T.C.
TRAKYA ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
GÖRSEL KÜLTÜR ANABİLİM DALI
TEZLİ YÜKSEK LİSANS PROGRAMI

VİDEO OYUNLARINDA ARA SAHNELERİN ÜRETİM, TÜKETİM VE SİNEMA İLİŞKİSİ

MERİÇ BATUHAN ÇİL

TEZ DANIŞMANI
DOÇ. DR. MUSTAFA HATİPLER

EDİRNE 2022

Tezin Adı: Video Oyunlarında Ara Sahnelerin Üretim, Tüketim ve Sinema İlişkisi

Yazan: Meriç Batuhan ÇİL

ÖZET

Oyunlar, yapıları itibarıyla etkileşime dayalı bir kavramdır. Video oyunları da oyuncunun medya ile etkileşime girdiği içeriklerdir. Bu etkileşimin devre dışı bırakıldığı, genellikle anlatıyı ilerletmeyi ve bilgi vermeyi amaçlayan ara sahneler ise video oyunlarında sinematik özellikler taşıyan unsurlardır.

Bu çalışmada öncelikle oyun kavramı incelenmiştir. Daha sonra video oyunlarının tarihsel evriminden bahsedilmiş ve ardından video oyunlarında ara sahnelerin gelişimi ve üretimi için önem arz eden üç boyutlu görsellere geçişten söz edilmiştir. Çalışmanın ikinci bölümünde ara sahnelerin, üretim ve kullanım amaçları incelenmiş ve video oyunu tüketimi açısından etkileri yorumlanmıştır. Çalışma, video oyunları ve sinema arasındaki ilişkinin ara sahneler bağlamında her iki farklı mecrada da ele alınması ve incelenmesiyle devam etmiştir. Son olarak aynı içerik ve hikâyeye sahip video oyunları ve filmler incelenerek çalışma tamamlanmıştır.

Türkçe literatürde ve genel olarak video oyunları üzerine yapılan çalışmalarda ara sahnelerin geniş bir çalışma alanına sahip olmaması nedeniyle video oyunu ara sahneleri alanında yapılan ilk çalışmalardan biri olan bu yüksek lisans tezi, video oyunlarının sinemaya benzer (ya da onun ardılı) şekilde bireylerin görsel kültür belleğinde yer edinmesi konusunu incelemek amacıyla yazılmıştır.

Anahtar Kelimeler: *Video Oyunları, Ara Sahne, Sinematik*

Title of the Thesis: Relationship Between Video Game Cutscenes, Their Production, Their Consumption and Cinema

Author: Meriç Batuhan ÇİL

ABSTRACT

Games are an interaction-based concept in terms of their structure. Video games are contents in which the player interacts with the media. The cutscenes, in which this interaction is disabled and which generally aim to advance the narrative and provide information, are the elements that have cinematic features in video games.

In this study, firstly the concept of game is analysed. Then, the historical evolution of video games is mentioned, followed by the transition to three-dimensional visuals, which is important for the development and production of cutscenes in video games. In the second part of the study, the production and usage purposes of cutscenes are analysed and their effects on video game consumption are interpreted. The study continued by examining the relationship between video games and cinema in the context of cutscenes in both different media. Finally, the study was completed by analysing video games and films with the same content and storyline.

This master's thesis, which is one of the first studies in the field of video game cutscenes since cutscenes do not have a wide field of study in Turkish literature and in studies on video games in general, was written to examine the issue of video games taking place in the visual cultural memory of individuals in a similar way to cinema (or its successor).

Keywords: *Videogames, Cutscene, Cinematics*

ÖN SÖZ

Margaret Mead, insan medeniyetinin ilk işaretinin iyileşmiş bir uyluk kemiği kalıntısı olduğunu söyler. Mead'e göre, vahşi doğada herhangi bir varlık kırılan uyluk kemiği iyileşene kadar canlı kalamamıştır. Bir insanın iyileşmiş kemiğinin kalıntısı, bu yaralanmadan sonra birilerinin ona yardım ettiği, onu taşıdığı, doyurduğu ona baktığı anlamına gelmektedir. Bu sebeple de medeniyetin ilk işareti budur. Oyunlar da bu birliktelikten ileri gelerek insan medeniyetinde yer bulmuşlardır. İnsanlığın iletişim kurma ve kendini ifade edebilme isteği doğrultusunda ortaya çıkan anlatı, sanat ve zanaat kavramlarının teknolojiyle ortaklaşa hareketinden doğan video oyunları bu birlikteliğin en güncel ve güzel örneklerinden biridir.

Video oyunları alanında literatüre bir çalışma kazandırabilmem doğrultusunda; engin akademik bilgisi, hoşgörülü tavrı ve yapıcı eleştirileriyle her zaman bana yol gösteren ve destek olan danışmanım, çok değerli hocam Sayın Doç. Dr. Mustafa HATİPLER'e;

Yılmaz disiplini, bitmeyen enerjisi ve sarsılmaz ahlakıyla çalışma hayatında sergilemem gereken duruş doğrultusunda bana örnek olan hocam Sayın Öğr. Gör. Kıvanç ADA'ya; bağlam ve biçim konusunda saatlerce süren verimli tartışmalar sayesinde fikirlerinden her zaman istifade ettiğim değerli büyüğüm Sayın Öğr. Gör. Orkun AKMAN'a ve bu zorlu tez sürecinde yardım ve desteğini benden esirgemeyerek çalışmamla yakından ilgilenen Sayın Öğr. Gör. Ali KÜÇÜKOĞLU'na;

Çocukluğumda benimle birlikte saatlerce çizgi film izleyerek animasyona ve güzel sanatlar alanına dair ilgimi yeşerten ve perçinleyen canım annem Ülkü Pınar ÇİL'e, satın aldığı oyun ve yazılımlarla bugün sahip olduğum kariyerin ilk adımlarını atmamı sağlayan canım babam Harun ÇİL'e ve oyunlar konusundaki ilgi ve hevesimi paylaştığım, her daim yanımda olan ve desteğini esirgemeyen sevgili kardeşim Emir Doğukan ÇİL'e saygı, sevgi ve minnetle…

Meriç Batuhan ÇİL

Edirne, 2022

İÇİNDEKİLER

ÖZET ..... **i**
ABSTRACT ..... **ii**
ÖN SÖZ ..... **iii**
İÇİNDEKİLER ..... **iv**
GÖRSELLER LİSTESİ ..... **vi**
TABLOLAR LİSTESİ ..... **ix**
GİRİŞ **1**
BÖLÜM I **4**
OYUN VE VİDEO OYUNU **4**
1.1. Oyun Kavramı 4
1.2. Video Oyunlarının Ortaya Çıkışı 6
1.2.1. Konsol Öncesi Dönem 7
1.2.2. Konsollar ve Bilgisayarlar Dönemi 10
1.3. Video Oyunlarında Üç Boyutlu Görsellere Geçiş 18
1.4. 2022 Yılı İtibariyle Video Oyunlarında Gelişmeler 27
1.4.1. Dijital Mağazalar ve Dağıtım Ağları 27
1.4.2. Oyun Motorları ve Üretim Sürecinin Durumu 28
1.4.3. 2022 Yılı İtibariyle Video Oyunlarında Görsellik 29
BÖLÜM II **32**
VİDEO OYUNLARINDA ARA SAHNELER **32**
2.1. Video Oyunlarında Türler 32
2.1.1. Aksiyon Oyunları 33
2.1.2. Rol Yapma Oyunları 34
2.1.3. Strateji Oyunları 35
2.1.4. Macera ve Basit Eğlence Oyunları 36
2.1.5. Simülasyon Oyunları 37
2.1.6. Spor ve Yarış Oyunları 38
2.2. Video Oyunlarında Ara Sahne 39
2.2.1. Video Oyunlarında Ara Sahnelerin Kullanım Amaçları 41
2.2.2. Video Oyunlarında Ara Sahnelerin Üretimleri 44
2.2.3. Video Oyunu Türlerinde Ara Sahnelerin Yeri 48
2.3. Video Oyunlarında Ara Sahnelerin Oyunların Tüketimi ile İlişkisi 52

BÖLÜM III 62
VİDEO OYUNLARINDA ARA SAHNELER VE SİNEMA İLİŞKİSİ 62
3.1. Genel Olarak Sinema 62
3.2. Video Oyunlarında Ara Sahneler ve Sinema 65
3.3. İçerik Ortaklığı Bazında Video Oyunları ve Sinema 74
SONUÇ VE ÇIKARIMLAR 79
KAYNAKÇA 82

GÖRSELLER LİSTESİ

Görsel 1: Roma Medeniyetine Ait Kurşundan Yapılma Zar Seti **6**

Görsel 2: Cathode-Ray Amusement Device (Katot Işınlı Tüp Eğlence Aracı) **8**

Görsel 3: Electronic Delay Storage Automatic Calculator (EDSAC) Cihazı **9**

Görsel 4: PDP-1 Cihazında Çalışan 'Spacewar!' Oyunu **10**

Görsel 5: 'Computer Space' Oyununa Ait Bir Fotoğraf **11**

Görsel 6: Neville Halk Müzesinde Bir Pong Makinesi **12**

Görsel 7: 'Sears Tele Pong' Cihazı **13**

Görsel 8: Commodore 64 Cihazında Çalışan 'International Soccer' Oyununun Oynanışından Bir Ekran Görüntüsü **14**

Görsel 9: 'Super Mario Bros.' Oyununun Kapak Görseli **15**

Görsel 10: NES Oyunları İçinde Bulunan 'Nintendo Seal of Quality' Sistemini Anlatan Bir Kart **16**

Görsel 11: Rol Yapma Oyunu Ultima III: Exodus'tan Bir Ekran Görüntüsü **17**

Görsel 12: Imlac Cihazında Çalışmakta Olan 'Maze War' Oyunu **19**

Görsel 13: 'Battlezone' Oyununun Oynanışından Bir Ekran Görüntüsü **20**

Görsel 14: DOS-BOX Emülatöründe Çalışan 'Catacomb 3-D' Oyunundan Bir Ekran Görüntüsü **21**

Görsel 15: DOS-BOX Emülatöründe Çalışan 'Wolfenstein 3D' Oyunundan Bir Ekran Görüntüsü **22**

Görsel 16: DOS-BOX Emülatöründe Çalışan 'Doom' Oyunundan Bir Ekran Görüntüsü **23**

Görsel 17: SNES Konsolu Üzerinde Çalışan 'Star Fox' Oyunundan Bir Ekran Görüntüsü **24**

Görsel 18: Sony 'Playstation' Oyun Konsolu **25**

Görsel 19: 2003 Yılında İlk Kez Kullanıma Sunulduğunda Steam Platformunun Ara Yüzü **27**

Görsel 20: RTX Teknolojisinin Kapalı (solda) ve Açık Halini (sağda) 'Minecraft' Oyununda Gösteren Bir Görsel **30**

Görsel 21: Hareket Yakalama Teknolojisinin Aktör, Dijital İskelet ve Dijital Karakter Şeklinde Gösterimi **31**

Görsel 22: Bir FPS Oyunu Olan Wolfenstein: The New Order'dan Oyun İçi Ekran Görüntüsü **34**

Görsel 23: Bir RPG oyunu olan Dark Souls III'ten Oyun İçi Ekran Görüntüsü **35**

Görsel 24: Bir Strateji Oyunu Olan Sid Meier's Civilization VI'dan Oyun İçi Ekran Görüntüsü **36**

Görsel 25: Castlevania Anniversary Collection Oyunundan Ara Sahne Örneği **37**

Görsel 26: Uzay Temalı Simülasyon Oyunu Kerbal Space Program'dan Oyun İçi Ekran Görüntüsü **38**

Görsel 27: Kış Sporları Temalı Spor Oyunu Steep'ten Oyun İçi Ekran Görüntüsü **39**

Görsel 28: Baldur's Gate Oyunundan Yazı Kullanılarak Hazırlanan Ara Sahne Örneği **40**

Görsel 29: Max Payne Oyununun Çizgi Roman Stilinde Ara Sahnelerinden Biri **40**

Görsel 30: Marvel's Spider-Man Oyunundan Bir In-Engine Cutscene Örneği **45**

Görsel 31: Kingdom Hearts Oyunundan In-Engine (Solda) ve Pre-Rendered (Sağda) Ara Sahneler **46**

Görsel 32: Command & Conquer: Red Alert 3 Oyunundan Live-Action Ara Sahne Örneği **47**

Görsel 33: FIFA 2022 Oyunundan Futbol Maçı Öncesi Ara Sahne Örnekleri **49**

Görsel 34: God of War Oyunundan Hikâye Anlatısını Devam Ettirmek İçin Hazırlanan Ara Sahne Örnekleri **50**

Görsel 35: God of War Oyunundan Oyunu Oynayan Kişiye Farklı Özelliklere Sahip Düşman Karakterleri Tanıtmak İçin Hazırlanmış Ara Sahne Örneği **50**

Görsel 36: RYO Dark Souls II: Scholar of the First Sin'den Oyun Sonu Ara Sahnesinde Oyuncunun Oluşturduğu Karakter Tasarımı (Üstte), Oyun Tasarımcılarının Oluşturduğu Karakter Tasarımı (Altta)..... **51**

Görsel 37: Lost Ark Oyunundan Ara Sahne Örnekleri **55**

Görsel 38: Elden Ring Oyununun Açılış Ara Sahnesinden Örnekler **57**

Görsel 39: Elden Ring Oyunundan Bir Bölüm Sonu Canavarı Mücadelesi Öncesi Ara Sahne Örneği **57**

Görsel 40: New World Oyununun Açılış Ara Sahnesinden Örnekler **58**

Görsel 41: Cyberpunk 2077 Oyunundan Aktör Keanu Reeves'in Kendisinin 3D Modellenmesiyle Oyunda Canlandırdığı Karakter **59**

Görsel 42: Edweard Muybridge tarafından çekilen The Horse in Motion Fotoğrafları **63**

Görsel 43: Rembrandt'ın Oto Portresi (Solda) ve Iron Man Film Afişi (Sağda) ile Benzer Işık Kompozisyonlarını Gösteren Örnek **68**

Görsel 44: Wolfenstein 2: The New Colossus Oyunundan Benzer Işık Kullanımına Dair Örnek **69**

Görsel 45: Oyun Motoru Unreal Engine'de Işık Objelerini ve Yansımaları Oluşturan Objeleri Gösteren Ekran Görüntüsü **69**

Görsel 46: God of War Oyununun Motion Capture Teknolojisiyle Animasyon Kayıtları Aktörler (Solda) Dijital Karakterler (Sağda) **70**

Görsel 47: Red Dead Redemption Oyunlarının Ara Sahnelerinden (solda) ve Sırasıyla Bir Avuç Dolar İçin ve Open Range filmlerinden (sağda) kareler **72**

Görsel 48: Ghost of Tsushima Oyununun Ara Sahnelerinden (solda) ve The Last Samurai Filminden (sağda) kareler **73**

Görsel 49: Super Mario Bros. Filminden (Solda), Super Mario Bros. Oyunundan (Ortada) ve Super Mario 3D World Oyunundan (Sağda) Mario Karakteri **74**

Görsel 50: Matrix: Resurrections Filminde Oyun Motoru Unreal Engine Kullanılarak Hazırlanmış Bir Görsel Efekt Örneği **75**

Görsel 51: Max Payne Oyununun Ara Sahnelerinden (Solda) ve Max Payne Filminden (Sağda) Kareler **76**

Görsel 52: Harry Potter ve Azkaban Tutsağı Oyunundan (Solda) ve Aynı İsimli Filmden (Sağda) Kareler **77**

TABLOLAR LİSTESİ

Tablo 1: Steam Charts Platformunda En Yüksek Oyuncu Sayısına Sahip İlk On Video Oyununun Listesi **52**

Tablo 2: SteamDB Info Platformunda En Yüksek Oyuncu Sayısına Sahip İlk On Video Oyununun Listesi **53**

Tablo 3: SteamSpy Platformunda Oyuna Sahip Olan Kişi Sayısına Göre En Çok Edinilen Video Oyunlarının Listesi **53**

GİRİŞ

1978 yılı itibarıyla ilkel formlarda video oyunlarında kendine yer bulmaya başlayan ara sahne kavramı, yazılım ve donanım alanında yaşanan gelişmelerle birlikte video oyunlarında anlatıyı sürdürme ve bilgi aktarımında bulunma başta olmak üzere çeşitli sebeplerle temel unsur haline gelmiştir. Ara sahneler, video oyunları içerisinde sinematik ögeler barındıran ve video oyununun sinema filmleriyle benzeşen unsurudur. Bunun sebebi video oyunlarının sahip olduğu üçüncü boyut ve etkileşim kavramlarıdır.

Resim, fotoğraf ve sinema türleri bağlam ve biçim olarak birbirini beslemiştir. Işık, kadraj, kompozisyon gibi ögeler ve sanat akımlarının estetik etkileri doğrultusunda bu üç alanda ortaklıklar görülebilmektedir. Aralarındaki en temel ortak nokta ise üç alanın da iki boyutlu düzlem üzerinde üretilmesi ve tecrübe edilmesidir. Her ne kadar 2000'li yılların başı itibarıyla sinema filmleri, üç boyutlu olarak üretilebiliyor ve gösterilebiliyor olsa da seyirci sabit bir ekran üzerinde yönetmen tarafından önceden tayin edilmiş görüntüleri izlemektedir.

Video oyunları, üç boyutlu formatta üretilebilmeleri ve oynayan kişinin kamera açısı ile yönettiği unsurun aksiyonlarını tayin edebilmesiyle resim, fotoğraf ve sinemadan ayrılmaktadır. Fakat video oyunlarında kullanılan ara sahne unsuruyla oynayan kişinin etkileşiminin kısıtlanması, tasarımcıların ve video oyunu yönetmenlerinin istedikleri gibi anlatılarını şekillendirmeleri ve oynayan kişiyle iletişim kurabilmeleri açısından animasyon filmler, dolayısıyla da sinemayla ortaklıklar göstermektedir.

Bu çalışmanın amacı, video oyunlarında ara sahne kavramının incelenmesi ve video oyunlarının edinilmesine yönelik etkilerinin araştırılması ile ara sahneler bağlamında video oyunlarının sinema ile olan ilişkisini ortaya koyabilmektir.

Çalışma çoğunlukla uluslararası literatürde konu üzerine yapılmış araştırmalar, makaleler, tez çalışmaları ve internet siteleri ile filmler ve oyunlardan toplanan ekran görüntülerinin bulunduğu görsellerin incelenmesiyle oluşturulmuştur. Video oyunlarında bulunan ara sahnelerin sinema ile sahip olduğu ortak noktaların pek

çoğunun görsel unsurlar olmaları sebebiyle bunlar üzerinden yapılan karşılaştırmalara da yer verilmiştir.

Çalışmanın hazırlanması ve ortaya çıkışında çoğunlukla yabancı kaynaklardan yararlanılmasının sebebi olarak Türkçe literatürde video oyunları üzerine ve video oyunlarının sinema ve diğer mecralarla olan ilişkisi üzerine yapılmış çeşitli çalışmalar mevcut olsa da video oyunlarında ara sahnelere dair bir kaynak olmaması gösterilebilir. Bu durum aynı zamanda çalışmanın hazırlanmasının amaçları arasında da sayılabilir.

Bu doğrultuda çalışmanın birinci bölümünde oyun kavramının ne olduğu üzerinde durulmuş ve oyunun video oyununa evirilişi videonun ve bilgisayarın icadıyla beraber anlatılmıştır. Bu süreç, konsol öncesi dönem ile konsollar ve bilgisayarlar dönemi olarak ikiye ayrılmıştır. Konsol öncesi dönem, bireylerin oyun oynamak adına evlerinde bir elektronik cihaz bulundurmamaları ve oyun oynamak için bu amaca hizmet eden lokasyonlara gitmeleri; konsollar ve bilgisayarlar döneminde ise ev elektroniklerinin yaygınlaşması ve erişilebilir hale gelmesiyle birlikte bireylerin evlerinde oyun oynamaya başlamaları açısından önem arz etmektedir. Ara sahneler alanında önemli bir nokta olan video oyunlarında üç boyutlu görsellerin ortaya çıkışı anlatıldıktan sonra 2022 yılı itibarıyla video oyunlarında gelişmeler önemli görülen başlıklar altında ifade edilmiştir.

Çalışmanın ikinci bölümünde video oyunlarında ara sahne olgusu üzerinde durulmuştur. Bu doğrultuda ara sahnelerin anlatımının zeminini hazırlamak adına önce video oyunlarında türler, dünyada çevrim içi ortamda en büyük satış hacmine sahip platformun üzerinden anlatılmış ardından video oyunlarında ara sahnelere geçilmiştir. Ara sahneler; ortaya çıkışları, kullanım amaçları ve üretim şekilleri ile bunun sonucunda ortaya çıkan çeşitleri ve video oyunu türlerinde ara sahnelerin yeri doğrultusunda anlatılmıştır. Son olarak da video oyunu pazarının istatistiklerinin barındırıldığı platformlar üzerinden hazırlanan tablolar aracılığıyla oyunların tüketimi ile ara sahne olgusu arasındaki ilişkinin varlığı tartışılmıştır.

Üçüncü ve son bölümde video oyunlarında ara sahnelerin sinema ile ilişkilerini ortaya koymak amacıyla genel olarak sinema ile ilgili bilgi verilmiş ardından video

oyunlarında ara sahneler ve sinema mizanseni oluşturan ögeler ele alınmıştır. Bu bölüm, video oyunu türleri ile sinema filmi türlerinin sahip oldukları türsel ögeler doğrultusunda incelenmesinden sonra içerik olarak aynı anlatıyı içeren video oyunu ve sinema filmlerinin örnekler üzerinden tartışılmasıyla sonlanmıştır.

BÖLÜM I

OYUN VE VİDEO OYUNU

Çalışmanın bu bölümünde oyun kavramı hakkında yapılan çalışmalar üzerinde durulmuş, oyunların fiziksel dünyada ortaya çıkışından videonun icadıyla beraber sayısal ortama geçişleri ile video oyunlarının kısa tarihine yer verilmiştir. Video oyunlarının kısa tarihi, video oyunlarında üç boyutlu görselliğe geçişle beraber verilmeye devam etmiş ve 2022 yılı itibarıyla video oyunlarında gerçekleşen gelişmeler üzerinde durulmuştur.

1.1. Oyun Kavramı

Oyun kavramı, oynanabilen fiziksel veya sanal ürünler olarak ortaya çıkmadan önce insan topluluklarının birlikte vakit geçirdikleri anlarda içinde bulundukları aktiviteler olarak gözlemlenebilmektedir. Oynamak eylemi, kültürden ve toplumdan önce ortaya çıkmıştır, hayvanlar oyun oynamayı insanlardan öğrenmemiştir (Huizinga, 1980:1). Oyun kavramının insani bilişsel özellikler düzleminde gözlemlenebilen bir olgudan daha çok varlıkların bilinç halinde ortaya çıkartabildikleri bir olgu olduğunu söylemek mümkündür. Bu doğrultuda oyun kavramının ve oynama olgusunun; kültürün varlığından ve insan toplumunun bir medeniyete dönüşmesinden önce var olduğu söylenebilir.

Oyun, bir bireyin haz almak veya eğlenmek amacıyla etkileşime geçtiği bir aktivitedir (Oxford Sözlük). İngilizcede keyif, eğlence, keyifli vakit geçirme anlamlarına gelen gamen kelimesinden türemiş olan game sözcüğünün etimolojik kökenine bakıldığında kelimenin kuruluş şeklinin ga- (toplumsal ön ek) ve -mann (birey) kelimelerinin bir araya gelerek bir arada insanlar tümcesini ifade ettiği söylenebilir. Nordik diller ile Saksoncada ve Almancada da gaman ve gamen şeklinde görülmektedir (Online Etymology Dictionary).

Callois'ya göre (1958), oyun hem birinin meydana getirdiği eylem hem de bir şeyin adıdır. Bu doğrultuda Callois, bir rekabet veya çatışmaya dayanan spor müsabakaları veya yarışlar gibi oyunları agon, şansa veya talihe dayalı olan kart

oyunları vb. oyunları alea, simülasyon ile '-mış gibi yapmaya' dayanan ergenlik öncesi çağdaki çocuk oyunları gibi oyunları mimicry ve sersemleme ögesiyle özdeşleşmiş olan hız trenleri, bungee-jumping vb. gibi oyunları ilinx olarak dört ayrı sınıfta gruplandırmıştır. Bahsedilen gruplandırmanın doğrudan bir yaklaşımdan ziyade incelemede bulunanın bakış açısına göre yapıldığını söylemek mümkündür. Zira spor müsabakaları veya yarışlar gibi etkinlikler günümüzde oyun kavramını yaşatmakla beraber birer meslek dalı ve endüstri haline gelmiştir. Adrenaline dayalı fiziksel etkinliklerin ne kadarının sersemleme ögesiyle özdeşleştirilerek bu tip aktivitelere katılım sağlandığı ölçülebilir bir veri değildir. Kültür endüstrisinde ve -*özellikle de sanal gerçeklik ve simülasyon kavramlarının ana-akım tüketicinin erişim havzasında bulunduğu*- sosyal medyada simülasyon ve -mış gibi yapma kavramlarının ne kadarının oyun amacıyla yapıldığı konusunun yoruma açık olduğu söylenebilir.

Antik medeniyetlerde toplum kavramının ve kültür yapısının ortaya çıkmasıyla beraber oyun, bireylerin birlikte gerçekleştirdikleri aktivitelerle beraber bir araç veya ekipman aracılığıyla da gerçekleştirebildikleri bir olgu haline gelmiştir. Radoff'a göre (2010), Antik Oyunlara arkeolojik kazılarda rastlanılmıştır. Senet**,** milattan önce 3100 yılında Antik Mısır'da oynanan ve zar kavramının en erken örneğini barındıran bir tavla oyunu olarak bulunmuştur. Burada bahsi geçen zar kavramının, falcıların geleceği görmek için kemikleri kullanmasından ortaya çıkmış olduğu söylenebilir.

Zarların falcıların kullandıkları materyallerden oyunlara aktarılması, toplum ve kültür yapısının oyunların fiziksel birer öge haline gelmelerine etki ettiğinin bir göstergesidir. Zarlar çağdaş bir icat değildir. Hatta insanlığın bildiği oyun araçlarının en eskilerinin arasında oldukları söylenebilir. İran'ın güneydoğusunda gerçekleştirilen bir kazıda arkeologlar üç bin yıllık bir zar seti keşfetmiştir. Erken dönem İranlıların o zarlarla hangi oyunları oynadıkları bilinmese bile zarların popülerliğini yüzyıllarca koruduğunu söylemek mümkündür (Interactive Design Foundation, 2018). Zar kavramının antik dönemlerden günümüze kadar oyun ve oynama kavramlarının içinde bulunması ve popülerliğini yitirmemesinden hareketle antik dönem insanlarının kemikleri kullanarak kehanette bulunmak, gelecekten haberler vermek gibi ritüelistik amaçlarından yola çıkıp oyunun içerisindeki ilahi müdahaleleri veya başka bir deyişle

şans kavramını temsil etmeyi amaçladıklarını söylemek yanlış olmayacaktır. Şans kavramının medeniyetlerin kültür ve zihniyet çerçevelerinde ortak bir kavram olduğu ifade edilebilir. Medeniyetlerin oyunları icat edişi / buluşu doğrultusunda şans kavramını oyunların bir parçası haline getirmiş olmalarında pozitif bir korelasyon olduğu söylenebilir.



Görsel 1: Roma Medeniyetine Ait Kurşundan Yapılma Zar Seti[1]

1.2. Video Oyunlarının Ortaya Çıkışı

Video, görsellerin televizyon veya bilgisayar ekranı aracılığıyla gösterilmesidir (Merriam-Webster Sözlük). Videonun ortaya çıkışı, 1800'lü yıllarda icat edilen faks makinesinin bireylerin severek ve izleyerek büyüdükleri televizyona dönüşmesiyle bir

[1] https://en.wikipedia.org/wiki/File:9BFE00_-roman_lead_die_(FindID_103936).jpg (Erişim Tarihi: 23.04.2022)

makineden diğerine birinde bulunanın kopyasını diğerinde oluşturmak üzere elektrik sinyalleri gönderilmesi tasarısı ile başlamıştır (du Toit, 2019).

Video oyunu kavramı, bir oyunun bir bilgisayar programı yoluyla elde edilen görsellerinin elektronik şekilde manipüle edilmesiyle monitör veya başka bir ekran üzerinde oynanmasıdır (Oxford Sözlük). Video oyunu kavramı ile bilgisayar oyunu kavramı, iki farklı ögeyi ifade etmekle birlikte zaman zaman birbiriyle aynı anlamda kullanılabilmektedir. Oxford'a göre bilgisayar oyunu kavramı, bilgisayar kullanılarak oynanan bir oyun ve genellikle video oyunu olarak tanımlanmaktadır.

Bu doğrultuda video oyunu kavramının bilgisayar oyunu kavramını kapsayan bir öge olduğunu ve video oyunlarının sadece bilgisayar aracılığı ile değil başka araçlar ile de oynanan kavramlar olarak nitelenebileceği söylenilebilir. Esposito'ya (2005) göre video oyunu, görsel-işitsel bir aparat sayesinde oynayabildiğimiz ve anlatısı olabilen bir oyundur.

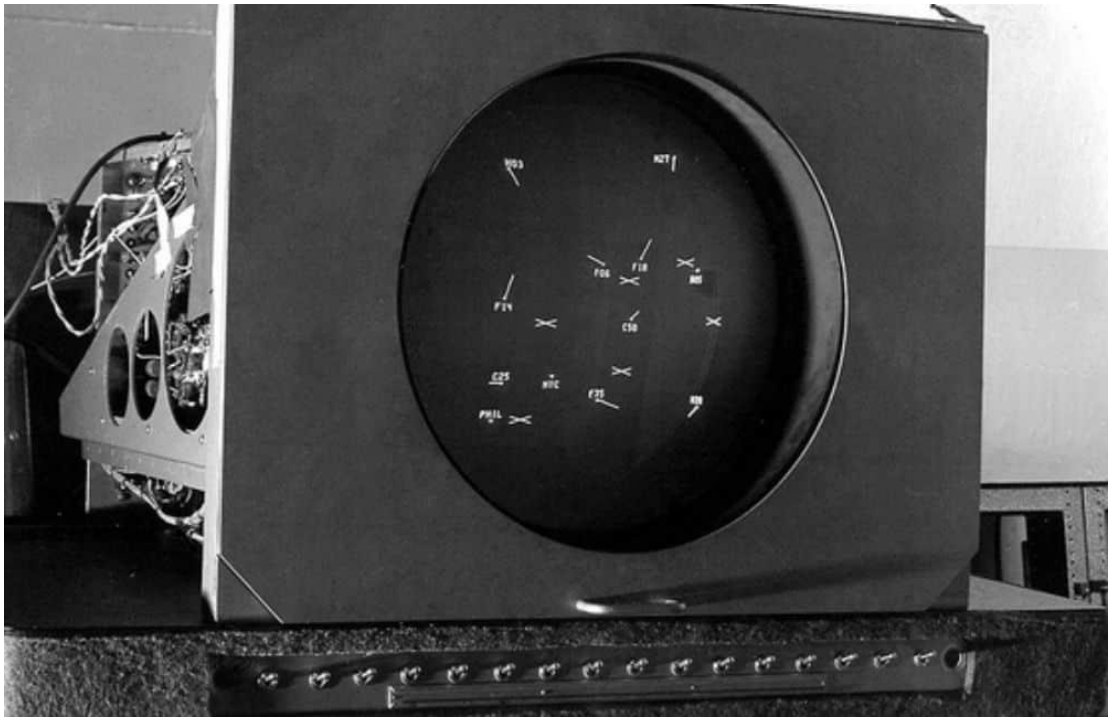
1.2.1 Konsol Öncesi Dönem

Genel kullanım amacıyla ve Amerika Birleşik Devletleri tarafından İkinci Dünya Savaşı sırasında topçu ateşi tablolarını hesaplamak ve hidrojen bombalarıyla ilgili karmaşık verileri işletmek için üretilen ilk elektronik bilgisayar olan Electronic Numerical Integrator and Computer (ENIAC) gizlilik altında geliştirilmiştir. Bu büyük sistem, 1946 yılında halka açılmış ve elbette kimse bahsedilen sistemi oyun oynamak için kullanmayı düşünmemiştir (Dillon, 2011:2).

Bilgisayarların 1946 yılından bugüne geçirdiği değişim içerisinde kullanım amaçları kadar donanımsal özelliklerinin de değişiklik gösterdiğini söylemek mümkündür. Oyunlar kültürler içinde bir dönüm noktası haline gelmiştir. Günümüzde herkes oyunların önemli bir olay -*satışlarıyla film ve kitaplarla aynı kümede gelir getiren*- ve milyonlarca insanın gündelik hayatında öyle ya da böyle var olan unsurlar olduğunu kabul etmektedir Istbister (2016:24).

Dillon'a göre (2011:2), video oyunlarının ve bilgisayar oyunlarının popülerliği artarken 1947'de bir ekran üzerinde oynanan ilk elektronik oyun geliştirilmiştir.

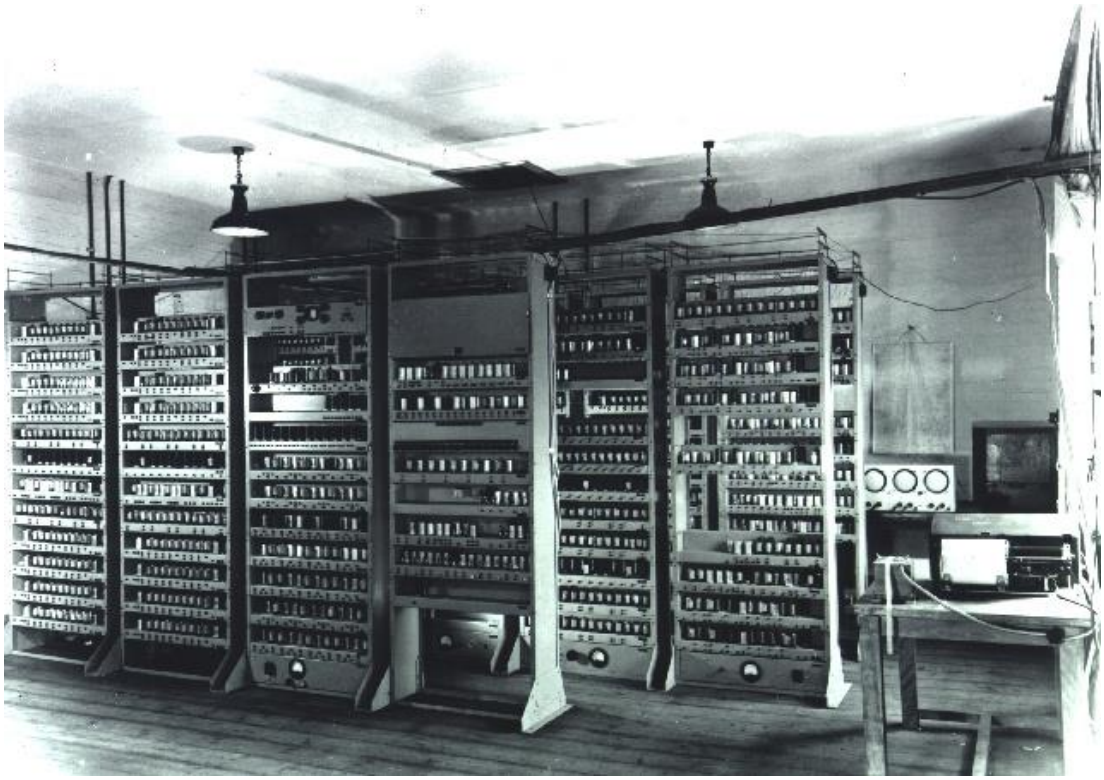
Cathode-Ray Tube (CRT) teknolojisi otuzlu yıllarda mükemmele ulaşmış ve kırklı yılların ortasında tüm televizyon sistemlerinin yapıtaşı olarak yer edinmiştir. Yukarıda ifade edilen teknoloji kullanılarak DuMont Laboratuvarları tarafından geliştirilen ilk oyun da bahsedilen teknolojiyi kullanması sebebiyle Cathode-Ray Amusement Device olarak adlandırılmıştır.



Görsel 2: Cathode-Ray Amusement Device (Katot Işınlı Tüp Eğlence Aracı) [2]

1949 yılında Birleşik Krallık'ta üretilen ilk bilgisayar olan Electronic Delay Storage Automatic Calculator (EDSAC) kullanılarak karekök ve asal sayılarla ilgili hesaplamalar yapabilen iki program yazılmıştır. 1952 yılında ise A.S. Douglas tarafından insan-bilgisayar etkileşimleri üzerine hazırlanan doktora tezi için Noughts and Crosses adında bir üç taş oyunu EDSAC bilgisayarında çalışacak şekilde hazırlanmıştır (Winter, n.d.). Douglas, EDSAC sistemini Noughts and Crosses oyununu simüle etmek için kullanmış ve oyunu ekranda göstermiştir. Diğer erken dönem video oyunlarına benzer şekilde bu oyun da Douglas'ın amacına hizmet ettikten sonra kullanımdan kaldırılmıştır (Donovan, 2010:4)

[2] https://highscoreesports.com/wp-content/uploads/2018/06/Cathode-ray-tube-Amusement-Device.jpg (Erişim Tarihi: 30.04.2022)



Görsel 3: Electronic Delay Storage Automatic Calculator (EDSAC) Cihazı[3]

1958 yılında William Higginbottam, izdüşümleri hesaplayan bir program ve bir osiloskop kullanarak Brookhaven Ulusal Laboratuvarını ziyarete gelen bireyleri eğlendirmek için Tennis for Two: A Table Tennis Simulator adında bir oyun üretmiştir (Belli ve López Raventós, 2008:162). 1962 yılında bireylerin ilgisini gündelik olarak çekme potansiyeline sahip ilk video oyunu, Massachusetts Institute of Technology'de Programmed Data Processor 1 (PDP-1) adıyla bilinen, dönemin en güçlü bilgisayarlarından birinde geliştirilmiştir (Dillon, 2011:5). 120.000 dolar değerindeki PDP-1 bilgisayarı fiziksel olarak büyük bir araba boyutunda olsa bile klavye ve ekrana sahip olmasıyla birlikte çağdaş bilgisayarların öncüsü olarak değerlendirilmektedir. (Donovan, 2010:14).

MIT[4] öğrencisi Steve Russell Spacewar! isimli oyunu altı aylık bir süreçte vektör bazlı görseller kullanarak geliştirmiştir. Oyun temel olarak iki bireyin birbiriyle

[3] https://tr.wikipedia.org/wiki/Dosya:EDSAC_(19).jpg (Erişim Tarihi: 30.04.2022)
[4] Massachusetts Institute of Technology

mücadele eden iki uzay gemisinin hızlarını ve yönlerini kontrol edebilmelerine olanak sağlayan bir oynanış içermektedir. Bir başarı elde etmiş olsa da Spacewar! oyunu PDP-1 bilgisayar platformu üzerinde geliştirilmiş olduğu için MIT dışında bir bilinirlik kazanmamıştır (Belli ve López Raventós, 2008:162).



Görsel 4: PDP-1 Cihazında Çalışan 'Spacewar!' Oyunu[5]

Bu bilgiler doğrultusunda video oyunlarının ortaya çıkışının temelde mühendislik disiplinlerinin farklı kullanım ve araştırma amaçları için geliştirdikleri donanımlarda insan medeniyetinin başlangıcından beri kültür ve zihniyetinde var olan oyun kavramını taklit etme isteğinden ibaret olduğunu söylemek mümkündür.

1.2.2 Konsollar ve Bilgisayarlar Dönemi

1966 yılında Ralph Baer, ev televizyonlarına bağlanarak çalışabilecek bir oyun oynama cihazı üzerine çalışmalara başlamıştır. Ralph Baer, Bill Harrison ve Bill Rusch ile cihazın geliştirilmesi konusunda birlikte çalışmıştır ve 1967 yılının başlarında Brown Box adını verdikleri çalışan bir cihaz ile birden fazla oyun fikriyle beraber

[5] https://www.flickr.com/photos/35034362831@N01/494431001/ (Erişim Tarihi: 30.04.2022)

çalıştığı şirketten 2.000 dolar bütçe almayı başarmış ve çalışmalarına devam etmiştir (Donovan, 2010:18).

1969 yılı itibarıyla Nolan Bushnell ve Ted Dabney, 4.000 dolarlık bir mikro işlemci olan DEC PDP-8 ile çalışacak jetonlu ve birden fazla oyunu destekleyebilecek bir sistem geliştirmeye başlamışlardır. Bushnell ve Dabney, Steve Russell'ın Spacewar! oyununu iki kişi yerine tek kişi tarafından oynanabilen *(single player)* bir versiyonunu üzerinde çalıştıkları sisteme uyarlayarak Computer Space adını vermişlerdir. Oyunun dikkat çeken mekaniklerinden biri de bir jetonla 100 saniye olan oynama süresinin, oynayan kişi tarafından bir jeton daha harcanarak 99 saniye daha uzatabilmesine ve oyunun standart beyaz üstüne siyah olan görsellerinin siyah üstüne beyaz *(negatif)* haline dönmesini sağlayan ve Dabney tarafından Hyperspace olarak adlandırılan bir görsel efekte sahip olmasıdır (Dillon 2011:9).



Görsel 5: 'Computer Space' Oyununa Ait Bir Fotoğraf[6]

[6] https://rawg.io/games/computer-space (Erişim Tarihi: 11.05.2022)

Dillon'un (2011:9) ifadeleri üzerinden Computer Space oyununun 'Hyperspace' modunun, oyunların görsel ögeler aracılığıyla oynayan bireyle kurdukları iletişimin ilk örneklerinden biri olduğu söylenebilir. Bushnell ve Dabney'in bundan hareketle dönem teknolojisinin monokromatik renk paletleri ile oluşturduğu kısıtlamaların varlığına rağmen oyunun süresini uzatacak ve bireyi bir jeton daha harcaması için motive edecek görsel uyaranları kullanan bir oynanış ögesi icat etmiş oldukları çıkarımı yapılabilir.

1972 yılında Ted Dabney ve Nolan Bushnell 'Atari' şirketini kurarak, 'pinpon' konseptindeki Pong adını verdikleri oyun fikirlerini gerçekleştirmek üzere çalışmalara başlamıştır (Dillon, 2011:17). Pong oyununun ilk türevleri sonraları Atari Salonu[7] olarak bilinmeye başlanacak olan salonlarda oyun makineleri şeklinde bulunmaktadır.



Görsel 6: Neville Halk Müzesinde Bir Pong Makinesi[8]

[7] Kökensel adı Arcade Salon olan bu salonlar Cambridge Sözlük'e göre oyun salonu veya dükkanlar arası kapalı geçit, arasta anlamlarına gelmektedir.
[8] https://en.wikipedia.org/wiki/Pong#/media/File:Signed_Pong_Cabinet.jpg (Erişim Tarihi: 28.04.2022)

Donovan'a göre (2010:31-40), 1974 yılına gelindiğinde Amerika Birleşik Devletleri'nde jetonla çalışan yaklaşık 100.000 adet oyun makinesi bulunmaktadır. Atari, ürettiği Pong oyununun başarılı hale gelmesiyle beraber jeton bazlı oyun sisteminin şirketin sattığı oyun miktarını azaltması sebebiyle kâr konusunu sınırlandırdığını düşünmeye başlamıştır. 1975 yılında bir spor mağazası olan Sears'ın dağıtıcılığını üstlendiği Sears Tele-Games Pong Console, bireylerin ilgili oyunu evlerinde oynayabilecekleri bir cihaz olarak satışa çıkmıştır.



Görsel 7: 'Sears Tele Pong' Cihazı[9]

Bu bilgiler doğrultusunda video oyunlarının, oynanabilmeleri için bireylerin 'bir yere' gitmeleri gereken bir olgudan 'evine gelen' bir olguya dönüşmesiyle beraber video oyunu üreticileri, oyun salonlarına kısıtlı miktarda oyun makineleri satmak yerine oyunları son tüketiciye direkt ulaştırma stratejileri benimsemişlerdir. Bahsedilen durumun şirketlere maddi açıdan kâr sağlayacağı düşünüldüğünde video oyunu üretiminin ve pazarının 1975 yılı itibarıyla ilerleme sürecinde olduğunu söylemek yanlış olmayacaktır.

[9]https://static.wikia.nocookie.net/vgamehistory/images/0/03/TelePong.png/revision/latest?cb=20110501203612 (Erişim Tarihi: 01.05.2022)

İlerleyen süreçte Atari Şirketinin ev konsolları üretimine yönelik çalışmalarına ek olarak Mattel ve Coleco firmaları da birtakım denemelerde bulunmuş fakat başarılı olamamıştır. Commodore International'ın 1982 yılında Commodore 64 modelini piyasaya sürmesi ve bu modelin 64kb kapasite desteği sunmasıyla beraber Andrew Spencer'ın geliştirme ekibinin başında olduğu International Soccer oyunu büyük başarı yakalamıştır (Dillon, 2011:79-83).

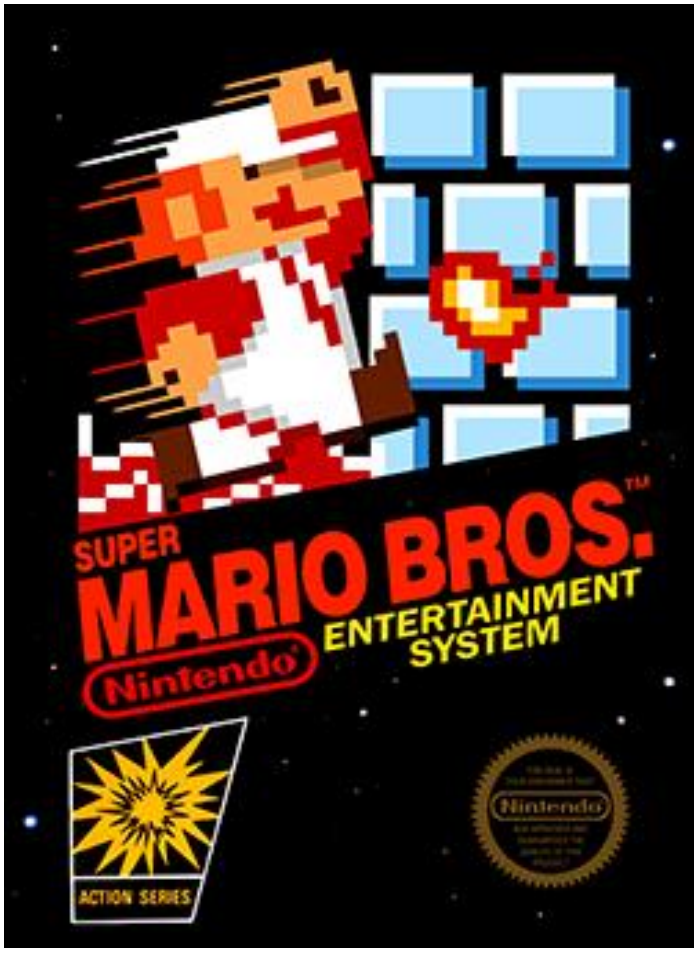


Görsel 8: Commodore 64 Cihazında Çalışan 'International Soccer' Oyununun Oynanışından Bir Ekran Görüntüsü[10]

1982 yılında ZX Spectrum sisteminin ortaya çıkışıyla beraber Software Projects Firmasının, oyuncunun devasa bir malikanede bulunan tuzaklardan kaçarken 83 ödülü toplamaya çalıştığı Jet Set Willy oyunu piyasaya çıkmıştır. 1984 yılında Jordan Mechner'ın Karateka isimli oyunu, Apple II sistemi üzerinde geliştirilmiş ve yıllar sonra piyasaya sürülecek ve bir seri haline gelecek olan Prince of Persia oyununun temellerini oluşturmuştur. İlgili süreç, 1985 yılında Nintendo firmasının

[10] https://it.wikipedia.org/wiki/File:International_Soccer.PNG (Erişim Tarihi: 30.04.2022)

Nintendo Entertainment System (NES) sistemini ve daha sonra kült hale gelecek Donkey Kong, Duck Hunt ve Super Mario Bros. gibi 18 oyunu piyasaya sürmesiyle devam etmiştir (Dillon, 2011:84-96).

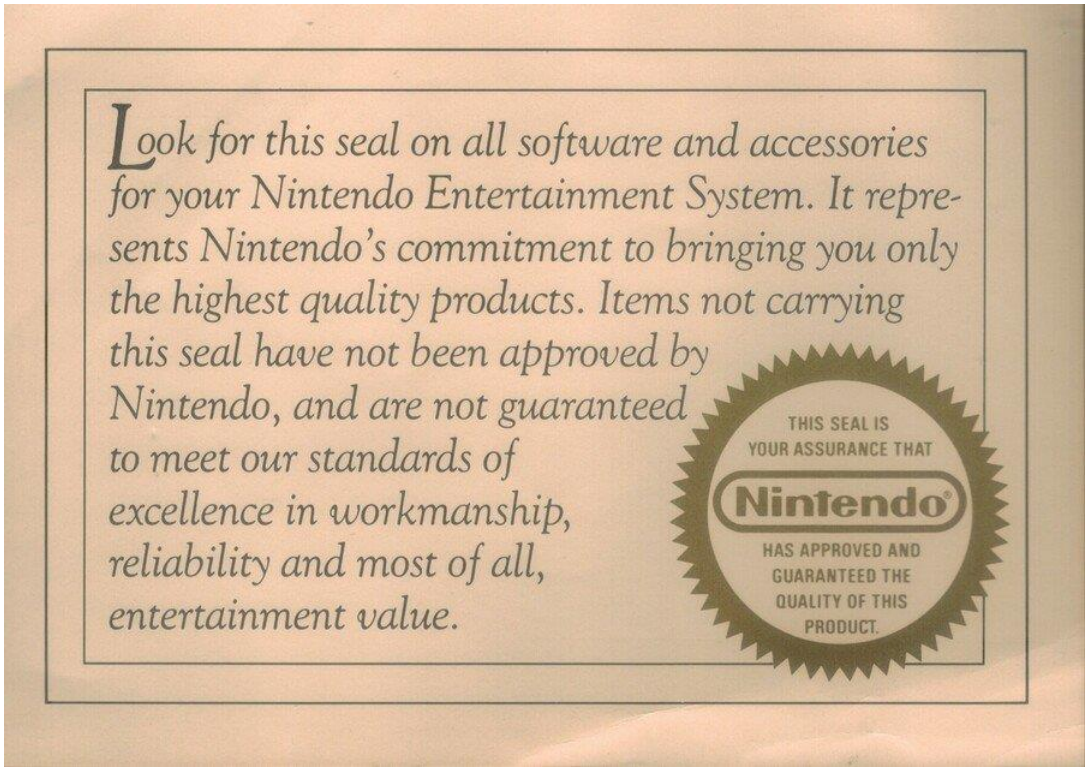


Görsel 9: 'Super Mario Bros.' Oyununun Kapak Görseli[11]

Bu bilgiler doğrultusunda ev konsolları olarak tabir edilen oyun sistemlerinin 1980'li yıllar itibarıyla gittikçe yaygınlaşmaya başladığı görülür. Ayrıca aynı dönemde teknoloji üreten firmalarının bu ürün kategorisine ve oyunlara ilgi gösterdiğini ve tüketicilerin gözünde de ilgili alanın popülerleştiği düşünülebilir. Bahsedilen popülerliğin bir sonucu olarak Amerika Birleşik Devletleri'nin oyun pazarına çok miktarda oyunun piyasaya sürülmesiyle birlikte bir nitelik problemi baş göstermiştir. Donkey Kong oyunu ile piyasa başarısı yakalan Nintendo firması, sistemleri üzerinde

[11] https://en.wikipedia.org/wiki/File:Super_Mario_Bros._box.png (Erişim Tarihi: 02.05.2022)

çalışacak yeni oyunların pazardan yeterli payı alabilmesine olanak sağlamak amacıyla, yeni oyunların sadece Nintendo Entertainment System konsolu üzerinde çalışması için oyun üreticileriyle ayrıcalık anlaşmalarını ve -*bu sistemle uyumlu olacak şekilde*- bir yılda sınırlı sayıda oyun üretilmesini hedefleyen Nintendo Seal of Quality sistemini devreye sokmuştur (McFerran, 2019).



Görsel 10: NES Oyunları İçinde Bulunan 'Nintendo Seal of Quality' Sistemini Anlatan Bir Kart.[12]

2010'lara gelindiğinde Nintendo firmasının Nintendo Seal of Quality sistemini kullanmaya başlaması, dünyada birtakım önemli değişimlere de öncülük etmiştir. Konsol üreticilerinin oyun ve ev konsolları için oyun stüdyolarıyla ayrıcalık anlaşmaları imzalaması ve oyuncu kitlelerinin belirli bir konsola sahip olmadıkları takdirde belirli bir oyunu oynayamayacak olmaları ya da yeni çıkacak olan bir

[12] https://images.nintendolife.com/441bb1ef35c52/gallery-24273-245-304007.900x.jpg (Erişim Tarihi: 02.05.2022)

konsolun pazarlama stratejisi olarak o konsola has oyunları kullanması, bahsedilen değişime örnek olarak gösterilebilir.

1983 yılında Richard Garriott, bir anlatıya sahip ve oyuncuların yönettikleri karakterlerin oyun içerisindeki yolculuklarını ve kararlarını seçebildikleri bir rol yapma oyunu olan Ultima III: Exodus'u yayınladığını duyurmuştur. Oyuncuların çeşitli sorunlara buldukları alternatif çözümler ve oyunun içerisindeki diğer karakterlerle girdikleri etkileşimler, oyunun ilerleyişini etkileyecek şekilde tekrar karşılarına çıkmaktadır. Örneğin görme yetisine sahip olmayan bir han sahibi ile oyuncu çeşitli ögelerin alım satımını yapmak için etkileşime girebilmekte lakin oyuncu tercih ederse satın aldığı ögeler için han sahibinin engelinden faydalanarak ödeyeceği ücrette oynama yapabilmektedir (Donovan, 2010:164).



Görsel 11: Rol Yapma Oyunu Ultima III: Exodus'tan Bir Ekran Görüntüsü.[13]

[13] https://www.mobygames.com/game/apple2/exodus-ultima-iii/screenshots/gameShotId,178215/ (Erişim Tarihi: 03.05.2022)

Oyuncu tam ücret ödese ya da bir hileye başvursa da han sahibi karakter, hiçbir yorum yapmadan oyuncunun ayrılmasına müsaade etmektedir. Oyun bu noktada oyuncunun seçimlerini hafızada tutmaktadır. Oyuncu, oyunun ilerleyen sürecinde bir sorunun çözümüne yönelik büyük bir ipucunu yine bahsi geçen han sahibi karakterden almaktadır. Oyunun oyuncunun kararlarını hafızada tutması, han sahibi karakterin oyuncuya ipucunu verip vermeme noktasındaki kararı ile kendisini kandırmaya yönelik bir eylemi olup olmadığının anlaşılması üzerinde de etkili olmaktadır.

1.3. Video Oyunlarında Üç Boyutlu Görsellere Geçiş

İki boyutlu ve üç boyutlu tasarım arasındaki tek fark sahip oldukları boyutlardır. Video oyunlarında bulunan iki boyutlu görsel unsurlar yassıdır, buna rağmen üç boyutlu görsellere sahip video oyunlarında yer alan ögelerin derinlikleri de olduğundan gerçek dünyaya daha benzer bir görselliğe sahiptirler (Starloop Studios, 2021). Bahsedilen farklılık, iki görsel türde üretilen video oyunlarında oyunun mekaniklerinden hedeflerine, karakterlerin hareketlerine, çevre tasarımına ve etkileşim şekillerine kadar etki edebilmektedir.

Örneğin iki boyutlu bir video oyununda karakterin hareketliliği farklı yönlerde olsa da düzlemseldir ve karakter genellikle ileri doğru hareket eder. Bahsi geçen olgunun oluşmasında karakterin içinde bulunduğu dünyanın yassı bir tasarıma sahip olması da etkilidir. Üç boyutlu oyunlarda ise kontrol edilen karakter serbestçe ve özgürce hareket etme yetisine sahiptir. Karakter istediği yönde ve istediği şekilde hareket edebilir. Bu durumun ortaya çıkışında karakterin içinde bulunduğu dünyanın derinlik ve yükseklik gibi unsurları barındırmasının da etkili olduğu söylenebilmektedir.

Üç boyutlu görseller sadece görsel estetiğe yönelik olmamakla beraber doğru şekilde uygulandığında oyun dünyasının canlanmasına destek vermektedir. İki boyutlu bir grafik *(sprite)* sadece çizildiği amaca yönelik çalışmaktadır. Üç boyutlu bir karakter ise bir iç iskelete sahiptir ve teorik olarak oyun dünyasında karakterin başına gelebilecek etkileşimlere doğala yakın şekilde tepkiler verebilir. Söz konusu ifadelerden yola çıkılarak iki boyutlu video oyunları ile karşılaştırıldığında üç boyutlu

video oyunlarda animasyonun, fiziğin ve diğer oyun ögelerinin daha efektif kullanılması mümkündür (Plus, 2010).

Video oyunlarında üç boyutlu görsellerin kökeni 1974 yılına dayanmaktadır. Bu teknolojinin ilk örnekleri Maze War ve Spasim *(Space Simulation'un kısaltması)* oyunlarında görülmektedir. Oyun geliştiricileri, Maze War oyununda boyutlar üzerine birtakım denemelerde bulunmuş ve oyuncuya sadece sağa-sola değil ileri-geri hareket edebilme ve dört yönde ateş edebilme imkânı tanımışlardır. Spasim oyununda ise oyuncunun farklı galaksiler arasında seyahat etmesi ve üç boyutlu düzlemde diğer oyuncuları görebilmesini mümkün kılmışlardır (Eden, 2020).



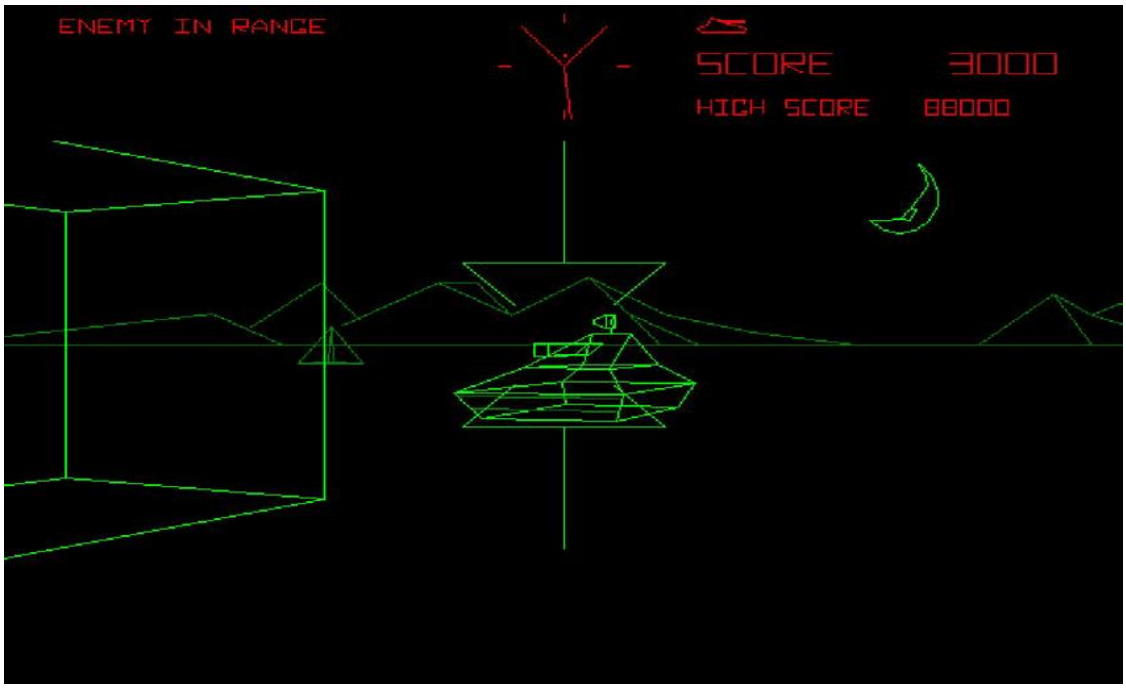
Görsel 12: Imlac Cihazında Çalışmakta Olan 'Maze War' Oyunu[14]

1980'li yıllarda üç boyutlu görsellere sahip oyunlar oyun dünyasına girmiştir. 1980 döneminde oyun geliştiricileri, fiziksel ve grafiksel projeksiyonlar aracılığıyla üç boyutlu görüntünün yanılsamalarını kullanmış veya temel iki boyutlu düzlemler aracılığıyla üç boyutlu ortamlar oluşturma yoluna gitmişlerdir. İlgili açıdan değerlendirildiğinde oynanışın iki boyutlu düzlemle sınırlı olduğu, üç boyutlu ortama

[14] https://en.wikipedia.org/wiki/File:Maze_war.jpg (Erişim Tarihi: 03.05.2022)

erişimin olmadığı fakat görselliğin üç boyutlu gibi göründüğü, 2.5D (iki buçuk boyutlu) olarak tabir edilen görseller ortaya çıkmıştır. Bahsedilen türde görseller bir süre boyunca oyunlarda kullanılmıştır (Layzelle, 2021).

1980 yılında yayınlanan Battlezone isimli tank oyunu, üç boyutlu görsellere sahip ilk oyun olarak tabir edilebilir. Bu oyun görsellerini oluşturmak için vektör hesaplamaları kullanılmıştır. Günümüz standartlarına göre basit bir oyun olarak nitelendirilebilecek olsa da düşmanlarla mücadele etmek veya düşmanlardan kaçınmak amacıyla oyuncunun istediği her yere gidebilmesine olanak tanıyan mekanikleri ile erken dönem örnekleri arasında önemli ve kompleks bir yapıya sahiptir. Battlezone oyunu yayınlandığı dönemde Amerika Birleşik Devletleri ordusu tarafından gerçekçi olarak nitelendirilmiş ve tankçı birliklerinin eğitiminde kullanılmıştır (Plus, 2010).



Görsel 13: 'Battlezone' Oyununun Oynanışından Bir Ekran Görüntüsü[15]

1985 yılında Array Technologies adı altında kurulan ve grafik kartı donanımları üzerine çalışan Kanada kökenli ATI Technologies şirketi, 1991 yılının

[15] https://www.researchgate.net/figure/The-game-3D-Battlezone-by-Atari-Times-2015-Copyright-Rebellion_fig5_307882059 (Erişim Tarihi: 11.05.2022)

Mayıs ayında IBM ve Commodore bilgisayar platformlarını destekleyen Mach8 modelini üretmiştir. Bahsedilen model, bilgisayarın işlemcisiye (CPU) ihtiyaç duymadan grafik işlemeyi bağımsızca yapabilen ilk grafik kartıdır (GPU). 1994 yılında gelişmiş versiyonu olan 3D Rage modelini üreten ATI Technologies şirketi, bu sayede üç boyutlu görselleri efektif bir biçimde gösterebilecek güce sahip donanım üretmeyi başarmıştır (Dillon, 2011:133).



Görsel 14: DOS-BOX Emülatöründe Çalışan 'Catacomb 3-D' Oyunundan Bir Ekran Görüntüsü[16]

Looking Glass isimli stüdyoda Paul Neurath ve Ken Levine gibi isimlerle birlikte bir programcı olarak çalışmakta olan Chris Green, 1990 yılında hem hızlı çalışan hem de duvar kâğıdı benzeri dokuları[17] çokgenler[18] üzerine çizebilen bir üç boyutlu grafik motoru geliştirmiştir. Paul Neurath, bu gelişmelerden iD Software'da baş tasarımcı olarak çalışmakta olan John Romero'yu haberdar etmiş, Romero da öğrendiklerini programcı John Carmack'a aktarmıştır. Kısa süre sonra John Carmack,

[16] Ekran görüntüsü yazar tarafından alınmıştır.
[17] (en.) Texture
[18] (en.) Polygon

Chris Green'in grafik motorunu nasıl ürettiğini çözmüş ve iD Software şirketi ile ilk texture-mapped[19] oyunu olan Catacomb 3-D'yi yayınlamıştır (Donovan, 2010:261). Doksanlı yıllarda üretilen oyunlar renkleri, kompleks karakter ve engelleri barındırmaktadır. 1992 yılında iD Software Stüdyosu, Wolfenstein 3D oyununu yayınlamıştır (Sinclair, 2021). Wolfenstein 3D ile First Person View (FPV) adı verilen ve birinci şahıs bakış açısından oynanan oyunlar türsel olarak ortaya çıkmaya başlamıştır.



Görsel 15: DOS-BOX Emülatöründe Çalışan 'Wolfenstein 3D' Oyunundan Bir Ekran Görüntüsü[20]

iD Software, Wolfenstein 3D oyununu üretirken şirket çalışanları John Romero ve John Carmack, Nintendo şirketinin yazılımlarının kaynak kodlarına erişerek mühendislikle çözdükleri side-scroller[21] sistemini üç boyutlu ortama uyarlamıştır. Wolfenstein 3D oyunu, bireylerin ilgisini çekerek iD Software'ın video oyunu

[19] Dokuları oluşturacak görsellerin üç boyutlu ögeleri oluşturan çokgenlerin üzerine projekte edilmesiyle gerçekleşen işlem.
[20] Ekran görüntüsü yazar tarafından alınmıştır.
[21] Oyun içerisinde kameranın karakterin ilerleyişini takip ederek iki boyutlu ortamda düzlemsel olarak hareket yönüne doğru kaydığı oyun türü.

endüstrisinde büyük bir şirket haline gelmesinde ve üç boyutlu görsellere sahip oyun üretiminin artmasında etkili olmuştur (Layzelle, 2021).

1993 yılında Carmack ve Romero, Wolfenstein 3D'yi ürettikleri oyun motorunu geliştirerek Doom adlı oyunu yayınlamıştır. Doom ile Wolfenstein 3D oyunları arasındaki en büyük fark ise çevre tasarımlarının sadece basit ve sıradan biçimlendirilmiş odalardan ibaret olmaması ve merdivenler, asansörler, dış mekanlar gibi ortamların üretilebilmiş olmasıdır. Duvarlar sadece dik açılarla değil tercih edilen herhangi bir açıda yerleştirilebildiği için seviye tasarımları *(level design)* daha merak uyandırıcı ve meydan okuyucu hale gelmiştir. Buna ilave olarak Doom, bireylerin modemler aracılığıyla LAN *(yerel ağ bağlantısı)* kullanarak birbirleriyle oynayabilmelerini ve daha da önemlisi kendi tasarladıkları seviyeleri *(level)* internet aracılığıyla birbirleriyle paylaşabilmelerine imkân sağlamıştır. (Dillon, 2011:175).



Görsel 16: DOS-BOX Emülatöründe Çalışan 'Doom' Oyunundan Bir Ekran Görüntüsü[22]

Wolfenstein 3D'de bulunan düzlemsel ve basit karakter hareketleri yerine Doom'da oyunu oynayan bireyin yönettiği karakterin bir insanın yürüyüşünü taklit

[22] Ekran görüntüsü yazar tarafından alınmıştır.

eden hareketler sergilemesi de görülmektedir. Söz konusu bilgiler ışığında id Software'ın sadece video oyunlarının üretildikleri teknolojiyi geliştirmekle kalmayıp oyunu oynayanın oyunla girdiği etkileşimi ve oyunun simülatif etkilerini güçlendirmeyi amaçladığı da düşünülebilmektedir.

iD Software'ın üç boyutlu görsellere sahip video oyunları üretimindeki atılımlarına cevap vermek adına Nintendo şirketi, Gameboy cihazlarında üç boyutlu görselleri çalıştırabilmek için Dylan Cuthbert ile çalışmaya başlamıştır. Çalışmaları süresince Cuthbert, Gameboy cihazının üç boyutlu görselleri çalıştırmasına engel olan donanımsal sorunları çözmek adına birden fazla deneme gerçekleştirmiştir fakat başarılı olamamıştır. Bu sorunun çözümünü daha sonra ise Gameboy konsolunun içinde bulunan donanımlar aracılığıyla değil üç boyutlu görselleri destekleyecek donanım parçasını oyunun bulunduğu kasetin içerisine yerleştirmekte bulmuştur. Bahsedilen gelişme ile Cuthbert ve Nintendo, SNES konsolu üzerinde çalışacak bir üç boyutlu uçuş oyunu olan Star Fox'u üretmişlerdir (Layzelle, 2021).



Görsel 17: SNES Konsolu Üzerinde Çalışan 'Star Fox' Oyunundan Bir Ekran Görüntüsü[23]

Lucas Arts'ın ürettiği Wing Commander III ve Origin'in ürettiği Wing Commander III**:** Heart of the Tiger oyunlarının piyasa sürülmesinden sonra bilgisayar

[23] https://en.wikipedia.org/wiki/File:SNES_Star_Fox_(Starwing).png (Erişim Tarihi: 05.05.2022)

oyunlarında da konsol oyunlarıyla beraber önemli gelişmeler yaşanmıştır. 1994 yılı, UFO: Enemy Unknown, Master of Orion, Warcraft, Jagged Alliance, Heretic, System Shock, Doom II, King's Quest VII: The Princeless Bride gibi ilerleyen süreçte seri haline gelecek ve marka değeri oluşturacak oyunların yayınlandığı yıl olmuştur. Aynı yıl Sony firması, Playstation konsolunu piyasaya sürmüştür (Palola, 2016).



Görsel 18: Sony 'Playstation' Oyun Konsolu[24]

Ken Kutaragi'nin, 1990'lı yılların başında Nintendo şirketi ile yaptığı konsol geliştirme üzerine çalışmaları başarısız olmuştur. Ardından Kutaragi, gizlilik altında Sony tarafından üretilecek olan Playstation konsolu üzerinde çalışmaktayken System G adı verilen teknolojiyi geliştirmiştir. System G teknolojisinin geliştirilmesinin ardından Sony Music ile oyunların kartuş üzerine yüklenerek dağıtımı yerine **CD**'ler *(compact disk)* ile dağıtımı tercih edilmiştir. Bu sayede daha fazla verinin depolanabilmesi ve üç boyutlu görselliğe sahip oyunların daha kapsamlı üretimi gerçekleşmiştir. Playstation konsolu dağıtıma çıktığı ay 300**.**000 adet satmış, 1996 yılının sonuna gelindiğinde Sony, toplamda 7.000.000 ünite Playstation sattıklarını açıklamıştır (Hester, 2019).

[24] https://www.vgchartz.com/articles_media/images/the-3d-years-article-13.jpg (Erişim Tarihi: 05.05.2022)

Playstation konsolunun iki yıllık bir süreçte dünya çapında yedi milyon ünite satılmasıyla birlikte video oyunu tüketicilerinin, video oyunlarının görselliği üzerine beklentilerinin üç boyutlu görsellere doğru bir yöneliş eğiliminde olduğu düşünülebilir. Sony şirketinin, CD kullanarak kartuşlara göre daha fazla depolama kapasitesinin yolunu açmasıyla da video oyunu geliştiricilerinin daha kaliteli ve daha kompleks üç boyutlu görseller tasarlamaya yönelik imkanlarının arttığını da söylemek mümkündür. Yapılan çıkarımlar aracılığıyla da video oyunu sektörünün hem tüketiciler hem de üreticiler açısından değişmekte, gelişmekte ve yaygınlaşmakta olduğu söylenebilir.

2000'li yılların başında video oyun görsellerini üç boyutlu ortamda üretebilmek bir standart haline gelmiştir. Bu dönemde video oyunu geliştiricilerinin önceliği donanımsal dar boğazları gidermekten ziyade görselleri daha inanılır ve daha gerçekçi hale getirmek olmuştur (3D Horse). 2000 yılının mart ayında Sony, Playstation konsolunun yenisi olan Playstation 2'yi yayınlamıştır. Playstation 2'nin ilk versiyonuna göre en büyük farkı ve başarısının ardında yatan en önemli iki neden ise kontrolcüsü üzerinde bulunan butonların artmış olması ve oyunların CD ile dağıtımına ek olarak DVD *(Digital Video Disk)* ile dağıtımına olanak sağlamasıdır. 2001 yılının sonunda 20.000.000 ünite Playstation 2 dünya çapında satılmıştır. Playstation 2; Grand Theft Auto: Vice City, Metal Gear Solid 2 ve Devil May Cry gibi adından söz ettiren oyunların da aralarında olduğu geniş bir oyun kütüphanesine sahiptir (Pashalidis, 2020).

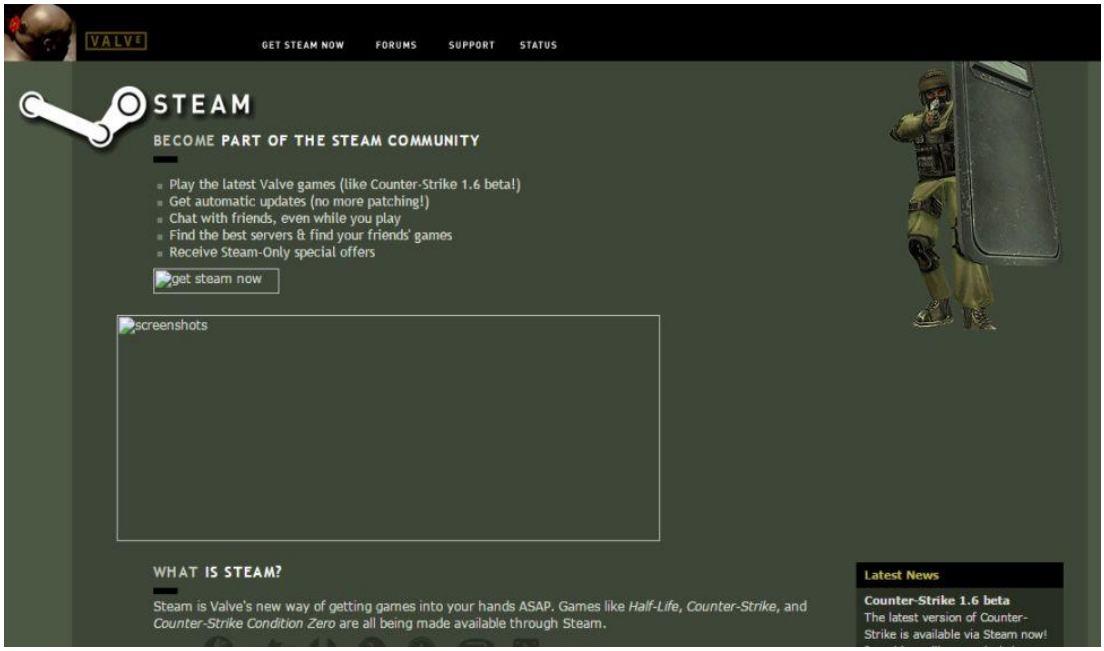
Söz konusu bilgiler doğrultusunda 2000'li yılların başına gelene kadar video oyunlarında görsellerin, iki boyutlu kapsamdan üç boyutlu kapsama geçişinin istikrarlı bir şekilde devam ettiği söylenebilir. Video oyunu geliştiricileri ile konsol ve donanım teknolojisi üretimi konusunda faaliyet gösteren şirketlerin, video oyunu görsellerinin geliştirilmesi üzerine çabaları devam etmiştir. Bu çabalar neticesinde üç boyutlu görsellerin video oyunlarında kullanımının standart hale gelmesiyle beraber oyun üreticileri ve geliştiricileri daha ziyade kaliteli, gerçekçi ve göz alıcı görseller üretmek üzerine yoğunlaşmışlardır.

1.4. 2022 Yılı İtibarıyla Video Oyunlarında Güncel Durum

Video oyunları, ortaya çıkışından günümüze değin içerik, görsellik, anlatı, dijital ve fiziksel form, üretim ve tüketim gibi açılardan değişiklik göstermiştir.

1.4.1 Dijital Mağazalar ve Dağıtım Ağları

Clement'e göre (2021), video oyunlarının dünya çapındaki pazar değerinin 2022 yılı itibarıyla 268 milyar Amerikan dolarını aşması beklenmektedir. Video oyunlarının satış ve dağıtımının CD, DVD ve kartuş gibi fiziksel ortamlardan dijital ortama taşınması ve bireylerin evlerinden çıkmadan oyunları satın alabildiği bir platform oluşturulması, oyunlara olan ilginin ve pazar payının büyümesinde önemli rol oynamıştır. Bununla birlikte video oyunu şirketlerinin ve oyun geliştiricilerinin daha büyük bütçeler harcayarak oyunların kapsam ve kapasitesini artırma çabası içine girdikleri çıkarımında bulunulabilir.



Görsel 19: 2003 Yılında İlk Kez Kullanıma Sunulduğunda Steam Platformunun Ara Yüzü[25]

[25] https://cdn.mos.cms.futurecdn.net/jWe2FEyAq4Q38aSezu43DQ-970-80.jpg (Erişim Tarihi: 14.06.2022)

2003 yılında Valve Şirketi tarafından üretilen Counter-Strike oyununa güncellemeler yayınlamak amacıyla ortaya çıkarılan Steam yazılımı, 2004 yılı itibarıyla Half-Life serisi gibi Valve şirketinin ürettiği diğer oyunların da içinde yer aldığı ve alınıp satılabildiği bir dijital market haline gelmiştir. 2005 yılında Ragdoll Kung Fu ve Darwinia oyunları, Valve tarafından üretilmeden Steam'de satılmaya başlanan ilk oyunlar olmuştur. 2018' e gelindiğinde Steam yazılımı, dünya çapında hizmet veren yüz binden fazla oyun ve yazılım barındıran bir pazar haline gelmiştir (Sayer ve Wilde, 2018).

Video oyunu geliştiricilerinin, oyunlarını dağıtacakları platformu doğru seçmeleri ve gerekli entegrasyonları sağlamaları video oyunu geliştirme sürecini kolaylaştırmıştır. 2022 yılı itibarıyla aktif olarak hizmet veren dijital video oyunu mağazaları arasında Steam, Kongregrate & Newgrounds, Itch.io, GamersGate & Green Man Gaming, Nintendo Game Store, iTunes ve Google Play Store sayılabilir. Bunlara ek olarak sadece belirli bir dağıtıcıya özgü oyunların satışını yapmakta olan *(mağaza adı ve mağazanın sattığı oyunların dağıtıcıları olan şirket şeklinde yazılmıştır)* Origin *(EA Games)*, Battle**.**net *(Blizzard)*, uPlay *(Ubisoft)* gibi dijital mağazalar da bulunmaktadır (Zarzecki, 2018).

Ayrıca telekomünikasyon sektöründe yaşanan teknolojik gelişimler, mobil oyun sektörünün ortaya çıkmasına sebep olmuştur. 2007 yılında Apple markasına ait iPhone'un üretilmesi ve akıllı telefonların yaygınlaşmasıyla mobil oyun kavramı da ortaya çıkmıştır. İlk iPhone telefonun yayınlanmasından on yıl sonra mobil oyunlar dünya çapında en geniş erişim sahasına sahip oyunlar haline gelmiştir. Candy Crush isimli mobil oyun beş yüz milyon kişi tarafından oynanmıştır (Kicks, 2021).

1.4.2 Oyun Motorları ve Üretim Sürecinin Durumu

Oyun motoru, video oyunlarının üretimi için kullanılan bir yazılımdır. Oyun motorlarının temel odağı, bilgisayar kodlarının ve video oyunu unsurlarının birden fazla şekilde kullanılabileceği bir ortam oluşturmak için çeşitli fonksiyonlara sahip olmasıdır. Bahsedilen fonksiyonlar ise bir betimleme motoruna *(render engine)* sahip olma, *(klavye ve fare gibi)* girdileri yorumlayabilme, fizik hesaplamaları yapabilme,

animasyonları çalıştırabilme, hafıza yönetimi ve işlem yürütme olarak belirtilebilir (Andrade, 2015:2).

İlk üç boyutlu görsel destekli oyun motoru, 1996 yılında Quake oyunu için iD Software tarafından hazırlanan Quake Engine'dir. 1998 yılında üretilen GoldS RC motoru ise (görüntü işlemede kullanılan teknolojiler olan) OpenGL ve Direct3D yazılımlarının ikisini birden destekliyor olması açısından dönemin önemli oyun motorları arasındadır. 2000'li yıllar itibarıyla Half-Life oyununun geliştiricisi Valve şirketi **Source** oyun motorunu, Crysis oyununun geliştiricisi Crytek ise CryEngine motorunu üretmiştir (Paul ve Goon ve Bhattacharya, 2012).

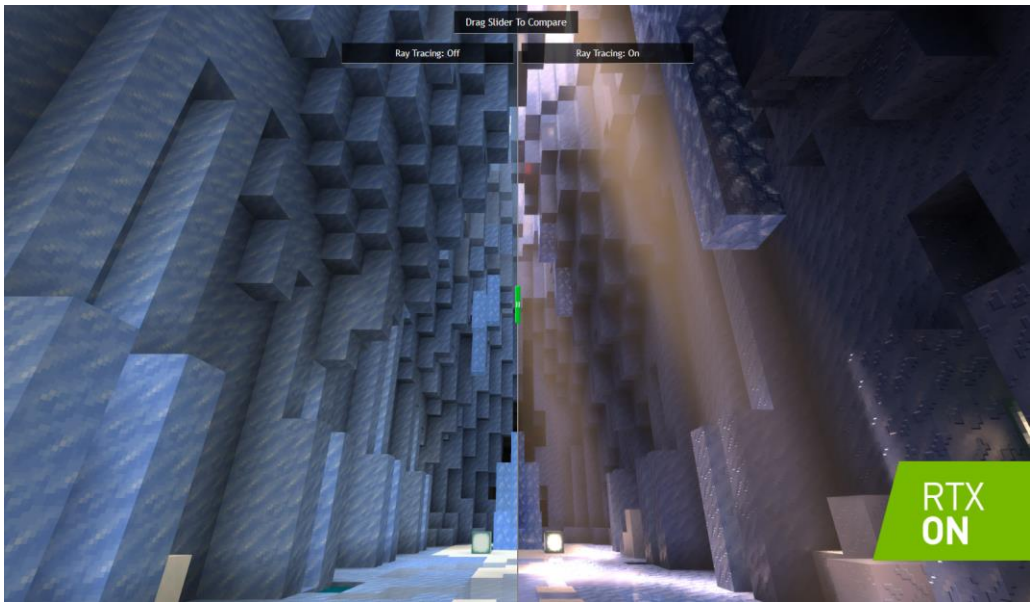
2022 yılı itibarıyla EpicGames şirketi tarafından üretilen Unreal Engine, Unity Foundation tarafından üretilen Unity Engine ve akabinde GameMaker, Godot, AppGameKit gibi oyun motorları hem büyük stüdyolar hem de bağımsız geliştiriciler tarafından kullanılmaktadır (Sumy State University). Yazılımsal alanda gelişen teknolojiyle beraber birden fazla oyun motorunun kullanımda olmasının, bunları üreten şirketler arasında rekabetin artmasına ve şirketlerin yazılımlarının kapsam ve kapasitelerini geliştirmek zorunda kalmasına neden olduğu söylenebilir.

Günümüzde kullanılan oyun motorlarının ilk örneklerine göre birden fazla aracı içlerinde barındırması, genel geçer hale gelmiş dosya formatlarını desteklemesi, geniş eklenti kütüphanelerine ve kullanıcı dostu arayüzlere *(user interface)* sahip olmalarının yazılımı kullananların iş kalitelerini arttırdığı göz önünde bulundurulduğunda video oyunu geliştiricilerinin odak noktalarının ürettikleri işin kapsamını, kapasitesini ve kalitesini arttırmaya yönelik olduğunu ifade etmek mümkündür. Bu doğrultuda oyunların ortaya çıkışından günümüze değin gerek görsellerinin kalitesi ve gerçeğe yakınlıkları gerek oynanışlarında *(gameplay)* meydana gelen kapsamlı tasarımlar ile gelişim ve değişim gösterdikleri söylenebilir.

1.4.3. 2022 Yılı İtibarıyla Video Oyunlarında Görsellik

2020'li yıllarda piyasaya sürülmüş video oyunların görsellerinden hareketle oyun üreticilerinin bir kısmının donanımsal ve yazılımsal açıdan teknolojinin tüm imkânlarını kullanarak oyun ürettikleri, bir kısmının ise bunu tercih etmediği

çıkarımında bulunulabilir. Fakat her iki üretici grubun da ortak noktası, ürettikleri oyunun hakkıyla yapılmış bir sanat yönetmenliğine ve hissiyata sahip olmasıdır (Kelly, 2020). Günümüzde Playstation 5 ve Xbox Series X konsolları, oyun konsolları alanında görsel kalite olarak sınırları zorlamaktadır. Bilgisayarların ise ilgili konsollara göre Nvidia şirketinin geliştirdiği yapay zekâ destekli yüksek örnekleme olan DLSS[26] *(super sampling)* ve DirectX 12 teknolojisiyle birlikte çalışan donanım bazlı ışın izleme işlemlerini yerine getiren *(ray tracing)* RTX gibi teknolojiler ile bu konuda daha gelişmiş olduklarını söylemek mümkündür (Roach, 2021). RTX teknolojisi kapalıyken özellikle oyun dünyasında bulunan ışıkların yapay görüntüsü göze çarpmaktadır. Söz konusu teknoloji sayesinde ışın izleme işleminin grafik kartı üzerinde donanımsal ölçekte gerçekleştirilebiliyor olması, önceleri tüm hesaplamaların işlemciden geçtiği daha doğal ve daha gerçekçi ışık, yansıma ve materyal özelliklerinin gösteriminin sağlanması konusunda yaşanan kapasite sorunlarını ortadan kaldırmıştır.



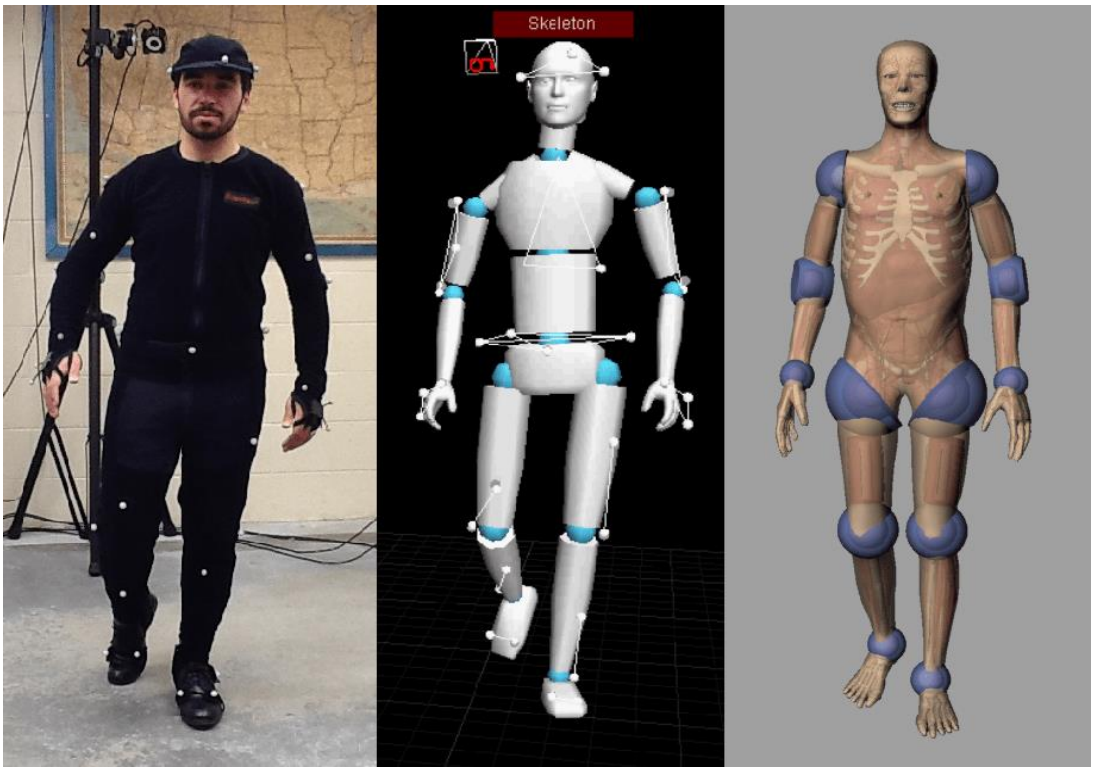
Görsel 20: RTX Teknolojisinin Kapalı (solda) ve Açık Halini (sağda) 'Minecraft' Oyununda Gösteren Bir Görsel[27]

[26] Donanımın video oyununu düşük çözünürlükte işlemesini sağlarken yazılım boyutunda yapay zekâ desteği ile birbirine yakın pikselleri tahmin ederek çözünürlüğü yükselten teknoloji.

[27] https://images.nvidia.com/geforce-com/international/comparisons/minecraft-ray-tracing/minecraft-with-rtx-interactive-comparison-001-on-vs-off.html (Erişim Tarihi: 12.05.2022)

Motion capture *(hareket yakalama)* teknolojisi esnek ve efektif şekilde kullanıcıların hareketleri, yüz ifadelerini ve gerçekçi fiziksel etkileşimleri isabetli şekilde yakalamalarına olanak tanıyan bir teknolojidir (Motion Analysis[28]). Özellikle karakter animasyonlarında sinema, animasyon ve video oyunu sektörlerinde günümüzde sıkça başvurulan bir teknoloji haline gelmiştir.

Motion capture işleminde bir aktörün amaca özel üretilmiş bir kıyafet giymesi ve çeşitli hareketler sergilemesiyle elde edilen veriler, bir dijital karaktere yüklenmektedir. Video oyunu üretiminde motion capture'nin en erken örnekleri, 1994 yılında görülmektedir. Günümüzde ise hareket yakalama teknolojisi, yeni nesil iPhone telefonlarda bulunan kameralar aracılığıyla dahi kullanılabilecek kadar gelişmiş ve yaygın hale gelmiştir (Hibbitts, 2020).



Görsel 21: Hareket Yakalama Teknolojisinin Aktör, Dijital İskelet ve Dijital Karakter Şeklinde Gösterimi[29]

[28] Hareket yakalama teknolojisi üzerine donanım ve yazılım üreten ABD menşeli bir şirket.
[29] https://www.sooneresports.org/2021/10/20/motion-capture-in-games-an-overview/ (Erişim Tarihi: 12.05.2022)

BÖLÜM II

VİDEO OYUNLARINDA ARA SAHNELER VE ARA SAHNELERİN ÜRETİMİ

Çalışmanın bu bölümünde video oyunlarında türlerden bahsedildikten sonra ara sahne olgusu üzerinde durulmuş ve ara sahnelerin kullanım amaçları, üretim türleri ile video oyunu türlerinde ara sahnelerin yerleri ele alınmıştır. Ardından Steam platformunun verileri incelenerek ara sahnelerin video oyunu tüketimi üzerine etkisi değerlendirilmiştir.

2.1. Video Oyunlarında Türler

Video oyunlarının sinema filmleri gibi sınıflandırılabileceği düşünülmektedir. İkonografi üzerinden yapılan sınıflandırmanın, video oyunu türleri ile sinema türleri arasında çeşitli benzerlik ve farklılıkların göz ardı edilmesine sebep olduğu söylenebilir. Bahsedilen durumun ortaya çıkmasında etkili olan olgu, oynayan kişinin video oyunundan edindiği tecrübedir. Örneğin, Atari 2600 platformunda çalışan Outlaw ve Combat isimli oyunların her ikisinde de oyuncuların yönettiği karakterler, engellerin olduğu bir sahada birbirlerine karşı manevra yapmakta ve ateş etmektedir ancak Outlaw oyununda kovboylar, Combat oyununda ise tanklar vardır (Wolf, 2002:115).

Sinema filmlerinde tüketicinin bulunduğu izleyici konumuna göre, video oyunlarında tüketici etkileşime geçen olarak konumlanmaktadır. Bu durum da ortamın tüketimini ve iletiyi değiştirmektedir. Bahsedilen sebeple video oyunlarında türsel sınıflandırma yapılırken sadece ikonografik temelde değil aynı zamanda oyunun etkileşime geçilebilir açılarından mekaniksel ögeleri de devreye girmektedir.

Bu çalışmada oyunların türsel sınıflandırılması ele alınırken video oyunu dağıtım ağlarının, Steam platformunun kategorilendirmesi göz önünde bulundurulmuştur. Steam platformu 3 milyar dolarlık yıllık getiriye sahiptir ve dijital oyun dağıtım ağlarının en kapsamlısı olarak kabul edilir (The Abyss Team, 2018).

Steam platformu, mağaza sayfasında video oyunlarını aksiyon, rol yapma, strateji, macera ve basit eğlence, simülasyon ve spor ile yarış olarak altı ana başlık altında türlere ayırmıştır. Ek olarak Steam platformu altı ana türü içerik, oynanış mekanizmaları, anlatı tekniği, oyuncunun yönettiği karakterin bakış açısı gibi farklı nitelikler üzerinden kırk iki alt başlığa ayırmıştır.

Video oyunları sınıflandırılırken kullanılan etiketler, birden fazla olgudan beslenebilir. Örneğin 3D etiketi oyunun görsel uzayı ile ilgiliyken aksiyon etiketi içerikle bağıntılıdır. Massively- Multi Player Online (MMO)[30] oyunu oynayan kişi sayısına yönelik olarak kullanılır. **FPS**[31] etiketi, oyunu oynayan kişinin yönettiği karakterin bakış açısını ifade etmektedir. Özetle bir video oyununun sınıflandırılması yapılırken içeriği ve oynanış mekanikleri etkili olmaktadır (Aarseth, 2003:90).

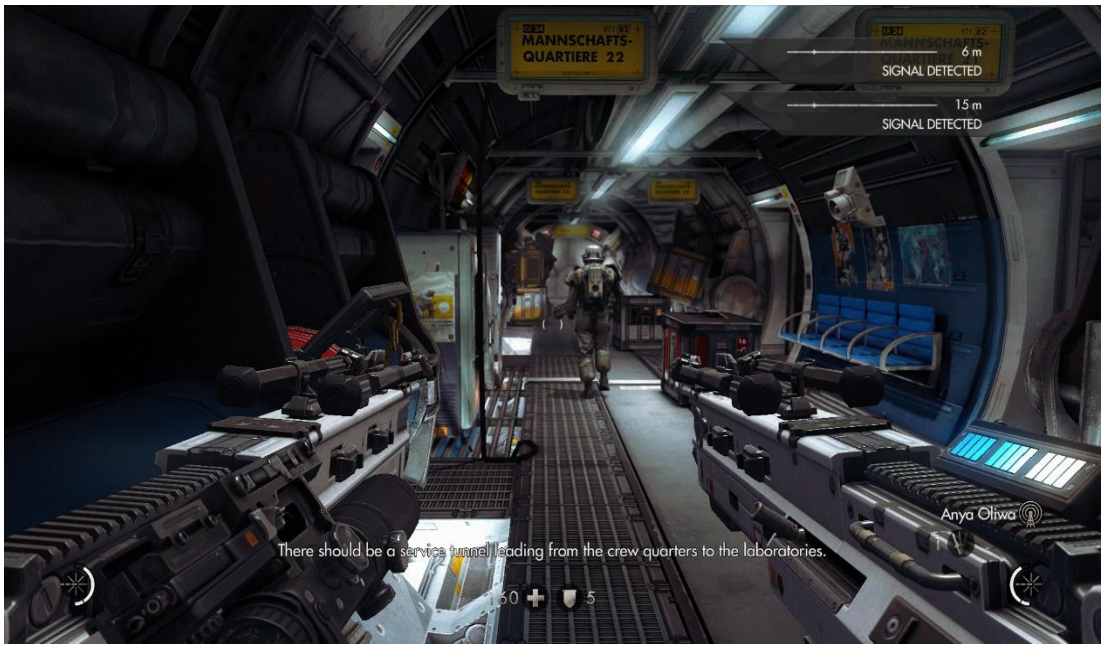
Türlere ayırma ile kategorilendirme işlemlerinin farkını da bu ifadeler üzerinden yapmak gerekirse video oyunlarının satışını ana amaç edinen bir platformun, tüketicilere daha spesifik içerik erişimi sağlamak adına ana türlerin haricinde kırktan fazla alt tür eklemiş olmasını satış adına fayda sağlayacak bir strateji olarak benimsediği düşünülebilir. Bu bölümde platformun ana kategorilemede kullandığı altı tür olan aksiyon oyunları, rol yapma oyunları, strateji oyunları, macera ve basit eğlence oyunları, simülasyon oyunları ile son olarak spor ve yarış oyunları açıklanmıştır.

2.1.1. Aksiyon Oyunları

‘Aksiyon’ kavramı, video oyununu oynayan bireylerin aksiyonlarını ifade etmektedir (Arsenault, 2014). Aksiyon oyunları, oyunu oynayan kişiden önemli derecede performans bekleyen ve kişiden yönettikleri karakterin olağan dışı durumlarda yeteneklerini kullanmalarını bekleyen bir oyun türüdür (Apperley, 2006:15-16). Bu bilgiler doğrultusunda Steam platformunda aksiyon türünün alt başlıkları olarak müziğin ritmine dayalı olarak çeşitli aksiyonların meydana getirildiği ritim oyunları, oynayan kişinin genellikle mermi atan bir karakteri veya aracı yönettiği

[30] (tr.) Devasa Çoklu Oyunculu Çevrimiçi
[31] First-Person Shooter (tr. Birinci Şahıs Bakış Açısından Nişancılık)

ve başka bir ögeyi vurmayı amaçladığı birinci ve üçüncü şahıs nişancı oyunları, dövüş ve dövüş sanatları oyunları ve belirli bir amaca doğru hareket ederken engellerin bulunduğu platformları aşmaya dayalı platform ve runner oyunları alt başlıklarını görmek mümkündür.



Görsel 22: Bir FPS Oyunu Olan Wolfenstein: The New Order'dan Oyun İçi Ekran Görüntüsü[32]

2.1.2. Rol Yapma Oyunları

Rol Yapma Oyunları, bir oyuncunun bir veya birden fazla karakterin hareketlerini yapay bir oyun dünyasında yönettiği; genellikle fantastik, bilim kurgu veya korku anlatı ögelerini barındıran, çeşitli kurallar yönergesinde oyuncunun aldığı kararların bir takım sonuçlarının olduğu, mücadele ve savaş mekanikleri içerisinde sayısal hesaplamalar bulunan, oyuncunun yönettiği karakterin süreçle beraber gelişim gösterdiği ve oynanış sürecinin bir hikâye doğrultusunda veya açık uçlu şekilde devam ettiği oyunlardır (Zagal ve Detarding, 2018:38-39). Steam platformunda rol yapma oyunlarının alt türleri olarak aksiyona dayalı (ama aksiyon oyunları türünde

[32] https://www.gameuidatabase.com/gameData.php?id=42#&gid=1&pid=8 (Erişim Tarihi: 12.06.2022)

sayılamayacak kadar çok rol yapma oyunu unsuru içeren) aksiyon ryo[33], Japonya'ya ve Japon kültürüne özgü ögeler içeren JRYO[34], düzlemsel bir anlatı yapısına sahip yine de macera oyunları türüne sığmayacak kadar rol yapma öğesi (diyaloglar, oynayan kişinin kararlarının bağlayıcılığı gibi) içeren macera ryo, oynayan kişinin birden fazla karakteri bir grup olarak yönettiği parti tabanlı oyunlar, oyuncunun oyunu kaybetmesi doğrultusunda tüm ilerlemesini yitirdiği ve 1980'de yayınlanan Rogue oyunundan ismini alan Rogue-like oyunları, oynayan kişinin stratejik kararlar vermesini gerektiren strateji ryo ve oyuncu ile yapay zekanın veya diğer oyuncuların sıra ile mücadele ettikleri sıra tabanlı oyunlar bulunmaktadır.



Görsel 23: Bir RPG oyunu olan Dark Souls III'ten Oyun İçi Ekran Görüntüsü[35]

2.1.3. Strateji Oyunları

Strateji Oyunları, kazanım veya zafer elde etmek için anlık gerçekleşecek aksiyonlar üzerine uzun soluklu bir düşünce süreci ve planlamanın gerekli olduğu bir oyun türüdür (Rollings ve Adams, 2003:321-345). Steam platformunda strateji oyunlarının alt türleri olarak tarihi gerçeklikten veya kurmaca ögelerden oluşan ve

[33] Rol Yapma Oyunu
[34] Japon Rol Yapma Oyunu
[35] https://store.steampowered.com/app/374320/DARK_SOULS_III/ (Erişim Tarihi: 12.06.2022)

askeri muharebelerin bulunduğu askeri strateji oyunları; keşfetme, büyüme, fayda sağlama ve yok etme ögelerinin tümünü barındıran ve uzun soluklu oynanış sürelerine sahip olan büyük strateji ve 4x strateji oyunları, oyuncunun mücadele ettiği rakiple anlık olarak karşı karşıya geldiği ve anlık kararların alınabildiği gerçek zamanlı strateji oyunları, gerçek dünyada masa üstünde figürler, oyun aksesuarları veya kartlar aracılığıyla oynanan oyunların dijitalleştirilmiş çeşitleri olan kart ve masa üstü oyunları, oyuncunun bir üs, kale veya alanı korumak ve geliştirmekle yükümlü olduğu kule savunması oyunları, oyuncunun diğer oyunculara veya yapay zekâya karşı oynadığı ve herkesin aksiyonlarını gerçekleştirmek için sıra ile oynadığı sıra tabanlı strateji oyunları ve oyuncunun bir muharebe veya mücadele yerine bir şehri veya yerleşim yerini kurmak ve geliştirmek amacı güttüğü şehir ve yerleşim oyunları bulunmaktadır.



Görsel 24: Bir Strateji Oyunu Olan Sid Meier's Civilization VI'dan Oyun İçi Ekran Görüntüsü[36]

2.1.4. Macera ve Basit Eğlence

Macera oyunları anlatının ve hikâyenin güçlü şekilde kullanıldığı, oyunu oynayan kişinin ona verilen bir görev veya amaç doğrultusunda bir karakteri veya

[36] https://store.steampowered.com/app/289070/Sid_Meiers_Civilization_VI/ (Erişim Tarihi: 12.06.2022)

unsuru yönettiği ve bu yolda başarılı olmak adına çeşitli bulmaca ve bilmeceleri çözdüğü oyun türüdür (Handler Miller, 2004:213). Basit eğlence oyunları ise çok geniş bir pazarlama hedefi ile üretilen, aşırı ve karmaşık mekaniklere sahip oyunlara göre daha çok hobi veya gündelik vakit geçirme amacıyla oyun oynayanlara hitap eden oyunlardır. Basit eğlence oyunları, çok temel ve basit kurallar içerir ve kısa oynanış sürelerine sahiptirler ve öğrenme eğrileri düşüktür (Boyes, 2008). Steam platformunda söz konusu türün başlığı altında bulmaca, oyuncunun sadece hikâye akışında belli yerlerde oyuna dâhil olduğu ve daha çok anlatısal amaç taşıyan görsel roman, rol yapma oyunu ögelerine sahip (ama bir rol yapma oyunu olarak nitelendirilemeyecek) macera ryo, 1986 yılında yayınlanan Metroid ve Castlevania oyunlarının isimlerinin birleşmesiyle ismini alan ve o oyunlara benzer mekanikler içeren Metroidvania ve zengin hikâye alt türlerini görmek mümkündür.



Görsel 25: Castlevania Anniversary Collection Oyunundan Ara Sahne Örneği[37]

2.1.5. Simülasyon Oyunları

Simülasyon oyunları değerlendirilirken bir yanda uçaklar, askeri araçlar, uzay araçları, yarış araçları ve diğer tüm ulaşım araçlarının gerçek hayattaki hallerine en

[37] https://store.steampowered.com/app/1018010/Castlevania_Anniversary_Collection/ (Erişim Tarihi: 12.06.2022)

yakın şekilde kullanılabildikleri araç simülasyonları, bir yanda ise gerçek hayattaki bilimsel ve beşerî parametrelerin oyun mekaniğinin temelinde yattığı inşa ve yönetim simülasyonları olarak değerlendirilebilir (Adams, 2010:527). Steam platformunda simülasyon oyun türünün alt türleri olarak gerçek hayatı taklit etmeye yönelik içerikleri olan hobi ve iş ile yaşam ve sürükleyici, fen bilimlerine yönelik kanun ve kurallarla bütünleşik aktivitelerin yapılabildiği ve oyunun gerçeğe en yakın şekilde tepki verdiği sandbox ve fizik, uzay ve uçuş, pastoral hayata dair içerikler barındıran çiftçilik ve crafting, beşerî etkileşimlerle ilgili içeriklere sahip ilişki ve son olarak inşa ve otomasyon başlıkları görülmektedir.



Görsel 26: Uzay Temalı Simülasyon Oyunu Kerbal Space Program'dan Oyun İçi Ekran Görüntüsü[38]

2.1.6. Spor ve Yarış Oyunları

Spor ve yarış oyunları, geleneksel sporların ögelerini barındıran video oyunlarıdır. Bahsedilen sporlar takım sporları, atletizm, ekstrem sporlar ve motor sporları olarak nitelendirilebilir. Bazı spor ve yarış oyunları, ilgili aktivitenin doğrudan dijital ortamda gerçekleştirilmesini içerik edinirken, bazıları ise yönetim ve

[38] https://store.steampowered.com/app/220200/Kerbal_Space_Program/ (Erişim Tarihi: 12.06.2022)

organizasyon kısmını içermektedir (Codex Gamicus, n.d.). Steam platformunda spor ve yarış oyunlarının alt türleri olarak balıkçılık ve avcılık, bireysel sporlar, spor simülasyonları, takım sporları, yarış ve yarış simülasyonları bulunmaktadır.



Görsel 27: Kış Sporları Temalı Spor Oyunu Steep'ten Oyun İçi Ekran Görüntüsü[39]

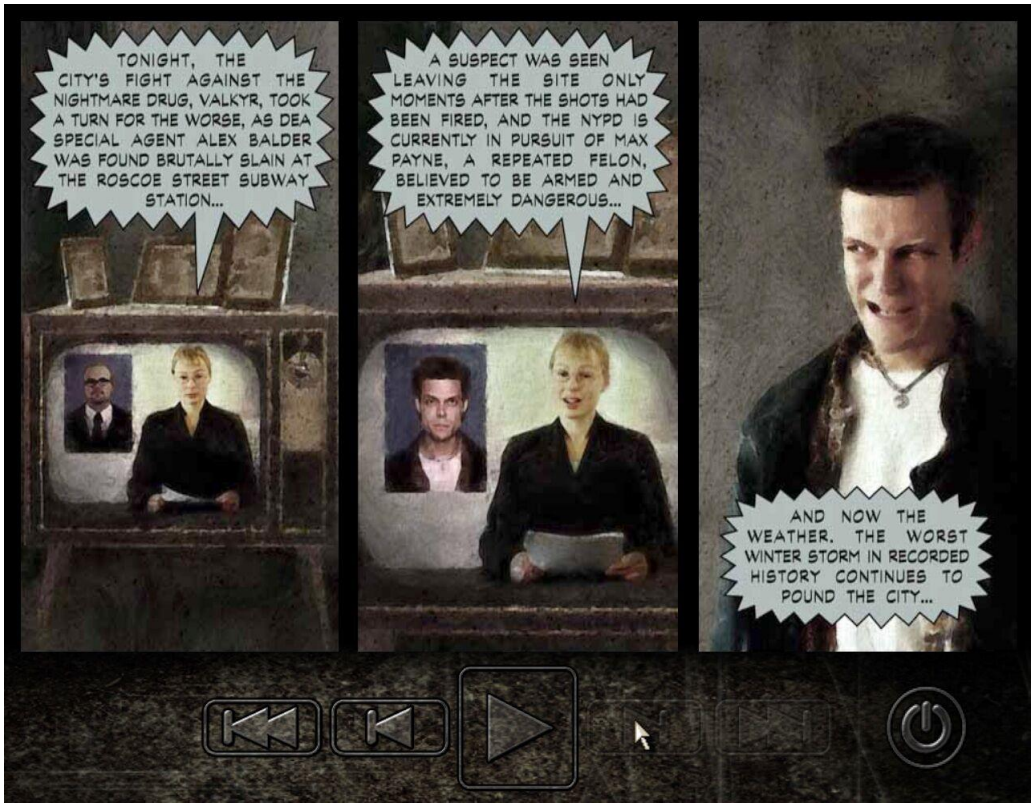
2.2. Video Oyunlarında Ara Sahne

Video oyunlarında ara sahneler, oyunu oynayan kişinin oyunun hikâyesini kavramasına destek olmak adına anlatı yapısını destekleyen ögelerdir. Ara sahneler ilk olarak 1978 yılında üretilmiş olan Adventure oyununda ortaya çıkmıştır (Cheng, 2007:15). Ara sahneler, video oyunu içerisinde bir film olarak da ifade edilebilir. Fakat söz konusu durum ara sahnelerin her zaman bir filmin tüm özelliklerini taşıdığı anlamına gelmez. 2001 yılında üretilen Max Payne oyununda ara sahneler çizgi roman stilindeyken 1998 yılında yayınlanan Baldur's Gate oyununda ise sadece yazı ve ses kullanımıyla ara sahneler hazırlanmıştır. Bu doğrultuda ara sahnelerin tanımı, bir video oyununda etkileşime geçilebilir olmayan her türlü hikâye veya vaka anlatısı olarak yapılabilir (Hancock, 2022).

[39] https://store.steampowered.com/app/460920/Steep/ (Erişim Tarihi: 12.06.2022)



Görsel 28: Baldur's Gate Oyunundan Yazı Kullanılarak Hazırlanan Ara Sahne Örneği[40]



Görsel 29: Max Payne Oyununun Çizgi Roman Stilinde Ara Sahnelerinden Biri[41]

[40]https://www.reddit.com/r/baldursgate/comments/uby9rn/the_rooftop_from_the_intro_cutscene_is_the/ (Erişim Tarihi: 12.06.2022)
[41] https://maxpayne.fandom.com/wiki/Graphic_Novel (Erişim Tarihi: 12.06.2022)

Ara sahne olgusu, video oyunları oynanışının diğer olgularından ayrılmaz bir parçasıdır. Video oyununda ara sahne, oyunun anlatısını desteklemek amacıyla çeşitli ipuçları ve bilmeceler sunmaya yarayan bir araçtır. Ara sahneler, oyunun anlatısını geliştiren ve genellikle bir seviyenin tamamlanmasıyla birlikte oyunu oynayan kişiye gösterilen ögelerdir (Říha, 2014). 1980 yılında üretilmiş olan Pac-Man oyunu, Pac-Man karakterinin ve canavarların birbirlerini kovaladıkları kısa perde araları gibi görünen sahneler ile ara sahnelerin en erken örneklerinden birini barındırmaktadır. Benzer şekilde 1989 yılında üretilen Prince of Persia oyununda da oyuncunun yönettiği prens karakterinin prensesi kurtarması gerekliliğini aktarmak amacıyla ara sahneler bulunmaktadır. Doksanlı yılların video oyunlarında ara sahnelerin gerçek hayatta çekilen video görüntüleri ile hazırlandığı ve B-Film[42] estetiğinde içeriklerin bulunduğu Command & Conquer: Red Alert gibi örnekleri görmek mümkündür (Das, 2022).

2.2.1. Video Oyunlarında Ara Sahnelerin Kullanım Amaçları

Ara sahneler, video oyununu oynayan bireyin etkileşime geçme ve aksiyon alma yetilerinin elinden alındığı unsurlar olmaları itibarıyla video oyunu tasarımcılarının ve yönetmenlerinin oyuncunun görmesini veya dikkatini yöneltmesini istedikleri ögeleri göstermeyi temel amaç edinmişlerdir. Das'a göre (2022), ara sahnelerin kullanım amaçları, temelde oyunu oynayan birey için bir soluk alma veya ödül anı olarak değerlendirilebilir.

Das (2022), ara sahnelerin kullanım amaçlarının arasında video oyununun ilerleme ve gelişmesini sağlama, oynanışla ilgili ipuçları verme, hikâyede açılım ve gelişmeleri aktarma ve oyunu oynayan bireyin yönettiği karakterin başına geleceklerle ilgili haber verme olduğunu ifade etmiştir. Klevjer'e (2002) göre, video oyununun oynanışını düzlemsel bir anlatı içerisine yerleştirmek uygun bir yapıdır. Bu şekilde üretilen bir video oyununun, net bir hedefe yönelik bir ilerleme sistemine sahip olması ve bir ödül yapısının bulunması gerekmektedir. Burada anlatı, video oyunu tasarımcısı

[42] Düşük bütçe ile üretilmiş sinema filmi (Merriam-Webster Sözlük).

için işlevseldir ve ara sahneler, oynanışın ilerletilmesi açısından etkili bir araç olarak kullanılmaktadır.

Bir video oyunu yazarının (mobil cihazlar gibi) kapasitesi düşük teknolojik platformlara yönelik hazırlanan video oyunlar ile bütçenin düşük olduğu projelerde hikâye aktarımı için kullanabileceği tek araç genellikle ara sahnelerdir (Despain, 2009:43). Video oyunlarında ara sahne, genellikle sinematik anlatıyı geliştirmek için kullanılmaktadır. Bazı video oyunlarında ise ara sahneler, oyunu oynayan kişinin bir sonraki seviye ve çevre ile ilgili hedefine ulaşmasına yardımcı olacak bilgileri vermek için temel bir oryantasyon sağlamak amacıyla bir iletişim sistemi olarak kullanılmaktadır (Říha, 2014).

Hancock (2022), çalışmasında ara sahnelerin kullanım şekillerini on farklı başlıkta nitelendirmiştir. Bu başlıklar aşağıdaki gibi sıralanmaktadır:

1. **Sohbet Sahneleri:** Oyunu oynayan kişinin yönettiği karakter ile diğer karakterlerin karşılıklı iletişim ve etkileşimlerinin gerçekleştiği ara sahnelerdir.
2. **Bilgi Boşaltımı:** Ara sahnelerin kullanım amaçları arasında en yaygın olanıdır. Bilgil boşaltımı amaçlı ara sahneler, oyunu oynayan kişiye direkt olarak oyunla ilgili bilgi vermeyi amaçlamaktadır. Bahsi edilen bilginin niteliği, oyunu oynayan kişinin görevini anlatmak veya hikâyenin arka planını aktarmak olabilir. Aynı zamanda bu amaçla kullanılan ara sahnelerin süresi uzundur.
3. **Sahne ve Atmosfer Yaratımı:** Sahne ve atmosfer yaratımı amacıyla kullanılan ara sahneler de bilgi boşaltımı amacıyla kullanılan ara sahnelere benzer şekilde, temelde oyunu oynayan kişiye oynanış esnasında tecrübe edecekleri fiziksel çevreler veya atmosferle ilgili bilgi aktarmak, ortamı tanıtmak amacıyla üretilmektedir.
4. **Ödüllendirme:** Ödüllendirme amacıyla kullanılan ara sahneler, oyunu oynayan kişinin oyunu veya oyunun bir kısmını tamamlamış olmasıyla beraber oyuncuya somut bir ödül verebilmek ve katarsise ulaşma sürecini desteklemek adına üretilmektedir. Bu amaçla kullanılan ara sahnelerde

oyun oynayan kişinin aksiyonlarının zaman zaman ara sahne formatında sinematik ögelerle birlikte tekrar edilmesi de mümkündür.

5. **Anlatı ve Oynanış Elemanlarının Tanıtımı:** Bu amaçla üretilen ara sahneler, anlatıda meydana gelen bir değişikliği veya anlatıya eklenecek yeni karakterleri tanıtmak ya da oynanışa destek olacak çeşitli elemanların oynayan kişiye gösterilmesini sağlamak amacındadır.
6. **Sezdirme:** Sezdirme amacı ile üretilen ara sahneler, anlatı içerisinde meydana gelecek olan çeşitli hadiseler ve çatışmalarla ilgili dramatik bilgi vermekte kullanılmaktadır. İlgili ara sahneler, oyunun anlatısına beklenti unsurunu katarak derinlik kazandırmak amacıyla da video oyunlarında bulunmaktadır.
7. **Eylemlerin Sonuçlarını Gösterme:** Bu amaçla üretilen ara sahneler, video oyununun sahip olduğu etkileşim unsurunu desteklemek ve oyunu oynayan kişiye oynanış süresi içerisinde aldığı aksiyonların sadece yönettiği karakteri değil, video oyununun sahip olduğu sanal dünyayı ve o dünyadaki diğer karakterler ve ögeleri de etkilediğini göstermek amacıyla kullanılmaktadır.
8. **Duygusal Bağ Yaratımı:** Video oyunlarında oynayan kişinin oyun ve oyunun unsurları ile kurduğu duygusal bağın seviyesi, oyunun başarısını ölçme unsurlarından biridir. Ara sahneler de söz konusu durumu desteklemek amacıyla oyunun anlatısının ve içeriğinin açıklanması ve oyunu oynayan kişinin soracağı ‘neden’ sorusunun cevaplarının istikrarlı bir şekilde verilmesi ve duygusal bağın oluşturulmasına destek olmak için kullanılmaktadır.
9. **Tempo:** Ara sahnelerin video oyunlarında kullanıldığında en yararlı oldukları amaçlardan biri de video oyununun temposunun oyun tasarımcısının isteğine yönelik şekilde ayarlanmasına destek olmaktır. Temel açıdan bakıldığında uzun bir ara sahne, yoğun aksiyona sahip bir seviyeden sonra oyuncuyu dinlendirmek ve sonrasında karşılaşacağı mücadele için hazırlamak adına kullanılabilmektedir. Bu duruma zıt şekilde sakin bir süreçten sonra hızlı ve gerilim ögelerine sahip bir ara

sahne, oyunu oynayan kişiyi bir sonraki seviyede karşılaşacakları ile ilgili motive etmekte ve hazırlamakta kullanılabilir.

10. **Oyuncuyu Rahatsız Etme:** Oyuncuyu rahatsız etme durumu, ara sahnelerin kullanım amaçlarından biri olarak değil yanlış kullanımları sonucu ortaya çıkmaktadır. Video oyunu tasarımcılarının gereğinden fazla ara sahne kullanması, ara sahnelerin sürelerini fazla uzun tutması veya ara sahne kalitesinin kötü olması gibi durumlar meydana geldiğinde oyunu oynayan kişi ara sahneden bir olgu elde etmekten ziyade ara sahnenin oynanış sürecini sekteye düşürmeye başlayacaktır.

Hancock (2022), çalışmasında ele aldığı yukarıdaki ara sahne kullanım amaçlarında öncelikle ara sahnenin kullanılıp kullanılmaması gerektiği konusuna da dikkat çekmektedir. Hancock (2022), video oyunu oynayan bireylerin çok azının etkileşime geçilemez unsurları etkileşime geçilebilir unsurlara tercih ettiğini ifade etmektedir. Bu açıdan değerlendirildiğinde ara sahnelerin video oyunlarında ana anlatı tekniği olarak kullanılması yerine oynanışın ana anlatıyı taşıdığı; ara sahnelerin ise hikâyeyi ve oynanış sürecini desteklediği, video oyununun sanal dünyasını daha inanılır kıldığı ve oyunu oynayan kişinin eylemlerinin bahsedilen sanal dünya içerisinde bir etkisi olduğunu vurgulamak için kullanıldığı çıkarımı yapılabilmektedir. İfade edilen bilgiler doğrultusunda ara sahnelerin, hem video oyununun sahip olduğu hikâye anlatısını güçlendirmek hem oyunu oynayan kişinin oynayışına destek olmak, hem de bilgi vermek ve amaçlarına ulaşmasını kolaylaştırmak için kullanılan unsurlar olduğunu söylemek mümkündür.

2.2.2. Video Oyunlarında Ara Sahnelerin Üretimleri

Ara sahnelerin üretimlerinin temelinde üç yöntem bulunur ve **in-engine, pre-rendered** ve **live-action** olarak adlandırılmaktadır. Üç tip yöntemle üretilen ara sahnelerin her birinin kendine has masrafları ve anlatıya farklı destek şekilleri bulunmaktadır (Marino, n.d.).

In-engine ara sahneler, oyunun yazılımsal temelini oluşturan ve bir video oyunu olarak fonksiyon göstermesini sağlayan oyun motorunun içinde oyunla birlikte

üretilen ara sahnelerdir. In-engine ara sahneler, video oyunu üretilirken kullanılan modeller, animasyonlar, kaplamalar, çevre ve alanlar gibi birçok ögenin direkt olarak ara sahne üretiminde kullanılması ile hazırlanır. Bu türdeki ara sahnelerde kamera hareketleri dijital bir kamera ile hazırlanır. Ardından oyunu oynayan kişinin input (girdi) kabiliyetinin durdurulmasıyla devreye girer. In-engine ara sahnelerin sahip oldukları en önemli sınırlılıklardan biri, video oyunlarının temel çalışma prensibi olan ekranda gösterilen görüntünün son kullanıcının donanımı aracılığıyla hesaplanarak renderleniyor[43] olmasıdır. Bahsedilen durum, ara sahnenin görsel kalitesinin video oyunuyla aynı standartlarda kalmasına sebep olur. Görsel kalite, bir sinema filmindeki görsel efektlerin veya animasyon filmlerin eşiğine erişemez çünkü içerik son kullanıcının sahip olduğu teknolojik donanım kapasitesini aşmaktadır. In-engine ara sahneler, hazır içeriklerin kullanılmasından dolayı oyun stüdyoları için daha düşük maliyet oluştururken, oyunu üreten ekibin ara sahnelerin üretimini de üstlenmesiyle çalışma saatlerinin artmasına neden olmaktadır.



Görsel 30: Marvel's Spider-Man Oyunundan Bir In-Engine Cutscene Örneği[44]

[43] Gerekli ışık, fizik, kaplama ve doku hesaplamalarının yapılmasıyla beraber ekrana bitmiş ürünün yansıtıldığı görsel çıktı alma işlemi.
[44] https://gfycat.com/discover/spiderman-ps4-cutscene-gifs (Erişim Tarihi: 12.06.2022)

Pre-rendered ara sahneler, ara sahnenin oyun motoru üzerinde anlık olarak hesaplanması ve gösterilmesi yerine önceden render alınarak oyunun içerisine yerleştirilmiş ara sahnelerdir. Oyunu geliştiren stüdyonun içerisinde ayrı bir ekibin veya başka bir stüdyonun geliştirme sürecinden ayrı olarak gerçekleştirdiği işlem; daha kaliteli modeller, kaplamalar, ışıklar ve diğer tüm unsurlarla birlikte sinema ve video sektöründe kullanılan prodüksiyon ve post prodüksiyon araçlarının da sürece dahil edilebilmesiyle in-engine ara sahnelere göre görsel kalite seviyesi yüksek ürünler kazandırmaktadır. Pre-rendered ara sahneler, oyunu oynayan kişinin sahip olduğu teknolojik donanım ile herhangi bir işlem yapmayacak olması dolayısıyla oyunun sahip olduğu görsel kalite seviyesinin üstüne çıkabilmektedir. Bu ara sahneler, video dosyaları olarak hazırlanır ve sonrasında oyun motoruna söz konusu formatta eklenip oyun tasarımcılarının tercih ettiği anlarda oyunun akışı içerisinde devreye girer.



Görsel 31: Kingdom Hearts Oyunundan In-Engine (Solda) ve Pre-Rendered (Sağda) Ara Sahneler[45]

[45] https://gamerant.com/kingdom-hearts-cutscenes-comparisons-images/ (Erişim Tarihi: 12.06.2022)

Live-action ara sahneler ise gerçek aktörlerin, sahnelerin ve dekorun kullanıldığı kısa filmler olarak tabir edilebilir. Standart bir film prodüksiyonunun sahip olduğu üretim süreci, live-action ara sahneler için de aynı şekilde ilerler. Video oyununun sahip olduğu görsel stil, kostümler, mekân ve atmosfer gerçek dünyada taklit edilir ve oyunu oynayan kişinin sanal anlatı dünyasından uzaklaşmaması sağlanır. Bu ara sahneler de pre-rendered ara sahneler gibi video dosyaları olarak hazırlanıp oyun motorunun içerisine eklenmektedir.



Görsel 32: Command & Conquer: Red Alert 3 Oyunundan Live-Action Ara Sahne Örneği[46]

Live-action ara sahneler, 1990'lı yıllarda oldukça popüler olmuştur. Video oyununundaki in-engine ve pre-rendered ara sahnelerin genel itibarıyla CGI[47] stilinde olması, live-action ara sahnelerin bahsedilen stilde bir bozulum meydana gelmesine sebep olmaktadır. Live-action ara sahneler; oyun stüdyolarının bu ara sahneler için genellikle başka bir prodüksiyon şirketi veya ekibiyle beraber çalışması, kötü senaryo

[46] http://www.inmotiongaming.com/the-art-of-cutscenes/ (Erişim Tarihi: 12.06.2022)
[47] Computer Generated Imagery (Bilgisayar ile Oluşturulmuş Görseller)

yazımı, bütçe sıkıntıları ve tecrübesiz oyuncu seçimi gibi nedenlerle diğer iki üretim yöntemine göre 2022 yılı itibarıyla çok tercih edilmeyen bir ara sahne türü olmuştur.

2.2.3. Video Oyunu Türlerinde Ara Sahnelerin Yeri

Video oyunlarında anlatı konusunda karmaşalar ve kısıtlamalar bulunmaktadır. Bunun temelinde video oyunlarında hikâye anlatısının genellikle ara sahne kullanımıyla oynayan kişiye aktarılmasından kaynaklanmaktadır. Ara sahnelerin etkileşime geçilemez ögeler olması dolayısıyla oynayan kişi ve oyun arasındaki ilişki karmaşıklaşmaktadır. Bu durumu etkileyen unsurların arasında hikâyenin türü ve teması da etkili olmaktadır (Garry, 2021). Anlatı esnasında dağılan hikâye ögelerini, ara sahnelerin sağladığı güvenilir zeminde aktarmaya devam etmek bir çözüm yoludur. Etkileşime geçilemeyen unsurlar, yazarlara olacakları kontrol edebilme ve oyuncunun etkileşimiyle akışın bozulmayacağı garantisini vermektedir. Ara sahnenin hazırlanış sürecinde yapay zekâ ve program dizilimlerine ihtiyaç duyulmaması sebebiyle anlatının aktarımı için harcanan çaba ve zaman az olmaktadır (Despain, 2009:43-44).

Garry'nin (2021) ve Despain'in (2009:43-44) ifadelerinden yola çıkarak ara sahnelerin, video oyunları içerisinde kullanım amaçları doğrultusunda genellikle anlatıya destek olmak için bulunduklarını söylemek mümkündür. İlgili durum; video oyunu türünün bir hikâyeye sahip olması, oyun mekaniklerinde açıklanması gereken ögelerin yer alması ve oyuncuyu göreceği içeriklere hazırlamak gibi faktörler doğrultusunda farklılık gösterebilmektedir. Herhangi bir hikâye veya anlatıya sahip olmayan, sadece oynanışa odaklı oyun türlerinde dahi ara sahnelerin oyunu oynayan kişinin bulunduğu bölgeyi ve çevreyi tanıtmak ya da oyunda meydana geleceklerle ilgili beklentiyi artırmak için kullanıldığı örnekler bulunmaktadır.

Bir video oyununun ara sahneye sahip olması türsel özellikleriyle ilgili değildir. Video oyunu türlerinde ara sahnelerin yeri tartışılırken kullanım amaçlarına yönelik olarak video oyunları içerisinde kendilerine yer buldukları yorumu yapılması, daha doğru olacaktır. Spor oyunları gibi bir anlatıya veya hikâyeye sahip olmayan oyunlarda ara sahneler atmosferi desteklemek ve oynayan kişide bir beklenti oluşturmak amacıyla kullanılabilmektedir. Örneğin, Electronic Arts şirketinin her yıl

düzenli olarak güncellediği ve yayınladığı bir futbol oyunu olan FIFA oyunlarında oyunu oynayan kişinin futbol müsabakasına başlamadan önce futbol sahasının çeşitli açılardan gösterildiği, taraftarların tribünlere giriş yaptığı, oyuncuların ısındığı görüntülerle birlikte arka planda taraftar ve spor spikeri sesleri olan bir ara sahne ile karşılaşılır. Ara sahnelerde, oyunu oynayan kişiye sanki televizyonda bir futbol maçı izleyecekmiş hissi verilmekle beraber oyun başlamadan önce son bir hazırlık safhası oluşturma amacının olduğu da söylenebilir.



Görsel 33: FIFA 2022 Oyunundan Futbol Maçı Öncesi Ara Sahne Örnekleri[48]

Aksiyon, macera, rol yapma gibi çoğunlukla anlatı ve hikâye içeriğine sahip oyun türlerinde ise ara sahnelerin kullanım amaçları doğrultusunda yer aldığını söylemek mümkündür. Genel itibarıyla hikâye anlatısını ilerletmek veya oyunu oynayan kişiye oynanış ve oyun mekanikleriyle ilgili ipuçları vermek adına ara sahne örnekleri bahsedilen oyun türlerinde yer almaktadır. 2005 yılında piyasaya çıkan Santa Monica Studio tarafından tasarlanan ve Sony Interactive Entertainment tarafından dağıtılan, aksiyon ve macera türlerindeki God of War oyununda hikâye anlatıcısı ve dış ses olarak bulunan Athena karakterinin hikâye boşluklarını doldurduğu anlatısal ve sinematik özelliklere sahip ara sahneler yer almaktadır. Oyunda ayrıca oynayan kişinin oyun mekaniklerini öğrenmesine yardımcı olmak amacıyla çeşitli ara sahneler de

[48] Ekran görüntüleri yazar tarafından alınmıştır.

bulunmaktadır. Buna örnek olarak elindeki baltayı fırlatabilen, menzilli mücadele kapasitesine sahip (ranged enemy) düşman karakterlerin oyuncunun karşısına çıkacağını gösteren ve çeşitli ipuçlarını görebilmesi için hazırlanmış ara sahneler gösterilebilir.



Görsel 34: God of War Oyunundan Hikâye Anlatısını Devam Ettirmek İçin Hazırlanan Ara Sahne Örnekleri.[49]



Görsel 35: God of War Oyunundan Oyunu Oynayan Kişiye Farklı Özelliklere Sahip Düşman Karakterleri Tanıtmak İçin Hazırlanmış Ara Sahne Örneği.[50]

[49] Ekran görüntüleri yazar tarafından alınmıştır.
[50] Ekran görüntüleri yazar tarafından alınmıştır.

Rol yapma oyunlarının bir kısmında oyunu oynayan kişi karakterini çeşitli ekipman, zırh, silah ve kozmetik eşya ile özelleştirebilmekte ve dekore edebilmektedir. Bu durum, ilgili karakterin dahil olduğu ara sahnelerde oyunu oynayan kişinin oluşturduğu şekilde görünmesine de sebep olmaktadır. Zaman zaman oyunu oynayan kişilerin karakterlerini oyunun atmosferine ve dünyasına aykırı şekilde oluşturmaları da bağlamdan kopuk sahneler oluşmasına sebep olabilmektedir.



Görsel 36: RYO Dark Souls II: Scholar of the First Sin'den Oyun Sonu Ara Sahnesinde Oyuncunun Oluşturduğu Karakter Tasarımı (Üstte), Oyun Tasarımcılarının Oluşturduğu Karakter Tasarımı (Altta)[51]

Macera ve basit eğlence oyunları Steam platformu tarafından tek başlık altında toplanmış olsa da basit eğlence oyunları temel fonksiyonlarıyla macera oyunlarından ayrılan özelliklere sahiptir. Temelde oynanış mekaniklerinin basitliği, zaman zaman tek bir çekirdek mekaniğe sahip olma, hikâye ve anlatı niteliği taşımama şeklinde

[51] Ekran görüntüleri yazar tarafından alınmıştır.

nitelendirilebilecek bu özellikler sebebiyle basit eğlence oyunlarında genellikle ara sahne kullanımına gerek veya ihtiyaç duyulmamaktadır.

2.3. Video Oyunlarında Ara Sahnelerin Oyunların Tüketimi ile İlişkisi

Video oyunlarının satış, yayın ve dağıtımının yapıldığı en büyük kullanıcı tabanına ve satış kapasitesine sahip Valve Şirketine ait Steam Platformudur (Prescott, 2019). Video oyunlarında ara sahnelerin oyunların tüketimleriyle olan ilişkileri değerlendirilirken Steam platformunun istatistiklerini tutan farklı platformların yayınlamış olduğu veriler incelenmiştir. İlgili veriler doğrultusunda platform üzerinde en çok oyuncu sayısına erişmiş on oyunun ara sahneleri incelendiğinde oyunlara olan talebin ara sahnelerin varlığı veya ara sahnelerin içerikleriyle bir ilişkisinin olup olmadığı üzerinde durulmuştur.

Tablo 1. Steam Charts[52] Platformunda En Yüksek Oyuncu Sayısına Sahip İlk On Video Oyununun Listesi

Oyunun Adı	En Yüksek Oyuncu Sayısı	En Yüksek Oyuncu Sayısına Ulaştığı Ay ve Yıl
PUBG: Battlegrounds	3,236,027	Ocak 2018
Lost Ark	1,324,761	Şubat 2022
CS: GO	1,305,714	Nisan 2020
Dota 2	1,291,328	Mart 2016
ELDEN RING	952,523	Mart 2022
New World	913,027	Ekim 2021
Cyberpunk 2077	830,387	Aralık 2020
Valheim	498,478	Şubat 2021
Terraria	486,918	Mayıs 2020
Capcom Arcade Stadium	481,088	Kasım 2021

[52] https://steamcharts.com/ (Erişim Tarihi: 02.07.2022)

Tablo 2. SteamDB Info[53] Platformunda En Yüksek Oyuncu Sayısına Sahip İlk On Video Oyununun Listesi

Oyunun Adı	En Yüksek Oyuncu Sayısı
PUBG: Battlegrounds	3,257,248
Lost Ark	1,325,305
CS: GO	1,308,963
Dota 2	1,295,114
Cyberpunk 2077	1,054,388
ELDEN RING	953,426
New World	913,634
Valheim	502,387
Terraria	489,886
Capcom Arcade Stadium	488,791

Tablo 3. SteamSpy[54] Platformunda Oyuna Sahip Olan Kişi Sayısına Göre En Çok Edinilen Video Oyunlarının Listesi

Oyunun Adı	Oyunun Fiyatı	Oyuna Sahip Olan Kişi Sayısı
Dota 2	Ücretsiz	100,000,000 ~ 200,000,000
CS: GO	Ücretsiz	50,000,000 ~ 100,000,000
PUBG: Battlegrounds	Ücretsiz	50,000,000 ~ 100,000,000
Team Fortress 2	Ücretsiz	50,000,000 ~ 100,000,000
New World	$23.99	50,000,000 ~ 100,000,000
Apex Legends	Ücretsiz	20,000,000 ~ 50,000,000
Rust	$19.99	20,000,000 ~ 50,000,000
Grand Theft Auto V	$14.80	20,000,000 ~ 50,000,000
Lost Ark	Ücretsiz	20,000,000 ~ 50,000,000
ELDEN RING	$59.99	20,000,000 ~ 50,000,000

[53] https://steamdb.info/graph/?sort=peak (Erişim Tarihi: 02.07.2022)
[54] https://steamspy.com/ (Erişim Tarihi: 02.07.2022)

Steam platformuna ait verileri listeleyen üç farklı platformdan alınan listelerde en geniş pazar ağına sahip video oyunu dağıtım platformunda yer alan tüketicilerin en çok talep ettiği oyunlar görülmektedir. Bahsi geçen oyunlar içerisinde CS: GO ve PUBG: Battlegrounds ilk yayınlandıklarında ücretli olarak piyasaya sürülmüş sonrasında ise ücretsiz hale gelmişlerdir. Listelerde bulunan Dota 2, Team Fortress 2, Apex Legends ve Lost Ark oyunlarının ücretsiz olmasının sebebi, ilgili oyunların Games as a Service *(GaaS)* modelinde işletilmesidir. Games as a Service modeli, video oyununu üreten şirketlerin uzun vadede oyundan gelir elde etme adına strateji oluşturmasıdır. Bu stratejilerin başında oyunu ücretsiz olarak piyasaya sürme ve ardından oyun içerisindeki dijital metaları gerçek para karşılığında oyuncuya satma (microtransaction) gelmektedir (Zaiets, 2020).

GaaS modelini kullanan video oyunlarında oyunu tüketen bireye gerçek para karşılığında çeşitli paketler ve oyun içinde harcanabilir sanal paralar satılmaktadır. Bahsedilen sanal para birimleri veya paketler aracılığıyla oyunu oynayan birey hem oynanış olarak kendisini diğer oyuncuların önüne geçirecek çeşitli ekipman ve materyaller edinebilmekte hem de oyun içerisinde karakterinin veya yönettiği ögenin kozmetik özelliklerini değiştirip geliştirebilecek unsurlar edinebilmektedir.

Tablolarda bulunan veriler üzerinden en yüksek oyuncu sayısına göre listelenen video oyunlarında ara sahnenin varlığı durumunda ara sahnelerin nitelikleri ile amaçları incelenmiş ve bu doğrultuda bahsi geçen video oyunlarının tüketiminde ara sahne unsurlarının etkisine dair çıkarımlarda bulunulmuştur.

PUBG: Battlegrounds oyunu aksiyon türündedir. Oyun, Battle-Royale olarak tabir edilen alt türün özelliklerini barındırmaktadır. Battle-Royale oyunları, bir düzineyle yüz kişi arasında değişen oyuncunun, çevrim içi ortamda bir harita veya alan içerisinde birbirlerine karşı mücadele ettikleri ve hayatta kalan son kişinin oyunu kazandığı alt türe verilen isimdir (Park ve Livingston, 2022). PUBG: Battlegrounds oyununda bir hikâye ve anlatı yoktur. Oyunu oynayan bireyin geliştirdiği bir karakter veya ilerlettiği bir olay örgüsü de bulunmamaktadır. Oyuncular her müsabakaya eşit şartlarda başlamakta ve ekipmanlarını (veya karakterlerinin kullanacağı diğer unsurları) oyun başladıktan sonra edinmektedir. Bu doğrultuda oyunda herhangi bir

ara sahne ögesi bulunmamaktadır. Oyunun tüm odağı, oyuncuların seri ve art arda müsabakalar halinde oyunu oynamaya devam etmesidir.

Lost Ark oyunu, rol-yapma oyunları türünde ARPG olarak tabir edilen aksiyona dayalı rol yapma oyunları alt türünün özelliklerini barındırmaktadır. Lost Ark'ta ARPG oyunlarının öne çıkan unsurları olan izometrik kamera açısı ile rastgele sayı oluşumuna dayalı yenilen düşmanlardan elde edilen işe yarar ekipman ve parçalar bulunmaktadır. Lost Ark oyunu, fantastik bir anlatıya sahiptir. Bu doğrultuda hikâyesini ilerletmek ve oyuncuya çeşitli ipuçları vermek amacıyla ara sahnelere sahiptir.



Görsel 37: Lost Ark Oyunundan Ara Sahne Örnekleri[55]

Counter-Strike: Global Offensive (CS: GO) oyunu aksiyon türündedir. Birinci şahıs nişancı oyunlarının özelliklerini barındırmaktadır. CS: GO, PUBG: Battlegrounds gibi rekabetçi çevrim içi odaklı bir oynanış yapısına sahiptir. Bahsedilen ifadeler ışığında herhangi bir hikâye veya anlatı ögesi barındırmamaktadır. Oyuncular, on ila yirmi kişinin çeşitli haritalarda karşı karşıya geldikleri ve temsil ettikleri takımın

[55] Ekran görüntüleri yazar tarafından alınmıştır.

çeşitli hedefleri yerine getirmesine katkıda bulundukları oyun modlarında mücadele etmektedir. CS: GO oyununda ara sahne ögeleri bulunmamaktadır.

Dota 2 oyunu, strateji türünün bir alt türü olan Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) oyunlarındandır. MOBA oyunları, çevrim içi ortamda beşer kişiden oluşan takımların genellikle üç, bazen iki koridora sahip haritalarda birbirlerinin üslerini yok etmeye çalıştıkları oyunlardır (Minotti, 2018). Dota 2 oyunu da CS: GO ve PUBG: Battlegrounds oyunları gibi çevrim içi rekabetçi oyun mekaniklerine sahiptir. Oyunu oynayan oyuncuların takip ettikleri bir anlatı veya hikâye ögesi bulunmamakla birlikte oyunun temelinde tur ve maç esas olduğundan açıklanması veya ipucu verilmesi gereken yeni oyun mekanikleri de barındırmamaktadır. Bu doğrultuda Dota 2 oyununda da ara sahne bulunmadığı söylenebilir.

Elden Ring oyunu rol yapma oyunu türündedir; ancak daha spesifik olarak Souls-like alt türünde bir oyun olarak nitelendirilebilir. Souls-like alt türü, FromSoftware oyun stüdyosunun tasarladığı Dark Souls oyununun özelliklerine sahip oyunların alt türüne verilen isimdir. Souls-like oyunlarında genellikle lineer olmayan bir hikâye ve anlatı yapısı vardır. İlgili oyunlarda oyunu oynayan kişinin mücadele sürecini deneme yanılma yoluyla sürdürmesi ön plana çıkmaktadır. Oyuncuların genellikle zorluk derecesi yüksek bölüm sonu canavarlarıyla defalarca mücadele etmesi gerekir (Coscia, 2021).

Elden Ring, açık dünya oyunları yapısıyla oyunu oynayan kişinin anlatı ve hikâyeyi kendi bakış açısı ve tercihleri doğrultusunda tecrübe etmesine olanak tanımaktadır. Bahsedilen bağlamda oyuncuların oyunun vaat ettiği anlatı üzerinden yaşanacak olan macerayı farklı şekillerde tecrübe etmesi mümkündür. Bu doğrultuda da birden fazla amaca hizmet eden farklı türde ara sahnelere sahiptir. Oyunda pre-rendered ve in-engine üretim teknikleriyle hem anlatıya destek olmak ve beklentiyi arttırmak hem de atmosfer ve lokasyon tanıtımlarını sağlamak amacıyla ara sahnelerin kullanıldığını görmek mümkündür. Özellikle bölüm sonu canavarları ile oyunu oynayan kişinin yönettiği karakterin karşı karşıya geldiği dövüşler, arena benzeri sınırlı alanlarda gerçekleşmektedir. Söz konusu dövüşlerde birey tarafından ilk kez tecrübe edildiğinde bölüm sonu canavarının genel itibarıyla fiziki formunu göstermek,

kabiliyetlerine dair beklenti ve ipuçlarını ortaya çıkarmak ile mücadelenin gerçekleşeceği alanı tanıtmak amacıyla hazırlanan ara sahneler bulunmaktadır.



Görsel 38: Elden Ring Oyununun Açılış Ara Sahnesinden Örnekler[56]



Görsel 39: Elden Ring Oyunundan Bir Bölüm Sonu Canavarı Mücadelesi Öncesi Ara Sahne Örneği[57]

[56] Ekran görüntüleri yazar tarafından alınmıştır.
[57] Ekran görüntüleri yazar tarafından alınmıştır.

New World, çevrim içi çok oyunculu açık dünya etiketinde bir tür rol yapma oyunudur. Oyun diğer rol yapma oyunları gibi bir hikâyeye ve anlatıya sahiptir. Oyunu oynayan kişi çevrim içi ortamda başka insanlarla birlikte oyundaki ilerleyişi sürdürmekte ve anlatıyı paylaşmaktadır. Bu doğrultuda New World, oyunu oynayan kişinin atmosfere ve hikâyeye dair çeşitli izlenimler edinmesi ve karakterinin başlangıçta içinde bulunduğu duruma nasıl düştüğünü anlaması için bir açılış ara sahnesi ile başlamaktadır. Sonrasında çeşitli ara sahneler, hem atmosfer ile sanal dünyayı tanıtmak ve desteklemek hem de bölüm sonu canavarlarını göstermek için devreye girmektedir.



Görsel 40: New World Oyununun Açılış Ara Sahnesinden Örnekler[58]

Cyberpunk 2077 oyunu da Lost Ark, Elden Ring ve New World oyunları gibi rol yapma oyunları kategorisindedir. Diğer üç oyundan farklı olarak anlatı ve atmosfer teması olarak fantastik orta çağ yerine bilim kurgu içeriklerini kullanmaktadır. Oyun içerisinde diğer oyunlarda da olduğu gibi anlatıyı ve atmosferi pekiştirmek amacıyla kullanılan çeşitli ara sahneler bulunmaktadır.

[58] Ekran görüntüleri yazar tarafından alınmıştır.

Cyberpunk 2077 oyununun diğer oyunlara göre öne çıkan özelliklerinden biri, sinema sektöründe ün sahibi olan aktörlerin oyunda dijital şekilde rol almasıdır. Aktör **Keanu Reeves**, dijital olarak modellenmiş ve oyun içerisine yerleştirilmiştir. Ek olarak Reeves, oyun için kaydedilen tüm animasyon ve seslendirmeleri de kendisi yapmıştır. Winslow'a göre (2019), Cyberpunk 2077'nin geliştiricisi olan CD Projekt Red şirketinin Baş Level Tasarımcısı Miles Tost, Keanu Reeves'in sinema alanında gerçekleştirdiği filmlerden edindiği izlenimin oyunlarıyla örtüştüğünü ve Reeves'in oyunun anlatısına katkıda bulunduğunu ifade etmiştir.



Görsel 41: Cyberpunk 2077 Oyunundan Aktör Keanu Reeves'in Kendisinin 3D Modellenmesiyle Oyunda Canlandırdığı Karakter[59]

Valheim oyunu, hayatta kalma alt türünün ögelerine sahip bir rol yapma oyunudur. Nordik mitolojilerden esinlenen hikâye altyapısıyla birlikte oyunu oynayan kişi, vahşi doğada hayatta kalmak için materyal toplamakta ve çeşitli araç gereçler ile barınaklar ve silahlar üretmektedir. Oyunun ana odaklarından biri, oyunda bulunan çeşitli bölüm sonu canavarlarını avlayarak hikâyeyi ilerletmektir. Valheim oyununun açılışında ve bölüm sonu canavarları ile girilecek mücadeleler öncesinde ara sahneler devreye girmektedir.

[59] Ekran görüntüsü yazar tarafından alınmıştır.

Tablo 1 ve Tablo 2'de bulunan son iki oyun olan Terraria ve Capcom Arcade Stadium başlıkları incelendiğinde Terraria oyununun iki boyutlu macera ve hayatta kalma türünde bir oyun olduğu ve ara sahne içermediği görülürken Capcom Arcade Stadium'un bir oyundan ziyade Capcom şirketinin geçmişte çeşitli konsollar için yayınladığı, birçok oyunun bir arada modern bilgisayarlarda oynanabildiği bir çeşit emülatör[60] olduğu ve ara sahne ögesine sahip bir yapısının olmadığı görülmektedir.

Tablo 3'te bulunup Tablo 1 ve Tablo 2'de bulunmayan dört adet oyun vardır. Bunlar Team Fortress 2, Apex Legends, Rust ve Grand Theft Auto V oyunlarıdır. Dört oyun içerisinde Team Fortress 2 ve Apex Legends oyunları incelendiğinde oynanış, içerik ve türsel ögeler olarak CS: GO ve PUBG: Battlegrounds oyunlarıyla benzerlik gösterdikleri görülmektedir. Her iki oyunun da ara sahne ögesi bulunmamaktadır. Bununla birlikte Valheim ve Terraria oyunlarıyla oynanış mekanikleri ve türsel ögeler açısından benzerlik gösteren Rust oyunu da oyunu oynayan kişinin yönettiği karakterin hayatta kalmasına ve çevresindeki materyaller ile oyun boyunca bulunduğu alanı geliştirmeye yönelik mekaniklere sahip olması dolayısıyla herhangi bir ara sahne unsuru barındırmamaktadır. Grand Theft Auto V oyunu incelendiğinde oyunun aksiyon türünde olduğu ve macera oyunu türünden çeşitli ögeler barındırdığı görülmektedir. Geniş bir açık dünya ile üç karakterin aynı zaman çizgisinde gerçekleşen ve birbiriyle kesişen hikâyelerinin anlatıldığı bu oyun içerisinde hem oyunu oynayan kişiye hikâye ve anlatıyla ilgili çeşitli bilgiler vermek hem de atmosfer ve oyunun sanal dünyası hakkında destek olmak amacıyla ara sahneler bulunmaktadır.

Video oyunlarının tüketimi açısından ara sahnelerin etkinliği konusu düşünüldüğünde platformların sağladığı veriler üzerinden kişilerin oyunları edinmesi ile oyunların ara sahnelere sahip olması arasında pozitif bir korelasyon bulunduğuna dair herhangi bir çıkarım yapmak mümkün görünmemektedir. En yüksek oyuncu sayısına erişmiş ve en çok kişi tarafından sahip olunan oyunların büyük bir bölümü; rekabetçi maç sistemine dayalı, bireylerin çevrim içi ortamda birbirlerine karşı mücadele ettikleri ve games as a service metoduyla ücretsiz olarak dağıtılan

[60] Başka bir platform veya bilgisayar üzerinde çalışması amacıyla yazılmış bir programı farklı platformlarda çalıştırmaya yarayan donanım veya yazılım. (Merriam-Webster Sözlük)

oyunlardan oluşmaktadır. Aynı zamanda bahsedilen oyunların neredeyse tümünün ara sahne ögelerine sahip olmadığı görülmektedir. Bu ifadeler ile bireylerin oyunları anlatı ve içerik yapısından ziyade oynanış ve mücadele gibi ögeleri üzerinden edinmeyi tercih ettikleri çıkarımını yapmak yanlış olmayacaktır.

BÖLÜM III

VİDEO OYUNLARINDA ARA SAHNELER VE SİNEMA İLİŞKİSİ

Çalışmanın bu bölümünde ara sahnelerin, oyunu oynayan kişiyi etkileşime geçen konumundan izleyen konumuna getirmesi doğrultusunda video oyunlarında ara sahneler ve sinema ilişkisi üzerinde durulmuştur. Genel olarak sinema kavramından ve sinemanın kısa tarihinden bahsedilmiştir. Ardından video oyunlarında ara sahneler bağlamında sinema ve video oyunları ile karakter ve prodüksiyon tasarımı, anlatı içeriği gibi türe göre değişebilen unsurlar açısından ara sahnelerle filmler arasındaki ilişki incelenmiş, son olarak içerik ortaklığı bazında video oyunları ve sinema konusu üzerinde durulmuştur.

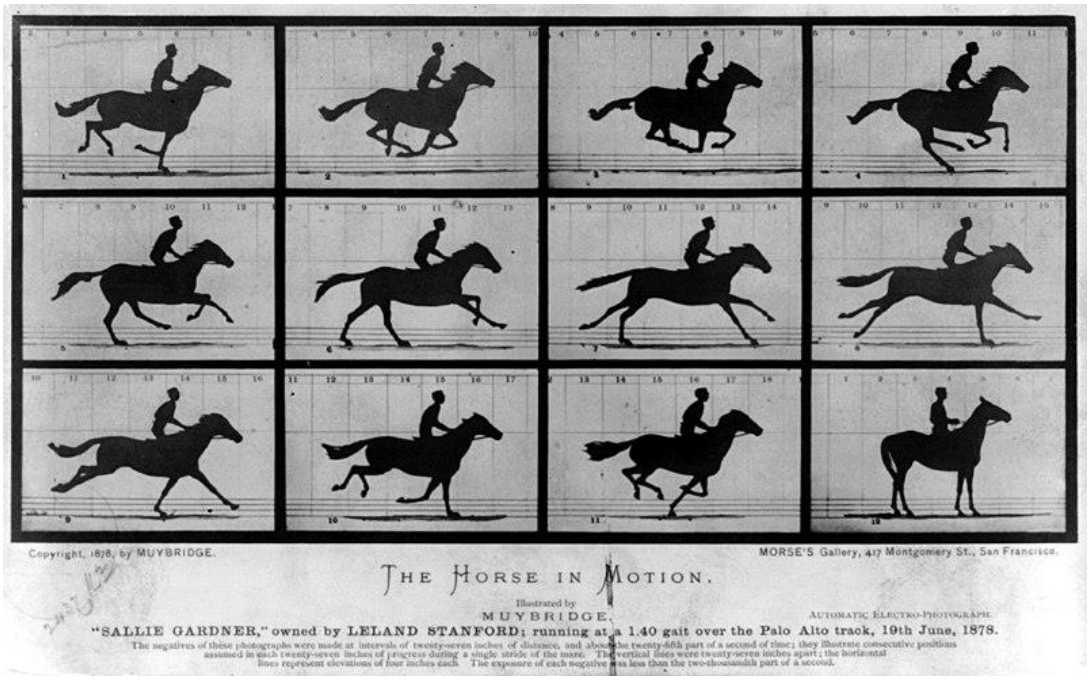
3.1. Genel Olarak Sinema

Sinema zaman kavramında bir objektiflik hali, bir iletişim dili, gerçekliğin bir yansıması ve dış dünyanın ses, renk ve dokusal olarak mükemmel bir illüzyonunun rekonstrüksiyonudur (Bazin et al., 2004:10-21). Merriam-Webster Sözlük'e göre, sinema hareketli görseller üretme zanaatına ve sanatına verilen isimdir. Antik Yunan dilinde bulunan kinema (hareket) ve graphein (yazmak) kelimelerinin birleşiminden oluşan sinematografi sözcüğünden türemiştir.

Kellner'a göre (2015), sinema ve filmler yirminci yüzyılın başlarında seri üretilebilen, yaşamı ve insanı gündelik hayatın hızı içerisinde gösteren, zaman ve mekân algısının daha dinamik şekilde aktarılabildiği ve topluma nüfuz edebilen bir kültür endüstrisi aracı haline gelmiştir. Kellner (2015) çalışmasında sinemanın, ortaya çıkışından itibaren teknolojik gelişmeler ve hayattaki gelişmelerin temsili ile tümleşik bir öge olduğundan bahsetmektedir. Sinemanın ortaya çıkışında önemli bir etken olan hareketli görsellerin meydana gelmesi de dünyada yaşanan gelişmelerle teknolojik gelişmelerin bir sentezi olarak düşünülebilir.

1872 yılında Kaliforniya eski Eyalet Valisi ve at yarışı meraklısı Leland Stanford**,** dörtnala koşan bir atın dört ayağının birden yerden kesilip kesilmediği

noktasında sosyal çevresinde ortaya çıkan bir tartışma üzerine düşünmüştür. Stanford, Edweard Muybridge adında bir fotoğrafçıya 25.000 dolar ödeyerek hareket halindeki bir atın seri şekilde fotoğraflarını çekmesini istemiştir. Muybridge, on iki kameranın sıralı şekilde tetiklenmesiyle fotoğraf çeken bir sistem kurarak atın dört nala koşarken dört ayağının birden yerden kesildiğini ispat etmiştir. Muybridge'nin kurduğu sistem, 'seri fotoğrafçılık' olarak fotoğraf alanında tanınmış ve hareketli görüntü sisteminin temelini oluşturmuştur (Sharman, 2020).



Görsel 42: Edweard Muybridge tarafından çekilen
The Horse in Motion Fotoğrafları[61]

1891 yılında Thomas Edison ve William Dickson, Kinetoscope adını verdikleri film projektörünün ilkel atasını icat etmiştir. Kinetoscope cihazı, hareketli bir görüntü izlenimi oluşturmak için selülozdan hazırlanmış film şeritlerinin ampuller arasından hızlıca geçirilmesi prensibiyle çalışan bir cihazdır. Edison'un bahsedilen cihaza yönelik patenti, sadece Amerika Birleşik Devletleri sınırları içinde geçerli şekilde almasıyla birlikte Avrupa'da cihazın türevleri ortaya çıkmıştır. Ağustose ve Louis Lumiére Kardeşler (sinema adının da türediği kelime olan) cinématographe

[61] https://en.wikipedia.org/wiki/File:The_Horse_in_Motion.jpg (Erişim Tarihi: 21.06.2022)

(sinematograf) cihazını icat etmiştir. Lumiére Kardeşler, 28 Aralık 1895 tarihinde Paris'te Grand Café on the Boulevard des Capucines'de on kısa sahneden oluşan dünyanın ilk ticari film gösterimini gerçekleştirmişlerdir (University of Minnesota, 2016). Fotoğrafları veya görselleri plakalar üzerine seri şekilde yazma veya kaydetme ile plakaları hareketli bir görüntü yanılsaması oluşturacak şekilde oynatma işlevlerine sahip cihazlar, Edison'un ve Lumiére Kardeşlerin icat ettikleri cihazlarla başlamış ve teknolojiyle paralel gelişim göstererek günümüzdeki dijital sinemaya kadar gelmiştir.

Sinema, bir sanat formu ve iş alanı olarak gelişimine devam etmiştir. 1907 yılı itibarıyla sinema alanında bir girişim gerçekleştirmek isteyen kişiler Amerika Birleşik Devletleri'nin batısına taşınmaya başlamıştır. Girişimcilerin bir araya gelmesiyle Los Angeles şehrinin dış kesimlerinde Hollywood adı verilen yerleşke ortaya çıkmıştır. Paramount, Fox, Keystone, Warner Brothers, Universal ve MGM gibi günümüzde de faaliyetlerini devam ettiren şirketler burada kurulmuştur (Manley, 2011:14). 1910'lu yıllar itibarıyla endüstriyel sinemanın temellerinin atıldığı Hollywood'da çeşitli film türleri oluşmaya başlamıştır. Bu durum sinemanın sadece sanat veya eğlence ürünleri değil toplumu, ideolojileri ve kültürü temsil eden ürünler de olduklarını vurgulamaktadır (Onat, 2012:1).

Sinema, teknolojik gelişmelerle birlikte ifade gücünü de geliştirmiştir. Endüstriyel anlamda üretim başladığında ilk sinema filmleri sessiz formatta, zaman zaman arka plan müziği ile üretilirken film şeritlerine ses kaydedebilme işlevinin icadıyla birlikte sesli filmler de ortaya çıkmıştır. Aynı şekilde renkli görüntülerin oynatılabilirliğini sağlayan projektörlerin icadıyla birlikte sinema filmleri renk kazanmış, dijital video işleme teknolojilerinin gelişmesiyle beraber de selüloz film kullanan konvansiyonel kameralar yerine bit ve byteları kullanarak kayıt ve oynatma yapan cihazlar standart hale gelmeye başlamıştır.

2000'li yıllar itibariyle sinema sektörü, televizyon filmleri ve filmlerin (cd-dvd sistemleri ile) fiziksel kopyalarının üretilmesiyle beraber ev izleyicisine de erişebilir hale gelmiş, 2010'lar itibariyle internet kullanımının dünya çapında yaygınlaşması ve streaming service adı verilen çevrimiçi gerçek zamanlı veri akışı ile yayın yapan Netflix ve Amazon Prime gibi servislerin ortaya çıkmasıyla birlikte dağıtım ve ulaşım

ağını genişletmiştir. Sinema salonlarında film izleme aktivitesinin gittikçe niş hale gelmeye başladığı ifade edilebilmektedir (Kafka, 2021).

3.2. Video Oyunlarında Ara Sahneler ve Sinema

Ara sahne olgusu, video oyunları içerisinde oyunu oynayan kişinin en temel yetisi olan etkileşime geçebilme unsurunu ortadan kaldırarak kişiyi etkin ve müdahale edebilen bir konumdan sinema filmlerinde tüketicinin bulunduğu konum olan izleyici haline dönüştürmektedir. Sinema ile bu doğrultuda bir bağı olan ara sahnelerin biçim olarak da sinema ile bağlarının olduğunu söylemek mümkündür.

Video oyunlarının sinematik içerikler barındırması meselesi, oyunların çalışma prensiplerinde yer alan düzenli olarak animasyon oynatma durumundan öteden beri oyunların bir parçası olan ara sahnelerden ileri gelmektedir. Bunun yanında anlık oyun süreci de kamera, ışık ve mizansen gibi kavramlardan etkilenebilmektedir. Video oyunları ile sinema ilişkisi doğrultusunda yapılan çalışmalar genellikle video oyunlarının genellikle marka imtiyazına sahip filmlerin içerikleriyle üretilmesi ve bahsedilen durumun ekonomik etkileri ile ilgili olsa da video oyunlarında animasyon film tekniklerinin, sinematografinin ve anlatının biçim ve içerik ekseninde kullanıldığını görmek mümkündür (Majek, 2011:1-3).

Genellikle mizansen olarak bilinen ve sinemada kadrajın oluşturulması anlamına gelen ışığın, sahnenin ve oyunculuğun bir araya getirilmesi konusu video oyunlarının da bir parçasıdır. Sahne oluşturma esnasında video oyunları, sinemaya karşın bireyin ilgisini sabit bir karede sınırlamadan yönlendirmeye çalışır. Video oyunlarında oluşturulan sahne oyuncunun erişimine açık olan tüm alanı kapsamaktadır (Girina, 2015:41-48).

Girina'nın (2015), ifadelerinden yola çıkarak video oyunlarında oyuncunun erişime açık olan tüm alan söyleminde oyunların tümünün bir açık dünya alanına sahip olmadığını belirtmek gerekir. Burill (2005), video oyunlarını oyunu oynayan kişiden beklenen performansa yönelik olarak kapalı, yarı açık ve açık olmak üzere üç başlıkta tanımlamaktadır. Kapalı oyunlar, oynayan kişiyi bağlam ve biçim ögelerinin her

ikisiyle yönlendirmeye odaklıyken açık oyunlar serbest bırakmaktadır. Yarı açık oyunlar ise kapalı ve açık oyunların metotlarını bir arada kullanmaktadır.

Burill'in (2005) ifadelerinden yola çıkarak video oyunlarında kapalı olarak tabir edilen oyunların sinema filmleriyle benzerlik gösterdiği söylenebilir. Sinema filmlerinde birey, izleyici olarak önce senaristin bakış açısı ile sonrasında da senaristin yazdıklarını filme aktaran yönetmenin bakış açısı ile oluşan bir bağlam ve biçim bütünüyle karşılaşmaktadır. Burill (2005) açık olarak tanımladığı oyunlara genel olarak sandbox ve ryo türlerini örnek göstermektedir. Sandbox türünde genellikle bir anlatı yoktur. Oyuncunun kendi anlatısını oyunun ona sunduğu zanaat ve inşa odaklı imkânlar üzerinden oluşturmasına izin verilir. Rol yapma oyunlarında ise anlatı, açık dünyaya sahip oyun alanına yayılmıştır. Oyuncu genellikle başlangıçta bir dizi önceden planlanmış sekansa tabi tutulsa da başlangıç aşamasından sonra yönettiği karakterin ilerleyişine dair kararları kendi vermektedir.

Açık ve kapalı olarak tabir edilen oyunların sinema filmleri ile ortak noktasına bakıldığında Peter Wollen'in Godard ve Karşı Sinema (1986) isimli çalışmasında sinemanın yedi ölümcül günahı ve yedi ana erdemi olarak bahsettiği ögeler üzerinden değerlendirme yapılabilir. Wollen (1986:365-367), yedi ölümcül günah ve yedi ana erdemin üzerine çalışırken anlatı geçişkenliği ve anlatı geçişsizliği kavramlarını[62] tartışmıştır.

Wollen'e göre (1986), sinema filminin birbirini izleyen unsur ve aksiyonlarla oluşan bir anlatı yapısına sahip olması, dizisel bir şekilde inşa edilmesi ve filmin çizdiği doğrusal akıştan kopmaması anlatı geçişkenliğini tabir etmektedir. Bu ifadelerin, Burill'in (2005) kapalı olarak tanımladığı oyunların bağlam yapısıyla örtüştüğünü söylemek mümkündür. Wollen (1986), Jean Luc Godard'ın filmlerinde düzlemsel zaman algısını kırma teşebbüsleri üzerinden geçişli anlatıya karşı geçişsizlik kavramının ortaya çıktığını söylemektedir. Günümüzde flashback olarak bilinen kavramın da ilk denemelerinin Godard'ın işlerinde olduğuna vurgu yapar.

[62] (çev.) Gürkan, H. (2013). Godard ve Karşı Sinema. İstanbul Arel Üniversitesi İletişim Çalışmaları Dergisi, 2 (3), 77-87. https://dergipark.org.tr/tr/pub/isauicder/issue/31608/357309 adresinden erişildi.

Bahsedilen durumun da Burill'in (2005) tanımladığı açık oyunlar doğrultusunda bağdaşım kurduğunu söylemek mümkündür.

Temelde geçişli ve geçişsiz anlatı kavramları ile açık ve kapalı oyun kavramları farklı unsurları niteliyor olsa da video oyunlarının sinemanın anlatı öğretilerinden esinlendiğini söylemek yanlış bir çıkarım olmayacaktır. Video oyunları ile sinema filmleri arasındaki en büyük fark bireyin konumlandırılmasından kaynaklanmaktadır. Birey, filmlerde edilgen bir konumdayken oyunlarda ise etkin konumdadır. Bu açıdan bakıldığında bireylerin video oyunlarında bir anlamda yönetmen konumuna eriştiği söylenebilir. Filmlerde anlatının aktarılışında yönetmenin bakış açısı seyirciye yansıtılırken video oyunlarında oyun her ne kadar düzlemsel ve kapalı bir anlatı ile dünyaya sahip olsa da oynayan kişinin tercihleri rol oynamaktadır. Bu doğrultuda video oyunlarının, medya türleri arasında sinemanın ardılı olduğuna dair bir yorum yapılabilir.

King ve Krzywinska (2002:151-152), video oyunları ve sinema arasında bir etkileşim olduğunu ifade ederken aynı zamanda video oyunlarının interaktif sinema benzeri tabirlerle sinemanın ardılı olarak adlandırılamayacağını ifade etmişlerdir. Video oyunları, her ne kadar sinemadan etkilenmiş ve sinematik bir forma bürünmüş olsa dahi yeni medya formları arasında gösterecekleri potansiyel henüz tam anlamıyla ortaya konmuş değildir. Her iki platformun da kendine özgü özellikleri göz önünde bulundurulduğunda sinema ve video oyunları arasında oluşabilecek bir hibrit türün ortaya çıkışının mümkün olabileceği söylenebilir. Bahsedilen hibrit türün, DVD formatının ve çevrim içi yayın platformlarının sağladığı teknolojik avantajlar ile ortaya çıkan etkileşime geçilebilir filmlerin gelişmiş bir hali olarak piyasaya sürülebileceği söylenebilir.

Kadrajı oluşturan mizansenin diğer ögeleri olan ışık, renk ve atmosfer gibi kavramların örneklerini de video oyunlarında görmek mümkündür. Bu ögeler hem video oyununun oynanışında hem de ara sahnelerin oluşturulmasında mevcuttur. Sinema filmlerinin, çeşitli ışık kompozisyonlarını yağlı boya tablolardan esinlenerek hazırladığı bilinmektedir. Gunasekar (2021), ışık unsurunun 17. yüzyılda Barok sanatında Caravaggio'nun tablolarında ortaya çıkmaya başladığını ifade etmektedir.

Ortaya çıkan kavrama ışık ve gölge sanatı anlamına gelen ve İtalyanca chiaro (aydınlık) ve oscuro (karanlık) kelimelerinin birleşiminden oluşan chiaroscuro ismi verilmiştir. Chiaroscuro tekniği kullanılan tablolarda aydınlık ve karanlık alanların oluşturduğu yüksek kontrastlara rastlanmaktadır (Blakeley, 2021). Chiaroscuro tekniği sinema filmlerinde bir amaç doğrultusunda kullanıldığında atmosferin ve hissiyatın durumunu aktarmada özgün içerikler ortaya koyulabilmektedir (Gunasekar, 2021).

Chiaroscuro tekniği 1972 yapımı Godfather filminde kullanılmıştır. Ayrıca tablolarda kullanılan ışık tekniklerinin sinemaya yansımasını alt anlam oluşturma işleviyle de görmek mümkündür. Fransızca gün ışığına karşı anlamına gelen **contre-jour** tekniği ile odakta bulunan öge (genellikle bir kişi) gün ışığı yayan ışık kaynağının tam önüne yerleştirilerek ışığın arkasından yayılıyor izlenimi verilmesiyle ilahilik ve ululuk anlamları oluşturulmuştur. Bahsedilen teknik, sinemada da benzer anlamlar oluşturma amacıyla kullanılmıştır.



Görsel 43: Rembrandt'ın Oto Portresi (Solda) ve Iron Man Film Afişi (Sağda) ile Benzer Işık Kompozisyonlarını Gösteren Örnek[63]

Benzer şekilde Rembrandt'ın tablolarında kullandığı ışık kompozisyonları da sinema filmlerinde kullanılmıştır. Video oyunları da mizansen başta olmak üzere

[63] https://www.artbypragz.com/post/the-cinematography-from-paintings-light-techniques (Erişim Tarihi: 14.07.2022)

birden fazla sinematik ögeyi bünyesinde barındırmaktadır. Bu doğrultuda sanat türleri arasında birbirini beslemeye yönelik pozitif bir iletişim olduğu kanısına varılabilir.



Görsel 44: Wolfenstein 2: The New Colossus Oyunundan
Benzer Işık Kullanımına Dair Örnek[64]

Işık konusuna ek olarak, video oyunlarının hazırlandığı yazılımlar olan oyun motorları içerisinde de ışık objelerinin sıkça kullanıldığını belirtmek gerekir. Video oyunlarında ışık tasarımı sadece ara sahne unsurlarında değil, oyunun oynanışı esnasında da etkin kullanılan mizansen öğelerinden biridir.



Görsel 45: Oyun Motoru Unreal Engine'de Işık Objelerini
ve Yansımaları Oluşturan Objeleri Gösteren Ekran Görüntüsü[65]

[64] Ekran görüntüsü yazar tarafından alınmıştır.
[65] https://cdn.80.lv/api/upload/post/1115/images/5d28984392432/widen_2440x0.jpg (Erişim Tarihi: 14.07.2022)

Resim ve sinemanın iki boyutlu ortamlar olması sebebi ile iki sanatın kompozisyon oluşturma konusunda birbirinden rahatça beslenmesi mümkündür. Ancak video oyunları, yapıları itibarıyla hem iki hem üç boyutlu ortam olarak üretilebilmektedir. Dolayısıyla ışığın kullanımında sinema ile video oyunlarının sahip olduğu ortaklıklar genellikle video oyunlarında ara sahnelerde daha sık görülmektedir. Ara sahneler, oynayan kişinin etkileşimine kapalı (veya çok kısıtlı etkileşimlere açık) olmaları sebebiyle tasarımcıların tercih ettikleri kompozisyonu oluşturmalarını daha mümkün hale getirmektedir.

Ara sahnelerin ve video oyunlarının sinema ile sahip olduğu ortak unsurlar arasında aktörler, aktrisler ve rol yapma kavramları da ifade edilebilir. Herhangi bir anlatıya sahip video oyunlarında senaryonun içerisinde eğer karakterler varsa rol yapma kavramı da kendiliğinden ortaya çıkmaktadır.



Görsel 46: God of War Oyununun Motion Capture Teknolojisiyle Animasyon Kayıtları Aktörler (Solda) Dijital Karakterler (Sağda)[66]

Görsel 43'te de örneği görülebileceği gibi karakterler her ne kadar dijital ortamda animasyonlar aracılığıyla hareket ettiriliyor olsa da seslendirmelerde gerçek insanların rol yaparak karakterlere ses vermesi ve zaman zaman (günümüzde daha

[66] https://www.youtube.com/watch?v=H7mNRpx_pnU&ab_channel=ZanarAesthetics (Erişim Tarihi: 14.07.2022)

yaygın olarak) motion capture teknolojisiyle bireylerin özel kostüm ve aparatlar yardımıyla direkt olarak hareketlerinin yüz ifadeleri de dâhil olmak üzere dijital ortama aktarılması sağlanmaktadır. Bu da direkt olarak rol yapma kavramının video oyunlarının bir parçası olduğunu göstermektedir.

Sinema ile video oyunlarında ara sahnelerin çeşitli unsurlar bazında ortaklık etmeleri haricinde, sinema filmlerine ait türsel öğelerin video oyunlarına ait türsel öğeler ile benzerlik veya özdeşlik göstermesi de mümkündür. Çeşitli ortak özelliklere sahip içeriklerin başlıklar altında kümelenmesi hem üretici hem de tüketici için olumlu işleve sahip bir durumdur.

Türlere ayırma üreticilerin prodüksiyon sürecini hedefledikleri seyirci gruplarının odağını dağıtmadan organize edebilmeleri, seyircilerin görsel kültür belleklerinde yer etmiş unsurlar üzerinden izlemek isteyecekleri içeriklere daha isabetli karar verebilmeleri ve bilim insanları için de ilgili alanda yaptıkları çalışmalar esnasında bağlama dair bir temel oluşturabilmeleri konusunda destek olmaktadır (Langford, 2005:1). Söz konusu ifadeler sinemada türlerle ilgilidir lakin aynı ifadeler video oyunlarında türler için de kullanılabilir. Video oyunlarının türlere ayrılmasında da sinema filmlerinin türlere ayrılmasında etkili olan unsurlar görülebilmektedir.

2010 yılında piyasaya sürülen Red Dead Redemption ve 2018 yılında ddevam niteliğinde üretilen Red Dead Redemption 2 oyunları, Rockstar Games şirketi tarafından yayınlanmış bir western türünde oyunlardır. Arthur Morgan adındaki kanun kaçağı karakterin atıldığı maceraları konu alan oyunlar çeşitli western filmlerden içerik olarak beslenmiştir.

Red Dead Redemption oyunlarının içeriğinin oluşturulmasında 1968 yapımı Once Upon a Time in the West, 1969 yapımı The Wild Bunch ve1970 yapımı The Ballad of Cable Hogue gibi, anti kahraman[67] kavramını odağına alan filmlerin olduğunu söylemek mümkündür (Phipps, 2018). Oyunlar özellikle İtalyan yönetmen

[67] Bir anlatının merkezinde bulunup, alışılageldik kahraman arketipinin unsurlarına sahip olmayan karakterler (Oxford Sözlük).

Sergio Leone'nin filmlerinin ön plana çıktığı *spaghetti western*[68] alt türüyle anılan filmlerin anlatısına benzer bir anlatı yapısına sahiptir.

Red Dead Redemption oyunları sadece içerik ve anlatı unsurları ile değil, karakter tasarımları, oluşturulan atmosfer ve görsel inşa yönleriyle de western filmlerden oldukça etkilenmiştir. Bu durum oyunların ara sahnelerinde kurulan mizansen üzerinden de görülebilmektedir. Ara sahnelerde kullanılan kamera kadrajlarının tercihleri ve anlatının ilerletilmesi adına karakterlerin bulunduğu lokasyon seçimleri itibarıyla Red Dead Redemption oyunlarının ara sahneleri izlenirken bir western film izleniyormuş hissiyatı oluşturmaktadır.



Görsel 47: Red Dead Redemption Oyunlarının Ara Sahnelerinden (solda) ve Sırasıyla Bir Avuç Dolar İçin ve Open Range filmlerinden (sağda) kareler.[69]

Görsel 44'te görülebileceği üzere, oyunların ara sahnelerinde ve örnek karelerin alındığı filmlerde, kadrajlama, ışık tercihleri ve renk paletinin seçimi benzerlik göstermektedir. Bunlara ek olarak karakter ve kostüm tasarımlarında da benzerlikler bulunmaktadır. Görsel 44'te sol üst köşede yer alan karede Red Dead Redemption oyununun ana karakteri Arthur Morgan görünmekte, sağ üst köşede yer

[68] Western türünde, Avrupa'da, İtalyan yönetmenler tarafından, muadillerine nazaran düşük bütçeyle üretilmiş filmler (Oxford Sözlük).
[69] Ekran görüntüleri yazar tarafından alınmıştır.

alan karede ise Bir Avuç Dolar İçin filminin baş karakteri Hiç Kimse görünmektedir. İki karakterin yüz hatları, bakışları ve ifadeleri benzerlik göstermektedir.

Video oyunlarının sinema filmlerinden etkilenmesinin örneği olan Red Dead Redemption oyunları örneğinin haricinde, türsel öğe olarak zaman dönemleri ve coğrafi bölgeleri benzer olan oyun ve filmler de bulunmaktadır. Bahsedilen konuda örnek olarak Ghost of Tsushima oyunu ile The Last Samurai filmi gösterilebilir. Ghost of Tsushima oyunu, Tsushima adasından bir samuray olan Jin Sakai karakterinin, Japon ana karasını Moğol istilasına karşı savunmak üzere amcası Lord Shimura'nın saflarına katılmasını konu alırken, The Last Samurai filmi, 1800'lerin sonunda batılılaşma yolunda adım atmak için ordusunu modernize etmek isteyen Japonya hükümetinin samurayları ve samuray kültürünü ortadan kaldırmak üzere batılı bir askeri ülkelerine getirmesi ve batılı askerin samurayların eline esir düşmesiyle onların yaşayışını ve kültürünü öğrenmesini konu almaktadır.



Görsel 48: Ghost of Tsushima Oyununun Ara Sahnelerinden (solda) ve The Last Samurai Filminden (sağda) kareler.[70]

Görsel 45'te görülebileceği üzere Ghost of Tsushima oyununun ara sahneleri ile The Last Samurai filminin görsel stilleri, lokasyon ve prodüksiyon tasarımları,

[70] Ekran görüntüleri yazar tarafından alınmıştır.

kostümleri ve ek olarak kadrajlamalarında birbirine benzeyen örneklere rastlamak mümkündür.

3.3. İçerik Ortaklığı Bazında Video Oyunları ve Sinema

Video oyunları ve sinema filmleri arasındaki ortak unsurlar sadece mizanseni oluşturan ögelerden ibaret değildir. Aynı anlatıyı konu alan video oyunları ve filmler de bulunmaktadır. Bu durum bazen video oyunlarının filmlerinin üretilmesiyle bazen de sinema filmlerinin oyunlarının üretilmesiyle ortaya çıkmaktadır. Sinema filmleri de video oyunları da çoğunlukla (çeşitli bağımsız stüdyolar ve sanatsal içerik üretenler haricinde) ticari amaç güden şirketler tarafından üretilmektedir. Bahsedilen olgu da bir hayran kitlesine ve marka değerine ulaşan filmlerin veya oyunların kazanç getireceği tahminleri doğrultusunda, diğer alanda üretilmesi konusunda hak sahiplerini motive etmektedir. Bu duruma örnek olarak 1985 yılında piyasaya sürülen ve sonrasında çok meşhur olmuş Nintendo Entertainment System platformunun oyunlarından Super Mario Bros. örnek olarak gösterilebilir.



Görsel 49: Super Mario Bros. Filminden (Solda), Super Mario Bros. Oyunundan (Ortada) ve Super Mario 3D World Oyunundan (Sağda) Mario Karakteri[71]

1993 yılında Super Mario Bros. oyununun filminin vizyona girmesiyle video oyunlarının filmlerinin üretilmesi olgusu ortaya çıkmıştır. 2020'li yılların başları

[71] Ekran görüntüleri yazar tarafından alınmıştır.

itibarıyla video oyunlarının iki yüz milyar dolara yakın gelir elde eden bir saha olma yolunda ilerlemeleri, Hollywood film endüstrisinin video oyunları ile içerik ortaklığını sürdürmesine ve sinema alanında oyunlaştırmaya yönelik deneysel adımlar atma konusunda heveslenmesine sebep olmuştur (Ehrlich ve Hersko, 2021).

Filmlerin video oyunlarına dair ilk örnekleri 1982 yılında üretilen Terminator oyununun piyasaya sürülmesiyle görülmeye başlanmıştır. 1993 yılından itibaren Alien filmlerinin oyunları 2010'lu yılların sonuna kadar farklı platform ve türlerde üretilmiştir. Jurassic Park, The Matrix ve Tron gibi filmlerin de video oyunlarını farklı platform, tür ve zamanlarda görmek mümkündür (Webster, 2021). Matrix filmlerinin dördüncü ve en güncel yapımı olan 2021 yapımı Matrix: Resurrections filminin görsel efektlerinin bir kısmı da bir oyun motoru olan Unreal Engine 4 ile hazırlanmıştır. Video oyunu üretimi amacıyla yapılmış bir yazılımın sinema sektöründe görsel efekt ve animasyon içerik üretimi konusunda kullanılıyor olması konusu da video oyunları ve sinema filmleri arasındaki pozitif iletişimin örneklerinden biridir.



Görsel 50: Matrix: Resurrections Filminde Oyun Motoru Unreal Engine Kullanılarak Hazırlanmış Bir Görsel Efekt Örneği[72]

[72] https://beforesandafters.com/wp-content/uploads/2022/01/e_057_dt_1000_still_1336_v100_PR-768x326.jpg (Erişim Tarihi: 16.07.2022)

Filmlerin video oyunlarının üretilmesinde sadece Hollywood yapımları bulunmamaktadır. Yönetmen Andrei Tarkovsky'nin 1979 yılı yapımı filmi Stalker'ın temelini oluşturan hikâye 2007 yılında S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl oyununun üretiminde kullanılmıştır.

2001 yılında Remedy Entertainment şirketi tarafından üretilen Max Payne isimli video oyununun 2008 yılında 20th Century Fox şirketi tarafından sinema filmi yapılmıştır. Film, New York şehrinde bir polis dedektifi olan Max Payne karakterinin ailesini kaybetmesinden sonra başından geçenleri konu alarak video oyununun sahip olduğu hikâyeyi birebir uyarlamış ve oyunun karanlık atmosferine, ışık ve renk seçimlerine olabildiğince sadık kalmıştır.



Görsel 51: Max Payne Oyununun Ara Sahnelerinden (Solda) ve Max Payne Filminden (Sağda) Kareler[73]

İlk oyunu 1996 yılında üretilen Resident Evil oyun serisinin de sinema filmleri oyunlar çıktıktan sonra üretilmiştir. Fakat ilgili filmler Max Payne örneğindeki gibi bağlama ve biçime tamamen sadık kalınan uyarlamalar değildir. Filmler oyunlarda bulunan karakter, şehir ve organizasyon isimlerini ve oyunların hikayesinin ana noktası olan zombi istilası temasını kullanıyor olsa da oyunların izlemiş olduğu anlatı akışından sapmıştır.

[73] Ekran görüntüleri yazar tarafından alınmıştır.

1994'te piyasaya sürülen ve sonrasında birden fazla oyunla marka değeri olan bir seri haline gelen Warcraft: Orcs and Humans oyununun da film uyarlaması yapılmıştır. Film her ne kadar teknolojik gelişmelerin getirdiği imkanları sonuna kadar kullanmış ve oyunu daha önce oynamış ve oyununun sanal dünyası ile ilgili bilgi birikimi olan yönetmen Duncan Jones tarafından çekilmiş olsa da fantastik film türünde büyük başarılara imza atmış Yüzüklerin Efendisi serisi gibi yapımlarla karşılaştırılmış ve bunların yanında daha niş bir iş olarak görülmüştür (Shepherd, 2016). Harry Potter kitapları toplamda sekiz adet filme uyarlanmıştır. Bahsedilen sekiz filmin sekiz adet oyunu da üretilmiştir. Oyunlar filmlerde bulunan hikâye akışını olduğu gibi takip etmekte ve içeriği oldukça başarılı şekilde oynanabilir formata uyarlamaktadır. Karakterler, lokasyonlar ve olay örgüsü olarak filmlerle ve kitaplarla örtüşen bir yapıya sahiptirler.



Görsel 52: Harry Potter ve Azkaban Tutsağı Oyunundan (Solda) ve Aynı İsimli Filmden (Sağda) Kareler[74]

Öne çıkan örnekler haricinde sinema filmlerinin video oyunlarına uyarlanması ve video oyunlarının sinema filmlerine uyarlanması konusunda başka örnekler de mevcuttur. Bu durum iki ortamın birbirini içerik ve ticari potansiyel açısından beslediğinin göstergelerinden biri olarak sayılabilir. Sinema sektörü, özellikle Hollywood yapımları başta olmak üzere, hayran kitlesine ve marka değerine sahip içeriklerini genellikle oyuncaklar, müzik albümleri, çocuklara yönelik boyama kitapları ve okul malzemeleri gibi diğer ticari alanlarda da değerlendirmektedir. Bu

[74] Ekran görüntüleri yazar tarafından alınmıştır.

doğrultuda sinema sektörünün bahsedilen şekilde marka değerine ve hayran kitlesine sahip video oyunları ile ticari manada içerik etkileşimine girmesi makul bir durum olarak nitelendirilebilir.

SONUÇ VE ÇIKARIMLAR

Ara sahne unsuru, video oyunları içerisinde sinema filmlerine en çok benzerlik gösteren ögedir. Ara sahneler, temelde animasyon filmler olarak ifade edilebilir. Bu durumun sebepleri arasında video oyunlarının diğer ortamlardan ayrılmasında en önemli etkenlerden biri olan etkileşim unsurunun, ara sahneler esnasında ortamı tüketen bireyin elinden alınması ve ilgili bireyin sinema filmlerinde olduğu gibi izleyici konumuna döndürülmesi gösterilebilir.

Video oyunları ortaya çıktıkları 1952 yılından itibaren bağlam ve biçim açılarından gelişim göstermeye devam etmiştir. Video oyunları, üretilen ve tasarlanan her yeni oyunla beraber görsel kalite, oynanış mekaniklerinin kapasitesi, ses tasarımı, anlatıyı aktarma yetisi ve erişilebilirlik gibi birçok alanda potansiyellerini artırmaya devam etmektedir. Bahsedilen gelişmeler, 2022 yılı itibarıyla ara sahnelerin üretiminde de etkili olmuştur. Ara sahneler, gerçek oyuncuların jest ve mimiklerinin yüksek isabet oranlarıyla dijital karakterlere aktarılabilmesine ve aynı zamanda kamera hareketlerinin de doğal şekilde yakalanabilmesine olanak sağlayan motion capture teknolojisinin video oyunu motorlarında kullanılabilir hale gelmesiyle beraber bireylerin sinema filmlerinde aşina olduğu görüntü akışına ve oyunculuk kalitesine oldukça yaklaşmışlardır. Bireylerin, maddi imkânlar ve teknolojik gelişmeler doğrultusunda bilgisayarlara ve çeşitli teknolojik donanımlara daha kolay sahip olmasıyla beraber oyunlarda kapasitesi giderek artan ve gerçeğe yakın olma çabası gösteren görselliğin ara sahne unsurunun görsel kalitesini etkilediği de söylenebilir.

Ara sahne unsurunun video oyunlarının bir parçası olarak varlığını sürdürmesi durumu, anlatıyı aktarma yetisi olarak tabir edilebilecek olan içeriği tüketen kişiye iletebilme konusunda etkili bir araç olmasından ileri gelmektedir. Ara sahneler, bilgi aktarımıyla beraber hem oyununun sahip olduğu sanal dünyaya oynayan kişiyi alıştırma ve ısındırmada hem de oyunun akışını ve temposunu ayarlamada oyun tasarımcılarının başvurabileceği bir araç olarak değerlendirilebilmektedir. Video oyunlarının tüketen kişinin etkileşimi ile ilerleyen yapıda olması, tüketen kişinin aksiyona geçme konusunda ihtiyacı olabilecek çeşitli bilgilerin görsel ve işitsel ögeler aracılığıyla kendisine iletilmesini zorunlu kılmaktadır. Video oyununda yer alan

herhangi bir aksiyon durumunda bilgi aktarımında genellikle kullanıcı ara yüzü gibi birimler ile işitsel geri dönütler kullanılıyor olsa da özellikle hikâye anlatımı ve içeriğin aktarılması konularında ara sahneler ön plana çıkmaktadır.

Ara sahneler, her zaman anlatı ve hikâyeye sahip olan oyunlarda görülen ögeler değildir. Türsel unsurlar temelinde video oyunlarında ara sahneler incelendiğinde herhangi bir anlatı içermeyen spor ve yarış oyunları, simülasyon oyunları gibi oyun türlerinde de atmosferi desteklemek ve oynayan kişinin beklentisini artırmak gibi amaçlarla kullanıldığı görülmüştür.

Dünya üzerinde çevrim içi satış sistemiyle çalışan video oyunu dağıtıcıları arasında kâr getirisi ve tüketici erişimi açısından birinci sırada olan Steam platformunun verilerini derleyen üç platformdan alınan içerikler üzerinden video oyunlarının edinimiyle ara sahne unsurları arasında bir ilişkinin varlığı konusu tartışılmıştır. Veriler üzerinden oluşturulan tablolarda Steam platformuna üye bireylerin en çok edindiği ilk on oyun ile en çok oyuncu sayısına ulaşan ilk on oyuna bakılmıştır. Bu doğrultuda tablolarda bulunan oyunların çoğunun ücretsiz olarak dağıtıldığı ve games as a service metodu ile getiri sağladığı, herhangi bir hikâye ve anlatısı olmamakla beraber genel itibariyle çevrim içi ortamda karşılıklı rekabete veya kooperasyona dayalı oyun mekaniklerine sahip oldukları görülmüştür. Ek olarak çoğunluğun herhangi bir ara sahne unsuru içermediği, ara sahne unsurunun olduğu Lost Ark, Elden Ring, New World, Cyberpunk 2077 ve GTA V gibi oyunların da bir hikâyeye sahip oldukları görülmüştür. Söz konusu ifadeler ile ara sahne olgusunun video oyunlarının tüketimine doğrudan bir etkisinin bulunmadığı ve video oyunlarının bireyler tarafından edinilmesi noktasında ara sahne unsurlarıyla net bir ilişki içinde olmadığı çıkarımı yapılmıştır.

Sanat ve zanaat alanları, bağlam ve biçim açısından birbirini besleyen alanlardır. Sinema ile video oyunları arasında da bahsedilen birbirini besleme durumu gözlenebilmektedir. Video oyunlarında bulunan ara sahne unsurunun sinema filmlerine yakın bir formatta olması sebebiyle de video oyunları ile sinema ilişkisinde ara sahnelerin önemli bir yer tuttuğu söylenebilir. Ara sahne unsuru haricinde video oyunları, temelde mizanseni oluşturan öğeler bazında da sinemadan etkilenmiştir.

Anlatıyı iletme amacıyla görsel ve işitsel ögeleri kullanarak kurgusal bir yapıt oluşturmaya yönelik bu iki medyanın birbirini etkilemesi durumu, sinemanın video oyunlarından önce ortaya çıkmış olmasıyla video oyunlarını beslediği şeklinde değerlendirilebilir. Video oyunları; ışık, renk, kamera hareketleri, oyunculuk ve kurgu yönlerinden sinemadan etkilenmiştir ancak sinemanın, resim ve fotoğraf gibi iki boyutlu düzlemde ve sabit bir şekilde tecrübe edilebiliyor olması karşısında video oyunlarının üç boyutlu olabilmeleri ve tüketen kişinin yönettiği karakteri dilediği şekilde hareket ettirebilmesi gibi durumlar iki medya arasında fark yaratmaktadır.

Video oyunlarının ekonomik açıdan kâr getiren ortamlara dönüşmesi ve bir sektör haline gelmesiyle birlikte sinema sektörünün de interaktif filmler gibi içerikler üretme çabasına girdiği, video oyunlarının filmlerinin veya filmlerin video oyunlarının üretildiği görülmüştür. Bu doğrultuda video oyunları ile sinema filmleri arasında pozitif bir etkileşim olduğu ancak video oyunlarının, bireyin aksiyon alabilme yetisini kullanmaları doğrultusunda sinemanın direkt ardılı olarak adlandırılamayacağı ve yeni bir medya olarak varlığını sürdürdüğü çıkarımına varılmıştır.

KAYNAKÇA

3D Horse. (2017, Ağustos 14). *History of 3D Computer Graphics*. Erişim Tarihi: 10 Mayıs, 2022, https://www.3dhorse.com/blogs/3d/history-of-3d-computer-graphics

Aarseth, E. (2007). Playing research: Methodological approaches to game analysis. *Artnodes*, *0*(7). https://doi.org/10.7238/a.v0i7.763

Adams, E. (2010). *Fundamentals of Game Design*. New Riders.

Apperley, T. H. (2006). Genre and game studies: Toward a critical approach to video game genres. *Simulation & Gaming*, *37*(1), 6–23. https://doi.org/10.1177/1046878105282278

Arsenault, D. (2014). Action. In M. J. P. Wolf & B. Perron (Eds.), *The routledge companion to video game studies* (pp. 223–231). Taylor & Francis.

Bazin, A., Gray, H., Renoir, J., & Andrew, D. (2004). *What Is Cinema? Vol. 1* (Second ed., Vol. 1). University of California Press.

Belli, S., & López Raventós, C. (2008). Breve historia de los videojuegos. *Athenea Digital*, *14*, 159–179.

Blakeley, S. (2021, Temmuz 9). *What is chiaroscuro?* Study.Com. Erişim Tarihi: 14 Temmuz, 2022, from https://study.com/academy/lesson/chiaroscuro-in-art-definition-technique-artists-examples.html

Boyes, E. (2008, Şubat 18). *GDC '08: Are casual games the future?* Gamespot. Erişim Tarihi: 7 Temmuz, 2022, https://web.archive.org/web/20110711072428/http://uk.gamespot.com/news/6186207.html?tag=result%3Btitle%3B0

Burrill, D. A. (2005). Out of the box: Performance, drama, and interactive software. *Modern Drama, 48*(3), 492–512. https://doi.org/10.3138/md.48.3.492

Cheng, P. (2007, Eylül). Waiting for something to happen: Narratives, interactivity and agency and the video game cut-scene. *DiGRA '07 - Proceedings of the 2007 DiGRA International Conference: Situated Play*, 15–24. http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/07311.24415.pdf

Codex Gamicus. (n.d.). *Sports video games - Codex Gamicus - Humanity's collective gaming. . .* Erişim Tarihi: 7 Haziran, 2022, https://gamicus.fandom.com/wiki/Sports_video_games

Coscia, T. (2021, Ağustos 27). *What makes a game a soulslike?* CBR. Erişim Tarihi: Temmuz 9, 2022, from https://www.cbr.com/soulslike-genre-explained/

Despain, W. (2009). *Writing for Video Game Genres: From FPS to RPG* (1st ed.). AK Peters/CRC Press.

du Toit, W. (2019, Nisan 1). *How Was Video Invented?* Fstoppers. Erişim Tarihi: Nisan 11, 2022, https://fstoppers.com/historical/how-was-video-invented-353096

Eden, M. (2020, Aralık 16). *History of 3D games: A long time ago in a 2D space*. Melior Games. Erişim Tarihi: May 7, 2022, https://meliorgames.com/game-development/history-of-3d-games-a-long-time-ago-in-a-2d-space/

Ehrlich, D., & Hersko, T. (2021, Ağustos 27). *How the future of entertainment will be forged between hollywood and video games*. IndieWire. Erişim Tarihi: Temmuz 16, 2022, https://www.indiewire.com/2021/08/future-of-entertainment-hollywood-video-games-indiewire-25-1234659532/

Garry, J. (2021, Mayıs 3). *Story types and their relationships to video games – game design & development 2021*. Pressbooks. Erişim Tarihi: Haziran 20, 2022, https://ecampusontario.pressbooks.pub/gamedesigndevelopmenttextbook/chapter/story-types-and-their-relationships-to-video-games/

Girina, I. (2015, Mart). *Cinematic games: The aesthetic influence of cinema on video games* (Doktora Tezi). University of Warwick, Department of Film and Television Studies.

Gunasekar, P. (2021, Temmuz 18). *The art of cinematography from paintings – lighting techniques*. Art by Pragz. Erişim Tarihi: Temmuz 14, 2022, https://www.artbypragz.com/post/the-cinematography-from-paintings-light-techniques

Hancock, H. (2002, Nisan 2). *Better game design through cutscenes*. Game Developer. Erişim Tarihi: Haziran 8, 2022, https://www.gamedeveloper.com/design/better-game-design-through-cutscenes

Handler Miller, C. (2014). *Digital Storytelling: A creator's guide to interactive entertainment*. Routledge.

Hester, B. (2019, Aralık 6). *How PlayStation democratized 3D video games*. Polygon. Erişim Tarihi: May 10, 2022, https://www.polygon.com/features/2019/12/5/20997745/how-playstation-democratized-3d-video-games

Hibbitts, D. (2020, Ağustos 26). *A beginner's guide to performance capture by epic games*. GamesIndustry.Biz. Erişim Tarihi: May 12, 2022, https://www.gamesindustry.biz/articles/2020-05-27-a-beginners-guide-to-performance-capture-by-epic-games

Huizinga, J. (1981). *Homo Ludens* (New edition). Routledge Kegan & Paul.

Interactive Design Foundation. (2018, Kasım 20). *A Brief History of Games*. The Interaction Design Foundation. Erişim Tarihi: Nisan 11, 2022, https://www.interaction-design.org/literature/article/a-brief-history-of-games

Kafka, P. (2022, Nisan 13). *The future of the movies is . . . not bright*. Vox. Erişim Tarihi: Temmuz 17, 2022, https://www.vox.com/recode/2022/4/13/23022908/movies-theaters-future-peter-kafka

Kellner, D. (2007). Cinema and film. *The Blackwell Encyclopedia of Sociology*, 1–6. https://doi.org/10.1002/9781405165518

Kelly, A. (2020, Aralık 29). *The best looking games of 2020*. Pcgamer. Erişim Tarihi: May 12, 2022, https://www.pcgamer.com/the-best-looking-games-of-2020/

Kicks, O. (2021, Mart 31). *The history & evolution of video games*. RLC Ventures. Erişim Tarihi: May 12, 2022, https://www.rlc.ventures/blog/the-history-evolution-of-video-games

King, G., & Krzywinska, T. (2002). Computer games / cinema / interfaces. In F. Mäyrä (Ed.), *Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference* (pp. 141–153). Tampere University Press.

Klevjer, R. (Ed.). (2002). *In defense of custcenes* (Vol. 1). http://www.digra.org/digital-library/publications/in-defense-of-cutscenes/

Langford, B. (2005). *Film Genre: Hollywood and Beyond* (1st ed.). Edinburgh University Press.

Layzelle, D. (2021, Nisan 30). *History of the game engine: Part 3 - the rise of 3D graphics | features*. Ultimate Gaming Paradise. Erişim Tarihi: May 7, 2022, https://ultimategamingparadise.com/features/series/history-of-the-game-engine/history-of-the-game-engine-part-3-the-rise-of-3d-graphics/

Majek, D. (2011). *The cinematisation of computer and console games aesthetic and commercial convergence in the film and game industries* (Lisans Bitirme Tezi). Stckholms Universitet.

Manley, B. (2011, Temmuz). *Moving pictures: The history of early cinema*. ProQuest. Erişim Tarihi: Haziran 21, 2022, https://www.lkouniv.ac.in/site/writereaddata/siteContent/202004260643328777nishi_films.pdf

Marino, B. (n.d.). *Cutscene (Concept)*. Giant Bomb. Erişim Tarihi: Haziran 12, 2022, https://www.giantbomb.com/cutscene/3015-22/

McFerran, D. (2019, Şubat 6). *Talking point: What does the nintendo seal of quality mean in 2019?* Nintendo Life. Erişim Tarihi: Nisan 30, 2022, https://www.nintendolife.com/news/2019/02/talking_point_what_does_the_nintendo_seal_of_quality_mean_in_2019

Minotti, M. (2018, Aralık 12). *The history of MOBAs: From mod to sensation*. VentureBeat. Erişim Tarihi: Temmuz 9, 2022, https://venturebeat.com/2014/09/01/the-history-of-mobas-from-mod-to-sensation/

Motion Analysis. (2022, Nisan 25). *Motion capture systems for 3D animation, gaming and virtual reality*. Erişim Tarihi: May 12, 2022, https://motionanalysis.com/animation/#:%7E:text=How%20Does%20Motion%20Capture%20Technology,motion%20capture%20software%2C%20like%20Cortex.

Onat, E. S. (2012). *Amerikan film sansür yasası olarak yapım yönetmeliği'nin doğuşu ve 1948 yılına kadar kara film üzerindeki etkisi* (Doktora Tezi). https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/TezGoster?key=rcbWnuqW6HxCZ_98ARapgv1jfi37mKAbCrJ_KPRtH9oI7i124GKQPjV3QBfyZQgE

Online Etymology Dictionary. (n.d.). *Definition and etymology of game*. Etymonline. Erişim Tarihi: Nisan 21, 2022, https://www.etymonline.com/word/game

Palola, T. (2016, Mart 18). *History of video games: 3D becomes the standard (1994–1997)*. VGChartz. Erişim Tarihi: May 10, 2022, https://www.vgchartz.com/article/263598/history-of-video-games-3d-becomes-the-standard-1994-1997/

Park, M., & Livingston, C. (2022, May 26). *The best battle royale games*. Pcgamer. Erişim Tarihi: Temmuz 4, 2022, https://www.pcgamer.com/battle-royale-games/

Pashalidis, B. (2020, Mart 9). *How the PlayStation 2 changed the world of gaming – 20 years On*. Console Creatures. Erişim Tarihi: May 10, 2022, https://www.consolecreatures.com/how-the-playstation-2-changed-the-world-of-gaming-20-years-on/

Phipps, K. (2018, October 26). *Red dead redemption: The western movies that inspired the franchise*. Polygon. Erişim Tarihi: Temmuz 16, 2022, https://www.polygon.com/red-dead-redemption/2018/10/26/18022606/red-dead-redemption-western-movie-inspirations

Plus, P. C. (2010, Temmuz 11). *The evolution of 3D games*. TechRadar. Erişim Tarihi: May 9, 2022, https://www.techradar.com/uk/news/gaming/the-evolution-of-3d-games-700995

Prescott, S. (2019, Temmuz 5). *The most popular desktop gaming clients, ranked*. Pcgamer. Erişim Tarihi: Temmuz 1, 2022, https://www.pcgamer.com/the-most-popular-desktop-gaming-clients-ranked/

Radoff, J. (2010, May 24). *History of Social Games*. Radoff.Com. Erişim Tarihi: Nisan 11, 2022, https://web.archive.org/web/20100527090108/http://radoff.com/blog/2010/05/24/history-social-games/

Říha, D. (2014). Cutscenes in computer games as an information system. In A. Marcus (Ed.), *Design, User Experience, and Usability. User Experience Design for Diverse Interaction Platforms and Environments* (pp. 661–668). https://doi.org/10.1007/978-3-319-07626-3_62

Roach, J. (2021, Haziran 3). *11 games to show off your gaming PC*. Digital Trends. Erişim Tarihi: May 12, 2022, https://www.digitaltrends.com/gaming/games-with-the-best-graphics/

Rollings, A., & Adams, E. (2003). *Andrew Rollings and Ernest Adams on Game Design* (1st ed.). New Riders Pub.

Sayer, M., & Wilde, T. (2018, Eylül 12). *The 15-year evolution of steam*. Pcgamer. Erişim Tarihi: May 12, 2022, https://www.pcgamer.com/steam-versions/

Sharman, R. (2020, May 18). *A brief history of cinema – moving pictures*. Pressbooks. Erişim Tarihi: Haziran 21, 2022, https://uark.pressbooks.pub/movingpictures/chapter/a-brief-history-of-cinema/

Shepherd, J. (2016, May 26). *Warcraft: The beginning review: "spectacular visuals can't save this all-too serious fantasy misstep."* The Independent. Erişim Tarihi: Temmuz 17, 2022, https://www.independent.co.uk/arts-entertainment/films/reviews/warcraft-the-beginning-film-review-duncan-jones-a7050026.html

Sinclair, B. (2021, Aralık 7). *The history of 3D graphics in digital games – bonnie sinclair*. Medium. Erişim Tarihi: Mayıs 10, 2022, https://medium.com/@mpcaro/the-history-of-3d-graphics-in-digital-games-6a1ddcc8f7cb

Sumy State University. (2019, Kasım 28). *Top 10 Game engines*. Erişim Tarihi: Mayıs 12, 2022, https://ulab.sumdu.edu.ua/top-10-game-engines

Starloop Studios. (2021, Temmuz 5). *3D Vs. 2D: The Eternal Battle to Develop Video Games | Starloop Studios*. Game Development Outsourcing Company, 3D Art Outsourcing, 3D Animation Outsourcing | Starloop Studios. Erişim Tarihi: May 9, 2022, https://starloopstudios.com/3d-vs-2d-the-eternal-battle-to-develop-video-games/

The Abyss Team. (2018, Nisan 14). *TOP-5 digital distribution game platforms – The Abyss Platform*. Medium. Erişim Tarihi: Haziran 6, 2022, https://medium.com/theabyss/top-5-digital-distribution-gaming-platforms-by-revenues-37e72fcc1583

University of Minnesota. (2016, Mart 22). *8.2 the history of movies – understanding media and culture*. University of Minnesota Pressbooks Libraries. Erişim Tarihi: Haziran 20, 2022, https://open.lib.umn.edu/mediaandculture/chapter/8-2-the-history-of-movies/

Webster, H. (2021, Aralık 9). *10 films you didn't know had a video game adaptation*. TheGamer. Erişim Tarihi: Temmuz 16, 2022, https://www.thegamer.com/films-gaming-adaptations/

Winslow, J. (2019, Haziran 14). *E3 2019: How keanu reeves became involved in cyberpunk 2077*. GameSpot. Erişim Tarihi: Temmuz 10, 2022, https://www.gamespot.com/articles/e3-2019-how-keanu-reeves-became-involved-in-cyberp/1100-6467722/

Wolf, M. J. P., & Baer, R. H. (2002). *The medium of the video game* (1st ed.). University of Chicago Press Chicago Distribution Center.

Wollen, P. (1986). *Narrative, apparatus, ideology a film theory reader* (P. Rosen, Ed.; 1st Edition). Columbia University Press.

Zagal, J. P., & Deterding, S. (2018). Definitions of "Role-Playing Games." *Role Playing Game Studies,* 19–51. https://doi.org/10.4324/9781315637532-2

Zaiets, S. (2020, Eylül 10). *Why AAA studios shift to Games-as-a-Service (GaaS) model | gridly*. Gridly. Erişim Tarihi: Temmuz 4, 2022, from https://www.gridly.com/blog/games-as-a-service/

Zarzecki, M. (2018, Haziran 13). *Which digital game distribution platform is right for my game?* Game Development Envato Tuts+. https://gamedevelopment.tutsplus.com/articles/which-digital-game-distribution-platform-is-the-right-for-my-game--cms-30289