

.....

Üye : **Dr.Öğr.Üy. Onur YUMURTACI**

.....

Üye : **Dr.Öğr.Üy. Engin Deniz ERBAŞ**

.....

Prof. Dr. Nafiz Öncü CAN
Anadolu Üniversitesi
Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Müdürü

ÖZET

SİNE-OYUN: ETKİLEŞİMLİ ANLATININ LUDOLOJİK AÇIMLAMASI

Atakan SEÇ

Sinema ve Televizyon Anabilim Dalı

Anadolu Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Ocak 2025

Danışman: Doç. Dr. Özgür ÇALIŞKAN

Etkileşimli ortamların yükselişiyle, video oyunları ve sinema arasındaki sınırlar bulanıklaşmış, bu da "sine-oyun" olarak adlandırılabilir bir hibrit anlatı türünün doğmasına yol açmıştır. Geleneksel sinema ve video oyunlarının kesişiminde yer alan bu tür, doğrusal olmayan, dallanarak ilerleyen ve oyuncunun aktif katılımını gerektiren bir yapı sunar. Etkileşimli sinema hem anlatı hem de oyuncu deneyimi açısından farklı bir paradigma önerirken, görsel-işitsel estetikle de dikkat çeker. Bu yeni ortam hem teorik hem de pratik düzeyde analiz edilmeye değer, özgün bir anlatı formu olarak önemini artırmaktadır.

Ludolojik ve anlatı bilimi bağlamında sinema ve oyun arasındaki muğlak noktada yer alan altı adet eser incelenmiştir. Eserler; etkileşimleri, anlatı yapıları, teknolojiyi ve dijital ortamları kullanmaları bakımından incelenmiştir.

Anahtar Sözcükler: Ludoloji, Etkileşimli anlatı, Oyun, Sinema, Anlatı bilimi.

ABSTRACT

CINE-PLAY: THE LUDOLOGICAL TAXONOMY OF INTERACTIVE NARRATION

Atakan SEÇ

Department of Cinema and Television

Anadolu University, Graduate School, January 2025

Supervisor: Assoc. Prof. Dr. Özgür ÇALIŞKAN

With the rise of interactive media, the boundaries between video games and cinema have blurred, giving birth to a hybrid narrative form referred to as "cine-play." Situated at the intersection of traditional cinema and video games, this form offers a nonlinear, branching structure that requires active player participation. Interactive cinema proposes a distinct paradigm in terms of narrative and player experience while also standing out with its audiovisual aesthetics. This new medium warrants analysis at both theoretical and practical levels, solidifying its importance as a unique narrative form.

Six works situated at the ambiguous juncture between cinema and games were examined in the context of ludology and narratology. These works were analyzed in terms of their interactivity, narrative structures, use of technology, and digital environments.

Keywords: Ludology, Interactive narrative, Play, Cinema, Narratology

ÖN SÖZ, TEŞEKKÜR VE İTHAF

Tüm hatalarıma rağmen yanımda durarak beni destekleyen, bana olan inançlarını hiç yitirmeyen anneme, babama ve kardeşime derin minnetlerimi sunarım.

Sinema ve televizyon alanından uzak bir konuya eğilmeme rağmen tezimi ilgi çekici bularak büyük bir özveriyle yazılarımı tekrar tekrar gözden geçiren, karşılaştığım her soruna sabır ve bilgelikle yanıt bulan değerli tez danışmanım Doç. Dr. Özgür Çalışkan'a teşekkürü bir borç bilirim.

Ayrıca, güncel olarak görev yaptığım T.C. İstanbul Gedik Üniversitesi Mimarlık ve Tasarım Fakültesi'nde, kendi birikimleri ve fikirleriyle yolumu aydınlatan kıymetli meslektaşlarıma içten teşekkürlerimi sunarım. Bununla birlikte, araştırma görevlisi olarak çalıştığım Dijital Oyun Tasarımı Bölümü'nde bilgi ve destekleriyle bana rehberlik eden Dr. Öğr. Üyesi Ekrem Çetin Bigat ve Dr. Öğr. Üyesi Yeter Beriş'e şükranlarımı iletirim.

Tez jürimde yer almayı kabul ederek kıymetli fikirleriyle çalışmama yön veren Dr. Öğr. Üyesi Onur Yumurtacı'ya, hem jüri üyesi olarak hem de Dijital Oyun Tasarımı Bölümü'nden hocam sıfatıyla değerli katkılarda bulunan Dr. Öğr. Üyesi Engin Deniz Erbaş'a içten teşekkür ederim.

Son olarak, çocukluk yıllarımdan bu yana yanımda olan, beni her halimle kabul eden ve dostluklarıyla hayatımı zenginleştiren kadim arkadaşlarıma teşekkür ederim. Birlikte oynadığımız video oyunları üzerine yaptığımız tartışmalar, bugün bu satırları kaleme almama vesile oldu. O günlerin çocukları büyüdü, fakat hâlâ oyun oynuyor ve üzerine düşünmeye, tartışmaya devam ediyorlar.

ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ

Bu tezin bana ait, özgün bir çalışma olduğunu; çalışmamın hazırlık, veri toplama, analiz ve bilgilerin sunumu olmak üzere tüm aşamalarında bilimsel etik ilke ve kurallara uygun davrandığımı; bu çalışma kapsamında elde edilen tüm veri ve bilgiler için kaynak gösterdiğimi ve bu kaynaklara kaynakçada yer verdiğimi; bu çalışmanın Anadolu Üniversitesi tarafından kullanılan “bilimsel intihal tespit programı”yla tarandığını ve hiçbir şekilde “intihal içermediğini” beyan ederim. Herhangi bir zamanda, çalışmamla ilgili yaptığım bu beyana aykırı bir durumun saptanması durumunda, ortaya çıkacak tüm ahlaki ve hukuki sonuçları kabul ettiğimi bildiririm.

Atakan SEÇ

İÇİNDEKİLER

Sayfa

BAŞLIK SAYFASI.....	i
JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI	iv
ÖZET	iii
ABSTRACT.....	iv
ÖN SÖZ, TEŞEKKÜR VE İTHAF	v
ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ	vi
İÇİNDEKİLER	vii
TABLolar DİZİNİ	x
ŞEKİLLER DİZİNİ.....	xi
GÖRSELLER DİZİNİ	xii
KISALTMALAR DİZİNİ	xiv
1. GİRİŞ	1
1.1. Sorun	2
1.2. Amaç	3
1.3. Önem	4
1.4. Varsayımlar.....	5
2. LUDOLOJİ VE ANLATI BİLİMİ.....	6
2.1. Ludoloji	6
2.2. Anlatı Bilimi.....	8
3. VİDEO OYUN NEDİR?	14
3.1. Video Oyunu Nedir?	14
3.2. Video Oyunlarında Anlatı	17
4. OYUNLAŞTIRMA	21
4.1. Oyunlaştırma Nedir?	21
4.2. Oyunlaştırma Nasıl Yapılır?	25

4.3. Oyunlaştırma Örnekleri Nelerdir?	27
5. SİNEMANIN DİNAMİK DOĞASI VE DİJİTAL DÖNÜŞÜMÜ	29
5.1. Sinemanın Teknolojiyle Entegrasyonu ve Dönüşümü.....	29
5.2. Dijital Platformlarda İnteraktif Sinema	30
6. ETKİLEŞİMLİ FİLMLER.....	33
6.1. Öne Eğilimli Medya	33
6.2. Sinemanın Oyunlaştırılması	34
6.3. Sinema İzleyicisinin Alışkanlığının Oyunlaştırılması	36
7. YENİ BİR KAVRAM OLARAK SİNE-OYUN.....	39
7.1. Sine-Oyun Üretimi	40
8. YÖNTEM.....	42
8.1. Araştırma Modeli	42
8.2. Sınırlılıklar	43
8.3. Örneklem.....	44
8.4. Etik Bildirim	45
9. BULGULAR VE YORUM	46
9.1. Kendini Kısa Etkileşimli Film Olarak Tanımlayan Yapımlar.....	46
9.1.1. <i>Possibilia</i> analizi	46
9.1.2. <i>Cool</i> analizi	53
9.2. Sosyal Medyada Sine-Oyun.....	58
9.2.1. <i>A Heist with Markiplier</i> analizi	58
9.2.2. <i>In Space with Markiplier</i> analizi.....	65
9.3. Kendini Oyun Olarak Tanımlayan Sine-Oyunlar	70
9.3.1. <i>Bloodshore</i> analizi	70
9.3.2. <i>Night Book</i> analizi	78
10. SONUÇ	86
10.1. Anlatı.....	86

10.2. Sistem	87
10.3. UI/UX	87
10.4. Ciddi Oyun Baęlamında Sine-Oyun.....	87
10.5. Sine-Oyunun Oyunlařtırılması	88
10.6. Yeni Bir Kavram Olarak Sine-Oyunun Tanımı	89
10.7. Sine-Oyunun Geleceęi ve Öneriler	92
KAYNAKÇA	93
ÖZ GEÇMİŐ	1



TABLÖLAR DİZİNİ

Sayfa

Tablo 4.2.1. Oyun Dinamikleri-Oyun Mekanikleri Tablosu	27
Tablo 9.1.1.1. Possibilia Mekanikler ve Dinamikler Tablosu	49
Tablo 9.1.2.1. Cool Mekanikler ve Dinamikler Tablosu	54
Tablo 9.2.1.1. A Heist with Markiplier Mekanikler ve Dinamikler Tablosu.....	61
Tablo 9.2.2.1. In Space with Markiplier Mekanikler ve Dinamikler Tablosu.....	66
Tablo 9.3.1.1. Bloodshore, Mekanikler ve Dinamikler Tablosu	74
Tablo 9.3.2.1. Night Book Mekanikler ve Dinamikler Tablosu	82
Tablo 10.6.1. Film, Video Oyunu ve Sine-Oyun İçerikleri	90

ŞEKİLLER DİZİNİ

Sayfa

Şekil 2.1.1. Ludoloji Alt Dalları	7
Şekil 2.1.2. Oyun İçindeki Sanatların Bağlantıları	8
Şekil 2.2.1. Kim, Neyi, Nasıl Anlatır?	10
Şekil 2.2.2. Anlatıdaki İletişimin Seviyeleri	11
Şekil 2.2.3. Anlatım Türlerinin Açıklaması	12
Şekil 2.2.4. Freytag'ın Piramidi	13
Şekil 3.2.1. Doğrusal Hikâye Anlatısı	17
Şekil 3.2.2. Doğrusal Hikâye, Doğrusal Olmayan Anlatı	18
Şekil 3.2.3. Dallanan Hikâye Anlatısı	10
Şekil 4.1.1 Ciddi Oyunlar ile Oyuncu Etkileşimi Arasındaki Bağlantı	22
Şekil 4.1.2. Video Oyun, Ciddi Oyun ve Ciddi Oyunculuk Arasındaki İlişkiler.....	24
Şekil 7.1. Sinema, Oyun ve Sine-Oyun İlişkisi	39
Şekil 9.1.1.1. Possibilia Anlatı Şeması	52
Şekil 9.1.2.1. Cool Anlatı Şeması	57
Şekil 9.2.1.1. A Heist with Markiplier Dallanan Anlatı Şeması	64
Şekil 9.2.2.1. In Space with Markiplier Dallanan Anlatı Şeması	69
Şekil 9.3.1.1. Bloodshore, Anlatı Şeması	77
Şekil 9.3.2.1. Night Book Anlatı Şeması	85
Şekil 10.6.1. Film, Video Oyunu ve Sine-Oyun İçerikleri	91

GÖRSELLER DİZİNİ

Sayfa

Görsel 4.1.1. Half-Life (1998) ve Escape From Woomera (2003)	24
Görsel 6.3.1 Tales from the Borderlands (2014) 1. Bölüm İstatistikleri.....	37
Görsel 9.1.1.1 Possibilia (2014) Çoklu Evrene Geçiş	47
Görsel 9.1.1.2 Possibilia (2014) Navigasyon Barları.....	48
Görsel 9.1.2.1. Cool UI Tasarımı.....	53
Görsel 9.1.2.2. Cool Seçimleri.....	54
Görsel 9.2.1.1. A Heist with Markiplier Seçim Ekranı.....	59
Görsel 9.2.1.2. A Heist with Markiplier Sine-Oyun İçi Dallanan Anlatısı.....	60
Görsel 9.2.1.3. A Heist with Markiplier Son Görseli.....	61
Görsel 9.2.2.1. In Space with Markiplier Seçim Ekranı.....	66
Görsel 9.3.1.1. Bloodshore karar verme aşaması.....	71
Görsel 9.3.1.2. Bloodshore menüsü.....	71
Görsel 9.3.1.3. Bloodshore Takip Sembolü.....	72
Görsel 9.3.1.4. Bloodshore Takip Sayfası.....	72
Görsel 9.3.1.5. Bloodshore, Game Center Başarımları Sayfası.....	73
Görsel 9.3.2.1. Night Book Karar Verme Aşaması.....	78
Görsel 9.3.2.2. Night Book Menüsü.....	79
Görsel 9.3.2.3. Night Book Kelebek Etkisi Sembolü.....	80
Görsel 9.3.2.4. Night Book İlişki Takibi Sayfası.....	80

Görsel 9.3.2.5. Night Book Farklı Sonlar & İstatistikler Sayfası.....	81
Görsel 9.3.2.6. Night Book, Game Center Başarımları Sayfası.....	81



KISALTMALAR DİZİNİ

AR	: Augmented Reality
CGI	: Computer Generated Image
HD	: High Definition
MOCAP	: Motion Capture
PC	: Personal Computer (Kişisel Bilgisayar)
PS	: Playstation
TDK	: Türk Dil Kurumu
UI	: User Interface
UX	: User Experience
VR	: Virtual Reality
YÖK	: Yüksek Öğretim Kurumu

1. GİRİŞ

Oyun tasarımcısı ve oyun şirketi icra kurulu başkanı olan Eric Zimmerman, *Manifesto for a Ludic Century* (2015) isimli manifestosunda 20. yüzyılın enformasyon çağı olduğunu, 21. yüzyılın ise oyunların çağı olacağını belirtir. Bu çarpıcı yazı, gitgide artan oyun araştırmalarına destek vermiştir. Oyun çalışmalarına Zimmerman'dan önce çalışılmaya başlanmıştır. Oyun ile ilgi birçok çalışmada da kaynak gösterilen ve oyunun Kitab-ı Mukaddes'i sayılan *Homo Ludens* (Huizinga, 2020), insanı oyun oynayan bir varlık olarak tanımlar ve oyunun kültürden eski olduğu iddiasında bulunur. Hayvanların da birbiriyle tamamıyla içgüdüsel olarak oynadığının ve insanın da aynı şekilde davrandığının altını çizen Huizinga, oyun çalışmaları üstüne kafa yorulması gerektiğine dikkat çekmiştir. Oyun çalışmaları, *Homo Ludens* çıktığından beri şekil değiştirmiş ve yüz yüze oynanan sosyal oyunlar, yerini dijital oyunlara bırakmıştır.

Oyun bilimi veya oyun çalışmaları anlamına gelen ludoloji otuz yıl önce kullanılmaya başlanan bir kavramdır. Ludoloji kavramının tanımı üstüne birçok farklı görüş bulunmaktadır. Gonzalo Frasca (1999) ve Eric Zimmerman (2004) gibi önemli oyun düşünürlerinin ve oyun yazarlarının kullanmaya başladığı kavram basitçe etkileşimli bir yapı olarak oyun üstüne yapılan çalışmaları kapsamaktadır. Video oyunları, kutu oyunları veya sokak oyunları da ludolojinin içinde yer almaktadır.

Oyunlaştırma ve ciddi oyunlar üstüne çalışan Sebastian Deterding vd. (2011a, s. 1-4) *Gamification: Toward a Definition* isimli çalışmalarında oyunlaştırmanın eğlence dışı ürünlerde uygulanabileceğini söylerler. Eğlence dışı ürünleri betimlemek zordur çünkü eğlenme kavramı kişiden kişiye değişmektedir. Eğitim, spor ve iş hayatı eğlence olarak sayılır ve oyunlaştırılmış birçok işletme örnekleri vardır. Eğitim için Duolingo ve Busuu; spor için Hevy ve Nike App, iş hayatı içinse işletmelerin çalışanlarına daha verimli performans göstermeleri için uyguladıkları ödül ve rakip sistemleri örnekler arasında gösterilebilir. Sinema için sinema salonu işletmelerinin para kazanmak ve müşteriye kendilerine çekmek için kullandığı sadakat programları bunların arasında sayılabilirken para amacı gütmeyen, sanat olarak ele alınan ürün olan sinema için bir oyunlaştırma sistemine gerek yoktur. Sinema izleyicisi, izleyeceği filmi kendi seçer ve kendi rızasıyla filmi izler. İsteddiği zaman filme girer veya filmden çıkar.

YouTube isimli dijital video platformuna bir günde yüklenen toplam video süresi 500 saatten fazladır¹. Bu bilgiye dayanarak günümüzde görüntü yakalamanın ve görüntülemenin ne kadar kolay olduğu görülmektedir. Video ve sinema arasındaki teknik bağlantılar gitgide muğlaklaşmıştır. *Unsane* (Steven Soderbergh, 2018), *Tangerine* (Sean Baker, 2015) ve *Searching for Sugar Man* (Malik Bendjelloul, 2013) gibi filmler telefon ile çekilmiştir. Sinemanın dijitalleşmesi, çekim, kurgu ve benzeri süreçlere ilişkin teknik açıdan gelişmekle kalmayıp anlatı olarak da gelişmiştir. Bilgisayar ortamında izlenen filmleri, istediğimiz zaman koduna tek tıkla sarabilir, istediğimiz gibi hızlandırıp yavaşlatabiliriz. Kurgudaki doğrusallığın (lineerliğin) kaybolması filmi izlerken seyircinin de isteği dâhilinde izleyişteki doğrusallığın kaybolabilmesine yol açmıştır. Bir diğer taraftan video oyunlarının etkileşim deneyimi sunması, dijital anlatıların gelişmesi için büyük bir etken olmuştur. Video oyunları klasik anlatıyı da belli durumlarda geçersiz kılabilir. Örneğin *Fallout 3* gibi açık dünya oyunlarında klasik anlatı yapısı işlememektedir çünkü hangi göreve ne zaman gidileceğine oyuncu karar vermektedir (Abernathy ve Rouse, 2014). Dolayısıyla oyunlarda uzun süredir var olan bu doğrusal olmayan anlatı türü sinema ve videoyu da etkileyerek etkileşimli ve doğrusal olmayan anlatıların var olmasına olanak sağlamıştır.

1.1. Sorun

Sinema anlatısındaki değişim ve gelişimler herkes tarafından iyi karşılanmamaktadır. Matt Zoller Seitz'in 2011 yılında yazdığı *Huzur İçinde Yat Film Kamerası* başlıklı yazısı ARRI, Panavision ve Aatron markalarının 2011 yılından itibaren yalnızca dijital film kameraları üretecekleri ile ilgilidir. Bazıları her ne kadar karşı çıksa da bu değişime engel olamamışlardır. Bu durumda sinemanın etkileşimli olması ve video oyunları ile yaklaşması için de olumlu veya olumsuz düşüncelerin ortaya çıkması, hatta sinemanın klasik ya da geleneksel anlatısının gerçekten ölmüş olup olmayacağı da sorgulanabilir hâle gelmektedir. Başka bir biçimde düşünülürse, belki de sinemanın altın çağına henüz ulaşmış olmamız sorusu da ortaya çıkmaktadır.

Bir diğer yandan video oyunları da aynı sinema gibi gelişmeye devam etmektedir. Öncelikle *SpaceWar!* (1962) gibi basit, derinliği olmayan oyunlarla başlayan oyun endüstrisi, son dönemde *Detroit: Become Human* (2018) gibi karmaşık ve derin anlatıya

¹Statista, "Hours of video uploaded to Youtube every minute as of February 2022". Erişim 08.02.2024. <https://www.statista.com/statistics/259477/hours-of-video-uploaded-to-youtube-every-minute/>

sahip, kamera açıları, derinlik, renk ve oyunculuk gibi yönlerden sinema kadar güçlü yapımlara dönüşmüştür. Her video oyunu için geçerli olmasa da video oyunları sinemaya yaklaşmaktadır. Sinema için sorulan soruları ters yüz edersek; video oyunları bitmiş midir? Yoksa video oyunları için muhteşem bir gelecek bizi mi beklemektedir?

Böyle bakıldığında sinema ve video oyunları arasındaki çizginin belirsizleşmesi başka bir anlama da gelebilir. Teknoloji sayesinde video oyunları ve sinema birleşip tek bir sanat yapısına dönüşebilirse, bu dönüşümden ortaya çıkan ürün hem sinemanın hem de video oyununun içinde yer alabilir. Bu yeni ürünün farklı bir kimlik altında değerlendirilmesi gerekirse bu yapının isme ve tanıma ihtiyacı olacaktır.

Bu bilgiler ve gelişmeler doğrultusunda, sinema ve video oyunlarının, metinsel ve yapısal olarak birbirine yaklaşıp yaklaşmadığı bir soru olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu tez, ludoloji olarak tanımlanan kavramın anlatı bilimini de içinde barındırdığı düşünülerek yazılmıştır. Sinemanın teknoloji ve bulunduğu çağ ile evrimleşip değişim geçirdiği aşikârdır. Gunning'e göre (2018, s. 197-198) teknoloji, insan evriminin bir uzantısıdır; insanlık da teknoloji ile evrilir. Teknoloji bağlamında düşünülecek olursa sinema, hayatına analog ile başlayıp evrimleşerek dijitalleşmiş ve artık bir lens dahi kullanılmadan görseller üretilmeye başlanmıştır. Sinemanın geleceği ve nereye doğru evrimleşeceği de bir sorun oluşturmaktadır. Geleneksel anlamda bildiğimiz sinema anlatısının ölüp ölmediği ya da nasıl bir dönüşüme uğradığı bir sorun olarak karşımıza çıkmaktadır.

1.2. Amaç

Sinema ve oyun kavramlarının içerdiği muğlaklık, çeşitli problemlerin ortaya çıkmasına neden olmakta ve bu bağlamda, bu çalışma, bu sorunları açıklama, anlamlandırma ve sınıflandırma hedefi taşımaktadır. Dolayısıyla bu çalışmada sinemanın tarihsel gelişimi ile günümüzdeki durumu karşılaştırılarak geleceğe yönelik öngörüler sunulmakta, özellikle teknolojik gelişmeler ışığında sinemanın dönüşüm potansiyeli incelenmektedir. Buna ek olarak, oyun kavramının tarihsel bağlamda köklü bir geçmişe sahip olmasına karşın, video oyununun oldukça yeni bir sanat formu olduğu vurgulanarak bu alandaki temel tanımlar ile sanatla ilişkisini kuran unsurlar ele alınmaktadır.

Çalışmanın bir diğer amacı ise video oyunu ile sinema arasındaki ilişkileri, benzerlikleri ve farklılıkları değerlendirmektir. Bu çerçevede, etkileşimli anlatının iki alandaki yerinin açıklanması, ludolojik anlatının sinemadaki örnekleriyle analiz edilmesi ve bu bağlamda

"sine-oyun" kavramının ortaya konması hedeflenmektedir. Hem Türkçe hem yabancı kaynaklardan faydalanarak kapsamlı bir literatür taraması yapılmış; sinema, ludoloji, anlatı bilim ve video oyunları alanında Türkiye'deki literatüre geniş ve tarafsız bir katkı sağlanması amaçlanmıştır.

1.3. Önem

Dünya genelinde ve Türkiye'de hızla büyüyen video oyun şirketleri, üniversitelerde de video oyun eğitim programlarının oluşmasına yol açmıştır. Artık üniversitelerde video oyun geliştirmeye yönelik eğitim programları sunulmaktadır. Bu programlar, öğrencilere video oyun tasarımı, programlama ve oyun geliştirme becerilerini kazandırmayı amaçlamaktadır. YÖK [Yüksek Öğretim Kurumu]² 2024, Atlas³ üzerinden alınan verilere göre Türkiye'de 24 adet dijital oyun tasarımı bölümü bulunmaktadır⁴. Endüstrinin hızla büyümesiyle video oyun hakkında akademik çalışmalar ve video oyun yapısına ilişkin sorular da artmaktadır.

Ulusal Tez Merkezi'nde araştırmalara göre video oyunları hakkında yazılan ve anlatı hakkında 12, sinema hakkında 4 ve interaktif hakkında 4 tez bulunmuştur⁵. Bu tezlerden biri olan *Narra Ludens: Explaining video game narrative engagement through player types and motivations* (Şengün, 2016) video oyunlarındaki anlatının sınıflandırılmasını ve oyuncuların bu anlatılara nasıl yaklaştığını yazmıştır. Örnek verilmesi gereken bir diğer tez ise *Video game design process and storytelling in games: A case study on "The Last of Us" video game* (Kılbey, 2019) başlıklı tezdır. Kılbey, tezinde *The Last of Us* (2013) oyununun anlatısının oyuncuları nasıl pozitif şekilde bağladığından ve kolektif bilinçteki anlatıların yüksek kaliteli görseller ile etkileşimli olarak anlatılmasından bahsetmektedir. Toplum tarafından kullanılan, kitap ticareti platformu internet sitelerinde yapılan araştırma sonucu video oyunu üstüne yazılan nitelikli kitap sayısı 20'yi aşmamaktadır⁶. Araştırılan kitaplar arasında olan *Homo Ludens* (Huizinga, 2020) insanın oyun oynayan bir varlık olduğundan bahsederken, *Kan, Ter ve Pikseller* (Schreier, 2021)

²Yüksek Öğretim Kurumu'nun kısaltmasıdır. Türkiye'deki üniversiteleri denetleyen kurumdur.

³Yüksek Öğretim Kurumu'nun üniversite tercih rehber sitesidir.

⁴Erişim 08.02.2024. <https://yokatlas.yok.gov.tr/netler-tablo.php?b=18004>

⁵Erişim 08.02.2024. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/>

⁶Erişim 08.02.2024. <https://www.idefix.com/arama?q=oyun&kategori=3307&sayfa=3>

⁷Erişim 08.02.2024. https://www.kitapyurdu.com/index.php?route=product/search&filter_name=oyun&fuzzy=0&filter_category=341&filter_in_stock=0

oyun sektörünün zorluklarından ve AAA bir oyunun⁸ çıkması için atılması gereken adımları ele almaktadır. Türkiye’de video oyun, sinema ve anlatı bilim üstüne yazılmış bir tez bulunmamaktadır. Bu tez çalışması, akademik olarak hem sinema ve televizyon bölümlerini hem de dijital oyun tasarımı bölümlerini destekleyecek, interdisipliner niteliktedir. Ayrıca, Türkçeye çevrilmiş önemli bir literatür taraması oluşturması açısından da önem arz etmektedir.

Soruların artmasına karşın sinema, ludoloji ve etkileşimli anlatı üstüne yapılan çalışmalardaki eksiklik göze çarpmaktadır. Bu konular hakkında, teker teker binlerce yazın olmasına karşın sinemadaki etkileşimli anlatı, oyun ve video oyunları bütünsel olarak ele alan bir makale, kitap ya da çalışma bulunmamaktadır. Bu konuyla ilgili özellikle Türkçe kaynak eksikliği büyük bir sorun teşkil etmektedir.

Yapılan araştırmalar doğrultusunda sinemanın oyunlaştığı ve sinemadaki etkileşimli anlatının varlığını göstermeye başladığı bu dönemde Türkiye’deki etkileşimli sinemaya veya oyunlaştırılmış sinemaya dair bir örnek bulunmamaktadır. Ayrıca Türkiye’deki oyun şirketlerinin yaptıkları oyunlara bakıldığında ortaya çıkan yapımların birçoğu sinematik (dramaturgi, senaryo, oyunculuk, ses veya performans) bir amaç gütmemektedir. Bu yüzden tezden çıkan sonuçlar oyun ve sinema endüstrisi için de kuramsal ve yapısal bilgiler sunabilir. Sonuçlar, üretilecek oyunların ve filmlerin daha nitelikli ve derinlikli olması, yapısal olarak sağlam olmasını sağlayacaktır.

1.4. Varsayımlar

- Sinema ve video oyunlarının teknik ve anlatı bilimi bakımından birbirine yaklaştığı, iki farklı disiplinden ziyade daha iç içe geçmiş bir sanat eserine dönüştüğü varsayılmaktadır.
- Yeni bir medya ve sanat türü olan, oyunlaştırılan sinemanın herkes tarafından artarak kullanılan ve üretilen bir tür olacağı varsayılmaktadır.
- Sinema izleyici için bir eğlence unsurudur. Bu yüzden sinema izlemek oyunlaştırılmaz. Sinema izleme eyleminin halihazırda oyun olduğu ve artık izleyicinin bu oyunla etkileşime girdiği varsayılmaktadır.

⁸Omdia Oyun Analisti James McWhirter, AAA oyunları geliştirmesi ve pazarlaması maddi olarak çok tutan oyunlar, bir bakıma gişe rekortmenleri olarak belirtmektedir. (<https://store.epicgames.com/en-US/news/what-makes-a-aaa-game-a-aaa-game>)

2. LUDOLOJİ VE ANLATI BİLİMİ

2.1. Ludoloji

Ludoloji kelimesi Latince “ludere” eylemi ve İngilizce “-logy” ekinin birleşmesiyle oluşmaktadır. “Ludere” oynamak ve “-logy” bilimi anlamına gelmektedir. Ludoloji kelimesi oyun bilimi demektir. Oxford İngilizce Sözlüğü’ne⁹ göre kelimenin ilk kullanımı 1960’lara dayanmaktadır.

Oldukça yeni bir kelime olan ludolojinin birden fazla tanımı ve açıklaması bulunmaktadır. Frasca (1999) ludolojiyi; yapısına, kurallarına; anlam ve deneyim üretim biçimlerine odaklanan oyunlar ve oyun aktiviteleri olarak tanımlar. Ludolojinin kullanımı, Frasca’nın (1999) *Ludology Meets Narratology* isimli makalesinden sonra popülerleşmeye başlamıştır. Juul (2005), ludoloji için daha farklı bir çerçeve çizmiştir ve ludolojiyi anlatıdan ve hikâyecilikten ayrı olarak mekaniklerin, oynanışın ve oyuncu etkileşimin çalışma disiplini, en temelde kural tabanlı sistemler olarak tanımlar. Bu tanımlama anlatı bilimi ile ludolojinin ayrı şeyler olduğuna vurgu yapmaktadır. Bu ayrım günümüzde de tartışılmaktadır. Salen ve Zimmerman (2004), ludolojiyi “Oyunların biçimsel özelliklerini kavramsal ve anlatısal boyutların üstünde vurgulayan oyun yapıları ve sistemleri olarak tanımlamaktadır.

Ludolojinin çerçevesi kişiden kişiye değişmektedir ve bunun sebebi neyin oyun olup neyin oyun olmadığına ilişkin tartışmadan kaynaklanmaktadır. Aarseth (1997) gibi bazı düşünürler anlatımla oyunun arasında bir fark olmadığını savunanlarla tartışır ve bahsedilen ikili arasında keskin olmasa da bir ayrım olduğundan ve birbirleriyle kesişen noktalar olduğundan bahseder. Juul (1999, s. 1) ise oyun ile anlatı arasındaki bağı reddeder. “Bilgisayar oyunları pratik olarak hikâye anlatamazlar, en temelinde bilgisayar oyunları bir anlatım ortamı değildir” diyen Juul, Aarseth ile başka bir ludoloji çerçevesi çizmektedir. Dolayısıyla ludolojide; oyun bilimi, sistemler, anlatı bilimi, mekanik ve oynanış gibi sistemler bulunmaktadır. Ludoloji, büyük bir şemsiye olarak bu alt dalları içermektedir.

⁹Oxford English Dictionary. Erişim 23.05.2024.
https://www.oed.com/dictionary/ludology_n?tl=true#:~:text=The%20earliest%20known%20use%20of,Latin%20l%20C5%ABdere%2C%20%E2%80%91logy%20comb.

Şekil 2.1.1.

Ludoloji Alt Dalları



Video oyunları çalışmaları ile ludoloji birbirine karıştırılmamalıdır çünkü oyun sadece video oyunlarından ibaret değildir. Huizinga'ya (2018) göre oyun:

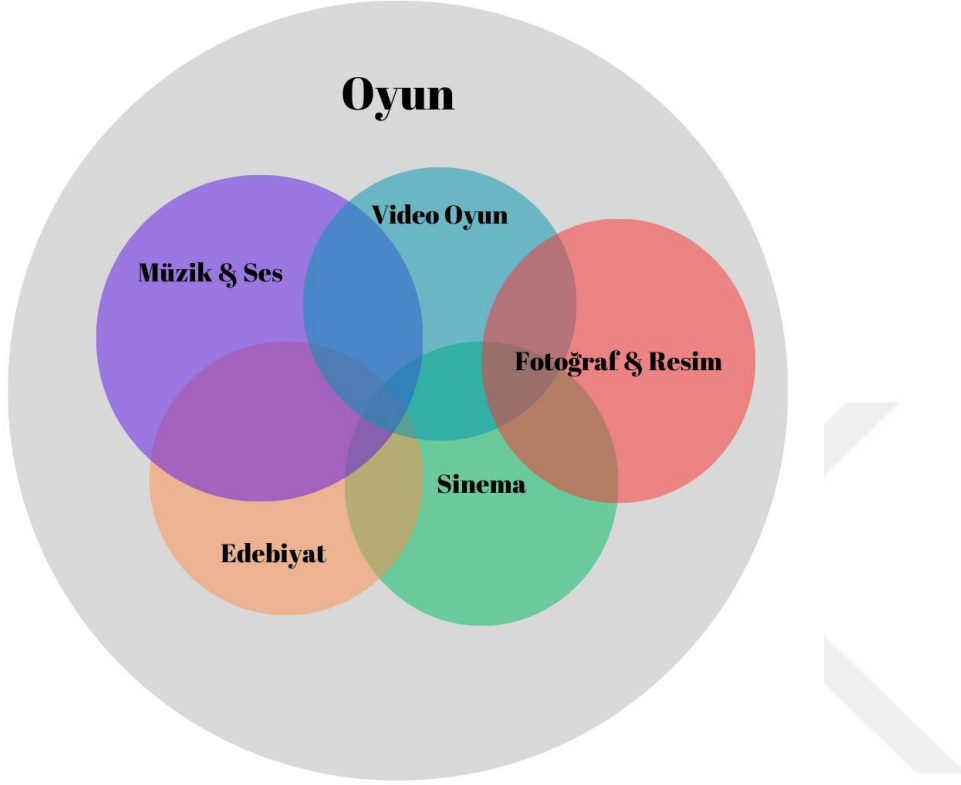
- Kültürden daha eskidir.
- Akıl ötesidir.
- “Ciddiyet” olmayandır (s. 15).
- Sıradan hayat değildir (s. 20)
- Cezbeder.
- Bir şeyin yürümesini ister.

Huizinga (2020) oyun ile ilgili şunu belirtmiştir: “Oyun, kültürden daha eskidir, çünkü kültür ne kadar dar kapsamlı tanımlanırsa tanımlansın, her zaman bir insan toplumunun varlığını öngörür ve havyanlar kendilerine oyun oynamalarını öğretmesi için insanın gelmesini beklememişlerdir.” (s. 9)

Şekil 2.1.2.'de oyun olarak sanat türleri yer almaktadır. Müzik ve ses, edebiyat, fotoğraf ve resim, video oyun ve sinema oyun çemberinin içinde yer almaktadır. Fotoğraf ve resim, müzik ve ses ile bağlantılı değildir. Sinema ve video oyunu bütün diğer sanat türleriyle bağlantılıdır. Edebiyat ise müzik ve ses, video oyun ve sinemaya dokunmaktadır.

Şekil 2.1.2.

Oyun İçindeki Sanatların Bağlantıları



2.2. Anlatı Bilimi

Anlatı biliminin tanımında TDK [Türk Dil Kurumu]¹⁰ 2024: “Roman, hikâye, masal vb. edebî türlerindeki anlatım biçimlerini çeşitli açılardan ele alarak onları eleştirel bir gözle inceleyen bilim dalı.” Bu tanım kapsayıcı olmasıyla birlikte edebîden bahsederken çizdiği çerçeve sorgulanmalıdır. Olayın nasıl anlatıldığı ve hangi araçlar kullanıldığı önem arz etmektedir.

Manfred Jahn, *Narratology 2.3: A Guide to the Theory of Narrative* (2021) adlı çalışmasında, anlatı biliminin bir disiplin olarak 1969 yılında *French Journal Communications* dergisinde yayımlanan *The structural analysis of narrative* (Todorov, 1969) başlıklı bölümle biçimlenmeye başladığını ifade etmektedir. Ayrıca, çalışmasında anlatı kavramına ilişkin bir tanım sunmaktadır. Anlatı bilimi (naratoloji) terimi üç sene sonra Tzvetan Todorov tarafından ilk defa ortaya atılmıştır: “Anlatı bilimi: anlatı

¹⁰Türk Dil Kurumu [TDK]. *Güncel Türkçe Sözlük*. Erişim 28.05.2024. <https://sozluk.gov.tr/>

yapısının teorisidir. Yapıyı araştırmak ya da yapısal açıklama sunmak için anlatıcı, anlatı fenomenini parçalarına ayırır ve sonrasında işlemlerine ve ilişkilerine karar verir.”

Jahn’a (2021) göre metin; yazılı, sözel veya görsel olabilir. Jahn: “Bütün anlatılar bir hikâyeye sahiptir ve bütün hikayelerde karakterler bulunur. Hikâyeler, söz veya yazı ile; film, fotoğraf, performans ya da birleşik türler olarak anlatılabilir. Sözel anlatılan hikâyelerde, ..., ayrıca bir de hikâye anlatıcısı, hikâyeci bulunmaktadır.” (s. 2) Metinde çokça kullandığı kavramları da şu şekilde sıralamıştır:

1. Anlatı: hikâye anlatan her şey.
2. Hikâye: karakterlerin içinde bulunduğu olayları silsilesi.
3. Anlatıcı: anlatının söyleyicisi; anlatı metnini sözlü ifade eden kimse. (s. 2)

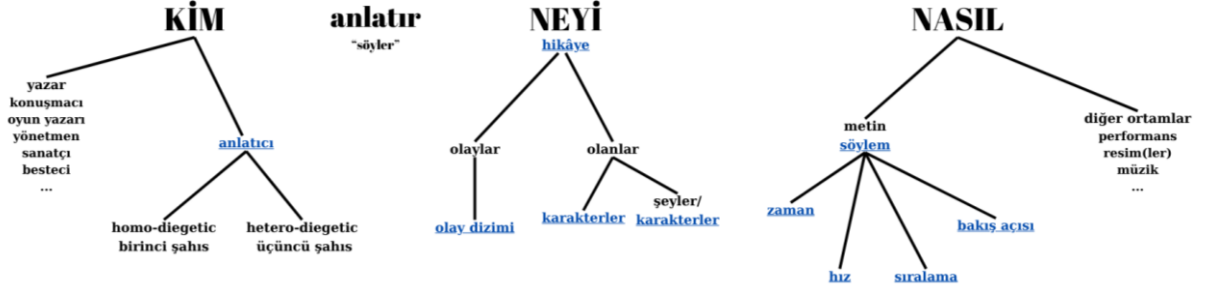
Şekil 2.2.1.’de Jahn, anlatıdaki karmaşayı basite indirmek için “Kim?”, “Neyi?” ve “Nasıl?” sorularını sormamız gerektiğini söyler. Bu yapıda görüldüğü üzere “Kim?” sorusu yazar ve anlatıcı olarak ikiye ayrılmaktadır. Yazar; oyun yazarı, senarist, besteci veya konuşmacı olabilir. Anlatıcı ise birinci şahıs (*homo-diegetic*¹¹) ve üçüncü şahıs (*hetero-diegetic*¹²) olarak ayrılmaktadır. Jahn, yazar ile anlatıcı arasındaki farkı yazar okuyucuyla, anlatıcı muhatapla iletişim kurar diyerek açıklar. Anlatıcının iletişimi yazarın iletişiminin içinde yer alır. İkinci soru olan “Ne?”ye bakıldığında hikâyeden dallanan bir şema karşımıza çıkmaktadır. Olaylar başlığı altında olay dizimi, var olanlar başlığı altında ise karakterler ve şeyler/mezanlar yer almaktadır. “Nasıl?” sorusu metin/söylem ve diğer ortamlar diye bölünmektedir. Metin/söylem; zaman, hız, sıralama ve bakış açısı olarak dörde ayrılmaktadır. Öteki medya başlığı; performans, resim ve müzik gibi medyaları barındırır.

¹¹Dramatik bir eserin aynı zamanda baş kahramanı veya başka bir karakter olan anlatıcısını tanımlamak.

¹²Film çalışmaları ve anlatı biliminde olay örgüsünde yer almayan bir anlatıcının betimlenmesi.

Şekil 2.2.1.

Kim, Neyi, Nasıl Anlatır? (Jahn, M. 2021, s. 17)



Video oyun da bu medyanın içinde bulunabilir.

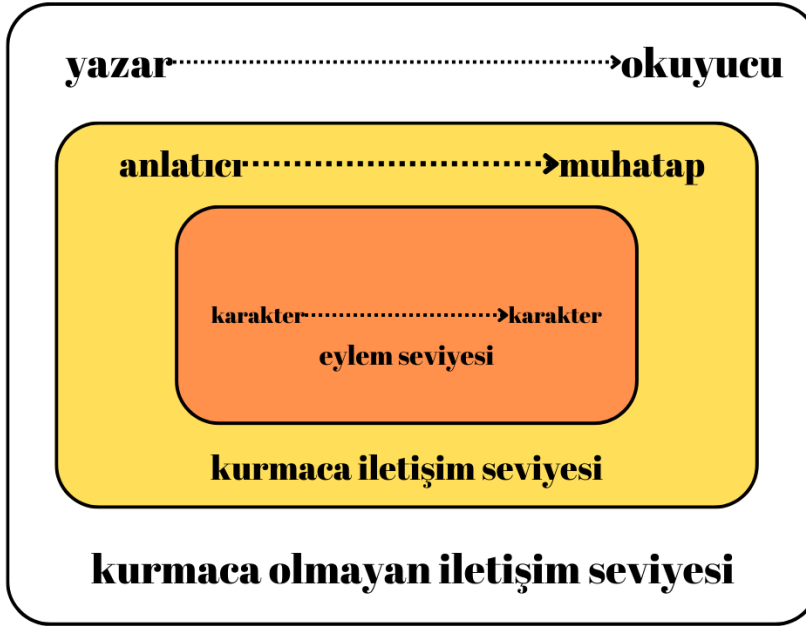
Barthes (1975) anlatı bilimini şöyle açıklar:

Dünyada sayısız anlatım biçimi vardır. İlk olarak, birbirinden farklı türlerin inanılmaz çeşitliliği bulunur ve sanki bütün maddelerin insanın hikayelerine yer açabileceğine güvenilebilir gibi her biri çeşitli medyalara dallanır. Anlatım araçları arasında, sözlü veya yazılı dil, resimler, hareketlilik veya hareketsizlik, jestler ve tüm bu maddelerin düzenli bir karışımıdır. Anlatımda mit, efsane, fabl, masal, kısa hikâye, destan, trajedi, drama, komedi, pantomim, resimler (örneğin Carpaccio'nun Santa Ursula'sında), vitraylar, filmler, yerel haberler ve sohbet bulunur. Dahası, bu sonsuz çeşitlilikte zamanların, mekanların ve toplumların hepsi bulunur. Gerçekten de anlatım insanlık tarihiyle başlar; hiçbir yerde, hiçbir zaman, anlatı olmayan, anlatısı olmayan bir halk yoktur; tüm sınıflar, tüm insan grupları, kendi hikayelerine sahiptir ve genellikle bu hikayeler farklı ve hatta zıt kültürel geçmişlere sahip insanlar tarafından zevkle okunur. (Barthes, 1975, s. 237)

Jahn (2021) anlatıdaki iletişim seviyeleri şeklinde iletişimi üç farklı seviyeye ayırır. İlk seviye anlatının içinde bulunan karakterlerin birbirleriyle olan iletişimleridir. Jahn bu seviyeyi eylem seviyesi olarak adlandırır. Bir sonraki seviye ise anlatıcıdan muhabata olan iletişimdir. Bu seviyede anlatıcı hikâyenin içinden hikâyenin dışındaki muhabata seslenmektedir. Hikâyenin içinde olan karakterlerin görmediklerini göstermek, duymadıklarını duyurmak ve hissetmediklerini hissettirmek bu seviyede yer almaktadır. Son seviye olan kurmaca olmayan iletişimde ise yazar -bu yönetmen de olabilir-, direkt okuyucu -izleyici veya oyuncu olabilir- ile iletişim kurar. Artık iletişim hikâyenin ve hikâyenin içinde bulunan olay ve karakterlerin üstüne çıkmaktadır. Bazı dipnotlar, parantezler veya bilerek dördüncü duvarı yıkmalar burada yer alır. Eylem seviyesi, kurmaca iletişim seviyesinin içinde; kurmaca iletişim seviyesi de kurmaca olmayan iletişim seviyesinin içinde yer almaktadır.

Şekil 2.2.2.

Anlatıdaki İletişimin Seviyeleri (Jahn, M. 2021, s. 4)



Oyunlara bakıldığında ise aynı iletişim seviyeleri gözlemlenebilir. Hikâyenin içinde yer alan karakterlerin bulundukları dünyanın içinde kendi aralarında kurdukları iletişim eylem iletişimi seviyesinde yer alır. Kurmaca iletişim seviyesinde oyuncu, bir karakterin içinden geçen duyguları anlayabilir veya karakterlerin görmediği olayları görebilir. Son seviye olan kurmaca dışı iletişime bakıldığında oyunun içinde bulunan UI/UX elementlerine bakılabilir. Hangi butona nerede basılacağını gösteren oklar, can barları veya envanter oyunun kurmaca dünyasını bozar bir üst seviyeden iletişim kurar.

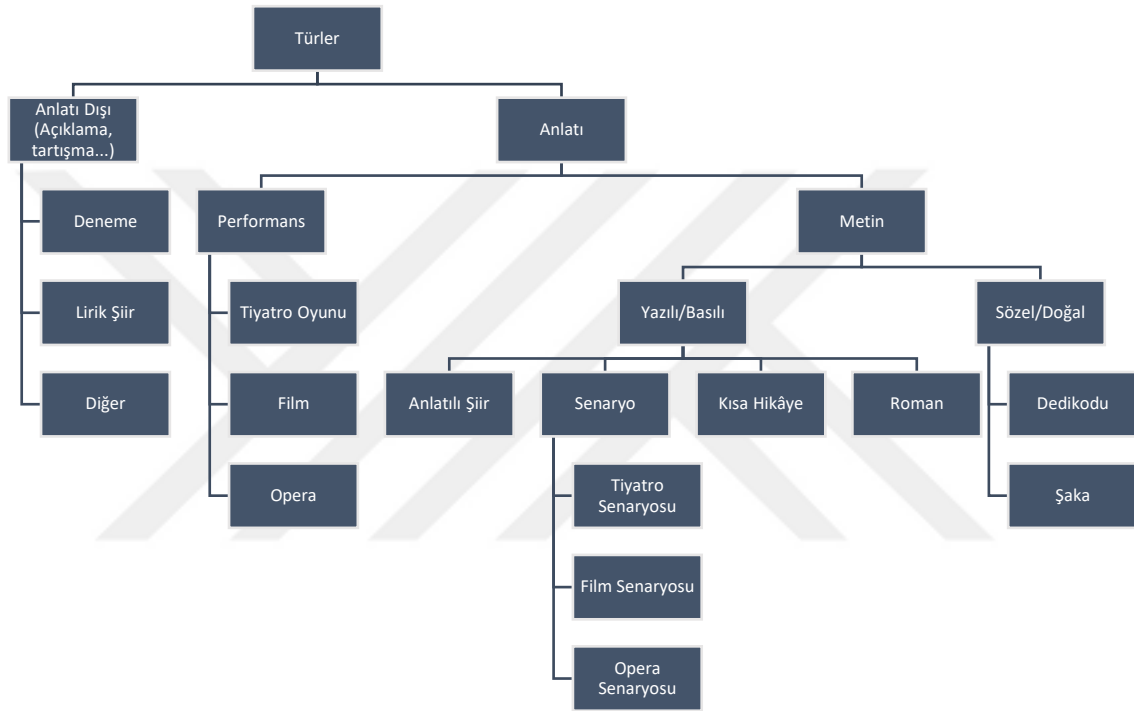
Şekil 2.2.3.'te Jahn, anlatım türlerinin nasıl açmlandığını açıklamaktadır. Türler, anlatı ve anlatı dışı olarak ikiye ayrılmaktadır. Anlatı dışı türler; deneme, lirik şiir vb. olabilir. Anlatı ise metin ve performans olarak ikiye ayrılmaktadır. Performansın altında tiyatro oyunu, opera ve film örnekleri verilmektedir. Metin, ikiye dallanarak sözel/doğal ve yazılı olarak ikiye dallanmaktadır. Sözel/doğal metne dedikodu veya şakalar örnek gösterilmektedir. Yazılı metin; roman, kısa hikâye (öykü), anlatılı şiirler (destan vb.) ve senaryo olarak dörde ayrılmaktadır. Son olarak Jahn, senaryoyu da tiyatro oyunu senaryosu, opera senaryosu ve film senaryosu alt başlıklarına ayırmaktadır. Burada video oyununa yer verilmemiştir ancak hikayesi olan, anlatısal metne sahip oyunların bir senaryosu vardır. Ayrıca video oyunda ve etkileşimli filmlerde de hareket yakalama¹³

¹³Bilgisayar sistemi, gelişmiş kameralar sayesinde teknik sette oyuncuların yaptığı hareketleri algılar. Bu hareketler üç boyutlu modellenen karakterlere oturtturulur ve bu sayede gerçek hayattaki oyunculuk dijital dünyaya geçmiş olur.

(mocas) veya seslendirme gibi performanslar bulunmaktadır. Bunlara göre, Jahn'ın açıklamasına ek olarak, senaryo başlığı altına video oyun senaryosu ve etkileşimli filmlerin senaryosu; ayrıca performans başlığı altına da video oyun ve etkileşimli filmler eklenmelidir.

Şekil 2.2.3.

Anlatım Türlerinin Açıklaması (Jahn, M. 2021, s. 21)



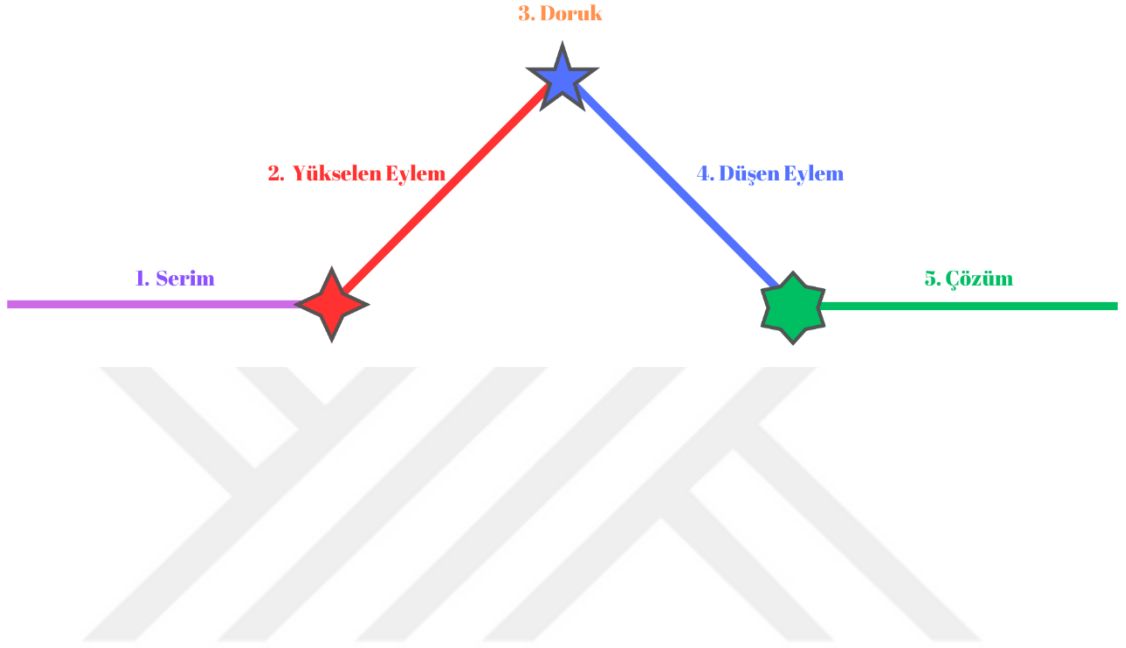
Anlatıyı analiz etmek için birden fazla yöntem bulunmaktadır. Freytag'ın piramidi de edebiyat ve sinema gibi alanlardaki anlatıyı analiz etmek için kullanılan önemli yöntemlerden birisidir. Freytag (1900), piramidini tasarlarken dramatik yapıyı beşe bölmektedir: serim, yükselen eylem, doruk, düşen eylem ve çözüm.

Şekil 2.2.4.'te görüldüğü üzere; serim, hikâyenin en başını oluşturur. Karakterleri ve dünyayı tanıtmak amaçlıdır. Anlatının geri kalanını etkileyecek itici güç veya amaç serimin ile yükselen eylem arasında oluşur. Yükselen eylem, kahramanın amacına ulaşması için geçtiği zorlu yollardan ve sonunda hikâyenin başına göre daha güçlü bir kahraman olmasından oluşmaktadır. Doruk, anlatının en heyecan verici ve çatışmanın en üst safhaya ulaştığı yerdir. Düşen eylem, anlatının sonuca ulaştıktan sonra her şeyin eski halinde olduğu gibi stabil bir hale dönüşün başlamasıdır. Çözüm, her şeyin başladığı yere,

ilk haline dönmesidir. Bu yapı, anlatının ilerleyişini ve anlatıcının duygusal yolculuğunu etkili bir biçimde ortaya koymaktadır.

Şekil 2.2.4.

Freytag'ın Piramidi



3. VIDEO OYUN NEDİR?

3.1. Video Oyunu Nedir?

Video oyunu, bilgisayar oyunu, dijital oyun veya baştaki kelimelerin düşmesi ile halk arasında kısaltılarak kullanılan oyunun Türk Dil Kurumunun Güncel Türkçe Sözlük tanımları aşağıdaki gibidir:¹⁴

Video Oyunu: *isim*. Bilgisayar oyunu.

Bilgisayar Oyunu: *isim*. Bilişim programları kullanılarak yapılan, bilgisayar veya oyun konsolu gibi görüntü sinyali gönderen cihazlar aracılığıyla oynanan oyun; video oyunu.

Dijital oyunun Türk Dil Kurumu tarafından bir tanımı bulunmamakla birlikte Sarpkaya (2021) dijital oyun veya video oyunu, “oyun kavramının teknolojik imkânlarla bilgisayar başta olmak üzere dijital ortama aktarılmasıyla ortaya çıkmış bir kültür ve endüstri ürünü” olarak tanımlar.

Video oyununun en önemli özelliği dijital olmasıdır. Huizinga’ya (2020) göre diğer oyun çeşitleri olarak tanımlayabileceğimiz etkinlikler; spor müsabakaları (Futbol, eskrim, tenis, dart...), sokak oyunları (Saklambaç, evcilik...) ve kutu oyunları veya masa oyunları (Satranç, Go...) olabilir. Huizinga, savaşı ve dövüşü de oyundan saymaktadır. Görüldüğü üzere video oyununun diğer oyunlardan en ayırt edici özelliği tamamen sayısal olması ve analogdan olabildiğince kaçınmasıdır.

Video oyunu her ne kadar diğer sanat alanlarına göre yeni olsa da bir video oyunu tarihçesinden söz etmek kesinlikle mümkündür. Günümüzdeki video oyunlarını anlamak ve derinlemesine analiz etmek için tarihini de bilmek gereklidir. Video oyunlarını çalıştıracak ortam ve araç olan bilgisayar abaküse kadar dayandırılabilir çünkü bilgisayarın ana amacı hesap yapmaktır. Bir diğer yandan modern bilgisayarın ilk icadı, 1945’te Alan Turing’in Ulusal Fizik Laboratuvarı’nda yaptığı, belenmiş program bilgisayarının tasarımı sunumuna dayandırılır (Copeland, 2006). Asıl amacı şifreli mesajları çözmek olan bilgisayarın günümüzdeki yazı yazmak, film seyretmek, dosyalamak, müzik üretmek ve oyun oynamak gibi kullanım alanlarına doğru genişlemesi, bilgisayarın potansiyelini ortaya koymaktadır. Bilgisayarın ilk işlevinden sonra diğer işlevlerini keşfetmeye çalışan bilim insanları gerçek hayatta oynadıkları en basit oyunlardan birisini sayısala aktarmayı başarır.

¹⁴Türk Dil Kurumu [TDK]. *Güncel Türkçe Sözlük*. Erişim 08.02.2024. <https://sozluk.gov.tr/>

OXO (Alexander Shafto Douglas, 1952), Cambridge Üniversitesinde geliştirilen ilk dijital tabanlı etkileşimli oyun simülasyonu olarak dijital oyunlar tarihine geçmiştir. Oyun, 3'e 3 karelere bölünmüş bir zeminde oynanır. Taraflardan birisi X, diğeri de O harfini kullanır. Oyunun amacı birbirine komşu 3 harfi yan yana yerleştirmektir. *OXO* aynı zamanda ilk çoklu oyuncu video oyunudur.

Vektörel grafiklere sahip, renk seçeneği olmayan ve iki boyutlu oyunlar teknolojinin ilerlemesi ile çok poligonlu, binlerce renk seçeneğini içinde barındıran ve üç boyutlu oyunlara dönüşmüştür. Günümüzde oyunların grafikleri o kadar gerçektir ki bir yapımın video oyunundan bir kesit mi yoksa sinema filminden bir sahne mi olduğu muğlaklaşmıştır.

Görsellik dışında, video oyunlarının anlatı konusunda da gelişimi gözlemlenebilir. Başlangıçta kazanma ve kaybetme gibi çok basit anlatıların olduğu oyunlar yine teknolojinin elverdiği şekilde ses, daha büyük boyutlarda oyun yapabilme kabiliyeti ve endüstrinin büyümesiyle birlikte gelen hikâye anlatıcıları video oyun anlatısını derinleştirmişlerdir ve şu an AAA bir oyunun anlatısı bir sinema filminin anlatısından daha karmaşık ve derin olabilmektedir. Raessens'e (2006 s. 55) göre, Henry Jenkins (2004), Brenda Laurel (1991) ve Janet H. Murray (1997) tarafından ilişkilendirilen araçlar nedeniyle oyunlar anlatı bilimsel açıdan amaç taşır. Bu amaç, oyuncuya yüklenen roller ve özellikle oyunun hikâyesi üzerinden açıklanmaktadır

Huizinga (2020), oyunu ikiye ayırır: *Ludus* ve *paidea*. *Ludus*, bir kazanma ve kaybetme dürtüsü üstüne oynanan oyunlardır. *Paidea* ise tarafların sözleştiği ve kendi kurallarını belirlediği oyun türleridir. Kendi yaşadığı dönemde video oyunları olmasa da Huizinga'nın ortaya koyduğu sınıflandırma şekli bilgisayar oyunlarına da uygulanabilir. Frasca (1999), Huizinga'nın *Ludus* ve *paidea* sınıflandırmasını video oyunlarına uyarlamıştır. Frasca'ya göre *Ludus*; *Super Mario Bros.* (1985), *Doom* (1993) ve *Pac-Man* (1980) gibi oyunlara uygunken *paidea*; *SimCity* (1989) ve *Flight Sim* (1982) gibi oyunları kapsar. Örneğin, *Super Mario Bros.*'ta Mario isimli karakterin bir ana ve birden fazla yan amacı vardır. Ana amacı prensesi kötü kalpli canavar *Bowser*'ın elinden kurtarmaktır. Yan amaçları, ana amacına ulaşması gereken destekleyici öğelerdir. Altınlar toplamak, Goomba isimli mantarların üstüne basmak ve alev çiçeği ile güçlenmek yan amaçlardan sayılabilir. Karakterin yapabilecekleri sınırlıdır ve karakter asla oyun alanının dışında hareket edemez. Örneğin, *SimCity* oyununa bakarsak oyunun tam bir amacının olmadığını fark edilir. Şehrinizi geliştirmek bir amaç gibi gözükabilir fakat şehrin gelişmesinin bir

sonu yoktur. Oyuncu tam anlamıyla bir belediye başkanı imiş gibi davranır. Oyuncu isterse şehrini kötü bir planlamayla inşa eder isterse en iyi şehri tasarlamak için elinden geleni yapar. Kimse oyuncuya şöyle yapacaksın diye yönergeler vermez. Oyuncu ve oyunun işleyişi her ne kadar özgür bir deneyim sağlıyor gibi gözükse de oyunun belirlediği kurallar dışına hiçbir şey çıkamaz. Çıkıldığı an oyun bozulur. Oyuncunun içinde bulunduğu oyun izleyicinin içinde bulunduğu sinemaya göre nispeten daha özgürdür. Oyuncu istediği zaman diyaloga girebilir, istediği rotayı takip edebilir, karakterini istediği gibi düzenleyebilir. Fakat klasik anlatıya sahip sinemada izleyici, önünde ne işleniyorsa onu izlemek zorundadır. Durum her ne kadar oyunun daha özgür bir ortam olduğunu gösterse de tamamen özgür değildir. Oyun kamerası, hikâyesi, görselleri ve sesi yapımcılar tarafından nasıl belirlenirse o kadar olabilir. Oyunun hikayesinde ana karakterin birisiyle savaşması hikâyede yoksa oyuncu ne kadar zorlarsa zorlasın o savaşı çıkaramaz. *Dead Cells* (2017), *metroidvania*¹⁵ türünde bir oyundur. Oyun, yan kaydırma (side scrolling) kamerasıyla ilerlemektedir. Oyuncu ne kadar isterse istesin kamerayı hür iradesiyle hareket ettiremez. Kamera sürekli karakteri merkeze koyarak ona göre hareket eder. Oyuncu, kamerayı 3 boyutlu evrende de hareket ettiremez. Bu kaideyi bozan örnekler, modlar ve modifikasyonlar da vardır. Mod ve modifikasyon, bir oyunun yapısının temel olarak modlayıcının özgür bir biçimde oyunun elementlerini isteğine göre değiştirmesidir. Modlar ve modifikasyonlar bazen çok basit hataları (bug) düzeltip oyunu daha akıcı hale getirmek için uygulanır. Bazen de modlayıcı, oyuna kendi tahayyülündeki nesneleri, karakterleri, sesleri ve hatta mekanikleri ekleyerek oyuna farklı bir bakış açısı sunar. Modlanan oyun orijinallliğini yitirerek başka bir esere dönüşür. Bu eser kendi içinde bir orijinallik taşır. Modlar birden fazla olabilir. Birçok mod üst üste eklenebilir ve böylece oyuncu da oyunu istediği gibi şekillendirebilir. Bazı modlar oyunu zorlaştırıp oyunu belli oyuncular için daha heyecanlı kılarken bazı modlar da oyunu kolaylaştırır ve oyunu belli oyuncular için daha oynanabilir hale getirir. Au (2002), ilk oyun modunun 1981’de, Apple II bilgisayarına çıkan *Castle Wolfenstein* oyununa yapılan, 1983 yapımı *Castle Smurfenstein* modu olduğunu bildirmektedir. Bu modlar ve modifikasyonlar göz önüne alındığında oyuncunun özgürlüğü daha da artmaktadır fakat asıl yapımcının istediği oyun kurallarının dışına çıktığı için oyun olmaktan çıkar ve

¹⁵Metroidvania türü 1986’da çıkış yapan *Metroid* ve *Castlevania* isimli iki öncü oyunun öncüsü olduğu oyun türüne denmektedir. Oyunlar yan kaydırma (side-scrolling) kamerayla ilerler. Karakter, karşılaştığı zorluğu geçmek için haritada başka bir yönde ilerleyip bahsedilen zorluğun üstesinden gelecek özelliklere sahip olarak geri gelir ve o zorluğu aşarak haritada daha önce gidilmemiş yerlere ayak basar.

oyunbozanlığa giriş yapar. Artık oyuncu modlayıcının kurallarını çizdiği bir oyunun içinde yer almaktadır. *Minecraft* (2011) oyununun orijinalinde kamera birinci şahıs ve üçüncü şahıs olabilmektedir fakat kamera karakterden bağımsız şekilde hareket edemez. *Henkelmax* takma adlı bir modlayıcı tarafından geliştirilen *Camera Utils*¹⁶ isimli mod sayesinde oyunun kamerası farklı özelliklere sahip olmaktadır. Modun özellikleri: dinamik yakınlaştırma, sökülen kamera, değiştirilebilir üçüncü şahıs mesafesi, iki adet ayarlanabilir üçüncü şahıs perspektifi, ileri seviye sinematik kamera kontrolleri ve hareket yumuşatmasıdır. Oyuncu bahsedilen modu yükleyerek daha özgür olur fakat aynı zamanda oyunbozanlığa başlamış sayılır.

3.2. Video Oyunlarında Anlatı

Edebiyatta, tiyatrodaki veya sinemadaki anlatı zaman çizelgesinde genellikle doğrusaldır. Buradaki zaman çizelgesi kavramını karıştırmamak önemlidir. Anlatı içindeki hikâyenin bir giriş, gelişme ve sonuç çizgisinde hareketi ve anlatının bu çizgi kapsamında çözülmesi bir zaman çizelgesidir. Buradaki zaman, anlatıcının isteğine göre gelecek, geçmiş ve şimdi olarak bölünebilir. Anlatının zaman çizelgesine uyması için illa geçmiş, şimdi ve gelecek olarak sıralanması gerekmemektedir. Anlatıcı oyun blokları gibi istediği zamanları istediği yerde kullanabilir. Bu başlıkta anlatı çizelgesinden bahsedilmeyecektir. Bahsedilen zaman çizelgesi daha net bir kavramdır. Yaşanan hayata benzerdir ve deterministtir. Anlatıyı bir vektör olarak düşünürsek, vektör dallanmaz ve tek bir çizgi olarak son noktasına kadar ilerler. Film izleyicisi sinemaya ne zaman giderse gitsin, hangi koltuğu seçerse seçsin o filmin sonunun değişmeyeceğini bilir. Bunlar klasik anlatı yapılarına örnektir.

Video oyunlarında anlatı yapısına bağlı zaman çizelgesi farklılık gösterebilir. *Grand Theft Auto* (1997-2013) serisi, *Half-Life* (1998-2004) serisi ve *Uncharted* (2007-2016) serisi gibi hikâye tabanlı oyunların birçoğu doğrusal anlatıya sahiptir. Hikâyede, giriş, gelişme ve sonuç bulunmaktadır. Hikâyenin çizgisi dallanmaz ve vektörel şekilde ilerler. *Half-Life* serisinin ana karakteri olan Gordon Freeman, oyuncu yerine tercihler yapar. Oyuncu önceden belirlenmiş tercihlerin çizelgesini takip etmek zorunda kalır. Oyun ne zaman ve nerede oynanırsa oynansın hep aynı noktada aynı olaylar silsilesi olagelir. Gordon her

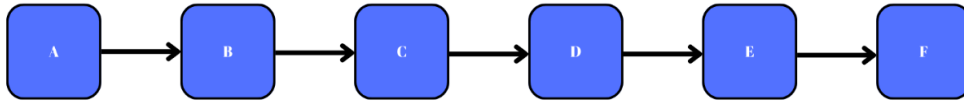
¹⁶<https://www.curseforge.com/minecraft/mc-mods/camera-utils>

seferinde *Citadel*'e gider ve her seferinde savařarak kulenin tepesine ıkar. Bu oyunlar klasik anlatı izelgesine sahiptir.

Ayrıca; dođrusal hikye, dođrusal olmayan oynanış anlatısı vardır. Bu anlatı, dışarıdan dallanan anlatı yapısına sahip gibi görünür ama aslında lineer anlatı yapısına ok yakın bir yapıya sahiptir. Her sahnenin sonunda seenekler vardır. Oyuncu bu seeneklerden istediđini semekte özgürdür fakat her tercih aynı sonuca ıkar. Aslında seim illüzyondan ibarettir. *Firewatch* (2016) ve *Saints Row IV* (2013) bu anlatı türüne örnektir. *Firewatch*'ta ne yaparsanız yapın, hangi tercihi seerseniz sein Delilah ile buluşamazsınız.

Şekil 3.2.1.

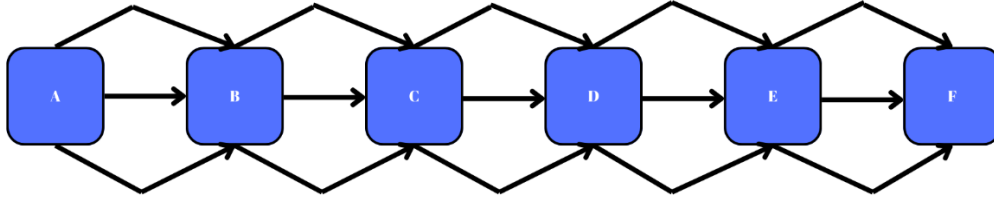
Dođrusal Hikye Anlatısı (Ince, S. 2006, s. 49)



Bir diđer oyun anlatı türü ise dallanan hikye anlatısıdır. Bu tür anlatılar bir vektörden başlayarak sayısız potansiyele bađlı seenekler silsilesine sahip hikyelere dönüşebilir.

Şekil 3.2.2.

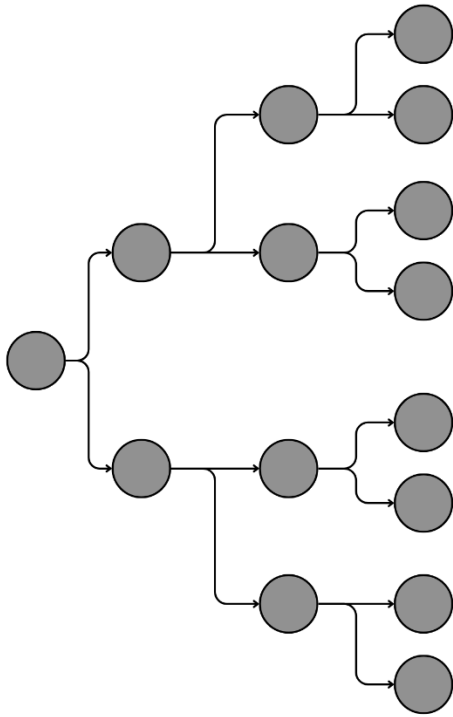
Doğrusal Hikâye, Doğrusal Olmayan Anlatı (Ince, S. 2006, s. 50)



Yapısalcı ve post-yapısalcı olan Roland Barthes ve Michel Foucault anlatının yazarın kontrolünden özgür ve yoruma açık olmasını savunurlar (Williams, 2013). Bu düşünürlerin tohum attığı metin bozumunun örnekleri video oyunlarından öncesine dayanır. Bu türde yazılan metinler kurmaca hiper metin (hypertext fiction) olarak adlandırılır. İlk örneği James Joyce'un 1922 yılında yazdığı *Ulysses* romanıdır. Hiper metin kurgu türü bilgisayar ve internet ile web ortamına taşınmıştır. İnternet ortamındaki ilk hiper metin kurgu örneği Michael Joyce'un 1987'de yayımladığı *afternoon, a story*¹⁷ isimli eseridir. Hikâye 1987'de yazılsa da metin *Eastgate Systems* tarafından 1990'da yayımlanmıştır. Bahsedilen metinde, her sayfada bulunan hikâyenin altında bağlantılar (linkler) bulunmaktadır. Okuyucu bu bağlantılardan birisini kendi isteğine göre seçer ve tıklanılan bağlantıda hikâye evrilir. Her sayfada seçimler değişir ve anlatı dallanır. Hikâyenin bir adet sonu yoktur. Lineer anlatıdan farklı bir şemaya sahiptir.

¹⁷Kitabın ismi bilerek küçük harflerle yazılmıştır.

Dallanan Hikâye Anlatısı (Ince, S. 2006, s. 50)



Thabet'e göre (2015, s. 11) oyuncu, hikâyeyi tek başına anlatan kişi değildir; oyun mekanizması da oyuncunun kendi hikayesine karşı çıkan daha karmaşık ve baskın bir anlatı oluşturur.

4. OYUNLAŞTIRMA

4.1. Oyunlaştırma Nedir?

Oyunlaştırmak fiilinin anlamı Türk Dil Kurumu Güncel Sözlük'te: "Tiyatro türünden olmayan herhangi bir eseri teknik yönden oynanabilir duruma getirmek"¹⁸ olarak tanımlansa da oyunlaştırmanın birden fazla anlamı bulunmaktadır. İngilizcedeki *gamification* kelimesinin Türkçeleştirilmiş hali olarak hayatımızda yer almaya başlayan bu kelime, İngilizcedeki *game* kelimesinin karşılığı olan oyun ile *-ification* fiilleştirme ekinin (*classification, specification...*) karşılığı olan *-laştırma(k)*'nin birleşimiyle meydana gelmektedir.

Spanellis vd.'ne (2016) göre 2002 yılında oyun tasarımcısı olan Nick Pelling tarafından ilk defa *gamification* kelimesi ortaya atılmıştır. Deterding'e (2011) göre oyunlaştırma, dijital medya ile güçlenerek gelişen bir terimdir. Video oyunlarının popülerleşmesi oyunlaştırmanın popülerlik ivmesini daha da ileriye taşımıştır.

Başlangıcı Huizinga'ya dayanan, oyun felsefesi ve oyun çalışmaları sayesinde uygulamasına başlanılan oyunlaştırma, oyun mekaniklerinin ve tasarımlarının sıkıcı olan olaylara ve işlere uygulanmasıyla meydana gelir. Deterding vd. (2011a) oyunlaştırmanın sıkıcıdan ziyade eğlence dışı ürünlerde kullanıldığından bahseder. Tezin ana konularından birisi olan sinema ve oyun kavramına Deterding'in çerçevesinden bakıldığında sinemanın ne olduğunu daha çok anlaşılabilir. Kurt'a (2018) göre sinema her şeyden önce bir eğlence aracıdır. Sinema izleyicisi aynı bir oyun oynar gibi kendini bulunuşluk^{19 20} ve akış içinde bulur; gerçek zamandan ve gerçek izleyiciden kendini koparır. Yerine video oyunundaki bir karakterin yerine geçmiş gibi, ana karakterin yerine kendini koyar ve filmi izlemez, filmin içinde var olur. Kısacası bir oyun ne kadar eğlence ise bir film de o kadar eğlencedir. Halk, işe gider gibi ya da spor yapar gibi zorla sinema izlemez. İzlerler çünkü sinema izlemek isterler. Bu mantıkla sinema asla oyunlaştırılamaz çünkü sinema zaten oyundur. İleride bahsedilecek sinemanın veya filmlerin oyunlaştırılması felsefi veya teoriden ziyade teknik bir oyunlaştırmayı kapsayacaktır. Bu tekniğin içinde sinema anlatısı ve senaryo gibi alt elementler bulunmaktadır.

Deterding'e (2011) göre oyunlaştırma:

¹⁸Türk Dil Kurumu [TDK]. *Güncel Türkçe Sözlük*. Erişim 05.03.2024. <https://sozluk.gov.tr/>

¹⁹Bostan (2022) İngilizce'de oyun ve sinemada sıkça kullanılan *immersion* kelimesini bulunuşluk olarak oyun literatürüne katmıştır.

²⁰Heeter'a (1992) göre bulunuşluk, kullanıcının içinde bulunduğu fiziksel ortam dışında başka bir ortamda hissetmesi veya başka bir ortamda bulunduğuna inanması anlamına gelmektedir.

- Eğlenceli bir fiil olarak girdinin alıcıya iletilmesi/tasarımlanması
- Sezgili yol kat etme
- Arzulanabilir bir deneyim olma
- Katlanılabilir süreçleri kapsamaktadır.

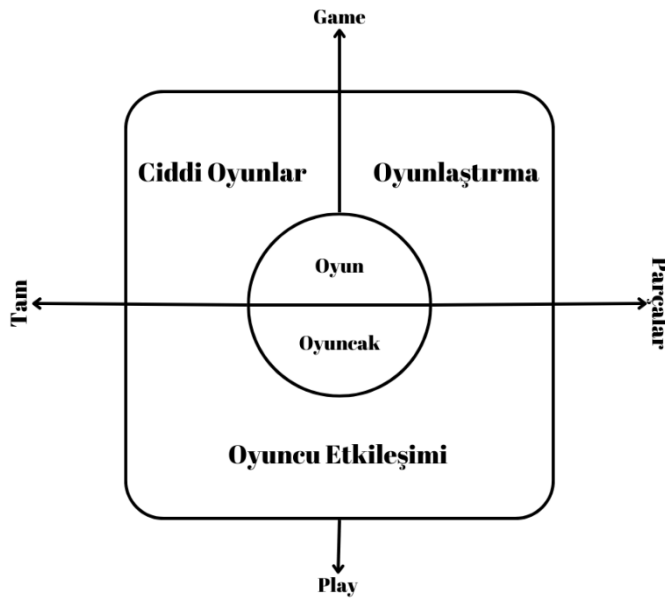
Bir diğer oyunlaştırma araştırmacısı olan Rajat Paharia (2013) yukarıdakilere ek olarak:

- Veriler vasıtasıyla motivasyonu yükseltme
- Çeşitli ödüllendirmelerle gönüllü katılımı artırma anahtar noktalarını eklemiştir.

Deterding'in oluşturduğu Şekil 4.1.1.'de ciddi oyunlar ile oyuncu etkileşimi arasındaki bağ ortaya çıkmaktadır. Şekilde ikişer zıt nokta bulunmaktadır. Birisi *game* ve *play*²¹ iken diğeri tam ve parçalar olarak ayrılır. En temel element olarak oyun ve oyuncak, tane ve parça çizgisinde tam ortaya koyulmaktadır. Oyun, *game* tarafına daha yakinken oyuncak *play* tarafına daha yakındır. Oyuncu etkileşimi *play* tarafında yer almaktadır. Ciddi oyunlar ve oyunlaştırma ise *game* tarafındadırlar. Ciddi oyunlar çizgide tam kategorisine girmektedir. Oyunlaştırma ise parçaların bulunduğu taraftadır.

Şekil 4.1.1.

Ciddi Oyunlar ile Oyuncu Etkileşimi Arasındaki Bağlantı (Deterding vd. 2011b)



²¹*game* ve *play* kelimelerinin Türkçedeki karşılıkları oyundur. Anlam karmaşası olmaması adına iki kelime de orijinal metnindeki haliyle kullanılmıştır.

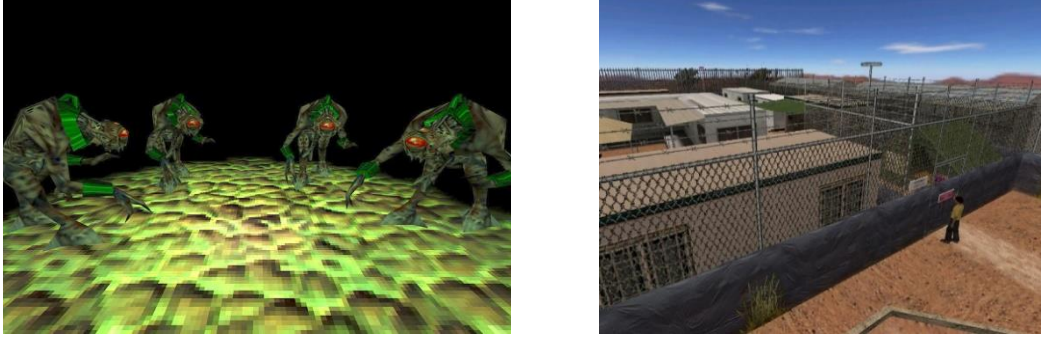
Rajat Paharia, 2005 yılında *Bunchball* isimli oyunlaştırma şirketini kurmuştur. *Bunchball*'ın kuruluş amacı *Facebook*, *MySpace* ve *Tinder* gibi web sitelerine sosyal oyunları entegre etmektir. *Bunchball*, kendine \$17.5 Milyon finansman bulmayı başarmıştır. Bu başarıdan sonra oyunlaştırma başarılı bir sükse yapmıştır. *BiWorldwide*, 2018'de *Bunchball*'u satın almıştır.

Djaouti, Alvarez ve Jessel (2011) oyunculuğu, ciddi oyunculuk (serious gaming) ve eğlence oyunculuğu (entertainment gaming) olarak iki kavrama ayırmaktadır. *Trauma Center: Under the Knife* ve *Pulse!!* oyunlarını karşılaştırarak ciddi oyun ve eğlence oyunu arasındaki farkı aralayıp açıklığa kavuşturmak isteyen Djaouti vd., en önemli ayrıntıyı tasarım, amaç değiştirme ve mod terimlerinde bulur. Ciddi oyunculuğun eğlence oyunlarının bir kısmını ve ciddi oyunların hepsini kapsadığını iddia eder. Oyundaki tasarımı, eğlence ve ciddi olarak iki kesimde de bulundurur. Tek farkın tasarlama aşamasındaki eğlence oyunlarının oyun olarak tasarlanması iken ciddi oyunun tasarımının ciddiyle harmanlanması sonucunda oluşmasıdır. Djaouti vd.'ye göre amaç değiştirme ciddi oyunda bulunmamakla birlikte video oyunlarında ve ciddi oyunculukta bulunmaktadır. Oyuncu kendini bulunuşluk içinde hissettiği zaman amaç tamamen değişir. Kendini kaptıran oyuncu için amaç artık A noktasından B noktasına varmak değil, bir şövalyeyi onurlandırmak ve bir prensesi kurtarıp mutlu olmaktır. İşte bu amaç değişiminin gerçekleştiği oyunlarda iş ciddiye biner ve ciddi oyunculuk başlar. Ciddi oyunlarda bahsedilen amaç değiştirme görülemez çünkü ciddi oyun düz anlamlı bir yapıya sahiptir.

Modlar veya modifikasyonlar, var olan bir oyunun yapısının değiştirilmesiyle yeni bir anlam kazandıran işlemdir. *Half-Life* isimli, uzaylılarla savaş halinde olunan video oyununun modlanarak *Escape from Woomera* (2003) isimli, Avusturalya göçmen merkezini konu alan başka bir oyuna dönüştürülmesi önemli örneklerdendir. Aşağıdaki görseller oyundaki modlamanın önemini vurgulama doğrultusunda aynı taban oyundan üretilen iki farklı çıktıyı göstermektedir. İlk görsel bilim kurgu oyunu olan ve modlanmamış *Half-Life* oyunundandır. Oyunda karanlık bir uzayda var olan bir gezegenin üstünde üç parmaklı ve tek gözlü uzaylılar bulunmaktadır ve görselin gerçek dışı olduğu aşikardır. Bir diğer taraftan *Escape From Woomera*, Dünya üstünde gerçekten var olan prefabrik göçmen evlerini, normal insanları resmetmektedir.

Görsel 4.1.1.

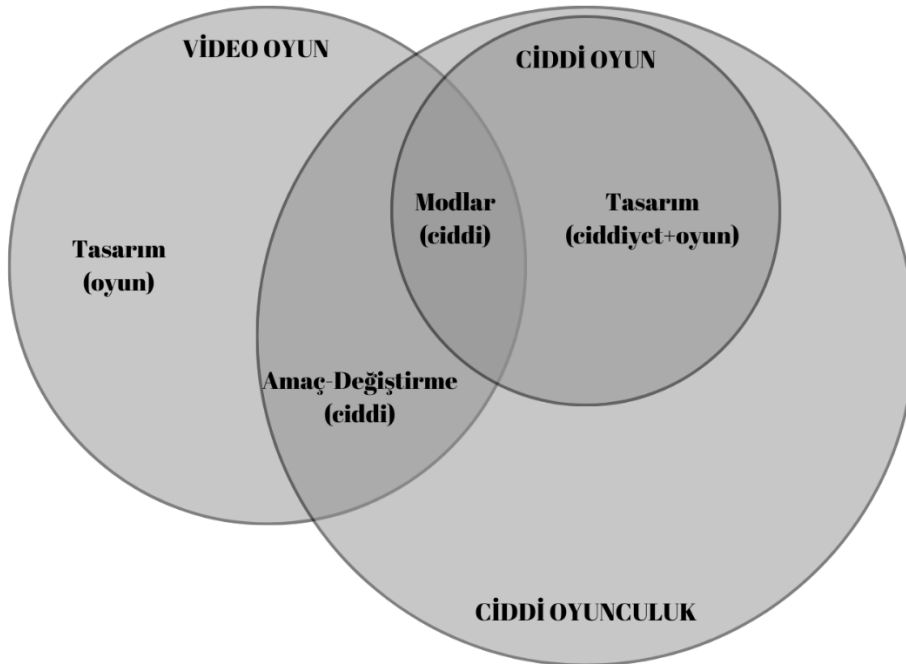
Half-Life (1998) (Sol) ve Escape From Woomera (2003) (Sağ)



Şekil 4.1.2.'de, Djaouti vd.'ne göre (2011) video oyun, ciddi oyun ve ciddi oyunculuk arasındaki kesişimler ve ayrışimler görülmektedir. Video oyun; tasarım (oyun), amaç-değiştirme (ciddi) ve modlar (ciddi) bulundurmaktadır. Ciddi oyun, modlar (ciddi) ve tasarım (ciddiyet ve oyun) bulundurmaktadır. Ciddi oyunculuk ise amaç-değiştirme (ciddi), modlar (ciddi) ve tasarım (ciddiyet ve oyun) bulundurmaktadır. Ciddi oyunculuk ciddi oyunu tamamen kapsarken video oyunu kısmen kapsamaktadır. Video oyun, ciddi oyun ve ciddi oyunculüğün kesiştiği tek nokta modlardır.

Şekil 4.1.2.

Video Oyun, Ciddi Oyun ve Ciddi Oyunculuk Arasındaki İlişkiler (Djaouti vd. 2011)



4.2. Oyunlaştırma Nasıl Yapılır?

Oyunlaştırma yapmak için eğlence dışı uygulamalara belli başlı teknik değişiklikler, eklemeler veya çıkarmalar yapılmalıdır. Farklı düşünürler tarafından ortaya atılan farklı teknikler oyunlaştırmanın birden fazla şekilde yapılabileceğini ortaya koyar. Tekniklerde oldukça fazla nokta olsa da oyunlaştırma yapmak için her bir noktayı uygulamaya sokmak gerekmez. Zaten her eğlence dışı uygulama da bu bindirimleri bünyesinde barındıracak yapıya sahip değildir. Bazı noktalar fiziksel ve altyapısal, bazıları da mantıken bu eğlence dışı modellere entegre edilemez.

Bunchball oyun firması, *Gamification 101: An Introduction to the Use of Game Dynamics to Influence Behavior* (2010) adlı yazısında, oyunlaştırmanın temelini oluşturan on kuralı anlatır: anlık dönütler, açıklık, amaç belirleme, madalyalar, seviye yükseltme, adaptasyon, yarışma, iş birliği, topluluk oluşturma ve puanlama. Hızlı geri bildirim, kullanıcıların aktivitelerini düzenlemeye devam etmeleri için ekran hatırlatmaları, yazılı mesajlar veya e-postalar aracılığıyla teşvik eder. Şeffaflık, kullanıcılara, sizin ve kitlenizin önemsendiği ölçümlerde tam olarak nerede olduklarını belirtir. Hedefler, kullanıcılara etkileşimde bulunmak için görevler veya zorluklar şeklinde bir amaç sunar. Rozetler, başarının ve yetenek ustalığının bir belirtisi olup, özellikle başarıyı değerlendirebilen bir topluluk içinde önemlidir. Seviye atlama, uzun vadeli sürdürülebilir başarıyı temsil eder ve topluluk içinde yeni görevler, rozetler, aktiviteler ve ödüller kazanmak için statüyü belirlemekte kullanılır. İşe alıştırma, video oyunları size oynarken nasıl oynanacağını öğretir- kullanıcılar deneyimleyerek öğrenir. Rekabet, kullanıcıların, diğer kullanıcılara göre, bireysel veya takım olarak ne durumda olduklarını göstermek için ilgi çekmek adına bir hedefi tamamlamalarını sağlar. İş birliği, kullanıcıları, daha büyük hedeflere ulaşmak, rekabeti teşvik etmek, paylaşma bilincini artırmak için birleştirir. Topluluk, hedeflere, rozetlere, rekabete ve diğer mekaniklere anlam katar. Puanlar, sanal veya gerçek ürünler satın almak için harcanabilir veya statüyü belirlemek için izlenebilir.

Oyunlaştırmak için oyun mekaniklerine ve oyun dinamiklerine ihtiyaç olduğunu söyleyen *Bunchball* (2011), oyun mekaniğinin, bir aktiviteyi oyunlaştırmada kullanılan çeşitli hareketler, tutumlar ve kontrol sistemlerini ifade ettiğini; bu unsurlar birleştirildiğinde, kullanıcıyı cezbeden bir deneyim oluşturduğunu belirtir. Oyun mekanikleri:

- Puanlar
- Aşamalar

- Görevler
- Rozetler
- Sıralamalar
- Açılabilirler
- Etkinlik Akışı
- Bildirimler
- Test
- İlerleme

Oyun mekaniklerinin dışında oyun dinamikleri de bir diğer elementtir. Bu (oyunlaştırılan) deneyimin çekici ve motivasyon sağlayan niteliği, oyun dinamiği olarak adlandırılan arzu ve güdümün bir ürünüdür. *Bunchball* firmasına göre oyun dinamikleri:

- Rekabet
- İş Birliği
- Topluluk
- Koleksiyon
- Başarım
- Sürpriz
- İlerleme
- Keşif

Çavuş (2010), *Bunchball*'un oyun dinamiklerinden olan sürprizi etkileşimli filmler ve dallanan anlatı açısından incelediğinde izleyicinin farklı anlatı rotalarını görmesinin sürpriz elementini desteklediği belirtmektedir.

Tablo 4.2.1.'de oyun mekaniklerinin hangi oyun dinamiklerini etkilediği gösterilmiştir. Fark edileceği üzere her oyun mekaniği her oyun dinamiğini beslememektedir. Topluluk, başarımlar ve ilerleme dinamikleri en uygun olanlarıdır. Görevler, sıralamalar ve etkinlik akışı ise en uygun oyun mekaniklerindendir.

Tablo 4.2.1.*Oyun Dinamikleri-Oyun Mekanikleri Tablosu (Bunchball, 2011, s. 9)*

Oyun Mekanikleri	Oyun Dinamikleri							
	Rekabet	İş Birliği	Topluluk	Koleksiyon	Başarım	Sürpriz	İlerleme	Keşif
	Puanlar				X		X	
	Aşamalar	X			X		X	
	Görevler	X			X			X
	Rozetler			X	X	X	X	X
	Sıralamalar	X	X	X	X	X		
	Açılabilirler			X	X			X
	Etkinlik Akışı	X	X			X	X	X
	Bildirimler			X			X	
	Test	X		X	X		X	
	İlerleme			X	X		X	

4.3. Oyunlaştırma Örnekleri Nelerdir?

Oyunlaştırma mefhumunun ortaya çıkmasıyla tüketicilerinden daha çok ilgi isteyen üreticiler özellikle yeni jenerasyon için oyunlaştırma modelini uygulamaya koymuştur. Öyle ki oyun(laştırma), artık modern insanın hayatının bir parçası haline gelmiştir. Ticaret için yukarıda bahsedilen mekanikler ve dinamikler kullanılarak tüketicinin şirketlere ve markalara bağlılığının daimî olması ve diğer markalara kaymaması amaçlanır. Dicheva vd.'ye (2015) göre eğitimde oyunlaştırma modelinin asıl önemi, özellikle Z jenerasyonu ile keşfedilen daha farklı bilişsel öğreniminin daha optimal bir modele oturtulmasıdır. Dikkat çekilmesi gereken bir diğer yapı ise şirketlerin çalışanlarına uyguladığı oyunlaştırma modelidir. Şirketlerdeki motivasyonu ve verimliliği arttırmak için işverenler oyun mekaniklerini ve dinamiklerini kullanarak işçiler arasındaki rekabeti veya iş birliğini arttırmayı amaçlarlar.

Modellerin uygulandığı sektörlerden ziyade kendine özgü örneklerle bakacak olursak dijitalleşmenin verdiği kolaylıkla her şeyin uygulamalar zemininde oyunlaştırıldığını görebiliriz. Eğitimde oyunlaştırmının en iyi örneklerinden birisi olan *Duolingo*, 2022 raporlarına göre 575 milyondan fazla kullanıcıya 40'tan fazla dili, 100'den fazla ders ile ücretsiz öğretiyor. Bu başarının altında yatan en önemli etken eğitimin oyunlaştırma ile harmanlanmasıdır. Lider tabloları, günlük giriş sistemi, arkadaşlarla beraber görev yapma, rozetler ve seviyelerle kullanıcının motivasyonunu hiç düşürmeden her gün

uygulamaya girip en azından bir dersi tamamlamasını sağlayan *Duolingo*²², çok başarılı bir örnektir.

Uçak şirketlerinin mil ve uçuş kulübü üyelikleri, uçan müşterilerin her zaman aynı uçak şirketlerinden bilet almasını sağlamak için geliştirilmiş oyunlaştırılmış programlardır. Aynı şirkette uçtuğunuz kadar mil kazanmanız, o milleri tatilde, yeme-içmede veya tekrar uçuşlarda kullanmanızı sağlar. Ayrıca farklı üyelik seçenekleri farklı özelliklerle gelir. Örnek verecek olursak, üyeliğinize başlangıç üyeliğiyle başlarsınız. Ne kadar uçarsanız o kadar puanınız birikir ve bir sonraki seviyeye geçip gümüş üye olabilirsiniz. Gümüş, altın, platinyum gibi seviyelerle kendinizi bir oyundaymış gibi hissedersiniz ve o uçak şirketinden kopamazsınız.

Spor da oyunlaştırılabilir. *Hevy* adındaki uygulama sayesinde bir antrenmanda ne kadar koştuğunuzu, kaç kalori yaktığınızı, kaç kilo ağırlık kaldırdığınızı takip edebilirsiniz. Her antrenman sonrasında bir fotoğrafınızı yükleyerek zaman içinde gelişiminizi de görsel olarak görebilirsiniz. Ayrıca antrenmanınızı ve fotoğraflarınızı uygulama içinde paylaşp diğer insanların da programlarınızdan yararlanmasını sağlayabilirsiniz. İstatistiklerle ilerleme hissinizi, fotoğraf ve antrenman paylaşmayla da işbirlikçiliği veya rekabeti güçlendiren *Hevy* sporun da oyunlaştırılabileceğinin güzel bir kanıtı.

²²*Duolingo*. Erişim 03.12.2024. <https://duolingo.com>

5. SİNEMANIN DİNAMİK DOĞASI VE DİJİTAL DÖNÜŞÜMÜ

5.1. Sinemanın Teknolojiyle Entegrasyonu ve Dönüşümü

Bir önceki bölümde de bahsedildiği üzere sinema ile teknoloji birbirlerini besleyen iki alandır. Rıdvan Şentürk (2016) “Sinema, sürekli gelişen bir sanat türüdür” diyerek sinemanın hem yapısal hem de metinsel olarak gelişiminin altını çizmiştir. Sinemanın en önemli gelişimlerinden birisi ve hala popüler bir sanat türü olarak güncelliğini koruyabilmesinin sebebi dijitalleşebilmiş olmasından kaynaklanmaktadır. Film, analog olarak hayatına başlamıştır.

Walter Benjamin (1969), sanatın mekanik olarak yeniden üretimi hakkında önemli noktalara değinip sanatın günümüzdeki tanımına öncülük etmiştir. Benjamin, yeniden üretilen sanat eserlerinin otantikliğini, özgünlüğünü kaybettiğini söyler. Mekanik yeniden üretimin sanatın var olmasıyla ilgili büyük bir sorun olduğunu öne süren Benjamin, *aura* kavramını sanatın betimlenmesi için gerekli özellikler arasına koymaktadır. *Aura*, biricik olan eserin içinde bulunduğu zaman ve yerin içinde bulunmasıdır. *Auranın* var olması için gerekli en önemli etkenlerden birisi de kültüldür; belli bir kültürün sanatı sanat için tanımlamasıdır. Bu yüzden sinemanın *aurası* yoktur. Benjamin, sinemada *aura* yerine nelerin gelebileceğini de düşünür. Filmin kesilip biçilmesinin, yeniden düzenlenmesinin devrimsel bir özelliği ortaya çıkarmıştır. Sinema bilimselleşmiştir. Kara kutudan çıkan, saniyenin onda biri ile ekranlara yansıtılan görüntünün kitlelerin gözlerine vurması ve insanların fotoğrafları tek tek algılamaması çığır açıcı bir olaydır. Yakın çekimlerle veya yavaş çekimlerle görüntünün manipüle edilmesi Benjamin’i şaşırtmaktadır. Hareketli ve hızlı görüntülerin dikkat dağıttığını fark eden Benjamin, dikkat dağınıklığının da iyi bir şey olduğunu savunur. Dikkati dağılan seyirci, kendini içinde bulunduğu mekândan ve zamandan arındırarak tamamıyla filmin içinde var olmaya başlar ve en pür haliyle gözlem yapar. Benjamin tarafından kaleme alınan dikkat dağınıklığı kavramı, sonrasında Csikszentmihalyi (1990) tarafından teorileştirilen akış teorisini besleyecek niteliktedir. Ayrıca bulunuşluğun da alt yapısını hazırlamıştır.

Görüleceği üzere sinema daha dijitalleşmeden teknolojinin sınırlarını zorlamayı başarmıştır. Dijital sinema ile artık kopyalar gerçekten tekipleşmiştir çünkü analog filmde oluşan grenler veya kopyalarken kaynaklanan beşerî hatalar yok olmuştur. Dijital sinema ikili sistemi kullanmaktır. Elektriği kullanarak bir mors alfabesi gibi kodların karşıya aktarılmasıyla bilgi geçişi sağlanmaktadır. Görüntüler ve sesler de birer ve sıfırlardan oluşan kodlarla aktarılır ve filmin dijital kopyası böyle oluşur. Ortalama sürede

bir filmin SD kalitede kopyalanabilmesi için 1 ila 2 GB veri işlenmesi gerekmektedir. 1 GB veri, 8.000.000.000 bite eşittir. 1 bit ise ya 0-elektrik geçişi yok- ya da 1'dir -elektrik geçişi var-. Bilgisayarların yaygınlaşması sayesinde görüntü ve ses ile oynama daha kolay ve ulaşılabilir bir hale gelip kurguda farklı seçeneklere öncülük etmiştir. Benjamin'in bahsettiği görüntüyü hızlandırma ve yavaşlatma üst sevilere çıkmıştır. Aynı sahnede bir insan yavaşlarken diğeri hızlanabilir konuma gelmiştir. CGI (Computer Geneterated Image²³) kullanımı ile sinema, insanları farklı alemlere sokabilir veya farklı yaratıkları Dünya'ya getirebilir hale gelmiştir. En önemli noktalardan birisi ise kurgunun doğrusallığının kaybolmasıdır. Doğrusal olmayan şekilde yapılan kurgu sayesinde çekimler kolaylaşmaktadır. Saniyede 24 kare olan sinema, yüzlerce kareye kadar çıkabilir konuma gelmiştir. Ayrıca evlerimize kadar giren televizyon sayesinde dikkat dağınıklığı seviyemiz oldukça artmakta, günümüzde ise herkesin cebinde HD (High Definition²⁴) çekim yapabilen ve görüntü yakalayabilen telefonlar bulunmaktadır. Ayrıca internet sayesinde binlerce filmi aynı anda, birebir aynı kopyası halinde saniyeler içinde indirebilir konumdayız.

VR (Virtual Reality)²⁵, AR (Augmented Reality)²⁶ veya daha basit hali ile 3 boyutlu görüntü ile de iç içe olan sinema gözlükleri bir beyaz ekran gibi kullanmaktadır. İzleyici, filmde geçen mekânın içinde dolanabilir, film kamerası izleyicinin gözleri olabilir.

En son örnek olarak *OpenAI* şirketinin üretmiş olduğu *Sora* isimli yapay zekaya bakılabilir. Film fikri bir metin olarak yazdıktan sonra video olarak çıktısı alınabilen bu model çok gerçekçi örnekler vermektedir. Yapraklardan oluşan bir fil veya balon kafalı insanların draması gibi absürt fikirleri de oldukça kaliteli üretebilen model insandan ayırt edilemez içerikler çıkarmaktadır.

Fark edilen odur ki sinema dijitalleşmeyi, dijital kopyalanmayı, dijital üretilmeyi, interneti ve yapay zekayı bünyesinde barındırmaktadır. Görüntü ve ses var olduğu süreçte sinema da teknolojik gelişmelerden nasibini alacaktır.

5.2. Dijital Platformlarda İnteraktif Sinema

Britannica, veri akışını (streaming media) son kullanıcının anlık tüketmesi için internet üzerinden transfer edilen çoklu medya olarak tanımlar. Kitlel medyayı aktarmak veya

²³Bilgisayarda üretilmiş görüntü

²⁴Yüksek çözünürlük

²⁵Sanal gerçeklik

²⁶Artırılmış gerçeklik

paylaşmak için kullanılan güncel olarak en popüler yöntemdir. Bir dosyayı indirmekten farklı olarak veri akışında dosya indirilir fakat donanıma kaydedilmez. Ayrıca dosyanın kullanılması veya izlenilmesi için bütün dosyanın inmesine gerek yoktur. İnternet yolu ile anlık gelen küçük paketler ile verinin o an için kullanılacak kısmı açılır ve medya kullanıcıya sunulur. Tüketilen küçük parçalar halindeki medya hemen sonrasında silinir. Bütün veri internette var olur ve istenildiği zaman internetten ulaşılabilir. Bant genişliği verinin aktarılması için önemli bir etkidir. Bant, yani kablo ne kadar geniş ise o kadar veri karşıya daha rahat aktarılabilir. Veri akışının sıkıntısız olması için bir medya ne kadar kaliteli ise aktarılan bandın genişliği de o kadar büyük olmalıdır.

İlk veri akışı denemeleri 1990’larda başlamıştır. Canlı yayını yapılan ilk medya 1993 Haziran’ındaki *Severe Tire Damage* isimli Amerikalı bir rock grubunun konseridir. Sonraki sene *The Rolling Stones* da bir konser yayını yapmıştır. O zamanlar, yayını gösterebilecek bilgisayar sayısı 200’ü aşmamaktadır. 1995 Nisan’ında *RealAudio Player* ismiyle başlayan ve sonra ismini *RealPlayer* olarak değiştiren yazılım hem video hem de ses yayınları için tasarlanmıştır. 2000 yılına kadar *RealPlayer*, 215 milyon kullanıcıya ulaşmıştır.

2000’lerde kendini kanıtlayan veri akışı *YouTube* (2005) ve *Netflix* (2007) gibi günümüzde popüler olan yazılımları meydana getirmiştir. Günümüzde; kaset, VHS, CD ve DVD gibi fiziksel ve donanımsal medya yerini internete ve web siteleri gibi yazılımsal medya bırakmıştır.

Pandemi ile dijital medya yayın platformlarında artış gözlemlenmiştir. *Disney+*, *Hulu*, *HBO Max*, *Amazon Prime* gibi platformlar üyelik sistemi ile çalışıp istek üzerine edinilecek medyaları kullanıcıya sunar. Luo vd. (2020) tarafından elde edilen verilerine göre pandemi sonrası 3 adet büyük çaplı yayın servisi ortaya çıkmıştır.

Her bir platform tarayıcı üstünden çalışmaktadır veya bir uygulamadır. Aslında videolar, filmler ve diziler bir web sitesinin veya uygulamanın içine gömülmüş medyalardır. Web siteleri ve uygulamalar etkileşimli yapılardır. Kullanıcı, bağlantılar (linkler) aracılığıyla bir sayfadan diğer sayfaya geçebilir. Kullanıcı web sitesine gelir, bir bağlantı seçer, o bağlantıya tıklayınca web sitesine “Ben oraya gitmek istiyorum.” der. Web sitesi bu isteği alıp kullanıcıyı başka bir sayfaya götürür. Etkileşim, web sitelerinin olmazsa olmazıdır.

Ayrıca, Schneider ve Bertolli (2019), eğitim gibi alt dallara etkileşimli videoların üretilmesinin daha sağlıklı, kaliteli ve nicelikli geri bildirimlere yer sağladığından bahsetmektedir. Bu şekilde istenilen geri bildirim anında karşı tarafa aktarılabilir.

Yazılımdaki bu doğal etkileşim dili sayesinde medya da çok rahat bir şekilde etkileşimli olmayı başarmıştır. Bağlantılar ile videoları birleştirerek bir etkileşimli video silsilesi oluşturulabilir. Her video bir sahne içerir ve bağlantılar aracılığıyla bir sonraki sahneye geçilebilir. Bu basit yöntem ile etkileşimli diziler ve filmler yaratılmaktadır.



6. ETKİLEŞİMLİ FİMLER

6.1. Öne Eğilimli Medya

Paulo Nuno Vicente'ye göre (2019) “Eğer bilgisayar etkileşimli medyanın totemi ise video oyunlar da etkileşimli medyanın avatarıdır.” Kısacası Vicente, etkileşimli medyanın, bilgisayar teknolojilerinin ve oyun sektörünün gelişim yönünden birbiriyle ilişki içinde olduğunu düşünmüştür. Görüntü ve ses sanatları da etkileşimli hale gelmiştir. Görüntü ve sesi içinde barındıran sinema ise bu değişimi yaşamaktadır. Bilgisayar öncülüğüyle telefon ve tablet gibi etkileşimli kullanılabilen araçlar sayesinde bu araçlar içinde bulunan her şey etkileşimli hale gelebilmektedir.

Zimmerman (2015), “Hareketli görüntülerin revaçta olması enformasyonun revaçta olmasına bağlıdır. İzleyici tarafından ulaşılabilen, doğrusal ve etkileşimsiz medyalar olarak filmler ve videolardır.” Anlaşılacağı üzere çok kısa bir zaman öncesine kadar video oyunları dışındaki medyaların doğrusal olmadığı ve olamayacağı; ayrıca etkileşimli halde olmadığı ve hep etkileşimsiz kalacağı üzerine bir düşünce hakimdir. Etkileşimli ve doğrusal olmayan filmlere ve videolara bakıldığında günümüzde bu düşüncenin artık yer alamayacağı açık hale gelmektedir. Zaten sinemanın en nihayetinde oyun olduğu kanısına varılmıştır. Peki oyun olan sinema daha nasıl oyunlaştırılabilir?

Vosmeer ve Schouten (2014) kullanıcıların eğlence deneyimi içinde bulunmalarını gelişmiş şekilde sağlayan oyun motorlarının animasyon gibi yeni görsel üretimlerine değinmektedir. Bir diğer taraftan aslında oynanış deneyimini geliştiren donanımların sinema içeriklerini daha eğlenilebilir hale getirmesine de vurgu yapmaktadır. Etkileşim için sahte olasılıkların sunulduğunun araştırıldığından bahseden Vosmeer ve Schouten kullanıcıların seçim yaparak gerçekten anlatının sonunda bir etkiye sahip olduklarını hissettiğini anlatır. Etkileşim tasarımı öyle bir şekilde düzenlenmiştir ki bütün kullanıcılar nihayetinde neredeyse aynı noktaya varmaktadırlar. Buna karşı olarak *Detroit: Become Human* (2018) veya *Black Mirror: Bandersnatch* (Slade, 2018) örneği verilebilir. Birden fazla sonları vardır. İki anlatıda da birden fazla son verilmektedir. *Black Mirror: Bandersnatch* beş farklı sona sahipken *Detroit: Become Human* toplamda 85 farklı sona sahiptir.

Katz (2010), medyadaki tanımların ayrışımından bahsederken, film izleyicilerinin ve bilgisayar kullanıcılarının farklı şekillerde ortamları kullandığını söyler. “Arkaya yaslanma” tabiri genellikle rahatlamak ve pasif bir şekilde medyada bulunan bilgilerin aktarılmasına izin vermekle bağdaştırılır. Bu tanıma sinema ve televizyon dahil edilir.

Aksine “öne eğilmek” tabirini de daha çok aktif bir şekilde medyanın içinde bulunmak ve etkileşimle söz sahibi olma ile bağdaştırırlar. Bilgisayar oyunları bu tanıma dahil edilir. Etkileşimli anlatıların estetik önemli amaçlarından birinin de anlatıdaki bulunuşluğu yaratma becerisi olduğunu vurgulayan Ryan (2008), bu bulunuşluğun en az 3 şekilde biçimlenebileceğini söyler: mekânsal, zamansal ve duygusal. Örnek olarak bir filmi izleyen izleyici geriye yaslanarak bir filmi izlerken bir oyun oynayan oyuncu geçmek için çaba sarfettiği yerde öne eğilerek mekânsal olarak bulunur. Ya da korku oyunu oynayan oyuncunun karanlık bir odada karşısına çıkabilecek tehlikelerden korkup duygusal değişime geçmesi verilebilir. Bu yüzden Vosmeer ve Schouten “öne eğilimli medya” terimini yeni bir kullanım terimi olarak ortaya atmaktadır.

Peki etkileşimli sinema da öne eğilimli medya sayılabilir mi? Basitçe evet çünkü etkileşimli sinema Ryan’ın bahsettiği bulunuşluğu sağlamaktadır. Öncelikle duygusal bir bulunuşluk kesinlikle vardır çünkü sinemada da halihazırda duygusal bir anlatım bulunmaktadır. İzleyici romantik komedi izlerken içi aşkla ve mutlulukla dolar veya dram izlerken hüznlenir. Mekânsal olarak zaten etkileşimli olduğu için arkaya yaslanan bir medya modeli olamaz. Etkileşimli sinema kullanıcısı en basitinden bir tercih yapmak için bile mekânsal olarak öne eğilip o kararın içinde bulunuşluğu yaşamalıdır. Ayrıca eserlerin birçoğu kullanıcıyı kısa bir sürede karar vermeye zorlar.

6.2. Sinemanın Oyunlaştırılması

İlk etkileşimli sinema örneği olarak Cowan (2018) 1910’larda, İngiliz Krallığı’ndaki karnavallarda bulunan sinematik atış galerilerini gösterir. Sinema ekranında bulunan hedeflere atış yapan oyuncular etkileşimli bir sinematik deneyimi yaşarlar. Cowan, sinematik atış galerinin en önemli örneği olarak 1912’deki *Life Targets* deneyimini verir. Genellikle İngiliz Krallığı’nın safaride çektiği görüntüler kullanılarak düzenlenen bu deneyimin popülerliği 1910’lardan sonra düşüşe geçmiştir.

Sinema salonlarındaki ilk etkileşimli sinema örneği 1967 yapımı *Kinoautomat: Clovek a jeho dum*’dur. Çek yönetmen Radúz Činčera filmin gösterimini Expo 67’de, Montreal’de gerçekleştirmiştir. Gösterimin dokuz farklı yerinde film durur ve bir moderatör, seyircilerden iki farklı seçenek arasından bir sonraki sahneyi seçmelerini ister. İzleyicilerin oylaması sonucunda en çok oy alan sahne oynatılır. Hikayedeki anlatının dallanması ve seyircilerden bir topluluk oluşturulup iki seçenek verilmesinden oluşan takım oluşturma ve rekabet sinemanın oyunlaştırılmasındaki ilk örneklerini vermektedir.

Filmdeki her iki seçenek en sonunda birleşip tek bir sona varmaktadır. Buradaki amaç sahnelerin katlanarak çoğalmasını önlemektir. Film, sinema salonlarındaki gösteriminden yıllar sonra iki farklı kanaldan aynı anda iki farklı tercih şeklinde yayınlanmıştır. İzleyici her tercihte kanal değiştirme özgürlüğüne sahip olup hikâyeyi en baştan yazabilir konuma gelmiştir. Fakat Çinçera televizyondaki gösterimin hata olduğunu savunmuştur çünkü izleyici her iki kanalda da ne seçer seçsin aynı sona ulaştığını fark edince aldatılmış hissetmiştir.

Kinoautomat’taki seçimler şu şekildedir:

- Bay Novak, karısı eve varmadan hemen önce, apartmanının dışında kalmış ve üstü sadece havlu ile örtülü kadını içeri almalı mı, almamalı mı?

- Bay Novak, trafik polisinin arabayı çekmesi uyarısına uymalı mı, uymamalı mı?

- Bay Novak, önünde kiracı olmasına rağmen apartmandan içeri girmeli mi, girmemeli mi?

Koenitz (2015), Brenda Laurel’ın ilk kez 1991’de, elektronik medyada etkileşimli ve anlatımlı ortam olarak dijital bilgisayarların etkileyici potansiyeli diye tanımladığına vurgu yapmıştır. 1991’de dijital sıfatıyla anılan bilgisayarlarda günümüzde dijital sıfatı atılmıştır ve sadece bilgisayar denmektedir. Elektronik ortama taşınan sinema için de bilgisayarların kullanıldığı görülmektedir. Kamera hareketlerini yapan kollar, kurguda kullanılan yazılımların hepsi bir bilgisayar işlemine bağlı bir araç ile yapılmaktadır. Etkileşimli ve anlatımlı ortam olarak bilgisayarların sinema üretimindeki güncel en önemli araçlardan birisi olarak görülebilir.

Huizinga (2020) *homo ludens* insanın en ayırıcı özelliğinin oyun oynaması olarak tanımlamaktadır. Oyunun her yerde var olduğunu söyleyen Huizinga, dilde de oyunun varlığının sürdüğünü söylemektedir. İngilizce’deki “play” kelimesine değinir ve “to play music” tabirine gelir (s. 219) Bir diğer örnek olarak tiyatro oyunlarına “play” denmesinden de bahseder. Müziğin de tiyatronun da bir oyun olduğunu belirtir. Buradan yola çıkarak “to play the video” veya “to play the movie” tabirlerinin de yaygın bir şekilde kullanıldığına dikkat çekilmelidir. Türkçede bakılacak olursa “filmi oynatmak” veya “videoyu oynatmak” şeklinde söylenebilir. Buradan anlaşılmaktadır ki her iki dilde de sinema ve oyun dilde yakinen var olmaktadır. Huizinga’nın oyun tanımlarına göre sinema ve video da birer oyundur.

Sinemadaki anlatının oyunlaşması için klasik anlatıdan farklı bir yapıya geçmesi gerekmektedir. Koenitz (2015) şiir tekniğinin antik Yunan tragedyasını anlamak için

mükemmel bir araç olduğunu fakat Aristoteles'in anlamaya çalıştığı dünyada bilgisayar kullanımlı hesaplama veya pratik olarak limitsiz hafıza olanakları bulunmadığını söylemektedir (s. 96). Klasik anlatı, dijital yöntemler hakkında neredeyse hiçbir şey bilmemektedir.

6.3. Sinema İzleyicisinin Alışkanlığının Oyunlaştırılması

Oyunlaştırmadan söz ederken Kurt (2018) ve Deterding'in (2011a) oyun tanımlamalarında, sinemanın oyunlaştırıp oyunlaştıramayacağı konusuna değinilmiştir. Bir şeyin oyunlaştırılabilmesi için eğlence dışı olması gereklidir. Bu yüzden sinema oyunlaştıramaz çünkü sinema zaten oyundur. Fakat sinemanın oyunlaştırılması farklı şekillerde olabilir. McLuhan (1962) teknolojinin gelişiminin, toplumun ve bireyin nasıl düşündüğünü, nasıl davrandığını veya nasıl hissettiğini belirlemesini teknolojik belirlenimcilik olarak tanımlar. Teknolojinin birikimli olarak gelişmesinin etkisi de sinemada gözlemlenebilir.

Sinema, analog film teknolojisiyle başlayan serüveninde, teknolojik gelişmelerin etkisiyle dijitalleşmeye evrilmiş ve bu dönüşüm sürecini başarıyla gerçekleştiren bir medya ve sanat biçimi olarak ön plana çıkmıştır. Artık filmler telefonlarla bile çekilip telefonlarla kurgulanıp yine telefonlarda izlenebilir hale gelmiştir. Bu dijitalleşmenin getirdiği artılardan birisi de diğer dijital uygulamalar gibi sinemanın da oyunlaştırılabilirliğinin oluşmasıdır.

Özellikle sinema izlemenin oyunlaştırılması dikkat çekici bir noktaya gelmiştir. İnternetin hayatımıza girişi ile *IMDB* isimli film yorum ve puanlama sitesi ortaya çıkmıştır. Her izleyiciye açık olan *IMDB*, 1-10 yıldız arasında puanlanıp, yorum yapıp, yapılan yorumları da beğenebilirsiniz. Bunun dışında izleme listesi oluşturabilir, diğer kullanıcıların listelerine de bakabilirsiniz. Popülerite istatistiği sayesinde son zamanlarda en çok konuşulan filmleri de gözlemleyebilirsiniz. *IMDB*, hem sinema üreticisi hem de izleyicisi için oyunlaştırılmış bir sinema platformuna da dönüşmüştür. Puanlama sayesinde rekabeti, yorumlar sayesinde iş birliğini ve diğer listelerden bulabileceğiniz filmler veya oyuncularla keşfi destekler konumdadır. Aynı şekilde *Letterboxd* isimli sinema sitesi de benzer bir listeyi oluşturur. Bu da göstermektedir ki sinema sektörü de oyunlaştırmayı bir şekilde kendi bünyesine entegre etmeye başlamıştır.

Sinema platformları yerine biraz daha derine inersek sinemanın kendisinde nasıl bir oyunlaştırma görürüz? Klasik sinema yapısı çok dar bir etkileşime sahiptir. Şentürk

(2019)'e göre 1903 yapımı Edwin S. Porter filmi *Büyük Tren Soygunu*, sinemanın ilk dönemlerinden birine ışık tutan önemli bir yapıttır. Film, seyirciyi şaşırtmak amacıyla bir oyuncunun kameraya dönerek seyircinin üzerine ateş ediyor gibi davranmasını içeren bir etkileşim denemesi olarak öne çıkar. Film izleyiciye etki eder fakat izleyici filme herhangi bir geri bildirimde bulunamaz.

Günümüz sinemasında ise durum tamamen değişmiştir. İnteraktif sinema hayatlarımıza girmeye başlamıştır. Film izleyiciye etki ederken izleyici de aynı anda geri bildirimini filme bildirebilir. Bunun örneklerine ileride değinilecektir. Diğer yönlerinden sinemadaki oyunlaştırmaya bakıldığında etkileşimli sinemanın izleyiciyi üst anlatıda bir oyuna koyduğunu görebiliriz. *Tales from the Borderlands* (2014) oyunu örneğine baktığımızda her bölüm sonunda seçimlerin istatistiklerini görürüz. Bölüm sonu ekranında kullanıcının yaptığı seçimin diğer kullanıcıların seçimlerine olan oranları belirtilir. İnternette çekilen veriler her saniye güncellenir. Ayrıca her farklı seçimde farklı rozetler açılır. Rozetler ve aşamalar oyun mekaniklerini oluştururken, istatistiklerin getirdiği topluluk ve bölümlerden oluşan ilerleme oyun dinamiklerini oluşturmaktadır.

Görsel 6.3.1.

Tales from the Borderlands (2014) 1. Bölüm İstatistikleri



Yukarıdaki ekran görüntüsü *Borderlands* oyun serisine ait *Tales from the Borderlands* oyunudur. *Telltale* isimli oyun şirketi seçimlerin öneminin oldukça vurgulandığı yapıtlara imza atmıştır ve *Tales from the Borderlands* de bunlardan birisidir. Yukarıdaki görüntü, 1. bölümün sonunda yer alan istatistik ekranından alınmıştır. Oyuncu, Fiona ve Rhys adında iki ana karakter adına seçimler yapmaktadır. Karakterlerin başlıklarının altında da

kritik seçimlere yer verilmektedir. Yüzde oranları ise çevrimiçi olarak diğer oyuncularla sizin seçimlerinizi oranlayarak çıkarılan verileri göstermektedir. Anlatıyı bölümlere bölmek, çevrimiçi olarak oyuncuyu pasif bir şekilde bir topluluğa sokmak, *Steam* içinde her bölüm sonunda oyuncuya rozetler vermek, hikâyenin ilerlemesi ve bir başarı hissinin oyuncuya verilmesi, *Steam* takas kartlarının oyunculara verilmesi *Tales from the Borderlands*'in de oyunlaştırıldığını göstermektedir.



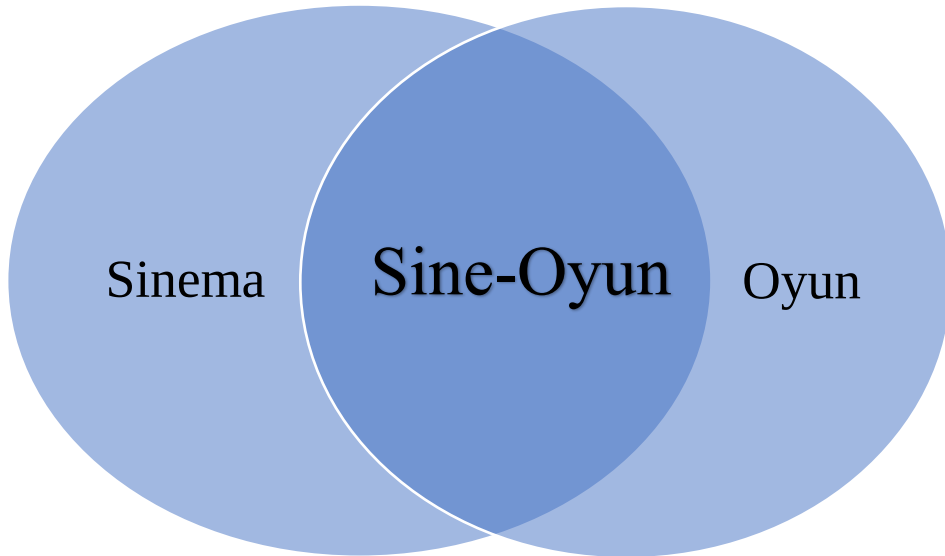
7. YENİ BİR KAVRAM OLARAK SİNE-OYUN

Sinema oyunlaştırıldığında sinema artık sinema olmaktan çıkmakta mıdır? Ya da video oyunların ara sahneleri fazlaca kullanımları video oyunlarını oyun olmaktan çıkarmakta mıdır? Tam ortada var olan ve bazen etkileşimli sinema adı altındaki eserlerin istenileni tam karşılamadığı aşikardır çünkü o eserler sadece sinema değil aynı zamanda oyundur da. Bu arada kalmışlığın yeni bir isme ihtiyacı vardır. Bu ihtiyacı karşılamak adına *sine-oyun* kavramı ortaya atılmıştır. Hem sinemayı hem oyunu içinde barındıran bu kavram video oyunlarının sinemalaşmasını ve sinemanın oyunlaşmasını kabul eder ve ikisini içinde bulundurur.

Sinema ile video oyunları arasında yer alan, adı daha koyulmamış kavram muğlak bir konumda kalmaktadır. Bu muğlaklığı etkileşimli sinema diyerek bir yere koymaya çalışan araştırmacılar olmakla birlikte etkileşimli sinema kavramının yetersiz olduğu ve bahsedilen ortamın sadece sinema alt dalı olarak düşünülmesi yanlıştır. Bu eksiklik dahilinde yeni bir kavram ortaya atılması araştırmalar ve araştırmacılar için yeni bir kapı aralayacaktır.

Şekil 7.1.

Sinema, Oyun ve Sine-Oyun İlişkisi



Sine-oyun etkileşimli bir medyadır. Etkileşimli medyalar etkileşimli tasarımlardan ortaya çıkarlar. Etkileşimli tasarımı tanımlayan Don Norman, *Design of Everyday Things*

(2013): “Etkileşimli tasarım: Odak, insanların teknoloji ile nasıl etkileşime girdiğidir. Amaç, insanların neler yapabileceğini, neler olup bittiğini ve neyin meydana geldiğini anlamalarını arttırmaktadır. Etkileşim tasarımı, olumlu, keyifli, bir deneyim sağlamak için psikoloji, tasarım, sanat ve duygu ilkelerini temel alır.” Bahsedilen etkileşimli tasarıma sahip sinema eserleri sine-oyun olurlar.

Ne sinema ne de oyun olacak bu kavram iki türü de anlamında barındırdığı için iki kelimeden de faydalanmak zorundadır. Ayrıca video oyunlarının içinde yer alan sinematik kesitlerle de karıştırılmaması önem taşımaktadır. Bu kriterler göz önüne alındığında *sine-oyun* kavramının literatürde verimli bir yer kaplayacağı öngörülmektedir. *Cine-game* yerine *cine-play* kavramının kullanılması ise *play* kelimesinin kabaca *paidea*’ya karşılık gelmesinden kaynaklanmaktadır. Çavuş’a göre (2010), “...interaktif film modeli her türde anlatılar için uygundur. Birincisi, ana epizotlar ile birlikte beliren alternatif epizotlar arasında seçim yapılırken, hedef yönelimli yapılarda olduğu gibi neden-sonuç ilişkileri dikkate alınmamaktadır.” Çavuş, interaktif filmlerin, yani sine-oyunun neden sonuçtan ve hedeften uzak olduğunu savunmaktadır. Kazanma hedefinin (*ludus*) olmadığı yerde *paidea* kendini gösterir.

Tez araştırmaları ve literatür taramaları göz önüne alındığında bir ortamın sine-oyun olması için öngörülen kriterler aşağıdaki gibidir:

- Ortam sistematik işlemelidir.
- Etkileşimli ortam olmalıdır.
- Hareketli görseller bulunmalıdır.
- Doğrusal olmak zorunda değildir.
- Öne eğilimli ortam olmak zorundadır fakat etkileşim/ortamın süresi yarısından fazla olmamalıdır.
- İzleyici değil kullanıcı vardır.

Bu kriterler dahilinde analizi yapılacak eserler sine-oyun kategorisinde değerlendirilip, eserlere sine-oyun diye hitap edilecektir.

7.1. Sine-Oyun Üretimi

Sine-oyunun üretimine dair internet ortamında İngilizce ve Türkçe kaynaklar taranmıştır fakat istenilen bilgileri sağlayan bir metne rastlanamamıştır. Bundan dolayı *Black Mirror: Bandersnatch*’in yapım sürecinin anlatıldığı *Blown Away by Black Mirror: Bandersnatch? Wait Until You See How They Pulled It Off* (Roschke, 2019) makalesinden

yola çıkılarak sine-oyun üretimi ele alınmaktadır. Sine-oyun üretimi en nihayetinde bir sinema ve oyun üretiminin birleşimi olduğu için karma bir üretim süreci izlenmektedir. Yapım öncesi aşamasına bakıldığında en önemli noktalar senaryo, oyuncular, kamera ve kullanılacak motordur²⁷. Senaryonun doğrusal olmaması ve dallanan hikâyeyi içermesi sine-oyunun özlerinden biridir. Senarist her bir seçim için dallanan başka seçimler üretip hikâyenin süresine göre birden fazla son üretmelidir. Bu yaratıcı süreç oldukça zordur. Bu yüzden seçimler ne kadar artarsa hikâyenin süresi o kadar kısalır. *Black Mirror: Bandersnatch*'in (2018) bir finaline ulaşmak için ortalama 90 dakika gereklidir fakat *eko*'da bulunan diğer sine-oyunlara bakıldığında bir finale ulaşmak için 10 dakika gereklidir. Sine-Oyunun sadece tercih butonlarından mı oluşacağı yoksa başka etkileşimlerin de dâhil mi olacağı soruları cevaplanmalıdır. Bu etkileşimler bir butona tıklama, ekranı sağa kaydırma veya fareyi ekranın etrafında tur attırma olabilir. Bu kararları senarist ve yönetmen en başında vermek zorundadır. Ayrıca oyuncuların kimler olacağı, hangi kameraları, lensleri, ışıkları kullanacağına görüntü yönetmeni, yönetmen ve yönetmen asistanları karar vermelidirler.

Yapım aşamasına gelindiğinde ise aynı zaman ve üretim zorluğu devam etmektedir. *Bandersnatch*'in üretimi herhangi bir *Black Mirror* bölümüne kıyasla iki katı sürmüştür. Çekimler toplamda 35 gün aralıksız devam etmiştir. Çekim süresi arttıkça bütçe de aynı oranla artmaktadır. Bu sebeple sine-oyunun üretimi hem daha uzun hem daha büyük bütçeli olmaktadır.

Yapım sonrası sürece gelindiğinde ise bir kurgu işine ihtiyaç olmaktadır. Birden fazla açının birleştirilmesi ve renk, gölge ayarlarının yapılması her filmde olduğu gibi sine-oyunda da estetik bir önem arz eder. Oyundaki kodlama ve sahnelerin dallanan anlatıya göre birleştirilmesi de bir çeşit kurgu işidir. Buradaki kurgu ise oyundaki kurguya benzemektedir. Her şey birleştikten ve ürün son haline geldikten sonra dijital platformlarda yer alacak olan sine-oyun ya *Netflix* ve *Amazon Prime* gibi video oynatıcı platformlarda ya da *Steam* ve *Playstation Store* gibi oyun platformlarında yer almak için hazır hale gelir. Bu platformlarda nihai kullanıcı sine-oyunu indirerek veya yayın akışıyla oynayabilir.

²⁷Burada kullanılan motor bir oyun motoru veya etkileşimli uygulama motoru olabilir. Unity, Unreal Engine gibi motorlar veya *eko* ve *Twine* gibi üretim platformları ve bunlara bağlı yazılımlar motorlara dahildir.

8. YÖNTEM

8.1. Araştırma Modeli

Bu tezde analiz yapmak için gereken üç temel analiz yöntemi bulunmaktadır. Film, ludoloji ve anlatı bilimi analiz yöntemleri, ele alınan örneklerin detaylı bir şekilde incelenmesine yardımcı olmaktadır. Film analiz yöntemi, sine-oyunların sinema bağlamındaki kavramlarını, ludolojik analiz yöntemi, bu filmlerin oyunla olan bağlantılarını ve son olarak anlatı bilimi analiz yöntemi, bu filmlerin anlatısının sinema ve video oyunu bağlamında karşılaştırmalarının yapılmasını sağlamaktadır.

Film analizi, eserin görsel ve işitsel olarak incelenmesidir. Kamera hareketleri, ışık, müzik, karakterlerin hareketleri sinema analizi bağlamında incelenmektedir. Ludolojik analiz, başta video oyunları olmak üzere etkileşimli medyaların sistem, mekanik ve estetik olarak çözümlenmesidir. Oyun mekanikleri, her oyunda farklılık gösteren ve oyuncunun etkileşime girdiği temel unsurlardır; can kazanma, zıplama veya eğilme gibi eylemler bu mekaniklere örnek olarak verilebilir. Mekaniklerin bir araya gelerek oluşturduğu daha geniş yapılar ise oyun sistemlerini meydana getirir; örneğin, can kazanma ve kaybetme dinamikleri ile düşmanlarla savaş sırasında gerçekleştirilen hareketler bir oyun sistemi olarak değerlendirilebilir. Oyun mekanikleri ve sistemleri, birlikte ele alındığında ludolojik analizin temel bileşenlerini oluşturur. Anlatı bilimi analizi ise içerisinde herhangi bir şekilde bir anlatım olan metnin incelenmesidir. Tiyatro, film, kitap, video oyunu gibi yazılı olmayan anlatıların hepsini içinde barındırır. Metnin nasıl ve kime anlatıldığı gibi soruları cevaplamaya çalışır.

Thompson (1988), filmlerin algı, estetik, montaj veya göstergebilim bakımından ziyade teknik ve biçimsel olarak analiz edilmesi gerektiğini düşünür. Bahsedilen analiz türüne neoformalist film analizi diyen Thompson, normların filmleri oluşturmada yeterli olduklarının ama asıl önemli olanın normların bilinçli ihlali olduğunu altını çizmektedir. Sine-oyunlar da yeni bir biçim ve teknik olarak normların dışına çıkarak bilinçli ihlaller yapmaktadır.

Aarseth (1997) ve Juul (1999) gibi ludoloji düşünürlerinin on yılı aşkındır tartıştığı “Oyun ile hikâye ayrı mı, beraber mi analiz edilmelidir?” sorusu günümüzde son bulmuştur. Frasca (1999) gibi düşünürler ludoloji ve anlatı biliminin ayrı ayrı değil de beraber analiz edilmesini savunmuştur. *Ludonarratoloji* terimi, yapımları incelenirken hem ludolojik hem de metinsel olarak incelenmesi anlamına gelmektedir. *Ludo*, oyun kelimesini

karşılarken *narrato* anlatıyı karşılamaktadır. -*Logy* eki de bilimi anlamına gelir. Bu tezde de analizi yapılan örnekler ludonarratolojik açıdan incelenmektedir.

Tezin eser seçkisi sine-oyunlardan yapılmıştır. Hem sinematik hem de senaryo olarak seyirciyi beslemelerinin önem taşımasına ve bir diğer yönden, eserlerin oyun gibi oynanabilir olmalarına ve anlatılarının doğrusal olmamasına dikkat edilmiştir. Eserlerin, analizleri yapılmadan önce baştan sona oynanması ve eserdeki bir anlatı yolunun bir saatten fazla sürmemesi seçkiyi doğrudan etkilemiştir. Eserlerin dijital olarak internet ortamından ve Türkiye'nin her yerinden ulaşılabilir olmasına önem verilmiştir.

Bu tez çalışmasında sinemanın değişerek video oyunlarına daha çok benzemesi sorununa ilişkin, sinema bağlamından ziyade ludoloji ve video oyunları üstüne yapılan çalışmalar başta olmak üzere sinema anlatılarına ilişkin yapılan çalışmalardan yararlanılmaktadır. Yazarların ve araştırmacıların ve endüstride var olan şirketlerin kaynaklarından derlenen bir alan yazını oluşturularak; Türkiye'de daha önce irdelenmemiş bir alana ilişkin alan yazını oluşturmak bu çalışmanın önemli noktalarından biridir. Bunun nedeni ise sinema ve oyun ilişkisini sadece sinema gibi zaten üstüne birçok şey konuşulmuş tek bir konu bağlamında ele almaktan kaçınmaktır. Dolayısıyla yöntemin çerçevesini ludoloji ve video oyunlarına ilişkin yaklaşımlar oluşturmaktadır.

Analiz için seçilen sine-oyunlar; anlatı bilimi, ludoloji ve biçimsel açıdan incelenmiştir. Sine-oyunlar anlatı bilimi açısından incelendiğinde anlatı şemaları yaratılmıştır. Her sine-oyunun anlatı yapısı, bu anlatıların oluşturduğu sistem açıkça belirtilmiştir. Ayrıca sine-oyunlardaki mekanik ve dinamikler teker teker analiz edilmiştir ve anlatı ile olan ilişkisine dair çıkarımlar ve tablolar yaratılmıştır. *Ludonarratoloji* kuramı açısından oyunun ve anlatının ilişkileri, neoformalist kuram açısından sistemsel ve biçimsel olarak sine-oyunun sinema ve oyuna olarak benzerlikleri ve sine-oyunun oyuncuyla kurduğu iletişim açısından Ince (2006) ve Jahn (2021)'in anlatı bilimi üstüne düşünceleri tezde önemslenmiştir.

8.2. Sınırlılıklar

Analiz edilen yapımlar, etkileşimli özellikleri ve erişilebilirlikleri nedeniyle dijital ortamdan seçilmiştir. Çalışmada ele alınan varsayımların kapsamlı bir şekilde incelenmesini sağlamak amacıyla, farklı türleri temsil eden toplam altı örnek yapımlar belirlenmiştir. Bu yapımların, varsayımların açıklanmasında netlik ve derinlik sağlaması için tür çeşitliliğine özellikle dikkat edilmiştir.

Örnek alınan yapımların 2014 ve 2024 yılları arasındaki zaman aralığına uymasına ve yapımlara güncel olarak dijital platformlardan Türkiye sınırları içerisindeki internet sağlayıcıları ile ulaşılabilir olmasına önem verilmiştir.

8.3. Örneklem

Araştırmada ele alınan örnekler, tezin muğlak çizgisinin iki tarafına da ışık tutacak biçimde seçilmiştir. İkilemin sinema ve oyun tarafından toplamda 6 adet örnek seçilmiştir. Örnekler, kendilerini yayımlandıkları platformlar ve kendilerine atfettikleri sıfatlar çerçevesinde oyun ya da sinema kategorilerine koyulmuştur.

İlk iki yapım, kendini etkileşimli video platformu olarak tanımlayan bir yerde konumlanmakta ve kısa film olarak tanımlanmaktadır. *Possibilia* (Kwan & Scheinert, 2014) ve *Cool* (Alex J. Mann, 2017) isimli yapımlara *direct.eko.com* sitesi üzerinden ulaşılmıştır. Siteye giriş ücretsiz olup videoları izlerken de bir şey talep edilmemektedir. Site, uzun zamandır güncellenmemektedir. Bu yüzden bazı yapımlara ulaşım sınırlıdır veya hiç yoktur. *Possibilia* ve *Cool*'a erişim sağlanmıştır. İki yapım seçilirken yapımın üretim kalitesi, kullanışlı bir UI²⁸/UX²⁹ tasarımına sahip olması ve dallanan anlatı yapısını barındırması gözetilmiştir. Ayrıca sitede yer alan bazı yapımlar mini dizi gibi birkaç bölümden oluşmakta olduğu için tek parçalı yapımlara odaklanılmıştır.

Diğer iki yapım, herkes tarafından kullanılan, ücretsiz, video tabanlı sosyal medya platformunda bulunmaktadır ve video olarak tanımlanmaktadır. *A Heist with Markiplier* (Mark Fischbach, 2019) ve *In Space with Markiplier* (Mark Fischbach & Philip Roy, 2022) isimli yapımlara *YouTube* sitesi üzerinden ulaşılmıştır. Siteye giriş ücretsizdir ve reklamlar haricinde izleyicilerden bir şey talep edilmemektedir. Site aslında bir video yükleme ve izleme platformudur fakat içindeki sistemsel kodlama sayesinde bir videodan diğerine bağlantılar ile geçilebilmektedir. Dallanan anlatıya sahip birden fazla yapıma ulaşılmıştır. Bazılarında sadece ses ve resim veya görseller kullanıldığı için sinema veya video özelliğini taşıyamamasından ötürü daha iyi kıyaslama yapmak adına elenmişlerdir. *A Heist with Markiplier* ve *In Space with Markiplier* yapımlarında kaliteli ve anlaşılabilir metinsel ve görsel bir dil kullanılmasına, bağlantıların doğru ve anlaşılabilir olmasına ve dallanan anlatı yapısının niteliğine dikkat edilmiştir.

²⁸Kullanıcı arayüzü. Video oyunu gibi etkileşimli medyaların görselleştirilmesi.

²⁹Kullanıcı deneyimi. Kullanıcı arayüzünü kullanan kullanıcıların yaşadıkları duygusal ve bilişsel değişim.

Son iki yapım ise bir video oyun platformunda bulunmaktadır ve oyun olarak etiketlenmişlerdir. *Bloodshore* (Mike Dunkin, 2021) ve *Night Book* (Alex Lightman, 2021) isimli yapımlar uygulama olarak üretildikleri için bilgisayar, telefon, tablet veya oyun konsollarından ulaşılabilir durumdadırlar. Analiz için uygulamaya telefondan erişim tercih edilmiştir. İki uygulama da iPhone 12 mini tipi telefonun *iOS* işletim sisteminde bulunan App Store market yeri aracılığıyla indirilmiştir. *Bloodshore* 3,98GB, *Night Book* ise 2,11GB boyutundadır. *Bloodshore*'un ilk 10-15 dakikasını oynamak ücretsizken bütün deneyime sahip olmak için 249,99₺ ödenmiştir. *Night Book* için de aynı şekilde, ilk 10-15 dakikasını oynamak için bir ücret talep edilmemektedir fakat bütün oyunu oynamak 99,99₺ ödenmiştir. İki örnek yapım seçilirken dallanan anlatıya sahip olmaları, bir platformda olmamaları, uygulama olarak sunulmaları ve belirli bir kalitenin üzerinde hikâye, tasarım ve kodlamaya sahip olmaları dikkate alınmıştır. Bunlara ek olarak, yapımlar seçilirken *Metacritic*³⁰, *HowLongToBeat*³¹, *App Store*³² ve *Steam*³³ sitelerindeki yorumlara ve bilgilere başvurulmuştur.

Seçilen örneklerden hepsi etkileşimli anlatıya sahip yapımlar olmasına rağmen kendilerini farklı şekillerde tanımlamaktadırlar. Bu farklılığın tez içinde yararlı bir yelpaze oluşturacağı düşünüldüğü için bu yapımlar tercih edilmiştir.

8.4. Etik Bildirim

Etik bildirim Anket, mülakat, odak grup çalışması, gözlem, deney, görüşme teknikleri kullanılarak katılımcılardan veri toplanmasını gerektiren nitel ya da nicel yaklaşımlarla yürütülen her türlü araştırmalar, insan ve hayvanların (materyal/veriler dahil) deneysel ya da diğer bilimsel amaçlarla kullanılması, insanlar üzerinde yapılan klinik araştırmalar, hayvanlar üzerinde yapılan araştırmalar, kişisel verilerin korunması kanunu gereğince retrospektif çalışmalar için Etik Kurul Onay Belgesi gerekmektedir. Bu tez çalışmasının Etik Kurul Onay Belgesi Gerektirmeyen çalışmalar arasında yer aldığını beyan ederim.

³⁰Metacritic. Erişim 14.11.2024. <https://www.metacritic.com/>

³¹HowLongToBeat. Erişim 14.11.2024. <https://howlongtobeat.com/>

³²App Store. Erişim 14.11.2024. <https://www.apple.com/tr/app-store/>

³³Steam. Erişim 14.11.2024. <https://store.steampowered.com/>

9. BULGULAR VE YORUM

9.1. Kendini Kısa Etkileşimli Film Olarak Tanımlayan Yapımlar

Possibilia (2014) ve *Cool* (2017), kendini kısa etkileşimli film olarak tanımlayan yapımlar arasındadır. İki yapıma da aynı internet platformundan ulaşılmıştır.

9.1.1. *Possibilia* analizi

Possibilia, Daniel Kwan ve Daniel Scheinert'in yönettiği 2014 yapımı bir sine-oyundur. Yapımda Pollie karakterini Zoe Jarman ve Rick karakterini Alex Karpovsky canlandırmaktadır. Süresi yaklaşık 8 dakika olarak gösterilmektedir.

Yapım şirketleri arasında *Prettybird*, *eko* ve *XBOX Entertainment Studios* bulunmaktadır. *Prettybird* bir reklam ajansı, *eko* yapımın bulunduğu platformun sağlayıcısı ve *XBOX Entertainment Studios* ise bir *Microsoft* altında yer alan *XBOX* oyun yapım şirketinin etkileşimli anlatılara odaklanmış alt kuruluşudur. Jenna Pitcher'in (2014) haberine göre *XBOX Entertainment Studios* 29 Ekim 2014'te feshedilmiştir.

Possibilia, ayrılmanın eşiğindeki bir çifti konu alır. Sine-Oyun başlamadan önce "Çoklu evrende geçen etkileşimli bir aşk hikâyesi... Bu her ne demekse." yazısı çıkar. Sahnede yemek masasında oturan bir çift görülür. Kadın bir açıklama yapmadan hınçla ayağa kalkar ve "Ben gidiyorum!" diyerek hızla kapıya yönelir. Erkek ise kadının nereye gittiğini sorgulayarak kadının peşinden gider. Her şey tam anlamıyla bir sinema filmi gibi ilerler. Kapı eşiğinde konuşmalarına devam ederken erkek "Ya bir saniye beklesen?" diye bir soru sorar. Tam o noktada anlatıda kırılma yaşanır ve sine-oyun iki ayrı evren potansiyeline geçiş yapar. Yapım artık bir film olmaktan çıkmıştır.

Görsel 9.1.1.1.

Possibilia (2014) Çoklu Evrene Geçiş



Görsel 9.1.1.1’de de görüleceği gibi ekrana iki farklı görüntü gelir. Birisi başlangıçtaki evrende devam etmekteyken diğesinde çift mutfakta konuşmaktadır. Ekranın alt kısmında ise bir navigasyon barı ortaya çıkar. Sine-oyun, anlatının nasıl etkileşimli bir şekilde oynanacağını oyuncuya belirtir. Yazıda “Hareket için oklara tıkla veya klavyedeki ok tuşlarını kullan” oyuncuya aktarılır. Kısacası oyun kuralları belirlenir ve oyuncudan oynaması istenir. Karakterlerin birbiriyle konuşması Jahn’ın (2014) anlatı iletişimi seviyeleri şemasında gösterdiği üzere eylem seviyesindeyken navigasyon barının kullanma talimatları yönetmenden oyuncuya olup kurmaca olmayan iletişime girmektedir. Birkaç saniye önce tam anlamıyla film olan yapım bir oyuna dönüşmeye başlamıştır.

Sine-oyunda, iki hikâye birbirinden bağımsız akmaya devam eder. Ekrandaki çift evren tek evrene dönüşür ve oyuncu onu izlemeye başlar. Artık istediği gibi iki evren arasında geçiş yapabilmektedir. Oyuncu geçiş yaptığında aynı hikâyenin farklı versiyonlarını izlediğini anlar. Diyaloglar her iki evrende de aynıdır fakat karakterlerin üslubu, birbirleriyle etkileşimi, bulundukları yerler, hareketleri; kamera açıları ve hareketleri farklıdır. Birisinde daha agresif olan çift diğesinde daha ılımlıdır. Birisinde evden dışarı çıkarken diğesinde evin içinde hareketlenmeler olur.

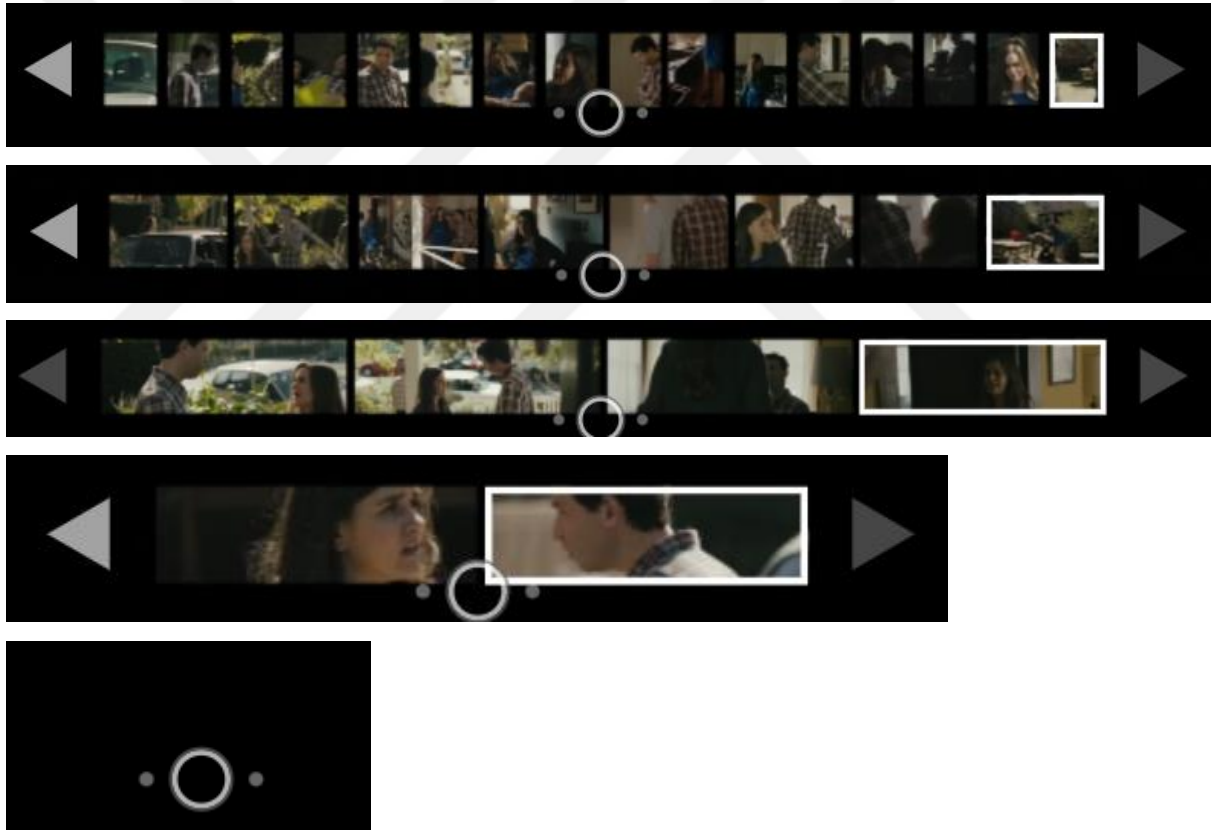
Oyuncu geçiş sistemini anladıktan sonra oyunun etkileşimi daha karmaşılaştırılır ve iki adet olan çoklu evren dördü evrene dönüşür. Oyuncunun takip etmesi gereken anlatı limitlerine ulaşmaktadır. Aynı anda dört anlatıyı takip edip anlamaya çalışmak gerçekten

zordur. İkiye bölündüğü zaman olduğu gibi yine, farklı varyasyonlar aynı diyaloglar içinde görülmektedir.

Hikâye biraz daha ilerledikten sonra her anlatı bir kez daha ikiye bölünür ve toplam sekiz anlatı oyuncunun karşısına çıkar. Artık oyuncu için bütün anlatıları yakalamak tamamen imkânsız hale gelmiştir. Sine-oyun son bir hamle daha yaparak her hikâyeyi bir kere daha ikiye böler ve oyuncunun elinde toplam on altı anlatı kalır. Bu sırada çift hala ilişkileri hakkında konuşmaya devam etmektedir. Arka planda diğer evrendeki çiftlerin de var olduğu görülebilmektedir.

Görsel 9.1.1.2.

Possibilia (2014) Navigasyon Barları



Hikâye, yaklaşık olarak bir dakika boyunca on altı farklı anlatıyı devam ettirdikten sonra çiftin ilişki hakkındaki konuşmasının kapanış kısmına geçildiğinde bir anda sekiz anlatıya düşer. Görüntüde kaos hakimdir çünkü çok fazla diğer evren çifti aynı karede konuşmaktadır. Tartışma sakinleşir, iki taraf da durumu kabullenir ve evrenlerdeki her çift zamanda donar. Bu sırada anlatılar birleşir ve hikâye tekrar tek ekranda iki evrene kadar düşer. Bir karede ve evrende kadın, diğer karede ve evrende ise erkek vardır.

Erkeğin buluşma karesinde onun konuşmaları, kadınınkinden ise kadının konuşmaları dinlenir. Diğer evrenlerdeki klonlarının içinden geçerek ve onları da bünyelerine katarak tek bir evrene doğru gittikleri anlaşılır. En sonunda çift ve evrenler birleşir. En sonda tek bir kare, tek bir çift, tek bir kare ve tek bir son kalır.

Çift en sonunda barışır ve durumu kabullenir. Hikâye bitmeye yakın hissettirirken kadın tartışma başlatacak şekilde kalkar gider ve o zaman oyuncu anlar ki hikâyenin sonu ile başı mükemmel bir şekilde birleşmiş ve döngü haline sokulmuştur.

Döngüyü eklemeyi düşünen yapımcılar on altı tane anlatıyı tek seferde takip etmenin imkânsız olduğunu düşünüp oyuncuyu en başa atarak diğer evrenleri de keşfetmesini istemiştir. Ayrıca zamanda döngüsellik çoklu evrenler gibi temaya da çok uygundur.

Tablo 9.1.1.1.

Possibilia Mekanikler ve Dinamikler Tablosu

Mekanikler		Dinamikler	
Puanlar		Rekabet	
Aşamalar		İş Birliği	
Görevler		Topluluk	
Rozetler		Koleksiyon	
Sıralamalar		Başarım	
Açılabilirler		Sürpriz	
Etkinlik Akışı		İlerleme	
Bildirimler		Keşif	X
Test			
İlerleme			

Bunchball(2010)'un tanımladığı, oyunlaştırmadaki mekanik ve dinamikler açısından *Possibilia* incelendiğinde sine-oyunda bulunan mekaniklerden:

- Puanlar bulunmaz.
- Aşamalar bulunmaz.
- Görevler bulunmaz.
- Rozetler bulunmaz
- Sıralamalar bulunmaz
- Açılabilirler bulunmaz
- Etkinlik Akışı bulunmaz.
- Bildirimler bulunmaz.
- Test bulunmaz.

- İlerleme bulunmaz

Oyunlaştırma dinamiklerinden:

- Rekabet bulunmaz.
- İş Birliği bulunmaz.
- Topluluk bulunmaz.
- Koleksiyon bulunmaz.
- Başarım bulunmaz.
- Sürpriz bulunmaz.
- İlerleme bulunmaz.

• Keşif bulunur çünkü oyuncu birden fazla kez sine-oyunu oynayarak başka anlatıların nasıl işlediğine derinden bakabilir.

Djaouti vd. tarafından yaratılan Şekil 4.1.2. bağlamında incelendiğinde *Possibilia* bir ciddiyet içermemektedir. Yapımın amacı bilgilendirme veya öğretme değildir. Aynı zamanda mod olarak da var olan bir eser değildir. Tamamıyla yaratıcısı tarafından üretilen ve dışarıdan modifiye edilmemiş bir içeriktir. Bu sebeple ciddiyetten uzak olan *Possibilia*, tabloda video oyun altından yer almaktadır.

Jahn (2021) tarafından ortaya atılan Şekil 2.2.1. *Kim, Neyi, Nasıl Anlatır?* şekli kapsamında, sine-oyunun yazarı ve yönetmeni, üçüncü şahıs olarak bir çiftin içinde bulunduğu ayrılığın olay örgüsünü sinema ve oyun yoluyla, farklı anlatıların bakış açısıyla bize anlatmaktadır.

Şekil 9.1.1.1., *Possibilia*'nın birden fazla kez oynanmasıyla oluşturulmuştur. Her farklı anlatının kendine ait bir başlığı veya ismi olmadığı için anlatılar sayılarla adlandırılmışlardır.

Şekil 9.1.1.1.'de Ince (2006)'ın hikâye anlatıları açısından bakıldığında çok simetrik bir anlatı şeması görülmektedir. Tam anlamıyla sine-oyunun yarısına kadar ikiye bölünerek giden anlatı ikinci yarısından sonuna kadar ikiye ikiye birleşerek bir tek olmaktadır. Şemanın ilgi çekici yanlarından birisi tek anlatının hem başlangıç hem de sonda yer almasıdır. Sine-oyun, kullanıcıları bir döngüye sokarak onları ortamdan ayırmadan diğer anlatıları da deneyimlemeyi başarabilecek şekilde kurgulanmıştır.

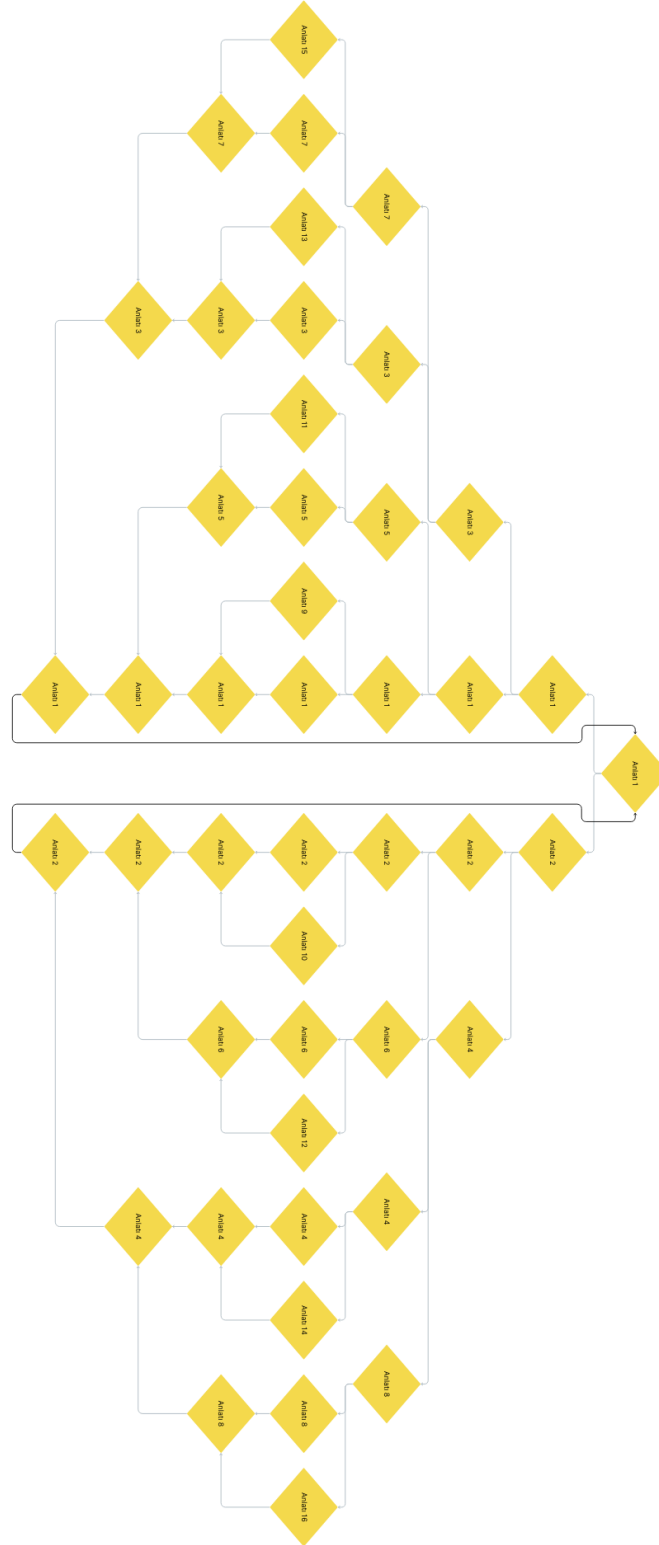
Possibilia, Freytag (1900) piramidine tam oturan bir anlatı oluşturmaktadır. Şekil 9.1.1.1.'de görüldüğü üzere anlatı bir noktadan başlar ve yavaş yavaş büyür ve yükselir. Sonrasında en tepede doruk noktasına ulaşır ve geriye dönüş başlar. Çözüm ve sonuç

kısımında ise olaylar düşer ve azalır. Şekil 9.1.1.1.'de de bu piramide benzer bir görüntü bulunmaktadır. Her şey tek bir anlatıyla başlar ve kaos artarak dallanır. Hikâyenin en heyecanlı noktasında anlatının dallanması en üst seviyededir. Doruk noktasından sonra anlatıdaki dallar birleşir ve tek bir anlatı olarak sonuca ulaşır.



Şekil 9.1.1.1.

*Possibilia Anlatı Şeması*³⁴



³⁴Şemanın dijital hali için bkz. https://www.canva.com/design/DAGKjN_SCSA/52jDnIC9-3bNsVgEktiDLQ/view?utm_content=DAGKjN_SCSA&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=editor

9.1.2. *Cool* analizi

Cool, yönetmenliğini Alex J. Mann'ın, yazarlığını ise Alex J. Mann ve K. Adam Bloom'un yaptığı, 2017 yılında *eko* isimli etkileşimli medya platformu üzerinden çıkan bir sine-oyundur. *Cool* karakterini Tristan Clopet, Kira karakterini Elisabeth Hower ve Dave karakterini Dan J. Johnson canlandırmaktadır.

Bir çift akıllı ev teknolojisini evlerine yükler. Dijital termostat olarak görünen *Cool* isimli yapay zekanın asıl görevi evin ısısını ayarlamak olsa da bilinci olan bir varlıktır. Sine-oyunda *Cool* yerine kararları oyuncu verir. Çift arasındaki aldatma hikayesinde hangi tarafın tutulacağı, çifti terletmek ya da üşütmek veya yedek bataryayı kullanıp kullanmamak oyuncunun muhakemesine bırakılır.

Görsel 9.1.2.1.

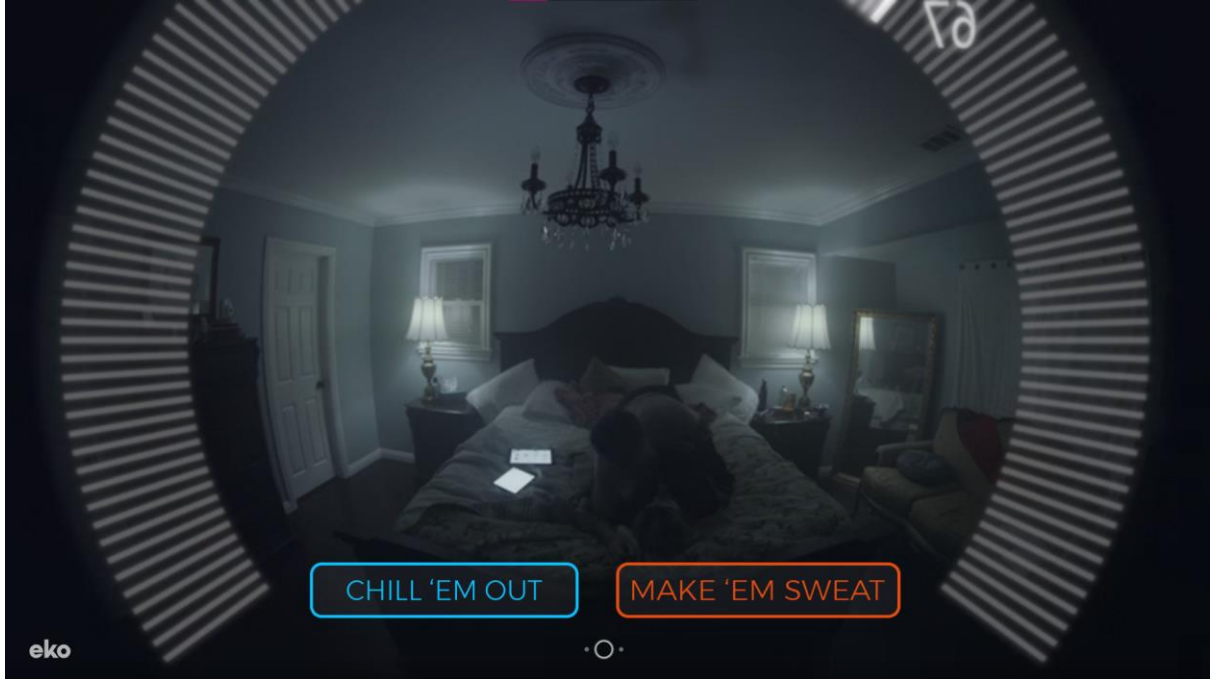
Cool UI Tasarımı



Hikâyede seçenekler arasında ve zaman çizelgesinde ileri veya geri gidilebilmektedir. Bu sayede bütün hikâyeyi en baştan oynamak zorunda kalmadan diğer sonlara ve sonuçlara ulaşılabilir. Seçeneklerin tercihi ve zamanda hareket etme işlemleri için oyuncu öne eğilmek ve aktif bir şekilde etkileşimde bulunmak zorunluluğundadır.

Görsel 9.1.2.2.

Cool Seçimleri



Tek bir anlatıyı bitirmek yaklaşık olarak 3 dakika sürer. Toplamda 3 adet farklı son bulunmaktadır. Oyuncu her seferin A veya B şıkları olmak üzere iki şık arasında tercih yapabilir. Bazı iki farklı seçenek aynı sonuca ulaştırabilir. Bu yüzden yalancı seçeneklerin mevcut olduğu söylenebilir. Sine-oyun toplam on iki adet seçenekten oluşur.

Tablo 9.1.2.1.

Cool Mekanikler ve Dinamikler Tablosu

Mekanikler		Dinamikler	
Puanlar		Rekabet	
Aşamalar		İş Birliği	
Görevler		Topluluk	
Rozetler		Koleksiyon	
Sıralamalar		Başarım	
Açılabilirler	X	Sürpriz	X
Etkinlik Akışı		İlerleme	
Bildirimler		Keşif	X
Test			
İlerleme			

Bunchball'un tanımladığı, oyunlaştırmadaki mekanik ve dinamikler açısından *Cool* incelendiğinde sine-oyunda bulunan mekaniklerden:

- Puanlar bulunmaz.

- Aşamalar bulunmaz.
- Görevler bulunmaz.
- Rozetler bulunmaz
- Sıralamalar bulunmaz
- Açılabilirler bulunur. Buradaki açılabilirler sahneler ve anlatılardır. Farklı seçimler, oyuncularını farklı açılabilir sahnelere ve sonlara götürür.

- Etkinlik Akışı bulunmaz.
- Bildirimler bulunmaz.
- Test bulunmaz.
- İlerleme bulunmaz

Oyunlaştırma dinamiklerinden:

- Rekabet bulunmaz.
- İş Birliği bulunmaz.
- Topluluk bulunmaz.
- Koleksiyon bulunmaz.
- Başarım bulunmaz.
- Sürpriz bulunur çünkü farklı anlatılar farklı deneyimler sunar. Böylece oyuncuda bir sürpriz elementi canlanır.
- İlerleme bulunmaz.

Keşif bulunur çünkü oyuncu, sine-oyunu birden fazla kez oynayarak farklı anlatıların işleyişini derinlemesine inceleyebilir.

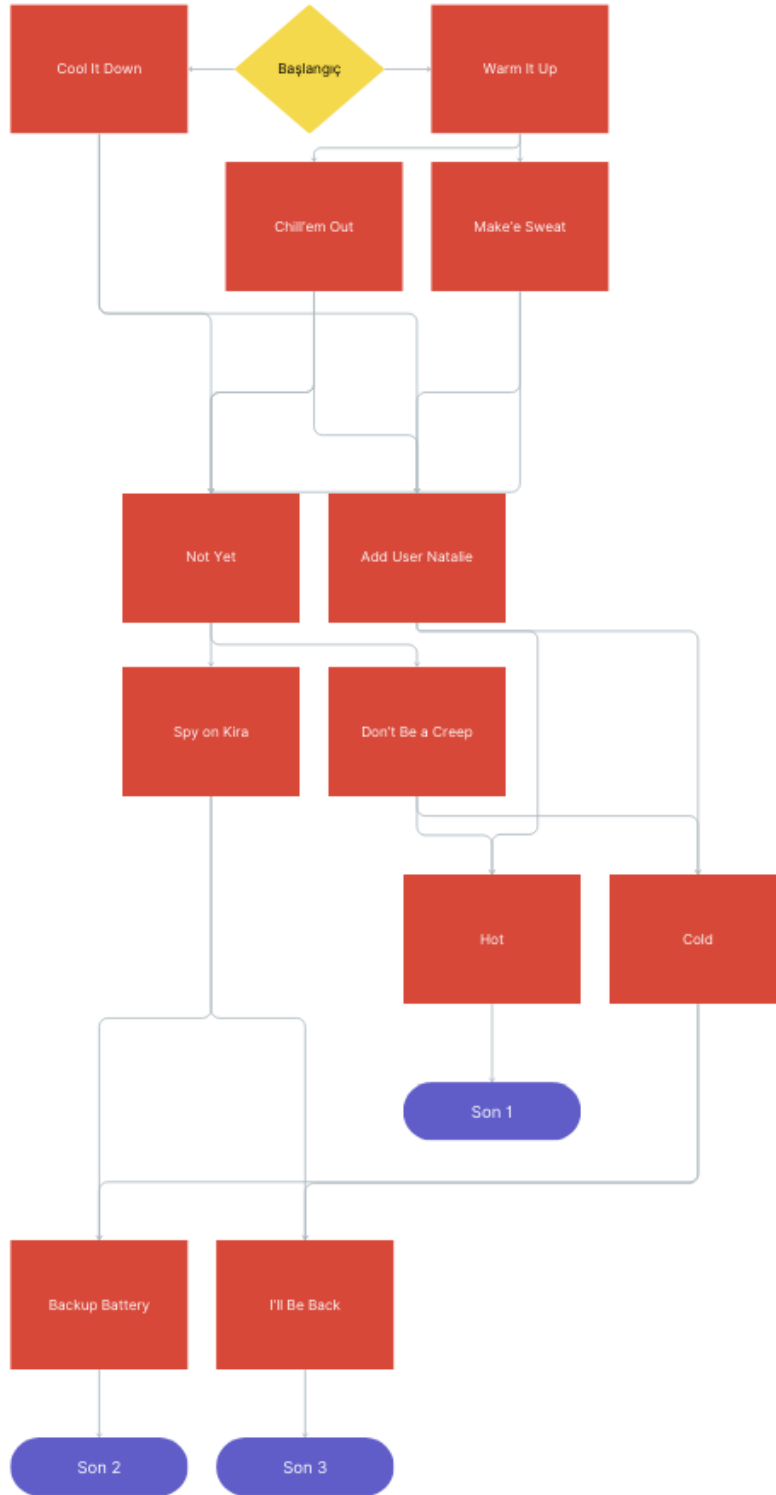
Djaouti vd. (2011) tarafından oluşturulan Şekil 4.1.2'deki *Video Oyun, Ciddi Oyun ve Ciddi Oyunculuk* arasındaki ilişkiler bağlamında incelendiğinde, *Cool* bir ciddiyet barındırmamaktadır. Bu yapının amacı bilgilendirme veya öğretme değildir. Aynı zamanda bir mod olarak varlık gösteren bir eser de değildir. Tamamen yaratıcısı tarafından üretilmiş ve dışarıdan modifiye edilmemiş bir içerik niteliği taşır. Bu nedenle, ciddiyetten uzak yapısıyla *Cool*, şekilde video oyun kategorisi altında konumlanmaktadır. Jahn (2021) tarafından ortaya atılan Şekil 2.2.1. *Kim, Neyi, Nasıl Anlatır?* şeklinde kapsamında; sine-oyunun yazarı ve yönetmeni, birinci şahıs (*Cool* karakteri) olarak bir çiftin ve evlerine yeni satın aldıkları yapay zekâ destekli klimanın içinde bulunduğu ilişkiyi olay örgüsünü sinema ve oyun yoluyla, farklı anlatıların bakış açısıyla bize anlatmaktadır.

Şekil 9.1.2.1., *Cool* sine-oyununun şeması, anlatının yapısı tamamen belirene kadar oynanması sonucu ortaya çıkmıştır. Her anlatı ve sonuç teker teker oynanmıştır. Seçeneklerle anlatıya yön verildiği için butonlarda yer alan yazılar her anlatı seçeneğinin başlığı olarak kullanılmıştır. Anlatıların sonunda bir ibare bulunmadığı için sonlar numaralandırılmıştır. Ince (2006)'nin düşüncelerinden yola çıkarak *Cool* dallanan hikâye anlatısının içine girmektedir.

Freytag'ın piramidi ile karşılaştırıldığında tek bir başlangıç olması dışında göze çarpan eşleşme bulunmamaktadır. Genellikle anlatı yapısını koruyan sine-oyunun bazı seçeneklerinin aynı sona götürdüğü gözlemlenebilir. Bu durum bir kez oynayan kullanıcının gözüne batmayacak olsa da sine-oyunun tekrar oynanabilirliğini azaltmaktadır.

Şekil 9.1.2.1.

*Cool Anlatı Şeması*³⁵



³⁵ Şemanın dijital hali için bkz.

https://www.canva.com/design/DAGKnzha1YM/V1BQ7DPl3QlPjf3LZW07Ow/view?utm_content=DAGKnzha1YM&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=editor

9.2. Sosyal Medyada Sine-Oyun

9.2.1. *A Heist with Markiplier* analizi

A Heist with Markiplier 2019 yılında *YouTube* isimli video odaklı sosyal platformda yayınlamıştır. Yönetmenliğini ve yazarlığını *Markiplier* takma adıyla bilinen Mark Fischbach üstlenmektedir. Rosanna Pansino, Matthew Patrick, Chance Morris ve yine Mark Fischbach oyun kadrosunda yer almaktadır. Yapım, *Rooster Teeth* isimli yapım şirketi tarafından üstlenilmiştir. *Rooster Teeth*, film ve dizilerin yapımcısı olmakla beraber *RWBY* (2016), *Bendy and the Ink Machine* (2017) gibi oyunların da yapımcılığını üstlenmektedir.

YouTube, yüksek aboneye sahip ve popüler amatör video içerik üreticilerinin (Vlog, Let's Play vs.) profesyonel bir ekip ile kaliteli bir yapım üretmesini sağlayan *YouTube Originals* adında bir alt yapım kurmuştur. *YouTube Originals* yapımları, *YouTube Premium* (Eski adıyla *Youtube Red*) tarifesiyle erişilebilir olmaktadır.

Sine-oyun, Markiplier ve asistanının müzede bulunan gizemli kutuyu çalmasıyla başlar. Plan tıklar tıklar işlerken ikili kutuyu ele geçirince alarmlar çalmaya başlar ve kahramanlarımız ilk tercih ayrımlarıyla baş başa kalır. Ya sinsi sinsi kaçacaklardır ya da kurşunları yağdırarak içeri daleceklerdir. Bu iki seçim, potansiyel olarak 31 sona kahramanlarımızı götürmektedir. Bir seçim onları bir hapis haneye atarken bir diğeri onları adaya düşürmektedir. Asistan hep ayakta kalsa da bazen Markiplier yok olup yerine Markiplier'in oynadığı başka karakterler gelir.

Sine-oyun, oyuncuyu, asistanın bakış açısına koyar. Markiplier asistanına (kameraya ve oyuncuya) bakarak diyaloglar kurar. Asistan konuşmaz fakat elleri ve kafasıyla Markiplier'a fikirlerini aktarır. Her ne kadar ikili seçeneklerle baş başa kalsa da son kararı veren her zaman asistan (oyuncu) olmaktadır. Videonun sonunda oyuncu her zaman öne eğilmektedir.

Sine-oyundaki her seçim noktasında iki tercih bulunmaktadır. Seçimler sahte ve değildir ve gerçekten hikâyeye etki etmektedir. Her seçim başka bir *YouTube* videosudur. Yekpare bir video bulunmamaktadır. Seçeneklere, videolara, bağlantılara tıklayarak ulaşılmaktadır. Bağlantılar kurmaca hiper metinlerle aynı prosedüre sahiptirler. Aradaki tek fark kurmaca hiper metinde bağlantılar metin iken sine-oyun bağlantıların görsel ve videonun başlığı olmasıdır.

UI/UX tasarımına bakıldığında *YouTube* arayüzünün aynısı oyuncunun karşısına çıkar. *Possibilia* ya da *Cool* gibi özel arayüzler bulunmamaktadır. Sol üstte videonun ve tercihin

başlığı, sağ üstte bilgi, daha sonra izle ve paylaşma butonları bulunmaktadır. Ekranın orta üst kısmında solda ve sağda iki tercihin bağlantıları ve aşağıda ekranı yatay olarak geçen bir oynatma barı vardır. Sol altta oynatma/duraklatma, videoyu geçme ve ses düzeyinin zaman kodu da yer almaktadır. Son olarak, sağ altta ise otomatik oynatma, altyazı, video kalitesi, oynatma hızı ve tam ekran/tam ekrandan çıkma butonları bulunmaktadır. Bu kadar çok butonun arasında Markiplier'in yüzü kapanmasın diye genellikle hep ortada bırakılmıştır.

Görsel 9.2.1.1.

A Heist with Markiplier Seçim Ekranı



Sadece altıncı sona ulaştıran *İnsanlığın İyiliği İçin* rotası tercih edildiğinde hikâye bilim kurgu türüne döner ve bütün farklı seçeneklerin bulunduğu bir harita oyuncunun karşısına çıkar. Bu harita etkileşimli değildir, sadece görseldir. Yaratılan çoklu evren düzeninin bir yansıması olan bu haritada farklı renklerle gösterilen bilgiler yer almaktadır. Mavi çerçeve ile gösterilen tercihler bir son değildir ve videonun sonunda oyuncunun karşısına bir tercih daha çıkarır. Yeşil çerçeve ile gösterilen tercihler ise karakterin ölmediği ya da yaralanmadığı, daha iyi denebilecek sonları göstermektedir. Son olarak kırmızı çerçeve ile gösterilen tercihler ise karakterin akıbetinin bilinmediği, nispeten kötü sonlar yaşadığı sonları belirtmektedir. Sine-oyun içinde kazanma kaybetme mekaniği olmadığı için bahsedilen renklere denk gelen oyuncuların kazanıp kaybetme ihtimali yoktur. Bu son iyi de olsa kötü de olsa bir sondur.

Tercihler arası oklara bakıldığında ise okların genellikle mavi renkte olduğu görülmektedir. Tek bir rota yeşil oklarla ilerlemektedir. Bu rota ise içinde bulunduğu altıncı sonu gösteren *İnsanlığın İyiliği İçin* rotasının yolunu çizmektedir. Yeşil rota iki şekilde de yorumlanabilir: yönetmenin istediği tek doğru sonun altıncı son olması veya asistanın şu an içinde bulunduğu evreni göstermesi.

Görsel 9.2.1.2.

A Heist with Markiplier Sine-Oyun İçeri Dallanan Anlatısı



Her dallanan anlatının sonuna gelindiğinde siyah arka plan üstüne beyaz yazılarla “Tekrar Dene?” yazısı yazar ve son olduğu belirtilir. En aşağıda ise 31 sondan kaçınıcı sona ulaşıldığını belirten bir yazı yazmaktadır. Hiçbir yerde kazanma veya kaybetme ibareleri yer almamaktadır. Karakter ölse veya altınlarla dolu bir oda bulsa dahi son ekranının yazıları hep aynı kalmaktadır. Bu yüzden sine-oyun *game* yerine *play* kavramını daha iyi karşılamaktadır.

Görsel 9.2.1.3.

A Heist with Markiplier Son Görseli



A Heist with Markiplier'da toplamda otuz tercih noktası bulunmaktadır. Her seçenek üç ve beş dakika arası sürer. Tercihlerin çizdiği rotalara göre sine-oyun ortalama 10 ile 25 dakika arasındadır. En kısa rotada 3, en uzun rotada ise 7 seçim bulunmaktadır. Dallanan anlatıya sahiptir ve hiç kukla seçim bulunmamaktadır.

Tablo 9.2.1.1.

A Heist with Markiplier Mekanikler ve Dinamikler Tablosu

Mekanikler		Dinamikler	
Puanlar		Rekabet	
Aşamalar		İş Birliği	
Görevler		Topluluk	
Rozetler		Koleksiyon	
Sıralamalar		Başarım	
Açılabilirler	X	Sürpriz	X
Etkinlik Akışı		İlerleme	
Bildirimler		Keşif	X
Test			
İlerleme			

Bunchball'un tanımladığı, oyunlaştırmadaki mekanik ve dinamikler açısından *A Heist with Markiplier* incelendiğinde sine-oyunda bulunan mekaniklerden:

- Puanlar bulunmaz.

- Aşamalar bulunmaz.
- Görevler bulunmaz.
- Rozetler bulunmaz
- Sıralamalar bulunmaz
- Açılabilirler bulunur. Birden fazla sonu, açılabilir gibi düşünmek gerekmektedir.

Oyuncu sonları açar.

- Etkinlik Akışı bulunmaz.
- Bildirimler bulunmaz.
- Test bulunmaz.
- İlerleme bulunmaz

Oyunlaştırma dinamiklerinden:

- Rekabet bulunmaz.
- İş Birliği bulunmaz.
- Topluluk bulunmaz.
- Koleksiyon bulunmaz.
- Başarım bulunmaz.
- Sürpriz bulunur. Her farklı son oyuncuya farklı bir sürprizdir.
- İlerleme bulunmaz.

• Keşif bulunur çünkü oyuncu birden fazla kez sine-oyunu oynayarak başka anlatıların nasıl işlediğine derinden bakabilir.

Djaouti vd. tarafından yaratılan Şekil 4.1.2. *Video Oyun, Ciddi Oyun ve Ciddi Oyunculuk arasındaki ilişkiler (Djaouti vd.)* bağlamında incelendiğinde *A Heist with Markiplier* bir ciddiyet içermemektedir. Yapımın amacı bilgilendirme veya öğretme değildir. Aynı zamanda mod olarak da var olan bir eser değildir. Tamamıyla yaratıcısı tarafından üretilen ve dışarıdan modifiye edilmemiş bir içeriktir. Bu sebeple ciddiyetten uzak olan *A Heist with Markiplier*, şekilde video oyun altından yer almaktadır.

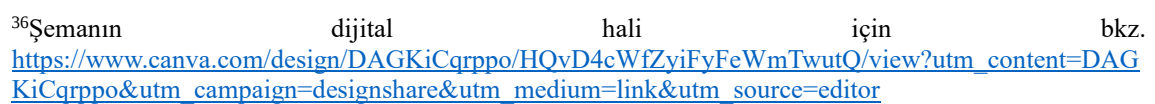
Jahn (2021) tarafından ortaya atılan Şekil 2.2.1. *Kim, Neyi, Nasıl Anlatır?* şekli kapsamında, sine-oyunun yazarı ve yönetmeni, birinci şahıs (Markiplier'ın asistanı) olarak bir hırsız ve asistanının içinde bulunduğu gizemli bir soygun macerasının olay örgüsünü sinema ve oyun yoluyla, farklı anlatıların bakış açısıyla bize anlatmaktadır.

Şekil 9.2.1.1., her sonuca ulaşınca kadar, yani en az otuz bir kez oynanmıştır. Her bir seçimde, şekil eş zamanlı olarak doldurulmuştur. Her seçeneğin kendine ait hem Türkçe hem de İngilizce başlığı bulunduğu için seçeneklere o bölümün ismi verilmiştir. Sonların bir ismi bulunmadığı ve sayı ile belirtildiği için bir şemada da sonlar aynı şekilde sayılar ile belirtilmiştir.

Şemaya bakıldığında çok karmaşık bir yapı görülmektedir. Ince (2006)'nin oluşturduğu düşünceler doğrultusunda bir dallanan hikâye bulunmaktadır. Başlangıç tek olmasına rağmen hikâyenin dallanması olabilecek seçenek olasılıklarını da arttırarak her oyuncunun farklı bir deneyim yaşamasını sağlayabilir hale getirmenin prototipini kurmakta. Başlangıçtan iki seçeneğe dallanan anlatı o iki seçenekten de ikişer kez daha dallanıp ve dört farklı küme oluşturmaktadır. Kümelenendirme işi kişiden kişiye değişse de okuması kolay ve içinde geçtiği anlatısal olarak en yakın dört küme şemayı görselleştirmek için belirlenmiştir.

Şemada bir döngü anlatısı görülmemektedir. Her anlatı bir sona doğru ilerlemektedir. Freytag'ın piramidi anlatının karmaşık yapısından dolayı bu şemada gözlenmesi zor durumdadır. Bazı anlatılar daha kısa, bazıları ise daha uzundur. Bu yüzden, seçeneklere göre giriş-gelişme-sonuç yapısı her anlatıda farklı konumdadır. Bu şema üzerinde yapılacak tam anlamıyla Freytag'ın piramidi çalışması için her bir seçeneğin teker teker analiz edilmesi gerekmektedir. Görmesi en kolay noktalar başlangıç ve sonlardır.

*A Heist with Markiplier Dallanan Anlatı Şemasi*³⁶



9.2.2. *In Space with Markiplier* analizi

In Space with Markiplier 2022 yılında *YouTube* platformunda çıkış yapmış bir sine-oyundur. *A Heist with Markiplier* sine-oyunun başarısından sonra farklı bir düzenlemede, farklı bir hikâye ve olay örgüsüyle yapılan *In Space with Markiplier*'ın yönetmenliğini Mark Fischbach tekrardan Philip Roy ile üstlenmektedir. Oyuncular arasında Mark Fischbach, Jordan Bradley, Lio Tipton, Steve Taylor ve Morgan Simone bulunmaktadır. Yapım, *YouTube Originals* yapımının altında yayınlamıştır.

Sine-oyun, bir uzay gemisi kaptanının *Invincible II* isimli bir gemiye atanmasıyla başlar. Kaptan'ın yardımcı olan Markiplier kaptana etrafı gösterirken ikili yanlışlıkla bir solucan deliği açar ve çoklu evrenler arası geçiş ve kırılmalar yaşanmaya başlar. İkili, seçimleri dahilinde robotlara saldırabilir, uzaylılarla aşk yaşayabilir veya gemiyi patlatabilirler. Sine-oyunda anlatısal olarak iki adet son bulunmaktadır. Kriyojenik uyku sonu haricinde bütün tercihler evrenin sıfırlanmasına yol açar. Bir diğer taraftan, hikâye olarak bakıldığında evrenin sıfırlanmasından hemen önce sekiz adet farklı kukla sonun bulunduğu gözlemlenebilir. Kukla evreni, kamera arkası ya da solucan deliğine atlama gibi kukla sonlar bulunmaktadır.

Sine-oyun, oyuncuyu kaptanın bakış açısına koyar. Bir bakıma oyuncu kaptanın yerine oynar, onun yerine kararlar verir. Markiplier başta olmak üzere, gemideki yardımcı karakterler kaptana yapabileceği tercihleri tüyo verir fakat son kararları her seferinde kaptan vermektedir. Karakterler kaptana (oyuncuya) bakarak iletişim kurarlar.

A Heist with Markiplier ile karşılaştırıldığında benzerlikleri bulunan sine-oyunun kemik yapıdaki benzerliklerindeki en önemli sebep iki sine-oyunun da *YouTube* platformda yayınlaması ve *YouTube* yapısının elverdiği şekilde üretilmeleridir. UI/UX tasarımları da *YouTube*'a bütünleşmiş şekildedir. Oynatma butonu, seçim bağlantıları, başlıkların yerleri vs. *A Heist with Markiplier* sine-oyunuyla birebir aynıdır.

Görsel 9.2.2.1.

In Space with Markiplier Seçim Ekranı



Anlatı yapısına bakıldığında, *In Space with Markiplier*, *A Heist with Markplier*'a göre farklılıklar göstermektedir. Seçimler kukla seçim değildir (Her ne kadar son aynı olsa da sona giden yolların finale kattığı bağlamlar farklı anlamlar vermektedir.). 45 farklı tercih noktası bulunan sine-oyunda tercihler genellikle iki seçenek arasında yapılmaktadır. Bir anlatı rotasını bitirmesi ortalama 30 dakika sürmektedir. Seçimler 1 dakika ile 14 dakika arasında farklı videolarla donatılmaktadır. Anlatı hem dışa doğru dallanmaktadır hem de içe doğru kapanmaktadır. Bazen iki farklı rota birleşip tek bir anlatı dönüşürken bazen de bir rota üçe bölünmektedir.

Tablo 9.2.2.1.

In Space with Markiplier Mekanikler ve Dinamikler Tablosu

Mekanikler		Dinamikler	
Puanlar		Rekabet	
Aşamalar		İş Birliği	
Görevler		Topluluk	
Rozetler		Koleksiyon	
Sıralamalar		Başarım	
Açılabilirler	X	Sürpriz	X
Etkinlik Akışı		İlerleme	
Bildirimler		Keşif	X
Test			
İlerleme			

Bunchball'un tanımladığı, oyunlaştırmadaki mekanik ve dinamikler açısından *In Space with Markiplier* incelendiğinde sine-oyunda bulunan mekaniklerden:

- Puanlar bulunmaz.
- Aşamalar bulunmaz.
- Görevler bulunmaz.
- Rozetler bulunmaz.
- Sıralamalar bulunmaz.
- Açılabilirler bulunur. Farklı sonlar açılabilir kategorisindedir. Oyuncular sonları

açar.

- Etkinlik Akışı bulunmaz.
- Bildirimler bulunmaz.
- Test bulunmaz.
- İlerleme bulunmaz

Oyunlaştırma dinamiklerinden:

- Rekabet bulunmaz.
- İş Birliği bulunmaz.
- Topluluk bulunmaz.
- Koleksiyon bulunmaz.
- Başarım bulunmaz.
- Sürpriz bulunur. Her farklı son içinde sürpriz elementi taşımaktadır.
- İlerleme bulunmaz.

• Keşif bulunur çünkü oyuncu, sine-oyununu birden fazla kez deneyimleyerek farklı anlatıların işleyişine yakından bakabilir.

Djaouti ve arkadaşları tarafından oluşturulan Şekil 4.1.2'deki *Video Oyun, Ciddi Oyun ve Ciddi Oyunculuk* arasındaki ilişkiler çerçevesinde değerlendirildiğinde, *In Space with Markiplier* herhangi bir ciddiyet unsuru barındırmamaktadır. Bu yapımın amacı bilgilendirme veya öğretim sağlamak değildir. Ayrıca, bir mod olarak varlık gösteren ya da bu türden türev içerikler sunan bir eser de değildir. Tamamen yaratıcısı tarafından özgün olarak üretilmiş ve dışarıdan herhangi bir modifikasyona uğramamış bir içerik niteliğindedir. Bu nedenle, ciddiyetten uzak olan *In Space with Markiplier*, Şekil 4.1.2'de video oyun kategorisi altında konumlandırılmaktadır.

Jahn (2021) tarafından ortaya atılan Şekil 2.2.1. *Kim, Neyi, Nasıl Anlatır?* şekli kapsamında, sine-oyunun yazarı ve yönetmeni, birinci şahıs (Markiplier'ın asistanı) olarak bir kaptan ve asistanının içinde bulunduğu bilim kurgu ve uzay macerasının olay örgüsünü sinema ve oyun yoluyla, farklı anlatıların bakış açısıyla bize anlatmaktadır.

Şekil 9.2.2.1., *In Space with Markiplier* sine-oyunun bütün seçeneklerine ulaşınca kadar, teker teker oynanmıştır. Şema, sine-oyun oynanırken eş zamanlı şekilde tasarlanmıştır. Platformda her seçeneğin bir başlığı bulunduğu için şemada da seçeneklerin isimleri aynı kalmıştır. Sine-oyunun orijinal Türkçe çevirisi bulunmadığı için başlıklar İngilizce ana dilinde bırakılmıştır

Bir adet başlangıç ve iki adet son bulunmaktadır fakat çok karmaşık bir anlatı şeması, seçenek dallanması görülmektedir. Seçeneklerin şemaya sığması için ve okunabilirliği koruyabilmek için şemanın yapısı anlaşılabilir ve takip edilebilir bir şekilde bırakılmıştır. Şemada kümelenmelere rastlanmamaktadır. Ince (2006)'nin düşüncelerine göre göre dallanan bir hikâye anlatımı bulunmaktadır.

Bazı seçenekler, oyuncuyu geçmiş seçeneklere gönderirken bazıları da kendi içinde bir döngüye sokmaktadır. *Jump in Again!* başlığına bakıldığında okun başlıktan çıkıp tekrar aynı başlığa geldiği gözlemlenebilir.

Bir başlangıçtan çıkan ve gitgide artan anlatı sadece iki sona ulaşmaktadır. *The Universe Resets* sonu şemada dikkat çekmektedir. Dokuz adet seçeneğin teker teker sonlara ulaşması yerine tek bir sona ulaşmasına karar verilmesi anlatı ile hikâyenin uyuşmasından kaynaklanmaktadır. Evren sıfırlandığında her şey yeniden başlangıçtan başlar ve böylece bütün hikâye bir döngüye girer. Aynı şekilde anlatıda da sona ulaşınca oyuncu diğer sonları görme için başlangıca gider ve döngüye girer. Yapı ve hikâye uyumu sine-oyunun genel anlatısını güçlendirmektedir.

Freytag'ın piramidinin şema ile olan uyumu görülmemektedir. Bunun sebebi sine-oyunun çok karmaşık bir yapıya sahip olmasıdır. Çok genel bir yorum yapmak gerekirse; başlangıç ve giriş aşağıda, gelişme ortalarda ve sonuç ise yukarıda yer almaktadır.

9.3. Kendini Oyun Olarak Tanımlayan Sine-Oyunlar

9.3.1. *Bloodshore* analizi

Bloodshore 2021 yılında, *Wales Interactive* tarafından *Epic*, *Steam*, *Xbox One*, *Playstation*, *Nintendo Switch*, *iOS* ve *Google Play Store* platformlarında yayınlanan bir sine-oyundur. Analizi yapılacak sine-oyun, *iOS* sisteminde, iPhone 12 mini telefonunda oynanmıştır. Yönetmenliğini ve yazarlığını Mike Dunkin, yardımcı yazarlığını ise Daniel Aldron üstlenmektedir. James Palmer, Lois-Amber Toole ve Max George oyuncular arasında yer almaktadır.

Sine-oyun yakın gelecekteki eğlence sektörünün distopik bir tasvirini yapmaktadır. Yayıncıların, eğlence sektöründe çalışanların ve ölüm cezasına çarptırılmış mahkumların yer aldığı bu oyunda bütün yarışmacılar ıssız bir adaya bırakılmaktadır. Yarışmacıların kazanabilmesi için en son hayatta kalan olmaları gerekmektedir. Oyun aynı zamanda televizyonda da yayınlanmaktadır ve yorum programlarına konu olmaktadır. Bu vahşi oyunun karanlık yüzünü aydınlığa çıkarma çalışan Nick (James Palmer) zorlu engellerle karşılaşır.

Sine-oyun genelde Nick'in hikâyesini takip etmektedir. Bazen diğer yarışmacıları ve televizyonda neler olduğunu da göstermektedir. Oyuncu, Nick yerine kararlar verir. Kararlar genellikle iki olmakla birlikte bazen dörde de çıkabilmektedir.

Sine-oyunun sistemi kendine hastır çünkü bir platform kullanmamaktadır. *Bloodshore*, kodlarla tamamen sıfırdan yapılan bir sistem kullandığı için farklılıkları dikkat çekmektedir. Öncelikle kendine ait bir UI/UX tasarımı bulunmaktadır. Bu tasarım sadece *Bloodshore*'a özeldir. Renkler, yazı tipi, yazı boyutu ve animasyonlar biriciktir. Ayrıca, uygulamanın gerekli platformlardan indirilmesi gerekmektedir.

Görsel 9.3.1.1.

Bloodshore karar verme aşaması

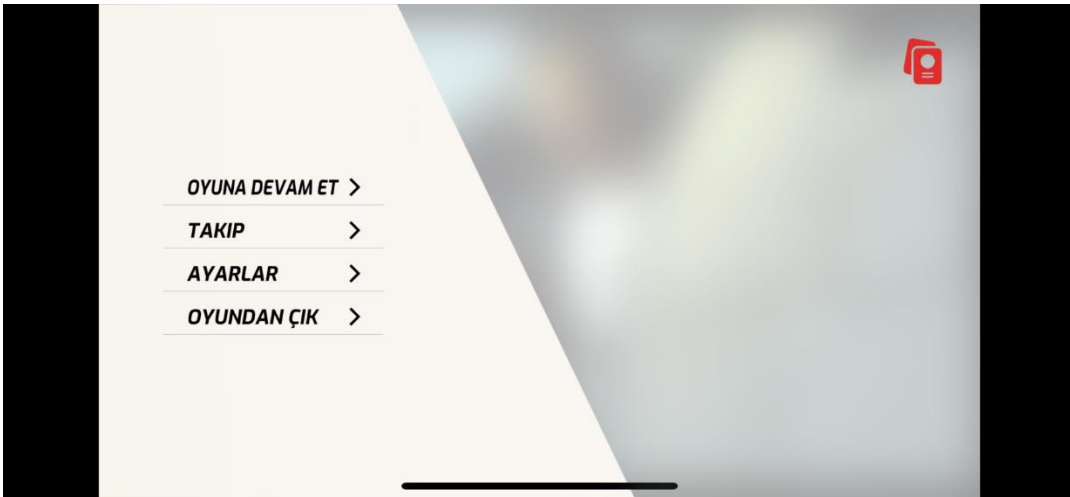


Görsel 9.3.1.1.'de görülebileceği üzere video akmaya devam ederken oyuncudan seçim yapması istenmektedir. Bu akışın sonunun olduğunu gösteren ve bu akış içerisinde karar verilmesini sağlayan bir çubuk bulunmaktadır. Çubuk, yani süre, dolana kadar oyuncunun bir seçim yapması oyun tarafından istenmektedir. Oyuncu isterse sağ yukarıda bulunan duraklatma butonuna basarak oyunu duraklatıp menüyü açabilir.

Eğer oyuncu seçim yapamazsa oyun, oyuncu yerine karar verir ve sine-oyun devam eder. Oyuncu seçim yaparsa seçime göre anlatı dallanır ve o anlatıya uygun hikâye oynatılır.

Görsel 9.3.1.2.

Bloodshore menüsü



Bloodshore, oyuna giriş menüsüne ve oyun içi durdurma menüsüne sahiptir. Oyuna giriş menüsünde *Devam Et*, *Yeni Oyun*, *Ayarlar* ve *İstatistikler* bulunurken aynı oyun içi durdurma menüsünde *Oyuna Devam Et*, *Takip*, *Ayarlar* ve *Oyundan Çık* butonları bulunmaktadır. Bu butonlar sayesinde oyuncu hızlı navigasyon yapıp ve oyun deneyimini

en üst seviyeye çıkarabilmektedir. Ayrıca Her iki menüde de bir adet başarılar butonu bulunmaktadır.

Görsel 9.3.1.3.

Bloodshore Takip Sembolü



Bloodshore farklı bir sistem içinde geliştirilmiştir. Oyuncuyu, seçimlerinin hikâyeyi nasıl etkileyeceğini bildirmek amacıyla Görsel 9.3.1.3.'te, sol yukarıda görülen semboller kullanılmaktadır. Semboller; ekip morali, seyirci fikri, romantizm, güç ve sezgiyi göstermektedir. Bazı zamanlarda tercihe göre sembollerin yanında artı ya da eksi semboller de belirlemektedir. Artı, o sembolün temsil ettiği özelliği güçlendiğini, eksi de o sembolün güçsüzleştiği yönündedir.

Görsel 9.3.1.4.

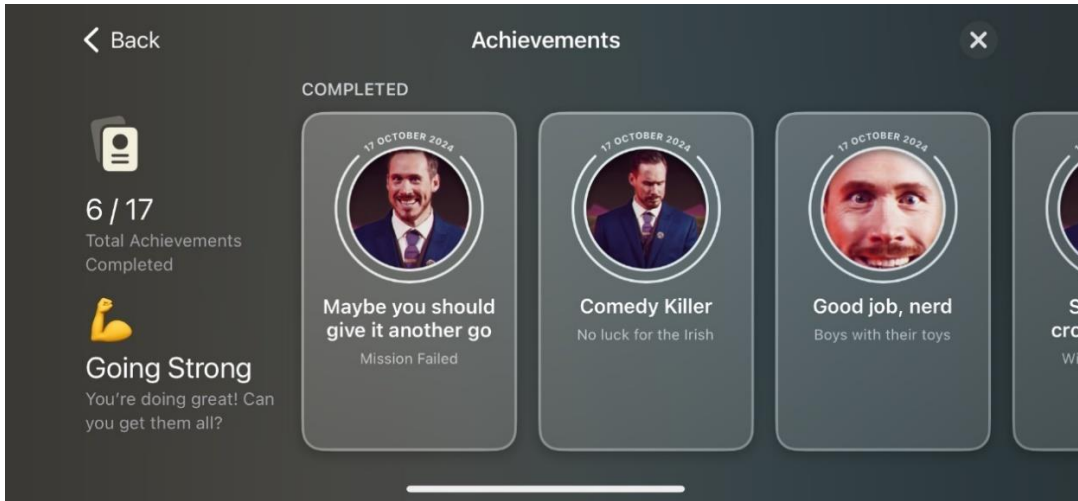
Bloodshore Takip Sayfası



Takip sembollerinin daha bilgilendirici şekilde gösterildiği ve kaydedildiği *Takip* sayfası; ekip morali, seyirci fikri, romantizm, güç ve sezgiyi yüzdelik olarak ve dolan barlarla her seçimde güncellenecek şekilde göstermektedir. Ayrıca, ekranın sağ tarafında çıkan, siyah beyaz fotoğraflı portreler o anda kimin Nick'i lider olarak takip ettiğini göstermektedir.

Görsel 9.3.1.5.

Bloodshore, Game Center Başarımları Sayfası



Sine-oyun içinde bulunmayan fakat *iOS* işletim sistemi tarafından işletilen *Game Center*, *iOS* içindeki oyunların çevrimiçi işlemesinin sağlayan bir platform niteliğindedir. Oyuncular *Game Center* içinde arkadaşlarıyla aynı oyunlara girebilir, oyunlardaki başarımlarını sergileyebilirler.

Bloodshore 'da bulunan başarımlar sayfası da bu platformun özelliklerine bir örnektir. Görsel 9.3.1.5.'te görülebileceği üzere tasarım olarak *Bloodshore* harici, *Game Center* ve *iOS* görsel dili bulunmaktadır. Başarımlar sayfasının sol tarafında oyunda toplam kaç adet başarımlar bulunduğunu ve oyuncunun şu ana kadar kaç adet başarımlar tamamladığını göstermektedir. Hemen altında ise "Güçlü Gidiyorsun! Başarılı ilerliyorsun! Hepsini alabilecek misin?" yazısı bulunmaktadır. Sayfanın kalan kısmında ise önce tamamlanan başarımlar, sonrasında ise kalan başarımlar listelenir. Başarımların başlıkları, alt başlıkları, başarımların görseli ve başarımlara ne zaman sahip olunduğu yer almaktadır.

Başarımlara ulaşmak için sine-oyunda belirli seçenekleri seçerek belli çıktılara ulaşmak gerekmektedir. Örnek vermek gerekirse, Nick'in görevi başaramamasını sağlamak bir başarımların kilidini açmaktadır.

Tablo 9.3.1.1.

Bloodshore Mekanikler ve Dinamikler Tablosu

Mekanikler		Dinamikler	
Puanlar		Rekabet	
Aşamalar		İş Birliği	
Görevler		Topluluk	X
Rozetler	X	Koleksiyon	X
Sıralamalar		Başarım	
Açılabilirler	X	Sürpriz	X
Etkinlik Akışı		İlerleme	
Bildirimler		Keşif	X
Test			
İlerleme			

Bunchball'un tanımladığı, oyunlaştırmadaki mekanik ve dinamikler açısından *Bloodshore* incelendiğinde sine-oyunda bulunan mekaniklerden:

- Puanlar bulunmaz.
- Aşamalar bulunmaz.
- Görevler bulunmaz.
- Rozetler bulunur. *Game Center* içinde bulunan rozetler burada yer alır.
- Sıralamalar bulunmaz.
- Açılabilirler bulunur. Farklı sonlar açılabilir kategorisindedir. Oyuncular sonları

açar. Ayrıca rozetler de birer açılabilirdir.

- Etkinlik Akışı bulunmaz.
- Bildirimler bulunmaz.
- Test bulunmaz.
- İlerleme bulunmaz.

Oyunlaştırma dinamiklerinden:

- Rekabet bulunmaz.
- İş Birliği bulunmaz.
- Topluluk bulunur. *Game Center* tarafından oluşturulan platformda diğer sine-oyunu oynayan arkadaşlarınızın kazandığı rozetleri görebilirsiniz.
- Koleksiyon bulunur. Rozetlerin hepsini açınca bir koleksiyon elde etmiş olursunuz.
- Başarım bulunmaz.

- Sürpriz bulunur. Her farklı son içinde sürpriz elementi taşımaktadır.
- İlerleme bulunmaz.
- Keşif bulunur çünkü oyuncu, sine-oyununu birden fazla kez deneyimleyerek farklı anlatıların işleyişine yakından bakabilir.

Djaouti ve arkadaşları tarafından oluşturulan Şekil 4.1.2'deki *Video Oyun, Ciddi Oyun ve Ciddi Oyunculuk* arasındaki ilişkiler bağlamında değerlendirildiğinde, *Bloodshore* herhangi bir ciddiyet unsuru taşımamaktadır. Yapımın temel amacı bilgilendirme veya öğretim odaklı değildir. Ayrıca, bir mod olarak varlık gösteren ya da bu türden bir türev içeriği temsil eden bir yapım da değildir. Tamamen yaratıcısı tarafından üretilmiş olup dış müdahalelerle modifiye edilmemiş bir içerik olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu nedenle, ciddiyet barındırmayan yapısı itibarıyla *Bloodshore*, söz konusu şekilde video oyun kategorisinde yer almaktadır.

Jahn (2021) tarafından ortaya atılan Şekil 2.2.1. *Kim, Neyi, Nasıl Anlatır?* şekli kapsamında, sine-oyunun yazarı ve yönetmeni, üçüncü şahıs olarak bir grup kanaat önderinin veya aktör gibi ünlü isimlerin içinde bulunduğu adadaki hayatta kalma olay örgüsünü sinema ve oyun yoluyla, farklı anlatıların bakış açısıyla bize anlatmaktadır.

Şekil 8.3.1.1. oluşturulurken *Bloodshore* sine-oyunu 4 kez baştan sona oynanmıştır. Her bir anlatı yaklaşık bir buçuk saatte tamamlanmaktadır. Şemanın son haline gelmesi ortalama 6 saat sürmüştür. Sine-oyun, daha önceden izlenen sahnelerin bazılarını geçme imkânı sunmaktadır. Türkçe dil desteği bulunan *Bloodshore*'un seçenekleri de Türkçe olduğu için seçeneklere dokunmadan şemaya aktarılmıştır. Sonlara gelindiğinde bir başlık ya da yazı oyuncunun karşısına çıkmadığı için hikâyede var olan olayların özet halleri son olarak yazılmıştır.

Bir adet başlangıcı bulunan anlatıda altı son bulunmaktadır. Anlatı şeması çok uzun ve karmaşıktır. Dallanmalar, anlatıdaki değişimler ve hikâyenin uzunluğuyla gelen seçenek çokluğu anlatı şemasının da büyümesine sebep olmaktadır. Ince (2006)'nin düşüncelerinden yola çıkarak hikâye anlatısına sahiptir.

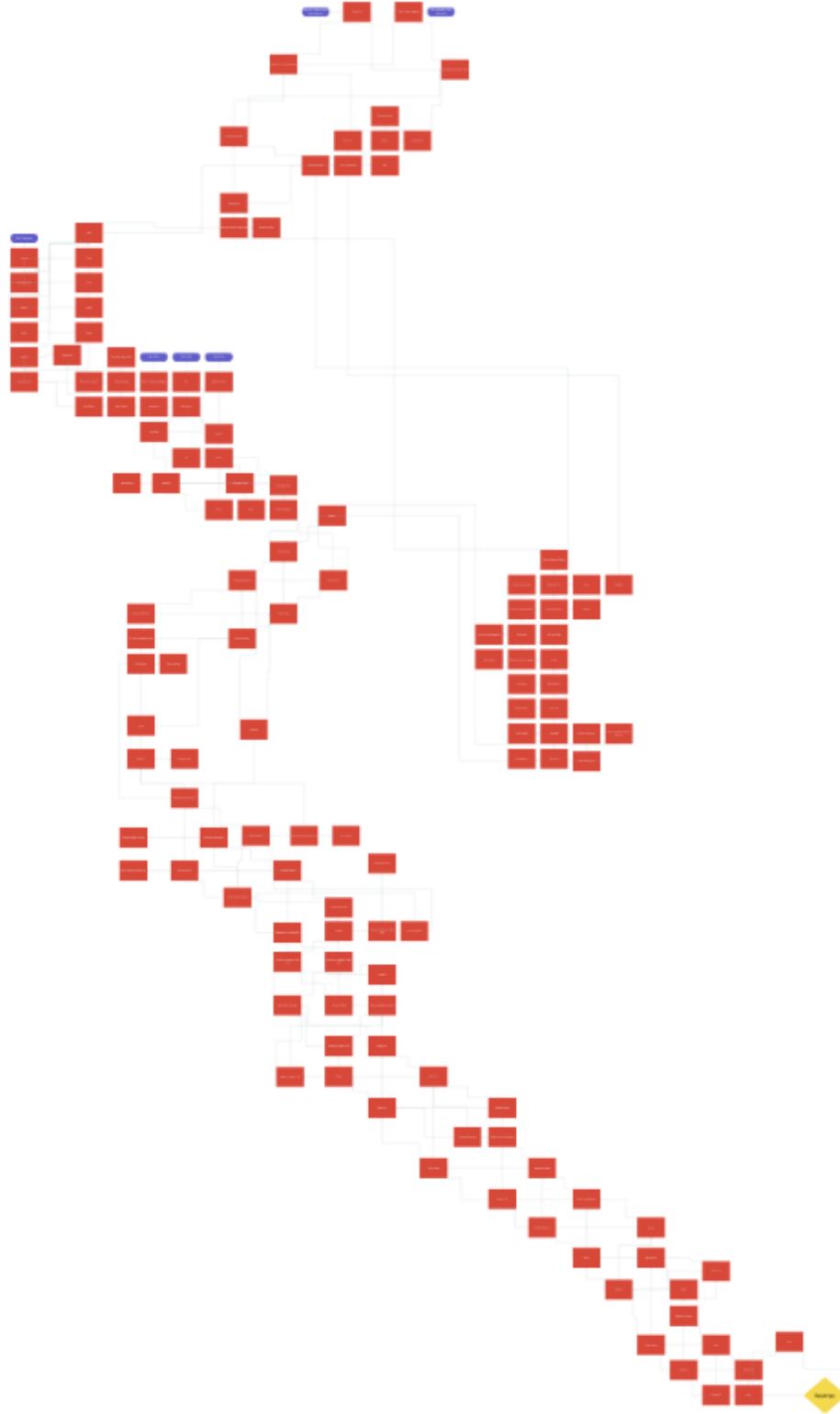
Hikâyede belli başlı öbeklere rastlanmaktadır. En dikkat çeken yeri ise anlatının ortalarında ikiye dallanmasından oluşan iki öbek kısmıdır. Bu iki öbek Nick'in Tish'i mi yoksa Gav'i mi seçeceği yerden ayrılır ve bu Tish'in hikâyesi ayrı, Gav'in hikâyesi ayrı işlenir. Bu yüzden iki öbek iki karakterin maceralarındaki farklılıkları göstermektedir.

Freytag'ın piramidine göre bakıldığında ise bir giriş gelişme ve sonuca ulaşılabilir. Tish ve Gav'ın bulunduğu iki öbek önce giriş, iki öbeğin bulunduğu alan gelişme ve iki öbekten sonrası sonuç olarak gösterilebilir.

Bloodshore'un dikkat çekici bir özelliği ise anlatının dallanmasından çok seçeneklerin takip sayfasında bulunan özelliklere etkisidir. Takip sayfasındaki özelliklerin yüzdesi hikâyeyi şekillendirmektedir. Örnek vermek gerekirse, *Dümdüz İlerle* veya *Uzun Yoldan Dolaş* seçeneklerinin Reah ile gelecekte olan karşılaşmada bir etkisi bulunmamaktadır. Daha önceden Reah ile Otto arasında yapılan tercih gelecekteki Reah'ın hareketlerini belirlemektedir. Olaylar kronolojik olarak A, B, C diye sıralandığında A, C'ye etki edebilir ve B seçeneğinin C'ye bir etkisi bulunmayabilir. Bu yüzden *Bloodshore* farklı bir seçenek sistemi ve anlatı yolu izlemiştir. Bu seçenek sistemi ve anlatı yolunun güncel şema üretimine uymayacağı fark edildikten sonra şemanın üretimi yarıda kesilmiştir.

Şekil 9.3.1.1.

*Bloodshore, Anlatı Şeması*³⁸



³⁸Şemanın dijital hali için bkz. https://www.canva.com/design/DAGTn3vL9ic/YmMD-nAiapcbYTWyFxrLrw/view?utm_content=DAGTn3vL9ic&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=editor

9.3.2. Night Book analizi

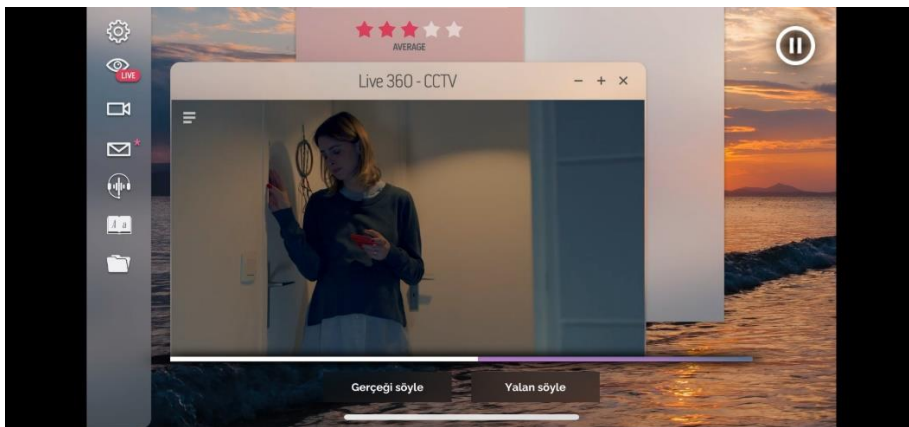
Night Book 2021 yılında, *Wales Interactive* tarafından *Epic*, *Steam*, *Xbox One*, *Playstation*, *Nintendo Switch*, *iOS* ve *Google Play Store* platformlarında yayınlanan bir sine-oyundur. Analizi yapılacak sine-oyun, *iOS* sisteminde, iPhone 12 mini telefonunda oynanmıştır. Yönetmenliğini Alex Lightman'ın ve yazarlığını Megan Jones'un yaptığı eserde Julie Dray, Mark Wingett ve Colin Salmon oyunculuklarını sergilemektedir. Ayrıca, Covid-19 pandemi döneminde çekilme özelliğini taşımaktadır.

Sine-oyun, Loralyn (Julie Dray) adında Kannar diye bahsedilen ulu bir dilin simültane tercümanının çevrimiçi çalıştığı dönemde bir kitap yüzünden önce babası (Mark Wingett) olmak üzere ailesine musallat olmasını anlatıyor. Loralyn doğru tercihleri yaparak hem karnındaki çocuğu hem iş için yurtdışına çıkmış kocasını hem babasını hem de kendisini kötü ruhlardan kurtarmaya çalışır.

Sine-oyun bir platform kullanmamaktadır. Bu yüzden *Night Book*'a özel bir sistem tasarlanmıştır. *Night Book*, kodlarla tamamen sıfırdan yapılan bir sistem kullandığı için farklılıkları dikkat çekmektedir. Kendine has bir UI/UX tasarımı bulunmaktadır. Bu tasarımdaki görseller ve sesler sadece *Night Book*'a özeldir. Renkler, yazı tipi, yazı boyutu ve animasyonlar biriciktir. Ayrıca, uygulamanın gerekli platformlardan indirilmesi gerekmektedir.

Görsel 9.3.2.1.

Night Book Karar Verme Aşaması



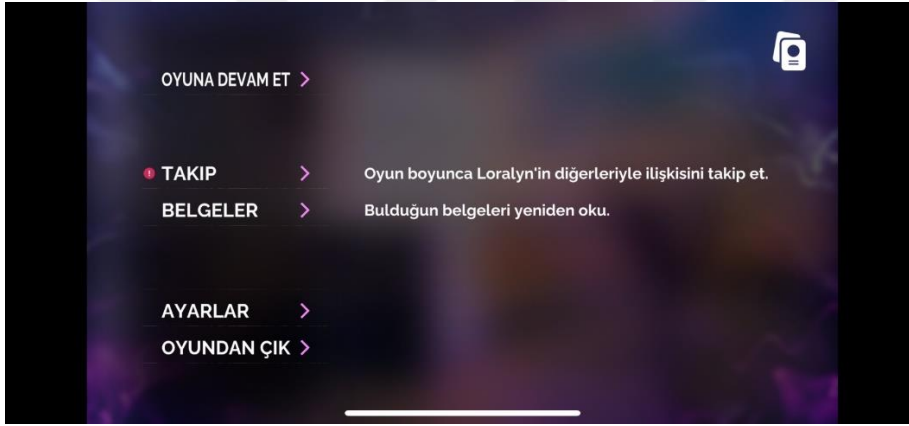
Görsel 9.3.2.1. *Night Book*'ta bulunan karar mekaniğinin nasıl çalıştığını göstermektedir. Sine-oyun bir bilgisayar ekranından yayın yapılmış gibi gözüktüğü için söz konusu bilgisayarın UI elementleri de işlevsel olmayarak ekranda yer almaktadır. Kafa karışıklığını önlemek için orta alt kısma ve sağ üst kısma bakılmalıdır. Orta alt kısımda

bulunan çubuk veya bar oyuncunun karar vermesi için gereken süreyi temsil etmektedir. Eğer sınırlı süre içinde karar verilmezse sistem rastgele bir seçeneği seçerek anlatıya devam etmektedir. Çubuğun altında bulunan iki buton iki farklı seçeneği ve potansiyel farklı anlatıları temsil etmektedir. Görseldeki örnekte *Gerçeği söyle* ve *Yalan söyle* seçenekleri bulunmaktadır. Kararların birisi hariç hepsi iki seçenek arasındadır. Bir adet üçlü seçenek bulunmaktadır.

Sağ üstte bulunan duraklatma butonu ise oyunu tam anlamıyla duraklatır ve menü ekranını getirir. Duraklayan oyun karar verme süresini de durdurabilir. *Oyuna Devam Et* butonu ile oyun tekrar gerçek zamanlı akmaya devam eder.

Görsel 9.3.2.2.

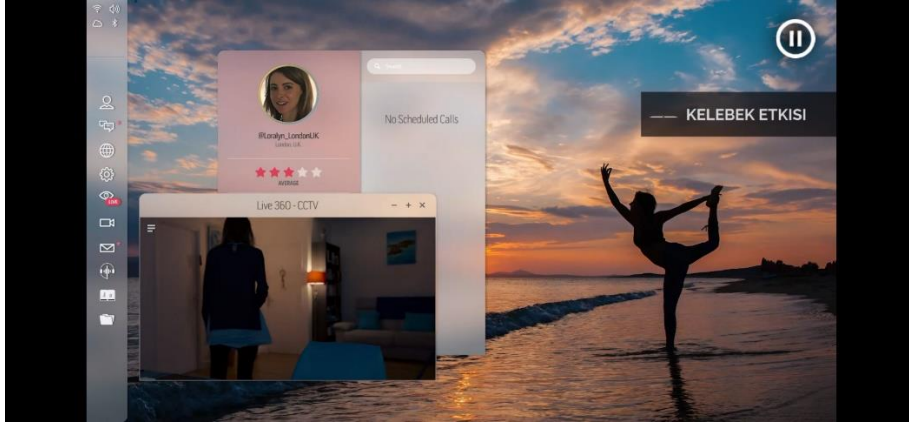
Night Book Menüsü



Sine-oyun duraklatıldığında oyuncunun karşısına çıkan ekranda altı adet buton bulunmaktadır. Sol tarafta en üstte bulunan buton oyunu kaldığı yerden devam ettirir. Altta bulunan diğer iki buton sine-oyun sırasında Loralyn'in karşısına çıkan bilgilerin düzenli ve anlaşılabilir bir biçimde yer aldığı, ayrıca oyuncunun da istediği zaman dönüp bakabileceği iki sayfaya yönlendirmektedir. *Takip* butonu Loralyn'in diğer insanlarla olan ilişkilerini gösterirken *Belgeler* butonu Loralyn'in okuduğu belgelerin toplandığı bir arşiv niteliğini taşımaktadır. *Ayarlar* sine-oyunun ses, erişilebilirlik gibi ayarlarının yapılmasına imkân sağlarken *Oyundan Çık* buton oyunu kapatır. Sağ üstte bulunan buton ise oyuncuyu *iOS Game Center*'a yönlendirerek oyuncunun kazandığı başarımları listelemektedir.

Görsel 9.3.2.3.

Night Book Kelebek Etkisi Sembolü



Sine-oyunda bazı tercihler diğer tercihlere göre daha büyük önem arz etmektedir. Bu tercihler sine-oyunda kritik dönemeçleri belirleyerek sonu keskin bir şekilde biçimlendirmektedir. Görsel 9.3.2.3. bu kritik tercihlerin kelebek etkisi adı altında olduğunu göstermektedir. Kritik seçimlerden sonra ekranın sağ orta üst tarafında ortaya çıkan gösterge oyuncuyu bilgilendirme amaçlı tasarlanmıştır.

Görsel 9.3.2.4.

Night Book İlişki Takibi Sayfası



Menüden ulaşılabilen İlişki Takibi sayfası Loralyn'in tercihleri sonucunda karakterlerle etkileşimini ve bu etkileşimleri karakterlerin Loralyn'e olan tavrını nasıl etkilediğini göstermektedir. Seçimler sonucu bazı karakterlerle hiç tanışmayan Loralyn o karakterleri sayfada göremez. İlişki durumu bir çubuk ile görselleştirilir ve çubuğun yanında yüz üstünden bir sayı bulunur. Sayı ellinin üstündeyse karakterlerin tavrı Loralyn'e karşı iyidir. Ellinin altındaysa kötüdür.

Görsel 9.3.2.5.

Night Book Farklı Sonlar & İstatistikler Sayfası

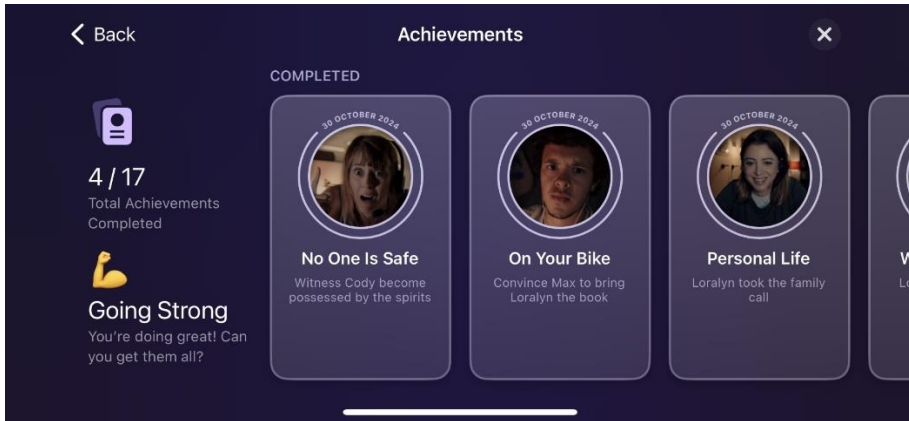


Night Book'un sonuna gelindiğinde ekrana *Farklı Sonlar & İstatistikler* başlıklı bir sayfa çıkmaktadır. Bu sayfada oyuncunun yaptığı tercihlerin istatistiksel dökümü görülür. Keşfedilebilecek farklı son sayısı 15 iken, sine-oyun boyunca alınan toplam kararların sayısı her seferinde değişkenlik göstermektedir. *Night Book* için çekilen toplam sahne sayısı 223'tür fakat oyuncu tek bir oynayısta sahnelerin hepsini göremez. Bütün sahnelerin izlenmesi için hikâyeye yeniden başlanıp her seferinde farklı bir tercih rotası izlenmelidir.

Ayrıca sine-oyunun durum adını verdiği, rozetler olarak da sayılabilecek bir başlık bulunmaktadır. Bu durumların tamamlanması için özel tercih yollarının seçilmesi gerekmektedir. Eğer oyuncu rotada duruma uygun ilerlerse o durumu izleyebilir ve o durumu tamamlayabilir. Sine-oyun her yeniden başladığında rotalar sıfırlanmaktadır.

Görsel 9.3.2.6.

Night Book, Game Center Başarımları Sayfası



iPhone üstünden oynanan *Night Book*, *iOS* sistemini kullandığı için *Game Center* isimli bir veri toplama merkezine bağlıdır. *Game Center*, *Night Book*’tan farklı tasarlanmıştır ve sine-oyun ile uzaktan ilişkilidir. Tek amacı *Night Book*’ta kazanılan başarımları göstermek ve bunları çevrimiçi olarak depolayıp paylaşmaktır. Toplam 17 başarımlı bulunan *Night Book*’ta, Cody’yi ruhların ele geçirmesini izlemek, Max’i kitabı getirmek için ikna etmek veya Loralyn’in aile çağrısına katılmasını sağlamak gibi olaylar bulunmaktadır. Sine-oyunun dışında var olan bu yapı, sine-oyunu oyunlaştırmaktadır da.

Tablo 9.3.2.1.

Night Book Mekanikler ve Dinamikler Tablosu

Mekanikler		Dinamikler	
Puanlar		Rekabet	
Aşamalar		İş Birliği	
Görevler		Topluluk	X
Rozetler	X	Koleksiyon	X
Sıralamalar		Başarım	
Açılabilirler	X	Sürpriz	X
Etkinlik Akışı		İlerleme	
Bildirimler		Keşif	X
Test			
İlerleme			

Bunchball’un tanımladığı, oyunlaştırmadaki mekanik ve dinamikler açısından *Night Book* incelendiğinde sine-oyunda bulunan mekaniklerden:

- Puanlar bulunmaz.
 - Aşamalar bulunmaz.
 - Görevler bulunmaz.
 - Rozetler bulunur. *Game Center* içinde bulunan rozetler burada yer alır.
 - Sıralamalar bulunmaz.
 - Açılabilirler bulunur. Farklı sonlar açılabilir kategorisinde yer alır. Oyuncular bu sonları keşfeder. Bunun yanı sıra, rozetler de açılabilir içerikler arasındadır.
 - Etkinlik Akışı bulunmaz.
 - Bildirimler bulunmaz.
 - Test bulunmaz.
 - İlerleme bulunmaz.
- Oyunlaştırma dinamiklerinden:

- Rekabet bulunmaz.
- İş Birliği bulunmaz.
- Topluluk bulunur. *Game Center* tarafından geliştirilen platformda, diğer sine-oyunu oynayan arkadaşlarınızın kazandığı rozetleri görüntüleyebilirsiniz.
- Koleksiyon bulunur. Tüm rozetleri açtığınızda bir koleksiyon tamamlamış olursunuz.
- Başarım bulunmaz.
- Sürpriz bulunur. Her farklı son içinde sürpriz elementi taşımaktadır.
- İlerleme bulunmaz.
- Keşif bulunur çünkü oyuncu, sine-oyununu defalarca oynayarak farklı anlatıların nasıl işlediğini derinlemesine inceleyebilir.

Djaouti vd. tarafından oluşturulan Şekil 4.1.2'deki *Video Oyun, Ciddi Oyun ve Ciddi Oyunculuk* arasındaki ilişkiler bağlamında incelendiğinde, *Night Book* herhangi bir ciddiyet barındırmamaktadır. Bu yapının amacı bilgilendirme veya öğretme değildir. Aynı zamanda bir mod olarak varlık göstermemektedir. Tamamen yaratıcısı tarafından üretilmiş ve dışarıdan modifiye edilmemiş bir içerik niteliği taşır. Bu nedenle, ciddiyetten uzak yapısıyla *Night Book*, şekilde video oyun kategorisi altında konumlandırılmıştır.

Jahn (2021) tarafından ortaya atılan Şekil 2.2.1. *Kim, Neyi, Nasıl Anlatır?* şeklinde kapsamında, sine-oyunun yazarı ve yönetmeni, üçüncü şahıs olarak bir kadının, babasının ve eşinin içinde bulunduğu gizemli ruhlardan kurtulma olay örgüsünü sinema ve oyun yoluyla, farklı anlatıların bakış açısıyla bize anlatmaktadır.

Şekil 9.3.2.1.'de bulunan *Night Book* anlatı şemasının ortaya çıkması için toplam 4 kez sine-oyun baştan sona oynanmıştır. Bir anlatının bitmesi yaklaşık 1 saat sürmektedir ve şemanın oluşması için 4 saate yakın bir oynanış sürdürülmüştür. Sine-oyun, önceki sahnelerin bazılarını yeniden oynama imkânı sunmaktadır. Türkçe dil desteği bulunan *Night Book*'un seçenekleri de Türkçe olduğundan, seçenekler üzerinde değişiklik yapılmadan şemaya aktarılmıştır. Oyun sonunda, bir başlık veya yazı oyuncunun karşısına çıkmadığı için, hikâyede geçen olayların özetleri en son olarak yazılmıştır.

Sine-oyunda bir adet başlangıç bulunmaktadır ve hikâye oradan dallanmaktadır. Ince (2006)'nin düşüncelerinden yola çıkarak hikâye dallanan anlatıdır. Oluşturulan şemada 4 adet farklı sona ulaşılmıştır fakat aslında 15 farklı son potansiyeli bulunmaktadır. Farklı sonlara ulaşamamasının sebebi dallana anlatı yapısına sahip olduğu düşünülen *Night*

Book'un daha karmaşık bir anlatı yapısına sahip olmasından kaynaklanmaktadır. 4 denemeden sonra dallanan anlatı şemasının yetersiz geldiğine karar verilmiş ve şema üretimi yarıda kesilmiştir.

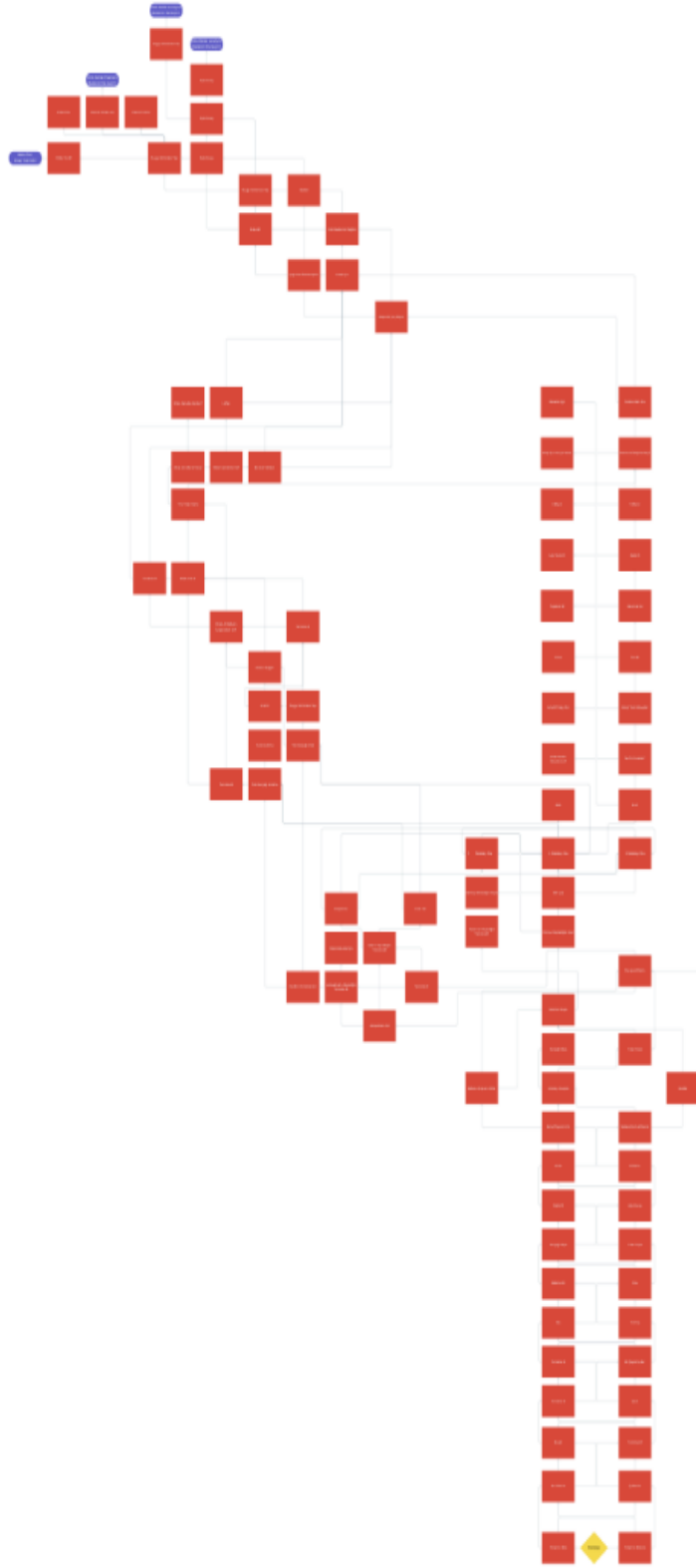
Night Book, çizgisel ve dallanan anlatı yapısı kullanmamaktadır. Daha çok çizgisel olmayan ve dallanan anlatı yapısına benzer bir yapıyı içinde barındırmaktadır. Kronolojik olarak A, B, C olarak düşünülen bu anlatıda A tercihi B'yi etkilememiş gibi gözükür ama aslında C'yi etkileyebilir. Bu yüzden C'ye ulaşmak için B'ye gitmek değil A'yı oyuncunun istediği gibi seçmek doğrudur.

Sonlara ulaşmak için doğru bir tercih olmasa da anlatının genel hatlarını analiz etmek için şemaya bakılabilir. Şemada dikkat çeken birkaç unsur bulunmaktadır. İlk unsur başlangıçtan ortalara kadar tercihlerin hep ikide kalıp, dallanmamasıdır. Dallanma, *Duygusal düşün* ve *Mantıklı düşün* seçeneklerine gelindiğinde gerçekleşir ve iki farklı hikâye karşımıza çıkar. Bu kırılma sonlara doğru yine birleşir ve en sonda daha önceden yapılan tercihlere göre 15 sondan birisine ulaşılır.

Freytag'ın şeması *Night Book*'un şemasının üstüne koyulduğunda benzerlikler ortaya çıkmaktadır. *Mantıklı düşün* ve *Duygusal düşün* seçeneklerine kadar girişte duran ve yavaş yavaş yükselen anlatı dallanmayla birlikte ivme kazanır ve gelişir. Sonra doğru gelindiğinde ise Max'in ve Pearce'in anlatıları kısmen birleşerek dönüm noktasında en tepeye ulaşarak çözülmeye başlar ve sine-oyun biter.

Şekil 9.3.2.1.

*Night Book Anlatı Şeması*³⁹



³⁹Şemanın dijital hali için bkz. https://www.canva.com/design/DAGVCpQFZDk/xGSxp_bUZhdskHQqLZMXLA/view?utm_content=DAGVCpQFZDk&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=editor

10. SONUÇ

Kendini kısa etkileşimli film olarak tanımlayan yapımlarda *Possibilia* ve *Cool*, sosyal medyada sine-oyunda *A Heist with Markiplier* ve *In Space with Markiplier*, son olarak da kendini oyun olarak tanımlayan sine-oyunlarda *Bloodshore* ve *Night Book* olmak üzere toplam 6 adet eser incelenmiştir. Analizler; ludoloji, anlatı bilimi, video oyunu çalışmaları ve sinema çalışmaları bağlamında yapılmıştır. Her yapının sinematik, ludolojik çıkarımları yapılmış, örneklerle güçlendirilmiştir. Anlatı olarak her eser baştan sona oynanmış, alternatif anlatı rotaları keşfedilmeye çalışılmıştır. Anlatılardaki tercihleri ve hikâyedeki değişkenleri görselleştirmek amacıyla her anlatının birer anlatı şeması çıkarılmıştır. Anlatı şemalarının 6 tanesinden ikisi teknik farklılıklardan dolayı anlamını kaybettiği için yarıda bırakılmıştır.

Eserlerin analizleri sonucunda sine-oyun kavramının açıklanmasına olanak tanıyan; sinema ve video oyunlarından ayırtıracak birden fazla veriye ulaşılmıştır. Bu veriler, anlatı bilimi ve ludoloji gibi farklı alanlar içinde ayırtırmaktadır. Anlatı biliminde şemaların ve ludolojide sistemlerin analizinin sayesinde sine-oyunun ne olup ne olmadığı noktasında daha net bir kaniya varılabilmektedir.

10.1. Anlatı

Ince (2006) tarafından verilen hikâye anlatı şemaları kapsamında 6 eserden 6'sında da dallanan anlatı yapısının varlığı göze çarpmaktadır. Bütün anlatıların Şekil 3.2.3.'te görselleştirilen dallan hikâye anlatısına uyduğu ilk bakışta gözlemlenmektedir fakat şekillere⁴⁰ detaylı bakıldığında dallanan anlatı yapısını çizgisel ve dallanan olarak analiz etmenin yetersiz kaldığı fark edilmektedir. *Possibilia*, *Cool*, *A Heist with Markiplier* ve *In Space with Markiplier* bu tarzda şema çizmeye uygunken *Bloodshore* ve *Night Book* şemaların içerdiği bilgilerin yetersizliğinden tam oluşturulamamıştır. İstisnalar olsa da sine-oyunlarda en yaygın görülen anlatı biçim dallanan anlatıdır.

Jahn'ın anlatı bilimi analizi şemalarından yola çıkarak altı eser incelenmiştir. Şekil 2.2.1.'e göre bakıldığında eserlerin hepsinde hikâyeyi yazar ve/veya yönetmen anlatmaktadır. *Possibilia*, *Bloodshore* ve *Night Book* üçüncü şahıs bakış açısıyla anlatırken *Cool*, *A Heist with Markiplier* ve *In Space with Markiplier* birinci şahıs bakış

⁴⁰ Şekil 9.1.1.1., Şekil 9.1.2.1., Görsel 9.2.1.2., Şekil 9.2.1.1., Şekil 9.3.1.1. ve Şekil 9.3.2.1

açısıyla hikâyelerini anlatmaktadır. Her sine-oyundaki anlatılan şey, başka bir deyişle hikâyenin konusu veya olay örgüsü farklıdır.

10.2. Sistem

Sine-oyunlardaki farklılığın en büyük sebebi eserlerin yayınlanacağı platformlara göre üretim öncesi, üretim sırası ve üretim sonrası olarak farklı planların ve sistemlerin uygulanmasıdır. Üretim öncesindeki en büyük sorulardan birisi eserin hangi platformda yayınlanacağı veya nasıl bir şekilde yayınlanacağıdır. *Possibilia* ve *Cool, eko* adı altındaki etkileşimli anlatı sistemini kullanır ve üretim önce *eko* sistemine göre planlanmalıdır. *A Heist with Markiplier* ve *In Space with Markiplier* standart video oynatıcısı olan *Youtube* web sitesini veya uygulamasını kullanır ve çekimlerdeki tercihler bağlantı olarak ve ayrı videolar olarak planlanır. *Bloodshore* ve *Night Book* dijital oyun motoru kullanmaktadır. Birbirlerine belli noktalarda benzeseler de *Bloodshore*'un kendine has *Night Book*'un kendine has bir yapısı vardır. Örnek olarak, *Night Book*'ta bulunan belge okuma özelliği *Bloodshore*'da bulunmamaktadır. Üretim öncesinde eserin nerede yayınlanacağı eserin anlatısını ve özünü değiştirmektedir.

10.3. UI/UX

Sisteme bağlı olarak değişen en önemli noktalardan birisi de sine-oyunların UI/UX tasarımlarıdır. *A Heist with Markiplier* ve *In Space with Markiplier*, *Youtube* platformunun UI/UX tasarımlarını kullanmaktadır. Orijinal bir tasarım ortaya koyamaz. En orijinal olunabilecek yer diğer videoların, ya da seçeneklerin, mini görsellerinin isteğe bağlı değiştirilebilir olmasıdır. *Possibilia* ve *Cool*'un kullandığı *eko* sistemi yaratıcıya daha çok esneklik tanımaktadır. Tasarımcı, butonların görsellerini ve yazı karakterlerini isteğe bağlı değiştirebilir, neredeyse bir oyunu kodlar gibi kodlayabilir. *Bloodshore* ve *Night Book* ise tasarımcıya veya yönetmene daha geniş bir özgürlük verir. Diğer örneklerde olmayan durdurma butonu ile gelen menü ve menüden ulaşılabilen diğer önemli sayfalar UI/UX'in sine-oyunlarla olan bağını arttırmaktadır. Ayrıca *Bloodshore* ve *Night Book*, *iOS Game Center* başarımları sayesinde başka bir UI/UX tasarımını da içinde bulundurmaktadır. Bu tasarım *iOS*'a aittir ve üçüncü parti olarak oyuncunun karşısına çıkar.

10.4. Ciddi Oyun Bağlamında Sine-Oyun

Djaouti vd. (2011) tarafından ortaya konan Şekil 4.1.2. bağlamında altı sine-oyunun altısı da ciddiyetten uzaktır. İçlerinde herhangi bir mod barındırmamaktadırlar. Sine-oyunlarda

bir amaç deęiřtirmeye rastlanamamıřtır. Hepsi birer oyundur. Oyunların üretiminde bir tasarım süreci de yer almıřtır. Bu bağlamda altı sine-oyunun altısı da Video Oyun bařlığı altında yer almaktadır.

10.5. Sine-Oyunun Oyunlařtırılması

Bunchball’un Tablo 4.2.1.’deki oyunlařtırma mekanikleri dinamikleri, altı sine-oyunda da analiz edilmiřtir. Yapılan analizler dahilinde oyun mekaniklerinden:

- Puanlar hibir sine-oyunda bulunmaz.
- Ařamalar hibir sine-oyunda bulunmaz.
- Grevler hibir sine-oyunda bulunmaz.
- Rozetler bulunur. *Night Book* ve *Bloodshore* -kendini oyun olarak tanımlayan yapımlar- *Game Center*’ı kullanmaktadır. *Game Center* iinde bulunan rozetler burada yer alır.

- Sıralamalar hibir sine- oyunda bulunmaz.
- Aılabilirler bulunur. *Possibilia dıřındaki* beř sine-oyunda da aılabilirler bulunur. Bunlar, *Cool, A Heist with Markiplier, In Space with Markiplier, Bloodshore* ve *Night Book*’tur. Aılabilirler bulunan bu beř yapımın farklı sonları aılabilir olarak kullanmasıdır.

- Etkinlik Akıřı hibir sine- oyunda bulunmaz.
 - Bildirimler hibir sine- oyunda bulunmaz.
 - Test hibir sine- oyunda bulunmaz.
 - İlerleme hibir sine- oyunda bulunmaz.
- Oyunlařtırma dinamiklerinden:
- Rekabet hibir sine- oyunda bulunmaz.
 - İř Birlięi hibir sine- oyunda bulunmaz.
 - Topluluk iki yapımda bulunur. *Bloodshore* ve *Night Book, Game Center* platformunu kullanan ve kendini oyun olarak tanımlayan sine-oyunlardır. Bahsedilen platformu kullanan yapımlarda sine-oyunu oynayan dięer arkadaşların da kazandıęı rozetleri grntlenebilir.

- Koleksiyon iki yapımda bulunur. *Bloodshore* ve *Night Book* -kendini oyun olarak tanımlayan yapımlar- *Game Center* sayesinde rozetlerin biriktirilebildięi bir alan saęlamaktadır. Bahsedilen iki yapım da bu imkânı kullanmaktadır.

- Başarım hiçbir sine- oyunda bulunmaz.
- Sürpriz beş yapımda bulunur. *Possibilia* hariç diğer her yapımın farklı son bulundurması içinde sürpriz elementi taşımaktadır.
- İlerleme hiçbir sine- oyunda bulunmaz.
- Keşif altı yapımda da bulunur çünkü oyuncu, dallanan alternatif hikâyeyi keşfetmek için sine-oyunu defalarca oynayarak farklı anlatıların nasıl işlediğini derinlemesine inceler.

BunchBall'un mekanik ve dinamiklerinden yola çıkarak puanlar, aşamalar, görevler, sıralamalar, etkinlik akışı, bildirimler, test ve ilerleme mekanikleri ve rekabet, iş birliği, başarımlar ve ilerleme dinamiği hiçbir sine-oyun analizinde bulunmamaktadır. Mekanik olarak rozetleri kullanan iki, açılabilirleri kullanan beş; dinamik olarak toplulukları kullanan iki, koleksiyonu kullanan iki, sürprizi kullanan beş ve keşfi kullanan altı sine-oyun bulunmaktadır.

10.6. Yeni Bir Kavram Olarak Sine-Oyunun Tanımı

Kendini kısa etkileşimli film olarak tanımlayan yapımlar olarak iki, sosyal medyada sine-oyun olarak iki ve kendini oyun olarak tanımlayan sine-oyunlar olarak iki, toplamda altı sine-oyunun analizleri sonucunda sine-oyunun tanımı 7.1. numaralı başlıkta ön görüldüğü şekline kıyasla kritik bir değişim geçirmemiştir.

Ortam sistematik işlemelidir. Filmlerde bir sistem bulunmamaktadır. Video oyunlarında ise sistem bulunmaktadır. Sine-oyunların hepsinde aynı şekilde bir sistemin kurulduğu gözlemlenmektedir. Etkileşimli ortam olmalıdır ve UI/UX yapısını bulundurmalıdır. Filmdeki pasif izleme hali, ortam ile etkileşimi, video oyunlarına kıyasla daha azdır. Hareketli görseller bulunmalıdır. Bir fotoğraf ve resim gibi tek kareden veya müzik gibi sadece sestten oluşmayan eserlerdir. Görsellerin hareketliliği bakımından filmler ve sine-oyunlar birbirine benzemektedir. Doğrusal olmak zorunda değildir. Altı sine-oyunda da dallanan anlatı bulunmaktadır. Öne eğilimli ortam olmak zorundadır fakat etkileşim/ortamın süresi yarısından fazla olmamalıdır.

Bir yapıt hiçbir etkileşime sahip değilse (%0) o filmidir. Bir eserde, herhangi bir şekilde, bir adet olsa dahi bir etkileşim bulunursa (%0>) o yapıt artık sinema olmaktan çıkar. Eğer bir eserin izleyicisi veya oyuncusu, o eserin tüketme süresinin yarısından fazlasında o eserle etkileşim kuruyorsa o eser genellikle artık sine-oyun değildir ve video oyununa

dönüşmüştür. Altı eserde de etkileşimin süresi eserin tüketim süresinin yarısından daha kısadır. İzleyici filmde bulunurken oyuncu aktif ve pasif olmak üzere ikiye ayrılmaktadır. Aktif oyuncular video oyunu ve sine-oyunda bulunurken pasif oyuncular filmde bulunmaktadır.

Tablo 10.6.1.

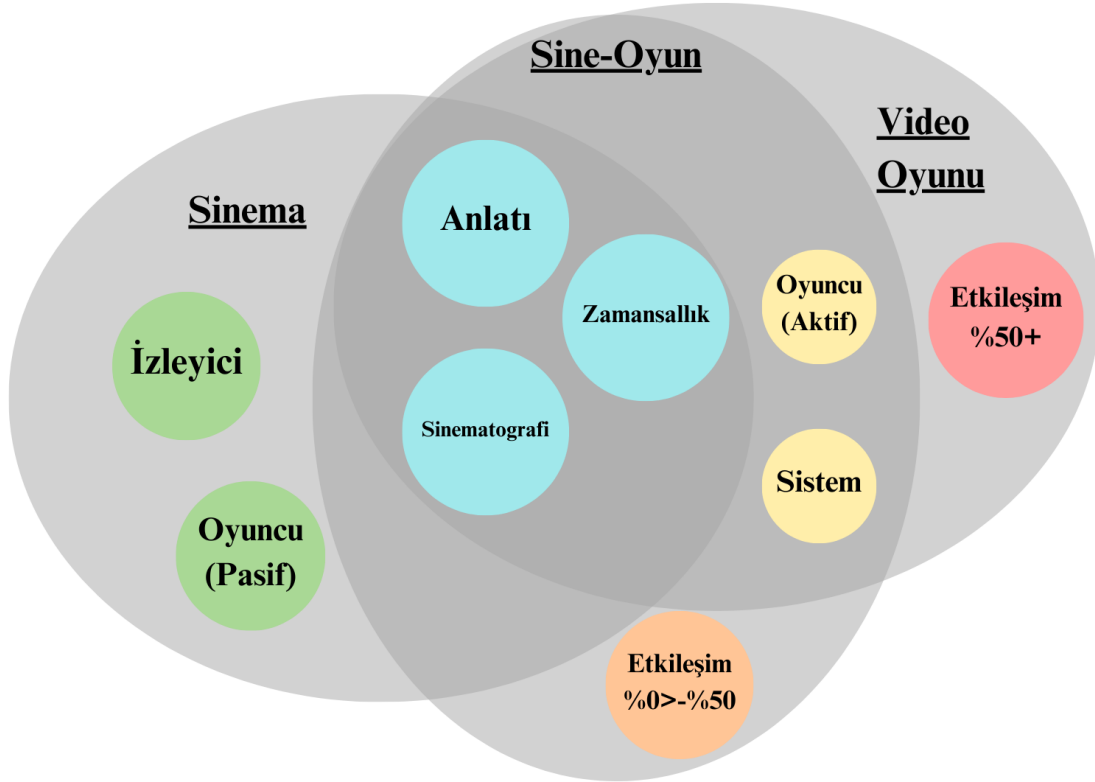
Film, Video Oyunu ve Sine-Oyun İçerikleri

	Film	Video Oyunu	Sine-Oyun
Anlatı	X	X	X
Sistem		X	X
Zamansallık	X	X	X
İzleyici	X		
Oyuncu (Aktif)		X	X
Oyuncu (Pasif)	X		
Etkileşim %50+		X	
Etkileşim %0>-50			X
Sinematografi	X	X	X

Bu gözlemler ele alındığında sine-oyunun video oyunları ile olan ilişkisinin sinemadan daha güçlü olduğu net bir şekilde görülmektedir. Geçmişte kullanılan ve hala günümüzde kullanılmaya devam eden etkileşimli sinema kavramının da yetersiz olduğu aşikardır. Video oyunları ile sine-oyunun arasındaki çizgiyi çekebilecek tek fark etkileşim oranıdır. Sine-oyunları video oyunlarının alt dalı olarak kabul etmek de yerinde sayılabilir.

Şekil 10.6.1.

Film, Video Oyunu ve Sine-Oyun İçerikleri



Türkçede sine-oyun kelimesi anlatılmak isteneni oldukça iyi karşılamaktadır. Türkçede yer alan sinema kelimesinin *sine-* kısmı ile halihazırda oyun denilince akla gelen, gerçek anlam olan oyun ifadesi birleşerek sinema ve oyunun kesiştiği yeri belirtmektedir. Sine-oyunun İngilizce karşılığına gelince, *cine-* ön kelimesi yine *cinema* kelimesini aynı Türkçedeki gibi doğru şekilde karşılarken oyun kelimesi *play* veya *game* olarak alternatif şekilde kullanılabilir durumda gibi gözükür. İlk bakışta *cine-game* ve *cine-play* arasında bir fark yokmuş ve iki kelime de birbirinin yerine kullanılabilirmiş gibi gözükse de *play* ve *game* kelimeleri arasında önemli bir fark vardır. *Game* kelimesi bir kazanma ve kaybetme bağlamında oyunu değerlendirirken *play* kelimesi oyuncu aktivite olarak oyunu değerlendirir. Başka bir deyişle *game* daha müsabaka odaklıyken *play* daha özgürlük odaklıdır. Bu bağlamda analizi yapılan altı sine-oyun göz önünde bulundurulduğunda oyunun ve oyuncunun bir kazanma kaybetme hissi içinde olmadığı fark edilebilir. Sadece merak unsurlarıyla hikâyeye yön veren oyuncu ana karakterin kazanmasını, kaybetmesini, ölmesini, öldürmesini, üzülmesini, ağlamasını isteyebilir ve bu ikilemde hepsi *game* bağlamında değil, *play* bağlamında oynanır. Sine-oyunun tasarımcıları sinemadan daha geniş bir oyun alanını oyuncuya sunar oyuncu bu alanda

özgürce dolaşarak seçimler yapar. Bu sebeple, *cine-play* kelimesi *cine-game* kelimesine tercih edilmelidir.

10.7. Sine-Oyunun Geleceği ve Öneriler

Her ne kadar sine-oyun sinemanın geleceği gibi gözüke de sine-oyun da şekil değişip başka formlara girecektir. Sine-oyunun geleceğini tahayyül ederken etkileşimi ana elementlerden birisi olarak görmek önemli bir etkidir. Etkileşimin sadece birkaç adet seçeneği seçmek olarak kalmayacağı şimdiden öngörülmektedir. Gelecekte, *quick time event*⁴¹ sekansları bir metinde karar kılmaktan ziyade daha oyunculara karmaşık tercihler yaptıracak veya oyunculardan yetenek tabanlı tepkimeler istenecektir. *Five Minutes* (Niemann, 2024) isimli, aslında bir saat markasının reklam filmi olan yapımda tercihlerden ziyade *quick time event*'ler bulunmaktadır. Bu olaylar, oyuncudan belirli bir sürede belirli bir şekli çizmesi veya gösterilen butonlara hızla tıklamasıdır.

Sine-oyunun geleceğine dair bir diğer nokta da yapay zekânın sine-oyuna açabileceği yollardır. Yapay zekâ günümüzde bir senaryo metni yazabilir, karakterler tasarlayabilir, bu karakterleri sinematografik şekilde bir sahneye yerleştirip o karakterleri hareket ettirebilir. Sinema, daha emekleyerek de olsa, yapay zekâ tarafından baştan sonra üretilebilir bir hale gelmiştir. Aynı zamanda yapay zekâ aracılığıyla oyun üreten firmalar da lansmanlarını yapmaya başlamışlardır. Yapay zekânın sinemanın ve oyunun üretiminde kullanılması şüphesiz sine-oyunun üretimini de etkileyecektir. Beşerî olarak sınırları belirlenen kurmaca bir dünyada belirli karakterlerin maceraları oyuncunun metin olarak oyuna beslediği tercihler doğrultusunda o anda üretilebilir. Böylece yapım her ne kadar insanlar tarafından başlatılsa ve kuralları, sınırları insanlar tarafından belirlense de yapay zekâ destekli olacaktır. Günümüzde böyle bir örnek bulunmamaktadır ama nasıl sinema ilk çıktığında etkileşimli film ya da sine-oyun kavramları hiç düşünülmemiş ya da belki de hayal edilmemişse, bu ileride bunun gerçekleşmeyeceği anlamına da gelmez.

⁴¹Çabuk tepki olayları. İngilizce versiyonu günlük hayatta, oyun mecrası tarafından kullanıldığı için metinde İngilizce hali kullanılmıştır.

KAYNAKÇA

- Aarseth, E. (1997). *Cybertext: Perspectives on ergodic literature* [Sibermetin: ergodik edebiyat üstüne bakış açıları]. The John Hopkins University Press.
- Abernathy, T., & Rouse, R. (2014). *Death to the three act structure! Toward a unique structure for game narratives*. [Konferans Sunumu]
- Akamatsu, H. (1986). *Castlevania* [Video Oyunu]. Konami, Hamster Corporation.
- Atlus. (2005). *Trauma center : Under the knife* [Video Oyunu]. Atlus.
- Au, W. J. (2002, Nisan 16). *Triumph of the mod*. Salon. <https://www.salon.com/2002/04/16/modding/>
- Baker, S. (Yönetmen). (2015). *Tangerine* [Sinema Filmi].
- Barthes, R. (1975). An introduction to the structural analysis of narrative. *New Literary History*, 6(2), 237–272. <https://doi.org/10.2307/468419>
- Bendjelloul, M. (Yönetmen). (2013). *Searching for sugar man* [Sinema Filmi].
- Benjamin, W. (1969). *Illuminations: essays and reflections* [Aydınlanmalar: denemeler ve yansımalar]. Schoken.
- Benzies, L. (1997-2013). *Grand theft auto* [Video Oyunu]. Rockstar Games.
- BiWorldwide. (2024, Mart 12). *Game mechanics and game dynamics*. BiWorldwide. <https://www.biworldwide.com/gamification/game-mechanics/>
- Blanco, C. (2022). *2022 duolingo language report*. Duolingo. <https://blog.duolingo.com/2022-duolingo-language-report/>
- Boone, J. (2013). *Saints row IV* [Video Oyunu]. Deep Silver.
- Bostan, B. (2022). *Dijital oyunlar ve interaktif anlatı*. İstanbul: the Kitap.
- Bozkurt, A., & Genç-Kumtepe, E. (2014). Oyunlaştırma, oyun felsefesi ve eğitim: Gamification. *Akademik Bilişim '14 - XVI. Akademik Bilişim Konferansı*, 147-156. Mersin.
- Breakaway. (2007). *Pulse!!* [Video Oyunu]. Gouvernement Américain.

- Bunchball. (2010). *Gamification 101: An introduction to the use of game dynamics*. Bunchball. <http://jndglobal.com/wp-content/uploads/2011/05/gamification1011.pdf>
- Cage, D. (2018). *Detroit: Become human* [Video Oyunu]. Quantic Dream.
- Carnegie Mellon University. (2020). *The streaming war during the covid-19 pandemic*. Arts Management & Technology Laboratory. <https://amt-lab.org/blog/2020/12/the-streaming-war-during-the-covid-19-pandemic>
- Činčera, R. (Yönetmen). (1967). *Kinoautomat: Clovek a jeho dum* [Sinema Filmi].
- Copeland, J. (2006). *The modern history of computing*. The Stanford Encyclopedia of Philosophy. <https://plato.stanford.edu/entries/computing-history/>
- Cowan, M. (2018). Interactive media and imperial subjects : Excavating the cinematic shooting gallery. *NECSUS. European Journal of Media Studies*, 7(1), 17-44. <https://doi.org/10.25969/mediarep/3438>
- Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The psychology of optimal experience* [Akış: Optimal deneyimin psikolojisi]. Harper & Row, 1-8.
- Çavuş, M. (2010). *Brechtçi film teorisine dayanan kurmaca bir interaktif film yöntemi önerisi* (262101) [Doktora Tezi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Deterding, S., Khaled, R., Nacke, L., & Dixon, D. (2011a). Gamification: Toward a definition. *CHI 2011 Gamification Workshop Proceedings*.
- Deterding, S., Nacke, L., Dixon, D., & Khaled, R. (2011b). From game design elements to gamefulness: Defining gamification. *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments*, 11, 12, 13, 14. <http://dx.doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- Dicheva, D., Dichev, C., Agre, G., & Angelova, G. (2015). Gamification in education: A systematic mapping study. *Educational Technology & Society*, 75-88.
- Djaouti, Damien & Alvarez, Julian & Jessel, Jean-Pierre. (2011). Classifying serious games: the G/P/S model. *Handbook of Research on Improving Learning and Motivation through Educational Games: Multidisciplinary Approaches*. <http://dx.doi.org/10.4018/978-1-60960-495-0.ch006>

- Douglas, S., A. *OXO* [Video Oyunu]. (1952).
- Drew, J. (2017). *Bendy and the ink machine* [Video Oyunu]. Rooster Teeth Games.
- Druckman, N. (2013, Temmuz 14). *The last of us* [Video Oyunu]. Naughty Dog.
- Dunkin, M. (Yönetmen). (2021). *Bloodshore* [Sinema Filmi].
- Escape From Woomera* [Video Oyunu]. (2003).
- Fischbach, M. (Yönetmen). (2019). *A Heist with Markiplier* [Sinema Filmi].
- Fischbach, M., Roy, P., & Nelson, A. (Yönetmenler). (2022). *In space with Markiplier* [Sinema Filmi].
- Frasca, G. (1999, Ocak 25). *Ludology meets narratology: Similitude and differences between (Video) games and narrative*. Statista. <https://www.statista.com/statistics/259477/hours-of-video-uploaded-to-youtube-every-minute/> adresinden alındı
- Freytag, G. (1900). *Freytag's technique of the drama : An exposition of dramatic composition and art* [Freytag'ın drama tekniği: Dramatik kompozisyon ve sanat sergisi]. Chicago: Scott, Foresman and Company.
- Gunning, T. (2018). Cine-Graphism: A new approach to the evolution of film language through technology. İçinde S. Hidalgo (Ed.). *Technology and film scholarship: Experience, study, theory*, 195-212. Amsterdam University Press. <http://dx.doi.org/10.1515/9789048525270-011>
- Luo, M., Guo, L., Jiang, W., Wang, H., Yu, M. (2020). The psychological and mental impact of coronavirus disease 2019 (COVID-19) on medical staff and general public – A systematic review and meta-analysis [Koronavirüs hastalığı 2019'un (COVID-19) sağlık personeli ve genel halk üzerindeki psikolojik ve ruhsal etkisi – Sistematik bir inceleme ve meta-analiz]. *Psychiatry Research*, 291. <https://doi.org/10.1016/j.psychres.2020.113190>
- Heeter, C. (1992, Ocak). Being there: The subjective experience of presence. *Presence teleoperators & virtual environments*, 262-271. <http://dx.doi.org/10.1162/pres.1992.1.2.262>
- Herman, N. (2014). *Tales from the borderlands* [Video Oyunu]. Telltale Games, 2K.

- Huizinga, J. (2020). *Homo ludens* (O. Düz, Çev., 2. Basım). ALFA Yayınları. (Orijinal yayın tarihi 1949)
- idefix. (2024, 01 25). İdefix. <https://www.idefix.com/arama?q=oyun&kategori=3307>
- Ince, S. (2006). *Writing for video games* [Video oyunları için yazmak]. Londra: A&C Black Publishers Limited.
- Iwatani, T. (1980). *Pac-man* [Video Oyunu]. Atari.
- Jahn, M. (2021). *Narratology 2.3: A guide to the theory of narrative* [Ders Notu]. University of Cologne. <http://www.uni-koeln.de/~ame02/pppn.pdf>
- Jenkins, H. (2004). *Game design as narrative architecture*. Polish Association for American Studies. <https://paas.org.pl/wp-content/uploads/2012/12/09.-Henry-Jenkins-Game-Design-As-Narrative-Architecture.pdf>
- Johnson, A., & Nevins, P. (1983). *Castle of smurfenstein* [Video Oyunu].
- Joyce, J. (2023). *Ulysses* (N. Erkmén, Çev., 27. Basım). Yapı Kredi Yayınları. (Orijinal yayın tarihi 1922)
- Joyce, M. (1990). *Afternoon, a story* [Öğleden sonra, bir hikâye]. Eastgate Systems.
- Juul, J. (1999). *A clash between game and narrative* [Konferans Sunumu]. Digital Arts and Culture Conference. http://www.jesperjuul.net/text/clash_between_game_and_narrative.html
- Juul, J. (2005). *Half-real: Video games between real rules and fictional worlds* [Yarı-gerçek: Gerçek kurallar ve kurmaca dünyalar arasında video oyunları]. MIT Press.
- Katz, H. (2010). *The media handbook: A complete guide to advertising media selection, planning* [Medya kılavuzu: Medya seçimlerini ve planlamalarını pazarlamak için tam teşekküllü kılavuz]. Routledge.
- Kılbey, E. (2019). *Video game design process and storytelling in games: A case study on "The last of us" video game (579966)* [Yüksek Lisans Tezi, Yeditepe Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.

- KitapYurdu. (2024, 01 25). KitapYurdu.
https://www.kitapyurdu.com/index.php?route=product/search&filter_name=oryun&fuzzy=0&filter_category=341&filter_in_stock=0
- Koenitz, H. (2015). Towards a specific theory of interactive digital narrative. İçinde H. Koenitz, G. Ferri, M. Haahr, D. Sezen ve T. İ. Sezen (Ed.). *Interactive digital narrative* (1st Edition, ss. 91-105). Routledge.
<http://dx.doi.org/10.4324/9781315769189-8>
- Kurt, Ş. (2018). Sinema izleme kültürü ve toplumsal gelişimi. *Asya Studies*, 4(4), 23-38.
<https://doi.org/10.31455/asya.403655>
- Kwan, D., & Scheinert, D. (Yönetmenler). (2014). *Possibilia* [Sinema Filmi].
- Laurel, B. (1991). *Computer as theatre* [Tiyatro olarak bilgisayar]. Addison-Wesley Professional.
- Lightman, A. (Yönetmen). (2021). *Night book* [Sinema Filmi].
- Mann, A. (Yönetmen). (2018, 12 7). *COOL | Smart home short horror film | space oddity films* [Sinema Filmi]. Youtube.
https://www.youtube.com/watch?v=IYCryXE9tvI&list=PLwb7Swc_fQSEGjoDAoEiXVe7AG6pLnYZH&index=1
- Mcluhan, M. (1962). *The gutenbergalaxy: The making of typographic man* [Gutenberg galaksisi: Tipografik adamı yaratmak]. University of Toronto Press.
- Miyamoto, S. (1985). *Super mario bros* [Video Oyunu]. Nintendo.
- Mojang. (2011). *Minecraft* [Video Oyunu]. Mojang.
- Murray, H., J. (1997). *Hamlet on holodeck: Future of narrative in cyberspace* [Holodock'ta Hamlet: Sıberalanda anlatının geleceđi]. The Free Press.
- Neil Druckman, B. S. (2007-2016). *Uncharted* [Video Oyunu]. Naughty Dog.
- Newell, G. (1998-2004). *Half-life* [Video Oyunu]. Valve.
- Niemann, M. (2024). *Five minutes* [Sinema Filmi]. Filmakademie.
- Norman, D. (2013). *Design of everyday things* [Günlük şeylerin tasarımı]. Basic Books.
- Paharia, R. (2013). *Loyalty 3.0: How to revolutionize customer and gamification* [Sadakat 3.0: Müşteri ve oyunlaştırma nasıl devrimleştirilir]. Bunchball.

- Pitcher, J. (2014, Ekim 3). *Xbox entertainment studios reportedly shuttered as heads leave*. IGN. <https://www.ign.com/articles/2014/10/30/xbox-entertainment-studios-reportedly-shuttered-as-heads-leave>
- Porter, E., S. (1903) *Büyük tren soygunu* [Sinema Filmi]
- Raessens, J. (2006). Playful identities, or the ludification of culture. *Games and Culture*, 1(1) 52-57. <https://doi.org/10.1177/1555412005281779>
- Romero, J. (1993). *Doom* [Video Oyunu]. id Software.
- Roschke, R. (2019, Ocak 12). *Blown away by black mirror: Bandersnatch? Wait until you see how they pulled it off*. Popsugar. <https://www.popsugar.com/entertainment/how-did-make-black-mirror-bandersnatch-45637910>
- Russell, S. (1962). *Spacewar!* [Video Oyunu]. Steve Russell.
- Ryan, M.-L. (2008). Interactive narrative, plot types, and interpersonal relations. İçinde Spierling, U., Szilas, N. (Ed.) *Interactive storytelling*. (CIDS 2008. Lecture Notes in computer science, vol 5334. Springer, ss. 6-13). Heidelberg: Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-540-89454-4_2
- Salen, K., & Eric, Z. (2004). *Rules of play: Game desing fundamentals* [Oyunun kuralları: Oyun tasarımının temelleri]. MIT Press.
- Santo, C. (2016). *Firewatch* [Video Oyunu]. Panic.
- Sarpkaya, S. (2021, Mayıs 02). Dijital oyun/ Video oyunu folkloru üzerine bir yöntem. *Uluslararası halkbilimi araştırmaları dergisi*, 4(6), 155-172.
- Schiller, F. V. (2020). *İnsanın estetik eğilimi üzerine*. (G. Aytaç, Çev., 1. Basım). Ankara: FOL. (Orijinal yayın tarihi 1794)
- Schneider , K., & Bertolli, L. M. (2019). Video variants for crowdre. *International requirements engineering conference workshops*, 186-192.
- Schreier, J. (2017). *Blood, sweat and pixels: The triumphant, turbulent stories behind how video games are made* [Kan, ter ve pikseller: Video oyun yapımcılığının arkasındaki çalkantılı ve zafer dolu hikâyeler]. Harper Paperbacks
- Scott, J. (2016) *RWBY: Grim eclipse* [Video Oyunu]. Rooster Teeth Games.

- Seitz, M. Z. (2011). *R.I.P., the movie camera: 1888-2011*. Salon.
https://www.salon.com/2011/10/13/r_i_p_the_movie_camera_1888_2011/
- Sheehan, G. (2019). *Crunchyroll games will be releasing "Rwby: Crystal quest" on mobile*. Bleedingcool. <https://bleedingcool.com/games/crunchyroll-games-will-be-releasing-rwby-crystal-quest-on-mobile/>
- Slade, D. (Yönetmen). (2018). *Black mirror: Bandersnatch* [Sinema Filmi].
- Sodenbergh, S. (Yönetmen). (2018). *Unsane* [Sinema Filmi].
- Sondhi, J. *Possibilia*. Short of the week.
<https://www.shortoftheweek.com/2016/08/03/possibilia/>
- Spanellis, A., Dörfler, V., & Macbryde, J. (2016). Gamification and innovation: a mutually beneficial union. *BAM 2016: 30th annual conference of the british academy of management*. Newcastle.
- Spangler, T. (18, Ocak 2022). *YouTube shuts down original content group*. Variety.
<https://variety.com/2022/digital/news/youtube-original-content-group-shutdown-1235156299/amp/>
- Sublogic. (1982). *Microsoft flight simulator 1.0* [Video Oyunu]. Microsoft.
- Suits, B. H. (1978). *The grasshopper: Games, life and utopia* [Çekirge: Oyunlar, yaşam ve ütopya]. Toronto: University of Toronto Press.
- Şengün, S. (2016). *Narra Ludens: Explaining video game narrative engagement through player types and motivations (431490)* [Doktora Tezi, İstanbul Bilgi Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Şentürk, O. (2019). *İnteraktif belgeselin oyunlaştırılma deneyimi: 'Açık dünya'* (583713) [Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Şentürk, R. (2016). Sinemanın dramı. *Dijital sinema*. İnsanart.
- Thabet, T. (2015). *Video game narrative and criticism: Playing the story* [Video oyunu anlatısı ve eleştirisi]. Palgrave Pivot.
- theMeatly. (2018, Ocak). *Big bendy news! :D | Bendy and the ink machine* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=K3ULAFWf0Aw>

- Thompson, K. (1988). *Breaking the glass armor* [Camdan zırhı kırmak]. Princeton University Press. <https://doi.org/10.2307/j.ctvzxx93s>
- Todorov, T. (1981). *Grammaire du d cameron* [D cameron'un Grameri]. The Hague: Mouton.
- Todorov, T. (1969). Structural Analysis of Narrative [Anlatının yapısal analizi]. *NOVEL: A Forum on Fiction*, 3(1), 70-76. <https://doi.org/10.2307/1345003>
- Twin, M. (2017). *Dead cells* [Video Oyunu]. Motion Twin & Evil Empire.
- Y ksek  ğretim Kurumu (2024, Ocak 25). *Y K Atlas*. <https://yokatlas.yok.gov.tr/netler-tablo.php?b=18004>
- Ulusal Tez Merkezi. (2024, Ocak 25). *Ulusal Tez Merkezi*. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp>
- Vicente, P. N. (2019). Interactive media. i inde D. L. Merskin (Ed.), *The sage international encyclopedia of mass media and society*. Oregon: SAGE Publications, Inc.
- Vosmeer, M., & Schouten, B. (2014). *Interactive cinema: Engagement and interaction* [ teraktif sinema: Y k ml l k ve etkile im]. Amsterdam: Springer International Publishing.
- Warner, S. (1981). *Castle wolfenstein* [Video Oyunu]. Muse Software.
- Williams, J. (2013), *Understanding Poststructuralism* [Post-yapısalcılığı anlamak]. Acumen. <https://doi.org/10.1017/UPO9781844653683>
- Wright, W. (1989). *Simcity* [Video Oyunu]. Electronic Arts.
- Yamamoto, M. (1986). *Metroid* [Video Oyunu]. Nintendo.
- Zhang, G. (2022). *Experimenting with branching narratives in video form on streaming platforms* [Yayımlanmamı  Y ksek Lisans Tezi]. Wesleyan University.
- Zimmerman, E. (2015). *Manifesto for a ludic century* [Ludik y zyıl i in manifesto]. The MIT Press EBooks, 19–22.

ÖZ GEÇMİŞ

Adı Soyadı: Atakan Seç

Yabancı Dil: İngilizce

Eğitim Bilgileri:

2016 – 2018, Humber College, Faculty of Media, Creative Arts & Design, Media & Communications Program

2018 – 2022, Anadolu Üniversitesi, İletişim Bilimleri Fakültesi, Sinema ve Televizyon Bölümü

2022 – 2025, Anadolu Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Sinema ve Televizyon (YL) (Tezli)

Mesleki Denevimi:

2023, Estur, Sosyal Medya Uzmanı, Kurumsal İletişim Birimi

2024 – Devam Ediyor, Araştırma Görevlisi, T.C. İstanbul Gedik Üniversitesi – Mimarlık ve Tasarım Fakültesi – Dijital Oyun Tasarımı Bölümü

Sanatsal Faaliyetleri:

2021, *Film Festivali. 21. Eskişehir Uluslararası Film Festivali*, Eskişehir, Türkiye

Filmografi:

2022, Geçit

2022, İyi ki Doğdun