

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.