

**BİLGİSAYAR OYUNLARININ SİNEMATİK EVRİMİ:
FİLM UYARLAMALARININ FRAGMANLARI ÜZERİNE
BİR İNCELEME**Seda SÜNBUİL OLGUNDENİZ¹Ümit AYDOĞAN²Gönderilme Tarihi / Submission Date: 14.03.2024 - Kabul Tarihi / Acceptance Date: 26.04.2024
DOI: 10.55055/mekcad.1453027Sünbül Olgundeniz, S. & Aydoğan, Ü. (2024). Bilgisayar oyunlarının sinematik evrimi: Film uyarlamalarının fragmanları üzerine bir inceleme. *Medya ve Kültürel Çalışmalar Dergisi*, 6 (1), 62-78. <https://doi.org/10.55055/mekcad.1453027>**ÖZ**

Bilgisayar oyunları günümüz dijital dünyasında kendine önemli bir yer edinmiş geniş bir kitleye sahip çevrim içi ve çevrim dışı platformlar şeklinde karşımıza çıkmaktadır. Oyunlar sadece bir eğlence aracı olmanın çok daha ötesinde inşa ettiği anlatı yapısı, mekân temsilleri, atmosferi, grafik ve animasyon kullanımı, karakter tasarımları ve etkileşim imkânı ile oyuncuya farklı bir deneyim alanı sunmaktadır. Bu açıdan bilgisayar oyunlarında anlatı oyunun tasarımında oldukça önemli bir rol oynamaktadır. Klasik anlatı yapısından farklı olarak oyun anlatıları oyuncunun oyun deneyimine bağlı olarak alternatifler ve çoklu sonuçlar içerebilmektedir. Dolayısıyla bilgisayar oyunlarında karakterinin gelişimi ve hikâye içindeki serüveni oyuncu için bir motivasyon kaynağı ve etkileşim unsuru olarak yer almaktadır. Oyun piyasasında yer alan oyunların ve buna bağlı olarak oyuncuların sayısal çokluğu film endüstrisinin bu oyunları sinemaya uyarlayarak oyuna ilgisi olan kitleyi yakalama çabasını da içermektedir. Bu çalışma kapsamında bilgisayar oyunlarından filme uyarlanan yapımların fragmanları belirli tema ve kategoriler doğrultusunda niteliksel içerik analizi yöntemiyle analiz edilerek bu yapımların film fragmanları ve oyun fragmanları bir arada incelenmiştir. Araştırmada oyun fragmanı ve oyundan uyarlanan filmin fragmanları arasındaki benzerlik ve farklılıklar saptanarak bunun temelinde yer alan unsurlar değerlendirilmeye çalışılmıştır. Araştırma verilerinin analizinde, bilgisayar oyunlarının fragmanları ve film uyarlamalarının fragmanları arasında anlatı yapısında ve CGI gibi karmaşık teknoloji kullanımında benzer özellikler olmakla birlikte, bilgisayar oyunlarının araçsal özellikleri ve filmlerin sinematografik dili açısından bazı noktalarda farklılıkların yer aldığı görülmüştür.

Anahtar Kelimeler: Anlatı, Bilgisayar Oyunları, Film Uyarlamaları, Fragman, Video Oyunları.

¹ Dr. Öğr. Üyesi, Ege Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Radyo, Televizyon ve Sinema Bölümü, seda.sunbul.olgundeniz@ege.edu.tr, ORCID: 0000-0002-9395-5361

² Dr. Öğr. Üyesi, İzmir Katip Çelebi Üniversitesi, Sosyal ve Beşeri Bilimler Fakültesi, Medya ve İletişim Bölümü, umit.aydogan@ikcu.edu.tr, ORCID: 0000-0002-9395-5361

THE CINEMATIC EVOLUTION OF COMPUTER GAMES: A STUDY ON THE TRAILERS OF MOVIE ADAPTATIONS

ABSTRACT

Computer games are released as online and offline platforms with a wide audience that has gained an important place in today's digital world. Far beyond being just a means of entertainment, games offer the player an opportunity to gain a different experience with the narrative structure they build, their space representations, atmosphere, use of graphics and animation, character designs, and interaction opportunities. In this respect, narrative in computer games plays a very important role in the design process of the game. Unlike the classical narrative structure, game narratives can contain alternative structures and multiple outcomes depending on the player's gaming experience. Therefore, in computer games, the development of the game character and his adventure within the story are a source of motivation and an interaction element for the player. The practice of making film adaptations of computer games in the film industry to attract the audience who is interested in games is related to the large number of games and their players. Within the scope of this study, the trailers of the productions adapted from computer games into films were analyzed by using qualitative content analysis method in line with certain themes and categories, and the movie trailers and game trailers of these productions were examined together. In the research, the similarities and the differences between the game trailer and the trailers of the movie adapted from the game were established and the underlying factors were tried to be evaluated. In the analysis of the research data, it was observed that although there are similar features between the trailers of computer games and the trailers of film adaptations in the narrative structure and the use of complex technology such as CGI, there are differences at some points in terms of the instrumental features of computer games and the cinematographic language of the films.

Keywords: Narrative, Computer Games, Movie Adaptations, Trailer, Video Games.

GİRİŞ

Bilgisayar oyunlarından filme uyarlanan yapımlar uzun yıllardır sinema endüstrisinde yer almaktadır. Bu oyunların piyasa başarısı yani çok sayıda oyuncu tarafından oynanıyor olması bazı oyunların sinema dünyasına da uyarlanması konusunda önemli bir etken olmuştur. Oyun dünyasının sahip olduğu kitlenin sayısal çokluğu filme yönelik ilginin oluşturulmasında var olan bir potansiyeli içinde barındırmaktadır. Ancak bilgisayar oyunlarının filme uyarlanması düşünüldüğünden daha zorlu bir süreci beraberinde getirmektedir. Filmler sıklıkla düz çizgisel anlatıda ilerlemekte ve bazı durumlarda bilgisayar oyun teknolojisinin sahip olduğu görsel işitsel unsurların filme yansıtılması konusunda birtakım zorluklar yaşanmaktadır. Bu noktada oyun anlatısı korunmaya çalışmakla birlikte, sinematografik unsurlar dahilinde oyunun filme uyarlanması durumu söz konusudur. Video oyunlarında oynanış, belirli bir çerçeve içerisinde gerçekleştirilen faaliyetler olarak tanımlanabilmektedir. Bu faaliyetler hedeflere ulaşmaya doğrudan veya dolaylı olarak katkıda bulunan, üzerinde anlaşmaya varılan kurallar olarak nitelendirilebilir. Anlatı ise kahramanın olay örgüsündeki yolculuğunun sunum biçimidir. Sinemada anlatı kahramanın bu yolculuğu üzerinden gerçekleşmekteyken bilgisayar oyunlarında ise oyunun tamamlanmasına kadar geçen bir dizi oyun içi bölümden

oluşmaktadır. Başka bir deyişle oyunda anlatı, oyuncuların gerçekleştirdiği eylemlere göre şekillenmektedir (Ang, 2006: 306).

Oyunun kendine has evreni oyuncuyu aktif bir deneyim alanına doğru sürüklemektedir. Oyun içinde yaratılan evrenin, karakter tasarımlarının çeşitliliği ve oyunun atmosfer kurgusu oyunun filme uyarlanması noktasında zaman zaman zorluklara yol açmakla birlikte oyuncuların oynadıkları oyundaki karakterleri, mekânı, zamanı vb. unsurları sinema perdesinde izleme isteği oyun uyarlamalarının ortaya çıkmasında etkili olmaktadır. Tomb Raider, Assassin's Creed, Resident Evil, Warcraft, Mortal Kombat, Prince of Persia gibi filmler bunlardan bazılarıdır.

Bilgisayar ve görüntü teknolojilerinde yaşanan gelişmeler, bilgisayar oyunlarının tasarımında oyunun anlatı yapısı, bireyselleştirilmiş ve inandırıcı karakter tasarımları ve orijinal senaryolar ortaya koyma konusuna daha fazla önem vermeye başlamasını sağlamıştır. Ancak bu noktada diğer medya metinlerinde anlatı genellikle zamandaki bir dizi olay olarak işlev görmektedirken, bilgisayar oyunlarında oyuncunun oyun içinde bir anlamda serbest hareket edebilmesi konusunda bir farklılık görülmektedir (Domsch, 2019: 103). Filmler ise belli bir zamansal doğrultuda ilerlemekte olaylar dizisi bu süre içinde başlamakta ve bitmektedir. İzleyici için müdahale edebileceği bir alan yer almamaktadır. Buna karşın bilgisayar oyunlarında karakterin başına gelen olaylar (kazanma, kaybetme, güçlü olma, kendini geliştirme, birini kurtarma, hayatta kalma, ekibi koruma vb.) oyuncunun performansı bazında ilerlemekte ya da sonlanmaktadır. Oyuncu, oyunda verilen görevleri tamamlama ya da oynama aşamasında oyunda çizilen sınırlar dâhilinde dolaşma serbestliğine sahiptir. Sunulan farklı alternatifler, deneyimler, teknolojinin gelişmesine paralel olarak anlık oynanan çevrimiçi oyunlar oyun dünyasını kullanıcı için farklılaştırmaktadır. Bilgisayar oyunları kendi içinde farklı türlere ayrılmakta ve her oyun kendi türsel yapısına bağlı olarak oyuncu ile olan etkileşim biçimini oluşturmaktadır. Bu bağlamda filmler dijital oyun dünyasının karakterlerini, hikâyesini, oyunun evrenini, kendi sinemasal evrenine taşıyarak izleyici için oyunda yaşadığı deneyimlere dışarıdan bakma imkânını sunmaktadır. Bu çalışma içerisinde de izleyici ya da oyuncu için ilk buluşma noktası olarak değerlendirilebilecek oyun ve film fragmanları incelenmekte ve iki yapım arasındaki benzerlik ve farklılıklar ele alınmaya çalışılmaktadır.

Film Fragmanları ve Anlatı

Anlatı mantıksal tutarlılık içinde birbiri ile bağlantılı olan, belli bir zaman içinde gerçekleşen, tutarlı bir konuyla bir bütün halinde bağlanan iki ya da daha fazla olayın aktarılması olarak tanımlanmaktadır (akt. Oluk Ersümer, 2013: 17). Bob Foss anlatımın öğeleri ve anlatım yolları konusunda iki düzeyden bahsetmektedir. Olaylar düzlemi ve biçim düzlemi anlatım yolları. İlk düzlemde görünüm, oyun, kostüm ve makyaj, aksesuar, zaman, gerçek renkler, ışık, ses ve müzik gibi unsurlar yer almaktayken, biçim düzleminde format, çekimlerin düzenlenmesi, çekim ölçekleri, kamera açısı ve hareketleri, efektler, film müziği, sesle anlatım, metinler vb. unsurlar bulunmaktadır (Foss, 2012: 25-26). Tıpkı filmler gibi film fragmanları da kendi içinde bir anlatı yapısı barındıran, filme ait kesitlerin yer aldığı bir hikâye aktarım aracı olarak izleyici ile ilk buluşma noktasını oluşturan kısa tanıtım videoları olarak değerlendirilebilir. Bu bağlamda fragmanlar, filmin tanıtımı aşamasında izleyicide filme karşı bir ilgi uyandırmak ve izleyici için filmi çekici hale getirmek konusunda oldukça önemli yapımlardır. Kısa video kesiti olarak fragmanlar, filmin çekimleri tamamlanmadan ya da post prodüksiyon aşamasında hazırlanmaktadır.

Fragmanda kurgulanan içerikler bir anlamda izleyici ile bağ kurma görevi taşımaktadır. Filmlerin türsel özelliklerine uygun olarak kurgulanan fragmanlar tıpkı filmde olduğu gibi kendi içinde bir hikâye anlatmakta ve bunu filmde fiziksel ve duygusal aksiyon noktalarının en yüksek olduğu görsel ve işitsel unsurları bir araya getirerek sağlamaktadır. Filmde yer alan ana karakterlerin ve filmin genel temasının taşıyıcısı olarak değerlendirilebilecek olan bu yapımlar, genellikle izleyicinin filme karşı ilgisini çekme ve izleme isteği uyandırma amacıyla filmdeki ilgi çekici sahneler üzerinden kurgulanmaktadır. Bu noktada film fragmanları başlangıç noktasından sona doğru ilerleyen bir gerilim unsuru (dramatik ya da aksiyona dayalı) ve heyecan üzerinden anlatıyı oluşturmaktadır. Fragmanlar film hakkında bazı ipuçları içermekle birlikte, izleyicide duygusal etkiyi arttırmak amacıyla müzik ve efektlerin yanı sıra hızlı geçişler ve farkı sahnelerin bir araya getirilmesiyle olaylar dizisinin çözümüne yönelik ipuçlarının ortaya çıkmasını da bir anlamda engellemektedir. Aynı zamanda olayların ritmi düşürülmeden izleyicinin ilgisi yüksek tutulmaktadır. Ana tema, türsel yapı ve karakterler hakkında özet olarak değerlendirilebilen bu içerikler izleyici için filme hazırlık niteliği taşımaktadır. Ayrıca filmin adı, yapımcısı ve gösterime gireceği tarih ilgili içeriklerle izleyici bilgilendirilmektedir.

Film fragmanlarına süre olarak bakıldığında genellikle iki ila üç dakika arasında değiştiği görülmektedir. Bu bağlamda fragmanlar bir yönüyle dağıtım şirketleri için tasarlanan kısa reklam filmleri olarak değerlendirilebilmektedir. Fragmanlar filmin gişe başarısını ve satışını arttırmak için filmde yer alan temalar çerçevesinde seslendirilen bir versiyonu tanımlamaktadır. Bunun süre bazında kısa versiyonu ise "teaser" olarak adlandırılmaktadır. Bu açıdan fragmanlar filme yönelik ön anlatılar olarak açıklanabilmektedir (Kılınçarslan, 2015: 35). Fragmanlar, filmler ve video oyunları arasında stratejik bir bağlantı olarak da değerlendirilebilmektedir. Bu bağlamda fragmanları "medya deneyimini öngören kısa görsel-işitsel içerikler" olarak tanımlamak da mümkündür (Gandalfi & Semprebene, 2017: 51).

Film fragmanları, metin parçalarının aktarıldığı, yeniden düzenlendiği ve tamamlandığı metinlerdir. Görsel, sözel ve işitsel olarak üç unsurun kesişim ve etkileşim durumu söz konusudur. Amaç daha önce de değinildiği gibi izleyicilerin merakını ve beklentilerini uyandırma yoluyla, izleyiciyi filmi izlemeye ikna etmektir. Gösterime yeni giren filmin izleyicinin dikkatini çekebilecek fırsatları ve araçları artırmak amacıyla bir tanıtım ağı oluşturularak film web sitelerinden ürün satış programlarına, afişlerden, oyuncular ve yönetmenler hakkındaki özelliklerine kadar çeşitli materyaller sunmaktadır. Film fragmanlarının bu tanıtım ağlarındaki rolü oldukça önemlidir. Film fragmanlarının yapımına ayrılan bütçe; her filmin fragmanlarının artan sayısı ve çeşitliliği; film fragmanlarının yapısını karakterize eden montaj stratejileri ve özel efektlerin artan karmaşıklığı; bu yapımların önemini ortaya koymaktadır (Maier, 2009: 159). Bu çerçevede film fragmanları izleyicinin filme yönelik izleme kararının alınmasında bir anahtar niteliği taşıması dolayısıyla sinema endüstrisi için oldukça önem verilen yapımlar olarak yer almaktadır. Günümüzde yeni medya platformları aracılığıyla izleyiciye ulaşılabilirlik olasılığının yüksekliği fragmanların izlenme oranları üzerinden de saptanabilmektedir.

Bilgisayar Oyunlarında Anlatı ve Fragmanlar

Dijital oyunların üretim süreci ilk olarak geleneksel medya metinlerinde olduğu gibi düz çizgisel (yapım öncesi, yapım ve yapım sonrası) bir yapıya sahip görünmekle birlikte oyun geliştiriciliği karmaşık kültürel bir yapıyı içermektedir (Binark & Bayraktutan Sütçü, 2008: 9). Bilgisayar oyunlarına yönelik yaklaşımlarda açıklayıcı bir argüman geliştirmenin yolu

geliştirmenin yolu oyunların benzer bir sanat formuyla ayırt edici özelliklere sahip olup olmadığının belirlenmesidir. Bu durumda bilgisayar oyunları ve sinema arasında anlatı formu ve teknolojik alt yapı noktasında bir bağlantı olduğu söylenebilir. Diğer yandan bilgisayar oyunlarının animasyon gibi teknolojinin daha yoğun kullanıldığı film türleriyle benzerlik açısından daha yakın olduğu görülmektedir (Smuts, 2005: 6).

Oyun tasarımcıları sadece hikâye anlatmakla kalmamakta; bu dünyaları tasarlamakta ve şekillendirmektedirler (Jenkins, 2006: 4). Dijital oyun üretimi yazılımın dağıtım ya da pazarlanmasının yanı sıra yan ürünleri de içeren çeşitli kültür endüstrisi metinlerinin dikey ve yatay metinlerarasılık üzerinden işleyen geniş bir alandır (Binark & Bayraktutan Sütçü, 2008: 102).

Oyunlarda öykü ile iletişim kurma olanağı oldukça eskilere dayanmaktadır. 1981 yılında Shigeru Miyamoto, Nintendo oyun firmasının tasarladığı Mario adlı karakter ile bu oyuna adını veren Donkey Kong adlı dev bir maymunun elinden genç bir kızı kurtarmak için verdiği mücadeleyi ele alan ilk öykülü dijital oyunda oyuncunun bir sinema izleyicisi gibi özdeşleşebileceği bir protagonist yaratmıştır. Bu noktada dijital oyun, oyuncuya sadece eğlenceli bir deneyim sunmanın ötesinde öykü aracılığıyla sinemanın izleyici üzerinde uyandırdığı korku, hüznün, endişe heyecan gibi duyguları da iletebilmektedir (Baydaş Sayılğan, 2016: 180-181). Bu bağlamda öykü ve karakter kurgusuyla bir anlatı yapısına sahip olan bilgisayar oyunları izleyici için farklı bir deneyim alanı haline gelmiştir.

Hikâyede hedefe ulaşmak için dürtü ne kadar güçlü ve hedefe ulaşılması ne kadar güç olursa dramatik çatışma da o derece büyük olmaktadır (Foss, 2012: 173). Sinema ve televizyon anlatısı için geçerli olan bu durum bilgisayar oyunlarının içerik ve anlatı tasarımında da yer almaktadır.

Anlatının temelinde yer alan öykü, olay örgüsünün nasıl oluştuğu, anlatıcının kim olduğu ve nasıl sunulduğu anlatısal çözümleme ile ortaya çıkmaktadır. Dijital oyunlarında anlatı olduğunu ileri süren yaklaşımlar bu oyunlar içindeki anlatı yapısını benzer biçimde inceleyerek öykü formlarını ortaya çıkarmaya çalışmaktadırlar (Akbulut, 2009: 50).

Brenda Laurel'in *Computers As Theater* adlı çalışması dijital oyunları etkileşimli dramatik metinler olarak ele alan ve çözümleyen ilk çalışmalardandır. Çalışmada izleyici etkileşimine açık bir tiyatro sahnesi olarak tanımlanan bilgisayarların, bu etkileşimli yeni ortamın dramatik potansiyelleri olduğunu ileri sürmektedir (Baydaş Sayılğan, 2016: 187). Bu durum kullanıcıyı hem düşünce hem de duygu içeren bir deneyime sürüklemektedir.

Oyun kendi içinde bir hikâye anlatıyorsa bu hikâye bir yanıla sinematografik bir dile sahiptir. Bu bağlamda oyun görsel, işitsel ve metinsel tasarım sürecinde sinemanın dramatik öykü anlatma kodlarını bilgisayarın kendi araçsal doğası içinde yeniden inşa ederek kendi anlatım tarzını oluşturmaktadır. Çünkü oyunda sinema filmlerinde olduğu gibi sadece bir hikâyenin aktarımı değil, bu oyundaki hikâyeye aktif olarak katılan, bunu deneyimleyen (kazanma/kaybetme) ve oyundaki karakter üzerinden bir anlamda kendini gerçekleştiren kullanıcı söz konusudur. Oyuncular genellikle bir karakter üzerinden o karakterin hikayesi çerçevesinde ilerlemekte, karakterin oyun içindeki gelişimi, ilerleyişi oyuncu için bir motivasyon kaynağı olmaktadır. Sinema filmlerinde izleyicinin karakteri dışarıdan izleme pratiği bilgisayar oyununda kullanıcı için karakterin gelişiminin sağlandığı bir deneyim alanına dönüşmektedir.

Filmlerdeki klasik anlatı yapısından farklı olarak bilgisayar oyunları veya rol yapma gibi etkileşimli medyalar, oyuncunun varlığını vurgular, ancak (kurgusal) farklılık öğesini korur: Oyuncu, bilgisayar oyununun gezilebilir alanı içinde kendi varlığını deneyimler,

ancak avatarı kendisine eşit değildir (Domsch, 2019: 105). Bu noktada oyuncu ve avatarı arasında oyun içinde kurgulanan bir ilişki söz konusudur. "Gerçek dünyadan ödünç alınan avatarların her biri kendi sosyo-kültürel arka planına sahip olmakla birlikte, ortak bir zeminde buluşmaktadır. Bu noktada bireyleri etkileşime geçirmek kurulu yapının ilk hedefidir" (Doğu, 2009: 256).

Bu bağlamda bilgisayar oyunları ve sinema filmleri arasında pek çok açıdan bağlantısallık olduğunu görmek mümkündür. Özellikle oyunun türsel yapısına bağlı olarak bu benzerlik durumunun çok daha net bir şekilde yer aldığı görülmektedir. Fantastik hikayelerin yer aldığı bilimkurgu ya da aksiyon temalı oyunlarda hikâyenin ritmi, dramatize etme, renk, kamera açılarının kullanımı, mekân ve zaman kurgusu gibi unsurlar filmlerdeki sinematografik dile yakın bir nitelik taşımaktadır. "Sinematografik görüntü, dış gerçekliğin kurulması, düzenlenmesi ve yeniden yaratılması üzerine kuruludur" (Yıldız, 2014: 53). Konuya bilgisayar oyunlarının fragmanları açısından bakıldığında oyun fragmanlarının oyunu tanıtmak için oynanışı temsil eden bir içerik tasarımına sahip olduğu görülmektedir. Fragman oyunla oyuncuyu etkileşime geçirme, oyuncunun oyunu ve oyuna ilişkin deneyimleri nasıl yaşayabileceklerini hayal etme düşüncesi üzerinden kurgulanmaktadır. Dolayısıyla etkili bir oyun fragmanı oyuncunun oyunun oynanışını deneyimlemesini sağlamaktadır (Plothe, 2017: 229). Ayrıca oyun fragmanları, bir video oyununun nitelikleri hakkında bazı bilgiler de içerebilmektedir. Örneğin oyunun çıkış tarihi, yaş derecelendirmesi, yapımcısı vb. Bu açıdan oyun fragmanları bir yanıyla film fragmanlarına benzetmekle birlikte kendi anlatı teknikleri doğrultusunda bazı farklılıklar barındırmaktadır (Švelch, 2017). Örneğin film fragmanları ve bilgisayar oyunlarının fragmanlarında kullanılmak üzere seçilen sahneler yapısal olarak farklılık göstermektedir. Film fragmanları film içerisinden seçilen sahnelerden oluşmaktayken, bu durum bilgisayar oyunlarının fragmanlarında daha farklı işlemektedir. Bilgisayar oyunlarında oyun geçişlerinde kullanılan sinematik ara sahneler dışında, oyun içinde her oyuncunun farklı açılardan görüntüleyebileceği sahneler de yer almaktadır. Dolayısıyla bilgisayar oyunlarında tek bir görüntü yoktur. Her oyuncu sahneyi farklı açılardan oynayabilir (Lieu, 2018). Bu bağlamda film fragmanları ve bilgisayar oyunlarının fragmanları bazı noktalarda benzer özellikler taşımakla birlikte belli noktalarda farklılaşmaktadır.

Araştırmanın Amacı

Bu araştırmada amaçlanan, bilgisayar oyunlarının yarattığı evrenlerin, karakterlerin, hikâyelerin ve diğer anlatı unsurlarının sinematik dünyayla olan ilişkisini incelemektir. Bilgisayar oyunlarının fragmanlarının ve bu oyunlardan uyarlanan filmlerin fragmanlarının anlatısal ve biçimsel kodları nasıl kurguladığı ve aralarındaki benzerlik ve farklılıkların nasıl inşa edildiği çalışmanın temelinde yer almaktadır. Dijital dünyanın hızlı gelişimi ile bilgisayar oyunları günümüzde mobil cihazlardan konsol teknolojilerine kadar birçok alanda günlük yaşam pratiğinde kendisine yer bulan ve en az sinema filmleri kadar bütçe gerektiren, geliştirme sürecine ihtiyaç duyan içerikler olarak yer almaktadır. Bilgisayar oyunları oyun motorlarının izin verdiği ölçüde çeşitli oyunlaştırma modelleri, grafik modelleri, karakter modelleri ve anlık karakter değişimi gibi dinamiklere sahiptir. Bilgisayar oyunlarının popülerleşmesi ve oyun dinamiklerinin film hikâyeleri ile benzerlik göstermesi gibi nedenler oyunların sinemaya uyarlanmasını da bir anlamda kolaylaştırmıştır. Bu bağlamda, bilgisayar oyunlarının kendi evrenlerine, karakterlerine ve hikâyelerine sahip olması, film endüstrisiyle olan etkileşimlerini önemli hale getirmektedir.

Araştırmanın Yöntemi

Bu çalışmada nitel araştırma yöntemi kullanılmaktadır. Nitel araştırma, sosyal olgulara ilişkin açıklamaların geliştirilmesiyle ilgilidir. Bir çalışmanın keşif aşamaları sırasında eğitimciler, kalıplar veya yeni bakış açıları bulmak için nitel araştırmayı kullanmaktadır. Nitel araştırma içgörü üretmek için sayısal olmayan verileri toplamak amacıyla oluşturulmuştur. İstatistiksel değildir ve yarı yapılandırılmış veya yapılandırılmamış olup, neden sorusuna cevap sağlayan bir araştırma metodolojisi kullanılarak toplanan verilere dayanmaktadır (Chinyere & Eze, 2023: 20). Araştırmada kodlama sonucu tema ve kategoriler belirlenmiştir. Tema analizinde transkripti yapılan bireysel ve odak grup görüşmeleri, doküman ve gözlem notları bağlamsal anlamda üst temalar altında kategori ve alt temalara ayrılarak analiz edilmektedir. Bir bakıma görüşme transkriptleri, dokümanlarda ve gözlem notlarında araştırılan olgu ile ilgili söz konusu tema, kategori ve alt temalar belirlenir (Günbayı, 2019). Araştırmada içerik analizi sonucu ortaya çıkan tema ve kategoriler üzerinden veriler incelenmiş ve bulgulara ulaşılmıştır.

Araştırmanın Kapsamı ve Sınırlılıkları

Araştırma, evren olarak bilgisayar oyunlarından filme uyarlanan eserleri kapsamaktadır. Bu evreni temsilen dört adet oyun ve dört adet film uyarlaması ele alınmaktadır. Bu eserler araştırmanın örneklem grubunu oluşturmaktadır. Yapı itibari ile önce bilgisayar oyunu olarak üretilen ve sonra filme uyarlanma kriterini sağlayan eserler bu evrene dâhildir. Ancak araştırma örneklem olarak ele aldığı eserler nedeniyle bazı kısıtlamalara sahiptir. Araştırmanın sahip olduğu kapsam ve sınırlılıklar aşağıda maddelenmiştir.

- Araştırma evreni temsil eden örneklem dört adet farklı türde ve farklı teknolojiler ile geliştirilmiş oyunları ve bu oyunların film uyarlamalarını kapsamaktadır. Uyarlamaların hikâyesi, karakter gelişimi, görsel ve sinematografik teknikleri ve temalar bu kapsamın içindedir.
- Filmlerin ya da oyunların üretiminde kullanılan görsel efekt ya da diğer teknolojiler temaların dışında tutulmuştur.

Araştırmanın Örnekleme

Bu çalışmada "amaçlı örnekleme" (purposeful sampling) kullanılmaktadır. Amaca yönelik örnekleme, nitel araştırmalarda ilgilenilen olguyla ilgili bilgi açısından zengin durumların belirlenmesi ve seçilmesi için tercih edilmektedir (Palikans vd., 2013: 553). Amaç doğrultusunda kullanılan örnekleme türünü amaca yönelik örnekleme türlerinden "içerik analizi" için uygun bir örnekleme türü olan "vaka çalışması örnekleme" (case study sampling) oluşturmaktadır. Vaka çalışması örnekleme aşağıdaki üç durum için faydalıdır:

- Bir araştırmacı özellikle bilgilendirici benzersiz vakaları seçmek istediğinde.
- Bir araştırmacı ulaşılması zor, uzmanlaşmış bir popülasyonun üyelerini seçmek istediğinde.
- Bir araştırmacı derinlemesine araştırma için belirli vaka türlerini belirlemek istediğinde.

Araştırmacı bu şartlar doğrultusunda belirli vaka türlerine ilişkin daha derin bir bakış açısı elde etmek ister (Ishak & Abu Bakar, 2014: 29). Burada temel amaç bulguları genelleştirmekten ziyade örnek vakalardaki bulgular ile daha farklı bir perspektif elde etmeye çalışmaktır. Araştırma bu doğrultuda tasarlanmıştır ve oyun-film uyarlamalarının fragmanları araştırmanın nesnesi durumundadır. Örnekleme oluşturan oyunlar ve filmler aşağıdaki tabloda gösterilmiştir.

Tablo 1. Örnekleme oluşturan oyun-film uyarlamaları ve yapım yılları ve süreleri

Sıra	Film	Yıl	Film Süresi	Yönetmen	Oyunun Yılı	Oyun Süresi
1	Lara Croft: Tomb Raider	2001	100 dk	Simon West	1996	Değişken
2	DOOM	2005	105 dk	Andrzej Bartkowiak	1993	Değişken
3	Hitman	2007	100 dk	Xavier Gens	2000	Değişken
4	Sonic the Hedgehog	2020	99 dk	Jeff Fowler	1991	Değişken

Örnekleme oluşturan bilgisayar oyunlarının oynanış süresi oyuncuların oyun becerilerine ve oyun içi tercihlerine göre farklılık göstermektedir. Bu süre her oyuncu için bağımsız bir zaman dilimine işaret eder. Bu nedenle oyun süreleri değişken olarak belirtilmiştir. Tablo 2’de ise fragmanların süreleri verilmiştir.

Tablo 2. Örnekleme oluşturan oyun-film uyarlamalarının yapım yılları ve fragman süreleri

Sıra	Fragman	Yıl	Fragman Süresi	Oyunun Yılı	Oyun süresi	Fragmanı
1	Lara Croft: Tomb Raider	2001	1dk 59sn (West, 2001)	1996	3 dk.05 sn	
2	DOOM	2005	1dk 19 sn. (Bartkowiak, 2005)	1993	1 dk. 27 sn	
3	Hitman	2007	1dk 58 sn (Gens, 2007)	2000	1 dk. 32 sn	
4	Sonic the Hedgehog	2020	2 dk. 51sn (Fowler, 2020)	1991	40 sn	

Araştırmanın Soruları

Araştırma oyun ve filmlerin fragmanları üzerinden bir inceleme ve karşılaştırmayı esas almaktadır. Bu nedenle araştırma soruları karakterler, kostümler, donanım ve araçlar, nesnelere, peyzaj ve diğer çevresel faktörler ile sunulan hikâyenin benzerliklerine yönelik sorulara cevap vermeye odaklanmıştır. Araştırmanın ana soruları aşağıda listelenmiştir.

- Dijital oyunların film uyarlamaları fragmanlarda hikâyeyi nasıl kurgulanmaktadır?
- Bilgisayar oyunları ve onların film uyarlamalarının fragmanlarındaki benzerlik ve farklılıklar nelerdir?
- Film uyarlamaları ve bilgisayar oyunları arasındaki farklılıkların altında yatan nedenler nelerdir?

Bu soruların, bilgisayar oyun fragmanları ile film fragmanlarındaki temaların derinlemesine analiz edilmesine ve bu temaların sinematik, uyarlama ile oyunlar arasındaki benzerlik ve farklılıkların keşfedilmesine olanak tanıyacağı varsayılmaktadır.

Araştırma Verilerinin Toplanması

Araştırmada nitel araştırma tekniği kullanılmış; verilerin toplanma sürecinde nitel araştırma türlerinden içerik analizi tekniği uygulanmıştır. Literatür taramasından elde edilen veriler çerçevesinde halka açık video içerik platformlarında bilgisayar oyunlarının ve film uyarlamalarının fragmanlarına erişilmiş ve doküman üzerinden ön kodlama için anahtar kelimeler belirlenmiştir. Aşağıdaki listede ulaşılan fragmanlar ve listesi kaynakları ile belirtilmektedir.

Tablo 3. Uyarlamaların listesi ve içerik kaynakları

Sıra	Yapım	Film Fragmanı	Oyun fragmanı
1	Lara Croft: Tomb Raider	(YouTube, 2019)	(YouTube, 2012)
2	DOOM	(YouTube, 2015)	(YouTube, 2016)
3	Hitman	(YouTube, 2007)	(YouTube, 2017)
4	Sonic the Hedgehog	(YouTube, 2020)	(YouTube, 2014)

Veriler toplanırken oyun fragmanlarının tarihlerinin filmlerin yapım tarihinden daha sonraki yıllara işaret ettiği görülmüştür. Bunun durumun temelinde oyun fragmanının yayımlandığı dönemde video içerik platformlarının olmaması yer almaktadır. Fragmanlar video içerik platformları hizmete başladıktan sonra yüklenmiştir. Bu nedenle bu değişken araştırma alanını ve sonuçlarını etkilememektedir ve göz ardı edilmiştir. Veri toplama aşaması sonrasında kategoriler ve temalar belirlenerek içerik analizi gerçekleştirilmiştir.

Verilerin Analizi

Araştırmada kategori ve temalara ulaşma amaçlı verilerden çıkan sonuca göre kodlama yapılmıştır. Bu kodlama işlemi genel bir çerçevede içinde yapılan kodlama olarak da isimlendirilmektedir. Kuramsal olarak belirli bir temele oturmayan konulara dair fikir edinme amacıyla yapılan araştırmalar için geçerlidir. Kodlama işlemi sonucunda 4 ana kategori ve 8 adet tema belirlenmiştir. Kategori ve temalar betimsel olarak yorumlanmış ve değerlendirilmiştir. İçerik analizi sonucu ortaya çıkan ana kategoriler aşağıda maddelenmiştir.

- Hikâye
- Karakterizasyon
- Tematik İşleme
- Görsel Efektler

Tablo 4. Kategori ve temalar

Kategori	Tema
Hikâye	Orijinal oyun ve film hikayesi
	Hikâyenin yeniden yorumlanması ve eklemelerin yapılması
Karakterizasyon	Oyun karakterlerinin filmdeki tasvirlerinin başarısı
	Karakter gelişimi ve derinliği
Tematik İşleme	Filmde ele alınan temaların oyunun temalarıyla uyumu
	Yeni tematik katkılar ve derinlikler
Görsel Efektler	Oyun ve film evreni
	Oyunun ikonik sahnelerinin ve unsurlarının filmde canlandırılması

Kategori ve Temalar Doğrultusunda Betimsel Analiz

Lara Croft: Tomb Raider Uyarlamasının Betimsel Kategori ve Tema Analizi

Filmin Hikâyesi: Lara Croft, kayıp bir antik nesneyi bulmak için dünyanın farklı noktalarında arayışta bulunan bir arkeologdur. Bu arayış çabası giderek eski bir örgüt ile onların tehlikeli planlarını engelleme mücadelesine dönüşür.

Oyunun Hikâyesi: Tomb Raider oyununda oyuncular Lara Croft'u kontrol ederek tuzaklarla dolu antik mekanlarda keşfedilmemiş yer altı mağaralarında çeşitli bulmaca ve aksiyon unsurları ile karşılaşır. Oyun genellikle platform, bulmaca çözme ve aksiyon unsurları içermektedir.

Lara Croft'un oyun ve film uyarlamaları incelendiğinde oyun ve film atmosferinin birbiri ile örtüştüğü görülmektedir. Bu örtüşme oyun ve filmin fragmanlarına da yansımaktadır. Oyunun bir platform oyunu olduğu da göz önünde bulundurulduğunda oyundaki hikâyenin film ile örtüştüğü görülmektedir. Bu bağlamda film ve oyun hikâyesi arasındaki benzerlik oldukça yüksektir. Oyun evreni sinemaya başarılı bir şekilde aktarılmıştır. Hikâyenin yeniden yorumlanması ve eklemelerin yapılması gibi unsurlar gerek filmde gerek film ve oyun fragmanlarında karşımıza çıkmaktadır. Bilgisayar oyunlarında yalnızca ana karakter ve ana karakterle ilgili çeşitli yardımcı karakterler görülmektedir. Ancak film uyarlamalarında ana karakterin dışında diğer yardımcı ve yan karakterler de yer almaktadır. Temel neden oyunların daha fazla interaktif olması ve ana karakterle birlikte oyuncuyu oyunun hikâyesinde tutma çabasının hedeflenmesidir. Lara Croft filminde buna benzer bir şekilde oyunda olmayan ancak film senaryosu gereği evrenine dâhil edilmesi gereken yeni karakter eklemeleri de görülmektedir.

Karakterizasyon noktasında oyunun ana karakteri olan Lara Croft oyundaki üç boyutlu çizimine çok benzer bir şekilde sinemaya uyarlanmıştır. Karakterin yüz hatları, kostüm ve diğer ekipmanları oyun evreninde olduğu gibi filmde de görülmektedir. Her ne kadar film oyun fragmanlarında hikâyeye yönelik benzerlik görülmesi de karakter ve oyunun evreni ile ilgili yüksek derecede benzerlik yer almaktadır. Oyunun teması ile filmde işlenen tema

birbiriyle örtüşmektedir. Film anlatısı ile oyun anlatısı birbirine paralellik gösterse de temelde iki farklı içerik olarak karşımıza çıkar. Dolayısıyla oyunun uyarlamasında yeni tematik katkılar ve derinlikler görülmektedir. Bu farklılıklara rağmen oyun ve film evreni tamamen aynıdır. Oyunun film fragmanı uyarlamasında oyundaki karakterin ikonik sahnelerine çeşitli göndermelerde bulunmaktadır.

DOOM Uyarlamasının Betimsel Kategori ve Tema Analizi

Filmin Hikâyesi:Filim bir uzay araştırma tesisinde yaşanan doğaüstü bir olay sonrasında uzaylı yaratıklar ve cehennemden gelen iblislerle dolu bir kâbusun içine sürüklenen bir grup askerin mücadelesini konu almaktadır.

Oyunun Hikâyesi:DOOM, Mars'ta bir araştırma tesisi olan UAC (Union Aerospace Corporation) tarafından kontrol edilen bir askeri birlik olan Doom Marine'ı kontrol eden birinci şahıs nişancı oyunudur. Oyuncular, cehennemin kapılarını açan bir deneyin ardından Mars'taki tesisleri ve cehennemi temizlemekle görevlidir.

Oyun çok yüksek derecede aksiyon, şiddet ve çatışma sahneleri içermektedir. Diğer yandan oyun üç boyutlu FPS olarak adlandırılan türün ilk örneklerinden birini yansıtmaktadır. Birinci şahıs nişancı türü olarak da bilinen oyun kendine ait bir evrende gelecekte insanlığa karşı tehdit oluşturan canavarlara karşı mücadele şeklinde interaktif bir hikâyeye sahiptir. Dolayısıyla uyarlamada oyunun karanlık ve çarpıcı atmosferini yansıtmak, oyunun evrenini filme uyarlamak oldukça zor ve bir o kadar da karmaşık yapım olmasına neden olmuştur. Film oyundaki orijinal hikâyeye benzerlik göstermektedir. Aynı zamanda filmin fragmanı da orijinal oyun fragmanı ile paralellik içermektedir. Oyunda tek bir ana karakter görülmekte ve oyunun hikâyesi boyunca yalnızca tek ana karakter kullanıcılar tarafından kontrol edilmektedir. Film uyarlamasında ise ana karakterin dışında yardımcı rollerde birçok yan karakter yer almaktadır.

Fragmanlar karşılaştırıldığında ise çok büyük farklılıklar söz konusudur. Her ne kadar fragmanlar oyunun evreni ile paralellik gösteriyor olsa da tematik olarak birbiriyle örtüşür nitelikte taşımamaktadır. Film uyarlaması bu yönüyle yeni tematik katkılar ve derinlikler de kazandırmaktadır. Oyun ve film evreninde farklılıklar olsa da oyunun ikonik sahnelerinin ve diğer ikonik unsurların filmde canlandırılması oyundaki interaktif etkinin izleyici tarafından da hissedilmesine neden olmaktadır. Film daha çok, aksiyon sahneleri ve korku unsurları üzerinde odaklanmaktadır. Filmdeki karakterler arasındaki ilişkiler genellikle askeri birlik ruhu ve mücadele etme çabası etrafında şekillenir. Ana karakter John Grimm'in, diğer askerlerle olan iş birliği ve düşmanlarla olan çatışmaları, karakterler arası etkileşimlerin odak noktasını oluşturur.

Hitman Uyarlamasının Betimsel Kategori ve Tema Analizi

Filmin Hikâyesi: Hitman, soygunculardan politikacılara kadar çeşitli hedefleri etkili bir şekilde ortadan kaldıran bir suikastçının hikayesini anlatmaktadır. Ana karakter, kendi iç dünyasındaki çatışmalarla ve kimliğini sorgulamakla mücadele ederken, görevlerini başarıyla tamamlamaya çalışır.

Oyunun Hikâyesi: Hitman oyun serisi birinci şahıs nişancı oyunudur. Oyuncular, Agent 47 olarak bilinen profesyonel bir suikastçıyı kontrol eder ve çeşitli görevlerde hedefleri etkisiz hale getirir.

Film hikâye ve kurgusal olarak esinlendiği oyun ile örtüşmektedir. Oyun uyarlaması birbirinden farklı suikast görevleri ile ilerleyen farklı hikâyelerin bir araya gelmesiyle oluşmaktadır. Filmde ise yalnızca tek bir görev vardır bu yönüyle hikâye oyundan ayrılmaktadır. Oyun fragmanı ile film fragmanı arasında karakterlerin fiziksel benzerliği dışında herhangi bir benzerlik göze çarpmamıştır. Filmin fragmanı ve oyun fragmanının ortak noktalarından bir tanesi de aksiyon unsurlarına bolca yer verilmiş olması, ana karakterin karşılaştığı zor durumlardan kaçmayı başardığı küçük kesitlerin izleyiciye sunulması gibi benzerliklerin dikkat çekiyor olmasıdır.

Filmin oyun fragmanında ana karakterlerin fiziksel benzerlikleri oldukça başarılı bir şekilde yansıtılmıştır. Fragmanlardan yola çıkarak oyun ve film uyarlamasının, kostüm ve dekor gibi alanlarda da benzerlik gösterdiği görülmektedir. Bu bağlamda film ve oyun evrenleri örtüşmektedir. Film hikâye olarak ana karakterin geçmişine odaklanır. Ancak fragmanda bu durum görülmemektedir. Oyun çeşitli mekanikler vasıtasıyla oynandığı için karakterin psikolojik durumu veya iç dünyası gibi unsurların oyuncular tarafından fark edilmesi mümkün olmamaktadır. Buna karşın filmde karakterin iç dünyası, düşünsel çelişkileri gibi psikolojik unsurlara da yer verilmiştir. Bu karakter gelişimi ve derinliği açısından önem taşımaktadır. Film içerisinde çeşitli yan karakterler ve yeni tematik katkıları da barındırır. Oyunda ve oyun fragmanında bunu görmek mümkün değildir. Film fragmanında oyunun ikonik sahnelerine ve diğer unsurlarına göndermeler de yer almaktadır.

Sonic the Hedgehog Uyarlamasının Betimsel Kategori ve Tema Analizi

Filmin Hikâyesi: Sonic, hızlı bir mavi kirpi olarak, dünyaya uyum sağlamaya çalışırken, kötü bir bilim adamı olan Dr. Robotnik'ten kaçmaktadır. Film Sonic'in dünyayı kurtarmak için yeni dostlarıyla birlikte yaşadığı maceraları anlatır.

Oyunun Hikâyesi: Sonic the Hedgehog oyun serisi, hızlı mavi renkli bir kirpi olan Sonic'in maceralarını konu alır. Genellikle platform oyunu olarak tasarlanmıştır ve oyuncular, düşmanları yenmek ve yüzükleri toplamak için çeşitli seviyeler boyunca ilerlerler.

Film uyarlaması oyunun aksine 2 boyutlu bir karakterin 3 boyutlu ortama aktarılması şeklinde gerçekleşmektedir. Sonic karakteri bir platform oyunundan uyarlandığı için tamamen 2 boyutlu bir evrende yer alır. Dolayısıyla karakter 3 boyutlu hale getirilip çeşitli özel efekt teknikleri ile filmin içerisinde konumlandırılmıştır. Oyunda yer almamasına rağmen film uyarlaması oldukça mizahi bir hikâyeye sahiptir. Gerek oyun fragmanı gerek oyunun kendisi ve oynanışı mizahi unsurlar barındırmamasına rağmen film uyarlaması tamamen komedi unsurları üzerine inşa edilmiştir. Dolayısıyla Sonic the Hedgehog filmi, Sonic'in sevimli ve eğlenceli kişiliğini başarılı bir şekilde yansıtmaktadır. Bu bağlamda film ve oyun fragmanları arasında tematik olarak herhangi bir benzerlik yer almamaktadır. Film uyarlaması ve film uyarlamasının fragmanı tamamen oyundan bağımsız bir şekilde yeni bir hikâye ve kurguya dayanmaktadır. Oyun karakterlerinin filmdeki tasvirleri CGI adı verilen bilgisayar teknolojileri sayesinde oyundaki ile birebir veya aynısı olarak gerçeklemiştir. Film evreni ile oyun evrenleri arasında herhangi bir benzerlik bulunmamaktadır. Film evreni tamamen dünyamıza uyarlanmış bir şekildedir. Oyun evreni ise fantastik bir dünyada geçmektedir. Film fragmanında Sonic karakterinin oyundaki fiziksel davranış biçimlerine benzer özelliklere sahip olduğu görülmektedir. Hızlı hareket etmek, darbelere karşı dayanıklı olmak, yüksek yerlere çıkmak gibi karakterin oyunda gerçekleştirdiği tüm fizik ötesi unsurlar fragmanda ve filmde de görülmektedir.

Bulgular

Çalışmada veri analizi sonucu elde edilen bulgular aşağıda maddelenmektedir. Araştırma bu bulgular üzerinden hikâye, karakterizasyon, tematik işleme ve görsel efektler gibi temaların daha derinlemesine anlaşılmasına olanak tanımaktadır.

- Oyundan uyarlama filmlerde karakterler oyundaki orijinal karaktere çok benzer bir şekilde yansıtılmaktadır.
- Oyun fragmanlarında görsellik ön plandayken, film fragmanlarında hikâye daha fazla ön plana çıkmaktadır.
- Oyun fragmanlarında karakterin psikolojisi, düşünceleri gibi insani özelliklerine yer verilmezken film fragmanlarında karakterler daha derinlemesine bir şekilde yansıtılmaktadır.
- Film fragmanlarında elde edilen veriler oyuna ait evren ve çeşitli çevresel unsurların teknik ölçütler dâhilinde oyun ile eşleştirmeye çalışıldığını göstermektedir. Ancak filmlerin genelinde yeni mekânlar, yeni materyaller, yeni kostümler gibi oyunda yer almayan çeşitli materyallerin eklendiği dikkat çekmektedir.
- Bilgisayar oyunları küçük çapta da olsa bir yapay zekaya sahip oldukları için interaktif bir yapıya sahiptir. Uyarlama filmlerde interaktivite olmadığı için izleyiciye bilgisayar oyununun havası verebilmek amacıyla oyundaki bazı ikonik sahnelere göndermelerde bulunduğu görülmektedir.
- Özellikle birinci nişancı şahıs oyunlarında oyun evreninin gereği olan karakterin gözünden görme işlevi çeşitli çekim teknikleri ile aksiyon sahnelerinde kullanılmış ve oyuna ait tipik çevresel etkileşimin tek yönlü de olsa gerçekleştirildiği ve oyunun evrenine sadık kalındığı saptanmıştır.
- Evreni temsil eden oyunlar ele alındığında film uyarlamalarının klasik anlatı çerçevesinde ilerlediği görülmektedir. Filmlerin fragmanları da bu doğrultuda kurgulanmıştır. Dolayısıyla oyun evrenine yabancı olan izleyiciler de filmi izlediklerinde yabancılik çekmemektedir.
- Evreni temsil eden oyun fragmanlarında temel olarak oyuna dair mekanikler ve oynanabilirlik gibi özellikler ön plana çıkarken oyunların film fragmanlarında daha çizgisel bir hikâye anlatım tarzı ön plana çıkmaktadır. Buradan yola çıkarak uyarlama film fragmanları klasik anlatı yapısı doğrultusunda ilerlerken oyunlara ait fragmanlar daha çok teknik detay üzerine yoğunlaşmaktadır demek mümkündür.
- Film fragmanları hikâyenin temel anlatısını izleyiciye sunarken oyun fragmanları oyuncunun neler deneyimleyebileceği gibi öğeleri göstermeye odaklanmaktadır.
- Oyun fragmanlarında hikâyede paralel olarak oyunun gerçek zamanlı oynanışı ile ilgili çeşitli etkileşimler yer almaktayken film fragmanlarında yalnızca hikâyeye yönelik somut bir anlatı olduğu dikkat çekmektedir.
- Oyun fragmanlarında ekran üzerinde çeşitli kontroller, kısa yollar, istatistikî bilgiler, yönlendirme işaretleri gibi oyuncunun komut vermesini sağlayan bir takım bilgilendirici bölümler yer alırken film fragmanlarında bu durum söz konusu değildir.
- Bilgisayar oyun fragmanlarında oyunun hikâyesini ve oyuncunun neyi başarması gerektiğini ifade eden yazılar veya çeşitli seslendirme öğeleri yer almaktadır. Film fragmanlarında ise benzer bir şekilde yazı veya dublaj ile uyarlamanın hikayesi hakkında bilgiler verilmektedir. Bu durum benzerlik olarak görülüyor olsa da bilgisayar oyunlarının mekanik yönünün daha fazla ön plana çıkmasına neden olmaktadır. Aslında bu durum bilgisayar oyunlarını ve anlatısını filmlerden ayıran önemli bir unsur olarak da değerlendirilebilmektedir.

- Film fragmanlarının oyun fragmanlarına oranla daha kısa süreli olduğu görülmektedir.
- Bilgisayar oyun fragmanlarında müzik, oyunun temposu, karakterin hareketleri, ortamın fiziksel durumu, ışığın şiddeti gibi birçok farklı durum oyuncu kontrolüne göre şekillenmektedir.
- Bilgisayar oyunları tamamen 3 boyutlu ortam modellemesi ile geliştirildiğinden tüm çevre ve dekor unsurları dijital ortamda oluşturulmaktadır. Bu durum oyun fragmanlarında da bu şekildedir. Çevre modellemesi ve kaplamalar tamamen sanal bir şekilde gerçekleştirildiği için evren modellemesinde herhangi bir sınırlama bulunmamaktadır. Film fragmanlarında ise her ne kadar bilgisayar destekli grafik unsurlarından faydalanılıyor olsa da gerçek dünyaya ilişkin görüntülerinin de yer alması, kamera ve çekim açılarındaki sınırlama olması gibi birçok teknik kısıtlama nedeniyle çoğu durumda bilgisayar oyunlarındaki görsel unsurlar oyundaki gibi filme alınamaz. Gerçek dünya ile sanal dünya arasındaki bu fark fragmanlarda net bir şekilde görülmektedir.
- Film fragmanları hikayedeki karakterleri derinlemesine bir şekilde ele aldığından fragman içerisinde oyunda veya oyunun fragmanında yer almayan farklı karakterlere de yer vermektedir.
- Oyun fragmanlarında karakterin gelişimi ve değişimi ile ilgili herhangi bir bilgi veya ipucu yer almazken film fragmanlarında filmin hikâyesiyle ilgili konulara değinildiği ve karakterin gelişimiyle ilgili çeşitli ipuçlarına yer verildiği görülmektedir. Bu durum bilgisayar oyunlarında olmayan karakterin güçlü ve zayıf yönlerinin izleyiciye aktarılması ilkesini net bir şekilde göstermektedir.

SONUÇ

Günümüzde bilgisayar oyunlarının sinema endüstrisinden daha geniş bir pazara sahip olduğu bilinmektedir. Dolayısıyla sinema endüstrisi de oyun dünyasında yer alan bu hareketlilikten faydalanabilmek için bilgisayar oyunlarından beslenmektedir. Bilgisayar oyunları hikâye anlatımı ve görsel sunum açısından sinemayla benzer özellikler göstermektedir. Oyunculara daha sürükleyici bir deneyim sağlayan üç boyutlu grafiklerin kullanılması ise bilgisayar oyunları ile filmlerin ortak noktasını oluşturmaktadır.

Araştırmada bilgisayar oyunları ile inşa edilen evren, karakter, hikâye ve diğer anlatı unsurlarının sinematik dünyaya olan etkileşimi, bulgular bazında değerlendirildiğinde uyarlamaların farklılıkları, benzerlikleri ve zorlukları şeklinde karşımıza çıkmaktadır. Bilgisayar oyunları ve filmler anlatı ve teknik üretim biçimlerinde benzerliklere sahip olsalar da evrenlerin temsili ve sunumu gibi noktalarda belirli konularda örtüşmekte belirli konularda ise ayrışmaktadır. Araştırmadan elde edilen verilere göre video oyunlarının film uyarlamalarının prodüksiyonu ve sunumu birtakım zorlukları beraberinde getirmektedir. En büyük zorluklardan biri oyunun karmaşık anlatımını tutarlı ve ilgi çekici şekilde filme uyarlamaktır. Araştırma bulgularına göre oyunlar genellikle dallara ayrılan hikâyelere, birden fazla sonu ve doğrusal olmayan anlatımlara sahiptir. Bunların doğrusal bir anlatım biçimine dönüştürülmesi sinema uyarlamalarında hikâyenin tek bir doğrultuda ilerlemesini zorlaştırmaktadır. Ek olarak oyunlar genellikle oyuncu seçimine ve etkileşime izin verebilmekteyken bu durum bir film için günümüzde imkânsız bir unsurdur.

Araştırma sonuçlarına göre diğer bir zorluk ise oyunun görsel unsurlarının büyük ekranda temsil edilmesi olarak karşımıza çıkmaktadır. Bilgisayar oyunları aksiyon filmlerinde kopyalanması zor olabilecek karmaşık ve ayrıntılı grafiklere sahiptir. Bu durum, bazı film uyarlamalarında kaynak materyalin görsel aslına uygunluğunu korumak için animasyon ve CGI kullanımına yol açmaktadır. Oyunlar aynı zamanda hikâye anlatma, dünyalar

yaratma ve medyayla etkileşim kurma şeklimizi de etkilemiştir. Teknoloji gelişmeye devam ettikçe oyunlar ve filmler arasındaki ilişkinin yeni ve beklenmedik şekillerde değişmeye ve gelişmeye devam etmesi muhtemeldir. Bilgisayar oyunlarının sinematik evrimi, oyun dünyası ile sinema endüstrisi arasında daha derin bir etkileşime yol açmıştır. Bilgisayar oyunlarının film uyarlamaları bu sanal dünyaları daha geniş kitlelere ulaştırmıştır. Ancak aynı zamanda karmaşık anlatıların uyarlanması ve görsel doğruluğun sürdürülmesi açısından da zorluklar yaratmaktadır. Bu bağlamda araştırma bulgularına göre estetik değerlendirme, oyun ve filmleri karşılaştırırken dikkate alınması gereken önemli bir husus olarak karşımıza çıkmaktadır.

Oyunlar, gelişmiş grafikler ve sürükleyici ortamlarla benzersiz bir görsel deneyim sunarken, filmler ışıklandırma, kamera açıları ve düzenleme tekniklerinin kullanımıyla sinematik bir deneyim sunmaktadır. Bu deneyimi anlamlandırabilmek için oyunların teknolojik sınırlamaları ve film formatının sunduğu avantaj ve dezavantajlar da değerlendirmeye alınmalıdır. Oyunlarda hikâyeyi aktarmak için ara sahneler, diyalog veya çevresel hikâye anlatımı gibi çeşitli teknikler kullanılabilirken, filmlerde izleyicinin ilgisini çekmek için kurgu teknikleri, kamera açıları ve ses tasarımı kullanılmaktadır. Bununla birlikte, teknoloji her iki platform arasındaki çizgileri giderek daha belirsiz hale getirmektedir. İnteraktif medyanın son yıllardaki gelişimi seyircinin deneyiminin izleyici olmaktan çok katılımcı haline geldiğini göstermektedir. Diğer yandan, ilerleyen oyun teknolojisi, çoğu kez kullanıcıyla daha karmaşık ve duygusal bir bağlantı kurma imkânı sağlar. Karakter alma, etkileşimli hikâye ya da uyarlanabilir senaryolar gibi yenilikçi özellikleri benimseyen karma form, izleyiciden oyuncuya doğru evrilecek olan yapıyı içinde barındırmaktadır.

Araştırmada ulaşılmak istenen hedeflerden biri de her iki medya ortamında hangi sunum tarzlarının kullanıldığı, bunların sahne düzenlemeleri ve kurgu açısından nasıl farklılaştığının değerlendirilmesidir. Buna göre oyun uyarlamaları etkileşimli deneyimlerin yerine etkileyici sinematik sekanslar kullanılmaktayken, filmler daha gösterişli ve rafine bir görsel hikâye anlatma deneyimi sunmaktadır. Ek olarak oyunlar genellikle ayrıntılı dünya tasarımıyla daha büyük bir evren sunarken, filmlerin bu evreni sınırlı bir zaman diliminde sunma durumu söz konusudur. Bu farklılıkları anlamak, her bir medya ortamının kendine özgü özelliklerinin belirlenmesi açısından önem taşımaktadır. Dolayısı ile bilgisayar oyunlarının giderek artan popülaritesi, kendi kitlesini oluşturmuş olması, film yapımcıları tarafından hazır bir pazar olarak görülmektedir. Bu bağlamda bilgisayar oyunlarının sinema sanatı üzerindeki etkilerini ve bu etkinin nasıl yansıdığını anlamak hem oyun geliştiricileri hem de film yapımcıları için önemli bir konudur. Ayrıca, bilgisayar oyunları filmlerde gerçekleştirilmesi mümkün olmayan özelleştirilebilir bazı kriterler taşımaktadır. Oyun yapım sürecinde, oyun geliştiriciler her türlü dünya yapısını, atmosferi ve senaryoyu oluşturabilmekte ve böylece oyun dünyasını sinematografik sınırlamalarının ötesine geçirebilmektedirler. Filmler ise belirli bir prodüksiyon sürecine tabidir ve genellikle geleneksel görsel hikâye anlatım koşulları içinde yapılmaktadır. Dolayısıyla, bir bilgisayar oyununun geniş ve zengin bir seçim menüsü mümkündür; karakter özelleştirmesi, başından sonuna kadar değiştirilebilen benzersiz hikâyeler ve atmosferlerle birlikte kullanıcı oyunda söz sahibidir.

Sonuç olarak oyunlar artık geleneksel medyaya rakip olacak karmaşık olay örgülerine, iyi geliştirilmiş karakterlere ve duygusal derinliğe sahiptir. Bu durum oyunları filmlere uyarlanmaya uygun hale getirerek oyun geliştiricileri ve stüdyolar için yeni bir alan açmıştır.

KAYNAKÇA

- Akbulut, H. (2009). Gelenekselden dijital, mekandan uzama oyun kültürü. (Ed.) M. Binark, G. Bayraktutan Sütçü & I. B. Fidaner, *Dijital Oyun Rehberi, Oyun Tasarımı Türler ve Oyuncu* (23-81). İstanbul: Kalkedon.
- Ang, C. S. (2006). Rules, gameplay, and narratives in video games. *Simulation & Gaming*, 306-325.
- Bartkowiak, A. (Yöneten). (2005). *DOOM* [Sinema Filmi].
- Baydaş Sayılğan, Ö. (2016). Etkileşimli drama olarak dijital oyun. (Ed.) N. Timisi, *Dijital, Kavramlar, Olanaklar, Deneyimler*. İstanbul: Kalkedon.
- Binark, M., & Bayraktutan Sütçü, G. (2008). *Dijital oyun*. İstanbul: Kalkedon.
- Chinyere, U. N. & Eze, V. H. (2023). Qualitative research. *International Digital Organization For Scientific Research*, 8 (1), 20-35.
- Doğu, B. (2009). Yeni bir türün inşası: gerçek yaşam simülasyonları. (Ed.) M. Binark, G. Bayraktutan Sütçü, & I. B. Fidaner içinde, *Dijital Oyun Rehberi, Oyun Tasarımı Türler ve Oyuncu* (247-274). İstanbul: Kalkedon.
- Domsch, S. (2019). Space and narrative in computer games. doi:10.1515/9783839447307-006 (Erişim Tarihi: 09.04.2024).
- Foss, B. (2012). *Sinema ve televizyonda anlatım teknikleri ve dramaturji*. (M. K. Gerçeker, Çev.) İstanbul: Hayalperest Yayınevi.
- Fowler, J. (Yöneten). (2020). *Sonic the hedgehog* [Sinema Filmi].
- Gandalfi, E. & Semprebene, R. (2017). Trailers in between short video forms from digital games to movies and back. E. i. *Universitat d'Alacant. Vicerectorat de Cultura içinde*, Alicante: Universitat d'Alacant. doi:10.14198/QdCINE.2017.12.05 (Erişim Tarihi: 09.04.2024)
- Gens, X. (Yöneten). (2007). *Hitman* [Sinema Filmi].
- Hancock, B., Ockleford, E. & Windridg, K. (2007). *An introduction to qualitative research*. Birmingham: The NIHR RDS for the East Midlands.
- Ishak, N. M., & Abu Bakar, A. (2014). Developing sampling frame for case study: challenges and conditions. *World Journal of Education*, 3 (4), 29-35. doi:http://dx.doi.org/10.5430/wje.v4n3p29 (Erişim Tarihi: 27.02.2024)
- Jenkins, H. (2006). Game design as narrative architecture. <https://paas.org.pl/wp-content/uploads/2012/12/09.-Henry-Jenkins-Game-Design-As-Narrative-Architecture.pdf>.
- Kılıncarslan, Y. (2015). Sinemada bir pazarlama unsuru olarak film fragmanları. *Karadeniz Teknik Üniversitesi İletişim Araştırmaları Dergisi*, 5 (2), 32-53.
- Maier, C. (2009). Visual evaluation in film trailers. *Visual Communication*, 2 (8), 159-180.
- Oluk Ersümer, A. (2013). *Klasik anlatı sineması*. İstanbul: Hayalperest Yayınevi
- Palikans, L. A., Horwitz, S. M., Green, C. A., Wisdom, J. P., Duan, N. & Hoahwood, K. (2013). Purposeful sampling for qualitative data collection and analysisin mixed method implementation research. (42), 533-544. doi:10.1007/s10488-013-0528-y (Erişim Tarihi: 27.02.2024)
- Plothe, T. (2017). Not actual gameplay, but is it real life? live-action footage. *Kinephanos, Journal of Media Studies And Populer Culture*, 1 (7), 226-245.
- Smuts, A. (2005). Are video games art? *Contemporary Aesthetics*, 3 (6).
- Şvelch, J. (2017). Exploring the myth of the representative video game trailer. *Kinephanos, Kournal of Media Studies and Populer Culture*, 7-36.

West, S. (Yöneten). (2001). Lara croft: tomb raider [Sinema Filmi].

Yıldız, S. (2014). Sinematografik anlatım. İstanbul: Su Yayınları.

İnternet Kaynakları

URL-1:<https://www.nirvanasosyal.com/h-392-nitel-arastirmada-veri-analizi-tema-analizi-betimsel-analiz-icerik-analizi-ve-analitik-genelleme.html> (Erişim Tarihi: 24.04.2024)

URL-2:<https://www.derek-lieu.com/blog/2018/8/12/the-differences-in-making-game-and-movie-trailers> adresinden alındı (Erişim Tarihi: 24.04.2024)

URL-3: <https://www.youtube.com/watch?v=QpupjEg16Ao&t=1s> (Erişim Tarihi: 09.03.2024)

URL-4: <https://www.youtube.com/watch?v=nFBrgesJj-0> (Erişim Tarihi: 09.03.2024)

URL-5: <https://www.youtube.com/watch?v=Stqo8KmTz2A> (Erişim Tarihi: 09.03.2024)

URL-6: <https://www.youtube.com/watch?v=LljKkoPs1Gg&t=2s> (Erişim Tarihi: 09.03.2024)

URL-7: <https://www.youtube.com/watch?v=SgSrpnW0EmU> (Erişim Tarihi: 09.03.2024)

URL-8: <https://www.youtube.com/watch?v=S3UR4TXldjo> (Erişim Tarihi: 09.03.2024)

URL-9: <https://www.youtube.com/watch?v=VlCylyAKpGA> (Erişim Tarihi: 09.03.2024)

URL-10: <https://www.youtube.com/watch?v=szby7ZHLnkA> (Erişim Tarihi: 09.03.2024)