



DİJİTAL OYUNLARIN SİNEMA FİLMİNE UYARLANMASI: DOOM 3 OYUNU VE DOOM FİLMİ ÖRNEĞİ

ADAPTATION OF DIGITAL GAMES INTO CINEMA: THE CASE OF DOOM 3 GAME AND DOOM FILM

Muhammed Said TUĞCU¹
Caner ÖZDEMİR²



ORCID: M.S. T. 0000-0003-0598-7097
C.Ö. 0009-0001-5361-3658

Corresponding author/Sorumlu yazar:

¹ Muhammed Said Tuğcu

Kütahya Dumlupınar University, Türkiye

E-mail/E-posta: saidtugcu@gmail.com

² Caner Özdemir

Kütahya Dumlupınar University, Türkiye

E-mail/E-posta: canerzdem@gmail.com

Received/Geliş tarihi: 06.07.2025

Benzerlik Oranı/Similarity Ratio: %10

Revision Requested/Revizyon talebi:

13.08.2025

Last revision received/Son revizyon teslimi:

23.09.2025

Accepted/Kabul tarihi: 30.09.2025

Etik Kurul İzni/ Ethics Committee Permission:

There is no element in the study that requires ethics committee approval. / Çalışmada etik kurul onayı gerektiren bir unsur bulunmamaktadır.

Citation/Atıf: Tuğcu, M. S. & Özdemir, C. (2025).

Dijital Oyunların Sinema Filmine Uyarlanması:

Doom 3 Oyunu ve Doom Filmi Örneği. The

Turkish Online Journal of Design Art and

Communication, 15 (4), 1400-1415 .

<https://doi.org/10.7456/tojdac.1736126>

Öz

Bu makalede video oyunları tarihinde önemli bir yere sahip olan *Doom 3* (2004) oyunu ile onun bir yıl sonra sinemaya uyarlanan *Doom* (2005) filmi arasındaki uyarlama ilişkisi incelenmektedir. Çalışmada, iki yapım arasındaki görsel ve anlatısal benzerlik ve farklılıklar, anlatı yapısı, afiş tasarımları, kostüm ve ekipman kullanımı, mekân tasarımı, kompozisyon ve aydınlatma gibi unsurlar üzerinden karşılaştırmalı olarak analiz edilmiştir. Betimsel ve karşılaştırmalı analiz yöntemlerinin kullanıldığı bu inceleme, her iki metni içeriksel ve biçimsel yönlerden ele almaktadır. Elde edilen bulgular, filmde oyunun atmosferinden uzaklaşan bir yaklaşım benimsendiğini göstermektedir. Karakterler ve mekânlar yeniden tasarlanmış, anlatı ise sinema estetiğine uygun biçimde dönüştürülmüştür. Yapılan bu karşılaştırmalı analiz, oyun ve film uyarlamaları literatürüne, anlatısal ve biçimsel farklılıkların anlaşılmasına yönelik bir katkı sunmaktadır. Araştırmanın sonuçları, film ve oyun arasında bazı temel unsurların korunduğunu, ancak teknik, anlatı ve kullanıcı deneyimine ilişkin farklılıkların uyarlama sürecinde köklü değişikliklere yol açtığını ortaya koymaktadır.

Anahtar Kelimeler: Dijital Oyun, Doom, Karşılaştırmalı Analiz, Sinema Estetiği.

Abstract

This article examines the adaptation relationship between the video game *Doom 3* (2004), which holds an important place in the history of video games, and its film adaptation *Doom* (2005), released one year later. In the study, the visual and narrative similarities and differences between the two works are comparatively analyzed through elements such as narrative structure, poster designs, costume and equipment use, spatial design, composition, and lighting. This study, which employs descriptive and comparative analysis methods, addresses both texts in terms of their content and form. The findings indicate that the film adopts an approach that moves away from the atmosphere of the game. The characters and spaces have been redesigned, and the narrative has been transformed in accordance with the aesthetics of cinema. This comparative analysis contributes to the literature on game-to-film adaptations by providing an understanding of the narrative and formal differences. The results of the research reveal that while some fundamental elements have been preserved between the film and the game, differences in technique, narrative, and user experience have led to radical changes in the adaptation process.

Keywords: Digital Game, Doom, Comparative Analysis, Cinematic Aesthetic



GİRİŞ

Dijital oyunların sinema filmlerine uyarlanması, son yıllarda hem akademik çevrelerde hem de popüler kültürde ilgi görmektedir. PwC'nin hazırladığı rapora göre, Türkiye'de oyun sektörü yıllık ortalamada yüzde 24,1 oranında büyümekte ve bu gelişmeye paralel olarak oyuncu sayısı da 36 milyondan 41 milyona kadar artış göstermektedir. Bu büyüme sayesinde sektörden elde edilen gelir, 880 milyon dolardan 1 milyar 200 milyon dolara kadar yükselmiştir. Söz konusu ekonomik büyüme, Türkiye'nin dünya genelindeki oyun sektörüne ilişkin gelir sıralamasında 18. sırada yer almasına neden olmuştur. Aynı raporda dikkat çeken bir diğer bilgi ise, Türk girişimcilerin aldığı yatırımların yaklaşık dörtte birinin (yüzde 23,6) oyun sektörüne yönelmiş olmasıdır. Öte yandan TÜİK'in verileri, 6 ila 15 yaş grubundaki çocukların yüzde 65'inin her gün dijital oyun oynadığını ortaya koymaktadır (akt. Samur, 2022:1-2).

Uyarlama, yalnızca bir medyadan diğerine içerik aktarımından ibaret değildir, aynı zamanda anlatı yapısının, atmosferin ve karakter tasarımlarının yeniden şekillendirilmesini gerektiren, çok katmanlı ve karmaşık bir dönüşüm sürecidir. Dijital oyunların sinemaya uyarlanmasında, orijinal eserin sunduğu etkileşimli deneyim, oyun dinamikleri ve oyuncu merkezli anlatı gibi unsurlar, sinemanın izleyici odaklı ve çizgisel yapısına adapte edilmeye çalışılmaktadır. Bu noktada, oyunların sunduğu etkileşim olanakları ve eylemlerin yönlendirilebilmesi gibi unsurlar, sinema anlatısında belirli çerçevelendirmelerle yeniden biçimlenmekte, atmosfer ve karakterler gibi çeşitli unsurlar sinematik kodlara uygun şekilde yeniden yorumlanmaktadır. Ayrıca, bu tür uyarlamalarda endüstriyel beklentiler, hedef kitle ve pazarlama stratejileri gibi faktörler de belirleyici rol oynamaktadır. Dolayısıyla dijital bir oyunun sinema filmine dönüştürülmesi, sadece teknik bir aktarım değil, aynı zamanda yaratıcı, kültürel ve ekonomik boyutları da içeren çok yönlü bir yeniden üretim süreci olarak görülmelidir. Bu makalede söz konusu dönüşüm *Doom 3* (2004) video oyunu ile onun sinema uyarlaması olan *Doom* (2005) filmi örneği üzerinden incelenmektedir.

Doom 3, id Software tarafından 2004 yılında geliştirilip yayımlanan birinci şahıs bakış açısına sahip bir nişancı oyunudur. Mars'taki bir araştırma tesisinde geçen ve karanlık, korku dolu atmosferiyle öne çıkan bu oyunda, oyuncular bir deniz piyadesi olarak cehennemden gelen yaratıklarla dolu bir tesiste hayatta kalmaya çalışmaktadır. Bilim kurgu ve korku unsurlarını bir araya getiren anlatısı ile oyuncuya yoğun bir deneyim sunmaktadır. Bir yıl sonra 2005'te, Andrzej Bartkowiak yönetmenliğinde çekilen *Doom* filmi vizyona girmiştir. Film, oyunun temel unsurlarını koruma çabası gösterse de anlatı yapısı ve atmosferinde belirgin değişiklikler bulunmaktadır. Örneğin, oyundaki doğaüstü cehennem teması yerine filmde genetik deneyler sonucu ortaya çıkan yaratıklar ön plana çıkarılmıştır. Yapılan değişiklikler, sinema izleyicisinin beklentileri ve anlatının sinematik gereksinimleri doğrultusunda şekillenmiş görünmektedir.

Bu makalede *Doom 3* oyunu ve *Doom* filmi, anlatı yapısı ve hikâye, afiş tasarımları, kostüm ve ekipmanların kullanımı, dekor ve mekân tasarımı ile kompozisyon ve aydınlatma gibi sinematografik ve ludolojik unsurlar temelinde karşılaştırılmaktadır. Karşılaştırma sonucunda uyarlama sürecinde hangi unsurların korunduğu, hangilerinin değiştirildiği ve bu değişikliklerin olası nedenleri üzerine düşünülmektedir. Ayrıca dijital oyunların sinema filmlerine uyarlanmasında karşılaşılan zorluklar ile her iki medyanın anlatı potansiyellerindeki farklılıklar da tartışmaya açılmaktadır. Bu analiz, dijital oyunların sinemaya uyarlanması konusundaki mevcut literatüre katkı sunmayı ve bu tür uyarlamaların anlatı yapıları üzerindeki etkilerinin daha iyi anlaşılmasını amaçlamaktadır.

YÖNTEM VE YAKLAŞIM

Bu makale ile dijital oyunların sinema filmine uyarlanma sürecini, *Doom 3* video oyunu ile *Doom* sinema filmi örneği üzerinden incelemek amaçlanmaktadır. Dijital oyunlar sinema filmine uyarlanırken, hikâye, anlatı yapısı, görsel ve estetik öğeler ile karakterler gibi birçok unsorda değişiklikler meydana gelebilir. Bu çalışma ile de dijital bir oyunun sinemaya uyarlanması sürecinde karşılaşılan biçimsel ve anlatısal farklılıkları görünür kılmak hedeflenmektedir. Ele alınan konu, hem dijital oyun çalışmalarında hem de medya uyarlamaları alanında önem kazanan bir alanı temsil etmektedir. Bu bağlamda, dijital bir oyunun kaynak bir materyal olarak, uyarlanmak veya yeniden üretilmek üzere, kendi iç anlatı kuralları ve görsel dünyalarıyla sinema diline nasıl aktarıldığı incelenmektedir.

Araştırmada, nitel araştırma yöntemlerinden betimleyici ve karşılaştırmalı çözümleme yöntemi benimsenmiştir. *Doom 3* oyunu ve *Doom* filmi, anlatı yapısı ve hikayesi, afiş tasarımları, kostüm ve ekipman kullanımı, dekor ve mekan kullanımı ile kompozisyon ve aydınlatma olmak üzere beş temel görsel ve anlatısal parametre üzerinden karşılaştırılmıştır. Bu analiz başlıkları, sinema ve dijital oyunlar arasındaki farklılıkları, belirlenen örneklem üzerinden ortaya koymak ve her iki mecranın medya özgüllüğü içerisindeki anlatım tercihlerine ışık tutmak amacıyla seçilmiştir. Çalışma, oyun anlatısının sinemaya aktarımının yanı sıra, medyalar arası dönüşüm süreçleri üzerine düşünmeyi de amaçlamaktadır. Bu yönüyle araştırma, oyun ve film arasındaki geçiş sürecinde oluşan boşluklara, değişen anlam katmanlarına ve yeniden biçimlenen temsillere dair bir çözümleme sunmaktadır.

DİJİTAL OYUNLAR

Oyun, zorunlu olmayan, özgürce seçilen, önceden belirlenmiş zaman ve mekân sınırları içinde gerçekleşen, sonucunun belirsiz olduğu, fayda üretme zorunluluğu olmayan, kurallarla yönetilen, gerçeklik dışı ve kurgusal bir etkinliktir (Caillois, 2001:9-10). Yine genel anlamda oyun, gündelik yaşamın dışında yer alan, özgür iradeyle gerçekleştirilen ve kurmaca olmasına rağmen oyuncuyu bütünüyle içine çekebilen bir etkinliktir. Oyunlar herhangi bir maddi yarar amacı taşımadan, belirli zaman ve mekân sınırları içinde ve kurallara uygun biçimde düzenli olarak oynanan, katılımcılar arasında alışılmış dünyanın dışında hissettiren, gizemli ve sembolik bir grup ilişkisi oluşturur (Huizinga, 2018:33). Bu tanımlar, oyunun eğlenceli bir etkinlik olmasının yanı sıra, toplumsal, kültürel ve psikolojik boyutlarının da olduğunu ortaya koymaktadır. Günümüzde oyunlar, dijital teknolojinin sunduğu olanaklarla birlikte dijital formlarda yeniden şekillenmekte ve oyun deneyimi sanal ortamlarda etkileşimli ve küresel bir boyut alabilmektedir.

Dijital oyunlar, farklı biçimlerde yapılandırılmakta olup, çeşitli dijital platformlar üzerinde çalışacak şekilde geliştirilmektedir. Bu oyunlar, kişisel bilgisayarlar, televizyona bağlanabilen Sony PlayStation veya Microsoft Xbox gibi oyun konsolları, Nintendo Game Boy Advance gibi taşınabilir çoklu oyun cihazları ya da yalnızca tek bir oyunu çalıştıran özel el konsolları gibi donanımlar üzerinde oynanabilmektedir. Ayrıca, mobil telefonlar ve kişisel dijital asistanlar (PDA) gibi taşınabilir teknolojiler ile eğlence merkezleri ve atari salonlarında kullanılan sistemler de bu kapsama dâhildir. Dijital oyunlar, bireysel kullanıcılar için, sınırlı sayıda katılımcıya yönelik veya geniş ölçekli çevrimiçi toplulukları hedefleyen biçimlerde tasarlanabilmektedir. Söz konusu tüm bu farklı biçim ve platformlar için ise genel olarak dijital oyunlar ifadesi kullanılabilir (Salen & Zimmerman, 2004:86).

1958 yılı öncesinde, üniversite laboratuvarlarında kimi temel oyunlar ve simülasyon çalışmaları geliştirilmiş olsa da, bu dönemde hazırlanan uygulamalarda dinamik görsellere rastlanmamaktadır. Ancak 1958’de fizikçi William Higinbotham tarafından geliştirilen *Tennis for Two*, osiloskop ekranında görüntülenebilen ve kullanıcıların yalnızca kol çekip düğmeye bastığı basit bir yapıya sahip olmasına rağmen hareketli grafikler içermesi nedeniyle, video oyunu tarihinin ilk örneklerinden biri olarak kabul edilmektedir. Bu ilerlemenin ardından, 1972’de Ralph Baer ve ekibi, televizyona bağlanabilen ilk video oyun konsolu olarak bilinen Magnavox Odyssey’i geliştirmiştir. Birkaç basit oyun içeren bu sistem, üç yıl içinde 700.000’in üzerinde satış gerçekleştirmiştir (Sığırcı:2022).

Bununla birlikte 1962 yılında Steve Russell tarafından geliştirilen *Spacewar* da, bilgisayar tarihinde ortaya çıkan ilk dijital oyun örneklerinden biri olarak kabul edilmektedir. İki oyuncunun birbirine karşı uzay gemileriyle mücadele ettiği bu oyun, PDP-1 adlı bilgisayar sistemi üzerinde oynanmıştır. *Spacewar* ilerleyen yıllarda geliştirilen birçok bilgisayar oyununa öncülük etmiş, Atari’nin kurucusu Nolan Bushnell gibi önemli isimler üzerinde etkili olmuştur (Bellis:2025).

Video oyunlarının ev ortamında yaygınlaşmasıyla birlikte popülerlikleri hızla artmıştır. Bu durum, kısa süre içinde farklı firmaların rakip sistemler geliştirmesine zemin hazırlamıştır. 1972’de Nolan Bushnell ve Ted Dabney tarafından Atari Computers kurulmuş, 1975’te ise *Pong* adlı oyun ev kullanımı için piyasaya sürülmüştür. *Pong*’un başarısı, video oyunlarının kitleler nezdindeki bilinirliğini ve ilgisini önemli ölçüde artırmıştır. O dönemden günümüze kadar pek çok farklı türde video oyunu ve oyun konsolu üretilmiş, bazıları zamanla yerini yenilerine bırakmıştır. Günümüzde ise Microsoft tarafından geliştirilen Xbox ve Sony’nin ürettiği PlayStation en çok tercih edilen konsollar arasında yer almakta,

çocuklar ve yetişkinler, bilgisayarlar ve akıllı telefonlar üzerinden oyun oynamaya devam etmektedir (Wonderopolis, t.y.).

Türkiye’de dijital oyun sektörünün gelişimi 1980’li yıllarda ivme kazanmaya başlamıştır. Bu bağlamda ülkemizde geliştirilen ilk yerli video oyunu olarak kabul edilen Barbaros’u, 1986’da UFO Bilgisayar, Commodore 64 platformuna yönelik bir oyun olarak tasarlamıştır. Söz konusu tarihsel bağlam dikkate alındığında, dünyada geliştirilen ilk video oyunu olan *Tennis for Two* ile *Barbaros* arasında yaklaşık 28 yıllık bir zaman farkı bulunmaktadır (Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu, 2020:19).

Mobil oyunlar, dijital oyun kültürünün erişilebilirliğini büyük ölçüde artıran bir dönüm noktası olmuştur. Özellikle 1990’ların sonunda Nokia 6110 modelinde yüklü olarak gelen *Snake* (Yılan) oyunu, mobil cihazlar üzerinden oynanan ilk oyunlardan biri olarak tarihe geçmiştir. Bu basit ama kendisine bağlayabilen oyun, kullanıcıların oyun deneyimini taşınabilir bir cihaza taşıyarak mobil oyun çağını başlatmıştır. Dokunmatik ekranlı telefonlardan çok önce, butonlarla oynanan bu oyun, hem kullanıcı etkileşimini hem de oyun oynama alışkanlıklarını değiştirmede etkili olmuştur (Ertuğ:2021).

1980’li yıllar, dijital oyun endüstrisinin hızlı bir yükseliş gösterdiği dönem olarak kabul edilmektedir. Özellikle 1983 yılı, video oyunlarının geniş kitlelerce benimsenip popülerleştiği bir kırılma noktası olmuştur. Bu dönemde *Pac-Man*, *Mortal Kombat*, *Street Fighter* ve *Mario Brothers* gibi oyunlar dünya çapında tanınmış ve çok büyük ticari başarılar elde etmiştir. Sektör zamanla yalnızca görsel ve teknik açıdan değil, içerik bakımından da gelişmiş, daha karmaşık yapılar sunan, gerçekliğe yakın grafiklerle donatılmış oyunların üretildiği bir evreye geçilmiştir. Bu gelişmelerle birlikte, sadece oyun oynamaya yönelik özel konsollar da yaygınlaşmıştır. Günümüzde hala geniş kullanıcı kitlesi tarafından oynanan *World of Warcraft*, *Minecraft*, *The Sims*, *Diablo*, *Half-Life*, *Counter-Strike*, *Crysis*, *Age of Empires*, *Call of Duty Civilization*, *Doom*, ve *Medal of Honor* gibi yapımlar, dijital oyun tarihinin önemli temsilcileri arasında yer almaktadır. Modern dijital oyunlar ise içerik ve oynanış biçimlerine göre aksiyon, rol yapma (RPG), macera, strateji ve simülasyon gibi kategorilendirilmektedir (Bozkurt, 2014:6).

Strateji oyunları, oyuncuların genellikle savaş teması etrafında şekillenen ortamlarda, yapay zekâya ya da diğer oyunculara karşı ekonomik, diplomatik veya askeri başarı gibi çeşitli hedeflere ulaşmaya çalıştıkları oyun türleridir. Bu tür oyunlarda, aksiyon oyunlarının aksine, fiziksel çeviklikten ziyade zihinsel beceriler belirleyici olmaktadır. Oyuncunun başarılı olabilmesi; eleştirel düşünme yetisi, hamlelerin sonuçlarını öngörebilme, rakibin stratejisini tahmin etme ve çok katmanlı planlama yapabilme becerilerine bağlıdır. Bu yönleriyle strateji oyunları, dijital ortamda oynanan modern bir satranç biçimi olarak değerlendirilebilir (Kılıç, 2021:27).

Rol yapma oyunları, genellikle orta çağ, fantezi veya bilimkurgu gibi tematik evrenlerde geçen ve oyunculara keşfedilmeyi bekleyen kurgusal bir dünyada bir ya da birden fazla karakteri yönlendirme olanağı sunan oyun türlerindendir. Bu oyunlarda oyuncu, kontrol ettiği karakterin güç, yetenek ve benzeri özelliklerinin gelişimini takip ederken; aynı zamanda karakter adına çeşitli kararlar almaktadır. Bu kararlar, oyunun ilerleyişini ve nihai sonucunu doğrudan etkileyen bir anlatı yapısı içinde yer almaktadır (Kılıç, 2021:24).

Macera oyunları, genellikle belirli bir öykü çerçevesinde yapılandırılan ve oyuncunun oyunla sürekli etkileşim halinde olduğu oyun türlerindendir. Bu etkileşim, oyuncunun kendisini oyuna daha fazla kaptırmasına ve oyun dünyasına bağlı hissetmesine neden olmaktadır. Oyuncular, karşılaştıkları durumlara dair ipuçları sunan bir anlatı doğrultusunda ilerlerken, aynı zamanda çeşitli bilmeceyi çözmeleri beklenmektedir. Erken dönem macera oyunlarında, teknolojik sınırlılıklar nedeniyle anlatı büyük ölçüde yazılı metinlerle sunulmuş, görsel unsurlar ise oldukça sınırlı kalmıştır. Bu durum, oyuncuların hikâye ile oyun arasındaki bağı kurmalarını ve anlatıyı takip etmelerini zorlaştırmıştır. Macera oyunlarında hikâye, oyuncuyu yönlendiren ve güdüleyen temel bir unsurdur. Oyuncular, belirli bir amacı gerçekleştirmek üzere ilerler ve çözüme ulaştıklarında genellikle bir ödül aracılığıyla öykünün sonucuna erişirler. Bu yapı, oyuncunun oyuna olan ilgisini ve katılımını önemli ölçüde artırmaktadır (Soyluçiçek, 2010:42).

Aksiyon oyunları, dijital oyun türleri arasında hız, refleks ve hareket unsurlarının ön planda olduğu oyunlardır. Bu tür oyunlarda çoğunlukla keşif, bulmaca çözme ve çeşitli problem çözme dinamikleri yer almaktadır. Oyuncunun başarılı olabilmesi için hızlı tepki verme, doğru zamanlama ve gelişmiş el-göz koordinasyonuna sahip olması gerekmektedir. “First Person Shooter” (FPS) adı verilen ve Türkçeye “Birinci Şahıs Nişancı” olarak çevrilen bu oyun türü, oyuncunun karakteri doğrudan onun bakış açısından yönlendirdiği bir oynanış biçimi sunmaktadır. Bu öznel bakış açısı, sinemada kullanılan subjektif kamera teknikleriyle benzerlik göstermektedir. Bu sayede oyuncu, oyun evrenine daha derin bir şekilde dâhil olur ve karakterle güçlü bir özdeşlik kurabilir. “Birinci Şahıs Bakış Açısı”, oyuncuya çevre üzerinde daha etkili bir kontrol hissi kazandırarak, deneyimi daha yoğun ve gerçekçi hale getirmektedir (Çakay, 2019:24).

Buna ek olarak, dijital oyunlar kullanılan kamera açılarına göre de sınıflandırılabilir. Kamera açısı, dijital oyunlarda oyuncunun mekâna hâkimiyeti, deneyimlediği kontrol hissi ve hikaye anlatımı üzerinde doğrudan etkili olan anlatısal ve görsel bir unsurdur. Delpont’a (2021) göre oyunlarda yaygın olarak kullanılan başlıca kamera açıları şunlardır:

Birinci Şahıs Bakış Açısı (First-Person Perspective – FPS): Oyuncunun, oyunu karakterin gözünden deneyimlediği bu kamera açısı, doğrudan bir özdeşleşme imkânı sunmaktadır. Oyun içi dinamikleri birebir yaşama duygusunu güçlendiren bu açığa *Doom* ve *Call of Duty* gibi seriler örnek verilebilir.

Üçüncü Şahıs Bakış Açısı (Third-Person Perspective – TPS): Omuz hizasından veya karakterin arkasından yapılan bu açı sayesinde oyuncu, hem çevreyi hem de kontrol ettiği karakteri aynı anda görebilmektedir. Bu bakış açısı özellikle aksiyon, spor, yarış ve rol yapma oyunlarında yaygındır. Örnek oyunlar arasında *Need for Speed*, *The Witcher 3* ve *Assassin’s Creed* yer almaktadır.

Üstten Görünüm (Top-Down View): Karakterin ve çevresinin yukarıdan görüntülendiği bu bakış açısı, genellikle iki boyutlu ve üç boyutlu görsellerin birlikte kullanıldığı yapımlarda tercih edilmektedir. Bu açı, bulmaca, strateji, kart, rol yapma ve platform oyunları gibi türlerde görülür. Örnekler arasında *Snake* (Nokia), *The Legend of Zelda* (1986), *Pokémon* (1996) ve *Windows Solitaire* sayılabilir.

İzometrik Bakış Açısı (Isometric View): Bu kamera düzenlemesi, çevreyi üç boyutlu derinlik hissiyle sunarken aynı zamanda etkileşimi artırmaktadır. Özellikle strateji oyunları tarafından tercih edilir. *Diablo* serisi, *Red Alert* ve *SimCity 2000* gibi yapımlar bu türe örnek gösterilebilir.

Yan Görünüm (Side View): Genellikle iki boyutlu oyunlarla özdeşleşen bu kamera açısı, karakterin soldan sağa veya sağdan sola hareket etmesine olanak tanımaktadır. Üç boyutlu yapıdaki bazı modern oyunlarda da benzer dinamikler kullanılabilir. Bu türe örnek olarak *Super Mario Bros.*, *Street Fighter*, *Mortal Kombat*, *Pac-Man*, *Hollow Knight* ve *Donkey Kong* verilebilir.

MEDYALARARASI UYARLAMALAR: OYUNDAN FİLME, FİLMDEN OYUNA

Pek çok film edebi metinlerden uyarlanarak sinema diline kazandırılmaktadır. Bir romanı ya da tiyatro oyununu beyaz perdeye aktarmak, çoğu zaman özgün bir senaryo yazmaktan daha fazla özen ve disiplin gerektirmektedir. Üstelik kaynak eser edebi açıdan ne kadar nitelikliyse, onu başarıyla uyarlamak da o ölçüde zorlaşmaktadır. Bu nedenle sinema uyarlamaları çoğu zaman ortalama düzeydeki metinlere dayanmaktadır, çünkü kaynak eser yeterince güçlü değilse, sinemasal biçimde yapılan değişiklikler de o oranda izleyiciyi rahatsız etmeyecektir (Giannetti, 2014:400).

Bir edebi eserin sinemaya uyarlanmasında asıl mesele, o eserin içeriğini birebir yeniden üretmek değildir, zira bu durum, anlatı mecralarının farklılıkları nedeniyle zaten mümkün olmamaktadır. Uyarlamalarda dikkate alınan temel ölçütlerden biri, kaynak materyale ne ölçüde sadık kalındığıdır. Bu sadakat ölçütü doğrultusunda, uyarlamalar serbest uyarlama, sadık uyarlama ve birebir uyarlama olmak üzere üç ana kategoride değerlendirilmektedir. Serbest uyarlamalarda, kaynak metinden yalnızca temel bir fikir, durum ya da karakter alınmakta ve bu unsurlar yeniden kurgulanarak özgün bir anlatı oluşturulmaktadır. Sadık uyarlamalar ise kaynak eserin ana yapısını, tematik bütünlüğünü ve karakterlerini mümkün olduğunca koruma amacı taşımaktadır. Birebir uyarlamalarda ise metin, biçimsel olarak neredeyse hiç değiştirilmeden aktarılmaktadır. Özellikle tiyatro metinlerinde bu tür uygulamalara

rastlanmaktadır. Bununla birlikte bu sınıflandırma kuramsal bir kolaylık sağlamak amacıyla yapılmaktadır, zira pratikte çoğu sinema uyarlaması bu üç tür arasında yer almaktadır (Giannetti, 2014:400–403).

Bu bağlamda uyarlama yalnızca edebi metinlerle sınırlı kalmayarak, giderek farklı medya biçimlerini de kapsamına almaya başlamıştır. Özellikle dijital oyunlar ile sinema filmleri arasında gelişen karşılıklı uyarlama ilişkisi, uyarlama kavramının sınırlarını genişletmiş, anlatının yalnızca metinden ekrana değil, aynı zamanda ekranlar arası da aktarılabilceğini göstermiştir. Filmden oyuna ya da oyundan filme yapılan bu tür geçişlerde, uyarlama süreci yalnızca anlatının yeniden üretilmesini değil, aynı zamanda anlatı deneyiminin ve kullanıcı konumunun da dönüşümünü beraberinde getirmektedir. Bu minvaldeki medya ilişkileri, geleneksel uyarlama tanımlarının ötesine geçebilmekte, mecralar arası anlatı stratejilerini ve izleyici oyuncu gibi kullanıcıların medya ürünlerine katılma biçimlerini veya rollerini de yeniden düşünmeyi beraberinde getirebilmektedir.

1980’li ve 1990’lı yıllar, sinema ile video oyunları arasındaki etkileşimin belirginleştiği bir dönem olarak öne çıkmaktadır. Gişede başarı elde etmiş ve kendi izleyici kitlesini oluşturmuş popüler filmler, oyun şirketleri tarafından Atari ve NES gibi sistemler için oyunlara uyarlanmıştır. *E.T.*, *Terminator*, *Robocop*, *Alien* ve *Ghostbusters* gibi yüksek hasılatlı yapımların video oyun versiyonları bu süreçte ortaya çıkmıştır. Bu oyunlar çeşitli konsollara aktarılmış, böylece sinema filmleri ile video oyunlar arasında ilk etkileşimler kurulmaya başlanmıştır. Zamanla dijital oyunların pazardaki etkisinin artması, sinema sektörünün de oyunlara yönelmesini beraberinde getirmiştir. Atari’nin bu dönemdeki yükselişiyle birlikte Disney, bilgisayar animasyonlarının ön planda olduğu *Tron* (1982) filmini üretmiştir. Atari ile sinemanın iç içe geçtiği bir diğer örnek ise *Wargames* (1983) filmi olmuştur (Özgör, 2023: 489).

Filmlerin video oyunlarına uyarlanması, yalnızca sinematik anlatıların interaktif bir biçime dönüştürülmesiyle sınırlı değildir. Bu süreç aynı zamanda oyun tasarımı üzerine düşünmeyi teşvik eden ve bu alanda yaratıcı, deneysel yaklaşımların gelişmesine olanak tanıyan bir yöntem olarak da değerlendirilebilir (Barr, 2020:15). Bu bağlamda filminden oyuna uyarlamalar, yalnızca içerik ya da biçim aktarımlarından ibaret değil, aynı zamanda kaynağın yaratıcı biçimde yeniden kurgulandığı ve özgün yorumlara açık hale geldiği tasarım süreçleri olarak görülebilir. Bu tür uyarlama örnekleri, artık yalnızca tek bir anlatı biçimiyle sınırlı kalmamakta, farklı medya araçları üzerinden genişleyebilen bütünlüklü hikâye evrenlerine katkı sunabilmektedir.

Transmedya hikâye anlatıcılığı kavramı, bir anlatının birden fazla medya platformu üzerinden sunulması anlamına gelmektedir. Her bir medya ürünü, bütünün anlamına özgün ve değerli bir katkı sağlamaktadır. Bu yaklaşımda her medya türü kendi güçlü yönleriyle hikâyeye katkı yapmaktadır. Örneğin, hikâye bir filmle başlayabilir, televizyon dizileri, romanlar, çizgi romanlar ve video oyunları ile derinleştirilebilir. Her içerik ürünü kendi başına anlaşılabilir olmalı, yani izleyici bir oyunu oynayarak da, diziyi izleyerek de bu evrenle tanışabilmelidir. Bu yapı, izleyicinin ilgisini canlı tutarak, farklı hedef kitlelere ulaşmasını sağlamakta ve ürünlere bağlılığını artırmaktadır. Transmedya anlatım, aynı zamanda medya sektörlerinde yatay entegrasyonla çalışan büyük eğlence şirketlerinin ekonomik stratejileriyle de uyum göstermektedir (Jenkins, 2006:95-96).

Henry Jenkins (2004:124), transmedya hikâye anlatıcılığı kavramını açıklarken, artık her anlatı ürününün kendi başına tamamlayıcı olması gerekmediğini, asıl önemli olanın bu ürünlerin daha büyük bir anlatı ekonomisine katkı sunması olduğunu vurgulamaktadır. Bu bağlamda, örneğin bir *Star Wars* oyununun, filmin hikâyesini birebir yeniden anlatması gerekmemektedir. Aksine, filmle bir diyalog kurarak, çevresel ayrıntıların yaratıcı biçimde kullanımıyla yeni anlatı deneyimleriyle sunabilmelidir. Jenkins’e göre transmedya anlatımda kitaplar, filmler, diziler, çizgi romanlar ve oyunlar gibi farklı mecralar hikâyeyi kendi güçlü yönleriyle açıklamaktadır. Böylece izleyici bu çeşitli mecralar arasında dolaşarak zengin bir anlatı deneyimi yaşayabilmektedir. Oyunlar ise bu sistemde, hikâye evrenine dair bellekte kalan imgeleri ve düşlemleri somutlaştırma kapasitesiyle öne çıkmakta, oyuncuya etkileşimli, sürükleyici ve mekansal bir deneyim sunmaktadır.

Anlatının medya türüne göre geçirdiği bu dönüşümleri açıklamak için çeşitli kavramsal çerçeveler mevcuttur. Sibermetin kavramı ise, özellikle dijital ortamlarda kullanıcı etkileşimiyle biçimlenen yeni anlatı yapılarının anlaşılması açısından önemlidir. Kullanıcının yalnızca tüketici değil, aynı zamanda yönlendirici olduğu metin türlerini ifade etmektedir. Bu tür yapılarda anlatının ilerleyişi, okuyucunun ya da oyuncunun yaptığı tercihlere göre değişmektedir. Dolayısıyla metin sabit değil, etkileşime açık ve dinamik bir yapıya sahiptir. Sibermetinler, belirli bir edebi tür ya da estetik kalıba indirgenemez. Bunun yerine, kullanıcı etkileşimine dayalı olarak işleyen, yapısı önceden planlanmış ancak çoklu olasılıkları barındıran anlatı sistemleridir. Sibermetin; hipermetinler, metin tabanlı macera oyunları, bilgisayar üretimi anlatılar ve çok kullanıcıli metinsel ortamlar olarak sınıflandırılabilir (Aarseth, 1997:5,18).

Bu tür kavramsallaştırmalar, video oyunlarının sinema gibi doğrusal anlatı yapılarına dönüştürülmesinde ya da sinematik içeriklerin oyunlaştırılarak etkileşimli deneyimlere aktarılmasında karşılaşılan yapısal ve deneyimsel farklılıkları anlamak için kuramsal bir zemin sunmaktadır. Anlatının bir mecradan diğerine aktarımı yalnızca içerik düzeyini değil, aynı zamanda anlatı stratejilerini, kullanıcı konumunu ve deneyim biçimini de şekillendirmektedir.

Uyarlama, bir tür genişletilmiş yeniden yazım biçimidir ve çoğu zaman bir anlatının farklı ifade biçimlerine dönüştürülmesi anlamına gelmektedir. Film ya da sahne sanatlarında bir hikâyeyi anlatmak veya göstermek, seyirciyi bütünüyle pasif hale getirmese de, sanal ortamlar ve video oyunları gibi mecralar kadar doğrudan ve anlık bir etkileşim de sunmamaktadır. Farkında olunsun ya da olunmasın, bir anlatının farklı mecralara uyarlanmış biçimleri, aynı mecra içinde yapılan uyarlamalardan farklı şekilde algılanmakta ve deneyimlenmektedir (Hutcheon, 2006:13,33,139). Bu nedenle, farklı mecraların anlatıya kattığı özgün olanakları ve sınırlılıkları dikkate almak, uyarlama sürecinde yalnızca içeriğin değil, deneyimin de dönüştüğünü kavramak açısından önemlidir.

Oyun deneyiminde anlatının önemsiz olduğunu savunmak geçerli bir yaklaşım değildir. Ancak tüm deneyimi yalnızca anlatıya indirgemek de yanıltıcıdır. Oyun ortamında diğer oyuncuların ya da bilgisayar tarafından kontrol edilen karakterlerin varlığını fark etmek ve onlarla etkileşime geçmek, oyuncu katılımını artıran önemli bir unsur haline gelmektedir. Bu etkileşim, ortak bir alanı paylaşma, aynı hedefe yönelme ya da rekabet etme gibi farklı biçimlerde ortaya çıkmaktadır. Oyuncuların birlikte savaş stratejileri geliştirmesi, lonca içi konuları tartışması ya da yalnızca başkalarının da oyunda olduğunu bilmesi gibi durumlar, bu etkileşim biçimlerinin kapsamına girmektedir (Calleja, 2011:112–113). Bu durum, bazı oyun deneyimlerinde anlatının yalnızca olay örgüsünden değil, oyuncular arası ilişkilerden ve etkileşimli çevresel unsurlardan da beslendiğini göstermektedir. Dolayısıyla oyun uyarlamalarında, oyuncu etkileşiminin sağladığı bu derinlik, film gibi tek yönlü anlatı biçimlerinde her zaman karşılık bulamayabilir.

DOOM 3 OYUNU İLE DOOM FİLMİNİN KARŞILAŞTIRMALI ANALİZİ

Oyun ve Film Hakkında

Doom 3, 2004 yılında id Software tarafından geliştirilen birinci şahıs nişancı (FPS) türünde bir dijital oyundur. Oyun, Mars gezegeninde faaliyet gösteren Union Aerospace Corporation'a (UAC) ait bir araştırma tesisinde geçmektedir. Bilimsel bir deney sırasında cehennem boyutuna açılan bir kapının kontrolsüz biçimde açılması, şeytani varlıkların gerçek dünyaya sızmasına yol açar. Oyuncu, isimsiz bir deniz piyadesi olarak, yaratıklarla dolup taşan bu karanlık tesiste hayatta kalmaya ve istilayı durdurmaya çalışır. Oyunun anlatısı doğrudan değil, çevrede bulunan ses kayıtları, bilgisayar terminalleri ve görsel ipuçları aracılığıyla parçalı biçimde sunulur. Oyun boyunca dar koridorlar, ani kararmalar, ürkütücü sesler ve sınırlı kaynaklar, oyuncuya sürekli bir tedirginlik hissi yaşatır. *Doom 3*, klasik aksiyon oyunlarından farklı olarak yalnızca silahlı çatışmaya değil, aynı zamanda korku atmosferiyle oyuncunun psikolojik gerilimini sürdürmeye dayalı bir deneyim sunar.

Doom 3 oyunu çıkış yaptığı yılda oyun sektörüne ait birçok teknolojik devrimi de devamında getirmiştir. O zamana kadar piyasada örneği görülmemeyen teknikler *Doom 3* oyunu ile kullanıcılarının beğenisine sunulmuştur. 2001 yılında, *Doom 3* oyununun yapıldığı oyun motoru olan id Tech 4'ün tanıtımı esnasında Tokyo'da düzenlenen bir Apple etkinliğinde *Doom 3* oyununun demosu kullanıcıların

beğenisine sunulmuştur. Etkinlikteki insanlar, *Doom 3*'ün demosunda daha önce hiçbir yerde örneklerini görmedikleri dinamik ışıklandırma sistemi ve pürüzlü yüzeyler karşısında şaşkınlık içerisinde kalmışlardır. Dinamik ışık sisteminde, oyunun her bir karesinde, nesne ve objelerin hareketlerine göre ışık, gölge ve yansımalar hesaplanarak kullanıcıya aktarılmaktadır. O zamana kadar görülmemiş bir başka özellik ise, oyun motorunun düz bir yüzey üzerine birtakım işlemler ile pürüz etkisi verebilmesiydi (Wilhelm, 2019).

Doom filmi, Andrzej Bartkowiak tarafından yönetilmiş ve aynı adlı video oyun serisinden uyarlanmıştır. Universal Pictures yapımı olan bu bilim kurgu-aksiyon filmi, 2005 yılında vizyona girmiştir. Hikâye, Mars'ta bulunan Union Aerospace Corporation'a (UAC) ait bir araştırma tesisinde geçmektedir. Tesisle olan bağlantının aniden kesilmesi üzerine, özel bir askeri birlik olan Rapid Response Tactical Squad, durumu araştırmak ve güvenliği sağlamak üzere Mars'a gönderilir. Birliğin üyeleri, tesis içerisinde yalnızca ölü personelle değil, aynı zamanda genetik olarak değişime uğramış yaratıklarla da karşı karşıya gelir. Filmdeki olaylar, birlik üyelerinden Reaper'ın (Karl Urban) perspektifinden takip edilir. Araştırmalar ilerledikçe, bu yaratıkların kaynağının insan DNA'sına yapılan genetik müdahaleler sonucu olduğu ortaya çıkar. Film, gerilim, aksiyon ve bilim kurgu unsurlarını birleştiren bir yapıya sahiptir.

Anlatı Yapısı ve Hikâye Açısından Karşılaştırılması

Doom 3 video oyunu ile *Doom* filmi, anlatının işleyişi ve hikâyenin sunumu bakımından belirgin farklılıklar göstermektedir. Oyunda anlatı, oyuncunun eylemleri ve keşifleri doğrultusunda gelişmektedir. Hikâye, oyuncunun aktif katılımıyla açılmaktadır. Oyuncu, isimsiz bir deniz piyadesi olarak Mars'taki bir araştırma tesisine gönderilmekte ve burada cehennem temelli bir istilaya karşı hayatta kalmaya çalışmaktadır. Anlatı, ses kayıtları, PDA'lar ve çevresel ipuçlarıyla desteklenmekte, bu yapı oyuncuyu anlatının kurucu öznesi konumuna getirmektedir. Öte yandan film, izleyiciye klasik ve doğrusal bir olay örgüsü sunmaktadır. Mars'taki Olduvai adlı araştırma tesisinde ortaya çıkan kriz sonrasında gönderilen özel timin deneyimleri, üç perdeli dramatik yapı çerçevesinde aktarılmaktadır. Aşağıda, *Doom 3* oyunu ile *Doom* filminin anlatı ve hikâye yapısındaki temel farklar tablo halinde özetlenmiştir.

Tablo 1. *Doom 3* Oyunu ile *Doom* Filminin Hikâye ve Anlatı Farklılıkları

Öğeler	<i>Doom 3</i> – Video Oyunu	<i>Doom</i> – Sinema Filmi
Mekan	Mars'taki Union Aerospace Corporation (UAC) araştırma tesisi.	Mars'taki Olduvai tesisi.
Konu	UAC, başka bir boyuta açılan kapı (bir tür cehennem portalı) üzerinden deneyler yapar. Bu deneyler kontrolden çıkar ve cehennemden gelen yaratıklar tesisi istila eder.	Genetik mühendislik çalışmaları sonucunda mutasyona uğramış yaratıklar ortaya çıkar. Yaratıklar cehennem kökenli değildir; bilimsel bir deneyin sonucudur.
Karakter	İsimsiz bir deniz piyadesi (Marine), hayatta kalmak ve istilayı durdurmakla görevlidir.	Reaper (baş karakter), Sarge (ekip lideri) ve bir grup özel tim askeri.
Düşman Türü	Cehennemden gelen iblisler ve yaratıklar.	Genetik olarak mutasyona uğramış insanlar/yaratıklar.
Sunum Biçimi	Çevresel anlatım (ses kayıtları, bilgisayar terminalleri, ortam detayları).	Klasik Hollywood aksiyon filmi yapısında, karakter ilişkilerine ve dramatik yapıya dayalı.
Anlatı Yaklaşımı	Etkileşimli, oyuncunun ilerlemesine göre şekillenen açık uçlu yapı.	Lineer, üç perdeli dramatik yapı (giriş, çatışma, çözüm).
İçeriksel Yaklaşımı	Korku, izolasyon, tehdit duygusu, paranoya.	Aksiyon odaklı, bilimkurgu unsurları önde.

Anlatıda bakış açısı bakımından da iki metin arasında önemli bir ayrım göze çarpmaktadır. *Doom 3*,

birinci şahıs bakış açısı ile oynanmaktadır. Oyuncu, karakterin gözünden olayları deneyimlerken herhangi bir dış anlatıcı bulunmamaktadır. Bu yapı, oyuncunun karakterle özdeşleşmesini güçlendirmektedir. Filmde ise üçüncü şahıs bakış açısı hâkimdir. İzleyici olayları dışarıdan gözlemlemektedir. Sadece kısa bir sekans boyunca birinci şahıs bakış açısına başvurulmuş, bu sahne oyuna görsel bir gönderme olarak kullanılmıştır. Ancak film genelinde izleyici, pasif ve yönlendirilen bir konumda kalmaktadır. Anlatı, görsel anlatım ve diyaloglarla şekillenmektedir.

Olay örgüsünün yapısı da iki anlatı biçimi arasında ayrılmaktadır. Oyunda, parçalı ve keşfe dayalı bir anlatı yapısı bulunmaktadır. Oyuncu, hikâyeyi kendi ilerleyişine göre keşfetmekte ve bilgi akışını çevreden toplamaktadır. Filmde ise olaylar belirgin bir sırayla, başlangıç-gelişme-sonuç düzeninde ilerlemekte, karakterler arası çatışmalar ve dramatik doruk noktaları net biçimde yapılandırılmaktadır. İzleyiciye her sahnede ne olup bittiği açıkça sunulmakta ve böylece oyunla karşılaştırıldığında daha kapalı ve yönlendirilmiş bir anlatı deneyimi ortaya çıkmaktadır.

Karakterlerin işleniş bakımından da önemli farklılıklar göze çarpmaktadır. Oyunda ana karakter isimsiz ve sessizdir. Bu özellik, oyuncunun karakterle birebir özdeşlik kurmasını olanaklı kılmaktadır. Filmde ise karakterler adlandırılmış, kişisel geçmişleri ve içsel çatışmalarıyla detaylandırılmıştır. Özellikle Reaper, ailesiyle ilişkileri ve içsel yolculuğu ile anlatının merkezine yerleştirilmiştir. Sam karakteriyle kurduğu bağ ise dramatik yapıyı desteklemiştir. Sarge karakteri ise lider pozisyonundan zamanla tehdit oluşturan bir figüre dönüşerek anlatıya dinamizm katmıştır. Filmde karakterler yalnızca işlevsel değil, aynı zamanda dramatik ağırlık taşıyan ve gelişim gösteren figürler olarak kurgulanmıştır.

Doom 3 oyununda bilimsel deneyler sonucunda cehennem kapısının açılması ana çatışma unsurunu oluşturmaktadır. Anlatı, karanlık atmosfer, korku ve hayatta kalma temaları etrafında şekillenmektedir. Filmde ise cehennem teması yerini genetik deneyler ve bunların sonucunda ortaya çıkan mutasyonlara bırakmaktadır. Hikâye, aksiyon ve askeri mücadeleye odaklanmaktadır. Filmde karakterlerin kişisel yolculukları, etik ikilemler ve dramatik dönüşümler ön plandadır. Böylece oyundaki varoluşsal korku ve atmosferik gerilim, filmde aksiyon ve duygusal çatışmalarla yer değiştirmiştir.

Afişler Açısından Karşılaştırılması

Doom 3 oyununun afişi, izleyiciye doğrudan tehdit duygusu veren bir görsel sunmaktadır. Afişin merkezinde, oyunun en ikonik yaratıklarından biri olan ve yüzü parçalanmış şekilde kan kırmızısı detaylarla öne çıkan bir canavar yer almaktadır. Yaratığın yeşil ve grotesk yüzü, kanlı detaylarla birlikte doğrudan cehennem ve şiddet çağrışımı yaratmaktadır. Arka planda kullanılan koyu kırmızı semboller, sadece korku duygusunu pekiştirmekle kalmamakta, aynı zamanda inanç, ritüel ve din gibi alt anlamları da izleyicinin bilinçaltına aktarabilmektedir. Logonun metal doku ile tasarlanmış olması, oyunda teknolojinin ve endüstrinin önemli bir rol oynadığını hissettirmektedir. Genel olarak afiş, oyuncuya doğrudan bir tehlike vadeden, karanlık ve izole bir dünya sunmaktadır. Burada dikkat çeken, afişin doğrudan saldırganlık ve korku duygusunu öne çıkarması ve bunun oyuncuda merak ile gerilim yaratmasıdır.

Doom filminin afişinde ise merkezi bir yaratık yerine, metal bir yüzeyin içinde sıkışmış ve çılgın atan bir yüz ile ellerin göze çarptığı bir kompozisyon bulunmaktadır. Metal plaka ve perçin detayları, endüstriyel bir atmosfer oluştururken, teknolojik gelişmişliğe dair bir ipucu vermektedir. Görseldeki yüz, filmdeki genetik mutasyon temasını ve dönüşüm geçiren karakterlerin insanlıkla bağlantısının kopuşunu çağrıştırmaktadır. Renk paleti, sarı, turuncu ve kırmızı tonlarla filmin ateş ve tehlikeyle olan bağını hissettirmektedir. Afişin üst kısmındaki “No One Gets Out Alive” sloganı, kaçışın ya da kurtuluşun mümkün olmadığı bir atmosfer kurmaktadır. Film afişindeki logonun, oyun afişindekiyle aynı şekilde kullanılmış olması, iki yapım arasında görsel açıdan bir devamlılık oluşturmaktadır. Buna karşın, film afişinde logonun metal dokusu yerine koyu kırmızı ve kanı anımsatan bir renk tercih edilmiş, “3” rakamı ise kullanılmamıştır.



Şekil 1. *Doom 3* oyununun 2004 yılında yayınlanan orijinal afişi (solda) ve Universal Pictures tarafından yayınlanan *Doom* filmine ait resmi afiş (sağda).

Her iki afişte de korku ve tehdit duygusu merkezi bir yer tutmaktadır. Oyun afişi doğrudan şiddet ve yaratık ikonografisine yaslanırken, film afişi daha çok atmosfer ve psikolojik korku çağrışımı yaratmayı amaçlamaktadır. Oyun görselinde karşı karşıya gelinen tehlike net biçimde izleyiciye gösterilirken, film afişi doğrudan canavar göstermek yerine, bilinmezlik ve sıkışmışlık hissini öne çıkarmaktadır. Bu durum, iki medyanın izleyiciyle kurduğu ilişkiyi de yansıtmaktadır. Oyun afişi kullanıcıyı aksiyona ve mücadeleye davet ederken, film afişi endişe, gerilim ve çaresizlik duygularını öne çıkarmaktadır. Sonuç olarak, *Doom 3* oyununun afişi daha saldırgan, korkutucu ve doğrudan bir yaklaşım benimsemektedir. Film afişi ise daha dolaylı, psikolojik ve soyut bir korku atmosferi kurmaktadır. Her iki afiş, kendi mecrasının beklentilerine uygun olarak farklı seyir ve deneyim tarzlarına hitap etmektedir.

Kostümler ve Ekipmanlar Açısından Karşılaştırılması

Doom 3 oyununda karakterlerin kostümleri, askeri bilim kurgu temasının tipik özelliklerini taşımaktadır. Ana karakterde görülen “Praetor Suit” adlı zırh, ağır ve dayanıklı yapısıyla dikkat çekmektedir. Zırh üzerindeki teknolojik detaylar ve karanlık renk paleti, oyunun genel atmosferine uyum sağlamaktadır. Siyah, gri ve koyu yeşil tonlar, kasvetli ve tehditkar bir hava oluşturmaktadır. Yaratık tasarımlarında ise doğaüstü bir yaklaşım öne çıkmaktadır. Oyunda iblisler bilgisayar grafikleriyle canlandırılmıştır. Büyük pençeler, sivri dişler ve parlayan gözler gibi ayrıntılarla, cehennemden gelen bir tehdidin altı çizilmiştir.



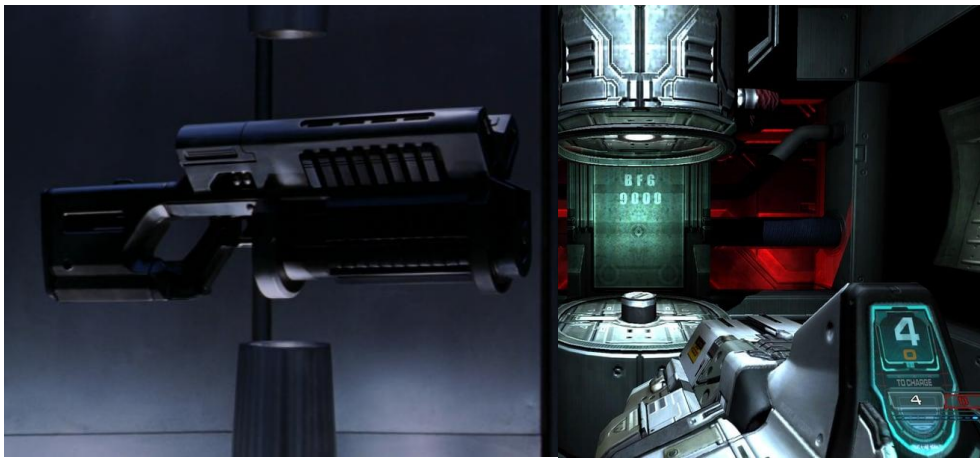
Şekil 2. *Doom 3* oyununda ana karakterin zırh tasarımı (solda) ve *Doom* filminde askeri tim üyeleri (sağda).

Doom filminde ise kostüm tasarımları, modern askeri üniforma gerçekliğine dayanmaktadır. Askeri tim üyeleri siyah ve koyu mavi tonlarda, vücuda oturan ve hafif zırhlı ekipmanlarla donatılmış şekilde tasarlanmıştır. Silah taşıma kayışları, cepkane kemerleri ve omuzluk gibi detaylar, çatışma gerçekliğini pekiştirmektedir. Filmde yaratıklar, oyundan farklı olarak, doğrudan cehennemden gelen iblisler değil, mutasyon geçirmiş insanlardan oluşmaktadır. Bu nedenle makyaj ve protez uygulamaları önemli bir yer tutmaktadır. Yaratıkların yüz ve vücut yapılarında kas lifleri, bozulmuş anatomik unsurlar ve kan efekti gibi grotesk ayrıntılar öne çıkmaktadır. Filmde bilgisayar grafikleriyle makyaj ve protezler bir arada kullanılarak, insani görünümünden uzaklaşan, rahatsız edici figürler elde edilmiştir.



Şekil 3. *Doom* filmindeki yaratık ve *Doom 3* oyunundaki yaratık.

Her iki eserde de silah tasarımları öne çıkmaktadır. *Doom 3* oyununda klasik *Doom* serisinin silahları modernize edilmiş ve teknolojik unsurlar ön planda tutulmuştur. BFG 9000 gibi fütüristik ve enerji tabanlı silahlar, oyunun bilim kurgu yönünü güçlendirirken, Chainsaw gibi yakın dövüş silahları da oyuncuya ikonik bir deneyim sunmaktadır. Filmde ise silah tasarımları daha gerçekçi tutulmuş, günümüz askeri ekipmanlarından esinlenilmiştir. BFG 9000 filmde de yer almakta, ancak sınırlı biçimde kullanılmaktadır. Chainsaw ise filmde hiç kullanılmamaktadır. Sonuç olarak, *Doom 3* oyunu, fütüristik ve korku temalı zırh ve yaratık tasarımlarıyla atmosferini kurarken, *Doom* filmi daha gerçekçi, modern askeri unsurlara ve makyaj efektlerine odaklanmaktadır. Bu durum, iki uyarımanın kendi mecrasının olanaklarına ve tür beklentilerine göre şekillendiğini göstermektedir.



Şekil 4. *Doom* filminde BFG9000 isimli silah ve *Doom 3* oyunundaki BGF9000 isimli silah

Dekor ve Mekân Açısından Karşılaştırılması

Doom 3 oyununda mekân tasarımı, karanlık ve klostrofobik ortamlar ile karakterize edilmektedir. Oyun, Mars'ta bulunan Union Aerospace Corporation (UAC) tesislerinde geçmektedir. Oyuncu, genellikle dar koridorlarda, terk edilmiş laboratuvarlarda ve loş depolarda ilerlemektedir. Bu mekânlar korku ve gerilim hissini artırmak amacıyla tasarlanmıştır. Kontrol panelleri, jeneratörler, asansörler ve dijital ekranlar gibi pek çok teknolojik unsur ortamda yer almaktadır. Oyun sırasında zaman zaman dış mekâna da çıkmak mümkündür. Mars yüzeyinde kısa süreli hareket imkânı sunulmakta ancak bu alanlar da iç mekânlar kadar kasvetli ve düzensizdir. Mekân detaylarının özenli olması, oyuncunun keşif duygusunu desteklemektedir. Duvardaki posterler, tıbbi cihazlar ve çevresel objeler, oyuncuya hem atmosferi yaşatmakta hem de anlatının bir parçası olarak işlev görmektedir.



Şekil 5. *Doom* filmindeki tesisler ve *Doom 3* oyunundaki tesisler.

Doom filminde ise hikâye Mars yüzeyinde bulunan Olduvai tesisinde geçmektedir. Filmde kullanılan mekânlar, bilim kurgu estetiğine uygun şekilde daha sade ve düzenli biçimde tasarlanmıştır. Tesisin iç mekânlarında dar koridorlar ve askeri bölümler bulunmakta ancak bu alanlar *Doom 3*'teki kadar karanlık ve kaotik değildir. Mekânlarda korku ve gerilimden çok aksiyon ve hareketliliğe uygunluk ön plana çıkarılmıştır. El feneri gibi korku öğeleri filmde daha az kullanılmakta, ışıklandırma ve düzen daha kontrollü bir atmosfer sağlamaktadır. Filmde Mars yüzeyi çoğunlukla tesisin dış çekimlerinde veya geçiş sahnelerinde arka planda yer almakta, hikâye ise büyük ölçüde iç mekânlarda geçmektedir. Mekânlardaki detay seviyesi oyuna göre daha sınırlı tutulmuş, böylece izleyicinin dikkati aksiyona yönlendirilmiştir.

Sonuç olarak, *Doom 3* oyununda mekân tasarımı korku ve keşfe dayalı bir atmosfer yaratmakta, *Doom* filminde ise mekânlar daha sade tutulmakta ve aksiyonun ön planda olduğu bir anlatı benimsenmektedir. Her iki eserde de Mars yüzeyi ve bilim kurgu laboratuvarları temel mekânlar olarak yer almakta, fakat ayrıntı kullanımı, ışık ve atmosfer vurgusu, her bir mecranın kendi anlatı biçimine göre değişmektedir.

Kompozisyon ve Aydınlatma Açısından Karşılaştırılması

Doom 3 oyununda ışık kullanımı, atmosferin gerilim ve korku öğeleriyle birleşmesinde belirleyici bir rol oynamaktadır. Oyun, genel olarak düşük ışık seviyeleriyle oyuncuyu sürekli bir tedirginlik içinde tutmayı amaçlamaktadır. Ortamlar; yanıp sönen lambalar, bilgisayar ekranlarından yayılan parıltılar ve otomatların ışıkları gibi çevresel aydınlatma unsurlarıyla karakterize edilmiştir. Oyuncunun yalnızca el feneriyle çevreyi görmek zorunda olması, karanlıkta gizlenen tehditlerin beklenmedik şekilde ortaya çıkmasına yol açmakta, böylece korku ve endişe duygusu güçlendirilmektedir. Ayrıca, ışığın sıcak tonları (kırmızı ve sarı gibi) ile soğuk tonların (özellikle mavi ve gri) birlikte kullanılması, mekânlarda hem cehennem çağrışımları yaratmakta hem de yüksek teknoloji tesis atmosferini öne çıkarmaktadır. Oyunda gölgeler, düşmanların silüetlerinin belirsizleşmesini sağlayarak oyuncunun sürekli tetikte kalmasını teşvik etmektedir. Kamera kullanımı ise, oyuncunun hareketleriyle birlikte sallanan aksiyon odaklı bir bakış açısı sunmakta, böylece sahnelerdeki dinamikliği ve gerilimi artırmaktadır.

Doom filmine bakıldığında, burada aydınlatma ve kompozisyon daha geleneksel sinema anlayışına uygun biçimde düzenlenmiştir. Film, aksiyon sahnelerinde daha parlak ve geniş bir ışık kullanımıyla olayları seyirciye doğrudan aktarmayı hedeflerken, gerilimli anlarda kırmızı tonlara yer vererek

duygusal yoğunluk sağlamaya çalışmaktadır. Ancak oyunla kıyaslandığında, filmde karanlık atmosfer daha az vurgulanmıştır. Bunun yerine, geniş mekânlarda ve doğal ışıktaki çekilmiş sahneler öne çıkarılmıştır. Kamera açıları ise yoğunlukla omuz ve bel seviyesinden tercih edilmiş, bu da seyirciye karakterlerle doğrudan bir yakınlık hissi vermektedir. Filmde ayrıca, oyunun dinamiklerine göndermede bulunan kısa bir birinci şahıs bakış açısı sekansı bulunmaktadır. Bu bölümde izleyici, tıpkı bir video oyunu oynar gibi olaylara karakterin gözünden tanık olmaktadır. Ancak bu denemede, oyunlardaki hareket özgürlüğü ve etkileşim hissini tamamen yansıtamadığı görülmektedir.

Renk ve ışık kullanımı açısından *Doom* filminde, sarı ve turuncu gibi sıcak tonlar sınırlı düzeyde kullanılmakta, genel olarak mavi ışıkların hâkim olduğu bir atmosfer tercih edilmektedir. Bu renk ve ışık seçimi, mekânda sterillik ve bilim kurguya özgü bir ortam hissi oluşturmakta, laboratuvar ortamındaki deneysel atmosferi öne çıkarmaktadır. Filmde yaratık tasarımlarında oyuna benzerlik korunmakla birlikte, aydınlatma ve renk tercihleri oyundaki gibi cehennem göndermelerine yer vermemektedir. Bunun temel nedeni, filmde yaratıkların kökeninin cehennem değil, laboratuvar ortamında gerçekleşen mutasyonlara dayandırılmasıdır. Oysa *Doom 3* oyununda karanlık ve kasvetli bir ortamda, renklerin ve ışığın kullanımıyla birlikte, doğüstü bir gerilim yansıtılmaktadır.

SONUÇ

Dijital oyunların sinema filmlerine uyarlanması, salt bir hikâye aktarımı değil, iki ayrı medyanın anlatı ve deneyim potansiyellerinin çarpıştığı, karmaşık bir yeniden üretim sürecidir. *Doom 3* oyunu ve *Doom* filmi örneği, bu dönüşümün zorluklarını ve imkânlarını görünür kılmaktadır. Oyun, oyuncuya sunduğu etkileşimli, parçalı ve deneyim temelli anlatı yapısı ile öne çıkarken, sinema filmi, doğrusal hikaye örgüsü, dramatik yapı ve izleyiciye sunulan sabit bir bakış açısı ile ayrışmaktadır. Dolayısıyla uyarlama sürecinde karşılaşılan temel mesele, yalnızca içeriğin medyalar arasında aktarımı değil, aynı zamanda bu içeriklerin yeni medyanın kural ve olanaklarına uygun biçimde yeniden yorumlanması olmaktadır. Oyun ve film arasında ortaya çıkan temel ayrımlardan biri, deneyimin ve izleyici/oyuncu pozisyonunun yeniden kurgulanmasında yatmaktadır. *Doom 3*, oyuncuya aktif bir keşif ve karar verme olanağı tanırken, *Doom* filmi, izleyiciyi yönlendirilmiş ve çizgisel bir anlatının içerisine yerleştirmektedir. Bu bağlamda, oyunlarda öne çıkan etkileşim, karar verebilme özgürlüğü ve süreklilik duygusu, filmlerde anlatının sınırlandırılması, dramatik yapının belirli oluşu ve izleyici odaklı aksiyon vurgusu ile yer değiştirmektedir. Oyun, uzun süreli bir medya deneyimiyle kullanıcıda aidiyet ve bağlılık hissini daha güçlü sağlayabilirken, film sınırlı süresiyle bütünlüklü bir hikâye sunmaktadır.

Her iki mecrada da anlatı ve atmosferin kurulma biçimi farklılaşmaktadır. *Doom 3*'ün karanlık, kasvetli ve klostrofobik mekânları, ani karşılaşmalar ve metal müziklerle desteklenen bir korku deneyimi sunmaktadır. Oyunun sunduğu çevresel ipuçları, ses tasarımı ve dinamik ışıklandırma, oyuncunun sürekli olarak tetikte kalmasını sağlamaktadır. Buna karşılık filmde, mekânlar oyundaki kadar karanlık ve ayrıntılı değildir, daha sade tasarlanmış ve genellikle aksiyon sahnelerine veya karakterlerin etkileşimlerine arka plan oluşturacak şekilde düzenlenmiştir. Böylece korku ve gerilim öğeleri, filmin anlatısında ön planda değil, aksiyon ve karakter ilişkilerine yardımcı bir unsur olarak kalmıştır. Filmdeki aydınlatma ve renk tercihleri, oyunun cehennem göndermelerine kıyasla daha steril ve bilim kurguya özgü bir atmosfer sağlamaktadır.

Karakter tasarımı ve dramatik derinlik de uyarlama sürecinde yeniden biçimlendirilen alanlardan biridir. *Doom 3*'te isimsiz, sessiz ve anonim bir ana karakter bulunurken, filmde Reaper, Sarge ve Sam gibi dramatik geçmişlere sahip karakterler merkeze alınmıştır. Filmde karakterlerin kişisel motivasyonları, içsel çatışmaları ve ilişkileri öne çıkarılmış, ancak aile, aidiyet veya kişisel dönüşüm gibi temalar yerini daha çok aksiyon, askeri disiplin ve mücadeleye bırakmıştır. Oyunda, karakterin anonimliği oyuncunun özdeşlik kurmasını kolaylaştırırken, filmde dramatik karakter yaratımı sinemanın konvansiyonlarına uygun olarak şekillenmiştir.

Teknik ve estetik uyarlama açısından, *Doom 3* oyunu, dinamik ışık kullanımı, çevresel sesler, birinci şahıs bakış açısı ve atmosferik ayrıntılar ile güçlü bir korku ve gerilim ortamı inşa etmektedir. Oyun mekaniklerinde, el feneriyle karanlıkta yol alma ve birdenbire karşılaşılan canavarlar gibi unsurlar, oyuncuya özgün bir deneyim sunmaktadır. Film ise bu unsurları sinemanın görsel ve işitsel kodlarına

adapte etmeye çalışmıştır. Örneğin filmde bir sahnede, oyunun birinci şahıs bakış açısını yansıtmak için kısa bir FPS (First Person Shooter – birinci şahıs nişancı) kamera sekansı kullanılmıştır. Bu tür bir sekansla, izleyicinin olayları tıpkı bir oyun karakterinin gözünden oynuyormuş gibi, doğrudan karakterin bakış açısından deneyimlediği hissi verilmeye çalışılmıştır. Lakin sinemanın izleyiciyi yönlendiren pasif konumu, oyunlardaki aktif deneyimin yakalanabilmesini sağlayamamaktadır.

Oyunda temel belirleyicilerden olan cehennem ve şeytani varlıklar teması, film uyarlamasında yerini biyoteknoloji ve genetik mühendislik eksenine bırakmıştır. Bu değişim, anlatının sadece içeriğinde değil, anlatı ve hikâye düzeyinde de dönüşümler yaşanmasına yol açmıştır. Sinema endüstrisinin daha geniş ve heterojen bir izleyici kitlesine ulaşma hedefi, çoğu zaman özgün anlatının bazı çekirdek unsurlarından uzaklaşılmasını gerektirebilmektedir. Böylece film, oyun dünyasının doğüstü korku ve gerilim atmosferini bilim kurgu merkezli bir yaklaşımla yeniden yorumlamış, anlatısal yaklaşımı bu öncelikler üzerinden yeni bir yapıya bürünmüştür. Uyarlamalarda özgün esere sadakat, uyarlamanın temel şartı ve argümanı değildir. Ancak popüler kültürde, özellikle de dijital oyunların filme uyarlanmasında, sadakat meselesi hayran kitlesi açısından bir beklenti olarak öne çıkabilmektedir.

Endüstriyel ve ekonomik dinamikler, dijital oyunların sinema filmlerine uyarlanmasında belirleyici bir rol oynamaktadır. Dijital oyunların uzun süreli, etkileşimli ve yüksek bağlılık yaratan yapısı, onları yalnızca bir eğlence ürünü olmaktan çıkarmakta, oyuncular arasında güçlü bir topluluk duygusunun olduğu kolektif bir hafızaya dönüştürmektedir. Bu bağlılık ve etkileşim, oyunun popüler kültürde, sosyal pratiklerde ve farklı sanat dallarında iz bırakmasını sağlamaktadır. Böylece oyun, zamanla bir kültürel fenomene dönüşmektedir. Kültürel fenomen haline gelen oyunlar ise, yalnızca oyuncu topluluklarında değil, aynı zamanda endüstride ve ekonomi dünyasında da karşılık bulmaktadır. Bu oyunlara yapılan yatırımlar artmakta, marka değerleri yükselmekte ve ürün farklı medya platformlarına genişleyerek sürdürülebilir gelir modelleri oluşturulmaya çalışılmaktadır.

Sinema ise, daha kısa sürede ve daha geniş bir kitleye ulaşmayı hedeflediği için, anlatıyı yoğunlaştırmakta, karakterleri dramatize etmekte ve aksiyonu ön plana çıkarmaktadır. Kitlese pazarın beklentilerine uygun biçimde deneyimi yeniden şekillendirmektedir. Sonuç olarak, kültürel ve ekonomik dinamikler birbirini karşılıklı olarak beslerken, oyunların topluluk ve bağlılık merkezli yapısı ile filmlerin kitlese pazar odaklı stratejileri arasında farklılıklar ortaya çıkmaktadır. Bu çerçevede, dijital oyunların sinemaya uyarlanması, endüstriyel ve ekonomik dinamiklerin etkisiyle yeni olanaklar ve geniş kitlelere erişim sağlarken, orijinal oyun deneyiminin tüm niteliklerinin filme taşınabilmesinin mümkün olmaması buradaki sınırlılığı oluşturmaktadır. Bu nedenle uyarlamalar, tek başına olumlu ya da olumsuz olarak değerlendirilmekten ziyade, iki farklı medyanın sınırları ve olanakları arasında gerçekleşen yaratıcı ve kaçınılmaz bir dönüşüm süreci olarak görülmelidir. Dolayısıyla her iki mecraanın kendine has ve özgün yapısı, ortaya çıkan uyarlamaya hem yeni bir değer hem de bazı sınırlılıklar kazandırmaktadır.

Gelecekte dijital oyunların sinemaya uyarlanmasında, oyun ve film arasındaki sınırların daha da silikleştiği, hem etkileşimli hem de bütüncül deneyimler sunan yeni modellerin ortaya çıkması beklenmektedir. Transmedya hikâye anlatımı sayesinde, tek bir hikâye farklı medya platformlarında—örneğin oyun, film, dizi ve roman gibi—birbiriyle bağlantılı şekilde işlenebilmekte, böylece izleyiciler ve oyuncular daha zengin ve katmanlı bir anlatı deneyimi yaşayabilmektedir. Buna rağmen, oyunlardan filmlere yapılan her uyarlamada, anlatı biçimi ve deneyim açısından bazı unsurların kaybolması veya değişmesi kaçınılmazdır. Yani, oyun ve film her ne kadar ortak bir deneyim alanı oluştursa da, her iki medyanın kendine özgü sınırları ve yeniden üretim sorunları her zaman varlığını sürdürecektir.

Oyun ve film arasındaki bu dönüşüm, yalnızca biçimsel bir aktarım sürecinden ibaret değildir; aynı zamanda medya tüketimi, endüstriyel çıkarlar ve kültürel ekonomi açısından sorgulanması gereken bir yeniden üretim pratiğidir. Nitekim popüler dijital oyunların sinemaya uyarlanmasında sanatsal ya da özgün anlatı arayışından çok, endüstriyel strateji ve ekonomik getiri ön plana çıkmaktadır. Büyük yapımlar şirketleri, hâlihazırda sadık bir kitleye sahip oyunları, sinema sektörüne taşıyarak ticari riskleri azaltmayı ve yüksek kazanç sağlamayı hedeflemektedir. Bu yaklaşım, yaratıcı çeşitliliğin ve yeni öykülerin sinemada görünürlüğünü sınırlarken, kültürel üretimin giderek daha fazla endüstriyel mantığa göre şekillenmesine yol açmaktadır.

Sonuç olarak, *Doom* gibi oyunların sinemaya uyarlanması, salt bir uyarlama farklılıkları ya da anlatı meselesi olmanın ötesinde, çağdaş medya endüstrisinin ekonomik ve kültürel işleyişini yansıtan bir olgu olarak da değerlendirilebilir.

Doom 3 ve *Doom* üzerinden yapılan bu karşılaştırmalı analiz, dijital oyunların sinema filmine uyarlanması sürecinde, anlatı, atmosfer, karakter, mekan ve teknik olanaklar açısından yaşanan dönüşümlerin bütüncül olarak anlaşılmasına katkı sunmaktadır. Oyunların sunduğu deneyimsel özgürlük, keşif ve aidiyet duygusu, sinemada dramatik yapı, karakter vurgusu ve aksiyon ile yeniden biçimlendirilmiş, bu dönüşüm hem kuramsal hem pratik düzeyde yeni tartışmalara zemin hazırlamıştır. Sonuç olarak, dijital oyunların sinema uyarlamalarında yaşanan dönüşümler, yalnızca biçimsel bir aktarım değil, aynı zamanda kültürel ve endüstriyel kodların yeniden üretimi anlamına gelmektedir. Bu çalışma, literatürde bu meseleye ilişkin bir bakış açısı sunmakta ve uyarlama sürecinin katmanlı yapısını görünür kılmaktadır.

KAYNAKÇA

- Aarseth, E. J. (1997). *Cybertext: Perspectives on ergodic literature*. John Hopkins University Press.
- Bartkowiak, A. (Yöneten). (2005). *Doom* [Sinema Filmi].
- Bellis, M. (2025, Nisan 30). *The history of Spacewar: The first computer game*. ThoughtCo: <https://www.thoughtco.com/history-of-spacewar-1992412> adresinden alındı
- Bozkurt, A. (2014). Dijital oyunlar ve eğitim. *Eğitim Teknolojileri Araştırmaları Dergisi*, 5(1), 1-21.
- Caillois, R. (2001). *Man, play and games*. University of Illinois Press.
- Calleja, G. (2011). *In-game: From immersion to incorporation*. MIT Press.
- Çakay, B. (2019). Anlatım ve biçim bağlamında dijital oyunların sinemaya etkisi (Yüksek lisans tezi, Mersin Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü). Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Delpont, R. (2021, Aralık 17). *Popular camera angles used in video games*. Behind The Scenes: <https://behind-the-scenes.net/popular-camera-angles-used-in-video-games/> adresinden alındı
- Ertuğ, V. Ö. (2021, Haziran 12). *Dünden bugüne mobil oyun tarihi - 1: Nokia çağı*. ShiftDelete.Net: <https://shiftdelete.net/dunden-bugune-mobil-oyun-tarihi-1-nokia-cagi> adresinden alındı
- Giannetti, L. D. (2014). *Understanding Movies (13th ed.)*. Pearson Education.
- Huizinga, J. (2018). *Homo Ludens: Oyunun toplumsal işlevi üzerine bir deneme* (M. A. Kılıçbay, Çev.). Ayrıntı Yayınları.
- Hutcheon, L. (2006). *A theory of adaptation*. Routledge.
- id Software. (2004). *Doom 3* [Video oyunu]. Activision.
- Jenkins, H. (2004). Game designs as narrative architecture. N. W.-F. (Eds.) içinde, *First person: New media as story, performance, and game* (s. 118-130). MIT Press.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence culture: Where old and new media college*. New York University Press.
- Kılıç, G. (2021). *Dijital oyun bağımlılığı ile yalnızlık, saldırganlık, mutluluk ve dijital oyun oynama motivasyonları arasındaki ilişkinin incelenmesi* (Yüksek lisans tezi, Üsküdar Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü). Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Kurumu, B. T. (2020). *Dijital oyunlar raporu 2020*. Ankara: Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu Güvenli Oyna Platformu. <https://www.guvenlioyna.org.tr/uploads/ck-editor/family-reports/Dijital%20Oyunlar%20Raporu%202020.pdf> adresinden alındı
- Özgör, C. O. (2023). Sinemaya uyarlanan video oyunları. *Ankara Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Dergisi*, 5(2), 486-497.
- Salen, K., & Zimmerman, E. (2004). *Rules of play: Game design fundamentals*. MIT Press.
- Samur, Y. (2022). Dijital Oyunlar. *TRT Akademi*, 7(16), 821-823.
- Sığırcı, M. (2022, Mart 25). *Video oyunları: Kim, ne zaman icat etti?* TÜBİTAK Bilim Genç: <https://bilimgenc.tubitak.gov.tr/makale/video-oyunlari-kim-ne-zaman-icat-etti> adresinden alındı
- Soyluççek, S. (2010). *Bilgisayar oyunlarında grafik tasarım ve uygulama sorunları; bir oyun için arayüz tasarımı* (Yüksek lisans tezi, Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü). Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Wilhelm, P. (2019, Kasım 19). *Gece gündüz ışıklandırma: Doom 3'ün devrim yaratan teknolojisi*. Slayes Club: <https://slayersclub.bethesda.net/tr-TR/article/the-pioneering-tech-of-doom-3>

adresinden alındı
Wonderopolis. (t.y.). *Who invented the first video game?* Wonderopolis:
<https://www.wonderopolis.org/wonder/who-invented-the-first-video-game> (Eriřim Tarihi: 5
Mayıs 2025) adresinden alındı