**Video Oyunlarında Sinematik Anlatı ve Farklılık olarak İnteraktiflik**

*Doç.Dr. Gönül Cengiz*

*Gaziantep Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Radyo Televizyon ve Sinema Bölümü, orcid: 0000-0001-6685-5376, gonulcengiz88@gmail.com*

Sinemanın kendine özgü anlatı yapısı diğer sanat dallarından beslenmektedir. Video oyunları da bu bağlamda sinemanın anlatı yapısından yararlanarak kendine has oyunsal anlatı dili geliştirmektedir. Video oyunlarının anlatı niteliklerinin belirlenmesinde ve oyundaki seviyeler arası geçişlerde sinematik tekniklerin kullanılması, hikaye anlatımının kullanımını ve rolünü güçlendirmektedir. Teknolojik imkanların gelişmesi ve hızlanması video oyun anlatılarını da giderek karmaşık ve ilgi çekici hale getirmektedir.

Çalışmanın problem durumu günümüzde farklı sanat dallarından bahsedilirken video oyunlarının hem içeriksel hem biçimsel açıdan sanat olarak kabul edilebilir mi ? sorusuna yanıt aramaktır. Araştırmanın amacı ise, sinemada olduğu gibi video oyunlarında da gelişen bir anlatı yapısının olması ile beraber, farklılık olarak sinemadaki anlatıda olmayan interaktiflik kavramının video oyunları için önemli bir boyut teşkil etmesidir. Bu anlamda video oyunlarında oyunculardan ilerlemek ve oyundaki bölümlerin kilidini açmak için hikaye görevlerinin çoğunu tamamlamaları gereken alternatif seçeneklerle oyunun içerisine dahil olması ve hikayenin akışını çok sayıda son üreterek değiştirmesi beklenmektedir. Bu bağlamda çalışmamıza örnek olarak seçilen “Late Shift” video oyunu tam olarak “etkileşimli bir film” zevki sunarak izleyicisini (oyuncusunu) hikayeye dahil etmektedir. Otopark görevlisinin kaçış hikâyesi içerisinde yüzün üzerinde seçenekli alternatifle oyunun senaryosu istenilen biçimde değiştirilmekte ve her seferinde de hikayenin bir öncekinden farklı ilerletilmesi sağlanmaktadır.

Çalışma nitel araştırma yöntemlerinden biri olan içerik analizi ile incelenmektedir. Yapılan çözümleme sonucunda video oyunlarındaki anlatının hem sanatsal, hem de interaktif tarafının sinemayla benzerlik göstermesiyle beraber farklılıkları da içerdiği gözlemlenmiştir.

**Anahtar Kelimeler**: Sinema, Video Oyunu, Anlatı, İnteraktiflik, Late Shift

**Cinematic Narrative in Video Games and Interactivity as Difference**

Cinema's unique narrative structure is influenced by other art forms. In this context, video games also utilize the narrative structure of cinema to develop their own unique game narrative language. The use of cinematic techniques in determining the narrative qualities of video games and transitions between levels in the game reinforces the use and role of storytelling. The development and acceleration of technological possibilities make video game narratives increasingly complex and engaging.

The problem of the study is to seek an answer to the question of whether video games can be accepted as art in terms of both content and form while talking about different branches of art today. The aim of the research is that video games have an evolving narrative structure as in cinema, but the difference is that the concept of interactivity, which is not present in the narrative in cinema, constitutes an important dimension for video games. In this sense, in video games, players are expected to change the flow of the story by generating a large number of endings and engaging in the game with alternate choices, where players must complete most of the story missions to progress and unlock levels in the game. In this context, the video game "Late Shift", which was chosen as an example for our study, offers exactly the pleasure of an "interactive movie" and involves its viewer (player) in the story. Within the parking lot attendant's escape story, the game's scenario can be changed as desired with over a hundred alternatives, each time making the story progress differently from the previous one.

The study is analyzed by content analysis method, which is one of the qualitative research methods. As a result of the analysis, it was observed that both the artistic and interactive aspects of the narrative in video games have similarities with cinema, but also differences.

**Keywords**: Cinema, Video Game, Narrative, Interactivity, Late Shift