

Atıf Bilgisi: Oral, D. Ö. (2024). Video Oyunlarında Ara Sahnelerin Sinema ile İlişkisi, *Injocmer*, 4(2), 44-68.

Makale Geliş Tarihi:
24 Haziran 2023

Makale Kabul Tarihi:
2 Nisan 2024

ARAŞTIRMA MAKALESİ

VIDEO OYUNLARINDA ARA SAHNELERİN SİNEMA İLE İLİŞKİSİ

Direnç Özgür ORAL¹

ÖZ

Video oyunlar, oyuncusu ile doğrudan etkileşim içerisindedir. Bu etkileşimin temelinde oyuncunun oyunun içerisinde amaca yönelik kimlik kazanarak oyunu yönlendirebilme özelliği yatmaktadır. Video oyun tasarımcıları bu etkileşimi arttırmak, hikâyeyi güçlendirmek ve oyunun çeşitli boyutları hakkında bilgilendirme yapabilmek adına Ara Sahne kullanmaktadırlar. Ara Sahneler metinsel olarak oluşabildiği gibi sinematik unsurlara bağlı kısa filmlerle de oluşabilmektedir. Bu çalışmada oyun kavramı ele alınmakta olup, video oyun türlerini kapsamına almaktadır. Video oyunlarda ara sahneler kavram olarak aktararak oluşum ve kullanım biçimlerine yönelik amaçlar ele alınmaktadır. Sinema filmlerinde karşılaşılan çekim ölçekleri ve video oyunların ara sahneleri arasındaki paralellikler incelenerek, örneklem olarak alınan *Call of Duty Modern Warfare:2* ve *Detroit: Become Human* oyunlarının ara sahnelerindeki paralellikler betimsel analiz yöntemiyle incelemeye alınmaktadır. *Call of Duty Modern Warfare:2* ve *Detroit: Become Human* video oyunları hikayelerini güçlendirmek ve etkileşimi arttırmak adına kullandığı ara sahneler, örneklem seçiminde konu ile bağlantılı olarak önemlilik arz etmektedir. Örneklem olarak alınan oyunların ara sahnelerinden alınan örnekler ile çekim ölçeklerinin kullanım biçimleri ve anlamları literatür kapsamında değerlendirilmektedir. Hızla büyümekte ve gelişmekte olan dijital video oyunları ve ara sahnelerinin, Türkçe literatürde az sayıda yer aldığı gözlemlenmesi ve büyüyen çalışma alanlarının genişlemesi gerekliliği düşüncesi bu çalışmanın yapıma amaçlarında yer almaktadır.

Anahtar Kelimeler: Video Oyunları, Sinema, Ara Sahne, Ölçek

RELATIONSHIP OF CUTSCENES IN VIDEO GAMES WITH CINEMA

ABSTRACT

Video games are in direct interaction with the player. The basis of this interaction lies in the player's ability to direct the game by gaining a purposeful identity within the game. Video game designers use cutscenes to increase this interaction, to strengthen the story and to inform about various aspects of the game. cutscenes can be textual or short films based on cinematic elements. This study deals with the concept of game and covers video game genres. The concept of cutscenes in video games is conveyed as a concept and the aims for their formation and usage are discussed. By examining the parallels between the shooting scales encountered in motion pictures and the cutscenes of video games, the parallels in the cutscenes of *Call of Duty Modern Warfare: 2* and *Detroit: Become Human* games, which are taken as a sample, are examined by descriptive analysis method. The cutscenes that *Call of Duty Modern Warfare:2* and *Detroit: Become Human* video games use to strengthen their stories and increase interaction are important in relation to the subject in the sample selection. The examples taken from the cutscenes of the games taken as a sample and the usage and meanings of the shooting scales are evaluated within the scope of the literature. The observation that digital video games and cutscenes, which are rapidly growing and developing, have a small number in the Turkish literature and the idea that they should grow and expand their field of study are among the aims of this study.

¹ Karabük Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Yeni Medya ve İletişim Anabilim Dalı, Yüksek Lisans Öğrencisi, oraldirenc@gmail.com ORCID: 0009-0005-4799-7674

GİRİŞ

Dijital video oyunlarının gelişimi, oyun ve oyuncu arasındaki etkileşimi de arttırmaya devam etmektedir. Yapım şirketleri oyuncunun oyun içerisinde ilerlemesini sağlamak adına karakterler ve bölümler hakkında bilgilendirmeler içeren ara sahneler kullanarak oyuncunun oyun deneyimine katkı sağlamaktadır. Resim, fotoğraf, video ve sinema birbiri ile etkileşimli görsel sanat dallarıdır. Görsel ve işitsel özelliklere sahip dijital video oyunlar, bu sanat dallarından etkileşim kazanarak oyunun tasarlanma sürecinde belirli bir kompozisyon kaygısıyla tasarlanmaktadır. Video oyun tasarımcıları sinema filmlerinin dramatik unsurlarını, çekim tekniklerini ve kompozisyon biçimlerini video oyunlarının ara sahnelerinde kullanarak oyuncunun oyunu deneyimleme hazzını arttırmayı hedefler. Oyuncunun oyun deneyimi esnasında ara sahneleri izlediği bölümler giriş, gelişme ve sonuç olarak belirli bir düzen içerisinde sunulmaktadır. Video oyunların ara sahnelerinde kullanılan film çekim ölçekleri, kurulan kompozisyon, sahne oluşturma gibi özellikler sinema filmlerinde oluşturulan sinematik unsurlar ile paralellik göstermektedir.

1. Oyun kavramı

Oyun, bireylerin birlikte vakit geçirmek, geçirdiği vakti maksimum düzeyde eğlenceli kılarak oluşturduğu belirli kurallara ve sonuçlara dayalı bir eylem faaliyeti olarak değerlendirilebilir. Başka bir tanımla “oyun, özgürce razı olunan, ama tamamen emredici kurallara uygun olarak belirli zaman ve mekân sınırları içinde gerçekleştirilen, bizatihi bir amaca sahip olan, bir gerilim ve sevinç duygusu ile alışılmış hayattan *başka türlü olmak* bilincinin eşlik ettiği, iradi bir eylem veya faaliyettir” (Huizinga, 2015:50). Toplumun kültürel ve sosyolojik yansımalarını oynanan oyunun içerisinde görmek mümkündür. Bireylerin yaşam alanları ve yaşadığı coğrafyanın özellikleri, toplulukların oyun yapısında değişkenlik gösteren ana sebeplerdendir. Oyun, tarihsel süreci bakımından toplulukların sosyal yaşantısına ve imkanlarına göre şekillenebilmektedir. Hollandalı tarih profesörü ve filozof *Johan Huizinga*'ya göre “Oyun kültürden daha eskidir. Nitekim, kültür kavramını ne kadar daraltsak da bu kavram her halükârda bir insan toplumunun varlığını gerektirir ve hayvanlar kendilerine oyun oynamalarını öğretmesi için insanın gelmesini beklememişlerdir” (2015:16). Oyunların var oluşunun insan topluluğuna bağlı olarak başladığını göz önüne alarak, oyunların gelişim sürecini de insan topluluğunun gelişim süreciyle aynı paralellikte ilerleme kaydettiğini söylemek mümkündür. Toplumların gelişimlerine bağlı olarak insan tarafından dizayn edilen objelerin oyun süreçlerine etkisi, şüphesiz hayal gücü ve zekaya bağlı olarak değişim göstermektedir. Teknolojik gelişmelere bağlı oluşan dijital kültürün içerisinde oyunların yeni formlar ve oynanış biçimleri kazandığı söylenebilir. “Oyun kavramının teknolojik imkânlarla bilgisayar başta olmak üzere dijital ortama aktarılmasıyla ortaya çıkmış bir kültür ve endüstri

ürünüdür” (Sarpkaya,2021:155). Video oyunları *Konsol Öncesi Dönem, Konsollar ve Bilgisayarlar Dönemi* olarak sınıflandırılabilir. Video oyunlar, bilim adamlarının araştırma laboratuvarlarından günümüze gelerek bilgisayarlar, tabletler ve telefonlarda yer alabilmektedir. “1952’de İngiliz profesör *AS Douglas, Cambridge Üniversitesi*’ndeki doktora tezinin bir parçası olarak aynı zamanda sıfırlar, çarpılar veya tic-tac-toe olarak da bilinen *OXO*’yu yarattı. 1958’de *William Higinbotham, Upton, New York*’daki *Brookhaven Ulusal Laboratuvarı*’nda yıllık ziyaretçi günü için büyük bir analog bilgisayarda ve bağlantılı osiloskop ekranında *Tennis for Two*’yu yarattı” (Onion, Sullivan ve Mullen,2017).

Oyunun birbirini kovalayan iki noktanın macerası olduğu bu seride, ateş etmeli oyunlar da bulunmaktadır. “Ev Oyun Televizyonu” olarak adlandırılarak 1966 yılında ilk kez görücüye çıkarılan bu serinin ardından, 1968 yılında da Baer ilk kez bir bilgisayar oyunu için patent alır. Ticari olarak satışa sunulan ilk oyun, basit bir tenis oyunu olan *Odyssey*’dir (Topal,2015: 2-3).

Farklı sanat dalları her ne kadar birbiri ile etkileşim içinde ise video oyunlar da farklı sanat dalları ile etkileşim içerisindedir.

Oyunsal unsur şiirin özüne o kadar içkin ve her tür şiirsel biçim oyunun yapısına o kadar sıkı sıkıya bağlıdır ki, bu sıkı ilişki ortadan kaldırılamaz; bu ilişkinin içindeki oyun ve şiir terimleri de kendilerine özgü anlamlarını kaybetmeye yatkındır. Bu saptama, oyun ile müzik bağlantısında daha da geçerlidir (Huizinga,2015:201).

Şiir, müzik, resim gibi sanat dallarının izlerini oyun kültürü içerisinde bulabilmek mümkün olduğu gibi sinema sanatında da oyun kültürünün izlerine rastlatmak mümkündür. Bir resim sergisinde sanatseverlerin alacağı hazzı arttırmak adına müzik çalınması gibi, müziklerin sunumu adına yaratılan müzik kliplerinin sinema sanatının özellikleri ile oluşturuluyor olması bu entegre iletişime örnek teşkil edebilmektedir. Bu entegre iletişimin önemli bir boyut kazandığı örneklerden bir diğeri de çalışmanın konusunu oluşturan video oyunlar ile sinema sanatının arasındaki iletişimidir. Müzikal eğlenceler oyuna dönüştürülebildiği gibi oyunların içerisinde de müzikal öğeler yer alabilir. Aynı şekilde tiyatral öğeler oyunların ögesini oluşturabildiği gibi oyunlar da tiyatral öğelerden oluşabilir. Gelişen teknolojik gelişmelere bağlı olarak oluşan dijital kültür içerisinde kimlik kazanan oyunların taşıdığı görsel nitelikler, video oyun kavramının içerisinde farklı anlayışlar kazanarak sinema sanatının unsurlarından da faydalandığı gözlemlenebilmektedir. Oyunlar kazanılan veya değişim gösteren kültürün içerisinde yeni biçim ve anlayış kazanmaktadır.

1.2.Video oyun türleri

Video oyunlar, biçim ve anlatı özelliklerine göre farklılık gösterebilmektedir. Oynanış biçimi, oynandığı platform, oyunun oynandığı araç gibi farklılıklar oyunun türsel özelliklerini yansıtabilmektedir. “Oyun türleri oyuncuların farklı beklentilerini karşılamak üzere türetilmiştir. Oyun türlerinin belirlenmesi zamanla daha da belirginleşmiş ve belli başlıklar altında (tam olarak olmasa da) gruplandırılabilmiştir” (Wikipedia). Oyun türleri hakkında yeterli akademik çalışmaların bulunmaması, türlerin genellikle oyuncu tarafından belirlenmesine yol açmaktadır. Oyuncu oynadığı oyuna yönelik tür seçimini, oyun deneyimine

sınıflandırabilmektedir. Teknolojinin gelişmesi oyun sektörüne yeni anlayışlar kazandırarak, oyunların online olarak satın alınabileceği oyun platformlarını elverişli hale getirmiştir. En geniş oyun platformlarından biri olan *Steam* platformunda oyunlar: Aksiyon, Strateji, Rol Yapma, Macera, Simülasyon ve Spor Oyunları olarak 6 başlıkta türlerine göre dağıtılmaktadır

Video oyunları sınıflandırılırken kullanılan etiketler, birden fazla olgudan beslenebilir. Örneğin 3D etiketi oyunun görsel uzayı ile ilgiliyken aksiyon etiketi içerikle bağıntılıdır. Massively - Multi Player Online (MMO) oyunu oynayan kişi sayısına yönelik olarak kullanılır. FPS etiketi, oyunu oynayan kişinin yönettiği karakterin bakış açısını ifade etmektedir. Özetle bir video oyununun sınıflandırılması yapılırken içeriği ve oynanış mekanikleri etkili olmaktadır (Aarseth, 2003: akt. Çil, 2022: 33).

1.3.Video oyunlarda ara sahneler

Ara sahne, bir video oyununda oynanamayan animasyonlu veya canlı aksiyonlu bir sekanstır ve genellikle bir hikâye anlatma aracıdır. Tipik olarak sinemanın yerleşik geleneklerini takip eder (Klevjer, 2014: 301-309). Video oyunlarının ara sahnelerinde ışık, kompozisyon, kadraj gibi sinema diline ait unsurlar kullanılabilir. Bu sinematik unsurlar ile oluşan ara sahneler hikâyeyi ileri taşıyabilir, oyuncuya bilgi aktarabilir, ipuçları gösterebilir veya oyun içerisinde mola almasını sağlayabilir. Ara sahnelerin tanımı kısaca "Oyun İçinde Film" olarak adlandırılabilir gibi, bir başka tanımla "Oyundaki Hikâyeyi Anlatma Aracı" olarak da adlandırılabilir. Örnek olarak *Max Payne* gibi oyunlar hikayelerini aktarmak için çizgi roman kullanırken, *Baldur's Gate* serisi ve ona benzer oyunlar sadece ses ve metin kullanmıştır. Farklı oyunların farklı hikâyeye anlatım biçimleri olsa da sonuçta oyundaki tüm hikâyeye anlatımını *Ara Sahne* olarak tanımlanabilir (Hancock, 2022). Ara sahneler gerçek zamanlı 3D ortamlarda anında işlenirken, "kesme" oyun aksiyonunun sinematik "sahneye" dönüştürülmesi, avatar tabanlı gezilebilirliğin geçici olarak askıya alınması anlamına gelmektedir (Klevjer, 2014: 301-309). Video oyunlarında ara sahnelerin kadraj kullanımında karşılaştığımız ölçekler, sinema filmi yapım aşamasında kullanılan çekim ölçekleriyle benzerlikler oluşturduğu gözlemlenmektedir. *Command & Conquer: Red Alert (2008)* isimli strateji oyununda kullanılan ara sahneler gerçek zamanlı çekilmiş ve gerçek kişiler ile sinema film çekim teknikleri ile tasarlanmıştır. Klevjer'e göre, oyunun oynanış biçimini doğrusal bir hikaye ile çerçevelemek uygundur. Bu türde yer alacak oyunun ilerleme kazanması için net bir hedef ile ödül sisteminin eklenmesi ve yeni unsurlar olarak seviyelerin, düşmanların, silahların, becerilerin tanıtılmasına ihtiyacı vardır. Ara sahneler oyunu kesmez, konfigüratif deneyiminin bir parçası haline gelir (2002).



Şekil 1: Command & Conquer: Red Alert (2008)

1.4. Video oyunlarında ara sahnelerin kullanım amaçları

Ara sahnelerin oyun içerisinde kullanıldığı alanlar zaman ve ilerleyiş olarak farklılık gösterebilir. Kullanılan her ara sahne, oyuncunun bulunduğu durum noktasında değişkendir ve farklı amaca yönelik oluşturulmuştur. Ara sahnelerin kullanım amaçlarını Hancock (2022) nitelik açısından şu şekilde değerlendirmiştir.

Konuşma Sahnesi: Oyuncunun oynadığı karakter ile oyundaki diğer karakterlerin arasında geçen iletişim/diyalog sahneleridir.

Bilgi Dökümü: Oyuncuya oyunla veya girdiği bölümle ilgili bilgilendirme sunan, bilgi veren ara sahne kullanımıdır. Ara sahnenin ana işlevlerinden biri oyuncuya bilgi vermek olsa da, burada "görev briefingleri" veya arka plan açıklamaları gibi uzun açıklamalar da yer alabilir.

Sahne ve Atmosfer Oluşturma: Bilgi dökümüyle benzerlik gösterebilir. Ara sahnede bölüm veya oyunun sahnesini ayarlamak için oluşturulur.

Ödüllendirme: Oyunu oynayan kişinin belirli bir bölümü veya oyunu tamamladıktan sonra ödüllendirilmesidir. Ödüllendirme, Katarsis etkisi yaratarak bölüm içerisinde oyuncunun yaşadığı özdeşleşmeden arındırarak rahatlamasını sağlar. Sinematik öğeler, oluşturulan ara sahnelerde kullanılarak ödül deneyim haznını yükseltebilir.

Olay Örgüsü ve Oynama Elemanlarının Tanıtımı: Olay örgüsünü, mevcut olay örgüsüne katılan yeni bir karakterin, karakterin oyun içerisinde amacının veya kaderinin değişime uğradığı durumun tanıtımının yapılması amacıyla taşıyarak oyuncuya bilgi veren ara sahnelerdir.

Öngörü: Oyun içerisinde oyuncuya ön haber vererek dramatik bir çatışmanın geleceğini veya yaşanacak olayın ipuçlarını belli ederek oyuncuyu beklenti içerisinde sokar.

Eylemlerin Sonuçlarını Gösterme: Yaygın olarak oyuncuya görevinde başarılı olduğunu göstererek, eylemiyle yarattığı farkı oyuncuya hissetmesini sağlamaktır. Başarının getirdiği hazzı sadece kendisiyle değil diğer oyuncular ve karakterler üzerindeki etkisini de göstermek için kullanılan ara sahne yöntemidir.

Duygusal Bağ Oluşturma: Oyun ile Oyuncu arasında kurulan duygusal bağ güçlendirmek için oluşturulan ara sahnelerdir. Ara sahnenin amacı oyuncunun, oyun veya oyundaki karakterle arasındaki bağ güçlendirerek oyun performansını arttırmak amaçlanır. Oyuncunun karakteri sevmesi ve özdeşleşmesi oyun akışınakapılarak oyun deneyimini artırır.

Tempo: Oyun tasarımcısı, oyunun hızını kontrol etmek veya değiştirmek için ara sahneleri kullanabilir. Uzun bir ara sahne, yoğun tempoda geçen mücadele sonrasında oyuncuyu dinlendirmek, mola verdirmek amacıyla bir sonraki mücadeleye hazırlayabilir.

Oyuncuyu Rahatsız Etmek: Her oyuncunun ara sahneleri sevmesi mümkün değildir. Bazı oyunculara göre gösterilen ara sahneler uzun, sıkıcı veya yetersiz gelebilmektedir. Oyuncular ara sahnelerle etkileşim kuramadıklarında ya da görmek istemediklerinde atlamayı tercih ederler. Bu

atlama her zaman her oyun tasarımcısının kullanmak. isteyeceği bir yöntem olmayabilir. Kullanılan ara sahnenin uzunluğu ve fazlalığı oyuncuyu hayati bilgilerden mahrum bırakabilir.

2. Sinema filmlerinde kullanılan çekim ölçekleri ile video oyunlarında kullanılan ara sahneler arasındaki paralellikler

“Film yalnızca konudan ibaret değildir, aynı zamanda o konunun belirli amaçlar doğrultusunda ve belirli anlamlar yaratılması amacıyla yorumlanmasında içerir” (Corrigan, 2007:47). *Timothy Corrigan*’ın söylediklerinden yola çıkarak çekim aşamasının, konunun aktarımında önemli bir yol olduğunu anlamak mümkündür. Konu aktarımına estetik bir bakış açısı katmak ve anlaşılabilirliği ilerletebilir hatta izleyici nezdinde görsel haz imkânı yaratabilmektedir. Aksi halde oluşturulamayan görsel nitelik, konunun anlaşılabilirliğini sekteye uğratabilir ve etkileşime giren izleyiciyi konudan uzaklaştırarak ilgisini kaybetmesine yol açabilir. *Corrigan*, çekimi “kesmeyle farklı bir görüntüye geçildiği ana kadar tek görüntüye verilen ad” olarak tanımlamıştır” (2007:81). Çekim sonrası gelen terim “sahne” olarak adlandırılır. Sahne tek çekimden oluşacağı gibi birden fazla çekimle de oluşabilir. Sahneden sonra oluşacak kavram ise sekanstır. Sahneler bütüncül bir şekilde sekansları oluşturur. Bu bakımdan sekanstaki uzunluk, anlatı veya görsel devamlılık açısından epizodu ifade eder. Çekim tekniğinden yani çekim planından başlayan süreç ilerleyerek belirli bir dramaturji ve görsel anlatı çerçevesinde filmi oluşturur. Çekim ölçekleri, kamera hareketleri film içerisinde kullanımına göre anlam taşır.

Normal görüş noktası, ortalama bir insan boyuna yerleştirilmiş olan kameranın görüntülemesiyle elde edilir ve aksiyonu en sık izleme konumlandırılmalarından birini işaret eder. Kameranın fiziksel yerleşimi, karakterin psikolojik durumunu göstermeye yarar. Bir karakterin diyaloglara gerek kalmadan diğerlerinden üstün ve güçlü olduğunu belirtmek için kameranın onu alttan görüntülemesi, yani alt açı kullanması "yüceltme" hissini yaratır. "Görkem, yücelik, zafer, sevinç gibi niteliklerin ve durumların görsel olarak sergilenmesi ve değerlendirilmesinde alt açıya başvurulur" (Mükerrem, 2012; akt. Kabadayı,2013: 42). Tersine, yenilmişlik hissi, baskı altında olma, izlenme gibi durumlarda üst açıdan yararlanılır. Böylelikle izleyici, karakterin anlatı içindeki önemiyle ilgili ne düşünmesi ve konumdan ne anlam çıkarması gerektiği fikrine görsel olarak ulaştırılır (Kabadayı,2013: 42).

Çekim, bir diğer adıyla mizansene değinmekte fayda vardır. Mizansen, *mise-en-scene* olarak Fransızca bir terimdir. “Sahneye koyma” anlamıyla bilinir. Mizansende, tiyatro sanatında olduğu gibi dekor, ışık, kostüm ve karakter tavırları gibi detayları yönetmen kadraja alarak sahne yaratır (Bordwell, Thompson. 2011: 118). Çekim tekniği, kompozisyon ve mizansen film yönetmenleri açısından film sahnelerinin oluşum sürecinde önemlilik arz ettiği anlaşılmaktadır. Çekim tekniği bir diğer ifade ile çekim planlarının, sahnede karakterin ve bulunduğu ortamın dramatik unsurunu izleyiciye ifade ettiği söylenebilir. Sinema filmlerinde kullanılan çekim planları referans alındığında video oyun tasarımcılarının da ara sahneleri oluştururken bu çekim planlarından yararlandığı gözlemlenebilir. Oyunlar belirli bir hikayenin ürünü olarak belirli dengeler üzerinde tasarlanır. Video oyunlar, görsel anlatı unsuru olarak sinema filmlerinde olduğu gibi etkileşimli hikayeler oluşturularak tasarlanır. Sinema filmi izleyicisi ile video oyunu oyuncusu aynı paralellikte alıcı olarak görülebilir fakat video

oyuncusu, film izleyicisine göre daha interaktif görevdedir. Oyuna müdahale edebilir ve yönlendirebilir. Video oyuncusunun oyuna müdahale edemediği kısımlar Ara Sahnelerdir. Ara sahneler belirli bir kurgu ve düzen içerisinde oyun tasarımcısı tarafından kurgulanarak belirli amaçlara yönelik sunulmaktadır. Oyuncu ara sahneler de interaktifliğini kaybederek oyunla ilgili olarak tasarlanmış kısımları izlemektedir. Bu kısımların geçilmesi bazı oyunlar için tercihe bağlı kılınabilmekte bazı oyunlar için oyun adına önem teşkil ettiği için izlencesi zorunlu hale getirilebilmektedir. Bu zorunluluk, izlenilen ara sahnenin oyun içerisinde taşıdığı anlama ve öneme göre oluşturulmaktadır. Ara sahneler oyun içerisinde kısa film olabilme özelliği kazanarak oyuncunun interaktifliğini kaybetmesine ve bir nevi sinema film izleyicisi konumuna dönüşmesini sağlar.

2.1. Detroit: become human

Video oyunlarında ara sahnelerin, sinema filmlerinde kullanılan çekim ölçekleri ve kompozisyonları arasındaki paralelliklerin betimsel analiz yöntemi kullanılarak inceleneceği bu çalışma da, ara sahneleri bakımından zengin bir video oyun türü olan *Detroit: Become Human* isimli oyun örneklem olarak alınmıştır. Aksiyon-macera ve hikâyeyi şekillendirebilme seçenekleri sunan interaktif bir oynanış biçimine sahip etkileşimli film türüne ait bir oyun olması çalışmanın amacına uygun görülmektedir. 2038 yılı *Detroit* şehrinde geçen hikâye de, insanlar günlük yaşamlarını kolaylaştırmak amacıyla Android robotlar üretirler. İnsanlar tarafından işsizlik yaratması, asimilasyon nedenlerden dolayı toplumdan dışlanır, ötekileştirilir ve şiddete maruz kalırlar. Artan baskılar sonucunda emirlere karşı gelerek, itaat etmeyi bırakan Android'ler insanlara karşı özgürlük mücadelesi vermektedirler. Oyun birden fazla karakter ile oynanarak deneyimlenirken, hikâye oynayan oyuncunun verdiği kararlar neticesinde ilerlemektedir. Rasyonel bir sonuca ulaşmayan oyunun alternatif birçok sonu mevcuttur. *Sony Interactive Entertainment* ve *Quantic Dream* şirketinin ortak olarak 2018 yılında yayımladığı *Detroit: Become Human* macera oyununda *Connor*, *Kara*, *Marcus* isimli Androidlerin hikayesi yer almaktadır (Wikipedia).

2.2. Call of duty: modern warfare 2

Betimsel analiz yöntemi kullanarak incelenecek olan ara sahneler ve sinema filmlerinde kullanılan çekim ölçekleri arasındaki paralellikler, örneklem olarak alınan *Birinci Şahıs Nişancı* türündeki *Call of Duty Modern Warfare 2* oyunu üzerinden örnek sahnelerin görselleri kullanarak ilerleyecektir. Ara sahneler, oyunun görevlerin başlangıcında sunulacak oyuncuya oyunla, bölümle ve görev ile ilgili bilgiler sağlamak ve hikaye de yer alan karakter ile ilgili özdeşleşme sağlamaktadır.

Oyunun genel çerçevesinde karşılaşılan ara sahnelerin biçimsel ve sinematografik özellikleri, çalışmanın konusuna yakın olduğu gerekçesiyle örneklem olarak alınmaktadır. Oyun, bir teröristi yakalamak için *General Shepherd* komutasında toplanan *Task Force 141* ajanlarının başka milletlerin askeri güçleriyle bir araya gelişini konu almaktadır. Oyun,

“kurgusal Meksika şehri *Las Almas*, *Amsterdam*, *Meksika-Amerika Birleşik Devletleri* sınırı, *Meksika Körfezi*, *Chicago*, *Uzrikstan* ve başkenti *Al Mazrah* olan yeni *Birleşik Adal Cumhuriyeti (URA)* gibi hem gerçek hem de kurgusal mekânlarda geçiyor” (Wikipedia). *Kaptan Price' Gaz*, *Soap* ve *Ghost* isimli askerlerin yer aldığı oyunun geliştiriciliğini *Infinity Ward* şirketi, yayıncılığını ise *Activision* şirketi yapmaktadır. Oyun 2022 yılı çıkışlı olup aynı oyunun 2019 versiyonunun devamı niteliği taşımaktadır.

2.3. Genel plan (long shot)

Genel plan çekimleri, karakterlerin çevrelerinde boşluk bırakılarak oluşturulan çekim ölçeğidir. “Genel çekimde figürler daha önemlidir. Ancak Arka plan hala baskındır” (Bordwell, Thompson. 2011: 195). Bu ölçek sahnede ki ortamı tanımlayarak oyuncuları konumlandırır. Görsel 2’de yer alan *Call of Duty* oyununda karakterler karşılıklı olarak görüşme yapmaktadır. 2 farklı birliğin yaptığı bu görüşme çatışma ile devam edecektir. Çatışmanın yaşanacağı bölge ve çatışacak askerler tasarımcı tarafından genel plan kullanarak tanımlanmaktadır. Görsel 3’te yer alan *Detroit: Become Human* oyununda Android karakter rehin alınan kızı kurtarmak üzere genel planda yer alan mekana ulaşmıştır. Tasarımcı tarafından olayın geçtiği mekan tanıtılmakta ve mekan da yer alan figürler ara sahne de konumlandırılmaktadır.

Görsel 2 ve Görsel 3’de örneklem olarak alınan oyunların ara sahnelerinde bu konumlandırmanın oyun tasarımcısı tarafından genel plan ölçeğine uygun olarak oluşturulduğu gözlemlenmektedir.



Şekil 2: Call of duty: modern warfare 2



Şekil 3: Detroit: become human

2.4. Çok genel plan (extreme long shot)

Çok genel planda amaç mekandır. “manzaraların, kentlerin kuş bakışı görünüşünün ve diğer görünümlerinin çerçevelenmesidir” (Bordwell, Thompson. 2011: 195). Büyük bir mekân içerisinde küçük görünen karakterler ve objeler yer alır. Mekân tanıtımı öncelikli hedefdir. Sinema filmlerinde sıklıkla bu tür öğeler dikkate alınarak çok genel planlar tercih edilir. Filmlerin başında, sonunda veya yeni başlayan sahnelerin ilk görüntüsünü oluşturur. Görsel 4’de oyun yeni bir bölüme başlamış ve o bölümde yer alacak çatışma sahnesi için mekân, oyun tasarımcısı tarafından çok geniş plan ölçeği ile tanıtılmaktadır. Görsel 5’te yer alan ara sahne Androidlerin özgürlüklerini kazanarak zafer kutladığı sahnedir. Oyun tasarımcısı çok geniş plan çekim ölçeği ile mekanı tanıtmakta ve Android topluluğunun kalabalık birlikteliğini aktarmaktadır.



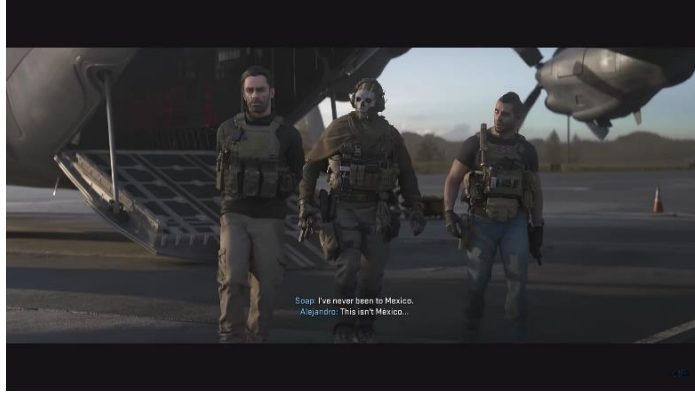
Şekil 4: Call of duty: modern warfare 2



Şekil 5: Detroit: become human

2.5. Boy plan (full shot)

Karakterin vücut yapısının çerçeveyi kaplayarak oluşturulduğu çekim ölçөгüdür. Genel plan ölçөгü ile benzerlik gösterebilir. “Boy planda, karakterimizin tamamını boydan görürüz. Karakterin çevreyle veya diğer kişilerle, olan ilişkisi boy planda gösterilir” (Kotaman,2021). Görsel 6 *Ghost*, *Soap* ve *Alejandro*’nun uçaktan indikten sonra aralarında geçirdikleri diyalog sahnesidir. Tasarımcının boy plan ölçөгü ile 3 karakteri ve sahne bağlantılı olan savaş uçağını kompozisyona dahil ettiğı görölmektedir. Görsel 7’de *Connor* ve *Teğmen Hank Anderson*’ un inceleme yapmak için gittiğı mekandır. Oyun tasarımcısı bu ara sahne de 2 karakteri boy plan ölçekte kullanarak hem aralarındaki diyalogu hem de buldukları mekan hakkında oyuncuya bilgi vermeyi amaçladığı görölmektedir. Görsel 6 ve Görsel 7 ‘de yer alan oyunların ara sahnelerinde tasarlanan kompozisyon, boy plan ölçөгüne uygun olarak tasarlandığı görölmektedir.



Şekil 6: Call of duty: modern warfare 2



Şekil 7: Detroit: become human

2.6. Bel plan (waist shot)

“Kesim yeri olarak oyuncunun belinin biraz üstü veya altı kullanıldığında bu ismi alır. Bazen orta plan olarak da anıldığı olur” (Canıklıgil,2014: 137). Seyirci karakter ile daha yakınlaştırılarak özdeşleştirilir. Genel olarak ikili kompozisyonlarda tercih edilen bir plan türüdür (Kotaman, 2021). Görsel 8’de oyunun karakterlerinden olan *Korgeneral Shepherd*’ ın istasyon şefi *Kate Laswell*’a verdiği emir diyalogu, oyun tasarımcısı tarafından bel plan ölçeği kullanarak verilmektedir. Görsel 9’da *Connor* ve *Teğmen Hank Anderson*’un bir mekan önünde gerçekleşen diyalogu da oyun tasarımcısı tarafından bel plan ölçeğine uygun verilmektedir. Görsel 8 ve Görsel 9 ‘da yer alan oyunların ara sahnelerinde tasarlanan kompozisyon bel plana uygun olarak gözlemlenmektedir.



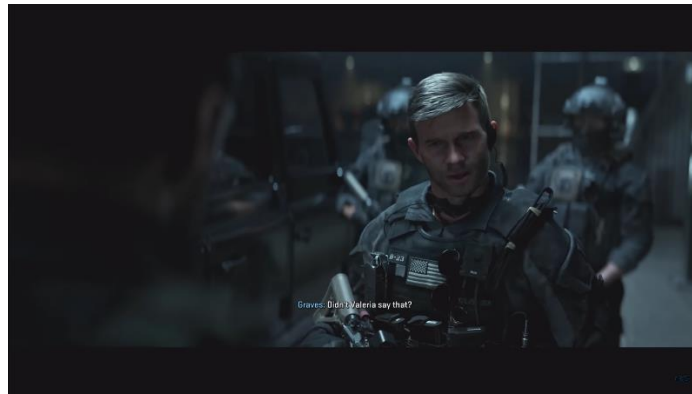
Şekil 8: Call of duty: modern warfare 2



Şekil 9: Detroit: become human

2.7. Amors plan (amors, over shoulder shot)

Omuz plan bir diğer tanımıyla amors plan, sinema filmlerinde sıklıkla karşılaştığımız ve yönetmenlerin seyirciyle anlatsal iletişim kurması için tercih ettiği çekim ölçeklerinden biridir. “Bir çekim ölçeği olmaktan çok, bir çekim yöntemini belirtir. Herhangi bir oyuncunun omzunun arkasından görmek demektir. Önde genelde bu tür netsiz bir leke olması seyirciyi filmin içine katmakta etkili olur. Böylece seyirci bir noktada kafasını uzatıp arkadan dikizleyen konumdadır” (Canıklıgil,2014: 137). Teknik olarak sinema filmlerine ait bir çekim ölçeği olan bu tekniğin incelemeye aldığımız iki oyun içerisinde sıklıkla yer verildiği gözlemlenmektedir. Video oyunlarındaki ara sahneler içerisinde oyuncuyu, oyunun hikayesine biraz daha dahil etmek ve oyunun bir parçası olma hissiyatı yaratmak için tasarımcılar tarafından omuz planların tercih edildiği düşünülebilir. Görsel 10’da oyuncu, Amerikan askeri *Graves*’i İngiliz askeri olan *Soap*’m omuz arkasından izlemektedir. *Soap*’m arka omzu bulanıktır ve netlik *Graves*’in üzerindedir. Görsel 11’de oyuncu, *Teğmen Hank Anderson*’u *Connor*’un omuz arkasından izlemektedir. *Connor*’un arka omzu bulanık ve netlik *Teğmen Hank Anderson*’dadır. 2 oyunun ara sahnelerinden alınan örnekler de amors&omuz plan ölçeğinin, oyun tasarımcısı tarafından literatürdeki aktarımına uygun tasarlandığı görülmektedir.



Şekil 10: Call of duty: modern warfare 2



Şekil 11: Detroit: become human

2.8. Göğüs plan (medium close up)

Kadrajın göğüs hizasının altından veya biraz üstünden alındığı çekim ölçөгüdür. Çok sık rastlanılan film ölçөгlerinden biridir. “Göğüs kısmından yukarısının kadraja alındığı, baş boşluğu bırakıldığı çekim ölçөгüdür. Genel olarak orta öneme sahip diyalogların geçtiğı sahneler de kullanımı tercih edilir” (Kotaman,2021). Çoğunlukla karakterlerin karşılıklı iletişim kurdukları sahnelerde rastlanır. Görsel 12’de *Kate Laswell*’ın *Korgeneral Shepherd* ile yaptığı görüşmede kullanıldığı görölmektedir. Görsel 13’te oyun tasarımcısı, *Connor* ve *Teğmen Hank Anderson*’un bankta yaşadığı dramatik sohbette bel plan ölçөгünü *Connor* üzerinde uyguladığı görölmektedir. Örnekleme olarak alınan 2 oyunun Görsel 12 ve Görsel 13’deki örneklerinde Göğüs Plan ölçөгünün tasarlandığını görmek mümkündür.



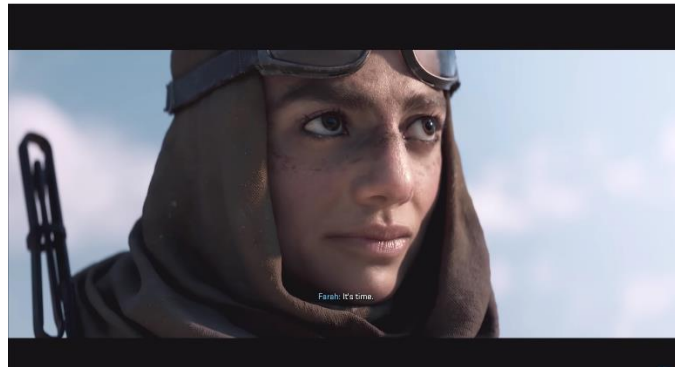
Şekil 12: Call of duty: modern warfare 2



Şekil 13: Detroit: become human

2.9. Yakın plan (close up)

“Çağdaş sinemada kullanılan planların çoğu yakın plandır. Özellikle sinema perdesinde yakın planın gücü çok daha fazladır” (Canıklıgil,2014: 138). Yakın plan da alınan çerçeve sahneye gerilim, korku, endişe, öfke, mutluluk, heyecan gibi duygular ekleyerek karakter üzerinden seyirciye yakınlaşma etkisi yaratır. Oyuncular için karakterle özdeşleşmenin önemli tekniklerinden olduğu söylenebilir. Evreni tanıyan oyuncunun evrenin içerisindeki karakterler üzerinde duygusal olarak anlamlar bulması oyun deneyimini arttırabilir. Görsel 14’de *Farah Ahmed Karim*’in *Kaptan Price*’a verdiği raporla operasyonun başlama anındaki gerilim duygusu *Farah*’ın yüz ifadesinde yakın plan ölçeğinde tasarlandığı görülmektedir. Görsel 15’te yer alan Android *Marcus* karakteri, Androidlerin kölelikten kurtulup özgürlüklerini kazandığı ara sahne de topluluğa karşı zafer konuşması gerçekleştirmektedir. Oyun tasarımcısı *Marcus*’un konuşma da yaşadığı mutluluk ve öfke duygularını yakın plan çekim ölçeğinde tasarlayarak oyuncu ile *Marcus* arasında bir özdeşleşme yaratmaya çalıştığı düşünülebilir. Görsel 14 ve Görsel 15’te geçen oyunların ara sahnelerinden alınan örnekler, yakın plan çekim ölçeğinin literatürdeki kavramsal özelliklere uygun görülmektedir.



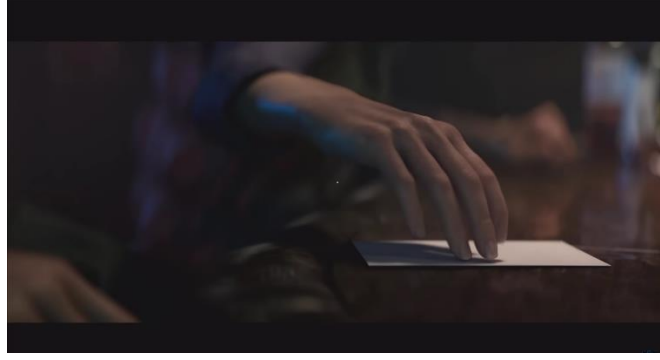
Şekil 14: Call of duty: modern warfare 2



Şekil 15: Detroit: become human

2.10. Çok yakın plan (extreme close up)

Çok yakın plan da kullanılan ölçekler çerçeveyi olabildiğince kaplar. “Herhangi bir nesneyi anormal derecede büyütülmüş detaylarına kadar görmeye alışık olmadığımızdan, çok etkili bir yöntemdir. Yüzdeki tek bir uzuvla bütün çerçeveyi doldurmak izleyicinin dikkatini tamamen o uzva yönlendirecek ve dikkati sahnede bulunan herhangi bir şeyden uzak tutacaktır” (Wineyard, 2010: 28). Film yönetmenleri, Sinema filmi çekim ölçekleri arasında yer alan bu ölçekte konunun karaktere veya belirli uzuvuna olabildiğince yakın olmasını amaçlayarak diyalog esnasında dikkati belirli bir anda toplamak isterler. Bu tür planlar, gereklilik arz eden durumlarda anlam kazanır ve drama açısından önem arz etmeyen kullanımlar seyirciyi rahatsız edebilmektedir (Canıklıgil,2014:138). Konu olan karakterin geçirdiği kaygı, gerginlik, stres, korku gibi anlar genellikle çok yakın plan aracılığıyla seyirciye geçirilir. Video oyunlarının ara sahnelerinde oyuncunun karakter ile olan ilişkisi, olumlu veya olumsuz olarak çok yakın planlarda oluşabilmektedir. Görsel 16’da istasyon şefi *Kate Laswell*, *İngiliz Özel Kuvvetler* ekibi ile barda oturmaktadır. *Laswell*, *Kaptan Price*’a gizlilikle düşmanları olan *Makarov*’un resmini vermektedir. Video oyun tasarımcısının bu gizli iletişimi yakın plan ölçekte tasarlayarak sahneye gizem ve gerilim katmaya çalıştığı söylenebilir. Görsel 17’de *Connor*, *Amanda* ile görüşmeye gider ve Androidlerin insanlara karşı artan sapkınlıklarına karşı çözüm üretebilmesi için vaktinin az kaldığını öğrenir. Video oyun tasarımcısı *Connor*’un endişe ve korkusunu çok yakın plan çekim ölçeğinde tasarlayarak dikkati *Connor*’un gözlerine odaklamaktadır. Görsel 16 ve görsel 17’de yer alan örnekler, oyun tasarımcısının, ara sahne tasarımında çok yakın plan çekim ölçeğinden yararlandığını söylemek mümkündür.



Şekil 16: Call of duty: modern warfare 2



Şekil 17: Detroit: become human

2.11. Ayrıntı çekim (macro shot)

Sinema filmlerinde, genel itibariyle hikâye akışında önemli bir yeri olan objeler ve nesnelerin, çerçeveyi kapsayacak şekilde oluşturulduğu çekim ölçeğidir. Fakat her ayrıntı çekim hikayeye doğru orantılı tercih edilemeyebilir. Görsel estetik kazandırma amacı taşıyarak da kullanılabilirler.

Kişinin bedeninin konuyla ilişkili bir bölgesinin, bir nesnenin, konunun küçük parçalarının çerçeveyi tümüyle doldurduğu çekimler. Örneğin, tüm çerçeveyi dolduracak biçimde amaca uygun göz, ağız, ayak, el, bir yara ya da bir dövme, el ayak parmaklarının devinimi, ya da kullanılan takılar, tabanca... vb. filmin gelişiminde öğretici, insancıl ve bütünleştirici anlamlar ayrıntı çekimlerle vurgulanır (Aktunç,2016).

Ayrıntı çekimin fazla kullanımı, seyircinin uzam algısını kaybetmesine ve bütünlük duygusunu kötü etkilemesine sebep olabilmektedir (Canıklıgil,2014:138). Filmin devamlılığı için önemlilik arz eden detaylar ayrıntı plan ölçeği kullanarak dahil edilebilir. Örneklem olarak alınan oyunların ara sahnelerinde Görsel 18 ve Görsel 19'dan alınan örnekleri ayrıntı çekim ölçeğine uygun tasarımlardır.



Şekil 18: Call of duty: modern warfare 2



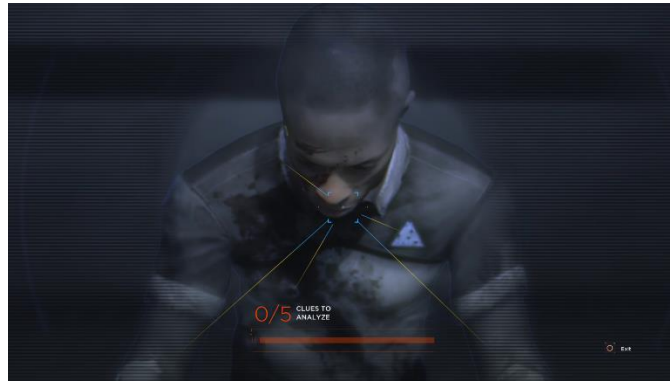
Şekil 19: Detroit: become human

2.12. Öznel plan&bakış açısı (subjective shot & point of view shot)

Öznel plan çekim ölçeğinin, kameranın karakterin görüş açısına bürünüp hikayeye seyirciyi dahil edebilme amacı taşıdığı söylenebilir. Çok sık şekilde uygulandığı sürece seyirciyi konudan uzaklaştırabilir. “Öznel kamera ile çekim tekniğinde kamera oyuncunun vücuduna bağlanır. Bu yapıldığında kamera oyuncunun fiziksel bir parçası haline gelir. Oyuncu hareket ettiğinde kamera da onunla hareket eder. Kamera, oyuncuyla bağlantıyı artırmak için, genellikle yakın planda oyuncuyu gösterir” (Vineyard,2010:86). Video oyunlarının ara sahnelerinde, oyuncuyu karakterle özdeşleştirerek oyun deneyimine katkı sağlamak için tasarımcılar tarafından tercih edilen yöntemlerden biridir. Görsel 20’de *Soap*’ın gözünden onu esir alan Meksikalı kartel *Valeria* görülmektedir. Oyun tasarımcısı *Valeria*’nın *Soap*’dan bilgi almaya çalıştığı sahne de oyuncuyu *Soap* ile öznel plan ölçeği kullanarak özdeşleştirmeye çalışarak, oyun deneyimini arttırmak istediği gözlemlenmektedir. Görsel 21’de uğradığı işkence yüzünden sahibini öldüren bir Android’i yakalayan *Connor*, sorgu da Android’i tarayarak analiz eder. Bu analiz oyun tasarımcısı tarafından öznel plan ölçeği ile tasarlanır ve oyuncu *Connor*’un kimliğine bürünür. Oyuncunun, oyun deneyimini arttırmak için kullanım amacı taşıdığı söylenebilir. Görsel 21 ve Görsel 22’deki oyunların ara sahnelerinden alınan örnekler, öznel plan çekim ölçeğinin sinema filmlerindeki kullanım amacına paralel olarak tasarlandığı görülmektedir.



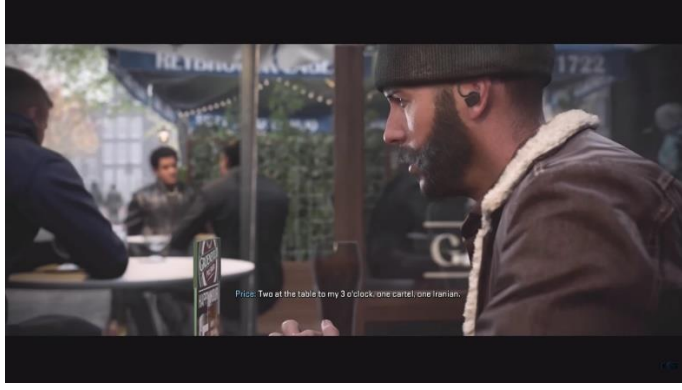
Şekil 20:Call of duty: modern warfare 2



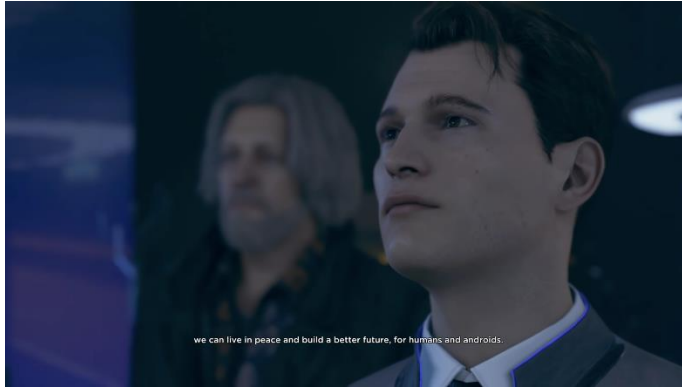
Şekil 21:Detroit: become human

2.13. Bakış boşluğu (leadroom)

Kadraja dahil olan karakterin bakış yönündeki boşluktur. Genellikle kadrajın sağ veya sol köşesinde konumlandırılıp diğer köşenin oran olarak boş bırakılmasıdır. “Bu kompozisyon tekniği konunun yönü için bağlam sağlar ve genel görüntüye bir dinamizm duygusu katar” (Crawford). Bir film de karakterin özellikle çerçevenin bir bölümüne yerleştirilme eğilimi var ise yönetmenin bilinçli olarak bir etki yaratma çabasında olduğunu anlamak mümkündür (Oseman,2017). Görsel 22’de *Kaptan Price* sivil olarak kafede oturmakta ve istasyon şefi *Kate Laswell*’e istihbarat vermektedir. *Kaptan Price*’ın bakış yönündeki boşluk, kafedeki oturuş yönüne bağlam sağlamaktadır. Oyun tasarımcısının bu ara sahneyi tasarlama biçimi bakış boşluğunun literatürdeki kavramsal karşılığına uygun görülmektedir. Görsel 23’de *Connor*, *Teğmen Hank Anderson* ile bir Android’in yayınladığı videolu mesajı büyük ekranda izlemekte ve Android’i analiz etmektedir. *Connor*’un ekran ile arasında gerçekleşen bağlam, oyun tasarımcısı tarafından bakış boşluğuna uygun olarak tasarlanmış olduğu görülmektedir. Sinema filmlerinde sıklıkla oluşturulan bakış boşluğunun, örneklem olarak alınan 2 oyunun ara sahnelerinde kullanıldığı gözlemlenmektedir.



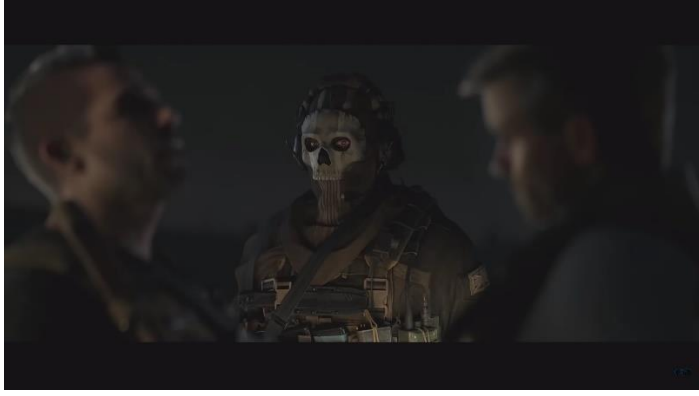
Şekil 22: Call of duty: modern warfare 2



Şekil 23: Detroit: become human

2.14. Üçlü ve dörtlü kompozisyon (three-shot, four-shot)

Üç ve dört kişinin ekran da görülebildiği film sahnelerinde kullanılan çekim yöntemidir. Sinema filmlerinde kalabalık kadrajlar oluşturulurken yönetmenler genellikle bu bağı önemseyerek düzen kurmak isterler. “Üçten daha fazla oyuncunun bulunduğu daha karmaşık sahnelerde bu yöntem, her oyuncu grubunu birbirinden ayrı üçgen gruplar halinde bağlayarak, anlamsal bir bağ kurmak için kullanır” (Wineyard, 2010: 32). Filmlerin 3 ve 4 karakterli sahnelerinde karşılaşılan bu durum için uygulanan yöntem video oyunların ara sahnelerinde de rastlamak mümkündür. Görsel 24,25 ‘de oyun tasarımcısının ara sahne de oluşturduğu 3 kişilik kompozisyonu üçgen düzen yöntemine uygun olarak tasarladığı görülebilmektedir. Görsel 26 ve 27’de oyun tasarımcıları, ara sahne de oluşturduğu 4 kişilik kompozisyonlarda farklı üçgen gruplar oluşturarak bir bağlam yarattığı gözlemlenebilmektedir.



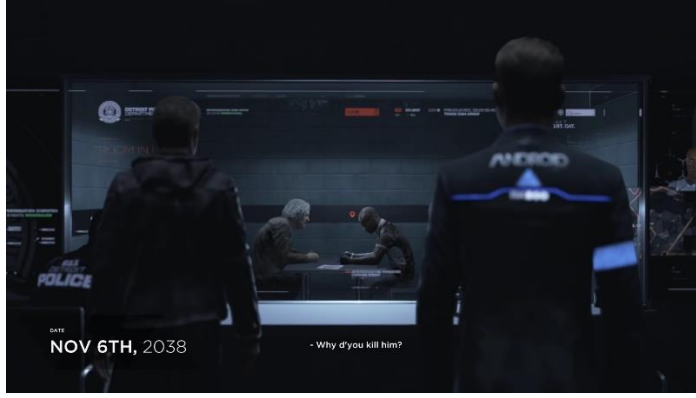
Şekil 24:Call of duty: modern warfare 2



Şekil 25:Detroit: become human



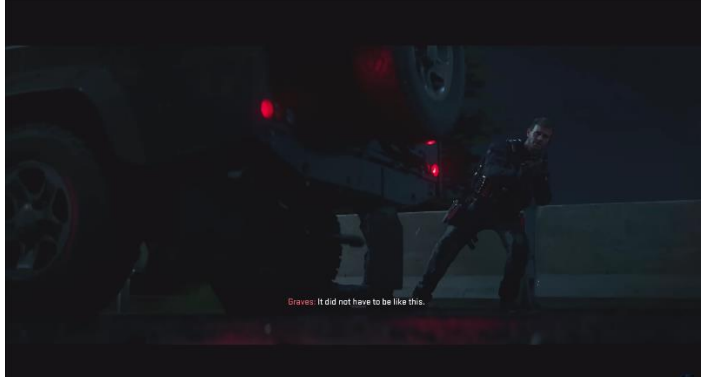
Şekil 26:Call of duty: modern warfare 2



Şekil 27: Detroit: become human

2.15. Dramatik açı (dramatic shot)

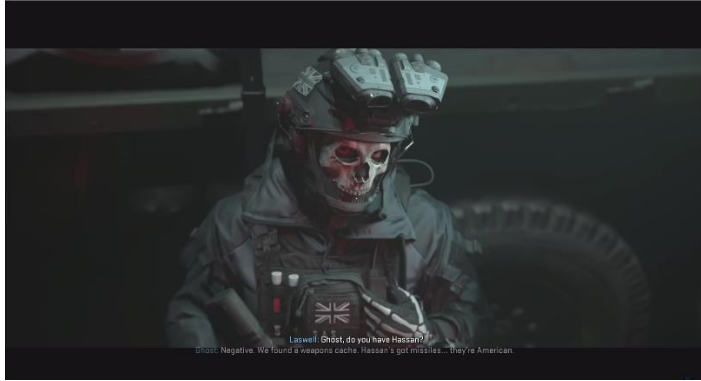
Alt çekim ve üst çekim olarak nitelendirilen çekim ölçeğidir. Aşağıdan yukarıya doğru konumlandırılan alt açı, konudaki karaktere güç ve uzunluk hissiyatı verir. Yukarıdan aşağıya doğru konumlandırılan üst açı ise konudaki karakter üzerinde aciziyet, eziklik, güçsüzlük, çaresizlik gibi duygular yaratarak karakteri hissiyatını yansıtır. “Dramatik Açı sahnenin duygusal gücünü artırır. Alt açı, bir karakterin ya da nesnenin olduğundan daha uzun ve güçlü görünmesini sağlar. Üst açıysa karaktere ezik bir kişilik görüntüsü verir; sanki izleyici o karaktere yukarıdan bakıyormuş gibi” (Bordwell, Thompson. 2011: 25). Sinema filmlerinde karşılaşılan alt-üst açı tekniği, video oyunlarının ara sahnelerinde de karşılaşılabilen dramatik bir yaklaşımdır. Görsel 28’de *Graves*, *Alejandro*’nun komutasındaki askeri üssü, *Korgeneral Shepherd*’in bilgisi dahilinde aldığını *İngiliz SAS* ekibine iletir. *Alejandro* ve askerleri, *Graves* ve askerleri ile çatışmaya girerler. İngiliz askerleri alanı terk ederler. Ara sahne de *Graves*’in dramatik alt açı ölçeği kullanılarak tasarlandığı gözlemlenmektedir. Oyun tasarımcısı *Graves*’in sahne üzerindeki gücünü dramatik alt açı ölçeği yöntemi ile tasarlamaktadır. Görsel 29’da *Connor*, sahibini öldüren *Android*’in cinayeti işleme biçimini, olayın gerçekleştiği mekan üzerinde analiz ederek *Teğmen Hank Anderson*’a anlatmaktadır. *Connor*’un sahip olduğu eşsiz yetenek ve güç, ara sahne de oyun tasarımcısı tarafından dramatik alt açı yöntemi kullanarak sunulmaktadır. Görsel 30’da yer alan ara sahne de askeri tim, terörist *Hassan*’ı yakalamak için bir bölgeye operasyon düzenler. Operasyon da *Hassan*’a ait balistik füze ele geçirirler. Füzenin bulunduğu sırada *Ghost*, istasyon şefi *Kate Laswell*’i bilgilendirir. Oyun tasarımcısı *Ghost*’un endişesini dramatik üst açı ölçeği tasarlayarak yansıtmaktadır. Görsel 31’de yer alan ara sahne de, *Connor* evine gittiği *Teğmen Hank Anderson*’u sarhoş bir şekilde yerde yatarken bulur ve banyo küvetine oturarak su ile kendisine getirmeye çalışır. Oyun tasarımcısı, *Teğmen Hank Anderson*’u dramatik üst açı ölçeğinde tasarlayarak karakterin sarhoş haldeki aciziyetini yansıtmaktadır.



Şekil 28:Call of duty: modern warfare 2



Şekil 29:Detroit: become human



Şekil 30:Call of duty: modern warfare 2



Şekil 31:Detroit: become human

TARTIŞMA VE SONUÇ

Teknolojik gelişmelere bağlı oluşan dijital kültür, oyun oynama alışkanlıklarını da değiştirerek süreç içerisinde görsel ve işitsel nitelikler kazanmış ve dijital kültürün içerisinde varlık göstermiştir. Video oyunlarında görsel niteliğin en yoğun yaşandığı bölümler, ara sahnelerdir. Video oyun tasarımcıları ışık, kompozisyon, mizansen gibi sinematik unsurlardan oyunların ara sahnelerinde faydalanmaktadır. Sinema filmlerinin geleneksel çekim ölçekleri ve bu ölçeklerin dramaturji için taşıdığı anlamlar, örneklem olarak incelemeye alınan *Call of Duty Modern Warfare 2* ve *Detroit: Become Human* oyunlarının ara sahnelerinde gözlemlenebilmektedir. Sinema filmlerinin üretiminde temel olarak kullanılan genel plan, çok genel plan, boy plan, göğüs plan, omuz&amors plan, bel plan, diz plan, yakın plan, çok yakın plan, öznel plan, ayrıntı plan ve kompozisyon biçimi olarak kullanılabilen bakış boşluğu, üçlü&dörtlü kompozisyon, dramatik açı biçimleri literatürde yer alan tanımlamalar referans alınarak oyunların ara sahnelerinde görülmektedir. Video oyunların ara sahnelerinde sunulan kısa filmlerin geleneksel sinema sanatının estetik biçimlerini kullanarak tasarlanması, sinemanın unsurlarının dijital kültür öğelerine olan katkısını da göstermektedir. Yeni medya teknolojilerinin geleneksel medya biçimlerinin dönüşümü olarak görülmesi, sinema sanatının da sahip olduğu estetik biçimlerin, farklı medya araçları üzerinde farklı kimlikler ile sunulabileceğini göstermektedir. McLuhan'ın “her medya başka bir medyanın içeriğidir” (2002) fikri bu anlamda paralellik taşımaktadır. Sinema ile gerçekleşen bu etkileşim video oyunlarının ara sahnelerinde sinematografik olarak karşılık bulmaktadır. Sinema filmlerinin yapım aşamasında kullanılan film çekim ölçekleri, video oyunların ara sahnelerinin tasarımını oluşturan önemli unsurlardan biri olarak değerlendirilebilir.

KAYNAKÇA

- Aktunç, U. (2016). *Çekim ölçekleri. azimsanat*. Erişim Tarihi: 18.01.2023
<http://www.azizmsanat.org/2016/05/13/cekim-olcekleri-utku-aktunc/#:~:text=Ayrıntı%20Çekim,parçalarının%20çerçeveyi%20tümüyle%20doldurduğu%20çekimler>
- Bordwell, D. & Thompson, K (2001). *Film sanatı*. (1893-1903). Çev. Ertan Yılmaz & Emrah Suat Onan. De Ki Basım Yayım Ltd. Şti. Ankara. 2011
- Canıklıgil, İ. (2014). *Dijital Video ile Sinema*.Alfa Basım Yayım Dağıtım San. ve Tic. Ltd. Şti. 2014
- Corrigan, T. (2007). *Film Eleştirisi Kitabı*. (Çev. A. Gürata). Dipnot Basın Yayın Ltd. Şti. Ankara. 2007
- Crawford, M. *Lead room in photography: guiding your viewer's eye*, film lifestyle, Erişim Tarihi: 19.01.2023 filmlifestyle.com/lead-room-in-photography/
- Çil, M.B. (2022). *Video oyunlarında ara sahnelerin üretim, tüketim ve sinema ilişkisi*. Yüksek Lisans Tezi. Trakya Üniversitesi. Sosyal Bilimler Enstitüsü.2022
- Hancock, H. (2002). *Better game design through cutscenes*. Gamedeveloper. Erişim Tarihi:08.01.2022 <https://www.gamedeveloper.com/design/better-game-design-through-cutscenes>
- Huizinga, J. (2015). *Homo Ludens Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme*. (Çev: M.A. Kılıçbay). İstanbul.Ayrıntı Yayınları.
- Kabadayı, L. (2013). *Film eleştirisi: kuramsal çerçeve ve sinemamızdan örnek çözümler*. Ayrıntı Yayınları. İstanbul. 2013
- Klevjer, R. (2002). *In defense of cutscenes*. Tampere University Press. Volume: 1. Erişim Tarihi: 09.01.2023 digra.org/digital-library/publications/in-defense-of-cutscenes/
- Klevjer, R. (2014). "Cut - scenes. In M. J. P. Wolf & B. Perron (Eds.). *The routledge Companion to Video Game Studies* (pp. 301-309). New York: Routledge Erişim Tarihi: 08.01.2023
runeklevjer.files.wordpress.com/2013/01/klevjer_cutscene_johns-hopkins-guide-digital-media-post-print.pdf
- Kotaman, M. (2021). *Sinemada çekim planları nelerdir*. kotaman. Erişim Tarihi:17.01.2023
kotaman.com/sinemada-cekim-planlari-nelerdir/
- McLuhan, M. (2002). *Understanding Media: The Extensions of Man*. Cambridge: MIT Press

- Onion, Sullivan, Mullen (2017). *Video game history*. History. Erişim Tarihi: 15.01.2023
history.com/topics/inventions/history-of-video-games#the-early-days
- Oseman, N. (2017). *Lead room, nose room or looking space*. Neiloseman. Erişim Tarihi: 17.01.2023
hneiloseman.com/lead-room-nose-room-or-looking-space/
- Radoff, J. (2010). *History of social games*. Radoff. Erişim Tarihi: 08.01.2023
archive.org/web/20100508012730/http://radoff.com/blog/2010/05/
- Sarpkaya, S. (2021). *Dijital oyun/video oyunu folkloru üzerine bir yöntem denemesi*. Uluslararası Halkbilimi Araştırmaları Dergisi, 4(6), 155-172.
- Topal, A. (2015), *Sinemanın video oyunlarına yaklaşımının izleyici açısından analizi*, Erişim Tarihi 8.01.2023
academia.edu/14412627/Sineman%C4%B1n_Dijital_Video_Oyunlar%C4%B1na_Yakla%C5%9F%C4%B1m%C4%B1n%C4%B1n_%C4%B0zleyici_A%C3%A7%C4%B1s%C4%B1ndan_%C4%B0zlenmesi
- Vineyard, J. (2010). *Sinemada çekim teknikleri*. (Çev: G. Rızaoğlu). Seçil Ofset. İstanbul.2010
- Wikipedia. (2023). *Call of Duty Modern War Fare II (2022 video oyunu)*. Erişim Tarihi 13.01.2023
[tr.wikipedia.org/wiki/Call_of_Duty_Modern_Warfare_II_\(2022_video_oyunu\)](http://tr.wikipedia.org/wiki/Call_of_Duty_Modern_Warfare_II_(2022_video_oyunu))
- Wikipedia. (2023). *Detroit: become human*. Erişim Tarihi: 12.01.2023
tr.wikipedia.org/wiki/Detroit:Become_Human#:~:text=Oyun%20Kara%2C%20Connor%20ve%20Markus,sahibi%20androidleri%20avlamak%20%C3%BCzere%20g%C3%B6revlendirilmi%C5%9Ftir.
- Wikipedia. (2023). *Video Oyunu Türü*. Erişim tarihi: 13:01.2023
tr.wikipedia.org/wiki/Video_oyunu_t%C3%BCr%C3%BC