**OYUN SEKTÖRÜNÜN SİNEMAYA ARTAN ETKİSİ VE TRANSMEDYA**

 Oytun ARSLAN

İstinye Üniversitesi

oytunarslan92@gmail.com

**ÖZET**

 20. yüzyılın başlarından itibaren en önemli kitle iletişim araçlarından biri olan sinema, uzun yıllar yüksek izleyici topluluklarını sinema salonlarına çekmeyi başarmıştır. Fakat, önce televizyonun evlere girişi, devamında, gelişen dijital çağ, bu geleneksel sinema pratiğinin önüne geçmeye başlamıştır. İnsanlar, evlerindeki konforlu ortamlarından, dünyanın pek çok yerinden sunulan sayısız içeriğe eriştiklerinde, sinemaya gitmek onlar için eski cazibesini kaybetmiştir. Özellikle koronavirüs pandemisinin de insanları toplumsal etkinliklerden koparması, kişilerin evden ve bireysel yaptıkları pratiklerin pekişmesine neden olmuştur.

 İnsanları ev içi aktiviteye teşvik eden en önemli unsurlardan birisi de, dijitalleşen çağın en büyük ürünlerinden biri sanal oyunlardır. Özellikle gençler, internet vesilesiyle, dünyanın pek çok yerindeki kişilerle kolektif bir şekilde oyunlar oynamaktadır. Bu, onlar için, hem yeni kültürlerden kişilerle tanışmalarına, hem de kendi fiziksel çevrelerinin dışına çıkmalarına yardımcı olmaktadır. Fiziksel aktivitelerin önüne geçmeye başlayan bu oyunlar, daha ufak yaşlardan itibaren gençleri etkisi altına almaktadır. Bu durum, büyük bir sektör oluşmasına sebep olmaktadır. Söz gelimi, "E-Spor" turnuvaları, büyük izleyici kitleleri tarafından takip edilmektedir ve buradaki oyuncular yüksek kazançlar elde etmektedir.

 Bu çalışmada, büyüyen oyun sektörünün, son dönemde dizi ve filmleri etkilemesi ve içerikleri değiştirmesi ele alınacaktır. İnsanların değişen alışkanlıkları ve hobilerinin neticesinde büyüyen dijital oyunların, diğer aktivitelerimize olan etkisine bakılacaktır. "The Last of Us", "Assassin's Creed" ve "Sonic", nitel araştırma yöntemiyle ele alınacaktır. Transmedya vesilesiyle, oyun sektörünün yarattığı dev pazar incelenecektir. Özellikle küreselleşme, transmedya, dijitalleşme, hız ve izleme pratiklerine dair kavramlar bu çalışmada önemli yere sahip olacaktır.

**Anahtar Kelimeler:** Oyun, Sinema, Küreselleşme, Dijitalleşme, Transmedya.

**INCREASING IMPACT OF THE GAME INDUSTRY ON CINEMA AND TRANSMEDIA**

Oytun Arslan

Istinye University

oytunarslan92@gmail.com

**ABSTRACT**

 Cinema, which has been one of the most important mass media since the beginning of the twentieth century, has managed to attract high audience groups to movie theaters for many years. However, first of all, the use of television in homes, and then the developing digital age, has started to get in the way of this traditional cinema practice. When people access countless content from the comfort of their homes, from many parts of the world, going to the cinema has lost its former appeal for them. Especially the fact that the coronavirus pandemic has distanced people from their social activities has led to an increase in the practices that people do individually from home.

 Virtual games are one of the most important elements that encourage people to engage in indoor activities, and one of the greatest products of the digitalized age. Especially young people are playing games collectively with people from many parts of the world on the occasion of the internet. This helps them both meet people from new cultures and get out of their physical environment. These games, which have started to get in the way of physical activities, affect young people from a younger age. This situation causes the formation of a large industry. For instance, "E-Sports" tournaments are followed by large audiences and players here earn high profits.

 In this study, it will be discussed that the growing game industry has recently affected TV series and movies and changed the contents. The effects of digital games, which have grown as a result of people's changing habits and hobbies, on our other activities will be examined. "The Last of Us", "Assassin's Creed" and "Sonic" will be discussed with the qualitative research method. On the occasion of transmedia, the huge market created by the gaming industry will be examined. In particular, the concepts of globalization, transmedia, digitalization, speed and audience habits will have an important place in this study.

**Keywords:** Game, Cinema, Globalization, Digitization, Transmedia.