**﻿﻿﻿SİNEMA ANLATISINDA DİJİTAL OYUN UNSURLARININ KULLANIMI: "G.O.R.A." FİLMİ ÜZERİNE BİR İNCELEME**

**Beste KAYA**

Yüksek Lisans Öğrencisi, Aydın Adnan Menderes Üniversitesi, bestekinik1@gmail.com, ORCID ID: 0009-0003-3923-9537

**Özet**

Teknolojinin gelişmesi, film yapım süreçlerinde bir takım değişimlere yol açmıştır. Tüketim kültürünün etkisine bağlı olarak, her geçen gün birbirinden farklı türde filmler ortaya çıkmıştır. Bunun yanı sıra gelişmekte olan dijital oyun sektörü, sinema ile bir yarışa girebilecek düzeye gelmiştir. Bu yarışta kendine geniş yer açan sinema, interaktif filmler ile, oyun sektörü ise FMV yapımlar ile birbirine yakınlaşmıştır. FMV oyunlar aracılığıyla oyunculara seyir tadında oyunlar sunulurken, interaktif filmler aracılığı ile tıpkı oyunlarda olduğu gibi seyircinin senaryoyu kontrolü altına alabilmesi mümkün hale gelmiştir. Ayrıca, büyük bir kitleye ulaşabilmiş oyunların filme dönüştürüldüğü ve birçoğunun aynı başarıyı sürdürebildiği görülmüştür. Dijital oyun sektörü ve sinema sektörünün paralel bir şekilde ilerlemesi rekabetin boyutunu artıran bir başka neden olmuştur. Video oyun içeriklerinde genel olarak olağanüstü bir yapı oluşturulması, bilim kurgu filmlerinin oyunlardan etkilenmesiyle sonuçlanmıştır. Bu çalışmayla, sinema ile dijital oyunların kesişim noktalarının irdelenmesi amaçlanmış ve bu bağlamda yönetmenliğini Ömer Faruk Sorak'ın yaptığı “G.O.R.A.” filminde bulunan dijital oyun motiflerinin kullanımı incelenmiştir. “G.O.R.A.” filminin, Türkiye’de kurulan en büyük çekim setine sahip olması, çalışmanın örneklemini oluşturmasında etkili olmuştur. Çalışma, alan yazınında dijital oyunların sinema ile etkileşimi hakkında araştırmalar var olmasına karşın, Türk yapımı bir film içerisinde yer alan oyun unsurlarının incelemesinin olmaması açısından önem taşımakta ve farklı bir bakış açısı sunmaktadır. Araştırmada edinilen veriler, nitel içerik analizi yöntemi kullanarak sinema ile oyunların birleştiği noktalar açıklanırken, betimsel analiz yönteminden yararlanılarak tematik şekilde kategorilere ayrılmıştır. Bulgular, dövüş ve aksiyon türü oyunlardan esinlenilmiş sahneler olduğunu göstermektedir. Ele alınan filmde, dijital oyun unsurlarının yer aldığı, bu sayede izleyiciye gerçeküstü bir evren sunulduğu sonucuna varılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Dijital Oyun Anlatısı, Gora, Oyun Unsurları, İçerik Analizi Yöntemi, Betimsel Analiz Yöntemi.

**USE OF DIGITAL GAME ELEMENTS IN CINEMA NARRATIVE: "G.O.R.A." A REVIEW ON THE MOVIE**

**Abstract**

The development of technology has led to some changes in film production processes. Depending on the influence of consumer culture, different types of films have emerged every day. In addition, the developing digital game industry has reached a level where it can compete with cinema. Cinema, which has a wide place for itself in this race, has become closer to each other with interactive films, and the gaming industry has become closer to each other with FMV productions. While entertainment-like games are offered to the players through FMV games, it has become possible for the audience to take control of the scenario, just like in games, through interactive movies. Additionally, it has been observed that plays that have reached a large audience have been turned into films and many of them have maintained the same success. The parallel progress of the digital game industry and the cinema industry has been another reason that has increased the size of competition. The general creation of an extraordinary structure in video game content has resulted in science fiction movies being influenced by games. With this study, it was aimed to examine the intersection points of cinema and digital games, and in this context, "G.O.R.A." directed by Ömer Faruk Sorak. The use of digital game motifs in the movie was examined. “G.O.R.A.” The fact that the film has the largest shooting set established in Turkey was effective in creating the sample of the study. The study is important in that although there are studies on the interaction of digital games with cinema in the literature, there is no examination of the game elements in a Turkish film and offers a different perspective. The data obtained in the research were divided into categories thematically using the descriptive analysis method, while explaining the points where cinema and games meet using the qualitative content analysis method. Findings show that there are scenes inspired by fighting and action games. It has been concluded that the film under consideration includes digital game elements, thus presenting a surreal universe to the audience.

**Key Words:** Digital Game Narrative, Gora, Game Elements, Content Analysis Method, Descriptive Analysis Method.