

Transmedya Hikâye Anlatıcılığı Bağlamında The Terminator Film Serisi *The Terminator Film Series in the Context of Transmedia Storytelling*

Nur USLU

Yüksek Lisans Öğrencisi, Kocaeli Üniversitesi, İletişim Tasarımı ve Bilişim Teknolojileri Ana Bilim Dalı
 <https://orcid.org/0009-0004-2598-1949> gnuruslu@gmail.com

Öz

Bu araştırma, *The Terminator* film serisinin transmedya hikâye anlatıcılığı bağlamında parça ve bütün ilişkisini nasıl kurguladığını incelemeyi amaçlamaktadır. Transmedya hikâye anlatıcılığı, bir hikâyenin farklı medya platformlarında, her biri bütüne ayrı ve anlamlı bir katkıda bulunacak şekilde genişletilmesi sürecidir. Araştırmada içerik analizi yöntemi kullanılarak *The Terminator* serisi transmedya anlatı stratejileri bağlamında incelenmiştir. Transmedya anlatım stratejilerinin yedi temel prensibi bulunmaktadır. Bu bağlamda film serisi, “yayılabilirlik ve delinebilirlik”, “süreklilik ve çokluluk”, “daldırma ve çıkarılabilirlik”, “dünya inşası”, “dizisellik”, “özellik” ve “performans” prensipleri bağlamında incelenmiştir. Araştırma kapsamında iki temel soru ele alınmıştır. Bu sorulardan birincisi, *The Terminator* film serisinin transmedya hikâye anlatımı bağlamında, parçalar ve bütün olarak anlatının farklı medya platformlarında birbirini nasıl tamamladığıdır. İkincisi ise bu anlatının transmedya dünyasında, karakter gelişimi ve temaların nasıl derinleştiği ve çeşitlendiğidir. Araştırmada elde edilen bulgular, karakter gelişimi ve temaların medya platformlarına bağlı olarak bir bütün içinde evrildiğini ve hikâyenin anlatısına katkı sağladığını göstermektedir. Transmedya stratejileri, serinin izleyici kitlesini genişletmiş, kültürel etkisini artırmış ve onu bir film serisi olmanın ötesine taşıyarak izleyiciler için bir deneyim dünyasına dönüştürmüştür. Bu durumu *The Terminator* serisi için transmedya hikâye anlatıcılığının evrensel ve sürdürülebilir bir strateji başarısı olarak ifade etmek mümkündür.

Anahtar Kelimeler: transmedya, *The Terminator*, transmedya hikâye anlatıcılığı, hikâye anlatıcılığı, film

Abstract

This research aims to examine how *The Terminator* movie series constructs the relationship between part and whole in the context of transmedia storytelling. Transmedia storytelling is the process of expanding a story across different media platforms, each making a distinct and meaningful contribution to the whole. In the study, *The Terminator* series was analyzed in the context of transmedia narrative strategies using content analysis method. There are seven basic principles of transmedia narrative strategies. In this context, the film series was analyzed in the context of the principles of “diffusibility and permeability”, “continuity and multiplicity”, “immersion and subtractability”, “world building”, “serialism”, “subjectivity” and “performance”. Two main questions were addressed within the scope of the research: The first one is how the narrative of *The Terminator* movie series complements each other on different media platforms in the context of transmedia storytelling, as parts and as a whole. The second is how character development and themes deepen and diversify in the transmedia world of this narrative. The findings of the study show that character development and themes evolve as a whole depending on the media platforms and contribute to the narrative of the story. Transmedia strategies have expanded the series' audience, increased its cultural impact, and transformed it beyond a movie franchise into a world of experience for viewers. It is possible to express this as a universal and sustainable strategy success of transmedia storytelling for *The Terminator* series.

Keywords: transmedia, *The Terminator*, transmedia storytelling, storytelling, film

Atıf / Cite as: Uslu, N. (2025). Transmedya Hikâye Anlatıcılığı Bağlamında The Terminator Film Serisi. *KİLAD*, (25), 59-71.

Geliş Tarihi / Received: 29.01.2025 **Kabul Tarihi / Accepted:** 19.03.2025

Giriş

Dijitalleşmenin yaygınlaşmasıyla birlikte son yıllarda hikâye anlatım biçimlerinde önemli dönüşümler yaşanmaktadır. Dijitalleşme etkisi ile pasif konumdan aktif konuma geçen kullanıcılar, kendi içeriklerini üreterek ve hikâyelerini farklı medya öğeleriyle zenginleştirerek paylaşma imkânı bulmuştur. Bu dönüşümün en dikkat çeken yansımalarından olan transmedya hikâye anlatıcılığı 2000’li yılların başından bu yana yükselişe geçmiştir. Transmedya hikâye anlatıcılığı, bir hikâyenin farklı medya platformlarında, her biri bütüne ayrı ve anlamlı bir katkıda bulunacak şekilde genişletilmesidir. Transmedya hikâye anlatıcılığında hikâye tek bir medya platformu aracılığıyla anlatılmaz, bunun yerine hikâye her medya platformunun kendi içerik ve sunum ortamına uygun hale getirilmekte ve parçalardan bütün bir hikâye oluşturulmaktadır. Bir hikâyenin temeli izleyiciye sinemada film izletilerek atılabilir, sonrasında aynı evrende geçen yan karakterlerin hikayeleri, evrende geçen diğer olaylar, dizi, kitap ya da çizgi romanda daha detaylı işlenebilir. Ardından hikâye evrenini izleyicilerin tecrübe etmesi için bir video oyunu kurgulayabilir. Bu bağlamda transmedya hikâye anlatıcılığı yalnızca bir hikâyenin aktarılmasını sağlamaz, aynı zamanda izleyici kitlesinin bu hikâyenin bir parçası haline gelmesini sağlamaktadır. Böylece hem kullanıcı deneyimi zenginleştirilmekte hem de farklı medya platformları arasındaki etkileşim güçlendirilmektedir.

Transmedya hikâye anlatıcılığında başarıya ulaşmanın en önemli aşamalarından biri, her medya platformunun kendi güçlü yönlerini öne çıkararak içerik üretmesi ve çalışmaların buna uygun şekilde uygulanmasıdır. Bu süreç içerisinde hikâyenin farklı medya platformlarına yayılması büyük önem taşımaktadır. Doğru medya platformu seçimi ve uyumlu bir strateji ile küresel çapta geniş kitlelere ulaşmak mümkündür. Transmedya hikâye anlatıcılığı markalar için sürdürülebilirlik açısından birçok avantaj sağlamaktadır. Bu avantajlardan biri, sürekli olarak ortaya konan yeni içeriklerin tüketiciyle buluşturulmasını sağlamaktır. Günümüzde tüketicilerin tek bir kanal üzerinden aktarılan standartlaşmış içeriklere gösterdiği ilgi giderek azalmaktadır. Bu nedenle, transmedya hikâye anlatıcılığı, markaların içerik stratejilerini çeşitlendirmesi ve hedef kitleleriyle en uygun platformlarda etkili iletişim kurmasında kritik rol oynamaktadır.

Bu araştırma, transmedya hikâye anlatıcılığının teorik çerçevesini çizmek ve uygulamadaki yansımalarını incelenmek amacıyla hazırlanmıştır. Araştırmanın temel amacı, transmedya anlatımının yapısını anlamak ve farklı medya platformlarında nasıl işlendiğini analiz etmektir. Bugüne kadar yapılan transmedya temelli araştırmalarda çeşitli örnek vakalar Doritos Akademi Örneği (Dönmez ve Güler, 2016), Pokémon Go Örneği (Tokgöz Şahoğlu ve Polat, 2018) Harry Potters, Matrix, Starwars (Bazarcı, 2019), Angry Birds (İspir ve Kucur, 2021), Medya Çalışmaları Bağlamında Dönüşen Hikâye Anlatıcılığı (Yılmaz, 2023) vb. ele alınmış ve transmedya kavramını işleyiş biçimleri incelenmiştir. Yapılan diğer araştırmalardan farklı olarak, bu araştırmada transmedya kavramı ve transmedya anlatı stratejileri ele alınmış; popüler kültürde önemli bir yer edinen *The Terminator* film serisi örneklem olarak seçilerek içerik analizi yöntemi ile incelenmiştir. Araştırmada bu serinin seçilme nedeni popüler kültürde önemli bir yer edinmiş olan *The Terminator* film seri ile ilgili transmedya bağlamında bir çalışmanın literatürde bulunmamasıdır. Araştırmada, serinin transmedya hikâye anlatıcılığı stratejileri doğrultusunda nasıl genişletildiği, anlatının farklı platformlara nasıl yayıldığı ve parça-bütün ilişkisi içinde nasıl bir hikâye evreni oluşturduğunu analiz etmek hedeflenmektedir. Bu bağlamda, *The Terminator* serisinin transmedya stratejileri; filminden diziye, video oyunlarından çizgi romanlara ve hayran yapımı içeriklere kadar uzanan geniş bir yelpazede değerlendirilmiştir. Böylece, transmedya hikâye anlatıcılığının farklı medya platformlarında nasıl şekillendiği ve hikâye evreninin nasıl genişletildiği üzerine derinlemesine bir anlayış geliştirilmesi amaçlanmıştır.

1. Hikâye Anlatım Aracı Olarak Transmedya

Dijitalleşmenin yaygınlaşması ile medya ortamlarında yaşanan değişimler yeni anlatı formlarının ortaya çıkmasını zorunlu hale getirmiştir. Bu noktada çoklu medya platformlarının birlikte kullanımının ön planda olduğu anlatı formuna sahip olan transmedya hikâye anlatıcılığı kavramı günümüzde giderek daha fazla önem kazanmaya başlayan bir hikâye anlatım biçimi haline gelmiştir. Geleneksel medya platformlarının ötesine geçerek, bir hikâyenin farklı medya platformları aracılığıyla anlatılmasını sağlamaktadır. Bu anlatım tarzı, her bir medya platformunun, hikâyenin genişlemesinde kendine özgü bir yol üstlenmesini ve böylece izleyicilere daha zengin bir deneyim sunmayı hedeflemektedir.

Transmedya terimi ilk olarak Kaliforniya Üniversitesi Profesörü Marsha Kinder'in 1991 yılında "transmedia intertextuality" (transmedya metinlerarası) terimini kullanılmasıyla ortaya çıkmıştır (Akdoğan, 2022). Henry Jenkins ise "transmedya hikâyeciliği" terimini 2003 yılında makalesinde ve 2006 yılında *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide* adlı kitabında kullanarak literatüre kazandırmıştır (Dönmez ve Güler, 2016). Jenkins'e (2006) göre bir transmedya hikâyesi her biri bütüne farklı ve anlamlı bir katkıda bulunacak yeni hikayelerle farklı medya platformlarında ortaya çıkmaktadır. Bu bağlamda bakacak olursak her medya platformu, hikâyenin gelişimine kendine özgü bir katkı sağlamalı ve hikâyeyi zenginleştirmelidir. Bu yaklaşım ile izleyicilere çok yönlü ve etkileşimli bir deneyim sunmak amaçlanmaktadır (Koç-Kaplan ve Yıldırım, 2023).

Birçok bilim insanı Jenkins'in ardından transmedya kavramını farklı terimlerle açıklamaktadır. Örneğin, Philips (2012), transmedya terimini "multimedya" olarak tanımlamıştır. Petersen (2006), transmedya terimini "çoklu platformlar" olarak, Jeffery-Poulter (2003) ise "karma medya" olarak, Bonumans (2004) ise terimi, "metinlerarası emtia" olarak açıklarken, Marshall (2004), "transmedyal dünyalar" olarak tanımlamaktadır. Klasturp ve Tosca (2004) "transmedyal etkileşim" olarak, Barzell, Wu, Bardzell ve Quagliara (2007) ise "çok modluluk" olarak görmektedir. Son olarak Higgins (1966) ile Kress ve Van Leeuwen (2001)'e göre transmedya "intermedyadır" (Petersen, 2006'den aktaran Dönmez ve Güler, 2016, s. 156).

Hayati (2012)'ye göre bir transmedya üretimi, çeşitli medya formatları aracılığıyla hikâyeler oluşturmaktır. Transmedya hikâye anlatıcılığında hikâye tek bir medya platformu aracılığıyla anlatılmak yerine birçok medya platformunun uyumlu olarak kullanılması ve her bir medya platformunun kendi içerik ve sunum ortamı ile hikâyeye dahil olmasıyla tüketici hikâyenin parçalarını bir bütüne ulaştırma şansı yakalar (Dönmez ve Güler, 2016, s. 156). Bu içerik parçaları yalnızca birbirleriyle bağlantılı olmakla kalmamalı, aynı zamanda anlatıda parçalar uyumlu bir şekilde bir araya gelmelidir. Transmedya hikâye anlatımında her bir medya, kendi yeteneğine, diline ve hedef kitlesine göre içeriği genişleterek izleyiciye sunmaktadır. Bir içerik kitap olarak ortaya çıkabilir, film ile genişletilebilir ve dijital oyun ile oyuncular tarafından keşfedilebilir. Her medya aracı tüketiciye hikâyenin farklı bir yönünü sunmaktadır ve tüketicinin hikâyeye daha fazla katılım göstermesini sağlamaktadır. Bu şekilde, izleyiciler farklı platformlar üzerinden hikâyenin farklı parçalarını deneyimleyerek tüm bu parçaları birleştirdiğinde anlamlı bir bütün oluşturabilirler (Jenkins, 2006). Ancak iyi bir transmedya örneğinde bütünün oluşturan parçaların hepsi kendi içerisinde de bir bütündür, oyunu oynamak için veya filmi anlamak için kitabı okuma mecburiyeti gerekmemelidir. Bu doğrultuda farklı medya platformlarından erişilen içeriklere erişimi ve bunlardan keyif alma sürecini ifade eden transmedya (Kim vd., 2017, s. 643), hikâyenin parçalarının farklı medya platformlarına yayıldığı çağdaş iletişim medyasının içerisinde yer alır (Beil ve Schmidt, 2015, ss. 74-77).

Jenkins (2006, s. 22)'e göre transmedya hikâye anlatımını kavramak için tek bir platforma bağlı kalmak yerine, çoklu platformların stratejik olarak değerlendirilmesi büyük

önem taşımaktadır. Bu bağlamda, her bir platform kendi dilinde ve elinde bulundurduğu olanaklarla hikâye anlatım sürecine katkıda bulunmaktadır. Her medya platformu, hikâyenin bir bölümünü, kendi yapısına uygun bir şekilde tüketiciye aktarmaktadır. Bir film izleyiciye ana hikâyeyi sinemada izlettikten sonra, aynı evrende geçen yan karakterlerin hikayelerini dizi, kitap ya da çizgi romanlarda verebilir, ardından izleyiciye bu karakterlerin daha önce hiç gösterilmemiş sahnelerini bir video oyununda oynatarak tecrübe etme fırsatı sunabilir. Film, görsel anlatımın sınırları içerisinde bir deneyim sunarken, video oyunu interaktif etkileşim yoluyla izleyicilerin hikâyenin farklı unsurlarını keşfetmesine fırsat sağlamaktadır. Bu bağlamda, her bir platform izleyiciye farklı bir deneyim sunma fırsatı sağlamaktadır. İzleyici farklı medya platformları üzerinden verilen bu deneyimleri bir araya getirerek anlamlı bir bütün oluşturabilir. Bu bağlamda transmedya kavramı hikâyenin yeni ve içeriğe uygun olarak gelişmesi ve genişlemesi için olanaklar yaratan bir dünya inşa edilmesini amaçlamaktadır. Transmedya hikâye anlatımı farklı türlerdeki hikâyeleri ve deneyimleri bir araya getirerek, uyum içerisinde metinsel bir galaksi oluşturmaktadır (Gambarato, 2013, s. 85). Hikâye anlatımında kullanılan bu stratejiler, farklı medya platformlarının etkileşimli biçimde bir arada kullanılmasıyla çok boyutlu bir etkileşim alanı sunmaktadır. Bu bağlamda transmedya hikâye anlatımının gücünü daha iyi anlayabilmek için bu stratejilerin nasıl işlediğini ve her birinin hikâyenin genişlemesindeki rolünü ele almak gerekmektedir.

2. Transmedya Anlatı Stratejileri

Transmedya anlatı stratejileri, bir hikâyenin birden fazla platform üzerinden, her platformun kendine özgü özelliklerinden faydalanılarak uyumlu, tutarlı ve etkileşimli bir şekilde aktarılmasını hedefleyen bütüncül bir yaklaşımı ifade etmektedir. Bu stratejiler, izleyicileri hikâyenin pasif parçası olmaktan çıkarıp, onları hikâyenin aktif bir parçası haline getirmeyi amaçlamaktadır. Transmedya kapsamında anlatılan hikâyeler, her medya platformunda farklı bir boyut kazanarak ana hikâyenin derinleşmesine ve genişlemesine olanak tanımaktadır. Böylece, hikâye tek bir medya platformuna bağlı kalmadan, çeşitli medya platformlarında organik olarak genişlemekte ve kullanıcı deneyimini zenginleştirmektedir. Jenkins (2010)'e göre transmedya anlatım stratejilerinin yedi temel prensibi bulunmaktadır. Bu prensipler; “yayılabilirlik ve delinebilirlik”, “süreklilik ve çokluluk”, “daldırma ve çıkarılabilirlik”, “dünya inşası”, “diziselik”, “özellik” ve “performans”tır (Jenkins, 2010).

Yayılabilirlik ve Derinleştirilebilirlik: Yayılabilirlik, bireylerin hikâyenin dolaşımına katılmasını ve bu hikâyede bulunan içerikleri paylaşma isteğini etkileyen faktörleri ifade etmektedir. Bireyler, sosyal ağlar ve web siteleri üzerindeki viral platformlar aracılığıyla bu paylaşımları yapmaktadır. Hikâye, bireyler tarafından yayıldıkça ekonomik değer kazanmaktadır. Derinleştirilebilirlik kavramı ise bireylerin ilgilerini çeken bir içerik ile karşılaştıkları zaman bu içeriğin daha kapsamlı anlatı uzantılarını keşfetmeye yönlendiren bir deneyim sunmaktadır (Koç-Kaplan ve Yıldırım, 2023).

Süreklilik ve Çokluluk: Süreklilik kavramı ile transmedya hikayesinin tüm çeşitlerinin, kullanılan tüm medya platformlarında birbirleriyle uyumlu ve tutarlı bir şekilde yürütülmesi ifade edilmektedir. Transmedya kapsamında yazılan tüm hikâyede ve hikâyenin içerik uzantılarında maksimum tutarlılığı sağlamak amacıyla, ana evrende yer alan olayların ve karakterlerin bir bütün olarak sürekli bir uyum içerisinde olmasına özen gösterilmektedir. Böylece hikâyenin bir bütün olarak bir arada anlamlı ve inandırıcı olması sağlanmaktadır. Bazı durumlarda ise ana hikâyenin ötesine geçilerek farklı versiyonlar yaratılmaktadır. Bu durum, karakterlerin alternatif versiyonlarını, hikayelerinin paralel evrenlerdeki farklı yorumlarını sunmakta, izleyicileri ve katılımcıları bu yeni ve farklı anlatı çeşitleri ile ödüllendirmektedir. Bu tür farklı yaklaşımlar ile hem hikâyenin orijinal haline sadık kalınır hem de izleyiciye farklı bakış açılarıyla zenginleştirilen bir deneyim sunmak amaçlanır (Jenkins, 2009).

Daldırma ve Çıkarılabilirlik: Daldırmada, tüketici hikâyesinin dünyasına tamamen girmektedir, örneğin izleyici tema parkına giderek hikâyesinin bir parçası olma deneyimini yaşamaktadır. Tema parkında bulunan binalar, karakterler ve yapılan etkinlikler, izleyiciye o hikâye içinde varmış hissi yaşatmaktadır. Çıkarılabilirlik ise hayran kitlelerinin hikâyesinin bazı yönlerini günlük yaşamlarına dahil etmesi anlamına gelmektedir (Jenkins, 2009). Çıkarılabilirlik bir film ya da dizinin karakterlerine ait kıyafetleri satın almak, hikâye ile özdeşleşen ürünleri kullanmak ya da bir hikâyeden esinlenilerek yapılan nesneleri hayran kitlelerinin günlük yaşamlarına taşıması durumudur. Bu durumda izleyiciler hikâyeyi sadece izlemekle kalmayıp aynı zamanda hikâyeyi günlük yaşamlarına taşıyarak hikâye ile etkileşimde bulunmaktadır.

Dünya İnşası: Bir içeriğin ya da mesajın tüketiciye direkt olarak aktarılması yerine, kurgusal bir hikâye aracılığıyla dolaylı yoldan aktarılmasını ifade etmektedir (Fast ve Örnebring, 2017, s. 638). Bu yöntem, içeriğin bireylere hem daha dikkat çekici ve etkileyici bir şekilde sunulmasını sağlamaktadır hem de bireyin bu hikâye içinde kendini kaybederek konuya olan ilgisinin artmasına olanak sağlamaktadır.

Dizisellik: İzleyicilere aktarılan uzun içeriklerin bölümler veya parçalara ayrılarak farklı platformlar üzerinden sunulması olarak ifade edilebilir (Gümüş, 2019, s. 181).

Özellik: Hikâyesinin farklı karakterlerin bakış açılarıyla, ikincil ya da destekleyici karakterler üzerinden aktarılmasını ifade etmektedir (Gambarato, 2012, aktaran Pratten, 2015, s. 9). Bu yöntem aynı hikâyeye birden çok bakış açısıyla bakmasını ifade etmektedir.

Performans: Hayran kitlesi ya da izleyici tarafından üretilen transmedya anlatılarının, transmedya hikâyesinin bir parçası haline getirilerek hikâye dünyasına sağladığı katkıyı ifade etmektedir (Koç-Kaplan ve Yıldırım, 2023).

3. The Terminator Film Serisinin Transmedya Hikâye Anlatıcılığı Bağlamında İncelenmesine Yönelik Bir Araştırma

3.1. Araştırmanın Konusu

Transmedya hikâye anlatıcılığı, bütünün bir parçası olarak her bir içeriğin ve metnin ayrı katkı yaratarak çoklu medya platformları aracılığıyla planlanması ve sunulmasıdır. Karmaşık bir yapı içerisinde bütünsel öğelerin aktarıldığı bu süreçte her detayın ve içerdiği katkıların anlamlandırılmış olması önemlidir. Bu bağlamda transmedya hikâye anlatımında etken olan değişkenlerin neler olduğunun belirlenmesi ve parçayı oluşturan unsurların hangi değişkenlerden etkilendiğinin tanımlanması araştırma konusunu oluşturmaktadır.

3.2. Araştırmanın Amacı

Araştırmanın amacı, transmedya hikâye anlatıcılığının temel yapısını anlamak ve farklı medya platformlarında nasıl işlendiğini analiz etmektir. Bugüne kadar yapılan transmedya temelli araştırmalarda çeşitli örnek vakalar Doritos Akademi Örneği (Dönmez ve Güler, 2016), Pokémon Go Örneği (Tokgöz Şahoğlu ve Polat, 2018) Harry Potters, Matrix, Starwars (Bazarcı, 2019), Angry Birds (İspir ve Kucur, 2021), Medya Çalışmaları Bağlamında Dönüşen Hikâye Anlatıcılığı (Yılmaz, 2023) vb. ele alınmış ve transmedya kavramını işleyiş biçimleri incelenmiştir. Yapılan diğer araştırmalardan farklı olarak, bu araştırmada transmedya kavramı ve transmedya anlatı stratejileri ele alınarak, popüler kültürde önemli bir yer edinmiş *The Terminator* film serisinin transmedya hikâye anlatıcılığı bağlamında parça-bütün ilişkisini nasıl oluşturduğunun ortaya konması amaçlanmaktadır. Bu bağlamda, araştırma kapsamında iki araştırma sorusuna yanıt aranmaktadır: İlk olarak, *The Terminator* film serisinin transmedya hikâye anlatıcılığı bağlamında, farklı medya platformlarında anlatının parça-bütün olarak nasıl birbirini tamamladığı ve bu bütünün izleyici üzerindeki rolü nasıl şekillenmektedir? İkinci

olarak ise *The Terminator* film serisinin transmedya anlatı dünyasında, karakter gelişimi ve temaların farklı medya platformlarında nasıl evrildiği ve bu evrimin serinin bütünsel anlatısına etkileri nelerdir?

3.3. Araştırmanın Örneklemi

Araştırma kapsamında çalışma örneklemini olarak *The Terminator* film serisi belirlenmiştir. *The Terminator* film serisinin örneklem olarak seçilmesinin temel nedeni, çok katmanlı bir anlatı evrenine sahip olmasındandır. Filmin bu özelliğinden dolayı araştırmaya en sanımlı veriler sunacağı düşünüldüğünden nitel araştırma yöntemi olan içerik analizi yöntemiyle bu film araştırmaya dahil edilmiştir. Seri, yalnızca sinema filmleriyle sınırlı kalmayarak dizi, video oyunları ve çizgi romanlarla genişletilmiş bir yapıya sahiptir. Bu durum, transmedya anlatımının temel unsurlarından biri olan farklı medya platformlarında hikâyenin gelişmesi ve genişlemesi ilkesine uygunluk göstermektedir. Anlatı evrenine katılan her medya platformu ana hikâyeye farklı bir bakış açısı kazandırarak izleyiciye çok yönlü bir deneyim sunmaktadır. Bu doğrultuda ana hikâyeyi analiz etmek için *The Terminator* (1984) ve *Terminator 2: Judgment Day* (1991) filmleri incelenmiştir. Araştırma, serinin farklı medya platformlarında nasıl genişlediğini ve bu platformlar üzerinden hikâyenin nasıl bir bütün olarak sunulduğunu analiz etmeyi amaçlamaktadır. Serinin geriye kalan filmleri ve *Terminator: The Sarah Connor Chronicles* adlı TV dizisi, video oyunları ve hayran kitlelerinin yapmış olduğu içerikler transmedya hikâye anlatıcılığı bağlamında farklı medya platformlarına yayılan anlatı evrenini anlamak için incelenmiştir.

1984 yılında ilk olarak James Cameron tarafından yönetilen *The Terminator* filmiyle başlayan bu seri, zamanla farklı medya platformlarına yayılarak zengin bir anlatı evrenine dönüşmüş durumdadır. Yapay zekâ, zaman yolculuğu, insanlık ve teknoloji çatışmasını konu alan filmin evreni, zengin bir kurgusal yapı oluşturmaktadır. Ana hikâye filmler aracılığıyla aktarılırken, *Terminator: The Sarah Connor Chronicles* TV dizisi, video oyunları ve çizgi romanlar ile ana olayları tamamlayan yan hikayelerle evren genişletilmiştir. Dizi ve video oyunları aracılığıyla filmlerde işlenmeyen karakterler ve olaylar derinlemesine ele alınmıştır. İzleyiciye *Terminator: Resistance* adlı video oyununda serinin aksiyon ve bilimkurgu temalarını interaktif bir şekilde deneyimleme fırsatı sunulmuş ve izleyiciye farklı bir bakış açısı kazandırılmıştır. İnternet mağazaları ve pazarlama faaliyetleriyle, serinin ikonik figürlerinden oyuncaklara ve koleksiyon ürünlerine kadar geniş bir yelpazede ürün çeşitliliği sağlanmış ve seriye ekonomik anlamda olumlu dönüşler sağlanmıştır. Yapılan tüm bu çalışmalar, ana hikâyeye farklı açılardan katkı sunarak hayran kitlesini artırmıştır ve mevcutta bulunan hayran kitlesinin de bağlılığına katkıda bulunmuştur.

3.4. Araştırmanın Yöntemi

Bu araştırma kapsamında nitel araştırma yöntemlerinden biri olan içerik analizi yöntemi kullanılmıştır. Nitel araştırma yöntemlerinden birisi olan içerik analizi; doküman, metin ve evrak gibi çeşitli materyalleri belirli kurallar (örnekleme, kodlama, kategori oluşturma vb.) kapsamında inceleyerek nesnel, ölçülebilir ve doğrulanabilir bilgiye ulaşmayı hedeflemektedir (Metin ve Ünal, 2022). Nitel içerik analizinde betimleyici ve açıklayıcı sorulara odaklanılmaktadır. Analizde içeriğin yalnızca yüzeyde görünen kısımları değil, görünmeyen derin anlamları, gizli mesajları ve iletileri de ortaya konmaya çalışılmaktadır (Yüksel, 2019, s. 142).

Bu araştırma kapsamında Jenkins'in yedi transmedya anlatı stratejisi temel alınmış ve *The Terminator* filmi analiz edilmiştir. Araştırmada, *The Terminator* evreninin transmedya stratejileri ile nasıl derinleştiği ve izleyiciyle kurmuş olduğu etkileşim ortaya konulmaya çalışılmaktadır. Bu bağlamda, serinin farklı medya platformlarında nasıl bir bütünlük oluşturduğu incelenmiştir.

3.5. Araştırmanın Bulguları

Bu bölümde, Henry Jenkins (2010) tarafından ortaya konulan transmedya hikâye anlatıcılığının yedi temel prensibi kapsamında *The Terminator* film serisi ele alınmıştır. Bu bağlamda, *The Terminator* evreni; film serileri, TV dizisi, video oyunları ve hayran kitlelerinin yapmış olduğu içerikler gibi farklı medya platformları üzerinden incelenerek anlatının bütüncül bir yapı içerisinde nasıl şekillendiği ortaya konulmuştur. Bu bağlamda, Henry Jenkins (2010) tarafından transmedya hikâye anlatıcılığı bağlamında belirlenen yedi prensibi olan yayılabilirlik-delinebilirlik, süreklilik-çokluluk, daldırma-çıkarılabilirlik, dünya inşası, dizisellik, öznellik ve performans kapsamında *The Terminator* film serisine baktığımızda;

Yayılabilirlik-Derinleştirilebilirlik: *The Terminator* film serisinin ana hikayesi filmlerle başlayıp TV dizisi, çizgi romanlar, video oyunları ve romanlar gibi çok farklı platformlara yayılmıştır. *The Terminator* (1983) ve *Terminator 2: Judgment Day* (1991) gibi popüler filmler serinin ana hikayesinin temelini oluştururken geriye kalan filmler, *Terminator: The Sarah Connor Chronicles* dizisi, *Terminator: Resistance* video oyunu ile hikâyeyi daha geniş bir kitleye ulaştırarak serinin popülerliği artırılmaya çalışılmıştır. Hikâyenin daha fazla yayılmasına ve serinin popülerliğinin artmasına sebep olan bu yöntemler filme ekonomik anlamda da önemli değerler katmıştır. Delinebilirlik ilkesi bağlamında ise *The Terminator* filmi, izleyicileri hikâyenin derinliklerine inmeye teşvik eden katmanlı bir anlatı evreni sunmaktadır. Film içerisindeki katmanlı ve karmaşık zaman paradoksları, Skynet'in insanlığa karşı isyanının başlama süreciyle yükseliş süreci ve insanlar ile makineler arasında geçen savaşın etik boyutları gibi konular izleyicileri filmi daha derin bir bakış açısıyla analiz etmeye yönlendirir. Filmler ana hikâye örgüsünü işlerken, film serisine ek olarak çıkan içerikler ana hikâyenin arka planında yer alan olayları ve karakter gelişimlerini aktarmaktadır. *Terminator: The Sarah Connor Chronicles*, *Terminator 2* ile *Terminator 3* filmleri arasında yaşanan olayları anlatan bir TV dizisidir. Video oyunu olan *Terminator: Resistance* ise hikâye dünyasını hayran kitlesine deneyimleterek hikâye ile daha sıkı bir bağ kurulmasına olanak tanımaktadır. Bu sayede *The Terminator* evreni izleyiciler açısından sadece izlenebilen değil, deneyimlenebilen bir dünyaya dönüşmüş durumdadır.

Süreklilik-Çokluluk: Süreklilik ilkesi, ana hikâyenin farklı medya platformlarında ana hikâyeye tutarlı ve uyumlu bir şekilde aktarılmasını gerektirirken, çokluluk ilkesi ise hikâyenin farklı çeşitlerinin ya da alternatif hikâye anlatılarının oluşturulmasını ifade etmektedir. *The Terminator* film serisi orijinal hikayesindeki olayları ve karakterleri tutarlı ve uyumlu bir şekilde farklı medya platformlarına taşıma konusunda başarılı olmuştur. Film serisinde işlenmiş olan temel olay örgüsü, TV dizisinde ve video oyunlarında ana evren ve hikâye dinamikleriyle uyum içerisinde sunulmuştur. Skynet'in yükseliş süreci, film içerisinde gerçekleştirilen zaman yolculuğu ve insanlar ile makineler arasında yaşanan savaş gibi ana temalar, tüm medya platformlarında sürekli bir anlatı tutarlılığı sağlayarak izleyiciler için inandırıcı ve güvenilir bir hikâye evreni oluşturmuştur. Çokluluk ilkesi bağlamında ise *The Terminator*, ana hikâyenin alternatif versiyonlarını ve farklı yorumlarını sunarak izleyicilere zenginleştirilmiş bir deneyim yaşatmaktadır. TV dizisi olan *The Sarah Connor Chronicles*, Sarah Connor'ın mücadelesini ele alarak ana hikâyeye ekleme yapmakta ve izleyicilere derinleştirilmiş bir anlatı sunulmaktadır. Yine aynı şekilde *Terminator: Genisys* (2015) filminde serinin orijinal zaman çizelgesine sadık kalınarak alternatif bir hikâye akışı sunulmuş, izleyicilere karakterleri ve olayları farklı bakış açılarıyla yorumlama imkânı sağlanmıştır. *Terminator: Resistance* adlı oyun ise serideki bazı olayları farklı bakış açılarıyla deneyimleme imkânı sağlamıştır. Bu tarz oluşturulan alternatif evrenler ve paralel hikâye anlatıları, izleyicilerin hikâyeyi farklı bakış açılarıyla deneyimlerine olanak tanıyarak ana hikâyenin genişlemesine ve derinleştirilmesine olanak sağlamaktadır.

Daldırma-Çıkarılabilirlik: *The Terminator* film serisi izleyicilerin hikâyesinin içine tamamen dahil olmalarını sağlayan deneyimler sunmaktadır. Universal Studios'da yer alan *Terminator 2: 3D Battle Across Time* gibi interaktif şovlar, izleyicilere hikâyesinin bir parçasıymış gibi hissettiren özel efektler ve karakter etkileşimleri üzerine tasarlanmıştır. Bu deneyimler, izleyicilerin serinin evrenine fiziksel olarak katılmasını sağlamakta ve izleyicilere hikâyesinin içinde var olma hissini yaşatmayı sağlamaktadır. Çıkarılabilirlik ilkesi açısından bakıldığında ise *The Terminator* film serisi izleyicilerinin hikâyeyi günlük hayatlarına taşımalarını teşvik eden birçok unsur sunmaktadır. İkonlaşmış karakter T-800'ün görseli, Skynet logosu, tişörtler, çantalar, figürler ve çeşitli tüketim ürünleri ile hayranların hikâyeyi gündelik yaşamlarına dahil etmesine imkân sağlamaktadır. Seride ikonikleşen "I'll be back" ve "Hasta la vista, baby" gibi repliklerin günlük hayatta kullanılması, hayranlar arasında kültürel bir bağ oluşturmuştur. Bu yaklaşımlar doğrultusunda film serisi yalnızca izlenebilir bir hikâye olmaktan çıkıp filmi izleyen bireylerin hayatlarının bir parçası haline gelmiştir.

Dünya İnşasında: Dünya inşası ilkesinde bir içeriğin ya da mesajın izleyiciye doğrudan aktarılması yerine, kurgusal bir evren yaratılarak dolaylı bir yoldan aktarılması sağlanmaktadır. *The Terminator* film serisinin hikayesi, insanlar ve makineler arasındaki savaş çevresinde şekillenirken, bu savaşın çıkmasını sağlayan Skynet, T-800 gibi robotlar, zaman yolculuğu kavramı ve kıyamet sonrası bir dünya gibi unsurlar kullanılarak katmanlı ve karmaşık bir evren yaratılmaktadır. Bu evren, filmlerden dizi, çizgi roman ve video oyunlarına kadar genişletilerek izleyicilere her medya platformunda farklı bakış açısıyla bir dünya keşfetme fırsatı sunmaktadır.

Dizisellik: Serinin ana hikayesi, *The Terminator* (1984) ve *Terminator 2: Judgment Day* (1991) filmleriyle temellendirilirken; geriye kalan filmler, video oyunları ve *Terminator: The Sarah Connor Chronicles* adlı TV dizisi ile hikâye evreni genişletilmiştir. Dizide, film serilerinde işlenmeyen olaylar derinleştirilerek Skynet ile mücadele sürecinde farklı perspektifler kazandırılmıştır. Bu doğrultuda izleyiciler, ana hikâyeyi zenginleştiren bir dizi ek içerikle karşılaşarak hikâyeyi diğer platformlarda devam ettirme motivasyonu kazanmıştır. Ayrıca seride her filmin sonu merak uyandırıcı açık uçlu sorular ile bırakılarak izleyicide heyecan uyandırmak hedeflenmekte ve izleyicilerin devam filmlerine olan ilgisi canlı tutulmaya çalışılmaktadır.

Özellik: Özellik ilkesinde izleyicilere aynı olaylara birden çok bakış açısıyla bakma fırsatı sunularak hikâye zenginleştirilir ve derinleştirilir. *The Terminator* serisinde hikâye ana karakterler olan Sarah Connor, John Connor ve T-800 gibi figürlerin bakış açıları aktarılmış olsa da ikincil karakter ve hatta karşıt güç olan Skynet ve makinelerin bakış açılarına da vurgu yapılmıştır. *The Sarah Connor Chronicles* dizisinde işlenen yeni karakterler ile de hikâye genişletilmiştir. Cameron karakterinin diziyeye katılmasıyla başka bir Terminator'un hikayesi ele alınmış ve makinelerin insanlarla ilişkileri daha karmaşık bir boyutta ele alınmıştır. Aynı zamanda, direniş liderlerinden olan Kyle Reese'nin geçmişini anlatan bölümlerle de izleyiciye daha farklı bakış açıları sunulmuş ve hikâye zenginleştirilmiştir. Hikâyesinin farklı karakterler üzerinden anlatılması, izleyicilerin olayları yalnızca tek bir anlatı üzerinden değil, çok boyutlu bir anlatı üzerinden deneyimlemelerini sağlamaktadır. Bu durum ise seriyi hem karakter derinliği hem de hikâye çeşitliliği açısından daha etkileyici hale getirmektedir.

Performans: *The Terminator* serisi yıllar boyunca güçlü bir hayran kitlesi oluşturmuş ve bu hayranlar çeşitli yollarla ana hikâyeye katkıda bulunmuşlardır. Hayranların yapmış olduğu kısa filmler, animasyonlar, alternatif senaryolar en belirgin örnekleri oluşturmaktadır. Kısa filmlerde serinin karakterleri ve yaşanan olaylar farklı bakış açılarıyla tekrardan ele alınarak hikâyesinin zenginleştirilmesine katkıda bulunulmuştur. Hayranlar onlara sunulan hikâyeyi yalnızca tüketmekle kalmayarak yaratıcı fikirleriyle hikâyeyi genişletmişlerdir. Kısa

filmler haricinde oluşturulan romanlar, çizgi romanlar ve video oyunları filmin anlatı evrenine yeni anlatı unsurları eklemiştir. Bunlar haricinde en önemli unsur hayranların sosyal medya platformlarında aktif bir şekilde filmde bahsetmeleridir. Tüm bunlar sonucunda hikâyenin evrenselliği artırılmış ve izleyiciler hikâyeyi yalnızca izlemekle kalmayıp hikâyeyi geliştirmiştir.

3.6. Bulguların Değerlendirilmesi ve Tartışma

Transmedya hikâye anlatıcılığı üzerine yapılan araştırmalarda genellikle teorik çerçevelere veya popüler medya ürünlerine, içeriklerine odaklanılmıştır. *The Terminator* serisinin bu bağlamda ele alındığı bir çalışmaya rastlanılmamıştır ve bu durum, araştırmaya konuyu farklı bir bakış açısıyla ele alma fırsatı sunmaktadır. Bu bağlamda araştırma, *The Terminator* serisini transmedya stratejileri kapsamında ayrıntılı bir şekilde analiz ederek literatüre katkı sağlamayı ve gelecekteki araştırmalar için temel oluşturmayı amaçlamaktadır.

- **Yayılabilirlik-Delinebilirlik:** *The Terminator* serisi, farklı medya platformları üzerinden izleyicilere sunulmuş izleyicilerin hikâye ile derin bir etkileşim kurmasına olanak tanımaktadır. Filmler, dizi ve video oyunları, izleyicilerin anlatı evrenini farklı açılardan deneyimlemelerini sağlamaktadır. Bu durum seriyi izleyiciler açısından sadece izlenebilen değil, deneyimlenebilen bir dünya haline getirmektedir.
- **Süreklilik-Çokluluk:** *The Terminator* serisinde, filmlerin arasında yayınlanmış olan dizi, film serisinden sonra piyasaya çıkan video oyunu ile ana hikâyeye sadık kalınarak bir anlatı evreni şekillendirilmiştir. Kullanılan tüm medya platformlarında tutarlı ve uyumlu bir anlatı evreni inşa edilerek izleyicilere güvenilir ve inandırıcı bir hikâye sunulmuştur.
- **Daldırma-Çıkarılabilirlik:** *The Terminator* serisinde bütüncül bir kurgusal dünya tasarlanmıştır. Film kapsamında sunulan interaktif şovlar ve video oyunları ile izleyicilerin hikâyenin içinde daha geniş bir deneyim yaşamaları sağlanmaktadır. Bu tarz deneyimler ile izleyiciler sadece hikâyeyi izlemekle kalmayıp, hikâye evreninin içinde aktif olarak var olma şansı bulmaktadırlar.
- **Dünya İnşasında:** *The Terminator* evreninin temeli *The Terminator* (1984) ve *Terminator 2: Judgment Day* (1991) ile atılmıştır, sonrasında ise devam filmleri, dizi, video oyunu ve hayran içerikleriyle bu evren farklı medya platformlarında genişletilmiştir. Bu evrene dahil olan izleyiciler ise her yeni deneyimle farklı alternatiflere ve derinliklere dahil olma imkânı bulmuştur.
- **Diziselik:** Seri, hem filmler ve dizi gibi bütünleşmiş ilerleyen medya içeriklerinde, hem de video oyunu gibi kendine has özelliklere sahip platformlarda ana hikâyeye katkı sağlayacak şekilde şekillenmektedir. Bu şekilde izleyicilere bütünsel bir deneyim sunulmakta ve ana evrenin derinliklerine inme fırsatı verilerek hikâyeyi farklı medya platformları üzerinden devam ettirme motivasyonu yaratılmaktadır.
- **Öznellik:** Seride farklı izleyici gruplarına hitap etmek amacıyla farklı medya platformları kullanılarak içerikler çeşitlendirilmiştir. Filme ilgi duymayan izleyiciler dizi ve video oyunu aracılığıyla izleyiciye hikâyeye dahil olma fırsatı sağlanmaktadır. Bu çeşitlenme, izleyicilere farklı yollar üzerinden hikâyeyi deneyimleme imkânı sunmaktadır.
- **Performans:** Serinin güçlü bir hayran kitlesi bulunmaktadır ve bu hayran kitlesi tarafından çeşitli yaratıcı katkılarla seri oldukça zenginleştirilmiştir. Hayran kitlesi, kısa filmler, alternatif senaryolar ve animasyonlar gibi içeriklerle ana hikâyeyi farklı bir bakış açısıyla ele almıştır. Sosyal medya platformlarında filmde aktif bir şekilde

bahsederek de serinin evrenselliğini artırarak seriyi gelişmesine katkıda bulunmuşlardır.

The Terminator serisi, transmedya hikâye anlatı stratejilerini kullanarak farklı medya platformları üzerinden izleyicilere derin bir etkileşim sunmaktadır. Filmler, dizi, oyunlar ve hayran yapımları gibi içeriklerle tutarlı bir anlatı sunarak izleyicilere anlatı evrenini farklı açılardan deneyimleme fırsatı sağlamıştır. Oyunlar ve interaktif şovlar izleyicilerin hikâyeye aktif olarak katılmasını sağlamaktadır. Serinin anlatı evreni 1984 yılında yayınlanan ilk filmle başlamış ve devam içerikleriyle genişleyerek her medya platformunda izleyicilere farklı deneyimler sunmuştur.

Sonuç

Transmedya hikâye anlatıcılığı, bir hikâyenin farklı medya platformlarında genişletilerek, her medya platformunda kendi özgün biçimde ve bütünlük içinde anlatılması sürecini ifade etmektedir. Bu anlatı evreni, izleyicilere derinlemesine bir deneyim sunmaktadır ve tek bir platform üzerinden sunulamayacak anlatı evrenlerinin keşfedilmesine olanak tanımaktadır. Bu araştırma *The Terminator* evreninin transmedya stratejilerini analiz ederek, serinin farklı medya platformlarında nasıl bir bütünlük içinde anlatıldığını ve izleyiciyle etkileşimini nasıl derinleştirdiğini incelemiştir.

Araştırma kapsamında örneklem olarak, serinin 1984 yapımı *The Terminator* adlı ilk filmi ve 1991 yapımı *Terminator 2: Judgment Day* filmleri seçilmiştir. Bu iki film ana hikâyenin temelini oluştururken, geriye kalan filmler, *Terminator: The Sarah Connor Chronicles* adlı TV dizisi, video oyunları ve hayran içerikleri de incelenmiş; tüm bu içeriklerin transmedya evrenini nasıl genişlettiği analiz edilmiştir. Bu bağlamda, serinin genişleyen anlatı evreninin farklı medya platformları üzerinde nasıl bir bütünlük oluşturduğu incelenmiştir. Araştırma, nitel bir yöntem olan içerik analizi yöntemiyle gerçekleştirilmiştir.

Bu araştırmanın, transmedya hikâye anlatıcılığı alanında yapılan diğer araştırmalardan farkı, popüler kültürde önemli bir yer edinmiş *The Terminator* film serisinin transmedya bağlamındaki parça-bütün ilişkisini nasıl oluşturduğunu derinlemesine incelemesidir. Mevcut literatürde Doritos Akademi Örneği (Dönmez ve Güler, 2016), Pokémon Go Örneği (Tokgöz Şahoğlu ve Polat, 2018), Harry Potter, Matrix, Star Wars (Bazarcı, 2019), Angry Birds (İspir ve Kucur, 2021), Medya Çalışmaları Bağlamında Dönüşen Hikâye Anlatıcılığı (Yılmaz, 2023) gibi araştırmalarda çeşitli vaka analizleri yapılmış ve transmedya kavramının işleyiş biçimleri araştırılmıştır. Ancak, yapılan bu araştırmada, *The Terminator* film serisinin transmedya hikâye anlatıcılığı açısından nasıl bir örüntü oluşturduğuna dair özgün bir analiz sunulmaktadır. Araştırma kapsamında özellikle filmin, dizi, video oyunu ve diğer farklı medya platformlarıyla kurduğu etkileşimler üzerinden hikâyenin genişletilmesi ve derinleştirilmesi ele alınmıştır.

The Terminator film serisi, transmedya hikâye anlatıcılığı bağlamında, izleyiciyi pasif bir tüketici olmaktan çıkarıp, aktif bir tüketici durumuna getiren bir anlatı evreni oluşturmuştur. Farklı medya platformlarında oluşturulan anlatı evreni, parça ve bütün ilişkisini güçlü bir şekilde kurgulayarak izleyiciye derin bir deneyim sunmaktadır. Filmler, dizi, video oyunları ve hayran içerikleri, anlatı evreninin genişlemesini ve derinleşmesini sağlamak ve izleyicilerin farklı bakış açılarıyla hikâyeyi keşfetmelerine olanak tanımaktadır.

Araştırmanın ilk sorusuna yanıt olarak, *The Terminator* serisi, farklı medya platformlarında evrenin bütünlüğünü koruyarak süreklilik ilkesine sadık kalmaktadır. Filmlerle başlayan hikâye, dizi, oyun ve diğer medya içerikleriyle devam ederek, izleyicilere hem genişletilmiş hem de zenginleştirilmiş bir anlatı evreni sunulmaktadır. Hikâyedeki bu süreklilik, izleyicilerin farklı medya platformları üzerinden deneyimledikleri her bir parça ile bütünün parçalarına dahil olmalarını sağlamaktadır.

İkinci araştırma sorusuna yönelik olarak ise karakter gelişimleri ve temalar, transmedya evreninde medya platformlarına bağlı olarak geliştirilmiştir. Bu durum, sadece anlatı bütünlüğü yaratmakla kalmamış aynı zamanda her yeni medya platformunun, izleyiciye sunduğu farklı deneyimlerle karakterlerin ve temaların algısını da şekillendirmiştir. Karakterlerin yolculukları, her medya platformunda farklı bakış açılarıyla işlenmiş ve bu durum, serinin bütünsel anlatısına katkı sağlamıştır. Serinin video oyunu olan *Terminator: Resistance*, izleyicilerin karakterlerle daha yakın etkileşime girmelerini sağlayarak, izleyicilere daha derinlemesine deneyimler kazanmayı mümkün kılmıştır.

The Terminator serisinde uygulanan transmedya stratejileri sadece izleyici kitlesini çeşitlendirerek farklı medya platformlarında erişilebilir kalmamış, aynı zamanda seriye duyulan ilginin artmasına da katkı sağlamıştır. Hayran kitleleri tarafından hazırlanan içerikleri ve sosyal medya paylaşımları serinin kültürel etkisini artırmış ve daha geniş bir izleyici kitlesine ulaşmasını sağlamıştır. Bu durum, serinin evrenselliğini ve sürdürülebilirliğini artırırken, transmedya stratejisinin başarılı bir şekilde nasıl işlenebilirliğini de gözler önüne sermiştir.

Sonuç olarak *The Terminator* serisi, transmedya anlatı stratejilerini etkili bir biçimde kullanarak, farklı medya platformları arasındaki etkileşimi güçlendiren, izleyiciye hikâyeye katılım fırsatı sunan ve evrenin derinliklerine inme imkânı sunan bir anlatı evreni oluşturmuştur. Bu durum, izleyiciler açısından seriyi sadece bir film olmanın ötesine geçirecek, bir deneyim dünyasına dönüştürmüştür.

Transmedya hikâye anlatıcılığı kapsamında yapılacak gelecek araştırmalarda sanal gerçeklik (VR) ve artırılmış gerçeklik (AR) gibi yeni medya teknolojilerinin içerikler üzerindeki etkilerini keşfetmeye odaklanılabilir. Son yıllarda bu teknolojiler kullanılarak izleyiciye daha etkileşimli ve sürükleyici deneyimler sunularak hikâyenin derinleşmesi sağlanmaktadır. Bu sayede izleyiciler hikâyeyi sadece izlemekle kalmayıp, aynı zamanda o hikâyenin içinde aktif rol alma fırsatı bulmaktadır. VR ve AR teknolojileri sayesinde kullanıcılar hikâyenin mekanlarına dahil olmakta ve karakterlerle daha yakından ilişki kurmaktadır. Bu etkileşimli deneyimler sonucunda izleyicilere daha kişisel anlatılar sunulmakta ve izleyicilerin anlatı evrenine olan bağları güçlendirilmektedir. Gelecek araştırmalarda kullanılan bu teknolojilerin transmedya hikâye anlatıcılığıyla nasıl bütünleştiğini, izleyicilerle nasıl daha güçlü bağlar kurulduğunu ve bunların sonucunda hikâye evreninin nasıl şekillendiği incelenebilir.

Yazarların Katkı Oranı Beyanı: Tek Yazar (Nur USLU)

Etik Kurul Onayı: Çalışmada etik kurul iznine gerek yoktur.

Finansal Destek ve Teşekkür: Yazar, çalışmada finansal destek almadığını bildirmiştir.

Çıkar Çatışması: Yazar, herhangi bir çıkar çatışması bulunmadığını bildirmiştir.

Kaynaklar

- Akdoğan, Ç. (2022). Transmedya hikâyeciliği kapsamında buz devri (the ice age) evreninin incelenmesi. *Trakya Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi e-Dergi*, 11(2), 90-106. <https://doi.org/10.47934/tife.11.02.01>
- Bayraktar, S. (2018). Moda Sektöründe Transmedya Hikâye Anlatımı: Barbie Bebek Transmedya Uygulamaları. *Erciyes İletişim Dergisi*, 5(4), 325-350. <https://doi.org/10.17680/erciyesiletisim.406498>
- Bazarcı, S. (2019). Transmedya Uygulamalarında Yayılma Kanalları: Küresel Örnekler Üzerine Bir İnceleme. *Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi* (31), 560-576. <https://doi.org/10.31123/akil.529067>
- Beil, B. & Schimdt, H. C. (2015). The world of the walking dead-transmediality and transmedial intermediality, *Acta Univ. Sapientiae Film and Media Studies*, 10(1), 73-88. <https://doi.org/10.1515/ausfm-2015-0027>
- Borden, Z. (2010, Temmuz 28). *Transmedia and writing: Starlight Runner goes the distance*. Script Magazine. <https://scriptmag.com/features/transmedia-and-writing-starlight-runner-goes-the-distance>
- Hayati, D. (2012). Transmedia storytelling: A study of the necessity, features and advantages. *International Journal of Information and Education Technology*, 2(3), 196-199. <https://doi.org/10.7763/IJiet.2012.V2.108>
- Dönmez, M. ve Güler, Ş. (2016). Transmedya Hikâyeciliği “Doritos Akademi” Örneği İncelemesi. *Süleyman Demirel Üniversitesi Vizyoner Dergisi*, 7(16), 155-175. <https://doi.org/10.21076/vizyoner.265477>
- Fast, K. ve Örnebring, H. (2017). Transmedia world-building: The Shadow (1931–present) and Transformers (1984–present). *International Journal of Cultural Studies*, 20(6), 636-652. <https://doi.org/10.1177/1367877915605887>
- Gambarato, R. R. (2012). How to analyze transmedia narratives? In A. Joesaar (Ed.), *Baltic Film and Media School screen studies*. Tallinn University Press.
- Gambarato, R. R. (2013). Transmedia Project Design: Theoretical and Analytical Considerations. *BalticScreen Media Review* 1(1), 80-100. <https://doi.org/10.1515/bsmr-2015-0006>
- Gümüş, İ. (2019). Transmedya Hikayeciliği Aracılığı ile Marka Sadakati İnşasına Yönelik Bir Çalışma: Angrybirds. *Uluslararası Halkla İlişkiler ve Reklam Çalışmaları Dergisi*, 2(1), 174-197.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence culture: Where old and new media collide*. New York University Press.
- Jenkins, H. (2009, Aralık 12). *The revenge of the origami unicorn: Seven principles of transmedia storytelling*. http://henryjenkins.org/blog/2009/12/the_revenge_of_the_origami_uni.html
- Jenkins, H. (2010, Haziran 21). *Transmedia Education: the 7 Principles Revisited*. Henry Jenkins Blog. http://henryjenkins.org/blog/2010/06/transmedia_education_the_7_pri.html
- Kim, S., Kwon S. ve Baek J. (2017). The influence of transmedia experience on brand image, preference and purchase intention. *The Journal of the Korea Contents Association*, 17 (3), 643-653. https://doi.org/10.2991/978-94-6463-234-7_93

- Koç, M. ve Yıldırım, G. (2023). Transmedya Hikayeciliği ve Bilişsel Kapitalizm İlişkisi Üzerine Bir Değerlendirme. *Turkish Online Journal of Design Art and Communication*, 13(2). <https://doi.org/10.7456/tojdac.1254472>
- Metin, O. ve Ünal, Ş. (2022). İçerik Analizi Tekniği: İletişim Bilimlerinde ve Sosyolojide Doktora Tezlerinde Kullanımı. *Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 22(Özel Sayı 2), 273-294. <https://doi.org/10.7456/tojdac.1254472>
- Petersen, A. B., (2006). "Internet and Cross Media Productions: Case Studies in Two Major Danish Media Organizations". *Australian Journal of Emerging Technologies and Society*, 4(2), 94-107.
- Söğüt, F. (2022). Dijital Oyunlarda Transmedya Hikâyeciliği: Assassin's Creed Serisi Örneği. *İstanbul Gelişim Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 9(1), 56-78. <https://doi.org/10.17336/igusbd.742234>
- Yılmaz, M. S. (2023). Medya Çalışmaları Bağlamında Dönüşen Hikâye Anlatıcılığı: Transmedya Hikâye Anlatısı. *Middle Black Sea Journal of Communication Studies*, 8(1), 49-66. <https://doi.org/10.56202/mbsjcs.1192909>
- Yüksel, E. (2019). Türkiye’de iletişim araştırmalarında içerik analizi uygulamaları, sorunlar ve çözüm önerileri. *International Euroasia Congress on Scientific Research and Recent Trends-V*, 2, 134-152. Hazar Üniversitesi. ISBN 978-625-7029-51-3.