

**T.C. KOCAELİ ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
SAHNE SANATLARI ANABİLİM DALI
DRAMATİK SANATLAR BİLİM DALI**

**SİNEMA VE OYUN SEKTÖRÜNÜN ORTAK NOKTASI
İNTERAKTİF YAPIMLARIN İNCELENMESİ**

(YÜKSEK LİSANS TEZİ)

Ahmet Kerem DENİZ

KOCAELİ - 2021

**T.C. KOCAELİ ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
SAHNE SANATLARI ANABİLİM DALI
DRAMATİK SANATLAR BİLİM DALI**

**SİNEMA VE OYUN SEKTÖRÜNÜN ORTAK NOKTASI
İNTERAKTİF YAPIMLARIN İNCELENMESİ**

(YÜKSEK LİSANS TEZİ)

Ahmet Kerem DENİZ

**TEZ DANIŞMANI
Doç.Dr.Mehmet ARSLANTEPE**

Tezin Kabul Edildiği Enstitü Yönetim Kurulu Karar ve No: 14.07.21/17

KOCAELİ – 2021

İÇİNDEKİLER

İÇİNDEKİLER	i
ÖZET	iv
ABSTRACT	v
ÖNSÖZ	vi
ŞEKİLLER	vii
TABLolar	viii
GÖRSELLER	ix
GİRİŞ	1

BİRİNCİ BÖLÜM

1. SİNEMA VE YENİ MEDYA	4
1.1 Sinemanın Varoluşu ve Gelişimi	4
1.1.1 Birinci Dünya Savaşı Dönemi Sinema	8
1.1.2 Sesli Sinemanın Başlangıcı	11
1.1.3 İkinci Dünya Savaşı Dönemi ve Sonrası	13
1.1.4 Sinemada Teknoloji	14
1.1.5 Sinemada Dijital Çağ	18
1.2 YENİ MEDYA	20
1.2.1 Yeni Medya Yeni Yayın Sistemleri	23
1.2.1.1 Karasal Yayın	24
1.2.1.2. Kablolü Televizyon Yayıncılığı	24
1.2.1.3. Uydu Yayıncılığı	24
1.2.1.4. Web Tv ve IPTV	25
1.2.1.5. Pay TV	25
1.2.1.6. VoD (Video on Demand- İsteğe Bağlı Video Hizmeti)	25
1.2.1.7. Catch Up Tv	25
1.2.1.8. Mobil TV	25
1.2.1.9. OTT (Over the Top – Şebekeler Üstü Hizmet)	26
1.2.2. Dijital Sinema Platformları	26
1.2.2.1. Hulu	27
1.2.2.2.. Disney +	27
1.2.2.3. Amazon Prime	28
1.2.2.4. Youtube	28
1.2.2.5. Netflix	29
1.2.2.6.. Blu Tv	30

1.2.2.7. Puhu Tv	31
1.2.3. Sinema Salonlarına Karşı Netflix ve diğlerleri	31

İKİNCİ BÖLÜM

2. DİJİTALLEŞME VE İNTERAKTİVİTE	35
2.1 Dijital Oyun	35
2.1.1 Oyun Kavramı	35
2.1.2 Ludoloji-Narratoloji	37
2.1.3 Dijital Oyun Tarihi	39
2.1.4 Dijital Oyun Özellikleri	44
2.1.5 Dijital Oyun Türleri	45
2.2 Dijital Oyun ve Sinema İlişkisi	54
2.2.1 Uyarlamalar	58
2.3. İnteraktif	61
2.3.1. İnteraktif Kavramı	61
2.3.1.1. Gerçek İnteraktivite	62
2.3.1.1.1. Masa Üstü İnteraktif Hikaye Oyunları	62
2.3.1.1.2. Dramatik Sanatlar	62
2.3.1.1.3. Edebiyat	63
2.3.1.2. Algısal İnteraktivite	64
2.3.1.2.1. Yazınsal Sanatlar	64
2.3.1.2.2. Görsel Sanatlar	64
2.3.1.2.3. Sinema Filmleri	64
2.3.2 İnteraktif Anlatı, Anlatı ve Drama	65
2.3.2.1. Beş Perdeli Yapı	68
2.3.2.2. Üç Perdeli Yapı	69
2.3.2.3. Vogler ve Campbell	70
2.3.2.4. Diğler Anlatı Yapıları	74
2.3.3. İnteraktif Anlatı	74
2.3.3.1. Doğrusal (Linear Anlatı)	76
2.3.3.2. Doğrusal Olmayan Anlatı (Non-Linear)	76
2.3.3.2.1. Doğrusal Olmayan Anlatı Tipleri	77
2.3.3.2.1.1. Düz İlerleme	77
2.3.3.2.1.2. Geçişli İlerleme	78
2.3.3.2.1.3. Paralel İlerleme	78
2.3.3.2.1.4. Bağlantılı Paralel İlerleme	79
2.3.3.2.1.5. Ağaç Dalları	79
2.3.3.2.1.6. Bağlantılı Ağaç	80

2.4 İnteraktif Oyun ve Filmler	81
2.4.1. İnteraktif Filmler	81
2.4.1.1 Kinoautomat	82
2.4.1.2. Cinelabyrinth.....	83
2.4.2. Oyunlarda İnteraktif.....	84
2.4.2.1. Heavy Rain.....	87
2.4.2.2. Beyond: Two Souls	89
2.4.2.3. Detroit: Become Human.....	90
2.4.2.4. Diğer Popüler İnteraktif Oyunlar	92
2.5 İnteraktif Oyun ve Filmlerin Ayrıştırılması	93

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

3. İNTERAKTİF YAPIMLARIN İNCELENMESİ.....	93
3.1. İnteraktif Oyun ve Filmlerin Ayırt Edici Özellikleri.....	93
3.2.Black Mirror: Bandersnatch	96
3.3.Late Shift.....	99
3.4.Bandersnatch ve Late Shift Kıyaslaması	101
3.5.Araştırmanın Amacı ve Yöntemi.....	104
3.5.1. Black Mirror: Bandersnatch Üzerinde Yapılan Değerlendirmeler.....	105
3.5.2.Late Shift Üzerine Yapılan Değerlendirmeler	117
SONUÇ	125
KAYNAKÇA	129

ÖZET

İnteraktif film, teknolojinin gelişimi ile paralel ivmelenen sinema ve oyun sektörünün ortak buluşma noktasını oluşturmaktadır. Sinema ve oyun sektörü var oldukları günden bu yana teknolojik gelişmeleri kendi bünyesine başarılı bir şekilde adapte edebilen alanlar olmuşlardır. Bu çalışmanın amacı sinema ve dijital oyun sektörünün ortak paydası olan interaktif yapımların, oyun ve film olarak ayrı bir tanımdan ziyade ortak bir başlık altında tanımlanabilip, tanımlanamayacağına dair bir sonuca varmaktır. İnteraktif yapımlarda etkileşimin ve seçimlerin akışa ne boyutta yön verebildiği, kontrolün yönetimde mi yoksa deneyimleyen kişide mi olduğu saptanması amaçlanmıştır. Bu bağlamda sinema ve oyun sektörünün gelişimi, yeni medya sistemleri, dijital sinema, dijital oyun ve interaktivitenin tanımları yapılmıştır. Kullanıcıların özgür bir şekilde fikirlerini beyan edebildikleri, internet siteleri üzerinde iki farklı platformda yer alan Black Mirror: Bandersnatch ve Late Shift yapımları hakkındaki düşünceleri, nitel araştırma tekniklerinden içerik analizi yöntemiyle yorumlanmıştır.

Anahtar Kelimeler: İnteraktif, Film, Oyun, Sinema

ABSTRACT

Interactive film is the common meeting point of the cinema and game industry, which has accelerated in parallel with the development of technology. The cinema and game industry has been the fields that have successfully adapted technological developments to their own structure since the day they existed. The aim of this study is to reach a conclusion as to whether interactive productions, which are common grounds of the cinema and digital game industry, can be defined under a common title rather than a separate definition as a game and a movie. In interactive productions, it is aimed to determine the extent to which the interaction and choices can direct the flow and whether the control is in the director or the person who experiences it. In this context, the development of the cinema and game industry, new media systems, digital cinema, digital games and interactivity have been defined. The opinions about the Black Mirror: Bandersnatch and Late Shift productions, which are available on two different platforms on the internet sites, where the users can express their opinions freely, were interpreted with the content analysis method, one of the qualitative research techniques.

Keywords: Interactive, film, game, cinema

ÖNSÖZ

İnsan var oldukça üretim ve gelişimde devam edecektir. Sürekli değişen ve gelişen dünyamızda, daha önce araştırılmamış ve değinilmemiş noktalara değinip, günümüzün en önemli unsurlarından biri olan etkileşimin şimdisi ve geleceğine dair bu araştırma ile literatüre katkıda bulunmamda yardımcı olan; kendi istek ve hevesimi bilgi, birikim ve deneyimi ile akademik anlamda uygun bir ortama taşıyan tez danışmanım Doç.Dr. Mehmet Arslantepe'ye ve her zaman maddi manevi destekleri ile yanımda olan aileme teşekkürü borç bilirim.

Ahmet Kerem DENİZ

Mayıs,2021

ŞEKİLLER

Şekil 1 Keanu Reeves- Cyberpunk 2077	57
Şekil 2 Kevin Spacey - Call of Duty: Advanced Warfare	58
Şekil 3 Freytag Piramidi	68
Şekil 4 Düz İlerleme Şeması.....	78
Şekil 5 Geçişli İlerleme Şeması	78
Şekil 6 Paralel İlerleme Şeması.....	79
Şekil 7 Bağlantılı Paralel İlerleme Şeması.....	79
Şekil 8 Ağaç Dalları Şeması	80
Şekil 9 Bağlantılı Ağaç Şeması	80
Şekil 10 Cinelabyrinth ve Akış Şeması	84
Şekil 11 Bandersnatch Akış Şeması	98
Şekil 12 Late Shift Akış Şeması	101

TABLÖLAR

Tablo 1 Sinema salonu sayısı 2005-2019 (TÜİK).....	32
Tablo 2 Sinema seyirci sayısı 2005-2019 (TÜİK)	32
Tablo 3 İnteraktif Yapımların Ayrımı	95



GÖRSELLER

Görsel 1 Tic Tac Toe	40
Görsel 2 Tennis for Two	41
Görsel 3 Spacewar.....	41
Görsel 4 Steam Mağazası Oyun Türleri	46
Görsel 5 Mortal Kombat.....	47
Görsel 6 Assassin's Creed: Valhalla.....	48
Görsel 7 Age of Empires 2	48
Görsel 8 League of Legends	49
Görsel 9 The Witcher 3.....	50
Görsel 10 Planet Coaster.....	50
Görsel 11 Fifa 2021	51
Görsel 12 Formula 1 2021.....	51
Görsel 13 The Long Dark	52
Görsel 14 The Complex / FMV Oyunu	53
Görsel 15 Five Dates / FMV Oyunu	54
Görsel 16 Kinoautomat	83
Görsel 17 Heavy Rain	88
Görsel 18 Beyond: Two Souls.....	90
Görsel 19 Detroit: Become Human	91
Görsel 20 Black Mirror: Bandersnatch	99
Görsel 21 Late Shift	100

KISALTMALAR

Aktaran : Akt

Türkiye İstatistik Kurumu : TÜİK



GİRİŞ

Etkileşim, iletişim sırasında karşılıklı birbirini etkileme durumudur. İnsanoğlu var olduğu günden bu yana dünyayla ya da birbiriyle etkileşim halindedir. Wagner'e göre (1994) iki kişinin birbirini etkilemesi etkileşimi oluşturmaktadır. Manovich (2001) ise etkileşimi sanat üzerinden değerlendirip, etkileşim sonucunda sanatçıyı ve izleyiciyi yapıtın ortak yaratıcısı olarak tanımlamıştır.

İnsanlar hayattaki tecrübe ve deneyimlerini teknolojik ortamlara aktarmak konusunda oldukça hırslıdır. Hem hayatı kolaylaştırmak hem de hayatı daha eğlenceli kılmak için yeniliklerin takipçisi olmuşlardır. Oskay(2020) iletişimi tanımlarken bireylerin bir arada yaşadıkları toplum içerisinde tutum, davranış, duygu ve yargıların bildirişimi olarak adlandırmıştır. İletişime geçme ve eğlenme ihtiyacını edebiyatla, sanatla, oyunla gerçekleştiren insanoğlu için sinemanın ortaya çıkışı oldukça önemlidir. O anda var olmayan bir gerçekliğin gözler önüne serildiğini sinema ile gören insanlar, bu eğlence anlayışının sıkı takipçisi olmuştur. Fotoğrafın, tiyatronun dramatik yapısıyla buluşması ile birlikte anlatıda yeni bir model olan sinemanın yükselişi tüm dünyada popülerlik kazanmış, farklı kültürlerde farklı yöntem ve denemelerle ele alınmıştır.

Sinemadaki büyük gelişmeler için en önemli etken her zaman için teknoloji olmuştur. Sinemayı dönemlerine ayırırken sessiz sinema, sesli sinema ayrımı yapılması ya da renkli sinema olarak adlandırılması bunun bir örneğidir. Edebiyat ve tiyatroya nazaran teknolojiye daha fazla ihtiyaç duyan sinema, anlatısını teknoloji üzerine kurmuştur. Kameranın, ışığın, sesin anlatı üzerindeki önemini fark eden sanatçılar bu gelişimi önemle takip edip, her değişimi deneyimleme arzusunda olmuşlardır.

Sinemanın popülerliğini yakaladığı noktada teknolojinin eğlence sektörüne kazandırdığı bir başka gelişme oyunlar olmuştur. Oyunlar Huizinga'ya (2020) göre insanlık kültürü kadar eskidir. Hatta oyunu yalnızca insanlar değil, hayvanlar dahi bir eğlence olarak görüp, oynamaktadır. Sinema, edebiyatın ve tiyatronun ayak izlerini takip ederken, oyunda aynı şekilde kendinden önce var olan sinemanın sahip

olduklarını temel almıştır. Oyunun gelişimi teknoloji ile paralel hızla artmış ve sinema ile rekabet eder boyuta ulaşmıştır.

Sinema, sanatçının kendini ifade etme ve anlatma yolu iken; oyun, bireylerin oynanabilirlikle kontrol edebildiği bir dünya ortamı sunmaktadır. Oyun ve sinema bir birleri ile olan etkileşiminde karşı sektörün popüler içeriklerini kendilerine adapte etmiş ve uyarlamıştır. Özellikle oyunlara anlatının dahil olması ile birlikte, anlatının popüler olduğu sinema sektörünün sanat anlayışını bünyesine dahil eden oyunlar büyük başarı kazanmıştır. Her iki sektörde teknolojiyi bu rekabet için en önemli anahtar olarak görmüş, gelişimlerini teknoloji üzerine kurmuşlardır. 3D, VR gibi teknolojilerin kullanımı ve içeriklerine dahil edilmesi bunun örneğini oluşturmaktadır.

Sinema ve oyun rekabetindeki en önemli nokta, yeni medya teknolojilerinin yükselişe geçtiği dönem içerisinde “etkileşim” olarak tabir edilen, bireylerin kontrol etme dürtüsünün esas alındığı bu kavramı kullanabilir olma noktasındaki girişimleridir. Sinema bu noktada oyunun işlevi olan oynanabilirliği, oyunlar ise sinemanın işlevi olan izleyicinin izleme durumunu konu edinip yeni bir girişime yönelmişlerdir. Oyun sektörü için FMV, sinema sektörü için ise interaktif film olarak bilinen bu yapımlar temelde birbirlerinin aynısı olan içerikler üretmiştir.

İnteraktif yapımları deneyimleyen bireyler bu yapımların bir oyun mu yoksa film mi olduğuna dair kararsızlık içerisinde kalmıştır. Bu çalışmanın amacı, sinema ve oyunun gizli rekabetinden doğan interaktif yapımların araştırılması, etkileşimin merkezi olan internet ortamında interaktif yapımlarla ilgili kullanıcı yorumların incelenmesi ve bu incelemelerin sonucunda interaktif yapımların oyun mu yoksa film mi olduğuna dair bir sonuca varmaktır.

Tez çalışması kapsamında, sinema ve oyun sektörünün gelişimi, dijital ve yeni medyanın tanımlamaları ve interaktif yapımlar hakkında bilgiler verilecektir. Bu çalışma interaktif yapımların oyun mu yoksa film mi olduğuna dair bir yanıt içermesi, interaktif yapımların bugünü ve geleceği hakkında kullanıcı görüşlerinin analiz edilmesi noktasında diğer araştırmalardan ayrılmaktadır. Yapılan literatür araştırması sırasında daha önceki çalışmalarda interaktif yapımlar hakkında bilgilerin verildiği, oyun ve sinema arasında uyarlamalardan söz edildiği, interaktif yapımların anlatı yapısının incelendiği görülmüştür. Bireylerin interaktif yapımlara karşı olan düşüncelerinin akademik anlamda yer edinme noktasında bulunan eksik saptanmış ve

bu çalışma bu eksik üzerine temellendirilmiştir. Yöntem olarak betimleyici araştırma yöntemi kullanılacaktır. İnteraktif yapımların film mi yoksa oyun mu olduğuna dair bulunan kararsızlıklar deneyimleyenlerin yorumları ile ele alınacak bu noktada bir çözüm öne sürülecektir.

Birinci bölümde, sinemanın ortaya çıkışı, yeni medyanın ve yeni medya sistemlerinin tanımı ile günümüzde var olan dijital sinema platformları incelenecektir.

İkinci bölümde, dijital oyun ve interaktif kavramları üzerinde durulacak, oyun ve sinema ilişkisinden bahsedilerek; anlatı, interaktif anlatı, interaktif oyun ve filmler hakkında bilgiler verilecektir.

Üçüncü bölümde, interaktif film ve oyunların ayrımları ele alınarak. Black Mirror: Bandersnatch ve Late Shift yapımları hakkında bilgiler verilecek ve bu yapımlar hakkında internet üzerinde yer alan kullanıcı yorumları incelenerek analizi yapılarak sonuca bağlanacaktır.

BİRİNCİ BÖLÜM

1. SİNEMA VE YENİ MEDYA

1.1 Sinemanın Varoluşu ve Gelişimi

Sinema, tanımlandığı anlama 20.yüzyılda kavuşmuş olsa da sinemanın temelini oluşturan yapı taşları milattan önce 4.yüzyılda “Ağkat izlenimi” ile oluşmaya başlamaktadır. Ağkat izlenimi, gözün gördüğü olayın, olay gerçekleşikten sonra gözde bir süre daha kalmasına denmektedir. Sinema yapısı gereği teknolojiden faydalanmakta ve yeni teknolojileri kendi bünyesine dahil edip, yeni deneyimler ortaya çıkarmaktadır.

4.yüzyıldaki ağkat izlenimi gibi öne atılan yeni düşünceler ve gelişmeler, bir biri üzerine birikip, etki ederek yeniliklere yol açmaktadır. Karanlık Kutu (Camera Obscura) nasıl fotoğrafın atası olarak kabul görüyorsa, fotoğrafın varlığı da sinemanın varlığına yol açmıştır. Fotoğraftaki teknolojiyi, tiyatrodaki dramatik yapı ile birleşmesi sonucunda ise bir anlatım aracı olarak sinema var olmuş ve ilerleyen süreçte ticari bir faaliyete dönüşmüştür.

19.yy’da Belçikalı Josep Plateau, “fenakistiskop” adlı cihazı icat etti. İlk animasyon aletlerinden biri olarak kabul gören bu alet, disk formundadır. Diskin üzerindeki farklı resimler, disk çevrildiğinde hareket algısı yaratmaktadır. Jules Duboscq 1851 yılına gelindiğinde “stereofantaskop” ya da “biyoskop” adı ile bilinen, fenakistiskop’un çizimleri yerine fotoğraf kullanarak görüntüleri yansıttığı aletini kullanmaktadır.

Projektörün atası olarak kabul gören, cam üzerine boyanan resimlerin duvara gaz lambası ile yansıtıldığı “Büyülü Fener”in ortaya çıkması ile Avusturyalı Uchatius, fenakistiskop ve büyülü feneri birleştirmiştir. Bu birleşim sonucu hareketli görüntüler duvara yansıtılmıştır. Sinemanın bugün ki varlığına en yakın durumlardan biri Uchatius’un bu girişimi ile atılmıştır.

Daha sonra hayvanların hareketlerini incelemek adına “zootrop”, Emile Reynaud’un müzikle birlikte izleyicilere sunduğu “praksinoskop” aleti birbirleri üzerine ortaya çıkmıştır. Thomas Edison, filmleri ekrana yansıtmayan, yalnızca tek bir kişinin izleyebileceği “kinetograf”ı tescil ettirdi. Ne yazık ki filmleri görmeyi

sağlayan kinetoskop görüntüyü ekrana yansıtma olanağından yoksundu; çünkü bu alet, filmin bir büyütecin ardında düzenli bir hızla döndüğü bir kutudan ibaretti. (Sim, Tarihsiz:2) “Edison, sinema filminin herkesin göreceği şekilde perdeye aksettirilmesini istemiyordu. Ona göre böyle bir şey, altın yumurtlayan tavuğu kesmek olacaktı.” (Güvemli, 1960:9). Edison’ın bu düşüncesinin aksine dünyanın dört bir yanında, filmleri sahneye aktaracak bir cihaz için çalışmalar başladı.

1895 de, ilk “sinema temsilleri” görüldü. Hemen her tarafta, bunu gerçekleştiren kimseler, birbirlerinden habersiz çalışıyorlardı. Bu yüzden, sinemanın icadı sonradan birçok anlaşmazlıklara yol açtı. “Amerika’da olsun, Almanya’da olsun, tek. tük yahut seri halinde “sinema temsilleri” verildi. Fakat aynı yıl çeşitli zamanlarda yapılan bu gösterilerin hiçbiri 28 Aralık 1895’te Paris’te, Capucines bulvarındaki “Grand cafe” de gösterilen “Lumiere sinematografi” kadar ilgi çekmedi, gürültü uyandırmadı.”(Güvemli, 1960:9).

Sinematograf’ın diğerlerinden daha fazla ilgi çekmesinin sebebi, hem film çekebilme hem de filmi yansıtabilme özelliğidir. Lumiere’in artan şöhreti ile, sinematograf dünyanın her bir yerine yayılmaya başladı. İlk film örnekleri birkaç dakikalık belgesel şeklinde idi. Fabrikadan çıkan işçilerin, Trenin bir istasyona girişini ya da bahçesini sulayan bir çiftçinin görüntülerinin olduğu filmler günlük hayattan sahneler vermekteydi. “Bu filmlerde titiz bir çerçeveleme, görüntü düzeni göze çarpmakla birlikte oyuncu, bezem, oyunluk, görünçülük, vb. öğeler yer almaz.” (Özön: 1985:157).

Trenin istasyona gelişi filmini izleyiciye sunduğunda, kamera açısının başarılı konumu ile kazanılan derinlik, izleyiciler üzerinde korkutucu bir etki yaratmıştı. İnsanlar sahnedeki treni gerçek sanıp, korkarak kaçmışlardı.

1895 yılında kongre üyelerinin kendi aralarında konuşmalarını çeken Lumiere, bunu yayınladığı sırada belediye başkanı, sahne arkasından seslendirme yapmıştır. Bu seslendirmeyi ilk sesli film denemesi olarak nitelendirilmektedir.

Sinemaya ticari gözle bakmayan Lumiere kardeşlerin aksine, sinemanın geleceği hakkında önemli düşünceleri olan, Fransa’da “Robert Houdin” tiyatrosunu işletip, sihirbazlık yapan Georges Melies, satın aldığı sinematograf ile ilk başta Lumiere benzeri filmler yapsa da daha sonra kendi bildiği işi, sihirbazlığı sinematograf aleti ile birleştirdi. “...bugün kullanılan film hilelerinin çoğunu buldu (havada yürüyen

adam, kesik başını taşıyan kimse, kafası balon gibi şişip patlayan kişi, v.b.)” (Özön, 1985:157).

Özön’a göre Melies, tiyatro geçmişinin verdiği etki ile sinemada var olan şiiri, düşgücünü sinemaya sokmuştur. Böylelikle Lumiere’den farklı bir yol seyretmiştir. Lumiere, sinematografi günlük hayattan kesitler ile bir belgeselci rolü ile ele alırken; Melies, öykülü filmler şeklinde sanatsal değer katmıştır. Zahir Güvemli’de Nijat Özön gibi senaryo, aktör, dekor kullanımı ile Melies’in tiyatrodan sinemaya bir çok şey aktardığını vurgulamaktadır.

“Aya Seyahat” filmi H.G. Wells ve Jules Verne’in eserlerinden ilham alarak hazırlanmıştır. Film 16 dakika sürmüştür ve günümüze ulaşmıştır. Filmde tiyatrodaki olduğu gibi sahne tek bir açıdan, tüm bölgeyi kapsayan şekilde görülmektedir. Dekorlar, tiyatrodaki kullanılan şekilde oluşmuştur. Filmde, aya keşfe giden bilim ekibinin, gidişi, ayda geçirdikleri zaman ve geri dönüşleri görülmektedir.

Zahir Güvemli’nin söylemine göre ise, Lumier’in ve onun eğittiği film operatörlerinin çalışmaları sonucu sinema belgesel filmlerden öteye gidememiştir ve birkaç ay sonra seyirciler bu tekdüze filmlerden sıkılır hale gelmiştir. Sinemanın içinde bulunduğu bu durumu bir hikaye anlatısı çözebilecektir. Bu nedenle Melies’in sinemaya giriş, gelişme ve sonucu ile hikayeyi dahil etmesi, seyircide yeni bir heyecan yaratmıştır. “Aya Seyahat” adlı filmi ile ünü artan Melies’in filmlerinin kopyaları dünyanın dört bir yanında izleyici ile buluşmuştur.

Yörükhan Ünal, arka arkaya birleştirmenin bir kurgu yarattığı fakat hala bir “dil” niteliği kazanamadığı dile getirerek ekler:

“Fakat yine de şunu gözden kaçırmamak gerekir. Melies sinematografik malzemeyi (dekor/kostüm ve sonrasında öykü akışını) yaratıcı bir faaliyetin nesnesi olarak görmekle sinemayı Lumiere’lerin sıkıştırmış olduğu dar “çerçevenin” dışına taşımış ve sinema malzemesinin oynanabilir (düzenlenebilir) olduğu yönünde bir farkındalığın gelişmesine katkıda bulunmuştur. Bu açıdan sinematografik anlatının gelişim sürecine sunduğu katkı oldukça önemlidir” (Ünal, 2015:119).

İngiltere’de fotoğrafçılık tecrübesi olan “Brighton Okulu” olarak bilinen sinemacıların sinemanın gelişimine olan katkıları oldukça büyük olmuştur. Filmler Melies’in tiyatro sahnelerinde değil de açık havada çekilmeye başlanmıştır. Fotoğrafçılıkta kullandıkları çekim teknikleri ile yakın plan kullanımları görülmektedir. Bir olay sırasında farklı açılardan olayı yansıtarak, yukarıda bahsettiğimiz tiyatro izleyicisi gibi tek bir açıdan değil de farklı açılardan da olayı seyircinin önüne sürdüler. Film sürekliliği içerisinde, arka arkaya tablolara ayrılan filmler birleştirilerek anlamlı bir bütün halinde gözükmiştir. Sabit kameranın geride bırakılmasından itibaren, Melies’ten daha farklı bir sinema deneyimi kazandıran Brighton Okulu temsilcileri, macera filmlerinin önünü açmıştır. Western türü ortaya çıkışı itibariyle izleyiciler tarafından büyük rağbet görmüştür.

Film sektörünün gelişimi için daha büyük düşünen Charles Pathe, film üretim şirketi kurmasıyla birlikte, film sektörünü tekeli altına almıştır. 1898’de kurduğu yapımevi ile filmleri üretiyor, atölye ve stüdyolarda filmleri çeşitli aşamalardan geçirip, dağıtım ve seyirciye sunma noktasında da rol alıyordu. Pathe’nin 20.yüzyılın ilk on yılına damga vurarak Güvemli’nin deyiimiyle Melies’in esnaflık zihniyeti yerine sinemayı sanayileştirmiştir.

Üretimleri, Amerika’nın toplam film üretiminden daha fazlaya ulaşan Pathe’nin bu başarısı ona rakipler ortaya çıkarmıştır. Leon Gaumont, atıldığı sinema sektöründe çevresinden büyük yatırımlar almıştır. Pathe’nin Melies’e nazaran en ciddi rakibi olmuştur. Kısa süre içerisinde Pathe ve Gaumont arasındaki rekabette anlaşlıkları yönetmenler yeni türlerin ortaya çıkmasına sebep olmuştur.

Bu dönemde tiyatronun sinema üzerinde etkisi azalırken, romanlardan, öykülerden çıkan hikayelerin varlığı ile seri filmler ve daha fazla ilgiyi çeken güldürü filmleri egemen olmuştur. Sinemanın gelişimi ve ilerleyişi tüm dünya üzerinde hızla devam etmektedir.

Edison’ın Pathe’ye benzer bir tekel kurma amacı ile patent savaşlarının başladığı bu dönemde, “1905’ten başlayarak Birleşik Amerika’nın bütün büyük kentlerinde “Nickelodeon” adı verilen yerleşik sinemalar türedi. Nikelden yapıma beş sentlik parayla girildiğinden bu adı alan bu halk sinemalarının sayısı 1905’te on taneyken 1910’da on bine yükseldi.” (Özön:1985:161) Alt tabaka için ucuz eğlence

aracı olan Nickelodeon'ların varlığı daha fazla film yapım şirketi kurulmasına sebebiyet vermiştir.

1.1.1 Birinci Dünya Savaşı Dönemi Sinema

Birinci dünya savaşının Avrupa sinema üzerinde yaşattığı gerileme Amerika sinemasının yükselişi ile sonuçlanmıştır. Bu dönem içerisinde Bağımsızlar denilen gruplar, Avrupa sinemasından başarılı alıntılar yaparak kendi sinemalarına aktarmışlardır. Amerika'nın batısında Hollywood adı ile bilinen bölgede sinemanın merkezini inşa etmişlerdir. Bu dönemin önemli isimlerinden biri Edwin S.Porter'dır. Porter ilk başta Melies'in çalışmalarını örnek almıştır. 6 dakika uzunluğundaki "The Life of an American Fireman" (Amerikalı Bir İtfaiyecinin Yaşamı) filmi kurgu anlamında sinemanın ilk örneklerinden birini oluşturmaktadır. İtfaiyecilerin bir yangına gidişi, yangındaki mücadeleleri yarattığı dramatik gerilim ile belgesel yapısından çıkıp, dramatik bir yapı oluşturmuştur. Teksoy, Porter'ın bu filmi hakkında Sinema Tarihi adlı kitabında şöyle bir ifadeye bulunmuştur:

“Edwind S. Porter, itfaiyecilerin ustalığını gösteren sıradan bir belgesel yerine, heyecanla izlenen bir dram yaratmış oluyordu. Böylece sıradan romanlardan, gazete haberlerinden yola çıkan (bu nedenle gerçekçilik eğilimi taşıyan) ve yalın bir anlatımla duygusal bir çözüme ulaşan Amerikan sinema anlayışının ilk örneği doğmuş oluyordu. Seyirci, gerçek bir olay karşısındaymış gibi itfaiyecilerle özdeşleşiyor, itfaiyecilerin mutlaka zamanında yangına yetişmesini, ana kızın mutlaka kurtarılmasını istiyordu. Daha önce, hiçbir film bu türden bir duyguya yol açmamıştı.”
(Teksoy, 2009:76)

Edwin S. Porter'ın "Büyük Tren Soygunu" adlı filmi ise kovboy filmlerinin ilk örneğini oluşturmaktaydı ve bu örnekle yakın çekim, koşut kurgu gibi başarılı teknikler ile sinemanın kendine has anlatım yollarının denendiği önemli bir yapım olmuştur.

Sinema'nın sanatla olan bağlantılarından biri "Sanat Filmi" adı etrafında toplanan bir ortaklıkla öne çıkmıştır. Sinemayı daha büyük bir sektör haline getirme

aracılığıyla. Müziğin, tiyatronun ve çeşitli sanat dallarının önemli aktörlerini, film sektörüne çekip, finansal destekler olarak güzel filmler üretme amacına girişmişlerdir. “Tiyatrodan birçok öğeyi (oyun metni, oyun, makyaj, bezem, giysi, tiyatro söyleşmesi) sinemaya getiren “Sanat Filmi”, Melies’ten sonra sinemayı bir kez daha tiyatronun dar çerçevesine soktu, tiyatronun bir uzantısı durumuna geçirdi.”(Özön:1985:162). Oyuncular, tiyatrodaki alışkanlıklarını farklı bir alan olduğunu idrak edemedikleri sinema üzerinde sürdürdüklerinde ortaya rahatsız edici görüntüler çıkmıştır. Sanat filmi akımının devamında özellikle İtalya’da olmak üzere Danimarka ve İsveç’te Shakespeare’in birçok eserinin sinemaya aktarıldığı dram filmleri öne çıkmıştır.

İtalya’da tarihten kesitler sunulan, önemli olayların ele alındığı ve izleyicinin dikkatini çekeceği filmler çevrilmiştir. Tarihsel filmlerde sinemada ilk defa kalabalık figüranlar gözükmeye başlanmıştır, film süresi uzamış ve filmler yeniden açık havada çekilmeye başlanmıştır, bu durum sinemanın tekrardan hapsoldüğü tiyatro çerçevesinden çıkmasına sebep olmuştur.

Tarihsel eserlerin, çağdaşa aktarımıyla bölüklü filmler olarak nitelendirilebilecek ve içinde bulunduğumuz dönemde “dizi” olarak nitelendirebileceğimiz filmlerin başlangıcı yaşanmaktadır. Bölüm sonlarında heyecanlı bir noktada kesilen filmler, bir sonraki izlenim sırasında, anlatımına devam etmektedir. Gazete ve dergilerde devam eden öykü serilerinin sinemaya aktarımı yapılmıştır. Hızlı ve canlı anlatım dikkat çekmektedir. Fakat bu yıllarda bölüklü filmleri ve sinemada var olan, bir türlü sıyrılamadığı tiyatronun etkisini ortadan kaldıran tür güldürü olmuştur. Güldürü türü, kendi içerisinde sinemaya özgü tipler yaratılmasına olanak sağlamıştır. Güldürü türü, oyuncuların sinemadaki tarzına etki ettiği gibi, Amerika ve Avrupa’da güldürü okullarının açılmasına da sebebiyet vermiştir. Güldürü sanatçıları arasında en çok bilinenlerden biri olan Charlie Chaplin’in ortaya çıkışı da bu döneme denk gelmektedir. Chaplin, sinemayı gerçek anlamda bir mesaj verme amacıyla kullanmayı başarmıştır. Toplumsal anlamda verdiği mesajlarda sistemin bozukluğu, insan ruhunu inceleyen yapımlar ortaya çıkmıştır.

1910’lu yıllara doğru Amerika sinemasında Edison’ın sinema üzerindeki himayesine karşı “Bağımsızlar” adı altında toplanan gruplar, Edison’la iş yapan

kişilere verdiği fazla ücretler ile kendi tarafına çekmiş ve Edison ile Bağımsızlar cephesi arasında yaşanan kimi zaman kanlı çatışmaların yaşandığı bir süreç olmuştur.

Thomas Harper Ince, Amerika'ya özgür bir tür olarak başarılı bir şekilde yönettiği kovboy filmleri ile ünlenmiştir. Kaba güldürü konusunda Mack Sennett, anlatı sineması ile sanat yapan ve sinemanın gelişiminde büyük katkısı olan David Wark Griffith, "Triangle" yapım şirketini kurarak, sanat sineması anlamında en başarılı örnekler veren grup haline gelmişlerdir. Charlie Chaplin ile birlikte Amerikan sinemasının, Avrupa'nın düştüğü buhranla birlikte, arayış kapatması konusunda hatta daha üstün bir konuma geçmesini sağladıkları bir ivme yakalamayı başarmışlardır.

Sinema üzerindeki başarılı çalışmaları ile "GRIFFITH bir anlatım aracı olarak sinemanın kendine özgür bir dili olması gerektiği sonucuna vardı ve tüm çabasını bu dili yaratmaya yöneltti. Bu dili olgunlaştıran GRIFFITH, sinemayı da bir sanat niteliğine ulaştırdı." (Özön:1985:167).

Birinci dünya savaşı sırasında Avrupa sinemasının genel olarak gerilemesi söz konusu olmuştur. Fakat buna rağmen her ülke kendi ulusal çerçevesinde başarılı sayılabilecek işlere imza atmıştır. Özellikle Kuzey ülkelerinde hatırı sayılır gelişmeler yaşanmaktadır. İsveç ve Danimarka sinemasında yaşanan altın çağ, sinemanın gelişimi ve sanatsal açıdan attığı önemli adımlar noktasında önem kazanmaktadır.

Savaş sonrasında, sinema eleştirisinin başlangıcı Louis Delluc ile yaşanmaktadır. Filmlerde içeriğin önemi, filmde yer alan ışık gibi öğelerin kullanımındaki önem ele alınmıştır. Alman sinemasında, tiyatrodan etkilenerek ortaya çıkan Dışavurumculuk (Ekspresyonizm) görülmeye başlanmıştır. "Dr.Caligari'nin Muayehanesi" filmi bu akımın başlangıcı olarak kabul görmektedir. Almanlarla özdeşleşen kasvet ve karanlığın, dışavurumculuk vasıtası ile sinemada görüldüğü bir dönemdir. Özellikle savaş sonrası mağlubiyetle birlikte bir anlatım aracı olarak sinemayı karamsar bir havaya sokan bu akım, gerçeğin çarpıtılması ile bilinmektedir. Bu kasvetli havaya rağmen "Aydınlatmanın dramatik bir öğe olarak kullanılması, bezemin dram öğesi olması, bezem ve aydınlatmayla insanların ruhsal durumlarını yansıtma bu akımdan öğrenildi." (Özön:1985:170).

Dışavurumculukla farklı görüşleri ile Alman Gerçekçiliği, dışavurumculuğa tepki olarak; günlük olay ve gerçekleri aktarımı ile gözlemlenmiştir. Fransız sinemasının savaş sonrasındaki durumu, daha önce belirttiğimiz Louis Delluc ve

Canudo gibi isimlerin öncülüğü ile yeniden ayaklanma yaşamıştır. “Aydınların, sinema eleştirmenlerinin, kuramcılarının öncülüğündeki bu akım, sinemada ruhsal durumlara, anılara, çağrışımlara, düşlere ilk kez büyük yer ayıran, bunları sinemanın olanaklarıyla yansıtmaya çalışan bir sinema okulu olarak ortaya çıktı.” (Özön:1985:171).

Sinemanın ortaya çıkışından neredeyse çeyrek yüz yıl geçmişti. Toplumun her kesiminden sinemaya olan ilgi kat ve kat artmaktaydı. Farklı branşlarda etkinlik gösteren sanatçılar, aydınlar sinema üzerinden kendi fikirlerini anlatmak istiyorlardı. Yazarlar, ressamalar, şairlerin katılımı ile fütürizm, Dadaizm, sürrealizm gibi akımların sinema üzerinde ki denemeleri yaşanmaktadır. “Avant-garde” (Öncü sinema) olarak bilinen bu akım sinemanın deneysel anlamda ne denli büyük bir alan olduğunu ortaya koymuştur.

Sovyetler Birliđin’de Lenin ile birlikte kurulan yeni düzenin ilk başta önem verdiği alan sinema olmuştur. Lenin, sinemanın kitleler üzerindeki etkisini fark ederek, sinema üzerine eğilim göstererek, gelişimine destek olmuştur. Diğer ulusların sinemaları üzerine yapılan araştırmalar, sinema üzerindeki deneyler ve sinema için yetişen sanatçılarla birlikte Sovyetler Birliđi, dünya sineması için oldukça önemli isimler kazandırmıştır. Dziga Vertov’un Sinema-Göz olarak bilinen kuramı, Sovyet Okulu’nun varlığı ile Mihailoviç Eisenstein’in, Pudovki’nin, yakın tarihlerine ışık tutan, toplumu inceleyen ve en önemlisi sinemanın ilerleyişinde büyük adımlar atılmasına sebep olan çalışmaları öne çıkmaktadır. Sovyet okulu, özellikle sinemada kurgunun geliştirilmesi noktasında büyük önem taşımaktadır. Sessiz sinemanın en gelişmiş noktası da Sovyet Okulu’nun filmlerinde rastlanmaktadır.

1.1.2 Sesli Sinemanın Başlangıcı

Teknolojik faaliyetlerin ilerlemesi, daha önce denenip de başarılı olmayan düşünceleri yeniden gündeme getirmekteydi. Sesli sinemanın başlangıcı da, daha önceleri bir çok kez denenmesine rağmen, bir türlü başarılı olmayan girişimlerden biri olmuştur. Edison, sinema alanında yaptığı çalışmalar sırasında, plaklar, perde arkasına yerleştirilen kişiler ile seslendirmeler, fonograf ile birlikte şarkılı denemeler hatta filmi hem kameraya hem de plakçalara alarak film izlenimi sırasında eş zamanlı bir ortaklık yaratmaya çalışılmıştır. Sinema ilk yıllarında dahi hiçbir zaman tam sessizlik içinde seyirciye aktarılamamıştır. Filmin izlendiđi çevredeki gürültü ya da arkadan eşlik eden

müzik buna izin vermemiştir. Görüntü ile sesin kaynağının bir olması durumu değiştirecektir.

Sesin ayrı bir ortamda değil de film ile eş bir ortamda kayda alınması yıllar önce sağlanmış olsa bile, istenilen kalitede olmaması, sessiz sinemanın gelişiminin hızlı bir şekilde devam etmesi yeterli ilgiyi toplayamamıştı. Üstelik sinema sektörünü elinde tutan yapım şirketleri, böylesi bir yeniliğin kendilerine karşı bir tehlike olacağını düşünerek, kendi tekellerine karşı bir sarsıntı yaşamamak adına sesli sinema fikrine karşı çıkmışlardır. Fakat teknolojinin gelişimi ve ilerleyişi hiçbir zaman durdurulamayacağı gibi ortaya çıkan yenilikler; ilk başta yadırganıp, ilgi duyulmasa dahi sonralardan benimsenmesi tarih boyunca karşımıza çıkmaktadır. “Vitophone” isimli plaklar ile filmi seslendirmeye yardımcı olan alet ile sesli sinemanın ilk filmi kabul edilen “Caz Şarkıcısı” 1927 yılında ilk gösterimini yapmıştır. Sesli sinema izleyici sayısında da büyük bir artış yaşatmıştır. “1932 yılına gelindiğinde ilk tam renkli film çekilmiştir. İlk gösterimlerde müziğin görüntülere eşlik etmesiyle bir ses dekorunun oluşturulmasına çalışılmakta ve müzisyenlerin canlı müzik uygulaması ile film izlemeyi görsel olduğu kadar işitsel bir keyfe dönüştürülmesi de amaçlanmaktaydı”(Şakacı, 2010:45).

Sesli sinemanın varoluşu, tüm sektörü alt üst eder hale gelmiştir. Tüm sektör, sesli sinemanın gerekliliklerine yönelik, hızlı bir şekilde değişime uğramış, sesleri sesli sinemaya uygun olmadığı düşünülen sessiz sinemanın önemli oyuncularını işsiz kalmıştır. Sesli filmler sektöründe yeni bir heyecan yaratsa dahi, sessiz sinemada diyalogların olmayışı farklı dillerde çekilen filmlerin tüm dünya üzerinde aynı mesajı taşıyabilmesine olanak sağlamaktaydı. Fakat sesli filmler ile birlikte bu özellik ortadan kalkmış ve filmlerin gösterimlerinde dil engelleri ortaya çıkmıştır. Bu engel, başarılı Amerikan filmlerinin farklı ülkelerde en baştan çekilmesi ve kendi dillerince uyarlanması ile aşılmıştır. Sesli sinemanın ilk yıllarının başarısız olmuştur. Sinema sanatında önde olan kişiler (Chaplin, Clair, Eisenstein, Pudovkin...) sesli sinemanın varlığına karşı çıkmışlardır.

Yeniliğin her zaman tepki çektiği fakat sonradan benimsendiği düşüncesi sesli sinemada da kendini göstererek, ilerleyen zamanlarda sesli sinemaya karşı olan ön yargı kırılarak, bu yeni düzene karşı ayak uydurma yarışı başlamıştır. Sesli sinemayı ilk olarak hayata geçiren Amerikalı filmciler, tüm dünya üzerinde sinema

hegemonyasını kurmuş hale gelmişlerdir. Bu dönemde ilk çevrilen sesli filmler genellikle operetler ve gangster silahlarının çıkardığı sesler ile beğeni toplayan gangster filmleri olmuştur.

1.1.3 İkinci Dünya Savaşı Dönemi ve Sonrası

İkinci dünya savaşı döneminde, tüm dünya büyük bir buhran içerisine girmiştir. Sadece sinema sektörü değil, ekonomik ve sosyal tüm faaliyetlere yansıyan bu durgun dönem, sinema sektörünün eğilimini de savaşlar üzerine çekmiştir. Amerika’da devlet tarafından sansürler uygulanmıştır. Sinemada kullanılacak yeni teknolojik faaliyetler kullanılması hedeflenilmiştir. “Teknik gelişmelerde üç boyutlu gösteren özel gözlükler, görüntünün enini, boyunun 2,5 katı verebilen sinemaskop filmler izleyicileri salonlara çekmeye çalıştı.” (ve Yakışan 1994:134).

Savaş sonrasında, sinema sanatının gelişimi her ülkede farklı şekilde ele alınıp manifestolarla, örgütlenmelerle, sinemayı ele alış biçimleri ile yeni akımlar ortaya çıkarmışlardır. Bir anlatım aracı olarak sinema, hitap ettiği seyirci kitlesi ile insanlara ulaşmanın en önemli merkezlerinden biri haline gelmiştir.

İkinci Dünya Savaşı’ndan ağır yaralar alarak çıkan İtalya ve Almanya gibi ülkelerde, “yeni gerçekçilik” adı altında, savaş sonrası problemleri ele alan filmler ortaya çıkmıştır. Çekimlerin genel olarak sokaklarda yapıldığı filmler belgesel niteliği taşımaktadır. Filmlerde hareketli kamera kullanımı teknik anlamda; işsizlik, ekonomik sorunlar ise tema anlamında bu akımın ortak özelliklerini oluşturmaktadır.

Fransa’da ise “Fransız Yeni Dalga” olarak bilinen bir akım baş göstermiştir. Bu akım sadece Fransa’da görülmüştür. Sinemayı hak ettiği saygıyı göstermek için çalışmışlardır. Daha önceki filmlere atıfta bulunmalar, karışık kurgular, doğal ışıklar kullanılmıştır. Yeni dalga akımının en çarpıcı özelliklerinden biri ise sahne geçişlerindeki hızlı akıştır.

1950’li yılların ortasında İngiltere’de işçi sınıfın problemlerini ele almak adına “Özgür sinema” akımı ortaya çıkmıştır. İngiliz Sinema Enstitüsü’nün desteklediği akım belgesel türü ile başlayıp, konusu olan filmler ile devam etmiştir. “İngiliz Özgür Sinema akımını oluşturan sinemacılarla, alternatif teknikleri uygulayan sinemacılar arasında bir bağ vardır. Her iki taraf maddi imkansızlıklara rağmen film üretiminden vazgeçmeyen anlayışta olmalarıdır”(Aktaş, 2018:20). “1950’li yıllardan önce sinema, genelinde bir eğlence aracı, bir gösteridir. Sessiz sinema döneminden beri sahip olduğu

anlatım yeteneği ve estetik düzey ancak bu yıllardan sonra evrensel bir geçerliğe sahip olmuştur. Bu yıllardan itibaren sinema yeniden keşfedilmeye başlamıştır.” (Adanır, 2003:7).

1960’lı yıllarda “Savaştan maddi manevi yıkılmışlıkla çıkan İtalya ve Almanya’nın sorunlarını anlatan Yeni Gerçekçi sinema gibi, Brezilya’da da aynı nitelikte, ama daha çok iktisaden geri bırakılmış ülkelerin sorunlarını yalın fakat çarpıcı görüntülerle yansıtan bir sinema anlayışı ortaya çıkmıştır.” (Onaran 1986:161) Toplumsal sorunları belgesel uslubuyla ele alan bu akım kısa süre içerisinde ülkenin içinde bulunduğu ekonomik krizler ile noktalanmış ve başlangıçtaki amacından sapan bir akım haline dönüşmüştür.

Sinemada, hayatın akışına paralel sürekli bir devinim halinde kendini geliştirmek ve tezlere karşı anti tezler oluşturmaktadır. Sesli sinemanın varlığı, sessiz sinemayı geride bırakması gibi, yeni akımların varlığı da bir diğerlerini tarihe gömmektedir. Sinemanın ele alınış biçimi, her kesim ya da her ülke için farklı bir anlam kazanırken “Deneysel Sinema” içerisinde bulunanlar için sinema üretimi geleneğe karşı bir tutum sergileme anlamını taşımaktadır. Alışılmışın dışında teknikler kullanılarak, bir birinden farklı coğrafyalarda bağımsız bir tür olarak var olmaktadır.

Televizyonun varlığı ile birlikte izleyici sayısı yeniden düşüşe geçti. İnsanlar film izlemek için sinemalara gitmek yerine kendi evlerinde içeriklere erişebilme rahatlığına erişti. Hızla yaygınlaşan televizyon kullanımı, sinema sektörü için ekonomik anlamda bir zararı doğurmaktaydı.

Sinemanın gelişimi; teknolojinin ilerleyişi, izleyicilerin beklentileri ve film yapanların yenilikçi girişimleri ile farklılıklar yaratmaya ve gelişmeye devam etmektedir. Bu bağlamda sinemanın varoluşundan bugüne sesin sinemaya girmesi ve farklı akımların var olması sinema anlatısına farklılıklar kazandırmaktadır. Bu farklılıklar, televizyonun varlığı ile rekabete giren sinema, bulunduğu dönemin şartları ve izleyicilerin beklentileri doğrultusunda evrilmeye devam etmektedir.

1.1.4 Sinemada Teknoloji

Sinemanın var olmasında en büyük sebeplerden biri teknolojidir. Teknoloji hayatımızı kolaylaştırdığı gibi sinema anlatısını da kolaylaştırmak, verilmek istenen mesajın daha iyi iletilmesini sağlamaktadır. Bununla birlikte sinemayı daha cazip bir eğlence aracı olarak izleyiciye sunmaktadır. “Teknolojik ve ekonomik belirleyenler

her sanatın temelini oluştururlar. Bütün sanatlar doğaları gereği ekonomik ürünlerdir ve sinema bunun başlıca örneğidir. Sinema, toplumsal değişimleri herhangi bir sanat gibi ama her şeyi içermesi ve popüler doğası nedeniyle diğer sanatlardan daha fazla yansıtır” (Gök,2019:47).

Teknoloji, elde edilen bilgi birikimin üzerine yeni bulguları koyarak ilerlemektir. Bu bağlamda fotoğrafın, filme dönüşmesi. Sessiz sinemadan, sesli sinemaya geçiş, öncüllerin üzerine yeni bilgileri ilave ederek, sürekli gelişime sebep olmaktadır. Var olan teknolojiler değer görüp, sahibine para kazandırdığında bu teknolojiler üzerine eğilim artmıştır. Sinemaların, gezici kumpanyalardan sinema salonlarına geçmesi, daha büyük ekranların, daha kaliteli video kayıt cihazlarının üretilmesi bu sebepten ötürüdür.

Camera obscura, zootrop, kinetograf, sinematograf gibi ardı ardına yeni icatlar sinema sektörünün gelişimindeki adımlardır. Fotoğraf makinesinin gelişimi, sinematografin önünü açmıştır. Sinema ses ve görüntü teknolojisinin birbiri ile bağlantısından ortaya çıkmaktadır. Siyah-beyaz olarak başlayan serüveni, filmlerin elle boyanması ile renklenmiş, daha sonrasında renkli kayıtlar halinde filmler renkli çekilmeye başlanmıştır.

İlk başlarda renkli filmler maliyeti sebebiyle reddedilse de sonralarda anlatıma kattığı pozitif etkiler sebebiyle ihtiyaç duyulan hale gelmiştir. Film çekerken kullanılan filtreler sayesinde renklenen filmler, piksellerin kullanıldığı dijital filmlere kadar devam etmiştir. Yönetmenler farklı film yıkama yöntemleri ve farklı filtre kullanımları ile kendi üsluplarını yaratmaya çalışmışlardır. Bilgisayar ortamı ile kurgu, renklendirme, ses miksajı gibi film öğelerinin yapılması ile filmlerde rengin kullanımı da anlama etkisi bakımından oldukça önemli bir hal almaktadır.

“Renk, hem anlatıyı hem de anlatı olanaklarını genişletecek ışık, kostüm, sanat yönetmenliği gibi farklı alanlar açması ve daha farklı türlerin, tekniklerin, imkanların denenmesi açısından önemli bir işlev üstlenmiştir.” (Demirel, 2016:21) Rengin yarattığı etki izleyicinin görsel deneyimlerini olumlu etkilerken, filmlerde var olan görsel ihtişamın boyutları da artmıştır.

Onaran, rengin dahil olması sürecinde bazı filmlerin siyah-beyaz hallerinde değil de renkli olsalar daha önemli olabileceğini, bazılarınsa siyah-beyaz olarak çekilmesinin onu daha güzel kıldığını belirtmektedir. Sinemada rengin kullanımı

oldukça önemlidir. “Sinemada rengin başarılı olarak yer alabilmesi, renkli film işlemlerindeki teknik gelişmelerin yanı sıra, bu işlemlerin gerektirdiği tekniği iyice bilmeye, bunun ortaya çıkardığı engelleri aşabilmeye, fakat hepsinin üstünde de usta bir ressamın renk duygusuna sahip olmaya bağlıdır.” (Onaran: 1986:46)

Sinema teknolojisinde yaşanan gelişmeler sadece ses ve renk anlamında değil. Filmin izleyici ile buluştuğu sahne ortamında da yaşanmıştır. Gezici kumpanyalardan başlayıp da tiyatro, sinema salonlarında ya da televizyona varana dek filmler bulunduğu ortamlarda farklı boyutlarda sahnelenmiştir. Farklı sahneler farklı avantaj ve dezavantajlar doğurmaktadır. Sinema salonlarında daha geniş ekranlar ihtişamlı bir ortam sağlarken, televizyon ekranlarının dar çerçevesine rağmen bireyler kendi evlerinde konforlu bir izleme deneyimi yaşamının rahatlığında olmaktadır.

Televizyonun varlığına kadar olan süreçte, filmlerin sahnelendiği ekranlar büyütülmek istenmiştir. “...geniş ekran denemeleri teknolojiyi hep bir adım ileri götürmüş, denemelerde ortaya çıkan bozulmaların nasıl giderileceği ve nasıl daha kaliteli “geniş ekran” formatının yakalanabileceği kaygısı, projeksiyon, alıcı ve lenslerin kullanımında endüstriyi teknolojik anlamda ilerletmiştir” (Demirel, 2016:22).

Sinemanın en büyük rakibi olan televizyonun evlere girmeye başlaması ve sinemayla aynı ekran formatını kullanmasıyla birlikte sinema, popülerliğini televizyona terketti. İnsanlar görece aynı deneyimi evlerinde yaşamayı tercih ettiler.(Akt:Demirel,2016:26) Boş vakitlerini evlerinde değerlendirmek isteyen insanların, sinema yerine televizyon tercihi sinema sektörüne büyük darbe vurmuştur. Sinemanın, rekabette yeniden öne geçebilmesi adına bir şeyler yapılması gerekmektedir. “1950’lerde televizyonla rekabet etme çabası içinde, stüdyo teknolojileri sinema salonlarında benzersiz gösteriyi vurgulamak için daha büyük ekranlar yaptı.” (Palmer,2012)

Üç ayrı kameranın, üç ayrı projektörle sahnelenmesi izleyiciler için çok farklı bir deneyim sağlıyordu. “Sinerama” adı verilen bu sistemle birlikte kullanılan ses sistemi izleyicileri yeniden sinemaya çekmekteydi. İzleyicileri büyüleyen bu deneyim sinema sektöründe büyük kar getirdi. Bir zaman sonra standart hale gelen sineramaların maliyeti oldukça fazlaydı. Kendinden sonraki teknolojiler için oldukça önemli bir adım olan sinerama, televizyon karşısında kan kaybeden sinema sektörünü

yeniden güçlü bir pozisyona koymuştur. İlerleyen süreçte daha ekonomik bir sistem olan “sinemaskop” kullanılmıştır. Kendi içerisinde bazı problemleri olsa da sinemaskop, maliyeti nedeniyle oldukça yaygın kullanılmıştır.

Teknolojinin ilerleyişi, her bir engeli aşmaya yarayarak, hem maliyeti düşürmek, hem de daha kaliteli içerikler üretmek adına gelişmeyi sürdürmektedir. VistaVision, Todd AO, gibi geniş ekran teknolojileri sinema sektöründe sinemanın devamı niteliği taşımaktadır. Günümüzde ise devasa ekranlar olarak nitelendirilen “IMAX” teknolojisi kullanılmaktadır.

Teknoloji ilk başlarda sinemanın cazibesini arttıran bir nitelik taşıırken, ilerleyen süreçte sinemanın anlamına etki eden bir hale dönüşmüştür. Sesin, rengin, görselin verdiği etkiler, anlatıya kazandırdığı güç, sessiz sinema döneminde oyuncuların beden ve yüz hareketleri ile verilmekteydi. Onaran (2012), sinemada sesin öneminden bahsederken günlük hayatın parçası olan; işittiğimiz doğal seslerin ve diyalogların sinemanın bir parçası olmamasının eksiklik olacağını dile getirerek, sesin ortaya çıkmasının, sessizliğin verdiği dramatik önemde farkına varılmasını sağladığını söylemektedir.

Film yapımındaki kimyasal sürecin elektronik bir sürece evrilmesinden sonra Tv sektörü için üretilen tüp teknolojisi gelişim açısından önemli bir adım olmuştur. Buna rağmen var olan olumsuzluklar giderilerek yeni girişimlerin önü açılmıştır. ““Analog Video” kavramı iyiden iyiyse insan hayatının önemli bir parçası haline gelmiştir. TV ve sinema sektörü için yeni bir dünya anlamına gelen video kavramı yolculuğuna dijital alanda devam etmiş, “Dijital Video” kavramı hareketli görüntünün en önemli kırılmalarından birini yaratmıştır” (Kılıç, 2019:59).

Teknolojinin dijital devrimi, sadece fotoğraf, televizyon, sinema ile değil teknoloji ile ilişkisi olan tüm sektörlerde gelişmeyi sağlamıştır. Geçmiş yüzyıllarda teknolojik anlamda kat edilen mesafe 20 ve 21. Yüzyıldakine göre daha ağır olmuştur. Fakat içinde bulunduğumuz dönemdeki gelişim oldukça hızlıdır ve bireyler bu hızlı gelişime bir şekilde adapte olabilmeyi başaramışlardır. Lev Manovich (1996), Sinema ve Dijital Medya adlı makalesinde, bilgisayar teknolojilerinin gelişimine bu denli hızlı adapte olunmasında sinemanın büyük bir rol aldığını söylemektedir. Rastgele erişim, veritabanı gibi kelimeler ile zaman ve mekanın manipülasyonu gibi durumların hareketli bir görüntüye indirgenmesini kabul etmemiz sağlanmıştır. Lev

Manovich, sinemanın gücünün, bizleri teknolojinin ulaştıracağı noktalara hazırlandığını ifade etmektedir.

1.1.5 Sinemada Dijital Çağ

Bilgisayar teknolojisinin var olması, sinema teknolojisindeki en büyük değişimlerden birine yol açmıştır. Dijital sinema 1970’li yıllarda var olmuş ve 20.yüzyılın sonlarına doğru etkisini oldukça fazla hissettirmiştir. Dijitalleşme, “Yeni Medya” kavramının bir kolu olarak görülmektedir.

“Yeni Medya konusunda yaptığı kuramsal çalışmaları nedeniyle oldukça önemli bir isim haline gelen Lev Manovich, “dijitalleşmeyi” Yeni Medya’nın ilk ve esas özelliği olarak tanımlamıştır. Ona göre dijitalleşme iletinin kodlardan, matematiksel simgelerden oluşmasıdır. Böylece tüm veriler sayılabilir ve programlanabilir hale gelmektedir.” (Akt: Yamak, 2013:7).

Sayısal sinema olarak tabir edilen bu durum, sinemanın film şeritleri yerine sayısal teknoloji yani bilgisayar teknolojilerinin kullanılarak üretim ve dağıtım faaliyetlerinde bilgisayarın rol alması ile oluşmaktadır. Sinemada filmlerin çekilip, işlenmesi sonrası maliyetli ve uzun süren işlemlerin, yeni teknolojiler ile daha ucuza, daha hızlı işler yapılabilmiştir. Üstelik yeni teknolojilerde kullanılan aletlerin yeniden kullanılabilir olması da fayda sağlamaktadır.

Bu düşük maliyet ile birlikte günümüze gelindiğinde sinemanın çekimden, dağıtıma kadar tüm unsurlarında bilgisayar rol almaktadır. Dijitalleşmenin sinemayı sayısallaştırmasıyla birlikte geleneksel film yapım süreci de yeniden tanımlanmıştır. Lev Manovich “What is Digital Cinema?” adlı makalesinde (1995) dijital film yapımının öğelerini şöyle sıralamıştır.

1. Fiziksel gerçeklik yerine, bilgisayar ortamında oluşturulan 3 boyutlu animasyon.
2. Değiştirilebilir gerçeklik. Canlı aksiyon görüntüleri dijital ortamda pikselleştirilebildiği için aynı görüntüyü pikseller yardımıyla bire bir oluşturulabilmektedir.

3. Elastik gerçeklik, görüntülerin zaman ve mekandan bağımsız değiştirilebilir oluşu. Çekilen görüntünün üzerine ekleme, çıkarma yapılabilir olması.
4. Daha kolay kurgu imkanı, düzenleme ve özel efektlerin görüntülerin daha pratik olarak değiştirilmesi
5. Dijital film tanımı = canlı aksiyon malzemesi + boyama + görüntü işleme + birleştirme + 2 boyutlu bilgisayar animasyonu + 3 boyutlu bilgisayar animasyonu

Manovich, “dijital sinema nedir?” sorusuna “Dijital sinema, canlı çekim görüntülerini kullanan özel bir animasyon örneğidir.” (Manovich, 1995:10) cevabını vermektedir. Dijital sinema, film yapım sürecinde bilgisayarın daha aktif rol oynaması, özellikle kurgu ve efektler anlamında ya da yaratım sürecinde, tamamen bilgisayar kaynaklı arka planların ya da daha farklı etkileşimlerin sergilenebildiği ortamların mevcut olması durumudur. Bilgisayarla olan üretimin, hem kreatif anlamda hem de pratik anlamda daha kolay ve daha fazla talep gören konumda olması, dijital sinemanın yükselişi için önemlidir. Daly’e göre (2010) günümüzde dijital sinemanın yer aldığı konum Cinema 3.0 ile ifade edilmektedir. Cinema 3.0 etkileşimli yönleri ile öne çıkmakta, anlatıma yeni ortamlar sunmaktadır. Yeni medyanın sunduğu bu hizmetlerle birlikte heyecan verici mekanlar açıp, bu mekanlara enerji vermektedir. Buradaki önemli unsur, izleyiciler ile etkileşime geçebilmekte ve işbirlikçi olmaktadır. Cinema 3.0 günümüzde yeni medya ile birlikte hareket eden sinemanın etkileşimli görüntü olarak ifade edildiği bir yapıyı oluşturmaktadır. İzleyiciyi aktif kılan, düşündüren bu yapı teknolojinin desteği ile daha da güçlenmektedir.

Teknoloji hayata kazandırdığı yenilikler ile insan hayatını kolaylaştırmaktadır. Sağladığı bu kolaylıkla birlikte bazı değişimleri de beraberinde getirmektedir, dijitalleşme sadece sinema anlamında değil, bilgisayarların etkisi ile sürdürülebilir olan tüm platformlarda değişime yol açmaktadır. Geleneksel medyanın dijitalleşmesi ile de yeni medya kavramı ortaya çıkmış ve bu değişim, yeni etkileşimli platformları beraberinde getirmiştir.

1.2 YENİ MEDYA

Yeni medyanın temelini oluşturan bilgisayar teknolojisinin tüm ortamlarda tek unsur olması konusunda Manovich, bilgisayar üzerinde yayınlanan metinleri yeni medya olarak tanımlanırken, kağıda yayımlananları yeni medya içerisine dahil etmemektedir.

Yeni medya teknolojilerinin en temelinde teknolojik gelişmeler sonucu bilgisayar, bilgisayarın yarattığı ortam ile internet, gelişimi hızlandırmaktadır. 21.yüzyılın başlarında Web 2.0 sisteminin önerilmesi ile kullanıcının internete dahil olması, etkileşime geçmesi amaçlanmıştır. Kendinden önce gelen Web 1.0 ile, site içeriğine göre şekillenen reklamlar, çok fazla kullanıcıya ulaşabilme, arama motorlarının daha kullanışlı şekilde kullanıcıya yönelik yapılandırılması durumudur. Web 3.0 (Semantik web) ise kelimelere anlam katmak, daha işlevsel bir internet ortamı sunmaya çalışmaktadır. Kullanıcının yaptığı etkileşimler dahilinde daha akıllı bir geri dönüş ile hizmette değişimler amaçlanmaktadır. Web 4.0 ile yapay zekaya sahip kişiselleştirilmiş ajanlar için, makine-makine ve makine-insan etkileşim döngüsünde bulut teknolojileri ile sistemlerin yer-mekan gözetmeksizin her yerde yönetilebileceği bir platform olacağı görülmektedir. (Akt:Ersöz,2020:62) Bulut sistemleri internetin gelişimi ile erişimin mekan fark etmeksizin olabileceğini gösteren ve gelişen teknoloji ile yapay zekanın önemini arttıran heyecan verici adımlardır.

Bu gelişmelerin yaşandığı ortamda bulunduğumuz dönemde, sayısal tüm iletişim araçlarına (bilgisayar,telefon,tablet) yeni medya denilmektedir. Bilgisayar ve internet teknolojisi ile ivme kazanan yeni medyayı, yeni medya tanımı içerisine alan üç özellik öne çıkmaktadır. Etkileşim(İnteractivity), Kitlesizleştirme (Demassification) , Eşzamansızlık (Asynchronicity).

Etkileşim (İnteractivity) : Web 2.0 ile , geleneksel medyadaki tek taraflılık yerini karşılıklı bir akışa çevirmiştir.

Kitlesizleştirme (Demassification) : İletişim sadece genele değil, bireysel anlamda da kendini göstermektedir.

Eşzamansızlık (Asynchronicity) : Mesajı, mesajın verildiği anda değil, verildiği şekilde bozulma olmadan farklı zamanlarda ulaşabilme olanağı.

Yukarıda belirtilen üç özelliğe dikkat edildiğinde, yeni medyanın teknolojinin getirdiği olanaklarla birlikte geleneksel medyadan ayrılan ve toplumu iletişimin öznesi haline getiren unsurlar göze çarpmaktadır.

Geleneksel medya olarak tabir ettiğimiz iletişim araçları olarak; televizyon, radyo, gazete ve dergiler, billboard söylenebilmektedir. Tüm bu iletişim araçları mesajı tek tarafları olarak ileten, izleyici, dinleyici ya da okuyucunun olaya tepkilerini geri dönüt olarak alamayan unsurlardır.

Geleneksel medya ölçülebilir, kontrol edilebilir mesajları ulaştırırken, yeni medyada mesajın kaynağı olan birey, öznel paylaşımlar ile her hangi bir kontrole çoğu zaman maruz kalmadan içeriklerini paylaşabilmektedir. Bireyin, özgür olarak kendini ifade edebilme olanağı bulduğu yeni medya, insanların kendi düşüncelerini, kendi ifadeleriyle yansıtabilme olanağı sağlamaktadır. Teknolojinin ulaşılabilirliği, kitlelere de ulaşılabilme açısından aynı kolaylığı sağlamaktadır. Bilgisayar teknolojisinin gelişimi ile internetin bir hayli hızlı yayılımı bireylerin, dijital çağda kendilerini merkeze aldıkları seçebilme olanağı buldukları bir ortam sunmaktadır. “Yeni medyanın etkileşimsellik özelliği, iletişim sürecine iletişim uzamında karşılıklılık veya çok katmanlı iletişim olanağını kazandırmıştı. Etkileşimsellik özelliğinin iletişim sürecine ilişkin bir diğer dönüştürücü etkisi de, iletişimin zamanında eş anlı olma derecesine ilişkin yaptığı açılamdır”(Binark ve Bayraktutan-Sütçü, 2008:45).Yeni medya, farklı ortamları bir araya toplayabilmektedir. İstedığımız veriye, istediğimiz bir zamanda ulaşılabilir. Parçaları bölünemez ve kaybolamaz haldedir. Sayısal ortamlar katılık sağlamaktadır.

Lev Manovich yeni medyanın beş ilkesi olduğunu öne sürmüştür:

1. Sayısal Temsil
2. Modülerlik
3. Otomasyon
4. Değişkenlik
5. Kod Çevrimi

Sayısal Temsil (Numerical Representation) : Dijital kodlarla birlikte, yapısı gereği matematik ve algoritmaların; kontrol edilebilir, programlanabilir olması.

Modülerlik (Modularity) : Farklı içeriklerin ortak bütünde toplansa dahi, kendi özlerini, içerik yapısında bozulma olmadan koruma hali.

Otomasyon (Automation) : Sayısal temsil ve modülerliğin ortak etkisi ile, kullanıcı olmadan yeni medyanın otomatik olarak üretebilme durumudur.

Değişkenlik (Variability): Farklı ve birleştirilemeyecek nesnelerin, aynı durum içerisinde sonsuz yeni ortam yaratabilme durumu.

Kod Dönüştürme (Transcoding) : Yeni medyanın var olan iki temel katmanı (sosyal katman ve bilgisayar katmanı) birbiri içine geçme halidir. Medyayı bilgisayar verilerine dönüştürmektir. Üretilen formatların, farklı formatlara değiştirilebilmesi (örnek: jpeg. Formatından .png formatına).

Yeni medyanın üretimden dağıtıma tüm alanlarda bilgisayar vasıtasıyla söz sahibi olması dolayısıyla, dijital üretimin, sosyal yaşantımızdaki kültürel katmanı da etkilemektedir. Manovich, yeni medya tanımı yapılırken yeni medyanın ne olmadığına da dikkat çekmektedir, bu durumu 6 madde ile ifade etmektedir.

1. Yeni ortam, dijital temsile dönüştürülen analog ortamdır. İçinde sürekli olan analog ortamın aksine, dijital olarak kodlanmış ortam ayrıktır.
2. Tüm dijital medya (metin, hareketsiz görüntüler, görsel veya işitsel zaman verileri, şekiller, 3B alanlar) aynı dijital kodu paylaşır. Bu farklı bir makine kullanılarak görüntülenecek ortam türleri, yani bir bilgisayar, multimedya görüntüleme cihazı olarak işlev görür.
3. Yeni ortam, rastgele erişime izin verir. Film veya video kasetlerinin aksine verilerin sıralı olarak depolandığı ortamlarda, her hangi bir veriyi hızlı bir şekilde rastgele seçebilmektedir.
4. Sayısallaştırma kaçınılmaz bilgi kaybını içerir. Analog gösterimin aksine, dijital gösterimde bilgi miktarı sabittir.
5. Birbirini izleyen her bir kopyanın kalite kaybettiği analog ortamın aksine, dijital olarak kodlanmış medya, bozulma olmaksızın sonsuz bir şekilde kopyalanabilir.
6. Yeni medya etkileşimlidir. Geleneksel medyanın aksine sunum sırası düzeltilmiştir, kullanıcı artık bir medya ile iletişime

girebilir. Etkileşim sürecinde kullanıcı hangisini seçebileceğine, görüntülenecek öğelere, hangi yolları izleyebileceğine benzersiz bir şekilde karar verir. Böylece kullanıcı çalışmanın ortak yazarı olur. (Manovich, 2001:66)

Manovich, “The Language of New Media” kitabında, yeni medya ve sinema ilişkisini açıklarken yeni medya olarak tanımlanan çoğu şeyin yeni medyaya özgü olmadığını sinema teknolojisi üzerinden açıklamıştır. Sinemanın, yeni medya ortamına bizleri hazırladığını yeni medyanın mekanik bir adım attığını söylemektedir. Sinema ile eş zamanlı gelişen diğer teknolojilere nazaran sinema popülerliği sayesinde geçişi kolaylaştırmıştır. “1990’larda bilgisayarlar ve multimedya içerikler yaygınlaşmadan önce, film yapımcıları halihazırda hareketli görüntüleri, sesi ve metni birleştiriyorlardı. Dolayısıyla sinema orijinal modern “multimedya” idi”(Manovich, 2001:67).

Yeni medyanın yükselişi teknoloji ile birlikte 2000’lerin başı itibariyle ivmelenmiştir. “Yeni Medya”nın hızı ve dinamiği sayesinde geleneksel medyaya kıyasla tüm kullanıcılar tek bir ortama taşınmaktadır (Sarı ve Sancaklı,2020:245). Geleneksel medya ve geleneksel yayıncılık yöntemleri de hala uygulanmakta olsa dahi mobil cihazların hem fiyat hem kullanım kolaylığı gibi özelliklerinden dolayı erişimi oldukça artmış ve bu şekilde dijital yayıncılık da yükselişe geçmiştir (Yüncüoğlu,2019:125). Bununla birlikte ortaya çıkan yeni yayın sistemleri sıradaki başlıkta incelenecektir.

1.2.1 Yeni Medya Yeni Yayın Sistemleri

Teknolojinin gelişimi, televizyon yayıncılığını da etkisi altına almıştır. Yeni medyanın getirisi olarak; bireylerin istediği yer ve zamanda istediği içeriklere erişebilme durumu, televizyon içerik üreticilerinin internet ortamının erişim kapasitesi ve izleyici taleplerini göz önünde bulundurarak yeni oluşumlara girişmesine sebebiyet vermiştir.

Filmlerin sadece sinemalarda değil, televizyon ortamında da yayınlanması ile birlikte, televizyon içerikleri ile sinema yeni oluşan internet üzerindeki platformlarda yayımlanma fırsatı bulmuştur. Televizyon yayıncılığının karasal ve kablosal

özellikleri, zaman içerisinde uydu yayıncılığına daha sonra IPTV, Web TV, Pay TV, OTT TV, gibi internet kaynaklı yayın sistemleri üzerinden yayın vermektedir.

1.2.1.1 Karasal Yayın

“Karasal yayın tekniği, yayının izleyiciler tarafından doğrudan alınması amacıyla radyo dalgaları yoluyla yapılması anlamına gelir. Bu teknikte televizyon stüdyolarında kamera ve mikrofon aracılığıyla ayrı ayrı alınan görüntü ve ses, televizyon linki adı verilen küçük güçlü vericilerle verici istasyonuna ulaşmaktadır”(Söğüt, 2019:5). Vericiye ulaşan ses ve görüntü, televizyon alıcısına vardığında ekrana yansıyan görüntü ve hoparlöre yansıyan ses ayrıştırılarak izleyiciye sunulmaktadır.

Ses, elektrik sinyali ile vericiye ulaştırılır. Televizyon antenleri sayesinde radyo dalgaları alıcılar tarafından alınmaktadır.

1.2.1.2. Kablolu Televizyon Yayıncılığı

Ortak bir alıcıdan servis edilen görüntülerin, belirli bölgeye kablo ile dağıtılmasıdır. Ses ve görüntü kalitesinde artış yaşanmıştır. Bölgesel nitelikten daha geniş çapta yayınların önü açılmıştır. Karasal yayının en büyük problemlerinden biri radyo dalgalarının, kanalların bir biri içerisine geçen ses ve görüntü dalgalarında problemlere yol açması olmuştur. Bu ve sınırlı kanal sıkıntısı kablolu tv yayıncılığı ile geride bırakılmıştır.

1.2.1.3. Uydu Yayıncılığı

Uzaya gönderilen uydular sayesinde gerçekleştirilen bu yayıncılık sistemi, geniş alanlara etki edebilmesi açısından önem arz etmektedir. HD (High Definition) kalitesinde yayınlara bu sistem ile geçilmiştir. Uydu yayıncılığı, transponder isimli uydu alıcı-verici sistemlerinin uyduya gelen sinyali alıp güçlendirip frekansının uyduya göre ayarlayarak kapsama alanında belirlenen bölgeye aktarılmasıyla gerçekleşmektedir.

1.2.1.4.Web Tv ve IPTV

İnternet ve televizyonun aynı ortam üzerinde bir araya gelmesi durumudur. İnternet teknolojisinde yaşanan gelişmeler ve internet kullanımının yaygınlaşması ile birlikte internet üzerinde TV yayıncılığı ortaya çıkıp, yaygınlaşmıştır.

Web Tv, video yapımcıları tarafından kişisel amaçla kullanılıp, yayın yapılan bir sistemdir. IPTV ise yayın için profesyonel ekipmanlara ihtiyaç duyan sayısal televizyon ağıdır. Dizi ve filmleri, uydu yerine internetten iletmektedir. Tivibu, Turkcell Tv+ örnek verilebilmektedir.

1.2.1.5.Pay TV

Digitürk, D-Smart gibi yayıncı kuruluşların, ücreti karşılığı abonelerine sunduğu yayınlardır. Belgesel, sinema kanalları, farklı yayıncı kuruluşlarının sahip olmadığı spor müsabakaları ya da özel gösterimler, abonelerinin sahip olduğu cihazlar ve bu cihazlara entegre kişisel kartları ile sağlanmaktadır. Farklı abonelik tipleri ile birlikte, seçili kategorilerde izleme fırsatı sunmaktadır.

1.2.1.6.VoD (Video on Demand- İsteğe Bağlı Video Hizmeti)

VoD isteğe bağlı video hizmeti olarak tanımlanmaktadır. Dijital veri kiralama ya da geçici bir yayın için ödeme yaparak erişim imkanı sağlamaktadır. İzleyici geleneksel televizyonun aksine istediği içeriği istediği zaman izleme olanağına sahiptir.

1.2.1.7.Catch Up Tv

Catch Up Tv, yayınlanan içeriği yayınlandığı esnada izleyemeyecek olan izleyicinin içeriği kaçırmaması için oluşturulmuştur. İçeriği kayıt altına alarak daha sonra izleme olanağı sağlamaktadır.

1.2.1.8.Mobil TV

Mobil cihazların (cep telefonu, tablet) kullanımlarındaki artış ile birlikte insanlar içeriklere televizyon karşısında oturmak ya da sinema salonunda bulunmak zorunda kalmadan erişebilmektedir. Günlük hayatımızda kullandığımız elimizdeki telefonlar ile video içeriklere ulaşabilmek, yayınları takip etmek de mümkündür. Hücresel internet ağlarının gelişmesi ile wifi ya da kablolu bir internet ortamında olmadan dahi internet erişimine sahip kullanıcılar, bireysel izleme deneyimini istedikleri yerde gerçekleştirebilmektedir.

1.2.1.9.OTT (Over the Top – Şebekeler Üstü Hizmet)

İnternet televizyonculuğunun gelişmesi ile ortaya çıkan OTT, tüm dijital ortamlarda yayın olanağı sağlamaktadır. “İnternet kullanımının artması ve internet ile televizyonun birbirleriyle yöndeşmesinden sonra televizyon, internet ile önemli bir bağ kurmuştur. Bu dönüşümler, internet ağları yoluyla TV yayıncılığın yelpazelemesinde etkin bir rol oynamıştır”(Erkek,2019:53). Aynı içerik farklı cihazlar üzerinden de kullanılabilir. Temelde televizyon sistemi baz alınarak yayın yapılan bu sistem temelde IPTV ve Web Tv ile benzerlik göstermektedir. Web Tv'nin aksine televizyon erişimi sağlamaktadır ve abonelik sistemi ile işlemektedir. IPTV'den farkı ise açık interneti kullanmasıdır bu sebepten dolayı görüntü çözünürlüğünde düşüşler görülebilmektedir. Bilgisayar, telefon, tablet, televizyon gibi tüm cihazlardan erişim sağlanabilmektedir. Günden güne popülerliği artan OTT'ler televizyon ve sinema sektörü ile rekabet eder hale gelmiştir.

En popüler OTT servisleri aşağıdaki gibidir:

- Hulu
- Disney+
- Amazon Prime
- Youtube
- Netflix

1.2.2. Dijital Sinema Platformları

Yeni medya ve dijital ortamlarda kullanıcının eylemlerini analiz eden bilgisayar ve internet ortamları, bireylerin önüne tercihlerine göre seçenekler sunmaktadır. Bireylerin bir nevi ayak izi olarak nitelendirilebileceği seçimleri, onların karşısına çıkarılan içeriklerin ve reklamların değişimine yol açmaktadır. Yeni medyanın sağladığı olanaklardan biri olarak nitelendirebileceğimiz “kişiselleştirme” durumu bireylerin, daha önceki seçimlerine bağlı olarak aynı yapıda ya da benzer içerikleri izleyiciye sunmaktadır.

Geleneksel medya çeşitli teknolojik değişimlere uğrayarak farklı medya platformları oluşmasına ve değişen teknolojinin hızı ve dinamizmine ayak uydurmak

adına, tüketim kültürüne örtüşen, bireyi merkezine alan sistemler geliştirmiştir. Bu kişiselleştirme ile birey kendini özel hissederek, kendi seçimlerinden yola çıkan, kendisine uygun içeriklere daha kolay bir şekilde ulaşabilme fırsatı yakalamıştır.

Televizyonda yer alan dizilerin, sinemalarda yer alan filmlerin, belgesellerin, programların tek bir çatı altında toplandığı ya da daha önce çekilmiş film ve dizilerin, internete sahip telefon, televizyon, bilgisayar, tablet gibi cihazlardan ulaşılabilir hale gelmesi ile geleneksel ve sabit, değişken olmayan sistemlerden kopuş yaşanmaktadır.

“Tüm dünyada kullanıcıların çevrimiçi video izleme süreleri de hızla artmaktadır. Amerika’daki yetişkinlerin 2020’de günlük 108 dakika video izleyecekleri ve 2021’de bu sürenin iki saatin biraz altında olacağı tahmin edilmektedir” (Akt:Parmaksız,2020:3). Bireyler zamanın akışına ve değişken konumlarına eşlik edebilecek, hızlı tüketilebilecek içeriklere ve bu içerikleri sağlayan platformlara ihtiyaç duymuştur.

1.2.2.1. Hulu

İsteğe bağlı video hizmeti sunan Hulu, 2007 yılında kurulmuştur. Yaklaşık 40 milyon aboneye sahip Hulu, Amerika ve Japonya’da aktif olarak rol almaktadır. “The Handmaid’s Tale” gibi yankı uyandıran orijinal içerikler ürettiği gibi, güncel televizyon programlarını, dizi ve filmleri de bünyesinde bulundurmaktadır.

Hulu’nun kendi web sitesinden alınan bilgilere göre, 70 binden fazla dizi ve film içeriği, 65 canlı kanal ile Amerika ve Beijing’de 8 ofise sahiptir. 2008 yılında, izleyicilerin televizyon içeriklerini reklamsız bir şekilde izleyebilecekleri “hulu.com” sitesi yayına girmiştir. 2010 yılında abonelik servisini hizmete sokan Hulu, Ağustos 2011’de ilk orijinal içeriği olan “A Day in the Life” dizisini yayına sokmuştur. 2011 yılının sonlarına doğru 1 milyon aboneyi yakalamış, 2016 yılında 12 milyon aboneye ulaşmıştır. 2017 yılında canlı yayınları da bünyesine katıp, The Handmaid’s Tale ile başarılar yakalayan Hulu, 2019 yılı itibariyle “The Walt Disney Company” ’nin kontrolüne girmiştir. (Hulu, 2021)

1.2.2.2.. Disney +

2019 yılının Kasım ayında faaliyete geçen Disney+ , The Walt Disney Company’e ait bir OTT servisidir. Hulu ve ESPN+’ı bünyesinde bulundurmaktadır. Bu üç servisi ortak abonelik paketi ile birlikte kullanıcıya sunmaktadır.

Disney, Pixar, Marvel, Star wars, National Geographic ve Star Wars gibi The Walt Disney Company'e ait içerikleri dünyaya sunmaktadır. 100 milyonu aşkın aboneye sahiptir. Kendi bünyesindeki firmaların dizi ve filmlerini öne çıkarmaktadır.

1.2.2.3. Amazon Prime

Alışveriş sitesi olarak bilinen Amazon'un online yayıncılık olarak hizmet veren Amazon Prime, OTT platformlarının en popülerlerinden birisi konumundadır. 2006 yılında hizmete giren Prime Video, 150 milyon aboneye sahiptir. Amazon Studios tarafından hazırlanan orijinal içerikleri, farklı platformlardan alınan dizi ve filmleri, canlı spor etkinliklerini ve video kiralama hizmetini bünyesinde barındırmaktadır. Amazon Prime, Hulu'nun aksine daha geniş kitleleri yayılmış ve sağladığı hizmeti 2016 itibari ile tüm dünya geneline yaymayı başarmıştır.

Orijinal içeriklerinden "Manchester By the Sea" 2017 Oscar ödülünde kazanan olurken, "The Marvelous Mrs. Maisel" Emmy dalında ödüller kazanmıştır. Amazon Prime bu anlamda Netflix ile rekabet içerisindedir. Bilgisayar, telefon, tablet ve akıllı televizyonlardan internet bağlantısı ile erişilebilir durumdadır.

1.2.2.4. Youtube

"Youtube tüm dünyadaki insanların birbirleriyle bağlantı kurmasına yarayan, kişilerin birbirine ilham veren paylaşımlarda bulunduğu, yaratıcı çalışmalar gerektiren bir dağıtım platformudur" (Taş, 2014: 59). Video içerikleri ile Amazon, Netflix gibi yayın platformlarından daha tanınır halde olan sosyal medya platformu Youtube, ücretsiz içeriklerinin yanı sıra abonelik sistemine geçişi ile birlikte Premium ve Youtube Originals içeriklerini yalnızca abonelerine özel bir şekilde sunmaktadır. Bu içeriklere ilaveten, genel kazancını sağladığı reklamları da abonelik sahipleri için kaldırmıştır. İçerikleri indirebilme, Youtube Music'e erişim gibi abonelerine özel fırsatlar sunmaktadır. Amazon ve Netflix'in aksine kendi orijinal içerikleri daha sınırlı olan Youtube üzerinde bireysel olarak kendi dizi ve filmlerini oluşturan kullanıcıların da yayın yaptığı görülmektedir. Platform üzerinden canlı yayınlar açılabilme, Twitch gibi oyun platformlarının yaygınlaşması ile birlikte Youtube Gaming adı altında oyun yayınları da yapılmaktadır.

"Her ay ortalama 1,9 milyar kişinin ziyaret ettiği, günlük 30 milyon kullanıcı sayısı ve gün içerisinde 5 milyar video içeriğinin izlenmesi gibi çarpıcı rakamlara sahip Youtube, 2006 yılında Google bünyesine dahil olmuştur."(Yıldız, 2019).

1.2.2.5. Netflix

Yukarıda bahsedilen dijital yayıncılık platformları arasında Youtube'ı ayrı bir kenarda tutarsak en popüler olan OTT servisi Netflix'tir. Netflix Ocak 2021 itibariyle 204 milyon aboneye sahiptir.

Netflix'in kendi web sitesindeki bilgilere göre, 1997 yılı içerisinde California'da film kiralama hizmeti vererek faaliyete başlamıştır. 1998 yılında "netflix.com" dvd kiralama ve satış sitesi olarak faaliyete geçmiştir. 1999 yılında, abonelik hizmetlerini devreye sokarak, abonelerine kiralama sınırı ve son teslim tarihi olmadan kiralama fırsatı sunmuştur. 2000 yılında yeni bir hizmeti devreye sokarak, izleyicilerinin bir sonraki seçimlerini tahmin edebilmek adına puanlama sistemini dahil etmiştir. 2000 yılındaki bu sistem, izleyicilerin beğenilerine göre yeni ürünler sunması adına önemli bir adım olmuştur. 2006 yılında 5 milyon üyeye ulaşan Netflix 2007 yılında abonelerinin dizi ve filmleri anlık olarak izleyebilmesini sağlamıştır. Daha önceki kiralama sisteminin aksine bu sistem günümüzdeki sistemin başlangıcını oluşturmaktadır. 2010'da Kanada, 2012'de Birleşik Krallık ve Kuzey Ülkeleri'nde faaliyet göstermeye başladı. 2013 yılında "House of Cards", "Orange Is the New Black" gibi başarılı orijinal yapımlara imza attı. 2015 yılında Ultra HD 4k yayına başlayıp; Avusturya, Belçika, Fransa, Almanya, Lüksemburg ve İsviçre olmak üzere Avrupa'ya girişini yapan Netflix'in bu yıl içerisinde abone sayısı 50 milyonu aşmıştır. 2016'da 130 ülkede daha faaliyete geçerek toplamda 190'dan fazla ülkeden abonesiyle, 21 farklı dilde hizmet vermeye başlamıştır. Aynı yıl içerisinde izleyicilerine çevrimdışı izleme özelliğini vermiştir. Dizi başlangıçlarında "intro'yu atla" gibi seçeneklerle izleyici deneyimini arttıran Netflix'in abone sayısı katlanarak artmaktadır. 2015'ten 2017'ye abone sayısını ikiye katlayarak 100 milyon aboneye ulaşmıştır. 2017 yılında "Beyaz Kasklılar" filmi ile ilk Oscar ödülünü kazanmıştır. 2018'de Emmy ödüllerinde 23 adaylık ile en çok aday gösterilen stüdyo olmuştur. Orijinal içeriklerinin başarısı da popülerliği ile orantılı bir şekilde artan Netflix; "ROMA" ve "Period. End of Sentence" gibi başarılı yapımlar ile 4 Oscar ödülü kazanmıştır. 2019 yılında Black Mirror dizisine yeni bir hava katan "Black Mirror: Bandersnatch" isimli interaktif içerik ile Emmy ödülü kazanmıştır. (Netflix,2021)

Netflix dizi, film, belgesel gibi bir çok türde hem kendi orijinal içeriklerini hem de piyasadaki içeriklerini online bir film kütüphanesi gibi izleyicisine sunmaktadır.

OTT sağlayıcılarının en önemli özelliklerinden biri olan her yerde izleme fırsatını sunan Netflix, cep telefonları, tablet, bilgisayar, televizyon gibi ortamlarda hizmet verebilmektedir. Netflix'in en büyük rakibi ve diğer OTT sağlayıcılarından en büyük farkı, hizmet verdiği ülkelerde özel içerikler sunmasıdır. Yeni hayata geçirilen bir içeriği için farklı ülkelerde ülkelerin sosyal ve kültürel yapılarına göre reklamlar üretmesi izleyicilerin dikkatini çekmektedir. Sosyal medyayı oldukça iyi kullanan kurum, reklamcılık konusunda da oldukça başarılıdır.

Bulunduğu ülkelerde, o ülkeye özel orijinal içeriklere sahiptir. Örnek verecek olursak Netflix Türkiye, 2018 yılında "Hakan Muhafız" isimli yerel orijinal bir yapımla izleyici buluşmuştur. Daha sonrasında "Atiye", "Azizler", "50 Metrekare", "Aşk 101", "Kağıttan Hayatlar", "9 Kere Leyla" ve daha fazla orijinal yapımları hem Türkiye hem de seçilmiş bölgelerde hizmete sunmuştur.

Çeşitlilik ve kişileştirme özellikleri ile OTT servisleri arasında en başarılı sayılabilecek Netflix, bireylerin tercihlerine göre şekillenen izleme tavsiyesi ile dikkat çekmektedir. Bununla birlikte orijinal yapımlarında deneysel çalışmaları ile dizi, film sektörüne yön verebilecek girişimlere imza atmaktadır. Black Mirror: Bandersnatch bölümünün başarısı ile birlikte interaktif yapımlara ağırlık veren Netflix, 2021 Mart itibarıyla 12 orijinal interaktif dizi ve filmi izleyici ile buluşturmaktadır: "Black Mirror:Bandersnatch", "Minecraft:Hikaye Modu", "Doğaya Karşı Mücadele", "Doğaya Karşı Mücadele: Safari Macerası", "Patron Bebek: Yakala Bebeği!", "Carmen Sandiego: Çalmak ya da Çalmamak", "Çizmeli Kedi: Büyülü Kitaptan Kaçış", "Kaptan Düşükdon", "Spirit:Özgürce Koşuyor", "Stretch Armstrong: Firar", "Unbreakable Kimmie Schmidt: Kimmie Rahip'e Karşı", "Buddy Thunderstruck: Çılgın Fikirler"

"Şu anda, Netflix'in küresel genişlemesini durduracak bir alternatif yok gibi görünmektedir. Abone büyümesi azalmış olsa da, şirket kendisini küresel akışlı video pazarında lider olarak belirlemiştir ve kendi içeriğinin gelişimi göz önüne alındığında bu gelişim devam edecektir"(Üstün,2019:83).

1.2.2.6.. Blu Tv

Doğan Holding tarafından kurulan dijital bir televizyondur. İnternet üzerinden abonelik sistemi ile hizmet vermektedir. Yerel, yabancı içeriklerinin yanı sıra kendi

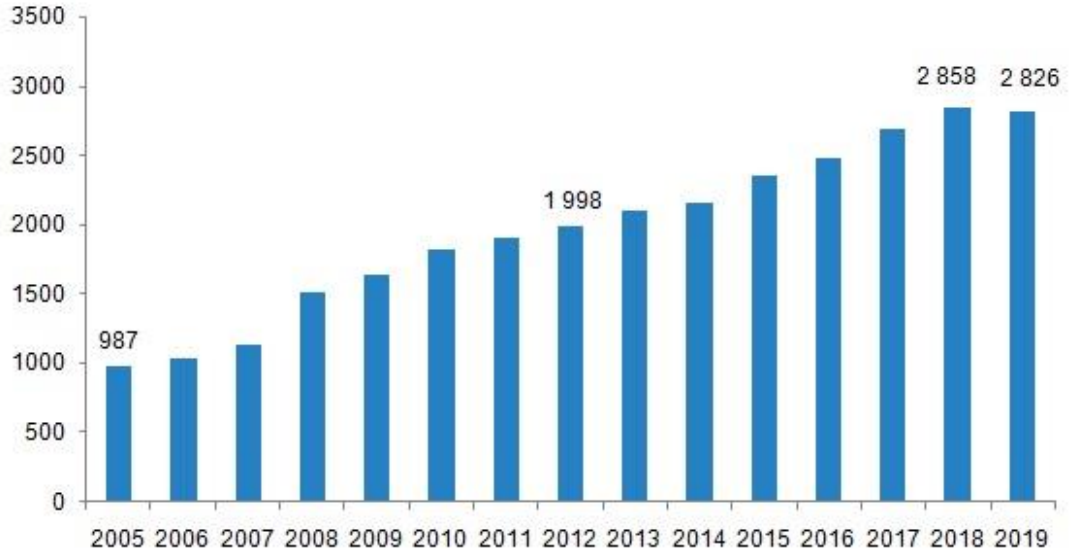
orijinal içeriklerine de sahiptir. Game Of Thrones, The Walking Dead, The Wire gibi yabancı dizileri bünyesinde bulundurmaktadır. “Masum” adlı Türkiye’nin ilk online dizisi ile oldukça ses getiren BluTv, “Sıfır Bir” , “7YÜZ”, “Bartu Ben”, “Bozkır” gibi orijinal yapımları da hayata geçirmiştir.

1.2.2.7. Puhu Tv

Doğuş Yayın grubunun, ücret almadan video hizmeti veren dijital yayın platformudur. Daha önceki OTT sağlayıcılarından ücretsiz olması sebebi ile ayrılmaktadır. Abonelerine kaldığı yerden izleme ve izleme tavsiyeleri gibi hizmetler vermektedir. Kendi yapımı olan “Fi” ve “Şahsiyet” adlı diziler oldukça ses getirmiştir. Puhu TV bünyesinde sadece Türk dizilerine yer vermektedir. Televizyonda yayınlanan dizileri ertesi gün Puhu TV üzerinden yeniden izleyebilme fırsatı sunmaktadır. Kendi web sitesinde belirttiği üzere yabancı dizi yayınlamayacaklarını ve canlı yayın şeklinde hizmet vermeyeceklerini belirtmiştir.

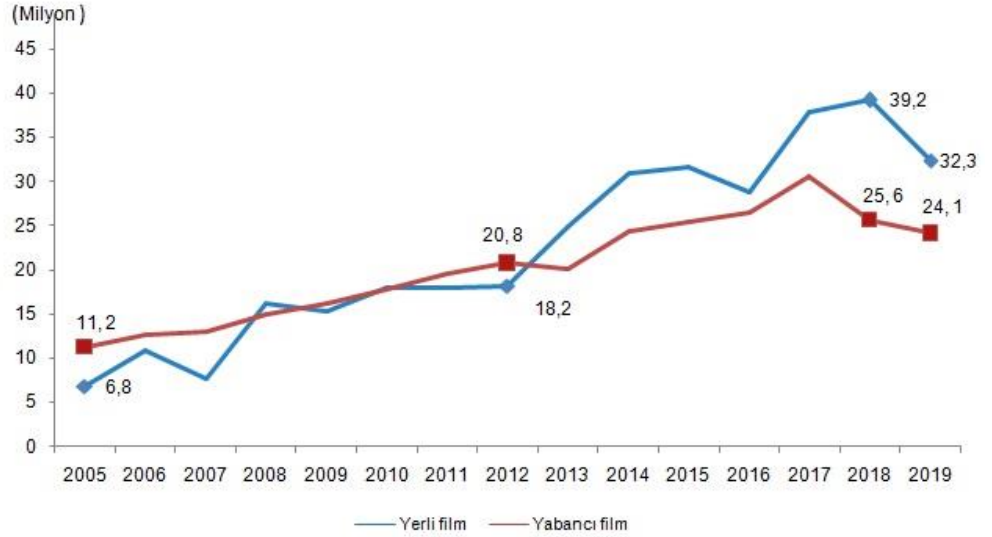
1.2.3. Sinema Salonlarına Karşı Netflix ve diğerleri

Covid-19 pandemi dönemi öncesi baz alınarak yapılan araştırmalarda sinema salonlarındaki izleyici sayısında bir azalma görülmektedir. Türkiye İstatistik Kurumu verilerine göre, Türkiye genelinde sinema salonu sayısı 2019 yılında, 2018 yılına göre %1,1 azalarak 2 bin 826 oldu. Bu dönemde sinema salonlarındaki koltuk sayısı %1,4 azalarak 337 bin 914 oldu. (TÜİK, 2021)



Tablo 1 Sinema salonu sayısı 2005-2019 (TÜİK)

Yine Tük'teki verilerle göre sinema seyirci sayısı 2019 yılında, 2018 yılına göre %12,8 azalarak 56 milyon 479 bin 209 kişi oldu. Yerli film seyirci sayısı %17,5 azalarak 32 milyon 331 bin 764 kişi olurken, yabancı film seyirci sayısı %5,6 azalarak 24 milyon 147 bin 445 kişi oldu. (TÜİK,2021)



Tablo 2 Sinema seyirci sayısı 2005-2019 (TÜİK)

Sinema seyircisinin ve sinema salonlarının azalmasındaki temel sebepler; bilet fiyatlarının pahalı bulunması, dijital platformların avantajları ya da son yıllardaki filmlerin izleyici tarafından beğeniye ulaşmaması olarak nitelendirilebilmektedir.

Netflix'in Avrupa üzerinde sinema salonlarındaki etkisi üzerine Parlow ve Wagner'in düşünceleri de bunu destekler niteliktedir. "Televizyonların boyutlarının artması, sinema biletlerinin pahalılaşması, sinema biletlerine olan talebi azaltmaktadır. Böylece, istatistiklere göre 2016'dan 2017'ye bilet satışlarının %8 ile %10 arasında düştüğü görülmektedir." (Parlow ve Wagner, 2018).

Dijital platformların hızlı yükselişi ve bireylerin sinema salonları yerine film izleme deneyimlerini bu platformlarda gerçekleştirmeleri, bu yeni deneyimin sinema salonlarının sonunu getirdiğine dair çeşitli varsayımlar ortaya atılmıştır. Özellikle Netflix gibi şirketlerin orijinal içeriklerin Akademi Ödüllerindeki başarıları bu düşünceyi destekler niteliktedir.

Sinema salonlarına gösterilen rağbetin azalması ve Netflix gibi platformlara olan ilginin artmasının sebepleri şu şekilde öngörülmektedir.

1. Maliyet
2. Kullanıcı Deneyimi

1.Maliyet

Sinema salonlarında izleyicinin bir film için ödediği bilet fiyatı karşılığında Netflix'te neredeyse bir aylık abonelik ile sınırsız içeriğe ulaşılabilir olması, Netflix'i tercih sebebi yapmaktadır.

2.Kullanıcı Deneyimi

Sinema salonlarına karşı Netflix'in en büyük avantajı kullanıcı deneyimi olarak öne çıkmaktadır. İçeriklerin reklamsız bir şekilde sunulması, beğenilere göre kişiselleştirme ve algoritmaya bazlı tavsiye içeriklerin öne çıkması, yüksek ses ve görüntü kalitesi, binge-watching(seri izleme), içeriğin durdurulabilir olması, farklı dublaj ve altyazı seçenekleri, zamansız izleme deneyimi gibi durumlar Netflix'i bu kıyaslamada izleyici açısından tercih edilen konumuna koymaktadır. İzleyici film izleme deneyimi için giyinmek, dışarı çıkmak, sinema salonuna gitmek, kalabalık

içerisinde, farklı kişilerin tepkileri ve yeme-içme faaliyetlerinin kısıtlı olduğu, oturur pozisyonunda izleme konuma geçmektedir. Fakat Netflix gibi platformlar izleyiciye zaman, mekan farketmeksizin içeriğe ulaşılabilir olma fırsatı vermektedir.

Kevin Veale (2012), film izleme deneyimini sinema ve ev’de dvd şeklinde izlenimi sırasındaki ayrımı ortaya koyarken, sinemada filmin durmayacağını bilen izleyicinin bu duruma katlanmak zorunda olduğunu fakat evde dvd’de izlediği zaman rahatsız olduğu noktaları atlayabileceği ya da gerginliğin arttığı noktalarda bir içki koyabileceğini dile getirmiştir. Ayrıca sinema salonlarında, film karakterleri hakkında duyulan korkunç öngörüler hakkında yapılacak bir şey olmadığını belki de en fazla yapabileceğimiz şeyin uzağa bakabilmek olduğunu söylemiştir. Veale bu görüşüyle haklıdır, çünkü ev ortamındaki konfor izleyiciye kontrol sağlamaktadır buna rağmen, sinema salonundaki film izleme deneyiminin kuralları toplum tarafından belirlenmiştir. İzleyicinin film izleme sırasında telefonuyla uğraşması ayıplanırken, evde bu duruma karışılması söz konusu değildir.

Sinema salonları Netflix gibi dijital platformların hızla büyümesine karşın bir şeyler yapması gerekmişti. İnsanların evde deneyimleyemeyeceği ve sinema salonlarına gelmesi için onları teşvik edecek teknolojilere ihtiyaç duymuşlardır. 3D teknolojileri sinema salonları için büyük bir fırsat olsa da izleyicilerden beklenen ilgi duyulmamıştır. 3D teknolojileri izleyiciyi sinema salonlarına çekmeyi başaramamıştır. Sinema salonlarının, Netflix gibi şirketler ile başa çıkabilmesi için 3D gibi girişimlere ihtiyaç duymaktadır. Bu tür teknolojik faaliyetler, ilgi uyandıran gelişmeler olmadığı takdirde sinema salonlarının geleceği pek parlak görülmemektedir. İnsanların kendi konfor alanlarından çıkabilmesi için cazip fırsatlar sunulması gerekmektedir.

İKİNCİ BÖLÜM

2.DİJİTALLEŞME VE İNTERAKTİVİTE

2.1Dijital Oyun

2.1.1 Oyun Kavramı

Oyun kavramı günlük hayatta ciddiye alınmayan bir tabir olarak karşımıza çıkmaktadır. Boş zaman eğlencesi olarak da tanımlanabilen oyunun ortaya çıkışı kültür bilimci Huizinga'ya(2020) göre kültürden daha önce oluşmuştur. “Bir Dünya Sembolü Olarak Oyun” adlı kitabında Fink (2015), oyunun insani bir fonksiyon olarak insan kültürünü şekillendirdiğini dile getirmektedir. Bu iki düşünceye bakıldığında oyunların, toplumların temelini oluşturan ve iletişimi güçlendiren bir yapıda olduğu söylenilebilmektedir.

“Oyunların tarihi insanlık tarihi kadar eski sayılsa da, ulaşılabilen belge ve kaynaklar M.Ö.3000’li yıllara kadar uzanmaktadır. Kazılarda elde edilen eserler ve hiyeroglifler Antik Mısır’da oynanan Senet ve Mangala oyunlarını tasvir etmekte, Yunan ve Roma uygarlıklarına ait olduğunu bilinen misket, topaç ve aşıkların oyunlara ait en eski bulgulardan olduğu bilinmektedir.” (Akt;Sezgin,2016:2)

“Çağlar boyu insan kültürleri içinde oyun her zaman vardı ve kültürün oluşumu öncesi de oyun oynanmaktaydı. Deneyim elde etmenin yanında neşe ve eğlenmek oyunun özünde vardır. Oyun diğer canlılarda olduğu göz önünde bulundurulduğunda bir güdü olduğu anlaşılır” (Mingü, 2019:37)

Huizinga(2020), oyunun ele alınış şekli konusunda problemler yaşadığını ve ona farklı bir şekilde bakılması gerektiğini belirtmektedir. “Oyunun işlevini hayvan hayatında veya çocuk hayatında değil de, kültürün içinde ele alarak, biyoloji ve psikolojinin oyun kavramını terk ettikleri yerden işe başlamaktayız.”(Huizinga, 2020:21). Bu bağlamda oyunların çocukların gelişimine olan katkısından ziyade oyunların tercih ediliş ve dünyanın var olduğu andan beri çeşitli değişimlerden geçse dahi tercih edilme sebebi üzerine yoğunlaşmak gerekmektedir. Caillois’a (2001) göre

oyunun tanımı özgür bir aktivite olarak yapılmaktadır. Gönüllü bir faaliyet, eğlence ve neşe kaynağı olduğunu, kendi kuralları olan, oyun içinde zaman-mekan bulundurduğunu söylemektedir. Suits'e (1980) göre oyun davranışları kısıtlayıcı kurallara sahiptir. Oyuncular, oyundan önce kuralların farkındadır ve oyuncuları oyun oynamak için gönüllülerdir. Gadamer'e (2008) göre oyunu anlamlı ve sürekli hale getirmek için oyuncuların kendi yaşamlarından kopmaları ve oyunun oyun olduğunu farkına vararak oynamaları gerekmektedir. Bireylerin oyun esnasında yaşadığı deneyimler ve oyuna kattıkları bir estetik oluşturmaktadır. Oyun, en gelişmiş biçimleri içinde insana bahşedilmiş estetik algılama yeteneğinin en soylu unsurlarını meydana getiren ritim ve armoni ile doludur. (Huizinga, 2020:25) Oyun için bir başka tanım David Kelley tarafından şu şekilde yapılmıştır: "Oyun elde edilecek, nesneyi ve buna ulaşmanın izin verilen yollarını belirleyen bir dizi kuralın oluşturduğu bir eğlence şeklidir." (Akt; Kürkçüoğlu, 2019:45).

Oyun kavramını genel olarak tanımlamak gerektiğinde gönüllülük içeren, günlük yaşamdan bağımsız, kendi zaman mekanına sahip, eğlendiren, neşe veren kendi ciddiyetine sahip ve bu ciddiyeti koruduğu, tüm oyuncuların kabul ettiği kurallara sahip, sonucu (kazanana) belirsiz bir aktivitedir.

Huizinga (2020), oyunun temel noktalarını belirtirken günlük hayattan bir kopuş yaşattığını, kendi anlam ve akışına sahip olduğunu, başlangıç ve son içerdiğini belirtmektedir. Her şeyin temelinde oyunun olduğuna inanan Huizinga bunu şöyle belirtmektedir; "Oyun alanının sınırları içinde kendine özgü ve mutlak bir düzen hüküm sürer. İşte oyunun daha pozitif yeni bir çizgisi: Oyun düzen yaratır, oyun düzenin ta kendisidir." (Huizinga, 2020:29)

Huizinga'nın oyuna atfettiği değer oldukça önemlidir. Onun çalışmaları oyuna olan bakışı değiştirme konusunda faydalı olmuştur. Genel olarak yetişkin bireyler oyunlara karşı aldıkları tavır ciddiyetsizdir. Pek çok insana göre oyunlar gereksiz ve faydasız, yalnızca çocuklar için olduğunu düşünse de günlük yaşamımızdaki basit davranışlarımız dahi bir oyundur, taklittir.

Platon (2007), canlıların tanrının kuklası olduğunu, insanın tanrının oyuncağı olduğunu, yaşamında bir oyun olduğunu belirtmektedir. Huizinga, oyunun başlangıcını dünya olarak nitelendirirken, Platon, her şeyi daha eskiye götürmektedir. Oyun üzerinden anlam arayışı ve tanımlanma ihtiyacı 2.Dünya savaşıdan sonra daha

fazla artmaktadır. Teknolojik gelişmeler ve insanların sahip olduğu boş zamanların etkisiyle, yeni oyunlar türemiş ve oyun akademik anlamda da dikkat çeken bir konuma ulaşmıştır.

Oyunun gücü ve önemi akademik çalışmalar ile ortaya konmuş ve farklı alanlardaki çalışmalarda da oyundan yararlanılmıştır. Çocuk psikolojisinin anlama ve eğitim de olduğu gibi, geleceğin tasarlanması yönünde de farklı bilim alanlarını oyundan yararlanmaktadır. Özellikle maymunlar üzerinde yapılan deneylerde basit zeka oyunlarının uygulanması bunun bir örneğidir. Elon Musk'ın sahibi olduğu Neurolink şirketi, temel hedefinin beyin üzerindeki hastalıkların tedavi edilmesi olsa da geniş anlamda farklı çevreler tarafından beyni daha efektif kullanıp robotik yaşama atılan bir adım olarak görülmektedir. Bu bağlamda dokuz yaşındaki Macaque adındaki maymuna, oyun sektöründe ilk oyunlardan biri sayılan “Pong” oyunu “MindPog” ismi ile maymuna oynatılmıştır. Maymun hiçbir fiziksel müdahale olmadan oyunu beynine yerleştirilmiş çip sayesinde oynamaktadır. Pipete bağlı muzlu süt ile ödüllendirilen maymun, kablolu bir biçimde oyundaki işlevini sürdürmektedir. Oyunun inovatif gücü bilimin ilerleyişine sağladığı katkılar ile de görülmektedir.

2.1.2 Ludoloji-Narratoloji

Huizinga'nın oyun üzerine çalışmalarının üzerine koymak adına, dijital çağdaki teknolojilerin oyunu farklı bir perspektife taşıdığı aşikardır. 20.yüzyılın sonlarında ortaya çıkmaya başlayan araştırmalar 2001 yılında Bilgisayar Oyunları Araştırmaları (Computer Game Studies) konferansı ile önemli bir boyut kazanmıştır.

20.yüzyılın sonlarında oyunların incelenmesi ve anlamlandırılması söz konusuysen iki farklı görüş arasında tartışmalar yaşanmıştır. “Ludoloji-Narratoloji” tartışması olarak bilinen bu tartışmalarda oyunu ele alış biçimi karşısında anlaşmazlıklar yaşanmıştır. Karakullukçu'ya göre (2020) Espen Aarseth'in ergodik edebiyat ve sibermetin üzerine söyledikleri, bu tartışmanın başlangıcı sayılabilmektedir. Oyun ve anlatı ilişkisindeki sorunlu ilişki, ya da bu ilişkinin oyunların geleceği olacağı düşüncesi fikir ayrılıklarına yol açmaktadır.

Jesper Juul ,Espen Aarseth, Gonzalo Frasca , Markku Eskelinen, Ludoloji'nin temsilcilerini oluştururken; Janet H.Murray, Henry Jenkins, Brenda Laurel gibi isimler Narratoloji'nin temsilcileridir.

Latincedeki “Ludus” kelimesi “oyun” ve “ oynamak” anlamında denk gelmektedir. Dijital oyunların konu edinilmesi ile “ludoloji” olarak ortaya çıkmıştır. Ludoloji, geniş alanların ortak noktası olan oyunu sınırlandırarak dijital oyunlar ekseninde çalışmalar yapmaktadır.

“Ludoloji savunucuları oyunların anlatılar olarak incelenemeyeceğini iddia ederler. Ludolojistlere göre oyunlar anlatı veya dijital medyanın bir alt türü olarak değil, oyun olarak çalışılmalıdır” (Karadeniz, 2017:62). Oyunların kendi anlatıları olsa dahi bu anlatıların anlatı türünden bağımsız kendi alanında değerlendirilmesi gerektiği düşünülmektedir.

“Ludolojistler, çağdaş oyun çalışmalarında anlatı analizini kısmen ya da tamamen dışlarlar. Bilhassa oyunlar ve anlatı arasında herhangi bir bağ olmadığı konusunda kesin ve hemfikirlerdir. Bu oyunda anlatı analizi yerine oyunun şekli yapısının ve oynanışının analiz edilmesinin daha doğru olduğunu savunurlar” (Karakullukçu, 2020:66). Jasper Juul (2001) oyunların anlatısı olduğunu kabul etmekle birlikte oyunun anlatılarla benzer özelliklere sahip olduğunu, giriş ve ara öykülerde anlatıya sahip olduğunu dile getirmektedir. Ancak Juul, biçim, zamansallık ve oyuncu ile oyun arasındaki ilişkinin diğer anlatı türlerinden farklı olduğunu dile getirmektedir. “Ludolojinin temsilcileri bu amaçla fenomenoloji ve biçimcilikten yola çıkarak oyuna özgü biçimleri formüle eden bir kuramsal yaklaşım geliştirmeye çalışmışlardır” (Karadeniz, 2017:62).

Juul, oyunlardaki etkileşimlik üzerine düşüncesi Doom 2 oyunu üzerine vermektedir. Juul’a göre (1999) oyunun oynandığı sırada gösterilen video kliplerde oyuncu oyuna müdahale edemez ve etkileşimi kesilir, bu durum etkileşim ve anlatıya sahip olunamayacağı anlamına gelmektedir. Bu durum oyunların temelde temel bir anlatı yapmadığı anlamına gelmektedir. Oyun ve anlatı arasındaki problem buradan kaynaklanmaktadır.

Narratoloji ise dilbilim ve anlatıbilim üzerindeki gelişmeler ile anlatının ne olduğu ve nasıl olduğu üzerine çalışmalar yapmaktadır. Hızla gelişen ve büyüyen oyunlarında anlatı içerdiğini düşünen Narratologlar, oyunları da kendi perspektiflerinden incelemek istemişlerdir. Brenda Laurel’in “Computers as Theatre” adlı çalışması bu anlamda ilk örnek çalışma niteliği taşımaktadır. “Ona göre bilgisayarın “ilginç potansiyeli hesaplama yapmasında değil insanların katılabileceği

eylemleri temsil etme kapasitesindedir” Laurel buradan yola çıkarak bilgisayarları tiyatro ile ortak özellikleri olan ortam olarak ele alır. Bu benzetmede Laurel’e göre kullanıcı hem oyuncu hem de seyirci konumundadır” (Karadeniz, 2017:61).

Narratoloji, oyunların çıkış noktasının anlatı temelli olduğunu savunmaktadır. “Ludolojistlere göreyse bu büyük bir hatadır, çünkü oyunlar yepyeni bir metin türüdür ve onlara geleneksel kuramlarla yaklaşılamaz. Yaklaşılsa bile bu doğru olmaz. Bu yüzden ludolojistler, narrativistlerin oyunlarda yalnızca tek bir unsur olarak anlatıyı ele alma hatasına düştüklerini savunurlar.” (Karakullukçu, 2020:67)

Tartışmaların merkezindeki isimlerden biri olan Gonzalo Frasca (2003) tartışmalarda önemli olanın oyunun anlatı olup olmadığından ziyade, oyunlar hakkında daha fazla çalışmalar yaparak, daha fazla bilgiye sahip olunması gerektiğini söylemektedir.

Bu tartışmalar günümüzde aynı şiddetle devam etmese hatta sonlandığı düşünülse dahi, bir dönem için oldukça önem arz etmekteydi. Bir çok alanın birleşimi olarak oyun, bu tartışmaların ışığında akademik anlamda da başarılı çalışmaların ve oyuna bakışın değişimi noktasında verimli tartışmaların yaşanmasına sebep olmuştur. “Tüm bu tartışmaların bir noktasında bu ikisi içinde sağduyulu gerçekler genelde kabul edilmektedir. Oyunlar, hikayelerin bir alt kümesi değildir. Hem hikayelerin hem de oyunların niteliklerine sahip nesnelere vardır” (Murray, 2005:4).

Özellikle içinde barındırdığı farklı alanların zenginliği ile popülerliğini ve etkisini arttırıp, teknolojinin hızlı gelişimi ile geleneksel medyanın başat aktörlerine karşı üstünlük kurmayı dahi başarmıştır. Bu bağlamda oyunun gelişimi sürdükçe, oyunu anlama ve oyunun kültürle, insanla ilişkisi üzerine çalışmalar olmaya devam edecektir.

2.1.3 Dijital Oyun Tarihi

Teknoloji geliştikçe, dünya değişmektedir. Bu değişim her alanda kendini göstermektedir. Tüm bu değişimden oyunlarda nasibini almıştır. Televizyon ve bilgisayar teknolojilerinin insan kontrolünde, etkileşime geçebilme durumu oyun oynamak için bir başka insana ihtiyaç duyma durumunu da ortadan kaldırmıştır.

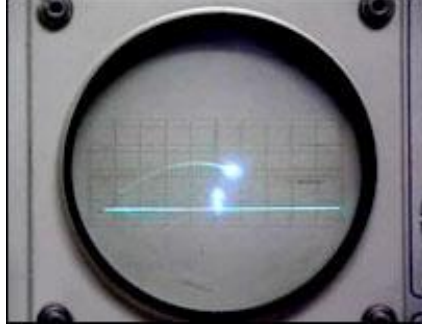
En eski dijital oyun, etkileşimini metal düzenekte elektronlar ile gerçekleştiren katot ışınlı eğlence cihazı üzerinde oluşturulmuştur. Tasarımcıları Thomas T. Goldsmith Jr. Ve Estle Ray Mann 1947 yılında oyunun patentini almışlardır. Oyun 1948’de yayına sunulmuştur. Bulunduğu dönemin en önemli olaylarından biri olan 2.Dünya Savaşı izlenimi vermektedir.

“Erken dönem video oyunlarının insan-bilgisayar ilişkileri, yenilikçi öğrenme ve eğitim metodları, bilimsel araştırmalar ve askeri icatların ve de stratejilerin simülasyonu üzerine şekillenmesi onu henüz bir "oyun" olarak sınıflandırılmasına olanak sağlamamaktaydı” (Dinç,2020:8). Bilgisayarın bu dönemdeki en önemli vazifesi askeri anlamda ve bilimsel araştırmalarda kullanılmasıydı. Bu dönem içerisinde Cambridge Üniversitesi’nde eğitim gören Alexander S. Douglas, popülerliğini halen koruyan OXO(1952) bilinen adı ile *tic-tac-toe*’yu dijital ortamda tasarlamıştı.



Görsel 1 Tic Tac Toe

Willy Higginbotham 1958 yılında ilk interaktif oyun olarak bilinen, aynı anda iki kişinin oynayabildiği “İki Kişilik Tenis” (Tennis for Two) adlı oyunu programlamıştır.



Görsel 2 Tennis for Two

İlk dijital oyun ise “Spacewar” isimli video oyunudur. “Tennis for Two” gibi iki kişinin aynı anda oynayabileceği bu oyun Massachusetts Teknoloji Enstitüsü (MIT) programcısı Steve Russell’ın öncülüğünde Wane Wiitanen ve Martin Graetz ile birlikte 200 saat süren bir çalışmanın ardından tamamlanmıştır. 1962 yılında çıkan oyun uzay savaşı konseptlidir. Ekranda gemileri yutan bir yıldız bulunmaktadır. Amaç gemilerin yutulmasına mani olmaktır. Spacewar, video oyunlarının gelişimi için oldukça önemli bir adım konumundadır.



Görsel 3 Spacewar

Ralph Baer, 1951 yılında televizyondan oyun oynayabilme fikrini öne atmış bu fikri 1966 yılında gerçeğe dönüştürmüştür. Baer, “Brown Box” olarak bilinen konsolu ile televizyondan oyun oynayabilme deneyimini gerçekleştirmiştir. Konsol oyunlarının önünü açan bu gelişme kendisini “Video oyunlarının babası” olarak tanımlanmasına sebep olmuştur.

Nolan Bushnell ve Ted Dabney 1971 yılında “Computer Space” oyununu çıkarıp, jeton ile çalıştırılan ilk oyun makinasını hayata geçirdiler. 1972 yılında kurdukları “ATARI” şirketi ile jetonlu tenis oyunu olarak bilinen “Pong” oyununu çıkardılar. Oyun endüstrisinin popülerliğini sağlayan Pong, bu endüstrinin ortaya çıkışının da yolunu açmıştır. Bu oyunda ekran ikiye bölünmüş haldedir, bir çizgi

halinde bulunduğumuz alan savunulmaktadır. Rakipten gelen topu karşılamak ve rakibin arkasında ulaşamayacağı şekilde atmak skor kazandırmaktadır. Oldukça basit ve eğlenceli olan bu oyun daha sonra evlerde, kafelerde oynanabilecek bir hale gelmiştir.

Atari firması başarılı girişimlerinin ardından 1977 yılında “Atari VCS” konsolunu piyasaya sürüp başarılı girişimlerini sürdürmüştür. 1981 yılında piyasaya sürülen Nameo şirketinin Pac-man oyunu dönemin en önemli oyunlarından biri sayılmaktadır halen daha popülerliğini sürdüren Pac-man, 1982 yılında VCS konsollarında da oynanabilmeye başlamıştır.

Amerika’da bunlar yaşanırken Uzak Doğu’da teknolojik anlamda hızla gelişen Japonya, jetonlu makinalarda (arcade oyunları) oynanabilecek oyunlar tasarlamış, uzay konseptine bağlı oyunlar üretmiştir. Fakat en önemli atılımlarından biri 1981 yılında Nintendo şirketinin “Donkey Kong” isimli oyunu olmuştur. Bir sanatçı olan Shigeru Miyamoto’nun tasarladığı bu oyun Mario karakterinin, genç kızı dev maymun Donkey Kong’dan kurtarmasını anlatıyordu. Protagonist ve antagonist gibi dramatik öğelerin bulunduğu, öykünün ön planda olduğu ilk oyun Donkey Kong’du. Oyun çok popüler oldu ve öykü anlatımının, oyunların önemli bir öğesi haline gelmesine öncülük etti. (Sayılğan, 2015:6) Donkey Kong’un başarısı oyunun kahramanı Mario’nun devam niteliği taşıyan oyunlarının gelmesi ile sürdü. Mario, Pac-Man gibi bilinen en önemli oyunlardan ve oyun karakterlerinden biri haline geldi. Commodore 64, Nintendo’nun NES adlı konsolları gibi konsollar beraberinde çıktıkları oyunlarla birlikte oyun sektörünün büyümesine katkı sağladı.

Geçmişteki “oyun” algısı değişerek, tamamen dijital platformlara yönelmeye başlamıştır. Bu gelişim sırasında oyunlara eklenen grafikler, aynı zamanda teknolojinin gelişimiyle artan olanaklar sayesinde hem yeni konsollar ortaya çıkmış, hem de oyun deneyimi daha ileri boyutlara ulaşmıştır. 1988 yılında Sega “Genesis” konsolunu çıkarmıştır. 1994 yılında ise konsol teknolojisinde devrim yaratan Sony’nin Play Station oyun konsolları piyasa çıkmıştır. Cd ile çalışan bu sistemde, oyun cdsi play station aletine takılıp oynanmaktadır. Cihaz televizyon vasıtasıyla öncüllerinden daha iyi grafikler (3d) , sesler ve oynanış deneyimi ile satış rekorları kırmıştır.

Bunu takip eden yıllarda dijital ortamlardaki oyunların popülerliği artmış, firmalar birbirleri ile teknolojik anlamda ve geliştirdikleri oyunlar ile rekabet içine

girmişlerdir. Bilgisayar ve konsol alanındaki teknolojik rekabetler artmış, bu rekabet ile her yıl birbiri ardına başarılı girişimlere sebebiyet verilmiştir. Oyunlar yalnızca konsol ya da bilgisayar ortamlarında değil, 21. Yüzyılın en önemli araçlarından biri olan telefonlarımız da dahil büyük rağbet görmüştür. Bu durum oyun teknolojilerinin yediden yetmişe herkese ulaşmasına vesile olmuştur.

Dijital oyunların gelişimi ile oyun oynayan kitle üzerindeki algı yalnızca çocuklar üzerinde değil, artık yetişkin bireylerinde başvurduğu bir eğlence haline gelmiştir. Türkiye özelinde okey, 101 gibi oyunların telefonda dahi oynanabilir olması, daha büyük yaş gruplarının dahi dijital oyunlara olan ilgisini göstermektedir. Dijital oyunlar, zaman ve mekanını fiziksel bir ortamdan değil, bulunduğu dijital platformdan almaktadır. Böylelikle en basit tabiriyle “okey” oyunu oynamak için bir masaya, ıstakalara, taşlara ihtiyaç duyulmamaktadır. Bilgisayar, tablet ya da telefon aracılığıyla yarım dakika içerisinde oyuna erişim sağlayıp, hiç tanımadığımız kişilerle ya da isteğe bağlı olarak arkadaşlarımızla oyun oynanabilmektedir. Konsol oyunları, bilgisayar oyunları, mobil oyunlar, dijital çağda elektronik anlamda ihtiyaç duyulan bu platformların hepsi dijital oyunlar olarak adlandırılabilir.

“Günümüzde geleneksel oyun anlayışı yerini teknolojik gelişimlerle dönüşüm geçiren konsol sistemler vasıtasıyla dijital ortamlara bırakmaktadır. Bu bağlamda türüyen yeni oyun kültürü “dijital oyun” olarak ifade edilmektedir”(Yengin, 2010:109). Bu anlamda yeni oyun kültürünü, bilinen oyun tanımından ayırmakta fayda vardır. “Öte yandan dijital oyunlar kendilerinden önceki oyunlardan farklı olarak aynı zamanda birer yazılım veya başka bir deyişle dijital medya yapıtıdır” (Sezen, 2011b:120). Dijital medyanın, geniş alanların birleşimi ile ortak bir sentez yapısı, bilinen oyun tanımının dışına çıkmaktadır.

Özellikle 21.yüzyılda oyunu tamamen değiştiren dijitalleşme, internet üzerinden çevrimiçi oyunlarla sosyalleşmenin sanal bir hale dönüşümü oyun algısına etki etmiştir. “Sonuç olarak dijital oyunlara aynı anda birer oyun, interaktif birer yazılım, görsel işitsel temsil araçları, çeşitli derecelerde anlatı içeren kurmaca yapıtlar veya sosyal paylaşım ortamları gibi bakmak mümkündür” (Sezen, 2011b,120). “Oyunlar oyuncularına sosyal yaşamın küçük bir temsili gibi kurulmuştur ve bu nedenle oynayanlar için Bourdieu’nun söylediği gibi bir çeşit habitus, belli maddi pratikler önermektedir” (Akt: Akbulut,2009, s.69). Bu temsil bireylerin oyun oynarken

gerçek dünyadan bağımsız farklı bir dünyada yaşıyormuş hissi vermektedir. Yiğitoğlu bu durumu şöyle değerlendirmektedir: “Kendi oyununu yaratan ve oynayan insanın ortaya koyduğu oyun istenci, başka bir dünyaya kaçış değil; yeni medyasyon ile yaratarak var olma, kendi benliğini ortaya koyma imkânıdır. Yeni medyasyon ve oyun istenci “ben” ve “beni”nin üretim mekanizmasıdır” (Yiğitoğlu, 2018:18). Bu durum farklı bir dünyaya kaçış ya da farklı bir dünyayı yaratma olarak değerlendirilebilir. İfade edilmek istenen, bireylerin kendisini yansıtabilecekleri bir ortam bulma fırsatıdır. Espen Aarseth (2001), dijital oyun sektörü için yeni bir akademik saha kurulması ve milyar dolarlık sektörün gelişimi için bu yönde çalışmaların olması gerektiği ve video oyunun bağımsız bir akademik yapı olarak var olması gerektiğini söylemektedir.

2.1.4 Dijital Oyun Özellikleri

“Bir insan, dijital bir şekilde çalıştırılan bir cihazla etkileşime girer. Ancak geleneksel oyunlar gibi öngörülemeyen, tamamen isteğe bağlı ve kendi özgü dünyası olan kültürel bir olgudur” (Kepenek,2020:192). Jasper Juul, “*Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*” (*Yarım-Gerçek: Gerçek Kurallar ve Kurmaca Dünyalar Arasında Oyunlar*) isimli çalışmasında oyunun tanımını altı özellik belirterek yapmıştır. Bu özellikler; kural, değişkenlik, değer, oyuncu, oyuncu bağı, uyarlanabilirlik.

Kural, oyuncuların oyun esnasında uyması gereken kuralları işaret etmektedir. Oyunu belirli bir çerçeve içerisine almaktır.

Değişkenlik, oyunların sonuçlarının ölçülebilir olmasıdır.

Değer, Farklı sonuçların önemini vurgulamaktadır, bu sonuçlar oyun bitimindeki değeri ifade etmektedir.

Oyuncu, oyuncunun sonucu etkilemeye yönelik çabasıdır.

Oyuncu Bağı, oyuncunun sonuca olan duygusal bağını ifade eder, mutlu ya da mutsuz bir son.

Uyarlanabilirlik, sonuçların değiştirilebilir ve isteğe bağlı olması, kuralların müzakere ile değiştirilebileceği olanağıdır.

Juul (2005), belirttiği özelliklerin oyunun temelini oluşturduğunu işaret eder, klasik oyun modelini temel alan dijital oyunların bu özelliklere karşı farklı

gelişmelerde ortaya koyabileceğini dile getirmektedir. Mutlu Binark ise oyuncu ve oyun ilişkisi üzerine şunları söylemektedir. “Dijital oyun kültüründe oyuncu tarafından geliştirilen oyunsu tavrın, gerçek yaşamda oynanan oyunlardakinden farkı, oyuncunun “oyunda/oyunun içinde” olmasıdır. Oyuncu, dijital oyunun zamanı ve uzamına bağlanmıştır ve oyundaki varlığının başarısı bu adanmışlığın yoğunluğuna bağlıdır.” (Binark 2007:29) Binark’ın bu ifadesi Juul’un bahsettiği oyuncu ve oyuncu bağı söylemleri ile örtüşmektedir. Oyun evreni oyuncunun, farklı bir dünyaya ulaştığı adeta ikinci bir hayatı mümkün kıldığı bir mekan olmaktadır.

Bu evrenin içerisinde yer alan farklı gezegenler ya da galaksiler olarak nitelendirilebileceğimiz yapılar ise oyunların türünü oluşturmaktadır. Farklı biçim ve özellikleriyle oyun türleri, biçim, yapı ve tarz anlamında çeşitlilik göstermektedir.

2.1.5 Dijital Oyun Türleri

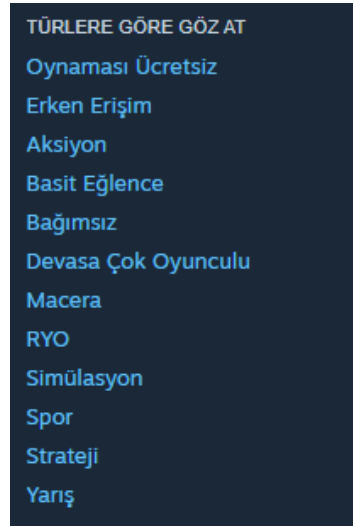
Tür, Türk Dil Kurumu sözlüğüne göre “kendi içinde bir birim olan ve üzerinde cins kavramının bulunduğu mantıksal kavram” anlamına gelmektedir. Fransızca “Janr” olarak kullanılan tür tanımı Abisel’e (1995) göre tematik anlamda benzerlikler olsa da işleyiş bakımından farklılıkların olması türleri doğurmaktadır. Farklı ve değişken duygusal gereksinimlerden dolayı aynı biçimsel kalıplar yerine farklı şekilde ele alınması gerektiğinden dolayı türlerin ortaya çıktığını söylemektedir. Türleri ayırmak, aynı ortamdaki farklı anlatıların, işleyiş ve biçimsel farklılıkları bakımından farklı kategorilere ayrılması gerekliliğidir. Fakat aynı türde olsalar dahi kendi aralarında birebir benzerlik göstermeleri söz konusu değildir. Sinema, müzik, edebiyat alanlarında karşımıza sıkça çıkan “tür” ayrımları, oyun sektöründe de karşımıza çıkmaktadır.

Mark J.P. Wolf (2008) dijital oyunları türlerine ayırmak konusunda yaptığı çalışmada, oyunları farklı türlere ayırma durumunun oyuncuların seçimiyle alakalı olduğunu dile getirmektedir. Wolf, edebiyat ve sinema sektöründeki tür ayrımlarına nazaran oyunlarda, oyunun içinde olan ve oyun ile etkileşim halindeki bireyin oyunun türünü belirlemede farklı bir rol aldığını söylemektedir. Bu nedenle oyunlar “gameplay” (oynanış) biçimi ile türlere ayrılmaktadır.

Dijital medyanın çeşitliliğinden dolayı, oyun türleri tek bir çatı altında ortak bir görüşte birleştirilememiştir, bu bağlamda farklı görüşler görülmektedir. “Herz;

dijital oyunları aksiyon, dövüş, spor, bilmece, macera, rol yapma, simülasyon ve strateji türlerine ayırarak açıklarken; Poole ise, vurma, yarış, galip gelme, spor, bilmece, platform, rol yapma, tanrı oyunları ve gerçek zamanlı strateji oyunları olarak açıklamaktadır” (Yenğin, 2010:115).

Dijital platformlar haricindeki oyunlardan bağımsız olarak araştırmayı video oyunları üzerinde derinleştirdiğimizde dahi video oyunlarının çeşitliliği, farklı platform, farklı tür seçenekleri ile liste oldukça uzamaktadır. Edebiyat, sinema ve müzikte türü belirleyen unsurlar içerikken, oyunda türü belirleyen unsurlar oyuncu ve oynanış olmaktadır. Bu bağlamda oyun platformları içerisinde bilgisayar oyuncularının rağbet gösterdiği “Steam” platformu, anlaşmalı olduğu yapımcılarla birlikte oyuncuları oyuna ulaştırma noktasında bir aracı pazar konumu görmektedir. Dijital bir market olan Steam’de yapımcılar oyunlarını burada piyasaya sürebilmekte, oyunlarına geri dönüş alabilmektedir. Bilgisayar platformunda en çok kullanılan dijital oyun marketi olan Steam bünyesinde 50 bini aşkın oyun bulunmaktadır. Steam, mağaza sekmesinde oyunları şu şekilde sıralamıştır: Oynaması ücretsiz, erken erişim, aksiyon, basit eğlence, bağımsız, devasa çok oyunculu, macera, ryo, simülasyon, spor, strateji, yarış.



Görsel 4 Steam Mağazası Oyun Türleri

Oynaması ücretsiz ve erken erişim türleri oyunun içeriğini yansıtmamaktadır. Bir pazarlama stratejisi olarak konumlandırılan bu türler haricinde geri kalan türlere baktığımızda, video oyun türleri konusundaki genel tanıya yakın bir sıralama

mevcuttur. Fakat Steam bazı oyunları iki ya da daha fazla tür içinde de listeleyebilmektedir.

Hp.com sitesi üzerinde, video oyunları; açık dünya (sandbox), gerçek zamanlı strateji (RTS), nişancı (FPS, TPS), çok oyunculu savaş arenası (MOBA), rol yapma (RPG,ARPG) , simülasyon ve spor, puzzle ve parti oyunları, aksiyon-macera, hayatta kalma ve korku, platform oyunları olarak 10 farklı türde listelemektedir. Kimi listelemelerde Steam örneğinde olduğu gibi spor ve yarış ayrılmakta kimi listelerde aksiyon ve macera ayrı ayrı verilse de türleri anlatırken her birinden söz etmek gerekmektedir.

Aksiyon: Bol bol hareket ve hız içeren oyunların tanımıdır, içeriğinde savaş, şiddet gibi öğelere de rastlanılmaktadır. Call of Duty, Street Fighter, Mortal Kombat bu oyun türüne örneklerdir.



Görsel 5 Mortal Kombat

Macera: Macera oyunları, ilerlemeye yönelik adım adım işleyen içeriğinde bulmaca, araştırma gibi unsurların yer aldığı hikayesiyle öne çıkan oyunlardır. Tomb Raider, Uncharted, Assassin's Creed serileri bu oyun türünde öne çıkmaktadır.



Görsel 6 Assassin's Creed: Valhalla

Strateji: Gerçek zamanlı (Real time strategy) ve sıra tabanlı (turn based strategy) olarak ikiye ayırmak mümkündür. Gerçek zamanlı oyunlarda oyuncular aynı anda eylem gerçekleştirebilirken, sıra tabanlı olanlarda sıra ile hamle yapılmaktadır. Age of Empires, Command & Conquer, Warcraft bu türün örneklerindedir.



Görsel 7 Age of Empires 2

FPS-TPS: Nişancı bazında FPS (first-person shooter – birinci nişancı) TPS (third-person shooter – üçüncü nişancı) FPS ve TPS oyunları atıcı oyunları, nişancı oyunları olarak tanımlanmaktadır. Genellikle silah kullanılan oyunları ifade etmek için kullanılır. FPS, karakterin gözünden oyunu oynamak anlamına gelirken TPS, üçüncü bir şahıs gibi karakterin bedenini de görerek oynadığımız oyun türleridir. Counter-Strike, Doom, Halo gibi oyunlar bu türe girebilmektedir.

MOBA: Çok oyunculu olarak oynanan aynı zamanda strateji türü içerisinde de bulunabilecek oyunların türüdür. Son zamanlarda strateji oyunlarından ayrı listelenmesinin sebebi, farklı bir tarza erişerek popülerliğini arttırmasıdır.



Görsel 8 League of Legends

Online bir şekilde oynanması ve temel olarak aynı mantığa sahip olmaları sebebiyle “Multiplayer Online Battle Arena” (Çok oyunculu savaş arenası) anlamındadır. League of Legends, DOTA gibi oyunlar bu tür içerisinde yer almaktadır.

RPG: Role playing games (Rol yapma oyunları) kendi içerisinde de bir çok türe ayrılan RPG oyunlarında, oyun içerisinde bir karakter yaratıp bu karakterin

gelişimini ve hikayesini üstlenirsiniz. Dungeons & Dragons, Fallout, Skyrim, The Witcher gibi oyun serileri bu türe aittir.



Görsel 9 The Witcher 3

Simülasyon: Simülasyon oyun türleri, gerçek izlenimi veren gerçek dünya deneyimleri sunmaktadır. Bus Simulator, Roller Coaster Tycoon, Planet Coaster bu oyun türlerinde yer almaktadır.



Görsel 10 Planet Coaster

Spor: Spor oyunlarının taklidiyle ortaya çıkmaktadır. Basketbol, futbol, motorsporları ve diğer spor organizasyonlarının oyuncuların kontrolünde yönetilmesidir. Fifa, Nba2k serisi bu oyunlar arasında yer almaktadır.



Görsel 11 Fifa 2021

Yarış: Genellikle araba, motor gibi araçların birbirleriyle rekabetinden doğan oyunlardır. Motogp, F1, Need for speed, Forza Horizon gibi oyun serileri yer almaktadır.



Görsel 12 Formula 1 2021

Hayatta Kalma ve Korku: Hayatta kalma oyunları, belirli koşullar karşısında engellerin aşılması gereken, yaşamda kalmak için zor koşullara karşı ya da başka oyunculara karşı verilen mücadeleleri içermektedir. Korku oyunları ise belirli bir

hikaye üzerinde gerilim yaratılarak psikolojik bir korku vermektedir. The Long Dark, Don't Starve, Resident Evil bu oyunlara verilebilecek örneklerdendir.



Görsel 13 The Long Dark

FMV-Full Motion Video Oyunları: FMV oyunları, (Full Motion Video), bilgisayar grafiklerinin yerine gerçek insan ve mekan imajları kullanan oyunlardır. Bu oyun türü aslında çekilmiş sahnelere bulmacalar, gizemler, hileler koyarak seyircinin etkileşime geçmesini sağlamaktadır. (Çakay, 2019:26) “Arcade makinelerin büyük başarısı sinema sektörü ile rekabet edecek boyuta gelmiştir. Hunter, 1982’de arcade oyun makinesi sektörünün yıllık karının, dünya sinema sektörünün yıllık karının üç katı olduğunu belirtiyor”(Akt: Çakay, 2019:26). Dragons’ Lair (1983), Defender Of the Crown (1986) gibi yapımlar oyunculara bir sonraki eyleme seçme şansı tanımaktadır. Bu dönemde oyun sektörünün, sinema üzerindeki ilgisi oyunlardaki geçişlerde, kamera açılarında görülmektedir. Bu bağlamda interaktif bir biçimde oyuna dahil olan oyuncu, sinematik anlatım deneyimini de yaşamaktadır.

“Bu dönemdeki yapımlar, klasik sinema görselliğine ağırlık verir. Grafik adventure döneminin aksine görsel materyal, bilgisayar tarafından üretilmemiştir. Dolayısı ile teknik açıdan sinemaya çok yakın bir yaklaşım elde edilmiştir”(Sayın, 2007:53).

FMV tarzı oyunlar 2000’li yıllardaki dijital gelişmeler ile oyuncuların senaryodan ziyade oynanış ve grafiklere verdiği önem ile popülerliğini yitirmiştir.

FMV tarzı oyunlarda seçilebilecek ve akışı deęiřtirebilecek seeneklerin sınırlı olması oyuncular için her zaman bir problem olmuřtur.

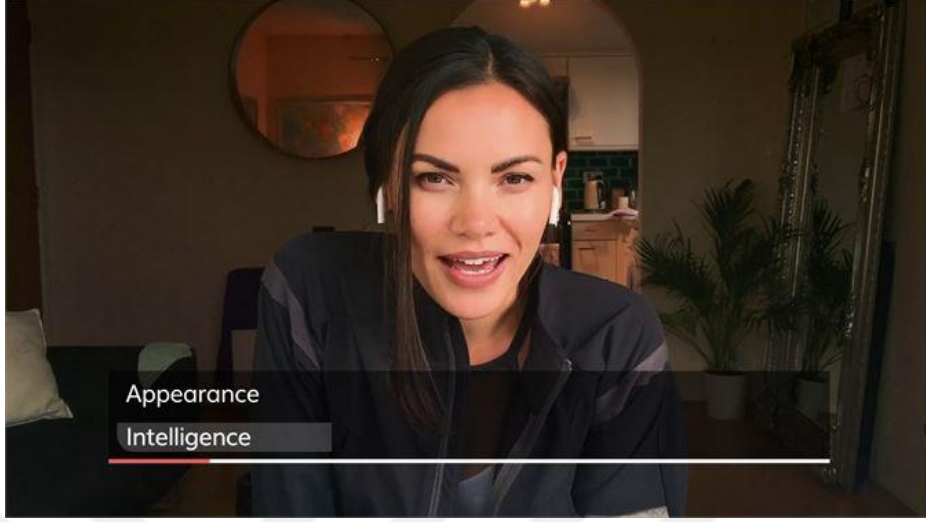


Görsel 14 The Complex / FMV Oyunu

İnteraktif film ve oyunlardaki bu sınırlandırma, o dönem içerisinde FMV türünün popülerliğinin azalmasında bir dięer etkidir. Netflix'in Bandersnatch yapımı FMV türünün yeniden popüler hale gelmesi noktasında da oldukça önemlidir. "FMV oyunlarından çıkarılan derslerin, interaktif hikaye anlatıcılıęının gelişimi açısından inanılmaz derecede deęerli olduğunu belirtiyor"(Çakay, 2019:28).

FMV, oyun türü günümüzde dahi süre gelen bir tartışmayı beraberinde getirmektedir. Bu tarz yapımlar oyun olarak mı deęerlendirilmelidir yoksa film mi?

İki endüstrinin birbirinden etkileşimle üretmeye devam ettiği bu yapımlar hem oyun hem de film olarak kabul görmektedir.



Görsel 15 Five Dates / FMV Oyunu

2.2 Dijital Oyun ve Sinema İlişkisi

Kendinden önceki sanat dallarının etkisi ve onların bir nevi taklidiyle kendini geliştiren, daha sonrasında bir anlatım aracı olarak görülen sinemanın izlediği yolu ondan daha yeni bir alan olarak karşımıza çıkan dijital oyunlar izlemektedir. Var olduğu ilk yıllar içerisinde bir deneme ve eğlence aracı olarak görülen sinema ile aynı durumu yaşayan dijital oyun sektörü de ortaya çıktığı ilk yıllarda basit, eğlencelik bir araç durumundayken, teknolojik faaliyetlerin gelişimi ve sektörün büyümesiyle anlam taşıyan oyunların üretimi de gerçekleşmiştir. Erbaş, bu durumu şöyle dile getirmiştir;

“Dijital oyun üzerine yapılan tartışma ve yaklaşımlar, erken sinema dönemini anlamak ve benzer tartışmaları ilişkilendirmek bakımından önemlidir. Bilimsel icatlar olarak başlayan ve zaman içinde yedinci sanat olarak kabul edilen sinema sanatının evrimi ve büyük bir kültür endüstrisi ögesi olma gerçeği, dijital oyunların gelişim döneminde de görülmektedir” (Erbaş,2018:43).

Kendinden öncekileri taklit eden sinema gibi, kendinden öncekileri taklit eden oyun'da kendi içeriğine sinemadan öğeleri dahil etmiştir. FMV, gibi oyun türlerinin varlığı ile interaktif oyun biçimlerinde sinematik öğelerin yer alması. Sinematografik kamera açıları ile göze çarpan konulardır. Oyunlardaki kamera teknikleri sinemadan alınmış olsa da sinemada bir anlatım aracı olan ve yönetmenin seçimiyle izleyiciye buluşan görüntüler, oyun içerisindeki akışta oyuncu tarafından kontrol edilmektedir. Bu bağlamda oyunun iki yönetmeni vardır. Müdahale edilemeyecek noktalarda, sinematik geçişlerde oyuncuya sunulan görüntüleri yöneten yönetmen, bir diğeri ise oyunun akışında daha rahat bir kontrol hissi için aynı zamanda oyun dünyası içerisinde görüp, deneyimlemek istediği yerlere bakmak için kamerasına yön veren oyuncudur.

Oyun yalnızca sinemadan değil, sinemanın da temelinde olan tiyatro, edebiyat, müzik, resim gibi sanatlardan da kendine parçalar almıştır. Dijital oyunlar, ilk çıktığı yıllardan itibaren kendi özgün dilini oluşturana dek sinemadan bir çok şey kopyalamıştır. Bunun en önemli sebebi sinema ve oyunda ana karakterle özdeşleşme durumunun oldukça benzer olmasıdır. Bu benzerlik anlatımın görsel bir yolla desteklenmesi yönüyle edebiyattan ayrılmaktadır.

Aristoteles'in Poetika'sında belirttiği "katarsis" durumu , Antik Yunan'da "ruh dönüşümü" olarak bilinmektedir. "Aristoteles'in dram anlayışı gerçeğe benzerlik izlenimi oluşturarak, izleyicinin karakterle özdeşleşmesini ve bu sayede dramatik sürece katılımını sağlar. Geleneksel anlatılarda, esas amaç özdeşleşme sayesinde seyirciyi edilgen konumda bırakmak ve katarsisi gerçekleştirmektir" (Ergün,2019:41). Aristo'nun ifadesine göre, tiyatro izlenimi sırasında bireye farklı bir bakış açısından kendini gösterebildiği için, bir çeşit arınma sağladığını belirtmektedir. Sinema ve oyun deneyimi sırasında bu katarsis durumu da gözlenebilmektedir. Çünkü birey içinde bulunduğu yeni bir dünyayı deneyimlemektedir ve kendisinden uzaklaşıp, içinde bulunduğu bu yeni dünya içerisinde arınma, boşalma durumu gerçekleştirmektedir.

"Bir şeyleri öykünün içinde yer alan bir karakterin bakış açısından sunma tekniğine "iç odaklanma" (internal focalization) denir."(Jahn, 2015:27) Oyunlarda çokça rastlanan iç odaklanma durumu bireyin içinde bulunduğu dünyadan, oyun dünyasına geçişinde rolünü üstlendiği, kontrolünden sorumlu olduğu karakterle özdeşleşme yaşamakta ve onun gözlerinden oyunu yaşamaktadır. Bir nevi oyun karakteri, bireyin oyun evrenindeki temsilcisi olmaktadır.

Dijital oyunlar, sinemadan aldığı ışık, görüntü gibi kullanımlarla oluşan sinema estetiği ve en fazla göze çarpan şekilde kamera kullanımları -ki örneklerini erken dönemde vermeye başlamıştır- ile sinema anlatısına yakın durmuştur. Oyunlar kendilerine popülerlik kazandırabilmek için dönemin en popüler sektörü ve insanların ilgiyle takip ettiği sinemanın içeriklerinden de yararlanmışlardır. En beğenilen filmleri ya da filmlerde ilgi çeken türleri konu alan oyunlar yapmaya ağırlık verilmiştir. Aslında bu hareketle oyun sektörü, sinemadaki izleyiciyi kendine katmak istiyordu. Bu girişimlerde başarılı olan dijital oyunlar hızlı bir yükseliş içine girmiştir. Bunun getirisi olarak kısa sürede sinema sektörü ile rekabet eden dijital oyunlar, sinemayı geride bırakacak başarıları yakalamıştır.

Oyun ve sinema sektörü arasındaki bu rekabet bir yarışa dönüşmüştür. İkisi içinde önemli olan teknolojiyi kendi lehine kullanarak insanları çekebilmektir. Sinema sektörü için izleyici salonlara çekmek adına 3D ye verilen ağırlık, oyun sektörü için ise sanal gerçeklik çalışmaları bu duruma verilebilecek bir örnektir. Sanal gerçeklik, oyuncunun kendini oyunun bulunduğu ortamda hissetmesini sağlamaktadır. “Sanal gerçeklik teknolojisinde bu amaçla yüksek performanslı ve gelişmiş grafik gücüne sahip bilgisayarlar ile insanı bilgisayar ortamına taşıyan elektronik başlık, özel veri eldiveni, gözlük veya tüm vücudu kaplayan bir giysi kullanılmaktadır” (Özel Sağlamtimur, 2010:227).

Bu teknolojik savaştan ayrı olarak oyun ve sinema anlatılarında göze çarpan önemli hususlardan biride ayrı bir dünya yaratımıdır, oyun bu konuda sinemaya bariz bir üstünlük kurmaktadır. Bu başarının en önemli sebeplerinden biri, oyun karakterleri ile olan özdeşleşme duygusunun sinemadan daha yoğun yaşanabilmesidir. Oyunun yarattığı farklı bir dünya oyuncuyu daha fazla içine almaktadır, bunun sebebi ise film ve oyunların süreleri olarak öngörülebilmektedir. Oyunlar, sinemaya nazaran farklı bir gerçeklik sunma konusunda daha başarılı yapımlardır. İnsanların günlük yaşamın stresinden kaçmak ve rahatlamak olarak başvurdukları film ya da oyunlarda temel amaç, yaşamın stresini azaltıp, keyif verici bir eğlence deneyimidir.

Oyun ve sinema sektörü birbirleri ile yarışmayı sürdürürken, birbirlerinin getirdiği yenilikleri de dahil etmek adına çalışmalar sürdürmektedir. Oyun sektörü maddi anlamda karlılığı ve popülerlik bakımından sinemaya son zamanlarda kurduğu üstünlüğü ile dikkat çekerken, sinemanın işler yapısında önemli rol alan oyuncular,

yönetmenleri, sanatçıları kendi bünyesine dahil etmeye başlamıştır. “Son dönemde üst düzey oyun firmaları, gerçekçi sinematografi adına birbirleri ile ciddi bir yarış haline girmiştir. Bu anlamda görüntü yönetmenleri ile de çalışmaya başlamıştır sinema sektörü”(Yenileyen, 2019:15).

Günümüz teknolojisinde bilgisayar ortamında yaratılan oyunlar adeta gerçekçi bir deneyim verirken oyun deneyimini adeta bir filmmişçesine yaşatabilme durumunun sağlanması için sinema sektöründeki başarılı görüntü yönetmenleri ile anlaşma imzalanmış. CGI teknolojilerinin kullanımında, kamera açılarının ve oyun içerisindeki estetiğin geliştirilmesinde oldukça olumlu ilerlemeler kaydedilmiştir. Teknolojik faaliyetleri bünyesine sinemadan daha kolay adapte edebilen oyunlarda karakter yaratımında bilgisayar ortamında yeni bir yüz yaratmaktan ziyade popüler oyuncuların yüzlerini dijital ortama aktarmışlardır ve kendi reklamları adına da önemli bir adım atmışlardır.



Şekil 1 Keanu Reeves- Cyberpunk 2077

Matrix filmleriyle tanıdığımız Keanu Reeves, Olağan Şüpheliler, Yedi gibi başarılı filmlerde rol alan Kevin Spacey bunun yanı sıra Kit Harrington, Norman Reedus, gibi ünlü isimler, yüzlerinin dijital oyunlara aktarılması ile sanki bir filmin içerisindeymiş gibi oyunun içerisinde rol almışlardır.



Şekil 2 Kevin Spacey - Call of Duty: Advanced Warfare

Sinema yönünde ise başarı yakalayan oyunların hikayelerine sadık kalınarak film olarak uyarlamaları öne çıkmıştır. Bununla birlikte interaktif filmler bu iki türün ortak yapısı olarak film mi oyun mu olduğuna karar verilemeyen bir şekilde gelişime devam etmiştir. Bu yapımlarda filmler oyuna, oyunlar filme benzemiştir.

2019 yılın sonunda başlayan Covid-19 salgını ile film ve spor sektöründeki gerilemeleri, insanların salgının bulaşmasına engel olmak ve kendilerini korumak adına daha fazla evde vakit geçirmeleri ile boş zamanlarını değerlendirebilecekleri oyunlara yönelmeleri de göze alınarak, oyun sektörü film ve spor sektöründen daha fazla kazanç etmesi de oldukça doğaldır. “Film sektörü 2019 yılını yaklaşık 100 milyar dolarlık gelire kapatmıştı. Spor tarafında ise toplam gelir 75 milyar dolardı. Video oyun sektörü böylece iki sektörün 2019 gelirlerinin toplamını geride bırakmayı başardı” (Aygünoğlu, 2020)

Oyun sektörünün bu yükselişi Covid-19 pandemisi öncesinde de kendini göstermişti. Bir çok istatistikte sinema sektörünü geride bırakmayı başaran oyun sektörü, pandemi koşullarından bağımsız olarak da elde ettiği popülerlik ve eğlence sektörü açısından insanları var olduğu her platformda kendine çekebile başarısı göstermektedir. Cep telefonları, bilgisayarlar, konsollar olmak üzere her ortamda insanları günlük yaşantıdan alıp katarsis durumu gibi arınma duygusu yaşatabilme, yaşamdan uzaklaştırabilme gücüne sahiptir.

2.2.1 Uyarlamalar

Sinemanın ilk yıllarında var olan belirli bir anlatıya sahip filmleri genellikle tiyatro oyunlarından ya da edebiyat eserlerinden uyarlanmıştır. Uyarlama, farklı biçimdeki bir durumu, kendi biçimine adapte etme yöntemidir. James Monaco’ya (2002) göre sinema farklı sanat dallarının ürünlerini, yeniden yaratıp kopyalamaktadır

böylece yeni bir durum ortaya konmaktadır. Özakman'a (2017) göre ise iki çeşit uyarlama vardır. Birincisi özgün esere bağlı kalarak, ikincisi ise serbest uyarlamadır. Esere bağlı kalarak yapılan uyarlamada, tiyatro, edebiyat ya da oyundan alınan eserin karakterlerine, konusuna onu oluşturan ana çizgilere hiçbir müdahalede bulunulmaz. Serbest uyarlamada ise eserin temel noktalarını konu alarak değişikliklere gidip, yeni bir eser ortaya çıkarmaktır.

“Sinemanın kitle iletişim araçlarının oluşturduğu kültür yaşamında merkezi bir yere sahip olduğunu söyleyebiliriz. Çünkü kitaplar, belgeseller, oyunlar, T.V., radyo dizileri hep sinemayı etkiler” (Çevirir ve Yakışan, 1994:138). Sinema, 1993 yılında ilk olarak “Super Mario Bros” oyununun uyarlanması ile oyun ve sinemanın en belirgin etkileşimini başlatmıştır. Bu etkileşim beraberinde günümüze dek, Tomb Raider, Assassin's Creed, World of Warcraft, Resident Evil, Silent Hill, Doom, Prince of Persia gibi popüler oyunların uyarlamaları yapılmıştır. Oyunlardan sinemaya uyarlanan yapımlar, sinemadan oyuna uyarlananlara nazaran üstünlük göstermektedir. Bilinen en popüler film uyarlamaları, Lord Of The Rings, Spider-man gibi oldukça popüler film serileridir. Çakay'a (2019) göre oyun uyarlamalarının sebebi, sinemanın görsel-işitsel olarak benzer anlatıya sahip olmasıdır. Bu nedenle sinemanın oyunlardan uyarlama yapması kolaylaşmış olur. Oyunu oynayan kişilerin hazır bir seyirci olması durumu Çakay'a göre önemli bir etkidir.

Spider-man, Assassin's Creed ya da Lord of The Rings, gibi oyun ve filmlerin seri film ve oyunlar olmasından dolayı istatistiklerin net bir biçimde verilemeyeceği düşünülmüştür. Bu nedenle tek bir filme sahip, oyuna gelen güncellemeleri olsa dahi ana yapıyı bozmamış olan World of Warcraft üzerinden inceleme yapılmıştır. Dünya üzerinde en çok oyuncusu bulunan oyunlardan biri olan World of Warcraft, 2004 yılında piyasaya sürülmüş, MMORPG oyunudur. Yarattığınız oyun karakteri ile fantastik bir dünyada maceralara girdiğiniz oyunun filme uyarlanması 2016 yılında olmuştur. Oyunun temel hikayesinin konu olarak ele alındığı film, dünya çapında 439 milyon dolarlık bir hasılat elde etmiştir. 2016 yılı içerisinde dünya genelinde elde ettiği hasılat bakımından 18.sırada yer almıştır. 1.sırada ise 1,153,296,293\$ hasılatı ile Captain America: Civil War filmi kendine yer bulmuştur. (boxofficemojo.com, 2021) 2019 Ocak ile 2021 Nisan arasında aylık ortalama 5,5 milyon oyuncu sayısına sahiptir. (activeplayer.io, 2021)

Dijital oyundan sinemaya yapılan uyarlamalar da en önemli noktalardan biri yönetmen George Lucas'ın "LucasArts" ismiyle 1982 yılında kurduğu şirketin oyun geliştirmesidir. Star Wars serisi ile bilinen Lucas, Star Wars serisi ile olan başarısını farklı mecralarda da sürdürmüştür. "Lucas, ortaya koyduğu sistemle, filmler, çizgi romanlar, kitaplar, dijital ve masa oyunları, aksiyon figürleri, tematik parklar gibi mecralarla birbirine bağlanmış endüstriyel bir üretim biçimine de oluşturmuştur" (Erbaş, 2018: 59).

Star Wars, bir filminden öteye giderek bir kültür ögesi haline gelmiş, büyük hayran kitleleri oluşturmuş ve farklı mecralara kendini adapte ederek popülerliğini tüm pazarlarda arttırmıştır. Tematik parklar, televizyon dizileri, animasyon dizileri, dijital oyunlar Star Wars'ın çeşitliliğini göstermektedir. Öyle ki bir kültürel etki olarak 4 Mayıs, Star Wars günü olarak kutlanmaktadır.

Sinemadan dijital oyuna uyarlama noktasında, yüksek popülariteye erişmiş ve iyi bir hasılat getirmiş filmlerin oyuna uyarlanması daha kolay olmuştur. İki sektörde duruma ticari olarak baktığı için, kar getiren ve belirli kitleye ulaşan yapımlardan kendi sektörleri içerisinde de kar elde etmek ve hazırda olan tüketiciyi çekmek istemiştir. Ancak bu oyunların çoğu sinemadaki başarısını gösterememiştir.

Gişede oldukça başarılı olan Transformers serisi, Transformers:The Game (2007) ismiyle piyasaya sürülmüş ancak izleyicileri tarafından rağbet görmemiştir. "Charlie's Angel" (Charlie'nin Melekleri) filminin uyarlaması da başarısız örneklerdendir. "Dijital oyun kategorisinde ele alındığında "Charlie's Angel", oynanışı zor, karakter yaratımı zayıf, atmosfer yaratımı yetersiz, hatalı kamera kullanımı, görünmeyen duvarlar, düşük yapay zeka barındıran bir oyun olmaktan öteye gidemez" (Alkan, 2013:104).

Başarılı sayılabilecek örneklere bakılırsa, Spider-Man film serilerinin bilgisayar ve konsol platformlarında büyük ilgiyle oynandığı görülmektedir. Çizgi roman olarak başlayan, sinemada popülerliği oldukça yükselen ve oyun olarak da erişilebilmiştir. Nintendo oyun platformuna sunulan 1997 yapımı "Golden Eye 007", James Bond serisinin başarılı bir uyarlaması olmuştur. Bununla birlikte gişede büyük başarılar imza atan Lord of the Rings serisinin dijital platformlara uyarlanan onlarca başarılı oyunu göze çarpmaktadır.

Uyarlama iki sektörün gelişimi içinde oldukça önemli bir durumdur. Pazarlar arasındaki etkileşimin artması, izleyicinin yapıma olan bağlılığının artması ve sektörün gelişimi açısından gereklidir.

2.3. İnteraktif

İnteraktif kelimesi dilimize İngilizce'den geçmiştir. İngilizcede “interactive” olarak yer alan kelime Türk Dil Kurumu'nun internet sitesinde bulunan sözlüğünde “etkileşimli” anlamı ile karşımıza çıkmaktadır. Etkileşimli kelimesinin anlamı “birbirini karşılık olarak etkileme işi” olarak yer almaktadır. (TDK, 2021)

“İnteraktif kavramı, yeni medyanın anahtar modellerinden birini oluşturmaktadır. Sinemanın sayısallaşması, yeni bir medya olabilmesi için çok önemlidir ancak yeni medyadaki en önemli dönüşüm etkileşim alanında yaşanmaktadır” (Yamak, 2013:9). Bu bağlamda interaktif kavramını oyun ve sinema üzerindeki ortak noktası olan interaktif yapımlar üzerinden değerlendirilecektir.

2.3.1. İnteraktif Kavramı

Etkileşim, tek yönlü iletişim yerine karşılıklı bir iletişimin olduğu göndericinin aynı zamanda alıcıda olduğu bir iletişim modelidir. İnsanların, hayvanların birbirleriyle iletişimi etkileşime örnek olarak verilebilir. Etkinin tepki doğurması, mesajı verenin alıcı tarafından bir geri dönüş alması etkileşimin olduğunu göstermektedir.

Etkileşim, etkileşimlilik dijital platformlarda teknolojinin gelişmesi ile önem kazanmıştır. Yeni medya araçlarının temel prensiplerini oluşturan, mesajın hedef kitle tarafından nasıl bir tepkiyle karşılaşacağını görmek isteyen gönderici için de önem arz etmektedir. “Etkileşim en basit tanımı ile: en az iki kişi veya aksiyon gerektiren karşılık olaylardır. Bu iki kişi veya aksiyon birbirini etkilediğinde; etkileşim oluşur”(Wagner, 1994:8).

İletişimde bir mesajın iletilmesi için verici ve alıcı olmak üzere iki taraf vardır. En basit biçimiyle; İletişimi başlatan, kodlayan taraf vericidir. Verici iletiyi alıcıya gönderir. İletişimin tamamlanması için alıcı bir geri bildirim vermektedir.

Sinemada seyircinin verdiđi tepki bu noktada iletiřimi tamamlasa dahi bahsedilen etkileřim, filmin akıřına etki etmemektedir. İnteraktif oyun ve filmlerde oyuncu, izleyici anında geri bildirim řansı ile iletiřimde aktif rol oynamaktadır.

Lev Manovich'e gre (2001) sanatçı yapıtını gnderir, izleyici yapıt üzerinden anında geri bildirimde bulunur. Bylece sanatçı ve izleyici yapıtın ortak yaratıcısı durumuna geer. Ortaya ıkan durumda film ya da oyunun iki sanatçısı, iki ynetmeni vardır diyebiliriz. nk olayın řekillenmesinde rol oynayan her izleyici ya da oyuncu sanatçının sunduđu seenekler ile akıřa yn vererek, kendi yapıtını yaratmaktadır.

Sinema ile iliřkili olarak sz edeceđimiz iki interaktif tr bulunmaktadır. "Gerek İnteraktivite" ve "Algısal İnteraktivite".

2.3.1.1. Gerek İnteraktivite

Ortaya konulan yapıtın deđiřime uđrayabileceđi bir geri dnř alması, etkileřime uđraması gerek interaktivitedir. Yapıtın sunulduđu anda, anlık olarak etkileřimin olabilmesi durumudur.

2.3.1.1.1. Masa st İnteraktif Hikaye Oyunları

"Bu oyunlar, birden fazla oyuncunun bir araya gelip bir hikaye yaratması iin tasarlanmıřtır. "Monopoly", "Risk" veya "Satran" gibi klasik oyunların aksine bu oyunlarda sabit oyuncu sayısı, takımlar ve hatta bir kazanan veya kaybeden olması zorunlu deđildir"(Sayın, 2007:16).

Ana bir hikayenin olduđu ve hikaye zerinden yine seimler ile řekillenen bu oyunlarda, oyuncular bir karakter yaratır ve bu karakteri ıkan maceralarda, kendi seimleri ile ynlendirir. RPG (Role playing games) ile aynı mantıkta ilerlediđini syleyebileceđimiz oyunlar, "board game" bařlıđı altında olduka poplerdir. "Dungeons and Dragons" , "Arkham Horror" , "Gloomhaven" , "Pathfinder" bu tre verilebilecek rneklerdendir.

2.3.1.1.2. Dramatik Sanatlar

Glge oyunları, stand-up gsterileri, interaktif tiyatro oyunları gerek interaktivite rneđine uymaktadır. Stand-up gsterilerinde, gsteriyi yapan kimsenin

seyirci ile iletişim kurması ve geri dönüşler ile konuşmasına yön vermesi, güldürüsünü o yönde devam ettirmesi ya da interaktif tiyatro oyunlarında seyirciye sorulan sorular sonrasında seyircinin isteği ve müdahalesiyle yönlendirilen oyunlar dramatik sanatlar içerisinde gerçek interaktivite örnekleri sayılmaktadır. Ülkemizde “Mahşer-i Cümbüş” adıyla bilinen tiyatro grubunun geleneksel Türk Tiyatrosundaki en önemli özelliklerinden biri olan “doğaçlama” türündeki gösterileri ilgi ile takip edilmiş. Hem tiyatro sahnesinde hem de televizyonda seyirci ile buluşmuştur. Seyircilerin katılımıyla, oyuncular ve seyircilerin ortak hayal gücü sayesinde şekillenen oyunlar oynanmaktadır.

2.3.1.1.3. Edebiyat

Etkileşimin edebiyattaki karşılığı “oyun kitapları” ya da “maceranı kendin seç” kitapları olarak nitelendirebileceğimiz kitaplardır. Kitap başlangıcında kısa bir tanıtımın ardından okuyucuya seçimler sunulmaktadır. Yapacağı seçime göre bir sayfaya gitmesi söylenmektedir, her seçim sonrasında kendi yolunu çizecek olan okuyucu, her bölüm sonrası yeni bir seçim yaparak kitabı bitirecektir.

21.yüzyılın en popüler interaktif kitaplarından biri olarak kabul edilen Şahane Hatalar serisi, “Kendi Maceranı Kendin Yarat” ve “Tek Başlangıç Sayısız Farklı Son” gibi sloganları kitabın kapağına ilişirmiştir. Heather McElhatton’ın yazdığı kitabın girişinde kitabın nasıl okunacağına dair bilgi verilmektedir.

“Bu kitabı “normal” bir kitap gibi baştan sona doğru okumayın. Eğer okursanız, tek başına anlam ifade etmeyen bir çok farklı hikayenin kolajı gibi görünür. Birinci sayfadan başlayın. Birinci bölümün sonunda, önünüze bir yol ayrımı çıkacak. Kararınızı verin ve ilgili bölüme gidin. Bu şekilde hikayeyi ve seçtiğiniz hayatı kontrol edebileceksiniz” (McElhatton, 2014:5).

Hikaye başlangıcında yerine geçtiğimiz karakterimiz mezun oluyor ve bize bir sunulan seçimde üniversiteye gitmek ya da yolculuğa çıkmak gibi iki seçenek sunuyor. Bu seçenekleri sunarken ikisinin de iyi ve kötü yanlarının neler olabileceğine dair ipuçları veriyor. Yaptığımız seçim sonrası iki farklı sayfaya yönlendiriyor. Bu yönlendirmeden yeni bir iki seçenekle son bulan bir bölüme devam ediyor, akış böyle devam ederken, hikayenin içinde kendi seçtiğimiz bir sona ulaşılmaktadır.

2.3.1.2. Algısal İnteraktivite

Sabit bir yapıtın, her bir kiři tarafından farklı bir anlam ifade edebileceđi ve zihninde farklı bir anlamla etkileřime girebileceđi durumlar algısal interaktivite olarak tanımlanmaktadır.

Gerçek interaktivitede olduđu gibi, algısal interaktivitede farklı alanlarda farklı anlamlarda yorumlanmaktadır.

2.3.1.2.1. Yazınsal Sanatlar

Yazınsal sanatlarda, tasvire dayalı anlatımlar söz konusudur. Her hangi bir nesne anlatılabilecek en iyi řekilde anlatılsa dahi yine de okuyucunun akıl süzgecinden geçerek, hayalgücü ile ortaya yarattıđı řekilde var olabilmektedir.

Sayın'a göre (2007) hikayenin belirli bir sonla bitirilmemesi, açık bir son bırakılması ya da üç nokta ile biten cümleler okuyucuya bırakılmıştır. Bu durum yazınsal sanatlardaki interaktiviteye bir örnektir.

2.3.1.2.2. Görsel Sanatlar

Algılayıcının, var olan tasarımı, eseri algılayış biçimi onu ele alış şekli ile deđişiklik gösterebilmektedir. Görsel sanat disiplinleri içerisinde bu konuda verilebilecek en net örnek resim ve heykeldir. Dikkati istenilen noktaya çekebilmek için ışık teknikleri kullanılabilir.

2.3.1.2.3. Sinema Filmleri

“Bazı filmlerde yönetmen, izlenen film yardımıyla aslında bir başka meta hikaye anlatır. Film gerektiđi gibi izlendiğinde izleyici deđişik bir hikaye ortaya çıkarabilir” (Sayın, 2007:18). Black Mirror: Bandersnatch adlı interaktif film içerisinde izleyicinin filmin başında yaptıđı kahvaltılık gevređi seçimi, filmin ilerleyen dakikalarında televizyon reklamında gevređin reklamı ile karşısına yeniden çıkarılmıştır. Dikkatli izleyici interaktif bir eser içerisinde, ilave bir interaktif etkileşim yaşamıştır.

2.3.2 İnteraktif Anlatı, Anlatı ve Drama

Türk Dil Kurumu'nun çevrimiçi sözlüğünde anlatı sözcüğünün anlamı “Roman, hikaye, masal vb. edebi türlerde bir olay dizisinin anlatma biçimi, öyküleme, tahkiye” şeklindedir. İngilizcede “narrative” olarak çevrilen anlatı insanlık tarihinin en eski kültür öğelerinden birini oluşturmaktadır. İnteraktif anlatı üzerine hala çalışmalar sürse dahi bu anlamda inceleyeceğimiz oyun ve filmlere bakmadan önce, anlatıyı anlamak gerekmektedir.

Anlatıbilimci Manfred Jahn (2015), “Anlatıyı oluşturan şeyler nelerdir?” sorusuna her anlatının bir öykü sunduğunu ve öykü içinde bulunan karakterlerin bir olay dizisi içinde bulunduğu, karakterlerin sebep olduğu ve başından geçen durumların sunulduğu bir bildirişim olarak nitelendirmektedir. “Anlatı, araç olarak yazılı ya da sözlü anlatımları, hareketli ya da hareketsiz görüntüleri ve bunların düzenli bir karışımını kullanmaktadır”(Okur, 2019:5). Anlatı bir öykünün, hayalin, yaşanmışlığın sunumu, iletişimin bir ögesidir.

Anlatı alanında ilk çalışmalar Aristoteles ile başlamıştır. Poetika’da trajediyi yapı ve içerik anlamında incelemeye almaktadır. Aristoteles’e (2016) göre trajediyi oluşturan en önemli öge olay örgüsüdür. Sebep-sonuç ilişkilerinin yer aldığı ve olay içerisindeki karakterin, öykü içindeki gelişimi, yaşadıkları öykünün dinleyicisi için dramatik bir rol almaktadır.

Aristoteles(2016), sanatı taklit olarak yani mimesis olarak nitelendirmektedir. Ritim ve harmoni ile bu taklidin gerçekleştiğini söylemektedir. “Platon’un ise mimetik anlatıya karşı mesafeli durduğunu hatta olumsuz diyebileceğimiz bir yaklaşım içerisinde olduğunu felsefe konuşmalarını içeren yazılarından öğreniyoruz” (Evliyaoğlu, 2020:351). Evliyaoğlu, diegesis ve mimesis tanımını şöyle yapmaktadır: “İlk olarak Platon ve öğrencisi Aristo’nun ortaya çıkardığı bu kavramları en basit şekilde tanımlarsak; diegesis (anlatma), olay ya da olayların bir anlatıcının kendisi tarafından ifade edilmesidir. Mimesis (gösterme) ise, ortada bir anlatıcı olmadan olayların kendini ifade etmesidir”(Evliyaoğlu, 2020:351).

Edebiyat ve film eleştirmeni Seymour Chatman (2008), anlatının içeriğinin bir öze ve biçime sahip olduğunu söylemektedir. Ayrıca anlatı söyleminin birbirine bağlı anlatsal ifadeler zinciri olduğunu dile getirmektedir. Bu zincirler Aristo’nun vurguladığı olay örgüsünü oluşturmaktadır. Hikayenin bütünlüğünü sağlamak adına

bir biri ile ilişki içerisinde olan, akışın ve anlatımın kopmaması adına önemli noktalar. İnteraktif ortamlardaki seçimlerin yapıldığı noktalar, zincir bağlantılarını oluşturmaktadır. Bu noktalarda verilecek kararlar bir sonraki zincir ve akışın devamı için önem teşkil etmektedir.

“1900’lerin başında Rus Biçimcileri anlatı alanındaki çalışmalarını Poetika’ya temellendirerek edebi yapıtların çözümlenmesini amaçlamışlar, anlamdı düzey ve parçaları tespit etmeyi hedefleyerek bir anlamda Aristoteles’in kaldığı yerden devam etmişlerdir”(Akt;Sezen, 2011a:4). Chatman anlatıyı yapısalcılık ve biçimcilik olarak iki farklı şekilde ele alırken, Rus Biçimciler fabula(öykü) ve syhuzet(olay örgüsü) olarak ele almışlardır. Metinlere bilimsel bir yaklaşım getirerek, Rus Biçimciler ve yapısalcılar metinleri bulunduğu ortam, mekan, coğrafya, yazar, okuyucu gibi temel faktörlerden ayrıştırarak sadece metne odaklanan bir yapı içerisinde ele almaktadır.

Bu yaklaşımlardan birini yapan halkbilimci Vladimir Propp (2001), rus masalları üzerinden inceleme yaparak, masalların çoğunda görülen 31 ortak anlatım işlevi olduğunu dile getirmektedir. “Narratoloji” terimi Tzvetan Todorov tarafından ortaya atılmıştır.

“Todorov, yürüttüğü çalışmaları sonrasında “denge” diye tanımladığı bir anlatı modeli ortaya koyar. Todorov’a göre tüm anlatılar denge ya da uyum hali içerisinde başlar. Daha sonra bu dengeyi ya da uyumu bozacak bir şey olur. Bozulan dengenin yerine getirilmesi için bir şey yapılmalıdır.”
(Karakullukçu,2020:8-9)

Aslında Todorov’un bahsettiği bu durumu Aristoteles Poetika’sında başlangıç-orta-bitiş olarak belirtmiş, ayrıca her tragedyanın düğüm ve çözüme sahip olduğunu söylemiştir. (Aristoteles, 2016) Klasik anlatı yapısı serim, düğüm, çözümden oluşmaktadır. Todorov’un bahsettiği denge giriş ve çözüm noktaları olarak kabul edersek bu denge bozulumu, düğüm noktasında gerçekleşmektedir.

Fransız Edebiyat kuramcısı Gerard Genette, her anlatımın bir veya birden fazla olayı anlatmakta olan dilsel bir yapıda olduğunu, narratolojinin sadece öykülere değil, Proust’un eserleri gibi çalışmalara da uyarlanabileceğini dile getirmektedir. Genette’e (1983)göre anlatımın beş önemli işlevi vardır; düzen, süre, sıklık, hal ve ses.

Chatman, anlatıbilimi filmler üzerinden değerlendirerek görsel anlatı ile buluşturmuştur. “Sinemasal anlatıda öykü uzamını incelemiştir. Sinemada öykü uzamı “sözcüğü sözcüğüne” verilir, yani nesnelere, boyutlar ve ilişkiler en azından iki boyutlu olarak gerçek dünyadakilere benzerler. Sözlü anlatıda ise uzam soyuttur, zihinde canlandırma gerektirir” (Chatman, 1983:90). Chatman sinema üzerindeki bu ayrımı beş maddede şöyle tanımlamıştır:

1-*Ölçek ya da boyut*: Varlıkların boyutlarının ölçeğin farklı ayarlanması ile değiştirilebileceğidir, bu durum kamera hilesi ile özel bir efekt yaratılmış hissi verebilmektedir. Chatman şu örneği vermiştir: 5 santimetrelilik bir kertenkele, yakın planda çekilip back-projection (geriden gösterim) ile görüntüye bindirildiğinde Tokyo gökdelenlerine saldıran öfkeli bir dinozora dönüşecektir.

2-*Kontur, doku ve yoğunluk*: Sinemanın iki boyutluluğu sebebi ile, üçüncü boyutu kendisinin oluşturması gerekmektedir. Bu durumda gölgelendirme ile yapılmalıdır.

3-*Konum*: Varlıkların kameranın karşısındaki konumlandırılmasının anlamı değiştirmesi. Kameranın aşağıdan çektiği bir karakter hakkında güçlü, üstün, yüce anlamları oluşturması.

4-*Yansıtılan aydınlatmanın derecesi, çeşiti ve alanı* : Işık kaynağının odaklanmış ya da dağıtılmış olması. Varlık güçlü ya da zayıf olarak aydınlatılır.

5-*Optik çözünürlüğün berraklığı ya da derecesi* : Varlığın görünümünün keskin ya da yumuşak bir netlik de olması. (Chatman, 1983)

Chatman, yaşamın bu konumlandırmaları önceden vermediğini, yönetmenin sanatsal seçimleri ile oluşturulduğunu söylemektedir. Yukarıda verilen bu konumlandırmalar öykünün anlatımına etki etmektedir. Sözlü anlatılarda kelimelerle zihinde oluşturulabilecek yapılar Chatman’ın bashediği beş farklı yapı ile görsel olarak verilmektedir. *Story and Discourse Narrative Structure in Fiction and Film* (Öykü ve Söylem Filmde ve Kurmacada Anlatı Yapısı) adlı kitabında Orson Welles’in Yurttaş Kane filminden bir kareyi yukarıda belirtilen maddeler halinde analiz eden Chatman, görsel anlatıda bir kare üzerinden çıkarım yapılabileceğini fakat filmlerin yalnızca bir kareden ibaret olmadığını kamera hareketleri ya da kurguyla da anlatımın şekillenebileceğini söylemektedir.

Anlatı üzerine yapılan çalışmalar çeşitlilik göstermektedir. Genelde çıkış noktaları birbirine benzemektedir tek farkları farklı sanat dallarına, farklı eklentiler yapılarak anlatılmak istenmesidir. Bob Foss (2016) dramayı şimşeğe benzetmiştir. “Öncelikle dengesizlik kurulur. Artı ve eksi yüklü bulutlar birbirine yaklaşır. Fırtına başlar ve çatışma gerçekleşir. Çatışma doruğa eriştiğinde (şimşek) artı ve eksi güçler boşalır, elektrik yüklü çatışma sona erer veya artı ya da eksi yüklü bulutlar kalır.” (Foss,2016:165). Foss’un örneği ve daha önceki örneklere de bakıldığı zaman genel yargılarda anlatının bir öyküleme olduğu, bu öykülemelerdeki olayların karakter üzerinden anlatıldığı ile ilgilidir. Bu anlatıların, anlatış tarzlarında belirli yapılar mevcuttur. Sinemaya yakın olan yapıları nedeniyle Beş Perdeli Yapı, Syd Field’in Üç Perdeli Yapısı ve Vogler’in Kahramanın Yolculuğu örnekleri verilmiştir.

2.3.2.1. Beş Perdeli Yapı

19.yy’da Gustav Freytag, dramatik yapı üzerine yaptığı incelemelerinde, pek çok anlatıda karşımıza çıkan yükselen ve zirveye ulaşan aksiyonu öne çıkarmıştır. Geleneksel anlatı yapılarından biri olan beş perdeli yapı, Aristo’nun giriş, gelişme, sonuç olarak nitelendirilebilecek üç perdeli aksiyonuna dahil olan yükselen aksiyon ile patlak veren karışıklık ve doruk noktada geri dönüş yaşatan, geri dönüş aksiyonu anlatıya dahil olmuştur. Beş perdeli yapı ile de tanımlanabilecek Freytag Piramidinde, anlatıyı takip edenlerin, yükselen aksiyon ile birlikte merakının artması ve anlatının tam ortasında yüksek bir gerilim ile yaşananları ilgiyle takip etmesi planlanmıştır.



İlk perde, anlatının ve anlatı içindeki karakterlerin tanımlanma aşamasıdır.

İkinci perde, yükselen aksiyonu tetikleyen olayın bulunduğu kısımdır, harekete geçiricidir.

Üçüncü perde ise daha önce adlandırdığımız anlatının ortasında yer alan “doruk” kısmıdır. Kahramanın büyük bir aksiyon içerisinde bulunduğu, anlatının en heyecanlı kısmıdır.

Dördüncü perde de yaşanan yüksek gerilimden, daha hafif bir tempoda olayların çözülme aşaması yaşanır.

Beşinci perde ise tüm yaşanan olayların sonuçlanma aşamasını içermektedir.

2.3.2.2. Üç Perdeli Yapı

Üç perdeli yapı, Aristoteles’in başlangıç-orta-son yapısına benzerlik göstermektedir. “Pek çok anlatı, mitolojik efsane ve gerçek yaşamın dönüşümü üç aşamalı bir süreçten oluşur. Ayrılık, intikal ve yeniden bütünleşme olarak adlandırılan bu aşamalar, aslında doğum ve ölümün bir sembolik yansıması olarak da yorumlanabilir” (Karakullukçu, 2020:17).

Üç perdeli yapıyı, film senaryosu üzerinde değerlendiren Syd Field, Aristoteles’in temel iskeleti üzerinden çeşitli düzenlemeler yapmıştır. Üç perdeli yapıda; giriş bölümünü “kuruluş” olarak ele almaktadır. 1.perdeyi oluşturan kuruluş aşamasında, filmin geçtiği zaman ve mekan hakkında bilgi sahibi olunup, karakterler tanınır, filmin problemi ve konusu anlaşılmaktadır. 20-30 dakikalık kısmı ele alan giriş bölümünde hikaye hakkında fikirlerimiz oluşmaktadır.

İlk perde içerisinde karakteri harekete geçirecek bir olay yaşanmaktadır ve fikir sahibi olunan hikaye içerisindeki yolculuk başlar. Bu karakterin mutluluğunu ve hayata bakışını etkileyecek terfi, para kazanma, aşk gibi güzel bir olay olabileceken; ölüm, savaş ya da çeşitli psikolojik problemler gibi kötü bir olayda olabilmektedir.

İkinci perde, anlatının en uzun bölümünü oluşturmaktadır. Hikaye gelişimi karakterleri tanıma ve olayın içerisine girme süreci hızla artarken, kahramanın karşısına çeşitli engeller çıkagelmektedir. İkinci perdenin içerisinde izleyiciyi filme bağlayan çeşitli küçük olaylar yaşanarak, görev ya da amaca vurgu yapılır. Türkçeye çimdik (*pinch*) olarak çevirebileceğimiz bu olaylar hikayeye katkı sağlamaktadır. Anlatının ortasına gelindiğinde işler ciddileşir ve karakter kaybetmiş durumda, amacına ulaşamamış vaziyette karşımıza çıkmaktadır. İkinci perdenin ikinci yarısında

psikolojik olarak da çöküşte olan kahramanın, kaybetmenin eşiğinde olduğu gözlemlenmektedir.

Üçüncü perde, çözüm kısmıdır. Ana karakter bu yolculukta bir değişime uğramıştır. Yaşanan gerilim ve çatışmalar son bulmuştur, filmin konusu ve izleyicinin merakını uyandıran problemler çözüme kavuşmuştur.

Field'ın paradigmasında *climax* olarak adlandırılan “doruk” kısmı üçüncü perdenin ikinci yarısında gerçekleşmektedir. Başarıya ulaşılan bu kısımda, anlatının en yüksek gerilimi yaşandığı noktadır. Her hangi bir belirsizliğe sebebiyet vermeden, olayları sonuçlandırır.

2.3.2.3 Vogler ve Campbell

Vogler sinema filmleri üzerinden temellendirdiği Kahraman'ın Yolculuğu adlı kitabında, popüler film anlatılarında, genellikle bu yöntemin kullanıldığını söylemektedir.

“Christopher Vogler'ın *Kahramanın Yolculuğu* (The Hero's Journey) modeli Campbell'i temel olarak almıştır. Campbell, *The Hero with a Thousand Faces* isimli çalışmasında mitler üzerine bir anlatım modeli ortaya çıkarmıştır. Vogler, Campbell'ın modelinin ana hatlarından ve terminolojisinden yararlanmıştır. Önce Campbell mitlerde ve sonra Vogler sinemada kahramanın bir amaç doğrultusunda hedefine giden yoldaki aşamalarını açıklamışlardır”(Arslantepe, 2008:239).

“Vogler, bu çalışmasıyla ilgili pek çok eleştiriye maruz kalır. Bunların başında çalışmanın özgün olmadığı, büyük ölçüde Campbell'ın Monomit modelinin sıradan bir kopyasından ibaret olduğu yönündeki eleştiriler gelir” (Karakullukçu, 2020:31).

Campbell'ın monomitinin genel akışı şu şekildedir:

“Günlük kulübe ya da kalesinden çıkan mitolojik kahraman, macera eşiğine cezbedilir, sürüklenir ya da kendi isteyerek ilerler. Orada, geçidi koruyan bir gölge varlıkla karşılaşır. Kahraman bu gizi alt edebilir ya da onunla anlaşıp karanlığın

krallığına canlı olarak gidebilir (kardeş savaşı, ejder savaşı; adak, tılsım), ya da rakibi tarafından katledilir ve ölüme sürüklenir (parçalanma, çarpmıha gerilme). Öyleyse eşiğin ötesinde, kahraman, bazısı onu şiddetlice tehdit eden (sınavlar), bazısı büyüsel yardım veren (yardımcılar), alışılmadık, fakat tuhaf biçimde çekici güçler dünyasında yolculuk eder. Mitolojik çevrimin en alt noktasında gelince büyük bir sıkıntı atlatır ve ödülünü alır. Zafer, kahramanın dünyanın anne-tanrıçasıyla cinsel birleşimi (kutsal evlilik) , yaratıcı baba tarafından tanınmasıyla (babanın gönlünü alma), kendisinin tanrılaşması (tanrılaştırma), ya da yine- eğer güçler ona dostça davranmadıysa- almaya geldiği ödülü çalması (gelin kaçırma, ateş çalma) olarak gösterilir; aslında bu bilincin ve böylece varlığın genişlemesidir (aydınlanma, yücelme, özgürlük). Son çaba dönüş çabasıdır. Eğer güçler kahramanı kutsamışsa, artık onların koruması altında ilerler (özel elçi); kutsamamışlarsa, kaçır ve takip edilir (dönüşüm kaçıışı, engel kaçıışı). Dönüş eşiğinde aşkın güöler geride bırakılmalıdır; kahraman korku krallığında yeniden ortaya çıkar (dönüş,diriliş). Getirdiği ödül dünyayı yeniler (iksir).” (Akt; Sezen, 2011a:164-65).

Vogler temel aldığı bu yaklaşımda kahraman bir yolculuğa çıkmaktadır. Ve genel olarak bu yolculukta, kahramanın izlediği yol, karşılaştığı engellerin akış durumu örtüşmektedir. Bu bağlamda Vogler’ın sözünü ettiği yolculukta 3 perdeden söz edebiliriz.

1.PERDE (yaklaşık 30 sayfa)

Sıradan Dünya: Öyküler genellikle, kahramanların özel bir dünyaya geçişi ile başlamaktadır. Bu geçiş öncesi sıradan dünya görülmektedir. “Özel Dünya ancak, kahramanın yola çıktığı, gündelik işlerin sıradan dünyasına karşıtlık yarattığını görebilsek özeldir. Sıradan Dünya, kahraman için bir bağlam sunar”(Vogler, 2009:142) Sıradan dünyada yaşanacak problemler ve bu dengeyi bozacak durumlar kahramanı yolculuğa hazırlayacaktır.

Maceraya Çağrı: Kahramanları sıradan dünyadan koparıp, özel dünyaya geçişte, maceraya çağrı gerekmektedir. “Maceraya Çağrı, bir haber ya da haberci biçiminde gelebilir. Bir savaş ilanı, haydutların hapisten kurtulduklarını ve şerifi vurmak üzere öğle treniyle kasabaya geleceklerini bildiren bir telgrafın gelişi de olabilir. İlam, izin belgesi, mahkeme celbi gibi belgeler, yasal olaylardaki çağrılardır” (Vogler, 2009:160). Kahramanda değişim etkisi yaratan bu haber, fikir ve davranışlarında değişikliğe yol açacaktır.

Çağrının Reddi: Kahramanın karşısındaki problem, bu çağrıya karşı cevabının ne olacağıdır. “Büyük bir bilinmeyene, heyecan verici ama aynı zamanda hayati tehlike barındıran bir serüvene evet demeniz isteniyor. Zaten başka türlü macera olmazdı. Bir korku eşiğinde duruyorsunuz; duraksama ya da en azından geçici bir süreliğine reddetme bile anlaşılabilir bir tepkidir”(Vogler, 2009:169). Bu süreçte kahraman macera hakkında daha fazla fikre sahip olarak, macerayı sorgulamaya da başlar. Maceranın yol açabileceği problemlerde bu bölümde verilmektedir.

Rehberle Karşılaşma: “Kahraman, kendine güvenini akıl hocasıyla karşılaşınca kazanmaktadır. Korkusunun üstesinden onun sayesinde gelmektedir. Akıl hocası kahramana korkusunun üstesinden gelmesi için öğüt, güven, içgörü, deneyim kazandırmakta ya da sihirsel armağanlar vermektedir. Akıl hocası genellikle daha önce yolculuğa çıkmış ve tamamlamış biridir” (Akt: Arslantepe, 2008:247).

İlk Eşiği Geçiş: Artık kahraman macera dünyasının, İkinci Bölüm’ün Özel Dünyası’nın eşiğinde durmaktadır. Çağrı kabul edilmiş, korkular ve kuşku dile getirilip giderilmiş ve gerekli hazırlıklar yapılmıştır. Ama asıl hareket, Birinci Bölüm’ün en kritik eylemi hâlâ beklemektedir. İlk Eşiği Geçiş, kahramanın kendini tüm kalbiyle maceraya adanmış iradi bir karardır.

2.PERDE (Yaklaşık 60 sayfa)

Sınavlar, Müttefikler, Düşmanlar: “Kahraman eşiği geçtikten sonra sınavlar, dostlar düşmanlarla karşılaşmakta, ve özel dünyanın kurallarını öğrenmektedir. Seyircinin en sevdiği bölümdür”(Akt: Arslantepe, 2008:248).

Mağaranın Derinliklerine Yaklaşma: Sıradan dünyadan, özel dünyaya geçiş sonrası ortama alışan kahraman, bu yeni dünyanın merkezine yol almaktadır. “Burası çok geçmeden olağanüstü harikalar ve dehşet duygusuyla karşılaşacak Mağaranın

Derinliklerine Yaklaşma yeridir. Serüvenin temel çilesi için hazırlık yapmanın vakti gelmiştir. Bu noktadaki kahramanlar, Sınavlardan geçip kamp alanına ulaşan ve zirveye doğru son bir tırmanışa koyulacak dağcılar gibidir” (Vogler, 2009:209).

Çile: “Kahraman artık Mağaranın En Derin Yeri’nde durmaktadır ve en büyük tehlikeyle ve şimdiye kadarki en büyük rakiple karşı karşıyadır. Joseph Campbell’in Çile dediği bu aşama, meselenin tam kalbidir. Kahramanlık kavramının kaynağı ve büyüğü güçlerin anahtarıdır” (Vogler, 2009:223). Bu noktada genellikle kahraman ölümle karşı karşıya gelir.

Ödül: “Çile krizi geride bırakıldıktan sonra, kahramanlar ölümden kurtulmanın sonuçlarını görürler. Mağaranın En Derin Yeri’ndeki ejderhayı öldüren ya da yenilgiye uğratan kahramanlar zafer kılıcını kavrayıp ödül’ü isterler. Zafer belki geçicidir, ama o anda tadını çıkarmaya bakarlar” (Vogler, 2009:247)

3.PERDE (Yaklaşık 30 sayfa)

Dönüş Yolu: “Öykünün, Kılıcın Kavranması sırasında birazcık azalan enerjisinin yeniden yükseldiği andır bu. Şayet Kahraman’ın Yolculuğu’nu başlangıç noktası yukarıda duran bir çember gibi düşünürsek hâlâ aşağıdayızdır ve yukarıdaki aydınlığa ulaşmak için biraz çaba harcamamız gerekmektedir” (Vogler, 2009:261) Dönüş yolunda genellikle başlangıç noktasına dönülmektedir ya da farklı bir hedef için yolculuğa çıkılmaktadır.

Diriliş: “Temizlenmeyi ya da saflaşmayı tasvir etmektedir. Kahraman yeniden doğmuştur; bir değişim geçirmiştir” (Aktaran: Arslantepe, 2008:249).

İksirle Dönüş: Hikayenin sonunda tüm engelleri aşan kahraman ya en başladığı yere dönmektedir ya da hikayesine devam etmektedir. “Ama her zaman, sonuna henüz geldikleri yol yüzünden sonsuza dek farklı olacak yeni bir yaşama başladıkları duygusuyla devam ederler. Şayet gerçek kahramanlar iseler, Özel Dünya’dan diğerleriyle paylaşacak ya da hasta toprakları iyileştirme gücüne sahip bir şeyle, İksir ile dönerler” (Vogler, 2009:291)

Daha önce belirttiğimiz iskelet yapı üzerinde kendi yaklaşımlarını sergileyen Vogler, Campbell’in mitoloji üzerine öne sürdüğü bu yöntemi sinemaya uyarlamıştır. Temel akış filmlere, dönemlere göre farklılık göstermekle birlikte dramatik yapıdaki ilerleyiş genel olarak Vogler’in yaklaşımına yakın gerçekleşmektedir.

2.3.2.4. Diğer Anlatı Yapıları

Yukarıda belirtilen anlatı yapılarının haricinde; Propp'un 31 Anlatı İşlevi, Stephen May ve Nigel Watts'ın Sekiz Uçlu Anlatı Arki, Christopher Booker'ın Meta-Plot'ı Georges Polti'nin 36 Dramatik Durumu, Robert B. Reich'in Amerikan Anlatısı, Norman Friedman'ın Olay Örgüleri, Ronald B. Tobias'ın 20 Olay Örgüsü gibi daha da çeşitlendirilebilecek onlarca farklı anlatı yapıları bulunmaktadır.

Anlatı yapıları, anlatılar arasındaki ortaklıkları ifade ederek, ortak ilerleyişlerini öne sermektedir. Üst paragrafta belirtilen anlatı yapılarının araştırma noktaları masal, öykü ve roman olması nedeniyle detaylandırılmamıştır. Genel yapıları itibarıyla birbirlerine benzemektedirler.

2.3.3. İnteraktif Anlatı

İnteraktif bir anlatıda oyuncu, izleyici, okuyucu sadece alıcı konumunda değildir. Filmin yönetmeni, kitabın yazarı, oyunun yapımcısı ile aynı role bürünerek ortak bir çalışma oluşturmaktadır. İnteraktif anlatılar, bireyleri harekete geçen yapımlardır. Okuma, izleme anlayışlarını değiştirerek postmodernizmin kalıpları yıkan anlayışı ile örtüşen bir durum sergilemektedir.

Etkileşimli anlatı, yaratıcı ile birlikte eseri deneyimleyen bireyin (izleyici,okuyucu,oyuncu) ortaya çıkan öykü içerisinde pay sahibi olması durumudur. Farklı bir deyişle yaratıcı ortaya bir durum koyar ve bu durumda seçimleriyle deneyimleyen bireyde etkili olmaktadır. Fakat bu etkileşimin anında olması ve değişimin müdahaleden hemen sonra görülmesi etkileşimli anlatının temelini oluşturmaktadır.

Günümüzde bireyler dijital platformlarda en basiti bir web sitesinde dahi, etkileşimi hissetmektedirler. Daha önce yaptıkları internet aramalarına göre karşılıklarına çıkan reklam bildirimleri bunun en büyük örneğidir. Etkileşim, teknolojinin yeni anahtarlarıdır ve teknolojinin en önemli aracı olan internette de etkileşim kaçınılmazdır. Etkileşimli anlatı ya da interaktif drama olarak nitelendirebileceğimiz bu durumun en temel özelliği hikayenin o an oluşturuluyor olmasıdır. Buna rağmen hikayenin karakterleri, mekanı, zamanı daha önceden yaratıcı tarafından oluşturulmuş

olabilmektedir. Shakeri'ye göre (2016) interaktif anlatı, belirli bir zaman içerisinde verilmesi gereken karar içeren, izleyicinin anlatı ile etkileşime girmesi için teşvik edildiği, sunduğu seçenekler ile izleyiciyi meşgul edip yönetme illüzyonu sağladığı, karakterle özdeşleşmek için kahramanın bir sırrına ortak olduğu yapımlardır.

İnteraktif anlatılar, postmodern anlatı ile örtüşmektedir. “Yapısal olarak ekletik olan Postmodern anlatı her türlü geleneğin müzakere edilmesidir, yorumu izleyiciye bırakır. İç içe geçmiş örgüsel hikayelerden oluşur. Üst ve alt dil vardır, zaten izleyici için zor olan alt ve üst katmanlar arasında bağ kurabilmektir” (Öztürk, 2019:23). Bu bağlamda interaktif anlatılar, kullanıcının etkileşimi ile şekillenmekte üstkurmaca, paralel ve birbirinden bağımsız, karışık olay örgüleri, klasik anlatıyı bozması sebebiyle postmodern olarak değerlendirilebilmektedir.

“Biçimsel olarak bakıldığında anlatı sinemada varlığını linear (doğrusal) bir tarz da sürdürmüş ancak gelişmekte olan teknoloji, dijitalleşme ve internet oluşumları her alanda olduğu gibi sinemayı da etkilemiş yeni bir anlatı tarzını non-linear anlatıya zemin hazırlamıştır” (Ünlü, 2020:32). Teknolojik dönüşümlerle birlikte bireyin dönüşümü de, daha fazla katılımcı olmak suretiyle değişmiştir.

Teknoloji bireylerin hayatlarını kolaylaştırırken, zaman yönetimlerine karşı olumsuz etkilere de yol açmaktadır. Özellikle günlük yaşantısında telefona bağımlı bir hale gelen kullanıcılar, zamanının bir çoğunu telefonla geçirmektedir. Bu durum haliyle reklamın, içeriklerin daha çok telefon ağırlıklı multimedya ortamlarına kaymasına yol açmıştır. Telefonda gösterimi sağlanabilecek içerikler artarken, bu içeriklerin süreleri kısalmış, içerikleri izleyiciyi daha hızlı bir şekilde içine çeken yapılara dönüşmüştür.

Bireyler birden fazla şey ile etkileşime girme arzusundadır, aynı zamanda mümkün olduğunca hızlı bir şekilde tüketebilme ihtiyacı gütmektedirler. Pasif bir izleme etkinliği içerisinde olmak bir süre sonra sıkıcı gelmektedir, bu nedenle izleyici sürekli aktif tutacak içerikler gerekmektedir. Doğrusal anlatılar, klasik bir çizgi üzerinde süregelmektedir. İnteraktif anlatılar bu bağlamda, anlatıda izleyiciyi aktif tutabilme ve izleyiciyi olayın içerisinde akışı belirleyen konuma getirmesi noktasında farklılık göstermektedir.

2.3.3.1. Doğrusal (Linear Anlatı)

Klasik dramatik anlatı yapısı üç bölümden oluşmaktadır; giriş, gelişme ve sonuç. Aristoteles'in belirttiği olay örgüsünü oluşturan bu yapı, bir doğru üzerinde devam etmektedir. Syd Field, senaryo yapısının tanımı üzerinde anlatıyı şöyle ifade etmiştir : “*bir dramatik çözülmeye yönelen, bağlantılı hadise, bölüm ve olayların doğrusal ilerleyişi*” dir. (Field, 2013:121) Klasik anlatı yapısında, giriş bölümünde konu ile bütünlük kurulur, zaman-mekan tanıtılır, hikayedeki temel öğeler hakkında bilgi sahibi olunmaktadır. Field(2013) giriş bölümünde ilk on dakikayı kuruluş olarak tanımlamaktadır ve bu kuruluş aşaması tamamlandıktan sonra filmin sonuna kadar doğrusal bir yönde ilerlediğini belirtmiştir.

Adanır'a göre (2003), görsel imgelerin ilişkili bir biçimde ardışık dizilimiyle izleyici için anlam üretilmesi sağlanmaktadır. Sahnelerin sıralanışı anlamda farklılıklar yaratabilmektedir. Doğrusal anlatı, olayların zamansal olarak ilerleyişinde oynama yapılmadan, kronolojik bir şekilde verilmesi durumudur, en çok kullanılan anlatım tekniği olarak dikkat çekmektedir.

Anlatı, doğrusal şekilde ilerlemektedir. Doğrusal anlatılardaki geriye dönüşler (flashback) doğrusal olmayan anlatılarla karıştırılsa dahi, gerçekteki akışa müdahil olmadığından dolayı doğrusal anlatıya dahildirler.

2.3.3.2. Doğrusal Olmayan Anlatı (Non-Linear)

Doğrusal anlatı yapısı gibi sıralı bir ilerleyiş yaşamamaktadır. Anlatı yapısında farklılıklar göze çarpmaktadır. Doğrusal olmayan anlatılarda daha önceki bölümlerde bahsedilen perdeli yapılardan daha fazla görülebilmektedir. “Doğrusal-olmayan anlatılar, kronolojik bir düzen olmaksızın oluşturulmuş öykülerdir. Bunların başlangıç, gelişim ve bitiş dizilimi anlatıcının perspektifinden değişime uğramıştır. Bu farklı dizilimde anlam/tema, seyirciye mantıklı gelecek bir ‘ilişkiler sistemi’ üzerine kurularak oluşturulur”(Sözen, 2017:26).

Doğrusal anlatılarda, hikayeler parçalara bölünüp bir araya getirildiğinde akış yeniden sağlanıp, anlamlı bir hikaye ortaya çıksa dahi, doğrusal olmayan anlatılar içerisinde bulunan bölümler parçalanıp bir araya getirildiğinde anlamlı bir bütün oluşturamayabilir, burada anlamı katan kurgunun kendisi olmaktadır. Parçaların her biri farklı bir anlam ifade edebilmektedir.

İnteraktif anlatılarda bu durum çok rahat bir şekilde görülebilmektedir. Tüm seçim ekranları ortak bir düzlem üzerinde oynatılırsa, izleyici seçimini yapmadığı noktaları da görecek ve bazı olaylar ile anlam ilişkisi kuramayacaktır.

Doğrusal anlatılar, kurallı ve değiştirilemez anlatılar sunarken, doğrusal olmayan anlatılar biraz daha özgür olabilmektedir bu nedenle interaktif anlatılar doğrusal olmayan anlatılara dahildir.

Sinema sadece doğrusal anlatılardan ibaret değildir, klasik anlatının aksine farklı olay örgüleriyle sunulan filmlerde bulunmaktadır. Postmodern bir film olarak dikkat çeken ve giriş-gelişme-sonuç bölümlerini tam da postmodernizmin özelliklerinden biri olarak zaman'ı ve gelenekseli yıkma noktasında değiştiren Quentin Tarantino'nun Pulp Fiction (Ucuz Roman) filmi için "Doğrusal olmayan bir filmin yapılandırılması, olaylar ister günümüzde ister geçmişte geçiyor olsun, baştan sona doğru her parçanın tanımlanması, sonra her bölümün yapılandırılması anlamına gelir. Senaryo yazarı ancak bu noktada parçaları istediği sırayla inşa edip düzenleyebilir." (Field, 2013:184) yorumunu yapan Syd Field'a göre biçim evrim geçirse dahi anlatının basit, temel araçları değişmemektedir. Pulp Fiction filmine bakıldığında aslında üç kısa öykünün, parçalanmış bir şekilde verilmesiyle, tek bir öykü üzerinden birleştirildiği görülebilmektedir.

2.3.3.2.1.Doğrusal Olmayan Anlatı Tipleri

Doğrusal olmayan, interaktif anlatılarda izleyici ve oyuncu seçimler yaparak katılım sağlamaktadır. Bu seçimler nazarında hikaye akışındaki yönelim değişmektedir. Genellikle ağaç dalları gibi modellemelerle bulunan bu anlatı tiplerinin örnekleri aşağıda verilmiştir.

2.3.3.2.1.1. Düz İlerleme

İnteraktifliğin oldukça kısıtlı, yaratıcının kolayca kurgulayabildiği bir sistemdir. Hikayenin akışına, izleyici ve oyuncu çok fazla müdahil olamaz, verilen seçenekler genellikle hikayenin akışında çok büyük bir etkiye yol açmamaktadır. Aynı yapı üzerinde devam etmektedir.

Başlangıç



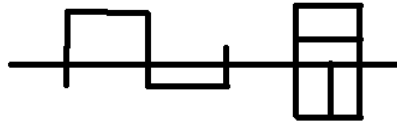
Bitiş

Şekil 4 Düz İlerleme Şeması

2.3.3.2.1.2. Geçişli İlerleme

Düz ilerlemeden farklı olarak seçenekleri daha işlevsel haline getiren bu yöntemde, izleyici verdiği seçenek ile diğer seçenekten ayrılan farklı bir yola sapsa da saptığı bu yolun sonunda yeniden seçilmeyen seçenekle aynı noktaya varacaktır.

Başlangıç

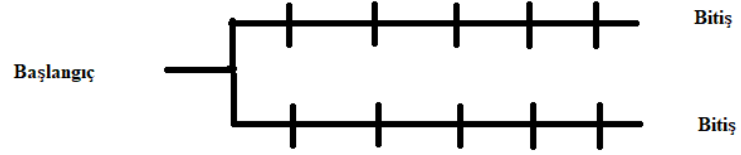


Bitiş

Şekil 5 Geçişli İlerleme Şeması

2.3.3.2.1.3. Paralel İlerleme

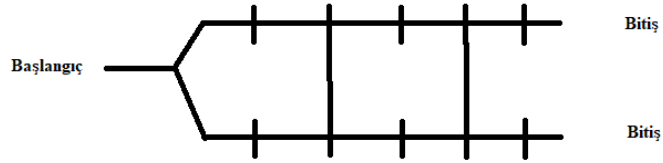
İki farklı akışta ilerleyen, düz ilerleme ile benzerlikler gösteren bu akışta izleyici hikayenin başında verdiği önemli seçim ile iki farklı ilerleyiş yolundan birine girmektedir daha sonrasında yaşanan akışta verdiği kararlar hikaye akışına çok fazla etki etmemektedir. Farklı akışlarda ilerleyen ve aynı sonda biten paralel ilerleme yöntemleride mevcuttur.



Şekil 6 Paralel İlerleme Şeması

2.3.3.2.1.4. Bağlantılı Paralel İlerleme

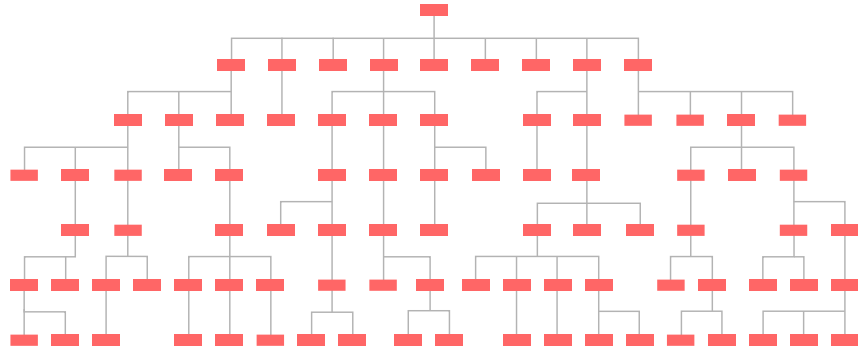
Paralel ilerleme şeması üzerinde, iki farklı hikaye akışı üzerinde geçişler sağlanarak iki farklı sondan birine varılabilmektedir.



Şekil 7 Bağlantılı Paralel İlerleme Şeması

2.3.3.2.1.5. Ağaç Dalları

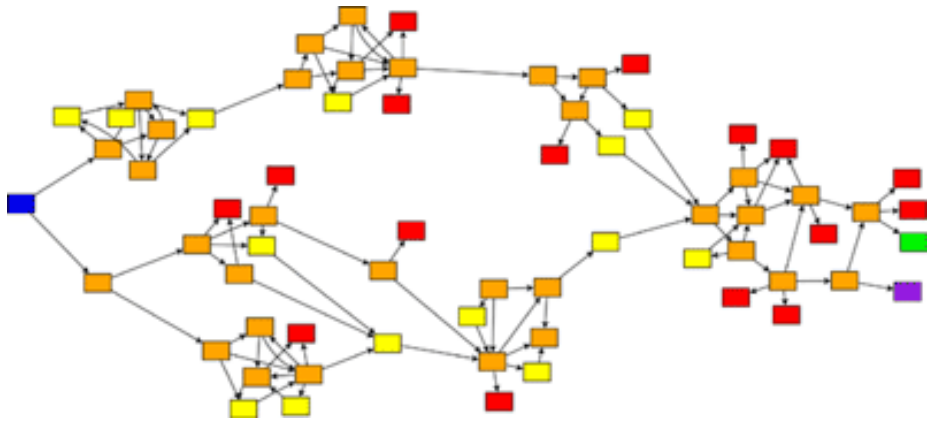
Her bir seçim ekranında farklı bir ilerleyişin söz konusu olduğu bu yöntemde, izleyici ve oyuncu ilk verdiği karardan itibaren farklı yollara varabilmekte ve çok fazla varyasyon arasında farklı sonlarla filmi ya da oyunu bitirebilmektedir. En fazla interaktif deneyimini yaşatan yöntemlerden biridir.



Şekil 8 Ağaç Dalları Şeması

2.3.3.2.1.6. Bağlantılı Ağaç

Ağaç dalları örneğinde, ağaç dalları arasında geçiş yaşanmamaktadır. İzleyici ya da oyuncu yapmış olduğu seçim sonucu izlediği durumu, farklı seçeneklerle tekrar deneyimleyememektedir. Aynı sonlara farklı şekilde ulaşılmamaktadır. Fakat bağlantılı ağaç modelinde farklı ilerleyişler arasında geçiş yapılarak, hikaye akışında değişiklik gözlemlenebilmektedir. Bir nevi oyuncu ya da izleyici bu deneyiminde girdiği yolda zorunlu olarak ilerlemek zorunda değildir. Farklı sonlar mevcuttur.



Şekil 9 Bağlantılı Ağaç Şeması

2.4 İnteraktif Oyun ve Filmler

İnteraktif eserlerin oyun ve film anlamında bir çok örneği bulunmaktadır. Algısal ve Gerçek interaktivite olarak ikiye ayırıp baktığımızda, algısal interaktivite eserlerinin tüm sinema filmlerinde dahi görülebilir olduğunu söyleyebiliriz. Her hangi bir interaktivite amacı güdülmese dahi algısal interaktivite sayılabilmemesinin sebebi ise izleyicinin etkileşime geçtiği filmi ya da oyunu kendi zihninde kendi çıkarımları ile yeniden yorumlayacak olmasıdır.

2.4.1. İnteraktif Filmler

Sayın'a göre (2007) sinemanın ilk yıllarında çekilen Lumiere kardeşlerin filmleri ve Sovyet devrim sinemasında var olan halkın günlük hayatının çekildiği filmler belgesel niteliği taşıdığı ve her hangi bir anlatısının olmadığı için izleyiciler tarafından yorumlanmaya açıktır. Bu nedenle incelenecek olan interaktif yapımlar gerçek interaktivite başlığı altında bulunmaktadır.

“1947 yapımı “Lady In The Lake”, bir iki ufak deneme göz ardı edilirse, gerçek anlamda ciddiye alınabilecek ilk interaktif sinema denemesidir” (Sayın, 2007:21). Filmin kapağında “You and Robert Montgomery solve a murder mystery together” (Siz ve Robert Montgomery, birlikte cinayet gizemini çözün) yazmaktadır. Film afişi seyirciyi daha film başlamadan ortak bir yapımın içerisine dahil etmiştir. Film içerisinde ise ana kahraman görülmemektedir. Sanki onun gözlerinden görüyormuşuz gibi tüm film bu akışta devam etmekte ve diğer karakterler doğrudan gözlerimizin içine yani kameraya bakmaktadır.

William Schloss'un 1959 yılında izleyici ile buluşan “The Tingler” filminde ise film içerisindeki bir sahne interaktif bir örnek sunmaktadır. Tingler isimindeki parazit yaratıktan kaçınmanın tek yolu çığlık atmaktır. Film içerisinde sürekli bu durumdan bahsedilmekte, tinglerin ne kadar tehlikeli olduğunu ve çığlık atılmazsa kurtulmanın imkansız olduğu vurgulanmaktadır. Filmde tingler bir sinema salonuna kaçar, daha sonra kahraman izleyiciye dönerek tinglerin buldukları salona kaçtığını söylemektedir. Çoğu izleyicinin çığlık attığı görülür.

1961 yılında “Mr.Sardonicus” filmi için tasarlanmış iki farklı son mevcuttur. Filmde seyircilere dağıtılan yukarı ve aşağı gösteren parmaklarla seyirciye fikri sorulmuş ve sonuca göre final sahnesinin gösterimi yapılmıştır. ““Mr. Sardonicus”

seyircinin kararı ile film oynatılırken senaryonun değiştirilebildiği ilk filmidir. Dolayısı ile yine tek sahnelik olsa da günümüzdeki, çizgisel olmayan interaktif film anlayışının atasıdır. Muhtemelen kendisinden altı sene sonra yapılacak dünyanın ilk gerçek interaktif filmin yapılmasına fikir vermiştir”(Sayın, 2007:27).

2.4.1.1 Kinoautomat

Expo 1967’de Montreal’de sergilenen orijinal ismi “One Man and His House” bilinen isimle “Kinoautomat” ilk interaktif film olarak tarihe geçmiştir. “Aslında Çekoşlavakya’da Kinoautomat, tiyatro seyircisi ile daha fazla etkileşim kurmak için tasarlanmış dünyanın ilk interaktif sinemasıydı. Montreal’deki Expo’67’de altı ay boyunca tanıtıldı ve 67.000 ziyaretçiye ulaşıldı” (Kurt, 2019:207). Yönetmenliğini Raduz Cincera’nın yaptığı filmin interaktif yapısını oluşturabilmek adına görevli onlarca kişi bulunmaktadır.

Kara komedi türünde, bulunduğu apartmanın yangınından sorumlu olan Novak isimli karakterin, yangından önce yaşanan olayları flashbackler ile hatırlamaktaydı. Seyirci Novak’ın karar verme aşamalarında karar verici olarak seçim yapıp, filmin akışına yön vermektedir. 1961 yılındaki Mr.Sardonicus filminin aksine Kinoautomat’ta filmin tüm evrelerinde akışa yön veren bir seyirci görülmektedir. Bu nedenle ilk interaktif film olarak Kinoautomat kabul edilmektedir.

“Her sahnenin sonunda film duruyor ve yönetmen Raduz Cincera veya başka bir sunucu sahneye çıkıyor, filmin kahramanı Novak’ın önündeki ahlaki ikilemde hangi yolu seçmesi gerektiğini soruyordu”(Sayın, 2007:28). Seyircilerin bulunduğu koltuklara konulan kırmızı ve yeşil butonlar sayesinde, karar verme aşamasında seyirci oyunu kullanıyor, çoğunluğun seçtiği sonuca göre yeni aşamaya geçilip, film kaldığı yerden kesinti olmadan devam ediyordu.

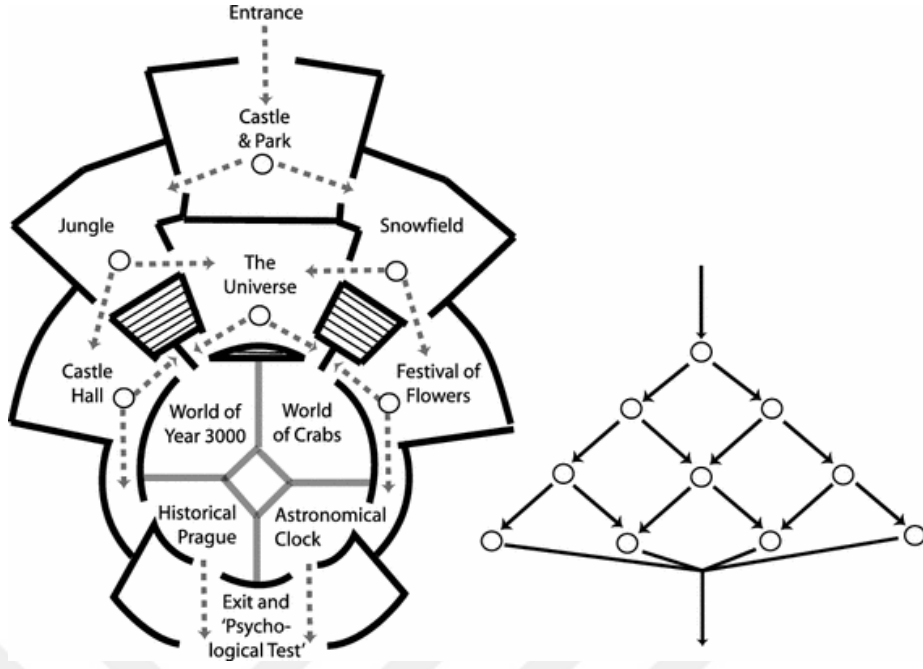


Görsel 16 Kinoaotomat

İnteraktif hikayelerde seçimler sonucu senaryo dallanması yaşanmaktadır. Her bir seçim için farklı bir sonucun önceden filme alınması gerekmektedir. Cincera dallanmayı sürdürmeyererek, ustaca yazdığı senaryoyu iki film eksenine oturtmuştur. Seyirciler verdiği kararlarla bu iki film arasında gidip gelmiştir. “Senaryo, hangi seçenek seçilirse seçilsin, bir sonraki seçenekler aynı olacağı şekilde tasarlanmıştır. Bu şekilde her dallanma noktasında senaryonun ikiye ayrılması ile sekans sayısında meydana gelecek geometrik artış oranı engellenmiştir” (Akt; Sayın, 2007:30).

2.4.1.2. Cinelabyrinth

1990 yılında Osaka’da gösterilen Cinelabyrinth, Cincera’nın ikinci interaktif yapıtıydı. “Konu, bir grup çocuğun, kurumuş, yaşlı bir ağacı canlandırmaya çalışmasıydı. Gösterimi, sıradan bir sinema salonu yerine birbirine bağlı ufak film seyretme salonlarının bulunduğu, oldukça komplike bir odalar kompleksinde yapılmıştır” (Sayın, 2007:31). Komplike odalar, bu interaktif yapıım için özel hazırlanmış bir ortamdır.



Şekil 10 Cinelabyrinth ve Akış Şeması

Cinelabyrinth'te mantık basittir. Seyircilerin hepsi filmin başlangıcında aynı odaya girmektedirler. Odalar, küçük sinema salonlarıdır ve birbirlerinden bağımsız şekilde sahnelere, ses sistemlerine sahiptir. Filmin ilk seçimi geldiğinde izleyici seçimlerine göre kapılardan birine girer ve yeni sahneyi izlemeye başlar. Kinoautomat'ın aksine Cinelabyrinth seyirciye kendi seçimini izleme şansı yaratmıştır. Kinoautomat'ta çoğunluğun seçimi ekrana yansırken, bu durum ortadan kalkmıştır. "İzleyici, her an hikayenin istediği kısmına gidebilir, hatta bir önce verdiği karardan vazgeçip yeni bir karar verebilir. Bu enstalasyon, gerçek interaktifliğin, gerçek aktörlerle, bilgisayarsız ulaşılacak doruk noktası olarak kabul edilebilir" (Sayın, 2007:32). Labirent sisteminin taşınması zor olmasından dolayı film yalnızca Osaka'da gösterime girmiştir. Filme dair en dikkat çekici durumlardan biride filmin sonunda, çocukların kurtardığı ağacın replikasının çıkış noktasında bulunuyor olmasıdır.

2.4.2. Oyunlarda İnteraktif

Laser disc'lerin 1980'lerdeki popülerliği interaktif sinemanın, video oyunlarında yer almasına olanak sağlamıştır. Bluth Group, 1983 yapımı "Dragon's Lair" öncül interaktif filmlere nazaran daha geride gözüke dahi, bilgisayar teknolojisinin filmin ilerleyişi ve akışı açısından seçimlere daha kolay devam edilebilmesi nedeniyle önemlidir. Dragon's Lair'de oyuncunu karar noktalarındaki

seçimlerine göre oyun devam etmektedir. Video oyunu olarak başarısız olsa da interaktif anlamda başarı elde eden oyun sonrasında ilgi interaktif oyunlara dönmüştür. Bluth Group, bu başarıyı sürdürmek adına Dragon's Lair'le neredeyse aynı olan "Space Ace" oyununu yapmıştır. Sinematik olarak başarılı olsa da oyun anlamında yetersiz sayılan Space Ace, eleştirmenlerin yoğun eleştirilerine maruz kalmıştır. Space Ace, satış rakamlarında da Dragon's Lair'in gerisinde kalınca, Bluth Group, Dragon's Lair'in devam oyununu çıkarmıştır fakat o dönem ilgi görmemiştir.

"Guy Spy and The Crystals of Armageddon" oyununda, oyuncuların daha fazla interaktif etkileşime girebildiği bir oyun olmuş ve eleştirmenler bu yönüyle yapımı övmüşlerdir. 1970'de "Colossal Cave Adventure" bilgisayardaki ilk interaktif hikayeyi oluşturmaktadır. Metin tabanlı bu oyunda, oyuncu metin olarak bilgisayarla etkileşime geçer ve bilgisayar bu etkileşim sonucu, bilgisayar akışa yön vermektedir. Sierra şirketi, metin tabanlı oyunlara görseller ekleyerek "Graphic Adventure" olarak bilinen yapımlara farklı bir yön vermiştir. Devamında dönemin popüler yapımlarından "King's Quest" bir devrim niteliği taşımaktadır. Oyuncunun ana karakterler özdeşleşebildiği, karakterin tüm davranışlarına müdahil bir oyuncu/izleyici ortaya çıkmıştır. Bu dönemden sonra farklı yapımlarda interaktif oyun/filmler denenmiş, sadece çocuklara yönelik değil, yetişkinler için olan yapımlarda ortaya çıkmıştır.

CD-ROM teknolojisinin var olmasıyla seslendirilmiş interaktif yapımlar devreye girmiştir. "Mixed Up Mother Goose" bilgisayar ortamındaki ilk sesli yapımdır. "Gabriel Knight: Sins of the Fathers" başarılı bir yapımlar olarak sinema ve edebiyat eleştirmenlerinin dikkatini çekmiştir. 1985'li yıllarda bilgisayar ortamında yapılan interaktif yapımlara ilk defa "interaktif sinema" tanımı yapılmıştır.

Bilgisayar ortamında var olan yapımlar oyuncu/izleyiciye oyun grafikleri şeklinde, animasyon figürlerinin ya da çizilmiş figürlerin film havasında verilmesidir. İzleyici film akışında seyirci rolü oynamakta ve yazışma, konuşma ya da aksiyonu takip etmektedir. Karar aşamasında oyuncu rolünü üstlenmektedir. Bilgisayar ortamında ve görsel açıdan oyunlara benzemesi sebebiyle bu yapımlar oyun olarak değerlendirilebilmektedir. Fakat bakıldığı zaman interaktif filmler olarak öne çıkmaktadırlar. Görsel açıdan oyun, akış ve deneyimi bakımından filme benzerlik göstermektedirler.

FMV dönemine geçilmesi ile birlikte “Defender Of The Crown” filmi Cinemaware’in ortaya koyduğu “Interactive Movie” etiketi ile piyasaya sürülmüştür. Oldukça başarılı bir yapım olan Defender Of The Crown, bir sonraki interaktif yapımları etkilemiştir. FMV döneminde interaktif yapımlar dönemin popüler filmlerini işlemektedir.

Lucas Arts’ın interaktif denemeleri, Indiana Jones filmlerinin esinlenmeleri dönemin teknolojilerinden faydalanarak yükselişini sürdürmektedir. Lucas Art’ın başarılı son interaktif filmi olarak “Grim Fandango” öne çıkmaktadır.

“Meksika kültüründen esinlenerek yazılmış bir film noir örneği olan “Grim Fandango”, hem sinematik açıdan, hem de edebi açıdan o kadar başarılı olur ki 1998 yılında interaktif film denilen şeyin bir oyun türü mü yoksa sinema sanatının bir uzantısı mı olduğu hakkında ilk tartışmaları başlatır”(Sayın, 2007:52).

1990’lı yıllarda, “Wing Commander” gibi interaktif yapımlarda müzik ve sesin işlevi artmıştır. Atari oyun mu film mi tartışmalarına GameFilm formatı ile yeni bir soluk kazandırmıştır. 1996 yılında “Privateer II: The Darkening” ile gerçek aktör ve yönetmenler bu türün içerisine dahil olmuş ve türün popüleritesini arttırmakla kalmamış, bu türe sanatsal bir işlev yüklemiştir. “Phantasmagoria” kötü şöhrete sahip bir interaktif yapım olarak tarihe geçmiştir. Taciz, ölüm ve şiddetin hat safhada olduğu yapım bazı ülkelerde sansüre uğramış, bazı ülkelerde ise yasaklanmıştır.

İnteraktif yapımlar sadece sinema salonları ya da bilgisayar ortamlarında kalmamış kendine televizyonda da yer edinmiştir. “Captain Power: And The Soldiers of The Future”, “Two Guys, A Girl And a Pizza Place” gibi yapımlar öne çıkmıştır. Captain Power’da dizi ile alakalı satılan oyuncaklarla, seyirci televizyondaki kötü adamlara, kötü adamlarda seyirciye ateş etmekteydi, bu etkileşim sonucu seyircideki oyuncak hasar alabilmekteydi. Bir diğer yapım Two Guys, A Girl And a Pizza Place’de ise seyirciye internet üzerinden oylama yapılmış, sonuca göre yayının gidişatı değiştirilmiştir. Video oyunları “Resident Evil” , “Silent Hill” , “Fahrenheit” gibi interaktif yapımlar ile yükselişini sürdürmüştür.

21.yüzyıl içerisinde teknolojik gelişmelerin daha önce bahsedilen interaktif yapımlardaki gelişim hızına nazaran daha büyük olması, o dönemde hayal dahi edilemeyenlerin, şimdilerin gerçeğini oluşturması ile interaktif oyun/filmler farklı bir anlam taşımaktadır. Serpil Kirel (2018) teknolojik gelişmelerle birlikte anlatılarda da değişim görüldüğünü, bu değişimlerden biri interaktif sinemanın var olmasıyla olduğunu fakat bunun bir denemeden öteye gidemediğini dile getirmektedir. İlk başlarda dönemin olanaklarının imkan vermediği interaktif sinema durumu, günümüzde yeniden karşımıza çıkmıştır. Özellikle oyun ortamında doğan interaktif anlatılar şimdilerde daha sağlam temeller üzerinde durmaktadır.

Bu bağlamda bulunduğumuz döneme damga vuran dijital oyunlar şunlardır:

- Heavy Rain
- Beyond: Two Souls
- Detroit:Become Human
- Life is Strange
- The Witcher 3: Wild Hunt

2.4.2.1. Heavy Rain

1997 yılında kurulan Quantic Dream şirketi, yönetmen David Cage önderliğinde yaptıkları etkileşimli oyunlarla öne çıkmaktadır. Film ve video oyun sektörünü bir araya getiren şirket Omikron: The Nomad Soul (1999), Fahrenheit (2005), Heavy Rain (2010), Beyond: Two Souls (2013) ve son olarak Detroit: Become Human (2018) oyunlarını ortaya çıkarmıştır. Hepsi etkileşimli hikaye anlamında oldukça popüler yapımlar olmakla birlikte, başarılı sinematikleri, etkileyici hikayeleri ile hem bir film hem de bir oyun deneyimini aynı anda sunmayı başarabilmektedirler.

Heavy Rain, senarist, yönetmen ve tasarımcısının David Cage olduğu 2010 çıkışlı interaktif drama, aksiyon, macera türünde tek oyunculu bir oyundur. Yağmur suyu ile kurbanlarını boğan, origami katili olarak bilinen bir seri katilin hikayesi dört karakter üzerinden anlatılmaktadır. Ekranda çıkan eylemleri kontrol ederek seçimlerle oyunun akışı yönlendirilmektedir.



Görsel 17 Heavy Rain

Steam mağazasında Heavy Rain tanıtımı şöyle yapılmaktadır:

“Sayısız dönüm noktasıyla dolu sürükleyici bir psikolojik gerilimi yaşayın. "Origami Katili" olarak bilinen bir canı için dört günlük gizem ve gerilim dolu bir av başladı. Katile bu isim, cinayetlerinden sonra suç mahalline bıraktığı ölümü çağrıştıran katlanmış kağıtlar bıraktığı için verilmiş. Her biri kendi ipuçlarına ve farklı motivasyonlara sahip dört karakter, katili yeni kurbanını öldürmeden yakalamak için umutsuzca çabalıyor.Yapacağınız her seçim hikayeyi kökünden değiştireceğinden ve hatta kimin yaşayıp kimin öleceğini etkileyeceğinden, hızlı düşünmeli ve hızlı harekete geçmelisiniz. Bu hikayenin nasıl biteceği tamamen size bağlı” (Steam 2021).

Oyun, duygusal etki, harika görselleri, müziği ve senaryosu ile oyun değerlendirme sitelerinden Metacritic 100 üzerinden 78 puan, IGN 10 üzerinden 9 puan vermiştir. Playstation 3 üzerinde en çok satan oyunlardan biri olan ve bir çok ödül kazanan Heavy Rain, Quantic Dream şirketinin hızla yükselen popülaritesine oldukça büyük bir katkı sağlamıştır.

2.4.2.2. *Beyond: Two Souls*

David Cage'in senarist ve yönetmenliğini yaptığı 2013 çıkışlı *Beyond: Two Souls*'un ana karakterinden biri olan Jodie'yi oyuncu Elliot Page canlandırmıştır. 2013 yılında bir oyun olmasına rağmen Tribeca Film Festivalin'de gösterime giren oyun ilk önce playstation platformuna sunulmuş 2019 yılında bilgisayar içinde piyasaya sürülmüştür. *Heavy Rain* ile temelde aynı özellikleri gösteren *Beyond: Two Souls*'ta hem karakterin hareketleri, hem eylemleri hem de seçimleri oyuncunun kontrolündedir. Seçimler sonrası giren ara sahnelerde oyuncu, izleyici konumuna geçerek bir sonraki hareket anına dek beklemektedir. Bu zaman diliminde bir film akışında devam eden video anlatım bittiğinde oyuncu yeniden karakteri hareket ettirebilmektedir. Williem Dafoe, Jodie'nin vekil babası konumunda Nathan Dawkins rolünü oynamıştır.

Steam mağazasında oyun şöyle tanıtılmaktadır:

“Elliot Page ve Willem Dafoe gibi Hollywood yıldızlarının rol aldığı eşsiz bir psikolojik gerilim olan *Beyond: Two Souls™*, Jodie Holmes'un sıra dışı yaşamını oynarken sizleri heyecan verici bir dünya yolculuğuna çıkarıyor. Olağandışı güçlere sahip gizemli bir varlıkla doğuştan gelen bağa sahip Jodie çok farklı bir kız. Kim olduğunu keşfetmek için çıkacağı yolculukta olağandışı maceralar ve yürek burkan kayıplarla karşı karşıya kalacak Jodie'nin kaderine sizin seçimleriniz yön verecek. Aiden isimli doğaüstü bir varlıkla doğuştan gelen bağa sahip bir kızın hayatını yaşarken yapacağınız seçimler ve eylemlerle aksiyon dolu bir hikaye oluşturun. Hem Jodie hem de Aiden olarak oynayarak her şeyin ötesinde gerçekte ne olduğunu anlama yolunda fiziksel ve psikolojik zorluklarla yüzleşin” (Steam, 2021).

Popüler sinema oyuncularının bir reklam aracı olarak kullanıldığı tanıtımda, sinema sektöründeki tanınmış kişilerin oyun sektörü ile bağlantılar kurduğu ve yapımlarda yer aldığı görülmektedir.



Görsel 18 Beyond: Two Souls

Beyond: Two Souls'un ana fikri ölümden sonra ne olduğuna dair soruların cevabını bulmak üzerine kuruludur. Ana karakter Jodie'nin hayatı boyunca birlikte olduğu Aiden'in içindeki ruhun, anlamını bulma yolundaki hikayesini anlatır.

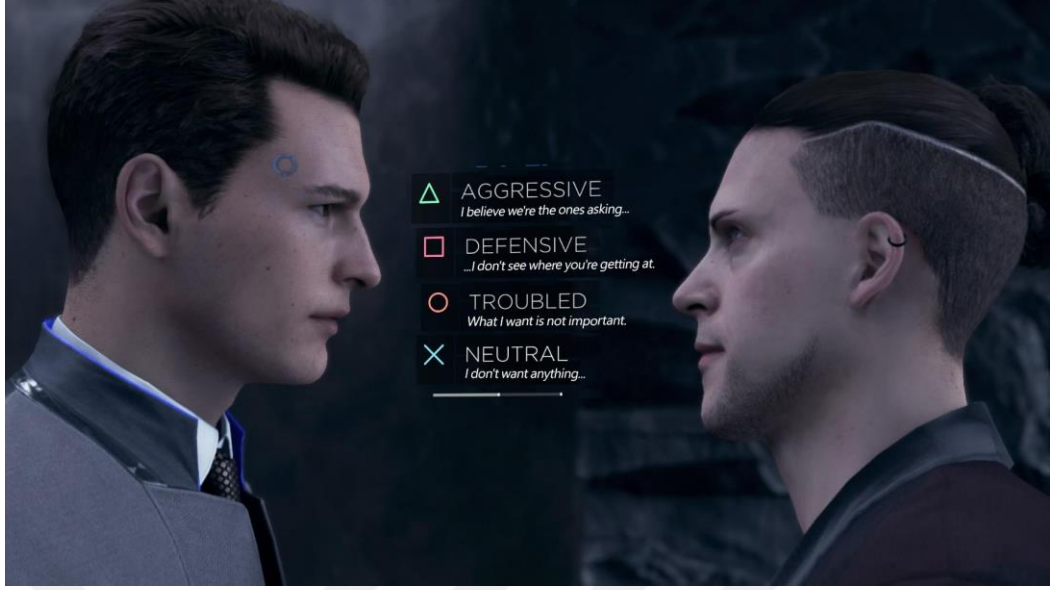
Oyun Metacritic tarafından 100 üzerinden 76 puan almıştır. IGN 10 üzerinden 6 puan ile oyunu değerlendirmiştir.

2.4.2.3. *Detroit: Become Human*

2018 yılında PS4, 2019 yılında bilgisayar platformu için satışa sunulan Detroit: Become Human, Quantic Dream ve Sony'nin ortaklaşa yapımıyla oluşmuştur. Oyunun yapımı için yapay zeka uzmanları ile konuşulmuş, gerçekçiliği yaşatabilmek adına oyunun geçtiği Detroit içerisinde keşif turları yapılmıştır.

Oyun gelecekte androidlerin, insanlarla birlikte yaşadığı bir dünyayı konu almaktadır. Oyunda üç farklı androidin hikayesine tanık olunmaktadır; Kara AX400, Connor RK800, Markus RK200.

Üçüncü şahıs bakış açısıyla oynanan oyunda, karakterlerin hareketinden sorumlu olduğumuz gibi onların gün içinde yaptığı eylemlere de ekran üzerindeki seçimlerle devam ettirilmektedir. Hikaye şeması, yapılan seçimlere göre sürmekte ve oyuncu seçiminden pişmanlık duyarsa ya da hatası dolayısıyla oyun biterse yeniden kayıt noktasına dönebilmektedir.



Görsel 19 Detroit: Become Human

Kara AX400, hizmetçi olan bir android modelidir. Çalıştığı evde öz babası tarafından şiddet gören kızı, bilinç kazandığında kaçırmıştır. Connor RK800 bir polistir, bilinç sahibi olan androidleri yakalamak için dedektiflik yapmaktadır. Markus Rk200, androidleri özgürleştirmek için mücadele eden bir karakterdir.

Steam'in oyun sayfasında “Bizi İnsan Yapan Nedir?” başlığı altında oyun şöyle tanımlanmıştır:

“Detroit 2038. Teknoloji, insanımsı androidlerin her yerde karşımıza çıkabildiği bir noktaya evrildi. Konuşuyorlar, hareket ediyorlar, insan gibi davranıyorlar ama onlar sadece insanlara hizmet eden makineler. Birbirinden farklı üç android ile oynayın ve kaosun eşiğinde bir dünyayı onların gözlerinden yaşayın, belki de bu dünya bizim geleceğimiz. Her kararınız oyunun yoğunluğunu etkileyecek ve hikayenin farklı dallarını karşınıza çıkaracak. Ahlaki ikilemlerle karşı karşıya kalacak ve kimin yaşayacağına veya öleceğine siz karar vereceksiniz. Yüzlerce seçenek ve onlarca olası son, Detroit'in geleceği ve insanlığın kaderi ne olacak?” (Steam, 2021).

Oyunun mağaza sayfasında ilk açıklamada oyuncuyu interaktif bir maceraya davet ettiği görülmektedir.

2.4.2.4. Diğer Popüler İnteraktif Oyunlar

Quantic Dream şirketi kurulduğu günden bu yana oyunlarını etkileşim , interaktif anlatı üzerine kurmuş bir şirkettir. Bu bağlamda David Cage ile birlikte yayınladıkları tüm oyunlarda interaktif oyunların en başarılı örneklerini vermişlerdir. Bakıldığı zaman sektörde yeni nesil tüm video oyunları interaktif olarak değerlendirilebilecek olsa dahi, hikaye akışında önceden kurgulanmış senaryoda dallanarak ilerleyen hikayeler ve bununla birlikte farklı sonlara varma bakımından bulunan mevcut oyunlar içerisinde başka örneklerde verilebilmektedir.

The Witcher 3: Wild Hunt oyunu CD Projekt RED adlı geliştirici şirket tarafından 2015 yılında piyasaya sürülmüştür. The Witcher oyun serisinin devam niteliğini taşımaktadır. Açık dünya oyunu olan Witcher 3'ün haritası devasa boyuttadır. Oyun içerisinde kullanılabilen at ile bir uçtan bir uca 40 dakikalık bir sürede gidilebilmektedir. Oyuncuların verdiği kararlar ile oyun farklı noktalara evrilebilmektedir ve oyunun 3 farklı sonu mevcuttur. Metacritic sitesinden 100 üzerinden 93 alan oyunun popüleritesi öyle büyük olmuştur ki Netflix birkaç yıl sonra The Witcher serisini dizi olarak yayınlamıştır.

Life is Strange serisi, üçüncü şahıs bakış açısıyla oynanmaktadır. Sinematik bir oyun olarak, diyaloglara ve oyun akışına etki ederek seçimlerini izlemektedir. Oyun içerisindeki neredeyse her obje ile etkileşime girilebilmektedir. Zamanı geriye sarabildiğini fark eden bir kızın hikayesi ele alınmaktadır. Dontnod Entertainment tarafından yayınlanan oyun aldığı bir çok ödülle birlikte oyuncular için bir oyundan fazlası olarak önem taşımaktadır.

Until Dawn, Red Dead Redemption 2 ve daha bir çok örneği verilebilecek oyunlar sinematik anlamda oldukça başarılı, oyuncuyu interaktif olarak hikayenin değişimini sağlamasına izin veren yapımlardır.

Mekanın, karakterlerin bilgisayar ortamında tasarlandığı gerçek oyuncuların yüz ve seslerinden yararlanılsa dahi tamamı dijital ortamda yaratılan bu oyunlar sinematik anlamda başarıları sayesinde aynı zamanda bir film izleme deneyimi de yaşatmaktadır.

Jasper Juul'a göre (1999) oyunlardaki interaktif yapı için bir tanım olmadığı fakat etkileşimli kurgunun görünümünün basit olduğunu dile getirmektedir. Kurgusal bir dünyanın görüntüsü (kurgu "anlatı" anlamına gelir), etkileşimde bulunulacak,

katılanabilecek bir dünya. Juul bu tanımla birlikte anlatının oyun evreni içerisinde yaşandığında farklı bir dünyada özdeşim kurabildiğimiz, farklı bir etkileşime ulaşabildiğimizi nitelendirmektedir.

İnteraktif oyun ya da film olarak net bir şekilde belirlenemeyen FMV, interaktif sinema gibi tanımlarla bireyler tarafından farklı nitelendirilebilen bazıları oyun, bazıları film platformlarında birbirlerine benzer özellikler taşıyan bu yapımların hangilerine oyun, hangilerine film denilebileceği üzerinde durulacaktır.

2.5 İnteraktif Oyun ve Filmlerin Ayrıştırılması

Bu araştırmanın üçüncü bölümünde mekanın ve karakterlerin gerçek hayattan seçildiği, bilgisayar ortamından alınan yardımın minimize edildiği yapımlara değinilecek ve bu yapımları deneyimleyen bireylerin, internet ortamındaki bağımsız düşünceleri konu alınarak bu oyun ya da film yapımları üzerinden interaktif yapımlara bakış açıları analiz edilecektir.

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

3.İTERAKTİF YAPIMLARIN İNCELENMESİ

3.1. İnteraktif Oyun ve Filmlerin Ayırt Edici Özellikleri

İnteraktif oyun ve filmler son zamanlarda birbirlerinden esinlenerek oldukça benzer içerikler üretmektedirler. Yukarıda verilen oyun örnekleri bunu doğrular niteliktedir. Sinema ve oyun sektörü 21.yüzyıl itibariyle birbiriyle iç içe geçmiş gizli bir rekabet içerisinde. Teknolojiyi kendi bünyesine daha iyi şekilde entegre etmeyi başaran oyunlar daha çok alıcıya ulaşmış durumdadırlar.

Akademik çevrelerde ya da eserleri deneyimleyen bireyler arasında yaratılan içeriklerin tam olarak ne olduğuna dair net bir şey söylemek mümkün görülmemektedir. İçerikleri “interaktif” olarak ayırıp ne film, ne de oyun kategorisine alınması gerektiğini söyleyenler olduğu gibi, oyun ya da film olarak kalabileceğini

söyleyenlerde mevcuttur. Fakat bu ayrımın nasıl yapılacağına dair ortaya fikir atılmamıştır.

Birbirinden iki ayrı bu endüstri içerisinde kendilerinden önemli çizgilerle ayrılan bazı noktalar bulunmaktadır. Bilgisayar ortamında üretilen mekan, karakter öğeleriyle oluşturulan oyunların, sinematik içeriklerle donatılsa dahi oyun olarak kalması gerekmektedir. Fakat “Late Shift”, “The Complex”, “Five Dates” gibi FMV oyun başlığı altında kategorize edilmekte olan, sinema filmi prodüksiyonunda karakterlerin gerçek insanlar olduğu, zaman ve mekanın gerçek dünyadan olduğu ve bilgisayarın sadece kurgu için kullanıldığı oyunların mevcut olması bu durumu farklılaştırmaktadır. Böylesine bir yapının oyun olarak değerlendirilmesinin sebebi, satışa sunulduğu yerin Steam platformu gibi yalnızca oyunların ve birkaç bilgisayar yazılımının sunulduğu bir ortam olmasından kaynaklanmaktadır.

Oyun ve sinema sektörünün birbiri içerisine geçtiği ve net bir ayrımı olmayan “interaktif” türünde çizgileri daha net şekilde çizebilmek adına şu ayrım yapılabilmektedir. Buldukları biçim ve ortam bakımın türlere ayırmak gerekirse interaktif yapımları üçe ayrılabilir: fmv, interaktif film ve oyunfilm.

FMV: Erişimi oyun platformu, karakter-zaman-mekan gerçek dünyadan film ile örtüşen yapıda olan yapımlar. *Late Shift, The Complex, Five Dates*

İnteraktif Film: Erişimi sinema platformu ya da sinema salonu olan, karakter-zaman-mekan gerçek dünyada film yapısında olan yapımlar. *Black Mirror: Bandersnatch, You vs Wild, Minecraft:Hikaye Modu, Unbrekable Kimmy Schmidt:Kimmy Rahibe Karşı, Kinoautomat*

Oyunfilm: Erişimi oyun platformudur. Karakter-zaman-mekan bilgisayar ortamında yaratılmış olan, sinematik öğeler, sinematik ara sahne ve videolar içeren, izleme deneyiminin oynama deneyiminden daha fazla olabildiği, FMV tarzını andıran yapımlarda, interaktif yapısı ile birlikte birden fazla sona sahip olan, oyuncunun kendi seçimi ile istediği sona ulaşabildiği yapımlardır. En temel özelliği anlatısı sinema ile örtüşen ve sinematik estetiğe sahip olmalarıdır. *Heavy Rain, Beyond: Two Souls, Detroit: Become Human, Life is Strange, The Witcher 3*

Bakıldığı zaman tüm oyunlar oyuncular ile etkileşime geçmektedir. Oyuncular oyunları istekleri doğrultusunda yönlendirebilmektedir. Fifa adlı futbol oyunu

serisinde oyuncular futbolcuları kontrol ederek istediği yere pas atabilmekte, istediği gibi oyun sergileyebilmektedir. Aynı oyun içerisindeki hikaye modlarında sinematiklerde işlenmektedir. Fifa ve benzeri oyunların oyunfilm kategorisine dahil edilmeme sebebi sunmuş oldukları akıştaki etkimizin oldukça az olması ve sinematiklerin oyun içerisindeki etkiyi arttırmak adına kullanılmasından dolayıdır.

Fifa gibi oyunlarda seçimlerine karar verebildiğimiz, yönettiğimiz karakterin kariyerine istenildiği gibi yön verip bitirilebildiği modlar bulunmaktadır. Bu etkileşime rağmen Fifa gibi oyunlar oyunfilm kategorisine dahil edilmemektedir. Çünkü temelde çıkış noktası bir anlatıya sahip olmaktan ziyade oynanabilirlik olan ve oyuncuya bir şey anlatmaktan ziyade oynatma isteği bulunduran yapımlardır.

Oyunfilm kategorisi içerisine dahil edilen oyunlarda, temel bir hikaye ve bu hikaye sinematik bir anlatı ile süslenme özelliğine sahiptir. İnteraktif özellikleri oldukça baskın olan bu oyunlar bir anlatı üzerinden ilerlemektedir.

İnteraktif yapımların tür ayrımı yapıldığında aşağıdaki gibi bir tablo oluşmaktadır.

	Platform	Karakter-Zaman-Mekan	Oynanabilirlik
FMV	Oyun	Gerçek	Yok
İnteraktif Film	Sinema	Gerçek	Yok
Oyunfilm (İnteraktif Oyun)	Oyun	Bilgisayar	Var

Tablo 3 İnteraktif Yapımların Ayrımı

“Hibrit bir tür olarak interaktif film oyunları, sinematografiden doğrudan faydalanırken, video oyunlarına özgür bir kavram olan oynanabilirliğe dayanmaktadır. Ancak interaktiviteyle bağlantısı olan oynanabilirliğin alanına girildiğinde, sinemanın alanından çıkılması söz konusudur”(Halacoğlu,2020:373). King ve Kryzwinska’ya göre (2002) video oyunları en sinematik hallerinde bile etkileşimli bir oyun olarak görülmemektedir. Her iki medya birbirinden bağımsız ele alınması gerektiğine dikkat

çekmektedirler. Bu görüşe nazaran iki medyanın ortak etkileşiminin göz ardı edilmesi söz konusu olamaz ve bu etkileşimin, gözlenmesi, irdelenmesi ve gerekirse yeni bir alanda ele alınması gerekmektedir. Oyunfilmler oynanabilirliği temel alması sebebiyle video oyunu olarak değerlendirilebilir ancak fmv ve interaktif filmler oynanabilirlik içermemesi sebebiyle sinemaya daha yakın konumdadırlar. Video oyunlarına özgü en temel kavram olan oynanabilirlik, interaktif filmlerin bir oyun türü olarak kabul edilmesinde en büyük etken olarak dikkati çekmektedir. (Halacoğlu, 2020:373) Fakat oynanabilirliğe sahip olmayan interaktif filmlerin bu kategoride yer alması doğru değildir.

Yukarıdaki tabloya göre oynanabilirliği olmayan, karakter-zaman-mekanı gerçek olması bakımından sinema ile örtüşen yalnızca farklı platformlarda sergilenmesi sebebiyle oyun ve film ayrımı yapılan yapımların tek bir başlık altında toplanması gerekmektedir. Black Mirror: Bandersnatch'in sunulduğu ortam Steam olsaydı muhtemelen FMV adı altında oyunculara sunulacaktı aynı şekilde Late Shift'in yayımlandığı platformun Netflix olması halinde interaktif film adı altında yer alacaktır. Sadece yayınlanan platformlar sebebiyle bu iki türün birbirinden ayrılması doğru olmamaktadır.

Tezin devamında fmv ve interaktif film başlıkları altında yer alan The Late Shift ve Black Mirror: Bandersnatch yapımları ele alınacak olup, birbirinden farklı platformlarda yayınlanması sebebi ile oyun ve film olarak farklı şekilde değerlendirilen yapımların benzerlik ve farklılıklarına göz atılacak, etkileşimli bir ortam olan "internet" üzerinde, bireylerin bu yapımları değerlendirmeden önce ya da sonra ekşisözlük, letterboxd, steam gibi değerlendirmelerini özgürce yapabildikleri ortamlardaki görüşleri dikkate alınarak incelenecektir. İncelenecek yorumlarda, interaktif yapımların deneyimleyen bireyleri sınırlandırıp sınırlandırmadığı, bu yapımların oyun mu film mi olduğu, yaşadıkları deneyimin ve bu türün geleceğinin nasıl olacağına dair düşünceleri saptanacaktır.

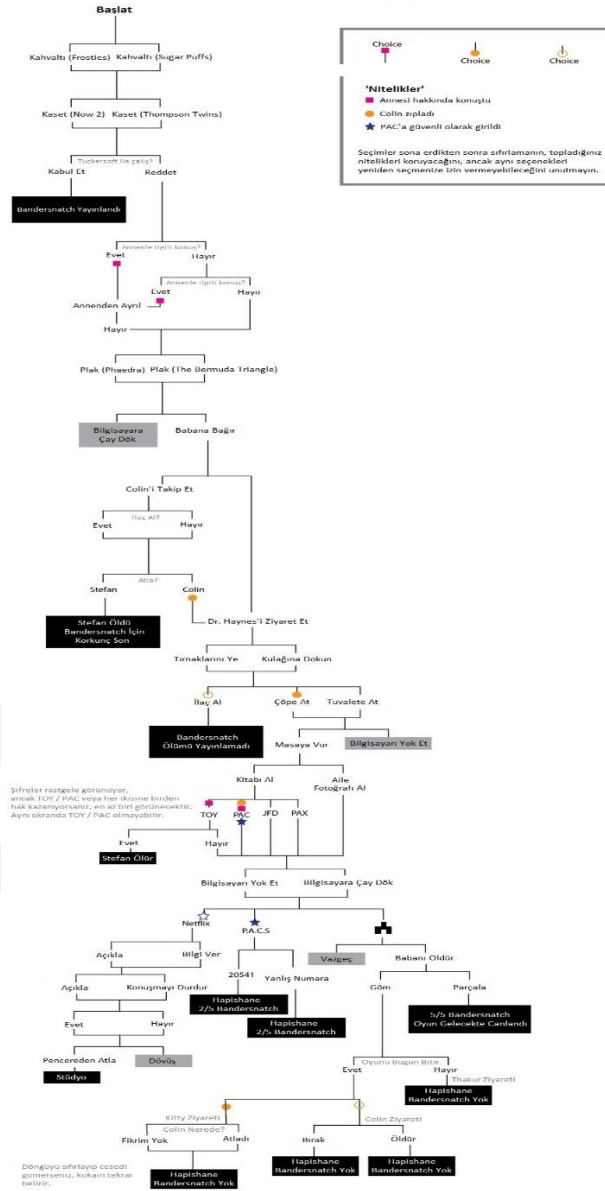
3.2.Black Mirror: Bandersnatch

Black Mirror , 2011 yılında İngiltere'de bulunan Channel 4 kanalında yayın hayatına başlamıştır. Türkçeye "Kara Ayna" olarak çevrilen dizi popülerliğini Netflix bünyesine geçtiğinde elde etmiştir. Modern toplumun problemlerini konu edinen dizi

ortalama 40-70 dakika arası sürmektedir. 5 sezon ve toplam 22 bölümden oluşan yapımın son bölümü, Black Mirror: Bandersnatch adlı interaktif film olmuştur. Hiciv ve bilimkurgunun başarılı bir örneği olarak görülen Black Mirror her bölümde farklı oyuncular tarafından, farklı mekanlarda, farklı hikayeler ile çekilmektedir.

2018 Aralık'ın da Netflix üzerinden yayına giren interaktif film Bandersnatch, uzun yıllardır film sektöründe görülmemiş ve "interaktif" tanımı hakkında pek bilgisi olmayan kişilerce türünün ilk örneği olarak tanımlanmıştır. Film ilk başta bir öğretici ile başlamaktadır. İzleyiciye sunulan seçim ekranlarında on saniye içerisinde karar vermesi gereken seyirci, verdiği karara göre filmin akışına müdahale etmektedir. İzleyici için hazırlanmış birden fazla son bulunmaktadır. İsteddiği zaman bir önceki seçime geri gidebilme ve en baştan yeniden izleme olanağı sağlanılmıştır.

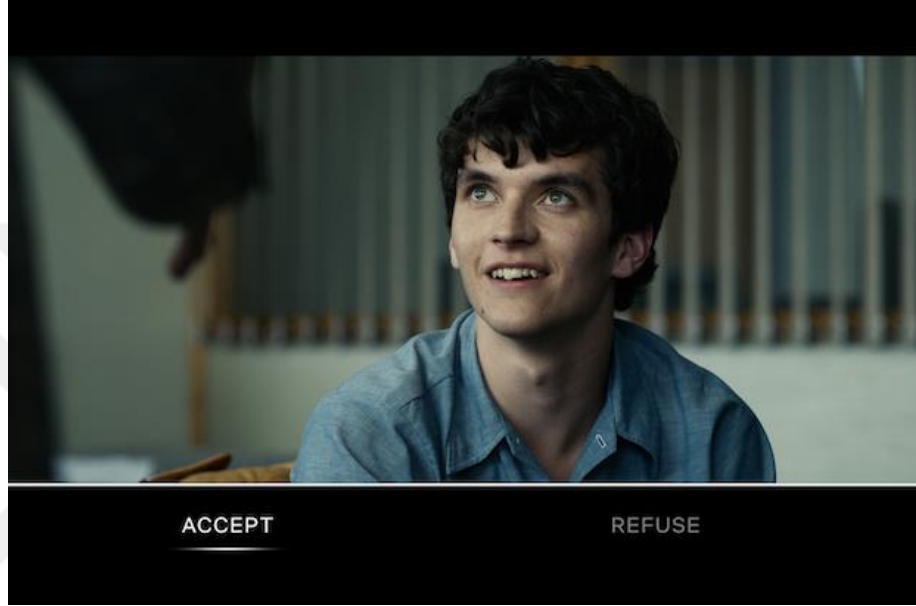
Film konusu itibari ile izleyici, oyun tasarımcısı olan Stefan'ın oyunu tasarlayış sürecinde verdiği kararlar ve karşılaştığı zorluklarda verdiği seçimlerden sorumlu tutulmaktadır. Stefan interaktif bir kitabı, interaktif bir oyuna dönüştürmek istemektedir. Black Mirror: Bandersnatch'in anlatı şeması aşağıdaki gibidir.



Şekil 11 Bandersnatch Akış Şeması

Black Mirror: Bandersnatch'ın filminde interaktif diğer örnekler nazaran daha farklı bir durum mevcuttur. Seyirciye sunulan interaktif, doğal interaktiflikten daha da sınırlıdır. Çünkü seyirciye bazı durumlarda gereksiz bir biçimde “bilgisayara çay dök” “bilgisayarı parçala” gibi şıklar verilmektedir. Stefan'ın küçüklüğündeki bir sahnede annesi ile tren yolculuğuna çıkılıp çıkılmayacağı sorulur ve verilebilecek tek cevap “hayır” olmaktadır.

Bandersnatch, interaktif bir film yapıtı olmasına rağmen, interaktif yapıtların izleyiciye sağladığı özgürlüğü sorgulamakta ve bu sorgulama sırasında “özgür irade” konusuna dikkat çekmektedir. Stefan, izleyicinin müdahalesindeki bir interaktif dünyada yaşamaktadır. Bazı noktalarda kararlarına müdahale edildiğinin farkına varır, bu durumu babası ve psikoloğu ile paylaşır. Hikaye akışının bir noktasında izleyici ile bilgisayar yardımcı ile doğrudan iletişime geçmektedir.



Görsel 20 Black Mirror: Bandersnatch

Bandersnatch, interaktif bir kitabın interaktif bir oyuna dönüştürmeye çalışan ve interaktif bir dünyada var olan Stefan'ın interaktif bir filminin konu edildiği bir üst kurmaca örneğidir. Bu anlamda oldukça başarılı olan yapım, kendini interaktif olarak nitelendirse dahi izleyiciye deneyimlendirdiği durum “interaktif” olmadığı yönündedir. Yukarıda belirttiğimiz seyircinin akışta belki de hiç istemeyeceği “bilgisayarı parçala” ya da “bilgisayara çay dök” gibi iki seçenek arasında bırakılması izleyici için can sıkıcı olabilmektedir.

3.3.Late Shift

Late Shift, Yayıncısı Wales Interactive, yapımcısı CtrlMovie firması olan oyun 18 Nisan 2017 yılında yayınlanmıştır. Steam üzerinden satışa sunulan oyunun Metacritic puanı 79'dur. Steam mağazasında oyunun tanımı şu şekilde yapılmıştır.

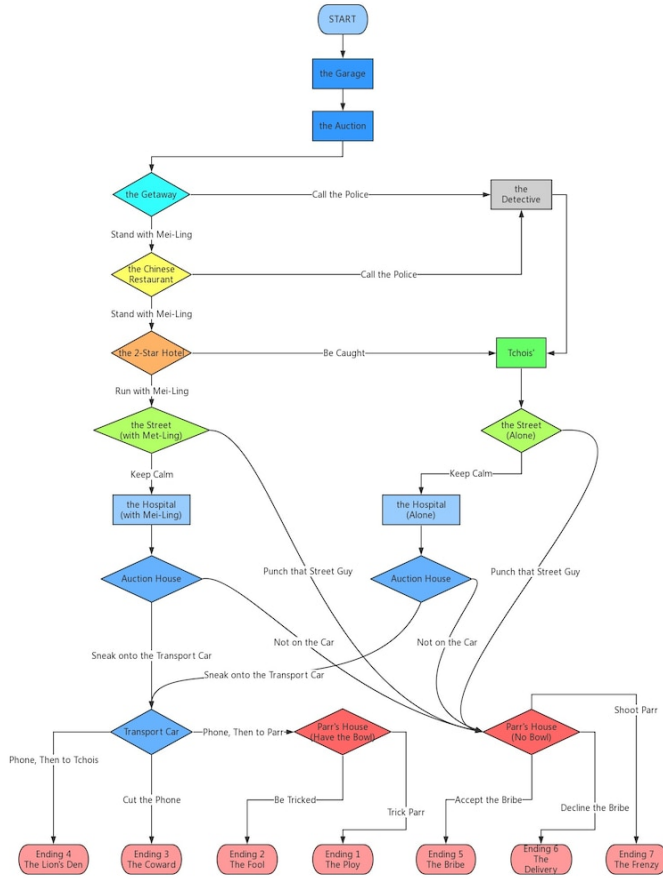
“Late Shift, alman risklerin büyük olduğu bir FMV suç gerilimidir. Karlı bir müzayede evinin soygununa katılmaya zorlanan matematik öğrencisi Matt, Londra'daki bu acımasız soygunun ardından

masumiyetini kanıtlamak zorundadır. Oyunun en başından en sonuna kadar, yaptığımız tüm seçimlerin sonuçları olacak. Sizi yedi farklı sona götürebilecek olan “kendi macerayı seç” türündeki bir oyunda, tek bir küçük karar bile tüm sonucu etkileyebilir” (Steam,2021).



Görsel 21 Late Shift

Late Shift oyunu 180’den fazla seçim noktasına, 7 farklı sona sahiptir. Tobias Weber’in yönettiği yapım için Steam’de bulunan şu bilgi dikkat çekmektedir: “Full HD olarak çekilen Late Shift’in sağladığı sinematik deneyim; filmlerin, oyunların ve interaktif öykü anlatımının bir karışımıdır.” (Steam,2021) Late Shift’in güncel satış fiyatı 21 TL’dir. (Steam/14.05.2021) Oyunun FMV türü adı altında adlandırılmasına rağmen oyun hakkında verilen detaylarda sinematik ve interaktif unsurlarına dikkat çekilmiş ve Steam oyun ya da film anlamında net bir değerlendirmeden ziyade karışım olarak dile getirmiştir. FMV türü, interaktif oyunların var olduğu ilk tür olarak öne çıkmaktadır. Zaman içinde popülerliğini yitirmesine rağmen, içinde bulunduğumuz on yıl içerisinde yeniden eski popülerliğine kavuşmuştur. Film tadındaki interaktif oyunlara FMV adı verilsede sadece seçimlerin yapıldığı, oyun içerisindeki karakterin hareketlerini oyunfilm kategorisi altında bahsedilen oyunlardaki gibi müdahale edemediğimiz, kamera açısını dahi istediğimiz şekilde ayarlayamadığımız yapımların oyun olarak adlandırılmaması gerekmektedir.



Şekil 12 Late Shift Akış Şeması

Late Shift'in önemli seçim noktaları sıralanmış anlatı akışı bu şekildedir. Late Shift oyun olarak adlandırılrsa dahi her hangi bir oynanabilirlik sunmamaktadır. Film izlerken seçimlerle müdahale edilen bir yapıdır. Steam'de yer alıyor olması sebebiyle oyun olarak adlandırılmaktadır. Fakat bu yanlış bir görüştür. Oynanabilirliği olmayan, karakter-zaman-mekan'ın sinema filmleriyle aynı yapıda olduğu işlerin, interaktif filmler ile aynı kategoride, ortak bir isimle adlandırılması gerekmektedir. Bu sebepten ötürü Bandersnatch ve Late Shift farklı platformlarda sunulsa dahi aynı içerikte incelenmesi gerekmektedir.

3.4.Bandersnatch ve Late Shift Kıyaslaması

Steam platformu, film prodüksiyonu ile yapılan akışını videolar ile sürdüren oyunları FMV adı altında kategorize etmiştir. Netflix ise aynı sistemi kullanan

içeriklerine interaktif film demiştir. Bu iki farklı platformda kendi içeriklerini müşterisine platformun özelliklerine göre sergilemiştir.

FMV oyunlarının içerik bakımından interaktif filmlerle ayrılan herhangi bir yanı yoktur. Sinema ve oyun ilişkisi ile ortaya çıkan interaktif yapımlara akademik çevrede halen oyun mu ya da film mi denileceğine dair bir fikre varılamamıştır. Bu yapımlar her ikisini de barındırması sebebi ile, FMV ve İnteraktif filmlerin ortak başlık altında “filmoyun” olarak adlandırılması doğru olacaktır. Çünkü iki türün karışımının yalnızca sergilendiği platformlar ile ayrılması karışıklığa sebep olmaktadır. Tezin ilerleyen bölümlerinde bireylerin bu tür yapımlara oyun mu film mi diye adlandırma noktasında hala bir fikre sahip olmadığı, aynı türde onlarca yapım olmasına rağmen bu karışıklığın akademik çevrelerce de giderilemediği görülmektedir. Bahar Dervişcemaloğlu (2016) Anlatıbilim’in 20.yüzyılın ikinci yarısındaki bilim dalı olması ve bu anlamda akademik yönde çalışmaların hızla gelişmesi ile birlikte, konferans ve sempozyumların arttığını anlatıbilime gösterilen öneminde ivmelendiğini dile getirmektedir. Dervişcemaloğlu’nun bu örneği oyun sektörünün akademik anlamda canlanmaya başlamasıyla birlikte anlatıbilimin ilk yılları ile benzerlik gösterdiği söylenebilir. Bu bağlamda oyun sektörü üzerine yapılan çalışmaların artacağı muhakkaktır. Bu gelişime katkı sunmak amacı ile ortaya koyduğumuz “filmoyun” tanımlaması da oyun ve sinema sektörünün iş birliğini görünür kılmaya çalışmaktadır.

Filmoyun, oynanabilirliği olmasa dahi, müdahale edilebilmesi noktasında sinemada olmayan imkanlar sağlamaktadır. Bu sebepten dolayı az da olsa “karar verici” olma durumunu oynanabilirlik olarak adlandırılabilir. Bu sebepten ötürü oyun konumuna gelen filmoyun içerikleri, karakter-zaman-mekan’ın sinemayla aynı biçimde gerçek dünyadan olduğu yapımlardır. Filmoyun yapımlarını deneyimleyen kişiler içinde oyuncu mu yoksa izleyici mi denilmesi noktasında bir kararsızlık söz konusudur. Oyun oynayan kişi için oyuncu, film izleyecen kişi için de izleyici ya da seyirci tanımı yapılırken. Filmoyun için süren kararsızlığa “aktör” tanımının yapılması daha doğru olacaktır.

Dramatik bir yapımda rol alan, bir karakteri canlandıran kimse için aktör tanımı yapılmaktadır. Yunanca kökenli kelime “oynayan, canlandıran” anlamına gelmektedir. Konstantin Stanislavski 19.yüzyılda bu durum hakkında bir kuram öne atmıştır. Stanislavski (2011) , seyircinin olanları gerçekmiş gibi algılaması açısından

oyuncunun olaya yaklaşımının önemine vurgu yapmaktadır. Role yaklaşırken, kendilerini roldeki kişinin yerine koyarak bir nevi onun yerine geçerek hareket etmektedirler. Rolün içinde bulunduğu durum hakkında mantıksal ve duygusal kararlar ile kendi yaşamı arasında bir bağ kurarak, durumu kendi yaşıyormuşçasına hareket etmektedir. Oyuncu olayların analizi ile birlikte çevredeki durumlara verdiği yaratıcı tepkiler ile asıl önemli olanın kendi gerçekliği olduğunu kavramalıdır. Yapacağı seçimlerle de bu gerçeklik üzerine yoğunlaşmalıdır. Stanislavski'nin kuramında çevre figürü izleyicilerden oluşmaktadır ve izleyicilerin yarattığı tepkiler ve atmosferin etkisi de oyuncuyu etkilemektedir. Fakat burada ele alınan nokta seyircilerden bağımsız sahnedeki çevredir. Bu bağlamda, ona verilen rolü üstlenmesi ve kendi yaratıcılığını katarak, bir iş birliğine giden, aynı zamanda çevresinde yaşanan olayların tanığı olarak izleme faaliyeti güden kişi oyuncu ve izleyici kararsızlığı adı altında ikisinin birleşimi olarak öne sürülebilecek aktör rolündedir. Bu nedenle araştırmanın devamında oyuncu/izleyici belirsizliğini sürdürmemek adına interaktif yapımları deneyimlendiren kişilere “aktör” denecektir.

Bu bağlamda bakıldığında her iki yapımda da oynanabilirlik sadece seçim aşamasında mevcuttur. Her iki yapımda yaratılış biçimi (prodüksiyon) aynı biçimdedir. Her ikisi de farklı sonların kullanıldığı bağlantılı ağaç şemasını kullanmaktadır.

Farklılıklara göz atılacak olursa, Late Shift, Bandersnatch'e nazaran daha fazla seçim ekranı ile karşımıza çıkmakta, akışı yönlendiren soru noktaları Bandersnatch ile eş sayıda olsa dahi, hikayenin içerisindeki diyaloglara etki Bandersnatch'e nazaran daha fazla olmaktadır. Bu da oyun olarak adlandırılmasında ki temel sebeplerden biri sayılabilmektedir. Bandersnatch'de izleme/etkileşim süresi daha azdır.

Filmlerde gösterilen alt ve üste yer alan siyah bar her ikisinde de kullanılmıştır. Juul interaktif yapımlarda bulunan bu siyah bar hakkında şunları söylemektedir:

“İlginç bir şekilde, oyun sekanslarının tam ekranı kullanılırken, kesik sahnelerin “geniş ekran” olduğu, yani üstte ve altta siyah çubukların eklendiği bir konvansiyon var. Bu muhtemelen “sinema” anlamına gelir ve aynı zamanda etkileşimin olmadığını gösterir. Geniş ekran sunumu,

oyuncuya grafikleri oyun kuralları yerine sinematik kuralları kullanarak yorumlamaya yönlendirir” (Juul, 2004).

Juul’un söylediklerinin aksine Bandersnatch ve Late Shift’te bu durum görülmemektedir. Bandersnatch’de seçim ekranı sırasında siyah barlar içeriye doğru daralmaktadır. Late Shift’te ise hiçbir etkisi olmamaktadır. Video oyunlarının genelinde Juul’un bahsettiği durum yaşansa da bu iki filmoyun örneğinde bu durumun olmaması, filmsel düzlemden kopulmadığına ve oyunsal etkinliğin kırıldığına işaretler.

3.5.Araştırmanın Amacı ve Yöntemi

Araştırmanın amacı yeni medya organlarından biri olan internet üzerinde, bireylerin kendilerini özgürce ifade edebildiği, sosyal anlamda etkileşime girebildikleri internet siteleri ve satın aldıkları ürünü değerlendirebildikleri oyun mağazalarında kullanıcı yorumlarını inceleyip, deneyimledikleri filmoyunların durumu, senaryonun sınırlılığı oyun-sinema ilişkisi ve sektörün geleceği hakkındaki düşünceleri tespit etmektir.

“Medyanın yeni bir boyuta taşınmasında en etkili olan kavramlardan biri olan sosyal medya, etkileşimli ve daima canlı kalan yapısıyla internet kullanıcılarını daha hızlı ve daha güncel bir iletişim ağına aşına hale getirmiştir” (Yüncüoğlu,2019:125). Bu anlamda Türkiye’nin en çok trafiğe sahip olan web sitelerinden biri olan ekşisözlük başta olmak üzere, oyun satın alma, oynama işleviyle Steam, filmler hakkında kullanıcıların geri bildirim yapabildiği letterboxd.com, sitelerinde Black Mirror: Bandersnatch ve Late Shift filmoyunları için kullanıcı yorumları değerlendirilmiştir.

Çalışmanın konusu oyun ve sinemanın ortak birlikteliği ile var olan interaktif içeriklerin oyun mu film mi olarak tespit edilmesi ve bu içerikleri deneyimleyen bireylerin yapımlar hakkındaki düşüncelerini tespit etmektir. Bu anlamda bu araştırma için; interaktif bir konunun, interaktif bir ortam olan sosyal medya üzerinden, bireyleri sorular ile sınırlandırmadan, kendi rızası ve özgür düşünceleri ile yaptığı paylaşımları incelemek en doğru yaklaşım olacaktır.

Analizi yapılacak olan veriler, yukarıda belirtilen platformlar üzerinden, belirli tarihler arasında incelenerek elde edilmiştir. Toplanan veriler içerik analizi yöntemiyle yorumlanmıştır.

3.5.1. Black Mirror: Bandersnatch Üzerinde Yapılan Değerlendirmeler

Ekşisözlük’de Black Mirror: Bandersnatch başlığı altında araştırmanın yapıldığı güne dek gönderilen yaklaşık 1900 girdiden, araştırmanın konusunu kapsayan yorumlar alınmıştır. Bazı kullanıcıların tüm yorumu alıntılanırken, bazı kullanıcıların yorumunun içerisinden alıntı yapılmıştır. Aşağıda kullanıcıların ismi ve daha sonra yorumu verilmiştir.

Kullanıcıların interaktif film deneyimine yönelik yorumları şu şekildedir:

artificialklarnetci: “uzun zamandır tatmadığım bir keyfi tattırdı. tanrı olmanın verdiği hazzı ve karakterde yarattığı etkiyi açıkça gözlemleyebiliyoruz.”

Pretty kind of dirty face : “sizi tanrı gibi hissettiren dizi, film, her neyse işte. sevmedim bu hissi açıkçası. ki tam olarak tanrı da olmadık zaten, yine birçok şeye netflix karar verdi. ama yine de bir insanın hayatını yönlendirmek, onun başına gelenlerden sorumlu olmak korkunç bir histi.”

Thatsthepoint: “öncelikle beğendiğim bir proje olmuş,netflixi tebrik etmek lazım. verilen seçeneklerde yine başa dönmek veya bitmesi bir oyun gibi yansıtılmış.burda mesaj açık kontrolün ne kadar sende olduğunu düşünürsen düşün asıl kontrol bunu tasarlayanda . bir nevi tanrı diyebiliriz...”

İmmortal112: “şuan izliyorum. size yemin ediyorum, yok böyle bir şey. resmen hikâyeyi yaşıyorum. benim yönlendirdiğimi de hissettiriyor. artık diziler böyle olsun, aşağısı kesmez.”

buzlucay: “birkaç farklı senaryo oynadım ve daha oynamadıklarım var. hepsini deneyeceğim...”

Yukarıda belirtilen yorumlarda, bireylerin interaktif deneyimine karşı olumlu tepkileri görülürken, oyunlardan aşına olduğumuz tanrıçılık rolü film deneyiminde karşımıza çıkmıştır. Ayrıca interaktif deneyim, izleyiciye bir kez izleyip biten bir olaydan ziyade yeniden başa dönülebilene, kendini tekrarlatabilene ve bu heyecanı uyandıran bir yapıda verilmiştir.

bunlarinhepsineoliberalpolitikalar: “interaktif olması oldukça etkili ve her an bir seçim olabilir diye daha etkili bir şekilde seyredilmesini sağlıyor.”

poliwag : “...yine de bu interaktif tarzı bu şekilde olmasa da sevdim. en azından insanı filme daha çok bağladığı bir gerçek. sanki hocanız ders anlatır ve 2dk sonra sizden söylediği şeye ait bir yanıt istiyor gibi sizi tetikte tutuyor ve sizi küçük ayrıntıları dahi fark ettirecek şekilde izlemenizi sağlıyor.”

İnteraktif filmlerde, izleyicinin bir sonraki seçimde kontrol sahibi olması ve akışı değiştireceği için daha önce yaşananları kontrol etmesi gerekmektedir. Seçenek noktası geldiğinde, birkaç dakika öncesinde bir sahnenin ya da konuşmanın kaçırılmış olması, seçim hakkındaki hakimiyeti azaltabilecektir. Bu nedenle kullanıcıların belirttiği gibi aktör aktif bir şekilde takip etmek zorundadır.

velon: “interaktif olayında sevmedim ilk başlarda heyecanlı geliyor ama bir süre sonra senaryodan kopuyorsun.”

rencide: “verilmek istenen mesajı beğendiğim fakat interaktif olmasını sevmediğim filmidir. yani filmin nasıl akacağına ben karar vermek istesem ekranın bu tarafında olmazdım zaten.”

Aktörler, interaktif deneyim sırasında, seçim ekranlarında verdiği seçimlerin etkisinde kalarak, senaryodan ana hikayeden uzaklaşarak seçimlerin yarattığı etkiyi, ya da o an doğru seçimi yapıp yapmadığını düşünerek dikkati dağılabilmektedir. Filmoyun yapımlarında seçim ekranlarında genel olarak beş ve on saniye arasında değişen bir seçim zamanı verilmektedir. Hızlı bir şekilde etkileşime geçmesi gereken aktör, bu noktada kararsızlıklar yaşayabilmektedir. Bu kararsızlıklar filmin akışında ve heyecanında sekteye uğratarak, aktörün aldığı keyfi azaltmaktadır.

Ayrıca alışlagelmiş film deneyimlerinde pasif rol de yer alan izleyici, bu yapımlarda aktör olarak yer almak istemeyebilir. Filmi yalnızca izlenice olarak ele alıp, değiştirilmesini istemeyen bir kesimin olduğu da muhakkaktır.

ekinoxial : “aşırı derecede sıkıcı bulduğum yapım. eğer film izleyeceksem başına oturur hikayenin akışına kaptırır izlerim. yok interaktif bir şey olacaksa gider multiplayer oyun oynarım.”

wham city citizen : “interaktif film/roman fikri beni çok açmıyor. ben sanatsal bir eseri yaratıcının spesiyalitesi gibi görürüm, önüme bir menü gelsin istemem. interaktivite oyunlarla sınırlı kalmalı diye düşünüyorum, ha ileride bu tip bir başyapıt

yapılacağına şüphem yok onu da zevkle deneyimleriz, fakat genel teammülün bu olmasını istemem.”

Filmleri bir sanat yapıtı olarak, yönetmenin yeni eserini deneyimlemek isteyen izleyici, sanatçının yapıtına ortak istemeyebilir. Fakat yönetmen interaktif bir sanat yapma eğiliminde ise yeni bir disiplin altında incelenmesi gerekmektedir. İnteraktif sanat ve sinema birbirinden ayrı disiplinlerdir.

Yorumlarda belirtildiği gibi, interaktif bir deneyim yaşamak isteyen bireyler, onun yerine oyunları tercih edebileceğini, filmi yalnızca izleyici konumunda oldukları için tercih ettiklerini dile getirmiştir. Sanat olarak görülen sinema içerisinde izleyiciye sunulan bir eserin interaktif olması durumunda bizleri de birer sanatçı mı yapmaktadır, sinema bir sanatsa, etkileşimli sinemanın varlığıyla ortaya çıkan yapımlar interaktif bir sanat mı ortaya çıkarmaktadır sorusu akla gelebilmektedir.

Bandersnatch yapımının aynı başlık altında yine sanat olduğu tartışılan bir başka disiplin olan oyun ile karşılaştırması noktasındaki düşünceler ise şu şekildedir.

syozkn: “film konsepti açısından oldukça orjinal bir yapım ama oyun dünyasında bu boyutun üzerine çoktan geçildi. senaryosu sizin seçimlerinize göre ilerleyen oyunlardan -fahrenheit, heavy rain , detroit vb.- deneyimlediğiniz var ise biraz hayal kırıklığına uğruyorsunuz. zira onlarda çok daha güzel senaryo ağaçları ve sonlar mevcut. karakterler daha gerçek, konular daha ilgi çekici. kısacası oyun dünyası bu konuda çok çok önde.”

armorking : “ben film olarak pek sevemedim. oyun gibi geldi bana. bu türü seven varsa (bkz: until dawn) tarzı oyunlar oynasın. hem tercihler senaryoda daha etkili hem de daha çok kendinizi olayın içinde buluyorsunuz.”

batsy: “life is strange ne kadar oyun bazlı olsa da sizin seçenekleriniz doğrultusunda ilerliyordu ve finalini bile kendiniz belirliyordunuz. o yüzden bu tarz bir interaktif yapım beni insanlar kadar dumura uğratmadı ne diyim. yine de gidin life is strange oynayın. senaryosu ve kurgusu çok çok daha iyi. ne kadar oynayın desem de kendisi bana göre bir oyun değil kült bir film tadında bir efsanedir.”

Daha önce oyun oynamış kişilerin film başlığı altındaki bir interaktif yapıtı kıyaslama noktasında, oyun sistemi içerisinde alışmış oldukları interaktif yapımların daha işlevsel ve akıcı olduğuna kanaat getirmektedirler. Oyun sektörü, film sektörüne

nazaran oyuncularla daha fazla etkileşime geçen hatta oynanabilirlik başlığı altında tamamen etkileşime dayanan bir sistem olması sebebiyle, film başlığı altında sergilenen filmoyunlardan her zaman daha önde olmuştur. Bu nedenle bu deneyimi yaşayan kişiler, oyun sektöründe interaktif olarak tanımlanabilecek oyunların tavsiyesini vermiştir.

Oyun tavsiyesi verirken, senaryoların daha derin ve daha fazla dallanmış şekilde olabildiğini, karakter özdeşleşmesinin filmdekine nazaran daha etkili olabildiğini vurgulamışlardır. Oyun sektörü, karakter özdeşleşmesi bakımından daha başarılı olduğundan dolayı böylesine güçlü bir etkiye sahip olması olağandır. Sinema sektörü için daha nadir görülen bir deneyim olarak etkileşim, bu nedenle yadırganan bir konumda olmuştur.

sungerbob: “film niyetine izleyince çok tatmin edici olmuyor tabii. ama başarılı bir oyun sayılır.”

ruhani: “film veya dizi değildir, oyundur.”

trapezeus: “film değil oyundur. karakterleri yönetmiyor olabilirsiniz ama detroit'in*animasyon olmayan hali gibi düşünün.”

yine tek mactan yatan adam : “tiyatroda bile zordur interaktif oyunlar üretip sunmak, karşılıklı oynamak ,değil sinema. bu bölüm hem oyun gibi hem dizi gibi olmuş ama olmamış yani.”

İnteraktif deneyimi daha önce oyun olarak yaşayan kullanıcılar çoğunlukla bu yapıyı film olarak değil, oyun olarak nitelendirmekte ve oyunlarla benzerlikleri öne çıkarmaktadır. Fakat buna nazaran bu yapının oyundan uzak olduğunu belirten kullanıcılarda göze çarpmaktadır.

zertana: “bence çok başarılı bir yapım olmuş. başarısı da yenilikçiliğinden geliyor. oyun oynamaya falan çok da benzemiyor. sadece seçim yapmış olmak oyun oynamaksa o zaman hayat da bir oyundur.”

Araştırmanın konusunu oluşturan ve bireylerin bu tür yapımlara yapacak tanım noktasında sıkıntı yaşadıkları, oyun mu yoksa film mi karmaşasına kullanıcıların belirttiği yorumlar şu şekildedir:

bilinmez diyarların adamı : “başlarda biraz beyin yakıyor. oyun gibi dizi yapmış adamlar”

böyle bir nick bulunamadı: “...neyse o değil de gerçekten ayrı bi olay olmuş bu şey. çok değişik bir deneyim. kesinlikle başlayın bu diziye/ oyuna.”

givemesomelove : “...3 saattir izliyorum ya da oynuyorum da denebilir...”

bavariangentians : “toplamda ara vererek bir oyun edasıyla 2 saatte bitirdiğim, geleneksel olmayan, oyun içinde oyun film içinde film formatına ilerleyen dizi/filmdir.”

loser blueser: “muazzam bir şey. film gibi başlıyor ama ilerledikçe bir oyunun içinde olduğunuzu anlıyorsunuz. film mi izliyorsunuz yoksa oyun mu oynuyorsunuz, yoksa ikisi birden mi? interaktif film, başlı başına bir tür olarak sinema/tv tarihinde çığır açabilir.”

ferrolikombi: “tanım: interaktif film/oyun tarzı yapım.”

sincelest: “ileride "oyun-film" diye bir tür olacaksa ilk deneme veya demo buydu, diyebiliriz.”

neyini tiryaki eden adam: “oyun ve film bir arada fikri müthiş.”

Yapılan yorumlara göre oyun ve film tarzı arasında kararsızlık yaşanırken, bireylerin ortak fikri, yapımın oyun ve sinemanın ortak birlikteliğinden oluştuğu yönündedir. Ayrıca deneyimleme sırasında oyun mu oynadıklarını yahut film mi izledikleri konusunda tam emin olamayan bireyler, başlangıçta bir film edasıyla izlemeye başladıkları, sonrasında tamamen bir oyunun içerisinde oldukları bir yapıma dönüştüğünü de dile getirmektedir.

Letterboxd.com sitesi üzerinde incelenen 19 bin yorumdan 20 beğeni ve üzeri yorumlar incelenmiş olup, bu yorumlar içerisinde etkileşim ve oyun anlamında yorumda bulunan iki kullanıcıların yorumu alınmıştır. Kullanıcıların ismi, Bandersnatch'e beş üzerinden verdiği puan ve yorumu aşağıdaki gibidir.

Trudie (2/5) : “Etkileşimli filmler, sevdiğim iki şeyi birleştirerek beklediğim bir şey: film ve oyunlar, tek bir pakette. Ne yazık ki, Netflix'in girişimi az gelişmiş ve hatta biraz yanlış görünüyor.”

Hungkat (4/5) : “Meta-paranoya, Netflix'te etkileşimli video oyunu mu? Sıradaki ne?)”

Ekşisözlük.com da Black Mirror: Bandersnatch başlığı altında oyun mu film mi kararsızlığına düşmeyerek, net bir biçimde kararını veren kullanıcı yorumları da göze çarpmaktadır.

dear god make me a bird: “aslında bandersnatch izlenecek bir "dizi" değil oynanacak bir "oyun" olarak tasarlanmış. yani siz dizi izleyeceğim diye başına oturursanız yanılırsınız.”

irish seven adam: “bir oyundur. sinemasal bir değeri yoktur.”

otisakaman: “dizi olarak değil de oyun olarak düşünülduğünde daha çok zevk alınacak black mirror bölümü. senaryo senin istediğin şekilde ilerlemiyor, aslında elemanın yapmaya çalıştığı oyun = bu dizi.”

andrew wyke: “bir dizi bölümü yahut film olmaktan çok bir oyun olan yapım.”

Yukarıda belirtilen yorumlar, bu yapımın bir film olarak tanımlanamayacağını dile getirmekle, yapımın bir oyun olduğu konusunda hem fikirlerdir. Bu yapımın oyun olduğuna dair düşüncelere karşı sinema sektörü içinde film başlığında olması gerektiğini düşünen kullanıcılarda vardır.

İmo: “black mirror serisinin televizyon dünyasında yeni bir dönem başlatacak olan filmi. the matrix sinema dünyasında nasıl bir dönem başlattıysa sanırım bu da aynı etkiyi yaratacak. iyi olur olmaz bilinmez ama çok konuşulacağı kesin.”

Murasz: “eğer "interaktif seçim" olayı gerçekten hakkı ile yapılacak olursa ve de buna bağlı olarak, gelebilecek olumlu tepkiler sonrası, bu tip interaktif yapımların sayısı arttırılırsa, bana da bir adet netflix aldırarak olan oluşumun ilk halkası.”

canned: “10 yıllardır çeşitli şekillerde deneysel örnekleri verilen bir tür aslında. fakat netflix gibi küresel çapta kullanılan bir platformda interaktif yapımların yer alması çok daha büyük dikkat çekip muhtemelen bir akım başlatabilir.”

kovboysuz at: “geleceğin filmleri ve dizilerine yön veren bir gelişme olabilir. kendi maceranı kendin seç kavramı insanlara cazip ve ilgi çekici gelecektir.”

Aernath: “gerçekten, kitaplarda nasıl o interaktif kitaplar ufak bir devrim yaratıp, rol yapma oyunlarının (role playing game) ve macera (adventure) oyunlarının

yolunu yaptıysa, bandersnatch de kesinlikle özellikle internet üzerinden dizi veya film olayında devrim olur, olabilir. ileride daha neler olur bu şekilde bilemeyiz ama onun kapısını açmış.”

Sosyo01: *“artık tüm dizi/filmlerde şu olaya geçsek muhtesem olur ya”*

leroy smith: *“daha önce bu şekilde yapılmış filmler var fakat netflix dünyanın çoğu yerinde izleyicisi olan bir platform. çoğu insan belki de bu yapımla bunu keşfetti. geleceğin sinemasına atılan ilk adımlardan biri. muhtemelen gelecekte sinema salonuna giden herkese sanal gerçeklik gözlüğünün daha gelişmiş bir versiyonu verilecek ve herkes salonun içinde kendi filmini ve senaryosunu seçerek izleyecek. bu yapımdan anladığım kadarıyla netflix buna benzer interaktif yapımlar yapmaya devam edecek.”*

gerlegeksan: *“açıkçası başlarda zevkliydi. kısa süreliğine kendini dizinin yönetmeni gibi hissediyorsun. televizyonda izlediğin bir yapımın gidişatına bizzat kendinin yön veriyor olması olağanüstü bir duygu ama sonra boka sarıyor açıkçası. o annesinin geçmişiyle alakalı soruyu ısrarla reddetmeme rağmen en sonunda tek bir seçenek kalacak şekilde tekrardan önüme koydular mecbur tıkladık izlemek zorunda kaldık. orijinal bir yapım olmuş fakat bu sinemada tutar mı tutmaz mı belli değil açıkçası. tutarsa sinema tarihinde bir çağ açılıp bir çağ kapanmış olacak. gerçi şu haliyle bile öyle sanki.”*

İnteraktif filmleri ilk defa izleyen bireyler bunu bir yenilik olarak algılamak, oyunlardan aşına olanların sinemaya ilk defa yansıyor olduğunu düşünüldüğü de görülmektedir. İnteraktif film durumu daha eskilere dayanmasına rağmen yeniden popülerliğini kazandığı bu dönem içerisinde böylesine bir yenilik etiketi ile söz edilmesi oldukça doğaldır.

Film içerisindeki interaktif durumlardan ve filme yön verme şeklini oldukça seven kullanıcıların, sinemanın geleceği hakkında yeni bir devrin başlangıcı olduğunu öngörmektedirler. İnteraktif filmler daha önce bulunduğu teknolojiler sebebiyle yeni bir devir başlatamasa dahi, insanları etkilemeyi başarmıştır. Şimdinin teknolojisinde interaktif sinema ve interaktif oyunun ortak bir çatı altında tezin daha önceki bölümlerinde tanımladığımız gibi filmoyun çatısı altında farklı bir disiplin olarak yer alması, sektörü daha farklı bir boyuta yöneltecektir.

Oyun mu ya da film mi tartışmalarının son bulması ve kendi üzerindeki oyun ya da film baskısından kurtararak kendi sınırlılıklarını çizebilen bir tür olması halinde filmoyun sektörü geleceğin teknolojisi ile daha popüler bir noktaya ulaşacaktır.

Yeni bir türün gelişimi noktasındaki düşüncelerini, oyun temelli belirten kullanıcılar ise şunları söylemektedir:

misirtavsani: “bilgisayar oyunlarında sıklıkla uygulanan yöntemi, yani seçimlere göre alternatif sonlar sunma,diziye uygulanmasıdır.özgün değildir.ayrıca bilgisayar dünyasından yeniliğin sinema sektörüne geçişi de önemli bir konudur.burda bir başarı varsa bilgisayar oyun sektörünüdür ve zaten bu interaktif filmin konusu da bunula ilgilidir.”

durağan: “tüm oyun sevenlere hitap eden yeni bir sinemaya açılan kapıdır diyebiliriz. yeni bir tür olarak interaktif film. sinemanın diğer tüm sanatlara yaptığını, sanat olarak kabul eder ya da etmezsiniz bilemem, dijital oyun sanatına karşı yapmasıdır. sinema kendini hep geliştirdi ve buna devam ediyor. karşılıklı etkileşime girdiği her şeyden farklı bir tür çıkarıyor ya da çeşitlenerek çıkıyor. kaybeden yok bu bahsettiğim çekişmede sadece gelişen var. her şey karşılıklı.”

unhombresinnombre: “konsol oyunlarından alışık olduğum interaktiflik, bence çekim-sinema sektöründe yeni bir sayfa açar. her önüne gelen yapmasın tabi de, ne bileyim yılda bir de olsa böyle şeyler izlemek güzel olur. yenilik güzel icat.”

Kullanıcılar oyun ve sinemanın rekabetinin sektöre yenilik kazandırdığını ve bu yeniliklerin heyecan verici olduğunu belirtmekte, etkileşimi başarı ile sisteminde kullanan oyunun ise interaktif yapımların temelinde olduğu dile getirilmektedir. Önceki sayfalarda belirtilen kontrol etme, tanrıçılık faktörü ile oynanabilirliğin sinema sektörü ile birleşimi interaktif yapımları doğurmuş ortaya çıkan filmoyun türü de ne oyun ne de film olarak sınırlandırılmayacak bir yapıda kendi başına bir tür olma potansiyelindedir.

Filmoyun yapımlarının geleceği için olumlu görüşler olduğu gibi, olumsuz görüşlerde mevcuttur.

pis fakir: “başarısız bir proje olacaktır. eğer seçimimi yapabileceğim bir medya içeriğine yöneleceksem bunu gayet başarılı bir şekilde sürdüren bir sürü

interaktif oyun var. bu filme bir ahım şahım özellik katmayacak. hatta zaman kaybı olarak görülecektir.”

***pustherif:** “interaktif dizi olayı güzel, zamanla daha da gelişebilir ama bir norm olmaz gibi geliyor. çünkü mümkün olan ama senaristin yazmadığı, bütün olasılıkların sonunu öylece '4 ay sonra' şeklinde almak saçma veya sıkıcı mı demeliyim?”*

***civcivx:** “bu yaklaşımın devamı gelebilir ama tutacağını sanmıyorum. kendinizi izlediğiniz şeye veremiyorsunuz.”*

Kullanıcılar deneyimledikleri yapımın interaktif unsurlarını başarılı bulmadıkları için, daha önce oynadıkları oyunlardaki interaktifliği tercih ettiklerini, bununla birlikte senaryoda istenilen sonuca çıkmayan noktalarda tatmin edici olmayan bir ilerleyiş ve odaklanamama problemleri nedeniyle bu türün devamının gelemeyeceğini gelse bile başarılı olamayacağını düşünmektedirler.

İnteraktif yapımların en büyük sorunlarından biri aktör'e sunulan seçeneklerin, aktörün durum karşısındaki düşünceleri ile örtüşmemesidir. Verilen kararlar aktörün kendi hür iradesiyle vermiş olduğu kararlar değildir. Filmoyun tasarlanırken hazırlanan senaryoda var olan seçenekler, aktör tarafından seçilerek belirli bir yol üzerinden devamı sağlanan yapımlardır. Bu zayıf nokta yapımların hiçbir zaman özgür irade ile etkileşime geçilemeyeceğinin kanıtıdır. Vosmeer ve Schouten'e göre (2014) sahte etkileşim adı altında kullanıcıların seçimlerine önem verildiğini gösteren fakat her seçenekte diğer kullanıcılar ile aynı sona ulaştıkları bir yol izlenmekte ve kullanıcılar bundan zevk almaktadır. Belirtilen bu sahte etkileşim aslında bir illüzyonu oluşturmaktadır. Geleceğin teknolojisinde, senaryosuz bir interaktif çalışmanın olması durumunda tam interaktiflikten söz edilebilir. Fakat böylesi bir durumda senaryo denilen önceden belirlenen planların yapılmasına da gerek olmayacaktır. O halde bir anlatının söz konusu olup olamayacağı da meçhuldür.

Filmoyun yapımlarında aktörün önüne sunulan farklı yollar sunulmaktadır. Bu yollar neticesinde aktör kendi istediği sona ulaşabilme fırsatı yakalamaktadır. Fakat aktörün gerçekten istemediği bir seçimi yapmak zorunda olması da muhakkaktır. Bu gibi durumlarda filmoyunun inandırıcılığı, olayın akışına olan bağlılığı kopmakla beraber, yukarıda kullanıcılar tarafından belirtilen sıkılma, odaklanamama durumu da ortaya çıkabilmektedir.

the guy from batman: "... sadece önümüze konulan bir elin parmaklarını geçmeyen sayıdaki şıkları seçme şansımızın olduğu yani aslında yine başkaları tarafından yazılmış senaryoları ve sonları seçmek zorunda kaldığımız kurgusal eserlere interaktif denilmesini fazla iddialı buluyorum. ya benim istediğim son, önüme serilen sonlar arasında yoksa? e ne anladım ben interaktiflikten.ama bu dediğim de gerçekleşecek. black mirror'ın bir bölümüne de konu olan bu mevzu çok uzak değil, yakın bir gelecekte günlük hayatımızın bir parçası olacak. izlediğimiz filmin, oynadığımız bilgisayar oyununun, okuduğumuz romanın asıl kahramanları bizler olacağız ve kendimizi içinde bulduğumuz olayı istediğimiz şekilde yönlendireceğiz. işte o vakit gerçek anlamda bir interaktiflikten bahsedebileceğiz."

Yukarıdaki kullanıcının belirtildiği gibi, önceden hazırlanmış senaryoların, aktörün düşünceleri ile örtüşmemesi durumunda gerçek bir interaktiflikten söz edilmesi doğru değildir. Black Mirror: Bandersnatch konusu itibariyle özgür iradeyi, seçimleri ve kararları veren birey mi yoksa onu kontrol eden bir üst varlık yani tanrı mı olduğuna dair sorularla interaktiflik içinde interaktiflik barındıran bir yapıdır. Bu bağlamda izleyici yorumları interaktifliğin sınırları ve Bandersnatch'in tercihleri arasında belirsiz bir yorum olarak karşımıza çıkmıştır.

magnus fortunatus: "net olarak söylüyorum çöptür. istediğiniz seçime göre ilerlemiyor yanlış seçim deyip geri dönüyor. boş yere şişirdiniz yani. stretch armstrong firar bile en azından seçtiğiniz doğrultuda ilerliyor. animasyon o tabiki ama bunda seçimlerden birisi doğru değilse başa sarıyor. hikaye kurgulama felan yok. özetle çöp. boş yere şişirdiniz. edit: yahu halen şişirip duruyorsunuz, ne şişirme meraklısı millet "devrim, sinema tarihine yazılacak" demişler. yanlış rolü seçersen geri sarıyor, arada ne yiyeceğini seçmek mi devrim? bu tarz filmler zaten vardı. ilk black mirror zaten yapmıyor. boş yere şişirmeyin."

ve tanrı kadını yarattı: "...güya seçenek sunuyor ama seçimlerimizin hiçbir anlamı yok. madem sunduğun seçeneklerle ilerleyecek farklı ve ilgi çekici senaryolar yaratamayacaktın, neden böyle interaktif bir işe giriştin o zaman? hali hazırda yazılmış ve ilerleyeceği çok aşikar bir senaryo var, dizinin bize yaptırdığı seçimlerin de hiçbir anlamı yok...."

buz baltası : "istenen seçeneği seçmeyince başa saran, senaryoyu bizim yönettiğimiz(!) filmidir. film vaat ettiği şeyi yapmıyor"

Bandersnatch hali hazırda seçimlerin bizde olmadığını seyirciye seçimler size aittir reklamı ile tanıtır, kendi seçtiği ve istediği doğrultuda aktörü yönlendirmiştir bu noktada başarılı bir yapıma imza atarak istediğine ulaşmıştır. Fakat kullanıcı yorumlarında görülmektedir ki Bandersnatch'in bu tutumu, interaktifliğin başarısızlığı olarak nitelendirilmektedir. Bakıldığı zaman interaktif yapımlardada kontrol aktörde değildir, aktör böyle olduğunu zannetmektedir. Bandersnatch, interaktifliğin bu göstermelik tavrını, basit bir şekilde izleyici göstermektedir.

lev nikolayevic miskin: “film bittiğinde kim kimi kontrol ediyor belli değil , izlerken bizi kontrol ediyorlar galiba , sonuçta seçenekleri onlar belirliyor. biz de seçim yapıyoruz sadece ama sonuçta her son onların yazdığı şekilde ilerliyor.”

sorun ne ahbap: “ara ara kontrolün sizde olduğu hissini veriyor, sonra bir bakmışsınız yaptığınız seçimin hiçbir önemi yok prodüksiyon sizi istediği yere getirmiş. hem kaderci hem felsefi yani.”

devilred: “beğendim mi? hayır, beğenmedim. benim istediğim şekilde gidecek gibi gösterip kendi istediği yönde giden bir senaryoyu beğenmem mümkün değil zaten.”

Yukarıdaki kullanıcılar Bandersnatch'in bu tavrının farkında olarak çizilmiş olan çerçevede interaktif yapımların gerçek akışını dile getirmektedirler. Black Mirror, daha önceki bölümlerinde de insanları fikirleriyle ve distopik hikayeler ile rahatsız eden konulara yer vermiştir. Bandersnatch bölümünde de interaktifliğe olan aykırı tutumuyla izleyiciyi rahatsız etmeyi başarmıştır. Normal bir interaktif yapımda izleyici yönlendirildiğinin farkında olmazken Bandersnatch'de farkındadır.

maxigenouss: “ana fikri siz her ne kadar seçim yaptığınızı sansanız da özgür irade diye bir şey yok sonuç olarak biz sonun nasıl olmasını istersek onu alacaksınız olan bölümdür.”

kennym : “seçimleriniz hiç bir işe yaramıyor, loop içerisinde kişiyi defalarca döndürüp, sizi daha önce seçmediğin diğer seçeneği seçmeye zorluyor. bitmedi aq benim izlemem. ve sonunda hiçbir hikaye veremedin bana. seçimin etki ettiği tek yer hangi kasedi çalalım kısmı , o da hikaye akışında çatallamaya bile sebep olabilen birşey değil. geri kalan tüm seçimlerde, istesenez de istemesenez de hikayenin kendi

akışın seçimine mecbursunuz. benim seçtiğim seçeneğin çatalladığı senaryoyu veremiyor ve beni yazdığın tek senaryoya mecbur bırakıyorsa neden interaktifim diyorsun ki , ver hikayeni izleyelim. senin gerçekliğin çarpıcı etkiliyse zaten söyleriz. yok seçime bırakıyorum diyorsan neden seçimlerin bir sonucu yok, aynı loop içerisinde hikayeyi çeviriyorsun. sıkıştığın yerde hooop eleman başa dönüyor.”

Sahibinden temiz nick: *“şimdi seçimler yapıyor olmamız çok güzel, hatta karakterin biri tarafından yönlendirildiğinin farkına varması, senden yanıt beklemesi muhteşem. tek ve en önemli eksisi yaptığın yanlış seçimlerde filmi sonlandırmayıp, sana tekrardan seçim yaptırması. yanlış seçimlerden sonra izlediğin gerçekçi rüyalar çok güzel düşünülmüş. sana rüyanın sonuna kadar doğru yaptığını düşündürüyor. bunlardan sonra tekrar yanlış yaptığın seçime dönüyor olması veya bir sonra ki seçimde, öncesinde seçmediğin seçimi karşına çıkarması, kontrolün çokta sende olmadığı hissini verdi bana. güzeldi, ama ilk seçimimde jeneriğe ulaşacak olsam da müdahale edilmesini istemezdim.”*

Foxbat1: *“oyunlarda son birkaç yılda artarak gördüğümüz bizi oyunun içine katan ve oyunun sonunu dahi belirleyebildiğimiz oyunların film halidir. bu tarz bir kaç içerik tükettiğim için (rpg) onlarla karşılaştırıyorum (witcher 3, far cry 5, late shift vb.) ve bana pek olamamış gibi geldi. örnek vermek gerekirse ben filmde birkaç seçim yaptıktan sonra film beni bir anda en başa gönderdi ve farklı seçimler yaparak filmi oynamak zorunda kaldım . bir örnek daha vereyim sürekli bilgisayarı kır veya çay dök seçeneği çıkması ve filmin beni kendi istediği yere yönlendirmeye çalışması filmle ve karakterle yapmamız gereken özdeşleşmeyi engelliyor. ayrıca bu tarz içeriklerin olayı benim seçimlerimle ilerlemesi ancak film beni kendi istediği noktaya zorla ilerletiyor.”*

Kullanıcılar normal bir interaktif yapımda olması gerektiği gibi yanlış bir yola girildiğinde yolun sonuna gidilmesini, seçimlere etki edilmeden geri sarılmasının işareti verilmeden sonlanmasını eğer arzu edilirse yeniden izleme seçiminin de aktörde olmasını istemektedirler. Black Mirror: Bandersnatch gerçek hayatta seçimleri yapan kişinin ve özgür iradenin sorgulanması hakkında, bunu yapabileceği en iyi şekilde seçim merkezietli bir akış olan interaktif yapımlarla sergilemiştir. Film içerisinde seçimler üzerinden gerçekleşen diyaloglar şu şekildedir:

“Oyun hakkındaki düşüncelerimi değiştirdim. Onlara bir iki seçenek sunuyorum ve aslında iki seçeneğin de nereye varacağına ben karar veriyorum. Onlar

sadece izliyorlar.”(Black Mirror: Bandersnatch). Filmde geçen bu ifade Bandersnatch’in aktörler üzerinde uyguladığı yöntemi açıkça aktarmaktadır. “Tüm seçenekler yaşıyorsa ve sen birini seçtikten sonra da diğeri de yaşanacaksa aslında birini seçmemiş oluyorsun, tüm senaryoyu izlemiş oluyorsun sadece.” (Black Mirror: Bandersnatch) Buradada interaktif yapımlarda aktörün yönlendirilmesi ve senaryoya bağlı kalınarak istenen noktaya aktarılması durumuna gönderme yapılmıştır. Bunun en bariz örneğini daha önce belirttiğimiz gibi aktöre tek bir seçenek sunarak yaşattır.

Black Mirror: Bandersnatch interaktif deneyimlerde oldukça önemli olan karakterle özdeşleşme durumu konusunda oldukça başarısız olmuştur. Olayların içerisinde kendini bir anda bulan aktörün, Stefan hakkında bildiği pek az şey vardır. Diğer interaktif yapımlarda akış yerine geçtiğimiz karakterin ya da bir başka deyişle canlandırdığımız karakterin kendini tanıtmaya başlamaktadır. Fakat Bandersnatch’in bu başarısız girişi, karakterle aramızdaki bağın kopuklaşmasına sebep olmaktadır. Oyun ve film bağlamında karakter özdeşleşmesi ve karakterin kendi hikayesi oldukça önem arz ederken bu durumun başarıyla sonuçlanamaması filmoyun için hayal kırıklığı teşkil etmektedir.

Ekşisözlük içerisindeki hakim olan yorumlardan biride interaktif bu yapımın bireylerin seçimlerini veri olarak kaydedip, bir pazarlama aracı olarak sunulacağına yöneliktir. Yengin ve Ormanlı’ya göre (2020) interaktif tür geleneksel içerikler ile kıyaslandığında, izleyicilerin izleme süresi ve seçimleri bir çeşit veri toplama türünü oluşturmaktadır. İnsanların müzik zevki, tercihleri ve davranışları çözümlenmektedir.

Bandersnatch Netflix platformunda interaktif film adı altında yayınlanmıştır. Late Shift ise Steam üzerinden FMV türündeki bir oyun olarak etiketlenmiştir. Her iki yapımda da oyun mu film mi karmaşası sürmekte ve deneyimleyen aktörler net bir tanım yapamamaktadır.

3.5.2.Late Shift Üzerine Yapılan Değerlendirmeler

Late Shift interaktif yapımların daha yoğunlukta olduğu oyun piyasasında boy göstermesi sebebi ile kullanıcılar için daha farklı beklentiler sunmaktadır. Bu bağlamda beklentileri yerine getirerek Black Mirror: Bandersnatch’in aksine daha fazla seçim ekranı ile kullanıcı karşısına çıkmıştır.

Bu iki yapıyı ayıran en net fark yayınlandıkları platform olurken, genel akış itibariyle birbirlerinin kopyası denilebilmektedir. İnteraktif ortamlarda seçim şansı bir illüzyondur. Ve bu illüzyon karşısında aktör kendisini role kaptırarak tüm gücün kendinde olduğuna inanmaktadır. Bandersnatch, interaktif yapımlardaki illüzyonu görünür kılmak adına apaçık bir şekilde interaktif bir ortamda interaktif yapımları eleştirmiştir. Late Shift'in böyle bir kaygısı olmamakla birlikte, aktörler üzerindeki illüzyonu tam anlamıyla kurmuştur.

Black Mirror serisi kara mizah ve sorgulatma anlamında ustaca yapımlar verdiği için, her bölümde bireylerin kafasını karıştırmayı başarmıştır. Bandersnatch'de bu bağlamda devam niteliği taşımaktadır. Late Shift böyle bir misyondan bağımsız olarak, eğlence amaçlı bir yapımla aktörleri davet etmiştir.

Bandersnatch araştırmaları ekşisözlük başta olmak üzere, dizi/film konusunda görüş bildirilebilen siteler üzerinden yapılmıştır. Late Shift üzerine araştırmalarda ise bu sitelere ilave olarak Steam platformu eklenmiştir. Bir oyun adı altında FMV türünde oyunculara sunulsa dahi Late Shift daha önce tabir ettiğimiz platformlardan bağımsız olarak filmoyun kategorisine dahil edilmesi gerekmektedir. Late Shift'i deneyimleyen kullanıcıların Late Shift hakkındaki tanımları şu şekildedir:

Kasli zengin pici (ekşisözlük) : “daha önce böyle oyunun gidişatını oyuncunun verdiği kararların etkilediği oyunlar oynadım ama bu çok farklı bir tat bıraktı, arkama yaslandım filmi yaşıyormuş gibi oynadım çok iyiydi gerçekten umarım bu tarz interaktif oyunların sayısı git gide çoğalır sanki filme siz yönlendiriyormuş gibi hissettirdi.”

The azazel (ekşisözlük) : “seçimlerinize dayanan bir çok farklı son ile film tadında eğlenceli ve keyifli bir yapım olmuş.”

kexdiel (Steam) : “Çok az oynamama rağmen oyunu aşırı beğendim. Uzandığım yerde alıp film tadında izliyorum zaten benim tercihlerime göre ilerliyor. Bazılarında vardır ya hani film izlerken lan onu niye öyle yapmadın ben olsam şöyle yapardım işte bu oyun tam size göre.”

MW 3 (Steam): “Hepimiz film izleriz. Ve bir çok filmde karakterlerle kendimizi özdeşleştiririz. Ben onun yerinde olsam başka bir şey yapardım dediğimiz olmuştur. İşte bu oyunda bunu yapabiliyorsunuz. Oyunun sizin yapacağınız seçimlere bağlı

olarak bir çok sonu var. Yani kendi seçimlerinle oyunun gidişatını siz belirliyorsunuz. Ama keşke daha fazla seçim olsaydı. Bunun haricinde gayet sürükelyici. Farklı seçimler yaparak diğer sonlarıda merak ediyorsunuz ve bu sizi daha da bağıyor. Eğer bir filme seçimlerinle yön vermek istiyorsanız bu oyun tam size göre.”

Namirets (Steam): “Hikayesi oldukça kaliteli olan Film oyun karışımı yönlendirmeler yapabildiğiniz Film/Oyun türüdür. Oyunması oldukça basit grafik ya da kontrolcüye ihtiyacınız yok. Karakteriniz için size iki seçenek sunuyor ve film ona göre şekilleniyor. Oynamadıysanız ve standart oyunlardan bıkip oldukça keyifli vakit geçirmek isteyen hem oyun hemde film sevenlerdenseniz bu oyunu direk oynamanızı tavsiye ederim.”

Steam ve ekşisözlük üzerindeki kullanıcı tanımlamaları film izleme sırasındaki pasif konumdan aktif konuma geçilmesi ve karaktere yön verilme noktasında olumlu sonuçlar olduğu yönündedir. Farklı seçenekleri seçilmesi noktasında ne olacağının merakı izleyiciye yapımı yeniden açma isteği uyandırmaktadır. Tanımlamalar içerisinde “oyunu film tadında izledim” , “film seviyorsanız oynamalısınız” gibi yorumlar yapılmaktadır. Bu yorumlardan anlaşılacağı gibi interaktif yapımların film ve oyun noktasında ayrı konumlandırmak bu yapımları değerlendirenler için olası değildir. Çünkü her iki sektöründe birlikteliği açık şekilde ortadadır.

Deneyimleyenler filmoyun türünü, film izlemeyi ve oyun oynamayı seven kişilerin ortak bir noktada bulaşabileceği bir yer olarak görmektedir. Bu bağlamda yukarıdaki film-oyun kararsızlığını destekleyen her ikisinin kombinasyonu olarak tanımlayan kullanıcı yorumları aşağıdaki gibidir:

Coco - 2,5/5 (Letterboxd): “Late Shift, canlı aksiyon ve interaktif ortamın sahip olduğu büyük potansiyeli gösteren hem filmlerin hem de video oyunlarının harika bir kombinasyonudur.”

Jacob gehman – 3/5 (Letterboxd): “Late Shift, video oyunu ve film arasındaki çizgide ilerliyor; Her şey bir film gibi çekildi, ancak burada ve orada durup ana karakterin duruma nasıl tepki vereceğini seçebiliyorsunuz. Kendi Maceranı Seç kitabı gibi.”

xenco (ekşisözlük): “bilgisayar oyunu ile film arası bir deneyim sunuyor, tavsiye edilir.”

markasfreud (ekşisözlük): “değeri bilinmeyen underrated oyun filmi.”

mzr (Steam): “Film tadında oyun.”

Grunwalder (Steam): “Tamamen gerçek oyuncularla çekilmiş film gibi bir oyun. Aslında hikayesi fena değil ama oyun hem çok kısa hem de hangi seçimi yaparsanız yapın hep birbirine benzer sonuçlarla karşılaşıyorsunuz. Ayrıca 7 farklı son olmasına rağmen hepsini görmeniz pek mümkün değil çünkü bölüm seçme, sahne atlama gibi özellikler yok”

Chandler bing (Steam): ““film gibi oyundu” terimini destekleyen kaliteli bir oyun”

tulpar1988 (Steam): “Sıkıldığınızda kendi kararlarınızla gidişatını belirleyebildiğiniz bir film gibi ara ara oynayabilirsiniz.”

Kullanıcıların çoğu oyunu filme benzetmekte ve hatta oyun olarak nitelendirmekten ziyade ikisinin ortasında bir tür olarak bahsetmektedirler. “film gibi bir oyun”, “oyun filmi”, “oyun ile film arası deneyim” gibi tanımlamalar interaktif yapımlar için bahsettiğimiz filmoyun tanımını gerekli kılmaktadır. Oyun olarak nitelendirilen Late Shift, aktörler tarafından filme benzetilirken, film olarak yayınlanan Bandersnatch, oyun olarak nitelendirilmiştir. Bu kararsızlığı destekleyen yorumlar şu şekildedir:

Hexdit (Steam): “7 farklı sonu var ve bir film’i oynamak gibi. Yada bir film var ve o film’in yönetmeni sizmişsiniz gibi.”

thefunkyhomosapien (ekşisözlük): “çok kaliteli bir interaktif film/oyun”

tisina (ekşisözlük): “çok beğendiğim ama kısa sürdüğünü düşündüğüm filmimsi oyun.”

İncelenen yorumlar arasında oyun ve film kombinasyonu olarak nitelendirmekten ziyade, oyun olarak piyasaya sürülen Late Shift’i net bir şekilde film olarak tanımlayan kullanıcılarda dikkat çekmektedir.

Dawson Roberts – 3/5 (Letterboxd): “İnteraktif filmler içerisinde, bu gördüğüm en iyi filmlerden biri”

Mike ragan – 3/5 (Letterboxd): “Etkileşimli kısa film. Başka hiçbir şeye benzemez. Düzgün prodüksiyon değerlerine sahip gerçekten eğlenceli bir fikir, grup olarak izlemeyi keyifli bir “film” haline getirdi.”

philadelphiasko (ekşisözlük): “interaktif bir film. Karakteriniz için size iki seçenek sunuyor ve film ona göre şekilleniyor.”

sudunyadakiemutlukisi (ekşisözlük): “şimdiye kadar izlediğim en iyi interaktif film.gayet ilgi çekici bir hikayesi var ve yaptığınız seçimler filmin sonunu değiştirebiliyor.müzik seçimleri de fena değil.”

agzinda sigarayla kavga ayiran adam (ekşisözlük): “baya da büyük ümitlerle oynamıştım. oyundan ziyade vasat bi interaktif netflix filmi olur en fazla.”

Kullanıcılar, Late Shift’in bir oyun olduğu bilinmesine rağmen düşüncelerini aktarırken film tanımını yapmaktadır. Bandersnatch ve Late Shift örneklerinde belirtildiği türün tam tersi şeklinde gösterilmesi durumu, bireylerin yapımlarda tanımlanamayan farklılıkları görmesinden kaynaklanmaktadır.

Bandersnatch’te seçimler konusundaki yoğun eleştiriler Late Shift için şu şekilde göze çarpmaktadır:

mevzi (ekşisözlük) : “yukarıdaki yazarın aksine, güzel film kötü oyun olmuştur.ayrıca size seçenek falan sunmuyor o olay tamamen göz boyama.şöyle ki; çoğu seçenekte sizin seçiminizi uygulamıyor karakter.örnek olarak: spreyi tutmaya devam et diyorsun ama karakter yere atıyor.”

sipitama (ekşisözlük): “kesinlikle güzel düşünülmüş bir oyun ancak eğer böyle bir oyun yapıyorsan oyuncuyu biraz serbest bırakmalısın. taban tabana zıt seçenekleri seçiyorum gene aynı sahneler aynı konuşmalar. bandersnatch’de de bunu yaptılar ki zaten benzeri bütün yapımlar böyle. eğer benim verdiğim karar bir işe yaramayacaksa ne anlamı var. göstermelik koyulan seçenekler dışında ciddi çoğu karar bize sorulmadan alınıyor zaten.velhasıl, alınıp oynanabilecek çerezlik bir oyun.kesinlikle farklı bir tarz, oyunculuklar sırtmıyor, müzikler iyi, sinematografisi mükemmel ya da çarpıcı olmasa da gözü kanatan yanlışlıklar, bozukluklar yok.”

sinan (steam) : “güzeldi beğendim. aslında sonu değiştiren seçime tekrar dönüp en başa dönmese daha iyi olur bu tarz oyunlar yanlış bi seçim yaptığınızda direk son ile karşılaşıyorsunuz sürekli başa dönüp oynamak sıkıyor insanı

bandersnatch vardı mesela izleyenler bilir onun gibi yanlış yapılan seçeneğe geri dönse güzel olurdu yanlış yaptın hoop dön başa iyi olmuyor fazla.”

eren (steam): “Şimdi bu oyunun en önemli özelliği gerçek kamera ile çekilmesi. Gerçek kamera ile çekilmesinin hem eksileri hem artıları var. Görseller oldukça iyi çünkü gerçek. Kötü yanı ise gerçek kamera ile çekim yapıldığı için oyunda ne bir quick time event var, ne de karakteri kontrol edebiliyorsunuz. Yani geriye yapabildiğiniz tek şey kalıyor, seçimler. Seçimlere girmeden önce ilk kötü taraflara değinmek istiyorum, oyun çok kısa. 1 saatte bitirebilirsiniz fakat diğer sonları da görmek isterseniz ki burası da bir eksi çünkü seçimli bir oyunda bölüm atlama özelliği yok. Örneğin sadece bir seçimimi değiştirmek istiyorsam bütün oyunu baştan oynamalıyım. Oyunu iki kere bitirdim ve bir kere bitirdikten sonra ikinci oynayışında acayip sıkıldım. Bölüm atlama özelliğinin olmaması büyük bir eksi.”

Late Shift, Bandersnatch'te başarıyla uygulanan seçimler ekranında geriye dönme durumunu uygulamamaktadır. Bu sebepten ötürü, her hangi bir seçim sonrası geriye dönememekte ve filmoyun bitene dek devam etmek zorunda kalınmaktadır. Bu durum Late Shift gibi etkileşimi açık oyunlarda, kullanıcıyı sınırlandıran ve yapım haricindeki etkileşimi sonlandıran ve “genel yapıya ben karar veririm” yaklaşımı ile örülmüş bir duvar olmaktadır. Aktörler bu durumu eleştirmektedir.

Bandersnatch'te karşımıza çıkan aktörlerin önceden hazırlanmış senaryo dışına çıkılamıyor oluşunu ve bunun aktörlere hissettirilişini Late Shift içinde yaşayan kullanıcılar mevcuttur. Aktörler tarafından hoş karşılanmayan bu durum, etkileşim noktasında hayal kırıklığı yaratmaktadır. Belirtilen, “çoğu seçenekte sizin seçiminizi uygulamıyor karakter.örnek olarak: spreyi tutmaya devam et diyorsun ama karakter yere atıyor.” yorumu Late Shift'in verdiğimiz seçimlerden bağımsız bir şekilde kendi akışında ilerleyebildiğini göstermektedir. Bu gibi durumlarda aktör vermiş olduğu kararların sonuca etki etmediğini görmekte ve karar verme noktasında müdahale etmesinin gerekli olup olmadığı noktasında kararsızlığa düşmektedir. Gerçek bir oyun daha serbest bir yapım olarak görülmesi gerekmektedir. Fakat Late Shift bir oyun serbestliği tanımamaktadır.

Steam platformunda FMV türü altında yer alan Late Shift'in yapımcısı Wales Interactive'in diğer filmoyunları olan The Complex, Five Dates gibi içeriklerinin de

yorumları incelenmiştir. Steam platformunda değerlendirmeler en yüksek memnuniyet olan “son derece olumlu” derecesi ile başlayıp “çok olumlu”, “çoğunlukla olumlu”, “karışık”, “çoğunlukla olumsuz”, “çok olumsuz” ve “son derece olumsuz” sıralaması ile konumlanmaktadır. Late Shift, 5602 inceleme ile “çok olumlu”, The Complex 1563 kullanıcı incelemesine göre “çoğunlukla olumlu”, Five Dates 733 inceleme ile “çok olumlu” değerlendirilmesini almıştır.

Steam platformunda The Complex için öne çıkan yorumlar şu şekildedir:

Erasorr: “Oyunun sanırsam 9 finali vardı, ama sakın kanmayın, 9 finalden sadece 3 tanesi farklı diğerleri %95 aynı finaller. //İnteraktif film kapsamında Late Shift buna göre çok daha iyi senaryoya sahip ve akıcı bir yapımdı. Bunu tecrübe etmenizden çok onu oynamanızı tavsiye ederim. // Seçimler sizi çok farklı bir yere götürmüyor, bir çok seçimi önceden farklı olarak seçseniz de sonucu aynı yere bağlanıyor; eğer ki merak ettiyseniz spoiler kısmından örneğine bakabilirsiniz. // Bir yerde 2 seçenek sunuluyor, ikisinde de olay farklı yerlere gitse de sırf ileride bir yere bağlamak için sonuç olarak karakterimizin parmağı kesiliyor, zorlamanın bu kadarı. // Finalde eğer ki ofise giderseniz hangi seçeneği yaparsanız yapın 3 kişinin hepsi de ölüyor, interaktif film bu demek değil.”

KiniX: “Bu tarz oyunlardan en büyük beklentim, yaptığım seçimlerin gidişatı değiştirdiğini hissetmek. Ama bu oyunda hiçbir şeye etkimiz yok gibi. Yaptığımız seçimler genelde sadece bir sahnelik etkiye sahip olan şeyler. Oyunda 9 son var ama buna etki eden sadece 3 seçim var; gerisi öylesine koyulmuş.”

Kaori: “Öncelikle seçimli hikayeli oyunlara bayılırım, çünkü sonu istediğimiz gibi şekillendirebiliriz. Amaç da bu değil midir? Ama istediğimiz insanları ne yaparsak yapalım kurtaramadığımızda, istediğimiz sona ulaşamadığımızda seçimlerimizin ne anlamı kalıyor?! Her şey o lanet olası sona kadar çok güzel ilerliyordu. Oyunun sözde 9 farklı sonu var ama inanın hepsi birbirlerini tekrarlıyor.”

Other: “Virüs muhabbeti şu anda etrafımızdayken böyle bir oyunu (?) oynamak çok daha güzel oldu. Fakat işin garip tarafı bu yapımın amacı bizim cevaplarımıza göre mi ilerlemesi yoksa kendi kafasına göre mi ilerlemesi ? Birkaç seçim harici neyi seçersem seçeyim yanımdaki kişiler zıttına cevap vererek diğer şıktaki olayı yaptırıyorlar. Hani ben seçecektim hani ben belirleyecektim olay örgüsünü ? Konusu güzel, oyunculuk özellikle Rees'in çok güzel fakat seçim konusu

rezalet ki amaç malesef o. Oyunu oturup film gibi izlerim ben bu yüzden alacağım diyenler hiç durmadan alsın. Olay örgüsünü ben ilerleteceğim diye bakanlar ise satın almasına gerek yok”

Yukarıdaki yorumlara bakıldığında ortak düşünceler interaktif bir yapımda beklenen sonuca etki etme olayının başarı ile yaşanmamasıdır. Bu noktada kullanıcılar, 9 farklı son olmasına rağmen gerçekte farklı olarak öne çıkan üç son olduğunu söylemektedir. Daha önceki incelemelerdeki gibi oyunu, film olarak izlemek noktasındaki yorumlar göze çarpmaktadır. Bir diğer Wales Interactive yapımı, Five Dates için öne çıkan yorumlar ise şu şekildedir:

Marchisio: *“Bazen seçimleriniz istediğiniz etkiyi vermiyor. // Çok fazla diyalog seçeneğiniz yok.”*

Efrasyab: *“Detaylı bir FMV oyunu. Wales Interactive şirketi zaten bu konuda aşmış bence. Umarım bu türde güzel, özgün oyunlar artar. Oyunu ilk kez bitirdiğimde beni şaşırtan şey şu oldu, izlediğim kısım toplam sahnelerin yüzde 20si bile değildi. O yüzden bir çok kez oynanma imkanı sunuyor. İzlenen sahneleri geçebilme özelliği olması iyi, sıkılmıyor.”*

Bununla birlikte yorumların geleninde deneyimlenen oyunun “film” olarak nitelendirildiği görülmüştür. Bu yorumlardan biri “hoş bir film izliyorsunuz” şeklindedir. Late Shift ve yapımcısının diğer içerikleri FMV türünün önemli yapımlarındandır. Birden fazla deneyimleme imkanı sunan bu yapımlarda seçeneklerin kısıtlı olması etkileşimi tam anlamıyla yansıtamamaktadır.

SONUÇ

Araştırmanın konusunu oluşturan interaktif yapımların film mi yoksa oyun mu olduğuna dair kullanıcı yorumlarının incelenmesi, bu yapımların birbirleri ile benzerlikleri ve farklılıklarının tespit edilmesi noktasında araştırma yapılmıştır. Araştırma bulguları etkileşimli bir ortam olan internet üzerinden, bireylerin her hangi bir zorunluluk olmadan, kendi istekleri ile deneyimledikleri içerikler hakkında yorumlar yapabildiği internet siteleri üzerinden alınmıştır.

İncelenen yorumlar sonrasında, kullanıcıların bu yapımlar hakkındaki genel tanıları ve sektörün geleceğine dair yorumları, olumlu-olumsuz düşünceleri, film ve oyun noktasındaki kıyaslamaları, interaktif yapımlarda seçim ve kontrolün kimde olduğuna dair düşünceleri öne çıkarılmıştır.

Sinema var olduğu günden beri teknoloji ile her zaman iç içe olmuş, teknolojik gelişmeleri kendine adapte etmiştir. İlk yıllarında tiyatro ve edebiyattan öykünlenen sinema, bu sektörleri geride bırakma başarısını elde etmiş, yıllar sonra yükselen oyun teknolojisi sinemanın ayak izlerini takip ederek; edebiyat ve sinemadan öykünlenmiş ve kısa süre sonra sinema ile rekabet eder boyuta gelmiştir.

Oyun ve sinema sektörü teknolojinin faydalarından her zaman yararlanmış ve teknolojinin getirileri, bireylerin talepleri ile bulunmuş oldukları döneme ayak uydurmuştur. Oyun ve sinemanın birbiri ile rekabeti gizliden gizliye her zaman sürmüştür. Bu bağlamda farklı platformlarda yayınlansa dahi aynı yapıdan oluşan “interaktif” yapımlar ortaya çıkmıştır. Oyun sektörü içerisinde yer alan yapımlar bireyler tarafından film, film sektöründe yer alan interaktif yapımlar ise oyun yönleriyle dikkat çekmiştir. İkisini de deneyimleyen kullanıcılar her ikisinin ortak bir kombinasyonu olduğuna dair fikirler belirtmiştir. Yine belirtilen yorumlardan biri olarak “*güzel film kötü oyun olmuştur*” yorumuna göre filmoyun tanımını yaparken belirttiğimiz oynanabilirliği yalnızca seçim ile sınırlandırılmış ve film akışında ilerleyen yapımlar tanımının özetini oluşturan bu ifade filmoyun tanımının ne kadar tutarlı bir yaklaşım olduğunu göstermektedir.

Oynanabilirliği olmayan yapımların oyun olarak tanımlanması ya da müdahale ettiğimiz ve ortak yönettiğimiz bir yapımın film olarak adlandırılmasının ne kadar

kusurlu olduğunu bu iki filmoyun yapımı için gelen yorumlar ile görülmektedir. Bu bağlamda iki yapımın birleşimi olarak öne çıkan filmoyun tanımı farklı bir tür olarak sınıflandırılması gerekmektedir.

Filmoyun tanımı interaktif yapımların, farklı platformlarda sergilense dahi ortak bir başlık altında değerlendirilmesi gerektiğini savunmaktadır. Bu bağlamda türün geleceği göz önüne alındığında filmoyun ne bir oyun ne de bir filmdir, tam olarak ikisinin birleşiminden oluşan karışımdır. Bu karışım, kendine has bir çerçeve çizerek, teknolojinin geliştiği noktada etkileşimini sürdürmeye devam edecektir. Fakat değerlendirilen kullanıcı yorumlarına bakıldığında senaryonun akışı, karakter özdeşleşimi ve seçeneklerin kısıtlı olması sebebiyle henüz istenen seviyede görülmemektedir. Genel kanıya bakıldığında aktörlerin, senaryonun kontrolünün kendilerinde olmadığı farkında olduğu, tam etkileşimi hissetmediklerini belirtmek gerekmektedir.

İnteraktif yapımlar film ve sinema için gerekli teknoloji inşa edilmeden tam anlamıyla film olamaz çünkü herkes kendi hikayesini yönlendireceği için özgün olmayacaktır ve sinemada ortak bir şekilde sergilenme imkanı bulunmayacaktır. Film akışı sebebi ve oynanabilirliğin pek az olması sebebiyle oyunda olmayacaktır bu nedenle filmoyun kategorisinde yeni bir sektörün inşası daha maküldür. Fakat yeterli güç ve sermayenin olmayacağı ve şimdilik bu etkiyi yaratacak popülerlikte olmaması sebebiyle filmoyun sektörünün gelişimi oldukça güç durmaktadır.

İnteraktif yapımların bu denli heyecan verici olmasının en önemli sebebi, günümüzde bireylerin daha fazla etkileşim kurma çabası ve vakit geçirdikleri şeylerin kendileri için fayda sağlıyor olmasıdır. Bu faydacılık isteği sebebiyle günümüzde oldukça popüler olan multitasking (çoklu görev) yani belirli bir sürede birden fazla işin yapılması durumu öne çıkmaktadır. Film ve oyunu aynı anda yapabilme ve etkileşime girme sebebiyle interaktif yapımlar ilgi çekici olmaktadır.

Ayrıca bireylerin film izleme eylemi sırasında, özdeşleşim gösterdikleri ve karakterin farkında olmadığı durumlar karşısında film izleme eylemi sırasında getirdikleri yorum ve düşünceler ile, karaktere müdahale etme isteği interaktif yapımlar ile mümkün olmuştur. Karakterin bilmediği, öngöremediği sonuçları aktör rolündeki bireyler şekillendirebilmektedir.

Aktörler, seçeneklerin sınırlılığı noktasında tatmin olamasa dahi, filme müdahale edebilme ve akışı değiştirme noktasında interaktif yapımların getirmiş olduğu illüzyondan memnundurlar. Bandersnatch ve Late Shift yapımları, içerik ve akış noktasında birbiri ile paralellik göstermektedir. Birbirlerinden en net şekilde ayrılan yönleri buldukları platform ve Late Shift'in oyun başlığı ile çıkmasına nazaran daha fazla seçenek sunmasıdır.

İnteraktif yapımların geleceği, bireylerin bu yapımlara olan ilgisiyle artacak ya da azalacaktır. Son yıllarda hızla artan interaktif yapımlarda senaryo başarısı, seçim illüzyonu, karakter özdeşleşimi daha başarılı bir şekilde devam etmekte iken, oyun ve film noktasındaki kararsızlıkta sürmektedir. Bu bağlamda filmoyun yaklaşımı bu kararsızlığı sonlandırabilecek bir tanımdır. Bu türün teknolojinin ilerlemesiyle daha etkili bir etkileşim sunacağı, oyun ve film sektöründen bağımsız olarak bir eğlence aracı olacağı şüphesizdir. Farklı bir hayat yaşama düşüncesi ve bu deneyimi yaşatma durumu bireyler tarafından her zaman ilgi çekici olmuştur. Sinema ve oyunun temelde var oluş sebebi farklı bir hikayeye şahit olmak, farklı bir dünyada kontrol sahibi olmasıdır. Bu nedenle interaktif yapımların geleceği umut vericidir.

Netflix, interaktif film; oyun yapımcıları ise FMV türü altında interaktif yapımlarına sürekli yenisini eklemektedirler. Özellikle Netflix'in yayın politikası daha çok çocuklara yönelik interaktif yapımlar olmaktadır. Bu yaklaşımın sebebi gelecek on yılın gençlerini oluşturacak ve internet ortamının ana kullanıcısı olacak kitlenin, şimdilerden interaktif filmlere alışmış olarak yetişmesidir. Küçük yaşlarda interaktif yapımları deneyimleyen çocuklar, erişkin yaşa ulaştıklarında bu yapımları tüketmesi, daha önce film ve oyun deneyimi yaşamış ve interaktif filme büyük bir yenilik olarak bakan kesime göre daha kolay olacaktır. Bu bağlamda Netflix'in girişimleri geleceğe yönelik büyük bir yatırımın habercisidir. Bu düşünce, interaktif yapımlarının geleceğinin daha büyük bir popülerite ile devam etmesi noktasındaki öngörünün dayanağını oluşturmaktadır.

Araştırmanın birinci bölümünde sinemanın gelişimi, yeni medyanın tanımı ve dijital sinema platformlarına değinilmiştir.

İkinci bölümde, dijital oyun kavramı, ludoloji-narratoloji tartışmaları ele alınmış dijital oyun tarihi kronolojik olarak verilmiştir. Dijital oyun ve sinema ilişkisini değinilerek iki sektöründe birbiri ile olan etkileşimi ve gizli rekabetine dikkat çekilmiştir. İkinci

bölümün sonunda interaktivitenin tanımı, klasik anlatı, sinemada sıkça rastlanan anlatılara deryinilip, interaktif anlatının yöntemleri hakkında bilgi verilmiştir. Üçüncü bölümde film ve oyun platformlarındaki interaktif yapımların örnekleri verilmiş olup, Lateshift ve Bandersnatch yapımları, etkileşimli bir ortam olan internet üzerinde, bu yapımların değerlendirilmesi noktasında yorumlar incelenmiş ve analiz edilmiştir.

Sinema ve oyun sektörünün rekabetinde gelişen interaktif yapımlarının geleceğini takip etmek oldukça heyecan vericidir. Yedinci sanat olarak nitelendirilen sinemanın bir çok özelliğini kendi içerisinde bulunduran oyun sektörünün yaratıcı çalışmaları ve popülaritesi beraberinde bir çok tartışmayı getirmiştir. Ludoloji-Narratoloji tartışmalarının etkisini yitirdiği noktada ortaya çıkabilecek farklı bir konu oyunun sanat niteliği taşıyıp taşımadığına yöneliktir. Oyun sektörünün, sinemanın ayak izlerini takip ettiği noktada video oyunlarının bir sanat olup olmadığı noktasındaki tartışmaların varacağı yer bir başka araştırmanın konusunu oluşturmaktadır.

KAYNAKÇA

1.Kitaplar

- Abisel, Nilgün. (1995). *Popüler Sinema ve Türler*. İstanbul: Alan Yayıncılık.
- Adanır, Oğuz. (2003). *Sinemada Anlam ve Anlatım*. İstanbul: Alfa Yayınları.
- Akbulut, Hasan. (2009). Gelenekselden Dijitale, Mekandan Uzama Oyun Kültürü. *Dijital Oyun Rehberi - Oyun Tasarımı Türler ve Oyuncu* (s. 25-83). içinde İstanbul: Kalkedon Yayınları.
- Aristoteles. (2019). *Poetika*. İstanbul: Türkiye İş Bankası İstanbul Kültür Yayınları.
- Binark, Mutlu. (2007). *Yeni Medya Çalışmaları*. Ankara: Dipnot Yayınları.
- Binark, Mutlu, Bayraktutan-Sütçü, Günseli. (2008). *Kültür Endüstrisi Ürünü Olarak Dijital Oyun*. İstanbul: Kalkedon Yayınları.
- Caillois, Roger. (2001). *Man, Play and Games*. Chicago: University of Illinois Press.
- Chatman, Seymour. (2008). *Öykü ve Söylem Filmde ve Kurmacada Anlatı Yapısı*. (Ö. Yaren, Çev.) Ankara: De Ki Basım Yayın Ltd. Şti.
- Dervişcemaloğlu, Bahar. (2016). *Anlatıbilime Giriş*. İstanbul: Dergah Yayınları.
- Field, Syd. (2013). *Senaryo Yazımının Temelleri*. İstanbul: Alfa Yayınları.
- Fink, Eugen. (2015). *Bir Dünya Sembolü Olarak Oyun*. (N. Aça, Çev.) Ankara: Dost Kitabevi.
- Foss, Bob. (2016). *Sinema ve Televizyonda Anlatım Teknikleri ve Dramaturji*. (M. Gerçeker, Çev.) İstanbul: Hayalperest Yayınevi.
- Gadamer, Hans Georg. (2008 / 1960). *Hakikat ve Yöntem*. (H. Arslan, & İ. Yavuzcan, Çev.) İstanbul: Paradigma Yayıncılık.
- Genette, Gerard. (1983). *The Narrative Discourse: An Essay in Method*. Ithaca : NY Cornell University Press.
- Güvemli, Zahir. (1960). *Sinema Tarihi, Başlangıcından Bugüne Türk ve Dünya Sineması*. İstanbul: Varlık Yayınları.
- Halaçoğlu, Burcu Nehir. (2020). *Video Oyun Evreninde Yol Bulmak: Sınıflandırma ve Türler*. Ankara: Gece Kitaplığı.
- Jahn, Manfred (2015). *Anlatıbilim Anlatı Teoirisi El Kitabı*. İstanbul: Dergah Yayınları.

Juul, Jasper. (2005). *Half-Real: Video Games Between Real Rules And Fictional Worlds*. Cambridge: The MIT Press.

Kirel, Serpil. (2018). *Kültürel Çalışmalar ve Sinema*. İstanbul: İthaki Yayınları.

Manovich, Lev. (1996). Cinema and Digital Media. (C. Verlag, Dü.) *Perspectives of Media Art*.

Manovich, Lev. (2001). *The Language of New Media*. Cambridge, Massachusetts, England: The MIT Press.

McElhatton, Heather. (2004). *Şahane Hatalar (19 b.)*. (D. Berilgen Cenkçiler, Çev.) İstanbul: April Yayıncılık.

Onaran, Alim Şerif. (2012). *Sinemaya Giriş*. İstanbul: Agora Kitaplığı.

Oskay, Ünsal. (2020). *İletişimin ABC'si*. İstanbul: İnkılap Kitabevi.

Özakman, Turgut. (2017). *Oyun ve Senaryo Yazma Tekniği*. Ankara: Bilgi Yayınevi.

Özön, Nijat. (1985). *Sinema Uygulayımı-Sanatı-Tarihi*. İstanbul: Hil Yayın.

Platon. (2007). *Yasalar*. (C. Şentuna, & S. Babür, Çev.) İstanbul: Kabalcı Yayınları.

Stanislavski, Konstantin. (2011). *Bir Rol Yaratmak*. (Ç. Genç, F. Güllü, & B. Tanyel, Çev.) İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayın Evi.

Suits, Bernard. (1980). *Tha Grasshopper: Games, Life and Utopia*. Toronto: University of Toronto Press.

Teksoy, Rekin. (2009). *Rekin Teksoy'un Sinema Tarihi (Cilt 1)*. İstanbul: Oğlak Yayıncılık.

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

Vogler, Christian. (2009). *Yazarın Yolculuğu Senaryo ve Öykü Yazımının Sırları*. İstanbul: Okyanus Yayınları.

2.Makaleler, Bildiriler, Diğer Basılı Yayınlar

Aktaş, Doğan. (2018). *Alternatif Sinema Tekniklerinin Türkiye'deki Örnekleri*. Yüksek Lisans Tezi, Akdeniz Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Antalya.

Alkan, Hasan. (2013). *Uyarlama Kavramı ve Oyun Uyarlamaları: Oyundan Sinemaya Uyarlama Örneği Olarak "Resident Evil" ve "Silent Hill"*. Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

- Arslantepe, Mehmet. (2008, Haziran). Popüler Sinema Filmlerinde Hikaye Anlatımı. *Sosyal Bilimler Dergisi*, 10(1), 237-256.
- Çakay, Bilal. (2019). *Anlatım ve Biçim Bağlamında Dijital Oyunların Sinemaya Etkisi*. Yüksek Lisans Tezi, Mersin Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Mersin.
- Çevirir, Necati, Seval Yakışan. (1994). Sinemanın Tarihsel Gelişimi ve İzleyici Profili Üzerine Bir Değerlendirme. *Marmara İletişim Dergisi*(6).
- Daly, Kristen M. (2010). Cinema 3.0 : The Interactive- Image. *Cinema Journal*, 50(1), 81-98. doi:10.2307/40962838
- Demirel, Süleyman. (2016). *Sinema-Teknoloji İlişkisi: Ses, Renk, Geniş Perde, Dijitalleşme ve Üç Boyutun Anlatıma Katkıları*. Ankara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Dinç, Eray. (2020). *Dijital Oyun & Sinema: Recontact Film Örneği*. Sanatta Yeterlilik Tezi, Beykent Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, İstanbul.
- Erbaş, Engin Deniz. (2018). *Kara Film Türünün Dijital Oyuna Etkisi Bağlamında "Max Payne" İncelemesi*. Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Aydın Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Ergün, Ezgi. (2019). *1990 Sonrası Türk Sinemasında Film Anlatı Yapılarına Karşılaştırmalı Bir Bakış*. Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Kültür Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, İstanbul.
- Erkek, Rifat. (2019). *Yeni Medya Teknolojilerinin Film Endüstrisine Etkileri: Netflix Örneği*. Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Ersöz, Betül. (2020). Yeni Nesil Web Paradigması: Web 4.0. *Bilgisayar Bilimleri ve Teknolojileri Dergisi*, 1(2), 58-65.
- Frasca, Gonzalo. (2003). Ludologist Love Stories, Too: Notes From A Debate That Never Took Place. *Digra'03 - 2003 Digra International Conference*, 2. <http://www.digra.org/digital-library/publications/ludologists-love-stories-too-notes-from-a-debate-that-never-took-place/> adresinden alındı
- Gök, Gülçin. (2019). *Popüler Sinemada Evrensel Anlatım Öğeleri*. Yüksek Lisans Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, İzmir.
- Juul, Jasper. (1999). *A Clash Between Game and Narrative*. University of Copenhagen, Institutue or Nordic Language and Literature.

<https://www.jesperjuul.net/thesis/AClashBetweenGameAndNarrative.pdf>
adresinden alındı

Juul, Jasper. (2004). Introduction to Game Time. N. Wardrip-Fruin, & P. Harrigan (Dü) içinde, *First Person: New Media as Story, Performance, and Game* (s. 131-142). Cambridge, Massachusetts: MIT Press. <https://www.jesperjuul.net/text/timetoplay/>
adresinden alındı

Karadeniz, Oğuz Özgür. (2017). Oyun İncelemelerinde Ludoloji-Narratoloji Tartışması ve Alternatif Kuramsal Arayışlar. *Galatasaray Üniversitesi İletişim Dergisi*(27), 57-78.

Karakullukçu, Cemil. (2020). *Etkileşimli Video Oyunu Anlatısı Üzerine Bir İnceleme: Mass Effect 2 Örneği*. Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

Kepenek, Emek Barış. (2020, Ekim). Yeni ve Yükselen Bir Alan: Dijital Oyunlar Sosyolojisi. *Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 23(2), 186-213.

Kılıç, Ferhat. (2019). *Pelikülden Piksele Sinematografin Gelişim Süreci; Dijital Video Devrimi ve Gerilla Film Yapımı*. Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

King, Geoff, Tanya Krzywinska. (2002). Computer Games / Cinema / Interfaces. *Proceedings of the Computer Games and Digital Cultures Conference*, (s. 141-153). Tampere, Finland.

https://www.researchgate.net/publication/221217537_Computer_Games_Cinema_Interfaces
adresinden alındı

Kurt, Şule. (2019, Mart). Sanatsal İşlevi Açısından Etkileşimli Sinema. *Haliç Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 2(1), 177-214.

Kürkçüoğlu, Damla Pınar. (2019). *Varlık Alanı Olarak Dijital Oyunlar ve Sanal Nesnelere*. Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

Mingü, Kamil. (2019). *Doğrusal Olmayan Anlatı ve İnteraktif Film: Jonglörler Üzerine İnteraktif Belgesel Çalışması*. Sanatta Yeterlilik Tezi, Gazi Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Ankara.

Murray, Janet. (2005). The Last Word On Ludology v Narratology in Game Studies. *In International DIGRA Conference*.

https://www.researchgate.net/publication/335541373_The_Last_Word_on_Ludology_v_Narratology_in_Game_Studies adresinden alındı

Okur, Candan Kutay. (2019). *Sinemanın Disiplinler Arası Yapısı Üzerine Bir Okuma; Alice Harikalar Diyarında Hikayesine İki Farklı Bakış*. Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

Özel Sağlamtimur, Zuhul. (2010). Dijital Sanat. *Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 10(3), 213-238.

Öztürk, Mustafa Hüseyin. (2019). *Bir Kitle İletişim Aracı Olarak Sinema ve Postmodern Sinema ile Algı Yönetimi*. Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

Parlow, Anton, Sabrina Wagner. (2018, November). Netflix and the Demand for Cinema Tickets- An Analysis for 19 European Countries. *Munich Personal RePEc Archive*. <https://mpra.ub.uni-muenchen.de/89750/> adresinden alındı

Parmaksız, Mehmet Yalçın. (2020). *Talebe Bağlı Video Servislerinin Kullanım Niyetini Etkileyen Faktörler*. Doktora Tezi, Yıldız Teknik Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

Sarı, Ümit, Petek Sancaklı. (2020, Ocak). Küyerelleşmenin Dijital Platformların İçerik Tanıtımına Etkisi: Netflix Örneği. *Erciyes İletişim Dergisi*, 7(1), 243-260.

Sayılgan, Yüce. (2015). *Sinemasal Bir Yaratı Biçimi Olarak Dijital Oyunlar*. Sanatta Yeterlilik Tezi, Marmara Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, İstanbul.

Sayın, Ali Fasih. (2007). *Teoride ve Pratikte İnteraktif Sinema ve Tv*. Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

Schouten, Ben, Mirjam Vosmeer. (2014). Interactive Cinema: Engagement and Interaction. *Conference: International Conference on Interactive Digital Storytelling*, (s. 140-147). doi:10.1007/978-3-319-12337-0_14.

Sezen, Tonguç İbrahim. (2011a). *Dijital İnteraktif Ortamlarda Anlatının Yeri ve İnşası*. Doktora Tezi, İstanbul Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

Sezen, Tonguç İbrahim. (2011b). Dijital Oyunları Anlamak: Oyun, Anlatı, Yazılım ve Platform Perspektiflerinden Dijital Oyunlar. G. Ünal, & U. Batı içinde, *Dijital Oyunlar: Kendi*

- Dünyanda Yaşa Bizimkinde Oyna* (s. 119-148). Derin Yayınları.
https://www.researchgate.net/publication/274309193_Dijital_Oyunlari_Anlamak_Understanding_Digital_Games adresinden alındı
- Sezgin, Sezan. (2016). İnsan ve Oyun: Oyunların Dünü, Bugünü, Yarını.
https://www.researchgate.net/publication/313445032_INSAN_ve_OYUN_OYUNLARIN_DUNU_BUGUNU_YARINI adresinden alındı
- Shakeri, Elahe. (2016). The Aesthetics of Narrative Elements in Interactive Films. *International Journal of the Humanities*(23), 70-83.
- Söğüt, Fatih. (2019). Türkiye'de Analog Yayıncılıktan Sayısal Yayıncılığa Geçiş ve İzleyiciye Olan Etkileri. *Dördüncü Kuvvet Uluslararası Hakemli Dergi*, 2(1), 1-14.
- Sözen, Mustafa Fadıl. (2017, Kasım). Sinemasal Anlatılarda Dramatik İnşa ve Dramaturgi. *Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 5(59), 22-45.
- Şakacı, Hasan. (2010). *Dijital Sinemada Sesin Kullanımı*. Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Taş, Merve. (2014). *Pazarlama İletişiminde Sosyal Medya Kullanımı: Sigorta Pazarına Bir Uygulama*. Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Ticaret Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Ünlü, Türkey. (2020). *İnteraktif Sinemada İzleyicinin Karakter İle Özdeşleşmesi*. Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Üstün, Cahit. (2019). *Yeni Medya Ve Aktifleşen Seyircinin Sinema Ve Televizyon İçeriğine Etkisi*. Doktora Tezi, İstanbul Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Wagner, Ellen D. (1994). In Support of a Fuctional Definition of İnteraction. *The American of Distance Education*, 8 (2), 6-29.
- Yamak, Mehmet. (2013). *Yeni Medya ve Yeni Medya Olma Yolunda Sinemanın Geçirdiği Teknolojik Süreç*. Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Yenğın, Deniz, Okan Ormanlı. (2020, Haziran). Dijital Platformlarda Film İçinde Oyun Denemeleri Black Mirror- Bandersnatch Örneği. *Yeni Yüzyıl'da İletişim Çalışmaları Dergisi*, 1(1).

Yenğin, Deniz. (2010). *Dijital Oyunlarda Şiddet Kavramı: Yeni Şiddet*. Doktora Tezi, Marmara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

Yenileyen, Kaan. (2019). *Yeni Bir Öykü Anlatım Aracı "Video Oyunları"*. Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, İstanbul.

Yiğitoğlu, Vedat. (2018). *Oyun Değer-Dijital Oyunlar ve Kullanıcılar Üzerine Bir İnceleme: To The Moon Örneği*. Doktora Tezi, Maltepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

Yüncüoğlu, Betül. (2019). *Dijital Platformların Pazarlanmasında Sosyal Medya Stratejileri: Netflix Türkiye Örneği*. Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

3.Elektronik Kaynaklar

Aarseth, Espen. (2001). Computer Game Studies, Year One. *The International Journal of Computer Game Research*, 1(1). Mayıs 23, 2021 tarihinde <http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html> adresinden alındı

activeplayer.io. (2021). *activeplayer.io* adresinden alındı

boxofficemojo. (2021). *boxofficemojo.com* adresinden alındı

ekşisözlük. (2016, Temmuz 21). 2021 tarihinde *ekşisözlük* late shift: <https://eksisozluk.com/late-shift--5159018> adresinden alındı

ekşisözlük. (2018, Aralık 3). 2021 tarihinde *ekşisözlük* black mirror bandersnatch: <https://eksisozluk.com/black-mirror-bandersnatch--5882025> adresinden alındı

Hulu. (Tarihsiz). *Hulu*: <https://press.hulu.com/corporate/> adresinden alındı

Juul, Jasper. (tarih yok). Games Telling Stories? - A Brief Note On Games And Narratives. 1 / 1. Nisan 5, 2021 tarihinde <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/> adresinden alındı

letterboxd. (2016). *letterboxd* late shift: <https://letterboxd.com/film/late-shift/> adresinden alındı

letterboxd. (2018). *letterboxd* black mirror bandersnatch: <https://letterboxd.com/film/black-mirror-bandersnatch/> adresinden alındı

Netflix. (Tarihsiz). Mart 23, 2021 tarihinde *Netflix*: <https://about.netflix.com/tr> adresinden alındı

- Palmer, Landon. (2012, Eylül 11). Şubat 27, 2021 tarihinde <https://filmschoolrejects.com/why-the-triumphant-but-quiet-return-of-the-academy-ratio-matters-95ce6666322b/> adresinden alındı
- Propp, Vladimir. (1968/2009). *Morphology of the Folktale*. University of Texas Press. 2021 tarihinde https://monoskop.org/images/f/f3/Propp_Vladimir_Morphology_of_the_Folktale_2nd_ed.pdf adresinden alındı
- Sim, Şükrü. (Tarihsiz). *Ders Notu*. 2021 tarihinde Sinemaya Giriş: http://auzefkitap.istanbul.edu.tr/kitap/radyotelevizyonsinema_ue/sinemayagiris.pdf adresinden alındı
- Sporx. (Tarihsiz). Sporx: <https://www.sporx.com/steamdeki-guncel-oyun-sayisi-aciklandi-SXHBQ913183SXQ> erişim 10.04.21 18.12 adresinden alındı
- Steam. (2021). *Steam*. Steam: <https://store.steampowered.com/?l=turkish> adresinden alındı
- TÜİK. (2021). 2021 tarihinde TÜİK: <https://data.tuik.gov.tr/Search/Search?text=sinema&dil=1> adresinden alındı
- Tüik Kurumsal. (2020, Haziran 16). Tüik Sinema ve Tiyatro İstatistikleri: <https://data.tuik.gov.tr/Bulten/Index?p=Sinema-ve-Tiyatro-Istatistikleri-2019-33622> adresinden alındı
- Türk Dil Kurumu. (tarih yok). Mart 20, 2021 tarihinde TDK: <https://sozluk.gov.tr/> adresinden alındı
- Veale, Kevin. (2012, Eylül). "Interactive Cinema" is an Oxymoron, but May Not Always Be. *The International Journal Of Computer Game Research*, 12(1). <http://gamestudies.org/1201/articles/veale> adresinden alındı
- Wolf, Mark. (2008). *Genre and the video game*. Mayıs 15, 2021 tarihinde <http://www.robinlionheart.com/gamedev/genres.xhtml> adresinden alındı
- Yıldız, Burçak. (2019, Haziran 27). Mart 22, 2021 tarihinde Branding Türkiye: <https://www.brandingturkiye.com/youtube-istatistikleri-guncel/> adresinden alındı