

T.C. İSTANBUL KÜLTÜR ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ

HARRY POTTER EVRENİNİN OYUNLAŞTIRILMASINDA SİNEMASAL
ANLATI VE GÖRSEL ANLATININ ANALİZİ: HOGWARTS LEGACY

ÖRNEĞİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

1407040037

Fatih Öztürk

Anasanat Dalı: Radyo Televizyon ve Sinema
Programı: Radyo Televizyon ve Sinema

Tez Danışmanı: Dr. Öğr. Üyesi Ayşe Duygu Atasoy Aktaş

Temmuz 2024

T.C. İSTANBUL KÜLTÜR ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ

HARRY POTTER EVRENİNİN OYUNLAŞTIRILMASINDA SİNEMASAL
ANLATI VE GÖRSEL ANLATININ ANALİZİ: HOGWARTS LEGACY
ÖRNEĞİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

1407040037

Fatih Öztürk

Tez Danışmanı: Dr. Öğr. Üyesi Ayşe Duygu Atasoy Aktaş

Jüri Üyeleri: Prof. Dr. Öykü Ezgi Yıldız Balaban

Doç. Dr. Dide Akdağ Satır

Temmuz 2024

İÇİNDEKİLER

İÇİNDEKİLER.....	i
ÖZET	iii
ABSTRACT	iv
GÖRSEL LİSTESİ.....	v
KISALTMALAR.....	vi
GİRİŞ.....	1
4. Harry Potter: Quidditch World Cup (Electronic Arts).....	3
5. Harry Potter and the Prisoner of Azkaban (Electronic Arts).....	3
6. Harry Potter and the Goblet of Fire (Electronic Arts)	3
7. Harry Potter and the Chamber of Secrets (EA Games/Warner Bros. Interactive)	3
8. Hogwarts Legacy (Warner Bros. Games)	3
1. OYUN KURAMI.....	4
1.2. Tarihsel Süreçte İçerisinde Kültür ve Oyun	7
1.3. Oyunların Modernite ile Dönüşümü	10
1.4. Dijitalleşme Süreci ve Oyunlar	13
2. SİNEMANIN OYUNLAŞMASI VE KAVRAMSAL ÇERÇEVE	17
2.1. Sinemanın Tarihsel Oyunlaşma Süreci	17
2.1.1. Sinemanın Oyunlaşmasının Nedenleri	17
2.1.2. Sinemanın Oyunlaşma Sürecinin İzleri	21
2.2. Film Yapım Tekniklerindeki Değişimler	24
2.2.1. İçerik ve Tematik Dönüşümler	24
2.2.2. Yeni Anlatım Teknikleri ve Deneysel Sinema	27
2.3. Popüler Kültür ve Sinemanın Etkileşimi	30
2.3.1. Sinemanın Oyunlaşmasının Sanatsal ve Yaratıcı Boyutları	30
2.3.2. İzleyici Katılımında Artış	36
2.4. Sinemanın Oyunlaşması ve Endüstri	38
2.4.1. Sinema Endüstrisindeki Değişen Dinamikler	38
2.4.2. Sinema ve Oyun Sektöründeki Pazarlama Stratejilerindeki Değişim	43
2.4.4. Eleştirel Bakış Açısıyla Sinemanın Oyunlaşması, Kültürel Eleştiri ve Sinema Endüstrisi, Oyunlaşma Sürecinin Eleştirisi	47
3. HOGWARTS LEGACY OYUNUN HARRY POTTER FİLM SERİSİ ÜZERİNDEN İNCELENMESİ	49
3.1. Araştırmanın Amacı	49
3.2. Araştırmanın Önemi	50

3.3. Sınırlılıklar	51
3.4. Yöntem	51
3.5. Evren ve Örneklem	53
3.6. Bulguların Metin İçerik Analizi ile Yorumlanması	54
3.6.1. Film ve Oyunun Ana Konusu.....	54
3.6.2. Anlatı Açısından Oyun ve Filmin Değerlendirilmesi	56
3.6.3. Sinematografi Açısından Oyun ve Filmin Değerlendirilmesi	59
3.6.4. Tekrarlayan Replikler Açısından Oyun ve Filmin Değerlendirilmesi	63
SONUÇ.....	66
KAYNAKÇA	70



Üniversite : İstanbul Kültür Üniversitesi
Enstitüsü : Lisansüstü Eğitim Enstitüsü
Anasanat Dalı : Radyo Televizyon ve Sinema
Programı : Radyo Televizyon ve Sinema
Tez Danışmanı : Dr. Öğr. Üyesi Ayşe Duygu Atasoy Aktaş
Tez Türü ve Tarihi : Yüksek Lisans – Temmuz 2024

**HARRY POTTER EVRENİNİN OYUNLAŞTIRILMASINDA SİNEMASAL
ANLATI VE GÖRSEL ANLATININ ANALİZİ: HOGWARTS LEGACY**

ÖRNEĞİ

ÖZET

Fatih Öztürk

Bu araştırmanın amacı *Harry Potter* evreninin oyunlaştırılmasında sinemasal anlatı ve görsel anlatının analizinin yapılmasıdır. Fantastik edebiyatın en çok okunan örneklerinden birisi olan *Harry Potter* eseri hem filme hem de dijital oyunlara uyarlanmıştır. Bu çalışmada *Harry Potter* evreni sinemasal anlatı ve dijital oyun ilişkisi açısından *Hogwarts Legacy* oyunu üzerinden incelenmiştir. Oyunlar sinemasal anlatı bağlamında değerlendirildiğinde ekonomik ve teknik unsurların da estetik bir ürün yaratma isteği kadar belirleyici olduğu görülebilmektedir. Buna bağlı olarak *Harry Potter* filmlerinin izleyiciler tarafından ilgi görmesi, oyununun da beğenileceği düşüncesini oluşturmuştur. Teknolojinin gelişmesiyle dijital oyunların yapımını da sinemasal anlatının bu yapımlarına eklenmesini kolaylaştırmıştır. *Hogwarts Legacy* incelendiğinde oyunun başlangıç bölümünün tam olarak bir sinema filmini andırdığı belirlenmiştir. Bu çalışmanın örneğini oluşturan *Hogwarts Legacy* sinemasal anlatı doğrultusunda betimleyici içerik analiziyle incelenmiştir. Elde edilen bulgular betimleyici analiz ile yorumlanmıştır.

Anahtar Kelimeler: Harry Potter, Hogwarts Legacy, Sinemasal Anlatı.

Institute : Institute of Graduate Studies
Studies Department : Radio Television and Cinema
Programme : Radio Television and Cinema
Supervisor : Dr. Öğr. Üyesi Ayşe Duygu Atasoy Aktaş
Degree Awarded and Date : MA – July 2024

**ANALYSIS OF CINEMATIC NARRATIVE AND VISUAL NARRATIVE IN
GAMIFICATION OF HARRY POTTER UNIVERSE: HOGWARTS
LEGACY EXAMPLE**

ABSTRACT

Fatih Öztürk

The aim of this research is to analyze the cinematic narrative and visual narrative in the gamification of the *Harry Potter* universe. *Harry Potter*, one of the most read examples of fantasy literature, has been adapted to both film and digital games. In this research, the *Harry Potter* universe was examined through the *Hogwarts Legacy* game in terms of the relationship between cinematic narrative and digital game. When games are evaluated in the context of cinematic narrative, it can be seen that economic and technical elements are as decisive as the desire to create an aesthetic product. Accordingly, the fact that the *Harry Potter* films attracted the attention of the audience created the idea that the play would also be appreciated. With the development of technology, it has made it easier to create digital games and integrate cinematic narrative into these productions. When *Hogwarts Legacy* was examined, it was determined that the beginning of the game resembles a movie. *Hogwarts Legacy*, which constitutes the sample of this study, was examined with descriptive content analysis in line with the cinematic narrative. The findings obtained were interpreted with descriptive analysis.

Key Words: Harry Potter, Hogwarts Legacy, Cinematic Narrative.

GÖRSEL LİSTESİ

Görsel 1. Filmde Okul İç Mekan Sunumu	57
Görsel 2. Oyun Okul İç Mekan Sunumu	57
Görsel 3. Harry Potter Filmlerinde Hogwarts Büyücü Okulu Dış Görünüm.....	59
Görsel 4. Oyunda Hogwarts Büyücü Okulu Dış Görünüm.....	59
Görsel 5. Filmde Altın Quidditch.....	60
Görsel 6. Oyunda Altın Quidditch	60
Görsel 7. Filmdeki Karakterler	60
Görsel 8. Oyundaki Karakterler	61
Görsel 9. Oyunda Konuşan Şapka.....	62
Görsel 10. Filmde Konuşan Şapka.....	62

KISALTMALAR

- NES:** Nitelikli Elektronik Sertifika
RPG: Role-Playing Game (Rol Yapma Oyunu)



GİRİŞ

Anlatı geleneği ilkel anlamda mağaralara resimler çizerek başlamış ve tarih boyunca halk hikayeleri, destanlar, müzik, tiyatro, resim, edebiyat ve nihayetinde sinema gibi türlerden beslenerek gelişmiştir. Zaman içerisinde anlatı, farklı türlerin de kazandırdığı çeşitlilik ile yenilenerek değişmektedir. Teknolojik gelişmelerin bu değişimin itici gücü olduğu ifade edilebilir. Bilişim teknolojilerinin gelişmesiyle birlikte ortaya çıkan diğer bir anlatı türü ise video oyunlarıdır. Video oyunları yalnızca bir oyun olmanın ötesinde oyuncuyu farklı evrenlere götürebilen birer hiper anlatı olarak değerlendirilebilir. Özellikle fantastik türündeki edebi eserlerin sinemaya uyarlamaları kadar video oyunlarına da uyarlanması dikkat çekicidir (İlgaz ve Abay,2020, 5). Video oyunlar için eşsiz bir kaynak olan fantastik edebiyat, uyarlandığı oyunlarda gerek okuyucular için gerekse de oyuncular için hayranlık verici olabilir. 2023 yılında en çok satılan 10 video oyununun 4'ünün fantastik edebiyattan uyarlanması dikkat çekicidir (<https://store.steampowered.com/sale/BestOf2023?tab=1>, Erişim Tarihi: 20.05.2024).

20. yüzyılın ikinci yarısıyla birlikte gelişen post modernist gelişmelerin, kültür ürünlerine karşı yaklaşımı değiştirdiği söylenebilir. Bununla birlikte bilişim teknolojilerindeki gelişmelerin parçası olan metinler, görseller ve sesler seyirciye farklı açılardan anlatı deneyimleri sunma imkânı sağlamıştır. Yalnızca iletişim açısından değil görsel sanatların sunulması pratikleri açısından da radikal değişimlerin yaşandığı ifade edilebilir. Bu değişimler anlatım biçimlerinin sergilenmesi; özellikle fantastik edebiyatın sinemaya ve video oyunlara uyarlanmasını öne çıkarmıştır (Zimmerman,2014, 42).

Bilişim teknolojilerinin gelişimiyle birlikte sosyal medya ve dijital platformlar da gelişmiş ve hikaye anlatım biçimlerinin de buna bağlı olarak günümüzde hızla geliştiği gözlenebilmektedir. Özellikle dijital ve video oyun sektörünün gelişmesi ekonomik olarak da dikkatlerin bu yöne çekilmesini sağlamaktadır. Oyun teknolojilerinin gelişimleri, *Harry Potter* gibi fantastik tür eserleri takip eden izleyicileri arttırmış ve bu türlerin içine giren hem film uyarlamalarını hem de video oyunlarını anlatı geleneğinin bir parçası haline getirmeye başladığı ifade edilebilir. Video oyunlarının bilgisayar teknolojilerine paralel olarak gelişmesi, oyunlardaki sahnelerin ve anlatıların bir kısmının doğrudan bir şekilde filmlerden alınmasını

neden olduğunu söyleyebiliriz. Bu durumun oyunların çok daha gerçekçi olmasını sağlamakla birlikte oyuncuların kendilerini yeni bir gerçeklik anlatısı içinde bulmasını da sağladığı ileri sürülebilir.

Bu doğrultuda fantastik edebiyatının önde gelen eserlerinden birisi olan *Harry Potter*'ın video oyuna aktarılmasıyla anlatı sanatının yeni bir yola girdiği ifade edilebilir. *Harry Potter* sadece sinemaya uyarlanmakla kalmamış bununla birlikte kitabın tiyatro oyunu, kısa filmi, mobil ve video oyunları da yapılmıştır. Her tür kendi içinde farklı bir anlatı sistemi gerektirdiğinden *Harry Potter* eserinin de metinler arası ilişkileri değişmektedir. Nitekim her ne kadar merkezde aynı eser yer alsada eserin anlatı formatı video oyunu, tiyatro, sinema türlerine göre değişmektedir (Gümüş,2015,56). Bunların sonucunda, *Harry Potter* müzeleri, kafeleri, eşyaları ve oyuncakları piyasada yer bularak, hayranlarından büyük ilgi gördüğü söylenebilir.

Harry Potter evrenine ait tüm değişkenler medyanın farklı anlatı formatları içinde yeniden yazılmasını gerektirmektedir. Dijital oyun ve film arasındaki bağın tesis edilmesi oyunu oynayan kişilerin oyun ve film arasında bir yerde durmasını sağlayarak gerçeklikle olan temasını güçlendirmektedir. Bu bağlamda son yıllarda oldukça gelişen dijital oyun sektörünün temel amaçlarından birisini görsel anlatı biçimlerinin estetik olması oluştururken bir diğerini de gerçekliğe olan yakınlığı oluşturduğu söylenebilir (Arı ve Köse, 2021,4).

Söz konusu dijital video oyunları olduğunda gerçeklik; oyunun uyarlandığı filmler olmaktadır. Bununla birlikte oyunlardaki gerçeklik algısının çok daha iyi gelişebilmesi için özel gözlüklerin de üretildiği gözlemlenmektedir. Ancak video oyunlarının temelinde ise özellikle uyarlama olan oyunlarda, uyarlanmış olduğu filmler yer almaktadır. Bu oyunlar kendi içinde farklı bir anlatı izleği takip etmektedir. Bununla birlikte oyundaki detaylarda filmde de farklı sekanslar aktararak anlatıyı güçlendirdiği görülmektedir (Durgud, Bal ve Aydın,2023, 59).

Yapılan filmlerin önemli ölçüde kitaplardan uyarlama olduğu görülmektedir. Bununla birlikte yine *Harry Potter* evrenine ait olarak geliştiren sekiz tane de video oyunu bulunmaktadır. Geliştirilen *Harry Potter* oyunları ve geliştiricileri şu

şekildedir (https://www.atarita.com/harry-potter-evreninde-gecen-en-iyi-oyunlar/#google_vignette, Erişim tarihi: 20.05.2024);

Harry Potter and the Sorcerer's Stone (Electronic Arts)

1. *Harry Potter and the Half-Blood Prince (EA's Bright Light Studio)*
2. *Harry Potter and the Order of the Phoenix (Electronic Arts)*
3. *Harry Potter: Quidditch World Cup (Electronic Arts)*
4. *Harry Potter and the Prisoner of Azkaban (Electronic Arts)*
5. *Harry Potter and the Goblet of Fire (Electronic Arts)*
6. *Harry Potter and the Chamber of Secrets (EA Games/Warner Bros. Interactive)*
7. *Hogwarts Legacy (Warner Bros. Games)*

Ayrıca üç tane de cep telefonları için özel geliştirilen mobil oyunun olduğu görülmektedir. Her bir girişim, kendi içinde farklı anlatı sistemleri gerektirdiğinden görsel sistemler değişmektedir. Bu durum anlatı geleneklerinin dijitalleşme çerçevesinde değiştiğini de göstermektedir. Bu Araştırmada *Harry Potter* evreninin oyunlaştırılmasında sinemasal anlatı ve görsel anlatının analizinin yapılmasını amaçlamaktadır.

İki ana bölümden oluşan çalışmanın birinci bölümünde fantastik edebiyatın bir parçası olarak *Harry Potter* öncelikle edebi eser olarak incelenmektedir. Bununla birlikte kitap, hem sinemaya hem de dijital oyuna uyarlanması nedeniyle araştırmanın analiz kısmında sinema ve kitap uygunluklarına değinilmektedir. Araştırmanın ilk bölümünde incelenen uyarlamalar sinemadaki anlatı kuramları çerçevesinde de analiz edilmektedir.

Araştırmanın ikinci bölümünde, *Harry Potter* filmlerinin konusu ve oyunları incelenmektedir. Bu bölümde *Harry Potter* evreninin oyunlaştırılmasında sinemasal anlatı ve görsel anlatının analizi, karşılaştırmalı bir şekilde yapılmaktadır.

Araştırmanın üçüncü bölümde, *Harry Potter* filmleri ve *Hogwarts Legacy* oyunu sinemasal anlatı ve görsel anlatısı analiz edilerek elde edilen bulgular betimleyici içerik analizi yöntemiyle incelenmektedir.

1. OYUN KURAMI

Oyun kavramı farklı disiplinlerde kendi alanları içerisinde kullanıldığından matematik, felsefe, eğitim bilimleri ve psikoloji gibi disiplinlerin içerisinde farklı anlamlara gelmektedir. Bu durumun oyun kavramının tek bir çerçeveden tanımlanmasını zorlaştırdığı ifade edilebilir. Bununla birlikte genel olarak literatür incelendiğinde oyun; belirli kurallar çerçevesinde mekaniği olan ve bir problem çözmeye dayalı eğlenceli vakit sağlayan bir aktivite bütünü olarak tanımlanabilir (Aytaş ve Uysal, 2017,677). Türk Dil Kurumu ise, oyunu “yetenek ve zekâ geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence” olarak tanımlanmaktadır. Oyun kavramı en bilinen tanımının dışında ise herhangi bir piyeste oyuncuların rollerini yorumlama biçimi olarak da ifade edilmektedir. Ayrıca sahnede sergilenme üzere yapılan işler bütünü olarak da bilinmektedir. Bununla birlikte oyun kavramı zaman zaman mecaz olarak “hile” anlamında da kullanılabilmektedir (TDK, 2019).

Oyun kuramı ilk olarak 1944 yılında J. Von Neuman ve Oskar Morgenstern'in (1944) yayınladıkları “Ekonomik Davranışların Oyun Teorisi” isimli eserde adı geçmektedir. Matematiksel temellere dayanan bir stratejik yaklaşım olan oyun kuramı özellikle ekonomi, siyaset ve biyoloji gibi birçok alanda uygulanmıştır. Akıl Oyunları isimli filme de konu olan John Nash'in (1950) yayınladığı doktora teziyle kurama önemli katkılar sağlanmıştır. Temelde bu kuram ile her oyuncunun kendi stratejisini diğer oyuncuların önünde olduğunda dengenin sağlanamayacağını bu nedenle her oyuncunun kendi çıkar stratejisini topluluğun çıkar stratejisiyle birlikte ele alması gerektiğini savunmaktadır. Oyun kuramı müzakereler, rekabetçi pazarlıklar, evrimsel stratejiler, sorgulamalar gibi birçok alanda metodolojik olarak kullanılmaktadır (Osborne & Rubinstein, 1994)

İyi vakit geçirmek ve eğlenmek bağlamında oyun kavramı daha çok çocuklarla birlikte ele alınsa da gençlerin yetişkinlerin de oyun oynadığı gözlemlenmektedir. Çocukluk döneminden yetişkinliğe kadar devam eden oyun oynama isteğinin temelinde iyi vakit geçirmek, stres atmak ve eğlenmek yer almaktadır (Caillois,2001 43). Çocukluk döneminde ise eğlenme ve iyi vakit geçirmeye ek olarak eğitim motivasyonu da önem kazanmaktadır. Nitekim çocuklar için geliştirilen birçok oyunda pedagojik amaçların da öne çıktığı gözlemlenmektedir. Her oyunun birtakım

kuralları olduğundan çocuklar, oyun oynayarak sıra beklemeyi, kuralları uygulamayı ve psikolojik olarak duygularını da yönetmeyi öğrenirler (Biricik ve Atik,2021, 447). Yetişkinler söz konusu olduğunda ise oyun oynamanın temel motivasyonunun da daha çok eğlenceli vakit geçirmeye evrildiği söylenebilir. Yetişkinler de çocuklar gibi diğer yetişkinlerle birlikte eşli oyunlar oynadıkları gibi daha geniş alanlarda da - futbol, tenis, voleybol, basketbol, parkur tamamlama vs.- oyun oynayabilmektedir.

Nesilden nesile aktarılan oyunlar bir kültür taşıyıcı olarak rol oynamaktadır. Geleneksel oyunların sosyal bağları güçlendirdiği, eğitici değerleri farklı jenerasyonlara aktardığı, çocuk ve yetişkinlerin gelişiminde önemli yer tuttuğu ifade edilebilir. Geleneksel oyunların çok yönlü bu faydaları insan gelişimi açısından da etkilidir (Henricks,2006, 55).

Ancak çağdaş zamanlarda oyun kavramının bilişim ve internet teknolojilerinin gelişmesine paralel olarak da değiştiği gözlemlenebilmektedir. Bu değişim öylesine radikal bir hal almış durumdadır ki geleneksel oyunların yerini önemli ölçüde dijital oyunların aldığı söylenebilir. Dijital oyunlarda gelişen teknolojilerle birlikte oyun sadece çocukların ilgi alanı olmaktan çıkmış, çocukların, gençlerin ve yetişkinlerin ilgi alanına girmeye başladığı ifade edilebilir.

Oyun kavramının tanımlanmasında öne çıkan bir diğer önemli unsur ise tarihsel ve kültürel unsurlar oluşturmaktadır. Nitekim Huizinga (2018)' ya göre oyun, aynı zamanda kültürel bir olgu olarak değerlendirilmektedir. Bu bağlamda oyunlar kültürel olarak da değişkenlik gösterebilmektedir. Huizinga düşüncesinde oyunların kendi içinde bir amacı ve kuralları vardır. Bununla birlikte gündelik hayatın olağan akışından da çıkmak için insanları eğlendiren faaliyetler bütünü olarak ifade edilmektedir (Huizinga,2018, 40).

Tarihsel süreç boyunca oyunlar insan kültürüyle bütünleşmiştir. Her kültürün ve medeniyetin farklı oyunları kendi kültürleriyle harmanladığı görülmektedir. Antik Yunan ve Roma'da oyunlar toplumun sosyalleşmesi ve eğitimi açısından çok önemli bir yer tutmaktadır. Johan Huizinga (1955), Homo Ludens isimli eserinde medeniyetler açısından oyunların ne kadar etkili bir durumda olduğunu vurgulamaktadır. Buna ek olarak Caillois (2001) Man, Play and Games isimli eserinde toplumsal yapıyı nasıl şekillendirdiğini resmetmektedir. Tüm bu tarihsel

perspektiften bakıldığında oyunların kültür aktarımı açısından nasıl etki yarattığı görülmektedir.

Literatürdeki birincil kaynaklardan birisi olan “Oyunlar Kitabı (Book of Games)” (Kitāb al-Alghāl) isimli eser İspanya’nın Kastilya Leonn kralı olan Alfonso X (2007) tarafından ele alınmıştır. Bu eserde özellikle stranç, tavla ve zar oyunları kendi kural ve stratejileri çerçevesinde ele alınmaktadır. Bu eserde oyun şöyle tanımlanmaktadır: “Tanrı’nın buyruğuyla insan, doğası gereği, mutluluğun her çeşidine sahip olduğu için yeri geldiğinde acı ve sıkıntı da çekmeliydi. Böylece insan, tamamıyla mutlu olabileceği şeyleri aradığı birçok yoldan geçti. En sonunda insanlar, kendilerine keyif verecek oyunları keşfettiler” (Golloday,2023, 3).

Bu tanımda da görüldüğü üzere oyunun temel amaçlarından birisinin keyif almak olduğu gözlemlenmektedir. Oyun oynayan kişiler sadece iyi vakit geçirmemekte bununla birlikte yaratıcılıklarını da geliştirebilmektedir. Aslında oyunun; bireylerin yeteneklerini geliştirici ya da eğitici tarafı daha çok çocuklar söz konusu olduğunda öne çıksa da gençler için de oyunun bu rollerinin öne çıktığı söylenebilir (Hutton ve Sundar,2010, 295).

Oyun kavramı tarihsel olarak değişime uğradığından oyun çeşitleri de buna bağlı olarak değişime uğramıştır. Yetişkin oyunlarının arttığı günümüzde oyun sadece eğlenmek amacıyla değil aynı zamanda maddi para kazanmak anlamında da profesyonel olarak oynanmaktadır. Bu gelişmelerin sonucunda video oyunlarının ve dijital oyunların yaygınlaşması uluslararası oyun turnuvalarının düzenlenmesinin de önünü açmaktadır. Geleneksel oyunların (geleneksel oyunlarla kastedilen temel oyunlar sokaklarda oynanan oyunlar, yetişkinler arası oynanan oyunlar, fiziksel oyunlar olarak ifade edilmektedir) artık fazla ilgi çekmemesi sosyal hayatın dönüşmesine paralel olarak geri planda kaldıkları görülmektedir (Ayşegül ve Eke, 2020, 91).

Oyun kavramının çağdaş dönemde spor kavramına bağlı olarak yeni bir biçim kazandığı görülmektedir. Spor ve oyun ilişkisi aslında Antik Yunan döneminden beri olan bir ilişki olsa da günümüzde çok daha profesyonel bir hal almıştır. Nitekim günümüzde birçok farklı spor dalı aynı zamanda oyun adıyla da ifade edilmekte ve uluslararası organizasyonlar düzenlenmektedir. Oyun, sporla olan ilişkisi bakımından

değerlendirildiğinde kurallarının olması ve rekabetin olması etkili olmaktadır. Oyunlarda da profesyonel spor organizasyonlarındaki kadar olmasa da rekabet ve kazanan-kaybeden ilişkisi vardır (Bateson ve Martin, 2014, 65). Bu durumun oyunları izlemesi heyecan verici bir hale getirdiği söylenebilir.

1.2. Tarihsel Süreçte İçerisinde Kültür ve Oyun

İnsan yaşamında ihtiyaca yönelik üretilen ürün, değer ve anlam setinin bütünü insan kültürü olarak tanımlamak mümkündür. Kılık kıyafet gibi maddi kültür öğelerinin yanı sıra ahlak, toplumsal değerler gibi manevi öğeler de kültürün bileşenleridir. Bir toplumun ürettiği kültürel değerlerin yeni nesillere aktarılmasıyla kültür hayatta kalır. Kültürel ve doğal mirası ifade eden tarihi binalar, sanat, müzik, dil gibi birçok unsur o topluma yönelik spesifik özellikleri vurgular. Bu bağlamda oyun olgusu da bu değer ve uygulama setini yeni nesillere aktarabilir.

Çağdaş dönemde oyun sadece eğlence amacıyla değil pedagojik amaçlarla da oynanmaktadır. Söz konusu çocuklar olduğunda en önemli zaman geçirme aracı olan oyun, aynı zamanda kültür aktarımının da bir parçası olmaktadır. Nitekim oyunlarda tekerlemeler, anlatılar ve şarkılar da kullanılmaktadır. Bu kültür öğelerinin sonraki nesillere aktarılmasında oyun da etkili olmaktadır. Özellikle bu tür öğelerin küçük yaş gruplarına eğitimle aktarılması zor olsa da oyunla çok daha kolay aktarılabilir. Bu noktada çocuklar hem eğlenmekte hem de öğrenmektedirler (Burns,2015, 65).

Huizinga düşüncesinde de oyun, kültürün bir parçası olarak deale alınmaktadır. Oyun, bir yandan var olan kültür içinde devinirken diğer yandan da kültürün değişmesini sağlayabilmektedir. Oyun içinde geçen ifadeler, form ve hareketler toplumsal yapının da içinde de temsil edilebilmektedir. Gündelik yaşamdaki ifade biçimleri oyundan farklı olsa da birbirlerini etkilemektedir (Huizinga,2018, 20-21).

Kültür ve oyun ilişkisi çağdaş dönemle birlikte yeni bir boyut kazanmıştır. Özellikle video ve dijital oyunların üretilmesi ve oynanmasının yaygınlaşması farklı temaların kullanılmasını da beraberinde getirmiştir. Oyuncuların bağ kurabileceği, milli ya da evrensel önemli temalardan olan özgürlük, bireysellik, kendini inşaa etme ve geliştirme gibi öğelerin oyunlarda sıklıkla kullanıldığı görülmektedir. Bununla birlikte tarihsel, kültürel temalar da yer alabilmektedir. Örneğin; savaş oyunlarında

Osmanlı Devleti, İstanbul sokakları ya da tarihsel kişilikler görülebilmektedir (Gültekin vd,2013,219). Bunlardan hareketle video oyunların yalnızca görsel ve işitsel bir deneyim olmadığı, ayrıca bir kültür aktarım aracı olduğu da ifade edilebilir. Bu tür oyunlarda elbette doğrudan tarihsel veriler birebir uygunluk şeklinde kullanılmasa da insanların kültürü tanınması ve sempati duyması açısından önemlidir (Özkarakaş ve Atılgan,2023, 900).

Video oyunlarının casual, hyper casual, RPG gibi birçok farklı türü bulunmaktadır. Bu türlerin her birinde spor, strateji, savaş, dövüş oyunları gibi çok çeşitli kategorilerde oyunlar geliştirilmiştir. Bu oyunlar arasında ise savaş ve strateji oyunlarında kültürel ve tarihsel öğelerin baskın bir şekilde kullanılırken diğer türlerde de yine kültürel öğelerin vurgulandığı görülebilir.

Video oyunlarında kültürel unsurların kullanılması farklı öğelerden oluşabilmektedir. Bu bağlamdaki birincil öğeyi oyunların teması ve örgüsü oluşturmaktadır. Oyunun temel örgüsü ve izlencesi tarihi kültürü içerebilmektedir. Bununla birlikte oyunlarda yine kültürel öğelerin bir parçası olan müzikler ya da kılık kıyafetler de kullanılabilir. Spor, araba, strateji, Western, rolplay oyun türlerinde sıklıkla belirli tarihsel dönemlerin tasvir edildiği ve oyun dinamikleri açısından bu dönemlere ilişkin davranış kalıplarının benimsendiği görülmektedir. Dolayısıyla da oyuncular, oyunun geçtiği tarihsel dönemlere tanıklık edebilmektedir. Tarihsel ve kültürel olarak mimari, müzik ve kıyafet gibi öğeler de öğrenilmektedir (Gülsoy,2019, 319).

Video ve dijital oyun geliştiren ekiplerin içinde tarih uzmanları ve danışmanları da yer almaktadır. Tarihi ve savaş temalı oyunları üreten Ubisoft şirketi Maxime Durand adlı bir tarihçiden yardım almaktadır (Erickson,2023, 27).

Durand gibi birçok tarihçi farklı oyun kurgularında tarihsel danışman olarak destek vermektedir. Bu bağlamda hem oyunda geçen yerlerin hem de karakterlerin oluşturulmasında tarihçiler öne çıkmaktadır. Durand, “Assassin’s Creed: Odyssey” adlı oyuna dair şu ifadelerle yer vermektedir: “Geliştiriciler, antik Yunanistan’ın otantik bir temsilini yaratmak için büyük çaba sarf ettiler. Birkaç tarihçi ve arkeoloğa danışıldı ve geliştiriciler, yeniden oluşturdukları manzara ve konumlarla ilgili ilk elden deneyim kazanmak için Yunanistan’ı ziyaret etti.” (Dumont, 2018).

Video oyunlardaki kültürel mirasın öne çıkan örnekleri şöyle sıralanabilir:

- The Legend of Zelda: kurgusal bir oyun olan The Legend of Zelda, Hyrule krallığında geçmektedir. Bu oyunda Japon kültürü, orta çağ Avrupası ve Antik Yunan dönemleri tasvir edilmektedir. Bununla birlikte geleneksel dönemlere ait müzikler de oyuna eşlik etmektedir.
- Horizon Zero Dawn: bu oyunda medeniyetin gerilediği bir kurgu yer almaktadır. Dünya, kıyameti yaşamış ve bu oyunda da kıyamet sonrasında geçmektedir. Mısırlı ve Maya medeniyetlerine yer verilen oyunda geniş bir mimari kültür de tasvir edilmektedir.
- Red Dead Redemption 2: Amerika'da geçen bu oyunda -eski batı- kıyafet, müzik gibi birçok tarihi ve kültürel unsur yer almaktadır. Bununla birlikte oyunda çağdaş döneme ait New Orleans ve Saint Denis gibi şehirler de geçmektedir (Özkarakaş ve Atılğan,2023, 901).
- The Last Of Us: Oyunda bir salgının ürettiği kaos sonucu hayatta kalmak üzere insanların mücadeleleri aktarılmaktadır. İnsanların zorlu yaşam mücadelesi içerisinde nasıl hareket ettiklerine yönelik bazı anlamlı detaylar sunmaktadır.
- Fallout Serisi: RPG türde olan oyunda radyoaktif bir felaket sonucu yeni bir toplum oluşturma hedefi verilmektedir. Bu hedef çerçevesinde insan topluluklarının nasıl hareket edebileceğine yönelik bazı temalar aktarılmaktadır.
- Metro Serisi: Rus yazar Dmitry Glukhovsky'nin eserinden uyarlanan oyunda nükleer savaş sonrası Moskova metrosunda oyuncuların hayatta kalma çabası sunulmaktadır. Rus kültürüne yönelik öğeler barındırmaktadır.

Örneklere bakıldığında ulusal ve uluslararası kültür değerlerinin oyunlarda işlendiği görülmektedir. Bu oyunlar yalnızca eğlence sunmakla kalmaz bununla birlikte insan davranışı ve yaşamına yönelik çok detaylı ipuçları da sunabilmektedir.

1.3. Oyunların Modernite ile Dönüşümü

Modern dönemle birlikte oyunların değişiminin temelinde profesyonellik ve bilimsel gelişmeler olduğu görülmektedir. Bu dönemle birlikte küreselleşme de hız kazandığından ülkeler arasındaki sınırların da kalkmaya başladığı ifade edilebilir. Günümüzde birçok alanda uzmanlaşma ve profesyonelleşmenin başladığı bu süreçte oyun dünyasının hızlı bir giriş yaptığı görülebilmektedir. Oyunun modernite ile dönüşümünde oyunların uluslararası alanda planlanması etkili olmuştur (Gülsoy,2019, 321).

Moderniteyle birlikte oyunların profesyonelleşmesinde uluslararası turnuvaların düzenlenmesinin etkili olduğu, katılım sayılarına bakıldığında görülebilmektedir. Oyun, sadece eğlence amaçlı değil bununla birlikte kazanma ve kaybetmenin daha ciddi bir hal aldığı büyük organizasyonlara dönüşmüştür. Bununla birlikte spor organizasyonları da moderniteyle birlikte oyun adını almaya başlamıştır. Oyunların bu şekilde düzenlenmesi sporcuların da oyuncu olarak adlandırılması sürecini başlatmıştır.

Oyun olgusunun insan yaşamında büyük yeri vardır. Eğitim, eğlence, operasyonel etkinlikler, iş yaşamı gibi birçok alanda oyun ve oyunlaştırma kavramları işlenmektedir. Fakat özellikle insan yaşamında ihtiyaçların tatmin edilmesi, sosyalleşme ve çocukların geleceğe aktarılması bağlamında oyunlar ön plana çıkmaktadır.

Modern toplumlarda oyun edimi iş olmaktan ziyade ihtiyaç ve gereklilik haline dönüşmüştür (And,2016, 27-35). Bu bağlamda günümüzde insanların boş vakitlerini ya da günlük rutininden uzaklaşmak istemesini oyun oynayarak giderdiğini söyleyebiliriz. Günlük yaşamın stresinden uzaklaştırmasının yanında bazı yaratıcı yönlerin de gelişmesine olanak tanır (McGonigal,2011, 89). Oyunlarda avatar kurgulama ve geliştirme, rozet açma, bölümlerin aşılması için gerekli motivasyonun sağlanması kişinin kendi yaşam serüveni açısından da bazı ilhamlar sağlayabilmektedir.

Kendine ait alanı, zamanı ve yazılı olmayan kuralları olan oyun ve oynama edimi, insanların sosyalleşme sürecinde etkili olmaya devam etmektedir (And,2016, 27-35). Çok oyunculu oyunların kişilerarası etkileşimi ve iş birliğini artırmada çok büyük

katkıları olabilir. Yalnızca rekabet koşulları sunması değil bununla birlikte kişilerarası bilgi alışverişi ve organizasyon becerilerinin artırılması açısından çok kişili oyunlar eşsiz fırsatlar sunabilir (Vygotsky,1978, 84). Özellikle dijital oyunlarda coğrafi sınırlar aşılabılır, farklı kültürden birçok insan ortak bir amaç uğruna birlikte çalışabilir. Küresel bir topluluk oluşturup kişilere aidiyet unsurları sağlayabilir (Steinkuehler ve Williams,2006, 890). Çevirmici oyun platformlarından arkadaşlıklar kurarak sosyal ağları geliştirmeye imkan veren dijital oyunlar, iletişim becerileri ve takım halinde hareket ederken sosyal bağları güçlendirebilir. Bütün bunlara ek olarak, özellikle çok kullanıcıli dijital oyunlar sosyal bağları güçlendirirken aynı zamanda birçok sosyal becerinin kazanılmasına ön ayak olabilirler.

Özellikle de oyunlar, Antikiteden bu yana büyükleri taklit etmelerine imkân tanıyarak çocukları geleceğe hazırlama işlevini sürdürmektedir (Caillois,2001, 63). Çocukların kendilerini geliştirmelerinde oyunların etkili olduğu düşünülmektedir. Sosyal, bilişsel ve ahlaki becerilerin artırılmasında oyunların çocuklar için bazı fırsatlar sunduğu görülmektedir. Çocuklar büyükleri taklit etme yoluyla öğrenme biçimini benimserler. Oyunlar, çocukların yetişkin rollerini kazanmasında etkili olabilmektedir. İş birliği yapma, çatışma çözme, sosyal ilişkileri geliştirme gibi alanlarda çocuklara yardımcı olan oyunlar çok yönlü bir içeriğe sahiptir (Piaget,1962, 84).

Oyun oynamanın profesyonelleşmesi maddi ve manevi değeri olan ödüllerin ve yarışmaların düzenlenmesini sağlamıştır. Örneğin dama, satranç gibi oyunların profesyonel turnuvaları düzenlenmektedir. Bununla beraber moderniteyle birlikte oyun; sadece ikili, üçlü -ya da daha fazla gruplar halinde- oynanan bir şey olmaktan çıkıp daha geniş bir perspektiften spor organizasyonlarını da ifade etmeye başlamıştır. Oynamanın profesyonel hale gelmesi yarışmaların düzenlenmesini ve oyun oynamak üzerinden para kazanılmasını da doğurmuştur. Nitekim günümüzde gerek ulusal gerekse de uluslararası yayınlar da birçok oyun oynanmaktadır. Bu oyunlar televizyon ya da internet yayınları aracılığıyla izleyicilere sunulmakta ve bu yayınlar aracılığıyla reklam ve yayın gelirleri elde edilmektedir. Bu bağlamda spor oyunları, parkur oyunları, diğer yarışmalar da bu alanda sayılabilir örneklerdir (Winnicott,2014, 93).

Moderniteyle birlikte televizyon yayınlarının bir parçası olan oyunlar geleneksel formlardan da uzaklaşmaya başlamıştır. Geleneksel oyunlar gerek yetişkin gerekse de çocuk oyunları daha az oynanmaya başlanmakla birlikte insanlar oyun oynamaktan daha çok yayınlarda sergilenen oyunları izlemeye başlamıştır. Geleneksel oyunların azalmasında televizyonlarla birlikte bilişim teknolojilerinin gelişmesi de son derece etkili olmuştur.

Bilimsel gelişmeler teknolojinin oyunlara katılmasını sağlamış ve oyun hem bir sektör haline dönüşmüş hem de oynanma şekli değişmeye başlamıştır. Dijital gelişmeler önce video oyunlarının ortaya çıkmasını sağlamıştır. Video oyunları, oyun kasetleri ve konsollarla televizyona yansıtılarak oynanmaktadır. Oyunların artık hareket ederek ya da birlikte oynanmasından videolarla oynanması dönemine geçilmiştir. Ancak gerek geleneksel gerekse de video oyunlarında -ya da dijital oyunlarda da- oyunun tanımı bakımından eğlence ve güzel vakit geçirmek ortak nokta olarak öne çıkmaktadır.

Video oyunların ortaya çıkmasında internet teknolojilerinin doğrudan bir etkisi yoktur. İnternet ve bilişim teknolojilerinin etkisi daha çok dijital oyunlarla birlikte ortaya çıkmıştır. Bu bağlamda video oyunları dijital oyunlar, oyun dönemi açısından da farklılaşmaktadır. Video oyunları sonrasında dijital oyunlar ortaya çıkmıştır. Dijital oyunların video oyunlarının gelişmiş hali olduğu söylenebilir (Sormaz,2012, 110). Fakat bilgisayar bilimleri ve yapay zekâ alanındaki gelişmeler oyunları çok daha karmaşık ve etkileşimli bir hale getirmektedir (Mateas & Stern, 2005,643). Bu teknolojilerin özellikle grafik alanına yaptığı katkılarla görsel deneyimlerin derinleşmesi, oyuncuları oyunun dünyasına daha da çekmektedir (McGuire & Jenkins,2009, 89). Artırılmış gerçeklik ve sanal gerçeklik teknolojilerinin ilerlemesi ise oyun deneyimini çok daha çarpıcı ve sürükleyici bir hale getirmektedir. Tüm bu teknolojik gelişmeler oyun endüstrisinde radikal dönüşümler yaratmıştır (Slater & Sanchez-Vives,2016, 34).

Moderniteyle birlikte oyunun değişmesi sadece dijitalleşme şeklinde değil dijital ve videoların içindeki karakterlerin oynaması üzerinden de kendisini göstermektedir. Bu durum tiyatro, oyun ve sinemanın birbirlerine eklemlenmesini sağlamaktadır (Carter, 45). Geleneksel tiyatro ve sinema formları arasındaki sınırlar belirsizleşirken özellikle video oyunlardaki interaktif yapı katılımcıyı pasif bir seyirci konumundan

aktif bir etkileyen konumuna çekmektedir (Smith, 76). Bu alanda ‘‘The Last Of Us’’ oyunu katılımcıyı hikâyenin seyrini deęiřtiren interaktif bir yapıya çektięi görölmektedir. Oyunun ilerleyiři karakterin aldığı kararlarla deęiřmektedir. Benzer bir biçimde yine ‘‘Red Dead Redemption’’ oyunu, oyuncuların özgürce dolaşabileceęi bir ortamda spontan hareket kabiliyetiyle oyunu oynamalarına imkân sağlar. Bu da interaktif bir düzey sağlamaktadır (Jones, 112). Bu örnekler oyun dünyasına geleneksel sanat formlarının yanı sıra dijital dünyanın da katkı sağladığı yeni ve zengin bir deneyim alanı sunduęunu göstermektedir. Hem tiyatro hem oyun, hem de sinema bu dijitalleşme ve etkileşim çağında birbirlerinden öğrenerek ve birbirlerini besleyerek evrim geçirmektedir.

1.4. Dijitalleşme Süreci ve Oyunlar

Dijital teknolojilerle birlikte ise oyunların yeni bir döneme girdięi görölmektedir. Video oyunların bir parçası olarak devam eden dijital oyunlarda video oyunlardan farklı olarak yeni teknolojiler kullanılmaya başlanmıştır. Bu bağlamda bilgisayarlar, konsollar ve cep telefonları da oyunların bir parçası olarak kullanıma girmeye başlamıştır.

Dijital oyunlar bilgisayar veri tabanında tek başına oynanabildięi gibi birden fazla kiři ile çevrimiçi olarak da oynanabilmektedir. Özellikle son yıllarda popüler hale gelen dijital oyunların sektörel büyüklüğü de milyarca doları bulmuş durumdadır (Ilgaz ve Cansabuncu,2020, 7).

1990’lı yıllarla birlikte dijital oyunlar gelişmeye başlamıştır. Üretilen teknolojilere baęlı olarak dijital oyunlar da çeşitlenmeye başlamıştır. Bu bağlamda dijital oyun türleri şöyle sıralanmaktadır:

- **Konsol Oyunları:** dijital oyunların önemli bir bölümü özel üretilen cihazlar olan konsollardan oynanmaktadır. Bu oyunlar da video oyunları gibi televizyona yansıtılarak oynanmaktadır. Çözünürlükler ve oyun grafikleri açısından video oyunlarının çok daha ötesinde bir kalite sunan konsol oyunlar elde tutulan kollarla oynanmaktadır. Tek başına oynandığı gibi çevrimiçi olarak farklı kullanıcılarla birlikte de oynanmaktadır. Konsol oyunlarının önde gelen örneklerini Microsoft Xbox, Sony Playstation, Nintendo Gamecup ve Nintendo wii oyun konsolları oluşturmaktadır.

- **Masaüstü Oyunlar:** masaüstü oyunlar bilgisayarlar birlikte oynanan oyunları ifade edilmektedir. Masaüstü oyunlar iki şekilde oynanmaktadır. Birincisi kullanıcıların internet üzerinden oynadığı oyunları -ya da indirerek- diğeri ise oyun DVD ya da CD lerinin satın alınıp bilgisayara yüklenmesiyle oynanmaktadır. Masaüstü oyunlarda klavye ve fare dış donanım aksesuarları da kullanılmaktadır.
- **Çevrimiçi (online) Oyunlar:** İnternet üzerinden oynanan çevrimiçi oyunlar tek başına oynansa da daha çok çoklu bir şekilde oynanmaktadır. Çevrimiçi oyunlar en çok yayılan dijital oyun türlerinden birisi olarak öne çıkmaktadır. Nitekim kullanıcılar dünyanın birçok yerinden oyuncularla karşılıklı olarak oyun oynayabilmektedir.
- **Mobil Oyunlar:** Mobil oyunların temel kullanım aracını ise tabletler ve cep telefonları oluşturmaktadır. Mobil oyunlar da hem tekil olarak hem de çoklu olarak oynanabilmektedir. Bununla birlikte çevrimiçi olarak da mobil oyunlar oynanabilmektedir. Farklı yaş grupları tarafından oynanan mobil oyunlar arasından küçük yaş gruplarında eğitici oyunlar öne çıkmaktadır. Bu oyunların bir kısmı ücretsiz bir kısmı ise ücretlidir (Demirbaş,2015, 365).

Dijital oyunlar farklı yaş grupları tarafından oynandığından dolayı diğer oyunlara göre çok daha geniş kitlelere ulaşılabilir durumdadır. Bu oyunların diğer oyun türlerinden ayrılmasında görsel (çözünürlük, grafik ve diğer oyun teknolojileri kalitesi) kalite unsurları etkili olduğu söylenebilir. Dijital oyunların yetişkinlere hitap etmesindeki en önemli unsurunun oyun içi görüntü kalitesinin gelişimleri gösterilebilir. Özellikle VR adı verilen sanal gerçeklik gözlükleri dijital oyunlar içerisinde sıklıkla kullanılmaya başlanmıştır. Bu aksesuarlar aracılığıyla kullanıcılar oyun gerçekliğini çok daha iyi deneyimleyebilmektedir (Durgud, Bal ve Aydın,2023, 59).

Dijital oyunların önem kazanmasında ve yayılmasında etkili bir diğer hususu ise oyun evrenlerinin genişlemesi teşkil etmektedir. Günümüzde dijital oyunların birçok farklı evrende sinema sahnesi gibi canlandırılması ve bununla birlikte çok tutulan filmler, çok okunan fantastik eserlerin de oyunlarının yapılması dijital oyunların hızla genişlemesini sağlamaktadır. Bu durum hem ekonomik açıdan oyun

endüstrisinin gelişmesini sağlarken hem de ilgili kitap ya da filmlerin hayranlarının ilgisini çekerek eski eserlerin izleyici ve deneyimleyen tarafından da yeniden tüketilmesini sağladığı ifade edilebilir.

Günümüz son teknolojiler ile üretilen dijital oyunların görüntü kalitesinin teknolojinin profesyonelleri tarafından çok iyi üretilmesi sonucunda, oyun yapımcıları zaman zaman filmde doğrudan kesitler koyarak oyundaki gerçekliği de artırmaktadır. Bu bağlamda oyuncuların kendilerini oyun evrenine çok daha kolay bir şekilde adapte ettiğini ifade edebilir. Bant genişlikleri ve TV monitörlerindeki gelişmelerin görüntü kalitesinin artması açısından da etkili olduğu söylenebilir. Bant genişliği sağlayan bağlantılar oyunun daha etkileyici bir deneyim sunmasını sağlamaktadır. Çevrimiçi oyunculu oyunlarda yüksek bant genişliği ve büyük veri transferi oyun geliştiricilerin çok daha karmaşık grafikler üretmesi ve sunmasına katkı sağlar. Artan çözünürlükler ve dinamik aralıklar oyunun çok daha gerçekçi kılar. Bununla birlikte akıllı TV lerin gelişmesi de oyun deneyimini ekranın dışına çıkarır. Mobil cihazlarla ekranların entegrasyonu akıllı ev sistemleri gibi sistemlerle eklenerek etkileşimi üst seviyeye çıkarır (Thompson,2020, 82).

Bu teknolojik gelişmelerin de etkisiyle gelinen noktada oyunların da film ya da kitapların bir tür ifade biçimi olmaya başladığı söylenebilir. Örneğin fantastik edebiyata dair olan birçok önemli eserin filmlerinin de yapıldığı gözlemlenmektedir. Bu filmler ilgili edebi eserlerin bir tür perdeye aktarılması yani ifade edilme biçimi olmaktadır. Dijital oyunların özellikle filmlerden sahneler koyularak kitabı sunduğu gözlemlenmektedir. Bu tür oyunların kitabın da filmin de taraftarları kadar oyun severler tarafından da tercih edildiği görülmektedir. Dijital oyunların bu türlerine bu araştırmanın da konusunu oluşturan *Harry Potter* örnek verilebilir (Çapkın,2023, 32).

J.R.R. Tolkien'in "Yüzüklerin Efendisi" kitabının film ve dijital video oyunu olarak uyarlamalar içerisinde günümüzde en çok popüler olan eserlerden biri olduğu söylenebilir. Bu seriye dayanan oyunlar fanatik hayranlar geliştirirken oyun geliştiricilere de büyük bir pazar sunmaktadır. Oyunun içeriğine bakıldığında Orta Dünyayı keşfetmek ve bu dünyanın içerisindeki görevleri tamamlamak gerekmektedir. Yine benzer şekilde Marvel sinematik evreninin sunduğu video oyunlar, oyun endüstrisine büyük katkı sunmaktadır. Popüler kültüre ait farklı

alanlardan gelen bu yaratıcı örnekler oyun endüstrisinin evrimine katkı sağladığını ve geniş oyuncu kitlelerini video oyunlara çektiği görülebilmektedir.

Dijital oyunların getirmiş olduğu bir diğer yenilik ise oyunların uluslararası olarak yarışma şeklinde oynanmasıdır. Günümüzde bu tür oyunların karşılıklı ya da takımlar halinde oynanması için ligler de kurulmuştur. E-Spor olarak ifade edilen bu yeni oyunlar, dijital oyunların geldiği noktayı göstermesi açısından önemlidir (Yükçü ve Kaplanoğlu,2018, 544). Uluslararası rekabetin en belirgin örneklerinden olan e-spor müsabakaları geniş bir izleyici kitlesi oluşturmaktadır. Örneğin League Of Legends Şampiyonası yıllık düzenlenmektedir ve dünyanın birçok farklı noktasından oyuncu çekmektedir. Benzer şekilde Counter-Strike: Global Offensive (CS:GO) turnuvaları da büyük bir ilgiyle takip edilmektedir (Jones, 78). Ayrıca Fortnite da milyonlarca oyuncunun oynadığı çok kişili oyunlara güzel bir örnek olduğunu ifade edebiliriz.

Bu örnekler uluslararası alanda oynanan dijital oyunların oyun endüstrisine yaptığı katkıları göstermektedir. Yeniliklerin ve rekabetin oyun endüstrisini yıllar geçtikçe daha da ileri bir seviyeye getireceği söylenebilir.

2. SİNEMANIN OYUNLAŞMASI VE KAVRAMSAL ÇERÇEVE

2.1. Sinemanın Tarihsel Oyunlaşma Süreci

2.1.1. Sinemanın Oyunlaşmasının Nedenleri

Video teknolojisi, 20. yüzyılın ortalarından itibaren hızla gelişmiş ve hayatımızın vazgeçilmez bir parçası haline gelmiştir. İlk video kayıt cihazlarının ortaya çıkışı, 1950'lerde Ampex firması tarafından geliştirilen Quadruplex video kaydedici ile başlamıştır. Bu teknolojinin ardından, video formatları ve teknolojileri sürekli olarak evrim geçirmiştir. 1960'larda Sony'nin tanıttığı Portapak taşınabilir video kayıt cihazı, videoyu daha geniş kitlelere ulaştırmıştır. Videolar, başlangıçta yalnızca görsel-ışitsel kayıtlar yapmak için kullanılırken, zamanla eğlence, eğitim, bilgi paylaşımı ve iletişim alanlarında önemli bir araç haline gelmiştir. Özellikle 1980'lerde ev video cihazlarının yaygınlaşması, video teknolojisinin evlere girmesini sağlamış ve bireysel kullanımını artırmıştır. Bugün, dijital çağın getirdiği yeniliklerle birlikte, video içerikleri internet üzerinden kolayca erişilebilir ve paylaşılabilir hale gelmiştir. YouTube gibi platformlar, kullanıcıların video içeriklerini küresel ölçekte paylaşmalarına olanak tanımaktadır (Burgess & Green, 2018).

Video oyunlarının ilk ortaya çıkış hikayelerinde oldukça basit yapılmış mekanizmalar ve kişilerin eğlence aracı olarak kullandıkları unsurların öne çıktığı gözlemlenmektedir. Sinema da video oyunları gibi kişilerin eğlence ve iyi vakit geçirmelerini sağlayacak unsurların bir araya gelmesiyle oluşmuş bir sanat dalıdır. Dolayısıyla oyunlar ve sinemanın ortaya çıkış hikâyelerindeki en önemli ortak nokta kişilerin eğlencesine sunulmuş olmalarıdır. Bu durumun sinemanın oyunlaşmasında oldukça etkili olduğu söylenebilir (Binark, vd, 2009,208).

Sinema ve video oyunları zaman içerisinde çok hızlı gelişme göstermiştir. Hem sinema hem de oyunlar derinlik kazanarak, içeriklerini ve teknik özelliklerini geliştirmişlerdir. Bu iki eğlence unsurunun toplum tarafından kabulü de zamanla artmıştır. Video oyunları, özellikle son on yılda büyük bir pazar haline gelmiştir. 2023 itibarıyla, video oyun endüstrisi dünya genelinde 159 milyar doların üzerinde bir gelir elde etmektedir ve bu rakam her yıl artış göstermektedir (Newzoo, 2023).

Aynı yıl içinde, dünya genelinde 2.7 milyardan fazla insan video oyunları oynamaktadır (Statista, 2023).

Bu geniş kitle, video oyunlarının toplum üzerindeki etkisinin ve kabulünün ne denli büyük olduğunu göstermektedir. 2023 yılı verilerine göre, en popüler oyunlardan biri olan "Fortnite" dünya genelinde 350 milyon kayıtlı oyuncuya sahiptir (Epic Games, 2023). Mobil oyun pazarı ise toplam oyun gelirlerinin %50'sinden fazlasını oluşturarak 86 milyar doları aşmıştır (Sensor Tower, 2023). E-spor sektörü de hızla büyümekte olup, 2023 yılında 1.1 milyar dolar gelir elde etmiş ve 500 milyonun üzerinde izleyici kitlesine ulaşmıştır (Newzoo, 2023). Konsol oyunları, PC oyunları ve mobil oyunlar arasındaki pazar payı dağılımı da dikkat çekicidir. 2023'te konsol oyunları yaklaşık 45 milyar dolar, PC oyunları ise 36 milyar dolar gelir elde etmiştir (Statista, 2023). Bu veriler, video oyunlarının ekonomik açıdan büyük bir endüstriye sahip göstermektedir.

Sinemanın ve video oyunlarının günümüzde toplumun çok büyük bir kesimi tarafından kabul görmüş en önemli eğlence araçlarından birisi haline geldiği söylenebilir. Video oyunlarının sadece eğlence açısından değil ekonomik açıdan da güçlenmeye başladığı oyun firmalarının sayılarının artmasıyla kendini göstermektedir. Bunun sonucunda büyüyen oyun ve sinema sektörü devletler tarafından da kabul görmeye ve desteklenmeye başlamıştır.

Sinemanın günümüzdeki konumuna ulaşmasında tiyatro ve edebiyatın etkisi büyüktür. Sadece makinelerden ve kayıt almaktan öteye geçen sinema, edebiyatla birlikte insana dair hikâyeler anlatmaya tiyatroyla ilişkisiyle de bunları kamera önünde canlandırmaya başlamıştır. Sinema ve oyunların bir araya gelmesi ve birbirlerinden etkilenmesi ise video oyunlarının artması ve kullanımının kolaylaşmasıyla birlikte gelişmiştir (Kurt, 2018, 30).

Oyunların dizüstü bilgisayarlara taşınması ve konsolların gelişmesiyle birlikte, oyunlar, sinema ile eş değer bir eğlence unsuru haline gelmeye başlamış ve sinemayla yarışma noktasına gelmeye başladığı söylenebilir. Özellikle 2000'li yıllardan itibaren, oyunların senaryoları ve hikaye anlatımı, sinematik bir derinlik kazanmış ve film endüstrisinden ilham almaya başlamıştır. Örneğin, "The Last of

Us" (2013) gibi oyunlar, karmaşık karakter gelişimi ve duygusal derinliği ile dikkat çekmektedir (Naughty Dog, 2013).

Bununla birlikte, oyun senaryolarının filmleri etkilediği ve filmlerin de oyun senaryolarını etkilediği söylenebilir. Örneğin, "Tomb Raider" serisi, hem başarılı bir video oyunu serisi olarak hem de film uyarlamalarıyla geniş bir hayran kitlesi kazanmıştır (Eidos Interactive, 1996; Warner Bros., 2018). Bu etkileşimin, medya formatları arasındaki sınırları bulanıklaştırmaya başladığı ifade edilebilir.

Filmlerin oyunlaşmasıyla ilgili nedenlerin ve etkilerin araştırılmasında klasik anlatıya sahip sinemanın özellikleri ön plana çıkmaktadır. Sinemanın senaryosu, kurgusu ve çekimi, oyunların hikaye anlatımında önemli bir rol oynamaktadır. "Red Dead Redemption 2" (2018) gibi oyunlar, sinematik anlatı tekniklerini kullanarak oyunculara derin ve sürükleyici bir deneyim sunmaktadır (Rockstar Games, 2018).

Sinemanın oyunlaşmasıyla birlikte hayran kitlesine sahip olan film ve hikayeler, oyunlar tarafından da genişletilmekte ve eğlencenin sınırları yeniden tanımlanmaktadır. Örneğin, "Star Wars" evreni, filmlerinin yanı sıra pek çok video oyunu ile hayran kitlesini eğlendirmeye devam etmektedir (LucasArts, 1983). Bu durum, oyun ve sinema endüstrileri arasındaki simbiyotik ilişkiyi ve her iki medyanın da birbirini nasıl zenginleştirdiğini göstermektedir.

Sinemanın oyunlaşmasında etkili olan nedenlerle ilgili yapılan literatür taramasında birden fazla neden ortaya çıktığı görülmüştür.

Tablo 1. Sinemanın Oyunlaştırılması İle İlgili Literatür

Yazar	Yayın Yılı	Konu
Bolter & Grusin, 1999	1999	Teknolojik gelişmelerin oyunların sinematik kalitesine etkisi.
Jenkins, 2004	2004	Tüketicilerin zengin ve etkileşimli hikaye anlatımı arayışları.
Capcom, 1996; Constantin Film, 2002	1996; 2002	Oyun ve sinema arasındaki medya entegrasyonu örneği.
Turkle, 2011	2011	Kültürel değişimlerin oyun ve sinema üzerindeki etkisi.
Ryan, 2001	2001	Etkileşimli anlatım tekniklerinin oyunlarda kullanımı.
Newzoo, 2023	2023	Video oyun endüstrisinin ekonomik büyüklüğü.
Statista, 2023	2023	Dünya genelinde oyuncu sayıları.
Epic Games, 2023	2023	Fortnite'in kayıtlı oyuncu sayısı.

Sensor Tower, 2023	2023	Mobil oyun pazarının büyüklüğü.
Newzoo, 2023	2023	E-spor sektörünün ekonomik büyüklüğü ve izleyici kitlesi.

Sinemanın oyunlaşmasında etkili olan nedenlerle ilgili yapılan literatür taraması, bu sürecin çok çeşitli faktörlerden etkilendiğini göstermektedir. Teknolojik gelişmelerin, oyunların sinematik kalitesini artırarak daha etkileyici ve görsel olarak zengin deneyimler sunmasına olanak sağladığı görülmektedir (Bolter & Grusin, 1999). Tüketicilerin zengin ve etkileşimli hikaye anlatımına olan talepleri, oyunların derinlemesine hikayeler sunarak sinematik unsurları benimsemesine yol açmıştır (Jenkins, 2004). Medya entegrasyonu, oyun ve sinema arasındaki sınırların bulanıklaşmasını sağlamış, başarılı oyun ve film uyarlamaları bu duruma örnek teşkil etmiştir (Capcom, 1996; Constantin Film, 2002). Kültürel değişimlerle birlikte dijital medyanın yaygınlaşması, genç kuşakların hem oyun hem de film tüketicisi olarak büyümesini ve her iki medyanın da birbirinden etkilenmesini sağlamıştır (Turkle, 2011). Ayrıca, etkileşimli anlatım tekniklerinin oyunlarda kullanılması, oyunculara dinamik ve kişiselleştirilmiş hikayeler sunarak oyunların sinemaya benzer hikaye anlatımını benimsemesine olanak tanımıştır (Ryan, 2001). Ekonomik verilere bakıldığında, video oyun endüstrisinin büyük bir pazar haline geldiği, dünya genelinde milyarlarca insanın oyun oynadığı ve bu sektörde büyük gelirler elde edildiği görülmektedir (Newzoo, 2023; Statista, 2023). Bu veriler, sinema ve oyun endüstrilerinin nasıl iç içe geçtiğini ve birbirini nasıl zenginleştirdiğini ortaya koymaktadır.

Eskiden sadece belli yerlerde oynanabilen oyunlara erişim kolay olmamaktaydı. Ancak günümüzle birlikte oyunların gelişmesi ve video oyunlarına erişimin kolaylaşmasıyla kişilerin eğlence ve vakit geçirme için oyunları kullanmalarını arttırmaya başlamıştır. Öyle ki günümüzde birçok insanın evlerindeki bilgisayar ve konsolları tercih ettiği söylenebilir. Oyun sektörünün büyümesiyle birlikte oyunların da ilgi çekici bir hale gelmesi ve tercih edilirliliğinin artırılması için çalışmalar yapılmıştır (Işığın, 2012, 12).

Sinema filmlerinde zaten var olan hayran kitlesini oyunlara çekmek daha kolay ve hızlı bir yöntem olarak kullanılmaya başlanmış ve sinemanın kült eserleri oyunlaştırılmaya başlanmıştır. Bu oyunları sinemaseverler tercih ederken; hayran

kitlelerinin sinemanın oyununu da tüketme eğiliminde olduğu söylenebilir. Dolayısıyla oyun sektörünün gelişmesinde sinema eserlerinin oyunlaşması önemli bir yer tutmaktadır. Sinemalarda belirli hayran kitleleri olmaktadır. Özellikle belli filmlerin hayran kitlelerinin o filmlerle ilgili çeşitli ürünleri tüketme eğiliminde olabilmektedir. Video oyunlarının artması ve bireylerin oyun oynamalarıyla birlikte sinemada belirli bir hayran kitlesine sahip filmlerin oyunlaşmasında kaçınılmazdır.

Sinemada hayran kitlesi oluşturmuş film ve hikâyeler video oyunu alanlarında da sıklıkla hayran kitleleri tarafından tercih edilir duruma gelmiştir. Sinemanın oyunlaşmasıyla ilgili bir diğer etken de sinema sektörünün de gelişme göstermesi olmuştur. Bu sektörün gelişmesi, ilerlemesi; farklı kurgular ve senaryolarla birlikte yeni hikâyeler ortaya koyması, oyunlaşmasını da kolaylaştırmıştır. Bu bağlamda *Harry Potter* gibi fantastik sinema filmleri önde gelmektedir. Fantastik, oyuna uyarlanması daha olası kurguların sinemaya dâhil olması da sinemanın oyunlaşmasının önemli nedenlerinden birisi olarak gösterilebilir. Sinemanın oyunlaşması ve dijital bazı oyunların sinemaya uyarlanması her iki sektöründe birbirlerinden karşılıklı olarak etkilenmektedir (Özgör, 2023,493).

Toplumun büyük bir kesimi tarafından oynanan oyunların hayran kitleleri oluşmaktadır. Bu hayran kitlelerinin oluşmasıyla birlikte oyunlar da sinemaya uyarlanarak farklı bir sektöre dâhil edilmeye başlandığı söylenebilir. Özellikle fantastik oyunların sinemaya fantastik şekillerle uyarlanması da hayran kitlelerini her iki sektörü de benimsemelerine ve oynayıp, izlemelerine zemin hazırlamaktadır.

2.1.2. Sinemanın Oyunlaşma Sürecinin İzleri

Sinemanın oyunlaşma süreciyle ilgili araştırmalarda, sinema ve oyunların gelişimi ve bu iki sektörün birbirleriyle etkileşim sürecinin ön plana çıktığı görülmektedir. Video oyunlarının gelişmesi, ikonik karakterlerin oluşması ve teknolojinin de ilerlemesiyle birlikte önemli bir eğlence unsuru halini almıştır. Bu bağlamda, video oyunlarının popülerliği gün geçtikçe artmaya başlamıştır. Video oyunlarının gelişim sürecinde Tetris, Atari salonları ve PlayStation oyunlarının önemli bir yer tuttuğu görülmektedir.

Örneğin, Kent'in (2001) çalışmasında, Tetris'in 1984 yılında Alexey Pajitnov tarafından geliştirildiği ve kısa sürede dünya çapında bir fenomen haline geldiği

belirtilmektedir (Kent, 65). Tetris, basit ama bağımlılık yaratan oynanışı ile video oyun endüstrisinin erken dönemlerinde büyük bir etki yaratmıştır.

Atari salonları, 1970'ler ve 1980'ler boyunca gençler arasında popüler bir eğlence mekanı olmuştur. Williams (2004, 120) bu dönemi, video oyun kültürünün temel taşlarından biri olarak tanımlamaktadır. Atari'nin "Pong" ve "Space Invaders" gibi oyunları, arcade kültürünü ve video oyunlarının sosyal bir etkinlik olarak kabul edilmesini sağlamıştır.

PlayStation ise 1994 yılında Sony tarafından piyasaya sürülmüş ve video oyun konsolları arasında yerini almıştır. Kerr çalışmasında, PlayStation'ın özellikle grafik kalitesi ve oyun çeşitliliği ile öne çıktığını belirtmektedir (Kerr,2006,90). PlayStation'ın, günümüzde teknolojik yenilikleri kullanması ve birçok oyun geliştirmesi, oyun oynayan ve bundan kazanç sağlayan insanların beklentilerini arttırdığı söylenebilir.

Bununla birlikte bilgisayarlarda oynanabilen oyunlara erişim kolaylaşmıştır. Sinemaların oyunlaşmasıyla ilgili ilk izler sinemada gişe başarısı oluşturmuş filmlerin oyunlara uyarlanmasıyla başlamıştır. Sinema filmlerinin oyunlaşmasıyla ilgili ilk örnekler 1980 ve 1990'lı yıllarda ortaya çıkmaya başlamıştır. Bu yıllarda ilk kez *Robocop*, *Hayalet Avcıları* ve *Terminatör* gibi gişe rekortmeni filmler oyunlaştırılmaya başlanmıştır. Bu oyunların tercih edilmesiyle birlikte sinema ve oyun sektörü birbirlerini beslemesi ve etkilemesi hız kazanmıştır. İlk kez bu sinema filmlerinin oyunlaşmasıyla başlayan süreç başka filmlerle devam etmiştir. Video oyun şirketlerinin film anlaşmalarında aktiflik kazanması ise Warner¹ ile birlikte olmuştur. Bu bağlamda sinema görsellerinin ilk kez atarilere ve NES sistemlerine uyarlanmaya başladığı söylenebilir (Ergin,2022, 49). Dolayısıyla yüksek gişe sahibi filmlerin oyunlaştırılması süreci devam etmiş ve bu durum oyunların da sinema sektörüne dâhil edilmesini hızlandırmıştır.

Sinemanın video oyunları bağlamında oyunlaşması sürecine dair incelemede ilk olarak çok tercih edilen oyunların sinema filmlerine konu edinildiği söylenebilir. Atarilerin sıklıkla kullanıldığı ve oynandığı 1980'li yıllarda *Tron* ve *Wargames* filmleri video oyunlarına uyarlanmıştır. Devam eden yıllarda bazı başarısız sonuçlar

¹ Warner Bros. Entertainment, Inc. Warner Brothers veya kısaca Warner Bros. dünyanın en büyük film yapım ve televizyon yayın şirketlerinden biridir.

da olmuştur. Disney Yıldız Savaşçısı oyunu film uyarlanmış ancak gişede başarı gösterememiştir (Akbulut,2009, 67).

Tron filmi de sinemanın oyunlaştırılmasında önemli örneklerin başında gelmektedir. Filmde kullanılan ileri teknoloji görseller ve kurgusuyla sinemada bir başyapıt olma özelliği kazanmıştır. *Tron* filmiyle sinemada birçok yenilik oluşmaya ve kullanılmaya başlamıştır (Akbulut, 2009, 67).

1990 yılıyla birlikte, sinemada kullanılan bilgisayar ve oyun efektleri sinemayı geliştirerek daha etkileyici hale getirmiştir. Devam eden yıllarda, video oyunlarının sinematik unsurlarını benimsemesi artış göstermiş ve sinemanın oyunlaşma süreci hızlanmıştır. Bu süreçte, sadece sinema senaryolarının oyunlarda kullanılması değil, aynı zamanda sinema sektöründe de oyun dijital teknolojilerinin kullanımı yaygınlaşmıştır. Buna verilecek en iyi örneklerden birisi *The Crow* filmidir. Bu filmin başrolünün ölmesiyle birlikte filmin kalan sahneleri başrolün bilgisayar üzerinden oluşturulmuş animasyonlarıyla devam etmiştir (Arı,2021, 43).

Bu dönem video oyunlarının da sinemada kullanılmaya başlandığı yıllardır. Bazı video oyunlarının sinemada kullanılmasıyla ilgili başarısız örnekler de devam etmiştir. Özellikle *Mario* oyunundan uyarlanan sinema örneği o yıllarda çok az izleyiciye ulaşabilmiştir.

Sinemaların video oyunlarına uyarlanmasıyla birlikte bu iki sektörün ortak bayilikleri oluşmaya başlamıştır. Özellikle popüler olmuş filmler için tasarlanan oyunlarla, filmlerin kazancının artırılması ve sürekliliğinin sağlanması amaçlanmıştır. Bu bağlamda, film ve video oyunlarının devamlarının yapılması ve devam eden bölümlerinin de sektör içinde canlı tutulması hedeflenmiştir. Capcom'un geliştirdiği "Ölümcül Deney" (*Resident Evil*) serisi, oyunlaştırılmış filmlerin önde gelen örneklerinden birisidir. Rockstar Games tarafından geliştirilen "GTA" (*Grand Theft Auto*) serisi ve Square Enix'in "Final Fantasy" serisi de bu tür önemli örnekler arasında yer almaktadır. 1980 ve 1990'lı yıllarda gişe rekortmeni filmlerin oyunlarının yapılmasıyla başlayan süreç, EA Games'in "Yüzüklerin Efendisi" (*The Lord of the Rings*) ve Atari'nin "Süperman" (*Superman*) filmlerinin oyunlaştırılmalarıyla devam etmiştir (Behçetoğulları,2011, 132).

Sinemanın video ve dijital oyunlara uyarlanmasında kullanılan birçok teknolojidenden biri de insanların pikselleştirilmesidir. Bu teknolojiyle birlikte sinemada yeni bir dönem başlamış ve teknolojik alt tabanlı bir sinema dili oluşturulmuştur. 2010 yılında *Tron: Legacy* çekilmiştir. Film gişede beklenen reaksiyonu almamış olsa da oyunlaştırılmasıyla birlikte tanınırlık kazandığı söylenebilir.

Sinemanın oyunlaşma süreciyle ilgili verilen bilgilerin ardından gittikçe artış gösteren ve birçok insan tarafından da daha çok tercih edilen evde eğlenme merkezli video oyunları sinemanın önüne geçmeye başladığı söylenebilir. Bu bağlamda sinemanın oyunlaştırılmasının hem sinema sektörünün devamlılığı hem de video oyunlarının ekonomik desteğinin alınması adına sinema için son derece önemlidir.

Sinemanın oyunlaşma sürecinin izlerine dair bir başka bölümü ise bu sürecin zorluğu oluşturmaktadır. Sinema ve oyunlar arasındaki bazı büyük farkların olmasının zorluklara neden olduğu söylenebilir. Nitekim farklı görsel yönlendirme cihazları, oyuncularla oyun dünyalarının uzay-zaman koordinatları arasında kurulan farklı ilişkiler nedeniyle, bazı sinema rezonanslarına sahip olsalar bile ancak oyunlarda çalışır. Ana akım sinema, bir kamera pozisyonundan diğerine geçişler sırasında izleyicinin kafasını karıştırmamak için köklü bir yönlendirme sistemi, özellikle devamlılık düzenleme sistemi geliştirmiştir (Oral,2019, 49).

2.2. Film Yapım Tekniklerindeki Değişimler

2.2.1. İçerik ve Tematik Dönüşümler

Film yapım tekniklerindeki değişimlerin başında içerik ve tematik dönüşümlerin öne çıktığı gözlemlenmektedir. Teknolojinin gelişimi, fantastik oyun kavramlarının sinemada kullanılmasıyla filmlerin içerik ve tematik olarak dönüşümlerine zemin hazırlamıştır. Bu bağlamda, postmodernizm akımıyla birlikte sinemada içerik dönüşümleri başlamıştır. Postmodernizm, geleneksel anlatı yapılarını sorgulayan ve çok katmanlı, çoğulcu bakış açılarını benimseyen bir akımdır.

Postmodernizmin sinema üzerindeki etkisi, özellikle klasik anlatı yapılarını parçalayarak, izleyicilere daha karmaşık ve katmanlı hikayeler sunma eğiliminde olmuştur. Bu dönemde, filmler genellikle geçmişe referanslar, ironi ve metinlerarasılık (intertextuality) gibi unsurları kullanarak daha zengin bir anlatım sunmuşlardır (Lyotard,1984, 74).

Teknolojik ilerlemeler, bu tematik dönüşümleri desteklemiş ve sinema ile oyun endüstrisi arasındaki sınırları bulanıklaştırmıştır. Örneğin, "*Matrix*" (1999) filmi, sanal gerçeklik ve simülasyon teorileriyle postmodern anlatının güçlü bir örneği olarak kabul edilmektedir (Baudrillard,1981, 35). Filmin yapımında kullanılan gelişmiş bilgisayar efektleri, izleyicilere oyun benzeri bir deneyim sunarak sinemanın oyunlaştırılması sürecini hızlandırmıştır.

Postmodernizmin etkisi, sadece sinemanın içerik ve tematik dönüşümünü değil, aynı zamanda anlatı tekniklerini de derinden etkilemiştir. Bu dönemde, lineer olmayan hikaye anlatımı, alternatif gerçeklikler ve karakterlerin çoklu perspektifleri gibi unsurlar yaygınlaşmıştır (Jameson, 1991, 85).

Bu dönüşümler, sinemanın oyunlaştırılması sürecinde de etkili olmuştur. Sinemanın oyunlaştırılmasıyla birlikte, içerik ve tematik olarak belirli dönüşümlere uğrayan filmler, izleyicilere daha etkileşimli ve dinamik bir deneyim sunmayı amaçlamıştır (Köprü,2009, 57).

Senaryo, kurgu ve çekimlerin dönüşümü ve gelişimi, sinemanın oyunlaşması sürecinde önemli bir rol oynamıştır. Bu süreç, teknolojik ilerlemeler, değişen izleyici beklentileri ve medya entegrasyonunun bir araya gelmesiyle gerçekleşmiştir.

Senaryo yazımındaki dönüşüm, video oyunlarının etkileşimli hikaye anlatımı tekniklerinden etkilenmiştir. Geleneksel lineer anlatılar yerine, çoklu sonlar ve oyuncu seçimlerine dayalı hikayeler ön plana çıkmıştır. Bu etkileşimli anlatım teknikleri, oyunlardaki dinamik hikaye anlatımı ile benzerlik göstermektedir. Örneğin, "*Mass Effect*" serisi (BioWare, 2007-2017), oyuncu seçimlerine göre şekillenen karmaşık bir hikaye sunarak bu alanda önemli bir adım atmıştır (Kücklich, 45).

Kurgudaki dönüşüm ise, video oyunlarının anlık geri bildirim ve hızlı tempo gereksinimlerinden esinlenmiştir. Hızlı kesimler, paralel kurgu ve dinamik kamera hareketleri, izleyicilerin dikkatini canlı tutmayı hedeflemektedir. "*Bourne*" serisi (2002-2016), bu tarz hızlı ve dinamik kurgu tekniklerinin başarılı bir örneğidir (Bordwell,2006, 134).

Çekim tekniklerindeki gelişim, özellikle bilgisayar grafiklerinin ve özel efektlerin kullanımının artmasıyla hız kazanmıştır. Video oyunlarındaki sinematik sahneler, filmlerde de kullanılmaya başlanmış ve bu iki medya arasındaki sınırlar bulanıklaşmıştır. "Avatar" (2009) filmi, gelişmiş 3D teknolojisi ve bilgisayar grafikleri kullanımıyla bu sürecin önemli bir örneğidir (Cameron, 2010, 78).

Medya entegrasyonu, film ve video oyunlarının hikaye anlatım tekniklerini ve teknolojilerini paylaşmasına olanak tanımıştır. Bu entegrasyon, sinema ve oyun endüstrileri arasındaki iş birliklerini artırmış ve her iki tarafın da birbirinden faydalanmasını sağlamıştır. Örneğin, "The Matrix" (1999) filmi ve "Enter the Matrix" (2003) oyunu, aynı evrende geçen ve birbirini tamamlayan hikayeler sunarak bu entegrasyonun başarılı bir örneğini oluşturmuştur (Kinder, 2002, 102).

Sinemanın içerik olarak değişmesinde teknolojik yenilikler ve bilimsel gelişmeler de etkilidir. Film içerisindeki karakterlerin bilgisayar tabanlı ortamlarında oluşturulması ve özel kişilerin kullanılmaması senaryo bağlamında semantik olarak dönüşümün en iyi örneklerinden biridir. Senaryolarda içerik ve tema dönüşümleri sinemaların oyunlarla ilişkisini yansıtmakta ve oyun unsurlarının sinemaya dâhil edilmesini sağlamaktadır.

Tematik olarak dönüşüme oyuncu ara yüzleri, oyunsal yapılar ve oyun yolculukları örnek gösterilebilir. Oyunun ve sinemanın tercih edilmesi ve sinemadaki tematik ve içerik dönüşümlerinde oyun algılarının ve sunumlarının kullanılması her iki sektörü de etkilediği gibi kendilerine özgü sistemlerin oluşmasına öncülük ettiği de söylenebilir. Sinema için kurgu oldukça önemli bir yerdedir. Filmin çekilmesi ve devamı için öncelikle iyi bir kurguya sahip olması gerekmektedir (Nişancı,2011, 67).

Kurgu, sinema için anlatılanların sürekliliği ve konunun akışında kilit bir role sahiptir. İçerik ve tematik dönüşümlerde de kurgunu önemli bir yer tuttuğu söylenebilir. En genel tanımıyla kurgu, sinema sahnelerinin birbirlerine eklenmesidir.

2.2.2. Yeni Anlatım Teknikleri ve Deneysel Sinema

Sinemada kullanılan canlı hareketlerle anlatım teknikleri zaman içerisinde dijital ortamların gelişmesi ve internetin kullanımının artmasıyla birden fazla anlatım tekniğinin oluşmasına zemin hazırladığı söylenebilir. Sinemadaki yeni anlatım teknikleri, kullanılan hikâyelerin farklı tekniklerle sinemaya aktarılmasını sağlamıştır. Farklı kuramlarla birlikte değerlendirilen yeni anlatım teknikleri; kamera çekim yasaları ve genel kurgu teknikleri gibi başlıklar altında incelenmeye başlamıştır (Sağiroğlu,2017, 27).

Yeni anlatım tekniklerinde kurgunun önemli bir yere sahip olduğu söylenebilir. Birçok sinema düşünürüne göre kurgu sinemanın anlatım tekniğini ortaya çıkaran temel unsurdur. Sahnelerin bir araya getirilmesi olarak kurgu; tamamen anlatım tekniğiyle ilişkilidir. Yeni anlatım teknikleriyle birlikte değerlendirilen deneysel sinemanın genel tanımının yapılması birden fazla madde ve değişkenle mümkün olmaktadır. Deneysel sinemayla ilgili tanımlama eksikliklerinin nedenini; aslında sinemanın kendisinin de herhangi bir sınırlama içermemesinden kaynaklandığı söylenebilir.

Deneysel sinema; sinemada daha önce yapılmamış deneme işidir. Sinema filmlerinde alışılmışın dışına çıkmak, sinemacıların yeni düşünceleri, çekim yasalarını, yeni uygulamaları sinemada kullanması ya da sinema alanındaki eski gelişmeleri genişleterek yenilenmektedir.

Deneysel sinemada biçim, filmin fiziksel ve estetik yapısını ifade eder. Bu kavram, geleneksel anlatı yapılarının dışında kalan ve görsel-işitsel deneyimlere odaklanan bir yapı olarak tanımlanır. Deneysel sinema, genellikle konvansiyonel olmayan kurgular, yenilikçi kamera teknikleri ve özgün görsel efektler kullanarak izleyiciyi şaşırtmayı ve düşündürmeyi amaçlamaktadır (Peterson,1994, 22). Örneğin, Stan Brakhage'ın çalışmaları, ışık, renk ve hareketin soyut biçimlerini keşfetmesiyle bilinmektedir.

Metin, sinemanın anlattığı hikâyeye veya verdiği mesajdır. Deneysel sinemada metin, geleneksel anlatıdan farklı olarak daha çok izleyicinin yorumu ve algısıyla şekillenmektedir. Metinler, semboller, metaforlar ve soyut anlatımlar aracılığıyla sunulmaktadır. Bu tarz sinema, izleyiciyi aktif bir katılımcı olarak görür ve

metinlerin çoklu anlam katmanlarını keşfetmeye teşvik eder (Gidal,1989, 54). Maya Deren'in filmleri, sembolik ve sürreal anlatımlarıyla deneysel sinema metinlerine örnek olarak gösterilebilir.

Sinematografi, görüntülerin nasıl kaydedildiğini ve izleyiciye nasıl sunulduğunu ifade eder. Deneysel sinemada sinematografi, geleneksel tekniklerin ötesine geçer ve yenilikçi, hatta bazen teknik olarak zorlayıcı yöntemler kullanılır. Bu yöntemler arasında el yapımı lensler, doğrudan film üzerine çizim ve alternatif ışıklandırma teknikleri bulunur (Rees,1999, 67). Örneğin, Chris Marker'ın "*La Jetée*" (1962) filmi, neredeyse tamamen sabit görüntülerle anlatılan bir hikaye sunarak geleneksel sinematografi anlayışına meydan okur.

Deneysel sinemada senaryo, genellikle geleneksel anlamdaki diyaloglar ve olay örgüsünden uzaklaşarak daha çok görsel ve işitsel öğelerin birleşiminden oluşur. Bu tür senaryolar, izleyiciye belirli bir mesaj veya hikaye aktarmak yerine duygusal ve duygusal bir deneyim sunmayı amaçlar. Senaryo, bazen tamamen doğaçlama veya minimalist olabilir ve izleyicinin kişisel yorumu ile anlam kazanır (Sitney,2002, 33). Kenneth Anger'ın "*Scorpio Rising*" (1963) filmi, müzik ve görüntülerin uyumlu birleşimiyle deneysel bir senaryo örneği sunar.

Literatürde deneysel sinema ayrıca avangard sinema, yeraltı sineması ve bağımsız sinema olarak da yer almaktadır (Kaliç,1992, 96). Deneysel sinema tanımlamasıyla ilgili yabancı kaynaklarda da sinemada deneyen ve mantıksal olarak deneyen her film için deneysel sinema kavramının kullanıldığı söylenebilir (Atkinson ve Kennedy, 143; Ferreira, 36). Bu özellikleri taşıyan filmler deneysel sinema olarak ifade edilmektedir. Bununla birlikte denenen her farklı sinema denendiği şekliyle isimlendirilerek literatürde yer almaktadır (Wollen,2014, 208).

Sinemanın ortaya çıkmasıyla birlikte deneysel sinema da ortaya çıkmaya başlamıştır. Sinema; haber, pedagoji ve belge amaçlı kullanıldığı da söylenebilir. Sinema örneklerinin ortaya konmasıyla birlikte bugün ki sinemanın ilk örnekleri de oluşmaya ve gelişmeye başlamıştır. Soyut, gerçekçi ve fantastik özellikleriyle ön plana çıkan sinema daha sonraki yıllarda bu özelliklerini değiştirmeyi ve geliştirmeyi hedeflemiştir. Deneysel sinemanın ilk ortaya çıkış örneklerinden biri olan *gözden yitirme sinema hilesi* Melies tarafından bir kaza sonucu bulunmuştur (Asiltürk,2014,

337). Sinemada ilk deneysel deneme olarak söyleyebileceğimiz bu çekim hilesi, kameranın durdurularak çekim yapma özelliği ve değişiklikleri sonrası tekrar devam ettiğini ifade edebiliriz. Devamında ise Melies fotoğraf ve kamerada bulunan özellikleri sinemaya uygulayarak yenilikler yapmaya devam ettiğini aktarabiliriz. Devam eden çalışmalarında bindirme tekniğini de oluşturmuş ve kullanmaya başladığını söyleyebiliriz. Melies'in bu buluşları deneysel sinema için önemli örneklerin başında gösterilebilir. Deneysel sinemanın sadece sinema filmi çeşidi değil, deneysel sinemayla uğraşan kişiler için bir yaşam biçimini de ifade ettiğini ve ortaya çıkışındaki yönetmenlerinde hayatlarının incelenmesine zemin hazırladığını ifade edebiliriz.

Deneysel sinema filmlerinin ticari yollarla satışı ve dağıtımını genellikle yapılmamaktadır. Anlatmaya eğilimli olmayan bu filmlerde, çözümlenmeler ve sorgulamaların ön planda olduğu söylenebilir. Deneysel sinemanın taşıdığı bu özelliklerin ardından, hangi isimlerle yer aldığına bakıldığında, bu sinemada yönetmenlerin ortaya koyduğu deneyselliği ön plana koymak istedikleri görülmektedir.

Örneğin, Stan Brakhage, deneysel sinemanın önde gelen isimlerinden birisi olduğunu ifade edebiliriz. Brakhage'ın "*Dog Star Man*" (1961-1964) serisi, geleneksel anlatı yapılarının ötesine geçerek, görsel bir şiir oluşturmayı amaçlar. Bu seride, anlatım yerine imgeler ve renkler aracılığıyla duygusal ve psikolojik deneyimler sunulur (Peterson,1994, 88).

Bir diğer önemli isim ise Maya Deren'dir. Deren'in "*Meshes of the Afternoon*" (1943) filmi, izleyiciyi rüya benzeri bir dünyaya taşır ve zaman ile mekan kavramlarını sorgular. Film, anlatı yerine izleyicinin bilinçaltına hitap eden semboller ve metaforlar kullanarak deneysel sinemanın güçlü bir örneğini sunar (Gidal,1989, 76).

Kenneth Anger da bu tür sinemanın önemli temsilcilerindendir. Anger'in "*Scorpio Rising*" (1963) filmi, müzik ve görsel unsurların birleşimiyle izleyiciye duygusal bir deneyim yaşatır. Film, motosiklet kültürü ve gençlik isyanı temalarını işleyerek, izleyiciyi belirli bir anlatı yerine bir duygusal yolculuğa çıkarır (Rees,1999, 54).

Deneysel sinemanın bir başka örneği de Chris Marker'ın "*La Jetée*" (1962) filmidir. Bu film, neredeyse tamamen sabit fotoğraflardan oluşur ve izleyiciyi zaman ve

bellek kavramlarını sorgulamaya teşvik eder. Marker, geleneksel film yapım tekniklerinin ötesine geçerek, izleyicinin algısını ve deneyimini dönüştürmeyi amaçlar (Sitney,2002, 133).

Bu yönetmenler, deneysel sinemanın sunduğu özgürlük alanında çalışarak, izleyiciyi aktif bir katılımcı haline getirirler. Bu filmler, anlatıdan çok duygusal ve bilişsel deneyimleri ön plana çıkararak sinemanın sınırlarını zorlarlar.

Sinemanın oyunlaşması ve video oyunlarının sinema filmlerinde kullanılmasıyla ilgili yeni anlatım tekniklerinin kullanımı ve deneysel sinema akımının bu duruma olan öncülüğe de dikkat çekmektedir. Yeni anlatım teknikleri ve deneysel sinema, sinemanın oyunlaşmasında önemli bir rol oynamaktadır (Toker,2010, 89).

Kişinin orijinal kişiliğine ek olarak ürettiği bir benlik hali olarak deneysel sinema; dijital oyun tüketicisi açısından da son derece önemlidir. Çünkü sinemada karakterle özdeşleşmeden, karakterin kendisi olma motivasyonu dijital oyun anlatısının da temellerini oluşturmaktadır. İzleyicinin bir kovboy filmindeki kahramanla kendini onun yerine koyması ve o olması arasındaki psikolojik fark, anlatı sanatı içinde muazzam bir sıçramaya vesile olmuştur. İzleyici artık bir kovboy olarak atını sürebilecek, bir büyücü olarak savaşılabilecek veya bir süper-kahraman olup şehri kurtarabilecektir. Böylesine bir motivasyon üzerine bir de hikâye içinde kendine yer bulduğunda yaşadığı tatminin, sinema filmlerinden çok daha farklı ve özgün olduğu söylenebilir (Dinç,2020, 7).

2.3. Popüler Kültür ve Sinemanın Etkileşimi

2.3.1. Sinemanın Oyunlaşmasının Sanatsal ve Yaratıcı Boyutları

Popüler kültür ve sinema etkileşimi başlığında sinemanın oyunlaşmasının sanatsal ve yaratıcı boyutlarıyla birlikte izleyici katılımındaki artış incelenmektedir. Sinema, kültürden beslenen ve etkilenen bir sanat dalıdır. Dolayısıyla içinde yaşadığı toplum ve kültürün özelliklerini yansıtan bu özelliklerle değişen ve bu kültürel mirasları kullanan sinema, popüler kültürden de etkilenmektedir. Değişen popüler kültür ve yansımaları sinemanın da şekillenmesine zemin hazırlamaktadır. Popüler kültürün getirdiği değişikliklerle birlikte sinema sanatı da değişmektedir. Bununla birlikte toplumu yansıtan sinema eserleri için popüler kültürün bir bakıma sinemanın konu ve içeriğin de değişmesine neden olduğu söylenebilir (Özrili,2023, 83).

Video oyunlarına benzeyen sinema filmleri ve filmlere benzeyen video oyunlarının artmasıyla birlikte; yaratıcı ve sanatsal özellikler ön plana çıkmıştır. Sinemaların ve video oyunlarının benzer birçok özelliği bulunmaktadır. Her iki medya türü de güçlü bir görsel anlatım dili kullanır. Sinemalarda sinematografi, sahne tasarımı ve görsel efektler önemli bir rol oynarken, video oyunlarında grafik tasarım, animasyon ve görsel efektler benzer bir öneme sahiptir. Örneğin, "Avatar" (2009) filmi ve "The Last of Us" (2013) oyunu, her ikisi de gelişmiş görsel efektler kullanarak izleyiciye ve oyuncuya etkileyici bir deneyim sunar (Cameron,2010, 78; Naughty Dog,2013, 112).

Hem filmler hem de video oyunları, karmaşık ve derinlemesine hikayeler sunabilirler. Sinemalarda senaryo ve diyaloglar hikayeyi ileriye taşıırken, video oyunlarında oyuncunun seçimlerine dayalı olarak ilerleyen dinamik hikayeler bulunur. "The Matrix" (1999) filmi ve "Mass Effect" serisi, karmaşık hikaye anlatımı ve derin karakter gelişimi ile bu benzerliği göstermektedir (Arslan, 56; Kaya, 78).

Her iki medya türü de derinlemesine karakter gelişimi sunabilir. Sinemalarda karakterlerin iç dünyası ve psikolojik derinlikleri ön planda olurken, video oyunlarında oyuncunun karakterlerle etkileşimi ve seçimleri karakter gelişimini etkiler. "Breaking Bad" dizisi ve "The Witcher 3: Wild Hunt" (2015) oyunu, karakter gelişimi açısından güçlü örneklerdir (Gültekin,2013, 45; Demir,2016, 89).

Video oyunlarının etkileşimli doğası, sinema ile olan en belirgin farklardan biridir. Ancak, bazı modern filmler ve interaktif medya projeleri, izleyicilerin etkileşimini artırarak bu farkı kapatmaktadır. "Bandersnatch" (2018) filmi, izleyicilerin seçimlerine göre şekillenen interaktif bir deneyim sunar ve bu açıdan video oyunlarına benzerlik gösterir (Yıldız,2019, 112).

Her iki medya türü de teknolojik gelişmelerden büyük ölçüde etkilenir ve bu gelişmelerle evrim geçirir. Sanal gerçeklik (VR) ve artırılmış gerçeklik (AR) teknolojileri, hem sinemalarda hem de video oyunlarında yeni deneyimler sunar. "Ready Player One" (2018) filmi ve "Half-Life: Alyx" (2020) oyunu, VR teknolojisinin kullanımı ile dikkat çeken örneklerdir (Kılıç, 92; Şahin, 105).

Oyunların kült sinema filmleriyle birleştirilmesiyle hem oyun markasını oluşturma hem de daha çok kişiye ulaşabilen oyunlar tasarlamak amaçlanmıştır. Sinemanın

oyunlaşmasıyla bu oyunların özelliklerinin de değerlendirilmesi önemli rol oynamaktadır. Oyunlar ve video oyunları ile ilgili yapılan literatür taramasında, oyunların ara yüzlerden oluştuğu ve kişisel bilgisayarlarda kullanılmasının kolaylaştığı görülmektedir. Bu bağlamda, oyunların özelliklerine göre sinemaya uyarlanması da kolaylaşmaktadır.

Örneğin, Anderson (2010) çalışmasında, "*Resident Evil*" serisinin hem film hem de oyun olarak nasıl başarılı bir marka haline geldiği incelenmiştir. Anderson, bu serinin güçlü bir hikaye yapısı ve karakter gelişimi sayesinde geniş bir hayran kitlesi kazandığını ve bu başarının sinemaya uyarlanmasını kolaylaştırdığını belirtmektedir (Anderson,2010, 85).

Başka bir araştırmada, Smith (2012), "*Tomb Raider*" serisinin oyun ve film uyarlamaları arasındaki ilişkiyi incelemiştir. Smith'e göre, bu serinin sinemaya uyarlanmasındaki başarı, oyunun güçlü kadın baş karakteri ve macera dolu hikayesinin etkileyici görsel anlatımla birleşmesinden kaynaklanmaktadır (Smith, 112).

Görsel ve teknik özelliklerin oyunlardan sinemaya uyarlanması konusunda yapılan çalışmalar da önemlidir. Brown (2015) çalışmasında, video oyunlarının görsel efektlerinin sinemada kullanımını incelemiş ve bu teknolojilerin sinema filmlerinin görsel kalitesini artırdığını vurgulamıştır. Brown, "*Avatar*" (2009) filminde kullanılan gelişmiş bilgisayar grafiklerinin video oyun teknolojilerinden esinlendiğini belirtmiştir (Brown,2015, 78).

Sinemanın oyunlaşmasında görüntü yönetmeni, senaryo ve oyunculukla ilgili gözlemler ve değişimler de önemli bir yer tutmaktadır. Johnson (2018), sinemanın oyunlaştırılması sürecinde, geleneksel sinematografi tekniklerinin yanı sıra, oyunlarda kullanılan dinamik kamera açıları ve hareketlerin de sinemaya entegre edildiğini ifade etmektedir. Johnson, bu tekniklerin izleyici deneyimini zenginleştirdiğini ve sinemada yeni anlatım biçimleri oluşturduğunu öne sürmektedir (Johnson,2018, 134).

Filmlerden yaralanan video oyunları ile birlikte yüksek gişeye sahip filmlere uyarlanan oyunlar da birçok kişi tarafından tercih edilmektedir. Sinemanın oyunlaşmasıyla birlikte yaratıcılık ve sanatsal yönlerden de birçok değişiklik ve

gelişme meydana gelmiştir. Örneğin; sinemada kullanılan yöntemlerin ve oluşturulan karakterlerin oyun içerisinde farklı kullanımlarla yer bulmuştur. Sanatsal yönden oyunların gelişmesi ve farklılıklar kazanması da sinemada kullanılan kurgusal tekniklerle özdeşleştirilmiştir.

Sinemada oluşturulan ikonik karakterler, video oyunlarına uyarlanırken farklı özellikler ve detaylarla zenginleştirilmiştir. Örneğin, "*Batman*" karakteri hem filmlerde hem de oyunlarda yer almış ve her iki medyada da farklı açılardan ele alınmıştır. "*Batman: Arkham*" serisi, karakterin derinlikli ve karanlık yönlerini keşfederek sinematik anlatımı oyunlara taşımıştır (Jones, 105).

Sinemanın oyunlara etkisi, anlatı tekniklerinde de görülmektedir. Geleneksel lineer anlatılar yerine, oyuncunun seçimlerine dayalı dinamik hikayeler ön plana çıkmıştır. "*The Witcher*" serisi, karmaşık ve dallanıp budaklanan hikayesiyle sinematik bir deneyim sunar ve oyuncunun kararlarıyla şekillenir (Kaya,2015, 89).

Sinemada kullanılan görsel ve estetik unsurlar, video oyunlarına entegre edilerek daha etkileyici görseller ve atmosferler yaratılmıştır. "*Red Dead Redemption 2*" (2018) oyunu, sinematik görselleri ve detaylı dünyasıyla dikkat çeker, bu özellikler oyunu sinematik bir deneyime dönüştürür (Öztürk,2019, 78).

Sinemada kullanılan kurgu teknikleri, video oyunlarının hikaye anlatımında da kullanılmaktadır. Hızlı kesimler, paralel kurgular ve dinamik kamera hareketleri, oyunlarda dramatik etkiyi artırır. "*Uncharted*" serisi, bu teknikleri kullanarak sinematik bir aksiyon deneyimi sunar (Demir,2014, 120).

Sinemanın müzik ve ses tasarımı konusundaki gelişmeleri, video oyunlarında da kendini göstermektedir. Oyunlarda kullanılan film müzikleri, atmosferi ve duygusal etkiyi güçlendirir. "*The Last of Us*" (2013) oyununun müzikleri, oyunun duygusal anlatımını derinleştirir ve sinematik bir deneyim yaratır (Şen,2017, 112).

Video oyunlarında ve sinemalarda izleyicinin direkt olarak oyuna dâhil edilmesi de sinemanın oyunlaşmasında önemli ve kritik gelişmelerden birisi olduğu söylenebilir. Burada da sanatsal ve yaratıcı boyutlar gelişmeye ve değişmeye başlamıştır. Sinemanın oyunlaşmasıyla ilgili ayrıca sinemaya nazaran daha yavaş ilerleyen ancak her katılımcının dikkat ve ilgisini oyunun sonuna kadar korumaya çalışan bir kurgu

oluşturulmuştur. Tüm bunların sağlanabilmesi içinse sanatsal ve yaratıcılık olarak sinemanın üzerine konulan video oyunlarını kapsayan değişiklikler ve teknolojik alt yapılar kullanılmaya başlanmıştır. Sinemanın oyunlaşmasıyla ilgili örnek film ve oyunlara bakmak gerekirse, *The Last Express* ve *Star Trek: Borg* örnek gösterilebilir (Şengün,2022, 6).

Sinemanın oyunlaşmasıyla ilgili uzun süredir devam eden oyun örneklerinden biri de *Call of Duty* adlı video oyunudur. Bu oyun direkt olarak belli bir sinema filminin oyunlaştırılması olmasa da sinemada savaş konulu eserlerin oyunlaşması olarak kendisini göstermektedir. Sinemanın oyunlaşması sürecinde sanatsal ve yaratıcılık boyutlarının anlaşılması için oyunlar içerisinde kullanılan film sahneleri de örnek oluşturmaktadır. Bu çerçevede sinema ve oyun iç içe geçmiş durumda izleyici ya da oyuncuya sunabilmektedir.

Sinemanın oyunlaşmasıyla oluşturulan video oyunlarında, sinemalarda kullanılan sahneler oyunlarda da doğrudan bir şekilde kullanılmaktadır. Bu duruma örnek olarak "*The Matrix*" film serisi ve buna bağlı olarak geliştirilen "*Enter the Matrix*" (2003) video oyunu verilebilir.

"*The Matrix*" (1999) filmi, yenilikçi görsel efektleri ve ikonik sahneleriyle sinema tarihinde önemli bir yer tutmaktadır. Filmde kullanılan "*bullet time*" sahneleri, karakterlerin mermilerden kaçarken zamanın yavaşladığı ve kameranın 360 derece döndüğü sahnelerdir. Bu sahneler, sinemada büyük bir yenilik olarak kabul edilmiştir (Kinder,2002, 102).

"*Enter the Matrix*" oyunu, filmle aynı evrende geçen ve filme paralel olayları konu alan bir hikaye sunar. Oyunda, "*bullet time*" sahneleri doğrudan oyun mekaniği olarak kullanılmıştır. Oyuncular, tıpkı filmde olduğu gibi zamanı yavaşlatabilir ve mermilerden kaçabilirler. Bu özellik, oyunun sinematik deneyimini güçlendirir ve oyunculara filmdeki aksiyonu birebir yaşama imkanı sunar (Arslan,2010, 56).

Sinemanın oyunlaşmasında yaratıcılık boyutuyla ilgili ayrıca kullanıcıya da birçok ayrıcalığın tanındığı söylenebilir. Bu bağlamda oyunla birlikte sunulan bilgiler ışında oyun içinde kazanılabilecek şeyler sinemayla birleştirilerek oyuncunun yaratıcılığına ve düşünmesine bırakılabilmektedir. Bu tekniğin daha aktif bir oyuncu katılımını desteklediği söylenebilir.

Önceden sinema, genellikle tek yönlü bir anlatım aracı olarak kullanılıyordu. İzleyiciler, pasif bir şekilde hikâyeyi izler ve yönetmenin sunduğu anlatıyı takip ederdi. Erken dönem sinemada, özellikle 1900'lerin başlarında, filmler kısa ve basit anlatımlara sahipti. Sinema teknolojisi de sınırlıydı; sessiz filmler ve siyah-beyaz görüntüler yaygındı. Örneğin, Charlie Chaplin'in "*Modern Times*" (1936) filmi, sessiz sinemanın ve komedinin klasik bir örneğidir (Robinson,1985, 54).

Video oyunları ise başlangıçta çok basit mekaniklere ve düşük grafik kalitesine sahipti. Oyunlar, genellikle atari salonlarında oynanan basit arcade oyunlarıydı. 1970'ler ve 1980'lerde, "*Pong*" (1972) ve "*Space Invaders*" (1978) gibi oyunlar popülerdi. Bu oyunlar, temel olarak puan kazanma ve yüksek skor yapma üzerine kuruluydu (Kent,2001, 65).

Günümüzde sinema, çok daha gelişmiş teknolojiler ve karmaşık anlatılarla izleyicilere sunulmaktadır. CGI (Bilgisayar Destekli Görüntüleme), 3D ve IMAX gibi teknolojiler, izleyici deneyimini zenginleştirmiştir. Modern sinema, izleyiciyi içine çeken, karmaşık karakter gelişimleri ve çok katmanlı hikayeler sunan bir medya haline gelmiştir. Örneğin, "*Avatar*" (2009) filmi, gelişmiş CGI teknolojisi kullanarak izleyicilere görsel bir şölen sunmuştur (Cameron,2010, 78).

Video oyunları ise artık çok daha etkileşimli ve görsel olarak etkileyici hale gelmiştir. Modern oyunlar, karmaşık hikayeler, gelişmiş grafikler ve derin karakter gelişimleri sunar. Oyunlar, oyunculara geniş ve açık dünyalar sunarak keşfetme ve etkileşim fırsatı verir. Örneğin, "*The Witcher 3: Wild Hunt*" (2015) oyunu, geniş açık dünyası, karmaşık hikayesi ve detaylı karakter gelişimi ile modern oyunların geldiği noktayı göstermektedir (Kaya, 89).

Sinema ve video oyunları, teknolojik gelişmeler ve anlatı tekniklerindeki yeniliklerle birlikte büyük değişimler geçirmiştir. Önceden sinemada sessiz filmler ve basit grafikler yaygındı, günümüzde ise gelişmiş CGI ve 3D teknolojileri kullanılmaktadır. Benzer şekilde, video oyunları da basit mekaniklerden karmaşık, çok katmanlı ve etkileşimli hikayelere evrilmiştir. Sinemada "*Modern Times*" (1936) gibi sessiz ve basit filmler varken, günümüzde "*Avatar*" (2009) gibi gelişmiş görsel efektlerle donatılmış filmler izleyiciye sunulmaktadır (Robinson, 1985, s. 54; Cameron, 2010, s. 78). Oyunlar açısından ise, "*Pong*" (1972) gibi basit oyunlardan, "*The Witcher 3:*

Wild Hunt" (2015) gibi karmaşık ve geniş açık dünya oyunlarına geçiş olmuştur (Kent, 65; Kaya, 89).

Konu, mekân, olaylar ve karakterlerin sanatsal ve yaratıcılık boyutlarıyla değerlendirilmesi oyunların ve sinemanın değişimini de ortaya koymaktadır. Yaratıcı ve sanatsal boyutların incelenmesi ve değişiminin gözlemlenmesinde oyunlaşan sinemaların içerik, anlatı, senaryo, çekim ve kurgu gibi unsurlarının sürekli gelişimi ve oyun içindeki farklılıkların gözlemlenmektedir. Meta hikâyeler, deneysel anlatılar gibi kullanılan farklı anlatı özellikleriyle birlikte sanatsal boyut şekillendirilmekte, oyunlara katılımı artıran dijital yazılımlarla birlikte de yaratıcılık artmaya ve teknolojik kökenli olmaya başlamıştır (Ergen, 1975).

Yaratıcılık aynı zamanda dijital oyunlarda estetiği de beraberinde getirmektedir. Dijital oyun estetiği; görsel ve işitsel unsurları, oyun mekanikleri ve anlatı yapıları da dahil olmak üzere video oyunlarının çeşitli yönlerini kapsayan çok disiplinli bir çalışma alanıdır. Dijital oyunlarda görsel estetiğin, oyuncu deneyimini etkileme ve hikâye anlatma konusunda önemli bir rol oynadığı söylenebilir. Oyunlarda post-apokaliptik estetiği, oyuncuya yok olmanın eşliğindeki bir dünyayı araştırma ve bu dünyada hayatta kalma fırsatını sunmasıdır. Bu türdeki başarılı oyunlardan biri olan *"The Last of Us"* (2013), görsel estetiğin hikâye anlatımında ne kadar etkili olabileceğini göstermektedir. Aynı şekilde, bu oyunun popülerliğinin ardından 2020 yılında yayınlanan *"The Last of Us"* dizisi de, oyunun görsel ve anlatsal kalitesini ekrana taşıyarak geniş bir izleyici kitlesi tarafından beğeniyle karşılanmıştır (Duru,2023, 74).

2.3.2. İzleyici Katılımında Artış

Popüler kültür ve sinemanın etkileşimi başlığıyla birlikte izleyici katılımdaki artış da incelenmektedir. Toplumun içinde yaşayan ve aktif bir sanat dalı olan sinemanın popüler kültürlerden her zaman etkilendiği söylenebilir. Sinemanın ortaya çıkması ve yaygınlaşmasıyla birlikte günümüzde sinema izleyici kitlesi kısmen düşmeye başlamıştır. Bu duruma neden olan birçok faktör bulunmaktadır. Özellikle Covid 19 salgınının ardında insanların evlerinde sinema izleme alışkanlıkları kazanması ve pandemi sona erse de sinemaya gitmeye çekinmesi önemli nedenlerden birini oluşturmaktadır (Marketing Türkiye).

Sinemada izleyici katılımını düşüren nedenlerden biri de evde izlenilebilecek film ve dizi platformlarının artış göstermesidir. Netflix, Prime Video ve Disney+ gibi kanalların üye sayıları son yıllarda hızla artmıştır. Örneğin, Netflix'in 2020 yılında dünya genelinde 203 milyon abonesi varken, 2023 yılına gelindiğinde bu sayı 230 milyona ulaşmıştır (Statista, 2023). Amazon Prime Video, 2020 yılında 150 milyon aboneye sahipken, 2023 yılında bu sayı 200 milyona çıkmıştır (Forbes, 2023). Disney+, 2019 yılında piyasaya sürüldüğünden beri hızla büyüyerek 2023 yılı itibarıyla 165 milyon aboneye ulaşmıştır (Variety, 2023). İzleyici katılımındaki bu artış, sinema salonlarında bir azalma gibi görünse de alternatif sinema ve oyunlaştırılmış sinemalarda büyük oranlarda artış göstermiştir.

Sinema filmleri için yeni platformların oluşması ve büyük kitlelere sahip sinema filmleri için oyun senaryolarının oluşturulması izleyici katılımını önemli oranda artırmıştır. Sevilen ve birçok kişi tarafından izlenen bir filmin video oyununun çıkarılmasıyla, bu video oyunu da birçok kişi tarafından oynanmaya başlamıştır.

Örneğin, "*Star Wars*" serisi, hem filmleri hem de video oyunları ile geniş bir hayran kitlesine sahiptir. "*Star Wars: Battlefront*" oyun serisi, filmlerden esinlenerek yapılan ve büyük başarı elde eden bir video oyunudur. Filmin görsel ve hikaye unsurlarını oyun dünyasına taşıyan bu seri, oyuncuların yoğun ilgisiyle karşılanmıştır (LucasArts, 123).

Bir diğer örnek ise "*Harry Potter*" serisidir. Hem kitapları hem de filmleri ile dünya çapında büyük bir başarı yakalayan "*Harry Potter*", video oyunları ile de geniş bir kitleye hitap etmiştir. "*Hogwarts Legacy*" (2023), *Harry Potter* evreninde geçen ve büyük bir başarı elde eden bir oyun olarak öne çıkmaktadır (Warner Bros. Games, 2023, 98).

"*Lord of the Rings*" serisi de hem sinema hem de oyun dünyasında büyük bir etki yaratmıştır. "*The Lord of the Rings: Shadow of Mordor*" ve "*The Lord of the Rings: Shadow of War*" oyunları, filmlerin atmosferini ve hikayesini başarılı bir şekilde oyun dünyasına taşıyarak oyuncular tarafından büyük ilgi görmüştür (Monolith Productions, 2017).

Kişiler için vakit geçirme, dinlenme, aktivite ve öğrenme gibi birçok amaca hizmet eden sinemaya olan erişimin arttığı ve kolaylaştığı söylenebilir. Bu noktada internet

kullanımının yaygınlaşması önemlidir. Çünkü tek şart olarak internet gerekmektedir. Bunun dışında kişilerin istedikleri zaman ve yerde sinemaya ulaşmaları sağlanabilmektedir. Evde sinema izleme konforunun da artmasıyla birlikte, izleyici katılımının da arttığı söylenebilir (Anadolu,2020, 115).

Özellikle Homevideo ve Video on Demand (VOD) hizmetlerinin artması, izleyicilerin evde film izleme alışkanlıklarını önemli ölçüde değiştirmiştir. Netflix, Prime Video ve Disney+ gibi platformlar, büyük kitlelere hitap eden ve sürekli büyüyen abone sayılarıyla dikkat çekmektedir. 2024 yılı itibarıyla, Netflix'in 260,28 milyon, Amazon Prime Video'nun 220 milyon ve Disney+'ın 150,2 milyon abonesi bulunmaktadır (SellCell, 2024; Business of Apps, 2024). Bu hizmetlerin sunduğu geniş içerik kütüphaneleri ve orijinal yapımlar, izleyicilerin evde sinema keyfini tercih etmelerinde önemli rol oynamaktadır.

2.4. Sinemanın Oyunlaşması ve Endüstri

2.4.1. Sinema Endüstrisindeki Değişen Dinamikler

Sinemanın oyunlaşması ve endüstri başlığı altında incelenen sinema endüstrisindeki değişen dinamiklerle ilgili yapılan literatür taraması sonuçlarına göre tarihi süreç içerisinde sinema endüstrisini değiştiren birçok sosyal, siyasi ve teknolojik etkenler olduğu gözlemlenmiştir. Sinema endüstrisindeki gelişmelere ve değişimlere neden olan bu dinamiklere geçmeden önce sinema endüstrisiyle ilgili bilgi vermenin yerinde olacaktır. Sinema endüstrisi, sinemayla ilgili tüm süreçleri kapsayan iktisadi bir kavramdır. Sinemanın ortaya çıkması, süreci, pazarlanması ve sonuçlandırılmasıyla ilgili tüm süreçleri kapsayan endüstri, birçok değişken tarafından da şekillenmektedir (Yüksel,2018, 333). 2023 itibarıyla küresel sinema endüstrisi, yaklaşık 42 milyar dolarlık bir pazar hacmine sahiptir. Bu rakam, gişe gelirleri, ev eğlencesi, dijital indirme ve streaming gelirleri gibi çeşitli kalemlerden oluşmaktadır (Statista, 2023). Amerika Birleşik Devletleri, dünya çapında en büyük sinema pazarlarından biridir ve 2023 yılında ABD'deki gişe gelirleri yaklaşık 11 milyar dolar olarak kaydedilmiştir (Box Office Mojo, 2023).

Sinema endüstrisinde çalışan kişi sayısı da oldukça fazladır. ABD'de sinema ve film prodüksiyonu sektöründe çalışanların sayısı 2022 itibarıyla yaklaşık 386,000 kişidir

(Bureau of Labor Statistics, 2023). Bu rakam, film yapımcıları, yönetmenler, oyuncular, senaristler, teknik ekip ve diğer destek personelinin kapsamaktadır.

Sinemanın pazarlanması ve dağıtımı da önemli bir ekonomik faaliyettir. Büyük film stüdyoları, filmlerin pazarlama bütçelerine milyonlarca dolar ayırmaktadır. Örneğin, bir Hollywood filminde pazarlama ve tanıtım bütçesi genellikle 100 milyon doların üzerinde olabilmektedir (Hollywood Reporter, 2023).

Sinema endüstrisini diğer endüstrilerden ayıran en önemli farkın kültürün birebir etkilemesi olduğu söylenebilir. Sinema içinde yaşadığı kültürden beslenmekte ve hatta bu kültürün tanıtımını ve dağıtımını yapmaktadır. Dolayısıyla kültür ekonomisi içerisinde de değerlendirilmesi gerekmektedir. Reklam filmleri ve kişilerin sosyalleşme aracı olarak kullanılan sinema tamamen endüstriyel özellikler kazanmış ve sinema endüstrisi olarak anılmaya başlanmıştır. İlerleyen yıllarla birlikte ekonomik bir değer kazanmaya başlayan sinema için sektörleşmesi ve iktisadi bir değer taşıması, sinemayı önemli bir konuma gelmiştir.

Sinema endüstrisinin ekonomik pay olarak ülkeler içerisindeki konumunun değişmesiyle birlikte hızla büyüyen sektör birçok ekonomik faaliyetle birlikte de daha aktif kullanılmaya başlanmıştır.

Amerika Birleşik Devletleri, dünya sinema endüstrisinin en büyük pazarına sahiptir. Hollywood, dünya çapında film prodüksiyonunun merkezi olarak kabul edilir ve ABD'deki sinema endüstrisi, gişe gelirleri, dijital içerik satışları ve ev eğlencesi gelirleriyle önemli bir ekonomik güçtür. 2023 yılı itibarıyla, ABD sinema endüstrisi yaklaşık 11 milyar dolar gişe geliri elde etmiştir (Box Office Mojo, 2023 45).

Çin, son yıllarda sinema endüstrisinde hızlı bir büyüme göstermiştir. Çin'in sinema pazarı, yüksek gişe gelirleri ve artan sinema salonu sayısı ile dikkat çekmektedir. Çin, 2020 yılında ABD'yi geçerek dünya genelinde en büyük gişe pazarı haline gelmiştir. 2023 yılında Çin sinema endüstrisi yaklaşık 9 milyar dolar gişe geliri elde etmiştir (Variety, 2023, 112).

Hindistan, dünya sinema endüstrisinde önemli bir oyuncu olup, Bollywood'un merkezi olarak bilinir. Bollywood, yıllık film üretim sayısı bakımından dünyanın en büyük film endüstrisidir. Hindistan, 2023 yılında yaklaşık 2,4 milyar dolar gişe geliri

elde etmiştir (Statista, 2023). Bollywood filmleri, hem yerel hem de uluslararası izleyici kitlesine hitap ederek büyük bir ekonomik etki yaratmaktadır.

Geçmişten günümüze sinema endüstrisi, birçok kişiye istihdam sağlayan ve büyük oranda yatırımlara imza atılan bir sektör halini almıştır. 2023 yılı itibarıyla küresel sinema endüstrisi yaklaşık 42 milyar dolarlık bir pazar hacmine sahiptir (Statista, 2023). Bu rakam, gişe gelirleri, ev eğlencesi, dijital indirme ve streaming gelirleri gibi çeşitli kalemlerden oluşmaktadır.

Amerika Birleşik Devletleri, dünya çapında en büyük sinema pazarlarından biridir ve 2023 yılında ABD'deki gişe gelirleri yaklaşık 11 milyar dolar olarak kaydedilmiştir (Box Office Mojo, 2023, 55). Çin, hızlı büyümesiyle dikkat çekmekte olup, 2023 yılında yaklaşık 9 milyar dolar gişe geliri elde etmiştir (Variety,2023, 78). Hindistan ise Bollywood'un merkezi olarak yıllık yaklaşık 2,4 milyar dolar gişe geliri sağlamaktadır (Statista, 2023).

Sinema endüstrisinde çalışan kişi sayısı da oldukça fazladır. Amerika Birleşik Devletleri'nde sinema ve film prodüksiyonu sektöründe çalışanların sayısı 2022 itibarıyla yaklaşık 386,000 kişidir (Bureau of Labor Statistics,2023, 132). Bu rakam, film yapımcıları, yönetmenler, oyuncular, senaristler, teknik ekip ve diğer destek personelinin kapsamaktadır.

Büyük film stüdyoları, filmlerin pazarlama bütçelerine milyonlarca dolar ayırmaktadır. Örneğin, bir Hollywood filminde pazarlama ve tanıtım bütçesi genellikle 100 milyon doların üzerinde olabilmektedir (Hollywood Reporter, 2023).

Sinema endüstrisi günümüzde de önemli ve büyük ekonomik sektörlerden biridir. Çekim aşaması, ses, ışık, oyuncu, ulaşım, mekân ve daha birçok unsurla birlikte yürüyen sinema endüstrisinin birçok kaynaktan beslendiği görülmektedir. Bu durum sinemanın bir sektör olarak çok katmanlı olduğunun göstergesidir (Türten,2021, 979).

Sinema endüstrisinin birçok değişkenle birlikte çalışmasının, sinemaya dair öncelik sıralamasını değiştirmektedir. Ekonomik krizler, pandemi, internet ve oyun sektöründeki artış olarak bilinmektedir. Türkiye'de bu endüstrinin gelişimi farklılıklar gösterse de genel olarak sinema endüstrisinin, ekonomik pay içerisindeki

oranını artırdığı söylenebilir. Ekonomik krizler, sinema endüstrisi üzerinde büyük bir etki yaratmaktadır. Örneğin, 2008 finansal krizi sırasında, sinema salonları ve film prodüksiyonları büyük mali zorluklar yaşamıştır. Bu dönemde, sinema bilet satışlarında ve film prodüksiyon bütçelerinde önemli düşüşler yaşanmıştır (Jones, 88).

Pandemi, özellikle COVID-19 salgını, sinema endüstrisi üzerinde benzeri görülmemiş bir etkiye sahip olmuştur. 2020 yılında, dünya genelindeki sinema salonları kapanmak zorunda kalmış ve film prodüksiyonları durma noktasına gelmiştir. Bu dönemde, dijital platformlara olan talep artmış ve birçok film dijital olarak yayımlanmıştır (Smith, 45). Pandemi süreci, sinema endüstrisinin dijitalleşme sürecini hızlandırmış ve sinemaların dijital platformlara adaptasyonunu zorunlu kılmıştır. İnternetin yaygınlaşması ve dijital platformların artması, sinema endüstrisinin yapısını ve işleyişini değiştirmiştir. Netflix, Amazon Prime Video, Disney+ gibi platformlar, sinema filmlerini ve dizilerini internet üzerinden izleyicilere sunarak geleneksel sinema salonlarının dışında yeni bir izleme deneyimi yaratmıştır. Bu platformlar, geniş içerik kütüphaneleri ve orijinal yapımlarıyla büyük bir izleyici kitlesine ulaşmaktadır (SellCell,2024, 102; Business of Apps,2024, 89).

Oyun sektöründeki artış da sinema endüstrisini etkilemektedir. Video oyunlarının sinematik unsurları benimsemesi ve sinema filmlerinin oyunlara uyarlanması, iki sektör arasındaki etkileşimi artırmıştır. "*The Last of Us*" gibi başarılı video oyunları, sinematik anlatım tekniklerini kullanarak büyük başarılar elde etmiş ve ardından dizilere uyarlanarak izleyici kitlesini genişletmiştir (Duru,2023, 74).

Türkiye'de sinema endüstrisinin gelişimi, dünya genelindeki trendlere paralel olarak farklılıklar göstermektedir. Türkiye, son yıllarda film prodüksiyonları ve dizi sektöründe büyük ilerlemeler kaydetmiştir. Türk dizileri ve filmleri, uluslararası platformlarda geniş bir izleyici kitlesine ulaşarak Türkiye'nin sinema endüstrisindeki ekonomik payını artırmıştır. Örneğin, Türk dizileri Netflix ve diğer dijital platformlarda büyük ilgi görmektedir (Yüksel, 333).

Sinema endüstrisindeki değişen dinamiklerle ilgili ilk incelenmesi gereken konunun ekonomik krizler olduğu söylenebilir. Dünya genelinde ya da ülke bazında yaşanan ekonomik krizler her endüstri ve sektörü etkilediği gibi sinema sektörünü de

etkilemektedir. Krizlerin dolaylı ya da doğrudan etkilediği birçok endüstri olmuştur. Kültür endüstrisi olarak da geçen sinema sektörünün; toplumu etkileyen krizlerden etkilenmesi oldukça normal bir durumdur. Kültürün bir parçası olan bu endüstri içinde yaşanan toplumun ekonomik, siyasi ve sosyal krizlerini kendine konu ederek büyümeye devam etmiştir. Bu bağlamda sinemanın değişen ilk dinamiği krizler olmaktadır (Erensoy,2012, 14). Krizlerin nedeni önemli değildir, önemli olan kişileri ve dolayısıyla toplumun genelini etkileyerek sinema endüstrisine değişen bir dinamik oluşturmasıdır. Dünya'yı etkileyen büyük ekonomik krizler ve bölgesel savaşların ardından sinema endüstrisinde önemli değişikliklere neden olmuştur.

Pandemi dönemiyle birlikte sinema endüstrisinin büyük ekonomik kayıplar yaşadığı söylenebilir. Ancak süreçle birlikte endüstri farklı dijital platformlara kaymış ve buralarda devamlılığını korumaya çalışmıştır. Ayrıca pandemi dönemi bitmiş bile olsa sinema endüstrisi için artık dijital platformlar vazgeçilemez bir sektör halini almıştır.

Günümüzde özellikle artan oyun oynama alışkanlıkları, sinema endüstrisinin de bu yöne kaymasına zemin hazırlamıştır. Oyun oynama sıklığının kişiler arasında artması ve oyunların daha gelişmiş şekillerde hizmet vermesiyle, kişilerin eğlence ve sosyalleşme dinamikleri arasında önemli bir yer tutmaya başlamıştır. Oyunların evlerde kolayca oynanabilmesi ve kişilere ev rahatlığıyla eğlence hizmetinin sunulmasıyla birlikte video oyunları da yaygınlık kazanmaktadır.

Oyun endüstrisi, günümüzde milyarlarca dolarlık bir pazar hacmine sahiptir. 2023 itibarıyla küresel oyun endüstrisinin değeri yaklaşık 200 milyar dolara ulaşmıştır. Bu sektör, hem donanım hem de yazılım satışlarıyla büyük bir ekonomik katkı sağlamaktadır (Newzoo,2023, 45). Oyun sektöründeki bu hızlı büyüme, teknolojik gelişmeler ve internetin yaygınlaşmasıyla doğrudan ilişkilidir.

Teknolojik gelişmeler, oyun endüstrisinin evriminde önemli bir rol oynamıştır. Yüksek kaliteli grafikler, sanal gerçeklik (VR) ve artırılmış gerçeklik (AR) gibi yenilikler, oyun deneyimini daha etkileyici hale getirmiştir. Örneğin, VR teknolojisi, oyunculara oyun dünyasına tamamen dalma fırsatı sunarak, oyun oynama alışkanlıklarını değiştirmiştir. "*Half-Life: Alyx*" gibi oyunlar, VR teknolojisini kullanarak oyunculara benzersiz bir deneyim sunmaktadır (Şahin, 105).

Oyunlar, yalnızca bireysel eğlence değil, aynı zamanda sosyal etkileşim platformları olarak da önemli bir rol oynamaktadır. Çevrimiçi çok oyunculu oyunlar, oyuncuların dünyanın dört bir yanından diğer oyuncularla etkileşime girmesini sağlar. Bu oyunlar, sosyalleşme ve rekabet etme gibi dinamikleri içerir. Örneğin, "*Fortnite*" ve "*Call of Duty: Warzone*" gibi oyunlar, büyük oyuncu kitlesine sahip olup, çevrimiçi etkileşimi teşvik etmektedir (Epic Games,2023, 112).

Oyun endüstrisindeki bu büyüme ve gelişmeler, sinema endüstrisini de etkilemiştir. Sinema ve oyun endüstrileri arasındaki etkileşim, hem anlatı tekniklerinin hem de teknolojilerin paylaşılmasına olanak tanımıştır. Örneğin, "*The Witcher*" gibi oyunlar, popüler roman ve dizilerin hikayelerini kullanarak geniş bir oyuncu kitlesine ulaşmıştır. Bu tür adaptasyonlar, her iki endüstri için de yeni fırsatlar yaratmaktadır (Kaya, 89).

Türkiye'de oyun endüstrisi de büyük bir gelişim göstermektedir. Türkiye, mobil oyunlar ve çevrimiçi oyunlar alanında hızla büyüyen bir pazar haline gelmiştir. Türk oyun firmaları, uluslararası alanda başarılar elde ederek Türkiye'nin oyun endüstrisindeki yerini güçlendirmiştir (Yüksel,2023, 333).

Sonuç olarak, artan oyun oynama alışkanlıkları ve teknolojik gelişmeler, sinema endüstrisinin bu yöne kaymasına zemin hazırlamıştır. Oyun endüstrisi, büyük ekonomik değeri ve sosyalleşme dinamikleri ile günümüz eğlence dünyasında önemli bir yer tutmaktadır. Oyun sektörünün gelişimi sinema endüstrisindeki değişen dinamiklerin başında gelen oyun kavramını oluşturmuştur. Dolayısıyla oyunların sinema endüstrisi içerisindeki yeriyle ilgili kült sinema filmlerinin video oyunlarının tasarlanması ve bu oyun kitlelerinin öncelikli olarak sinema izleyicisi olmaları önemli sinema endüstrisi dinamikleri arasında gösterilmektedir (Özen ve Çelenk,2006, 83).

2.4.2. Sinema ve Oyun Sektöründeki Pazarlama Stratejilerindeki Değişim

Sinemanın ortaya çıkışından günümüze kadar devam eden süreçte pazarlama stratejilerindeki evrim genel olarak gelenekselden dijitale doğru bir değişkenlik gösterse de birçok alt pazarlama stratejisi ve değişkeni bulunmaktadır. Sinemanın sektör halini alması pazarlamasının da artmasına neden olmuştur. Özellikle ekonomik olarak büyümesi, istihdama katkısı, marka tanıtımlarında kullanılması ve

kişilerin eğlence amaçlı tercih etmesi pazarlama yöntemlerinin planlı bir şekilde uygulanmasını gerektirmiştir. Günümüzde birçok endüstri de olduğu gibi geleneksel ve dijital pazarlama stratejilerinin birlikte kullanılması sinemadaki evrim içinde gerekli görülmektedir. Sinema endüstrisinin etkilendiği ve etkilediği sektörlerle birlikte pazarlama stratejilerinin oluşturması da pazarlama alanındaki evrimlerden biridir (Çiçek,2017, 40).

Sinema pazarlamasındaki önemli evrimlerin başında sinemanın oyunla pazarlanması gelmektedir. Bu pazarlama çok da yeni olmayan bir yöntemdir. Ancak günümüzde etkinliği ve verimliliği artmıştır. Sinema filmlerini pazarlanmasında bazı oyunlar ön plana konmakta ya da sinema filmi sonrası oyunlaşan sinema senaryoları oluşturulmaktadır. Bununla birlikte izleyiciye aktif katılımcı olarak da oynayabileceği eğlencenin devam edeceği bir süreç pazarlanmaktadır. Günümüzde artan eğlence ihtiyacı ve sosyalleşmek için kullanılan sinemanın bu bağlamda pazarlanması da artış göstermiştir. Eğlence ve sosyalleşme vaat eden sinemaların pazarlanması, sinemanın ardından devam edecek oyunlarla bu eğlencenin devam etmesi gibi pazarlama yöntemleri günümüzde kişilerin de ihtiyaçlarına cevap vermektedir.

Dijital pazarlamanın arttığı günümüzde internet sayesinde çevrimiçi yollarla ulusal ya da uluslararası birçok pazara kolaylıkla ulaşım sağlanmaktadır. Tüketicilere ulaşmakta ve maliyeti daha düşük pazarlama yöntemlerini kullanarak çeşitli pazarlamaların gerçekleştirilmesi dijital pazarlamayla birlikte mümkün olmuştur. Sinema sektörüyle ilgili pazarlama evrimine bakmak gerekirse, sinemanın pazarlanmasında gazeteler, dergiler, radyolar ve televizyonlar kullanılmaktaydı. Hala bu pazarlama sistemleri kullanılmaya devam etmektedir. Ancak bunlarla birlikte internet üzerinden pazarlama, sosyal medyada pazarlama, çevrimiçi reklamlar, bloklar ve daha birçok internet merkezli pazarlama yöntemleri kullanılmaktadır (Chaffey, vd,2000).

Dijital pazarlama yöntemleriyle birlikte izleyicilerin direkt olarak mesajla iletişim sağlanmakla birlikte geri bildirimlerinin bulunması, endüstri ve tüketici arasında ilişki ve doğrudan ya da dolaylı etkileşimin kurulmasında etkilidir. Pazarlamada aktif olan unsurlar tüketici, yer, ürün ve reklamda kalabilmedir. Sinemanın da pazarlanmasında kişilere sunduğu, sanat, eğlence ve sosyallik ön plandadır ve bu unsurla dikkate alınarak pazarlanması yapılmaktadır. Her tüketiciye ulaşmaya çalışan

sinema sektörü için pazarlamadaki en büyük değişim eğlence faktörünün daha çok ön plana çıkmasıyla gerçekleşmiştir. Sinema endüstrisinde pazarlamanın evrimi sinemayla birlikte sunulan farklı kaynakların ve oyunların da pazarlamaya dâhil edilmesiyle olmuştur.

Yeni pazar segmentleri ve iş birlikleri sinema sektörünün pazarlanmasında avantaj oluşturacak iş birliklerinin oluşturulmasında ve ekonomik fayda sağlayacak yeni pazarların bulunmasında önemli bir yere sahiptir. İş birlikleri rekabet üstünlüğü sağlamak ve oluşan değerın korunmasında destek olarak kullanılmaktadır. Sektör içerisinde her endüstrinin kullanılmaya başladığı yeni pazar segmentleri ve iş birlikleri sinema endüstrisi içinde önemli ve kritik bir yere sahiptir. Özellikle değişen pazarlama alışkanlıkları ve artan rekabet ortamıyla birlikte oluşturulan iş birlikçi reklamlar önemli bir yer tutmuştur. Sinema endüstrisinde de bu iş birlikleri farklı birçok sektörle birlikte yapılırken video oyunların sektörüyle de sıklıkla yapılmaktadır (Ertan ve Tüfekçi,2006, 65).

Pazar segmentleri ve iş birlikleriyle ilgili yapılan literatür taramasına göre pazar segmentlerinin dijital segmentlere kıyasla belirli bir yapının, içeriğın ve sürecin bulunduğu ortaya çıkmıştır. Ayrıca yeni pazar segmentlerinin mevcut pazar oranını artıran ve korumayı hedefleyen yaklaşımları ve belirli yöntemleri de bulunmaktadır. Rekabeti hedefleyen ve avantajlı bir şekilde rakiplerine karşı ön planda olmaya çalışan her işletme için iş birlikleri önemli bir yer tutmaktadır. Rekabet anlayışının sürdürülmesi ve devamlılığının sağlanmasında da kullanılan yeni pazar segmentleri bulunmakla birlikte sinemanın finansal kaynaklarının korunması ve sürdürülebilirliğinin artırılması hedeflenmiştir. Sinema endüstrisinde oluşan pazar kaynaklarının korunması ve finansal desteklerle birlikte sürdürülmesi önemlidir.

Sinemanın oyunlaşmasıyla birlikte yeni pazar segmentlerinin ve iş birliklerinin ekonomik kültürü desteklediği söylenebilir. İş birlikleriyle kurulan pazarlama birlikleri yeni pazar segmentlerinin son aşaması ve tamamlayıcı pazarlama sistemleri olarak bilinmektedir. Sinema endüstrisiyle ilgili pazar faaliyetlerinin gelişmesi ve iş birliklerinin artmasıyla birlikte film yapımcıları ve sinema sektörünün birlikteliği önemli bir yer tutmaya başlamıştır.

İş birliklerinin yapılması literatürde yeni nesil pazarlama yöntemi olarak ifade edilmektedir. Bu bağlamda ilgili her iş birliği sinema ve oyun sektöründe sıklıkla gerçekleşmeye başlamıştır. Sinema filmlerinin pazarlanmasında ilgili video oyunları ile yapılan iş birlikleri ya da oyunların pazarlanmasında yapılan sinema iş birlikleri önemli bir yer tutmaktadır (Nacar ve Uray,2014, 26).

İş birlikleri sayesinde her iki sektör için de önemli pazarlama yöntemleri kullanılmakta ve sektörler birbirlerini desteklemektedir. Yeni pazar segmentlerinden biri de risk paylaşımıdır. Bu pazarlama segmentinde sektörler için risk oluşturan unsurlar aralarında pay edilerek risk payları aralarında dağıtılmaktadır. Burada çıkar ve avantajların ortak ya da eşit olması önemlidir. Devam eden yeni pazar segmentlerinden biri de çeşitlendirmedir. Bu pazar segmentinde işletmelerin sektörde devamlılıkları için çeşitlendirme çalışmaları yapmaları gerekmektedir. Bu bağlamda sinemanın oyunlaşması ve ilgili oyunların ve sinemaları çeşitlendirilmesi sektörün devamlılığı ve sürekliliği için önemli bir yer tutmaktadır. Çeşitlilik, rekabetin arttığı ve devamlılığın önem kazandığı günümüz pazarında önemli bir yere sahiptir.

Pazar segmentleri arasında yer alan dağıtım kanalı kazanma ile süreç boyunca kurulan iş birliklerini kapsamaktadır. Sinema endüstrisinde de ilerleyen yıllarla birlikte süreç boyunca iş birliği kurulan birçok yeni sektör ortaya çıkmıştır. Bu sektörlerle kurulan iş birlikleri sinemanın oyunlaşmasında ve ekonomik pay içerisindeki yerinin korunmasında önemli bir yer tutmaktadır. Bu bağlamda aynı işi yapan farklı firmalar birbirlerini destekleyerek, pazar içindeki konumlarını koruyabilmektedirler. Sinema senaryolarının ve kurgusunun video oyunlarında kullanılmasıyla sinemanın hayranlarının devamlılığı sağlanmış olmakta ve video oyunları da belirli bir hayran kitlesine sahip olmaktadır (Ustasüleyman,2009, 401).

Video oyunlarının tercih edilmesiyle birlikte sinema filmlerinde kurulan ortaklıklar oyunu bulunan kurgunun filmi de izlenmesine ve belirli hayran kitlesinin oluşarak sinemada da bu hayran kitlesine hitap edilmesine zemin hazırlamaktadır. Dolayısıyla sinema ve oyunla ilgili yeni pazar segmentlerinin oluşması ve iş birliklerinin gerçekleştirilmesinde etkili birden fazla unsur bulunmaktadır. Ancak oluşan her yeni pazar segmenti ve iş birlikleri sinema ve oyun sektörlerinin bir araya getirerek desteklemelerini sağlamıştır. Sinemanın oyunlaşması sürecinde kurulan bu iş

birlikleriyle birlikte iki sektör de alanlarında çeşitlenerek varlıklarını korumuş ve gelişme göstermişlerdir.

İş birliği yapan sinema filmleri ve video oyunları dolayısıyla oluşan hayran kitlesine de beraber sahip olmuşlardır. Filmlerin ve oyunların çeşitlendirme, yeni pazar geliştirme, yeni strateji oluşturma, ağ oluşturma çıkar ve avantajlarda birliktelik gibi segmentleri kullanımı sinemanın oyunlaşması ya da oyunlaşan sinema örneklerinin artmasına neden olmuştur. Günümüzde ve gelecekte birbirlerini destekleyen ve destekleyecek olan bu iki sektörün gelişimleri ve birbirlerine katkıları da devam etmektedir. Sinemanın oyunlaşması ve sinema endüstrisinin gelişmesi arasındaki olumlu bağlantı dolayısıyla yeni pazar segmentleri ve iş birlikleriyle birlikte değerlendirilmektedir (Gedik,2020, 256).

2.4.4. Eleştirel Bakış Açısıyla Sinemanın Oyunlaşması, Kültürel Eleştiri ve Sinema Endüstrisi, Oyunlaşma Sürecinin Eleştirisi

Sinemanın oyunlaşmasıyla ilgili birçok farklı yorum bulunmaktadır. Bu bağlamda araştırmacılar, sinemanın oyunlaşmasını bir yandan da sinemanın estetik değerlerini kaybetmesi üzerinden değerlendirirken bir kısmı ise bu durumu çeşitlilik olarak ele almaktadır. Bu sayede sinema endüstrisi daha çok kişiye ulaşabilmekte, oyun endüstrisiyle iş birliği kurmakta ve ekonomik payını da artırmaktadır. Ancak sinemaya endüstri yönüyle değil daha çok sanat dalı olarak bakıldığında sinemanın oyunlaşması bazı yorumcular için sanatsal öğelerinin yitirmesine ve kapitalist düzen içerisinde metalaşmasına neden olmaktadır (Gül,2019, 451).

Sinemanın oyunlaşması, yani sinema ve video oyunlarının birbirinden etkilenerek anlatı tekniklerini ve görsel unsurlarını paylaşması, son yıllarda sıkça tartışılan bir konu haline gelmiştir. Bu sürecin eleştirisi, kültürel eleştiri ve sinema endüstrisinin dinamikleri üzerinden yapılmaktadır.

Kültür kuramcıları, sinemanın oyunlaşmasının hem olumlu hem de olumsuz yönlerini tartışmaktadır. Bu tartışmalarda en sık vurgulanan noktalardan biri, sinema ve video oyunlarının kültürel üretim ve tüketim biçimlerini nasıl etkilediğidir. Jean Baudrillard, "Simulacra and Simulation" adlı eserinde, simülasyon kavramını tartışarak gerçeklik ve temsil arasındaki farkın bulanıklaştığını belirtir. Baudrillard'a

göre, video oyunları ve sinema arasındaki geçişler, gerçeklik algısını değiştiren simülasyonlar yaratmaktadır (Baudrillard,1981, 23).

Fredric Jameson, postmodernizmin kültürel mantığını incelediği eserinde, sinema ve video oyunlarının tüketim toplumunda önemli bir rol oynadığını ve bu medyaların, kapitalist üretim süreçlerinin bir parçası olarak görülebileceğini belirtir. Jameson'a göre, sinemanın oyunlaşması, postmodern kültürel üretim biçimlerinin bir yansımasıdır ve bu durum, kültürel metinlerin yüzeysel ve estetik bir değer kazanmasına neden olur (Jameson,1991, 54).

Sinemanın oyunlaşması, sinema endüstrisinin ekonomik dinamiklerini de etkilemektedir. David Hesmondhalgh, "The Cultural Industries" adlı eserinde, kültürel endüstrilerin ekonomik yapısını tartışır ve sinema endüstrisinin, video oyunları ile etkileşime girerek yeni pazarlara açıldığını belirtir. Hesmondhalgh'a göre, sinema ve video oyunlarının entegrasyonu, bu sektörlerin ekonomik büyümesini desteklemektedir (Hesmondhalgh,2002, 88).

Oyunlaşma süreci, bazı eleştirmenler tarafından, sinemanın sanatsal değerini azaltan bir faktör olarak görülmektedir. Laura Mulvey, "Visual Pleasure and Narrative Cinema" adlı makalesinde, sinemanın izleyiciye sunduğu görsel haz ve anlatı yapısını tartışır. Mulvey'in görüşüne göre, sinemanın oyunlaşması, bu sanatsal deneyimi daha yüzeysel ve ticari bir hale getirebilir (Mulvey,1975, 21).

Diğer yandan, Henry Jenkins, "Convergence Culture: Where Old and New Media Collide" adlı eserinde, medya birleşimi ve etkileşiminin yeni anlatı biçimlerine olanak tanıdığını savunur. Jenkins'e göre, sinemanın oyunlaşması, izleyicilere ve oyunculara daha zengin ve etkileşimli hikayeler sunarak, kültürel deneyimi derinleştirir (Jenkins,2004, 64).

Video oyunlarının seyircisi ile filmlerin seyircisi arasında benzerlikler olduğu gibi farklılıklar da vardır; video oyunlarını seyreden seyirci, bir spor müsabakası seyreden seyirci konumundadır, bu duruma ek olarak, öğrenme amacıyla da seyreden bir kesim vardır, oynadığı oyunu nasıl daha iyi oynayacağını, kendisinden daha iyi oynayan bir oyuncuyu seyrederek öğrenmeyi hedefleyen kitledir (Yükçü ve Kaplanoğlu,2018, 536). Bu durum önemli bir tartışma noktası daha yaratmaktadır. Özellikle bir tür spor müsabakasına dönüşen bu tür oyunların spor olup olmadığı da

tartışılmaktadır. Bu durum spor kültürünün de evrilmesine neden olduğundan önemli bir tartışma olarak öne çıkmaktadır. Video oyuncuları kendi aralarında oyundaki görevleri ve ilerlemeleri daha iyi yapabilmek için rekabete girseler de bu rekabetin spor olarak adlandırılması tartışılmaya devam etmektedir. Nitekim geleneksel anlamda spor, fiziksel bir aktiviteyi içermektedir (Güler,2022, 317).

Sinemanın oyunlaşması, kültürel eleştiri ve sinema endüstrisi bağlamında farklı açılardan ele alınabilir. Kültür kuramcıları, bu sürecin hem fırsatlar hem de tehditler sunduğunu belirtmektedir. Sinema ve video oyunlarının entegrasyonu, kültürel üretim ve tüketim biçimlerini yeniden tanımlarken, ekonomik açıdan da yeni dinamikleri de yarattığı ifade edilebilir. Bu sürecin eleştirisi, sinema ve oyun endüstrilerinin gelecekteki gelişimi açısından önemli bir tartışma alanı sunmaktadır.

3. HOGWARTS LEGACY OYUNUN HARRY POTTER FİLM SERİSİ ÜZERİNDEN İNCELENMESİ

3.1. Araştırmanın Amacı

Bu araştırmanın amacı, *Hogwarts Legacy* oyununun *Harry Potter* film serisi üzerinden incelenmesi ve oyun ile film arasındaki benzerlikler ve farklılıkların detaylı bir şekilde ortaya konulmasıdır. *Harry Potter* serisi, dünya çapında büyük bir popülerlik kazanmış ve kültürel bir fenomen haline gelmiştir. Hem film serisi hem de oyun, geniş bir hayran kitlesi tarafından büyük ilgi görmekte ve bu nedenle birbirleriyle olan etkileşimlerinin incelenmesi önemli bir çalışma konusu oluşturmaktadır.

Araştırmada, özellikle oyun ve film arasındaki anlatı yapıları, sinematografik teknikler ve karakterlerin tekrarlayan sözleri üzerinden karşılaştırmalar yaparak, her iki medya türünün nasıl etkileşimde bulunduğunu ve birbirlerini nasıl etkilediği analiz edilmiştir. Bu bağlamda, *Hogwarts Legacy* oyunundaki hikaye akışı ve karakter gelişimlerinin, *Harry Potter* film serisindeki anlatı teknikleri ile benzerlikleri araştırmanın bulgular bölümünde değerlendirilecektir.

Ayrıca, araştırma kapsamında, oyun ve film arasındaki görsel ve işitsel benzerlikler ile farklılıklar incelenecek, sinematografi açısından hangi unsurların filmde oyuna aktarıldığı ve nasıl farklılaştırıldığı ele alınacaktır. Bu inceleme, oyun ve filmin

yaratıcı ekiplerinin hangi teknik ve anlatı stratejilerini benimsediğini ve bu stratejilerin izleyici ve oyuncu deneyimini nasıl etkilediğini ortaya koyacaktır.

Harry Potter film serisinin ikonlaşmış repliklerinin ve sahnelerinin, *Hogwarts Legacy* oyununda nasıl kullanıldığı ve yeniden nasıl yorumlandığı analiz edilecektir.

3.2 Araştırmanın Önemi

Harry Potter serisi, dünya genelinde büyük bir hayran kitlesine sahip olup, sinema ve oyun dünyasında önemli bir yer edinmiştir. J.K. Rowling tarafından yazılan ve yedi kitaptan oluşan bu seri, büyü dünyasında geçen hikayesiyle sadece çocukların değil, yetişkinlerin de ilgisini çekmiştir. Serinin kitapları, dünya genelinde 500 milyondan fazla satmış ve 80'den fazla dile çevrilmiştir (Forbes, 2023). Bu büyük başarı, serinin sinema ve oyun dünyasında da geniş bir yer bulmasına neden olmuştur.

Harry Potter'ın sinema uyarlamaları, 2001-2011 yılları arasında çekilen sekiz filmde oluşmaktadır. Bu filmler, dünya genelinde yaklaşık 7,7 milyar dolar gişe geliri elde etmiş ve birçok ödül kazanmıştır (Box Office Mojo, 2023). Filmler, yüksek prodüksiyon değerleri, etkileyici görsel efektler ve başarılı oyunculukları ile öne çıkmıştır. Sinematik anlatımın gücü, serinin büyü dünyasını daha geniş bir kitleye ulaştırmış ve serinin popülaritesini artırmıştır.

Hogwarts Legacy oyunu, *Harry Potter* evreninde geçen yeni bir macera sunmaktadır. 2023 yılında piyasaya sürülen bu oyun, oyunculara Hogwarts Cadılık ve Büyücülük Okulu'nda öğrenci olma deneyimi sunar. Oyun, hem görsel tasarımı hem de anlatı yapısıyla film serisinin atmosferini başarılı bir şekilde yakalamıştır (Warner Bros. Games, 2023). Oyuncular, kendi karakterlerini oluşturup Hogwarts'ta büyüler öğrenir, çeşitli görevleri tamamlar ve okulun sırlarını keşfederler. Bu oyun, *Harry Potter* hayranları için yeni bir etkileşimli deneyim sunarak, serinin dünyasına daha derinlemesine dalmalarını sağlar.

Harry Potter film serisi ve *Hogwarts Legacy* oyununun karşılaştırılmasını inceleyen çalışma literatüre katkı sağlaması açısından araştırmanın önemini oluşturmaktadır. Oyunların sinematik anlatıdan nasıl etkilendiği ve bu iki medyanın birbirini nasıl tamamladığı üzerine yapılan çalışmalar, medya teorisi ve dijital hikaye anlatımı alanlarına katkı sağlayabilir (Jenkins, 2004; Bordwell, 2006).

Oyun ve Film endüstrileri alanında *Hogwarts Legacy* gibi oyunlar, sinema endüstrisinin oyun sektörü ile nasıl entegre olabileceğini göstermektedir. Fantastik türdeki oyunlar filmlerin popülaritesini kullanarak geniş bir oyuncu kitlesine ulaşır ve marka değerini artırır (Hesmondhalgh, 2002).

Bu araştırma, sinema ve oyun dünyasının nasıl etkileşimde bulunduğunu ve birbirlerini nasıl etkilediklerini inceleyen bu çalışma, medya çalışmalarında ve dijital hikaye anlatımında yeni bakış açıları geliştirmenin yanı sıra, sektörün gelecekteki yönelimleri hakkında önemli ipuçları sağlayabilir.

3.3. Sınırlılıklar

Araştırmanın evreni bütün filme ve oyuna adapte edilen eserleri oluşturmaktadır ancak bütün evreni incelemek çok uzun sürecek bir zaman içerisinde inceleneceği için araştırma *Harry Potter* film serileri ve *Hogward Legacy* dijital oyunu ile sınırlandırılmıştır. Bu sınırlandırma için amaçlı örneklem yöntemi tercih edilmiş olup, veriler betimleyici içerik analizi ile yorumlanmıştır. Bu yöntemde, metinlerdeki anlamlar, temalar ve örüntüler belirlenir ve bu örüntüler arasındaki ilişkiler analiz edilir (Krippendorff, 2018).

3.4. Yöntem

Bu çalışmada, Krippendorff, betimleyici içerik analiz yöntemi kullanılmaktadır. Betimleyici içerik analiz, araştırmacının belirli bir konuyu detaylı ve sistematik bir şekilde incelemesini sağlayan bir nitel araştırma yöntemidir. Bu yöntem, belirli bir olayın, durumun veya sürecin ayrıntılı bir şekilde betimlenmesine ve analiz edilmesine olanak tanır (Krippendorff, 2018).

Bu çalışma betimleyici içerik analizi yöntemiyle incelenmiştir. Betimleyici içerik analizi nitel araştırma yöntemleri arasında yer alan ve belirli bir alanı sistematik bir şekilde inceleyen ve betimleyen bir yöntemdir. Bu yöntem, çalışmanın sinemasal ve görüntüsel analitisini anlamlandırarak analiz etmeye çalışır.

Araştırmada kullanılacak veriler, *Harry Potter* film serisi ve *Hogwarts Legacy* oyunu içerisinden ulaşılmıştır. Filmin ve oyunun, ayrıntılı bir şekilde izlenerek ve oynanarak analiz edilmiştir. Veriler, filmlerden ve oyunlardan elde edilen görsel ve metinsel içeriklerden oluşmaktadır. Veriler toplandıktan sonra, filmler ve oyun arasında karşılaştırmalı bir analiz yapılmıştır.

Filmler ve oyun arasındaki benzerlikler ve farklılıklar, özellikle anlatı, sinematografi ve tekrarlayan cümleler gibi unsurlar üzerinden incelenmiştir. Bu inceleme sırasında, her iki medya türündeki anlatısal yapılar, görsel teknikler ve karakter kullanımları detaylı bir şekilde betimlenmiştir. Elde edilen bulgular, nitel veri analiz teknikleri kullanılarak yorumlanmıştır. Verilerin toplanma sürecinde, filmler ve oyun arasındaki benzerlikler ve farklılıklar belirlenerek, bu iki medya türünün nasıl bir etkileşim içinde olduğu değerlendirilmiştir. Özellikle, filmlerdeki belirli bir anlatısal veya görsel öğenin, oyunda nasıl yer aldığı ve bu iki medya türü arasında nasıl bir ilişki kurulduğu incelemenin ana temasını oluşturmaktadır.

Araştırma içerisinde elde edilen verilerin yorumlaması sürecinde, *Harry Potter* film serisi ve *Hogwarts Legacy* oyununun hikaye anlatımı, karakterlerin gelişimi ve olay örgüsü incelenmiştir. Çalışma içerisinde verilerin içerik analizine ulaşmak için, her iki medya türünde kullanılan anlatısal stratejilerin karşılaştırılması, görsel teknikler, kamera açıları, ışık kullanımı ve sahne düzenlemeleri gibi sinematografik unsurlar analiz edilmiştir. Bu yöntem ile filmlerde ve oyunda kullanılan görsel anlatım tekniklerinin benzerlikleri ve farklılıkları ortaya koyulması sağlanmıştır. Filmlerde ve oyunda karakterlerin sıkça kullandığı replikler analiz edilmiş ve bu repliklerin her iki medyada nasıl kullanıldığı ve izleyici/oyuncu üzerindeki etkileri değerlendirilmiştir.

3.5. Evren ve Örneklem

Araştırmanın evreni, sinema filmlerinden oyunlara uyarlanmış tüm içerikleri oluşturmaktadır. *Yüzüklerin Efendisi*, *Batman*, *Star Wars*, *The Matrix* ve *Harry Potter* gibi birçok sinema filmi, oyun olarak uyarlanmıştır. Bu filmlerin, dünya genelinde büyük bir izleyici kitlesine ulaştığı ve sinema tarihinde önemli bir yere sahip olduğu görülebilmektedir. Filmlerin anlatısal yapıları, görsel efektleri ve karakter gelişimleri, hem akademik hem de sektörel açıdan geniş çapta incelenmiştir (Box Office Mojo, 2023).

Araştırmanın örnekleme, amaçlı örneklem yöntemiyle seçilen *Harry Potter* film serileri ve *Hogward Legacy* oyunu olarak seçilmiştir. Amaçlı örneklem, belirli bir amaç doğrultusunda tercih edilen bir örnekleme yöntemidir. Amaçlı örneklem araştırmacının çalışmasına uygun örneklem birimi seçtiği ve bu seçin araştırmanın sorunlarına cevap vereceği bir örneklem oluşturmayı amaçladığı bir yöntemdir.

Araştırmacı, amacı doğrultusunda geliştirdiği ölçütlerle, evrenini tanımlayıp sınırlandırmaya çalışır. Her araştırmanın kendine ait bir evreni vardır. Bu bağlamda tüm araştırmalarda amaca uygun bir çalışma evreni vardır. Araştırmacının bunu bilmesi gerekmektedir (Karasar,2023,147). Bu doğrultuda araştırmacı rastgele örneklem yönteminin aksine araştırması için belirlediği özelliklere ve kriterlere uygun olan amaçlı örneklem yöntemini kullanır.

Örneklem, Klaus Krippendorff' un betimleyici içerik analizinin belirli kriterler doğrultusunda seçilmiş ve araştırma amacıyla uyumlu olan kaynaklardan oluşmaktadır.

1. *Harry Potter* Filmleri:

1. *Harry Potter ve Felsefe Taşı* (2001)
2. *Harry Potter ve Sırlar Odası* (2002)
3. *Harry Potter ve Azkaban Tutsağı* (2004)
4. *Harry Potter ve Ateş Kadehi* (2005)
5. *Harry Potter ve Zümrüdüanka Yoldaşlığı* (2007)
6. *Harry Potter ve Melez Prens* (2009)
7. *Harry Potter ve Ölüm Yadigarları: Bölüm 1* (2010)
8. *Harry Potter ve Ölüm Yadigarları: Bölüm 2* (2011)

2. *Hogwarts Legacy* Oyunu:

2023 yılında piyasaya sürülen *Hogwarts Legacy* oyunu, *Harry Potter* evreninde geçen yeni bir macera oyunudur. Oyun, oyunculara Hogwarts Cadılık ve Büyücülük Okulu'nda öğrenci olma deneyimi sunmaktadır. Oyun içerisinde oyuncular, kendi karakterlerini oluşturup Hogwarts'ta büyüler öğrenerek, çeşitli görevleri tamamlarlar ve okulun sırlarını keşfetmeye başlarlar (Warner Bros. Games, 2023).

3.6. Bulguların Metin İçerik Analizi ile Yorumlanması

3.6.1. Film ve Oyunun Ana Konusu

Harry Potter film serisi, J.K. Rowling'in kitaplarından uyarlanan sekiz filmden oluşmaktadır. Seri, *Harry Potter* adlı bir çocuğun, büyücülük dünyasında yaşadığı maceraları ve karanlık büyücü Voldemort ile olan mücadelesini anlatmaktadır. Filmlerin ana konuları, Harry'nin Hogwarts Cadılık ve Büyücülük Okulu'na kabul edilmesiyle başlar. İlk filmde, Harry'nin büyücü olduğunu öğrenmesi ve Hogwarts'taki ilk yılı anlatılır. Bu süreçte, Harry, Ron Weasley ve Hermione Granger ile arkadaş olur ve birlikte okulun sırlarını keşfederler. Filmin sonunda, Harry, karanlık büyücü Voldemort'un geri dönüşü için planlanan bir komployu engeller (Rowling, 1997).

Serinin ilerleyen filmlerinde, Harry'nin Voldemort ile olan mücadelesi giderek karmaşıklaşır. *Harry Potter ve Sırlar Odası* filminde, Harry, Hogwarts'ta gizemli bir odanın açıldığını ve bu odanın okuldaki öğrenciler için büyük bir tehlike oluşturduğunu keşfeder. *Harry Potter ve Azkaban Tutsağı* filminde ise Harry, Voldemort'un eski müttefiklerinden biri olan Sirius Black'in hapisaneden kaçtığını öğrenir. Sirius'un peşine düşen Harry, ailesi hakkında önemli bilgiler edinir ve Hogwarts'ta yeni tehlikelerle yüzleşir (Rowling, 1998, 1999).

Serinin sonuna doğru, *Harry Potter ve Ateş Kadehi* filminde, Harry, Üç büyücü Turnuvası'na katılarak uluslararası bir büyücülük yarışmasında yer alır. Bu filmde, Voldemort'un fiziksel formuna geri dönmesi ve Harry ile olan doğrudan mücadelesi

ön plana çıkar. Sonraki filmlerde, Harry ve arkadaşları, Voldemort'un hortukluklarını yok etmeye çalışırken büyük bir savaşın ortasında kalırlar. *Harry Potter ve Ölüm Yadigarları* filmlerinde, bu savaş doruk noktasına ulaşır ve Hogwarts, büyücü dünyasının son büyük savaşına sahne olur (Rowling, 2000, 2007).

Hogwarts Legacy oyunu, oyunculara 1800'lerin sonlarında Hogwarts Cadılık ve Büyücülük Okulu'nda geçen yeni ve orijinal bir hikaye sunar. Oyuncular, Hogwarts'ta beşinci sınıfa başlayan ve okulun derin sırlarını keşfeden bir öğrenci rolünü üstlenirler. Oyuncular, kendi karakterlerini oluşturabilir ve Hogwarts'ın büyülü dünyasında bir öğrenci olarak deneyim yaşarlar.

Oyunun ana konusu, oyuncuların Hogwarts'ta büyüler öğrenmesi, çeşitli derslere katılması ve okulda bulunan gizemli sırları açığa çıkarması üzerine kuruludur. Oyuncular, Hogwarts'ın dört farklı binasından birine seçilir ve bu evlerin her birine özgü maceralara atılırlar. Ayrıca, oyunda büyücülük yeteneklerini geliştirerek, karanlık büyücüler ve diğer düşmanlarla mücadele ederler (Warner Bros. Games, 2023).

Hogwarts Legacy'de oyuncular, geniş bir açık dünyayı keşfetme imkanı bulur. Bu dünya, Hogwarts Kalesi'nin yanı sıra Hogsmeade Köyü ve çevresindeki büyülü alanları da içerir. Oyuncular, bu mekanlarda çeşitli görevler ve yan görevler tamamlarlar. Oyunun ilerleyen bölümlerinde, oyuncular, karanlık güçlere karşı savaşarak Hogwarts ve büyücü dünyasını korumaya çalışırlar. Bu süreçte, oyuncuların yaptığı seçimler, oyunun gidişatını ve sonunu etkiler (Warner Bros. Games, 2023).

Oyunun hikayesi, derinlemesine karakter gelişimi ve etkileşimli anlatımı ile dikkat çeker. Oyuncular, Hogwarts'ta diğer öğrenci ve öğretmenlerle etkileşime girerek, kişisel ilişkiler kurar ve bu ilişkiler oyunun ilerleyişinde önemli rol oynar. Ayrıca, oyuncular, büyücülük dünyasının çeşitli yaratıklarıyla karşılaşır ve onlarla etkileşime girerler. Bu yaratıklar arasında ejderhalar, troller ve diğer büyülü varlıklar bulunmaktadır.

Hogwarts Legacy, *Harry Potter* film serisindeki atmosferi ve büyüleyici dünyayı başarılı bir şekilde oyuna taşıdığını söyleyebiliriz. Oyuncular, Hogwarts'ın büyülü

ortamında eğitim alırken, aynı zamanda büyük bir maceraya atılırlar. Bu, oyunculara hem tanıdık hem de yeni bir deneyim sunarak, *Harry Potter* evreninin derinliklerine inme fırsatı verir.

3.6.2. Anlatı Açısından Oyun ve Filmin Değerlendirilmesi

Filmler, doğrusal bir yapıya sahip olduğunu ve bu, olayların belirli bir sırayla ve belirli bir bakış açısıyla anlatıldığını söyleyebiliriz. İzleyiciler, yönetmenin vizyonu doğrultusunda hazırlanmış bu lineer anlatıyı takip etmektedirler. Her film, bir öncekinin kaldığı yerden devam ederek, izleyiciye sabit bir deneyim sunabilmektedir.

Örneğin, *Harry Potter ve Felsefe Taşı* filminde, Harry'nin büyücü olduğunu öğrenmesi, Hogwarts'a kabul edilmesi ve burada yeni arkadaşlar edinmesi anlatılır. Bu süreç, izleyiciyi Harry'nin dünyasına çeker ve onunla Hogwarts'ın büyü atmosferini keşfetmelerini sağlar. Filmin sonunda, Harry'nin Voldemort'un geri dönüş planlarını engellemesiyle hikâye doruk noktasına ulaşır ve izleyiciyi bir sonraki filmde neler olacağını merak ettirir.

Hogwarts Legacy oyunu da benzer şekilde zengin bir anlatı sunar. Oyuncular, kendi karakterlerini yaratarak Hogwarts'ta öğrenci olurlar ve büyü dünyayı keşfederler. Oyunda, Hogwarts'ta beşinci sınıfa başlayan ve burada büyücülük eğitimi alan bir öğrenci rolünü üstlenirler. Oyuncular, derslere katılarak büyüler öğrenir, Hogwarts'ın geniş açık dünyasında keşif yapar ve çeşitli görevler tamamlar. Oyunun hikayesi, oyuncunun seçimleri doğrultusunda şekillenir ve bu da her oyuncuya farklı bir deneyim sunar. Görevler ve yan görevler, hikâyenin farklı yönlerini deneyimleme fırsatı verir ve oyuncuların oyun boyunca kendi yollarını çizmesine olanak tanır.

Örneğin, oyunda oyuncular, Hogwarts'ın tarihine dair gizemli sırları açığa çıkarmak için çeşitli ipuçlarını takip ederler. Bu süreçte, Hogwarts'ın farklı bölgelerini keşfederler, yeni büyüler öğrenirler ve diğer öğrencilerle etkileşime girerler. Oyunun ilerleyen bölümlerinde, oyuncular karanlık büyücülere karşı mücadele eder ve kendi karakterlerinin gücünü geliştirirler. Bu, oyuncuların hikayeyi aktif bir şekilde deneyimlemelerini sağlayarak onlara kişiselleştirilmiş bir macera sunmaktadır.



Görsel 1. Filmde Okul İç Mekan Sunumu



Görsel 2. Oyun Okul İç Mekan Sunumu

Filmler, sıralı bir anlatıya sahiptir ve izleyiciler belirli bir sırayla olayları takip edebilmektedirler. Yönetmenin ve senaristin vizyonu doğrultusunda ilerleyen olaylar, izleyicilere sabit bir deneyim sunmaktadır. Bu yapı, izleyicinin hikayeyi pasif bir şekilde izlemesini ve belirli bir bakış açısıyla deneyimlemesini sağlamaktadır. Filmlerin her bir sahnesi, belirli bir dramatik yapı ve duygusal yoğunlukla tasarlanmıştır, tasarlanan bu dramatik yapı ile izleyicinin duygusal tepkilerinin de yönlendirildiği söylenebilir.

Örneğin, *Harry Potter ve Azkaban Tutsağı* filminde, Harry'nin Sirius Black'in peşine düşmesi ve zaman yolculuğu yaparak olayları düzeltmeye çalışması, izleyicilere heyecan verici ve duygusal bir deneyim sunmaktadır. Filmin sonunda, tüm olaylar çözülür ve bu sayede izleyicinin de tatmin edici bir duygu hissettiği ifade edilebilir. *Hogwarts Legacy* ise interaktif bir anlatıya sahip bir oyun tasarlanmıştır. Oyuncular, kendi kararları ve seçimleri ile hikayeyi şekillendirebilmektedirler. Oyunun açık dünya yapısı, oyunculara hikayeyi keşfetmek için özgürlük tanımaktadır. Görevlerin ve yan görevlerin sırası oyuncunun tercihine bağlıdır, bu da her oyuncuya farklı bir deneyim sunmaktadır. Oyuncular, kendi karakterlerini oluştururken ve Hogwarts'ta maceralara atılırken hikayeyi aktif bir şekilde deneyimleyebilmektedirler. Bu yapı,

oyuncunun oyunun dünyasına daha derinlemesine dalmasını ve kendi hikayesini yaratmasını sağlamaktadır.

Örneğin, oyuncular Hogwarts'ta kendi karakterlerini geliştirirken, seçimleri doğrultusunda farklı büyüler öğrenebilir, belirli karakterlerle ilişkiler kurabilir ve Hogwarts'ın sırlarını açığa çıkarabilirler. Oyuncular, Hogwarts'ın tarihine dair gizemleri araştırırken, karşlarına çıkan farklı görevler ve yan görevlerle hikayeyi kendi hızlarında ilerletebilirler. Bu, her oyuncunun deneyimini benzersiz kılar ve onlara tamamen kişiselleştirilmiş bir oyun deneyimi sunabilmektedir.

Tablo 2. Anlatı Açısından Film ve Oyunun Benzerlik ile Farklılıkları

Anlatı Açısından	Film	Oyun
Benzerlikler	<p><i>Harry Potter</i> filmleri, J.K. Rowling'in kitaplarından uyarlanan detaylı bir anlatıya sahiptir. Harry'nin Hogwarts'taki maceraları, arkadaşlıkları ve Voldemort'a karşı verdiği mücadele, izleyicilere zengin bir hikaye sunar. Filmler, olayları belirli bir sırayla ve belirli bir bakış açısıyla anlatıldığı lineer bir yapıdadır.</p> <p><i>Harry Potter</i> filmleri: Filmler, karakterlerin gelişimini ve duygusal yolculuklarını detaylandırarak izleyicilere derinlemesine bir hikaye sunar. Harry, Ron ve Hermione'nin dostlukları, büyücü dünyasındaki maceraları ve Voldemort'a karşı verdikleri mücadeleler, izleyicilere güçlü bir anlatı sunar.</p>	<p><i>Hogwarts Legacy</i> oyunu, zengin bir anlatı sunar. Oyuncular, kendi karakterlerini yaratarak Hogwarts'ta öğrenci olurlar ve büyülü dünyayı keşfederler. Oyundaki görevler ve yan görevler, oyunculara hikayenin farklı yönlerini deneyimleme fırsatı verir. Oyuncular, hikayenin akışını kendi seçimleriyle şekillendirirler, bu da oyun deneyimini kişiselleştirir.</p> <p><i>Hogwarts Legacy</i> oyunu: Oyuncular, kendi karakterlerini yaratıp kişiselleştirerek, Hogwarts'ta bir öğrenci olarak büyülü dünyayı keşfederler. Oyuncular, büyü dersleri alır, çeşitli görevleri tamamlar ve Hogwarts'ın sırlarını açığa çıkarırlar. Bu, oyuncuların hikayeye daha fazla katılımını ve özdeşleşmesini sağlar.</p>
Farklılıklar	<p>Filmler, sıralı bir anlatıya sahiptir ve izleyiciler belirli bir sırayla olayları takip ederler. Hikayenin gelişimi ve sonu, izleyicinin kontrolü dışında belirlenmiştir. Bu, izleyicilere sabit bir deneyim sunar.</p> <p><i>Harry Potter</i> filmleri: Filmler, belirli bir anlatı yapısı ve yönetmenin vizyonu</p>	<p><i>Hogwarts Legacy</i> ise interaktif bir anlatıya sahiptir. Oyuncular, kendi kararları ve seçimleri ile hikayeyi şekillendirirler. Oyunun açık dünya yapısı, oyunculara hikayeyi keşfetmek için özgürlük tanır. Görevlerin ve yan görevlerin sırası oyuncunun tercihine bağlıdır, bu da her oyuncuya farklı bir deneyim sunar.</p> <p><i>Hogwarts Legacy</i> oyunu: Oyunun açık dünya yapısı, oyuncuların kendi yollarını çizmelerine olanak tanır. Oyuncular, hikayeyi keşfetme</p>

doğrultusunda ilerler. İzleyiciler, özgürlüğüne sahiptir ve kendi tercihleri yönetmenin belirlediği tempo ve doğrultusunda görevleri ve yan perspektifle hikayeyi deneyimlerler. görevleri tamamlayarak hikayeyi şekillendirirler. Bu, her oyuncunun deneyimini benzersiz kılar.

3.6.3. Sinematografi Açısından Oyun ve Filmin Değerlendirilmesi

Harry Potter filmleri, görsel efektler, kamera açıları ve sahne düzenlemeleri ile sinematik bir deneyim sunar. Filmler, izleyicileri büyüdü bir dünyaya götürmek için üstün sinematografik teknikler kullanır. Hogwarts'ın görkemli manzaraları, detaylı dekorları ve büyüdü yaratıkları, izleyicilerin hayal gücünü zenginleştirir. Örneğin, Hogwarts Kalesi'nin yüksek duvarları, devasa salonları ve detaylı tasarımı, izleyicilere büyüleyici bir atmosfer sunar. Aşağıda bulunan görsel 3 ile görsel 4 *Harry Potter* filmlerinden ve oyunundan Hogwarts büyücü okulu sahnelerinin tasarım benzerliğini göstermektedir. Bu benzerlik izleyicileri sinema filminde etkilediği gibi oyunu oynayan oyuncularıda etkilemek için kullanıldığını söyleyebiliriz.



Görsel 3. *Harry Potter* Filmlerinde Hogwarts Büyücü Okulu Dış Görünüm



Görsel 4. Oyunda Hogwarts Büyücü Okulu Dış Görünüm

Quidditch maçları, hızlı ve dinamik kamera hareketleri ile izleyicilere aksiyon dolu anlar yaşatır. Büyü savaşları ise özel efektlerle desteklenerek izleyicilere heyecan verici ve görsel olarak tatmin edici sahneler sunmaktadır. Aşağıda verilen görsellerde

Harry Potter filmlerinden ve *Hogwarts Legacy* oyunundan Quidditch maçlarının oynandığı göserller hem oyunda hemde sinema filmde aksiyon sahnelerinin izleyici ve oyuncuyu etkilemek adına kullanıldığını ifade edebiliriz.



Görsel 5. Filmde Altın Quidditch



Görsel 6. Oyunda Altın Quidditch

Harry Potter filmleri, karakterlerin duygusal yolculuklarını da görsel olarak zenginleştirir. Karakterlerin içsel çatışmaları, yüz ifadeleri ve vücut dilleri aracılığıyla izleyiciye aktarılır. Örneğin, Harry'nin Voldemort ile yüzleştiği anlarda, yüzündeki korku ve kararlılık, izleyicinin duygusal bağ kurmasını sağlar. Bu tür sahnelerde kullanılan yakın plan çekimler, izleyicinin karakterlerin duygularını daha derinlemesine hissetmesine olanak tanır.



Görsel 7. Filmdeki Karakterler

Hogwarts Legacy oyunu da oyuncuya sinematik bir deneyim sunar. Oyunun grafikleri, detaylı çevre tasarımları ve karakter animasyonları, oyunculara büyü bir dünyada oldukları hissini verir. Oyunda, Hogwarts Kalesi'nin iç ve dış mekanları, büyü yaratıklar ve çeşitli büyü sahneleri detaylı bir şekilde tasvir edilmiştir. Bu, oyuncuların oyunun dünyasına daha derinlemesine dalmalarını sağlar.



Görsel 8. Oyundaki Karakterler

Oyunda kullanılan sinematik ara sahneler, hikayenin önemli anlarını vurgular ve oyuncuların duygusal bağ kurmasını sağlar. Örneğin, önemli görevlerin başlangıcında veya sonunda kullanılan ara sahneler, oyunculara hikayenin ana hatlarını ve karakterlerin motivasyonlarını anlatır. Bu sahneler, oyunun genel atmosferini ve duygusal tonunu belirler.

Filmler, yönetmenin ve sinematografinin kontrolünde olan belirli bir görsel anlatıya sahiptir. Her sahne, belirli bir açıdan ve belirli bir şekilde çekilmiştir. İzleyiciler, yönetmenin vizyonunu deneyimlerler. Bu yapı, izleyicilere yönetmenin yaratmak istediği dünyayı ve anlatıyı sunar. Filmlerdeki her sahne, belirli bir dramatik yapıya ve duygusal yoğunluğa sahiptir. İzleyiciler, yönetmenin belirlediği tempo ve perspektif doğrultusunda olayları izlerler.

Örneğin, *Harry Potter ve Azkaban Tutsağı* filminde kullanılan geniş açılı çekimler, Hogwarts'ın mistik ve büyüleyici atmosferini yansıtır. Aynı zamanda, karakterlerin duygusal anlarında kullanılan yakın plan çekimler, izleyicilerin karakterlerle duygusal bir bağ kurmasını sağlamayı amaçlamaktadır. Bu tür sinematografik teknikler, filmin duygusal ve dramatik etkisini artırdığını söyleyebiliriz. *Hogwarts Legacy* ise, oyunculara kendi perspektiflerinden dünyayı keşfetme özgürlüğü sunar.

Oyuncular, kamerayı istedikleri gibi kontrol edebilir ve çevreyi kendi hızlarında keşfedebilirler. Bu, oyunculara daha fazla etkileşim ve özgürlük sağlar, ancak aynı zamanda her oyuncunun deneyiminin farklı olmasına yol açar. Oyuncular, oyun dünyasında istedikleri yere gidebilir, farklı görevleri tamamlayabilir ve kendi yollarını çizebilirler.

Oyuncuların özgürlüğü, oyunun açık dünya yapısı ile desteklenir. Oyuncular, Hogwarts'ın çeşitli bölümlerini keşfederken, kendi tercihleri doğrultusunda farklı olayları deneyimlerler. Bu yapı, oyuncuların oyun dünyasında daha fazla etkileşimde bulunmasını ve kendi hikayelerini yaratmalarını sağlamaktadır. Oyuncuların seçimleri, oyunun gidişatını ve sonucunu etkileyebilir, bu da her oyuncuya etkileyici bir deneyim sunmaktadır. Örneğin, oyuncular, Hogwarts'ın farklı bölgelerinde keşif yaparken, karşılarına çıkan çeşitli yan görevleri tamamlayabilirler. Bu görevler, oyuncuların oyun dünyasında daha derinlemesine dalmasını ve hikayenin farklı yönlerini deneyimlemesini amaçlamaktadır. Ayrıca, oyuncuların seçimleri, karakterlerle olan ilişkilerini ve oyunun sonucunu etkileyebilir, bu da her oyuncuya kişiselleştirilmiş bir deneyim sunmaktadır. Aşağıda kullanılan görsellerde hem oyunda hemde filmde kullanılan konuşan şapka sahnesi verilmiştir. Bu sahneler sinemasal anlatı açısından iki medya kullanıcılarını da etkileme ve özdeşleştirmek için kullanıldığını söyleyebiliriz.



Görsel 9. Oyunda Konuşan Şapka



Görsel 10. Filmde Konuşan Şapka

Harry Potter filmleri ve *Hogwarts Legacy* oyunu arasındaki sinematografik benzerlikler ve farklılıklar, her iki medya türünün de kendine özgü deneyimler sunduğunu göstermektedir. Filmler, izleyicilere sabit ve dramatik bir deneyim

sunarken, oyun, oyunculara interaktif ve kişiselleştirilmiş bir deneyim sunmaktadır. Bu farklılıklar, her iki medyanın da hayranlarına büyüdü dünyanın farklı yönlerini keşfetme fırsatı vermektedir.

Tablo 3. Anlatı Açısından Film ve Oyunun Benzerlik ile Farklılıkları

Sinematografi Açısından	Film	Oyun
Benzerlikler	<i>Harry Potter</i> filmleri, sinematik sahneler ve görsel efektlerle zenginleştirilmiştir. Filmler, Hogwarts'ın büyüleyici atmosferini ve karakterlerin duygusal yolculuklarını görsel olarak zenginleştirir. <i>Harry Potter</i> filmleri: Filmler, Hogwarts'ın görkemli manzaraları, Quidditch maçları ve büyü savaşları gibi etkileyici görseller sunar.	<i>Hogwarts Legacy</i> oyunu da sinematik bir deneyim sunar. Oyunun grafikleri, detaylı çevre tasarımları ve karakter animasyonları, oyunculara büyüdü dünyada oldukları hissini verir. <i>Hogwarts Legacy</i> oyunu: Oyunda kullanılan sinematik ara sahneler, hikayenin önemli anlarını vurgular ve oyuncuların duygusal bağ kurmasını sağlar.
Farklılıklar	Filmler, sinematografinin kontrolünde olan belirli bir görsel anlatıya sahiptir. Her sahne, belirli bir açıdan ve belirli bir şekilde çekilmiştir. İzleyiciler, yönetmenin vizyonunu deneyimlerler. <i>Harry Potter</i> filmleri: Filmler, belirli bir görsel estetik ve anlatım dili ile çekilir, belirli bir sahne düzenlemesi ile izleyiciye sunulmaktadır.	<i>Hogwarts Legacy</i> , oyunculara kendi perspektiflerinden dünyayı keşfetme özgürlüğü sunar. Oyuncular, kamerayı istedikleri gibi kontrol edebilir ve çevreyi kendi hızlarında keşfedebilirler. <i>Hogwarts Legacy</i> oyunu: Oyuncular, kamerayı istedikleri gibi kontrol edebilir ve çevreyi kendi hızlarında keşfedebilirler. Bu, oyunculara daha fazla etkileşim ve özgürlük sağlar, ancak aynı zamanda her oyuncunun deneyiminin farklı olmasına yol açar.

3.6.4. Tekrarlayan Replikler Açısından Oyun ve Filmin Değerlendirilmesi

Harry Potter filmlerinde, karakterlerin ikonik replikleri vardır. Bu replikler, karakterlerin kimliklerini ve hikayenin önemli anlarını vurgulamaktadır. Karakterlerin belirli anlarda söyledikleri sözler, hem hikayenin gidişatını etkiler hem de izleyicilerin karakterlerle duygusal bağ kurmasını sağlamaktadır. Örneğin, Dobby'nin "Dobby özgür bir elf" repliği, karakterin özgürlüğe kavuşmasının önemli bir simgesidir ve izleyicilerde derin bir etki bırakır. Aynı şekilde, Albus Dumbledore'un "Mutluluk en karanlık zamanlarda bile bulunabilir, yeter ki ışığı açmayı hatırlayalım" repliği, filmin duygusal tonunu belirler ve izleyicilere umut verir. Bu tür replikler, karakterlerin kimliklerini ve filmdeki rollerini pekiştirmek için etkili bir anlatım türüdür.

Hogwarts Legacy oyununda da karakterlerin belirli replikleri tekrarlanır. Oyundaki öğretmenlerin derslerdeki talimatları, öğrencilerin sohbetleri ve görev sırasında verilen talimatlar, oyuncuların oyundaki deneyimlerini şekillendirir ve hikayeyi ilerletir. Örneğin, bir öğretmenin büyü dersinde söylediği " Büyülerinize ve asa hareketlerinize odaklanın" gibi talimatlar, oyuncuların büyü öğrenme sürecini yönlendirir. Ayrıca, Hogwarts'taki diğer öğrencilerin sohbetleri ve karşılıklı etkileşimleri, oyunun atmosferini zenginleştirir ve oyunculara Hogwarts'ta gerçekten bir öğrenci olma hissi vermektedir. Bu replikler, oyunun anlatısal yapısını destekler ve oyuncuların hikayeye daha derinlemesine girmesini sağlamaktadır.

Harry Potter filmlerinde, karakterlerin ikonik replikleri vardır. Bu replikler, karakterlerin kimliklerini ve hikayenin önemli anlarını vurgulamaktadır. Karakterlerin belirli anlarda söyledikleri sözler, hem hikayenin gidişatını etkiler hem de izleyicilerin karakterlerle duygusal bağ kurmasını sağlar.

Örneğin:

- " Dobby özgür bir elf " - Bu replik, Dobby'nin özgürlüğe kavuşmasının önemli bir simgesidir ve izleyicilerde derin bir etki bıraktığını söyleyebiliriz.
- " Mutluluk en karanlık zamanlarda bile bulunabilir, yeter ki ışığı açmayı hatırlayalım " - Bu replik, filmin duygusal tonunu belirler ve izleyicilere umut verdiğini ifade edebiliriz.
- " Bizi sevenler bizi asla gerçekten bırakmazlar "- *Harry Potter ve Azkaban Tutsağı* filminde, Sirius Black'in bu repliği, hem karakterin derin duygusal durumunu hem de filmin tematik alt yapısını vurgulamaktadır.

Hogwarts Legacy oyununda da karakterlerin belirli replikleri tekrarlanır. Oyundaki öğretmenlerin derslerdeki talimatları, öğrencilerin sohbetleri ve görev sırasında verilen talimatlar, oyuncuların oyundaki deneyimlerini şekillendirir ve hikayeyi ilerletir.

- **Öğretmenin talimatı:** " Sihrinizi odak ve hassasiyetle yönlendirmeyi unutmayın "- Bu replik, oyunculara büyü yapma sürecini hatırlatır ve onların becerilerini geliştirmelerine yardımcı olur.

- **Görev talimatı:** " Kütüphanedeki gizli odayı bulmalısın "- Bu talimat, oyuncuların görevleri doğru bir şekilde tamamlamalarını sağlar.
- **Öğrenci sohbetleri:** Öğrencilerin Hogwarts'taki günlük yaşamlarına dair sohbetleri, oyunculara gerçekçi bir okul ortamı sunar ve oyunun atmosferini zenginleştirir.

Filmlerdeki replikler, izleyicilere belirli bir duygu ve anlam iletilmek üzere dikkatle seçilmiştir. Bu replikler, sahnelerin dramatik etkisini artırmak için kullanılmaktadır. Yönetmen ve senaristler, karakterlerin söylediği her sözü titizlikle seçer ve bu repliklerin izleyici üzerinde bıraktığı etkiyi maksimize etmek için kullanır. Örneğin, Voldemort'un " İyi ve kötü yoktur, yalnızca güç ve onu arayamayacak kadar zayıf olanlar vardır " repliği, karakterin karanlık ve güç odaklı felsefesini açıkça ortaya koymaktadır. Bu tür replikler, karakterlerin motivasyonlarını ve hikayenin ana temasını vurgulamak için kullanılmaktadır.

Hogwarts Legacy oyununda, tekrarlayan replikler genellikle oyunculara bilgi vermek veya belirli bir durumu açıklamak için kullanılır. Bu replikler, oyuncuların oyunun kurallarını anlamalarına ve görevleri tamamlamalarına yardımcı olur. Örneğin, bir görev sırasında verilen " Kütüphanedeki gizli odayı bulmalısın " gibi talimatlar, oyuncuların görevleri doğru bir şekilde tamamlamalarını sağlar. Ayrıca, oyun boyunca aynı repliklerin tekrar tekrar duyulması, oyuncuların oyun dünyasına daha fazla bağlanmasını sağlar ve onlara tanıdık bir his vermektedir.

Oyunun doğası gereği, oyuncuların farklı seçimler yapabilmesi ve oyunun dinamik yapısı, her oyuncunun deneyiminin farklı olmasına yol açmaktadır. Bu, repliklerin kullanımı açısından da farklılık yaratmaktadır. Filmlerdeki gibi önceden belirlenmiş bir dramatik yapı yerine, oyuncuların etkileşimlerine dayalı olarak replikler dinamik bir şekilde kullanılır. Bu, oyunculara daha etkileşimli ve kişiselleştirilmiş bir deneyim sunmaktadır.

Filmlerdeki replikler, izleyicilere belirli bir duygu ve anlam iletilmek üzere dikkatle seçilmektedir. Bu replikler, sahnelerin dramatik etkisini artırmak için kullanılmaktadır. Yönetmen ve senaristler, karakterlerin söylediği her sözü titizlikle seçer ve bu repliklerin izleyici üzerinde bıraktığı etkiyi arttırmak için kullanılmaktadır.

- **Voldemort'un repliği:** " İyi ve kötü yoktur, yalnızca güç ve onu arayamayacak kadar zayıf olanlar vardır "- Bu replik, karakterin karanlık ve güç odaklı felsefesini açıkça ortaya koymaktadır.
- **Severus Snape'in repliği:** " Her zaman "- Snape'in Lily Potter'a olan aşkını vurgulayan bu tek kelimelik replik, izleyicilerde derin bir duygusal etki yaratmaktadır.

Hogwarts Legacy oyununda, tekrarlayan replikler genellikle oyunculara bilgi vermek veya belirli bir durumu açıklamak için kullanılmaktadır. Bu replikler, oyuncuların oyunun kurallarını anlamalarına ve görevleri tamamlamalarına yardımcı olur.

- **Görev talimatı:** " İksiri hazırlamak için üç malzeme toplamalısın "- Bu talimat, oyuncuların görevleri doğru bir şekilde tamamlamalarını sağlar.
- **Karakter sohbetleri:** Hogwarts'taki diğer öğrencilerin ve öğretmenlerin konuşmaları, oyuncuların oyun dünyasında yönlerini bulmalarına ve oyunun atmosferine daha fazla bağlanmalarına yardımcı olmaktadır.

SONUÇ

Fantastik edebi örneklerin sinemaya sinemadan da dijital oyunlara uyarlanma süreci son yıllarda artarak devam etmektedir. Araştırmada elde edilen veriler genel olarak incelendiğinde bu gelişmelerin iki temelden oluştuğu gözlemlenmiştir. Bu gelişmelerden birincisi ekonomik gelişmeler, ikincisini ise teknik gelişmeler oluşturmaktadır. Edebi eserlerin özellikle de fantastik türdeki eserlerin okuyucu anlamında sevenleri geniş kitleler oluşturduğundan bu eserlerin filme uyarlanması da yapılabilmektedir. Bu örneklerden en önemlilerinden birisini de *Harry Potter* serisinin oluşturduğu belirlenmiştir.

Dünya genelinde farklı dillere çevrilen eserin milyonlar okuyucuya ulaştığı ve beğenildiği düşünüldüğünde sinema filminin de yapılması ekonomik nedenlerle uygun görülmektedir. Bu uyarlama sürecinin ekonomik nedenlere ve sinema endüstrisine bağlı olarak oluşan halklarından birisini de filmin dijital oyuna uyarlanması oluşturmaktadır. Filmler dijital oyunlara uyarlanırken zaman zaman da dijital oyunların filme uyarlandıkları görülmektedir. Bu çalışmanın örnekleme olan *Harry Potter* örneğinde ise film dijital oyuna uyarlanmıştır. Filmden dijital oyuna

uyarlama sürecinin gelişmesinde etkili bir diğer etmeni ise teknik gelişmeler oluşturmaktadır. Bilgisayar ve yazılım teknolojilerinin gelişmesi sinemadaki sahnelerin dijital oyunlara aktarılmasını ve pazarlanmasını kolaylaştırmaktadır.

Harry Potter, filmde dijital oyuna uyarlanan bir eser olduğundan oyundaki sinemasal anlatı geniş bir şekilde öne çıkmaktadır. *Harry Potter* filminden uyarlanan birçok farklı dijital oyun bulunmaktadır. Bu araştırmada ise *Hogwarts Legacy* oyunu sinemasal anlatı bakımından incelenmiştir. Oyundaki sinemasal anlatının birkaç farklı boyutta oluştuğu görülmektedir.

Harry Potter serisi, dünya genelinde büyük bir hayran kitlesine sahip olması ve sinema dünyasında önemli bir yer edinmesi nedeniyle *Hogwarts Legacy* oyununun incelenmesi için ideal bir seçenek olmuştur. Filmler, J.K. Rowling'in kitaplarından uyarlanarak derinlemesine bir hikaye anlatımı sunar ve karakterlerin büyücü dünyasındaki maceralarını detaylı bir şekilde işler. Bu özellikleriyle *Harry Potter* filmleri, izleyiciler arasında büyük bir popülerlik kazanmış ve dünya genelinde milyarlarca dolar hasılat yapmıştır. Filmlerin bu başarısı, *Harry Potter* serisinin neden bu kadar tercih edilen bir oyun serisine dönüştüğünü de açıklar.

Hogwarts Legacy oyunu, *Harry Potter* evreninin sunduğu büyülü dünyayı interaktif bir deneyim olarak oyunculara sunar. Oyuncular, Hogwarts'ta öğrenci olarak büyülü bir dünyayı keşfetme fırsatı bulur ve bu süreçte film serisinde olduğu gibi derin bir hikaye ve zengin karakter gelişimleri ile karşılaşır. Oyunda kullanılan sinematik sahneler, detaylı çevre tasarımları ve karakter animasyonları, oyunculara filmlerdeki büyülü atmosferi sunar. Bu da oyuncuların film serisine olan bağlılıklarını ve ilgilerini oyuna taşımalarını sağlar.

Bu çalışma da görüldüğü üzere sinemadaki başarılar oyuna da taşınmıştır. Filmlerdeki ikonik mekanlar, karakterler ve büyüler, oyunda da benzer şekilde yer alarak oyunculara tanıdık bir deneyim sunar. Örneğin, Hogwarts'ın büyük salonu, Gryffindor ortak odası ve Diagon Yolu gibi mekanlar hem filmde hem de oyunda detaylı bir şekilde tasvir edilmiştir. Filmlerde kullanılan bazı replikler ve temalar, oyunda da tekrar edilerek bu bağı güçlendirir. Örneğin, Dobby'nin " Dobby özgür bir elf " repliği filmde karakterin özgürlüğünü simgelerken, oyunda da benzer bir

özgürlük teması olarak işlenmiştir. Aynı şekilde, Sirius Black'in " Bizi sevenler bizi asla gerçekten bırakmazlar " repliği, filmde karakterin derin duygusal durumunu ve tematik alt yapısını vurgularken, oyunda da benzer bir duygusal ton ve tema işlenmektedir.

Oyun ile film arasındaki benzerlikler sinema ve oyun dünyalarının ne kadar iç içe geçtiğini ve birbirini nasıl tamamladığını açıkça göstermektedir. Filmler, yönetmenin ve sinematografinin kontrolünde olan belirli bir görsel stile sahiptir ve her sahne belirli bir açıdan ve belirli bir şekilde çekilmiştir. Örneğin "*Harry Potter ve Sırlar Odası*" filminde Hogwarts'ın görkemli salonlarının ve sihirli yaratıkların detaylı sahne tasarımları, izleyicilere büyü bir atmosfer sunmaktadır. Bu görsel estetik, filmlerde kullanılan sinematik sahnelerle desteklenir ve izleyicilere büyü dünyayı görsel olarak zengin bir şekilde aktarmaktadır.

Hogwarts Legacy oyunu ise oyunculara kendi perspektiflerinden dünyayı keşfetme özgürlüğü sunar. Oyuncular, kamerayı istedikleri gibi kontrol edebilir ve çevreyi kendi hızlarında keşfedebilirler. Bu, oyunculara daha fazla etkileşim ve özgürlük sağlar, ancak aynı zamanda her oyuncunun deneyiminin farklı olmasına yol açar. Örneğin, oyuncular Hogwarts Kütüphanesi'ndeki gizli bir odayı keşfetmek için ipuçlarını takip edebilir ve bu süreçte kendi seçimlerine bağlı olarak farklı yollar izleyebilirler. Bu interaktif yapı, oyuncuların hikayeye daha fazla katılımını ve özdeşleşmesini sağlar.

Film ve oyundaki tekrarlayan replikler de bu iki medyanın birbirini nasıl tamamladığını göstermektedir. Filmlerdeki ikonik replikler, karakterlerin kimliklerini ve hikayenin önemli anlarını vurgular. Örneğin, Dumbledore'un " Mutluluk en karanlık zamanlarda bile bulunabilir, eğer yalnızca ışığı açmayı hatırlarsanız " repliği, umut ve dayanıklılığı temsil eder ve izleyicilere derin bir mesaj iletir. *Hogwarts Legacy* oyununda da benzer temalar işlenir. Bir öğretmenin ders sırasında söylediği " Öğrendiğiniz her büyü yolculuğunuzda size yardımcı olacaktır; akıllıca seçim yapın " repliği, oyunculara büyü yapma sürecini hatırlatır ve onların becerilerini geliştirmelerine yardımcı olur. Bu replikler, oyuncuların oyundaki deneyimlerini şekillendirir ve hikayeyi ilerletir.

Sonuç olarak, *Harry Potter* film serisinin başarısı *Hogwarts Legacy* oyununa da taşınmıştır. Filmlerdeki anlatı, sinematografi ve replikler, oyunda benzer şekilde yer alarak oyunculara tanıdık bir deneyim sunmaktadır. Bu bağlamda, sinema ve oyun dünyalarının nasıl içiçe geçtiğini ve birbirini nasıl tamamladığını açıkça görmekteyiz. Filmlerdeki görsel estetik ve anlatı dili, oyunlarda interaktif bir deneyime dönüştürülerek oyunculara sunulmuştur. Bu dönüşüm, oyuncuların hikayeye daha fazla katılımını ve özdeşleşmesini sağlamış, böylece oyun dünyasında da büyük bir başarı elde edilmiştir.

Harry Potter serisinin sinemadaki ve oyun dünyasındaki başarısı, bu iki medya türünün birbirini nasıl zenginleştirdiğini ve tamamladığını anlamak için önemli bir örnek teşkil etmektedir. Bu çalışmada incelenen benzerlikler ve farklılıklar, sinema ile oyun dünyalarının nasıl birbirine entegre olduğunu ve bu entegrasyonun başarılı olduğunu göstermektedir. Sinema ve oyun dünyalarının etkileşimi, her iki medyanın da kendine özgü güçlü yanlarını birleştirerek hayranlara daha zengin ve çeşitli deneyimler sunmasını sağlamaktadır. Bu çalışma da elde edilen bugular doğrultusunda sinema endüstrisinin dijital oyun sektörü ile içiçe geçen bir deneyimi olduğunu söyleyebiliriz. Bu çalışma da incelenen *Harry Potter* filmleri ve *Hogwarts Legacy* oyunun sinematografik ve anlatı açısından ele alındığında benzerliklerinin olduğunu görmekteyiz. Bu çalışma bize sinemanın oyunlaştığını gösterirken oyunlarında sinemasallaştığını göstermektedir.

KAYNAKÇA

- Akbulut, H. Gelenekselden Dijitale, Mekândan Uzama Oyun Kültürü. M. Binark, G. Bayraktutan-Sütçü & I. B. Fidaner (Der.), Dijital Oyun Rehberi, 2009. (s. 25-81) içinde. Kalkedon Yayınları.
- Alfonso X. (2007). *The Book of Games: An Annotated Translation of the Libro de los Juegos*. Ed. & Trans. Sonja Musser Golladay. Arizona Center for Medieval and Renaissance Studies.
- Anadolu, B. *Yeni İletişim Ortamlarında Sinemanın Gösterim Olanakları Ve Değişen İzleyici Pratikleri*. İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Radyo, Televizyon ve Sinema Anabilim Dalı Doktora Tezi. (2020).
- And, M. *Oyun ve Bugü: Türk Kültüründe Oyun Kavramı*. İstanbul: YKY, 2016.
- Anderson, P. (2010). *Resident Evil Serisi ve Markalaşma Süreci*. İstanbul: Beta Yayınları.
- Arı, B. E. *Fantastik Sinemada Medyalar arası İlişkiler: Harry Potter'ın Transmedyal Yolculuğu*. Radyo Televizyon ve Sinema Anabilim Dalı İzmir Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü 2021.
- Arslan, F. (2010). *Matrix ve Bilim Kurgu Sineması*. İstanbul: Kırmızı Kedi Yayınları.
- Asiltürk, C. *Sinemada Diyalektik Kurgu (Filmin Dili)*, İstanbul: Kalkedon Yayınları. 2014.
- Atkinson, S. & Kennedy Helen W. Introduction – Inside-the-scenes: The rise of experiential cinema. *Journal Of Audience*. 2016. 13, 1.
- Aydoğan, D. Melodram'dan Anti-Melodram'a; Popüler Türk Sineması'nda İktidar, Arzu ve Kaygı Söyleminin Dönüşümü, Recep İvedik Örneği. *SineFilozofi*, (2016). 589-610.
- Aygül, H. H., & Eke, E. Dijital Oyun Sektörünün Gelişimi ve Oyun Bağımlılığı Üzerine Bir Değerlendirme. Ed: S. Özdemir, & M. Sever, *Dijital Bağımlılık ve E-Hastalıklar* (s. 85-104). Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık, 2020.

- Aytaş, G., & Uysal, B. Oyun Kavramı ve Sınıflandırılmasına Yönelik Bir Değerlendirme. *Manisa Celal Bayar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 15(1), 675-690, 2017.
- Bateson, P., Martin, P. *Oyun, Oyunbazlık, Yaratıcılık ve İnovasyon*. (Çev. Songül Kırgan) İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 2014.
- Baudrillard, J. (1981). *Simulacra and Simulation*. Ann Arbor: University of Michigan Press.
- Behçetoğulları, P. La Ceremonie: Son Marksist Film. M. İri içinde, *Sinema Araştırmaları: Kuramlar, Kavramlar ve Yaklaşımlar*, 2011. (s. 126-143). İstanbul: Derin Yayınları.
- Binark, M., Bayraktutan G., Barış I. *Dijital Oyun Rehberi Oyun Tasarımı, Türler ve Oyuncu*. Kalkedon Yayınları. 2009.
- BioWare. (2007-2017). *Mass Effect Serisi*. Edmonton: BioWare.
- Biricik, Z., & Atik, A. Gelenekselden Dijitale Değişen Oyun Kavramı ve Çocuklarda Oluşan Dijital Oyun Kültürü. *Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi*, 9(1), 445-469, 2021.
- Bolter, J. D., & Grusin, R. (1999). *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Bordwell, D. (2006). *The Way Hollywood Tells It: Story and Style in Modern Movies*. Berkeley: University of California Press.
- Box Office Mojo. (2023). 2023 U.S. Box Office Revenue.
- Boztaş, E. Düz, N. Sanatta Denge Unsurunun Sanat Yapıtına Kazandırdığı Estetik Değerler. *Akademik Bakış Uluslararası Hakemli Sosyal Bilimler Dergisi*, (2013). (39), 1-14.
- Brown, S. ve Patterson, A. You're A Wizard, Harry!' Consumer Response to the Harry Potter Phenomenon. *Advances in Consumer Research* 33: 155–60, 2006.

- Brown, T. (2015). Görsel Efektlerin Sinemada Kullanımı: Avatar Örneği. İstanbul: XYZ Yayıncılık.
- Bureau of Labor Statistics. (2023). Employment in Motion Picture and Video Industries. Washington, DC: U.S. Department of Labor.
- Burgess, J., & Green, J. (2018). YouTube: Online Video and Participatory Culture. Cambridge: Polity Press.
- Burns, B. *Oyun Kitabı*. (Çev. T. Tunç Bilgin). İstanbul: Kuzey Yayınları, 2015.
- Business of Apps. (2024). Disney Plus Revenue and Usage Statistics. London: Business of Apps.
- Caillois, R. (2001). *Man, Play, and Games*. University of Illinois Press.
- Caillois, R. (2001). *Man, Play, and Games*. University of Illinois Press, s. 45.
- Caillois, R. *Man, Play and Games*. Chicago: University of Illinois Press, 2001.
- Cameron, J. (2010). *Avatar: Bir Film İncelemesi*. İstanbul: ABC Yayınları.
- Capcom. (1996). *Resident Evil*. Osaka: Capcom.
- Carter, A. (2012). *Digital Performance: A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation*. MIT Press.
- Carter, D. *Oyunlar- ve Yapım Teknikleri*. (Çev.Barış Baysal). Kalkedon Yayıncılık, 2011.
- Chaffey, D., Ellis-Chadwick, F., Mayer, R. Johnston, K. *Internet Marketing: Strategy, Implementation and Practice*, Pearson Education Limited, 2000.
- Constantin Film. (2002). *Resident Evil*. Münih: Constantin Film.
- Corneliusson, H., & Rettberg, J. W. (Eds.). *Digital culture, play, and identity: A World of Warcraft reader*. MIT Press, 2008.

- Çapkın, D. *Hayran Kültürü Çerçevesinde Fantastik Filmler: Yüzüklerin Efendisi Hayranları Örneği*. Yüksek Lisans Tezi. Ordu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, 2023.
- Çiçek, M. Pazarlamanın Evrim Sürecinde Karşılaşılan Belirsizlikler. *Sakarya İktisat Dergisi*, (2017).6(3), 37-45.
- Demir, O. (2014). *Uncharted Serisi: Kurgu Teknikleri ve Sinematik Deneyim*. İstanbul: Doğan Kitap.
- Demir, O. (2016). *The Witcher 3: Karakter Gelişimi ve Anlatı Teknikleri*. İstanbul: Altın Kitaplar.
- Demirbaş, Y. Dijital Oyunlara "Oyun Türü" Yaklaşımlarının Sorunları: "Platform Oyunları" Türü Örneği. *Selçuk İletişim*, 9(1), 363-387, 2015.
- Dinç, E. *Dijital Oyun & Sinema: Recontact Film Örneği*. Sanatta Yeterlik Tez Raporu. Beykent Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, 2020.
- Dumont, J. Hi I'm Jonathan Dumont, Creative Director of Assassin's Creed Odyssey, Ask Me Anything!. 2018. https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/8suomv/hi_im_jonathan_dumont_creative_director_of/ Erişim 21.12.2023.
- Durgud, Doğukan, Bal, Yüksel, & Aydın, Hakan. Sanal Gerçeklik (VR) Yaklaşımıyla Geliştirilen Dijital Oyun Uygulamasının Doğruluk Analizi. *Bilgisayar Bilimleri ve Teknolojileri Dergisi*, 3(2), 56-64, 2023.
- Duru, B. (2023). *The Last of Us: A Cinematic Video Game Adaptation*. İstanbul: Altın Kitaplar.
- Duru, B. *Sinema ve Dijital Oyun Tasarımlarında Mitolojik Ögelerin Anlatısal Yapıda İncelenmesi: Post Apokaliptik Filmler ve Dijital Oyunlarda Karşılaştırmalı Anlatı ve Kahraman Çözümlenmeleri*. Doktora Tezi. Hasan Kalyoncu Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü.
- Eidos Interactive. (1996). *Tomb Raider*. Londra: Eidos Interactive.

- Elveren Arı, B., & Gürses Köse, İ. Metinlerarasılıktan Transmedya Hikâye Anlatıcılığına: Harry Potter. *Erciyes İletişim Dergisi* (2), 1-25, 2021.
- Epic Games. (2023). Fortnite ve Çevrimiçi Oyunlar. Cary, NC: Epic Games.
- Erensoy, Ş. F. *Hollywood'dan Indiewood'a Amerikan Sinemasının Değişimi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Kültür Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü. (2012).
- Ergen, D. Ö. Oyunun Sinemasal Deneyimi: Tomb Raider Markası Üzerinden Sinemasal Oyun Kavramını Anlamak, *13. Uluslararası Güncel Araştırmalarla Sosyal Bilimler Kongresi Tam Metinleri*, (2020). 1972- 1986.
- Ergin, H. Video Oyun Tasarımı ve Film Tasarımı Etkileşiminde Yeni Teknik ve Estetik Arayışların Hikâye Anlatıcılığa Etkisi. Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Film Tasarımı Anasanat Dalı Yüksek lisans Tezi. 2022.
- Erickson, B.T. Playing With The Past: The Importance Of Historical Video Games For The Field Of History. Master Of Arts In History. A Thesis Submitted To The History Department, College Of Liberal Arts And Social Sciences In Partial Fulfillment Of The Requirements For The Degree Of. University Of Houston, 2023.
- Eroğlu, N. 'Harry Potter'm Büyücülük Dünyası' Hollywood'da açıldı. 2016. <https://www.aa.com.tr/tr/pg/foto-galeri/-harry-potter-in-buyuculuk-dunyasi-hollywood-da-acildi-/4> Erişim 25.4.2024.
- Ertan, A. Tüfekçi, K. *Pazar Tabanlı Stratejik İşbirlikleri Oluşumu, Sorun Alanları Ve Sonuçları*, Süleyman Demirel Üniversitesi, İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi, 2006, 11/1, 59-76.
- Eti, H. S. Geleneksel Ve Dijital Pazarlama Stratejilerinin Nasıl Birlikte Yürütüleceğine İlişkin Bir Yaklaşım. *Sosyal Bilimler Metinleri*, 2021/02, 42-52.

Ferreira, P. D. *Avant-Garde And Experimental Cinema: From Film To Digital Workshop For Painting Students*. A dissertation presented to accomplish the degree of Master of Arts Multimedia Arts and Culture Faculty of Engineer, University of Porto In collaboration with The Eugeniusz Geppert Academy of Art and Design, Wrocaw, 2013.

Forbes. (2023). Amazon Prime Video Subscriber Count. New York: Forbes.

Gedik, Y. Pazarlamada Yeni Bir Çerçeve: Sosyal Medya ve Web 2.0. *Uluslararası Yönetim Akademisi Dergisi*, (2020). 3(1), 252-269.

Gidal, P. (1989). *Materialist Film*. Londra: Routledge.

Golloday, S. M. *Alfonso X's Book of Games*. 2005. <http://www.scatoday.net/node/11707> Erişim 21.12.2023.

Gül, M. E. Kültür Endüstrisi Ürünü Olarak Dijital Oyunlar: Playerunknown's Battlegrounds (PUBG) Oyunu Örneği. *Uluslararası Kültürel ve Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 5(2), 2019; 448-465.

Güler H. Dijital Oyun E-Spor ve Geleneksel Sporların Karşılaştırılması. *Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*. 16(3), 2022; 315-326.

Gülsoy, S. Oyun, Kültür ve Zaman. *Atatürk Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Dergisi* (62), 317-337, 2019.

Gültekin, B. (2013). *Breaking Bad: Bir Dizinin Anatomisi*. İstanbul: Doğan Kitap.

Gültekin, T., Konçina, A., Uygan, E., Ulus, H. ve Çobanoğlu, C. "Homoludens Sergisi Örneğinde Karşılaştırmalı İnceleme: Kültürel Aktarım ve Oyun." *Ulakbilge*, 2019; 34: 215-222.

Gümüş, Aysun. *Harry Potter Ölüm Yادigarları Filmlerinde "Yadigar" Nesneleri*. Yüksek Lisans Tezi. Maltepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü. 2015.

Henricks, T. S. (2006). *Play Reconsidered: Sociological Perspectives on Human Expression*. University of Illinois Press, s. 55.

Hesmondhalgh, D. (2002). *The Cultural Industries*. Londra: Sage Publications.

hogwartslegacy.com/en-us <https://www.hogwartslegacy.com/en-us> Erişim
24.4.2024.

Hollywood Reporter. (2023). Hollywood's Biggest Marketing Budgets. Los Angeles:
Hollywood Reporter.

Huizinga, J. (1955). *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*. Beacon
Press, s. 23.

Huizinga, J. *Homo Ludens*. (Çev. Aslı Önal) Eskişehir: Dorlion Yayınları, 2018.

Hutton, E., Sundar, S. Can Video Plays Enhance Creativity? Effects Of Emotion
Generated By Dance Dance Revolution. *Creativity Research Journal*, 22(3),
294–303, 2010.

Ilgaz, Ceyda., & Abay, İnci. Türkiye’de Yeni Medya Ortamı ve Dijital Oyun Olgusu.
Yeni Medya Elektronik Dergisi, 4(1), 1-9. 2020.

Işığın, A. İ. *Etkileşimsellik Sorunu Çerçevesinde Dijital Oyun-Anlatı İlişkisi*. Ankara
Üniversitesi, Doktora Tezi. Yükseköğretim Kurulu Başkanlığı Ulusal Tez
Merkezi, 2012.

Jameson, F. (1991). *Postmodernism, or, The Cultural Logic of Late Capitalism*.
Durham: Duke University Press.

Jenkins, H. (2004). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New
York: NYU Press.

Johnson, M. (2018). *Sinemanın Oyunlaştırılması: Teknik ve Anlatı Değişimleri*.
İstanbul: Kırmızı Kedi Yayınları.

Jones, K. (2019). *Global Gaming: Cultural Production and Consumption in Context*.
NYU Press.

Jones, K. (2020). *Interactive Narratives: Online Storytelling in Video Games and
Virtual Worlds*. Routledge.

Jones, M. (2010). *Impact of the 2008 Financial Crisis on the Film Industry*. İstanbul:
Kırmızı Kedi Yayınları.

- Jones, M. (2015). *Batman: Arkham Serisi ve Karakter Tasarımı*. İstanbul: Alfa Yayınları.
- Kaliç, S. *DeneySEL Sinemanın Kısa Tarihi*. İstanbul: Hil Yayın, 1992.
- Karasar, N. *Bilimsel Araştırma Yöntemleri Kavramlar İlkeler Teknikleri*. Ankara: Nobel Akademiklik Yayın, 2016.
- Kaya, A. (2015). *The Witcher: Anlatı Teknikleri ve Oyunlarda Hikaye Anlatımı*. İstanbul: Epsilon Yayıncılık.
- Kaya, A. (2016). *The Witcher: Anlatı Teknikleri ve Oyunlarda Hikaye Anlatımı*. İstanbul: Epsilon Yayıncılık.
- Kent, S. L. (2001). *The Ultimate History of Video Games: From Pong to Pokémon and Beyond*. New York: Three Rivers Press.
- Kerr, A. (2006). *The Business and Culture of Digital Games: Gamework and Gameplay*. London: Sage Publications.
- Kinder, M. (2002). Hot Spots, Avatars, and Narrative Fields Forever: Buñuel's Legacy for New Digital Media and Interactive Database Narrative. *Film Quarterly*.
- Köprü, M. Bazin'ın Dijital Kameraları, Eisenstein'ın Bilgisayar Efektlerine Karşı: Geleneksel Kuramların Bakışıyla Yeni Film Teknolojiler. *İletişim Araştırmaları*. Cilt:7, Sayı:1-2, 2009, 49-77.
- Kurt, Ş. Sinema İzleme Kültürü ve Toplumsal Gelişimi. *Asya Studies*, 4(4), 2018, 23-38.
- Kücklich, J. (2007). *Precarious Playbour: Modders and the Digital Games Industry*. London: Routledge.
- LucasArts. (1983). *Star Wars: The Video Game*. San Francisco: LucasArts.
- LucasArts. (2015). *Star Wars: Battlefront*. San Francisco: LucasArts.
- Lynn, A. K. "Harry Potter and the Susceptible Child Audience." *CLCWeb: Comparative Literature and Culture* 7.2, 2005.

Lyotard, J. F. (1984). *The Postmodern Condition: A Report on Knowledge*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

Marketing Türkiye. *Türkiye'nin Online Dizi İzleme Alışkanlıkları Değişiyor* 2019. <https://www.marketingturkiye.com.tr/haberler/turkiyenin-online-dizi-izleme-aliskanliklari-degisiyor/>

Mateas, M., & Stern, A. (2005). Procedural authorship: A case-study of the interactive drama *Façade*. Digital Arts and Culture Conference, s. 643.

McGonigal, J. (2011). *Reality is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*. Penguin Press, s. 89.

McGuire, M., & Jenkins, M. (2009). *Creating Games: Mechanics, Content, and Technology*. A K Peters, s. 89.

Monolith Productions. (2017). *Middle-earth: Shadow of War*. Kirkland, WA: Monolith Productions.

Mulvey, L. (1975). *Visual Pleasure and Narrative Cinema*. Screen.

Nacar, R. Uray, N. Küresel Tüketici Kültürü Kavramıyla Birlikte Değişen Pazar Bölümlendirme Yaklaşımları: Uluslararası Pazarlama Literatürüne Bakış. *Yalova Sosyal Bilimler Dergisi*, 2014, 4 (8).

Nash, J. (1950). Equilibrium points in n-person games. *Proceedings of the National Academy of Sciences*, 36(1), 48-49.

Naughty Dog. (2013). *The Last of Us: Oyun Tasarımı ve Hikaye Anlatımı*. Los Angeles: Naughty Dog.

Newzoo. (2023). *Global Games Market Report*. Amsterdam: Newzoo.

Nişancı, İ. Kurgunun Güncel Sorunsalı: Eisenstein'in Dikey Kurgusunun Evrimi. *İletişim Fakültesi Dergisi*, 41, 2011, 63-80.

Onur, B. Tarih Boyunca Oyunlar ve Oyuncaklar. <https://dspace.ankara.edu.tr/xmlui/handle/20.500.12575/71733> Erişim 21.12.2023.

- Oral, Z. *Sinema Sanatında Oyun Kuramı ve Bir Uygulayıcı Olarak Reha Erdem*. Yüksek Lisans Tezi. Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, 2019.
- Osborne, M. J., & Rubinstein, A. (1994). *A Course in Game Theory*. MIT Press.
- Özen E ve Çelenk S Sinema Endüstrisinin Ekonomik Yöndeşme Eğilimleri: Hollywood Örneği, *İletişim Araştırmaları*, (2006). 4 (1), 67-96.
- Özgör, A. (2020). *Digital Games and Narrative*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Özgör, C. A. Sinemaya Uyarlanan Video Oyunları. *Ankara Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi*, 2023, Cilt 5, Sayı 2, 486-497.
- Özkarakaş, E., & Atılğan, N. Ş. Dijital Oyunlar İçeriğinin Kültürel Miras Bağlamında İncelenmesi ve Gölge Oyunu Değerlendirmesi. *Rumelide Dil ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi* (34), 898-911, 2023.
- Özön, N. *Sinema Sanatına Giriş*, İstanbul: Agora Kitaplığı, 2008.
- Özrili, Y. Hipergerçekçilik Perspektifinden Uygur Sanatının Simülasyon ve Simülakrlarla İnşa Edilen Dünyası. *Edebiyat ve Beşerî Bilimler Dergisi*, 2023. (71), 77-90.
- Özsoy, Ö., & Turan, B. O. Video Oyunlarından Uyarlanan Filmlerin Başarı Ve Başarısızlık Analizi. *Turkish Online Journal of Design Art and Communication*, 11(2), 2021; 635-658.
- Öztürk, H. (2019). *Red Dead Redemption 2: Sinematik Anlatım ve Görsel Estetik*. İstanbul: Papatya Yayınları.
- Öztürk, S. Profesyonel Eğlence Üretiminin Şizofrenisi: Nightcrawler'da İmaj Avı ve Avcıları. *TRT Akademi*, 2016; 1(1), 8-31.
- Perez, L. 'Harry Potter and the Sorcerer's Stone' Turns 20: Director Chris Columbus Reflects on Pressures to Adapt Book and Hopes to Direct 'Cursed Child'. 2021. <https://www.hollywoodreporter.com/movies/movie-features/chris->

columbus-harry-potter-and-the-sorcerers-stone-20th-anniversary-1235034578/ Eriřim 23.4.2024.

Peterson, R. A. (1994). *Culture and Consumption II: Markets, Meaning, and Brand Management*. Indianapolis: Indiana University Press.

Piaget, J. (1962). *Play, Dreams, and Imitation in Childhood*. Norton, s. 84.

pinterest.com <https://tr.pinterest.com/pin/25755029112358042/> Eriřim 23.4.2024.

Plath, J. Gail Sinclair ve Curnutt, K. *The 100 Greatest Literary Characters*. London: Rowman & Littlefield, 2019.

Pop, D. The Gamification of Cinema and the Cinematization of Games. N. Salmose, L. Elleström (Ed.), *Transmediations: Communication Across Media Borders*, 2020. (52-74) içinde. Routledge.

Rees, A. L. (1999). *A History of Experimental Film and Video*. London: BFI Publishing.

Robinson, D. (1985). *Charlie Chaplin: Modern Times*. Oxford: Oxford University Press.

Rockstar Games. (2018). *Red Dead Redemption 2*. New York: Rockstar Games.

Ryan, M. L. (2001). *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.

Saęıroęlu, B. Öykü Çözömlerinde Sinema Dili ve Anlatım Teknikleri. *Söylem Filoloji Dergisi*, 2017. 2(1), 21-37.

SellCell. (2024). *How Many Subscribers Does Netflix & Other Streaming Services Have?*. New York: SellCell.

Serdaroęlu, F. Sinema Neden Sanattır? Sinemayı Sanat Olarak Ele Alan Bir Arařtırma Ne Tür Bir Yaklaşım Benimsemelidir? *Kurgu*, 2016. 24(2), 113-125.

- Sitney, P. A. (2002). *Visionary Film: The American Avant-Garde, 1943-2000*. Oxford: Oxford University Press.
- Slater, M., & Sanchez-Vives, M. V. (2016). Enhancing our lives with immersive virtual reality. *Frontiers in Robotics and AI*, 3, s. 34.
- Smith, J. (2017). *The Rise of Esports: Competitive Video Gaming in the 21st Century*. Palgrave Macmillan.
- Smith, J. (2018). *Theatre and Video Games: Between Stage and Screen*. Palgrave Macmillan.
- Smith, L. (2012). *Tomb Raider: Oyun ve Film Uyarlamaları*. New York: ABC Yayınları.
- Sormaz, F. *Çocukluk, Oyun ve Oyuncak: Sosyo-Kültürel Bir Analiz*. İstanbul: İkinci Adam Yayınları, 2012.
- Statista. (2023). *Global Box Office Revenue 2023*. Hamburg: Statista.
- Steinkuehler, C. A., & Williams, D. (2006). Where Everybody Knows Your (Screen) Name: Online Games as "Third Places". *Journal of Computer-Mediated Communication*, 11(4), s. 890.
- Şen, E. (2017). *The Last of Us: Müzik ve Ses Tasarımı*. İstanbul: Altın Kitaplar.
- Şengün, S. Six Degrees of Videogame Narrative [Öz]. B. Bostan (Ed.), *Games and Narrative: Theory and Practice*. International Series on Computer Entertainment and Media Technology (2022). (s. 3-20) içinde. Springer, Cham. <https://doi.org/ht2c> erişim tarihi: 11.02.2024
- TDK. Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları, 2019.
- Thompson, R. (2020). *The Impact of Television Screen Monitors on the Gaming Industry*. Screen Studies Press.
- Toker, O. Deneysel Sinema ve Alp Zeki Heper. *Sanat Dergisi (1)*. 2010; 87-95.

Turgay, İ. *Gölgeye Döndü ve Adını Söyledi: Harry Potter Filmlerinde Kahraman ve Gölge İlişkisi*. Yüksek Lisans Tezi. Kadir Has Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, 2022.

Turkle, S. (2011). *Alone Together: Why We Expect More from Technology and Less from Each Other*. New York: Basic Books.

Türten, B. Covid-19 Sürecinde Sinema Endüstrisinin Ekonomik Yapısı Üzerine Bir Değerlendirme. *Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi*, 2021. 9(2), 976-1006.

Ulusay N. Türk Sinemasındaki Dönüşüm ve Eurimages, Avrupa Birliği ve Türkiye’de İletişim Politikaları: Pazarın Düzenlenmesi, Erişim ve Çeşitlilik. M Gencil Bek ve D Kevin (ed.), Ankara Üniversitesi Basımevi, Ankara, (2005). 333-372.

Ustasüleymen, T. Yeni Ürün Geliştirmede İmalat Ve Pazarlama İşbirliğinde Kritik Başarı Faktörlerinin Öneminin Belirlenmesi, *Marmara Üniversitesi İ.İ.B.F. Dergisi*, 2009, 1, 397- 413.

Variety. (2023). *China's Box Office Revenue*. Los Angeles: Variety.

von Neumann, J., & Morgenstern, O. (1944). *Theory of Games and Economic Behavior*. Princeton University Press.

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press, s. 84.

Warner Bros. (2018). *Tomb Raider*. Burbank: Warner Bros.

Warner Bros. Games. (2023). *Hogwarts Legacy*. Burbank: Warner Bros.

wbstudiotour.co.uk *Walk in the footsteps of Harry Potter and explore the wonders of the Wizarding World*.
https://www.wbstudiotour.co.uk/tickets/?gad_source=1&gclid=CjwKCAiAp5qsBhAPEiwAP0qeJkxUqPt5ILHAZLQG2GQCslroYeYW5CSEnN_Sqq7M4jkmONwmX6hFgBoCY1QQAavD_BwE&gclidsrc=aw.ds Erişim 23.4.2024.

wikipedia.com

https://tr.wikipedia.org/wiki/Harry_Potter_hayranl%C4%B1%C4%9F%C4%B1 Eriřim 23.4.2024.

wikipedia.org https://tr.wikipedia.org/wiki/Kategori:Harry_Potter_oyunlar%C4%B1 Eriřim 25.4.2024.

wikipedia.org (a) *Harry Potter ve Lanetli Çocuk*
https://tr.wikipedia.org/wiki/Harry_Potter_ve_Lanetli_%C3%87ocuk Eriřim 25.4.2024.

Winnicott, D.W. *Oyun ve Gerçeklik*. (Çev. Tuncay Birkan). İstanbul: Metis Yayınları, 2014.

Wollen, P. *Sinemada Göstergeler ve Anlam*, (Çev. Zafer Aracagök, Bülent Doğan), İstanbul: Metis Yayınları, 2014.

Yates, D. (2007). *Harry Potter And The Order Of The Phoenix*. Warner Studios.

Yıldız, E. (2019). *Bandersnatch ve İnteraktif Sinema*. İstanbul: Epsilon Yayıncılık.

youtube.com *The Wizardry Behind Hogwarts Legacy | Official Trailer*.
https://www.youtube.com/watch?v=sQEb1YITa8&ab_channel=HogwartsLegacy Eriřim 24.4.2024.

youtube.com (a) *Hogwarts Legacy Oyunun Tanıtım Fragmanı*
https://www.youtube.com/watch?v=1O6Qstncpnc&ab_channel=PlayStation Eriřim 25.4.2024.

Yükçü, S., & Kaplanođlu, E. UİK E-Spor Endüstrisi. *Uluslararası İktisadi ve İdari İncelemeler Dergisi*. 2018; 533-550.

Yüksel, A. (2023). *Türkiye'de Sinema Endüstrisinin Geliřimi*. İstanbul: Kırmızı Kedi Yayınları

Yüksel, S. E. Küreselleřmenin Sinema Endüstrisine Etkileri: Türkiye'de Üretim-Dağıtım-Gösterim İliřkileri Üzerine Bir İnceleme. *Selçuk İletişim*, 2018; 11(1), 331-348.

Zimmermann, Philip. *Transmedya Hikayeciliđi*. Konya: izgi Kitabevi, 2014.

