

ARAŞTIRMA MAKALESİ / RESEARCH ARTICLE

DOI: 10.52122/nisantasisbd.1635268

DİJİTAL OYUN VE SİNEMA İLİŞKİSİNE DAİR MİTLER ÜZERİNDEN
YAPISAL BİR ÇÖZÜMLEME: SUPER MARIO BROS ÖRNEĞİ

Dr. Öğr. Üyesi İrem ÇOBAN

İstanbul Bilgi Üniversitesi, İletişim
Fakültesi, Dijital Oyun Tasarımı Bölümü

e-posta: irem.coban@bilgi.edu.tr

ORCID 0000-0001-8319-1356

Öğr. Gör. Dr. Mustafa Hikmet
AYDINGÜLERSakarya Uygulamalı Bilimler
Üniversitesi, Bilişim Teknolojileri Meslek
Yüksekokulu, Bilgisayar Teknolojileri
Bölümü

e-posta: hikmetaydinguler@subu.edu.tr

ORCID 0000-0002-9625-1730

Dr. Öğr. Üyesi Bahadır ELAL

İstanbul Nişantaşı Üniversitesi, Sanat ve
Tasarım Fakültesi, İletişim ve Tasarımı
Bölümü

e-posta: bahadir.elal@nisantasi.edu.tr

ORCID 0000-0002-1556-1383

ÖZ

Bu çalışma, dijital oyunların sinema uyarlamalarında geçirdiği anlatı dönüşümünü, 1985 yapımı Super Mario Bros. oyunu ile 2023 yapımı The Super Mario Bros. Movie filmi üzerinden incelemektedir. Çalışmanın sorunsalı, etkileşimli dijital anlatıların doğrusal film anlatılarına nasıl dönüştüğü sorusu etrafında şekillenmektedir. Amaç, iki farklı medya ürününde anlatı yapısının nasıl kurgulandığını yapısalci yaklaşımlar çerçevesinde karşılaştırmaktır. Yöntem olarak Vladimir Propp'un biçimbilimsel anlatı çözümlemesi ile Claude Lévi-Strauss'un ikili karşıtlıklar kuramı bir arada kullanılmıştır. Örneklem, oyunun serideki ilk yapım olması ve filmin güncel uyarlama niteliği taşıması nedeniyle seçilmiştir. Bulgular, dijital oyunda anlatının oyuncu etkileşimiyle şekillendiğini, filmde ise klasik dramatik yapıya göre kurgulandığını ortaya koymaktadır. Ayrıca her iki yapım da evrensel anlatı kodları kullanılsa da film bu kodları daha belirgin dramatik çatışmalar aracılığıyla işlemektedir. Çalışma, dijital anlatıların yapısal ve deneyimsel boyutlarının incelenmesine katkı sağlamaktadır.

Anahtar Kelimeler: Süper Mario, Dijital Oyun, Sinema, Animasyon, Görsel Anlatı, Görsel İletişim.

A STRUCTURAL ANALYSIS OF THE RELATIONSHIP BETWEEN DIGITAL GAMES AND
CINEMA THROUGH MYTHS: THE CASE OF SUPER MARIO BROS

ABSTRACT

This study examines the narrative transformation that occurs when digital games are adapted into cinematic productions, focusing on the 1985 video game Super Mario Bros. and its 2023 animated film adaptation The Super Mario Bros. Movie. The research problem centers on how interactive digital narratives are restructured into linear cinematic forms. The primary objective is to compare how narrative structures are constructed across two different media forms using structuralist frameworks. The study employs Vladimir Propp's morphological analysis and Claude Lévi-Strauss's theory of binary oppositions as methodological tools. The selected sample is justified by the game's status as the origin of the franchise and the film's significance as a contemporary adaptation. Findings indicate that while the game's narrative is shaped by player interaction, the film presents a more conventional, linear structure grounded in dramatic development. Additionally, both mediums utilize universal narrative codes, the film articulates these codes through explicit dramatic conflicts. This study contributes to the understanding of digital narratives by revealing their structural and experiential dimensions and offers a framework for analyzing narrative adaptation across different media platforms.

Keywords: Super Mario, Digital Game, Cinema, Animation, Visual Narrative, Visual Communication.

Geliş Tarihi/Received: 14.02.2025

Kabul Tarihi/Accepted: 22.06.2025

Yayın Tarihi/Printed Date: 30.06.2025

Kaynak Gösterme: Çoban, İ., Aydingüler, M. H. ve Elal, B. (2025). "Dijital Oyun ve Sinema İlişkisine Dair Mitler Üzerinden Yapısal Bir Çözümleme: Super Mario Bros Örneği". *İstanbul Nişantaşı Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 1(13) 447-467.

GİRİŞ

19. yüzyılda gerçekleştirilen icatlar, teknolojik gelişmeler ve bilimsel ilerlemeler toplumların gündelik hayatlarını birçok alanda etkileyen köklü değişikliklerin yaşanmasına neden olmuştur. Nicéphore Niepce tarafından yakalanan ilk görüntü ve takip eden yıllarda Louis Daguerre tarafından 1837'de icat edilen ilk fotoğraf makinesi, sinemanın icadına doğru giden teknik gelişmeleri hızlandırmıştır (Yılmaz, 2013: 40). 1950'li yıllardan günümüze hareketli görüntü, dijital oyun tasarımı da sıklıkla kullanılmaktadır. Oyunlardaki mekân ve karakterler, bir animasyon filmi tasarlanıyormuş gibi üretilmekte ve sonrasında etkileşimli bir biçimde programlanmaktadır. Bu nedenle neredeyse bütün bilgisayar oyunlarının animasyon kullandığını söylemek mümkündür. Günümüzde ise gelişen teknoloji ile iki veya üç boyutlu animasyon teknikleriyle çizilen ya da motion capture gibi gerçek oyuncuların hareketlerini dijitale aktarmaya yarayan yöntemlerle karakterler, eskiye göre daha gerçekçi bir görsellikle izleyicilerin ve oyuncuların karşısına çıkmaktadırlar.

Günümüzde dijital oyunlar, yeni bir sanat biçimi olarak kabul edilmeye başlamış ve hikâye anlatısını inşa etme açısından edebiyat ve sinema gibi diğer sanat dallarından ilham alan bir yapıya evrilmiştir. Dijital oyunlar diğer medyumlardan farklı olarak kullanıcı/oyuncu deneyimine odaklanmış bir yapıya sahiptir. Jenkins, bazı oyunlarda anlatının bazılarında ise deneyimin öne çıktığını belirtmekte ve endüstriler arası ilişkilerin güçlenerek oyun sektörünün sinema, dizi, edebiyat gibi diğer sanat sektörleriyle benzer noktalara ulaşabileceğini ifade etmektedir (Jenkins, 2004: 118-130). Hutcheon'a göre uyarlamalar farklı ortamlarda hikâye anlatma veya gösterme amacı taşımaktadır. Farklı medya türlerindeki hikâyeler, izleyici-yapım etkileşimini farklı biçimlerde sağlayabilmektedir. Ancak hikâyeye olan etkileşim sadece göstermekten veya anlatmaktan farklıdır (Hutcheon, 2006: 22-25).

Oyunlara kurallar ve beceri olarak yaklaşan ludolojik çalışmalar ile oyunları bir hikâye anlatma aracı olarak görerek sanat sayılabileceğini söyleyen narratolojik incelemeler özellikle 2000'li yılların başlarında ortaya çıkan temel akademik bakış açılarıdır. Birbiriyle tartışan bu yaklaşımlar dijital oyunların nasıl incelenmesi gerektiği konusunda farklı görüşleri savunmaktadırlar. Ludoloji-narratoloji tartışması, oyun çalışmalarının temel taşlarından biri olmuş, ancak zamanla yerini daha bütüncül ve disiplinlerarası yaklaşımlara bırakmıştır. Dijital oyunlardaki hikâye anlatıcılığı, geleneksel doğrusal (*linear*) yapıları aşarak oyuncunun etkileşimiyle şekillenen çok katmanlı bir anlatı formuna evrilmiştir. Anlatı (*narrative*) kavramı ekseninde değerlendirildiğinde, oyunlar yalnızca hikâyelerin sunulduğu değil, aynı zamanda üretildiği ve deneyimlendiği dinamik yapılar olarak öne çıkmaktadır. Janet Murray (2017) dijital anlatının hiper-metnvari ve katılımcı bir yapıya sahip olduğunu vurgularken, Espen Aarseth'in (1997) "ergodik anlatı" kavramı, oyuncunun hikâyeyi aktif olarak inşa ettiğine dikkat çekmektedir. Bu bağlamda, *The Last of Us Part II*, *Disco Elysium* ve *Pentiment* gibi çağdaş oyunlar, karakter derinliği, politik bağlamlar ve oyuncu tercihiye göre dallanan yapılarıyla etkileşimli anlatının başarılı örneklerini sunmaktadır. Ancak günümüzde dijital oyun anlatıları yalnızca oyun içinde sınırlı kalmamakta; sinema ve televizyon gibi diğer anlatı mecralarına da taşınarak oyundan ekrana uzanan bir dönüşüm sergilemektedir. Örneğin *Fallout* (2024), *Arcade* dizisi ve *The Last of Us* (2023), oyun temelli evrenlerin dizi formuna aktarımıyla bu geçişi somutlaştırırken, *Super Mario Bros. Movie* gibi yapımlar da uzun süredir süregelen oyundan sinemaya uyarlama pratiğini güncellemektedir. Öte yandan, *The Witcher* (2007) gibi roman kökenli eserlerin oyuna, ya da *Dante's Inferno* (2010) gibi klasik metinlerin dijital ortama uyarlanması, sinemadan ya da yazılı anlatıdan oyuna doğru akan bir anlatı transferine işaret etmektedir.

Bu çift yönlü geçiş yalnızca anlatının medyası olarak değil, türsel farklılıklar açısından da tartışmaya değerdir. Oyunlar, oyuncuya sabit bir anlatı sunmanın ötesinde, rekabetçi (League of Legends 2009), rol yapma (*Baldur's Gate III* 2023) ya da anlatı üretimine açık yapılar (*Detroit: Become Human* 2018) aracılığıyla öznel deneyimler ve özgün hikâyeler yaratma imkânı tanımaktadır. Bu da dijital oyunları yalnızca bir eğlence aracı olmaktan çıkararak çağdaş anlatının merkezinde konumlandırmaktadır. Oyunların hem sinema gibi geleneksel anlatı biçimleriyle

kurduğu çift yönlü ilişki, hem de oyuncunun bireysel üretimini mümkün kılan yapısı, dijital anlatının günümüz kültürel üretimindeki yerini yeniden düşünmeyi gerektirmektedir.

Bu bağlamda çalışma, *Super Mario Bros.* oyununu ve filmini örneklem olarak belirleyerek iki üretim arasında yer alan anlatı farklarını, etkileşimli ve lineer anlatı biçimlerinin anlatı kodlarını medya türüne göre nasıl dönüştürdüğünü incelemeyi amaçlamaktadır. Oyun, minimal bir anlatıya ve oyuncu etkileşimine dayalı bir yapı sunarken, film ise karakter gelişimi ve dramatik olay örgüsüne odaklanarak daha geleneksel bir hikâye anlatımı benimsemektedir (Karadeniz, 2017: 59-60). Bu karşılaştırmanın, dijital oyunların sinema gibi geleneksel anlatı mecralarına uyarlanma sürecinde yaşanan yapısal ve deneyimsel dönüşümleri analiz etmek için değerli bir tartışma zemini oluşturacağı düşünülmektedir.

Çalışma, Süper Mario dijital oyun serisinin 1985 yılında piyasaya sürülen *Super Mario Bros.* isimli oyunu ve 2023 yılında vizyona giren *The Super Mario Bros. Movie* uyarlama filmi ile sınırlandırılmıştır. Örneklemin dijital oyun tarafının Süper Mario serisinin 1985 yapımı ile sınırlandırılmasının sebebi oyunun kendine özgü yarattığı dünyanın ilk ve en popüler örneği olmasından kaynaklanmaktadır.

Çalışmada ilk olarak dijital oyun kavramı açılacak olup ardından çalışmanın inceleme bölümünde Vladimir Propp'un biçimbilimsel yaklaşımı ve Claude Lévi-Strauss'un ikili karşıtlıklar kuramı ekseninde çalışmanın örneklemini belirleyen iki farklı sektöre ait yapımların anlatı yapıları ve kurulan görsel dünya tasarımları analiz edilecektir. Dijital animasyon ve dijital oyun tasarımı konularında araştırma yapan kişilere yol gösterici olmak, anlatı kodlarının örneklem oyun ve uyarlaması olan yapımlarda nasıl işlendiğini analiz etmek ve ilgili alanda Türkçe literatüre katkı sağlamak da çalışmanın amaçları arasında yer almaktadır.

1. Dijital Oyunlar

İkinci Dünya Savaşı sonrası bilgisayar teknolojilerinin hızlı biçimde gelişmeye başlaması bilgisayar programcılığının da farklı alanlarda kullanılabilmesine olanak tanımıştır. Yazılımların grafik öğelerini kontrol edecek şekilde programlanabilmesi veya başka bir ifade ile dijital ortamda üretilmiş grafik tasarım öğelerinin son kullanıcı kontrolünde kullanılması, dijital oyunların ortaya çıkmasını sağlamıştır. İlk dijital oyunlar oldukça basit grafiklere sahip ve tek kullanıcı tarafından üretilmiş yazılımlardan oluşmaktaydı. Özellikle 1980'li yıllara doğru birden çok yazılımcı ve oyun tasarımcıları tarafından ekip işi olarak üretilmeye başlanan dijital oyunlar ile grafik öğeler daha gerçekçi görünüme kavuşmuştur.

Grafik öğelere sahip olan ilk oyun, 1958 yılında fizik alanında araştırmaları da bulunan William Higinbotham tarafından tasarlanmıştır. Elektronik verilerin görselleştirilmesinde kullanılan osiloskop cihazının ekranı üzerinde oynanmak üzere geliştirilen *Tennis for Two*, dijital oyun tarihinin ilk örneklerinden biridir (Short, 2018). MIT'de görev yapan Steve Russel, *Spacewar* isimli oyunu 1962 yılında tasarlamıştır. Bu oyun farklı bilgisayarlara da kurulabilen ilk oyun olma özelliğine sahiptir (Sığırcı, 2022).

1970'lerde ortaya çıkan iki veya daha fazla oyuncu tarafından çoklu olarak da (*multiplayer*) oynanabilen arcade oyunları dijital oyunlarının gelişimi açısından oldukça önemlidir. Jeton ya da bozuk para atılarak oyun oynamaya imkân tanıyan arcade makineleri sayesinde *Donkey Kong*, *Pac-Man* ve *Super Mario* gibi dijital oyunları dünya çapında oldukça popüler olmuştur. 1980'li yıllarda ev bilgisayarı olarak da bilinen masaüstü bilgisayarlara olan talebin artması, dijital oyunların masaüstü bilgisayarlara yönelik tasarlanmasının yolunu açmış ve bilgisayar oyunlarının üretimi hızlanmıştır. Belirli senaryoya sahip oyunlar, RPG olarak da bilinen rol yapma oyunları ve savaş içerikli çeşitli strateji oyunları da 80'li yıllarda popüler olan oyun türleri olarak karşımıza çıkmaktadır (Tekinbaş, 2003: 20-27).

CGI (*computer generated-imagery*) adı verilen ve bilgisayar tarafından üretilen görüntüler anlamına da gelen hareketli grafik teknolojisinin gelişmesi ile animasyon üretim teknikleri de bilgisayar yazılımları ile iç içe geçmiştir (Rehak, 2011). Animasyon üretim teknikleri, üretilen olan medya ürününe göre şekillenmektedir. Sinema filmi için üretilen görsel efekt animasyonları

için farklı teknikler uygulanırken dijital oyun tasarımı özelinde daha farklı teknikler kullanılmaktadır. Bilgisayar teknolojilerinin hareketli grafik alanında etkin bir biçimde kullanımı, 1990'lı yılların ortasından itibaren daha gerçekçi dijital oyun grafiklerinin de üretimine sebep olmuştur.

2000-2025 dönemi, dijital oyun endüstrisinin teknolojik, sosyal ve ekonomik açıdan en hızlı evrim geçirdiği yıllardır. Grafik teknolojilerindeki devrimler, yapay zekâ entegrasyonu, çevrim içi oyun deneyimlerinin yaygınlaşması ve sanal gerçeklik gibi yenilikler, sektörü derinden etkilemiştir. Örneğin, NVIDIA'nın GeForce 3 (2001) ekran kartı, programlanabilir shader'lar sayesinde gerçekçi ışıklandırma ve gölgelendirme sağlayarak görsel kalitede büyük bir sıçramaya öncülük etmiştir (Peddie, 2018: 112). Yapay zekanın oyun mekaniklerine entegrasyonu, oyunlarda yer alan serbest karakter (NPC) davranışlarını daha dinamik hale getirmiştir. The Elder Scrolls IV: Oblivion (2006), "Radiant AI" sistemiyle NPC'lerin oyuncu eylemlerine organik tepkiler vermesini sağlamıştır (Bostrom, 2014: 156). Red Dead Redemption 2 (2018) ise makine öğrenimi tabanlı YZ'siyle açık dünya tasarımında yeni bir standart belirlemiştir. Çevrimiçi oyunlar ve abonelik tabanlı hizmetler, sektörün ekonomik modelini değiştirmiştir. Fortnite (2017) ve PUBG (2017) battle royale türünü popülerleştirirken, Xbox Game Pass (2017) ve Google Stadia (2019) gibi platformlar bulut oyunculuğu yaygınlaştırmıştır (MacDonald, 2023). 2000-2025 arası dijital oyun endüstrisinin teknoloji, tasarım ve kültür alanlarında devrim yaşadığı bir dönemdir. Yapay zekâ, bulut oyunculuk ve sanal gerçeklik gibi yenilikler, bu dönüşümü şekillendirmeye devam etmektedir.

2. Mitler Üzerinden Yapısal Bir İnceleme: Super Mario Bros. Örneği

Dijital oyunlarda kullanılan mitler ve hikâyeler, oyuncular ile dijital oyun arasında etkileşimli bir dünya oluşturma işlevi görmektedir. Oyun anlatısında örülen yeni inşalar, oyunculara tanıdık gelen kodların görselleştirilmesiyle sunulmaktadır. Teknik olarak her ne kadar belirli sınırlar ve kurallar olsa da oyunda kurulan sanal dünya kendi gerçekliğini oluşturmakta ve bu sayede oyuncu ile oyun dünyası arasında etkileşimli bir bilgi alışverişi yaşanmaktadır. Böylece kültürel kodlar gerçekçi ya da gerçeküstü pek çok öge ve imgeyle oyuna yerleştirilebilmekte ve oyuncuya iletilebilmektedir. İster tek ister çoklu oyuncu özelliğine sahip olsun çoğu oyun özellikle güçlü bir anlatı temeline sahipse, oyuncuya kahramanın yolculuğu ilkesini sunar. "Kahramanın Yolculuğu", yazar ve mitolog Joseph Campbell'in teorisine dayanan ve bir karakterin içsel-dışsal yolculuk sürecini anlatan evrensel bir anlatı modelidir. Bu model, kahramanın olağan dünyasından ayrılıp bilinmeyene doğru bir maceraya çıkmasını ve bu yolculuk sırasında karşılaştığı zorluklarla mücadelesini içermektedir. "Kahramanın Yolculuğu", birçok hikâye, mit ve popüler kültür öyküsünde gözlemlenen temel anlatı yapısını ifade eder. Bir karakterin gelişimini, dönüşümünü ve başarılarını anlatmak için de yaygın olarak kullanılır. Bu nedenle dijital oyunlarda da sıklıkla görülen bir öge olarak karşımıza çıkar ve anlatı inşasında kullanılır (Campbell, 2004).

Super Mario Bros. oyunu ve filmi arasında yer alan anlatı farkları, etkileşimli ve lineer anlatı biçimlerinin medya türüne göre nasıl dönüştüğünü incelemek açısından anlamlı bir örnek sunar. Bu karşılaştırma, dijital oyunların sinema gibi geleneksel anlatı mecralarına uyarlanma sürecinde yaşanan yapısal ve deneyimsel dönüşümleri analiz etmek için değerli bir tartışma zemini oluşturur. Bu doğrultuda çalışmada, farklı mecralara uyarlanan bir yapımın anlatı yapılarında hangi anlatı kodlarının korunduğu, hangilerinin dönüştüğü ve bu dönüşümün izleyici/oyuncu deneyimi üzerindeki etkisi ele alınmaktadır. Anlatı dönüşümünün çözülmesinde kullanılan yöntemler, yalnızca yapıtlar arası benzerlikleri ortaya koymakla kalmayıp, aynı zamanda oyun-sinema ilişkisi bağlamında anlatı olgusunun işleyiş biçimini de kuramsal bir düzlemde kavramamıza olanak tanımaktadır.

Bu doğrultuda çalışma, Süper Mario Bros. oyun serisinin 1985 yapımı olan oyunu ve 2023 yılında çekilen uyarlama sinema filmi arasındaki ilişkiyi, görsel tasarım ve anlatı yapısı karşılaştırması yapmak amacıyla anlatı inşasında kullanılan kodlar ekseninde incelemektedir. Örneklemenin seçim nedeni Süper Mario Bros. oyun serisinin farklı oyunlarının hala dünya çapında en popüler oyunlardan biri olmasıdır (Cruz, 2023). Oyunun yaratıcısı Shigeru Miyamoto, 2015 yılında NPR'ye

verdiği bir röportajda oyun ile ilgili; "Mario oyunundaki eylemlerin herkes için doğal olması Mario oyununu popüler kılmıştır. Yüksek yerlerden düşmek herkesin korktuğu bir durumdur. Bir boşluktan geçmeniz gerektiğinde herkes atlamaya çalışır çünkü bu deneyimlerin basitliği ve karakterin kontrolü, insanların ilgisini çeker. Tepkileri Mario üzerinden oyun ekranında görmek, gerçekten etkileyicidir" (Larchuk, 2015) ifadelerini kullanmaktadır. Örneklem oyun tarafı Süper Mario Bros. dijital oyun serisinin 1985 yapımı dijital oyunuyla sınırlandırılmıştır. Sınırlandırmanın sebebi, Mario evreninde bulunan özgün karakterlerin ilk defa 1985 yapımı oyunda gösterilmiş olmasıdır. Süper Mario Bros. dijital oyun serisinden uyarlanan sayıca birden fazla sinema filmi bulunmaktadır. Ancak bu filmler arasından 2023 yapımı filmin örneklem olarak seçilmesinin nedeni ise günümüze en yakın tarihli Super Mario filmi olması ve IMDB platformunda en yüksek puan alan uyarlama film yapımı olmasından kaynaklanmaktadır (IMDB, 2023). Super Mario Bros. oyunu Japon menşeli bir oyun olmasına rağmen Batılı mitolojik öğeler ve evrensel anlatı yapılarıyla küresel bir fenomen haline gelmiş, böylece kültürel etkileşimin ve küreselleşmenin oyun dünyasındaki en başarılı örneklerinden biri olmuştur. Oyun doğrudan Batı masallarından uyarlanmış olmasa da oyunda prensesi kurtarma, ejderhayı alt etme, büyü nüsnelerle güçlenme ve iyi-kötü mücadelesi gibi motiflerin kullanımı, oyunun küresel ölçekte benimsenebilirliğini artırmış ve kültürel etkileşimin dijital oyunlardaki karşılığını güçlü biçimde temsil etmiştir.

Bu çalışmada, oyun ve film örnekleri üzerinden yürütülecek çözümlemede Vladimir Propp'un biçimbilimsel anlatı çözümlemesi ile Claude Lévi-Strauss'un ikili karşıtlıklar kuramı bir arada kullanılacaktır. Bu iki yöntem, metinler arası anlatı örüntülerinin çözümlemesinin yanı sıra, oyun ve sinema arasındaki anlatı dönüşümünün yapısal dinamiklerini de ortaya koymak açısından işlevsel bir çözümleme çerçevesi sunmaktadır.

2.1. Vladimir Propp'un Çözümleme Yöntemi

Sovyet halkbilimci Vladimir Propp, Masalın Biçimbilimi (2009) isimli kitabında göstergebilim ve anlatı çözümlemeleri ekseninde anlatı çözümlemesine yeni bir işlevsel bakış açısı getirmiştir. Propp'a göre masallar, farklı hikâyeleri işleseler de içlerinde benzer işlevleri barındırmaktadırlar ve hikâyeler arasında belirgin benzerlikler bulunur. Propp, Rus masallarına odaklanan yapısal temelli çalışmasında masalların temel anlatılarının aynı olduğunu ve hepsinin ortak göstergeler veya dizim düzenine sahip olduğunu ifade etmektedir (Butler, 2011: 66). Propp, masalların dışarıdan görünen çeşitliliği içerisinde binlerce masalda ortak olabilecek "işlevsel" öğeleri ortaya çıkarmayı amaçlamaktadır. Masaldaki temel anlatı birimi işlevdir ve işlev, karakterin ancak olay örgüsünün akışı içindeki anlamına göre belirlenen eylemdir. Propp, masallardaki anlatı içerisinde tekrarlanan 31 tane işlevi belirlemiştir (Tablo 1) (Propp, 2009: 21-63).

Tablo 1. Masallarda Tekrarlanan 31 Anlatı İşlevi

Sıra	Tanım	Eylem
1	Ayrılma/Yokluk	Bir aile üyesi evi terk eder.
2	Yasaklama	Bir yasak veya emir verilir.
3	Yasak ihlali	Yasak ihlal edilir.
4	Keşif	Kötü karakter bilgi arar.
5	Teslimat	Kötü karakter kurban hakkında bilgi edinir.
6	Hile	Kötü karakter kurbanı kandırmaya çalışır.
7	Suç ortaklığı	Kurban aldatılır ve düşmana yardım eder.
8	Kötülük veya eksiklik	Aile üyelerinden biri bir şeyden yoksun veya ihtiyaç içindedir.
9	Aracılık	Birisi veya bir şey araya girer ve kahramana yardım eder.
10	Karşı hareketin başlangıcı	Kahraman, kötü karaktere karşı harekete geçmeye karar verir.
11	Ayrılış	Kahraman evi terk eder.
12	Bağışçının ilk işlevi	Kahramanın büyü nü bir nesneyi ya da yardımcıyı elde etmesini sağlayan bir sınav ile karşılaşır.
13	Kahramanın tepkisi	Kahraman, gelecekteki kötü adamın eylemlerine tepki verir.
14	Sihirli aracın alınması	Kahraman sihirli bir nesne elde eder.
15	Rehberlik	Kahraman kötü karakteri aramak üzere yönlendirilir.
16	Mücadele	Kahraman ve kötü karakter doğrudan mücadele eder.
17	Damgalama	Kötü karakter mağlup edilir veya tanınır.

18	Zafer	Kötü adam yenilir.
19	Tasfiye	İlk talihsizlik veya eksiklik çözülür.
20	Dönüş	Kahraman geri döner.
21	Takip	Dönüş sırasında kahraman takip edilir.
22	Kurtarma	Kahraman takipten kurtarılır.
23	Varış	Kahraman kendisini gizleyerek evine veya başka bir yere gelir.
24	Talep	Düzmece bir kahraman gerçek olmayan savlar ileri sürer.
25	Görev	Kahramana zor bir görev önerilir.
26	Çözüm	Görev çözülür.
27	Tanıma	Kahraman tanınır.
28	Ortaya çıkarma	Sahte kahraman veya kötü karakter açığa çıkarılır.
29	Değişim	Kahramana yeni bir görünüm verilir.
30	Cezalandırma	Kötü karakter ceza alır.
31	Düğün	Kahraman evlenir ve tahta çıkar.

Propp'a göre bir masalda, Tablo 1'de görülen 31 işlevin tamamının bulunması gerekli değildir ancak bu işlevlerin sırasının değişmez olduğu bir yapı mevcuttur. Ayrıca her masalda bu Tablo 2'de görülen işlevleri gerçekleştiren yedi karakter ve eylem alanı bulunmaktadır (Propp, 2009: 79-80).

Tablo 2. Yedi Karakter ve Eylem Alanı

Sıra	Tanım	Eylem
1	Kötü adamın eylem alanı.	Bileşenler: Kötü adam, kahramanla kavga veya başka türlü mücadele, takip.
2	Bağışçının (sağlayıcının) eylem alanı.	Bileşenler: Büyülü bir maddenin aktarımı için hazırlık, kahramanın büyülü bir ajanla sağlanması.
3	Yardımcının eylem alanı.	Bileşenler: Mekânsal kahramanın aktarımı, talihsizliğin tasfiyesi veya eksiklik, takipten kurtarma; sorun çözümü görevler, kahramanın dönüşümü.
4	Bir prensesin (aranan kişinin) ve babasının eylem alanı.	Bileşenler: Zor görevlerin atanması, bir işaretin zorla benimsettirilmesi, sahte kahramanın ortaya çıkarılması, gerçek kahramanın tanınması, ikinci kötü adamın cezalandırılması, evlilik.
5	Göndericinin eylem alanı.	Bileşen: Gönderilme (bağlantı olayı).
6	Kahramanın eylem alanı.	Bileşenler: Bir arama amaçlı ayrılış, bağışçının taleplerine tepki, evlilik.
7	Sahte kahramanın eylem alanı.	Bileşenler: Olumsuz tepki

Propp'un ortaya koyduğu yapısalci kuram, sadece olağanüstü masallarla ilgili olması nedeniyle sınırlı görülmüş ve eleştirilmiştir. Konuyla ilgili yapılan önemli eleştirilerden biri, Fransız Antropolog Claude Lévi-Strauss tarafından yapılmıştır. Lévi-Strauss, Propp'un masallardaki anlatıların içeriğini göz ardı ederek biçim üzerinde durduğunu ifade etmiştir. Kuramda analitik eksiklik olduğunu da ekleyen Lévi-Strauss, masalların tekil hale geldiğini ekleyerek, Propp'un yönteminde bazı tekrar eden işlevlerin bulunduğunu dolayısıyla söz konusu işlevlerin tek bir gruplandırmaya dahil edilebileceğini belirtmiştir (Lévi-Strauss, 1993: 180-181).

Dünyayı anlamlandırma çabası içinde tüm kültürler birbirine benzeyen evrensel yolları kullanmaktadırlar ancak anlamlandırma süreçleri kültürden kültüre farklılık gösterir. Anlamlar, bir kategori sistemine bağlıdır ve bu sistem içindeki diğer kategorilerle ilişkilidir. Lévi-Strauss'a göre önemli olan bu kategorilerdir. Zira anlam yaratmanın temelini bu kategoriler oluşturmaktadır. Ayrıca mitsel düşüncenin her zaman karşıtlıkların farkındalığından yola çıkarak çalıştığını da belirtmektedir. Her kavram, karşıt kavramı ile anlamlı hale gelmektedir. Her koda ait öğelerin birbirleriyle olan ilişkileri diğer kodların öğelerine karşılık gelir (Lévi-Strauss, 1986: 36-41). Hangi türden olursa olsun tüm mit temaları genel olarak ikili işlemlere uygun olmalıdır çünkü bu tür işlemler, dilin ve düşüncenin işleyişini mümkün kılmak için doğa tarafından icat edilen araçların bir özelliğidir (Lévi-Strauss, 1981: 559). Mitler, Lévi-Strauss'un ifadesiyle, içinde doğal olarak bulunan çelişkileri vurgulamaktadır (Lévi-Strauss, 1955: 440). Farklı toplumlarda üretilen mitler arasındaki farklar sadece yüzeyseldir çünkü farklı nesneler veya kahramanlarla anlatılsalar da mitler tüm toplumlar için ortak evrensel değerleri, korkuları ve olgulara yaklaşımı barındırmaktadırlar. Bu bağlamda Lévi-Strauss, mitler aracılığıyla toplumun kültürel değerlerinden başlayarak geleneksel ve güncel dönüşümlerini incelemektedir.

Çalışmada Propp'un yapısal anlatı çözümlemesine ek olarak, yapımların anlatı inşasında gerek hikâye gerekse görsel temsiller olarak kullanılan karşıtlıklar Lévi-Strauss'un ikili karşıtlıklar kuramı temelinde de incelenmektedir. Araştırmada ilk olarak Super Mario Bros. dijital oyun serisinin 1985 yapını oyunu incelenecek olup ardından 2023 yılı yapımı olan film uyarlaması incelenerek iki yapım arasındaki benzerlik ve farklılıklar anlatı inşası ekseninde analiz edilecektir. Dijital oyunlardaki mitler ve hikâyeler, oyuncular ile dijital oyun arasında etkileşimli bir dünya oluşturma işlevi görevi görmektedir bu bağlamda Propp'un ve Levi-Strauss'un yaklaşımları söz konusu işlevleri anlamlandırmak için araştırmada kullanılacaktır.

2.2. Super Mario Bros. Oyunu (1985)

Nintendo firması tarafından 1985 yılında üretilen Super Mario Bros. bir dijital oyundur. Oyunun tasarımcısı Shigeru Miyamoto'dur. Oyunun müzikleri Koji Kondo ve Mohito Yokota tarafından bestelenmiştir (Cruz, 2023). Bowser isimli bir canavar tarafından kaçırılan Prenses Peach'in, Mario ve Luigi kardeşler tarafından kurtarılmaya çalışılması oyunun konusunu oluşturmaktadır. Seçilen karakter, oyun boyunca altın toplayarak puan kazanmalıdır. Her 100 altın oyuncuya ekstra bir can hakkı olarak dönmektedir. Ayrıca oyuncunun oynadığı karakter, süper mantar yiyerek büyüyebilir ve ateş çiçeği toplayarak da ateş edebilir. Oyunun bölümleri birbirinden bağımsız mekânlardan oluşmaktadır. Her bölümde hem ortak hem de ilgili bölüme ait farklı düşmanlar vardır. Bu düşmanlar karada, denizde ve havada hareket edebilen yaratıklardır. Oyunda toplam 8 ana bölüm ve her bölümün de 4 alt bölümü olmak üzere toplamda 32 bölüm vardır. Her ana bölüm sonunda oyuncunun karşısına bir kale çıkar. Kale bölümünün bitiminde Bowser isimli canavarın bir kopyasının etkisizleştirilmesi ile Prenses Peach'in kurtarılması beklenir. Oyunda yer alan sekiz kalenin yedisinde de Prenses Peach bulunmaz. Prenses Peach sadece sekizinci ve en son kalede hapsedilmiştir ve o ana kadar Mario kardeşler prensesi kurtarmak yerine Toad isimli mantar bir karakteri kurtarırlar (Nintendo, t.y.). Oyun içerisinde Mario ve Luigi olmak üzere seçilebilir iki karakter bulunmaktadır. Oyun tek veya iki kişi ile farklı zamanlı olarak oynanabilmektedir. Farklı zamanlı oyunlarda oyuncular, karakterlerini eş zamanlı olarak kontrol edemezler dolayısı ile bir karakter öldüğünde oyun sırası diğer karaktere geçer. Mario ve Luigi karakterleri arasında tek fark renkleridir, renk dışında oynanış veya özellik olarak başka bir fark bulunmamaktadır. Mario'nun kıyafetleri beyaz ve kırmızı renklerinden oluşurken Luigi ise yeşil ve beyaz renk kıyafetlere sahiptir. Karakterlerin ateş edebilir ve ölümsüz olma durumlarında renkleri aynı olur. Karakterlere ait detaylar Tablo 3.'te görülmektedir.

Tablo 3. Yedi Karakter ve Eylem Alanı

Görünüm	Tanım	Özellikler
	Mario ve Luigi	En zayıf karakter durumudur. Düşmana veya herhangi bir zararlı nesneye bir defa temas etmesi durumunda ölür.
	Süper Mario ve Süper Luigi	Turuncu mantarın alınması ile bu duruma geçilir. Tuğlaları kırabilir. Düşmana veya herhangi bir zararlı nesneye bir defa temas etmesi durumunda bir önceki formuna dönüşür.
	Karakterler ateş edebilir durumda	Ateş çiçeğinin alınması ile bu duruma geçilir. Karakterler ateş edebilir. Düşmana veya herhangi bir zararlı nesneye bir defa temas etmesi durumunda bir önceki formuna dönüşür.
	Karakterler ölümsüz durumda	Yıldız adamın alınması ile bu duruma geçilir. 20 saniye süre ile tüm düşmanlara karşı ölümsüz olmayı sağlar. Değdiği tüm düşmanları öldürür. Ölümsüz olma durumu; bölüm süresinin bitimi veya boşluktan aşağıya düşme durumu için geçerli değildir.

Oyun içinde akış soldan sağa doğrudur. Ekranda oyunculara gösterilen sahne sürekli sağa doğru gidecek şekilde bir akışı takip eder bu sebeple oyun içinde geriye doğru gidilemez. Oyuncular; sağa doğru ileri gitme, mevcut ekranın en solu sınır olmakla beraber geri gitme, eğilme, hızlı koşma, ani durma, zıplama, uzun zıplama ve ateş etme gibi eylemler yapabilirler. Oyun içerisinde beş adet toplanabilir nesne bulunmaktadır. Tablo 4.'te toplanabilir nesnelere ait detaylar yer almaktadır.

Tablo 4. Toplanabilir Nesneler ve Özellikleri (Super Mario Wiki, 2024)

Nesne	İsim	Puan	Bulunma Sıklığı	Özellikler
	Altın	200	Çok	100 adet toplanması ek can hakkı verir.
	Turuncu mantar	1000	Orta	Kahramanın büyümesini sağlar.
	Ateş çiçeği	1000	Orta	Karakterin ateş etmesini sağlar.
	Yıldız adam	1000	Az	20 saniye süreyle ölümsüzlük sağlar.
	Yeşil mantar	0	Çok az	Ekstra can hakkı verir.

Tablo 5.'te görüleceği üzere oyunda yeryüzü bölümleri ağırlıklıdır. Yeryüzünden sonra en sık kale bölümü ve daha sonra yeraltı ile sualtı bölümleri oyunda bulunan mekânlardır. Toplamda 21 adet yeryüzü bölümü bulunsun da bu bölümler birbirleri ile aynı şekilde tasarlanmış mekânlar değildir. Yeryüzü bölümlerinden altısı gece, diğerleri ise gündüz olarak tasarlanmıştır. Ayrıca gündüz olarak oynanan yeryüzü bölümlerinin bazıları tamamen çimen veya büyük mantarların üzerinde oynanırken kimi bölümler ise köprülerin üzerinde oynanmaktadır. Gece bölümleri içinde de 6-3 numaralı bölümler, karlı bölüm olmaları sebebi ile diğer tüm bölümlerden ayrılmaktadır.

Tablo 5. Super Mario Bros. Oyununun Geçtiği Mekânlar

Mekân	Yeryüzü	Yeraltı	Su altı	Kale
Bölüm Sayısı	21	2	2	8

Bölümlerin hepsinde çeşitli gizli geçitler yer almaktadır. Bu gizli geçitler oyunu kısaltmakta ve oyunculara ek altın toplama şansı vermektedir. Oyunda sıklıkla görülen boruların bazıları gizli geçit olarak tasarlanmıştır. Ayrıca taşların içinde saklı biçimde bulunan fasulye sarmaşıkları da oyuncuyu gizli geçitlere götüren bir diğer öğedir. Fasulye sarmaşıkları gökyüzü geçidine açılırken borular ile gidilen geçitler ise yeraltına giden geçitleri açmaktadır. Oyunda yer alan bütün geçitlerde bolca altın bulunur. Bunlara ek olarak içinde altın bulunmayan ama bölümler arasında hızlı geçiş yapmayı sağlayan "warp zone" adı verilen kısa geçitler de oyunda yer almaktadır. Fasulye sarmaşığı veya borular ile gidilen geçitlerin çıkış kapıları mevcut bölüme dönüş yapmayı sağlarken, kısa geçitler ile mevcut bölüme geri dönüş yapılamamaktadır. Kısa geçite giren oyuncu sadece ileri bölümlere geçiş yapmak zorundadır. Oyun ilerledikçe, her yeni bölüm bir önceki bölümden daha da zor olacak şekilde oyuncuların karşısına çıkar. Zorluk derecesi üç ana unsura bağlı olarak değişkenlik göstermektedir. Bu unsurlar; süre, coğrafi zorluk ve canavarların sıklığı şeklindedir. Bölüm zorluk derecesine göre sürelerde de azalma görülür. Bölümlerin bazıları 160, bazıları ise 120 saniye olacak şekilde tasarlanmıştır. Süre bitiminde henüz bölüm geçilememiş ise oyuncudan bir can eksiltir. Oyunda bir diğer zorluk unsuru ise, coğrafi engellerdir. Söz konusu engeller bariyer, tuğla, taş gibi aşılması gereken unsurlardan ve boşluklardan oluşmaktadır. Oyunda yer alan boşluklara düşülmesi durumunda oyuncudan bir can eksiltir. Son zorluk unsuru ise karşılaşılan düşmanlardır. Düşmanlar çoğunlukla yüzeyde yürüyen yaratıklar olsa da yüzen veya uçan canavarlar da oyun esnasında görülür. İlk bölümlerde görülen Goomba, kaplumbağa (Koopa Troopa), pirana bitkisi (piranha plant) en kolay düşmanlardır. Takip eden bölümlerde ateş çubukları, denizanası (blooper), balıklar (cheep-cheep), ateş topları (podoboo), çekiç atan kaplumbağa (hammer bros.), salyangoz (buzzy beetle), mermi Bill (bullet bill), gökyüzünden saldıran bulut Lakitu ve yukarıdan düşen dikenli Spinie oyundaki diğer yaratıklar olarak karşımıza çıkar. Bowser dışındaki yaratıkların hepsi bir defa ateş edilerek öldürülmektedir. Hatta bazı yaratıklar üzerlerine basılarak da yok edilebilir. Bowser bölüm sonu canavarı olarak tasarlanmıştır ve üstüne basılarak öldürülemez. Bowser'ın öldürülmesi ile 8-4 numaralı bölüm sona erer ve Prenses Peach kurtarılmış olur.

Oyundaki tüm bölümler geçildikten sonra, oyuncuya "yeni bir görevde" oynamak için bir seçenek daha sunulur. Yeni oyunda da hikâye aynıdır ancak bir önceki oyuna göre daha zor olacak şekilde tasarlanmıştır. Yeni oyunda küçük Goombaların yerini Buzzy Beetles'lar alır ve tüm düşmanlar daha hızlı hareket eder. Bunlara ek olarak ateş çubukları ile daha sık karşılaşılmakta ve asansörlerin boyutları da daha küçük olarak karşımıza çıkar. Bu oyunun bitirilmesi durumunda oyunculara yeni bir görev verilmez oyun tamamı ile bitirilmiş olur.

2.3. Propp'un Yapısal Anlatı Çözümlemesi Temelinde Oyunun Analiz Edilmesi

Super Mario Bros. oyunu Propp'un yapısal anlatı çözümlemesi temelinde analiz edildiğinde, oyundaki anlatı öğelerinin Propp'un öne sürdüğü işlevlerle Tablo 6'da görüldüğü şekilde eşleştiği görülmektedir.

Tablo 6. Super Mario Bros. Oyununda Yer Alan Anlatı İşlevleri

İşlev	Tanım	Eylemler
1. Ayrılma	Bir aile üyesi evi terk eder.	Bowser, Prenses Peach'i kaçıtır ve Mario'nun/ Luigi'nin sıradan dünyasını terk etmesine neden olur.
2. Yasaklama	Bir yasak koyulur.	Mario/Luigi, kaçırılan Prenses Peach'e ulaşmak için engelleri ve düşmanları aşmalı ve yolculuğuna zemin hazırlamalıdır.
3. Yasak ihlali	Yasak ihlal edilir.	Mario/Luigi, Prenses Peach'i kurtarmak için Mantar Krallığı'na girerken yolundaki engelleri ve düşmanları göz ardı eder.
4. Keşif	Kötü adam bilgi arar.	Bowser, Mario'nun/Luigi'nin ilerleyişini izler ve yardımcılarını Mario'nun yolculuğunu engellemek için gönderir.
5. Teslimat	Bilgi elde edilir.	Mario/ Luigi görevinde kendisine yardımcı olacak güçlendiriciler, mantarlar ve altın paralar toplar.
6. Hile	Kötü adam, kurbanı/kahramanı kandırmaya çalışır.	Bowser, Mario'yu/ Luigi'yi kandırmak ve engellemek için kölelerini, tuzaklarını ve sahte Prenses Peach görüntülerini kullanır.
7. Suç ortaklığı	Kurban/kahraman bilmeden kötü adama yardım eder.	Mario/ Luigi, belirli oyun içi eylemler veya kararlarla yanlışlıkla Bowser'in planlarına (oyuncular yenilerek) yardımcı olabilir.
8. Kötülük veya eksiklik	Aile üyelerinden biri bir şeyden yoksun veya ihtiyaç içindedir.	Mantar Krallığı, Bowser'in eylemleri nedeniyle bir kaos ve mutsuzluk durumuyla karşı karşıyadır.
9. Aracılık	Kahraman eksikliği keşfeder.	Mario/ Luigi, Prenses Peach'in kaçırıldığını ve Bowser'in neden olduğu kaosu öğrenir.
10. Karşı hareketin başlangıcı	Kahraman, kötü adamın eylemlerine karşı koymayı seçer.	Mario/ Luigi, Prenses Peach'i kurtarmaya ve Bowser'in saltanatına son vermeye karar verir.
11. Ayrılış	Kahraman evden ayrılır.	Mario/ Luigi, yolculuğuna çıkmak için Mantar Krallığı'nın tanıdık ortamından ayrılır.
12. Başışının ilk işlevi	Kahraman büyülü bir nesneyi ya da yardımcıyı elde etmesini sağlayan bir sınav ile karşılaşır.	Mario/ Luigi, turuncu mantar ve ateş çiçeği gibi güçlendiriciler kazanarak yeteneklerini geliştirir.
13. Kahramanın tepkisi	Kahraman, gelecekteki kötü adamın eylemlerine tepki verir.	Mario/ Luigi, Bowser'in yardımcılarıyla yüzleşir ve çeşitli zorlukların üstesinden gelir.
14. Sihirli bir aracın alınması	Kahraman büyülü bir nesne elde eder.	Mario/ Luigi, yıldız adamları toplayarak geçici yenilmezliği sağlar.
15. Rehberlik	Kahraman rehberlik alır.	Toad gibi çeşitli karakterler Mario'ya / Luigi'ye ipuçları ve rehberlik sağlar.
16. Mücadele	Kahraman ve kötü adam doğrudan savaşa girer.	Mario/ Luigi birden fazla savaşa Bowser'la karşı karşıya gelir.
17. Damgalama	Kötü karakter mağlup edilir veya tanınır.	Mario'nun/ Luigi'nin yolculuğu, her Koopaling'in yenilgisi ve sonunda Bowser ile yüzleşmesiyle işaretlenir.
18. Zafer	Kötü adam yenilir.	Mario/Luigi Bowser'ı yener ve Prenses Peach'i kurtarır.
19. Tasfiye	Başlangıçtaki talihsizlik veya eksiklik giderilir.	Mantar Krallığı barış ve mutluluk durumuna geri döner.
20. Dönüş	Kahraman eve döner.	Mario/Luigi, görevini tamamlayarak Mantar Krallığı'na geri döner.
21. Takip	Kahraman takip edilir.	Bazı seviyelerde Mario'nun/Luigi'nin engeller veya düşmanlar tarafından kovalanır.
22. Kurtarma	Kahraman takipten kurtarılır.	Mario/ Luigi, kazandıklarıyla kurtarılmış olur.

23. Varış (Tanınmayan)	Kahraman kendisini gizleyerek evine veya başka bir yere gelir.	Mario'nun/ Luigi'nin kahramanlıkları, oyunun belirli yinelemelerinde Mantar Krallığı sakinleri tarafından fark edilmeyebilir.
24. Talep	Düzmece bir kahraman gerçek olmayan savlar ileri sürer.	Bowser bir kahramanmış gibi davranabilir veya Mario'yu/ Luigi'yi kandırmak için sahte sözler verebilir.
25. Görev	Kahramana zor bir görev önerilir.	Mario/ Luigi Bowser'ı yenmelidir.
26. Çözüm	Görev çözülür.	Mario/ Luigi her seviyenin üstesinden gelir ve Bowser'ı yenerek sunulan zorlukları çözer.
27. Tanıma	Kahraman tanınır.	Mantar Krallığı, Mario'nun/ Luigi'nin kahramanca eylemlerini kabul eder ve minnettarlığını ifade eder.
28. Ortaya çıkarma	Sahte kahraman veya kötü karakter açığa çıkarılır.	Bowser'ın gerçek doğası ve niyetleri ortaya çıkar.
29. Değişim	Kahramana yeni bir görünüm verilir.	Mario/Luigi, turuncu mantar ile güçlendirildiğinde Süper Mario'ya dönüşür.
30. Cezalandırma	Kötü karakter ceza alır.	Bowser, eylemleri nedeniyle yenilgi ve cezayla karşı karşıya kalır.
31. Düşün	Kahraman evlenir ve tahta çıkar.	Oyun, Mario/ Luigi ve Prenses Peach'in zaferlerini ve Mantar Krallığı'nda barışın yeniden tesis edilmesini kutlamasıyla sona erer (oyuncu oyunu kazanırsa).

Oyun her ne kadar doğrusal bir yapıya sahip olsa da etkileşimli yapısı nedeniyle her oyuncu tarafından farklı seviyelerde bitirilmekte ve hikâye her deneyimde baştan sona zafer elde edecek biçimde tamamlanmayabilmektedir. Bu nedenle, Propp'un tespit ettiği 31 adet işlevin Super Mario Bros. oyunu içerisinde tekrar eden (Talep ve Çözüm gibi) ya da doğrusal ilerlemeyen (Zafer ve Görev gibi) karşılıkları bulunmaktadır. Oyunun doğrusal akışında tespit edilen işlev analizini aşağıdaki şekilde özetlemek mümkündür.

Hazırlık: Başlangıç Durumu: Barışçıl bir ülke olan Mantar Krallığı'nda her şey yolundadır. Ayrılış: Bowser, Prenses Peach'i kaçıır ve Mario'nun/ Luigi'nin sıradan dünyasını terk etmesine neden olur.

Çaba: Arayış: Mario/ Luigi, Prenses Peach'in şatosunu aramak için sekiz dünyayı dolaşır. Hile: Mario/ Luigi, Goombas, Koopas ve Piranha Plants gibi tehlikelerle karşı karşıyadır. Mücadele: Mario/Luigi, her dünyada Bowser'ın köleleri ve mini patronlarıyla savaşır. İşaretleme: Madeni altın para ve yıldız adamları toplamak, ilerlemeyi ve potansiyel ödülleri ifade eder.

Kötülük: Kötülük: Bowser, Prenses Peach'in şatosunu işgal eder ve bu, nihai yıkımı simgeler. Takip: Mario/ Luigi, Bowser'a ulaşmak için tehlikeli manzaralarda ve düşmanlarda gezinir.

Çözülme: Mario/ Luigi, Prenses Peach'i hapsedilmiş halde bulur, ancak harekete geçecek gücü yoktur. Bowser, Mario'yu/ Luigi'yi son bir yüzleşmeye davet eder. Mario/ Luigi zıplar, yere vurur ve Bowser'ı yenmek için güçlendirmeleri kullanır. Bowser yenilgisinin ardından geri çekilir ve potansiyel olarak gelecekteki çatışmaların kapısını açar.

Geri dönüş: Mario/ Luigi, Prenses Peach'i kurtararak Mantar Krallığı'nın düzenini yeniden sağlar. Mario/ Luigi ve Prenses Peach, kahramanlar olarak kutlanan kaleye geri döner.

Masal anlatılarında tekrarlanan işlevlere ek olarak Propp, masallardaki temel işlevleri gerçekleştiren yedi karakter belirlemektedir. Bu karakterler ve işlevler, Propp'un masal analizi için temel taşlardır. Propp'un yaklaşımı, masallardaki ortak yapıları ve motifleri anlamak için kullanılan önemli bir araçtır. Super Mario Bros. oyununda, Propp'un öne sürdüğü yedi karakterden beş tanesi bulunmaktadır. Bu karakterler Tablo 7.'de görülmektedir.

Tablo 7. Super Mario Bros. Oyununda Yer Alan Yedi Karakter ve Eylem Alanı

Karakterler	Eylem Alanı
1. Saldırgan/Kötü Karakter	Bowser, Super Mario oyunlarının tipik kötü karakteridir. Prenses Peach'i kaçırmak veya Mantar Krallığı'na zarar vererek kahramanı engeller.

2. Bağışçı	Bazı oyunlarda, Mario'ya güçlendirmeler veya ek yetenekler sağlayan karakterler bulunabilir. Örneğin, turuncu mantar Mario'ya büyüme veya güçlü saldırı yetenekleri kazandırabilir.
3. Yardımcı	Luigi, Mario'nun kardeşi ve bazı oyunlarda yardımcı karakter olarak yer alır. Ortak oyunlarda oyuncular arasında iş birliği yapılabilir.
4. Prenses	Oyunun hikâyesini ilerleten Prenses Peach'tir.
5. Gönderen	Yok.
6. Kahraman	Super Mario (bazen de Luigi), oyunun ana karakteri ve oyuncunun kontrol ettiği karakterdir. Görevi genellikle Prenses Peach'i kurtarmak veya Mantar Krallığı'nı kötü karakter Bowser'dan kurtarmaktır.
7. Sahte Kahraman	Yok.

2.4. Levi-Strauss'un İkili Karşıtlıklar Kuramı Temelinde Oyunun Analiz Edilmesi

Levi-Strauss, insan düşüncesinin çoğu zaman nesneleri, olay ve olguları ikili çiftler halinde (birbirlerini zıt nitelikleriyle tanımlayan karşıtlar) organize ettiğini öne sürmektedir (Lévi-Strauss, 1955: 440). Bu bağlamda toplumların sonraki nesillere aktardığı hikâyeler, masallar ve mitler kodlarını karşıtlıklar üzerine temellendirmektedir. Bu şekilde yaratılan semboller yardımıyla toplumların ürettiği kültürel kodların ve anlamların çözümlenmesi mümkün olmaktadır. Yaşamın zorlu pratikleriyle başa çıkmak için toplumların oluşturduğu mistik düşünceler ikili karşıtlıklar yoluyla dilde ve düşüncede mantıksal bir modele oturtulmaktadır (Dundes, 1997: 40). Bu savın Super Mario Bros.'a uygulanması, oyunun yapısını ve inşa edilen hikâye öğelerine ilişkin alt anlamların tespit edilmesini sağlamaktadır. Tablo 8.'de ikili zıtlıklar görülmektedir.

Tablo 8. Super Mario Bros. Oyununda Yer Alan İkili Karşıtlıklar

İyi-Kötü	Mario/Luigi: Doğruluğu, kahramanlığı ve düzenin korunmasını temsil eder. Bowser: Kötülüğü, kaosu ve karmaşayı temsil eder. Turuncu mantarlar: Mario'ya yardım ederek büyümeyi ve gücü sembolize eder. Zehirli mantarlar: Tehlikeyi ve potansiyel başarısızlığı temsil eder.
Yaşam-Ölüm	Altın paralar: Mario'nun/ Luigi'nin yolculuğunu ateşleyen yaşamı ve ilerlemeyi ifade eder. Yeşil mantarlar: Bir anlığına ölüme meydan okuyarak ekstra can verir. Çukurlar ve lav: Ölümü ve potansiyel aksaklıkları temsil eder. Hayaletler: Ölümün kaçınılmazlığını hatırlatır, belirli seviyelere musallat olur.
Doğa-Medeniyet	Mantar Krallığı: Organik unsurlar ve dost canlısı yaratıklarla dolu fantastik bir ülke. Bowser Kalesi: Zorla dayatılan düzeni temsil eden karanlık, endüstriyel bir kale. Yıldız adamlar: Doğal alanlarda gizli olarak bulunur ve doğadaki gizli potansiyele işaret eder. Tuğla bloklar: Doğayla teknolojiyi harmanlayan, erişim ve güçlendirme sağlayan insan yapımı nesneler.
Hareket-Durağanlık	Mario/Luigi: Sürekli koşar, zıplar ve keşfeder, kinetik enerjiyi bünyesinde barındırır. Goombas ve Koopas: Durgunluğu ve engelleri temsil eden, yavaş hareket eden düşmanlar. Warp Pipes: Normal hareketin sınırlamalarına meydan okunması. Gizli dünyalar: Duvarların arkasına gizlenmiş, Mario'nun/ Luigi'nin sınırları aşmasını ve keşfetmesini gerektirir.
Güçlü-Güçsüz	Süper Mario/ Luigi: Güçlü Normal Mario/ Luigi: Güçsüz Oyun, Mario'nun/ Luigi'nin güçlendiriciler alırken Süper Mario'ya/ Luigi'ye dönüşme yeteneği aracılığıyla bir güç dinamiği sunar. Bu ikili, zorluklara ve düşmanlara karşı güçlenme mücadelesini yansıtır.
Kurtarıcı-Esir	Mario/ Luigi: Kurtarıcı Prenses Peach: Esir Anlatı, klasik hikâye anlatımında ortak bir tema olan, zor durumdaki bir genç kızı kurtaran bir kahramanın dinamiğini yaratan Mario'nun/ Luigi'nin Prenses Peach'i kurtarma arayışı tarafından yönlendirilir.
Güvenli- Tehlikeli	Yer üstü dünyası: Güvenli Yer altı dünyası: Tehlikeli Oyunun seviye tasarımı, güvenli yer üstü dünya ile tehlikeli yer altı dünyası

	arasında bir ikilik sunar. Bu ikilik, güvenlikten tehlikeye ve geriye doğru bir yolculuğu yansıtır.
Küçük-Büyük	Küçük Mario/ Luigi: Küçük Süper Mario/ Luigi: Büyük Oyundaki ikili boyut, kırılabilirliği ve güçlenmeyi temsil eder. Küçük Mario/ Luigi düşmanlara karşı daha hassastır, Süper Mario/ Luigi ise güç ve dayanıklılık kazanır.
Işık-Karanlık	Overworld: Işık Kale/Zindan: (Karanlık oyun, açık hava dünya üstü seviyeleri ile daha karanlık, daha uğursuz kale ve zindan seviyeleri arasında ayırım yapmak için aydınlık ve karanlık estetiğini kullanır ve ikili karşıtlığı güçlendirir.
Doğrusal-Doğrusal Olmayan	Doğrusal: Yer üstü Doğrusal Olmayan: Kale/Zindan Yer üstü seviyeleri genellikle doğrusal bir yol izlerken, kale ve zindan seviyeleri daha doğrusal olmayan bir yapı sunarak ikili seviye tasarımı sunar.
Hızlı-Yavaş	Koşma: Hızlı Yürüme: Yavaş Oyun, Mario'nun koşma veya yürüme yeteneği aracılığıyla bir hız ikilisi sunar ve oyunculara seviyelerde gezinmek için farklı stratejiler sunar.
Ön Plan-Arka Plan	Ön plan: Erişilebilir Arka plan: Erişilemez Oyunun görsel tasarımı, Mario'nun/Luigi'nin etkileşime girebileceği ön plan öğeleri ile erişilemeyen arka plan öğeleri arasında ayırım yaparak bir ikilik oluşturur.
Doğal-Yapay	Mantar Krallığı: Doğal Bowser Kalesi: Yapay Mantar Krallığı daha doğal bir ortamı temsil ederken Bowser Kalesi, ikili bir kontrast oluşturan yapay unsurlara sahip bir kaledir.
Gündüz-Gece	Overworld: Gündüz Kale/Zindan: Gece Oyun, atmosfere katkıda bulunan ve dış dünya ile daha uğursuz kale ve zindan ortamları arasındaki zıtlığı vurgulayan bir gündüz-gece ikilisini içerir.
Başarı-Başarısızlık	Hedefe ulaşma: Başarı Oyun bitti: Başarısızlık Mario'nun/Luigi'nin en önemli hedefi Prenses Peach'i kurtarmayı başarmaktır. İkili sonuç, oyuncunun ilerlemesine veya başarısızlığına yansır ve oyuna gerilim katar.

Analizde ortaya çıkan karşıt unsurların yan yana gelmesi, oyuncular için zengin ve ilgi çekici bir deneyim yaratmaktadır. Oyunun beklenen genel sonu, Mantar Krallığı'ndaki düzeni yeniden sağlamakta ve kaos ile medeniyet arasında döngüsel bir denge olduğunu göstermektedir. Zıtlıkların bu karmaşık etkileşimi, oynanışı ve anlatımı zenginleştirmektedir. Engellerin üstesinden gelme konusundaki sürekli zorluk, azmin ve uyum sağlamanın değerini güçlendirmektedir. Zıt ortamlar, seviyeleri görsel olarak farklılaştırmakta ve tematik bağlantılar oluşturmaktadır. Oyunun basit anlatımı, yaşam, ölüm ve iyiye karşı kötü gibi evrensel insani kaygılara dayanması nedeniyle oyuncularda ilgi uyandırmaktadır. Oyunun görsel anlatı tasarımı inşasında işlenen kodların, 2023 yılı yapımı Super Mario Bros. uyarlama filminde nasıl ele alındığı sonraki başlıklarda ele alınmaktadır.

3. Super Mario Bros. Sinema Filmi (2023)

Süper Mario Bros. Filmi, 1985'te sadece Japonya'da vizyona giren Super Mario Bros.: The Great Mission to Rescue Princess Peach! adlı anime filmi ve 1993 yılında çekilen canlı aksiyon film Super Mario Bros.'un ardından gelen üçüncü uzun metrajlı film uyarlamasıdır. Nintendo ile Illumination'un birlikte ürettiği yapım, Universal Pictures tarafından dağıtılan üç boyutlu bilgisayar animasyon filmidir. Film, Nintendo'nun popüler Mario dijital oyunu serisinin bir parçası

olarak ortaya çıkmıştır. Yönetmenliğini Aaron Horvath ve Michael Jelenic'in yaptığı filmin senaryosu Matthew Fogel tarafından yazılmıştır (IMDB, 2023). Filmde, Brooklyn'li tesisat ustaları Mario ve Luigi kardeşler, yeraltında bir ana su borusunu tamir ederken gizemli bir borudan geçerek sihirli ve yeni bir dünyaya adım atmaktadırlar. Ancak bu yeni dünyada birbirlerinden ayrı düşerler ve Mario, Luigi'yi bulmak için büyük bir maceraya atılır. Mario, Mantar Krallığı sakinlerinden Toad'un yardımını alır ve Mantar Krallığı'nın güçlü lideri Prenses Peach'ten aldığı eğitimlerle kendi gücünü keşfeder. Mario'nun kardeşiyle tekrar bir araya gelme çabaları yeni dünyanın gizemlerini çözmek ve sevdiklerini kurtarmak için mücadele ettiği bir serüvene dönüşür (Gezgin, 2023).

3.1. Propp'un Yapısal Anlatı Çözümlemesi Temelinde Filmin Analiz Edilmesi

Filmin anlatı inşasının genel olarak dijital oyununa benzer öğeleri barındırmasına rağmen farklılaşan kısımlarının da olduğu görülmektedir. Dijital oyundaki etkileşim özelliğinin, anlatının her zaman Mario/Luigi lehine sonuçlanmamasına atıfta bulunması amacıyla, film anlatısı büyük ve küçük birçok doruk noktasına sahiptir. Film Propp'un yapısal anlatı çözümlemesi temelinde analiz edildiğinde anlatı öğelerinin Propp'un belirttiği işlevleri ne şekilde içerdiği Tablo 9'da görülmektedir.

Tablo 9. Super Mario Bros. Oyununda Yer Alan İkili Karşıtlıklar

İşlev	Açıklama	Uygulama
1.Ayrılma	Bir aile üyesi evi terk eder.	Mario Kardeşler, patlayan ana su şebekesi nedeniyle sel basan Brooklyn'i kurtarmak için yola çıkarlar.
2.Yasaklama	Bir yasak koyulur.	Sele neden olan ana boru hattının kapağı kapalıdır. Atlanmaması gerekir.
3.Yasak ihlali	Yasak ihlal edilir.	Luigi'nin uyarısına rağmen Mario ana borunun içine atlar. Luigi de mecburen onu takip eder. Mario kanalizasyon şebekesindeki borudan düşerek Mantar Krallığı'na ulaşır.
4.Keşif	Kötü adam bilgi arar.	Bowser, süper yıldız arar.
5.Teslimat	Bilgi elde edilir.	Bowser, süper yıldız Penguen Krallığı'nda bulur ve alır. Ayrıca Bowser yardımcısı tarafından Mario'nun Mantar Krallığı'na geldiğini öğrenir.
6.Hile	Kötü adam, kurbanı/kahramanı kandırmaya çalışır.	Luigi, Bowser'in eline düşer.
7.Suç ortaklığı	Kurban/kahraman bilmeden kötü adama yardım eder.	Luigi, Bowser kendisinin bıyığını çekince Mario'yu tanıdığını itiraf eder.
8.Kötülük veya eksiklik	Aile üyelerinden biri bir şeyden yoksun veya ihtiyaç içindedir.	Bowser, Luigi'yi hapseder.
9.Arabuluculuk	Kahraman eksikliği keşfeder.	Mario, Toad sayesinde Luigi'nin Kara Diyar'a düştüğünü öğrenir.
10.Karşı hareketin başlangıcı	Kahraman, kötü adamın eylemlerine karşı koymayı seçer.	Mario Luigi'yi Kara Diyar'dan kurtarmaya karar verir.
11.Ayrılış	Kahraman evden ayrılır.	Mario, Luigi'yi kurtarmak ve destek bulmak amacıyla Mantar Krallığı Prenses'i Peach'in kalesine gider.
12.Bağışçının ilk işlevi	Kahraman büyülü bir nesneyi ya da yardımcısı elde etmesini sağlayan bir sınav ile karşılaşır.	Mario, Prenses Peach'in platform oyun testinden geçmeye çalışır. Ardından Donkey Kong ile dövüşür.
13.Kahramanın tepkisi	Kahraman, gelecekteki kötü adamın eylemlerine tepki verir.	Mario, Bowser ile savaşmaya karar verir ve güç toplamaya başlar.
14.Sihirli bir aracın alınması	Kahraman büyülü bir nesne elde eder.	Mario, turuncu mantar ile güç kazanır. Süper Mario olur ve sınavı geçmeye çok yaklaşır. Donkey Kong ile dövüşünde ise turuncu mantar ile kedi olur ve Donkey Kong'u yener. Böylece Prenses Peach'in ve Crank Kong'un desteğini alır. Turuncu mantarlar ve kartlar sihirli nesne olarak önemlidir.
15.Rehberlik	Kahraman rehberlik alır.	Toad, Prenses Peach, mantar ve Kong ordusu gibi çeşitli karakterler Mario'ya ipuçları ve rehberlik sağlar.

16.Mücadele	Kahraman ve kötü adam doğrudan savaşa girer.	Mario'nun ordusu Bowser'in ordusuyla gökkuşağı yolunda karşı karşıya gelir. Ancak ilk savaşta Bowser'in ordusu kazanır.
17.Damgalama	Kötü karakter mağlup edilir veya tanınır.	Mario, Bowser'in sihirbaz yardımcısı ile savaşır ve son anda yenilerek denize düşer. Prenses Peach, Mantar Krallığı'na geri döner. Bowser'in kötü niyeti ortaya çıkmış olur.
18.Zafer	Kötü adam yenilir.	Filmde ilk olarak Bowser yerine Mario yenilir.
19.Tasfiye	Başlangıçtaki talihsizlik veya eksiklik giderilir.	Prenses Peach zorla Bowser ile evlenmeyi kabul etmek zorunda kalır. Eksiklik giderilemez.
20.Dönüş	Kahraman eve döner.	Mario, Prenses Peach'i ve Mantar Krallığı'nı kurtarmak için Mantar Krallığı'na geri döner.
21.Takip	Kahraman takip edilir.	Mario'nun ve Donkey Kong'un düğün sırasında Bowser'in ordusu ile mücadele etmesi gerekir.
22.Kurtarma	Kahraman takipten kurtarılır.	Mario, Prenses Peach, Donkey Kong ve turuncu mantarların desteğiyle Bowser ve ordusunu yener.
23.Varış (Tanınmayan)	Kahraman kendisini gizleyerek evine veya başka bir yere gelir.	Mario, Bowser'in roketini boruya yönlendirince Mantar Krallığı içindeki herkesle birlikte gerçek dünyaya geçer. Ama bir gizlenme yoktur.
24.Talep	Düzmece bir kahraman gerçek olmayan savlar ileri sürer.	Bowser, değişeceğini ima ederek Prenses Peach'ten şans ister.
25.Görev	Kahramana zor bir görev önerilir.	Mario, Bowser'ı yenmelidir.
26.Çözüm	Görev çözülür.	Mario, Prenses Peach, Donkey Kong, Toad ve Luigi'nin yardımlarıyla Bowser'ı ve ordusunu yenerek sunulan zorlukları çözer.
27.Tanıma	Kahraman tanınır.	Mantar Krallığı ve gerçek dünya, Mario'nun kahramanca eylemlerini kabul eder ve Mario'ya ve Luigi'ye minnettarlığını ifade eder.
28.Ortaya çıkarma	Sahte kahraman veya kötü karakter açığa çıkarılır.	Bowser'in gerçek doğası ve niyetleri ortaya çıkar.
29.Değişim	Kahramana yeni bir görünüm verilir.	Mario ve Luigi, süper yıldız ile güçlendiğinde yenilmez Mario ve yenilmez Luigi'ye dönüşürler.
30.Cezalandırma	Kötü karakter ceza alır.	Bowser, eylemleri nedeniyle yenilgi ve cezayla karşı karşıya kalır.
31.Düğün	Kahraman evlenir ve tahta çıkar.	Mario ve Luigi kardeşler barışın yeniden tesis edildiği Mantar Krallığı'nda yaşamaya başlar. İş için ise gerçek dünyaya yani Brooklyn'e giderler.

Super Mario Bros. film anlatısındaki işlevler Propp'un belirttiği biçimde doğrusal bir sırada ilerlememektedir. Örneğin 18. ve 19. işlevlerde kötü adamın yenilmesi ve başlangıçta oluşan talihsiz durumun giderilmesi beklenirken filmde ilk savaşı Bowser ve ordusu kazanmaktadır. İlk doruk noktası böylece kahramanın (Mario'nun) aleyhine sonuçlanmış gibi gözükmemektedir. Benzer şekilde izleyici tarafından Mario'nun aleyhine sonuçlanmış gibi algılanabilecek roketin borudan geçerek patlamasıyla Mantar Krallığı'nın yerle bir olduğu izlemine veren duman patlaması ya da gerçek dünyada Bowser'ın Mario ve Luigi'ye saldırması sonucu ortalığı toz duman kaplaması gibi birkaç olay daha bulunmaktadır. Diğer yandan, filmin anlatısının dijital oyunundan farklı biçimde işlendiğine dair bir diğer tespit karakterlerin eylem alanlarında görülmektedir. Örneğin Prenses Peach, filmde kardeşi Luigi'yi kurtarması için Mario'ya destek olan aktif bir karakterdir. Ayrıca filmde, aynı firmanın ürettiği Donkey Kong oyununa atıfta bulunmaktadır. Donkey Kong (1981) oyunu, Nintendo'nun oyun endüstrisindeki yükselişinde kritik bir dönüm noktasıdır ve Mario karakterinin (ilk adıyla "Jumpman") ilk kez görüldüğü dijital oyundur. Bu oyun, Mario'nun Donkey Kong tarafından kaçırılan Pauline'i kurtarma çabasını konu alarak hem karakterin temel özelliklerini hem de ilerleyen yıllarda şekillenecek olan platform türünün yapı taşlarını ortaya koymuştur. Bu süreçte, Mario'nun Donkey Kong'un sahibi olduğu ve aralarındaki çatışmanın bir evcil hayvanın isyanı olarak kurgulandığı anlatı, karakterler arası dinamiklerin temelini oluşturmuştur (Super Mario Wiki, 2025). Donkey Kong, Cranky Kong gibi karakterler yardımcı figür olarak filmde yer almaktadır. Ek olarak, Propp'un listesinde yedinci sırada yer alan sahte kahraman ögesi de filmde bulunmamaktadır. Tablo 10'da ilgili karakter ve eylemler görülmektedir.

Tablo 10. Super Mario Bros. Filminde Yer Alan Yedi Karakter ve Eylem Alanı

Karakterler	Eylem Alanı
1.Saldırgan/Kötü Karakter:	Bowser, tipik kötü karakteridir. Luigi'yi kaçırmak veya Mantar Krallığı'na zarar vererek kahramanı engeller. Bowser'ın yardımcısı Kammy Koopa ve Bowser'ın ordusu.
2.Bağışçı:	Eylem alanı: Mario'nun Power up yemesi / Süper Yıldız alması yemesi ve güçlenmesi.
3.Yardımcı:	Toad, Prenses Peach, Cranky Kong, Donkey Kong, mantar ordusu, Kong ordusu.
4.Prenses:	Oyunun hikâyesini ilerleten Prenses Peach'dir. Ama filmde başından sonuna kurtarılmayı bekleyen bir karakter değil, güçlü ve Mario'ya yardımcı olan bir yardımcı karakter olarak yer almaktadır. Sadece filmin ikinci yarısında halkını kurtarmak için Bowser ile evlenmeyi mecburen kabul eder ve sonrasında Bowser'a karşı çıkar.
5.Gönderen:	Doğrudan bir karakter bulunmamaktadır. Ama eylem alanı olarak anlatıda, Mario ve Luigi'yi kahraman olmaya iten (motivasyon) aile üyelerinin ve çevresinin başarısız olduklarına dair baskısıdır. Ancak filmin anlatısının ilerleyen bölümlerinde Luigi'nin kaçırılması, Prenses Peach'in Bowser ile evlenmeyi zorla kabul etmesi gibi olaylar bulunmaktadır.
6.Kahraman:	Süper Mario'nun ana görevi kardeşi Luigi'yi Kara Diyar'dan kurtarmaktır. Ancak anlatının ilerleyen kısımlarında Mantar Krallığı'nı da kurtarması gerekir.
7.Sahte Kahraman:	Yok.

3.2. Levi-Strauss'un İkili Karşıtlıklar Kuramı Temelinde Filmin Analiz Edilmesi

İkili karşıtlıkları, kültürel kodların üretildiği her medyumda görmek olasıdır. Oyunla benzer şekilde Super Mario Bros. filminde de dramatik yapı, temel karşıtlıklar ekseninde oluşturulmaktadır. Tablo 11'de karşıtlıklar görülmektedir.

Tablo 11. Super Mario Bros. Filminde Yer Alan İkili Karşıtlıklar

İyi- Kötü	Mario ve Luigi: Doğruluğu, kahramanlığı ve düzenin korunmasını temsil eder. Prenses Peach Toad, Crank Kong, Donkey Kong ve ordusu: İyiliği ve yardımcı olmayı temsil eder. Bowser ve ordusu: Kötülüğü, kaosu ve karmaşayı temsil eder. Mantarlar: Mario'ya yardım ederek büyümeyi ve gücü sembolize eder.
Yaşam-Ölüm	Süper yıldız: Yenilmezliği, ölümsüzlüğü ve yaşamı temsil eder. Power-up mantarlar: Bir anlığına ölüme meydan okuyarak büyüme ve güç sağlar. Çukurlar ve lav: Ölümü ve potansiyel aksaklıkları temsil eder.
Doğa-Medeniyet	Mantar Krallığı: Organik unsurlar ve dost canlısı yaratıklarla dolu fantastik bir ülke, doğayı temsil eder. Brooklyn: Gerçek dünyayı/medeniyeti temsil eder. Bowser Kalesi: Zorla dayatılan düzeni temsil eden karanlık, endüstriyel bir kale, doğal değildir.
Güçlü-Güçsüz	Süper/Yenilmez Mario/ Luigi: Güçlü Normal Mario/ Luigi: Güçsüz Filmde, Mario'nun/ Luigi'nin power-up mantarlar ve süper yıldız gibi güçlendiricileri bulunmaktadır. Bunlar, Süper Mario'ya/ Luigi'ye dönüşme yeteneği aracılığıyla bir güç dinamiği sunar. Bu durum, zorluklara ve düşmanlara karşı güçlenme mücadelesini yansıtır. Bowser: Normal Mario ve Luigi'ye göre güçlüdür.
Kurtarıcı-Esir	Mario: Kurtarıcı Luigi, Prenses Peach ve mantar halkı (anlatının belli yerlerde) temsil eder.
Güvenli-Tehlikeli	Mantar Krallığı: Güvenli Kara Diyar: Tehlikeli Bu ikilik, güvenlikten tehlikeye ve geriye doğru bir yolculuğu yansıtır.
Küçük-Büyük	Küçük Mario/ Luigi: Küçük Süper Mario/ Luigi: Büyük Filmdeki ikili boyut, kırılganlığı ve güçlenmeyi temsil eder. Küçük Mario/ Luigi düşmanlara karşı daha hassastır, Süper Mario/ Luigi ise güç ve dayanıklılık kazanır. Mantar halkı: Küçük ve sevimlidirler. Narindirler. Mavi Mantarlar: Tehlikeyi ve potansiyel başarısızlığı temsil eder.
Aydınlık-Karanlık	Mantar Krallığı ve Brooklyn: Işık Kara Diyar/Zindan: Karanlık
Doğal-Yapay	Mantar Krallığı: Doğal Bowser Kalesi: Yapay

	Mantar Krallığı daha doğal bir ortamı temsil ederken Bowser Kalesi ikili bir kontrast oluşturan yapay unsurlara sahip bir kaledir.
Gündüz-Gece	Mantar Krallığı: Gündüz Kara Diyar/Zindan: Gece Film, atmosfere katkıda bulunan ve dış dünya ile daha uğursuz kale ve zindan ortamları arasındaki zıtlığı vurgulayan bir gündüz-gece ikilisini içerir.
Başarı-Başarısızlık	Hedefe Ulaşma: Başarı Hedefe Ulaşamama: Başarısızlık Film boyunca Mario'nun Bowser ile olan mücadelesinde yenildiği izlenimi veren doruk noktalar bulunmaktadır. Ancak filmin sonu Mario ve Luigi'nin zaferiyle sonuçlanır.
Dişi-Eril	Prenses Peach: Güçlüdür ancak yine de dişi olduğu için bir eril gücün desteğine ihtiyaç duymaktadır. Mario ve Bowser: Eril gücü temsil ederler.

Levi-Strauss'un belirttiği gibi mitlerde ortak uzlaşma sonucu kabul edilen (iyi-kötü, yaşam-ölüm, güçlü-zayıf vb.) Tablo 11'de sıralanıp açıklanan ikili karşıtlıkların Super Mario Bros. filminde belirgin şekilde kullanıldığı görülmüştür. Bu kullanımın anlatı yapısını zenginleştirdiğini ve yüzeysel bir anlatıdan ziyade orijinal Super Mario Bros. dijital oyununa gönderme yapan biçimde bir anlatı kurma imkânı sunduğu görülmektedir.

SONUÇ VE DEĞERLENDİRME

Bu çalışma, dijital oyunlardan sinemaya uyarlanan yapımların anlatı yapılarındaki dönüşümü, *Super Mario Bros.* evreninin 1985 yapımı dijital oyunu ile 2023 yapımı sinema filmi ekseninde inceleyerek, iki yapım arasında anlatı düzleminde nasıl bir değişim yaşandığını Propp'un biçimbilimsel yaklaşımı ve Lévi-Strauss'un ikili karşıtlıklar kuramı aracılığıyla analiz etmiştir. Bulgular, dijital oyunların sadece görsel ve teknik gelişimlerine değil, aynı zamanda anlatı kurma biçimlerine dair ciddi bir evrim geçirdiğini ortaya koymaktadır. Bu bağlamda, çalışmanın merkezinde yer alan anlatı olgusu, dijital oyunların kültürel, yapısal ve estetik boyutlarını anlamlandırmak açısından temel bir kavram olarak öne çıkmaktadır.

Dijital oyunlarda anlatı, geleneksel sinema ya da edebiyat gibi baştan sona yapılandırılmış bir anlatıdan farklı olarak, oyuncunun etkileşimiyle şekillenen, çoğu zaman açık uçlu, deneyime dayalı bir süreçtir. *Super Mario Bros.* (1985) gibi erken dönem platform oyunlarında anlatı, çoğunlukla mekân tasarımı, karakter hareketleri ve sembolik nesneler aracılığıyla dolaylı olarak inşa edilmektedir. Oyuncunun deneyimi üzerinden ilerleyen bu yapı, Murray'nin hiper-metnvari, Aarseth'in ise "ergodik anlatı" olarak tanımladığı oyun anlatısının temelini oluşturmaktadır. Oyunun anlatısı, oyuncunun eylemleriyle tamamlanan ve her oynanışta yeniden kurulan bir yapı sunmaktadır. Bu yönüyle oyun anlatısı, kullanıcıya sabit bir mesaj iletmek yerine çoklu anlamlar ve deneyimler üretme potansiyeline sahiptir.

Ancak 2023 yapımı *Super Mario Bros. Movie* gibi sinema uyarlamaları, oyunlardaki bu açık uçlu, deneyimsel anlatı biçimini klasik dramatik yapı içine yerleştirerek daha belirgin karakter motivasyonları, ilişkisel çatışmalar ve doğrusal bir olay örgüsü ile yeniden biçimlendirmektedir. Propp'un öne sürdüğü anlatı işlevlerinin filmde daha belirgin biçimde dramatik yapıyı kurmak için sıralandığı, buna karşın oyunda bu işlevlerin parçalı ve oyuncu performansına bağlı biçimde ortaya çıktığı görülmektedir. Benzer biçimde Lévi-Strauss'un ikili karşıtlıklar kuramı çerçevesinde yapılan çözümleme, her iki yapım da anlatının evrensel kültürel kodlarla örüldüğünü, ancak filmin bu kodları açık biçimde dramatize ederken, oyunun bu kodları daha çok simgesel düzeyde, görsel ve işitsel öğeler aracılığıyla sunduğunu göstermektedir.

Ek olarak incelemeler sonucunda, 1985 yapımı Super Mario Bros. dijital oyununun ve 2023 yapımı Super Mario Bros. uyarlama animasyon filminin anlatı yapılarının benzer şekilde yaratılan bir kahramanın deneyimlediği yolculuk üzerinden oluşturulduğu görülmektedir. Campbell'in belirttiği gibi, dünya genelinde aktarılan bütün hikâyelerde arketip bir kahramanın varlığı mevcuttur. Amaç, insanı metaforik biçimde kahramanın kişiliği üzerinden bir yolculuğa çıkarmaktır. Çünkü yolculuk süresince kahraman çeşitli sınavlardan geçmekte ve olgunlaşarak yeni bir kimlik kazanmaktadır.

Bu bağlamda gerek dijital oyunda gerekse film uyarlamasında Mario karakteri yolculuğa çıkan kahramanın kendisidir ve oyunda oyuncu kazandığı sürece, filmde ise ana karakter olarak kendisi doğrusal bir şekilde görevini başarıyla tamamlamaktadır. Dijital oyunun ve film anlatısının temel kurgusu birbirine oldukça yakındır. Aynı zamanda filmin görsel tasarım inşası da Mario dijital oyun serisiyle benzerdir. Filmin büyük ölçüde geçtiği büyümlü diyar Mantar Krallığı, oyundaki Mantar Krallığı'na benzemektedir. Ateş çiçekleri, soru işareti kutuları ve gökkuşağı yolu gibi öğelerin hepsi oyun serisindeki tasarımlarıyla oldukça benzer görünmektedir. Mario kardeşlerin, filmde ilk işlerine yetişmeleri için koşarak, zıplayarak ve atlayarak geçtikleri inşaat alanında ilerleme biçimleri, orijinal oyunun side-scrolling tasarım tarzına bir göndermedir. Mario ve Toad'un Prenses Peach'in kalesine gittikleri sahnede kapıda bekçilik yapan mantarların Mario ve Toad'a söyledikleri "prenses şu an başka bir kalede" cümlesi filmde, Super Mario Bros. oyunun klasik hale gelen bölüm sonu sloganı olmasına atıfla kullanılmaktadır.

Filmin görsel tasarım inşası, Mario dijital oyun serisindeki oyunların geneline çeşitli göndermeler içermektedir. Karakterlerin üç boyutlu tasarımları oyun serisinden alınmıştır. Ayrıca Mario Kart'tan gökkuşağı yolu, Luigi's Mansion'dan korkunç ev, Super Mario Odyssey'den New Donk City katı, Super Mario Galaxy'den aylar ve ayrıca Paskalya Yumurtaları gibi unsurlar filmin anlatısında oyun serisinden mekanik ve terminolojik olarak pek çok öğenin film anlatısına dahil edildiğini göstermektedir. Yine Mario'nun Prenses Peach tarafından test edildiği sahnede platform, piksel platform oyunu olarak tasarlanmıştır. Tıpkı dijital oyunda oyuncunun oynadığı ve kaybettiğinde tekrar tekrar denediği gibi, Mario'nun testi geçmesi için çok defa deneme yapması gerekmektedir. Prenses Peach'in kalesindeki konsey sahnesinde ortaya çıkan diyarların yer aldığı maket tıpkı orijinal oyunun dünyası gibi piksellerden oluşan bir tasarımdır. Filmde yardımcı karakterlerden olan Donkey Kong ve Mario'nun Donkey Kong ile dövüş sahnesinde turuncu mantar yardımıyla kediye dönüşerek Donkey Kong'u yenmesi de benzer şekilde Mario vs Donkey Kong oyun serisine bir gönderme olarak film anlatısında yer bulmaktadır. Ancak, Propp'un yapısal anlatı çözümlemesine göre yapılan incelemede filmin orijinal oyundan farklı işlevlere de sahip olduğu görülmektedir. Örneğin; dijital oyunda Prenses Peach, Mario/Luigi tarafından kurtarılması gereken pasif bir figür olarak tasarlanmışken, filmde kardeşi Luigi'yi kurtarması için Mario'ya destek olan aktif ve güçlü bir figürdür. Filmde, Prenses Peach hikâyesinin temel dönüştürücü öğelerinden biri olarak yer almaktadır. Diğer taraftan dijital oyunda Mario ve Luigi eşit karakterler iken filmde ana karakter/kahraman Mario'dur. Luigi'nin filmin son bölümünde yardımcı karakterden ana karakter özelliğine geçiş yapması ve Mario ile süper güce kavuşması, Propp'un yapısal analiz yönteminin 29. işlevine göre, oyunda Mario ve Luigi'nin eşitliğine olmasına yapılan bir göndermedir.

2023 yapımı uyarlama animasyon filmin, 1985 yapımı Super Mario Bros. dijital oyunu temelinde gerek anlatı kurgusu gerekse görsel tasarımı ile üretildiğini söylemek mümkündür. Filmde genel olarak izleyici neredeyse her zaman kazanan bir kahramanın yolculuğuna eşlik etmektedir. Super Mario Bros. dijital oyununun tanınmış anlatı kalıplarının yenilikçi bir görsel tasarımla harmanlanması filmi her yaşta izleyici için hem nostaljik hem de eğlenceli bir hale getirmektedir. Film içerisindeki mizahi unsurlar da (mantarlı spagetti servis edilen Mario'nun mantar sevmediğine dair sahnelerin yer alması ama anlatının çoğunda mantarlarla dolu bir dünyada bulunması ve süper güçlerine ancak mantar yiyerek sahip olması gibi) animasyon yapımın seyirlik etkisini artıran bir özellik olarak sunulmaktadır.

Çalışmada Super Mario Bros. dijital oyununda yer alan anlatı işlevlerin ve ikili karşıtlıkların diğer medya uyarlamasıyla karşılaştırılması türe özgü temaların ve anlatı yapılarının vurgulanması açısından önemlidir. Ana karakter (kahraman) olarak Mario çıktığı bu fantastik yolculukta iyiliğin, arkadaşlığın ve yardımseverliğin önemini keşfetmektedir. Karmaşık bir arka plan hikâyesi bulunmayan film, temel olarak 1985 yapımı olan oyuna sadık kalan ve detaylarla zenginleşen bir anlatı inşası kurmaktadır. Filmde Mario'nun odasındaki kitaplıkta yer alan "The Odyssey" kitabı, daha filmin başında izleyiciye bir kahramanın yolculuğunun izleneceğini ima etmekte ve 2017 yılı yapımı Super Mario Switch oyununa da bir gönderme yapmaktadır. Filmde, dijital oyunun piyasaya sürüldüğü yıllar olan 1980'lerin müzik parçaları kullanılmakta ve oyunun orijinal müziği de filmde izleyicilerin karşısına çıkmaktadır. Koji Kondo'nun bestelediği klasik Super Mario Bros.

oyun müziği de yine filmde kullanılan bir diğer öge olarak karşımıza çıkar (Sound of Life, 2023). Oyunda yer alan belirli seviye tasarımlarının ve düşman türlerinin filmde kahraman ve düşman ikilisi olarak dönüşümü, filmin doğrusal ilerleyen anlatı inşasında farklı doruk noktalarının oluşmasına ve böylece Mario'nun yolculuğunun iniş ve çıkışlarla zenginleşmesine olanak sağlamaktadır.

Bu bağlamda, dijital oyun anlatıları yalnızca bir arka plan hikâyesinden ibaret değil; kullanıcıyla kurduğu etkileşim, seçim ve tekrar üzerinden işleyen bir anlatı deneyimi sunmaktadır. *Super Mario Bros.* gibi erken dönem örneklerde bile anlatının doğrudan bir metinden değil, oyun mekânı, görev yapısı ve karakter tasarımı gibi öğelerden örüldüğü; buna karşın sinema uyarlamasının anlatıyı, izleyicinin pasif konumuna uygun şekilde yeniden kurduğu gözlemlenmiştir. Bu fark, dijital oyunların anlatı potansiyelinin klasik anlatı biçimleriyle doğrudan örtüşmediğini; aksine, kendi estetik ve yapısal özellikleri içinde özgün anlatı biçimleri sunduğunu göstermektedir.

Sonuç olarak bu çalışma, anlatı olgusunun yalnızca içeriksel değil, biçimsel ve deneyimsel yönleriyle ele alınması gerektiğini ortaya koymaktadır. Dijital oyunlar, sadece hikâye anlatan değil, oyuncuya hikâyeyi yaşatan, yeniden kurduran ve anlam üretimini oyuncu performansına devreden özgün anlatı alanlarıdır. Dolayısıyla, dijital oyunlar ve sinema gibi farklı mecralar arasında kurulan anlatı köprülerinin, içerik düzeyinin ötesinde, anlatı kurma biçimlerinin ve kullanıcı pozisyonlarının dönüşümü bağlamında değerlendirilmesi gerekmektedir. *Super Mario Bros.* örneği, bu bağlamda oyunlarda anlatı olgusunu anlamak ve oyun uyarlamalarını eleştirel ve yapısal bir yaklaşımla incelemek açısından önemli bir model sunmaktadır. Bu süreci anlatı işlevleri ve ikili karşıtlıklar merceğinden analiz etmek, oyun ve sinema gibi farklı görsel alanlarda kurgulanan bir kahramanın (Mario) seyirlik yolculuğuna işlenen toplumsal kodların (sembolik anlamların) hangi anlamlar üzerinden hangi görsel öğelerle oyuncuya/izleyiciye aktarıldığının tespit edilmesini sağlamaktadır. Gelecek çalışmalar için bu tür anlatı dönüşümlerinin karşılaştırmalı olarak daha farklı türlerdeki oyunlar ve medya uyarlamaları üzerinden de ele alınması önerilebilir.

KAYNAKÇA

- Aarseth, E. (1997). *Cybertext: Perspectives on ergodic literature*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- Bostrom, N. (2014). *Superintelligence: Paths, Dangers, Strategies*, Oxford: Oxford University Press.
- Butler, A. M., (2011). *Film Çalışmaları*, Çev. Ali T, İstanbul: Kalkedon Yayınları.
- Campbell, J., (2004). *The Hero With A Thousand Faces*. New Jersey: Princeton University Press.
- Cruz, C., (2023). "20 Best Video Games of 2023", <https://www.rollingstone.com/culture/culture-lists/best-video-games-2023-1234923415/hi-fi-rush-1234923440/> , 23.08.2024.
- Dundes, A., (1997). "Binary Opposition in Myth: The Propp/Lévi-Strauss Debate in Retrospect", *Western Folklore*. 56(1), 39-50.
- Gezgin, Ö., (2023). "Süper Mario Kardeşler Filmi", <https://www.sinemalar.com/film/278788/the-super-mario-bros-movie> , 10.06.2024.
- Hutcheon, L., (2006). *A Theory of Adaptation*. Oxford: Routledge.
- IMDb., (2023). "Süper Mario Kardeşler Filmi", <https://www.imdb.com/title/tt6718170/>, 28.06.2024.
- Jenkins, H., (2004). "Game Design As Narrative Architecture, First Person: New Media As Story, Performance And Game", Noah W. F., (der.) içinde, Cambridge: MIT Press, 118-130.
- Karadeniz, O. Ö. (2017). "Oyun İncelemelerinde Ludoloji - Narratoloji Tartışması ve Alternatif Kuramsal Arayışlar", *Galatasaray Üniversitesi İletişim Dergisi*(27), 57-78. <https://doi.org/10.16878/gsuilet.373236>

- Larchuk, T., (2015). "Shigeru Miyamoto On The Origins Of Nintendo's Famous Characters", <https://www.npr.org/sections/alltechconsidered/2015/06/19/415568892/q-a-shigeru-miyamoto-on-the-origins-of-nintendos-famous-characters> , 25.06.2024.
- Lévi-Strauss, C., (1955). "The Structural Study Of Myth", *The Journal of American Folklore*, 68(270), 428-444.
- Lévi-Strauss, C., (1981). "The Naked Man: Introduction To A Science Of Mythology", Harper & Row, vol. 4. 559.
- Lévi-Strauss, C., (1986). *Mit ve Anlam*. Çev. Gökhan Y. D, İstanbul: Alan Yayınları.
- Lévi-Strauss, C., (1993). *Structure And Form: Reflections On A Work By Vladimir Propp*. Minnesota: University of Minnesota Press.
- MacDonald, K. (2023). "The post-console future: where Xbox is looking for its next big hit", <https://www.theguardian.com/games/2023/may/23/the-post-console-future-where-xbox-is-looking-for-its-next-big-hit-microsoft-game-pass> , 30.04.2025.
- Murray, J. H. (2017). *Hamlet on the holodeck: The future of narrative in cyberspace* (Updated ed.). Cambridge: The MIT Press.
- Peddie, J. (2018). *The History of Visual Computing*. New York: Springer.
- Propp, V., (2009). *Morphology of the Folktale*. Teksas: University of Texas Press.
- Rehak, B., (2011). "Computer Generated Imagery", <https://works.swarthmore.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1021&context=fac-film-media> , 20.07.2024.
- Sığircı, M., (2022). Video oyunları: Kim, ne zaman icat Etti? <https://bilimgenc.tubitak.gov.tr/makale/video-oyunlari-kim-ne-zaman-icat-etti> , 12.07.2023.
- Short, B. (2018). *Game Guts*. <https://lsa.umich.edu/lsa/news-events/all-news/search-news/gameguts.html> , 02.06.2025.
- Sound of Life., (2023). Koji Kondo: The Musical Mastermind Behind Nintendo's Iconic Game Soundtracks, <https://www.soundoflife.com/blogs/people/koji-kondo-video-game-composer> , 11.05.2024.
- Super Mario Wiki., (2024). Super Mario Bros., https://www.mariowiki.com/Super_Mario_Bros. , Erişim tarihi: 19.09.2024.
- Super Mario Wiki., (2025). Donkey Kong (game), https://www.mariowiki.com/Super_Mario_Bros. , Erişim tarihi: 19.09.2024.
- Tekinbaş, K. S. ve Zimmerman E., (2003). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge: MIT Press.
- Yılmaz, M., (2013). *Fotoğraf Resimdir*. Ankara: Ütopya Yayınevi.

EXTENDED ABSTRACT
GENİŞLETİLMİŞ ÖZET**A STRUCTURAL ANALYSIS OF THE RELATIONSHIP BETWEEN DIGITAL GAMES AND CINEMA THROUGH MYTHS**

This research is limited to the Super Mario Bros. game of the Super Mario digital game series released in 1985 and the adaptation film The Super Mario Bros. Movie released in 2023. The main purpose of the study is to comparatively analyse the relationship between digital games and cinema in terms of design and narrative structure and to determine the effects of technological developments on narrative and visual structure. The reason for limiting the digital game side of the sample to the 1985 production of the Super Mario series is that the game is the first and most popular example of the world created by the game itself.

Firstly, the concept of digital game will be explained and then, in the analysis part of the study, the narrative structures and visual world designs of the productions belonging to two different sectors, which are determined as the sample of the study, will be analysed on the axis of Vladimir Propp's morphological approach and Claude Lévi-Strauss's theory of binary oppositions. The aims of the study are to guide those who conduct research on digital animation and digital game design, to analyse how narrative codes are processed in the sample games and their adaptations, and to contribute to the Turkish literature in the related field.

Myths and stories used in digital games function to create an interactive world between players and the digital game. The new constructions woven in the game narrative are presented through the visualisation of codes that are familiar to players. Although technically there are certain limits and rules, the virtual world established in the game creates its own reality and thus an interactive exchange of information between the player and the game world is experienced. Thus, cultural codes can be placed in the game with many realistic or surrealistic elements and images and transmitted to the player. This model involves the protagonist leaving his/her ordinary world and embarking on an adventure into the unknown and his/her struggle with the difficulties he/she encounters during this journey. 'The Hero's Journey' refers to the basic narrative structure observed in many stories, myths and popular culture stories. It is also commonly used to describe the development, transformation and achievements of a character. For this reason, it is a common element in digital games and is used in narrative construction.

In this direction, the study examines the relationship between the 1985 game of the Super Mario Bros. game series and the film adaptation film shot in 2023 on the axis of codes used in narrative construction in order to compare visual design and narrative structure. In this study, it is important to compare the narrative functions and binary oppositions in Super Mario Bros. digital game with other media adaptations in order to emphasise genre-specific themes and narrative structures. Mario, as the main character (hero), discovers the importance of goodness, friendship and benevolence in this fantastic journey. The film, which does not have a complex background story, builds a narrative structure that is basically faithful to the 1985 game and enriched with details. The book 'the Odyssey' on the bookshelf in Mario's room in the film hints to the audience at the very beginning of the film that the journey of a hero will be followed and makes a reference to the 2017 Super Mario Switch game.

In conclusion, the 1985 Super Mario Bros. designed in 256x240 pixels presents the audience with a visual production process that develops from the world of digital games to the world of three-dimensional and high-resolution digital games and animated films with the development of technology. Analysing this process through the lens of narrative functions and binary oppositions enables the determination of the meanings of the social codes (symbolic meanings) that are processed in the spectacle journey of a hero (Mario) constructed in different visual fields such as games and cinema, and through which meanings and visual elements they are transferred to the player/viewer. With the findings obtained in the study, guiding results were obtained for different sample analyses.

KATKI ORANI BEYANI VE ÇIKAR ÇATIŞMASI BİLDİRİMİ

Sorumlu Yazar <i>Responsible/Corresponding Author</i>		Bahadır ELAL		
Makalenin Başlığı <i>Title of Manuscript</i>		Dijital Oyun ve Sinema İlişkisine Dair Mitler Üzerinden Yapısal Bir Çözümleme: Super Mario Bros Örneği		
Tarih <i>Date</i>		14.02.2025		
Makalenin türü (Araştırma makalesi, Derleme vb.) <i>Manuscript Type (Research Article, Review etc.)</i>		Araştırma Makalesi		
Yazarların Listesi / List of Authors				
<i>Sıra No</i>	Adı-Soyadı <i>Name - Surname</i>	Katkı Oranı <i>Author Contributions</i>	Çıkar Çatışması <i>Conflicts of Interest</i>	Destek ve Teşekkür (Varsa) <i>Support and Acknowledgment</i>
1	İrem ÇOBAN	%34	Yok	-
2	Mustafa Hikmet AYDINGÜLER	%33	Yok	-
3	Bahadır ELAL	%33	Yok	-