

## BİLİM KÜLTÜR VE EĞİTİM

Fatih Öztürk

İKÜ Radyo, Televizyon ve Sinema Bölümü

Son yıllarda sinema ve video oyunları arasındaki çizgilerin giderek azaldığını söyleyebiliriz. Bir yanda yönetmenin yön verdiği, görselliği ve atmosferiyle izleyiciyi içine çeken sinemasal anlatılar; diğer yandan ise oyuncuya seçme hakkı sunan oyun anlatıları... Bu iki dünya artık birbirine yalnızca yaklaşımla kalmıyor, zaman zaman iç içe geçiyor. Bunun en çarpıcı örneklerinden biri de 2023'te çıkan Hogwarts Legacy oyunu. Harry Potter evreninde geçen bu oyun, bir anlatının sinema perdesinden dijital etkileşime nasıl taşınabileceğini bize oldukça etkileyici bir şekilde gösteriyor.

## Sinemasal anlatının oyun dünyasına uyarlanması

Hogwarts Legacy'yi farklı kılan şey, yalnızca Harry Potter dünyasında geçmesi değil, asıl önemli olan bu evrenin görsel estetiğini ve anlatı yapısını, sinemadan alıştığımız şekilde alıp, oyuncuya seçme ve yönlendirme hakkı tanıyan bir oyun sistemine başarılı biçimde entegre edilmesi.

Sinemada anlatı çizgiseldir. İzleyiciye belli bir zaman dizimi içinde hikâye sunulur. Oysa dijital oyunlar, özellikle açık dünya (open-world) türündeki oyunlar, bu çizgisel yapıyı kırar. Oyuncuya istediği yönde hareket etme, karakterini geliştirme, görevleri dilediği sırayla yapma gibi haklar tanır. Hogwarts Legacy bu yapıyı Harry Potter evrenine uyarlayarak, oyuncunun sadece bir izleyici değil, aynı zamanda bu evrenin aktif bir katılımcısı olmasını sağlıyor.

Filimde yalnızca izlenen bir büyü düellosu, oyunda sizin yönettiğiniz bir mücadeleye dönüşür. Bu, sinemasal anlatının oyun biçiminde yeniden ürettiği bir durumdur. Üstelik bu anlatı, sabit bir çizgide değil, oyuncunun eylemleriyle yönlendirilmektedir.

## Karakterin hikâyesi, oyuncunun seçiminde

Harry Potter filmlerinde anlatının merkezinde belli başlı karakterler vardır ve onların gelişimlerini dışarıdan izleriz. Ancak Hogwarts Legacy'de oyuncu kendi karakterini yaratır, ismini belirler, özelliklerini seçer. Bu karakter zamanla gelişir, büyüler öğrenir, arkadaşlıklar kurar veya düşmanlar edinir. Oyun, oyuncuya "iyi" veya "kötü" bir büyücü olma seçeneği sunar. Bu da her oyuncunun kendi hikâyesini oluşturduğu bir anlatı ortamı yaratmaktadır.

Akademik olarak bu tür alanları yakınlashması transmedya olarak tanımlanabilir. Hogwarts Legacy oyunundan oyuncu karakteri

Sinema ve oyun arasındaki çizgiler siliniyor. Hogwarts Legacy örneğiyle birlikte, izleyicinin pasifliğinden oyuncunun aktifliğine uzanan yeni bir anlatı biçimi ortaya çıkıyor. Artık hikâyeler yalnızca yazarların ya da yönetmenlerin değil; oyuncuların da seçimleriyle şekilleniyor. Deneyimsel anlatı, transmedya evrenine yeni bir derinlik katıyor."

# SİNEMADAN KONSOLA: Hikâyelerin Yeni Yolculuğu

terini istediği gibi oluşturmaya ve oyunu kendi seçimleriyle ilerletmeye, Henry Jenkins transmedya ilklerinden öznellik olarak açıklayabiliriz. Öznellik ile hikâyenin, ikincil karakterler veya üçüncü taraflar gibi farklı ve yeni bakış açıları ile anlatılması ifade edilmektedir. Hikâye tek bir doğrultuda ilerlemez; oyuncunun seçimlerine göre farklı sonuçlara ulaşır. Oyunun her oynanışta farklı deneyimler sunması, onu sinemadan ayıran en temel farktır. Sinema tek bir senaryoya sahiptir; oysa oyun, birden fazla olasılığa açık bir anlatı şekline sahiptir.

## Görsel hafızanın oyun dilinde yeniden inşası

Hogwarts Legacy, yalnızca anlatısal olarak değil, görsel anlamda da sinemadan büyük ölçüde beslenir. Hogwarts'ın taş duvarları, büyük salonu, sınıflar, iksir laboratuvarları, Hogsmeade köyü gibi mekânlar filmlerden tanıdık gelir. Bu alanlar, oyuncunun keşfine açık olarak tasarlanmıştır. Yani artık Hogwarts sadece izlenen bir yer değil; adım adım dolaşılabilir, keşfedilen, etkileşimde bulunulan bir dünyadır.

Bu bağlamda oyun, "mekânsal anlatı" kavramına örnek oluşturur. Mekân, sadece olayların geçtiği bir arka plan değil; anlatının kendisine katkı sağlayan bir unsurdur. Oyuncu bir tabloyu incelediğinde, bir portreyle konuştuğunda ya da gizli bir geçidi keşfettiğinde, hikâyeye yeni katmanlar ekler.

nir. Bu durum, hikâyeyi sadece olaylar dizisinden ibaret olmaktan çıkarır ve oyuncunun birebir deneyimlediği bir yapıya dönüştürür. Dijital oyunlar oyuncuların interaktif bir şekilde deneyimlemesi, oyuncuyu oyunun içine daha fazla çektiğini söyleyebiliriz.

Sinemada anlatı belli bir sırayla anlatılması ve izleyicinin müdahale edememesi izleyici pasif konumda tutmasına neden olmaktadır. Bu durum oyunda tam tersidir, oyuncu aktif konumda ve konuyu ya da akışı kendi istediği gibi belirlemektedir. Sinema ve oyun arasındaki en belirgin farkın bu ayrım olduğunu ifade edebiliriz.

## Deneyimsel anlatı: Hikâyeyi sadece görmek değil, yaşamak

Hogwarts Legacy, klasik hikâye anlatımının sınırlarını zorlar. Çünkü burada hikâye yalnızca anlatılmaz; yaşanır. Oyuncu, karakteriyle birlikte büyü öğrenir, sınavlara girer, tehlikelerle yüzleşir. Anlatı, artık gözle takip edilen bir olay dizisi değil, doğrudan deneyimlenen bir süreç olmaya başlamıştır.

Bu anlatı türü "deneyimsel anlatı" olarak adlandırılır. Bu anlayışta oyuncu sadece karakterin başından geçenleri izlemez, onun yerine geçer. Özellikle duygusal karar anlarında, örneğin bir arkadaşına yardım edip etmemek ya da bir öğretmenin güvenini kazanmak oyuncunun seçimi anlatının gidişatını etkiler. Aynı zamanda bu durum sinemada mümkün olmayan bir derinlik sunduğunu

ve sinema oyun arasındaki diğer bir belirgin farkı ortaya koyduğunu söyleyebiliriz.

## Anlatanlar ve hikâyeler değişiyor

Hogwarts Legacy, hem sinema hem de dijital oyun anlatısının güçlü yönlerini bir araya getirerek melez bir yapı sunar. Görselliği ve atmosferiyle sinemayı andırırken, etkileşimli yapısıyla oyun dünyasının sunduğu özgürlüğü kullanır. Böylece oyuncular, tanıdıkları bir evreni yalnızca yeniden ziyaret etmekle kalmaz, onu yeniden yaşarlar.

Bu dönüşüm, hikâye anlatımının evriminde önemli bir dönüm noktasıdır. Artık hikâyeler yalnızca yazarlar, senaristler ya da yönetmenler tarafından değil; oyuncular tarafından da yazıldığını söyleyebiliriz. Anlatı, sabit bir yapı olmaktan çıkıp, kullanıcıyla birlikte şekillenen bir deneyim hâline gelmiştir. Ve belki de bu yüzden, Hogwarts artık yalnızca hayal gücümüzde değil; bizim kararlarımızla yön verdiğimiz, etkileşime açık, yaşayan bir anlatı alanı olarak karşımızda çıkmaktadır.

Harry Potter serisinin sinemadaki ve oyun dünyasındaki başarısı, bu iki medya türünün birbirini nasıl zenginleştirdiğini ve tamamladığını anlamak için önemli bir örnek. Sonuç olarak ele aldığımız Harry Potter filmleri ve Hogwarts Legacy oyununun sinematografik ve anlatı açısından benzerliklerinin olduğunu görmekteyiz. Bu çalışma bize sinemanın oyunlaştığını gösterirken oyunların da sinemalaştığını göstermektedir.