

PAPER DETAILS

TITLE: Dijital Oyun Estetiginin Anlatim ve Biçim Bağlamında Sinemaya Etkisi: Hardcore Henry
(2015)

AUTHORS: Bilal Çakay, Hakan Erkiliç

PAGES: 131-146

ORIGINAL PDF URL: <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/3985145>

Dijital Oyun Estetiğinin Anlatım ve Biçim Bağlamında Sinemaya Etkisi: *Hardcore Henry* (2015)*

The Impact of Digital Game Aesthetics on Cinema in the Context of Narrative and Form: *Hardcore Henry* (2015)

Bilal Çakay, Görsel İştisel Tasarım ve Medya Yapımcılığı, Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi, 0000-0003-2696-7474
Hakan Erkilic, Radyo, Televizyon ve Sinema, Mersin Üniversitesi, 0000-0002-0828-3848

Özet

Bu makale, sinema ve dijital oyun endüstrileri arasındaki karşılıklı etkileşimin yeni anlatı biçimleri üzerindeki etkisine odaklanmaktadır. Çalışma, Birinci Şahıs Nişancı (First Person Shooter, FPS) oyunlarının görsel dilinin sinemaya aktarımını *Hardcore Henry* (2015) filmi üzerinden incelemektedir. Bu örneğin seçilmesinde, filmin görsel stilinin dijital oyunlarla kurduğu paralellik ve yenilikçi anlatı yaklaşımı belirleyici olmuştur. Literatür taraması kapsamında, öncelikle dijital oyunlar ile sinema arasındaki etkileşimi ele alan çalışmalar incelenmiş, ardından oyun ve ludoloji kavramları ile dijital oyun türleri değerlendirilmiştir. Filmin biçimsel analizi sonucunda, FPS oyunlarının karakteristik özelliklerinin (özel bakış açısı, sürekli hareket halinde olan kamera, aksiyona dayalı anlatı yapısı) özgün bir sinema diline evrildiği gözlemlenmektedir. Bu dönüşüm, geleneksel sinema anlatısının sınırlarını zorlayarak yeni bir hibrit form ortaya çıkarmaktadır. Bu araştırma, izleyici beklentilerindeki değişim, teknolojik gelişmeler ve yeni medya platformlarının etkisiyle sinema ve dijital oyunlar arasındaki etkileşimin yaratıcı anlatı olanaklarını analiz ederek, alanın geleceğine yönelik katkı sağlamayı hedeflemektedir.

Anahtar Sözcükler: Dijital oyunlar, Birinci Şahıs Nişancı, *Hardcore Henry*, anlatı, oyun çalışmaları.

Akademik Disiplin(ler)/Alan(lar): Medya ve iletişim çalışmaları, oyun çalışmaları (ludoloji).

Abstract

This research examines the impact of the reciprocal interaction between cinema and digital game industries on emerging narrative forms. The study investigates the transposition of FPS (First Person Shooter) games' visual language into cinematic narrative through an analysis of *Hardcore Henry* (2015). The selection of this case study was determined by the film's visual style's correspondence with digital games and its innovative narrative approach. The literature review initially explores studies addressing the interplay between digital games and cinema, followed by a comprehensive examination of game and ludology concepts and digital game genres. Through stylistic analysis, the study observes that the characteristic features of FPS games (subjective point of view, perpetual camera motion, action-driven narrative structure) have evolved into a distinctive cinematic language. This transformation generates a novel hybrid form by transcending the limitations of traditional cinematic narrative. Furthermore, this research postulates that the convergence between cinema and digital games will intensify due to shifting audience expectations, technological advancements, and the influence of new media platforms. In this context, the study aims to contribute to the field's future by analyzing the creative narrative possibilities emerging from the interaction between cinema and digital games.

Keywords: Digital games, First Person Shooter, *Hardcore Henry*, narrative, game studies.

Academical Disciplines/Fields: Media and communication studies, rams, game studies (ludology).

* Bu çalışma, Bilal Çakay'ın 2019 yılında Mersin Üniversitesi/Radyo, Sinema ve Televizyon Anabilim Dalında tamamladığı 'Anlatım ve Biçim Bağlamında Dijital Oyunların Sinemaya Etkisi' başlıklı tez çalışmasından üretilmiştir. Ayrıca bu makale Mersin Üniversitesi '2017-2-TP2-2600' no.lu Bilimsel Araştırma Projesi desteği ile hazırlanmıştır.

- **Sorumlu Yazar:** Bilal Çakay, Görsel İştisel Tasarım ve Medya Yapımcılığı, Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi.
- **Adres:** Yüzüncü Yıl Üniversitesi Van Meslek Yüksekokulu Zeve Kampüsü Tuşba/Van.
- **E-posta:** bilalcakay@yyu.edu.tr
- **Çevrimiçi yayın tarihi:** 08.12.2024
- **doi:** 10.17484/yedi.1496566

Geliş tarihi: 05.06.2024 / Kabul tarihi: 12.11.2024

1. Giriş

Dijital oyunların gelişimi, 1947'deki *Cathode-Ray Tube Amusement Device* ile başlamış, 1958'de *Tennis for Two* ve 1962'de *Spacewar* ile önemli aşamalar kaydetmiş, 1972'de ise Atari'nin *Pong*'u ticari başarıya ulaştırmasıyla toplumsal yaygınlık kazanmıştır. Bu süreçte gündelik hayatın parçası haline gelen dijital oyunlar, teknolojik gelişmelere paralel olarak görsel ve anlatsal açıdan sürekli evrilmiştir. Günümüzün yeni nesil oyunlarında sinematografik anlatı teknikleri ile dijital oyun mekaniklerinin iç içe geçtiği gözlemlenmektedir. Sinema dilinden beslenen dijital oyunlar, etkileşimli yapıları sayesinde kendilerine özgü bir anlatı dili geliştirmiştir. Bu süregelen etkileşim, her iki alanda da yenilikçi anlatı biçimlerinin ve yaratıcı yapımların geliştirilmesine zemin hazırlamıştır.

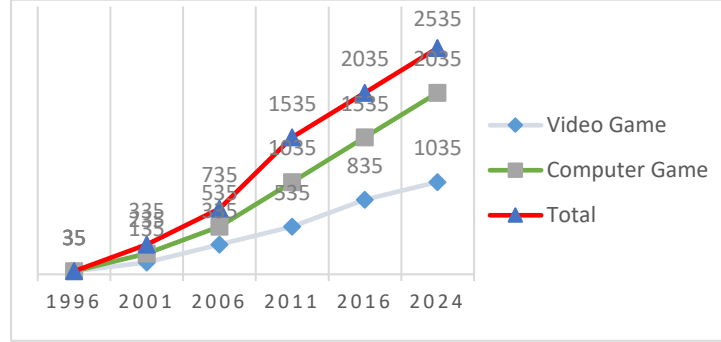
Sinema tarihinin teknolojik serüveni göz önüne alındığında, film yapma teknolojisindeki gelişmelerin sinemanın yaratım, yapım, seyir ve seyirci alımlamasındaki değişimleri de beraberinde getirdiği görülmektedir. Gaudreault ve Marion, sinema salonu ve selüloitin, yirminci yüzyılda sinemayı tanımlayan iki temel ilke olduğunu ifade etmektedirler; "selüloit sinematografinin dayandığı ana malzemedir. Bugün ise dijital kameraların ana malzemesi sayısallaştırılmış dosyalar hâline gelmiştir" (Gaudreault ve Marion 2015, s. 84). Dijital kameralar sinemayı bilgisayar ortamıyla tanıştırmıştır. Manovich'in (2001, s.7) ifade ettiği üzere dijital film teknolojisi, geleneksel film pratiklerinin yerini alarak film yapma mantığını yeniden tanımlamıştır. Dijitalleştirilmiş veya dijital olarak kaydedilmiş görüntünün bilgisayar ortamında rahatlıkla değiştirilebiliyor olması selüloit film pratiklerinde mümkün olmayan sonuçların doğmasına neden olmuştur. Erkilic (2016) bu durumu "Sanki sinemanın ilk yıllarındaki gibi yeni bir oluşum ve gelişim ile karşı karşıya kaldık. Her şey yeniden tanımlanmaya ve kuramsallaştırılmaya çalışıldı" şeklinde ifade etmektedir (Erkilic, 2016, s.89). Sinemanın ikinci yüzyılında yaşanan dijital devrim, sinema endüstrisinin üretim ve gösterim süreçlerinden filmlerin korunmasına kadar her alanda önemli değişikliklere yol açmıştır.

Dijital oyunların sinemayı etkilemesinde iki temel faktör vardır: Birincisi, görsel-işitsel alandaki yeni teknolojilerin belirleyici konumda olmasıdır. İkincisi, oyunların sergilediği ekonomik başarıdır. Sayın'a göre (2007, s.50), oyunların elde ettiği ekonomik başarı, 1980'lerin başlarında sinema endüstrisinde üretilen yapımların oyun endüstrisi tarafından dijital oyunlara dönüştürülerek yan ürün olarak satılmasıyla birlikte, birçok film şirketini dolaylı yoldan oyun sektörüne dahil etmiştir. 1980'li yıllarda, Amerika'nın önde gelen film şirketleri olan 20th Century Fox ve Walt Disney Company, kendi oyun şirketlerini kurmuşlardır. Disney, *Tron* (1982) filmi için aynı adı taşıyan bir oyun geliştirmiştir. Russel (2012) dönemin Disney Pazarlama Başkanı Jim Garber'in bu tür bir girişimde bulunma nedenlerini şu şekilde aktarıyor: "Dijital oyun sektörüne *düşman* olarak bakmadık. Bir bakıma müttefik olarak baktık. Daha fazla insan video oyunları ile ilgilenmeye başladıkça bu tür filmlere ilgi duyacak bir kitle olduğu açıldı" (aktaran Russel, 2012, s.57). Bu yatırımlar, sinema endüstrisinin oyun endüstrisinin potansiyelini öngörebildiğinin bir göstergesidir.

Tiyatro, sinema ve roman gibi geleneksel kültürel ürünlerin analizi için yerleşik eleştiri yöntemleri bulunmasına rağmen (Bordwell ve Thompson, 2011; Stam, 2000), dijital oyunların kendine özgü etkileşimli yapısı (Juul, 2005) nedeniyle bu alanda sistematik bir analiz metodolojisi geliştirmek önemli bir akademik ihtiyaç olarak karşımıza çıkmaktadır (Juul, 2005). Oyun araştırmalarının kültürel ve felsefi temelleri, Huizinga'nın (1938/1950) *Homo Ludens* eseriyle sistematik bir çerçeve kazanmış, Caillois'in (1958) *Man play and games* adlı çalışmasındaki oyun sınıflandırması ile genişlemiştir. Dijital oyunların akademik ilgi alanına girmesi ise bilgisayar teknolojilerinin gelişimiyle paralel ilerlemiş, örneğin Douglas'ın 1952'de Cambridge Üniversitesi'nde insan-bilgisayar etkileşimi üzerine yaptığı doktora tezi kapsamında geliştirdiği *XOX* oyunu, bu alandaki erken dönem çalışmalardan biri olmuştur. Bu temeller üzerine inşa edilen dijital oyunların kültürel ve anlatsal boyutlarını inceleyen çağdaş oyun çalışmaları özellikle 1980'lerden itibaren yeni bir ivme kazanmıştır. Ludoloji (oyun bilimi) alanının günümüzdeki teorik çerçevesi, Espen Aarseth'in 2001 yılında yayın hayatına başlayan *Game Studies* dergisindeki öncü çalışmalarıyla şekillenmiştir. 1990'lı yıllardan itibaren Murray'in (1997) hipermetin anlatı kuramı ve Laurel'in (1991) insan-bilgisayar etkileşimi araştırmalarıyla metodolojik bir dönüşüm geçirmiştir. Ludoloji alanının güncel teorik çerçevesi, Frasca (2003), Juul (2005) ve Bogost'un (2006) çalışmalarıyla gelişerek, oyun araştırmalarının özerk bir akademik disiplin olarak kurumsallaşmasına katkı sağlamıştır. Söz konusu gelişmeler, alanın metodolojik özerkliğini pekiştirirken, sosyal bilimler ve dijital beşerî bilimlerle kurulan disiplinlerarası etkileşimi de güçlendirmiştir. 2001 yılı, oyun araştırmaları alanında birçok ilke sahne olmuştur; ilk Uluslararası Bilgisayar Oyunları Araştırmaları Konferansı düzenlenmiş ve birçok üniversitede bilgisayar oyunu araştırmaları yüksek lisans programları açılmıştır. Bu kurumsal gelişmeler, alanın akademik meşruiyetini güçlendirmiş ve araştırmacıların ilgisini çekmiştir. Web of Science veri tabanında gerçekleştirilen literatür

taraması sonucunda oluşturulan Tablo 1’de, kapsamlı bir bibliyometrik analiz için yeterli olmamakla birlikte, 1996-2024 yılları arasında dijital oyunlar hakkında yayınlanan akademik çalışmaların sayısında yaklaşık iki kat artış olduğu görülmektedir.

Tablo 1.1996-2024 tarihli dijital oyun makalelerinin sayısı (Web of Science ,2024).



Yükseköğretim Kurulu (YÖK) Ulusal Tez Merkezi veri tabanı incelendiğinde, dijital oyunlar üzerine yazılan tezlerin 1996 ve 1999 yıllarında birer örnekle sınırlı kaldığı ancak; 2000’li yıllardan itibaren bu alandaki akademik çalışmaların sayısında belirgin bir artış olduğu gözlemlenmektedir. Türkiye’de dijital oyun eğitiminin akademik gelişimi, 2008 yılında ODTÜ bünyesinde kurulan Animasyon Teknolojileri ve Oyun Geliştirme Merkezi (ATOM) ile başlamıştır. Lisansüstü düzeyde ilk formal eğitim, ODTÜ Enformatik Enstitüsü’nün 2012’de başlattığı Oyun Teknolojileri tezli yüksek lisans programı ile gerçekleşmiştir. Bunu takiben, Bahçeşehir Üniversitesi İletişim Fakültesi 2014-2015 akademik yılında Oyun Tasarımı Yüksek Lisans Programı’nı açmıştır. Bu gelişmelerin ardından, 2016’da yine Bahçeşehir Üniversitesi’nde lisans düzeyinde Dijital Oyun Tasarımı bölümü kurulmuş, 2021’de ise Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi bu alanda eğitim veren ilk devlet üniversitesi olmuştur. Bu süreç, Türkiye’de dijital oyun eğitiminin geç de olsa hem lisans hem de lisansüstü düzeyde geliştiğini göstermektedir.

Dijital oyunlar ve sinema arasındaki etkileşim, teknolojik gelişmelerin sağladığı olanaklar çerçevesinde 1970’lerden itibaren giderek derinleşmiş, her iki medya formu da birbirinin anlatısal ve estetik unsurlarından yararlanarak kendine özgü temsil biçimleri geliştirmiştir. Bu dönüşüm sürecinde oyunlar, sinematik anlatının temel bileşenlerini (kamera hareketleri, anlatı yapısı, aydınlatma teknikleri, karakterizasyon, mizansen düzenlemesi, çerçeveleme stratejileri ve kompozisyon ilkeleri) kendi medya formlarına sistematik biçimde entegre etmiştir. *Silent Hill* (1999), *Resident Evil* (1996) ve *Metal Gear Solid* (1998) gibi oyun serilerinin sinematiklerinde¹ bu medyalar arası etkileşimin örneklerini gözlemlemek mümkündür.

Bittanti (2002, s.308), sinema ve dijital oyunlar arasındaki medyalararası yakınsamayı sistematik biçimde inceleyen çalışmada, 1973-2001 yılları arasında üretilen ve dijital oyun estetiğiyle etkileşim içinde olan 53 filmi analiz etmiştir. Bu inceleme sonucunda, iki medya formu arasındaki melezleşmeyi kavramsallaştırmak için “teknoludik filmler” terimini önermektedir. Bittanti’nin kavramsallaştırmasına göre “teknoludik filmler” dijital oyunları yalnızca tematik düzeyde değil, aynı zamanda biçimsel ve anlatısal stratejiler düzeyinde de sinema diline entegre eden yapımları tanımlamaktadır. Bu teorik çerçeve, dijital oyunların sinema üzerindeki etkisinin yanı sıra, oyun mekaniklerinin çeşitli alanlardaki dönüştürücü potansiyelini de gündeme getirmiştir. Bu yakınsama sürecinde oyun öğelerinin farklı alanlarda kullanımı giderek yaygınlaşmıştır. Deterding vd. (2011) tarafından kavramsallaştırılan oyunlaştırma (gamification), oyun tasarım unsurlarının oyun dışı bağlamlarda kullanılması olarak tanımlanır (Deterding vd., 2011, s.10). Pop’un (2020) da vurguladığı gibi, bu kavram medya türleri arasındaki etkileşimi anlamak için önemli bir analitik çerçeve sunmaktadır. Sinema ve dijital oyunlar arasındaki etkileşim, oyunlaştırma süreçlerinin sinema anlatısına dahil edilmesiyle daha belirgin hale gelmektedir. Örneğin, *Black Mirror: Bandersnatch* (2018) filminde izleyicilerin hikâye akışını belirleyebilmesi, *Ready Player One* (2018) filminde oyun dünyasına özgü görev yapılarının anlatıya entegre edilmesi ve *Scott Pilgrim vs. the World* (2010) filminde video oyun arayüz öğelerinin görsel tasarıma dahil edilmesi, sinemada oyunlaştırma tekniklerinin

¹ Sinematikler (cutscene), dijital oyunlarda oyuncunun kontrolünü geçici olarak durdurarak, yeni oyun unsurlarını tanıtmak, karakter diyaloglarını göstermek ve gelecekteki olayları öne çıkarmak için kullanılan sahnelerdir.

kullanımına örnek olarak gösterilebilir. Sinema filmlerinde kullanılan oyunlaştırma teknikleri, izleyicilerin film deneyimini daha dinamik hale getirmesini sağlamaktadır.

Bu çalışma, dijital oyun estetiğinden esinlenen filmlerden *Hardcore Henry* ile sınırlıdır. *Doom (2005)*, *Scott Pilgrim vs. the World (2010)*, *Gamer (2009)*, *Tron (1982 ve 2010)*, *Ready Player One (2018)* ve *Free Guy (2021)* gibi birçok film dijital oyun estetiğini çeşitli biçimlerde kullanmış olsa da bu çalışmada *Hardcore Henry* özellikle seçilmiştir. Film, diğer 'oyun estetiği' kullanan yapımlardan farklı olarak, Birinci Şahıs Nişancı (First Person Shooter, FPS) perspektifini tüm film boyunca tutarlı biçimde korumakta, GoPro kameraların yaratıcı kullanımıyla teknolojik bir yenilik sunmakta ve oyun mekaniğini sadece görsel bir efekt olarak değil, anlatının organik bir parçası olarak kullanmaktadır. Bu özellikleri, filmi medyalar arası estetiğin incelenmesi için ideal bir araştırma nesnesi haline getirmektedir. Bu tür bir çözümlemenin sinema ve dijital oyunlar arasındaki etkileşimi göstermesi için faydalı olacağı düşünülmektedir. Bu bağlamda, aşağıdaki araştırma soruları ele alınacaktır:

1. Sinemayı dijital oyun deneyimine yaklaştıran filmlerin varlığı, iki ortam arasındaki sınırların ortadan kalktığını gösterir mi?
2. Bu filmde kullanılan biçimsel yapı, iki ortamın birbirine eklendiği yeni bir alt tür olarak değerlendirilebilir mi?
3. Dijital oyunlar, yeni bir sinema estetiğinin gelişimine katkıda bulunuyor mu?
4. Sinema ve dijital oyunlar arasındaki ilişkinin gelişimi, sinema endüstrisine yeniden canlanma sağlayabilecek bir unsur olarak görülebilir mi?

2. Yöntem

Bu çalışmada, doğrudan alıntılar hariç, oyunları oynanış deneyiminden bağımsız olarak değerlendiren dijital oyun kavramı kullanılmıştır. Türkiye'de genellikle *bilgisayar oyunları* ve *video oyunları* terimleri yaygın olarak kullanılır. Binark ve Sütçü (2008, s.42) 2000'li yılların ortalarından itibaren dijital oyun kavramının kullanılmaya başlandığını belirtir. Ayrıca, Kerr farklı tanımlamaların probleme yol açabileceğini ve alanı tamamen kapsayabilme amacıyla *dijital oyunlar* teriminin kullanılmasının uygun olduğunu vurgular (Kerr, 2006, s.3). Çalışma, dijital oyunlar ve sinema arasındaki etkileşimi biçimsel analiz yöntemiyle anlatı ve estetik öğeler üzerinden incelemektedir. Literatürde dijital oyun ve sinema etkileşimini inceleyen çalışmalar genellikle uyarılma süreçlerine, teknolojik dönüşüme veya anlatı yapılarına odaklanmıştır. Bittanti'nin (2002) öncü çalışması, oyundan sinemaya yapılan uyarlamaları kategorize ederken, Manovich (2001), Gaudreault ve Marion (2015) dijital teknolojilerin sinemayı nasıl dönüştürdüğünü incelemiş, Jenkins (2004) ve Murray (1997) ise dijital oyunların interaktif anlatı yapısının etkisine yoğunlaşmıştır. Ancak bir oyun türünün estetik özelliklerinin sinemaya nasıl aktarıldığını biçimsel analiz ile ele alan çalışma sayısı oldukça azdır. Dijital oyunların etkileşimli görsel-işitsel formatından (oyun) lineer görsel-işitsel forma (film) geçişinin biçimsel analizi, anlatı ve estetik açıdan gelişmeleri yorumlama olanağı sağlamaktadır. Bir başka deyişle bu makalede oyunun kurgusal içeriğini ve tasarımını içeren dijital oyun dünyası (Aarseth, 2004) ile sinemasal anlatım arasındaki ilişki biçim analizi üzerinden kurulmuştur. Sinemasal biçimi oluşturan anlatı/öykü yapısı, sinematografi, mizansen, kurgu ve ses öğeleri aynı zamanda sinemasal anlatımın temel unsurlardır (Brodwell ve Thompson, 2011). Makalede *Hardcore Henry* filminin biçim analizi, anlatı yapısı, sinematografi, mizansen, kurgu ve ses başlıkları altında FPS oyun biçimiyle karşılaştırmalı olarak yapılmıştır. Çalışmanın biçimsel analizi, film ve oyun arasındaki estetik geçişkenliği anlamak ve gelecekteki çalışmalar için de bir perspektif göstermeyi amaçlamaktadır. Makalede, literatür taraması kapsamında dijital oyunlar ve sinema arasındaki etkileşime odaklanan önceki çalışmalar incelenmiştir. Ardından, oyun ve ludoloji kavramları ile dijital oyun türleri ele alınmış; son olarak, *Hardcore Henry* filminin dijital oyunlarla ilişkisi bağlamında biçimsel analizi yapılmıştır.

3. Kuramsal ve Kavramsal Arka Plan

Bu bölümde, dijital oyunlar ve sinema arasındaki ilişkiyi incelemek için gerekli olan temel kavramsal çerçeve ve kuramsal yaklaşımlar ele alınacaktır. Oyun kavramının tarihsel gelişimi, ludoloji alanının ortaya çıkışı ve dijital oyunların sinemaya yakınsaması sürecinde ortaya çıkan teorik tartışmalar, çalışmanın kavramsal zeminini oluşturmaktadır. Bu bağlamda öncelikle oyun kavramının kuramsal temelleri incelenecek, ardından dijital oyunların sinemayla olan ilişkisi ve FPS türünün özgün nitelikleri değerlendirilecektir.

3.1. Oyun kavramı ve ludoloji

Oyun, insanlık tarihinin kültürel ve sosyal gelişiminde temel bir işleve sahip olmakla birlikte, sistematik akademik araştırmaların konusu haline gelmesi ancak 20. yüzyılın ortalarında mümkün olmuştur. Bu alandaki öncü çalışmalardan biri olan Huizinga'nın *Homo Ludens* adlı eseri, oyunun toplumsal ve kültürel olarak incelenmesine önemli katkılar sunmuştur. Huizinga (2015, s.13), oyun kavramıyla ilgili bilimsel literatürdeki yetersizliği eleştirerek *homo ludens*, yani 'oyun oynayan insan' kavramını önermiş ve oyunu "özgürce razı olunan ama tamamen emredici kurallara uygun olarak belirli zaman ve mekân sınırları içinde gerçekleştirilen, iradi bir eylem ve faaliyet" olarak tanımlamıştır (2015, s.50). Caillois'a göre (2001), Huizinga'nın kavramsallaştırması oyunun temel niteliğini ortaya koyarak her kültürde rastlanan oyunun farklı dışavurumlarını açığa çıkarmıştır. Bu teorik çerçeveyi daha da genişleten Schiller'in estetik teorisi ve oyun dürtüsü (spieltrieb) kavramı, oyunun kültürel boyutunu farklı bir perspektiften ele almıştır. Schiller'e (1975) göre oyun, insanın hem duyuşsal hem de formel ihtiyaçlarını dengeleyerek estetik bir bütünlük sağlar. Bu perspektif, oyunun sadece eğlence değil, aynı zamanda kültürel ve entelektüel gelişim aracı olduğunu vurgulayarak alanın teorik zeminini güçlendirmiştir.

Bu klasik teorik yaklaşımlar, dijital oyunların ortaya çıkışıyla birlikte yeni bir bağlam kazanmış ve güncel oyun araştırmalarının kavramsal temelini oluşturmuştur. Dijital oyunlar, günlük hayatta gerçekleştirdiğimiz oyun etkinliklerinin dijital ortama taşınması sonucu ortaya çıkmıştır. Bu dönüşüm sürecinde, oyunların yapısını ve insan hayatı üzerindeki etkilerini araştıran farklı disiplinlerden çalışmalar, geniş anlamda ludoloji (oyun bilim) alanının terminolojisine katkıda bulunmaktadır. Huizinga (2015, s.58), kelimenin kökeninin Latince'deki oyun ve oynamak alanını kapsayan *Ludus*tan geldiğini belirtir. Dönmez (2012, s.47), *Ludus* kelimesinin, İngilizce'deki -logy son eki ile birleşerek *ludoloji* kelimesini oluşturduğunu belirtir. Akademide yeni bir disiplin olarak gelişen ludoloji, hem geleneksel hem de dijital oyunları araştırmaktadır. Konzack (2007, s. 122), bu alanı oluşturan akademisyenlerin kendi uzmanlık alanlarının retoriğini de beraberlerinde getirdiğini ve bu nedenle disiplinin parçalı bir yapı sergilediğini belirtmektedir. Juul, (2005), bu durumu "üretken bir kaos" olarak nitelendirmektedir, "oyun çalışmaları farklı disiplinlerden araştırmacıların masaya cılgınca çelişkili varsayımlar getirmesinin bir karışımıdır ancak; aynı zamanda kendi konferansları, dernekleri ve dergileri olan bir alan" olduğunu vurgulamaktadır. Bu disiplinlerarası yapı, ortak bir oyun tanımı oluşturulmasını zorlaştırmaktadır. Ludoloji, farklı tanımlamalara karşı çıkmak yerine, dijital oyunların gelişimi ve çeşitlenmesiyle birlikte özgün özelliklerini belirlemeye odaklanır. Crawford'a göre dijital oyunlar, "dijital ortam desteğine ihtiyaç duyan, canlandırılmış grafiklerle desteklenen, oyuncunun göz ve el koordinasyonu ile biçimlenen, başta interaktivite olmak üzere belirli alt disiplinlere sahip ve çok çeşitlilik içeren dijital simülasyonlardır" (1984, s. 7). Bu tanım, dijital oyunların temel özelliğini, oyuncunun eylemlerinin ekran aracılığıyla görsel ve işitsel olarak yansıtıldığı etkileşimli bir sistem olarak ortaya koymaktadır.

3.2. Literatürde dijital oyunlar ve sinema arasındaki kavramsal ve estetik bağlantılar

Dijital oyunların sinematik unsurları benimsemesi ve sinemanın da etkileşimli öğeleri giderek daha fazla kullanması, bu iki medya türü arasında hibrit yapılar geliştirmiştir. Bu bağlamda, literatürde dijital oyun-sinema ilişkisi kabaca iki temel başlık etrafında ele alınmaktadır: etkileşimli anlatı ve kullanıcı deneyimi, sinematik estetik ve hibrit formlar.

Etkileşimli Anlatı ve Kullanıcı Deneyimi: Dijital oyunlar, sinemanın klasik lineer hikâye anlatımından farklı olarak, interaktif bir anlatı sunar. Janet Murray'nin *Hamlet on the Holodeck* (1997) ve Marie-Laure Ryan'ın *Narrative as Virtual Reality* (2001) gibi çalışmaları, dijital oyunların *etkileşimli hikâye anlatımı* olarak tanımlanan anlatısal yeniliklerini vurgular. Bu yenilikçi yapının teorik temelini güçlendiren Espen Aarseth'in *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature* (1997) çalışmasında tanımlandığı *ergodik anlatı* kavramı, dijital oyunlarda kullanıcıların hikâyeye aktif bir katılımcı olarak dahil olabileceğini ortaya koyar. Bu yaklaşım, sinemanın izleyiciye sunduğu pasif gözlemci rolünü aşarak, kullanıcıyı hikâyenin yönünü belirleyen bir aktör haline getirir ve anlatının çok yönlü bir deneyime dönüşmesine olanak tanır. Bu medyalar arası etkileşimin sinema üzerindeki yansımalarını inceleyen Larsen'in *Play and Gameful Movies* (2017) çalışması, oyun unsurlarının sinemada nasıl kullanıldığını ve bunun geleneksel izleyici deneyimini nasıl dönüştürdüğünü analiz etmektedir.

Sinematik Estetik ve Hibrit Formlar: Dijital oyunlar, sinemanın görsel estetik unsurlarını ödünç alarak, özellikle 3B grafik ve animasyon teknolojileri sayesinde sinematik bir deneyim sunma eğilimi geliştirmiştir. Alexander Galloway (2006), *Gaming: Essays on Algorithmic Culture* çalışmasında, aksiyon oyunlarının sinemadan ödünç aldığı kamera açıları, çerçeveleme ve ışıklandırma gibi estetik öğelerin oyuncuya film sahnesinin içindeymiş hissi verdiğini belirtmektedir. King ve Krzywinska (2002) da *ScreenPlay: Cinema/Videogames/Interfaces* adlı incelemelerinde bu hibrit yapının görsel dilini analiz etmektedir. Bu

yakınsama sürecini mekânsal anlatı bağlamında ele alan Henry Jenkins'in *Game Design as Narrative Architecture* (2004) çalışması, dijital oyunların mekânı hikâye anlatımının merkezine yerleştirerek oyuncuya kendi deneyimini yaratma fırsatı sunduğunu vurgulamaktadır. Literatürdeki bu çalışmalar, dijital oyunların kültürel ve estetik açılardan sinemayla nasıl bütünleştiğini ve bunun kullanıcı deneyimi üzerindeki etkilerini göstermektedir.

3.3 Dijital oyun türleri

Medya çalışmalarında tür teorisi, eserleri belirli kategoriler altında sınıflandırma ve analiz etme olanağı sunan metodolojik bir yaklaşım olarak karşımıza çıkar. Fransızca kökenli tür anlamına gelen genre teriminden türetilen tür kavramı, farklı medya formlarının (sinema, edebiyat, müzik vb.) kendilerine özgü anlatısal ve biçimsel geleneklerini incelemek için kullanılan teorik bir çerçeve sağlar. Bununla birlikte, türlerin dinamik yapısı ve medyalar arası sınırların akışkanlığı, kategorik bir tür tanımlamasını zorlaştırmaktadır. Bu sınıflandırma zorluğu, dijital oyunların interaktif doğası nedeniyle daha da belirgin hale gelmektedir. Wolf'a (2008) göre, dijital oyunlar etkileşime daha fazla odaklandığından türün belirlenmesinde oyuncunun etkisi ön plandadır; "video oyunu oynamanın interaktif deneyimi, sanatçılar ve seyirciler için kolektif değerlerin ortaya konduğu bir iş birliğidir" (Wolf, 2008). Bu interaktif yapı, dijital oyunları geleneksel medya formlarından ayıran temel unsur olarak karşımıza çıkar. Kullanıcının anlatı yapısındaki aktif rolü ve çatışma çözümlemelerine doğrudan katılımı, dijital oyunları edebi ve sinematik türlerden farklılaştırır. Işığın (2012, s.11), bu ayrımı *gameplay* kavramı üzerinden teorileştirir ve oyunların özünü oluşturan *saf oyunsal çekirdek* kavramını ortaya koyar.

Bu teorik yaklaşım doğrultusunda, dijital oyun türlerinin sınıflandırılmasında oynanış mekanikleri temel kriter olarak kabul edilmektedir. Ancak oyunlar farklı temaları barındırabildiğinden melez türler ortaya çıkmaktadır. Bu nedenle, kesin çizgilerle ayrılmış bir sınıflandırma yapmak zordur. Wolf (2008), dijital oyun türlerini sınıflandırmak için yaptığı incelemede 42 dijital oyun kategorisi saptar. Oyun türlerinin çeşitliliği, teorisyenlerin karşılaştığı önemli sorunlardan biridir. Aarseth (2001), dijital oyun türlerindeki çeşitliliğin geniş medya farklılıklarından kaynaklandığını ve net bir tablo ortaya koymanın zor olduğunu belirtir. Moore (2007) ise dijital oyunların sekiz ana tür altında incelenebileceğini belirtir: FPS-aksiyon oyunları, macera (bulmaca) oyunları, rol yapma oyunları, strateji oyunları, simülasyon oyunları, bilmece oyunları, geleneksel oyunlar ve spor oyunları (Moore'dan aktaran Binark ve Sütçü, 2008, s.61). Moore'un çalışması, oyun türlerinin sınıflandırılmasında önemli bir sadeleştirme imkânı sağlamıştır. Bu bağlamda filmler nasıl anlatısal ve ikonografik açıdan sınıflandırılabiliriyorsa, dijital oyunlar da oynanış veya temalarına göre sınıflandırılmaktadır. Çalışmanın bağlamı dolayısıyla sadece Birinci Şahıs Nişancı (First Person Shooter, FPS) oyun türünün özellikleri incelenecektir.

3.4. Birinci Şahıs Nişancı (First Person Shooter, FPS) oyun biçimi

Oyun türlerinin belirlenmesinde hareket, hız ve genellikle şiddet içeren oyunlar aksiyon oyunları olarak adlandırılır. Bu kategori, savaş temalı ve atış (shooter) tarzı oyunları da kapsar. Birinci Şahıs Nişancı (First Person Shooter, FPS) oyunları, karakterin öznel bakış açısıyla yönlendirildiği bir oyun türüdür. Karakterin öznel bakış açısı, oyuncuların kendilerini oyun evrenine daha derin bir şekilde dahil etmelerine olanak tanır. Edebiyatta birinci tekil şahıs anlatım tarzını Wood (2013), şöyle ifade eder: "Kurmaca evinin pek çok penceresi olmasına karşılık yalnızca iki ya da üç kapısı vardır. Bir hikâyeyi üçüncü şahısla, birinci şahısla, hatta ikinci tekil şahıs ya da birinci çoğul şahısla anlatabilirim" (s. 22). Birinci şahıs anlatım tarzı, her şeyi karakterin gözünden görmemizi sağlar. Bu tarz, sinemada POV (Point of view-bakış açısı çekimi) olarak adlandırılır. Edebiyat, sinema ve dijital oyunların nihai hedefi, okuyucunun-seyircinin-oyuncunun karakterle özdeşleşmesini sağlamaktır. Dijital oyunlar, farklı anlatı metotlarını sıfırdan keşfetmemiştir. Bolter ve Grusin'un (1999) remediation (yeniden yapılandırma) kavramı dijital oyunlar için de kullanılır. Yeni medya, eski medyanın metotlarından etkilenerek ürünler ortaya koyar ve geleneksel medyayı yeniden şekillendirir. Bu şekillendirme süreci dijital oyunların etkileşimli yapılarıyla nedeniyle kullanıcıya aktif bir rol sunar. Edebiyat ve sinema, genellikle izleyiciyi veya okuyucuyu pasif bir konumda bırakırken, dijital oyunlar, interaktif sinema ve ergodik edebiyat gibi türler kullanıcıya daha fazla katılım imkânı tanır. FPS oyunları, bu etkileşim düzeyini bir adım öteye taşıyarak oyunculara oyun dünyasını doğrudan deneyimleme fırsatı sunar. Işığın (2011), oyunların bir anlatı oluşturmaya çalışırken karşılaştığı en önemli sorunun kurgu olduğunu ifade eder. "Sinemada anlamı yaratan kurgu yöntemlerine, oyunlar daha temkinli yaklaşmak zorunda kalır. Zira montaj kategorisine giren görsel üslup unsurları, oynanış sırasında oyuncunun hakimiyeti ile çatışmaktadır" (Işığın, 2011, s.179). Oyunların oynanma sürecinde oryantasyon duygusunu zayıflatmadan bir deneyim sunması gerekmektedir.



Görsel 1. *Donkey Kong* (Atari, 1981).

Sabit çerçeve içerisinde karakterin aşağı ve yukarı yönlendirildiği *Donkey Kong* arcade² oyunu , kesintisiz bir oynanış deneyimi sunmaktadır (Görsel 1).



Görsel 2. *Mario Bros* (Nintendo, 1985).

Kameranın oyun karakterini kesintisiz bir biçimde takip ettiği *Mario Bros* platform oyununda oynanış bölüm sonuna kadar herhangi bir kesintiye uğramadan devam eder (Görsel 2).



Görsel 3. *Doom* (id Software ,1993).

Birinci şahıs bakış açısı ve üç boyutlu perspektif görünümüyle öne çıkan *Doom* bilgisayar oyunu, kesintisiz bir oynanış deneyimi sunmaktadır (Görsel 3).

Farklı özelliklere sahip oyun türlerine bakıldığında, oyunların genellikle kurguya mesafeli yaklaştığı görülmektedir. Galloway (2006) bu durumu şöyle açıklar: "... oyunu oynamak montajı giderek daha gereksiz hale getirir. Sinema tarafından mükemmelleştirilen montaj tekniği, oyun ortamına estetik geçişte büyük ölçüde azaldı. Birçok oyunda ara sahneler olarak görünen sinematik bölümler gerçekten de montaj içeriyor ancak; oyunun kendisi çoğunlukla düzenlenmemiştir" (Galloway, 2006, s. 64-65). Juul'un (2001) belirttiği gibi, oyunlar ve hikâyeler farklı yapısal özelliklere sahiptir. Oyunlar hem hikâyeler içerebilir hem de tamamen farklı etkileşim biçimleri sunabilir. Sinematik anlatımların oyunlarda daha fazla yer bulmasına rağmen, birçok oyun, oyuncunun 'oyun dünyasında olma' hissini kesintiye uğratmadan kurgusal yapıyı güçlendirmeyi başarmaktadır. Galloway'ın (2006) tanımladığı sinematik ara sahneler (*cinematic interludes*), oyuncunun pasif kaldığı, doğrusal ve zaman-temelli animasyonların kullanıldığı bölümlerdir (Galloway, 2006, s. 11). *Super Mario Bros* (1985) ve *Metal Gear Solid V* (2015) gibi oyunlardaki bölümler

2 Oyunların bir endüstri olarak ortaya çıkmasında önemli bir yeri olan *arcade* oyunları, genellikle restoranlar, oteller ve eğlence salonları gibi işletmelere kurulan, bozuk parayla veya kartla çalışan bir oyun makinesidir.

arası kısa animasyonlardan, yüksek bütçeli film sahnelerine kadar çeşitlilik gösteren bu ara sahneler, normal oynanışın dışında kalan ama oyunun anlatı evrenini genişleten veya hikâyeyi ilerleten işlevler görür. Özellikle *God of War* (2018) ve *Red Dead Redemption 2* (2018) gibi oyunlar, tek bir uzun çekim hissi yaratarak, sahneler arasında kesinti olmaksızın akıcı bir deneyim sunmaktadır. Bu oyunlar, sinematik anlatı ile oynanış arasında organik bir denge kurarak, oyuncunun kurgusal dünyadan kopmadan hikâyeyi ve aksiyonu deneyimlemesine olanak tanır. Benzer şekillerde bu devingenlik, FPS-aksiyon türü oyunlarda sıklıkla şu şekilde uygulanır: Oyun evreninde görevlerini oyun kuralları çerçevesinde yerine getiren oyuncu, Galloway'ın (2006) ifadesel eylemler (*expressive acts*) olarak tanımladığı tek bir fare tıklamasından karmaşık eylemlere kadar uzanan hareketleri gerçekleştirir (Galloway, 2006, s. 22). Bu hareketler sürekli ilerleme, silah bulma, nişan alma ve düşmanlara ateş etme gibi eylemleri kapsar. Eylem yoğunluğu, kamera hareketleri ile ses ve görsel efektlerin dinamik kullanımıyla birleşerek tek bir uzun çekimle aktarılır. Böylece montajdan yoksun olmalarına rağmen oyunlara özgü bir görsel stil oluşur.

4. Dijital Oyunların Sinemaya Etkisi: Uyarlamalar

Sinemanın tarihsel serüveni, teknolojik ve estetik gelişmelerin sürekli bir yansıması olarak şekillenmiştir. Serter'e (2005, s. 3) göre, sinema tarihi boyunca biçim ve biçem arayışları, teknolojik yeniliklerin yanı sıra toplumsal, kültürel ve düşünsel etkilerle sürekli değişim göstermiştir. Bu değişim, sinemanın yalnızca görsel anlatım olanaklarını genişletmekle kalmamış, aynı zamanda yeni anlatım biçimleri ve estetik değerler de kazandırmıştır. Russell (2012), Lisberger'in 1977'de *Pong* oynarken dijital oyunlardan etkilenerek *Tron* (1982) filmini çekmeye karar verdiğini belirtir. Lisberger, bu süreçte "Bilgisayar teknolojisinin insanlarla ilişki kurmada mükemmel bir köprü olduğunu düşündüm" ifadesini kullanmıştır (aktaran, Russell, 2012, s. 55). Bu bağlamda, sinema ve dijital oyun dünyası arasındaki ilişkiyi inceleyen Bittanti'nin (2002) çalışması önem kazanmaktadır. Bittanti'ye (2002) göre, sinema ve dijital oyun yakınsamasından doğan filmler dört kategoride incelenebilir: yorum, alıntı, uyarlama ve yeniden yapılandırma. Yorum kategorisindeki filmler, dijital oyun metaforunu anlatılarının ana odağı haline getirir ve tekno-kültür üzerine eleştirel bir söylemin parçasını oluşturur. Alıntı kategorisindeki filmler ise dijital oyunları açıklayıcı amaçlarla kullanır. Bu filmlerde, gerçek ile kurgu, gerçeklik ile simülasyon arasındaki farkı ayırt edemeyen karakterlere odaklanan temalar tekrar eder (Bittanti, 2002, s. 309-311).

Bittanti'ye (2002) göre, uyarlama kategorisindeki filmler, popüler dijital oyunların sinemaya uyarlanmış versiyonlarını içerir; örneğin, *Super Mario Bros* (1993) ilk oyun uyarlamalarından biri olarak bu süreci başlatmış ve onu takip eden birçok oyun sinemaya aktarılmıştır. Bittanti (2002, s. 310), Bolter ve Grusin'den ödünç aldığı *remediation* (*yeniden yapılandırma*) kavramını kullanarak, dijital oyunların anlatı tekniklerini sinema diline taşıyan filmleri analiz eder. Bu tür filmler, estetik ve anlatı yapılarında video oyunlarına benzer unsurlar sunarak farklı bir görsel deneyim yaratır. Bittanti (2002), bu filmleri "video oyunlarını yeniden yapılandıran filmler, estetik yapılarında cazibeli bir gösteri ve çılgın bir metin hâline geliyor" şeklinde tanımlar (s. 311). Dijital oyunların sinema üzerindeki etkisi, teknik unsurların yanı sıra anlatı ve estetik düzeylerde de kendini göstermektedir.

5. Oyundan Filme *Hardcore Henry*

Hardcore Henry'nin IMDB'deki tanıtımı³, seyirciye aktif bir özne olarak film izleme deneyimi vadeder. Film, robotik yeteneklere sahip Henry'nin, eşini ve dünyayı yok etmeyi planlayan Akan adlı paralı askerden intikam almak için Moskova sokaklarında giriştiği mücadeleyi anlatır. Sinemada birinci şahıs perspektifi, edebiyattaki bakış açısı tipolojilerine benzer. Sözen (2008), Gerard Genette'nin anlatıda bakış açısı konusunu ayrıntılı şekilde irdeleyerek yaptığı sınıflandırmayı açıklar. Genette, bakış açısı terimi yerine odaklanma terimini kullanır ve bunu sıfır odaklanma, içsel odaklanma ve dışsal odaklanma olarak üçe ayırır. Sıfır odaklanmada, anlatıcı tanrısal bakış açısıyla anlatımı sürdürür ve hep üçüncü kişi zamiri o kullanılır. Dışsal odaklanmada, anlatıcı karakterlerin duygularını, düşüncelerini, niyetlerini bilmez; sadece bir kamera gibi hareketlerini ve davranışlarını izler. İçsel odaklanmada ise hikâye kahramanın gözüyle anlatılır ve izleyici her şeyi bu bakış açısına sahip olan anlatıcının gözleriyle görüp onun sınırlı algılarıyla değerlendirir. *Hardcore Henry*, filmin tamamını Henry'nin gözünden aktararak Genette'nin içsel odaklanma yaklaşımını benimser. Ancak sinema tarihinde içsel odaklanmayı merkezine alan ilk film değildir; Robert Montgomery'nin *Göldeki Kadın* (1947) filmi bu yaklaşımı tercih eden ilk örneklerden biridir (Görsel 4).

3 Oyun dünyasında *Hardcore* (sıkı oyuncu), *Casual* (gündelik oyuncu) anlamına gelmektedir.



Görsel 4. *Göldeki Kadın* (1947), filminin kamera arkasından bir kare (Crowther, 1947).

Monaco (2013), birinci şahıs bakış açısının romanda son derece işlevsel olmasına karşın sinemada aynı şekilde başarılı olmadığını belirtir. "Sinema, romanın anlatı içinde geliştirdiği bulmacalara yaklaşabilir ama bunları asla roman gibi oluşturamaz" (Monaco, 2013, s.49). Monaco'ya göre (2013, s. 49,) film vizyona girdiği dönemde teknik açıdan yenilikçi bulunmasına rağmen, birinci şahıs bakış açısının yarattığı seyir deneyimi nedeniyle seyirciler tarafından mesafeli karşılanmıştır. Filmin vizyona girdiği dönemde *The New York Times* eleştirmeni Crowther (1947), sürekli öznel kamera kullanımının *monoton ve yapay* bir anlatıma yol açtığını belirterek filmi eleştirmiştir. *Hardcore Henry*, uzun bir zaman dilimi sonrasında birinci şahıs perspektifini yeniden sinemanın gündemine getirerek bu bakış açısını; anlatı yapısı, sinematografi, mizansen, kurgu ve ses tercihleri bakımından FPS oyun biçimine yaklaştırmaya çalışır.

5.1. Anlatı yapısı

FPS oyunlarında, oyuncunun ilerleyebilmesi için belirli görevleri tamamlaması ve bulmacaları çözmesi gerekmektedir. Bu görevler ve bulmacalar, oyunun anlatısının ilerlemesine katkıda bulunur ve oyuncuya sürekli bir ilerleme hissi sağlar. Benzer şekilde, filmde ana karakter Henry, Jimmy tarafından kendisine verilen görevleri ve bulmacaları tamamladıkça öyküde ilerleme kaydeder. Film, FPS oyunlarının temel dinamiklerini yansıtarak, belirli görevlerin peşinde koşma, sürekli ilerleme, silah bulma, silah değiştirme, nişan alma ve ateş etme gibi eylemlerle sürer. Henry'nin film boyunca karşılaştığı görevler ve engeller, izleyiciye tıpkı bir oyun oynuyormuş gibi hissettirir. *Hardcore Henry*, bu yöntemle FPS oyunlarının etkileşimli ve sürükleyici doğasını sinema ortamına taşıyarak, sinema ve dijital oyunlar arasındaki sınırları bulanıklaştırır (Görsel 5).



Görsel 5. *Hardcore Henry* (2015), birinci şahıs perspektifinin kullanımı.



Görsel 6. *Hardcore Henry* (2015), video oyunu arayüz öğelerinin sinematik kullanımı.

FPS oyunlarında, oyuncu ekrandaki göstergeler yardımıyla çatışma sahnelerinde aldığı yaralardan dolayı kalan enerjisini (sağlık durumu) görür. Oyuncunun girdiği bu aksiyon neticesinde güç kaybetmişse bu gücü yeniden toparlamak için ekrandaki göstergeler yardımıyla gücünü yeniden toparlayacak (çeşitli yiyecek, sihirli iksirler, ilk yardım çantası) yardımcı öğeler bulur ve gücünü toparlar. Böylece oyundaki karakterler bir anlamda ölümsüzleşir, ölseler dahi bile oyun yeniden başlar. Filmde ana ekranda göstergeler yer almaz ancak Görsel 6’da görülebileceği üzere yönetmen bu durumu sağlık sayacı ile görselleştirir. Bununla birlikte herhangi bir dijital oyun karakteri gibi Henry, yarı robotik yapısı sayesinde yeteneklerini artırmanın çeşitli yollarını arar. Düşen enerjisini yükseltmenin tek yolu kendisi gibi yarı robotik olan rakiplerinden enerji kaynaklarını almaktır. Bu anlamda dijital oyunlarda gerçeklikten en uzak olan olgu olan karakterlerin öldükten sonra tekrar dirilmesi, filmde de denenir. Henry tam ölecekken hikâyedeki akıl hocası Jimmy’in yardımıyla tekrar enerjisini yükseltmenin bir yolunu bulur ve yeniden dirilir.

5.2. Mizansen ve sinematografi

FPS oyunlarının en belirgin özelliklerinden biri, oyuncunun perspektifinden sadece karakterin ellerinin ve kollarının görünmesidir. Görsel 7’de görülebileceği gibi eğer karakterin elinde bir silah veya başka bir nesne varsa, bu nesne de ekranda fonksiyonel ve etkileşimli olarak gösterilir. Bu özellik, oyuncuların kendilerini oyun atmosferine kaptırmaları ve karakterle tam bir özdeşleşme yaşamaları için tasarlanmıştır. Filmde, oyunların bakış açısı stiline yakın bir sinematik deneyim sunmayı sağlamak doğrultusunda, kameranın oyuncunun kafasına özel bir sistemle monte edildiği 200 gramlık GoPro3 Hero kameralar kullanılmıştır (Naishuller,2016).



Görsel 7. FPS oyunlarının görsel anlatım dili *Counter-Strike* (2020).



Görsel 8. *Hardcore Henry*, FPS perspektifini sinemaya aktarmada kullanılan kamera ekipmanı (Naishuller, 2023).

GoPro3 Hero kameraların kullanımı, izleyicinin olayları doğrudan ana karakterin gözünden görmesini sağlamıştır (Görsel 8). İzleyici, karakterin yaşadığı her hareketi, dönüşü ve etkileşimi sanki kendisi yaşıyormuş gibi deneyimlemektedir. Bu yenilikçi çekim tekniği, *Hardcore Henry*’yi diğer aksiyon filmlerinden ayıran önemli özelliklerinden biri olmuştur.

5.3. Kurgu ve ses

Oyunların yapıları gereği kurgu ve montaj tekniklerine mesafeli yaklaşımları, filmde kameranın oyuncunun kafasına monte edilmesi tercihinin neden olmuştur. Bu anlamda yönetmen, filmde aksiyon devamlılığını kesmelerle bölmemeye çalışır. Filmin kurgusu ve sahne geçişleri, karakterin yaşadığı fiziksel darbeler ve ani hareketler nedeniyle son derece organik bir biçimde jump cut tekniğiyle ilerler. Jump cut'lar, ani sahne geçişleri sağlayarak, izleyiciye karakterin yaşadığı yoğun ve kesintisiz aksiyon deneyimini doğrudan aktarır.



Görsel 9. *Hardcore Henry*, birinci şahıs bakış açısından karakter etkileşimi.

İstisnalar olmakla birlikte FPS oyunlarında çoğunlukla oyuncunun karakterle daha kolay özdeşleşebilmesini sağlayabilmek için ana karakterin kendi sesi yoktur, karakterinizi yönlendirirken onun adım sesleri ve nefes seslerini duyabilirsiniz. Görsel 9'de görülebileceği gibi, filmde de izleyicinin Henry, olduğu yanılsamasını yaratmak için kahramanımız konuşmaz. Bütün film boyunca tıpkı oyunlarda olduğu gibi karakterimizin adım ve nefes seslerini duyarız. Filmin yönetmeni Ilya Naishuller verdiği röportajda filmin hikâyesinin yapılış sürecini şu şekilde açıklıyor:

Oyunları seviyorum, onlardan besleniyorum fakat bu, her şeyden önce bir film. Ancak video oyunu ve sinematik arasında bir yerde duran bir film. GoPro satın almıştım. Korkunç bir snowboardcuydum. Nasıl düştüğümü kaydetmek istemiştım. Beş mil gittikten sonra, geri döndüm ve görüntüleri izledim. Sonra arkadaşlarımla görüşüp bu kamerayla video oyunlarındaki gibi karakter bakış açısında ilerleyen bir aksiyon filmi yapsak mı dedim. Ardından bir kısa film yaptık. Film internete 32 milyon kişi tarafından izlenince, Rus film yapımcısı Timur Bekmambetov bana ulaşıp: Daha önce denenmemiş bir şeyler yapmak isteyen insanlar arıyorum, sinemada karakter bakış açısından bir aksiyon filmi görmek istemez misiniz? dedi. Biz de bu teklifi kabul ettik. (Naishuller,2016)

Naishuller, *Hardcore Henry*'nin yapılış sürecini özetleyerek, karakter bakış açısından çekilmiş filmlere yeni bir yorum getirmiştir. İlk önemli örneklerden olan Robert Montgomery'nin *Lady In The Lake* (1947) filmi ve aynı yıl çekilen *Dark Passage* (1947), kara film türünde bu tekniği kullanan yapımlardır. Michael Powell'ın *Peeping Tom* (1960) filmi ve Douglas Trumbull'un *Brainstorm* (1983) filmi, 1980'lere kadar bu tekniğin dikkat çekici örnekleri olarak karşımıza çıkar. 1990'ların ortalarından itibaren tekniğin kullanımında bir artış gözlemlenir: Kathryn Bigelow'un *Strange Days*'i (1995) bilim kurgu türünde, Spike Jonze'un *Being John Malkovich*'i (1999) ve Daniel Myrick ile Eduardo Sánchez'in *Blair Witch Project*'i (1999) korku-found footage türünde öznel kamera kullanımını yeniden keşfetmiştir. 2000'li yıllarda ise *REC* (2007), *Cloverfield* (2008), *Enter the Void* ve *District 9* (2009), *Maniac* (2012), *Pandemic* (2016) gibi örneklerle farklı türlerde kullanılmaya devam etmiştir. Bu filmler, karakter bakış açısını farklı anlatı yapıları ve biçimsel özelliklerle kullanmıştır. *Hardcore Henry* ise, oyun estetiğini referans alan yapısıyla bu film geleneğine dahil olmuştur. *Hardcore Henry*, bazı ülkelerde 3B sinema salonlarında gösterildiğinde, seyirciler kendilerini bir oyunun içindeymiş gibi hissetmişlerdir. Letterboxd platformundaki seyirci değerlendirmelerinde, *Hardcore Henry*'nin first-person perspektifinin özellikle FPS türü oyunlarını anımsatan görsel bir deneyim sunduğu sıklıkla vurgulanmıştır. Örneğin Walter adlı bir kullanıcı "gerçekten bir video oyunu oynama hissi veren bir video oyun filmi. Şimdiye kadar gördüğüm bu amacın en iyi uygulaması" (2016) şeklinde yorumlamıştır. *Hardcore Henry* filmi, bu tarz filmlerin yapılmasını olanaklı kıldığı için sinema ve dijital oyun tarihi içinde önemli ve etkili bir deneme olarak hatırlanacaktır.

6. Tartışma ve Sonuç

Birçok teorisyen, sinema gibi geleneksel bir mecraı araştırmak için yeni yollar önermekte çekimser olsa da dijital teknolojilerin getirdiği estetik bakış açısının sinema üzerindeki etkilerini belirlemek için dijital oyunlar önemli bir ortam sunar. Dijital oyunlar, ilk ortaya çıktıklarında eğlence değeri üzerinden gelişmişlerdir. Bu, sinemanın ilk ortaya çıktığı dönemle paralellik gösterir. Sinema, zamanla hikâye anlatma ihtiyacı duyduğu gibi, dijital oyunlar da varlığını sürdürürebilmek için öyküye ihtiyaç duymuştur. Hikâye unsuru, oyunlardaki etkileşimi geliştirmiştir. Etkileşim sayesinde insanlar, ekrandaki görüntüye müdahale edebilme ve değiştirebilme olanağına kavuşmuşlardır. Bu süreçle birlikte dijital oyunlar, 1970'lerden bu yana kendine özgü görsel bir dil oluşturarak, önemli bir hikâye anlatım aracı haline gelmiştir.

Dijital oyun sektörünün 1980'lerden bu yana süregelen ekonomik gelişimi, pandemi döneminde bile büyüme trendini sürdürmüş ve genç jenerasyonun en yoğun vakit geçirdiği ortam haline gelmiştir. Hem ESA'nın 2024 verileri hem de ülkemizdeki Gaming in Turkey oyun raporları, dijital oyunların genç kuşağın en yoğun vakit geçirdiği ortam olduğunu göstermektedir. Ruby ve Chaplin, 1990'lı yıllarda ABD'de yapılan bir araştırmada, Mario'yu tanıyan okul çağındaki çocukların sayısının Mickey Mouse'u tanıyanları aştığını belirtmişlerdir (Ruby ve Chaplin, 2006, s. 79). Uzun süre benzersiz bir ekran eğlencesi olan sinema, Televizyonun icadıyla bu eşsizliğini kaybetmiştir. Sinema endüstrisi, TV ile rekabet etmek için sinema salonları ve kameraları dönemin teknolojik yeniliklerine adapte etmiş ve varlığını sürdürmüştür. Günümüzde ise ekran eğlencesinin yerini dijital teknolojilerle birlikte ekran iletişimi ve etkileşimi almıştır. Bu nedenle, oyun estetiği baz alınarak üretilen yapımlar sinema salonlarında yeni nesil izleyicilere sunulmaktadır. "Ölen, düzenli olarak kaybolan, bir kuşaktır. Bir kuşak, bir yana durur ve bir sonraki için yer açar" (Gaudreault ve Marion, 2015, s.183). Dijital oyun estetiğiyle üretilmiş filmler, yeni kuşağa hitap etmekte ve sinema ile dijital oyunlar arasındaki yakınsamanın sonucunda ortaya çıkmaktadır.

Dijital oyunların sinemadan farklı olarak izleyicisine sunduğu en temel unsur deneyimdir ve bu unsurun gelecekte sinemanın da izleyicisine sunacağı öngörülmektedir. Sinema endüstrisi, bu tarz filmlerin üretilmesini mümkün kılarak yeni anlatıların olası sonuçlarını açığa çıkarmaya çalışmaktadır. Fassone, Giordano ve Girina (2015, s.9), dijital oyunların "filmlerdeki estetik etkisi, olay örgüsünün karmaşıklığını aşarak, estetik ve biçimsel aygıtları ile buna göre gelişen görsel-işitsel stratejilerinde kendini gösterir" demektedir. Jenkins (2004, s.126) ise, transmedya hikâye anlatımı dünyasında yaşadığımızı ve bir çalışmanın daha büyük bir anlatı ekonomisine katkıda bulunmasına bağlı olduğunu belirtir. Bu bağlamda, oyundan filme, filmde oyuna doğrudan uyarlamalar veya karşılıklı etkileşimlerin transmedya hikâye anlatımını ve görsel-işitsel stratejilerini daha da geliştireceği görülmektedir. *Hardcore Henry* bunun iyi örneklerinden biridir.

Hardcore Henry gibi filmlerin üretilmesini mümkün kılan dijitalleşme süreci, peliküle dayalı film üretim tarzına son verdiği için bu durum bazı sinema çevreleri tarafından *sinemanın sonu* veya *ölümü* olarak değerlendirilir. Usai, bu yeni dönemi *dijital karanlık çağ* olarak niteler (Usai, 2001). Gaudreault ve Morion'a göre ise (2015, s.20), sinema salonlarında gösterilmesi gereken filmler olduğu sürece sinema yaşayacaktır ancak sinema aygıtının ortadan kaybolduğu gün sinemanın gerçekten öldüğü gün olacaktır. Bu anlamda sinemada yaşanan bu dönüşümü *ölüm* veya *son* gibi dramatik kavramlarla açıklamak yerine "teknolojik bir ilerleme periyodunda ortaya çıkan yeni keşifler olarak değerlendirmek" (Erkilic, 2017) gerekir. Dijital oyunların sinemadan etkilenmesi ve sinemanın dijital oyunlardan etkilenmesi endüstriyel oluşumların sonucu olduğu kadar toplumsal-kültürel bağlamın da bir sonucudur. Bu çerçevede anlatım ve form açısından söz konusu iki medya arasındaki karşılıklı dönüştürücü ilişki (sinema ve dijital oyunlar arasında), insanlığın binlerce yıllık anlatı geleneğinden beslenen güncel bir etkileşimin ürünüdür. Bu dönüştürücü etkileşimin sonucu olarak dijital oyunlar daha fazla sinematik, filmler ise daha oyunvari bir nitelik kazanmaktadır.

Bu çalışmada, dijital oyun estetiğinin sinemaya etkisi *Hardcore Henry* filmi üzerinden incelenmiş ve araştırmanın başında ortaya konan temel sorular çerçevesinde bir analiz gerçekleştirilmiştir. Araştırmanın bulguları, sinema ve dijital oyunlar arasındaki ilişkinin sanıldığından daha karmaşık ve çok boyutlu olduğunu ortaya koymaktadır.

Öncelikle, sinemayı dijital oyun deneyimine yaklaştıran filmlerin varlığı, iki ortam arasındaki sınırların tamamen ortadan kalkmadığını ancak önemli ölçüde bulanıklaştığını göstermektedir. *Hardcore Henry* örneğinde açıkça görüldüğü üzere, film FPS oyunlarının görsel dilini ve anlatı yapısını ustaca benimsemiş olsa da temel bir fark hala mevcuttur: etkileşim eksikliği. İzleyici, oyunlardaki gibi aktif bir kontrol imkanına sahip değildir. Bu durum, Işığın'ın (2012) vurguladığı *oyunsal çekirdek* kavramıyla doğrudan ilişkilidir. Bu bağlamda belki zamanla sinema endüstrisi de dijital oyun sektöründe önemli bir yer edinen sanal gerçeklik

gözlükleri (*Virtual Reality/VR*) için bu tarzda filmler üreterek böyle bir alt türün oluşmasına zemin hazırlayabilir. Bu makalenin yazımı sırasında önemli film festivalleri VR filmleri programlarına dahil etmeye başlamıştır. Venedik Film Festivali, 2016 yılında VR filmlerine yer vermiş ve 2017'den itibaren VR filmler için ayrı bir kategori oluşturmuştur. Cannes Film Festivali de 2020 yılında VR filmler için yeni bir vizyon geliştirmiştir. Festival direktörü Jerome Paillard, Tribeca Virtual Arcade ile birlikte Cannes XR Virtual programını duyurmuştur: "Bu kendine özel dönemde film ve yaratıcılığı tüm zenginliği ve çeşitliliğiyle desteklemek için XR endüstrisini öne çıkarmaya ve sanatçılar ile potansiyel yatırımcılar arasındaki bağları güçlendirmeye fazlasıyla kararlıyız" (Paillard ,2020). Sundance ve Berlin festivalleri de VR teknolojisine yatırım yapmıştır. *Hardcore Henry*'nin üretildiği dönemden bu yana, endüstri görsel-işitsel teknolojilerin olası sonuçlarını tam olarak ortaya koymamıştır. Bu bağlamda, sinema ve dijital oyunlar arasındaki ilişkinin gelişimi, yeni teknolojileri de kapsayan bir deneme alanı olarak devam etmektedir.

Hardcore Henry'nin kullandığı biçimsel yapının yeni bir alt tür oluşturup oluşturmadığı sorusu, sinema endüstrisindeki güncel eğilimler ışığında değerlendirilmelidir. Film sonrasında üretilen *Pandemic* (2016), *Kill Switch* (2017) ve farklı bir yaklaşımla *1917* (2019) gibi yapımlar, bu biçimsel yaklaşımın endüstride karşılık bulduğunu göstermektedir. Bittanti'nin (2002) *teknoludik film* kavramı, bu yeni biçimsel yapıyı tanımlamak için teorik bir çerçeve sunmakla birlikte, henüz tam anlamıyla yerleşmiş bir alt türden bahsetmek için erken olduğu söylenebilir.

Dijital oyunların yeni bir sinema estetiğinin gelişimine katkısı ise bir gerçeklik olarak karşımıza çıkmaktadır. *Hardcore Henry*'nin sinematografisi, mizansen, kurgusu ve ses kullanımı, dijital oyunların estetik unsurlarından doğrudan etkilenmiştir. GoPro kameraların yaratıcı kullanımı ve kesintisiz aksiyon sekansları, geleneksel sinema estetiğinden farklılaşan yeni bir görsel dil yaratmıştır. Bu estetik yaklaşım, Fassone, Giordano ve Girina'nın (2015) işaret ettiği gibi, klasik anlatı yapısının ötesine geçerek, yenilikçi görsel-işitsel stratejiler geliştirmektedir.

Sinema ve dijital oyunlar arasındaki ilişkinin gelişiminin endüstriye etkisi, özellikle değişen izleyici profili bağlamında kritik öneme sahiptir. ESA'nın 2024 verileri ve Türkiye'deki oyun raporları, dijital oyunların genç kuşağın en çok vakit geçirdiği medya olduğunu ortaya koymaktadır. Bu demografik gerçeklik karşısında, sinema endüstrisinin dijital oyun estetiğini ve anlatı yapılarını benimsemesi, sadece estetik bir tercih değil, aynı zamanda stratejik bir zorunluluk olarak görülebilir.

Jenkins'in (2004) transmedya hikâye anlatımı kavramı çerçevesinde değerlendirildiğinde, bu etkileşimin yeni anlatı formları yarattığı açıktır. Sinema ve dijital oyun konusunda yeni kuramsal ve kavramsal modeller çıkarabilmek için seyirci araştırmaları, alımlama çalışmaları ile adaptasyon teorileri üzerine daha fazla araştırmalara ihtiyaç duyulmaktadır. Özellikle seyirci araştırmaları, adaptasyon teorileri ve teknolojik gelişmelerin etkisi gibi alanlarda yapılacak çalışmalar, bu dönüşümün farklı boyutlarını aydınlatmaya devam edecektir. Çünkü sinema ve dijital oyunlar arasındaki biçimsel benzerlikler ve karşılaştırmaların yanında seyir tecrübesinin değişimi üzerinden de yorumlarda bulunmak önemlidir. Sinemada seyir tecrübesi, bütün zihinsel ve duygusal özdeşleştirme tekniklerine rağmen, seyirci ve perde arasındaki fiziki mesafe üzerine kuruludur. Dijital oyunlar ise, izleyicilere sadece izleme değil, etkileşimli bir deneyim sunar ve bu, seyirci ile medya arasındaki geleneksel fiziksel mesafeyi azaltır. Bu etkileşim, oyuncuların ve izleyicilerin gerçeklik algısını değiştirerek medya ile kurdukları ilişkiyi yeniden tanımlayabilir. Bu mesafenin gittikçe ortadan kalkmasının, bizim gerçeklik algımız ve ilişkimiz üzerinde ne türden etkileri olabileceği sorusu üzerinde durmak ve sorgulamak gerekmektedir.

Sonuç olarak, dijital oyun estetiğinin sinemaya etkisi, basit bir biçimsel etkileşimin ötesinde, teknolojik, kültürel ve endüstriyel dinamiklerin kesişiminde şekillenen karmaşık bir olgudur. Gelecekte, VR ve AR gibi teknolojilerin gelişimi, izleyici beklentilerinin değişimi ve endüstriyel dinamiklerin evrimi ile birlikte, sinema ve dijital oyunlar arasındaki etkileşimin yeni boyutlar kazanacağı öngörülebilir. Bu bağlamda, seyirci deneyiminin değişimi, gerçeklik algısının dönüşümü ve medya ile kurulan ilişkinin yeniden tanımlanması gibi konular, gelecek araştırmaların odak noktasını oluşturacaktır.

Kaynakça

- Aarseth, E. (2001). *Computer game studies, year one*. Game Studies, 1(1).
<https://www.gamestudies.org/0101/>
- Aarseth, E. (2004). Playing Research: Methodological Approaches to Game Analysis. *Game Approaches / Spil-veje. Papers from spilforskning.dk Conference*, august 28.-29. 2003, 1-7.
- Aarseth, E. J. (1997). *Cybertext: Perspectives on ergodic literature*. Johns Hopkins University Press.
- Activision. (2003-2023). *Call of Duty* [Video oyunu serisi]. Activision.
- Atari. (1972). *Pong* [Video oyunu]. Atari.
- Atari. (1981). Play 001- NES. RetroGames.cz. https://www.retrogames.cz/play_001-NES.php
- Balagueró, J. ve Plaza, P. (Yönetmen). (2007). *[REC]* [Film]. Filmax.
- Bartkowiak, A. (Yönetmen). (2005). *Doom* [Film]. Universal Pictures; Di Bonaventura Pictures.
- Bigelow, K. (Yönetmen). (1995). *Strange Days* [Film]. Lightstorm Entertainment.
- Binark, M. ve Bayraktutan-Sütçü, G. (2008). *Kültür endüstrisi ürünü olarak dijital oyun*. Kalkedon.
- Bittanti, M. (2002). The technolduic film: Images of video games in movies (1973-2001). R. Nakatsu ve J. Hoshino (Ed.), *Entertainment Computing Technologies and Applications*, 307-314. Kluwer Academic Publishers. <https://doi.org/10.31979/etd.5zm6-tp83>
- Blomkamp, N. (Yönetmen). (2009). *District 9* [Film]. QED International; WingNut Films.
- Bogost, I. (2006). *Unit operations: An approach to videogame criticism*. MIT Press.
- Bolter, J. D. ve Grusin, R. (1999). *Remediation: Understanding new media*. MIT Press.
- Bordwell, D. ve Thompson, K. (2011). *Film sanatı* (E. Yılmaz ve E. S. Onat, Çev.). De Ki.
- Brooker, C. (Yazar) ve Slade, D. (Yönetmen). (2018). *Black Mirror: Bandersnatch* [Film]. Netflix.
- Caillois, R. (2001). *Man, play and games*. University of Illinois Press.
- Capcom. (1996-2023). *Resident Evil* [Video oyunu serisi]. Capcom.
- Crawford, C. (1984). *The art of computer game design*. McGraw-Hill.
- Crowther, B. (1947, Ocak 24). Lady in the Lake, Original M-G-M Film in Which Robert Montgomery Plays and Directs, at Capitol. *The New York Times*. <https://www.nytimes.com/1947/01/24/archives/at-the-capitol.html>
- Daves, D. (Yönetmen). (1947). *Dark Passage* [Film]. Warner Bros.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R. ve Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining gamification. Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference, 9-15. <https://www.doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- Donkey Kong [Video oyunu]. (1981). Atari.
- Dönmez, A. (2012). *Savaş temalı dijital oyunlarda egemen ideolojinin temsili* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Ege Üniversitesi.
- Erkiş, H. (2016). Dijital sinema yapım pratiği ve kuramsal tartışmalar üzerine. *Dijital sinema*, 89-110.
- Erkiş, H. (2017). Dijital sinema teorisi üzerine: Akışkan sinema ve akışkan sinema teorisi. *Sinecine*, 8(2), 49-79.
- ESA (Entertainment Software Association). (2024). *2024 Essential facts about games and interactive media* [Araştırma raporu]. <https://www.theesa.com/resource/2024-essential-facts/>
- Fassone, R., Giordano, F. ve Girina, I. (2015). Re-framing video games in the light of cinema. *GAME Games as Art, Media, Entertainment*, 1(4), 5-8. <https://www.gamejournal.it/issues/game-n-42015/>

- Frasca, G. (2003). Ludologists love stories, too: Notes from a debate that never took place. *Digital Games Research Conference (DiGRA) Proceedings*, 92-99.
<https://dl.digra.org/index.php/dl/article/view/64/64>
- Galloway, A. R. (2006). *Gaming: Essays on algorithmic culture*. University of Minnesota Press.
- Gaudreault, A. ve Marion, P. (2015). *The end of cinema? A medium in crisis in the digital age* (J. Belton, Ed.). Columbia University Press.
- GiT (Gaming in Turkey). (2022). *2022 Türkiye oyun sektörü raporu* [Araştırma raporu].
<https://www.gaminginturkey.com/tr/turkiye-oyun-sektoru-2022-raporu/>
- Huizinga, J. (2015). *Homo ludens: Oyunun toplumsal işlevi üzerine bir deneme* (M. A. Kılıçbay, Çev.). Ayrıntı.
- Işığın, A. (2012). *Etkileşimsellik sorunu çerçevesinde dijital oyun-anlatı ilişkisi* [Yayımlanmamış doktora tezi]. Ankara Üniversitesi.
- Işığın, İ. A. (2011). Dijital oyunlarda oyun hakimiyeti ve montaj sorunu. G. T. Ünal ve U. Batı (Ed.), *Dijital Oyunlar: "Kendi dünyanda yaşa, bizimkinde oyna"*, (s. 179-195) içinde. Derin Yayınları.
- id Software. (1993). *Doom* [Video oyunu]. id Software.
- Jenkins, H. (2004). Game design as narrative architecture. *First person: New media as story, performance, and game*. (s. 118-130) içinde.
- Jonze, S. (Yönetmen). (1999). *Being John Malkovich* [Film]. Propaganda Films; Single Cell Pictures.
- Juul, J. (2001). *Games telling stories? A brief note on games and narratives*. Game Studies, 1(1).
<https://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>
- Juul, J. (2005). *Half-real: Video games between real rules and fictional worlds*. MIT Press.
- Kerr, A. (2006). *The business and culture of digital games*. Sage.
- Khalfoun, F. (Yönetmen). (2012). *Maniac* [Film]. La Petite Reine; Studio 37.
- King, G. ve Krzywinska, T. (2002). *ScreenPlay: Cinema/videogames/interfaces*. Wallflower Press.
- Kojima Productions. (2015). *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* [Video oyunu]. Konami.
- Konami. (1999-2012). *Silent Hill* [Video oyunu serisi]. Konami.
- Konzack, L. (2007). Rhetorics of computer and video game research. *The players' realm*, 110-130.
- Kosinski, J. (Yönetmen). (2010). *Tron: Legacy* [Film]. Walt Disney Pictures; Sean Bailey Productions.
- Larsen, L. J. (2017). Play and gameful movies: The ludification of modern cinema. *Games and Culture*, 14(1), 51-70. <https://www.doi.org/10.1177/1555412017700601>
- Laurel, B. (1991). *Computers as theatre*. Addison-Wesley.
- Levy, S. (Yönetmen). (2021). *Free Guy* [Film]. 20th Century Studios; 21 Laps Entertainment; Maximum Effort.
- Lisberger, S. (Yönetmen). (1982). *Tron* [Film]. Walt Disney Productions; Lisberger/Kushner Productions.
- Manovich, L. (2001). *The language of new media*. MIT Press.
- Mendes, S. (Yönetmen). (2019). *1917* [Film]. DreamWorks Pictures; Reliance Entertainment; New Republic Pictures; Neal Street Productions.
- Monaco, J. (2013). *Bir film nasıl okunur?* (S. Duman, Çev.). Oğlak Yayıncılık.
- Montgomery, R. (Yönetmen). (1947). *Lady in the Lake* [Film]. Metro-Goldwyn-Mayer.
- Murray, J. H. (1997). *Hamlet on the holodeck: The future of narrative in cyberspace*. MIT Press.
- Myrick, D. ve Sánchez, E. (Yönetmen). (1999). *The Blair Witch Project* [Film]. Haxan Films.
- Naishuller, I. (2016, March 16). The making of *Hardcore Henry* [Röportaj]. *The Verge*.
<https://www.theverge.com/2016/3/16/11248318/hardcore-henry-gopro-movie-director-interview-sxsw-2016>

- Naishuller, I. (Yönetmen). (2015). *Hardcore Henry* [Film]. STX Entertainment.
- Naishuller, I. (2023, Aralık 7). Interview with Ilya Naishuller. Planet Interview. <https://www.planet-interview.de/interviews/ilya-naishuller/48741/>
- Naulin, J. (Yönetmen). (2016). *Pandemic* [Film]. New Artists Alliance.
- Nevelandine, M. ve Taylor, B. (Yönetmen). (2009). *Gamer* [Film]. Lakeshore Entertainment; Lionsgate.
- Nintendo. (1985). *Super Mario Bros.* [Video oyunu]. Nintendo. https://www.mariowiki.com/Mario_Bros
- Paillard, J. (2020). 55 XR works presented at Cannes XR virtual essential industry online event. https://www.marchedufilm.com/wp-content/uploads/2020/06/press_release_cannes_xr_virtual_june11th.pdf
- Pop, D. (2020). The gamification of cinema and the cinematization of games. *Transmediations: Communication across media borders*, (s. 52-74) içinde <https://www.doi.org/10.4324/9780429282775-4>
- Powell, M. (Yönetmen). (1960). *Peeping Tom* [Film]. Anglo-Amalgamated Film Distributors.
- Reeves, M. (Yönetmen). (2008). *Cloverfield* [Film]. Bad Robot Productions.
- Rockstar Studios. (2018). *Red Dead Redemption 2* [Video oyunu]. Sony Interactive Entertainment.
- Ruby, A. ve Chaplin, H. (2006). *Smartbomb: The quest for art, entertainment, and big bucks in the videogame revolution*. Books of Chapel Hill.
- Russell, J. (2012). *Generation xbox how invaded hollywood*. Yellow Ant.
- Ryan, M.-L. (2001). *Narrative as virtual reality: Immersion and interactivity in literature and electronic media*. Johns Hopkins University Press.
- Sayın, A. F. (2007). *Teoride ve pratikte interaktif sinema ve TV* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Marmara Üniversitesi.
- Schiller, F. (1975). *On the aesthetic education of man*. Oxford University Press.
- Serter, S. S. (2005). *Sinemada biçim: Lütü Ömer Akad sineması* [Yayımlanmamış doktora tezi]. Anadolu Üniversitesi.
- Smit, T. (Yönetmen). (2017). *Kill Switch* [Film]. CTM Pictures; FilmNation Entertainment.
- Sözen, M. (2008). Sinemasal anlatıda bakış açısı kavramı ve örnek çözümler. <http://dergisosyalbil.selcuk.edu.tr/susbed/article/download/388/370>
- Spielberg, S. (Yönetmen). (2018). *Ready Player One* [Film]. Warner Bros. Pictures; Amblin Entertainment; Village Roadshow Pictures.
- Stam, R. (2000). *Film theory: An introduction*. Blackwell.
- Trumbull, D. (Yönetmen). (1983). *Brainstorm* [Film]. Metro-Goldwyn-Mayer.
- Valve Corporation. (2020). *Counter-Strike: Global Offensive* [Video oyunu]. Valve Corporation
- Walter, A. [@AngusWalter]. (2016, Nisan 8). Review of Hardcore Henry [Film yorumu]. Letterboxd. <https://letterboxd.com/film/hardcore-henry/>
- Wolf, M. J. P. (2008). Genre and the videogame. *Gamedev*. <http://www.robinlionheart.com/gamedev/genres.xhtml>
- Wood, J. (2013). *Kurmaca nasıl işler* (2. baskı) (E. Bodur, Çev.). Ayrıntı Yayınları.
- Wright, E. (Yönetmen). (2010). *Scott Pilgrim vs. the World* [Film]. Universal Pictures; Big Talk Productions; Marc Platt Productions.