

# Yeni Medya ile Dönüşen Meslekler: Sinema Oyuncululuğundan Video Oyunlarına

## How Traditional Professions Have Transformed with New Media: From Cinema Acting to Video Games

Aslı Begüm MERİÇ<sup>1</sup>



<sup>1</sup>Doktora Öğrencisi, İstanbul Üniversitesi,  
Halkla İlişkiler ve Tanıtım Anabilim Dalı,  
İstanbul, Türkiye

ORCID: A.B.M. 0000-0002-3081-9573

**Sorumlu yazar/Corresponding author:**

Aslı Begüm MERİÇ,  
İstanbul Üniversitesi, Halkla İlişkiler ve  
Tanıtım Anabilim Dalı, İstanbul, Türkiye  
**E-posta/E-mail:** aslibegummeric@gmail.com

**Başvuru/Submitted:** 19.05.2023

**Kabul tarihi/Accepted:** 20.06.2023

**Atf/Citation:** Meriç, A. B. (2023). Yeni medya ile dönüşen meslekler: Sinema oyuncululuğundan video oyunlarına. *Filmvisio*, 1, 149-179.  
<https://doi.org/10.26650/Filmvisio.2023.0006>

### Öz

Geleneksel medya ile yeni medya arasındaki sınırların bulanıklaşması, medyaların değişen formlarının ve birbirine yakınlaşan yapılarının incelenmesi gereksinimini de beraberinde getirmiştir. Yakınsama kavramı ise bu gereksinim doğrultusunda çıkmış olan kavramlardan biridir. Günümüzde yakınsamanın kapsamına giren alanlardan önemli iki tanesi sinema ve video oyunlarıdır. Sinemanın yedinci sanat, video oyunlarının ise sekizinci sanat olarak kabul edildiği ve ikisinin de görsel medyalar olduğu düşünüldüğünde bu iki sanat dalı arasındaki kaçınılmaz etkileşim akademik araştırmalara konu olmaktadır. Video oyunlarının sinema filmlerine yakınlaşan senaryo ve görsel teknikleri, sinemanın ise özellikle pandemi dönemi sonrası dijital platformlara taşınan yapısı, iki sektörün ortak bir noktada, dijital ortamda buluşmasını sağlamıştır. Sinema izleyicisinin pasif, oyuncuların ise anlatıya aktif katılım sağlaması, yeni nesil anlatı arayışını da beraberinde getirmiştir. Transmedya anlatıları ve uyarlamaların hız kazanmasının yanı sıra film yıldızlarının video oyunlarına hareket yakalama teknikleri aracılığıyla kazandırılması güncel hamlelerden en sonucusu olmuştur. Dijital ortamın gerçek aktörlere ev sahipliği yapmasının altyapısı oluşturan yakınsama kültürü, bu çalışmanın literatür kısmını oluşturmaktadır. Yapılan çalışmada film yıldızlarının video oyunlarında yer almalarının kişisel motivasyonları ve sektörel çıktıkları, 3 Mart 2023 – 3 Mayıs 2023 tarihleri arasında arama motoru üzerinden ilgili anahtar kelimelerin kombinasyonu kullanılarak yapılan aramadan örneklem olarak seçilmiş 10 haber üzerinden incelenmiştir. Ulaşılan motivasyon ve çıktıların anlamlı bir biçimde yorumlanması ve farklı haberlerden derlenen bulguların ortak bir kategorizasyonun yapılabilmesi amacıyla çalışmada doküman analizi ve içerik analizi yöntemleri kullanılmıştır. İncelenen haberlerde ulaşılan ortak bulgular dört kategoriye ayrılarak “Yeni Kariyer Fırsatları”, “Görünürlük ve Uzun Vadeli Tanınırlık”, “Endüstri Geliri ve Karşılıklı Kazanç” ve “Medyatik Yansımalar” başlıkları altında derlenmiştir. Elde edilen bu bulguların film yıldızlarını video oyunlarda rol almaya iten temel motivasyonları ve yakınsama doğrultusunda iki sektörü de etkileyecek sektörel çıktıkları açıklaması beklenmektedir. Literatürde halihazırda yer alan yakınsama çalışmalarına film yıldızları üzerinden yapılan araştırmayla yeni bir kazanım sağlamayı hedefleyen araştırmacının, kendisinden sonra yapılacak araştırmalara kaynak oluşturabilmesi amaçlanmıştır.

**Anahtar Kelimeler:** Sinema, video oyunları, dijital oyunlar, yeni medya, yakınsama

### Abstract

New technologies have blurred the line between traditional media and new media, and convergence culture examines the changing form of media content. These days, cinema and video games are two important areas of convergence. When considering cinema as the seventh art, video games as the eighth art, and both as visual media, the inevitable interaction between these two branches of art becomes the subject of academic research. The script and visual techniques of video games, which have come to resemble movies more and more, and the structure of cinema, which has moved to digital platforms especially since the pandemic, have allowed them to meet in the digital environment. The passive participation of the cinema audience and the active participation of video game players have brought about the need for a new generation of narrative. Transmedia narratives and adaptations mark the first step in the collaboration between the two media forms. Motion capture technology has brought more realistic action to video games, and this marks the second important step. These days, motion capture actors are actual Hollywood stars. Convergence culture and the technical/ technological background form part of the literature of

this study, which examines the personal motivations and sectoral outputs of movie stars' participation in video games over 10 news stories selected as a sample from a search conducted using the combination of related keywords on a search engine between March 3 to May 3, 2023. The study uses the document analysis and content analysis methods to meaningfully interpret the motivations and outputs and to make a common categorization of the findings compiled from different news sources. The common findings from the news clips are divided into four categories and compiled under the headings of new career opportunities, fame and long-term recognition, industry revenue and the win-win situation, and media reflections. These findings are expected to be able to explain the main motivations for movie stars to take part in video games and the sectoral outputs that will affect both sectors in line with convergence. The research aims to provide new gains to the convergence studies already included in the literature with its research on film stars and to be a source for future research to be carried out.

**Keywords:** Cinema, video games, digital games, new media, convergence

## Extended Abstract

Cinema and video games are forms of visual media. Therefore, their similarity is inevitable. Journalist Roger Fidler (1997) explained this with the term "mediamorphosis," while Henry Jenkins (2019) called this "convergence." The most basic common point of the definitions is the cooperation between the two forms. During the COVID-19 pandemic in particular, the closure of movie theaters and the need for individuals to interact have led to the popularity of video games that offer the opportunity for active participation. Video games have approached cinema not only from a visual point of view, but also in terms of script. Global cinema box office revenues were \$26 billion in 2022. While this represents a 27% increase compared to 2021, this amount is far behind pre-pandemic levels. Meanwhile, Newzoo, a provider of statistical data on the gaming industry, published a report (Wijman, 2022) on July 26, 2022, predicting that there will be 3.2 billion players worldwide by the end of 2022 and that these players will help the global gaming market earn \$196.8 billion in 2022, an annual increase of 2.1%. Cinema's inability

to provide audiences with active participation and its audience passivity has raised certain criticisms. Some of these criticisms and comparisons include the Chief Executive of CCP Games Hilmar Pétursson's statement (Baraniuk, 2020), "Netflix and all that is good for passing time, but that doesn't really give you a social context. And people are craving a social context" and creative director Sam Lake's statement (Tsukayama, 2016), "It gives you a very different experience... because there is a player agenda that you can choose to ignore some of the content or even explore further." These critiques have led to the emergence and increase in the number of adaptations and transmedia narratives. Jenkins (2019, p. 19) similarly defined convergence, saying, "By convergence, I mean the flow of content across multiple media platforms, the cooperation between multiple media industries, and the migratory behavior of media audiences who will go almost anywhere in search of the kinds of entertainment experiences they want."

Video games strive to offer a real experience with real scenarios and are visually enriched with a reality that is increasing daily. Visually, all the scenes in a video game can always be recreated in its movie version, and all the scenes in a movie can be recreated in its video game version. Some techniques are used to convey action and emotion as close as possible to reality. Lately, motion capture has become the most important of these techniques. Motion capture enables the process of transforming a live performance into a digital performance through sensors, strategically placed reflective dots, and more than 30 cameras. The success of motion capture technology is equivalent to an actor's performance, and an actor's professional experience is important for filming. Thus, motion capture actors these days have been replaced by familiar faces from the big screen. Hollywood stars have already appeared as voice actors in video games. Lately, video games have also had equal or bigger budgets than the cinema industry. Video games were also accepted as an art form after cinema. An artist who serves any form of art should first contribute to the growth and development of their own art and then do the same for other forms. This is why Hollywood stars have taken a step into video games. Names like Keanu Reeves, Norman Reedus, Mads Mikkelsen, Rami Malek, and many more have already played roles in the gaming world.

This study explains the other motivations well-known actors have had for taking place in video games under four categories: new career opportunities, fame and long-term recognition, industry revenue and the win-win situation, and media reflections. Keeping up with changing media platforms is important for intergenerational recognition, and an actor needs to be in the right place at the right time. When examined within

the framework of sectors, producers, and actors, blurring the lines between media forms can be said to be profitable for everyone. The same goes for the events in both sectors. For example, BAFTA for the first time gave a game award in 2004. Likewise, the Game Awards have hosted Keanu Reeves, Christopher Nolan, and Gal Gadot as presenters. To paraphrase Jenkins (2019, p. 19), fans in this intermedia environment go almost anywhere to play a game in which their favorite actor appears or to watch a movie with an actor from a game they know. The research this study has examined within the framework of convergence culture is important in terms of sectoral enrichment. However, enrichment should not be considered only in material terms. The enrichment and diversification of content lead the way to potential productions, and the increasing number of productions should be considered to also lead the way for possible collaborations both within and between sectors.

## Giriş

Her geçen gün daha da sanallaşan dünyada medyalar arası sınırlar bulanıklaşmaktadır. Bundan böyledir ki “medyalararasılık” (intermedia) kavramı ortaya çıkmıştır. Samuel Taylor Coleridge’in 1812’deki yazmalarından esinlenen Dick Higgins’in bu kavramı günümüzde “birbirinden farklı disiplinlerin aralarındaki etkileşim” anlamı taşımaktadır (Higgins, 2001, s. 52). Higgins’in 60’lı yılların ortalarında ilk defa kullanmış olduğu bu kavrama gazeteci Roger Fidler 1997 yılında “medyamorfoz” (mediamorphosis) adını vermiştir. Aynı ismi verdiği kitabında Fidler, medyamorfoz kavramının bir teoriden ziyade düşünme biçimi olduğunu belirterek kavramın işlevini “her formu ayrı ayrı incelemek yerine, tüm formları birbirine bağlı bir sistemin üyeleri olarak incelemeye ve geçmiş, şimdiki ve yeni oluşan formlar arasındaki benzerlikleri ve ilişkileri not etmeye teşvik eder” olarak açıklamıştır. Ona göre yeni medya, eski medyanın yeni teknolojilere uyum sağlama sürecinin bir sonucu olarak ortaya çıkmıştır. Bunun, eski ortamın ölümü anlamına gelmediğini ifade eden Fidler, “her yeni ortamın doğuşu, eski bir ortamın aynı anda ölümüyle sonuçlanmış olsaydı, şu anda kanıksadığımız iletişim teknolojilerinin zenginliği mümkün olmazdı” diyerek eski ya da bir diğer adıyla geleneksel medya formlarının yok olmak yerine değişime adaptasyon sağlayarak dönüşüme uğradığını ifade etmiştir (Fidler, 1997, ss. 23-24). Web 1.0 ile ayak sesleri duyulmaya başlanan ve Web 2.0 ile evrim geçiren formların bu yeni yapısı, “yakınsama” (convergence) kavramını literatüre kazandırmıştır.

Fidler’in medyamorfoz kavramıyla ilişkilendirdiği yakınsama kültürünün iletişim alanında akla gelen ilk ismi Henry Jenkins’tir. Jenkins, yakınsama<sup>1</sup> kültürünü “içeriğin çeşitli medya platformları üzerinden akışı, çeşitli medya endüstrilerinin iş birliği ve istedikleri türlü eğlence deneyimi arayışıyla neredeyse her yere gidebilecek medya izleyicilerinin göçebe davranışı” olarak tanımlamıştır (Jenkins, 2019, s. 19). Ancak yakınsamayı anlatırken bunun öncelikli olarak teknolojik bir süreç olarak anlaşılmasına karşı çıkarak tüketicilerin yeni içerik arayışı ve dağınık medya içerikleri arasında kurulacak bağlantıların teşvikine vurgu yaparak “kültürel bir değişim” olduğunu söylemiştir.

Video oyunları ve geleneksel medya arasındaki ilişkinin incelendiği bir panele katılan Jenkins kitabında şu satırlara yer vermiştir (Jenkins, 2019, s. 26):

1 Henry Jenkins’in dilimize *Cesur Yeni Medya: Teknolojiler ve Hayran Kültürü* adıyla çevrilmiş olan kitabında “convergence” karşılığı için “yakınlaşma” tabiri kullanılmış olmakla birlikte; bu çalışmada, literatürde daha fazla kabul görmüş olan “yakınsama” tabiri kullanılmıştır.

“Sinemanın önde gelenleri oyunları yalnızca bir yan ürünün üzerine ‘franchise’ logosu bastırmanın değil, giderek artan bir şekilde hikâye anlatıcılığı deneyimini genişletmenin bir yolu olarak gördüler. Bu film yapımcıları da oyun yapımcıları gibi rüştlerini ispat etmişlerdi ve medya içinde yaratıcı keşişmeler hakkında kendi fikirleri vardı; en yaratıcı tasarımcıların kimler olduğunu biliyorlardı ve işbirliğini sözleşmelerine dahil ettiler. Oyunları, iki saatlik filmlere sığamayan fikirleri açıklamak için kullanmak istediler.”

Jenkins’in alıntısından anlaşılacağı üzere, dönüşüm yaşayan alanlara sinema ve video oyunları da dahildir. Ancak yaşanan dönüşüm yalnızca teknolojik olmadığı gibi, yalnızca kültürel de değildir. Hem Fidler’ın medyamorfoz kavramıyla bahsetmiş olduğu biçimsel yani teknolojik dönüşümü, hem de Jenkins’in bahsetmiş olduğu kültürel değişimi bir arada bulmak mümkün olmaktadır. Yaşanan bu hibrit değişim, iki alanın birbiriyle keşişim noktasının araştırılma ihtiyacını da beraberinde getirmektedir. Literatürde bu iki alan arasında meydana gelen yakınsamayı farklı noktalarıyla ele alan çalışmalar bulunmaktadır. Yapılan bu çalışma ise yakınsamayı film yıldızlarının mesleklerini kendileri için yeni bir sahne potansiyeli sunan video oyunlarında icra etme motivasyonları üzerinden incelemektedir. Örnekleme 10 çevrimiçi haberden oluşan araştırmanın sonucunda ulaşılan sonuçların, aktörlerin bu yakınsamanın bir sonucu olan yeni nesil oyunculuk deneyimine nasıl baktıkları ve bu yakınsamadan elde edilecek çıktılarını açıklaması beklenmektedir.

## **Sinema Endüstrisi ve Video Oyunlar Endüstrisinin Güncel Durumu**

Jenkins’in de bahsetmiş olduğu üzere, filmlere sığmayan fikirler için oyunları kullanmak hem oyun yapımcılarının hem de film yapımcılarının değerlendirdiği bir fikir olmuştur. Oyun sektörüne dair istatistiksel veri sağlayıcı bir şirket olan Newzoo’nun 26 Temmuz 2022 tarihinde yayınladığı rapor, 2022 yılı sonunda dünya çapında 3,2 milyar oyuncu olacağını öngörmüş ve bu oyuncuların küresel oyun pazarının 2022’de yıllık %2,1 artışla 196,8 milyar dolar kazanmasına yardımcı olacağını göstermiştir (Wijman, 2022). Sinema endüstrisinin 2022’deki durumuna bakıldığında ise, küresel sinema gişe gelirin 2022’de 26 milyar dolar olduğu verisine ulaşılmıştır. Bu, 2021’e kıyasla %27’lik bir artışa işaret etse de pandemi öncesi seviyelerin çok gerisinde kalmıştır (Frater, 2023). Video oyunlar ve sinema endüstrisinin istatistikleri karşılaştırıldığında, oyun sektörünün hacminin sinema sektörünün hacminden daha büyük olduğu güncel veriler doğrultusunda söylenebilmektedir.

İki sektör arasında ortaya çıkmış olan bu büyük farklılığın en büyük sebebi 2019 yılı sonunda ortaya çıkan ve tüm dünyada etkili olan COVID-19 pandemisidir. Sinema salonları tüm dünyada uzun süre kapalı kalmış, açıldıklarında ise birtakım tedbirler (sınırlı sayıda izleyici, sosyal mesafenin korunması amacıyla önceden belirlenmiş oturma düzeni ve maske takma zorunluluğu vb.) uygulanmıştır. Sinema salonlarının yerini dijital platformlar almış ve ev sinemasının toplam gelirinde %21'lik artış yaşanmıştır (Yolcu, 2022, s. 306). Pandemi nedeniyle uygulanmış olan evde kalma yasağı, dijital platformların popülerliğini artırdığı gibi, dijital oyunların da sektörel büyümesini sağlamış ve oyuncu sayısını artırmıştır. BBC'den Chris Baraniuk'un 14 Nisan 2020 tarihli çevrimiçi haberinde yer verdiği üzere, CCP Games isimli oyun firmasının genel müdürü Hilmar Pétursson "Netflix ve tüm bunlar zaman geçirmek için iyi ama size gerçekten sosyal bir bağlam sağlamıyor. Ve insanlar sosyal bir bağlam için can atıyorlar" yorumunda bulunmuştur (Baraniuk, 2020). Jo Bryce ve Jason Rutter'ın *Hollywood Gamers: Digital Convergence in the Film and Video Game Industries* isimli kitaptaki alıntısı ise, Pétursson'ın yorumuyla doğru orantılı olarak şunları söylemektedir (Brookey, 2010, s. 33):

"Film izleyicileri, projeksiyonun ışığı ve sesi üzerlerinden akarken, karanlık bir sinemada oturan pasif bireylerin bir araya gelmesi olarak görülmektedir. Bu ortamda izleyiciler filmin anlatısının "pasif" alıcılarıdır...Oyunu oynayanlar, oyun ortamındaki hem anlatı hem de diğer olaylarla film izleyicilerinden daha aktif bir şekilde ilgilenirler. Bilgisayar tabanlı bir oyunun bu iki yönünü de değiştirebilme yeteneği, geleneksel sinema veya Hollywood gişe rekorları kıran filmlerde sağlanmayan bir etkileşim düzeyi gösterir."

Bir video oyun yazarı olan Sam Lake, oyunda işlenebilecek türden hikâye anlatımının, geleneksel bir televizyon programı veya filmdekenden daha derin olabileceğini belirttiği röportajında "Kritik bir e-posta veya bir kitap çok önemli bir olay örgüsü noktası olsa da, ekranda yalnızca birkaç dakika gösterilebilir. Bir oyunda, oyuncular kitabı inceleyebilir, e-posta zincirine göz atabilir, hatta belki gelen kutusunu karıştırabilir" örneğini vererek oyunların sahneyi derinleştirme lüksü olduğu yorumunda bulunmaktadır (Tsukayama, 2016).

Sinemadaki pasif katılımcının aktif katılımcıya dönüştürülebilmesi için yapılan girişimlerden en bilindik olanı ise *Black Mirror* dizisinin interaktif bir film olarak çekilmiş versiyonu olan *Bandersnatch* filmidir. İzleyicinin çeşitli noktalardaki seçimleriyle ilerleyen film toplamda beş ödül kazanmış ve on farklı ödüle aday gösterilmiştir (Internet Movie

Database, t.y.). Gerek Herta Herzog'un "Kullanımlar ve Doyumlar" teorisi ile, gerekse Henry Jenkins'in yakınsama çerçevesinde ele aldığı "katılımcı kültür" ile açıklamakta olduğu içeriğe aktif katılım, pandemi döneminde pik noktasına ulaşmıştır. Nitekim, en popüler dijital oyun dağıtıcısı Steam'in COVID-19 pandemisi sırasında 23,8 milyon aynı anda aktif oyuncu sayısına ulaştığı görülmüştür. Bu sayı, Steam'in 17 yıllık tarihinin en yüksek sayısı olarak kayıtlara geçmiştir (Baraniuk, 2020).

## Sektörler Arasında Bulanıklaşan Sınırlar

Özellikle pandemi sonrasında sektörlerde yaşanan bu beklenmedik değişimler halihazırda adımları atılmış olan birtakım iş birliklerini de artırmıştır. Video oyunları ve dizi-sinema sektörleri arasında incelendiğinde bu iş birlikleri, transmedya anlatıları ve uyarlamalar olarak karşımıza çıkmaktadır. Filmlerden oyunlara, oyunlardan ise film ve dizilere uzanan bu anlatıların mümkün olabilmesinin temelde iki noktası bulunmaktadır: senaryo ve görsel teknikler.

## Senaryo

Günümüzde tıpkı film yazarlığı gibi, video oyun yazarlığı da mevcuttur ve meslek olarak kabul edilmektedir. Video oyun yazarlarının görevleri arasında; arka plan ve dünya inşası, olay örgüsü planlaması, karakter yazımı ve açıklayıcı metin hazırlanması<sup>2</sup> bulunmaktadır (Martin, 2022). Oyunun türüne göre değişmekle birlikte, hikâye tabanlı tüm oyunların bir senaryosu vardır. Herhangi bir hikâye gibi, bir video oyunu senaryosunun uzunluğu da projenin kapsamına ve türüne göre değişiklik göstermektedir. Film senaryoları üç yüz ila dört yüz sayfadan oluşurken, oyun senaryoları yüz sayfadan başlayarak beş bin sayfaya kadar çıkabilmektedir. *Skyrim* veya *Witcher 3* gibi açık dünya rol yapma oyunlarında saatlerce süren diyaloglar, görevler ve çeşitli notların hepsine senaryoda atıfta bulunulması gerekliliği sebebiyle bu türden oyunların senaryoları bin sayfayı bulabilmektedir (Martin, 2022). İnteraktif oyunlarda ise durum daha farklıdır. Hikâye, oyuncunun seçimleriyle ilerlemekte ve oyunun sonu oyuncudan oyuncuya farklılık göstermektedir. Bu türden bir oyun olan *Detroit: Become Human*, yaklaşık olarak

2 Orijinal dilinde "flavor text" adı verilmiş olan bu kavram, işlevi baz alınarak "açıklayıcı metin hazırlanması" olarak tercüme edilmiştir. Bir oyun dünyasını keşfeden oyuncular, yolculuk boyunca birçok nesne ve eşyayla karşılaşmaktadırlar. Bu metin, bir nesne hakkında arka plan bilgisi vermekte ve başlangıçta neden dünyada olduğunu açıklamaktadır. Envanter öge açıklamaları bunun en yaygın örneğidir. Yalnızca ögeler değil; ses günlükleri, yazılı notlar ve diğer anlatıma dayalı koleksiyon öğelerinin tümü bu amaca uygun olabilmektedir (Martin, 2022).



dört bin ila beş bin sayfadan oluşmaktadır (Pettersen, 2019, s. 15). Oyunun baş yazarı Adam Williams, oyuncu tarafından belirlenecek olay örgülerinin binden fazla farklı kombinasyona sahip olduğunu belirtmiştir (King, 2018).

Oyun senaryolarının tıpkı film senaryoları gibi zengin içeriğe sahip olması bu medyalararası içerik hareketliliğini adeta akışkan hale getirmiştir. Ancak bu hareketlilik, sanılanın aksine çok daha eskiye, Guinness Dünya Rekorları'nda yer aldığı üzere 1982'ye dayanmaktadır (guinnessworldrecords.com). Film olarak 1981 yılında çıkış yapmış olan *Raiders of the Lost Ark* yapımı çıkışından 1 yıl sonra, 1982 yılında Atari konsoluna "resmi bir film lisansına dayalı ilk oyun" olarak getirilmiştir. Bugün, filminden oyuna yapımların en bilindik olanları arasında *The Godfather*, *World War Z*, *Batman* ve *Avengers* serileri ile *Terminator* sayılabilmektedir. Oyun olarak çıkan ve daha sonra filmi çekilen yapımlar ise *Assassin's Creed*, *Uncharted* ve *Prince of Persia* olarak sıralanabilmektedir.

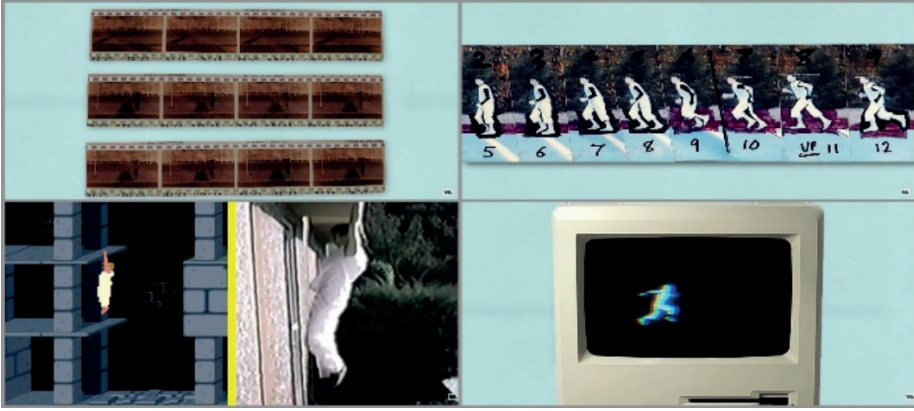
## Görsel Teknikler

Gerçek senaryolarla gerçek bir deneyim sunma gayreti içinde olan video oyunları, her geçen gün daha da artan bir gerçeklik ile görsel açıdan zenginleşmektedir. Öyleydi ki, "FMV" (Full Motion Video / Tam Hareketli Video) adı verilen bir oyun türü dahi ortaya çıkmıştır.

FMV türünde bir oyun, *Black Mirror: Bandersnatch* filmine benzetilebilmektedir. En temel haliyle FMV oyunları, bir film veya TV şovuyla aynı şekilde çekilmiş, önceden kaydedilmiş canlı çekim (live action) videolarına sahiptir (Worrall, 2021). Live action, sinema ve oyunun en iyi şekilde iç içe geçebildiği bir türdür. Her yaşta oyuncuya hitap eden bir oyun olan *Minecraft*'in live action filminin yapılacağı ve beyaz perdede *Aquaman* rolüyle akıllara kazınmış olan Jason Momoa'nın bu yapımda yer alacağı Nisan 2023 itibarıyla duyurulmuştur. Live action videolar ile oluşturulan FMV oyunlarında ise oyun, seçimler doğrultusunda ilerlemektedir. Oyuncunun, sahnenin ilgili yerinde yapmış olduğu seçim doğrultusunda bir sonraki sahne oynamaya başlamaktadır. Yalnızca seçimlere müdahale edilebilen bu oyun türünde oynama ve izleme deneyimi iç içe geçmiş durumdadır. Örnekleri arasında *Late Shift*, *The Infectious Madness of Doctor Dekker*, *The Complex* ve *Agarta* gibi oyunlar bulunmaktadır.

Video oyunları ve filmler görsel medyalardır. Medyanın video oyunlarından filmlere ve filmlerin video oyunlarına dönüştürülmesi, örneğin edebiyat eserlerinin filmlere

dönüştürülmesinin aksine, net görsel kurallara sahiptir. Görsel olarak, bir video oyununda bulunan tüm sahneler her zaman onun film versiyonunda yeniden yaratılabilmekte ve bir filmdeki tüm sahneler de video oyunu versiyonunda yeniden oluşturulabilmektedir (Frans & Witabora, 2017, s. 28). Bu girişim 1989 yılına, ilk *Prince of Persia* oyununun yapımına kadar uzanmaktadır. Hem bir film yapımcısı hem de bir oyun tasarımcısı olan Jordan Mechner, bu oyunun yapımında kardeşinin lise otoparkında çekilmiş aksiyon görüntülerini kullanmıştır. Toplamda 35 kareden oluşan bu çekimden yüksek kontrastlı bir silüet yaratmış ve bunu dijital ortama aktarmıştır (WATOP, 2022). Mechner'in bu girişimi sinemada CGI (Computer Generated Imagery / Bilgisayar Tabanlı Görüntü), video oyunlarında ise MoCap (Motion Capture / Hareket Yakalama) olarak adlandırılan teknolojinin temelini oluşturmuştur.

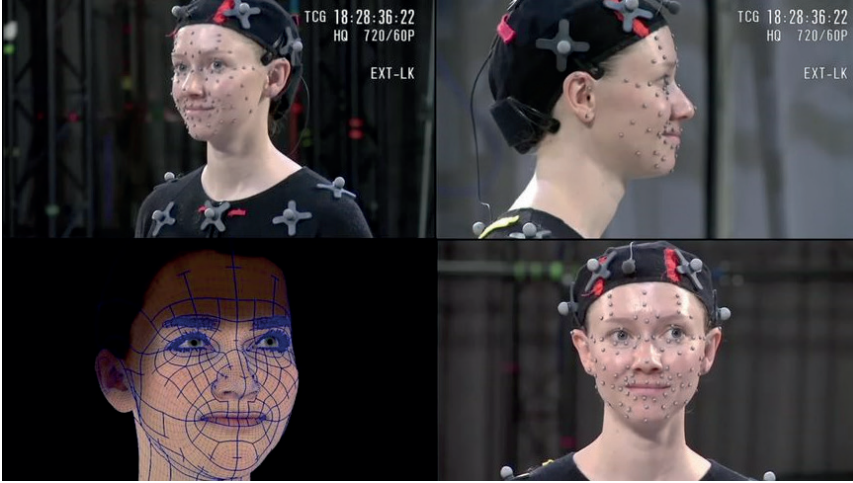


**Görsel 1:** *Prince of Persia* Yapım Süreci

MoCap teknolojisinin tanımı “canlı bir hareket olayını kaydetme ve...üç boyutlu (3B) temsilini elde etmek için bunları birleştirerek kullanılabilir matematiksel terimlere çevirme işlemidir. Kısaca canlı bir performansın dijital performansa dönüştürülmesi sürecini sağlayan teknolojidir” olarak yapılmaktadır (Menache, 2011, s. 2). Bu tekniğin kullanılmasındaki amaç, gerçekçi sonuçlara ulaşmanın daha kolay olmasıdır. Çekimi yapılacak aktör<sup>3</sup> ya da aktörler hareket sensörüne sahip özel kıyafetleri ve yüzlerine stratejik olarak yerleştirilmiş yansıtıcı noktalar aracılığıyla, en az otuz kamerayla çevrili bir odada performans sergilemektedirler. Yansıtıcı sensörlerden alınan veriler kameralar

3 Dilimizde “oyuncu” sözcüğü İngilizcede hem “gamer” hem de “actor” kelimelerine karşılık geldiğinden, anlam karışıklığına neden olmaması amacıyla bu çalışmada sinema oyuncularından “aktör” olarak bahsedilecektir.

aracılığıyla dijital ortama aktarılmakta ve aktörün görüntüsü bilgisayar ortamında oluşmaktadır.<sup>4</sup>



**Görsel 2:** MoCap çekimlerinden bir örnek

Yeni yeni popülerlik kazanmış olsa dahi bu tekniğin kullanıldığı ilk oyun 1994 yılında piyasaya çıkmış olan *Rise of the Robots* oyunudur. Başta yalnızca vücut hareketlerinin yakalanması için kullanılan teknik, daha sonraları yüz tanıma yazılımları ile birlikte kullanılmaya başlanmıştır. Yüz tanıma tekniğini vücut yakalama teknolojisi ile ilk defa aynı anda kullanan ve oyunun tanıtımında bu bilgiye özellikle yer veren oyun ise Rockstar Games'in 2011 çıkışlı *L.A. Noire* oyunu olmuştur (Mondry, 2014).

Ortaya çıkış ve kullanış amacı incelendiğinde MoCap, yüz ve vücut hareketlerinde gerçeğe en yakın sonuca ulaşarak verilmek istenen duygu ve aksiyonun en verimli şekilde oyuncuya aktarılmasının sağlanmasıdır. Gelişen teknolojiyle birlikte kullanılan MoCap yöntemleri arasında da farklar oluşmuş, yeni teknikler aracılığıyla gerçek zamanlı performans yakalama mümkün kılınmıştır. Bir oyun motoru olan Unreal Engine, 22 Mart 2023 tarihinde gerçekleştirilen "State of Unreal 2023" etkinliğinde, Metahuman'a<sup>5</sup> getirilen "Animator" özelliğini tanıtmıştır. Bu özellik ile bir iPhone veya stereo kask kamerası (helmet-mounted camera, ing.) aracılığıyla bir yüz performansının bilgisayar ortamındaki herhangi bir karaktere gerçek zamanlı aktarımı sağlanmaktadır. Unreal

4 Hareket yakalama teknolojisi için kullanılan birden fazla teknik bulunmakta birlikte bu çalışmada video oyun sektöründe en çok kullanılan yöntemin anlatımı tercih edilmiştir.

5 Metahuman, Epic Games'in Unreal Engine oyun motoru aracılığıyla geliştirilen bir dijital insan oluşturunucudur.

Engine sitesinde tanıtımı “oyuncunuzun performansının bireyselliğini, gerçekçiliğini ve aslına uygunluğunu yakalayabilecek ve Unreal Engine’de hayata geçirmek için her ayrıntıyı ve nüansı herhangi bir MetaHuman’a aktarabileceksiniz” olarak yapılan bu özellik, hareket yakalama teknolojisinden elde edilecek başarının aktörün performansı ile doğru orantılı olduğunu belirtir niteliktedir (Unreal Engine, 2023). Kade, Özcan ve Lindell’in MoCap yönetmenleri ile yaptıkları çalışmada ise dört özelliğin ön plana çıktığı görülmektedir (Kade, Özcan ve Lindell, 2013, s. 8):

“Birincisi, hareket yakalama aktörünün iyi oyunculuk becerilerine sahip olması ve vücut dili aracılığıyla duyguları fiziksel olarak gösterebilmesidir. İkincisi, oyuncunun fiziksel olarak formda olmasıdır. Bir atlet, dublör sanatçısı, dansçı veya benzeri olmak birçok durumda yardımcı olabilir. Üçüncüsü, yaratıcı olmak ve iyi bir hayal gücüne sahip olmak önemlidir. Bu, çekimin konu alanını bilmeyi ve sahneyi hayal edebilmenin yanı sıra başka hareketler önermeyi de içerir. Dördüncü bir özellik olarak, bir hareket yakalama aktörü olarak, hareket yakalama çekimlerinin tekniklerinin yanı sıra dil ve prosedürler hakkında bilgi birikimine sahip olmanın yararlı olacağına işaret edilmiştir.”

Alıntıdan da anlaşılacağı üzere oluşturulan ve oyunlar aracılığıyla sunulan görüntü sanal olsa da oyunculuk gerçektir. Yapılan çalışmada önerildiği üzere aktörün mesleki deneyiminin yakınlığı çekimler için önemlidir. Nitekim bu yakınlık günümüzde yeni bir boyut kazanmış ve MoCap aktörlerinin yerini beyaz perdeden tanıdık yüzler almıştır.

## Gerçeklikten Gerçeğe

Hollywood yıldızları olarak da adlandırılan dünyaca ünlü aktörlerin video oyun dünyasına ilk adımı MoCap’ten öncesine dayanmaktadır. *Yüzüklerin Efendisi* denildiği zaman *Frodo* rolüyle akıllara gelen Elijah Wood, *The Peripheral* dizisinin başrolü Chloë Grace Moretz, *How I Met Your Mother* dizisindeki *Barney* karakteriyle birçok izleyicinin favori sitcom oyuncusu haline gelmiş Neil Patrick Harris, *X-Men* ve *Star Trek* serilerinden Patrick Stewart gibi isimler, video oyunlarında ses aktörü olarak yer almışlardır. Öyledir ki, 24 dizisinin *Jack Bauer*’ı Kiefer Sutherland yalnızca ses aktörlüğü yapmakla kalmamış, aynı zamanda ünlü oyun serisi *Metal Gear Solid* için yüz yakalama modeli de yapmıştır. Performans kaydına dair konuşan Sutherland, “Çok gerçektir ve tek düşündüğüm, ‘Yakında böyle filmler yapacaklar’ oldu. Şu anda yolu yarılabilir, bunun gibi filmler yapacaklar. Bu çok uzak değil” yorumunda bulunmuştur (Goldman, 2014). *The Guardian*’ın haberine

göre ise özellikle pandemi döneminde kapalı kalan sinema salonları ve ara verilen dizi film prodüksiyonları sebebiyle aktörler oyunlarda seslendirme yapmaya daha fazla yönelmişlerdir (Hern, 2021).

Aktörlükten çok da farklı olmayan ancak teknik farklılıklar nedeniyle aktörlere yeni bir deneyim yaşatan MoCap'in film ve dizi çekimlerinden ayrılan yönünü *Until Dawn* ve *The Dark Pictures* Antolojisinin yapımcısı Pete Samuels verdiği röportajda "Öncelikle, televizyon ve filmde daha hızlı çalışma eğilimindeyiz. Işıkları ve kamerayı ayarlamak için çok daha az duraklama var, kostüm değişikliği yok ve oyunlarımızın dallara ayrılan doğası nedeniyle, aktörler genellikle sahnelerin çeşitli varyasyonlarını hızlı bir şekilde arka arkaya kaydedebiliyorlar" olarak açıklamıştır (Leane, 2021). Samuel, aktörlere ek bir eğitim verilmesinin gerekli olup olmadığı sorusunu ise şöyle yanıtlamıştır:

"Hazırlık için tam senaryolar sağlamanın, çekimden önce gelen okumaların ve provaların yanı sıra, dürüst olmak gerekirse, çok az ek eğitim gerekiyor veya hiç gerekmiyor. Elbette, önceki deneyimleri ne olursa olsun, anlatı gereklilikleri dahilinde karakterlere kendi yorumlarını getiren aktörlerin büyük hayranlarıyız. Diyalog koçları ve teknik destek personeli ile onları desteklemek ve neye ihtiyacımız olduğunu söylemek dışında onlara ne yapacaklarını, sanatlarını nasıl hayata geçireceklerini söyleyemiyoruz. Çekimler sırasında sanki bir oyunu (screenplay) oynuyormuş gibi diğer oyuncularla sahneyi paylaşıyorlar. Bunu yapmak için yıllardır eğitim almışlar ve neredeyse gereken tüm eğitim bu."

Samuels'in röportajından yola çıkılarak, iyi bir senaryo ve gerçek aktör kullanımının oyunları sinemaya yaklaştırdığı sonucuna varmak mümkündür. *The Daily Star* gazetesi yapmış olduğu haberde, bulanıklaşan bu sınırlara "Video Oyunlarının Hollywoodlaşması" ("Hollywoodisation of Video Games") başlığını vermiştir. Haberde sinema ve oyun bütçelerini de karşılaştıran Tonmoy, şu istatistiği paylaşmıştır (Tonmoy, 2023):

"Tıpkı büyük Hollywood gişe rekorları kıran filmlerde olduğu gibi, video oyunları, özellikle AAA olanlar, büyük bir bütçe kullanılarak üretiliyor. Örneğin, "Cyberpunk 2077" (2020), geliştirme ve pazarlama toplam maliyeti yaklaşık 315 milyon ABD Doları olan tüm zamanların en pahalı oyunlarından biriydi. Unutulmaz CGI sahneleriyle dolu bir film olan "Karayip Korsanları: Dünyanın Sonu" (2007), yapım maliyeti yaklaşık 300 milyon ABD Doları ile daha ucuzdur."

Günümüzde video oyunlarının bütçeleri film bütçelerine denk gelmekte hatta kimi zaman geçmektedir. Bu çerçeveden bakıldığında film yıldızlarının bir ayağının video oyunlarına kaymış olması kaçınılmazdır. *Hollywood Insider*'dan Thomas McNulty'nin "belki de eğitimli aktörleri oyun ile oyuncu arasında bir köprü olarak kullanmak, video oyunlarının yeni bir duygusal rezonans düzeyine ulaşmasını sağlayabilir" düşüncesi aktörler, oyun yapımcıları ve oyuncular arasında oluşmuş bu üçgenin haklı nedenlerine işaret etmektedir (McNulty, 2020). Video oyunlarında karşımıza çıkan tanıdık yüzlerden bazıları ise şöyledir:

Keanu Reeves, CD Projekt Red'in *Cyberpunk 2077* oyununda *Johnny Silverhand* karakteriyle oyuncunun karşısına çıkmaktadır. Reeves, sinema dünyasından *Matrix* ve *John Wick* film serilerindeki başrolüyle tüm dünyada tanınmaktadır.

Norman Reedus, Kojima Productions tarafından geliştirilen *Death Stranding* oyununda oynanabilir bir karakter olan *Sam Porter Bridges*'e hayat vermektedir. Reedus'un en çok bilindiği yapımlar *The Walking Dead* dizisi ve *Şehrin Azizleri* filmleridir.

Mads Mikkelsen, *Death Stranding* kadrosunda yer alan bir diğer isimdir. Oyuncu, 2013-2015 yılları arasında *Hannibal* dizisinde *Dr. Hannibal Lecter*'i oynamıştır.

Rami Malek, ünlü korku oyunu *Until Dawn*'da oynanabilir bir karakter olarak *Josh Washington*'ı oynamaktadır. Malek, oyun ile eşzamanlı çıkış yapmış olan *Mr. Robot* dizisinde başrolüdür.

Jon Bernthal, Ubisoft'un *Ghost Recon Breakpoint* oyununda baş kötü olan *Cole D. Walker* olarak yer almaktadır. İzleyici ise onu *Punisher* dizisinin başrolü olarak tanımaktadır.

Kit Harrington, çok satan oyun serisi *Call of Duty*'nin *Infinite Warfare* oyununda oyuncu karşısına çıkmaktadır. Harrington, ününü dünyaya duyurmayı başaran televizyon serisi *Game of Thrones*'un *Jon Snow*'udur.

Kevin Spacey, *Call of Duty* serisinin bir başka oyunu olan *Advanced Warfare*'da oyuncu ile buluşmaktadır. Aktörün izleyici ile buluştuğu yapımlar ise *House of Cards* dizisidir.

Minka Kelly, Quantic Dream'in interaktif oyunu *Detroit Become Human*'da *North* isimli androidi canlandırmaktadır. *Titans* dizisi izleyicileri ise onu *Dove* rolüyle tanımaktadır.

Willem Dafoe, Quantic Dream'in bir diğeri interaktif oyunu *Beyond: Two Souls*'da yer almaktadır. Beyaz perdenin başlıca kötülerinden biri olan Dafoe, *Örümcek Adam* serisinde *Green Goblin*, bir diğeri adıyla *Norman Osborn* olarak izleyiciyle buluşmaktadır.

Lance Reddick, video oyunlarında gerek ses gerek ise MoCap ile en fazla yer alan aktörlerden birisidir. 2023 itibarıyla 8 oyunda yer almakla birlikte, *Horizon: Zero Dawn* ve *Horizon: Forbidden West* oyununda aktörlük yapmıştır. Sinemada *John Wick* serisi ile, televizyonda ise *Fringe* ve *The Wire* dizileriyle bilinmektedir.



**Görsel 3a:** Mads Mikkelsen *Death Stranding* MoCap performansı esnasında

**Görsel 3b:** Norman Reedus *Death Stranding* karakterinin yanında

**Görsel 3c:** Jon Bernthal *Ghost Recon Breakpoint* karakteriyle

## Metodoloji

Sinema sektörü ile video oyun sektörü arasındaki yakınsama, güncel araştırma çalışmalarından bir tanesini oluşturmaktadır. Bu çalışmada ise yakınsama, Hollywood yıldızlarının video oyunlarında sanal karakterler olarak yer almalarının nedenleri özelinde tartışılmaktadır. Beyaz perdede ünlenen ve ününü tüm dünyaya duyurmuş olan aktörlerin, oyunculuk çerçevesinden bakıldığında kendileri için yeni bir alan olan video oyunlarında yer alma motivasyonu ve bu yakınsamanın sektörel çıktıları, araştırmanın amacını oluşturmaktadır. Bu çalışmadan elde edilecek sonuçların, sinema sektörü ile video oyun sektörü arasında gerçekleşen yakınsamanın özelleştirilmiş bir biçimde incelenmesi ve araştırılmasında yeni bir başlangıç noktası oluşturması da amaçlanmaktadır.

Güncel bir araştırma konusu olan video oyun ve sinema yakınsaması üzerine yapılan çalışmalar her geçen gün artmaktadır. Ancak bu çalışmalar arasında yakınsamayı film yıldızları ve onların video oyun performansları özelinde inceleyen çalışmaların sayısı azdır. Bu sebeple yapılan bu çalışmanın alana önemli bir katkı sağlaması amaçlanmaktadır. Her geçen gün hem senaryo hem de görsel açıdan gelişerek en gerçekçi deneyimi sunan video oyunlarının yolunun film yıldızları ile kesişmesi, video oyun sektörünün sinema sektörü üzerindeki etkisinin daha detaylı irdelenmesi gerekliliğine işaret etmektedir. Video oyunlarında yer alan film yıldızlarının sayılarının giderek artması, hem daha fazla transmedya anlatıları ve uyarlamalara, hem de iki sektör arasında artacak medya izleyicisi trafiğine zemin oluşturacağı düşünüldüğünden, yapılacak çalışma önem kazanmaktadır.

Oyunların diğer medya biçimleriyle birleştiği yollarda ortaya çıkan yeni eğilimleri destekleyen kanıtları vurgulamak için, yapılan çalışmada araştırma yöntemi olarak doküman analizi ve içerik analizi yöntemleri kullanılmıştır. Doküman analizi ve içerik analizi nitel araştırma yöntemleridir. Nitel araştırmada; disiplinler arası bakış açısıyla, problemi yorumlayıcı bir yaklaşım benimsenmektedir. Olgular ve olaylar kendi bağlamlarında ve onlara yüklenen anlamlar üzerinden yorumlanmaktadır (Altunışık vd., 2010). Araştırmada içerik analizi yönteminin tercih edilmesinin nedeni, film yıldızlarının video oyunlarında yer almalarının kişisel motivasyonları ve sektörel çıktılarının değerlendirilmesidir. Araştırmada kullanılan bir diğer yöntem olan doküman analizinin seçilmesinin sebebi ise ulaşılan haberlerde içerik analizi yöntemiyle elde edilen bulgular arasında anlamlı bağlantılar kurarak ortak bir kategorizasyon yapılabilmesinin amaçlanmasıdır.

Araştırmanın evrenini, araştırma konusuna ait kategorilerde – video oyunları ve sinema – yayınlanmış olan çevrimiçi haberler oluşturmaktadır. Araştırma yönteminde evren, “kendi içinde yeknesak bir bütünlüğü olan, anlamlı, tanımlanabilir oldukça geniş bir topluluktur” (Şencan, 2007, s. 130). Arama motorları vasıtasıyla taranan bu evrenden çıkarılacak örneklem ise, haber metni içerisinde “Hollywood actor / Hollywood star / actor” ve “video game” kombinasyonuna yer verilen haberlerden oluşmaktadır. Bu kombinasyonun seçilmesinin nedenini, araştırmanın konusunu doğrudan kapsayan haberlere ulaşılması oluşturmaktadır. Sinema sektöründen odak noktası olarak seçilen aktörler için “Hollywood actor”, “Hollywood star” ya da “actor” anahtar kelimeleri ve sinema sektörünün yakınsama kültürü çerçevesinde kesiştiği oyun sektörünü ifade eden “video game” anahtar kelimesi seçilmiştir. Araştırma dili olarak İngilizce tercih



edilmesinin nedeni, araştırma konusunun yeni bir konu olması nedeniyle yalnızca İngilizce dilinde haberlere ulaşılabilesidir. MoCap teknolojisinin oyunlara etkili şekilde dahil edilmesi son 10 yılda hız kazanmış olduğundan, yapılan taramadan örneklem olarak seçilen haberlerin de son 10 yıl içinde yayınlanmış olması, araştırmanın sınırlılığını oluşturmaktadır. Araştırma 03 Mart 2023 – 03 Mayıs 2023 tarihleri arasında, 2 aylık bir süre içinde gerçekleştirilmiştir. Elektronik ortamda erişilen haberlerden araştırmanın örneklemine ve sınırlılıklarına uygun olan 10 haber seçilmiştir. Seçilen haberler aşağıdaki tabloda haber sitelerinin adları ve kısa adresleri, haberlerin başlıkları ve haberlerin yayınlanma tarihlerine göre listelenmiştir:

**Tablo 1:** Örnekleme oluşturan haberlere ait bilgiler

Haber Sitesinin Adı ve Kısa Adresi	Haberin Başlığı	Haberin Yayın Tarihi
<i>Backstage</i> (www.backstage.com)	How Can Actors Adapt to Making Video Games in the UK?	4 Ocak 2021
<i>Backstage</i> (www.backstage.com)	How Acting Is Evolving Thanks to Video Game Technology	8 Aralık 2020
<i>Esquire</i> (www.esquire.com)	Jon Bernthal Had to Embrace Absurdity to Play Ghost Recon Breakpoint's Super Villain	3 Ekim 2019
<i>Hollywood Insider</i> (www.hollywoodinsider.com)	A Screen is A Screen: Actors Are Moving to Video Games as a New Medium For Their Career	25 Şubat 2020
<i>IGN</i> (www.ign.com)	Kiefer Sutherland Talks Metal Gear Solid 5	6 Şubat 2014
<i>Little White Lies</i> (www.lwlies.com)	Pixel Perfect: Why Hollywood's biggest stars are turning to video games	17 Haziran 2019
<i>The Daily Star</i> (www.thedailystar.net)	Hollywoodisation of video games: Blurring the lines of interactive media	15 Şubat 2023
<i>The Guardian</i> (www.theguardian.com)	Game (voice)over: actors turn to video game work during pandemic	15 Ağustos 2021
<i>The Hollywood Reporter</i> (www.hollywoodreporter.com)	Why More Stars Are Joining Video Games (It's Not Just a Paycheck)	15 Kasım 2019
<i>The Washington Post</i> (www.washingtonpost.com)	Why Hollywood actors are being drawn to star in video games	28 Nisan 2016

Yukarıdaki tabloda yer verilen haberlerin içerikleri içerik analizi yöntemiyle incelenmiştir. Araştırmanın sorusuna cevap oluşturan ortak bulgular, doküman analizi yöntemiyle 4 farklı kategoriye ayrılarak "Bulgular" bölümünde "Yeni Kariyer Fırsatları", "Görünürlük ve Uzun Vadeli Tanınırlık", "Endüstri Geliri ve Karşılıklı Kazanç" ve "Medyatik Yansımalar" alt başlıkları altında derlenmiştir.

## Bulgular ve Yorumlar

Günümüzde video oyunları "yeni bir sanat formu" olarak kabul edilmiştir. *The New York Times*'in 28 Haziran 2011 tarihli haberine göre video oyunlarının bir sanat olduğu,

Birleşik Devletler’de yasalaşmıştır. Kaliforniya’da görülen bir davada Yargıç Antonin Scalia, “Onlardan önceki korunan kitaplar, oyunlar ve filmler gibi, video oyunları da birçok tanıdık edebi araç (karakterler, diyalog, olay örgüsü ve müzik gibi) ve ortama özgü özellikler (oyuncunun sanal dünyayla etkileşimi gibi) aracılığıyla fikirleri ve hatta sosyal mesajları iletir” hükmünü Yüksek Mahkeme için yazmıştır (Schiesel, 2011). *Time* dergisi ise, video oyunlarının bir sanat formu oluşuna “Video oyunları sanatçının otoritesini korurken sanatsal deneyimi kişiselleştirmeye izin veren tek medya biçimidir” yorumunu getirmiştir (Melissinos, 2015).

Türk Dil Kurumu sanatı “bir duygu, tasarı, güzellik vb.nin anlatımında kullanılan yöntemlerin tamamı veya bu anlatım sonucunda ortaya çıkan üstün yaratıcılık” olarak tanımlamaktadır (Türk Dil Kurumu, t.y.). Bu tanımdan yola çıkarak duygulara ve algılara hitap eden her türlü dal, bir sanat dalı olmaya potansiyel oluşturmaktadır. Bundan böyledir ki kabul gören sanat dallarının sayısı yerinde saymamakta, aksine artmaktadır. Resim ve heykel, müzik, tiyatro, dans, edebiyat ve mimari, kabul görmüş ilk altı sanat dalını oluşturmaktadır. Bu sanat dallarına “yedinci sanat” olarak sinema eklenmiştir. Bugün ise oyunların “sekizinci sanat” olarak değerlendirildiğini söylemek mümkündür. Sinema ve oyunların ardı ardına kabul gören iki sanat dalı oluşu, ikisini birbirine yakınlaştıran bir unsur olarak düşünülebilir.

Sinemanın sanat dalı olarak kabul görmesi, bu dala hizmet edenlerin de birer sanatçı olarak kabul edilmesini sağlamaktadır. Bu durumda bir sanatçının öncelikle kendi sanat dalının büyüme ve gelişmesine katkı sağlaması, sonrasında ise diğer sanat dallarına da emek verebileceği anlamını taşımaktadır. Çalışmada örnekleri verildiği üzere ünlü aktörlerin, bir diğer deyişle Hollywood yıldızlarının, yakınsamanın bir sonucu olarak video oyunlarında da yer almalarının motivasyonları ve sektörel çıktıları en temel haliyle dört başlık altında incelenebilmektedir.

## Yeni Kariyer Fırsatları

Aktörlerin sinema sektörüne emek verirken sahip oldukları motivasyonlar değişiklik göstermekle birlikte ortak kabul edilebilecek birincil amaçları, izleyicinin duyularına ve duygularına hitap ederek bir anlatıyı gerçekleştirmeleridir. Kimisi güldürmeyi, kimisi düşündürmeyi, kimisi heyecanlandırmayı ve kimisi ise korkutmayı tercih etmektedir. Bundan böyledir ki bazı roller bazı aktörlerin üzerine adeta *yapışmıştır*. Örneğin Jim Carrey ve Adam Sandler, sinemanın gülen yüzleridir ve izleyici onları bu rollerde görmeye

devam etmek istemektedir. Aynı şekilde Jason Statham ve Dwayne Johnson gibi isimler aksiyon ve macera filmleri ile özdeşleştirilmişlerdir. Bu perspektiften bakıldığında, hem bu aktörlerin aynı zamanda birer izleyici olan oyuncuların beklentilerine karşılık vermesi, hem de aktörün anlatısını başka bir medya ortamıyla genişletmesi, öncelikli değerlendirilebilecek iki unsurdur. *The Washington Post*'un "Why Hollywood actors are being drawn to star in video games" haberinde yer verildiği üzere, bir sinema oyuncusu olan ve aynı zamanda *Quantum Break* oyunundaki Jack Joyce başrolü için MoCap aktörlüğü yapmış olan Shawn Ashmore, anlatıyı baz alarak iki deneyimi karşılaştırdığı röportajında şöyle söylemektedir (Tsukayama, 2016):

"Jack Joyce'a bir film veya televizyon performansından farklı bir konumdan yaklaşmadım. Özgün bir karakter ve gerçekçi bir performans olmasını istedim, bu yüzden hazırlığa veya gerçek performansa farklı bir açıdan yaklaşmadım... Aktörler hikâyeye anlatmak istiyorsa ve hikâyeyi anlattıkları ortam hakkında seçici değıllerse, oyunların aktörler için inanılmaz derecede popüler hale gelebileceğini düşünüyorum... Ve şimdi bunu yaptığım için, performansın film veya televizyonda çalışmak kadar ödüllendirici olduğunu görüyorum. Bu yüzden bunun bir trend haline gelebileceğini düşünüyorum."

Tıpkı Ashmore gibi, Jon Bernthal da bir aktörün yalnızca sinemaya bağlı kalarak alternatif anlatı fırsatlarını kaçırmamasının doğru olmadığını *Esquire*'in yayımlamış olduğu "Jon Bernthal Had to Embrace Absurdity to Play Ghost Recon Breakpoint's Super Villain" haberinde, "Bilmediği şeylere doğru koşmak ve onları öğrenmek sanatçının işidir... Sırtınızı dönmenin ve yeni medya biçimlerine karşı direnmenin çok büyük bir hata olduğunu düşünüyorum" sözleriyle ifade ederek "yani, 10 yıl önce bir aktörün 'hiçbir yayının parçası olmak istemiyorum' dediğini hayal edebiliyor musunuz?" sorusunu sormaktadır (St. Clair, 2019).

Ashmore ve Bernthal'ın kişisel deneyimlerine yer verilen haberler incelendiğinde, aktörlerin bu mesleği icra etmelerindeki en temel amacın hayali karakterlere hayat vererek onları en gerçekçi duygularla bezemek olduğu görülmektedir. Bir oyun yerelleştirme stüdyosu olan Synthesis'in yöneticisi Adrian Koch ile yaptıkları röportaja yer veren *Backstage*'in "How Acting Is Evolving Thanks to Video Game Technology" haberinde (Leane, 2020), Koch'un "Oyunculunun en önemli yanı, oynamanız gereken karakteri anlamak olduğunu düşünüyorum... Sanal bir ürüne ait sanal bir karaktere hayat verme rolüdeyseniz dahi oynadığınız karakterin derinliklerine inmeniz gerekiyor"

sözleriyle esas önemli olanın performans olduğu vurgulanmaktadır. Bu durumda aktör gerek bir sinema filmi olsun gerekse de bir video oyunu, mesleğinin gerekliliğini role girerek yerine getirebilmektedir. Oyunlarda MoCap kullanımının öncelikli amacının duygu ve aksiyonu en gerçekçi şekilde oyuncuya yansıtmak olduğu düşünüldüğünde aktörler performanslarından çok büyük bir kayıp olmaksızın<sup>6</sup> verdikleri emeğin ve sergiledikleri performansın karşılığını almaktadırlar. Performans sergilenen ortamın farklılığının mesleğin özünü değiştirmedeği sonucuna varılabilmektedir.

Özellikle de video oyunlarının sahip olduğu senaryoların her geçen gün sinemadakilere daha da yaklaştığı düşünüldüğünde, bir aktör için role girmek daha kolay hale gelebilmektedir. *Backstage*'in "How Can Actors Adapt to Making Video Games in the UK?" haberinde (Leane, 2021), daha önce Rami Malek ve Will Poulter gibi isimlere oyunlarında yer vermiş olan oyun yapımcı Pete Samuels ile röportaj yapılmıştır. Samuels bu röportajında "Özünde güçlü oyunculuk performansına sahip, karakter odaklı dallara ayrılan anlatı oyunları yapıyoruz. Bu nedenle, oyun konseptini tasarlarırken ve yaratırken, oyunda kimin başrolde oynamasını istediğimize (ya da kesinlikle istediğimiz aktör tipine) dair genellikle bir fikrimiz olur" sözlerine yer vermiştir. Bu sözlerle ifade edilmek istenen nokta, tıpkı sinema filmlerinde olduğu gibi artık oyunlarda da aktörü önceden belirlenmiş rollerin olduğudur. Artık aktörler video oyunlar için de seçmelere katılmakta ve proje teklifi almaktadırlar. Öyleyse video oyunlarının, bir aktörün ihtiyacı olan portfolyo zenginliğine katkıda bulunacağını ve yeni kariyer fırsatları sunacağını söyleyebilmek mümkündür.

## Görünürlük ve Uzun Vadeli Tanınırlık

Anlatının amacı değişmemekle birlikte video oyunlarının etkileşimli yapısının oyuncuya aktif katılım sağlaması ve interaktif öğeler aracılığıyla daha zengin bir keşif imkânı sunması göz önünde bulundurulması gereken faktörlerdir. Bu tür anlatıların bir parçası olmak aktörler açısından hem çeşitli hem de uzun vadeli tanınırlığı beraberinde getirmektedir. Keanu Reeves üzerinden bu örnek incelenecek olursa; *Matrix* film serisinin 1999 yılındaki ilk çıkışı itibarıyla Neo olarak tanıdığımız Reeves, 2014 yılı itibarıyla John Wick olarak anılmaya başlanmıştır. 2020 yılı ve sonrasında ise özellikle alfa nesli onu *Cyberpunk 2077*'deki Johnny Silverhand karakteriyle bilmektedir. Aynı nesil *Matrix*'i

6 Sözü edilen kayıp, performansın dijitale aktarımı sırasında gerçekleşebilecek teknik kayıplardır. Bu kayıpların en aza indirilebilmesi amacıyla yeni teknikler kullanıma sokulmaktadır. Çalışmanın "Görsel Teknikler" başlığında yer verilen Metahuman'ın "Animator" özelliği bunun en önemli örneklerinden biridir.

henüz çıkış tarihi duyurulmamış ancak 2021’de demosu oynanışa açılmış olan *The Matrix Awakens* oyunuyla tanıyacaktır. Çıkışını film olarak yapmış *Matrix*, belki de yeni nesiller için öncelikle oyun anlamı taşıyacak ve oyun aracılığıyla filmin keşfi sağlanacaktır.

*Little White Lies*’ın “Pixel Perfect: Why Hollywood’s biggest stars are turning to video games” haberinde (Luxford, 2019) çok yönlü performansların, belirli aktörlerin ortam aracılığıyla yıldız olmalarına katkı sağlayabileceğinden bahsetmektedir. *What Women Want* ve ilk *Avengers* filmindeki rollerine rağmen Ashley Johnson’ın en çok BAFTA ödüllü oyun *The Last of Us*’ta oyun oynadığı başrolle tanındığının altını çizerek “Öyleyse, oyunlar daha az tanınan aktörlerin kariyerlerini başlatabilirse, Hollywood’un A-List’inin kariyerlerini ilerletebilir mi? Burası belki de gelişen video oyun endüstrisi ile yerleşik Hollywood seçkinlerinin yollarının birleşebileceği yerdir” sorusuna dikkat çekmektedir. İki taraftan da değerlendirilmesi gereken bu duruma aktör açısından bakıldığında; doğru zamanda doğru yerde bulunmak demek mümkündür. Oyun geliştiricileri açısından bakıldığında ise; aktör seçimiyle, özellikle de doğru aktör seçimiyle hem oyununun hem de kendisinin adını duyuracak ve uzun vadeli tanınırlığa sahip olacaktır.

*The Guardian*’ın “Game (voice)over: actors turn to video game work during pandemic” haberinde (Hern, 2021) yer verdiği üzere, pandemi sonrası aktörlerin birçoğu evdeki teknik donanımları aracılığıyla video oyunlarda seslendirme sanatçısı olarak yer almaya başlamışlardır. Pandeminin beklenmedik ve olağandışı bir süreç olduğu düşünüldüğünde, benzer süreçlerin yeniden yaşanıp yaşanmayacağı bilinmemektedir. Buna ek olarak, pandemi göstermiştir ki bazı işler uzaktan yapılabilir hale gelmiştir. Bir iPhone aracılığıyla MoCap performansı gerçekleştirilebildiği günümüz teknolojisinde, aktörlerin evlerinden yalnızca seslendirme değil oyunculuk yapabileceği ihtimali göz önünde bulundurulmalıdır. Hem beklenmedik süreçlerin yeniden yaşanabileceği hem de uzaktan çalışmanın giderek elverişli hale gelmesi düşünüldüğünde, yakın gelecekte mecbur kaldığı taktirde yapım bütçesinin azaltılması ve endüstri çarkının kendini döndürmeye devam etmesi amacıyla değerlendirilebilecek seçenekler arasındadır. Böyle bir senaryoda, daha önce MoCap aktörlüğü yapmış isimlerin geçmiş deneyimleri vesilesiyle bir adım öne geçebileceği ihtimali gerçeklikten uzak değildir.

Aktörler açısından tanınırlık ve görünürlük çeşitli sektör etkinlikleri aracılığıyla da mümkün olmaktadır. Açılımı Electronic Entertainment Expo olan ancak “E3” kısaltmasıyla bilinen oyun fuarı her yıl oyun ve ürün tanıtımları ile geliştirici ve yayıncıların sunumlarına ev sahipliği yapmaktadır. Büyük bir bütçe ile gerçekleştirilen bu fuar; *Spore* oyununun

demosunu sahnede oynayan Robin Williams'ı, aynı isimli oyunlarının tanıtımı için sahneyi paylaşan *Avatar* filminin yönetmenleri Steven Spielberg ve James Cameron'ı, *Cyberpunk 2077* tanıtımı amacıyla oyuncu karşısına çıkan Keanu Reeves'i ağırlamıştır. Anlaşılacağı üzere yalnızca aktörler değil yönetmenler de video oyun sektörü etkinliklerine rağbet göstermektedir. Oscar'ın video oyun sektöründeki karşılığı olarak sayılabilecek, ödül töreni olma amacı taşıyan The Game Awards'da ise Christopher Nolan ve Gal Gadot gibi isimler sunuculuk yapmış; Al Pacino, Daniel Craig, Pedro Pascal, Ashley Johnson gibi isimler ise etkinliğe katılım sağlamışlardır. Buradan çıkarılacak sonuç, yönetmenler ve aktörler gibi sinema sektörü profesyonellerinin, video oyunlarının potansiyelinin farkına varmış olduklarıdır. Bu durum iki sektör arasındaki yakınsama 'ürünlerinin' gündem güne artacağına ve bu artıştan araştırmaya konu olan film yıldızlarının olumlu etkileneceğine işaret ettiği kabul edilebilmektedir.

## Endüstri Geliri ve Karşılıklı Kazanç

Aktörlerin olduğu kadar anlatının da medyalararasılığı, iki sektörün arasında olumlu bir oyuncu-izleyici trafiği sağlamaktadır. Başta *Avatar*, *Star Wars*, *Spiderman* vb. film serileri ve bunların oyun yapımları olmak üzere sinemanın oyun dünyasına çok oyuncu kazandırdığını söylemek mümkündür. Özellikle transmedya anlatılarında anlatının, farklı medya araçları ile genişletildiği düşünülüğünde, bu trafiğin gerçekleşmesi kaçınılmazdır. Aynı yıl vizyona giren *Avengers: Infinity War* filmi ile *Call of Duty: Black Ops 4* oyununun verileri karşılaştırıldığında; *Avengers* filmi 257 milyon dolar gişe yaparken, *Call of Duty* oyunu 3 günde 500 milyon dolardan fazla satış yapmıştır (The Game, t. y.).

*Little White Lies*'ın haberinde (Luxford, 2019) ise "Franchise'lar şu anda ana akım filmlerde olduğu kadar oyunlarda da önemli ve iddialı orijinal hikâye için hâlâ bolca yer var... Filmlerde olduğu gibi, oyunların da müşterileri cezbedecek bir şeye ihtiyacı vardır ve bu rolleri dolduran film yıldızları, rutin olarak dokuz rakamlı üretim maliyeti oluşturan oyunların satışlarını artırabilir" ifadelerine yer verilmektedir. Hem sektörler hem yapımcılar hem de aktörler çerçevesinde incelendiğinde sınırların bulanıklaşmasının kârlı olduğu söylenebilmektedir.

Reeves'in *Cyberpunk 2077* oyununun tanıtımı vesilesiyle E3'te sahne alışına "Why More Stars Are Joining Video Games (It's Not Just a Paycheck)" haberinde yer veren The Hollywood Reporter (Shanley, 2019) "Aktör, yüzünün dijital versiyonu sahneyi çevreleyen ekranlarda görüldükten sonra kısa sürede sosyal medyada gündem konusu oldu. Bu

an, oyun sektöründe dikkate değer bir değişime işaret edebilir, A-listesindeki yetenekleri çekerek film ve televizyon gibi yerleşik medya türlerine meydan okuyan, zaten 43 milyar dolarlık bir endüstri için bir çıkış olabilir” satırlarıyla iki sektör arasındaki yakınlaşmadan doğacak büyük kazanç ve maddi gelirlere dikkat çekmektedir.

Hem *Little White Lies*'ın bir üst başlıkta yer verilen haberinde hem de *The Hollywood Reporter*'ın yukarıda yer verilen haberinde özellikle dikkat çekildiği gibi, Hollywood'un A-Listesindeki<sup>7</sup> isimleri video oyunlarında kullanmak görünürlüğü artırırken bu görünürlükten elde edilecek kazancı da iki sektör için artıracaktır. Henüz sayıları fazla olmasa da tıpkı sinema sektöründe olduğu gibi video oyun sektöründe de ünlenen isimler vardır. Bu isimlerden en önemlisi ise Troy Baker'dır. Hem başta A-Listesindeki olmak üzere sinema sektöründe tanınan isimlerin hem de video oyun sektöründe tanınan isimlerin yakınsamanın bir sonucu olarak gerçekleştirecekleri sektörler arası hareketlilik, bu isimlere ve bu isimlere yer veren yapımlara maddi açıdan büyük kazanç sağlayacaktır.

Film yıldızları video oyunlarında yer almaya başlayarak sadece kendileri üzerinde değil, hedef kitleleri üzerinde de önemli bir etkiye sahip olmaktadır. Tanınmış yüzlere sahip oyunlar, sinema izleyicisini de hedef kitesine dahil ederken daha geniş bir oyuncu kitlesini de kendine çekme potansiyelini yakalamaktadır. Aktörleri dahil eden pazarlama kampanyaları, yüksek sayıda oyun satışlarıyla birleştiğinde hem ilgili aktörler hem de gelecekteki projeler için iki tarafa da önemli maddi kazançlar sağlamaktadır. İmajlarını ve yeteneklerini popüler bir video oyunuyla bir araya getiren aktörler, önde gelen markalarla kazançlı sponsorluk anlaşmaları, reklam kampanyaları ve diğer girişimler için çok sayıda fırsatlar yakalamaktadırlar.

## Medyatik Yansımalar

“Görünürlük ve Uzun Vadeli Tanınırlık”tan farklı olarak, oyun sektörünün sinema sektörüne medyatik açıdan benzemeye başladığı ve kimi zaman iç içe geçerek dahil olduğu noktaların incelendiği bu başlıkta ilk ele alınması gereken BAFTA (British Academy of Film and Television Arts) ödüllерinin 2004 yılı itibarıyla oyunları da kapsamaya başlamasıdır. Açılımı İngiliz Film ve Televizyon Sanatları Akademisi olan BAFTA, her yıl hem İngiliz yapımlar hem de uluslararası yapımlar arasından çeşitli dallarda en iyilerin seçildiği bir ödül törenidir. İlk 29 Mayıs 1949'da gerçekleştirilen ödül töreni (BAFTA,

7 A-List terimi, en ünlü kişileri anlatmak için kullanılmaktadır (Cambridge, t.y.)

t.y.), 55 yıl sonra oyun kategorisinde ilk ödülünü vermiş ve BAFTA Oyun Ödülleri'ni (BAFTA Games Award) bünyesine dahil etmiştir. Düzenlendiği ilk yıl, 6 dalda birden ödül kazanmayı başaran oyun *Grand Theft Auto: Vice City* olmuştur. Atari'nin eski CEO'su David Gardner ise oyun ödüllerine başkan yardımcısı olarak getirilmiştir. Christopher Dring'in haberine göre Gardner, "BAFTA, oyun konusunda kesinlikle doğru yolda. Stratejik değerlendirmeye göre, oyunların da eşit derecede önemli olmasını istiyoruz" fikrini savunarak şunları söylemiştir (Dring, 2017):

"İlk eşiği geçtiğimiz ve oyunların milyar dolarlık franchise'lar almaya başladığı zamanı hatırlıyorum. *Titanic* milyar dolarlık bir franchise'dı ve ardından ABD'de *FIFA*, *Call of Duty*, *Battlefield* ve *Madden* ile birdenbire milyar dolarlık franchise'larımız oluyordu. Oyunların gidişatını ve 25 yıldaki olağanüstü büyümeyi görebilirsiniz. İster konsol ister mobil olsun, insanların oyunlara ne kadar zaman harcadığına veya her zaman başarılı olmasa da film haline gelen oyun serilerinin sayısına bir bakın."

Oscar'ın yalnızca filmlere odaklandığını belirten Gardner, film, televizyon ve oyunu bir araya getirmiş olması sayesinde BAFTA'nın benzersiz bir konuma sahip olduğu vurgusunu yapmıştır. Günümüzde BAFTA, tıpkı film ve televizyon ödüllerinde olduğu gibi oyunları da birçok farklı dalda ödüllerle buluşturmaktadır. Bunlardan bazıları ise; Sanatsal başarı, en iyi oyun tasarımı, en iyi hikâye ve en iyi müzik olarak sıralanabilmektedir. Bu çalışmada ele alınan ünlüler ve video oyun iş birliğini en güzel örnekleyen iki önemli ödül ise en iyi başrol ve en iyi yardımcı oyuncu ödülleridir.

*The Hollywood Reporter*'ın haberinde (Shanley, 2019) yer verdiği hem sinema sektöründe hem de video oyun sektöründe işleri bulunan oyuncu ve seslendirme sanatçısı olan Valerie Rose Lohman'ın "BAFTA Ödüllerinin video oyunlarını gerçek sanat eserleri olarak kabul etmesi, bu yönde gittiğimizin göstergesidir. İnsanlar bu projelerin Oscar'a layık senaryolar aldıklarını fark etmeye başladıkça, bu dünyanın nasıl değişip büyüdüğünü görmek beni çok heyecanlandırıyor" sözleri bu önemli törenlerin video oyunlarına yer vermesiyle aktörlerin dikkatinin daha fazla video oyunlarına yöneldiği öne çıkarılmaktadır.

Oyunlar Oscar'a dahil olmamakla birlikte "oyun dünyasının Oscar'ı" olarak adlandırılabilir. The Game Awards törenine sahiptir. 2014 yılından bu yana yıllık olarak düzenlenmektedir. En iyi oyun yönetmenliği, en iyi hikâye, en iyi sanat yönetmenliği,



en iyi performans ve en iyi uyarlama ödülleri başta olmak üzere toplam 31 dalda ödül verilmektedir (The Game Awards, t.y.). *GQ Magazine*, 2022 yılında düzenlenen Oscar töreninin ABD'den 16.6 milyon izlenme aldığı bilgisini verirken (White, 2022), The Game Awards töreninin yapımcısı Geoff Keighley aynı yıl düzenlenen törenlerinin 103 milyon izlendiğini açıklamıştır (Keighley, 2022). The Game Awards'ın yanı sıra 1983 yılından beri düzenlenmekte olan Altın Joystick Ödülleri, 1998 yılından bu yana verilen D.I.C.E. Ödülleri, 2004 yılı itibarıyla SXSW Oyun Ödülleri gibi çok çeşitli oyun ödülleri törenleri de mevcuttur.

Bugün internet adını verdiğimiz World Wide Web'in ilk göçmenlerinden biri olan IMDb (Internet Movie Database), 17 Ekim 1990'da kurulmuş ve günümüzde milyonlarca film ve televizyon programı, oyuncu kadrosu vb. hakkında bilgi veren web sitesidir (Lewis, 2017). Adından da anlaşılacağı üzere film odaklı yola çıkan site, bugün film ve televizyon yapımlarına ek olarak video oyunlarına da yer vermektedir. Bir video oyununun sayfası tıpkı bir filminki gibi yönetmeni, yazarları ve kadrosuyla birlikte görüntülenebilmektedir. Ayrıca aktörlerin profil sayfalarında yer alan "known for" başlıklı işlerinin listesine video oyunları da dahil edilmektedir.

Yukarıda yer verilen bulgulardan yola çıkıldığında sinema ile özdeşleşmiş ödül törenleri kapsamını genişleterek video oyunlarını da bünyelerine dahil etmeye başlamış ve benzer ödül törenleri video oyunları için de düzenlenir hale gelmiştir. İki sektörün de görsel-ışitsel medyaya hizmet etmesi, yakınsamanın bir sonucu olarak sınırların bulanıklaşmasını oldukça kolay hale getirmiştir. Senaryo ve görsel teknikler ile film kadar gerçek oyunlar, bilgisayar tabanlı görüntü oluşturma teknikleri ile oyun kadar sanal filmler üretilmeye başlanmıştır. Dolayısıyla iki sektör arasında meydana gelen yakınsama, bu alanlara hizmet verenlerin dikkatini çekmeyi başarmış ve bulanıklaşan sınırlar arasında özgür bir hareket söz konusu hale gelmiştir.

## Sonuç ve Öneri

Yakınsama; farklı disiplinlerin, sektörlerin ve teknolojilerin birbirine yakın veya ortak noktalarından çıkmış olan bir kavramdır. Sağlık hizmetlerinden eğlence sektörüne kadar birçok farklı alanda bu yakınsama görülmekte ve günümüzde her geçen gün artan sayıda uygulamalarına rastlanabilmektedir. Bu yakınsamanın ortaya çıktığı alanlardan iki tanesi ise sinema ve video oyunlarıdır. Son yıllarda sinema sektörü ile video oyun sektörü arasında belirgin bir yakınsama gözlenmektedir. Sinema deneyiminin aktif

katılıma izin veren video oyunlar ile birleşimi, yeni, heyecan verici ve birçok potansiyele ev sahipliği yapan bir eğlence ortamı yaratmaktadır. Günden güne daha fazla dönüşüm yaşayan teknolojik gelişmelerle birlikte, oyunlarda kullanılan bilgisayar tabanlı görüntü üretim teknikleri sinemaya entegre edilmekte ve beyaz perdedeki dünyalar, izleyicilerini uçsuz bucaksız potansiyele sahip evrenlerle ve karakterlerle buluşturmaktadır. Aynı şekilde, video oyunlarının sinematik yapıları ve hikâye anlatımı sinemadan etkilenmekte ve daha derin, daha akılda kalıcı deneyimler sunmaktadır. Bu yakınsama, sinema sektöründeki bazı yapımların video oyunlarına uyarlanması veya video oyunlarının sinemaya uyarlanmasıyla da kendini göstermektedir. Uyarlamalara ek olarak, transmedya anlatılarıyla hikâyeler ve evrenler farklı ortamlara genişletilmektedir. Popüler video oyun serilerinin film ve dizilere dönüştürülmesi, aynı şekilde izleyicinin hikâyesine ancak pasif katılım sağladığı film ve dizilerin dijital dünyada aktif katılımcısı haline gelmesi, sinema sektörü ile video oyun sektörü arasındaki etkileşimi daha da artırmaktadır. Bu yakınsama, hem sinema severlerin oyun dünyasına giriş yapmasını sağlamakta hem de oyun severlerin sinema deneyimine farklı bir boyut katmaktadır. Sinema sektörü ile video oyun sektörü arasındaki bu yakınsama, her gün biraz daha güçlenerek yeni ve yaratıcı eğlence formlarının ortaya çıkmasına katkı sağlamaktadır.

Öncelikli söylenmesi gereken şey, sektörler arasında bulanıklaşan bu sınırların bir sektörün bitişi ve diğerinin yükselişi olarak algılanmaması gerekliliğidir. Jenkins'in yakınsamayı tanımlarken üç maddede anlamlandırdığı üzere; öncelikle bunun iki sektör arasında bir iş birliği olduğu gözüyle bakılması daha doğru olacaktır. İkinci olarak, medya içeriklerinin çeşitli platformlardan akışı, sinemadan video oyunlarına geçişi sağladığı gibi tersi bir hareketi yani video oyunlarından sinemaya geçişi de sağlaması mümkündür. Filmi ve dizisi yapılan video oyunları ile oyunu yapılan film ve diziler bunu kanıtlar niteliktedir. Son olarak eğlence deneyimi arayışıyla her yere gidebilen medya izleyicileri, tıpkı içerik akışında olduğu gibi çift yönlü bir harekette bulunmaktadırlar. Sinema izleyicisi oyuncuya, oyuncu ise sinema izleyicisine dönüşmektedir. Buradan çıkarılması gereken sonuç, iki sektörün birbirine katkı sağlayarak birbirini zenginleştirdiği yönünde olmalıdır. İçeriğin zenginleşmesi ve çeşitlenmesi, potansiyel yapımların önünü açmakta, bir diğer deyişle kendisinden sonra gelecek projelere rehberlik etmektedir. Sayıları giderek artan yapımların hem sektör içi hem de sektörler arası olası iş birliklerine zemin hazırladığı göz önünde bulundurulmalıdır. Teknolojiyle birlikte her geçen gün değişen medya formlarının yeni meslek alanları doğurması ve bu sayede istihdamı artırması da değerlendirilmesi gereken bir diğer noktadır.

Araştırma bulguları incelendiğinde, iki sektör arasında yaşanan bu yakınsamanın film yıldızları tarafından da dikkate alınmaya başladığı aşikârdır. Özellikle son 10 yılda video oyunlarına daha fazla dahil edilmeye başlanan görüntü yakalama teknikleri sayesinde Hollywood'un A-Listesinde yer alan isimler video oyunlarında da rol almaya başlamıştır. "Yeni Kariyer Fırsatları" başlığında yer verilen aktör röportajlarından anlaşılacağı üzere, aktörler ana amaçlarının rol yapmak ve bir karaktere hayat vermek olduğunun farkındadır. Değişen çekim teknikleri ve ortam farklılıkları, sergilenen performanstan ve verilen emekten yana bir kayıp yaşatmamaktadır. Farklı sahneler için farklı set kurulumu ve kostüm ile makyaj değiştirme gibi faktörlerin ortadan kalkması, çekim sürelerini azaltmakta ve tek bir stüdyo tek bir kıyafet (MoCap için özel tasarlanmış giysi) ile ardı ardına birden fazla sahne yakalanabilmektedir.

Öyle roller vardır ki, aktörün üstüne adeta yapışmıştır. O rol ile ünlünen ve rolüyle tanınmaya devam eden aktörler sayıca fazladır. Bu durum aslında doğru zamanda doğru yerde oynanacak rolün önemine işaret etmektedir. Günümüzde, yakınsamanın sonucu olarak bulanıklaşan sınırların, ünleneceği rolü aktöre bir video oyunu vasıtasıyla kazandıracağı ihtimal dahilindedir. "Görünürlük ve Uzun Vadeli Tanınırlık" başlığında yer verilen Ashley Johnson örneği, bu ihtimalin altını çizer niteliktedir. Vurgulanması gereken nokta aktörlerin video oyunlarının etkileşimli yapıları sebebiyle yalnızca bir karakteri canlandırmakla kalmayıp kendilerini yönetecek oyuncuların kararlarına ya da kendileriyle etkileşime geçecek oyuncuların etkileşimlerine yanıt vermeleri gerektiğidir. Beyaz perdede aktör, izleyiciye yalnızca senaryonun gerektirdiği rolü canlandıran bir karakter iken video oyununda oyuncunun sanal dünyadaki uzantısı, avatarıdır. İkinci bir ihtimalle ise oyuncunun etkileşime geçebileceği bir yan karakterdir. Bu durumda aktörlerin performanslarını daha dinamik, daha esnek ve daha anlık tepkilerle sergilemeleri gerekmektedir. Aktör, potansiyelini daha fazla yansıtabilmektedir. Bu da onlara yeni kariyer fırsatları ve daha geniş bir izleyici kitlesiyle etkileşim kurma imkânı sunmaktadır.

Film yıldızlarının video oyunlarında yer almalarının onlara yeni kariyer fırsatları, görünürlük ve uzun vadeli tanınırlık sunmasının yanı sıra hem kişisel hem de sektörel açıdan bazı maddi çıktıları da bulunmaktadır. İki sektörün bütçelerinin birbirini burun farkıyla geçtiği günümüzde her yapımcı daha geniş bütçeye ve daha fazla kazanca sahip olmak istemektedir. Film yıldızlarının video oyunlarında yer alması, yalnızca oyuncuları değil izleyicileri de hedef kitle haline getirmektedir. Tanıdık bir yüze yer veren oyunların geniş bir izleyici-oyuncu kitlesine ulaşma fırsatı bulunmaktadır.

Özellikle büyük bütçeli oyunların satışı ve bu oyunlar için yapılan pazarlama faaliyetleri, video oyunlarında yer alan film yıldızları ve onların daha sonra yer alacağı potansiyel projeler için ciddi bir maddi kazanç sağlamaktadır. Aktörler popüler bir video oyun projesinde yer aldıklarında, oyuna ilişkin satış gelirlerinden ve lisans anlaşmalarından pay alırken markalarla yapılan sponsorluk anlaşmaları, reklam kampanyaları ve diğer gelir kaynakları için yeni fırsatlardan yararlanmaktadırlar. Sonuç olarak, film yıldızlarının video oyunlarda yer alması, iki sektör için de maddi açıdan önemli bir kazanç potansiyeli sunmaktadır. Yakınsamadan doğan imkanlar ve ürünler karşılıklı kazanç sağlayan iş birlikleri olarak değerlendirilebilmektedir.

Elde edilen görünürlük ve kazancın, kapsamını son zamanlarda genişletmiş ödül törenleri ile artar hale geldiğini söylemek yanlış olmayacaktır. Video oyunları, BAFTA gibi kökeni sinema olan ödül törenlerinde kendilerini tanııtma ve gösterme şansı bulurken bu oyunlarda yer alan film yıldızları ise The Game Awards gibi video oyun ödül töreni ya da E3 gibi oyun fuarlarında görünürlüklerini artırma şansı yakalamaktadır. Hem sinema izleyicilerine hem de oyunculara hitap eden bu etkinliklere hedef kitle tarafından verilen destekler (bilet satışı, çevrimiçi izleyici sayısı, sosyal medya paylaşımları vb.), iki sektör arasında yaşanan yakınsamaya olan desteği de gözler önüne sermektedir.

Bu çalışmada film yıldızlarının video oyunlarda yer almalarının kişisel ve sektörel kazanımları aktör röportajları ve medya profesyonellerinin yorumlarını içeren haberler üzerinden incelenmiş ve bulgular farklı noktaları ele alan dört başlık altında değerlendirilmiştir. Elde edilen sonuçlar incelendiğinde, film yıldızlarının video oyunlarında yer almalarının hem kendileri hem de iki sektör açısından da faydalı olduğu görülmüştür. Aktörler için yeni kariyer fırsatları oluşturan video oyunlarının, aktörlere nesillerce tanınır olma fırsatı sunduğu ve portfolyolarını zenginleştirerek daha fazla görünür olma şansı sağladığı sonuçlarına ulaşılmıştır. Yalnızca daha fazla şöhret değil daha fazla maddi kazanç imkânı da sunan yakınsamanın, aktörlere olduğu kadar sinema ve video oyun sektörüne de daha fazla kâr sağlayacağı görülmektedir. Özellikle her iki sektörde de düzenlenen ve çok ses getiren ödül törenleri, her geçen gün daha da bulanıklaşan sınırların göstergesi haline gelmiş, hem oyun ve dizi-film yapımcılarının hem de izleyici-oyuncuların dikkatini daha fazla çekmeye başlamıştır. Oyunlar oyuncusuz, filmler ve diziler ise izleyicisiz olamayacağından, hedef kitlelerin bu yakınsamaya olan tutumları önem arz eden bir başka konudur. Oyuncuların ve izleyicilerin film yıldızlarının video oyunlarında yer almaya başlamasına nasıl baktıkları ve bundan nasıl etkilendikleri gelecek çalışmalar için araştırma sorunsalı olarak önerilmektedir.

**Hakem Değerlendirmesi:** Dış bağımsız.

**Çıkar Çatışması:** Yazar çıkar çatışması bildirmemiştir.

**Finansal Destek:** Yazar bu çalışma için finansal destek almadığını beyan etmiştir.

**Peer-review:** Externally peer-reviewed.

**Conflict of Interest:** The author has no conflict of interest to declare.

**Grant Support:** The author declared that this study has received no financial support.

## Kaynakça/References

- Altunışık, R., Coşkun, R., Bayraktaroğlu, S., & Yıldırım, E. (2010). *Sosyal bilimlerde araştırma yöntemleri SPSS uygulamalı*. Sakarya Yayıncılık.
- Baraniuk, C. (2020, 14 Nisan). Computer games: More than a lockdown distraction. *BBC*. <https://www.bbc.com/news/business-52210938.amp>
- Black Mirror: Bandersnatch. (t.y.). *IMDb*. <https://www.imdb.com/title/tt9495224/>
- Brookey, R. A. (2010). *Hollywood gamers: Digital convergence in the film and video game industries*. Indiana University Press.
- Cambridge. (t.y.). A-List. *Cambridge Dictionary*. <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/a-list>
- Dring, C. (2017, 6 Mart). "We want games to be as important to us as film and TV" – BAFTA. *Games Industry*. <https://www.gamesindustry.biz/we-want-games-to-be-as-important-to-us-as-film-and-tv-bafta>
- Fidler, R. (1997). *Mediamorphosis: Understanding new media*. Pine Forge Press.
- First Awards Brochure. (t.y.). *BAFTA*. <https://www.bafta.org/heritage/first-awards-brochure>
- First videogame adapted from a movie. (t.y.). *Guinness World Records*. <https://www.guinnessworldrecords.com/world-records/88979-first-videogame-based-on-an-official-movie-licence>
- Frans, O., & Witabora, J. (2017). Building an extensive experience in video games and movies, a transmedia storytelling. *Journal of Game, Game Art and Gamification*, 2(1), 27-29. <https://doi.org/10.21512/jggag.v2i1.7213>
- Frater, P. (2023, 5 Ocak). Global box office notched 27% gain in 2022 to hit \$26 billion total, research shows. *Variety*. <https://variety.com/2023/data/news/global-box-office-in-2022-1235480594/>
- Geoff Keighley. [@geoffkeighley]. (2022, 16 Aralık). This year #TheGameAwards hit a new viewership milestone: 103 million livestreams. [Tweet]. Twitter. <https://twitter.com/geoffkeighley/status/1603797471653957632>
- Goldman, E. (2014, 6 Şubat). Kiefer Sutherland talks Metal Gear Solid 5. *IGN*. <https://www.ign.com/articles/2014/02/06/keifer-sutherland-talks-metal-gear-solid-5>
- Hern, A. (2021, 15 Ağustos). Game (voice)over: actors turn to video game work during pandemic. *The Guardian*. <https://www.theguardian.com/games/2021/aug/15/actors-turn-to-video-game-work-during-pandemic>
- Higgins, D. (2001). Intermedia. *Leonardo*, 34(1), 49-54. <http://www.jstor.org/stable/1576984>

- Jenkins, H. (2019). *Cesur yeni medya: Teknolojiler ve hayran kültürü* (N. Yeğencil, Çev.). İletişim Yayınları.
- Kade, D., Özcan, O., & Lindell, R. (2013). Towards Stanislavski-based Principles for Motion Capture Acting in Animation and Computer Games. [http://www.es.mdh.se/pdf\\_publications/3171.pdf](http://www.es.mdh.se/pdf_publications/3171.pdf)
- King, J. (2018). Detroit: Become Human can end in more than "1000 different combinations," says Quantic Dream. *Trusted Reviews*. <https://www.trustedreviews.com/news/detroit-become-human-can-end-1000-different-combinations-says-quantic-dream-3459139>
- Leane, R. (2021, 4 Ocak). How can actors adapt to making video games in the UK?. *Backstage*. <https://www.backstage.com/uk/magazine/article/how-can-actors-adapt-to-making-video-games-72368/>
- Leane, R. (2020, 8 Aralık). How acting is evolving thanks to video game technology. *Backstage*. <https://www.backstage.com/uk/magazine/article/how-acting-directing-is-evolving-video-games-72227/>
- Lewis, R. (2017, 4 Ekim). IMDb. *Britannica*. <https://www.britannica.com/topic/IMDb>
- Martin, J. (2022, 21 Temmuz). How long is a video game script? *University of Silicon Valley*. <https://usv.edu/blog/how-long-is-a-video-game-script/>
- Luxford, V. (2019, Haziran 17). Pixel perfect: Why Hollywood's biggest stars are turning to video games. *Little White Lies*. <https://lwlies.com/articles/hollywood-stars-video-game-world-keanu-reeves/>
- Menache, A. (2011). *Understanding motion capture for computer animation*. Morgan Kaufmann.
- Melissinos, C. (2015, 22 Eylül). Video games are one of the most important art forms in history. *Time*. <https://time.com/collection-post/4038820/chris-melissinos-are-video-games-art/>
- Mesele Sadece Oyun Değil #2: Sinema Sektörü, Dijital Platformlar ve E-Spor. (t.y.). <https://www.thegame.com.tr/sinema-sektoru-dijital-platformlar-ve-e-spor/>
- McNulty, T. (2020, 25 Şubat). A screen is a screen: Actors are moving to video games as a new medium for their career. *Hollywood Insider*. <https://www.hollywoodinsider.com/video-games-actors/>
- Mondry, E. (2014, 2 Mart). Motion capture technology: Where can we possibly go from here? *Artistry in Games*. <https://artistryingames.com/motion-capture-technology-can-possibly-go/>
- Nominees. (t.y.). *The Game Awards*. <https://thegameawards.com/nominees>
- Pettersen, T. L. (2019). *More human than humans – how video games play an important part in socio-critical discussions* [Master's Thesis, University of Agder]. Universitetet i Agder.
- Schiesel, S. (2011, 28 Haziran). Supreme court has ruled; now games have a duty. *The New York Times*. <https://www.nytimes.com/2011/06/29/arts/video-games/what-supreme-court-ruling-on-video-games-means.html>
- Shanley, P. (2019, 15 Kasım). Why more stars are joining video games (it's not just a paycheck). *The Hollywood Reporter*. <https://www.hollywoodreporter.com/news/general-news/why-more-stars-are-joining-video-games-not-just-a-paycheck-1254067/>
- St.Clair, J. (2019, 3 Ekim). Jon Bernthal had to embrace absurdity to play Ghost Recon Breakpoint's super villain. *Esquire*. <https://www.esquire.com/lifestyle/a29321036/jon-bernthal-interview-ghost-recon-breakpoint-video-game-character/>

- Şencan, H. (2007). *Sosyal ve davranışsal bilimlerde bilimsel araştırma*. Seçkin Yayıncılık.
- Tonmoy, S. R. (2023, 15 Şubat). Hollywoodisation of video games: Blurring the lines of interactive media. *The Daily Star*. <https://www.thedailystar.net/supplements/32nd-anniversary/where-showbiz-meets-the-internet/news/hollywoodisation-video-games-blurring-the-lines-interactive-media-3247291>
- Tsukayama, H. (2016, 28 Nisan). Why Hollywood actors are being drawn to star in video games. *The Washington Post*. <https://www.washingtonpost.com/news/the-switch/wp/2016/04/28/why-hollywood-actors-are-being-drawn-to-star-in-video-games/>
- Türk Dil Kurumu. (t.y.). Sanat. *Güncel Türkçe Sözlük*. <https://sozluk.gov.tr/>
- Unreal Engine. (2023, 22 Mart). New MetaHuman Animator feature set to bring easy high-fidelity performance capture to MetaHumans. <https://www.unrealengine.com/en-US/blog/new-metahuman-animator-feature-set-to-bring-easy-high-fidelity-performance-capture-to-metahumans>
- WATOP (2022, 27 Ağustos). How Your Favorite Games Are Actually Made [Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=mAhv8136oZI>
- Wijman, Tom. (2022, 26 Temmuz). The games market will show strong resilience in 2022, growing by 2.1% to reach \$196.8 billion. *Newzoo*. <https://newzoo.com/insights/articles/the-games-market-will-show-strong-resilience-in-2022>
- Worrall, W. (2021, 23 Eylül). What are FMV games and how do they work? *Make Use Of*. <https://www.makeuseof.com/fmv-games-how-they-work/>
- Yolcu, Ö. (2022). COVID-19 pandemisi döneminde sinema salonlarının sosyal medya kullanımı: Beyoğlu Sineması örneği. *Türkiye İletişim Araştırmaları Dergisi*, 40, 302-322. <https://doi.org/10.17829/turcom.934664>

