

**T.C.
YILDIZ TEKNİK ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
SANAT VE TASARIM ANA BİLİM DALI
İTERAKTİF MEDYA TASARIMI PROGRAMI**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

**İTERAKTİF FİLMLERDE ALGI YÖNETİMİ VE SEYİRCİNİN
SEÇİM HAKKI**

**EVİN ARSLAN
20720012**

**TEZ DANIŞMANI
DR. ÖĞR. ÜYESİ DERYA AYDOĞAN**

2024

T.C.
YILDIZ TEKNİK ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
SANAT VE TASARIM ANA BİLİM DALI
İTERAKTİF MEDYA TASARIMI PROGRAMI

YÜKSEK LİSANS TEZİ

İTERAKTİF FİMLERDE ALGI YÖNETİMİ VE SEYİRCİNİN SEÇİM HAKKI

EVİN ARSLAN
20720012
ORCID NO: 0009-0002-3524-5895

TEZ DANIŞMANI
DR. ÖĞR. ÜYESİ DERYA AYDOĞAN

TEMMUZ 2024

Evin ARSLAN tarafından hazırlanan “İnteraktif Filmlerde Algı Yönetimi ve Seyircinin Seçim Hakkı” başlıklı çalışma, **22/07/2024** tarihinde yapılan savunma sınavı sonucunda oybirliği ile başarılı bulunmuş ve jürimiz tarafından Sanat ve Tasarım Ana Bilim Dalıİnteraktif Medya Tasarımı Programında**YÜKSEK LİSANS** tezi olarak kabul edilmiştir.

Danışman

İmza

Dr. Öğr. Üyesi Derya Aydoğan

.....

Jüri Üyeleri

İmza

Doç.Dr. Bahadır Uçan.....

Dr. Öğr. Üyesi Aynur Karagöl

.....

ÖZET

İTERAKTİF FİMLERDE ALGI YÖNETİMİ VE SEYİRCİNİN SEÇİM HAKKI

Sinema salonunda başlayan filmlerin yolculuğu zamanla evlere girmiş, dijital platformların yaygınlaşması ile seyir deneyimi değişmiştir. Yeni teknolojiler yeni anlatı biçimlerinin oluşmasını sağlamıştır. Değişen anlatı biçimlerine bir örnek de “alışılmış” filmlerden farklı film pratiklerinin hayatın içinde yer almaya başlamasıdır. Bunlardan biri günümüzde adını sıkça duyduğumuz interaktif film kavramıdır. Film tarihi boyunca salt izleme olarak edilgen bir biçimde yaşanan deneyim, artık etken bir rol almaya doğru ilerlemektedir. Seyirci, izlediği hikâyenin yönlendiricisi olmaya başlamış, dolayısıyla interaktif film ile hem seyircinin film izleme davranışında hem de film üretenlerin film yapım süreçlerinde değişiklikler yaşanmıştır. Filmlere müdahale edemeyen seyirci, interaktif filmlerle birlikte filmin seyrini değiştirebilen, karakterlerin ne yapacağına karar verebilen bir konuma evrilmiştir. 1967 yılında izleyiciyle buluşan ilk interaktif filmin ardından bu anlamda çeşitli denemeler yapılmış, oldukça fazla çalışma piyasaya sürülmüştür. Ancak interaktif filmler konusundaki gelişmeler, seyircinin filme gerçekten müdahale edip edemediği, seyircinin anlatıyı nasıl etkilediği üzerine birçok soruyu da beraberinde getirmiştir. Film üreticilerinin belli bir rota çizdiği interaktif filmler doğrusal anlatıya yaklaşma riski taşımaktadır. Bu noktada interaktif filmlere has çeşitli özellikler mevcuttur. Dijital bir platform olan Netflix 2017’den bu yana interaktif içerikler yayınlamaktadır. YouTube’da ise 2008’den beri kullanıcıların yayınladığı interaktif içeriklere rastlanmaktadır. Bu çalışmada betimsel içerik analizi metodu ile Netflix ve YouTube’daki interaktif film örnekleri incelenecek, öne çıkan üçer film üzerinden filmlerin seyirciye ne kadar seçim hakkı tanıdığı ele alınacak, mevcut durum değerlendirilecek ve gelecek tasarılarına yönelik bir yorumlama yapılacaktır.

Anahtar Kelimeler: İnteraktivite, Sinema, Seçim Hakkı, Netflix, YouTube

ABSTRACT

PERCEPTION MANAGEMENT IN INTERACTIVE FILMS AND VIEWER CHOICE

The journey of films, which began in cinema theaters, has gradually made its way into homes, and with the growth of digital platforms, our viewing experience has also evolved. New technologies introduce new narrative forms. For instance, unconventional film techniques surfaced and started to permeate daily life. One of these is the concept of interactive films, which is a term we often hear today. Throughout film history, the experience of watching films has been primarily passive, with viewers primarily watching. However, it takes on a more active role, with the viewers increasingly becoming the ones guiding the stories they watch. As a result, interactive films cause changes both in the viewer's film-watching behavior and in the filmmaking processes of the creators. In the past, viewers couldn't intervene in films; however, with interactive films, they are increasingly empowered to influence the storyline, determining characters' actions. Following the release of the first interactive film in 1967, various experiments have been conducted in this area, and a considerable number of works have been released. However, these developments in interactive films also raise many questions about whether the viewer can truly intervene in the film and how the viewer affects the narrative. Interactive films, where producers outline a specific path, risk approaching a linear narrative. At this point, there are various features unique to interactive films. Since 2017, Netflix, a digital platform, has been releasing interactive content. On YouTube, user-generated interactive content has been observed since 2008. In this study, using the descriptive content analysis method, interactive film examples on Netflix and YouTube will be examined. The analysis will focus on three prominent films from each platform, assessing how much choice they offer to the audience, evaluating the current state, and providing an interpretation for future designs.

Keywords: Interactivity, Cinema, Viewer Choice, Netflix, YouTube

ÖN SÖZ

Hem çalıştığım konu hakkında kendimi geliştirdiğim hem de başarı için sabır göstermenin ve çabalamanın ne kadar önemli olduğunu gördüğüm bir süreç oldu. Bu süreçte en büyük destekçim, her koşulda yanımda olan ve tezimi geliştirmemde büyük bir emek harcayan tez danışmanım Dr. Öğr. Üyesi Derya Aydoğan'dı. Kendisine çok teşekkür ederim. Aynı zamanda bu süreçte desteğini esirgemeyen Ekin Taneri, AsminAyçe İdil Kaya, Damla Sandal, Hazal Özkalkan, Dilek Sarıgül'e ve aileme teşekkürlerimi sunarım.

Evin ARSLAN

Temmuz, 2024; İstanbul

İÇİNDEKİLER

ÖZET.....	iii
ABSTRACT.....	iv
ÖN SÖZ	v
İÇİNDEKİLER	vi
TABLolar LİSTESİ.....	viii
ŞEKİLLER LİSTESİ	ix
KISALTMALAR LİSTESİ.....	x
1. GİRİŞ	1
1.1. Araştırmanın Amacı	4
1.2. Araştırmanın Önemi.....	4
1.3. Araştırmanın Kapsamı	4
1.4. Araştırmanın Sınırlılıkları	5
1.5. Araştırma Soruları.....	5
2. İNTERAKTİVİTE KAVRAMI	6
2.1. Dijital Oyun Kavramına İnteraktivite Açısından Bakış.....	12
2.1.1. İnteraktif Film ve İnteraktif Oyun Kavramları Arasındaki İlişki.....	15
2.2. Algı Bağlamında İnteraktivite.....	17
2.3. Sanatta İnteraktivite	20
2.3.1. Sinemada İnteraktivite	23
2.3.1.1. İnteraktif Film Örnekleri	25
2.3.1.2. Türkiye’de İnteraktif Yapımlar	31
2.4. İnteraktif Filmlerin Genel Özellikleri	34
3. YAYGINLAŞAN DİJİTAL YAYIN PLATFORMLARI	38
3.1. Yeni Medya Kavramı ve İnteraktivite.....	38
3.2. Dijital Yayın Platformları Aracılığıyla Değişen Film İzleme Pratikleri.....	41
3.2.1. Netflix	43
3.2.1.1. Netflix’in Arayüzü	44
3.2.2. YouTube.....	46
3.2.2.1. YouTube’un Arayüzü.....	47
2.3. Netflix ve YouTube’un Kıyaslanması	48
4. İNTERAKTİF FİLMLERDE SEÇİM HAKKI VE ALGI YÖNETİMİ.....	50
4.1. İnteraktif Filmlerde İzleyicinin Seçim Hakkı	50
4.2. Netflix Platformunda Yer Alan İnteraktif Film Kürasyonu.....	55
4.3. Netflix Filmlerinin İncelenmesi	57
4.3.1. Black Mirror Bandersnatch ve Seçimler	57
4.3.1.2. Filmdeki Seçim Hakkı ve Algı Yönetiminin Yorumlanması.....	61
4.3.2. Unbreakable Kimmy Schmidt: Kimmy Rahip'e Karşı ve Seçimler.....	63
3.2.2.2. Filmdeki Seçim Hakkı ve Algı Yönetiminin Yorumlanması.....	68
4.3.3. Aşk Seç ve Seçimler	69

4.3.3.2. Filmdeki Seçim Hakkı ve Algı Yönetiminin Yorumlanması.....	73
4.4. YouTube Platformunda Yer Alan İnteraktif Film Kürasyonu	75
4.5. YouTube Filmlerinin İncelenmesi	77
4.5.1. A Heist with Markiplier ve Seçimler	78
4.5.1.1. Filmdeki Seçim Hakkı ve Algı Yönetiminin Yorumlanması.....	80
4.5.2. The Quest ve Seçimler	82
4.5.2.1. Filmdeki Seçim Hakkı ve Algı Yönetiminin Yorumlanması.....	87
4.5.3. Among Us ve Seçimler	88
4.5.3.1. Filmdeki Seçim Hakkı ve Algı Yönetiminin Yorumlanması.....	90
4.6. İncelenen Netflix ile YouTube Filmlerinin Analizi ve Kıyaslanması	91
5. SONUÇ	94
KAYNAKÇA.....	97



TABLÖLAR LİSTESİ

Tablo 1. Netflix’te Yer Alan İnteraktif Yapımlar	56
Tablo 2. Black Mirror Bandersnatch Filminin Künyesi.....	57
Tablo 3. Unbreakable Kimmy Schmidt: Kimmy Rahip'e Karşı Filminin Künyesi ...	63
Tablo 4. Aşk ı Seç Filminin Künyesi	70
Tablo 5. YouTube’da Yer Alan İnteraktif Yapımlar	75
Tablo 6. A Heist with Markiplier Filminin Künyesi.....	78
Tablo 7. The Quest Filminin Künyesi.....	82
Tablo 8. Among Us Filminin Künyesi.....	88

ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil 1. The Tingler Filminden Bir Sahne	10
Şekil 2. Mr. Sardonicus Filminde Seyircilerin Elinde Bulunan Kart.....	11
Şekil 3. Kinoautomat Gösteriminden Bir Sahne	26
Şekil 4. Cinelabyrinth Filminin Rotası	27
Şekil 5. Eee Sonra? Dizisinin 5’inci Bölümünün Seçim Sahnesi	33
Şekil 6. Netflix’in Ana Sayfa Arayüzü	44
Şekil 7. Netflix’in “Filmler” Sekmesinin Arayüzü	45
Şekil 8. Bir YouTube Premium Hesabının Arayüzü.....	47
Şekil 9. YouTube’da Bir Video Paylaşımının Arayüzü.....	48
Şekil 10. Black Mirror Bandersnatch Filminden Bir Seçim Sahnesi.....	62
Şekil 11. Unbreakable Kimmy Schmidt: Kimmy Rahip'e Karşı Filminden Bir Sahne	65
Şekil 12. Unbreakable Kimmy Schmidt: Kimmy Rahip'e Karşı Filminden Bir Seçim Sahnesi	66
Şekil 13. Aşk ı Seç Filminin Afiş Tasarımı	70
Şekil 14. Aşk ı Seç Filminden Bir Sahne.....	71
Şekil 15. A Heist with Markiplier Filminden Bir Seçim Sahnesi	79
Şekil 16. A Heist with Markiplier’in 26’ncı Sonu	80
Şekil 17. The Quest’ten Bir Seçim Sahnesi	82
Şekil 18. The Quest’ten Bir Seçim Sahnesi	83
Şekil 19. The Quest’ten Bir Seçim Sahnesi	84
Şekil 20. Among Us’ın Altıncı Sonu	89
Şekil 21. Among Us Filminin Bir Seçim Sahnesi.....	90

KISALTMALAR LİSTESİ

ABD	:Amerika Birleşik Devletleri
ARPA	:Advanced ResearchProjectsAgency (İleri Araştırma Projeleri Ajansı)
ARPANET	:Advanced ResearchProjectsAgencyNetwork (İleri Araştırma Projeleri Ajansı Ağı)
CYOA	: ChooseYourOwn Adventure (Kendi Maceranı Seç)
DVD	: DigitalVersatile/Video Disc (Çok Amaçlı Sayısal Disk)
ENIAC	: Electronic NumericalIntegratorAndComputer (Elektronik Sayısal Entegreli Hesaplayıcı)
FTP	: File Transfer Protocol (Dosya Transfer Protokolü)
HCI	: Human ComputerInteraction (İnsan Bilgisayar Etkileşimi)
ODTÜ	: Orta Doğu Teknik Üniversitesi
TÜBİTAK	: Türkiye Bilimsel ve Teknik Araştırma Kurumu
TÜVEKA	:Türkiye Üniversiteler ve Araştırma Kurumları Ağı
WWW	: World Wide Web (Dünyayı Saran Ağ)

1. GİRİŞ

Dijitalleşme birçok alanı olduğu gibi medya alanını da dönüştürmüştür. Konvansiyonel medya araçları yerini yeni medya araçlarına bırakmış, yeni medya kavramı tartışmaya açılmıştır. Kullanıcıların internette gezinirken yalnızca okuyabildiği dönemden, web siteleri ile etkileşim kurabildiği bir döneme geçiş yapılmıştır. Yeni medyanın alana kattığı önemli özelliklerden biri interaktivitedir. Karşılıklılık anlamı taşıyan interaktivite, kişilerin birbiri arasındaki iletişimini anlatırken teknolojinin gelişimi ile bireylerin bilgisayarla kurduğu iletişimi de kapsamaya başlamıştır. İnsan bilgisayar etkileşimi ile kullanıcı deneyimini önemseyen tasarımlara odaklanılmıştır.

İnteraktivitenin etkilediği alanlardan biri film sektörüdür. Tiyatro, edebiyat, müzecilik alanlarında görülebilen interaktivitenin, gerçek anlamda film sektöründe kendini göstermesi 1967 yılını bulmaktadır. The Man and His House, diğer adıyla Kinoautomat filmi örneğinden önce çeşitli denemeler yapılsa da Kinoautomat filmi, interaktif film mantığını gerçek anlamda barındırması sebebiyle önem taşımaktadır. 1967'den sonra birçok interaktif film daha piyasaya sürülmüştür. Ancak geleneksel bir filminden daha fazla sahne çekilmesine ihtiyaç duyulması ve senaryosunun daha karmaşık olması sebebiyle maliyetli ve zaman alan bir tür olarak görülmüştür. Bu anlayış bazı film üreticilerinin interaktif film yapımından vazgeçmelerine yol açmıştır. 2018 yılında Netflix'te yayınlanan Black Mirror Bandersnatch filmi ile interaktif film türü tekrar tartışmaya açılmış, bu tür sıradan film izleyicisinin de ilgisini çekmiştir. YouTube'a bakıldığında ise 2008 yılından beri interaktif yapımlara rastlanmaktadır. YouTube'da yayınlanan içerikler 2019 yılına kadar görece amatör yapımlar olurken YouTube Originals etiketiyle çıkan "A Heist with Markiplier" filmi profesyonel bir çizgide durmaktadır. Zamanla YouTube kullanıcıları hem çekim hem senaryo açısından film evrenine yakın filmler ortaya koymuştur.

İnteraktif filmler, filmin belli yerlerinde seyirciye sorular sorarak ve seçenekler sunarak seçim hakkı tanımaktadır. Bu türdeki filmler, hikâyenin gidişatına izleyicinin karar vereceğini iddia etmektedir. Bu noktada sunulan seçenekler, filmde bulunan

son sayısı, seçeneklerin anlatıya etki edip etmemesi önem taşımaktadır. Aynı zamanda izleyiciye tam anlamıyla seçim hakkı sunulabilmesi için izleyiciye özgür seçim yapabilecekleri bir alan oluşturulması gerekmektedir.

Bu araştırmada Netflix'te ve YouTube'da yer alan toplam altı interaktif film ele alınmaktadır. Netflix'te interaktif yapımların yayınlanmasına 2017 sonrasında başlanması sebebiyle YouTube'da da 2017 sonrasında yayınlanan filmlerden seçim yapılmıştır. Genellikle çocuklara yönelik interaktif yapımlar yer alan Netflix'te yetişkinlere yönelik çekilen Black Mirror, Bandersnatch, Choose Love (Aşk Seç) ve Unbreakable Kimmy Schmidt: Kimmy Rahip'e Karşı filmleri konusu, izleyiciye sunduğu seçim hakkı, diyalogların izleyici algısına etkisi ve filmin arayüzü incelenmektedir. Netflix'ten daha fazla interaktif içeriğe sahip YouTube'da hem sunduğu seçenek sayısı hem de film evreni oluşturmaya çalışması sebebiyle A Heist with Markiplier, The Quest ve Among Us filmleri analiz edilecektir.

Betimsel içerik analizi yöntemiyle yapılan araştırma, interaktif filmlerin iddia ettiği izleyiciye seçim hakkı tanıma misyonunun ne ölçüde uygulandığı, izleyiciye sunulan etkileşim düzeyi, seçenek sayısı, izleyicinin manipüle edilip edilmediği konularında bir yargıya ulaşmak için yapılmaktadır. Seçilen tüm filmler ayrıntılı bir şekilde incelenmiş, filmde yer alan sahneler analiz edilmiştir. Analizler çerçevesinde ise Netflix ve YouTube filmleri arasında bir kıyas yoluna gidilmiştir.

Belli interaktif filmler üzerine makaleler ve tezler yer alsa da bu çalışmalar genel olarak filmin arayüzüne veya hikâye anlatım biçimine yönelik araştırmalardır. Literatür incelendiğinde hem YouTube hem Netflix'te yer alan interaktif filmlerin kıyaslandığı ve bu platformlarda yer alan filmlerin seçim hakkı ve algı yönetimi kapsamında incelendiği bir çalışmaya denk gelinmemiştir. Bu araştırma ile farklı platformlarda yayınlanan her biri kendi arasında farklı dinamikler barındıran altı film seçim hakkı ve algı yönetimi açısından incelenmiş olacaktır. Araştırma giderek sayısı artan interaktif film yapımlarının gelişmesi, bulunan verilerin film sektöründe yeni tartışmalar açması ve interaktif film türüne yeni bakış açısı kazandırması konusunda önem taşımaktadır. Aynı zamanda farklı potansiyeller taşıyan YouTube ve Netflix platformları üzerinden yayınlanan aynı türün nasıl farklılıklar taşıdığı anlaşılacaktır.

Çalışmanın ilk bölümünde interaktivitenin ne olduğu araştırılmakta, interaktif film örnekleri incelenmekte ve interaktivite algı bağlamında ele alınmaktadır. Bu

bölümde interaktivite konusunda araştırmacıların yaptığı tanımlar derlenmiş ve interaktivite kavramı üzerine yapılan tartışmalar masaya yatırılmıştır. İnteraktif filmlerin interaktif oyunlarla çokça kıyaslandığı görülmektedir. Bu noktada interaktif filmler ile oyunlar arasındaki ilişkiyi irdelemek interaktif filmlerin ne olduğunu açıklama konusunda önemlidir. Bu bölümde interaktif oyunlar ve interaktif filmler üzerine bir kıyas yoluna gidilmiştir. İzleyicinin filmdeki unsurları nasıl algıladığını anlamak ve konuyu daha açık bir hale getirmek için algı kavramına odaklanılmıştır. Aynı zamanda interaktif filmlerin tarihini ve interaktif filmlerin ne tür özelliklere sahip olduğunu anlamak için interaktif film örnekleri incelenmiştir. Bu inceleme sırasında Türkiye’de de örneklerle rastlanmış ve araştırılmıştır. Birinci bölümün sonunda interaktif filmlerin özellikleri irdelenmiştir.

Araştırmanın ikinci bölümünde dijital yayın platformlarının bireylerin hayatına girişi detaylı bir şekilde değerlendirilecektir. Lumiere Kardeşler’in ilk film gösteriminden beri filmler, evde film izlemeye olanak tanıyan teknolojiler ortaya çıkana kadar çoğunlukla sinema salonunda izlenmekteydi. DVD ile izlenen filmler yavaş yavaş yerini abonelik sistemi ile çalışan dijital yayın platformlarına bırakmıştır. Bu platformların kuruluşu öncelere dayansa dahi son yıllarda Türkiye’de giderek popülerleştiği görülmektedir. Araştırmanın ikinci bölümünde yeni medya kavramı ve dijital yayın platformları ile değişen film izleme pratikleri mercek altına alınırken birçok interaktif yapım barındıran Netflix ve YouTube’a ayrı bir başlık açılmıştır. Bu başlıklarda platformların tarihi, yayın politikaları, arayüzleri ele alınmaktadır.

Araştırmanın son bölümünde ise Netflix’te yayınlanan üç ve YouTube’da yayınlanan üç film seyircilere sunulan seçim hakkı üzerinden incelenmektedir. Bu bölümde Netflix ve YouTube’da yer alan interaktif filmler derlenmiş ve tablo halinde sunulmuştur. Belirlenen filmlerin analizinin ardından YouTube ve Netflix’te yer alan filmlerin benzerlikleri ve farklılıkları üzerinden bir kıyaslama yapılmıştır.

Bu çalışmada Netflix ve YouTube’da öne çıkan üçer film, betimsel içerik analizi yöntemi ile incelenecektir. Analizde filmlerin seyirciye ne kadar seçim hakkı tanıdığı ele alınacak, mevcut durum değerlendirilecek ve gelecek tasarımlarına yönelik bir yorumlama yapılacaktır.

1.1. Araştırmanın Amacı

Profesyonel anlamda 1967 yılından beri üretilen interaktif filmlerin kendine has özellikleri bulunmaktadır. Bu türün en önemli iddiası ise izleyiciye sunulan seçimlerle hikâyenin gidişatının izleyici tarafından belirleneceğidir. Bu noktada filmde kaç son yer aldığı, izleyiciye sunulan seçenek sayısı, bu seçeneklerin nasıl sunulduğu, seçenekler sunulurken izleyiciye özgür bir alan tanınıp tanınmadığı önem taşımaktadır. YouTube’da ve Netflix’te yayınlanan yetişkinlere yönelik üçer interaktif film, izleyicinin hikâyenin gidişatını belirleyip belirlemediği ve izleyicinin bu süreçte seçimlerini özgür bir şekilde yapıp yapmadığı üzerinden incelenmektedir.

1.2. Araştırmanın Önemi

İnteraktivitenin işin içine girmesi ile filmler, yaratıcılarının ortaya çıkardığı ve izleyicilere sunduğu pasif bir formdan, izleyicilerin de film üretim sürecine dahil olduğu aktif bir forma evrilmiştir. Bu durum, klasik film anlayışını dönüştürmüş ve yeni tartışmalara kapı aralamıştır. Bu araştırma ile kendi içinde farklı dinamikler barındıran altı interaktif film detaylı bir şekilde analiz edilmiştir. Literatür incelendiğinde interaktif filmlerin arayüzüne veya hikâye anlatım biçimine yönelik tez ve makaleler bulunduğu görülmektedir. Birbirinden farklı özellikler barındıran dijital yayın platformları Netflix ile YouTube’da yayınlanan ve bu araştırma kapsamına alınan interaktif filmlerin algı yönetimi ve seçim hakkı üzerinden incelendiği bir araştırmaya denk gelinmemiştir. İnteraktif filmlerin izleyici algısına etkisi ve izleyiciye tanıdığı seçim hakkını araştırmak, film sektöründe yaratıcı ve yeni fikirlerin oluşmasını, var olan özelliklerin sorgulanmasını ve yeni formlar geliştirilmesini sağlayabilir.

1.3. Araştırmanın Kapsamı

Bu araştırmada betimsel içerik analizi yöntemi kullanılmıştır. Netflix, interaktif film yayınlamaya 2017 senesinin ardından başlamıştır. YouTube’da yayınlanan filmlere bakıldığında ise 2017’den sonra platforma yüklenen interaktif filmlerde artış görülmektedir. Bu sebeple 2017’den sonra yayınlanan filmler araştırma kapsamına alınmıştır. Araştırmada YouTube’da yayınlanan A Heist with Markiplier, The Quest ve Among Us; Netflix’te yayınlanan Black Mirror Bandersnatch, Unbreakable Kimmy Schmidt: Kimmy Rahip’e Karşı ve Choose Love / Aşk Seç filmleri incelenmiştir.

Netflix'te yayınlanan filmlerin çoğu çocuklara yönelik çekilmiş filmlerdir. Bu araştırmada yetişkinlere yönelik olan, sinematik bir evren sunan, yaratıcıları tarafından filmin izleyiciler tarafından inşa edileceğini vadeden filmler seçilmiştir. YouTube'da 100 bin izleyicinin üzerine çıkmış filmler tercih edilmiştir.

1.4. Araştırmanın Sınırlılıkları

Bu araştırma, Netflix'te ve YouTube'da 2017 sonrasında yayınlanmış toplam altı film temel alınarak hazırlanmıştır. Diğer dijital yayın platformları interaktif film üretimi için özel bir proje geliştirmedeği için bu platformlarda yayınlanan filmler inceleme kapsamında bulunmamaktadır. Genellikle çocuklara yönelik interaktif yapımlar yer alan Netflix'te yetişkinlere yönelik çekilen filmler incelenmiştir. YouTube'da ise belli izleyici sayısına ulaşan üç film tercih edilmiştir.

1.5. Araştırma Soruları

Bu araştırmada dört soru üzerinde durulmuştur:

- İnteraktif filmlerde izleyiciye seçim hakkı tanıma misyonu ne ölçüde uygulanıyor?
- İzleyiciye sunulan etkileşim ne düzeydedir?
- “Hikâyeyi inşa etme” söylemi ile bir seçim illüzyonu mu yaratılıyor?
- İzleyici seçim yaparken manipüle ediliyor mu?

2. İNTERAKTİVİTE KAVRAMI

İnteraktivite kavramı, anlamı üzerine sıkça tartışılan bir kavramdır. Genel olarak insanların birbiriyle etkileşim kurması olarak tanımlanabileceği gibi gelişen dijital teknoloji ile birlikte bilgisayar ve insan etkileşimi anlamını da taşımaya başlamıştır.

İnteraktif olarak Türkçeye yerleşen “interactive” kelimesi, “inter” ve “active” kelimelerinin birleşiminden oluşmuştur(Sayın, 2007)“Inter”, “karşılıklı” anlamına gelirken(Merriam-Webster Dictionary, t.y.); “active” “durağanlık veya spekülasyonlar yerine eylemle karakterize edilen”(Merriam-Webster Dictionary, t.y.)anlamına gelmektedir.

Sözlük anlamlarına bakılırsa Oxford Learner’sDictionaries’in(t.y.) tanımına göre interaktivite, bilginin sürekli ve iki yönlü olarak bilgisayar/başka cihazlar ve onu kullanan kişi arasında iletilmesine izin vermek anlamına gelmektedir. Cambridge Dictionary’e(t.y.) göre interaktivite, kullanıcıların bilgisayarlarla bilgi alışverişine katılması ve bunun derecesini tanımlamaktadır. Merriam-Webster Dictionary (t.y.) ise interaktiviteyi, ilk maddede “karşılıklı olarak aktif”, ikinci maddede ise “bir kullanıcının eylem veya girdisini içeren” olarak ele almaktadır.

Türk Dil Kurumu’nda(t.y.) interaktif kelimesi “etkileşimli” olarak çevrilmiştir. Etkileşim kelimesinin anlamına bakıldığında ise “karşılıklı olarak birbirini etkileme işi” olarak tanımlanmaktadır.

Dijitalleşme ile birlikte interaktivite kavramı sıkça tartışılmaya başlanmış, hatta 20. yüzyılın sonlarına doğru özellikle medya sektöründe ve iletişim çalışmalarında kendine yer bulmuştur. 31 Mayıs 1993’te Newsweek dergisi, kapağına “in’ter.ac’tive” kelimesini taşımış ve kapakta şu açıklamaya yer vermiştir: “1. Alışveriş yapma, oyun oynama ve öğrenme şeklinizi değiştirecek yeni teknoloji; 2. Zibilyon dolarlık bir endüstri (belki)”.Genel bir göz atıldığında bile o yıllarda interaktivite kavramının heyecanla karşılandığı ve hayatı derinden etkileyecek bir kavram olacağının düşünüldüğü sonucu çıkarılabilir.

Maher(2006) interaktiviteyi referans objesi, işlevsellik ve özne arasında sembolik bir arayüz tarafından kurulan bir ilişki olarak açıklar. Bu tanımın etkileşimin yapısını

sembolik açıdan düşünme fırsatı vereceğini belirten Maher, bu tanım ile bu ilişkinin kurulma, sürdürülme ve çözülme biçimlerine estetik, güç ve diğer eleştirilerin dahil edilebileceğini ifade eder(Maher, 2006).

Akademik çalışmalara bakıldığında genel olarak interaktivitenin ne olduğu ve neleri kapsadığı üzerine çeşitli tartışmalar yürütüldüğü görülmektedir. Aynı zamanda İnteraktivite kavramına dair yapılan tartışmalara eleştirel yaklaşan çalışmalar da bulunmaktadır. Manovich'in *The Language of New Media* (Yeni Medyanın Dili) (2001) kitabı bir örnek olarak ele alınabilmektedir. Konu bilgisayar tabanlı medya olunca interaktivite kavramını totoloji olarak tanımlayan Manovich(2001) modern insan-bilgisayar etkileşiminde (HCI) kullanıcının bilgisayardaki bilgileri manipüle edebileceğini, bir nesnenin bilgisayara taşındığında interaktif hale geldiğini ifade etmektedir. Dolayısıyla interaktiviteyi bilgisayar tabanlı medyanın basit bir özelliği olarak gören Manovich'e göre ayrıca interaktif olarak isimlendirmek anlamsızdır.

Medya ve iletişim çalışmalarında interaktivite kavramını inceleyen Jens F. Jensen(1998) ise interaktivite kavramını, kullanıcının kurulan iletişimin içeriğe veya biçimine ne kadar etki edebildiği üzerinden ele almaktadır. Kullanıcının etki edebilme potansiyeli ve bunun ölçüsü interaktiviteyi oluşturmaktadır. Jensen, interaktivite kavramını dört boyutta ele almaktadır: Aktarım, danışma, iletişim ve kayıt. İnteraktivitede kullanıcının etki potansiyelini tanımlayan bu kavramlar incelendiğinde “aktarımsalinteraktivite”nin tek yönlü, kullanıcıya seçim hakkı tanımayan medya araçlarını tanımladığı görülmektedir. “Danışmaya dayalı interaktivite” ise kullanıcıların önceden üretilmiş bilgiler arasından istediğini seçebildiği medya araçlarını ifade etmektedir. Jensen bu tür için WWW, FTP gibi örnekler vermektedir. “İletişimsel interaktivite” tanımına uyan medya araçları kullanıcının kendi bilgilerini üretmesine ve sisteme girebilmesine olanak tanırken, “kayıtsal etkileşim”, kullanıcının ihtiyaç ve eylemlerine göre bilgileri kaydedip yanıt verebilme ölçüsünü ifade etmektedir(Jensen, 1998).

İnteraktivite konusunda insan-bilgisayar etkileşimi (human-computerinteraction) kavramı önemli bir yer tutmaktadır. Interaction Design Foundation'ın(2016) blog yazısı incelendiğinde kullanıcılar ve bilgisayarlar arasındaki etkileşime odaklanan HCI'nın, 1980'li yıllarda ortaya çıkan bir kavram olduğu görülmektedir. HCI, ilk zamanlar bilgisayar biliminin bir alanı iken dijitalleşmenin yükselişi ile birlikte multidisipliner bir alan haline gelmiştir(Interaction Design Foundation, 2016). HCI;

psikoloji, tasarım, iletişim çalışmaları, bilim ve teknoloji çalışmaları, yönetim bilimi sistemleri gibi alanlar dahil olmak üzere birçok alanı kapsamaktadır(Carroll, 2014).

Başta sadece bilgi teknolojisi üzerine çalışan profesyonellerin erişebildiği bilgisayar, zamanla evlere girmiş ve kişisel bilgisayarların artmasıyla herkes potansiyel kullanıcı haline gelmiştir(Interaction Design Foundation, 2016). Bu gelişme ortaya “kullanılabilirlik” gibi yeni bir kavramı tartışmaya açmıştır. İnteraktivite kavramının ne olduğunun önemli olması kadar interaktivitenin nasıl sunulduğu da önem arz etmektedir.

Başta tasarımın kolay öğrenilmesi ve kullanılması olarak tanımlanan kullanılabilirlik, zamanla eğlence, iyi olma hali, kolektif etki, estetik gerilim, gelişmiş yaratıcılık, insan gelişiminin desteklenmesi gibi nitelikleri de taşır hale gelmiştir(Carroll, 2014).

İnteraktivite kavramının genel bir tanımının yanı sıra interaktivitenin türlere ayrıldığı görülmektedir. Yapılan çalışmalara bakıldığında interaktiviteyi iki türe ayırmak mümkündür: algısal interaktivite ve gerçek interaktivite. Algısal interaktivite türünde, izleyici yapıta herhangi bir eylemle müdahale etmemekte, anlatının gidişatına yön verememektedir. Yapıtın izleyicide soru işareti bıraktığı, hikâyenin sonunu izleyicinin hayal gücüne bıraktığı yapıtlar bu kategoriye girmektedir. Filmlerde, tiyatro oyunlarında veya edebi eserlerde bu interaktivite örneği karşımıza çıkmaktadır. İzleyici/kullanıcı direkt yapıtın içerisinde karar veremese de algı vasıtası ile yapıt ile etkileşim kurmaktadır. Gerçek interaktivite türünde ise kullanıcı direkt olarak yapıta müdahale edebilmekte, kararları vasıtasıyla anlatının şeklini değiştirebilmektedir(Kartoğlu ve diğerleri, 2022).

Sözlük anlamları ve uzmanların aktardığı bilgilerden hareketle interaktif bir süreçte karşılıklılığın söz konusu olduğu görülmektedir. Kullanıcı, yalnızca bilgiyi alan değil aynı zamanda bilgisayarın sunduğu bilgiye karşılık veren, hatta yönlendiren konumdadır. Tartışılmaya başlandığı anlarda heyecanla karşılanan bu kavram, zamanla hayatımızın gündelik bir parçası haline gelmiştir. Aynı zamanda interaktivite kavramının birden fazla anlamı olabildiği, bazı anlamlarının akademik çalışmalarda tartışıldığı görülmektedir.

İnteraktivite başka sanat dallarında görülebildiği gibi filmlerde de karşımıza çıkmaktadır. Tam anlamıyla interaktif film olarak tanımlanmayan ancak “deneme”

olarak görülebilecek örnekleri bulunmaktadır. Bu örneklerin ileride interaktif kapsama giren filmlerin yolunu açtığı söylenebilir.

Bu denemelerden ilki 1946 yılında yayınlanan, yönetmenliğini Robert Montgomery'nin üstlendiği "Lady in The Lake" filmidir(Sayın, 2007).Filmlerin arşivini tutan imdb.org sitesine göz atıldığında; türü gizem ve suç olan bu filmin, özel dedektif PhillipMarlowe'un maceralarını konu edindiği görülmektedir. Bu dedektif bir yayınevinde çalışan editörün, patronunun eşini bulması için tuttuğu özel bir dedektiftir. Fragmanında(t.y.) "Film tekniğinde devrim niteliğinde bir yenilik" olarak sunulan filmde seyirci, Marlowe'un yerini alır. Diğer karakterler kamera merceğine yani bu yolla Marlowe'a bakar. Marlowe ise filmde görünmemektedir. Seyirci Marlowe'un kimliğine bürünerek, Marlowe'un gözünden etrafı izler. Fragmanında "Hikâye anlatmanın şaşırtıcı ve cesur yeni yöntemi" olarak tanıtılan filmde her ne kadar seyirci karakterlerin kararlarında bir değişiklik yapamasa da filmin bir karakteri olarak sunulduğu için film interaktif bir deneme olarak ele alınabilmektedir. Filmde seyircinin filme etki etmemesi sebebiyle algısal interaktivite örneği sayılabilen film(Sayın, 2007)seyirciyi dahil ettiği için önemli bir yerde durmaktadır.

İnteraktif film denemesi olarak ele alınabilecek bir diğer film, 1959'da yayınlanan korku ve bilim kurgu türündeki TheTingler filmidir. Filmin ismini de taşıyan TheTingler, korku duyan kişinin omuriliğine yerleşen bir parazittir. Çılgılık atarak kişinin parazitten kurtulabildiği bu senaryoda filmin ana karakteri Dr. Warren Chapin, Tingler gizemini çözmeye çalışmaktadır. Ayrıca hikâyede dilsiz olan Mrs. Martha RyersonHiggins'in bağırmadığı için omuriliğine yerleşen Tingler sebebiyle öldüğü görülmektedir. Higgins ölürken, sahnede bir ölüm sertifikası izleyiciye sunulmaktadır. Bu sahnede Higgins'in ölüm nedeni "korku" olarak kayda geçmektedir. Filmin son dakikalarına doğru sinema salonunun perdesine Tingler'ın gölgesi yansıtılır ve filmdeki oyuncular seyircilere dönerek Tingler'dan kurtulmak için bağırımları gerektiğini hatırlatır. Sahne bundan ibaret değildir.

Şekil 1.TheTingler Filminden Bir Sahne

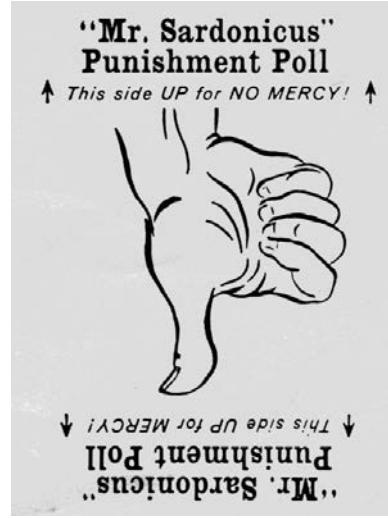


Kaynak: Dailymotion, 2014

IMDB (t.y.) sitesi incelendiğinde; film gösterimi boyunca “percepto” etkisi olarak adlandırılan bir sistemin kurulduğu görülmektedir. Bazı koltuklara ikinci dünya savaşında uçakların düşmemesi için kullanılan bir titreşim sistemi yerleştirilmiş ve Tingler perdeye yansıtıldığında o titreşim sistemi aktif hale getirilmiştir. Filmden bir sonuç çıkarmak gerekirse TheTingler filminde seyirci filme müdahalede bulunamaz ancak filmle arasında bir bağ kurulur. Oyuncular seyirciyi uyarır ve hatta filmin sonunda “TheTingler”a ikna olmayan seyirciler bir sonraki izleyişlerinde çılgılık atmamaya davet edilir. Ancak klasik anlamda filmde izleyicinin filmin senaryosuna bir katkısı bulunmamaktadır.

Farklı film tarzlarını sinema dünyasına kazandıran William Castle’ınMr. Sardonicus filmi bu filmlerden farklıdır. Çünkü bu filmde seyircinin kararı filmin sonuna etki edebilmektedir. 1961 yılında piyasaya sürülen Mr. Sardonicus filminde, filmin bir mutlu bir de mutsuz sonu vardır. Babasının mezarını bir piyango bileti sebebiyle açan Mr. Sardonicus’un yüzü mezarda gördüğü babasının yüzüne dönüşür. Eski yüzüne kavuşmak için çözüm arayan Mr. Sardonicus, aynı zamanda zalim birine evrilir. Filmin sonunda doktor Robert Cargrave, Mr. Sardonicus’un yüzünü eski haline dönüştürse de bir sorun vardır; ya Mr. Sardonicus ağzını tekrar açabilecek ve eski haline geri dönecektir ya da ağzını açamayacağı için açlık ve susuzluktan ölecektir. Filmin sonunda ise William Castle, seyircilere hangi sonu tercih ettiklerini sorar ve elinde kart bulunan seyirciler, Mr. Sardonicus’un cezalandırılıp cezalandırılmayacağına karar verir.

Şekil 2.Mr. Sardonicus Filminde Seyircilerin Elinde Bulunan Kart



Kaynak: EatDrinkFilms, t.y.

Anlatılan üç filmde de görüldüğü üzere filmlerin interaktiflik şekli ve ölçüsü değişmektedir. Lady in The Lake ve TheTingler filminde seyirci filme kısmen dahil edilse de filmin gidişatına etki edememektedir. Lady in The Lake filminde seyirci yalnızca ana karakterin yerini alabilirken TheTingler’a bakıldığında seyirci yalnızca filmin sonunda senaryonun bir parçası haline getirilmekte ve parazitten korunmaları için çığlık atmaları telkin edilmektedir. Ancak interaktif filmlerde görülen seçim hakkı sunma sahnelerine rastlanmamaktadır. Mr. Sardonicus biraz farklı bir yerde dursa da seyirci yalnızca filmin sonunda film ile interaktif bir ilişki kurabilmektir. Bir buçuk saatlik film boyunca seyirci yalnızca diğer film türleri gibi pasif bir izleyici konumundadır. İzleyici son sahnede karar verebilse de bu dallanan bir anlatı yapısına işaret etmemektedir, yalnızca çekilen iki farklı sondan biri izleyiciye izletilmektedir. Üstelik film oy çokluğuna dayalı bir interaktivite örneği sunduğu için çoğunluğun seçtiği seçeneği işaretlemeyen izleyicilerin seçimi bir anlam ifade etmemektedir. İnteraktivite kavramına bakıldığında izleyicinin pasif bir konumda olmaması, tek yönlü bir iletişimden ziyade çift yönlü bir iletişim kurması önem arz etmektedir. Anlatılan film denemeleri türe katkı sunabilecek yapımlar olsa da izleyici ile kurdukları bağ, izleyiciye gerçek anlamda seçim hakkı sunamamaları, izleyiciden gelebilecek geri bildirimde kapalı olmaları ve aktif bir izleyici konumuna getirememeleri sebebiyle tam anlamıyla interaktif film olarak değerlendirilememektedir.

2.1. Dijital Oyun Kavramına İnteraktivite Açısından Bakış

Oyunun tarihi sanılanın aksine çok eskilere dayanmaktadır. Tarihi milattan öncesine dayanan oyun bir iletişim ve eğlence aracı olarak görülebilmektedir. Oyun denildiğinde akla fiziksel oyunlar gelse de günümüzde bilgisayar oyunlarının çok popüler olduğu görülmektedir. Oyunun kültürden eski olduğunu ifade eden Huizinga(2023), insanlardan önce hayvanlar tarafından oyunların oynandığını belirtmektedir. Huizinga(2023) oyun oynama edimini şöyle açıklamaktadır:

Oyun, zaman ve mekân açısından belirli sınırlar dahilinde, serbestçe kabul edilen ve fakat mutlak surette bağlayıcı olan kurallara göre icra edilen, kendi içinde bir amacı olan ve gerilim, neşe ve ‘olağan hayattan farklı’ olduğuna dair bir bilincin eşlik ettiği, gönüllü bir faaliyet ve uğraştır.(s. 46)

Oyun aynı zamanda ilk insanların diğer insanlarla iletişim kurmak için kullandığı bir araç olmuştur. Gördüklerini taklit eden ilk insan, oyun yoluyla iletişim kurmayı başarmıştır. Avcı ve toplayıcı dönemde hayati bir rol üstlenen oyun, sözlü ve yazılı iletişimin ardından farklı amaçlar sebebiyle oynanmaya başlanmıştır(Argün, 2019). 1970 yılının ardından oyunlar dijitallik açısından gelişmeye başlamış, 2000’li yıllarda ise kayda değer bir gelişim göstermiştir(Sezen & Sezen, 2011). Dijitalleşme ile oyun sektöründe daha farklı türler görülmeye başlanmıştır. Ayrıca piyasaya çıkan oyunlarda artış görülmüş ve bu oyunlar yaygınlaşmıştır(İgit, 2019).

Fiziksel davranışa dayalı oyunlar yavaş yavaş yerini video oyunlarına ardından dijital oyunlara bırakmıştır. Çocuğa özgü olduğu varsayılan oyun, zamanla yetişkinlerin de vaktini harcadığı bir aktiviteye dönüşmüştür(Sarı & Öncel, 2019) teknolojinin giderek gelişmesi ile birlikte oyun; cep telefonlarına, oyun konsollarına girmiş, oyun oynama deneyimi farklılaşmıştır. Artırılmış Gerçeklik (AR) teknolojisi kullanılarak üretilen oyunlar, çevrimiçi yapılan turnuvalar da teknolojinin gelişmesi ile değişen oyun kavramının bir parçasıdır(Sarı & Öncel, 2019).

Oyun bireylerin zamanının çoğunu ayırdığı, gelirlerinin bir bölümünü ayırdığı bir faaliyete dönüşmüştür. “Dijital oyunlar küresel anlamda gündelik tüketimci yaşamın en önemli metaları haline dönüşmüş durumdadır” diyenBinark ve Sütçü(2008)dijital oyun endüstrisinin büyüklüğü kadar oyun oynayan kişinin harcadığı para miktarının da yüksekliğine vurgu yapmaktadır. Görüldüğü üzere oyun deneyimi bireylerin geçmişe kıyasla daha kolay ulaşabildiği, birçok kesim tarafından ilgi ile karşılanan, tüketim kültürünün önemli bir parçası haline gelmiştir.

Fiziksel oyunlar zamanla dijitalle taşınmış, internetin de yaygınlaşması ile evler oyun oynamak için yaygın bir mekân haline gelmiştir. Çevrimiçi oyun deneyimi sayesinde sınırlar ortadan kalkmış ve dünyanın herhangi bir yerindeki biriyle oyun oynayabilmek mümkün hale gelmiştir(Akyol & Oğuzcan, 2019). Ancak dijital oyunların bireyler arasında yaygın olmasının sebebinin yalnızca teknolojik gelişmeler olarak açıklamak yetersiz kalabilmektedir. Zaman geçtikçe sokağa çıkmanın yaygın olduğu günlerden çocukların evin içinde vakit geçirdiği günlere bir geçiş görülmektedir. Sarı ve Öncel(2019) bu durumu şöyle açıklamaktadır: “Kentleşme, kentlerin büyüyerek mega-şehirlere dönüşümü, artan nüfus ve buna bağlı olarak araba sayısının artışı, pek çok park ve bahçenin otopark görevi yapması, kentlerin kalabalıklaştıkça insanlara güven hissi vermemesi gibi pek çok sebep bunlar arasında sayılabilir”(s. 24-25).Geçmişte sokakta oynanabilen oyunlardan bahsedilebilirken zamanla güvenlik, şehir yapılanması, nüfus gibi faktörlerin de etkisiyle evde oynanabilen dijital oyunlar giderek daha popüler bir hale gelmiştir.

Sarı ve Öncel’in(2019) “Online Oyun Platformlarının Kültüre Etkisi” çalışmasında 173 katılımcıya anket yapılmıştır. Bu ankete katılanların %92,5’i sokakta/bahçede oyun oynama kültürünün değiştiğini ifade etmiştir. Ankete katılan 144 kişi ise Steam benzeri oyun oynama platformlarını kullandığını belirtmiştir.

Oyun salonlarına, bilgisayarlara kayan dijital oyun ise Deniz Yenğin’e(2010)göre yeni iletişim ortamlarının dijitallik, etkileşimlilik, sanallık, değişkenlik, modülerlik özelliklerini içermektedir. Bu özellikler oyun oynama sürecinin bir parçası haline gelmiştir. Binark’a(2007) göre ise dijital oyunları üçe ayırmak mümkündür: konsol oyunları, PC oyunları ve çevrimiçi oyunlar. Bu oyunlar tekli ve çoklu oyuncuyla oynamaya fırsat verebilmektedir. Etkileşim kavramı, çoklu oyuncuya fırsat veren oyunlarda görülmektedir.

Dijital oyunlar gençler için zamanla gün içinde yapılan doğal bir aktiviteye dönüşmüştür. Tüketim kültürünün içinde olan ve kimlik inşa sürecine dönüşen dijital oyun deneyimi, oyunun kurallarına uymak, kazanmak veya kaybetmekten çok daha fazlasıdır(Binark & Bayraktutan-Sütçü, 2008). Kimlik inşa etme süreci oyun oynama davranışı söz konusu olduğunda tartışılmaya değer bir başka konudur. Bireyler oyun evreninde oyunun bir parçası olmakta, kendilerine ait bir persona yaratmaktadır. Dış dünyadan farklı olabilen bu persona, bireyin yansıtmak istediği kimliğe işaret edebilmektedir.

Dijital oyun oynama deneyimini yalnızca boş zaman aktivitesi olarak görmeyen, aynı zamanda sanal ortamda yapılan “kariyer” ve “mesai” olarak tanımlayan Binark ve Sütçü(2008) şöyle açıklar:

Oyun dünyasında hedefe varmak için oyuncu ait olduğu grupla (sanal cemaatle/ör. klan) birlikte sürekli ve düzenli çalışmak (savaşmak, soygun yapmak, kervan çekmek, maden kazmak, ticaret yapmak vb.) ve bu grup ilişkilerini (sanal toplantılara katılarak, liderin ve klanın emirlerine uyarak vb.) başarılı bir şekilde devam ettirmek zorundadır. Bu sanal uzamda dijital oyun dünyasının bu toplumsal gereklilikleri oyuncuyu ekran karşısında oldukça fazla zaman geçirmesine ve belli bir maddi kaynak ayırmasına yol açmaktadır. Ayrıca oyun dünyasının kurallarına uymak, oyuncunun adeta kapitalist örgüt kültürünü de sanal uzamda deneyimlemesini sağlamaktadır.(s. 18)

Oyuncular oyun oynarken kendilerine yeni bir dünya yaratır. Bu dünyanın içinde gerçek yaşamlarındaki özellikleri, gördükleri bulunur. Birey nasıl toplumda kendine benzer bireylerle ilişki kuruyorsa, dijital oyun deneyimine de bunu taşıdıkları görülmektedir(Binark & Bayraktutan-Sütçü, 2008).

Akıllı telefonların yaygınlaşması da dijital oyun deneyimini geliştirmiş ve kullanıcı her an her yerde oyun oynayabilmeye başlamıştır(Akyol & Oğuzcan, 2019). Dijital Oyun Sektörü Raporu 2023’egöre(Gaming in TURKEY | MENA | EU, 2023) mobil oyun oynayan kişilerin oynama nedenleri arasında eğlence, rahatlık hissi, stresi azaltma, özgür hissetme gibi sebepler bulunmaktadır. Ayrıca gelişmek/ustalaşmak, yaratıcılık, başarı, sosyalleşme gibi nedenler de mobil oyun oynama deneyiminin nedenleri arasındadır.

Tüm bu çalışmalara bakıldığında oyun kavramının insanlık tarihinde önemli bir yer tuttuğu görülmektedir. Bir iletişim aracı olan ve fiziki bir nitelik taşıyan oyun, birçok alanda olduğu gibi teknolojinin gelişmesinden etkilenmiştir. Çeşitli denemelerin ardından özellikle 2000’li yıllarda yükselişe geçen dijital oyun sektörü, giderek daha da değerlendirilmektedir. Üstelik dijital oyunlar sürekli bir değişim ve gelişim göstermektedir. Görsel açıdan gelişen, daha sinematik bir üslup edinen oyunlar, giderek film estetiğine daha çok yaklaşmaktadır. Film oyuncularının bu oyunlarda yer alması da bu estetiğin yakalanmasını kolaylaştırmaktadır.

Film estetiğine yaklaşan interaktif oyunlar ile oyun unsurları barındıran interaktif filmler arasında benzerlikler bulunabilmektedir. Bu benzerlikler türleri birbirine

yaklaştırsa da hem sunulan içeriğin biçimi hem de oyuncu ve izleyici arasındaki beklentilerin farklılaşması iki türün ayrı bir şekilde ele alınmasını sağlamaktadır.

2.1.1. İnteraktif Film ve İnteraktif Oyun Kavramları Arasındaki İlişki

İnteraktif film ve interaktif oyun kavramları sıkça birbirine benzetilmekte, birlikte anılabilmektedir. Bu iki türün benzerlik ve farklılıklarını inceleyen çalışmalar bulunmaktadır. Benzerlik ve farklılıklar tartışmaya açık olsa da iki türün birbirini beslediği gözlemlenmektedir.

Birbirini besleyen bu iki tür kendine has özelliklerini yitirdiğinde birbirine daha çok benzemeye başlayabilmektedir. Dahdal'a göre(2020) hiç etkileşim bulunmayan ve anlatıya odaklanan geleneksel filmlerin tam tersine geleneksel oyunlar anlatı sunmaz, tam bir etkileşim içermektedir. Filmdeki etkileşim arttıkça ve anlatıyı kaybettiğçe yapı oyuna evrilir, film özelliğini kaybetmeye başlar.

İnteraktivite, dijital oyunların bir özelliği olarak karşımıza çıkmaktadır. Zamanla film estetiğinin, dijital oyunlara da sirayet ettiği görülmektedir. Ancak dijital oyunlar her ne kadar sinematik yapısıyla bir sanat ürününe dönüşse de(Akyol & Oğuzcan, 2019) zamanla kültürel ideoloji aygıtına dönüştürülerek tek tipleştirilmiş, savaş ve şiddetle var olabilen bir yapıya bürünmüştür. Bu da dijital oyunların sanatsal yönünün zaman içinde sönmesine neden olmuştur(Sayılgan, 2015).

Oyunların tarihine bakıldığında ilk zamanlarda oyunlarda bir anlatı görülmezken teknolojinin ilerlemesi ile birlikte anlatı kavramının da dijital oyun dünyasına girdiği gözlemlenmektedir. Sayılgan(2015)oyun ile film kavramlarını şöyle ilişkilendirmektedir:

Dijital oyunlar, biçimsel olarak, seyirciyle etkileşim içeren filmlerdir. Bu tanımlama oyun yaratıcılarının, dijital oyunların biçimlerini ve içeriklerini yeniden gözden geçirerek, oyun dünyasındaki sınırları yıkmaları için önemlidir. Dijital oyunların sinema dilinin olanaklarının yanında sinemanın duygusal ve düşünsel birikimini de kullanması, savaş ve şiddetle formatlanan dijital oyunların yeniden doğuşunun anahtarı olabilir.(s. 98)

Bir interaktif film olan LateShift'in yönetmeni Tobias Weber film ile oyun arasındaki boşluğu önemli bulmakta ve bu alanın insanlar tarafından doldurulmaya çalışıldığını belirtmektedir. Weber, oyunların giderek daha sinematik ve gerçekçi görüntülere sahip olduğunu ve ilgi çekici anlatılar barındırdığını ifade etmektedir (Martens, 2016).

Film estetiğinin oyun dünyasında önemli bir gelişme olduğu kabul edilse de bu durumun oyuncular için etkisinin yer yer olumlu olmadığını ifade eden çalışmalar da söz konusudur. Vosmeer ve Schouten(2014) oyuncuların, sinemasal yapının anlatıyı derinleştirdiğini düşündüğünü ancak katılımcı oldukları oyunun içinde bölünmekten rahatsızlık duyduklarını ifade etmektedir.

Halaçoğlu(2020) “Tüm Devinimli Video (FMV) Oyunlarının Evrimi: Bir İnteraktif Film Örneği Olarak LateShift” makalesinde “interaktif film oyunları” kavramını kullanmaktadır. “İnteraktif film oyunları video oyun dilinin sinema diliyle karıştırılmasıyla ortaya çıkan hibrit bir anlatı yapısına dayanmaktadır.”(s. 362)diyen Halaçoğlu, makalede oyunlarda bulunması gereken üç kavramın interaktivite, içine-gömülme ve oynanabilirlik olduğunu söylemektedir. Bu kavramları ele almak gerekirse oynanabilirlik kavramı oyunun olmazsa olmaz özelliklerinden biridir. Bu oynanabilme özelliği zayıf veya güçlü olabilmektedir, ancak her dijital oyun, oynanabilme özelliğini içinde barındırmaktadır. İçine-gömülme ise oynayan oyuncunun dış dünyayla bağlantısının kaybolması ve kendini kurgusal oyun dünyasının içinde bulmasıdır. Bu kaybolma halinin yaşanabilmesi için ise oyunda interaktivitenin olması gerekmektedir.Halaçoğlu “interaktif film oyunlarının” sinema türü içinde yer almaması gerektiğini de ifade eder(Halaçoğlu, 2020).

Üç madde incelendiğinde izleyiciyi yer yer aktif tutmanın yeterli olamayacağı, aynı zamanda interaktivitenin yüksek düzeyde oluşunun, oyun tasarlanırken arayüzünün kullanıcı dostu olmasının ve izleyicinin oyun evreninin içinde kendini kaybetmesinin önemine vurgu yapılmaktadır. Bu üç özellikten biri kaybolduğunda diğer özellikler de sarsıntıya uğramaktadır. Bu noktada izleyiciye anlatıya katkıda bulunmayan seçenekler sunan interaktif filmler ve tam bir hikâyeye anlatısı sunamayan interaktif oyunlar izleyici/oyuncu için verimli bir deneyim yaşatamamaktadır. Geleneksel film türünde izleyiciyle kurulan tek taraflı iletişimin interaktifleşmesi görece daha zordur. Film sanatının katılaşabilen kuralları eşliğinde hem bu sanatın korunması hem de izleyicileri filme dahil edebilecek bir senaryo yaratılması gerekmektedir.

İnteraktif oyun ile film hakkında yapılan kimi çalışmalar interaktif filmleri oyun olarak tanımlarken kimi çalışmalarda oyun interaktif filmlerin içine dahil edilir. Tanımlara bakıldığında; dijital oyunlarda kaybetmek ve kazanmak önemlidir. Ancak interaktif filmler, kazanmak veya kaybetmek üzerine kurulu değildir; bir hikâyenin sürecine odaklanmaktadır. Dolayısıyla yalnızca sonuca değil sürece de önem

vermektedir. Geleneksel film anlatısında algısal interaktivite yer alabilse de gerçek bir interaktiviteden bahsedilememektedir. Doğrusal bir anlatının hâkim olduğu geleneksel filmler, zamanla anlatı yapısında değişiklikler yaşamıştır. Oyunlaştırma deneyimi ile izleyicinin yönlendirebileceği bir film anlatısı ortaya çıkmıştır. Ancak bazı çalışmalar yönlendirme için bu durumun yeterli olmadığını çünkü senaryonun bir yönetmen tarafından sunulduğunu ifade etmektedir.

2.2. Algı Bağlamında İnteraktivite

İnteraktif filmler ve oyunlar incelendiğinde izleyiciye kaç seçenek sunulduğunun yanı sıra izleyicinin manipüle edilip edilmediği, seçim yaparken algısının yönetilip yönetilmediğinin de bir önemi bulunmaktadır. Seçim yaparken izleyicinin yönlendirilmemesi izleyiciye hikâyeyi inşa etme hakkı tanımaktadır. Bu durumu anlamak içinse algı kavramının ne olduğunu bilmek faydalı olabilir. Kökü “almak” kelimesinden gelen algı sözcüğü, duyu organlarımızla hissettiklerimizin deneyimler vasıtasıyla bir şekle oturtulması, tasarlanması anlamına gelmektedir (Hançerlioğlu, 1988). Algı kelimesini Hançerlioğlu (1988) şöyle açıklamaktadır: “Algı, duyuların yorumudur. Yalın duyular algı değildir. Örneğin soğuk ve ıslak bir duyumu yağmur olarak yorumlama algıdır; daha açık bir deyişle algı, duyularımızı anlamlı kılma demektir; bu da duyumsal değil, ansal (zihni) bir işlevdir.”(s. 18)

Algı farklı formlarda karşımıza çıkabilmektedir. Yanılsama, diğer bir deyişle illüzyon kavramı, bir nesneyi gerçek formunun dışında, farklı bir formda algılama olarak açıklanabilmektedir. O an bulunmayan bir nesneyi algıladığımızı zannetmek ise sanrı diğer bir deyişle halüsinasyon olarak adlandırılmaktadır (Hançerlioğlu, 1988). Algı bir anlamlandırma süreci olarak da yorumlanabilmektedir. Duyu organlarıyla kavranan duyuların deneyimlerimiz ile bir anlam bulmasıdır (Masaroğulları & Koçakgöl, 2011). Algı söz konusu olduğunda kişinin “öğrenme” süreci büyük önem taşır. Duyular herkes için aynı olsa da algılanan durum, kişinin yaşamı boyunca öğrendiklerine ve o ana göre şekillenmektedir (Bakırcıoğlu, 2006). Bir olguyu algılamak için o olgunun karşısına ihtiyaç duyulmaktadır. Örnek vermek gerekirse; aydınlığı algılayabilmek için karanlık kavramını da bilmek gerekmektedir (Göksel, 2016).

Tanımlara bakıldığında; algı mevzubahis olduğunda kişinin deneyimlerinin algılama biçiminde önemli rol oynadığı, duyuların genellikle kişilerde aynı olsa dahi

algılanışın farklı olabileceği görülmektedir. Anlam kelimesinin önem kazandığı görülmekte, kişinin duyumlarını nasıl şekillendirdiği bir nesnenin veya olayın algılanışında önemli bir yerde durmaktadır.

Algı kavramı sinema alanında da önemli bir konumdur. Yönetmenin ne anlatmaya çalıştığı ve anlatmaya çalıştığı şeyi izleyiciye nasıl sunduğu, izleyicinin ise sunulanı nasıl algıladığı önemli sorulardır. Geleneksel sinemada tek yönlü bir sunuşun olduğu, interaktif filmlerde ise bu tek yönlü durumun değiştiği görülmektedir. İnteraktivitenin izleyici algısına etki edip etmediği ise önemli bir sorudur.

Taneri'nin(2020)"İzleyiciden Kullanıcıya: Etkileşimli Belgesellerin Gelişimiyle Dönüşen İzleme Deneyimi" yüksek lisans tezinde belgesellerin interaktif olmasının izleyicinin gerçeklik algısına olumlu etki ettiği bulgusuna ulaşılmıştır. Ayrıca Taneri'ye göre her ne kadar geleneksel belgesellerde aşına olunan üst ses interaktif belgesellerde yer almasa da yukarıda da belirtildiği gibi kişinin algısı, olaya nasıl baktığına göre değişmektedir. Bu nedenle neyin gerçek olduğu, neyin olmadığının tek bir yanıtı bulunmamaktadır. Üstelik izleyici filmlerde yönlendirme yaptığını düşünse dahi ona sunulan bir kurgu vardır ve seyirci var olan bu kurguyu şekillendirmektedir(Taneri, 2020).

Filmlerin yanı sıra görsellerin algılanış biçimi de üzerine düşünülmesi gereken bir konudur. Bir görselin algılanmasında o görselin fiziki özelliklerinin yanı sıra gören kişinin demografik özellikleri ve geçmiş arka planı da önem taşımaktadır. Kaya(2023)bu durumu şöyle açıklamaktadır: "Kısaca bir görselin algılanma sürecinde; deneyim, bilgi, inanç, sosyal statüsü, psikolojik durum; korku, sevinç, heyecan, endişe, dikkat gibi birçok iç faktörün yanı sıra; sıcaklık, ışık, gölge, renk, perspektif, açı vb. çevresel değişkenlerin de dahil edilmesi yanlış olmayacaktır."(s. 13) İnsan yaşadığı deneyimlerle birçok şey öğrenir ve bilgileri süzgeçten geçirerek bir mantığa oturtur. Algıladıklarımız da bu bilgilerden ve deneyimlerimizden etkilenmektedir.

Görselin algılanmasında "görme" eylemi önemli bir yer kaplamaktadır. Gördüğü görselin farkına varan kişi, daha sonra görseli bir bütün olarak ele almaktadır. Belli bir yaşa gelene kadar temeli atılan görsel algıda birey gördüğü görseli anlamlandırır, ayırıştırır. Kişinin yaptığı bir diğer eylem ise genellemektir(Beyoğlu, 2015).

Sanal dünya, bireylerin algısını şaşırtacak deneyimlere açıktır. Sanatçı fiziksel gerçekliğe oranla sanal dünyada kullanıcıya daha farklı gerçeklik deneyimleri yaşatabilmektedir(Aydoğan, 2021). Bu noktada hipergerçeklik kavramı önem taşımaktadır. Jean Baudrillard tarafından ortaya atılan hipergerçeklik kavramını Baudrillard (2011) “Bir köken ya da bir gerçeklikten yoksun gerçeğin modeller aracılığıyla türetilmesine hipergerçek yani simülasyon denilmektedir”(s. 14) ifadesiyle açıklamaktadır. Kısaca hipergerçeklik gerçek gibi görünen ancak gerçek olmayanın kurgusal dünyada kopyalanması olarak açıklanabilmektedir.

Gültekin(2023) hipergerçeklik kavramını şöyle açıklamaktadır:

Hipergerçeklik, göstergebilimde ve postmodern felsefede, özellikle teknolojik olarak gelişmiş postmodern toplumlarda, bilincin gerçekliği, gerçekliğin simülasyonundan ayırt edememesini tanımlamak için başvurulan bir terimdir. Hipergerçeklik, gerçek olanla kurgu olanın kusursuz bir şekilde harmanlandığı, böylece birinin nerede bitip diğerinin nerede başladığı arasında net bir ayrımın olmadığı bir durum olarak görülür.(s. 1)

Teknolojinin gelişimi ile sanal dünyada hipergerçeklikler daha kolay yaratılabilmektedir. Medya ve kitle iletişim araçlarıyla birey gerçeğin ötesine geçmektedir(Karapınar, 2017). Sanal gerçeklik teknolojisi simülasyon, daldırma ve etkileşim özelliklerini içinde barındırmaktadır. Bu özellikler sayesinde bu teknoloji gerçeğe daha çok yaklaşmaktadır(Aydoğan, 2021) Sanal gerçeklikte, fiziksel bir ortamda yer alan bir gerçekliğin sunulmasına veya bizzat sanal gerçeklik ortamında üretilmiş verilere rastlanabilmektedir(Kuruüzümcü, 2010). Gerçeklik fiziksel olmanın dışına çıkmış ve giderek yapay ve sahnelenen bir yapıya bürünmüştür(Rötzer, 1996).

Sanal gerçeklik üzerine yapılan çalışmalar göstermektedir ki sanal ortam üzerinden yaratılan sanatsal işler, kullanıcı veya izleyici algısı konusunda yeni potansiyeller taşımaktadır. Sanal gerçeklik ortamı yeni ifade biçimlerine olanak tanımaktadır. Bu ifade biçimleri de kullanıcı algısında çeşitlilikler yaratabilmektedir. Bu yeni teknolojiler sanatçılara da kendilerini ifade edebilecekleri ve yaratıcı pratikler uygulayabilecekleri teknolojiler sunmuştur.

İnteraktif film konusuna yeniden gelinecek olursa ele alınması gereken bir diğer kavram hipermedyadır. Farklı teknolojiler aracılığıyla hareket imkânı veren, video ve bilgisayar teknolojilerini buluşturan ve bu sayede yeni etkileşimli ortamlar sunan (Sofuoğlu, 1993, aktaran Ürkmez, 2002)hipermedyanın üç önemli özelliği

bulunmaktadır: etkileşimlilik, bellek ve arabirim(Ürkmez, 2002). Etkileşim özelliğinin sahip olması gereken belli kurallar vardır. Kullanıcının ne sıklıkla sunulan anlatıyla etkileşim kurduğu, kullanıcıya ne kadar seçenek sunulduğu ve kullanıcının verdiği kararların anlatıya ne kadar etki ettiği önemli ölçütlerdir. Bu ölçütlerin anlatıda az bulunması etkileşim düzeyinin de az olması anlamına gelmektedir (Ürkmez, 2002).

Tanımlara ve gelişmelere bakıldığında; duyu organlarımız aracılığıyla ve deneyimler vasıtasıyla oluşturulan algı aynı zamanda yönetilebilen, bozuma uğratılabilen bir olgu olabilmektedir. Bu noktada manipülasyon kavramı önemli bir yerde durmaktadır.

Özellikle denetim mekanizması bulunmayan ve birçok kişinin içerik sunabildiği yeni iletişim teknolojileri ile manipülasyon meselesi derinleşmiş ve kolaylaşmıştır (Köroğlu, 2021). Manipülasyon ile kişinin sorgulama gücüne olan güveni azalmakta, doğru ve yanlış bulma konusundaki güveni sarsılmaktadır. Manipüle etmek isteyen kişi veya kurum tam da bu özellikleri hedeflemektedir(Köroğlu, 2021). Manipülasyon, gücü elinde tutanların toplumu istedikleri şekilde yönlendirmelerinin de bir yoludur(Güler, 2018).

Görüldüğü üzere interaktivite özelliği sanat alanında yeni potansiyellerin kapılarını aralasa da bireylerin algısını yönlendirecek, manipüle edebilecek bir yapıya da alan açabilmektedir. Bu durumun daha net anlaşılabilmesi için çeşitli sanat dallarında interaktivitenin nasıl inşa edildiğine bakılması gerekmektedir.

2.3. Sanatta İnteraktivite

İnteraktivite; tiyatro, edebiyat, performans sanatları ve sergileme pratiklerinde de kendine yer bulmuştur. Yeni teknolojik imkanlar, birçok alanda yeni anlatı pratikleri oluşturmaktadır. Geleneksel yapıya sahip sanat dallarında da dijitalin etkisi kendini göstermiştir. Bu sanat dallarının incelenmesi sanatçıların türe nasıl bir katkı sağladığının görülmesi açısından önem taşımaktadır.

İnteraktif örnekleri bulunan sanat alanlarından biri tiyatrodur. Tiyatro oyuncusunun belli bir metni izleyiciye oynamasının aksine interaktif tiyatro örneklerinde izleyici oyuna dahil edilmektedir. Tiyatro yazarı ve “Ezilenlerin Tiyatrosu” kuramını ortaya atan AugustoBoal’ın seyirci kavramı üzerine yazdıkları etkileşimli tiyatro konusunda

da ufuk açıcudur. Boal(2011) “seyirci” kavramının kötü bir kelime olduğunu ifade eder ve seyircinin aktif bir rol üstlenmesi gerektiğini savunur. “Ezilenler” pasif bir konumda yer alır(Özen, 2012), oyunda ise seyirciyi özne yapmak ve karar verebilen konuma koymak seyirciyi özgürleştirmektedir(Boal, 2011).

İnteraktif tiyatroya örnek olabilecek oyunlardan biri “Dövüş Gecesi” oyunudur. Alexander Devriendt tarafından yazılan ve Melisa Kesmez tarafından Türkçeye çevrilen oyun, seyircilerin oyları ile şekillenmektedir. “Demokratik sistem simülasyonu” olarak tanıtılan oyun, seçmenin neye göre oy verdiği ve belli bir adayı seçmeye iten nedenleri ele almaktadır(Dot, t.y.).

İnteraktif bir komedi oyunu olan Gıdıklamalar’ın tanıtım metninde(biletinial, t.y.)“sekiz oyuncu ve oyunu yöneten seyirci” ibaresi yer almaktadır. Çocuk tiyatro oyunu olan “Kozmik Birliğin Kahramanları”nda ise katılımcılar, tasarlanan uzay gemisinde verilen görevleri yerine getirmektedir. “İnteraktif Eğitici Uzay Macerası” olarak tanıtılan bu oyun katılımcının seçimlerinden hareketle ilerlemektedir. Katılımcının edilgen bir konumda durmadığının altının çizildiği bu oyun “bilgisayar oyunu” olarak tanıtılmaktadır(tiyatrolar, t.y.). “İnsanlık Nerede” oyununun YouTube’da yayınlanan videosuna(2024) bakıldığında bazı seyircilerden sahneye gelip oyuna katılmaları ve bir karakteri oynamaları istenmiştir. Aynı zamanda oyunun belli yerlerinde de seyirci oyuna dahil edilmektedir.

İnternette interaktif tiyatro oyunları araştırıldığında interaktif çocuk tiyatrolarına da sık rastlandığı görülmektedir. “Ama Bu Balığın Parmakları Var”, “Jules Verne İle Zamanda Yolculuk”, “Anlat Anlat” ve bir önceki paragrafta anlatılan “Kozmik Birliğin Kahramanları” interaktif tiyatrolara örnek oluşturmaktadır.

Her ne kadar bu tiyatro oyunları “interaktif” adı ile sunulsa da her bir oyunun interaktivite şekli ve ölçüsü değişmektedir. Örneğin “İnsanlık Nerede” oyununda sadece birkaç seyirci oyuna dahil edilirken “Dövüş Gecesi” oyununda seyircilerden oy vermesi beklenmektedir.

Zamanla interaktivitenin dahil olduğu bir diğer alan sergileme ve müzecilik pratikleridir. Geleneksel sergileme anlayışına bakıldığında küratörün bir anlatı inşa ettiği ve sergiyi ziyaret eden kişilerin, küratörün sunduğu anlatıyı alımladığı bir süreç bulunmaktadır(Kartoğlu ve diğerleri, 2022). Ancak bu süreç zaman içinde dönüşüme uğramıştır. İnteraktivite kavramı sürece dahil edildiğinde müzeler yalnızca eserlerin

sergilendiği değil, bireylerin de sergileme pratiklerine dahil edildiği bir alan haline gelmiştir. Bu süreçte Artırılmış Gerçeklik, Karma Gerçeklik gibi teknolojik uygulamaların yanı sıra duylara hitap eden fiziksel interaktivite pratikleri de yer alabilmektedir(Coşkun, 2023). Dolayısıyla bu noktada hem fiziksel hem de dijital uygulamaların bir arada kullanılabildiği hibrit interaktiviteden bahsedilebilmektedir.

Bitgood(1991) interaktif sergileri, katılımcıların davranışlarının sergi üzerinde değişiklik yapabilmesi olarak tanımlamaktadır. İnteraktiviteyi zihinsel değil, fiziksel bir interaktivite olarak ele alan Bitgood, etkili bir tasarımın önemine de vurgu yapmaktadır(Bitgood, 1991). Bu açıdan katılıma dahil etmek ve katılanı bir şeye dahil olduğu hissine kaptırmak için tasarımlarda duylara gönderme yapan zihinsel bağlamlardan ziyade fiziksel eylemi içeren bağlamların önemli olduğu çıkarılabilir.

“Color Me” sergisi, interaktif sergilere örnek oluşturmaktadır. Andrew Neyer ve Andy J Miller tarafından yapılan bu serginin duvarlarında renksiz çizimler yer almaktadır. Katılımcılar ise duvarlardaki bu çizimleri büyük boyutlardaki boyama kalemleri ile boyayarak serginin yaratım sürecine dahil olmaktadır (Stuff, t.y.). Burada her ne kadar katılımda fiziksel bir eylem ön plana çıksa da sanatsal bir üretim biçimini içerdiği için arka planda zihinsel bir katılımdan da söz edilmektedir.

İnteraktif kitaplar ise genellikle ikinci tekil şahıs ile yazılan ve okuyucunun seçimlerine göre kurgunun şekillendiği bir türdür. “Kendi Maceranı Seç” (CYOA) olarak tanımlanan, aynı zamanda “oyun kitabı” olarak da adlandırılabilen bu türde kitapların, 1970’li yılların sonlarından itibaren hızla arttığı görülmektedir (Interactive Fiction, t.y.).

Kitap okuma deneyiminde okuyucunun hikâyeye dalmasının önemli olduğu göz önünde bulundurulduğunda iyi kurgulanmadığı sürece interaktif kitapların okuyucuyu hikâyeden koparma riski bulunabilmektedir. İyi kurgulandığı takdirde ise okuyucunun merak duygusunu harekete geçirebilir. Kitapların sınırlı sayfa sayısına sahip olduğu düşünüldüğünde farklı sonlara sahip olsa da yaratılan hikâyelerin ne kadar derinlemesine anlatılacağı düşünmeye değer bir sorudur. Bu noktada interaktif kitap yazarlarının yalnızca yazacağı tek bir anlatının değil birbirine bağlı birçok anlatı örgüsünün rotası üzerine düşünmesi gerekmektedir.

Bilgilerden hareketle sanat alanındaki birçok disiplinde tek yönlü iletişim dönüşüme uğramış ve okuyucunun / izleyicinin konumunu değiştirmiştir. Okuyucu ve izleyici

sunulanı almak yerine söz hakkına sahip olmuştur. Bu noktada tartışılması gereken bu sanat dallarında interaktivitenin düzeyi ve okuyucunun / izleyicinin sanat alanına nasıl dahil edildiğidir. Bir tiyatro oyununda sadece birkaç seyircinin sahneye çıkması diğer seyirciler için interaktif bir deneyim yaşatmamaktadır. Aynı zamanda etkileşim yalnızca algısal değil fiziksel olarak da deneyimlenmesi gereken bir koşul taşımaktadır. Tiyatro, edebiyat ve sergileme pratiklerinin yanı sıra interaktivite anlamında üzerine tartışılan bir diğer sanat alanı sinemadır ve azımsanmayacak bir interaktif film arşivi bulunmaktadır.

2.3.1. Sinemada İnteraktivite

Teknolojinin ilerlemesi ile sinemada teknik aygıtların yaygınlaşması, filmlerin yapısından gösterildiği platforma kadar birçok gelişmeyi beraberinde getirmiştir. Bu gelişmelerden biri de seyirci katılımını olanaklı hale getiren interaktif yöntemlerdir. Dolayısıyla dijitalleşme ile sinemada da interaktif açılımlardan söz etmek, belli ölçülerle sınırlı olsa da kullanabilmek artık olanaklıdır.

Biline göre seyirci ile izlenen tarihteki ilk filmi çeken LumiereKardeşler'in ardından sinema kültürü ve yapısı bolca değişime uğramıştır. 1970'li yıllarda üzerine çalışılan teknolojiler 1990'lı yıllarda uygulamaya başlanabilmiş (Nişancı, 2011, aktaran Ünlü, 2020),sinemada dijitalleşme ilk olarak post prodüksiyon alanında kendini göstermiştir(Ormanlı, 2012). Kurgu aşamasının dijitalleşmesinin ardından analog kameraların yerini dijital kameralar almıştır. Bu teknolojiler, film yapım sürecini kolaylaştırmış ve daha ucuz maliyetli hale getirmiştir(Ünlü, 2020). Bu gelişmeler izleyicilerin filmle ve sinema salonu ile bağını da değiştirmiştir. LumiereKardeşler'in filmlerinin ardından festival ve fuarlarda seyredilen filmler, sinema salonlarına taşınmıştır. ABD, Fransa, İngiltere ve Almanya'da ilk sinema salonları 1905-1910 yılları arasında kurulmuş ve aynı yıllarda hem sinema salonlarında hem de izleyici sayısında büyük bir artış yaşanmıştır (Smith, 2003, aktaran Taş Öz, 2012).

İzleyicinin sinema ile bağının nasıl ve ne ölçüde değiştiği de önemli bir noktada durmaktadır. Sinema salonuna giden bir izleyici yalnızdır ve ortamdaki tüm koşullar izleyicinin film ile daha kolay özdeşleşmesi için dizayn edilmiştir(Taş Öz, 2012). Zamanla filmlerin DVD şeklinde satılması ve ardından dijital platformlara taşınması ile film izleme deneyimi evlerde yapılabilen bir aktivite haline gelmiştir. İzleyici

istediği şekilde filmi durdurabilmeye, arkadaşları ile sohbet edebilmeye, film izleyeceği mekânı tercih edebilmeye başlamıştır. Bu noktada sinema salonunda belli bir süre durağan bir şekilde bulunan seyircinin komuta kontrolü yapılabilen, seyretme sürecinin istenildiği gibi yönetilebildiği seyir edimine geçebildiği söylenebilmektedir. Böylece film seyretme anlayışında da önemli bir kırılmanın meydana geldiği açıktır. Diğer yandan odak konusunda da yeni bir yönden bahsedilebilmektedir. Sinema salonunda gürültü, oturma düzeni, salonun teknolojik olanaklarından kaynaklı aksaklıklar, yetersizlikler gibi ortamdaki dikkat dağıtıcı belli olumsuzluklar haricinde dev ekranlarla doğrudan filme odaklı olan seyircinin algısı, ev ortamında kendi komutasındaki süreç ile birlikte dağılmaya daha çok elverişli hale gelmiş, odağı film dışında birçok farklı kaynağı da içermeye başlamıştır.

Teknolojinin ilerlemesi yeni anlatım biçimlerini beraberinde getirmiştir. Bu anlatı biçimlerinin önemli bir yönü de seyir edimindeki değişikliklerdir. Seyir ediminin değişen, çeşitlenen yapısı ise bu eylemi yapanın tanımlamalarının yeniden ele alınmasını gündeme taşımıştır. Sinema 3.0 olarak da adlandırılan interaktif filmler bu yeni anlatım biçimlerinden biridir. KristenDaly(2010) Sinema 3.0'ı tanımlarken izleyici anlamına gelen "viewer" kelimesi yerine kullanıcı (user) ile izleyici (viewer) kelimelerini birleştirerek "viewser" kelimesini kullanmıştır. İzleyici kelimesinin yetersiz kaldığını ifade eden Daly, kişinin sadece izleyen değil aynı zamanda filme katılan, müdahil olan kişi olduğunu açıklamaktadır.

"Anlatı" (narrative) kavramı sinema mevzubahis olduğunda sinema ve medya teorisyenleri tarafından tartışılan bir konu olmuştur. Daly'e göre(2010) Sinema 3.0 ile klasik anlamda anlatının hakimiyeti azalmış, sinemada gelişen bu yeni eğilim ile yeni özellikler yükselişe geçmiştir. Bunlar gezinme, metinlerarası bağlantılar ve oyunun kurallarının anlaşılmasıdır. Rodowick ise biçim açısından yenilikler yapılsa da anlatı sürekliliğine saygı gösterildiğini ifade etmektedir (Rodowick 2007, aktaranDaly, 2010).

Manovich(1995) "What is theDigitalCinema?" (Dijital Sinema Nedir?) makalesinde sinemanın değişen dinamiklerini eleştirel bir yerden ele almaktadır. Dijital medyanın sinemayı yeniden tanımladığını belirten Manovich, sinemanın karakteristik özelliklerinin günümüzde yalnızca varsayılan özelliklere dönüştüğünü, artık başka birçok seçeneğin olduğunu ifade etmektedir. Manovich yeterli para ve zaman

harcandığında her şeyin bilgisayarda simüle edildiğini, fiziksel gerçekliğin sadece bir olasılığa dönüştüğünü belirtmektedir.

Manovich(1995) makalesinde, dijital film yapımının yeni ilkelerini açıklamaktadır. Bu ilkelere göre, fiziksel gerçeklik yerine bilgisayarda sahneler üretilebilmekte, artık canlı aksiyon görüntüleri; birleştirme, animasyon ve biçimlendirme için hammadde olarak görülmektedir. Eskiden editleme ve özel efekt faaliyetinin farklı uzmanlık alanı olduğunu belirten Manovich, dijitalleşme ile bu ayrımın ortadan kalktığını ifade etmektedir. İki işlemin de “kes ve yapıştır” komutlarını içerdiğini ifade eden Manovich’e(1995) göre dijital filmin formülü şu şekildedir: “canlı çekim malzemesi + boyama + görüntü işleme + birleştirme + 2 boyutlu bilgisayar animasyonu + 3 boyutlu bilgisayar animasyonu.”

Sanatta interaktif yaklaşımlara ve interaktivitenin sinemada edindiği yere bakıldığında sanat alanında yeni bakış açılarının geliştiği açıktır. İnteraktivite bireyi izleyen veya okuyan pozisyonundan çıkarıp katılımcı / kullanıcı haline getirmiştir. Gelişen teknolojiler ile özellikle sinema alanında dönüşüm yaşanmıştır. Sinema sanatının olmazsa olmaz addedilen özellikleri, zamanla vazgeçilebilecek niteliklere dönüşmüştür. Film yapım aşamaları dijitalleştikçe film yapıları da değişmeye başlamıştır. Değişimi anlayabilmek için interaktivitenin filmlere nasıl adapte edildiğine bakılabilir.

2.3.1.1. İnteraktif Film Örnekleri

İnteraktif film denemelerinin ardından interaktif film tanımına önceki denemelerden daha çok uyan, seyircilerin katılımını önceliklendiren ve anlatıyı bu şekilde kurgulayan filmler piyasaya sürülmüştür. İnteraktif filmleri anlamak için film örneklerini incelemek, türü anlayabilmek açısından etkili olabilir.

Dünyada interaktif olarak tarihe geçen ilk film, 1967 yılında Expo ‘67 Montreal’de gösterilen ve Radúz Činčera tarafından yaratılan “The Man and His House” diğer adı ile “Kinoautomat”tır. Enstalasyon adı ile özdeşleşen bu filmin Çek Yeni Dalgası’na bir örnek teşkil ettiği görülmektedir. Film, Mr. Novák’ın evde yaşadığı ahlaki ikilemleri anlatmaktadır. Bu filmde seyircilerin elinde kırmızı ve yeşil butonun olduğu bir kumanda bulunmaktadır. Filmin belli anlarında ekranda iki sahne görülmektedir. Sahneye gelen moderatör seyircilere hangi sahneyi tercih ettiklerini

sormakta, seyirciler ise iki sahneden birini kumanda aracılığı ile seçmektedir. En çok oy alan seçeneğe göre film kaldığı yerden devam etmektedir(Činčarová, t.y.).

Film, her ne kadar interaktif bir yapım olarak gösterilse de aslında seyirciye kurguyu pek fazla değiştirme hakkı tanımamaktadır. Tek sonu olan bu filmde seyircinin kararı bir sonraki seyirciye sorulan soruyu değiştirmemektedir(Naimark, 1998). Kısaca seyirci o an hangi sahnenin seçileceğine karar verebilmekte ancak filmin sonuna etki edememektedir. Filmde sürece müdahale edemeyen seyirci yalnızca o an izlemek istediği sahneye karar verebilmektedir.

Naimark’a göre(1997), herkesin oy verdiği ama hiçbir değişim sağlanmayan Činčera’nın bu filmi demokrasiye yönelik bir hicivdi. Naimark’ınČinčera ile yaptığı bir söyleşide Naimark, filmde en hoşuna gittiği şeyin gerçek etkileşim ile etkileşim illüzyonu arasındaki çizgiyi bulanıklaştırması olduğunu söylemektedir(Naimark, 1998).

Şekil 3. Kinoautomat Gösteriminden Bir Sahne



Kaynak: Kinoautomat, t.y.

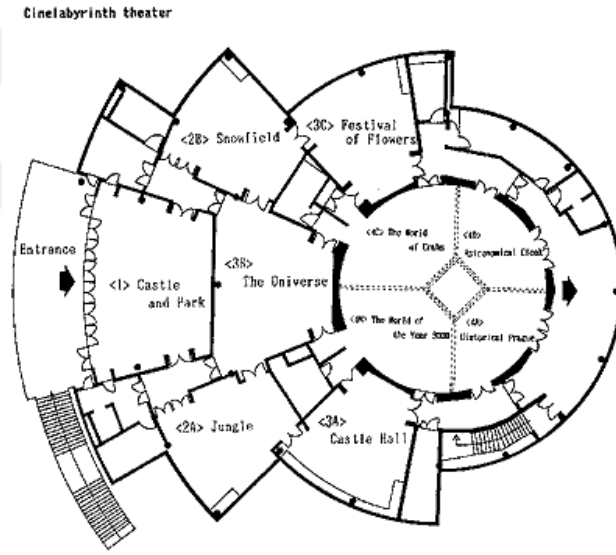
İkinci interaktif film örneği olan Cinelabyrinth, yine Činčera tarafından yapılmış bir proje olsa da Kinoautomat’tan çok farklı bir yerde durmaktadır. Naimark’ın(1997)filme dair yazdığı yazıda film “Dünyanın ilk labirent-stil sinema sistemi” olarak tanıtılmaktadır. Naimark’a göre(1997) bu film 23 sene önce gösterilen Kinoautomat kadar manipülatifti ama daha şeffaf bir filmdi. Cinelabyrinth filmi 1990 yılında Osaka’da gösterilmiştir. Bir tiyatro salonunda başlayan film, izleyicinin başka bir kapı seçimi ile devam etmektedir. Katılımcılar her sahne sonrası başka bir odaya geçiş yapmaktadır. Yaşlı bir ağacı kurtarmaya çalışan çocukları anlatan bu filmin tek bir sonu vardır. Çocukların ağacı kurtarması ile sona eren

filimde izleyiciler hangi odayı seçerse seçsin aynı sonuca ulaşılmaktadır. Gösterimin sonunda duvarlar kaldırılır ve herkesin aynı odada olduğu anlaşılır(Naimark, 1997)

Cinelabyrinth filmi Kinoautomat'tan farklı özellikler taşımaktadır. İzleyici, bir yere oturup sunulanı izlemektense fiziksel bir katılım içindedir. Sayın'a göre(2007)yapım, interaktif bir gösterim için bilgisayara ihtiyaç duyulmadığını göstermiştir. Odalar arası gezme şansı bulan izleyiciler oy çokluğuna bakılmadığı için seçimlerinde diğer katılımcılara bağlı değildir(Sayın, 2007).

İnteraktivite ölçüsü ve yaklaşımı Kinoautomat'tan farklı olan Cinelabyrinth, her ne kadar pratikte izleyiciye seçim hakkı sunsa da kullanıcının seçimi filmin sonunu değiştirmemektedir. Kinoautomat filmi ile bu açıdan benzerlik göstermektedir. Bu noktada interaktif filmlerde izleyici seçiminin neye hizmet etmesi gerektiği sorusu tartışmaya açılmaktadır.

Şekil 4. Cinelabyrinth Filminin Rotası



Kaynak: Naimark, 1997

İnteraktif filmlerin tarihine bakıldığında oyun ile interaktif film kavramlarının yer yer iç içe geçtiği görülmektedir. 1980'lerde LaserDisc teknolojisinin giderek yaygınlaşması da bunda etkili olmuştur.

Oyun sektörü açısından laserdisc teknolojisinin avantajlarının yanı sıra interaktif filme alan açan bir teknoloji olma özelliği de bulunmaktadır. Çünkü her ne kadar görüntü kalitesi düşük filmler sunsa da bilgisayar destekli olması ve sahneler arası geçiş yapma imkânı tanınması interaktif film dinamiğine uygun bir alan sağlamaktadır. 1983 yılında BluthGroup tarafından çıkarılan Dragon'sLiar hem

laserdisc teknolojisi ile çıkarılan ilk interaktif filmidir hem de ilk interaktif ticari film olma özelliği taşımaktadır. Elle çizildikten sonra dijitalle aktarılan bu filmde, Dirk adlı şövalye, prenses Daphne'yi ejderha Singe'den kurtarmaya çalışmaktadır. Filmde katılımcının seçimi sonucu değiştirmektedir. Katılımcı mutlu sona ulaşmaya çalışsa da filmde aynı zamanda birçok mutsuz son yer almaktadır(Sayın, 2007).

TheDotEaters web sitesinde yer alan yazıya göre altı ay boyunca 70 kişinin uzun mesailer sonucunda ürettiği bu film, 50 bin çizimden oluşmaktadır. Dragon'sLiar oyununda Dirk karakteri oyun konsolunun üzerindeki joystick veya buton ile hareket ettirilmektedir. Toplamda 38 oda bulunan bu oyunda (bazı kaynaklarda 39 ve 42 oda olduğu yazmaktadır) hiç hata yapmadan 18 oda gezilerek oyun bitirilebilmekte ve toplamda bu süreç 8 dakika sürmektedir. Ancak yanlış oda seçildiği takdirde ana karakter ölmektedir. Her sahnede iki can hakkı tanınan oyunda interaktivitenin sınırlı kaldığı söylenebilmektedir. Katılımcı, Dirk'in hangi yöne hareket edeceğini ve kılıcı savurup savuramayacağı yönünde kararlar verebilmektedir. Toplamda 3 milyon dolara mal olan oyun, insanlar tarafından ilgiyle karşılanmış, haftada ortalama 1400 dolar kazanç sağlamıştır(The Dot Eaters, t.y.).

Bu bilgilerden hareketle Dragon'sLiar'ın oyun konsolu ile oynanan bir film olduğu açıktır. Bu filmin ardından oyun ile film kavramının birbiriyle ilişki içine girdiği birçok örnek bulunmaktadır.

Bluth Yapım'ın ikinci filmi Space Ace, Dragon'sLiar'a çok benzeyen bir yapıya sahiptir. Ancak 1983 yılında çıkan ve yine video oyunu olarak pazarlanan Space Ace, Dragon'sLiar kadar ilgi görmemiştir. Dragon'sLiar gibi Space Ace'te ortada durmaktaydı: Bu yapımlar film olamayacak kadar interaktif, video oyunu olamayacak kadar durağandı(Sayın, 2007). Bu tarihten itibaren bu şekilde birçok film piyasaya sürülmüştür.

BobBejan tarafından 1992 yılında piyasaya sürülen ve ilk Amerikan interaktif film olarak bilinen I'm Your Man filmi, izleyicilerin sinema salonunda joystick'ler aracılığıyla seçimler yapabildiği bir yapımdır. Film yeterli ilgiyi görmemiş ve 1998 yılında DVD olarak piyasaya sürülmüştür(Molleindustria, t.y.) Filmin başlangıcında "DVD formatında tamamen interaktif ilk film" ibaresi yer almaktadır. Filmde izleyici; Jack, Leslie ve Richard karakterlerinden birini seçebilmekte, olayları seçtiği karakterler gözünden izleyebilmektedir. Filmin belli yerlerinde izleyici karakterler

arası gezinebilmekte, başta Richard'ı seçse dahi daha sonra Leslie veya Jack karakterine geçiş yapabilmektedir. Ayrıca karakterler belli başlı konularda izleyiciye dönmekte ve izleyicinin seçim yapmasını talep etmektedir. Her karaktere göre filmin sonunda küçük de olsa değişiklik yaşanmaktadır ancak Atkinson'ın (2007) da ifade ettiği gibi kullanıcının önceki seçimleri saklanmamaktadır. Dolayısıyla kullanıcının seçimi filmin sürecine pek etki etmemektedir. Filmde izleyiciyi hikâyeden koparabilecek bir anlatı bulunmaktadır. Bu durum interaktif anlatılardaki sürükleyicilik kavramını tartışmaya açmaktadır(Atkinson, 2007).

BobGale'in yönettiği ve 1995 yılında çıkan Mr. Payback filmi komedi, bilim-kurgu ve macera kategorisinde yer almaktadır. Filmin afişinde "Dünyanın ilk interaktif filmi" olarak tanıtılan bu filmde baş kahraman, kaba ve bencil davranışlarda bulunan kişileri cezalandırmaktadır(IMDB, t.y.). Sinema salonlarında gösterilen bu filmde seyirciler; kırmızı, turuncu ve yeşil butonlar aracılığıyla seçim yapmıştır. Ancak film birçok eleştiriyi de beraberinde getirmiştir. Bu eleştirilerden bazılarının şiddet öğelerinin fazla oluşu, senaryo ve anlatım biçimi ile alakalı olduğu görülmektedir. Sinema eleştirmeni Roger Ebert(1995), filmi izlerken kontrolün kendisindeymiş gibi hissetmediğini, kontrol kendisinde olsaydı film gösterimini durdurmak istediğini belirtmektedir. Ayrıca seyircilerin kararı filmin ana hatlarını değiştirmemektedir (Burr, 1995). Film incelendiğinde izleyicilerin seçimlerinin bir ceza seçme üzerine kurulu olduğu, interaktivitenin baş karakterin diğer karakterlere ne şekilde şiddet uygulayacağını seçme yönünde olduğu görülmektedir.

İnteraktif film kullanıcıya seçim hakkı tanısa da bu illaki karakterlerin davranışlarını seçmek anlamına gelmemektedir. İnteraktif film örneklerine bakıldığında çeşitli interaktivite örnekleri ile karşılaşılmalıdır. 2000 yılında Dogme 95 üyeleri tarafından çekilen "D-Dag" filmi buna örnektir. Weiberg'in aktarımına göre(2002) bu interaktif film örneği, yedi Danimarka kanalının anlaşması üzerine kuruludur. Thomas Vinterberg, Lars vonTrier, SorenKragh-JacobsenandKristianLevring tarafından çekilen dört film dört ayrı kanalda gösterime girmiştir. Beşinci kanalda tek ekranda dört film aynı anda gösterilirken, diğer iki kanalda filmlerin sahne arkası yayındadır. Bu sayede izleyici istediği zaman kanal değiştirerek hikâyeler arasında gezinti yapabilmektedir.

Yönetmenliğini Tobias Weber'in üstlendiği "LateShift", interaktif film özelliklerini içinde barındıran bir film olma özelliği taşımaktadır. 2016 yılında yayınlanan bu

film, suça karışmak zorunda kalan Matt'in kurtulmak ve masum olduğunu kanıtlamak için yaptığı seçimleri konu almaktadır. 180'den fazla seçeneğe ve yedi farklı sona sahip bu film(STEAM, t.y.) seçimlerin insan hayatındaki önemine ve tercihlerin nelere mal olabileceğine vurgu yaparak başlamaktadır. “Hayat, her birinin kendi muhtemel sonuçları olan büyüklü küçüklü tercihler silsilesidir” denilerek başlayan film, seyircilere seçimlerinin önemli olduğunu birçok sahnede hatırlatmaktadır. Martens'in(2016) Los Angeles Times'ta yazdığı bir yazıya göre 1,5 milyon dolar harcanan filmde yalnızca bir mutlu son bulunmaktadır. Formatın kararlar ve sonuçlar ile alakalı olduğunu söyleyen filmin yönetmeni Weber, oyunda birini vurmanın bir karşılığı olmadığını çünkü oyuncunun pikselleri öldürdüğünü ifade etmektedir. Bu filmde ise Weber, insan öldürmenin bir sonucu olduğunu belirtmektedir. Oyunda birçok cana sahip olunsa da filmde tek bir can hakkı vardır(Martens, 2016). Bir anlamda Weber oyun ile interaktif film arasındaki farkı dile getirmektedir. Oyun, yapısı gereği kazanmak üzerine kuruludur. Filmde ise sonuç ve süreç merak edilerek seçim yapılmaktadır. Hatta karakter ile özdeşleşmeye çalışılarak kararlar alınmaktadır. Seçimler her kullanıcının karakter ve hayata bakışına göre değişiklik gösterebilmektedir.

Film örneklerine bakıldığında her filmin kendine has interaktivite ölçüsü, yapısı ve hikâyesi bulunmaktadır. İnteraktif filmlerin tarihine bakıldığında yaratıcı çalışmaların olduğu da görülmektedir. İnteraktif filmlerin geleneksel filmlerden daha fazla sahneye ihtiyaç duyması ve bu nedenle daha maliyetli olmasına rağmen interaktif film sayısı azımsanmayacak sayıdadır. Yukarıda incelenen filmlere bakıldığında interaktif film yapısını taşıdıkları, seyirciye seçim hakkı tanıdıkları görülmektedir. Genelde iki veya üç seçenek verilerek sorulan soruların ardından seyircinin aksiyon alması beklenmektedir. Ancak bu örneklerde de görüldüğü üzere temel sorun seyircinin kararının filmin senaryosuna katkı sağlamaması, süreci etkilememesidir. Sinema salonlarında gösterilen interaktif filmlerde seyircinin joystick kullanarak seçim yaptığı ve oy çoğunluğuna göre sahnenin seçildiği görülmektedir. Her ne kadar seyirci seçimini yapsa da çoğunluğa uymadığı takdirde seçimi filme yansıtılmamakta, başkasının kararını izlemek zorunda kalmaktadır. D-Dag filmi ise ayrı bir interaktif film çeşidi olarak sayılabilmektedir. Ancak buradaki interaktivite kanal seçebilme ve sunulan yayınlardan birini tercih etme üzerine kurulu bir interaktivitedir. Seyircinin filmler üzerinde bir yetkisi bulunmamaktadır.

2.3.1.2. Türkiye’de İnteraktif Yapımlar

Uluslararası film sektöründeki kadar olmasa da Türkiye’de de interaktif anlatı örneklerine rastlamak mümkündür. İnternet üzerinde yapılan araştırma sonucunda birkaç interaktif örneğe rastlanmıştır. Bunlardan ilki Sedat Ali Erdinç ve Umut Güven tarafından ProntoTour sponsorluğunda gerçekleştirilen “Sen de Kaybol” belgesel çalışmasıdır.

“Türkiye’nin ilk interaktif belgeseli” olarak lanse edilen bu projede Erdinç ve Güven, 1500 TL ile Hindistan yolculuğuna çıkmaktadır. Paraları bitene kadar gezecekleri bu projede, Hindistan yolculuğunda nereleri gezeceklerini takipçiler belirlemektedir. Sosyal medya üzerinden takipçilerine nereye gitmeleri konusunda soru soran Erdinç ve Güven rotalarını bu seçime göre belirlemektedir(Atasoy, 2011). Aynı zamanda izleyiciler Erdinç ve Güven’den Hindistan’daki ölü yakma törenine gitmelerini, Hint yemeği tatmalarını istemek gibi spesifik taleplerde de bulunabilmektedir(Hürriyet, 2011).

Bir dönem web sitesi açan, aynı zamanda Facebook ve Vimeo üzerinden de videolarına ulaşılabilen bu belgesel çalışmasında interaktivite eşzamanlı olarak karakterin davranışlarını yönlendirecek şekilde yapılmamaktadır. İzleyiciler Erdinç ve Güven’in nereye seyahat edeceğine ve seyahat ettikleri yerlerde neler deneyimleyeceklerine karar verebilme hakkına sahiptirler. Konum seçildikten sonra Erdinç ve Güven’in seyahatinden çektiği fotoğraflar ve videolar izleyiciler ile sosyal medya üzerinden paylaşılmaktadır.

Bir diğer örnek 2012’de YouTube üzerinden paylaşılan ve “Türkiye’nin ilk interaktif filmi” olarak anılan “İ K ! L E M” filmidir. Polisiye, macera kategorisinde yer alan filmde sekiz farklı son yer almaktadır. İzleyiciler, her sahnenin sonunda iki seçenekten birini seçmekte ve YouTube’da diğer videoya geçiş yapmaktadır (Popüler Sinema, t.y.).

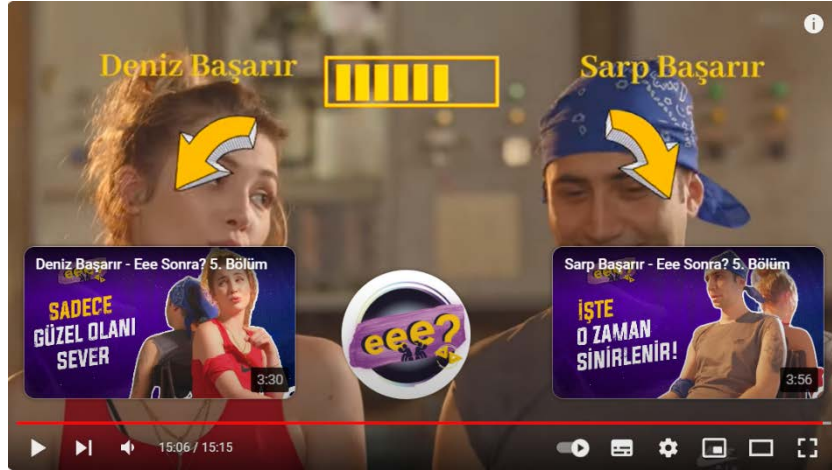
Bir diğer interaktif örnek ise “Türkiye’nin ilk interaktif dizisi” olarak tanıtılan “Bir Kezban Bir Mahmut” filmidir. 2013 yılında çıkarılan ve 20 bölüm süren komedi dizisi YouTube üzerinden izlenebilmektedir(Delivizyon, t.y.). Bir kadın ile bir erkeğin ilişkisi üzerinden temellenen dizide seyirciye, anlatının belli anlarında iki seçenek hakkı tanınmaktadır. Bu seçeneklerden biri başarısız sonuçlanmakta, bir seçenek ise anlatının ilerlemesini sağlamaktadır. İzleyici tarafından seçim

yapılmadığı takdirde anlatıda otomatik seçim devreye girmektedir. Dizi incelendiğinde otomatik seçim ilk olarak başarısız seçeneğe gitmekte, ardından seçim sahnesine geri dönüp hikâyeyi ilerletecek seçenekten devam edilmektedir. Her ne kadar seyirciye seçenek hakkı tanısa da seçeneklerden biri “başarısız” bir karar olmakta ve hikâyeyi sona erdirmektedir. Dizinin senaryosunun devam edebilmesi için tek doğru seçenek vardır.

Karşılaşılan bir diğer örnek 2019 yılında vizyona giren “Hapşuu” filmidir. Bu film, TRT Çocuk’ta yayınlanan çizgi filmin sinema uyarlamasıdır. TRT Haber’de(2019) yayınlanan haberde ise film, “Türkiye’nin ilk interaktif animasyon çizgi filmi” olarak tanıtılmaktadır. Filmde yer alan karakterler bazı sahnelerde izleyicilerle konuşmakta, izleyicileri kendi etkinliklerine dahil etmektedir. İzlenen video haberde(2019)interaktivitenin, genelini çocukların oluşturduğu izleyici kitlesine direktif vermek şeklinde oluşturulduğu anlaşılmaktadır. Ana karakterlerden birinin izleyicilere “Meli” diye seslenmelerini söylemesi buna örnek oluşturmaktadır. Görüldüğü üzere bu film, seyirciye karar hakkı tanıma, seçenek sunma gibi özellikler barındırmamaktadır. Böylelikle seyircinin anlatıya yön verme gibi bir misyonu yoktur. İzleyicinin fiziksel olarak sinema salonunda filme katılımı önemsenmektedir.

Bir diğer yapım ise 2021 yılında YouTube üzerinden yayınlanan “Eee Sonra?” dizisidir. Bu dizide hem kadın karakterin hem de erkek karakterin elinde ilişkilere dair bir taktik kitabı bulunmaktadır. Karakterler elindeki taktik kitabı üzerinden bir ilişki kurmaya çalışmaktadır. Dizide her bölümün sonunda izleyiciye iki seçenek sunulmaktadır. Bu seçenekler bölümün sonunu belirlemektedir. YouTube’da her iki kesit de izlenebilmekte, iki anlatı da izleyiciye sunulmaktadır. “Türkiye’nin ilk interaktif dizisi” olarak sunulan dizi şöyle anlatılmaktadır: “İzlemekle kalmayıp karşımıza çıkan tercihler sayesinde hikâyenin ilerleyişine biz karar verip farklı sonlar ile hikâye nasıl devam ediyor izleyip göreceğiz”(eee sonra? YouTube Hesabı, 2024). Dizide izleyici, dizinin sonlarına karar verebilmektedir ancak bölümün sonuna kadar sürece etki edememektedir.

Şekil 5.Eee Sonra? Dizisinin 5'inci Bölümünün Seçim Sahnesi



Kaynak: EeeSonra?, 2024

Türkiye’de interaktif olarak sunulan bir diğer yapım Agarta, 2022 yılında piyasaya sunulan ve bolca sinematik öğeye yer verilen suç ve gerilim türünde interaktif bir filmidir. Bu filmde 22 son bulunmaktadır ve izleyiciye 100’ün üzerinde seçenek sunulmaktadır. Her bir seçenek oynanan karakteri etkilemektedir. Filmin sonunda yapılan seçimlere göre izleyiciye karakterinin bir analizi yapılmaktadır. Bu sayede izleyicinin kararlarının karakteri nasıl etkilediği görülebilmektedir. Filmin açıklamasında, verilen her kararın önemine vurgu yapılmaktadır(STEAM, t.y.).

Yukarıda yer alan örneklerle bakıldığında Türkiye’de “ilk” olarak interaktif bir proje ortaya koymuş olmanın projeyi gerçekleştirenler tarafından önemli olduğu ve özellikle belirtildiği görülmektedir. Bu tanım izleyicide yeni ve farklı bir projeyi izleyeceği algısı oluşturabilmektedir. Aynı zamanda projeyi benzerlerinden ayıran bir yerde konumlandırabilmektedir. Yukarıdaki yapımların çoğunun YouTube, Vimeo gibi video paylaşım sitelerinde yayınlandığı görülmektedir. Herkesin video yükleyebilmesine olanak tanıyan bu siteler sadece profesyonel değil, amatör denemelerin de yayılmasına olanak tanımaktadır. Kitleye ulaşma konusunda kolaylık sağlayan bu siteler interaktif anlatı denemelerinin de paylaşıldığı bir platform olmuştur. Yukarıda bahsedilen yapımların interaktivite yaklaşımları farklıdır. “Sen de Kaybol” interaktif belgeselinde seyircilerden ne istediklerine dair görüş alınırken “Hapşuu” filminde izleyicilere direktif verilmektedir. “Eee Sonra?” dizisinde interaktivite konusunda her bölümde yalnızca tek bir kırılma, tek bir seçenek hakkı vardır. Bölümün her iki sonu da izleyicinin seyrine açıktır. Steam platformunda satın alınabilen Agarta filmi ise hem seyirciye seçenek hakkı sunmakta hem de farklı sonlar barındırmaktadır.

2.4. İnteraktif Filmlerin Genel Özellikleri

İnteraktif filmlerin belli başlı, birbirlerine benzeyen özellikleri bulunmaktadır. Bunların en temelinde görülen, filmin belli kısımlarında izleyiciye belli sayıda seçenek sunulması ve seyirciden bir karar verilmesinin beklenmesidir. İnteraktif filmlerde bu seçeneklerin anlatıyı etkilemesi ve izleyicinin kararlarının anlatıyı yönlendirmesi gerekmektedir.

İnteraktif anlatımlara bakıldığında çoğunun iki veya üç seçenek arasında seçim yaptırdığı görülmektedir. Crawford’a göre(2023) bu seçenekler “sıkıcı” bir şekilde anlatıma eklenmektedir. “Kapı A” ve “Kapı B” gibi seçenekler izleyici için bir şey ifade etmemektedir çünkü hangi kapının ne sunacağına dair bir ipucu yoktur veya “cennet” ve “cehennem” seçenekleri koymak izleyici için belirgin bir anlam taşımaktadır. Crawford, anlatımda doğru veya yanlış seçenekler koymak yerine izleyiciye “bu şekilde daha iyi/daha kötü” şeklinde düşündürecek seçeneklerin olması ve izleyicinin seçimlerinin anlatının sonucunu değiştirmesi gerektirdiğini ifade etmektedir(Crawford, 2023).

Daly’e göre(2010) Sinema 3.0’ın karakteristik özelliklerinden biri izleyiciyi çalışmaya yöneltmesidir. Filmin içindeki veya başka medya platformlarındaki farklı parçaların bir araya getirilmesini içeren bir film deneyimidir. Bilgisayar ve dijital teknolojiler aracılığıyla etkileşimli hale gelen görüntülerin hareket ettirilmesi deneyimi üretici ile tüketici, gösteri ile izleyici, temsil ve bilgi arasındaki çizgileri bulanıklaştırmaktadır(Daly, 2010).

İnteraktif hikâye anlatıcılığının oyunun içine yerleştirilen statik bir hikâye olmadığını ifade eden Crawford’a(2014) göre interaktif hikâye anlatıcılığı “kendi hikâyeni seç” tarzındaki anlatımlardan farklıdır. İnteraktif bir hikâye anlatımında, interaktivitenin dramatik açıdan önem taşıması gerekmektedir. İnteraktif hikâye anlatımı izleyici ile oyuncunun birbiri ile diyalog kurmasıdır.

Shedroff(1994), etkileşimi tasarlamayı süreklilik başlığı altında dört maddede açıklamaktadır: kontrol ve geribildirim, üretkenlik ve yaratıcı deneyimler, uyarlanabilir deneyimler ve iletişimsel deneyimler. Shedroff’a(1994) göre interaktivite, izleyicinin araçlar, hız ve içerik üzerindeki kontrol miktarı, bu kontrole bağlı olarak izleyiciye ne kadar seçenek sunulduğu ve içeriğin/aracın üretkenlik ve

yaratıcılık için ne ölçüde kullanılabildiğini içermektedir. Shedroff'un(1994) makalesinde ortaya attığı dört madde şu şekilde özetlenebilir:

- **Kontrol ve Geribildirim:** İnteraktif bir tasarımda izleyicinin sonucu ne kadar kontrol edebildiği veya eyleme ne kadar etki edebildiği önemli bir sorudur. Aynı zamanda sistemin izleyiciye geribildirim vermesi de interaktivite açısından önemlidir. Yüksek oranda geribildirim içermesi, yüksek oranda interaktivite anlamını taşımaktadır.
- **Üretkenlik ve Yaratıcı Deneyimler:** İzleyicinin yaratıcı ve üretken bir deneyim yaşaması interaktif bir tasarımda önem arz etmektedir. Sadece izlemek ve tüketmek değil, izleyicinin yaratıcılığını kullanması tasarımı farklılaştıracak ve izleyici için deneyimi daha keyifli hale getirecektir.
- **Uyarlanabilir Deneyimler:** Uyarlanabilir teknolojiler sayesinde izleyici / kullanıcı davranışları üzerinden tasarımdaki süreçler değişime uğrayabilmekte, tasarım kullanıcının eylemleri baz alınarak yeniden adapte edilebilmektedir.
- **İletişimsel Deneyimler:** Kullanıcıya iletişim kurabileceği alanlar tanımak tasarımı eğlenceli ve ilgi çekici hale getiren bir özelliktir. Başkaları ile konuşmak, fikirlerini paylaşabilmek iletişimsel deneyimlere örnektir.

Shedroff'a göre anlamlı deneyimler ve etkileşimler yaratmanın yolu izleyicinin ihtiyaç ve isteklerinin araştırılması ve buna bağlı olarak hedeflerin, verilmek istenen mesajların yeniden düşünülmesidir.

Maurin(2014) ise interaktif belgeselleri temel alsa da interaktif filmlere de rehberlik edebilecek altı anlatı biçimi sıralar: doğrusal (linear), eş merkezli (concentric), zincir (threaded), paralel, dallanan (branching) ve kılçık (fishbone) anlatı. Maurin'in sıraladığı bu anlatı biçimlerinin tanımlanması konusunda Munday(t.y.) de eklemeler yapmıştır. Maurin doğrusal anlatıyı, başı ve sonu belli olan klasik bir anlatı olarak tanımlar. Aynı zamanda "Kontrol delisi" olarak adlandırdığı bu anlatıda her kullanıcının aynı kullanıcı deneyimini yaşadığını ifade eder. Eş merkezli anlatıda kullanıcılar merkezden başlayarak farklı farklı anlatılara geçiş yapabilir ancak sonunda yeniden merkeze geri döner. Eş merkezli anlatıya benzeyen zincir anlatı, eş merkezli anlatıya kıyasla daha fazla senaryo barındırır ancak tek bir sona sahiptir. Doğrusal anlatıyla benzer özellikler taşıyan kılçık anlatıda ise kullanıcıya farklı

hikâyeler sunulur ancak bir ana hikâye vardır ve kullanıcı daima ana hikâyeye geri döner. Dallanan anlatıda kullanıcının her seçimi hikâyeyi başka yöne sürükler ve başka sonlara ulaştırır. Bu sayede yüksek interaktivite içerdiği söylenebilir. Maurin'in tanımladığı son anlatı biçimi olan paralel anlatıda yüksek düzeyde etkileşim olsa da kullanıcı seçimleri anlatıya pek etki etmez. Hikâyenin süreci ve sonu bellidir. Etkileşim düzeyi anlamında dallanan anlatıya benzeyen paralel anlatı seçimlerin hikâyeyi değiştirmemesi sebebiyle doğrusal anlatıya yaklaşıp(Maurin, 2014; Munday, t.y.).

Yukarıda da görüldüğü üzere interaktif bir film yaratmanın birçok yolu bulunmaktadır. Bu filmin hangi düzeyde interaktivite taşıyacağı ise senaryoyu yazan kişiye bağlıdır. Temelde öncelik verilmesi gereken kısım ise izleyiciye kontrol hakkı vermek ve sistemi geribildirim verecek şekilde yapılandırmaktır.

İnteraktivitenin nasıl tasarlanacağı da interaktif filmlerde önemli bir yerde durmaktadır. İnteraktivite filmdeki anlatıya dahil edilmekte, bu süreçte izleyiciye iyi bir kullanıcı deneyimi sunulması hedeflenmektedir(Canlı & Ay, 2023). Bu noktada tasarımda seçeneklerin sunuluş biçimi, kullanıcı için interaktiviteyi nasıl kullanacağına dönük bir arayüz tasarlanması önem kazanmaktadır(Canlı & Ay, 2023).

İnteraktif filmler her ne kadar doğrusal filmlerden farklı bir yerde dursa da klasik film anlatım formunu kaybetmeden interaktiviteyi filmlerde sunmaya çalışmaktadır (Dahdal, 2020). Dahdal(2020) interaktif filmlerde interaktivitenin anlatıya entegre edilmesi gerektiğini ifade etmektedir. Seçimlerin anlatıyı bölen kısımlar olmaktan öteye gitmesi gerektiğini savunan Dahdal, interaktif filmlerin ludoloji ile anlatı arasında bir denge tutturması gerektiğini belirtmektedir. İnteraktif filmlerde basit anlatılardan daha karmaşık yapıların kurulması gerektiğini söyleyen Dahdal, bunun için bu formata uyumlu senaryolar yazabilecek senaristlere ihtiyaç duyulduğunu ifade etmektedir.

Güçlü interaktif yapılar seyircinin seçimleri ile biçim kazanırken zayıf interaktif yapılar kullanıcıya daha sınırlı bir hareket alanı tanır ve kullanıcıya halihazırda ne yapabileceği belirlenmiş bir senaryo deneyimi sunar (Lopes, 2001, aktaran Canlı ve Ay, 2023)

Yazılardan hareketle interaktivitenin sunuluş biçimi kadar seviyesi de önem arz etmektedir. Bu noktada seyirciye anlatıyı yönlendirdiği hissini vermek gerekmektedir. Aynı zamanda kullanıcının sistemi kolayca kavraması, film arayüzünün buna göre tasarlanması önemlidir. Seyircinin anlatıdan kopmaması için arayüzün açık ve anlaşılır olmasına özen gösterilmelidir. Aynı zamanda çok basit senaryolar yerine seyirciyi filmin içine çekecek ve seyircinin film üzerine daha fazla düşünmesini sağlayacak karmaşık senaryolar üzerine çalışılmalıdır.



3. YAYGINLAŞAN DİJİTAL YAYIN PLATFORMLARI

Bir dönemin heyecanla karşılanan teknolojileri zamanla eskimekte, teknolojinin gelişmesi yeni alanların doğmasına olanak sağlamaktadır. Konvansiyonel medya, insanlar tarafından bir dönem kabul görse de çağın getirdikleri yeni medya araçlarının yaygınlaşması ile sonuçlanmıştır. Bu noktada yeni medya kavramını anlamak dönüşen alanlara bakışı derinleştirebilmektedir.

3.1. Yeni Medya Kavramı ve İnteraktivite

Yeni medya birçok araştırmaya konu olmuş, tanımlanmaya ve özellikleri listelenmeye çalışılmış bir kavramdır. Dijk “Ağ Toplumu”(2016) kitabında, 1980’lerde yüz yüze iletişime zarar vereceği yönünde tartışma yaratan yeni medya kavramının, 1990’lı yıllara gelindiğinde iletişimin gelişmesinde fayda sağlayacak bir kavram olarak ele alındığını belirtmektedir. Dijk, yeni medyayı üç özellik üzerinden ele alır: Bütünleşme/yöndeşme, interaktiflik, dijital kod ve hipermetin. Bütünleşme/yöndeşme kavramı veri iletiminin, kitle iletişiminin ve telekomünikasyonun iç içe geçmesidir. Etki ve tepki olarak tariflenen interaktivite, iki veya çok yönlü olması, eşzamanlılık özelliği ve bu bağlamda kullanıcı lehine artan kontrol sahipliği, iletişimde bulunan iki tarafın da birbirini anlayabilmesi olarak açıklanmaktadır. Dijk’a göre dijital medya interaktivite barındırdığı için güç ilişkisinde kullanıcı tarafındadır. Dijital kod ve hipermetin ise yeni medyanın biçimini anlatmaktadır.

Manovich(2001)ise yeni medyanın ilkelerini beş başlıkta ele almaktadır ancak bu ilkelerin bir yasa değil, genel eğilimler olarak görülmesi gerektiğini ifade etmektedir. Manovich’in dile getirdiği ilkeler sayısal temsil, modülerlik, otomasyon, değişkenlik ve kod çevrimidir. Yeni medya nesneleri, sayısal bir temsil olarak açıklanabilmektedir, dolayısıyla nesneler dijital kodlardan oluşmaktadır. Yeni medya, konvansiyonel medyadan tam anlamıyla kopuk değildir, çoğu zaman var olan konvansiyonel medya yapıları, yeni medya nesnelerine dönüştürülmektedir.

Modülerlik ilkesine bakıldığında yeni medya nesnelerinin çeşitli medya birimlerinden oluştuğu görülmektedir. Bu birimlerin her biri birbirinden bağımsızdır. Küçük birimler, büyük yeni medya nesnelerini oluşturmaktadır. Otomasyon ilkesi ise kullanıcının aksiyonuna ihtiyaç duymadan yeni medya aracı tarafından gerçekleştirilebilen eylemleri açıklar. Yeni medya nesnesinin otomatik olarak gerçekleştirebildiği bu davranışlara Manovich, görüntü düzenleme programlarında yapılan otomatik düzeltmeleri örnek gösterir. Değişkenlik ilkesi, konvansiyonel medyanın aksine yeni medyanın birçok forma sahip olduğunu ve değişebilme özelliğini ön plana çıkarmaktadır. Kod çevrimi ise belli bir formattaki bir nesnenin başka bir formata dönüştürmesini açıklamaktadır.

Bu ilkelerden hareketle yeni medyanın, konvansiyonel medyadan birçok yönüyle ayrıştığı anlaşılmaktadır. Yeni medyada interaktivite kavramının ise önemli olduğu görülmektedir. Dewdney ve Ride, “The New Media Handbook”(2006) kitabında yeni medya ile interaktivite kavramı arasındaki ilişkiyi ele almaktadır. Dewdney ve Ride, yeni medyada interaktivite kavramının doğal bir terim olduğunu söylemekte ve interaktivitenin konvansiyonel medya konusunda yeni düşünme metodlarına alan açtığını ifade etmektedir.

Yeni medya kavramını anlamak için bilgisayarın ve internetin toplum hayatına girişini ve dijitalleşmenin etkilerini incelemek önem arz etmektedir. Dünyanın ilk dijital bilgisayarı Pensilvanya Üniversitesi tarafından geliştirilen ve 1946 yılında tanıtılan ENIAC’tır(Freiberger & Swaine, 2024). İnternetin temelleri ise ülkeler arası rekabete ve askeri güç oluşturma anlayışına dayanmaktadır. ABD Savunma Bakanlığı tarafından 1958 yılında kurulan ARPA (Advanced Research Project Agency), Sovyetler Birliği’ne karşı teknolojik askeri üstünlük kurma amacı taşıyordu. 1969 yılında birkaç araştırma merkezi bu ağ üzerinden birbirine bağlanırken 1971 yılında bu sayı 15’e çıktı. 1983 yılında ABD Savunma Bakanlığı güvenlik gerekçesiyle MILNET adında yeni bir ağ kurdu. Bu sayede ARPANET, ARPA-INTERNET’e dönüştü ve araştırma merkezlerinin kullanımına ayrıldı. 1990’lı yıllarda birçok internet servisi ortaya çıktı ve internet toplumda giderek yayıldı(Castells, 2001). Türkiye’de ilk internet bağlantısı ise 12 Nisan 1993 yılında gerçekleşti. İlk olarak 1986 yılında denenen TÜVEKA (Türkiye Üniversiteler ve Araştırma Kurumları Ağı), hat yetersizliği sebebiyle başarıya ulaşamadı. 1991

yılında yeni bir ağ kurulması için proje başlatan ODTÜ ve TÜBİTAK, 1993 yılında başarılı oldu(Orta Doğu Teknik Üniversitesi Bilgi İşlem Daire Başkanlığı, t.y.).

Bilgisayar ve internet icat edilmesinin ardından sürekli değişmeye ve gelişmeye devam etmiştir. Yenilikler ile bilim insanları bu gelişmeleri kategorize etmiş ve eski ile yeni özellikler arasında kıyas yoluna gitmişlerdir.

İnternet tarihinde Web 1.0, Web 2.0 ve Web 3.0 olarak adlandırılan üç dönemden bahsetmek mümkündür. İngiliz bilim insanı Tim Berners-Lee, World Wide Web (WWW) için ilk önerisini Mart 1989 yılında sunmuş, Kasım 1990 yılında ise mühendis Robert Cailliau ile birlikte öneriyi uygulamaya dökmüştür. World Wide Web, bir web tarayıcısı üzerinde hipermetinler sayesinde sayfalar arasında gezinmeye olanak sağlamıştır(CERN, t.y.).

Çeşitli araştırmalar incelendiğinde Web 1.0'ın 1989-2005 yılları arasını kapsadığı görülmektedir. Web tarayıcısı ile etkileşim kurulamayan bu yıllarda kullanıcı sadece bir editör tarafından yüklenen içerikleri okuyabilen taraftadır. Pasif bir konumda olan kullanıcı, ona sunulan içeriği değiştirememekte, sadece içeriğe ulaşabilmektedir. Makine uyumlu olmayan bu sistemde, içerikler yalnızca insanların anlayacağı bir yapıdadır(Choudhury, 2014). Web 2.0 kavramı ise 2004'te O'Reilly Media'nın bir konferansı sırasında tanımlanmıştır. Bu süreçte internet kullanıcılarının sayısı artmış ve kullanıcılar sadece kendilerine sunulan içeriği okumanın yanı sıra kendi içeriklerini oluşturma şansı yakalamıştır. Bloglar ve wiki siteleri içerik oluşturma araçlarına örnek oluşturmaktadır. Kullanıcı merkezli hale gelen site tasarımları daha kullanıcı dostu deneyimlere olanak tanımıştır(WebQuest for HRM, t.y.). Sosyal medya platformlarının da yaygınlaşmasıyla kullanıcılar bu platformlarda kendi verisini üretmeye başlamıştır(Görgü, 2022). Web 3.0'da ise işin içine yapay zekâ girmekte, yapay zekâ sayesinde web siteleri kullanıcılara göre özelleştirilmektedir. Aynı zamanda sadece insanın anlayabileceği içerik yapısından makine öğrenimi sayesinde makinelerin bilgileri süzüp kullanıcıya sunduğu bir yapıya evrilmiştir(Choudhury, 2014). Web 3.0 kavramı her ne kadar ilerleyen yıllarda karşımıza çıksa da World Wide Web'in yaratıcısı olan Tim Berners-Lee tarafından 2001 yılında ortaya atılmış ve "Semantik Web" olarak adlandırılmıştır(Arvas, 2022).

İnternette başlangıçta tek yönlü bir bilgi akışının olması, sonra karşılıklı etkileşime izin verilmesi ve ardından yapay zekâ ile makine etkileşiminin de olanaklı hale

getirilmesi, sistemin ne kadar kapsayıcı ve ilerlemeci olduğunu göstermektedir. Diğer yandan insanı aşabilecek bir makine iletişiminin ortaya çıkmasının öngörüsünü de vermektedir. İnteraktiflik açısından değerlendirilirse, başlarda WEB 1 sürecinde pasif bir biçimde kaynaktan gelen bilgiyi alan konumundaki insan, WEB 2 ile aynı zamanda bilgiyi yorumlayan, katkıda bulunan, çeşitli biçimlerde etkileşim veren yanı ile aktif bir role kavuşmuş, WEB 3 ile de yapay zekâ sistemleri aracılığı ile makinenin kendisini aşma, daha özgün olma gibi gerekliliklerle birlikte interaktif bir yapıya erişmiştir.

İnternetin dönüşen biçimi film izleme pratiklerine de sirayet etmiştir. İnternet, yalnızca sunulan içeriklerin okunabildiği, metin odaklı internet anlayışından kullanıcının içerik yükleyebildiği, yorum yazabildiği bir hale bürünmüştür. Zamanla görüntülerin giderek arttığı, farklı farklı kullanıcılar tarafından yazılmış daha fazla içeriğin olduğu, makine öğrenimi sayesinde istenilenin kolayca kullanıcıya sunulduğu bir ağ ortamı oluşmuştur. İnternet üzerinden video izlemenin dahi şaşkınlıkla karşılandığı bir zamandan, sayılamayacak kadar video içeriğinin yer aldığı bir ortam yaratılmıştır. Bu durum, filmlerin sinemada izleneceği algısını yıkmış ve zamanla internet üzerinden yapımları izleyen, filme yorumlar veya forum siteleri aracılığıyla etkileşim kuran bir izleyici profili yaratmıştır.

3.2. Dijital Yayın Platformları Aracılığıyla Değişen Film İzleme Pratikleri

Yeni medya araçları birçok alanda dönüşümü getirmektedir. Dönüştürdüğü alanlardan biri de sinema ve bu yolla film izleme pratikleridir. Film izleme deneyimi yıllar geçtikçe farklı noktalara evrilmektedir. Teknolojinin gelişmesi ile film izleme deneyimi zamanla sinemalardan evlere taşınmıştır.

Sinemada izleyici hem filmle hem de oradaki izleyicilerle bir etkileşim halindedir. İzleyicinin film aralarında geçirdiği zaman, mekanla kurduğu ilişki, izleyicinin sahip olduğu kimlik gibi faktörler sinema seyircisinin filmle olan deneyimini etkileyen parametrelerdir(Akbulut, 2014). Ancak dijital yayın platformları ile eve taşınan film izleme pratiğinde sinema salonuyla kurulan bir mekân ilişkisi yoktur, izleyici filme odaklanmak durumunda değildir, evde film izlerken başka aktivitelerle oyalanabilmektedir. Aynı zamanda sinema salonundaki gibi diğer izleyicilerle etkileşime geçmemektedir.

Akbulut(2014), sözlü tarih yöntemiyle yaptığı ve 78 seyirci ile görüştüğü “Sinemaya Gitmek ve Seyir” araştırmasında sinemaya gitme deneyiminin özelliklerini ortaya koymaktadır. 1960 ve 1970’lerde sinemanın birçok kişi için ucuz ve tek eğlence oluşu, sosyalleşmek için bir araç görevi görmesi, seyircilerde “biz” kültürünü oluşturması, şehir hayatının bir parçası haline gelmesi araştırma çıktılarından bazılarıdır. Günümüzde farklı eğlence anlayışlarının bulunması ve sinemanın çoğu insan için ucuz bir eğlence aracı olmaktan çıkması dijital medya platformlarını popülerleştiren bir diğer neden olabilmektedir.

Türkiye’ye çeşitli teknolojik araçların yeni yeni geldiği, televizyonun henüz evlere girmediği dönemlerde sinema bireyler için önemli bir aktiviteydi. İlk televizyon yayını 1952 yılında İstanbul Teknik Üniversitesi’ndeki akademisyenlerin çabalarıyla kurulan İTÜ TV aracılığıyla gerçekleştirildi. Ancak o dönemlerde İstanbul’da bulunan televizyon sayısı birkaç taneden fazla değildi. Sadece perşembe günleri saat 17.00 ile 18.00 arasında yapılan bu yayın, evlerde televizyon olmaması sebebiyle televizyon bulunan elektronik dükkanlardaki camlardan izlenmekteydi. İstanbul’da 1954’te 30 olan televizyon sayısı 1958’de yaklaşık 300’e çıktı(Bengi, 2021). Ancak 1970’li yıllara kadar evlerde televizyon yaygınlaşmadı(Anadolu, 2020). Bu sebeple sinema toplumda uzun bir süre sosyalleşme ve tek eğlence aracı olarak yerini korudu.

Televizyon örneğinde olduğu gibi teknoloji geliştikçe film izleme pratikleri değişti. Sinemada izlenen filmler zamanla DVD ile evlerde izlenmeye başlanmış, ardından internet aracılığıyla filmlere ulaşılmış ve hatta film, dizi gibi orijinal içerikler sunan dijital yayın platformları açılmıştır. Bu yayın platformlarına Netflix, BluTV, Disney+, Amazon Prime gibi platformlar örnek gösterilebilmektedir.

İstanbul’daki altı üniversitede sinemaya ilgili öğrencilerle derinlemesine görüşmeler yapan Anadolu(2020) sinemaya gitme konusunda yaşanan zorlukların nedenlerinden bazılarının ulaşım, zaman ayırma, bilet fiyatları olduğunu belirtmektedir. Araştırma kapsamında görüşülen öğrenciler bu faktörlerden ötürü ücretsiz dijital yayın platformlarını tercih ettiğini ifade etmektedir. Filme erişimin internet aracılığıyla hızlı ve kolay olması da bu duruma etki etmektedir.

Yönetmen Umut Aral bir söyleşide(The Game, t.y.) dijital platformların popülerleşmesi konusunda “İstediğiniz zaman istediğiniz yerde istediğiniz içeriğe ulaşabildiğiniz, isteğinize göre tasarlanmış ve beğenilerinize göre sıralanmış

içerikleri bir arada bulduğunuz bir platformun, seçimin sınırlı olduğu ve belirli bir zaman çizelgesine bağlı kaldığınız bir izleme anlayışı olan sinema salonlarını yenmesi kaçınılmazdı” demiştir. Aynı zamanda Aral dijital yayın platformlarının film yaratıcılarına özgürlük, dinamizm ve çeşitlilik getirdiğini söylemiştir. Hem film yaratıcılarına farklı türlerde film üretme olanağı tanıyan hem de izleyicilere özelleştirilmiş içerik imkânı sunan dijital medya platformlarının giderek daha fazla yaygınlaşacağı varsayılabilmektedir.

Film izleme pratiklerinin değişimini anlayabilmek için öncelikle dijital yayın platformlarını anlamak gerekmektedir. JustWatch’ın 2023’te yayınladığı araştırmaya göre BluTv, %38 oranla Türkiye’nin en fazla izlenen dijital platformu olmaktadır. Netflix ise %27 ile ikinci sıradadır(Veri Kaynağı, 2023). Her ne kadar tüm platformlar, dijital yayın platformları olarak ele alınsa da sunulan içerik, ödenen ücret, arayüz tasarımı gibi birçok etken izleyicinin o platformu seçmesinde etkili olabilmektedir. YouTube, dijital yayın platformlarından ayrı bir noktada ele alınabilmektedir. Herkesin video yükleyebilmesine olanak tanıyan platform, YouTube Premium ile çeşitli abonelik avantajları sunarak bu platformlara görece yaklaşabilmektedir. Araştırmanın konusunu interaktif filmler oluşturduğu için çalışma kapsamında Netflix ve YouTube odağında kalınmaktadır.

3.2.1. Netflix

Amacını eğlendirmek üzerinden kurgulayan Netflix, izleyicilerine çeşitli abonelik türleri sunan ve orijinal içerikleri aboneleri ile paylaşan bir streaming platformudur. Tablet, telefon, bilgisayar, akıllı televizyon, oyun konsolu ve internete bağlanabilen birçok cihazda çalışan Netflix, farklı planlar ve planlara bağlı olarak farklı ücretlendirmeler sunmaktadır.

Netflix’in tarihinin 1997 yılına dayandığı görülmektedir. İlk başka DVD kiralama hizmeti sunan bir platform olan Netflix, Reed Hastings ve Marc Randolph tarafından ABD’de kurmuştur. Netflix zamanla abonelere özel içerik önerisi sunan ve abonelerin profil açmalarını sağlayan bir yapıya evrilmiştir. 2007’de teknolojinin gelişmesinin de etkisiyle DVD kiralamak yerine abonelerinin filmi anında izlemesi sağlanmıştır. Orijinal yapımlar yayınlamaya başlayan platformun ilk dizileri arasında House of Cards, HemlockGrove, Arrested Development, Orange Is the New Black yer almaktadır. Bu dizilerin tarihi 2013 yılına dayanmaktadır. Netflix zamanla

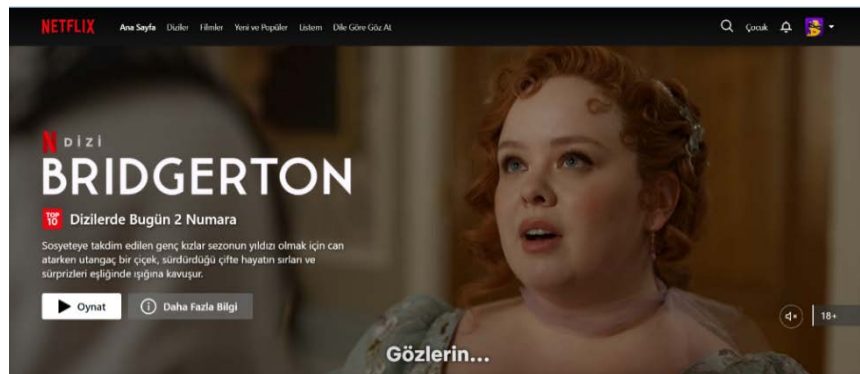
orijinal seçkisini artırmış, farklı ülkelerde yayın hayatına başlarken o ülkelerde çekilen yapımlara da yer vermeye başlamıştır. Beasts of No Nation filmi ilk orijinal uzun metrajlı film olarak piyasaya sürülürken Club de Cuervos, İngilizce olmayan ilk yapım oldu. Terrace House ise ilk Asya yapımı film olarak Netflix'in orijinal yapımları arasında yerini aldı. Birçok ülkede yayın hayatına başlayan Netflix'in Türkiye'ye gelişi ise 2016 yılını buldu. Kanada, Latin Amerika ve Karayipler ile başlanan başka ülkelere yayılma yolculuğu 2016'da 190'dan fazla ülkeye ulaştı (Netflix, t.y.).

Yapımları ile Emmy ve Oscar ödülleri alan Netflix zaman içinde farklı tarzda yapımlara da alan açtı. İnteraktif filmlere de yer veren Netflix, bu anlamdaki ilk denemesini 2017 yılında yayınlanan Black Mirror Bandersnatch ile yaptı. Netflix giderek popülerleşirken çocuklara yönelik yapımlar, ebeveynlerin kontrolünü sağlayabilecekleri özellikler de platforma eklenmeye başladı. Toplumsal farkındalık için çalışmalar yapan Netflix, 2021 yılına geldiğinde 200 milyondan fazla aboneye ulaştı (Netflix, t.y.).

3.2.1.1. Netflix'in Arayüzü

Dijital filmlerin sunulduğu platformlar farklı arayüz tasarımları ile kullanıcıya ulaşmaktadır. Netflix incelendiğinde "Ana Sayfa" kısmında popüler veya yeni olan bir film görseline yer verilmekte, birkaç cümle ile dizi veya film abonelere tanıtılmaktadır. Bu sayede aboneler yeni filmlerden haberdar olabilmektedir. Aynı zamanda "En Beğenilen Romantik Yapımlar", "Eleştirmenlerden Tam Not Alan Diziler" gibi başlıklarla hem üyeler için site özelleştirilmekte hem de popüler olan yapımlar öğrenilebilmektedir. "Türkiye'de Bugünün Top 10 Dizi/Film Listesi" başlıkları üyenin yaşadığı ülkede popüler olan yapımları keşfetmesini sağlamaktadır.

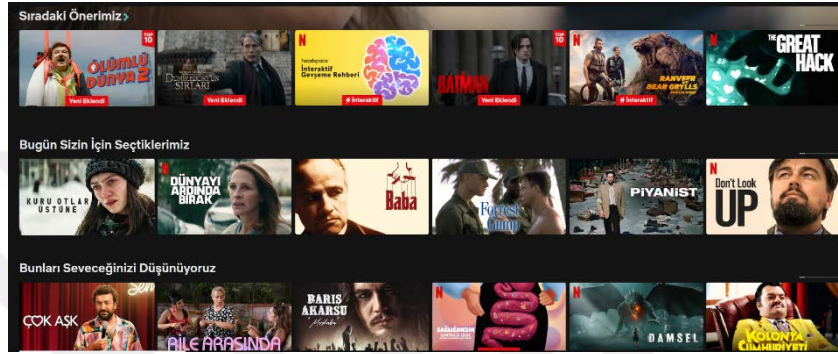
Şekil 6. Netflix'in Ana Sayfa Arayüzü



Kaynak: Netflix, t.y.

Aynı zamanda Netflix, üyelerin izlediği yapımlardan hareketle yapım önerisinde bulunmaktadır. Üyeye göre özelleştirilen ana sayfanın, bolca başlık ve içerik önerisi ile izleyicinin yeni yapımları keşfetmesi ve zaman geçirmesi için tasarlandığı varsayılabilir. Netflix'te ana sayfanın yanı sıra “Diziler”, “Filmler”, “Yeni ve Popüler”, “Listem” ve “Dile Göre Göz At” başlıkları da yer almaktadır. Özellikle dizi veya film arayışında olan üyeler dizi ve film sekmesine gidebilmektedir. Bu sekmelerin arayüzleri, ana sayfa ile benzerlik göstermektedir.

Şekil 7. Netflix'in “Filmler” Sekmesinin Arayüzü



Kaynak: Netflix, t.y.

“Yeni ve Popüler” sekmesinde ise Netflix'te en çok izlenen ve Netflix'e yeni girecek yapımlar tanıtılmaktadır. Üye, izlediği veya izlemeyi düşündüğü bir filmi listesine ekleyebilmekte ve bu filmleri “Listem” başlığı altında görebilmektedir. Bu sayede üyeler, başkaları tarafından önerilen veya merak ettiği yapımları bu liste altında toplayabilmektedir. “Dile Göre Göz At” sekmesinde ise üyeler, yapımın orijinal dilini, dublaj yapılan dili veya altyazı dilini seçerek seçtiği dildeki yapımlara göz atabilmektedir. Platformda yayınlanan yeni içerikler üyelere bildirim olarak gitmektedir. Üyeler, Netflix'te farklı profiller açabilmekte, profillerini kendilerine göre özelleştirebilmektedir. Arama çubuğu sayesinde üye izlemek istediği yapımın ismini yazarak ulaşabilmektedir. Birçok dilde seslendirme ve altyazı imkânı veren yapımlara aynı zamanda puan vermek de mümkündür. Yapımların açıklama kısmında “bana göre değil”, “bunu sevdim” ve “buna bayıldım” butonları yer almaktadır.

Netflix, orijinal içerikleri ile küresel anlamda popülerleşmiş ve abone sayısına bakıldığında izleyiciler tarafından tercih edilen bir platform olmuştur. Kullanıcı dostu ve izleyicinin vakit geçirebileceği bir arayüz tasarımına sahip olması, izleyicinin yalnızca içeriği izleyip çıkmak yerine platform üzerinde gezinmesi ve yeni içerikleri keşfetmesine olanak tanımaktadır. İçeriklerin ilgi çekecek şekilde

izleyiciye tanıtılması izleyicilerin sosyal çevrelerinde veya sosyal medya hesaplarında keşfettiği içeriklerden bahsetmesini sağlayabilmekte ve bu sayede Netflix popülaritesini artırabilmektedir.

3.2.2. YouTube

Bir video paylaşım sitesi olan YouTube, 14 Şubat 2005'te ChadHurley, Steven Cehn ve Jawed Karim tarafından ABD'de kurulmuştur. Eski PayPal çalışanı olan Hurley, Cehn ve Karim'in çıkış noktası insanların önemli olaylara ait videoları izleyebilmesi, o videolara ulaşabilmesiydi. Jawed Karim, 24 Nisan 2005'te San Diego Hayvanat Bahçesi'nde çektiği 19 saniyelik videoyu YouTube'a yükledi ve bu video YouTube'daki ilk video olarak tarihe geçti(BBC, 2020). Şu ana bakıldığında 321 milyondan fazla izlenen ve 16 milyon beğeni alan video, giderek daha da popüler hale gelecek platformun başlangıcını oluşturdu.

Temmuz 2006 yılında 100 milyonu aşan izlenme oranına ulaşan platform, o yıl Google tarafından satın alındı. Her yılın sonunda "Yılın İnsanı"nı seçen Time dergisi yine 2006 yılında YouTube arayüzünün sunulduğu bir bilgisayar ekranını kapağına taşıdı. Kapakta ise Yılın İnsanı olarak "You" kelimesi eklendi. "Evet, sen. Bilgi Çağı'nı kontrol ediyorsun. Dünyana hoş geldin"(BBC, 2020) yazısı bulunan bu kapak, YouTube'un alanında öncü olmasına ve yayınlanan onlarca video ile bilgilerin kolaylıkla yayılmasına değiniyordu.

YouTube hem izlenme sayıları hem de abonelik anlamında giderek daha yaygın bir platform haline gelse de özellikle telif anlamında önemli sorunlar yaşamıştır Telif politikaları konusunda önemli adımlar atan platform aynı zamanda çocuklar gibi belli kitlelerin korunmasına yönelik politikalar geliştirmiştir(Hosch, 2024).

Günümüzde YouTube'da televizyon kanallarından politikacılara, sanatçılardan kuruluşlara milyonlarca kişinin hesabı bulunmaktadır. Bir hesaba sahip olmanın önemli sayıldığı bir sosyal medya platformu olan YouTube, aynı zamanda YouTube'a özel içerik yapan kullanıcılar anlamına gelen "Youtuber"lara sahiptir.

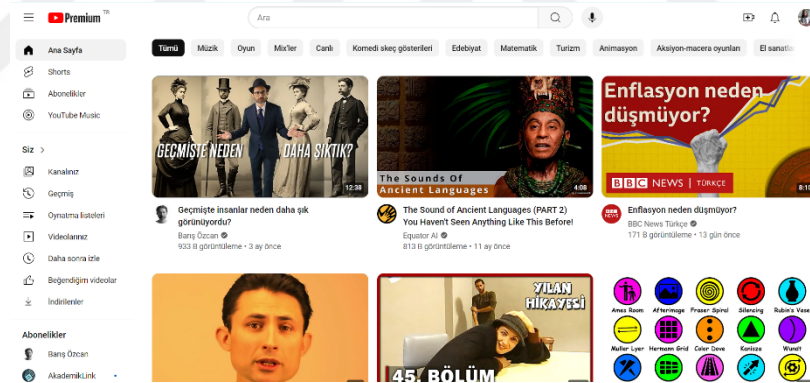
Milyonlarca içeriğe ev sahipliği yapan YouTube, üye olan her kullanıcının ücretsiz bir şekilde video yayınlatabildiği ve izlediği bir platformdur. Ücretsiz versiyonunu kullanmak isteyen kullanıcılar videonun belli yerlerinde reklam izlemek durumunda kalmaktadır. Aynı zamanda internet bulunmadığı ve Youtube ekranı açık olmadığı sürece YouTube'da video izlenememektedir. 2015'ten bu yana kullanıcılara sunulan

YouTube Premium aracılığıyla ücretli abonelik sistemi başlatılmıştır. Videolar indirilerek çevrimdışı izlemeye ve ekran açık olmasa dahi arka planda dinlemeye olanak tanıyan bu sistemde, kullanıcı reklamsız bir şekilde içerikleri izleme deneyimine sahip olmaktadır.

3.2.2.1. YouTube'un Arayüzü

YouTube'da hesabı olan kişiler, ilgilerini çeken sayfalara abone olabilmekte ve abone olunan sayfalar yeni içerik yayınladığı zaman üyeler haberdar olabilmektedir. YouTube'un ana sayfasında kişinin izlediği videolar ve abone olduğu sayfalar referans alınarak birçok video önerileri yer almaktadır. Ana sayfada “müzik”, “oyun”, “animasyon” gibi sekmeler yer almakta, bu sekmeler vasıtasıyla videolar kategorilere göre ayrılabilir. Aynı zamanda arama çubuğu sayesinde izlenmek istenen videonun bulunması sağlanmaktadır. YouTube'un sol köşesinde “Ana sayfa”, “Shorts”, “Abonelikler”, “YouTube Music”, “Siz” ve “Keşfet” başlıkları sıralanmaktadır.

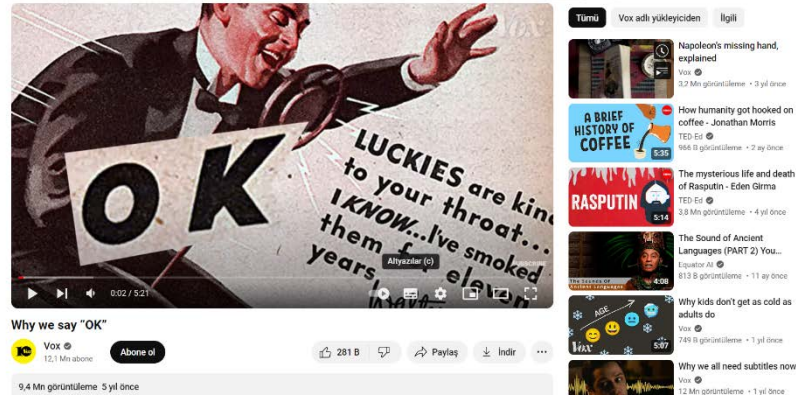
Şekil 8. Bir YouTube Premium Hesabının Arayüzü



Kaynak: YouTube, t.y.

Keşfet başlığı altında “trendler”, “müzik”, “canlı”, “oyun”, “spor”, “hazır oyunlar” başlıkları bulunmaktadır. Üye “Siz” başlığı aracılığıyla profiline gidebilmekte ve geçmişte izlediği, daha sonra izlemek üzere listelediği ve beğendiği videoları görebilmektedir.

Şekil 9. YouTube’da Bir Video Paylaşımının Arayüzü



Kaynak: YouTube, t.y.

YouTube’da kullanıcılar iki buton aracılığıyla videoları beğenip beğenmediğini ifade edebilmekte ve yorum yazabilmektedir. Aynı zamanda videoyu kaydetme, videoyu yükleyen hesabın izinlerine de bağlı olarak videodan klip oluşturabilme, kanala teşekkür edip para gönderebilme gibi özellikler bulunmaktadır. YouTube’da bir video açıldığında sağ tarafta izlenen videoya paralel olarak öneri videolar sıralanmaktadır.

2.3. Netflix ve YouTube’un Kıyaslanması

Netflix ve YouTube kıyaslandığında birçok farklı özelliklerinin olduğu görülmektedir. Hem arayüz tasarımı hem de üyelerine sundukları olanaklar anlamında farklılaşabilen iki platforma bakıldığında farklı misyonlara sahip oldukları anlaşılmaktadır.

Netflix, sadece kendi bünyesinde yarattığı içerikleri yayınlamaktadır. Farklı ülkelerle film anlaşmaları yapsa da profesyonel yapımlara yer vermektedir. Netflix Yardım Merkezi’nde yer alan “Netflix’e nasıl fikir sunulur?”(t.y.)sorusunun cevabına bakıldığında Netflix, talep etmediği sürece yollanan fikir, senaryo gibi hiçbir materyali kabul etmediğini açıklamaktadır. Netflix’in bir materyali kabul etmesi için materyalin Netflix’le bağlantılı bir telif temsilcisi, yapımcı, avukat, menajer veya sektör yöneticisi aracılığıyla iletilmiş olması gerekmektedir. YouTube’da ise her kullanıcı YouTube’un politikalarına uyduğu sürece video yükleyebilmektedir. Bu bir film, dizi bölümü, program olabileceği gibi 30 saniyelik kısa bir video da olabilmektedir. Bu sayede YouTube yalnızca profesyonellerin değil amatör bir şekilde video üretmek isteyenlerin de kullanımına açıktır.

Farklı amaçlarla yayın hayatına başlayan iki platform, interaktif film ekseninde birleşebilmektedir. İki platformda da interaktif film örneklerine rastlanmaktadır ancak YouTube’da yer alan örnekler Netflix’ten daha eski tarihlere dayanmakta ve amatör içeriklere yer verilebildiği için daha fazla örnek görülmektedir.

İki platformun arayüzüne bakıldığında arama çubuğunun bulunması, hesabın üyenin beğenilerine göre özelleştirilmesi, kategorilere göre ayrılması, içeriğin beğenilebilmesi yönüyle benzeşmektedir. Aynı zamanda YouTube Premium baz alınır ise hem YouTube hem Netflix’te yapımlar indirilebilmektedir. Ancak YouTube’un aksine Netflix’te izleyiciler içeriğe yorum yapamamakta, beğenmek haricinde içerikle etkileşim kuramamaktadır.

Netflix’in ücretsiz kullanım seçeneği bulunmamaktadır. Sunulan planlara göre izleyiciye farklı video kalitesinde ve farklı sayıda cihaza içerik sunma konusunda ayrılabilir. YouTube’da ise Premium seçeneği bulunsun da kullanıcı reklam izlemeyi kabul ettiği sürece içeriklere ücretsiz ulaşabilmektedir.

Genel olarak dijital film içerikleri sunan platformlar arasında Netflix ve Youtube özelinde bir değerlendirme yapmak gerekirse en öne çıkan ayrıntının içerik üreticileri ve dağıtıcıları yönündeki farklılıklar olduğu söylenebilir. Bu durumda her sunulanı kabul etmeyen, kendi içinde belli aşamalar ve tercihlere göre yayınlayan Netflix’in daha sınırlandırıcı olduğu düşünülebilir. Yine belli kuralları olsa da tüm kullanıcıların üretim ve paylaşım yapabilmesi Youtube’un daha kapsayıcı olduğu varsayımını ortaya çıkarabilir. Ama diğer yandan internetin yapısı gereği hızlı akış, aşırılığa varan çokluk gibi durumların Youtube’da görünürlük anlamında zorlayıcı olabileceği sonucu da çıkarılabilir. Bu durumda izleyicinin zaten hayatı boyunca her birini izlemesinin mümkün olamayacağı kadar içeriğin bulunduğu Netflix’in algıya yönelik dikkat çekmek adına daha yaratıcı ve daha yenilikçi olmak zorunda olabileceği de göz ardı edilmemelidir. Dördüncü bölümde araştırma kapsamında seçilen filmler incelendiğinde YouTube ve Netflix’in hem arayüz tasarımı hem de içerik vizyonu anlamında daha net bir çerçeve çizilecektir.

4. İNTERAKTİF FİLMLERDE SEÇİM HAKKI VE ALGI YÖNETİMİ

Dijital yayın platformları aracılığıyla sinema dalında yeni anlatı örnekleri artmaktadır. Dijital yayın platformlarının bu anlatıların artmasını kolaylaştırdığı görülmektedir. Netflix ve YouTube, interaktif filmler konusunda önemli platformlardır. Netflix'te profesyonel işler yer alabilirken YouTube, herkesin video yüklemesine açık bir platformdur. Bu yönüyle yeni denemelere daha açıktır. Aynı zamanda YouTube'da izleyiciler yorum yaparak veya beğenerek filmi platforma yükleyen kişi ve diğer izleyiciler ile etkileşim kurabilmektedir. Bu sayede izleyiciler filme dair eleştirilerini sunabilmekte, geribildirim verebilmektedir. Netflix'te ise amatör filmler bulunmamakta, filmler Netflix'in anlaştığı profesyonel yönetmenler eşliğinde çekilmektedir ve sadece Netflix yapımı interaktif filmler bulunmaktadır.

Birinci bölümde ele alınan örneklerde görüldüğü gibi interaktif filmler, interaktivite açısından farklılıklar gösterebilmektedir. Bu farklılıklar hem içeriği hem izleyici ile film arasındaki bağı değiştirebilmektedir. Aynı zamanda izleyici tercihinin anlatıdaki önemi değişebilmektedir.

4.1. İnteraktif Filmlerde İzleyicinin Seçim Hakkı

Geleneksel filmler ile interaktif filmlerin izleyiciyle kurduğu ilişki arasında çeşitli farklar bulunmaktadır. İnteraktif filmlerin, geleneksel filmleri seçenek barındıracak hale getirerek izleyici ile etkileşim kurduğu söylenebilmektedir. Ancak bu durumun çeşitli problemler doğurup doğurmayacağı tartışmaya açıktır. "Cinema 3.0: The Interactive-Image" çalışmasında Daly(2010), çeşitli filmleri incelemiş ve sonucunda filmlerin çoğunda birbirini tanımayan insanlar arasında sebepsiz bir şekilde şiddetin kendini gösterdiğini keşfetmiştir. Daly, bu örnekleri ağ bağlantısının olumsuz bir yönü olarak vurgulamaktadır. Sinema 3.0'ın tüketime ve politik kültüre etkisine yönelik sorgulamalarda bulunan Daly, "Hollywood ve pazarlama imparatorluklarının kandırdığı kişiler miyiz, filmleri kendimiz yapıp bunlar için para mı ödüyoruz?"(s. 97)diyerek okuyucuya bir soru yöneltmektedir.İzleyicinin filmi anlamaya çalışırken

filmlerdeki şiddete karşı kayıtsız kalıp kalmadığı da Daly'nin üzerinde durduğu başka bir sorudur.

Daly'nin soruları düşünmeye değer sorulardır. Şiddet öğeleri ile dolu geleneksel filmlerde kişi sadece izleyici pozisyonundadır. İnteraktif bir filmde ise izleyici şiddetin öznesi haline gelebilmektedir. Mr. Payback ve Mr. Sardonicus filmleri bu duruma örnek oluşturabilmektedir. Ancak izleyici şiddeti engelleyen bir pozisyona da evrilebilmektedir. Mr. Sardonicus filminde izleyicinin ana karaktere merhamet etme hakkı bulunmaktadır. Ancak bu durum filmi yazan senaristin veya çeken yönetmenin seçenekler arasına bunları ekleyip eklememesine bağlıdır. Sonuç olarak tüm seçeneklerin tek bir konuya götürdüğü senaryoda izleyici o konunun öznesi haline gelecektir. Dolayısıyla eğer seçeneklerin tümü sadece şiddet içerikli ise izleyici doğal olarak şiddetin dışına çıkamayarak o konunun bir karakteri olacaktır.

Günümüzde iletişim biçimlerinin genel olarak ağlar etrafında örülü olması ve insanların birbirlerine bu internet ağları ile bağlı olması, neredeyse tüm alanların ağlara dayalı bir biçime evrilmesini getirmiştir. Yeni iletişim kanalları ve ortamlarına bağlı olarak gelişen ve değişen iletişim dili ve biçimi; kendisine benzer yapıların oluşturulmasını gerektirmektedir. Çünkü sürdürülebilirlik için günün yapılarına uygun yönelimlerin olması önemlidir. Bu nedenle sinema da yeni yapılara uyumlanmak durumundadır. Benzer bir biçimde sinemanın giderek ağ bağlantılı hale geldiğini ifade eden Daly, film izlemenin topluluksal yönüne de dikkat çekmektedir. Hayran toplulukları yeni bir durum olmasa da interaktif yapımlar özellikle yüksek bütçeli reklamlarla daha da yaygınlaşmaktadır(Daly, 2010). Yeni iletişim ortamları izleyicinin alışkanlıklarını değiştirdiği için pasif bir şekilde kalmak yerine aktif bir rol üstlenmenin daha cazip geldiği düşünülebilir.

İnteraktivitenin kullanımı her ne kadar yenilikçi bir yöntem olarak görülse de türün yapısını bozarak oyuna çevirme ihtimali de vardır. Dolayısıyla interaktivite türün güncelleşmesi ile oyuna dönmesi arasında ince bir çizgide yer almaktadır. İnteraktif filmlerin de oyun ile geleneksel filmler arasında kalmış bir tür olarak görüldüğü çalışmalar mevcuttur. Diğer yandan Dahdal'a göre(2020) interaktif filmler basit interaktif anlatı ile film izleyicilerini tatmin edememekte, anlamlı bir oyun deneyimi sunamadığı için de oyun oynayanları mutlu etmemektedir.

İnteraktif filmlerde film üreticilerinin izleyiciye koyduğu sınırlılıkların izleyiciyi “özne” konumuna getirdiğini iddia eden bu tür için önemli bir konu başlığıdır. Öz’e göre interaktif filmlerde seyirciye verilen “özne” konumu filmi ortaya koyan kişilerin koyduğu sınırlara bağlıdır. İzleyicinin seçimleri filmde sunulan seçenekler ile sınırlıdır. Sinema alanının özgün yapısını kaybetmeyen interaktif filmler değişime ön ayak olabilecek bir potansiyel taşır(Taş Öz, 2012). İzleyicinin filmlerde özne konumunda bulunması akademik çalışmalarda tartışma yaratan bir konudur. Ertaylan’a(2018) göre ticari sinema izleyiciyi böyle bir konuma taşıma uğraşı içinde değildir. Bu noktada interaktif filmler teknolojik gelişmelere paralel yapılan denemelerdir.

Manovich’e göre(2001) interaktif anlatıda kullanıcı bir veri tabanı üzerinde hareket etmektedir. Linkler vasıtasıyla kurulan güzergahları takip eden kullanıcı kendi anlatısını oluşturmamaktadır, yalnızca var olan güzergahı takip etmektedir. “Dijital Oyunlar ve İnteraktif Anlatı” kitabının yazarı Bostan(2022) ise anlatıda yer alan tercihlerin bir anlamı olması gerektiğini ifade etmektedir. Dijital oyunları baz alan Bostan, oyuncunun tercihlerinin bir anlam ifade etmediğini düşünmemesi gerektiğini, bunu hissederse interaktif anlatının amacının ortadan kalktığını belirtmektedir. O halde film üreticilerinin elinden çıkan ve işe yararlılığı şüpheli bulunan interaktif yapımların izleyici tercihi konusuna önem vermeleri gerektiği anlaşılmaktadır.

Genel olarak bakıldığında teknolojik yaklaşımların zamanla geliştiği, geçmiş çalışmaları da inceleyip daha da üstüne koyarak ilerlediği görülmektedir. Sezen(2013) ise bu durumun interaktif filmlerde görülmediğine işaret etmektedir. Yayınlanan birçok interaktif filmin “ilk” olarak sunulmasını örnek vererek işe yaramasa dahi birçok interaktif filmde benzerlerinde bulunan özelliklere rastlandığını ifade etmektedir. Aynı zamanda izleyicinin film içindeki sınırlılıklarına vurgu yaparak “Filmler, seyircinin önceden belirlenmiş müdahalelerine açık, ama gerçek anlamda üretken katkısına kapalıdır”(Sezen, 2013) demektedir. Küresel anlamda bakıldığında birçok filmin “ilk interaktif film” olarak tanıtıldığı görülmektedir. İlk bölümde bahsedildiği gibi Türkiye yapımlarında da “ilk” kelimesinin film üreticileri tarafından özellikle vurgulandığı gözlemlenmektedir.

Seçim hakkı konusunda seçimlerin anlatıyı değiştirmesinin önemli olmadığını belirten araştırmalar da mevcuttur. Vosmeer ve Schouten(2014) “sahte” interaktivite

içeren yapımların sunduğu eğlenme deneyiminin gerçek etkileşim içeren filmlerden bir farkı olmadığını gösteren araştırmalara vurgu yapmaktadır. İzleyici seçimlerinin anlatıyı değiştirdiği dallanan anlatı yapısının yazar için meşakkatli bir yol olduğu ifade edilen bir çalışmada (Fendt ve diğerleri, 2012)filmin sonu değişmese dahi izleyicinin eylemde bulunduğu algısının değişmediği ve seçimlere göre dallanmayan anlatıların senaryoyu yazan kişiler için daha kolay olduğu belirtilmektedir.

İnteraktif anlatılarda senaryo kadar arayüz de titizlikle inşa edilmesi gereken bir yapıdır. Oyuncunun oyunda neyi nasıl yapacağını bilmesi gerekmektedir. Arayüzün açık olmadığı, oyuncuya doğru direktiflerin verilmediği anlatılarda, oyuncu oyundan uzaklaşabilmektedir(Bostan, 2022). Anlatılarda kullanıcının neye göre seçim yaptıkları ise önemli bir konudur. İnteraktif oyunlar konusunda 51 lisans öğrencisi ile görüşülen bir araştırma, dört seçim anlayışını ortaya koymaktadır. Araştırmaya göre seçim yapma konusunda oyuncuyu etkileyen etmenlerden biri hikâyenin gidişatını merak etmeleridir. Merak vasıtasıyla yapılan bu seçim bazen kötü bazen iyi bir karakter davranışına işaret etmektedir. Oyuncuların bazıları oyunu gerçek dünya ile karıştırmadıklarını ifade etmektedir. Bu nedenle oyuncu ile oyun karakterleri arasında bir bağ kurulmamaktadır. Oyuncuların davranışını etkileyen bir diğer etmen, oyundaki baş karakterin nasıl biri olduğudur. Oyuncuların bazıları baş karaktere göre hareket etmekte, baş karakterin böyle bir durumda ne yapacağını düşünmektedir. Bir diğer davranış biçimi ise oyuncuların kendine yeni bir karakter yaratması ve seçtikleri karaktere göre rol yapmasıdır. Yaratılan hayali bir karakter gibi davranılmasıdır(Bostan, 2022).

İnteraktif filmler üzerinden seçim hakkı ve algı yönetimi kavramı incelendiğinde Mr. Sardonicus bu konuda önemli bir örnek olabilmektedir. Mr. Sardonicus filminin sonunda filmin yapımcısı William Castle’ın konuşması devreye girmektedir. Castle izleyiciye şu soruyu sormaktadır: “Mr. Sardonicus yeterince cezalandırıldı mı?”. Castle konuşmasında Mr. Sardonicus’un daha fazla acı çekmesi gerektiği konusundaki görüşlerini kelimelerle ve mimikleriyle açıklamaktadır. Mr. Sardonicus’u “sefil bir alçak” olarak yorumlayan Castle böyle bir karakterin daha çok acı çekmesi gerektiğini söylemekte ve diğer karakterlere yaptığı kötülükleri hatırlatmaktadır. Castle sıradan bir cezanın böyle bir karakter için fazla iyi olduğunu söylemektedir. Aynı zamanda oy verme zamanı geldiğinde William Castle için Mr. Sardonicus’a merhamet etme seçeneğinin rahatsız edici olduğu görülmektedir. Bu

durum Castle'ın yaptığı konuşmanın ve mimiklerin seyirci üzerinde etkisi olabileceği ihtimalini akla getirmektedir. Film boyunca seyirci yalnızca filmin sonunda karar verebilmektedir. Ancak o sahnede de Castle'ın karakter hakkındaki subjektif yorumlamasına maruz kalmaktadır. Seyircinin bu kısımda manipüle edilebildiği, “marjinal” görünmek istemeyen seyircilerin çoğunluğun kararına uymuş olabileceği güçlü bir varsayımdır.

Oy çokluğuna dayanan bu seçim sahnesinde fazla oy olan seçenek gösterilmekte ancak diğer seçeneğe oy verenlerin tercihi önem arz etmemektedir. Sezen(2013) bu durumda bir tartışma ortamının kurulmadığını ve anlaşma sağlanmadığını hatırlatmaktadır. Martens(2016) “interaktif filmlerin” sinemanın yeni geleceği olup olmadığını kendi içinde sormaktadır. Örneklere bakıldığında Netflix'te interaktif anlatıların sayısının giderek arttığı gözlemlenmektedir. Black MirrorBandersnatchile daha çok yaygınlaşan bu tür aslında yeni bir tür değildir. Özellikle YouTube'da 2008'den beri başladığı görülen amatör birçok çalışmaya denk gelmektedir. Bandersnatch'in daha profesyonel bir çekime sahip olduğu ve Netflix gibi popüler bir dijital platformda yayınlanmış olması bu türün birçok ülkede konuşulmasını sağladığı söylenebilmektedir. Öyle ki Black MirrorBandersnatch filminin ardından film birçok akademik makaleye konu olmuştur. Ancak Netflix'in interaktif anlatı kuşağından çocuklara yönelik filmler çıkarıldığında yetişkinlere yönelik az sayıda film kalmaktadır. Çocuklara yönelik yapımlar ise karmaşık yapıda olmayan kısa süreli yapımlardır. Filmler incelendiğinde seçimlerin çocukları eğlendirmek için konulduğu görülmektedir.

Dört buçuk saat sürebilen LateShift filminin yapımcısı BaptistePlanche verdiği söyleşide, konabilecek maksimum seçenek için çalıştıklarını, bu seçeneklerin hepsinin bir sonucu olduğunu söylemektedir. LateShift filminde seçenekler geri alınmamaktadır. Bu nedenle Planche diğer seçenekleri merak eden bazı izleyicilerin filmi tekrar başlattıklarını gözlemlediğini ifade etmektedir(Hoquet, 2016).

Planche'ın söylediği “maksimum seçenek” konusunda seçeneklerin fazla oluşunun iyi olup olmadığı sorusu akla gelmektedir. Seçenek olması filmi dinamik bir hale getirebilmekte, anlatıyı izleyicinin daha fazla kontrolüne sunabilmektedir. Ancak seçeneklerin çok olması her zaman kontrol duygusu vermemektedir. Psikolog Schwartz'ın(2018) yazdığı “Bolluk Paradoksu” kitabında seçeneklerin çok olması pişmanlık, bireyin o konuda yeterliliği yoksa yetersiz hissetme, kararın büyüklüğüne

göre ise seçimin sonuçlarından korkma konusunda bireye endişe verebilmektedir. Ancak Schwartz'a(2018) göre seçeneklerin olması kişiye kontrol hissi vermektedir. Seçimler bireye kimliğini ortaya koyma, kendini tanıtmaya fırsatı sunmaktadır. Seçimlerin devrede olmadığı noktada birey çaresizlik hissedebilmektedir. Schwartz'ın belirttiği bu anekdotları interaktif filmlere uyarlamak gerekirse filmlerde seçim hakkına sahip olan izleyici kendini gösterme fırsatını elde etmiş olur ancak seçimlerinin bir faydası olmadığını düşünen izleyici zamanla kontrolün kendisinde olmadığını hisseder ve oyunda seçim yapma konusunda daha isteksiz davranabilir.

Görüldüğü üzere izleyiciye seçim hakkı tanınması birçok yönden değerlendirilebilecek bir olgudur. Çalışmalarda interaktif bir film hem türünü ne kadar yansıttığı hem de vaat ettiklerini ne ölçüde yapabildiği konusunda ele alınmaktadır. Her izleyici seçim yaparken farklı karakterlere bürünebilmektedir. Bu noktada algı yönetimi mekanizmaları ile yönlendirmeden izleyiciye alan açmak izleyicinin filmde kendine alan açmasını sağlayabilir. Oy çokluğuna dayalı interaktif bir film, tartışmalı bir interaktiviteye sahipken, izleyicilere bireysel olarak seçenek sunan interaktif filmler izleyici üzerindeki etkisini artırabilir.

4.2. Netflix Platformunda Yer Alan İnteraktif Film Kürasyonu

Netflix 2017 yılında “interaktif hikâyeler” serisine başlamıştır. Black Mirror Bandersnatch ile başladığı yaygın bir bilgi olsa da öncesinde interaktiflik içeren, çocuk ve aile yapımı olan iki animasyon film Netflix'te yer almıştır. Bunlar Çizmeli Kedi Büyülü Kitaptan Kaçış ve Buddy Thunderstruck: Çılgın Fikirler filmleridir.

Netflix'in yer verdiği bu filmler daha basit yapıda ve eğlence odaklı çizgi filmlerdir. Çoğunlukla çocuklara hitap eden ve sinematik bir film evreni sunmayan bu filmler yetişkinlere yönelik filmler kadar popüler olmamıştır. Her ne kadar interaktif film türü 1967 yılına, hatta interaktif film denemeleri de işin içine katılırsa 1946 yılına dayansa da Black Mirror Bandersnatch filmi ile birlikte interaktif film türünün popülerleştiği, sıradan bir film izleyicisinin dahi ilgisini çeken bir türe evrildiği görülmektedir. Bandersnatch'in ardından Netflix, birçok interaktif film yayınlamıştır.

Tablo 1. Netflix'te Yer Alan İnteraktif Yapımlar

FİLM ADI	FİLMİN TÜRÜ	FİLMİN SÜRESİ	FİLMİN YILI
Çizmeli Kedi Büyülü Kitaptan Kaçış	Çocuk ve Aile, Komedi	35 Dakika	2017
Buddy Thunderstruck: Çılgın Fikirler	Çocuk ve Aile, Komedi	12 Dakika	2017
Black MirrorBandersnatch	Drama, Bilim Kurgu	90 Dakika	2018
Stretch Armstrong: Firar	Çocuk ve Aile	30 Dakika	2018
CarmenSandiego: Çalmak ya da Çalmamak	Çocuk ve Aile, Kanada Yapımları	31 Dakika	2020
Spirit Özgürce Koşuyor: Maceraya Sen de Katıl	Çocuk ve Aile	22 Dakika	2020
UnbreakableKimmy Schmidt: KimmyRahip'e Karşı	Komedi, Durum Komedisi	80 Dakika	2020
Patron Bebek: Yakala Bebeği	Çocuk, Aile	24 Dakika	2020
Kaptan Düşükdon Efsane Seç-Beğen-Geç	Çocuk, Aile	37 Dakika	2020
Spirit Özgürce Koşuyor: Maceraya Sen de Katıl	Çocuk, Aile	22 Dakika	2020
Undertaker: Lanetli Evden Kaçış	Çocuk ve Aile, Spor	31 Dakika	2021
Johnny Test:Mükemmel Köftenin Peşinde	Çocuk ve Aile, Komedi	20 Dakika	2021
Dünya Üzerindeki Son Çocuklar: Kıyamet Koptu	Çocuk ve Aile, Kanada Yapımları	27 Dakika	2021
Doğaya Karşı Mücadele: Safari Macerası	Çocuk ve Aile, Reality Programları	45 Dakika	2021
Doğaya Karşı Mücadele: Neredeyim Ben?	Çocuk ve Aile, Reality Programları	25 Dakika	2021
Barbie Epic Road Trip	Çocuk ve Aile, Komedi	36 Dakika	2022
Jurassic World Kretase Kampı: Saklı Macera	Çocuk, Aile	32 Dakika	2022
CatBurglar	Taşlama, Komedi Filmleri, Çizgi Film	12 Dakika	2022

Ranveer ve BearGrylls: Doğaya Karşı	Aksiyon, Macera, Reality Programları	70 Dakika	2022
ChooseLove (Aşkı Seç)	Romantik Komedi, Komedi, Romantik	77 Dakika	2023
Nerede Bu Millet	Çocuk, Komedi	103 Dakika	2023

Kaynak: Netflix, t.y.Kürasyon (Evin Arslan)

Netflix'te film kategorisinde ele alınabilecek 21 yapım yer almaktadır. Bu filmlerin birçoğu çocuk ve aile yapımı animasyon filmlerdir. Kısa sürede bitirilebilen bu yapımların yanı sıra yetişkinlere yönelik filmler genel olarak bir saati aşmaktadır. En yüksek interaktif film sayısına 2020 yılında ulaşan Netflix'in 2023 yılında bu sayıyı azalttığı görülmektedir.

4.3. Netflix Filmlerinin İncelenmesi

İnteraktif yapımlar olarak çocuk ve aile yapımı animasyon filmlerinin ağırlıklı olduğu Netflix'te incelemenin sınırlılığı olarak yetişkin filmleri seçilmiştir. Bu nedenle Netflix'te yetişkinlere yönelik yapılan ve film anlatısının izleyiciler tarafından inşa edileceğini vaat eden üç film analiz edilecektir. Filmlerin kendine has etkileşimlilik modeli, seçimlerin anlatıyı etkileyip etkilemediği ve filmin izleyici üzerinde yarattığı algı merceğe alınacaktır.

4.3.1. Black MirrorBandersnatch ve Seçimler

Black MirrorBandersnatch filmi, Black Mirror dizisinin bir parçası sayılmaktadır. 2018'de yayınlanan ve Netflix'in yetişkinlere yönelik ilk interaktif filmi olan Bandersnatch, interaktif bir oyun kurgulamaya çalışan Stefan'ın hikâyesini anlatmaktadır.

Tablo 2. Black MirrorBandersnatch Filminin Künyesi

Filmin Yönetmeni	David Slade
Filmin Senaristi	Charlie Brooker
Filmin Türü	Bilim Kurgu, Gerilim
Yayınlandığı Yıl	2018

Seyirciye Sunduğu Seçim Hakkı	1/2
-------------------------------	-----

Kaynak: IMDB, t.y.

İnteraktif bir kitap olan Bandersnatch’i oyuna uyarlamaya çalışan Stefan, bu oyunun başarıya ulaşması ve eleştirmenler tarafından yüksek not alması için uğraşmaktadır. Bu noktada izleyicinin önüne birçok seçim çıkmaktadır. Bu seçimler kimi zaman süreci etkileyen kimi zaman etkileyemeyen seçimlerdir. Stefan hazırladığı oyunun demosunu Tuckersoft’un sahibine göstermek için şirkete gittiğinde aslında interaktif filmin de kısa bir açıklamasını yapmaktadır. Stefan oyunda izleyicilere belli aralıklarda seçenekler sunulacağını ve izleyicinin 10 saniye içinde seçim yapması gerektiğini açıklamaktadır.

Bandersnatch filminde ilk seçimler hikâyenin gidişatını etkilemeyen önemsiz seçimlerdir. Örneğin izleyici Stefan’ın kahvaltıda ne yiyeceğini veya toplu taşıma aracında hangi şarkıyı dinleyeceğine karar vermektedir. Bu izleyici için yalnızca eğlenceli kararlar olabilmektedir.

Filmde henüz üçüncü seçenekte başarısız olma ihtimali vardır. Eğer Stefan, demo oyununu gösterdikten sonra Tuckersoft şirketindeki patronun ofise gelip bir ekiple oyunu tamamlama teklifini kabul ederse projenin sonunda oyun, film eleştirmeni tarafından sıfır puan almakta ve eleştirmen, Bandersnatch’in para kazanmak için üretilmiş bir oyun olduğunu söylemektedir. Bu kısımda Stefan başarısız olmakta ve “tekrar deneyeceğim” demektedir. Tüm seçimler hızlandırılarak sahneler geri almakta ve patronun teklif sahnesine tekrar gelinmektedir. Bu noktada izleyici tekrar teklifi kabul ederse bu sefer filmde “geri git” butonu çıkmaktadır ve bu tek seçenektir. Bu noktada hikâyenin devam edebilmesi için Stefan’ın oyunu evde tek başına yazması gerekmektedir. İzleyici yalnızca patronun teklifini reddettiği takdirde neler olabileceğini görmektedir. Zaman geriye akarken izleyicide seçimlerinin film tarafından kaydedildiği hissi yaratılmaktadır. Örneğin Colin, Stefan’a tanışıp tanışmadığını sormakta, Colin’in oyunu hata verdiği; Stefan bu hatanın önceki seçim sekanslarında edinilen bilgilere göre ara bellek hatası olduğunu bilmektedir.

Filmde izleyici tek seçenekli kısımlara da denk gelmektedir. Örneğin Stefan, ölen annesi ile oyuncak tavşanını aradıkları sahneyi hatırlarken izleyicinin karşısına sadece bir seçenek hakkı çıkmaktadır. Trene binmesi gereken Stefan’ın annesi, Stefan’a kendisiyle gelip gelmeyeceğini sormaktadır. İzleyiciye sunulan tek seçenek

ise “hayır” yanıtıdır. Burada zaten geçmiş bir zaman olduğu için Stefan’ın seçimini çoktan yaptığı düşünülebilmektedir. Ancak Stefan sadece sözlü bir şekilde hayır diyebileceksen seçim sahnesi ile bu durum pekiştirilmektedir.

Bazı seçimlerin hiçbir sonucu olmamaktadır. Oyunu tasarlamak için haftalarca odadan çıkmayan Stefan’ın oyunda sorunlar yaşaması sırasında babasına sinirlendiği sahnede seyirciye iki seçenek sunulmaktadır: Ya Stefan babasının ona getirdiği çayı bilgisayarına dökecektir ya da babasına bağıracaaktır. Ancak çayı bilgisayara döktüğü takdirde bir sahne açılmakta ve film sadece “geri git” seçeneği sunmaktadır. Yani aslında filmde yalnızca babasına bağırma seçeneği hikâyeyi ilerletmektedir. Bu da gerçek bir seçim sayılmamaktadır.

Filmde hikâyeye etkisi olan veya olmayan seçimler Stefan’ı kontrol altında hissettirmektedir. Biri tarafından kontrol edildiğini hisseden Stefan, izleyicinin seçimlerini engellemeye çalışmaktadır. Örneğin Stefan Dr. Haynes’in yanındayken izleyiciye “tırnağını ye” ve “kulağını kaşı” seçenekleri sunulmaktadır. Her iki seçenekten sonraki sahne aynıdır ancak burada Stefan elini tutarak bu seçimi engellemeye çalışmaktadır. Çünkü birinin hayatını kontrol ettiği hissi onu rahatsız etmekte, rüyalarına girmektedir.

Bazı seçimler filmi direkt başarısız sonuca götürmektedir. Stefan Dr. Haynes’in verdiği sanrıları engelleyen ilaçları içtiği takdirde Stefan’ın oyunu eleştirmenden 2.5 puan almakta ve eleştirmen oyunun ilk yarısının güzel olduğunu ancak film yaratıcılarının oyunun diğer yarısında başarısız olduğunu ifade etmektedir. Yani filmde seçtiğimiz kararın Stefan’ı başarısız yola sürüklediği anlaşılmaktadır. Bu noktada Stefan, tekrar deneyeceğini söylemektedir ve film bir önceki seçeneklerden ikisini izleyiciye önermektedir.

Bandersnatch bir film olsa da oyun öğeleri barındırmaktadır. Birçok başarısız son bulunmaktadır. Ancak bunlar tam bir son değil, geri döndürülebilir seçimlerdir. Örneğin bir sahnede ya Colin ya da Stefan balkondan aşağı atlayacaktır. Stefan atladığı takdirde ölecek ve oyun yine eleştirmenler tarafından beğenilmeyecektir. Ancak bu seçimin ardından izleyicinin geçmiş seçeneklere gidebileceği iki ekran çıkmaktadır. İzleyici ya Dr. Haynes’in kapısında gerçekleşen sahneye gidecek ya da balkondan atlama sahnesine gidip Colin’in balkondan atlamasını tercih edecektir. Colin seçeneği hikâyeyi daha da uzatacaktır.

Bandersnatch filmi, özgür irade kavramını çokça sorgulamaktadır ve bazı seçenekler anlatıya katkı sağlamamaktadır. Ancak tüm seçimlerin hiç etki etmediği varsayımı yanlış olabilmektedir. Bandersnatch, Netflix'in X platformunda paylaştığı tweet(2019) varsayılırsa beş ana sona sahiptir. Farklı diyaloglar da işin içine katılırsa daha fazla son olduğu görülmektedir. Bu sonların sadece biri mutlu son gibi gözükmemekte ancak Stefan bu sonda tasarladığı oyun için eleştirmenden 5 puan alsa da Stefan'ın babasını öldürdükten sonra parçaladığı öğrenilmekte ve oyun raflardan kaldırılmaktadır. Stefan bu sonda yönetildiğini kabul etmekte ve yarattığı oyunun başarısını seçenekleri azaltmak olarak açıklamaktadır. Önceden oyununda çok fazla seçim hakkı tanıdığını söyleyen Stefan bundan vazgeçmekte ve şöyle demektedir “Özgür iradeleri olduğunu sanıyorlar, aslında sona ben karar veriyorum”. Bu cümle interaktif filmlerde senaryonun film yapımcılarının çizdiği sınırlar doğrultusunda yapıldığı eleştirisini akla getirmektedir. Bu sonda Colin'in kızı Pearl büyüdüğünde Bandersnatch'i yeniden canlandırma girişiminde bulunmaktadır. Burada Pearl'ün Stefan'la aynı kaderi paylaşacağı öngörülebilmektedir. Film incelendiğinden Stefan'ın da Jerome F. Davies ile benzer kaderi paylaştığı görülmektedir. Ancak yukarıda bahsedilen “mutlu” sondan önce Stefan'ın seçimini doğru yapması gerekmektedir. Stefan babasının cesedini parçalamak yerine gömerse Bandersnatch oyunu yayınlanmamakta, Tuckersoft şirketi iflas etmekte ve Stefan hapse girmektedir.

Bu noktada babasının cesedini gömdükten sonra verilen seçime göre ya Colin ya da Tuckersoft'un patronu Mohan, Stefan'ın evine gitmektedir. Colin giderse izleyiciye Colin'i öldürme veya öldürmeme seçeneği sunulmaktadır. Mohan giderse Stefan direkt Mohan'ı öldürmektedir. Bu üç sonda da Stefan oyunu yayınlamayamakta, Tuckersoft batmakta ve Stefan hapse girmektedir. Yalnızca diyalog konusunda farklar bulunmaktadır. Bu durum Stefan'ın görece mutlu sonda dile getirdiği cümleyi akla getirmektedir. İzleyiciler özgür iradeleri olduğunu varsayarak seçim yapmaktadır ancak son aynıdır.

Stefan bir sahnede “kim var orada” diye sormaktadır. Bu soruda ilerleyen rotaya göre Netflix logosu veya bir işaret çıkmaktadır. Netflix seçildiği takdirde Stefan'ın bilgisayar ekranında Netflix'in ne olduğu açıklanmakta, ardından Stefan, Dr. Haynes'a gitmektedir. Dr. Haynes bu aşamada, Stefan'a bu yaşadıklarının bir eğlence olsaydı daha aksiyonlu olması gerektiğini ifade etmektedir. İzleyici

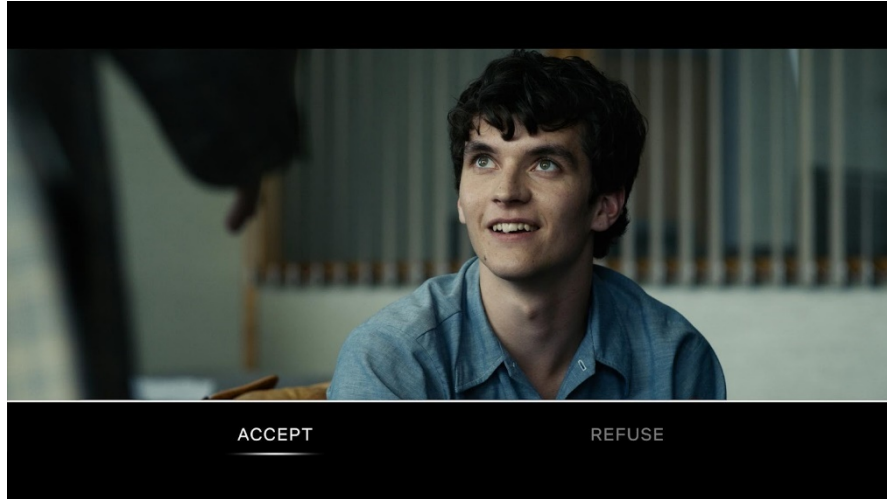
“kesinlikle” seçeneğini tıklarsa bir anda Stefan önündeki içeceği Dr. Haynes’in yüzüne dökmekte, Dr. Haynes ise kılıçlarını çekerek Stefan’ı dövüşe çağırmaktadır. Stefan’ın ya Dr. Haynes ile dövüşmesi ya da pencereden kaçması gerekmektedir. Pencereden kaçtığı takdirde bir anda tüm yaşananların bir film setinde yaşandığı görülmekte ve rejî asistanı Stefan’a dövüşmeyi seçmesi gerektiğini, iyi olup olmadığını sormaktadır. Bu sahne burada sona ermektedir ve izleyici sonrasında “kim var orada” seçeneğine geri dönebilmektedir. Eğer dövüşmeyi seçerse babası tarafından dışarı çıkarılmaktadır. Bu noktada Stefan’ın Dr. Haynes’e şiddet uyguladığı anlaşılmaktadır.

Bazı seçimler ise filmdeki sonlara götürme konusunda dönüm noktaları sayılabilmektedir. Hangi seçeneğin nasıl sunulacağı da izleyici için önem taşımaktadır. Hiçbir şey ifade etmeyen seçenekler izleyicinin düşünerek karar verdiği seçimler olamamaktadır. Bir sahnede Stefan ya aile fotoğrafını ya da “LookDoor, GetKey” kitabını eline alacaktır. Stefan aile fotoğrafına baktığı takdirde geçmişte annesi ile yaşadığı bir sahneyi rüyasında görmektedir. Kitabı eline aldığı takdirde ise babasının kilitli tuttuğu kapıyı açabilmektedir. Bu iki seçimin ardından farklı sonlara gitmek mümkündür. Bu örnekte de görüldüğü üzere seçenekler dolaylı yoldan izleyiciye ipucu verme imkânı taşıyacak şekilde inşa edilebilmektedir.

4.3.1.2. Filmdeki Seçim Hakkı ve Algı Yönetiminin Yorumlanması

Film incelendiğinde neden konulduğu anlaşılmayan, hikâyeye etkisi olmayan seçimler olduğu gibi filmde sonu değiştiren veya süreci etkileyen seçenekler de bulunmaktadır. Hikâyeyi etkilemeyen seçimler konusunda film yaratıcılarının özgür irade sorgusuna girdikleri görülmektedir. Filmdeki seçimler işe yaramamakta çünkü gerçek hayatta da bireylerin seçimleri önemli olmamaktadır. Black Mirror Bandersnatch filminde sorgulama hali filmle iyi entegre olmasına karşın hikâyede etkisi olmayan seçimlerin sayısının bu tarz filmlerde fazla olması interaktif film türünün yapısını zedeleyebilmekte, doğrusal anlatıya yaklaştırmaktadır.

Şekil 10. Black Mirror Bandersnatch Filminden Bir Seçim Sahnesi



Kaynak: IMDB, t.y.

Filmdeki özgür irade sahneleri incelenirse bir sahnede Stefan, Colin'i takip ettiği takdirde, Colin onu evine götürmekte ve ona uyuşturucu uzatmaktadır. Stefan'ın uyuşturucuyu kabul edip etmemesi izleyiciye bağlıdır. Ancak izleyici "hayır" seçeneğini işaretlese dahi Stefan uyuşturucuyu içmektedir çünkü Colin gizlice Stefan'ın çayına uyuşturucu atmaktadır. İzleyici ne yaparsa yapsın Stefan uyuşturucu etkisi altına girmektedir. Stefan Colin'e ne yaptığını sorduğunda ise Colin "Seçimi senin için ben yaptım" demektedir. Colin sorun olup olmayacağını sorduğunda Stefan sorun olmayacağını söylemektedir. Filmde bolca özgür irade kavramına vurgu yapılmakta, insanın yaptığı seçimlerin gerçekten işe yarayıp yaramadığı üzerine konuşulmaktadır. Bu noktada Stefan ve Colin'in sahnesi bu konuyu pekiştirmektedir. Film, izleyici seçimlerinin de kontrol edilebileceğini hatırlatmaktadır. Colin, Pac-Man örneğinden hareketle Pac-Man'ın özgür iradesi olduğunu sandığını ancak aslında sistemde sıkışıp kaldığını ve tek yaptığı şeyin tüketmek olduğunu ifade etmektedir. "Muhtemelen kafasındaki şeytanlar onu kovalıyor. Labirentin bir ucundan çıkabildiğinde bile ne oluyor? Diğer taraftan geri dönüyor. Neşeli bir oyun sanıyorlar ama öyle değil, kâbus gibi dünyası" diyen Colin aslında Bandersnatch'te olan durumu söylemektedir. İzleyici özgür iradesi olduğunu düşünüp Stefan için karar almaktadır. Ancak izleyici de film sisteminin içindedir ve film yaratıcılarının dünyasının çizdiği sınırlar kadar hareket edebilmektedir. Seçimler başarısız olsa dahi Pac-Man gibi diğer çıkıştan, diğer sahneden hikâyeye devam etmektedir. Bu seçimlerin bir işe yarayıp yaramadığı sorusu bu araştırmanın da konusudur. Bu

konuya bir cevap film içinde Colin'den gelmektedir: “Bir yolun nasıl bittiği önemsiz. Önemli olan o yolda aldığımız kararların bütünü nasıl etkilediğidir.”

Filmdeki bazı rotalar, izleyicide bir son duygusu yaşatmamakla birlikte izleyicinin yanlış bir karar verdiği, “oyunu” kaybettiği izlenimi yaratmaktadır. Stefan, oyununda sorun çıktığı bir sahnede ya bilgisayarı parçalamakta ya da masaya vurmaktadır. Bilgisayarı parçaladığı taktirde sahnede daha önce de olduğu gibi “geri git” butonu çıkmaktadır. İzleyicinin jeneriğe geçme hakkı birçok sahnede bulunmaktadır ancak, “geri git” butonu çıkan çoğu sonlar gerçek bir son duygusu yaratmadığı için izleyiciyi diğer seçeneğe yönlendirebilmektedir. “Bilgisayarı parçala” ve “masaya vur” seçenekleri çıktığında Stefan, özgür irade üzerine çok düşünen ve halüsinasyonlar gören Jerome F. Davies'in belgeselini izlemektedir. Belgeselde Davies'in mantığında seçimlerden suçluluk duymanın gereksiz olduğu çünkü onların bireyin seçimleri olmadığı açıklanmaktadır. Ancak her ne kadar seçimler Stefan'ın elinde olmasa da izleyicinin elinde olduğu da söylenememektedir. İki seçim sunulsa dahi bazen seçimlerden biri hiçbir işe yaramamaktadır. Film yer yer izleyiciye bir seçim illüzyonu yaratmaktadır.

Black Mirror Bandersnatch filmine bakıldığında basit, anlaşılır bir arayüze sahip olduğu görülmektedir. Bilgisayar, telefon, tablet gibi aygıtlardan seçim imkânı veren filmde izleyici filmi izlerken küçük çerçevelerde önceki seçimlerini görebilmekte ve o seçeneklere geri dönebilmektedir. Film yarıda bırakıldığında Netflix “devam et” ve “yeniden başlat” seçeneği sunmaktadır. Yeniden başlat butonuna basıldığında ise seçilen tüm seçeneklerin sıfırlanacağına yönelik uyarı çıkmaktadır.

4.3.2. Unbreakable Kimmy Schmidt: Kimmy Rahip'e Karşı ve Seçimler

“Unbreakable Kimmy Schmidt: Kimmy Rahip'e Karşı” filmi “Unbreakable Kimmy Schmidt” dizisinden uyarlanan bir Netflix filmidir. Bir tarikat tarafından kaçırılan ve 15 sene sonra tarikattan kurtulmayı başaran Kimmy Schmidt bu interaktif filmde düğünü için hazırlık yapmaktadır.

Tablo 3. Unbreakable Kimmy Schmidt: Kimmy Rahip'e Karşı Filminin Künyesi

Filmin Yönetmeni	Claire Scanlon
------------------	----------------

Filmin Senaristleri	Tina Fey, Robert Carlock, Sam Means, Meredith Scardino
Filmin Türü	Komedi
Yayınlandığı Yıl	2020
Seyirciye Sunduğu Seçim Hakkı	2/3/4

Kaynak: Netflix, t.y.

Kimmy Schmidt, çantasında kendisine ait olmayan bir kitap bulur. “Gizemli Casusun Gizemi” isimli bu kitap interaktif bir kitaptır. Kendisi ile birlikte kaçırılan diğer kadınların tümünün kurtulduğunu zanneden Kimmy Schmidt bu kitap ile birlikte kaçırılan ve kilitli tutulan başka kadınların da olduğunu öğrenir. New York’ta başlayan hikâyede Kimmy Schmidt, o kadınları bulmak için Batı Virginia’ya doğru yola koyulur.

Filmde izleyiciye birçok seçenek sunulmaktadır. Bu seçenekler bazen iki bazen üç bazen de dört şıklıdır. Kimmy Schmidt’in yolculuğundan itibaren giyeceği kıyafetten yolculuğa kimle çıkacağına kadar birçok seçenek seyirciye sunulmaktadır. Bu seçeneklerden bazıları küçük bazıları büyük önemde seçeneklerdir. Filmde “doğru” ve “yanlış” seçenekler mevcuttur. Bazı kısımlarda filmin karakterleri dördüncü duvarı aşmakta ve izleyici ile konuşmaya başlamaktadır. İzleyicinin verdiği seçenekler hakkında yorumda bulunan karakterler, genellikle varılan film sonunun doğru olmadığını söylemekte ve seçim yapılan sahneye geri dönülmektedir. Örneğin; filmi çok kısa sürede ve mutlu sonla bitirmek mümkündür. Bu kısımda rahibin konusu dahi açılmamakta, Kimmy Schmidt filmin temelini oluşturan mecaraya atılmamaktadır. Ancak Kimmy Schmidt’in konuşan çantası izleyiciye bu sonda bir sorun olduğunu söylemekte ve son seçim anına geri gidilmektedir. Bu kısımlar, filmin çeşitli sonları olarak varsayılabilir ancak bu sahneler filmi bitiren sonlar değildir. İzleyici ile konuşan karakterler bu sonun doğru olmadığını söyledikten sonra film geri sarılarak seçim sahnesine geri gidilmektedir.

Şekil 11. Unbreakable Kimmy Schmidt: Kimmy Rahip'e Karşı Filminden Bir Sahne



Kaynak: IMDB, t.y.

Bazı seçeneklerde hikâyeyi ilerleten tek bir seçenek bulunmaktadır. Hangi kararı verirse versin filmin bir yerinde izleyici doğru seçeneğe götürülmektedir. Örneğin hikâyenin ilerlemesi için Kimmy Schmidt'in Cyndee karakterini araması gerekmektedir. Ancak seçenekler arasında Donna Maria ve Gretchen de yer almaktadır. Gretchen karakteri telefonu hemen kapatmaktadır. Aslında hikâyenin gidişatına etki etmemekte, yalnızca seçenek sayısını ikiye düşürmektedir. Kimmy Schmidt, Donna Maria'yı aradığı takdirde ise Donna Maria, Kimmy Schmidt'e rahip konusunu kapatmasını ve hayatına kaldığı yerden devam etmesini öğütlemektedir. Bu konuşmadan etkilenen Kimmy Schmidt, kitabın gizemini çözmekten vazgeçmekte ve film bir anda Frederick ile Kimmy'nin evlendiği mutlu sona gelmektedir. Bu mutlu sonda ise bu sefer Kimmy dördüncü duvarı yıkmakta ve seyirciye bu sonun doğru olmadığını söylemektedir. Kimmy'nin arama yapacağı seçim sahnesine geri gelindiğinde seyirci tekrar Donna Maria karakterini seçerse bu sefer telesekreter yanıt vermekte ve Kimmy Donna Maria'ya ulaşamamaktadır. Kimmy tüm bu seçeneklerin ardından Cyndee'i aramaktadır. İzleyici hangi seçeneği seçerse seçsin senaryo, izleyiciyi Cyndee'yi aramaya götürmektedir.

Bir diğer örnek ise Kimmy Schmidt'in Batı Virginia'ya doğru yolculuğa kimle çıkacağı konusundaki seçimidir. Kimmy Schmidt'in "Titus" karakteri ile yolculuğa çıkacağı bellidir. Ancak seçenekler arasında Jackqueline de bulunur. Jackqueline seçildiği takdirde hem Kimmy hem de Jackqueline bir uçak kazasında hayatını kaybetmektedir. Bu sahnenin ardından yine biri tarafından dördüncü duvar aşılmakta ve seçenek sahnesine geri dönülmektedir. Bu sefer otomatik olarak Titus seçeneği

seçili bir şekilde film devam etmektedir. Bir yanıyla seçim yapmak komedinin bir parçası haline de gelmektedir. Örneğin “İntro’yu atla” butonuna basıldığında esprili bir şekilde izleyiciye daha uzun intro izletilmektedir.

Şekil 12.UnbreakableKimmy Schmidt: KimmyRahip'e Karşı Filminden Bir Seçim Sahnesi



Kaynak: YouTube, 2020

İzleyiciden Kimmy Schmidt ve Titus’ın havalimanından Batı Virginia’ya yürüyüp yürümeyeceği veya Uber şoförü Mamodou’yu 4000 dakika boyunca bekleyip beklemeyeceklerine yönelik bir seçim yapması istenir. İzleyici Mamodou’yu beklemeye karar verdiği takdirde Kimmy ve Titus, beklerken hayatını kaybeder ve sahnede iskeletlerini görünür. Geriye akan sahnede bu sefer izleyici tekrar Mamodou’yu bekle seçeneğine tıklarsa bu sefer uzaylılar ülkeyi istila eder. Tekrar dördüncü duvar yıkılır, biri izleyici ile konuşur ve seçim sahnesine tekrar gidilir. Bu sefer “Kasabaya Yürüsünler” seçeneği otomatik bir şekilde seçilidir. Yani hikâyeyi ilerleten tek bir seçenek vardır. Diğer seçenekler izleyicinin o sahneleri görebilmesi için senaryoya eklenmiştir.

Titus ve Kimmy, Batı Virginia’ya doğru giderken karşılaştıkları barda yerliler ile konuşmaya çalışır ancak yabancı olarak görüldükleri için yerliler onlarla konuşmamaktadır. Titus insanların güvenini kazanmak için “FreeBird” şarkısını söylemek ister. Bu noktada Titus’ın şarkıyı bilip bilmediği konusunda izleyiciye bir seçim sunulmaktadır. Titus’un “FreeBird” şarkısını bildiğini sandığı seçenek işaretlenirse barda olay çıkmakta ve polis aranmaktadır. Bu sefer Cyndee izleyici ile konuşmakta ve bu sonun pek doğru olmadığını söylemektedir. Zaman yeniden seçim sahnesine doğru akmakta ve bu sefer Titus şarkıyı bilerek sahneye çıkmaktadır. Yerliler bu sebeple Titus ve Kimmy’e yardım etmektedir.

Bazı seçenekler ise hikâyeye katkı sağlamamaktadır. Örneğin Rahip Richard'ın hapishaneden kaçış metodu izleyiciye sorulmaktadır. Richard ya “sinsi plan” ile ya da “karate” ile hapisten kaçacaktır ancak hangi seçenek seçilirse seçilsin Rahip Richard hapishaneden kaçabilmektedir. Seçim yapıldıktan sonra Kimmy, hangi metodla hapishaneden kaçtığına önemi olmadığını söylemektedir. Bu sahne filmde önem arz etmeyen bir seçim sahnesidir.

Belli bir seçim rotası takip edildiğinde rahip Richard tarikatın elinde olan başka kadınlar olduğunu söylemekte ancak kafasını vurarak hayatını kaybetmektedir. Kimmy Schmidt, rahipten gerekli bilgileri alamamaktadır. Filmin bu kısmında “Titus” karakteri izleyicilere dönmekte ve filmin bu sonunun doğru olmadığını söylemektedir. Titus izleyiciye insanları etkileyen kötü kararlar verdiğini söyledikten sonra senaryo bir önceki seçim sahnesine geri dönmekte ve diğer seçenekteki senaryo gösterilmeye başlanmaktadır.

Birkaç seçim yaptıktan sonra seçimler yine başarıya ulaşmamaktadır. Hapishaneden kaçan rahip Richard diğer kaçırdığı kız çocuklarının yanına gitmekte ve onları başka bir yere kaçırmaktadır. Filmde Kimmy karakterinin elindeki “Gizemli Casusun Gizemi” kitabını okuması gerektiği vurgulanmaktadır. Dördüncü duvarı yıkarak izleyici ile konuşmaya başlayan “Mikey” karakteri, “bebeğe bak” seçeneğini seçmemizin iyi bir karar olduğunu söyleyerek en başa dönmemize gerek olmadığını söylemektedir. Otomatik olarak izleyici “bebeğe bak” seçeneğinin verildiği sahneye geri dönmekte ve Kimmy karakteri sakinleştirmek için ağlayan bebeğe kitabı okumaya başlamaktadır. Eğer “kitabı oku” yerine “bebeğin canına oku” seçeneği seçilirse de rahip Richard amacına ulaşmakta ve seçim sahnesine geri dönmektedir. Kimmy kitabı her halükârda bebeğe okumaya başlamaktadır.

Eğer “bebeğe bak” ve “papazı takip et” seçeneklerinden papazı takip etme seçeneği seçilirse yine Richard, Kimmy'den önce diğer kaçırdığı kadınların yanına gitmekte ve onları Florida'ya kaçırmaktadır. Bu sefer dördüncü duvarı yıkan Mikey, Kimmy'nin iyi biri olduğunu söyleyerek izleyiciyi Kimmy için iyi kararlar vermemekle suçlamaktadır. Ve film geri sarılarak izleyici “bebeğe bak” seçeneğini seçmiş gibi devam ettirilmektedir. Filmin ilerlemesi için Kimmy'nin bebeğe bakması ve kitabı okuması gerekmektedir.

Filmin sonunda dört seçenek bulunmaktadır. Bu seçenekler “Onu patlat”; “Onu vur”, “Onu bağışla” ve “Üstünde tepin”dir. Üstünde tepin seçeneğinde Richard’a kaçırılan kızların yerini soran Kimmy, Richard’ı fiziksel şiddet kullanarak öldürmekte ve Kimmy akıl sağlığını kaybetmektedir. “Onu patlat” ve “Onu vur” seçeneğinde de Kimmy amacına ulaşamamakta ve kaçırılan kadınları bulamamaktadır. Bu seçeneklerin her birinden sonra film yine Kimmy’nin Richard’a silah çektiği sahneye dönmektedir. Filmde mutlu sona ulaşmak için “onu bağışla” seçeneğini seçmek gerekmektedir.

Filmin tam anlamıyla sona ulaştığı birkaç sahneden bahsedilebilmektedir. İzleyici Kimmy için eğlenceli kıyafeti seçtiği, Titus’ı Kimmy’e yardım ettirdiği ve rahibi bağışla seçeneğini seçtiği takdirde filmin en mutlu sonuna ulaşılmaktadır. Kimmy hamile olma ihtimali olduğunu söylemekte, Frederick’in yakınları düğüne gelmektedir. Ayrıca sahnenin sonunda “Kazandın” yazısı çıkmaktadır. Eğer Kimmy şaşırtıcı kıyafeti seçip mutlu sona ulaşırsa yine mutlu sona bahsedilebilmekte ancak Kimmy eğlenceli kıyafeti giymediği için pişman olmaktadır. Hamilelik konusu açılmamakta veya Frederick’in arkadaşları sahnede yer almamaktadır. Üçüncü kısımda tekrar düğün sahnesine gelinse de Titus sete gitmediği ve Jackqueline sette Time’s Up hareketine olan güveni sarstığı için hem Titus hem de Jackqueline mutsuz olmaktadır. Lilian ise bu sona izleyicilerle konuşarak daha iyi bir sonun olabileceğini söylemekte ve bu sona “A-” vermektedir. Bu son ile izleyicide daha iyi bir sonla bitirilebileceği algısı yaratılmakta ve izleyici filmi tekrar izleme konusunda yönlendirilmektedir. Diğer sona da Jackqueline’in mutsuz olduğu görülmektedir.

“Kazandın” yazısına bakıldığı takdirde filmde ulaşılması gereken sonun Kimmy’nin eğlenceli kıyafeti giydiği ve Titus’un sete gittiği, aynı zamanda kaçırılan kadınların bulunduğu sahne olduğu görülmektedir. “Kazandın” kelimesi filmi aynı zamanda oyunla ilişkilendirmekte, izleyiciyi en doğru son için oynayan bir oyuncuya çevirdiği söylenebilmektedir.

3.2.2.2. Filmdeki Seçim Hakkı ve Algı Yönetiminin Yorumlanması

Tüm bu sahnelerden yola çıkarak film dallanan bir yapıda görülmekte ancak esas olarak bazı seçenekler hikâyeyi ilerletmemekte, izleyici hangi seçeneği seçerse seçsin sahneler geri alınıp “doğru” seçeneğe götürülmektedir. Dördüncü duvarın yıkıldığı sahnelerde karakterler izleyicinin seçeneklerini yargılamakta, yaptıkları

seimlerin doęru olmadıęını sylemektedir. Hatta yukarıda da anlatıldıęı gibi Kimmy’i iyi bir insan yapmamakla suçlamaktadır. Burada izleyicinin verdięi kararlar lusnde yargılandıęı grlmektedir. Bazı sonular ise izleyiciyi istemeden kt sonulara gtrmektedir. rneęin Jackqueline’in Titus’ı korumak iin syledięi yalanlardan biri setteki tm kadınları etkilemekte ve setteki erkekler kadınlara hem cinsel hem de fiziksel řiddet gstermeye bařlamaktadır. Ancak izleyicinin bu rota zerinde tek yaptıęı seenek Jackqueline’nin ya senaryo ya da kostm konusunda bir yalan syleyip sylemeyeceęine karar vermektir. Jackqueline’in yalan syleyeceęi bellidir ancak ne yalan syleyeceęi izleyiciye bırakılmıřtır. Seimler izleyiciye sonla ilgili bir ipucu vermemektedir. İzleyici sonucu dřnerek deęil, deneme yanılma yoluyla seim yapmaktadır. İzleyiciye drdnc duvarın yıkıldıęı oęu sahnede kt seimler yaptıęı vurgulanmaktadır, bylelikle izleyicide yaratılan algı, “iyi bir insan” olması ve seimlerinde hatalı bir yol izlememesi gerektięi ynndedir.

Ayrıca Jackqueline’in senaryo ve kostm yalanı incelendięinde bu konudaki esas etkileyen kararın Titus’un ormanda Kimmy’e yardım edip etmemesi ile ilgili olduęu grlmektedir. Yalan konusunda kostm veya senaryonun seilip seilmemesi nemli deęildir. nk Titus sete gitmedięi takdirde iki seeneęin sonu da aynıdır.

Filmin arayz Black Mirror Bandersnatch filmi ile benzer zellikler barındırmaktadır. Filmin ilk seenek sahnesine geilmeden nce “Tıklamaya hazırlan” ibaresi ekranda ıkmakta ve izleyici seim yapma konusunda hazır hale getirilmektedir. İzleyici seimi geri alma hakkına sahiptir. Ancak Black Mirror Bandersnatch gibi tm seimler ekranın alt křesinde sıralanmamaktadır. Yalnızca “Seimi geri al” butonu bulunmakta ve izleyici teker teker seimini geri alabilmektedir. İzleyici bir seimin sonucunu beęenmedięi takdirde geriye gidip yeni seim yapabilmektedir.

4.3.3. Ařkı Se ve Seimler

Ařkı Se (Choose Love) filmi Netflix’in ilk interaktif romantik komedi trndeki filmidir. Filmde yer alan Cami Ronway karakteri bir ses mhendisidir. Paul ile sevgili olan Cami, hayatında bir řeylerin eksik olduęunu hissetmektedir. İřini, yařamını ve ařk hayatını sorgulamaya bařlayan Cami’nin nne ilk ařkı Jack Menna ve rock yldızı Rex Galier ıkmaktadır.

Tablo 4. Aşk Seç Filminin Künyesi

Filmin Yönetmeni	Stuart McDonald
Filmin Senaristi	JosannMcGibbon
Filmin Türü	Romantik Komedi
Yayınlandığı Yıl	2023
Seyirciye Sunduğu Seçim Hakkı	2/3

Kaynak: Netflix, t.y.

İzleyici bu noktada Cami'nin hangi seçimleri yapacağına karar vermektedir. Paul ile evlenip bir aile kurabilir, RexGalier ile yoluna devam edip seyahatlerle dolu bir yaşam sürebilir veya Jack Mennaile daha iyi bir dünya kurmak için mücadele edebilir.

Filmin başında yer alan tarot sahnesinde interaktif filmlerin mantığı izleyiciye sunulmaktadır. Cami medyuma sonunun ne olacağını sorduğunda medyum bunun Cami'ye bağlı olduğunu söylemektedir. Seçimleri izleyicinin yaptığı düşünülürse medyumun bunu izleyiciye söylediği varsayılabilir. Netflix'e bağlı bir site olan Tudum'dayer alan yazıya göre(Corbett, 2023) filmde 15 son bulunmaktadır. Sonlar incelendiğinde hepsinin çok farklı hikâyeler sunmadığı görülmektedir. Kimi sonlarda diyaloglar kimi sonlarda da başka küçük değişiklikler olmaktadır.

Şekil 13. Aşk Seç Filminin Afiş Tasarımı



Kaynak: Netflix, t.y.

Filmde süreci etkileyen önemli kararlar veya etkilemeyen önemsiz kararlar bulunmaktadır. Önemsiz kararlara değinilirse ilk sahnede Tarot falcısı, Cami'ye

dolaylı yoldan ise izleyiciye iyi haberi mi yoksa kötü haberi mi duymak isteyeceğini sormaktadır. Duyulan haberin filmin gidişatına bir etkisi olmadığı görülmektedir. Ancak izleyici bu kartlar vasıtasıyla ileriki sahnelerden bir ipucu yakalamaktadır. Aynı şekilde Paul ile Tabu oyunu oynarken çok başarılı olan Cami, kız kardeşi ve eşine bilerek yenildiğinde veya kazanmak için savaştığında senaryo aynı şekilde devam etmektedir.

Seçimlerin bir kısmı ise izleyiciye sunulan diğer seçeneğe götürmek için bulunmaktadır. Örneğin Cami, rock yıldızı Rex'in kaydedilen yeni şarkısını beğenmez ve bunu dile getirip getirmemekte kararsızdır. İzleyici ya "riske girme" ya da "gerçeği söyle" seçeneğini işaretleyecektir. Riske girme seçeneği işaretlendiğinde Rex, Cami'yi gerçeği söyleme konusunda uyarır ve Cami gerçek fikrini söyler. Yani her iki seçenekte de Cami şarkı ile ilgili gerçek fikrini söylemektedir. Hikâyenin gidişatı için Cami'nin fikrini söylemesi gerekmektedir çünkü Rex, Cami'nin sesinin güzel olduğunu bu eleştiride anlamaktadır ya da Cami sahneye çıkmaya karar verdiği takdirde Las Vegas'ta giyeceği kıyafet bellidir ancak seyirciye hangi kıyafetin giyilmesi gerektiği sorulmaktadır. İzleyici dağınık görünümdeki kıyafeti seçtiği takdirde Rex kıyafeti değiştirme önerisinde bulunmakta ve Cami diğer seçenekteki kıyafeti giymektedir.

Şekil 14. Aşk Seç Filminden Bir Sahne



Kaynak: YouTube, 2023

Cami, zaman zaman izleyiciye dönüp konuşmakta, seçimler veya hayatı konusunda fikirlerini söylemektedir. Bu konuşmalar bazen iç dökme şeklinde gerçekleşmektedir. Örneğin bir sahnede Cami izleyiciye doğru seçim yaptığını, akıl çelen şeylerden uzak durulması gerektiğini söylerken, aynı sahnede izleyiciden kendisini yargılamamasını istediğini ifade etmektedir. Cami seçimler konusunda

kendi fikirlerini de söylemektedir. Örneğin Rex ile San Francisco'ya gidip gitmeme konusunda gitmemesinin daha iyi olacağını, Jack ile yapacağı görüşmesini, Paul ile evliliğe giden sürecini anlatmaktadır.

Cami, Paul, kız kardeşi ve kız kardeşinin eşi kaçış odasında iken “ışığı aç” ve “sandığı ara” seçenekleri çıkmaktadır. Ancak her iki seçeneğin sonu da aynıdır. Her halükârda Cami, tablonun arkasındaki anahtarı almakta ve sandığı açmaktadır. Çünkü hikâyenin ilerlemesi için Cami'nin sandıkta saklı olan yüzüğü bulması gerekmektedir.

Film, etik konusunda izleyicileri sık sık düşündürmektedir. Cami'nin bir erkek arkadaşı vardır ve Jack'in etkinliğine gitme konusunda veya Rex'ten hoşlanma konusunda kendi içinde bir sorgulamaya gitmektedir. Bazı seçenekler bu etik kaygılara vurgu yapmaktadır. Örneğin, Paul Cami'ye evlilik teklif etmeye çalışırken Cami evlilik konusundaki endişelerini açıklamaktadır. Bu noktada Paul'a Jack'ten bahsedip bahsetmemek izleyicinin seçimine kalmıştır. Ne seçim yapılırsa yapılsın Paul ve Cami ara vermeye karar vereceklerdir ancak izleyicinin etik kaygılarının ve çözümü hangi seçenekte bulduğunun bir önemi vardır. Üstelik Cami burada Jack'ten bahsetmese de belli bir rotanın ardından Paul'un Jack'i öğrenme ihtimali bulunmakta, bu da Cami'yi farklı bir sona götürebilmektedir.

Filme izleyici hangi seçimi yaparsa yapsın göreceği bir rüya sahnesi vardır. Bu sahnede Cami'nin üç erkekten birini seçmesi gerekmektedir. Cami üç erkek arasında bir karara vardığında patronunun yanına gitmekte ve çeşitli taleplerde bulunmaktadır. Patronu ise ona zam teklif etmektedir. Cami ya işi bırakacak ya da anlaştıkları zam oranını kabul edecektir. Her iki seçenekte de Cami çok mutlu olmaktadır ve seçim senaryoda büyük bir değişikliğe yol açmamaktadır. Bu seçenek de izleyicinin karakterine bağlı verilecek bir karardır. Cami'nin patronuna rest çekmesi ve işini bırakması ile istediği zam teklifiyle işine devam etmesi yalnızca izleyiciyi düşündüren ve eğlendiren basit bir seçimdir.

Bir başka örnek vermek gerekirse uçakta Cami ve Rex'in oynadığı doğruluk mu cesaret mi oyununda her iki seçimin ardından aynı sahne gelmektedir. Ancak izleyici doğruluğu seçtiği takdirde Cami'nin neden şarkı söylemeyi bıraktığını öğrenmekte, cesareti seçtiğinde ise Cami'nin uçakta bulunan hostese yaptığı saatin ne olduğunu anlamama rolünü izlemektedir.

Bir başka sahnede Cami, Rex'in diğerses mühendisi Greg'le çalıştığını görünce patronunun yanına gitmekte ve Rex'in kendisi ile çalışması gerektiğini söylemektedir ancak Cami'nin patronu, Cami'nin istediğini yerine getirmemektedir. Bu noktada Cami ya patronuna sert çıkışacaktır ya da sakin davranacaktır. Her iki seçenek de başarısızlıkla sonuçlanmakta, patron Cami'nin isteğini yerine getirmemektedir.

Bazı seçimler hikâyeyi etkilemese de izleyicinin farklı sahneler görmesini sağlayabilmektedir. Örneğin izleyici belli bir rotayı takip ederse Jack karakteri ile Las Vegas'a doğru yola çıkılabilmektedir. Jack bu noktada Cami'nin fotoğrafını çekmek istemektedir. Cami'nin ciddi mi komik mi yoksa seksi bir pozda mı duracağını izleyici belirlemektedir. Bu karar büyük bir önem arz etmemekte ancak komik pozda Cami'nin zombi olduğuna şahit olmaktadır. Seksi pozda ise Jack ve Cami öpüşmektedir.

4.3.3.2. Filmdeki Seçim Hakkı ve Algı Yönetiminin Yorumlanması

Seçimlere bağlı olarak daha az ya da daha fazla seçenek sunan film, seçimlere göre kısa veya uzun sürede bitirilebilmektedir. Filmde hikâyenin gidişatına hizmet etmeyen seçimler olduğu gibi etkileyen seçenekler de bulunmaktadır. Örneğin Cami'nin sahnede şarkı söyleyip söylememesi izleyicinin vereceği karara bağlıdır. Cami karakteri incelendiğinde bu durum önemlidir. Konunun yalnızca üç erkekten hangisinin seçileceği yönünde olduğu düşünülmezse bu tarz kararların Cami için bir önemi bulunmaktadır. Ancak yukarıda da yapılan incelemeler dikkate alındığında akla şu soru gelmektedir: Seçimlerin sadece izleyiciyi düşündürmesi, eğlendirmesi, etik değerler konusunda sorgulatması yeterli midir? Yoksa hikâyenin sürecini değiştirmesi mi gerekir? Netflix'in film tanıtım yazısında(2022) Cami'nin neyi seçeceğinin tamamen izleyiciye bırakılacağı ifadesine bakılırsa seçimlerin hikâyede bir karşılığı olmalıdır. Bu noktada iki seçenek arasında yapılan seçimlerin her ikisi de Cami'yi başka noktalara götürmesi gerekmektedir. Bu seçeneklerin sadece birinin hikâyeyi ileri götürmesi filmi doğrusal filme yaklaştırmaktadır.

Filmin birçok yerinde Paul'un ne kadar iyi bir insan olduğu vurgulanmaktadır. Paul çocukları seven, işinde başarılı ve Cami'yi çok seven sadık bir erkek olarak gösterilmektedir. Ancak Jack ve Rex için bu tarz yorumlar bulunmamaktadır. Filmdeki birçok karakter Paul'un iyi bir insan olduğuna vurgu yapmaktadır. Bu durum senaristin, aslında doğru seçeneğin Paul olması gerektiğine dair bir algı

yarattığı varsayımını akla getirebilir. Örneğin izleyici Paul'un evlenme teklifini reddettiğinde Cami üzgün bir yüz ifadesine bürünmekte ve Jack'e çok iyi birinden ayrıldığını ifade etmektedir. Paul ile evlendiğinde ise mutludur ve Paul'a mükemmel olduğunu, kendini ona adamaya hazır olduğunu ifade etmektedir. Senaryonun birçok noktasında Paul ile alakalı seçenekler bulunmaktadır. Rex'le Las Vegas'a gittiğinde Cami, Paul'u arayıp aramama konusunda kararsız kalmakta, Jack ile protestoya gittiğinde Jack'in evlenme teklifi ile karşılaşmaktadır. Yani, izleyici Paul'u direkt seçmediği takdirde birçok noktada daha Paul ile sınanmaktadır. Görüldüğü üzere filmde bazı seçimler izleyiciye ait olsa da seçimlerin konulduğu yerler film yaratıcıları tarafından belirlenmektedir.

Filmde üç erkekle de bir son elde edilirse Cami'nin izleyicileri tebrik ettiği bir dans sahnesi çıkmaktadır. İzleyicilerin yorumlarını yazabildiği forum sitelerine bakıldığında bu sonu merak eden ve bu sona ulaşmaya çalışan izleyicilerin olduğu görülmektedir. Bu sahnenin ardından filmin jeneriği akmaya başlamaktadır. Ancak jeneriğin kendi kendine akmaya başladığı sonlar sınırlıdır. Film genellikle izleyiciye çeşitli seçim sahneleri önermekte ve izleyiciyi farklı sonlar denemesi konusunda yönlendirmektedir. Reddit'te yer alan yorumlara(2023) bakıldığında izleyicilerin bu yönlendirmeye karşılık verdiği görülmektedir. Reddit'te yorum yazan kullanıcılar, birbirlerine film sonları sormakta, yöntem danışmaktadır. Film izleyiciler için bir oyuna evrilmektedir.

Film yaratıcılarının etik algısının da interaktif filmlerin nasıl ilerleyeceğinde payı bulunduğu görülmektedir. Cami'nin iki erkek ile birlikte olabilmesi de hayatta görülebilecek bir yol ayrımıdır ancak filmde toplumsal normlar ön plandadır ve bu yola gidilmemektedir. Filmde hangi erkek seçilirse seçilsin mutlu sona ulaşmaktadır. Filmin birçok noktasında Cami'nin rotasını değiştirebileceği seçenekler oluşmaktadır. Paul ile mutlu sona ulaşmak daha kolaydır. Ancak Jack ve Rex ile çıkılan yolculuk hem senaryoyu derinleştirmekte ve süreyi uzatmakta hem de Cami'nin hangi erkeği seçeceğine dair izleyicinin daha çok soru ile karşılaşmasını sağlamaktadır.

Bazı sahnelerde Cami, izleyiciye bir seçenek için sebepler sıralamaktadır. Örneğin tabu oynandığı sahnede Cami, bilerek yenilip yenilmeme konusunda izleyiciye soru sormaktadır. Ancak aynı zamanda kız kardeşini sevdiğini ve İngilizcenin kız

kardeşinin eşi için ana dil olmadığını hatırlatmaktadır. Bu noktada izleyicinin bu sebeplerden ötürü kararını değiştirme olasılığı bulunmaktadır.

Bir sonda Paul ile Cami'nin düşününe şahitlik edilebilmektedir. Bu sonda Cami'nin kız kardeşi “en güzel mutlu son” cümlesini kullanmaktadır. Her son mutlu olsa da bu noktada sonlar arasında daha güzel ayrımı yapılabildiği görülebilmektedir. Bazı seçimler hikâyeyi derinleştirmektedir. Örneğin Cami, Jack ile öğle yemeğine çıktığı takdirde izleyici hem Jack'in geçmişte neler yaptığını öğrenebilmekte hem de Cami'nin Paul ile aynı evde yaşama konusunda neden kararsız kaldığı bilgisine ulaşabilmektedir.

Bir sonda Cami, Paul'un evlenme teklifini reddetmekte ancak izleyicilere dönüp Jack'in doğru kişi olup olmadığı konusunda sorgulamada bulunmaktadır. Aynı zamanda yalnız kalmasının daha iyi olabileceğini söylemektedir. Bu konuşmadan sonra ya Cami yalnız kalmayı tercih edecek ya da Jack ile devam edecektir. Ancak bu konuşmanın ardından Jack'i seçmek sahnede bir kopukluk yaratmakta, Cami bir anda karar değiştirmiş gözükmektedir. Cami'nin izleyicilere söylediği cümleler izleyicide bir algı yaratabilmektedir.

4.4. YouTube Platformunda Yer Alan İnteraktif Film Kürasyonu

Bu çalışma kapsamında YouTube'da izleyiciye seçim hakkı veren, film evreni yaratmaya çalışan ve bir anlatı sunan yapımlar araştırılmıştır. 40 yapıma rastlanan araştırma sürecinde listeye dahil edilmese de YouTube'da metinsel bir anlatı sunan, interaktif kitaba daha yakın anlatımlara da denk gelinmiştir. YouTube'un “annotation” özelliği sayesinde YouTube'da interaktif filmler yapılmaya başlanmış ve sayıları giderek artmıştır. YouTube'da bulunan interaktif yapımlar genel olarak “ChooseYourOwn Adventure” (Kendi Maceranı Seç) türündeki oyun ile film arasındaki yapımlardır.

Tablo 5. YouTube'da Yer Alan İnteraktif Yapımlar

FİLM ADI	FİLMİN TÜRÜ	FİLMİN YILI
The Time Machine	Aksiyon, Macera	2008
TheMurder	Aksiyon, Macera	2009
Super Mario Interactive Adventure	Komedi	2010

TheBirthdayParty	Aksiyon, Macera	2010
TheTreasureHunt	Aksiyon, Macera	2011
YouTube RPG	Komedi	2013
Tryand Escape	Korku	2014
Choices'	Dram	2015
HideorSeek	Korku, Gerilim	2016
Chuck'sChoice	Animasyon, Komedi	2017
A DatewithMarkiplier	Komedi	2017
TheStranger's House	Gizem, Korku	2017
Escape The School	Aksiyon, Macera	2017
Push Greg into Black Hole	Bilim Kurgu, Belgesel	2018
Who is theArrowhead Killer?	Macera	2018
Quest	Aksiyon, Macera	2019
WhoDidIt?	Gerilim	2019
TheDisturbed	Korku, Gerilim	2019
A HeistwithMarkiplier	Aksiyon, Macera	2019
Kidnapped!	Aksiyon	2019
TheKnocking	Korku, Gerilim	2019
How ToFakeSicktoSkip School	Komedi	2019
Escape My GF'sAngryDad	Komedi	2019
HookUpWith My Best Friend'sSister?	Komedi	2019
Filterspell	Komedi, Macera	2020
WhatSuperheroAreYou?	Komedi	2020

TwasTheDevil	Korku, Gerilim	2021
AnnoyingOrange-FruitYourOwn Adventure	Komedi, Animasyon	2021
Among Us	Gizem, Komedi	2021
Don't Open theDoor?	Komedi, Gerilim	2021
PettingChica Simulator	Komedi	2021
TheWarfstacheAutomatedInterviewAutomaton	Gizem	2021
In Space withMarkiplier: Part 1	Aksiyon	2022
In Space withMarkiplier: Part 2	Aksiyon	2022
Can YouSurviveThisIsekai World?	Animasyon, Aile ve Çocuk	2022
ChooseYourOwn Adventure in A ZombieApocalypse	Korku, Aksiyon	2022
My Date at Midnight	Korku	2022
A DayWithBonnie	Animasyon, Aile ve Çocuk	2023
ChooseYourOwn ADVENTURE, But In LEGO	Animasyon, Aile ve Çocuk	2023
RED vs. BLUE	Gizem, Aksiyon	2024

Kaynak: YouTube, t.y.Kürasyon (Evin Arslan)

Araştırma kapsamında incelenen YouTube’da interaktif film kategorisine girebilecek 40 yapıma rastlanmıştır. Filmler incelendiğinde filmlerin ağırlıkla korku, aksiyon ve komedi türünde olduğu görülmektedir. Tablo 5 incelendiğinde özellikle 2017 sonrasında bu türdeki yapımlarda artış görülmüştür.

4.5. YouTube Filmlerinin İncelenmesi

Bu kısımda YouTube üzerinden 2017’den sonra yayınlanan ve görece yüksek izlenme sayılarına ulaşmış üç interaktif film incelenecektir. Kendi Maceranı Seç türünde hem oyun hem film potansiyeli taşıyan bu yapımlar, bu çalışmada film olarak anılacaklardır.

4.5.1. A HeistwithMarkiplier ve Seçimler

2019 yılında yayınlanan komedi türündeki A HeistwithMarkiplier, YouTube'un fonladığı ilk interaktif yapıdır. YouTube Originals etiketiyle çıkan bu yapımda izleyici Markiplier karakteri ile bir soygun yapmaktadır ve müzeden değerli bir kutu çalmaktadır.

Tablo 6. A HeistwithMarkiplier Filminin Künyesi

Filmin Yönetmeni	Mark Fischbach
Filmin Senaristi	Mark Fischbach
Filmin Türü	Komedi, Macera
Yayınlandığı Yıl	2019
Seyirciye Sunduğu Seçim Hakkı	2

Kaynak: YouTube, 2019

Markiplier, kameraya bakarak ekran başındaki izleyici ile konuşmakta ve yer yer izleyiciye çeşitli seçenekler sunmaktadır. Filmde 31 son bulunmaktadır. Bazı sonlar izleyicinin kaybettiği sonlardır ve her son “Yeniden dene” yazısıyla bitmektedir. Bu durum, yapıyı oyun türüne yaklaştırmaktadır. Bu sonlar, film sonundan ziyade kazanana kadar oynanan bir oyun sahnesini andırmaktadır. Ancak bir oyundan daha uzun film sahneleri içerdiği söylenebilmektedir. Beş dakikayı bulan film kesitleri, izleyicinin izleme eylemini bir oyundan daha fazla deneyimlemesine olanak tanımaktadır.

İzleyicinin suç partneri olan Markiplier, birçok noktada seçimler konusunda fikrini sunmaktadır. Örneğin soygunun belli bir kısmında izleyicinin ve Markiplier'ın kaçmak için ya karanlık ya da aydınlık tünele girmesi gerekmektedir. Burada Markiplier aydınlık tünelin muhtemelen bir yola bağlanacağını ve kurtulunabileceğini söylerken karanlık tünelde az önce birinin öldüğünü hatırlatmaktadır. Başka bir örnek verilirse Markiplier izleyiciye ayrı ayrı hareket edilirse daha kolay kurtulunabileceğini söylemektedir ve izleyiciye birkaç defa “ayrıl” ve “ayrılma” seçimleri sunulmaktadır. Burada Markiplier, ayrılma seçimine sıcak baktığını tekrar tekrar dile getirmektedir.

İzleyici karanlık tünelde Markiplier'dan ilk ayrılma teklifini kabul ederse 27'nci sona gelinmekte ve Markiplier timsah tarafından yenmektedir. İzleyici eğer Markiplier'ın ilk ayrılma teklifini kabul etmez, ikincisini kabul ederse bu sefer yılan tarafından yenmektedir. İzleyici ilk ikisini reddedip üçüncüsünü kabul ederse gizemli bir karakterle yüz yüze gelmekte ve kendisini soygun yaptığı kapıda bulmaktadır. İlk üçünü kabul etmeyip dördüncüsünü kabul ederse Markiplier kuyuya düşmekte, ateşler izleyiciye doğru yükselmektedir. Filmin 31'inci sonunda Markiplier filmde belli şifreler sakladığını, bu şifreler bulunursa gerçeğe ulaşılabileceğini söylemektedir. Bu yolla izleyici oynamaya teşvik edilmekte, izleyici şifre bulma gayesiyle filmi tekrar izleyebilmektedir.

Film 31 sona sahip olsa da sonlara ulaşmak için uzun rotalar oluşturulmasına gerek yoktur. İzleyici çoğu sona kısa sürede ulaşabilmektedir. Birkaç son incelenirse kanalizasyondan geçildikten sonra aydınlık tünel seçildiği takdirde izleyici ve Markiplier denizin ortasına düşmekte ve bez oyuncağa dönüşmektedir. Bu noktada izleyici ya kurtarılmayı beklemeyi seçecektir ya da şehre ulaşana kadar gemiyle gitmeyi deneyecektir. “Şehir Evi” seçildiğinde fırtına kopmakta ve hem izleyici hem de Markiplier denize düşmektedir. Denize düştükten sonra karaya çıkmayı başaran Markiplier, sığınak yapmayı veya kurtulmak için işaret hazırlamayı teklif etmektedir.

Şekil 15. AHeistwithMarkiplier Filminden Bir Seçim Sahnesi



Kaynak: YouTube, 2019

Sığınak yapma veya kurtulmak için işaret hazırlama seçenekleri arasında işaret hazırlama seçilirse 23'üncü sona gelinmekte, izleyici ve Markiplier uzaya ışınlanmakta, çalınan kutunun içinde insanlığın teknolojik ilerlemesini sağlayacak bilgilerin olduğu öğrenilmektedir. Ancak uzaylılar kutuyu almakta ve Markiplier'ın hafızasını silmektedir. Sığınak arama seçeneği işaretlenirse bir mağara bulunmakta

ve mağarada yaşayan birine denk gelinmektedir. İzleyici mağaradaki özel bölgeye girmeyi kabul ederse mağarada yaşayan kişi, izleyici ve Markiplier’a yemek yemeyi önermektedir. Burada “önce Markiplier yesin” seçeneği işaretlenirse filmin 24’üncü sonuna gelinmekte ve lazer bombardımanına maruz kalınmaktadır. İzleyici “önce ben” seçeneğini işaretlerse filmin 25’inci sonuna gelinmekte ve hayatları boyunca mağarada çok güzel yemekler yiyebilmektedirler. Ancak bu yemeklerin nereden geldiği hep muallakta kalmaktadır. Hiç mağaraya girmeden “kaç” seçeneği işaretlenirse bu sefer 26’ncı sona gelinmekte ve izleyici denize düşmektedir. Görüldüğü üzere birçok seçenek izleyiciyi filmin bir sonuna götürmektedir.

Şekil 16. A HeistwithMarkiplier’ın 26’ncı Sonu



Kaynak: YouTube, 2019

İzleyici aydınlık tüneli seçer ve denizin ortasına düştüğü anda kurtarılmayı bekle seçeneğini işaretlerse, bir korsanla karşılaşmakta ve korsan ona elindeki parşömen hakkında bir şey bilip bilmediğini sormaktadır. İzleyici “biliorum” yanıtını verirse 20’nci sona ulaşmakta ve korsan izleyicinin hazinesini çalacağını düşündüğü için onu top atar ile havaya fırlatmaktadır. İzleyici “bilmiyorum” yanıtını verirse korsanın gemisinde bir süre kalmakta ve korsan ona “altın hazine” veya “kıymetli altın” adası arasında seçim yapmasını istemektedir. İzleyici altın hazineyi seçerse 21’inci sona gelinmekte ve korsan izleyiciyi kuyudan aşağı atmaktadır. Kıymetli altın seçilirse 22’nci sona gelinmekte, korsan yüklü miktarda altın bulmakta ve izleyici ile korsanlar birlikte gemide yaşamaya devam etmektedir.

4.5.1.1. Filmdeki Seçim Hakkı ve Algı Yönetiminin Yorumlanması

Her ne kadar 31 son olsa da çoğu sona birkaç seçim yapılarak varılabilmektedir. Bu noktada izleyiciye çok fazla seçim hakkı sunulmamaktadır. Filmin fragmanında filmin nasıl biteceğine izleyicinin karar vereceği söylenmektedir. Film izlendiğinde

izleyici seçimlerinin süreci etkilemesi değil bir sona ulaşması için yapıldığı görülmektedir. Bu filmde her seçim izleyiciye bırakılmaz, hatta filmin başında beş dakika 48 saniyede soygun gerçekleştirilir ve bu aşamada izleyiciye hiçbir şey sorulmaz. İzleyicinin seçim hakkı müzeden kaçış aşamasında başlar. Film çok fazla sona sahip olsa da karmaşık bir anlatıma sahip olduğu söylenemez. Çok fazla seçenek sunulmadığı ve aslında birçok seçeneğin izleyiciyi sona götürdüğü düşünülürse izleyici kısa süre içinde birçok sona ulaşabilmektedir. Ancak farklı sonlara sahip olması izleyicinin farklı senaryolarla karşılaşmasını sağlamaktadır.

İzleyicinin soygunu birlikte yaptığı Markiplier birçok noktada seçimler konusunda izleyiciye fikir vermekte, görüşlerini söylemektedir. Örneğin denizin ortasında mahsur kaldıkları zaman Markiplier izleyiciye şehre gitmenin daha iyi olacağına dair görüşlerini sıralamaktadır. İzleyici şehre gitme yolunu seçerse Markiplier izleyiciyi desteklemektedir. Komedi unsurları da işin içine katılarak gerçekleştirilen bu diyaloglardan da görüldüğü üzere izleyici karar verirken yalnız değildir. İzleyici Markiplier'in diyaloglarını ciddiye aldığı takdirde bazı kararları Markiplierle verdiği söylenebilmektedir.

Filmin arayüzüne bakıldığında filmin YouTube'un sunduğu imkanlar dahilinde yapıldığı görülmektedir. Her videonun sonunda izleyiciye tıklayabileceği iki video sunulmaktadır. İzleyici videoya gömülü olan videoları seçebileceği gibi video metninde yer alan linklere de tıklayabilmektedir. Aslında YouTube'da izleyici, seçim yaparken bir videodan başka bir videoya geçiş yapmaktadır. Her film sonunda video metninde "tekrar dene" yazısı bulunmakta ve filmin başlangıç sahnesinin linki konulmaktadır. İzleyici filme bu şekilde tekrar başlayabilse de sonlara çok hızlı varılabildiği için aynı film sekanslarını tekrar izlemek zorunda kalmaktadır. Her ne kadar YouTube'da videonun sonuna gelmek veya video metnindeki linklere tıklamak kolay olsa da sürekli sahneleri atlamak izleyiciyi filminden koparabilmektedir. Filmde "seçimi geri al" butonu bulunmamaktadır. Bu noktada sayfa arayüzünün sunduğu imkanlardan faydalanılabilmektedir. Örneğin izleyici bilgisayar üzerinden YouTube sitesinde gezinirken sol üst köşede bulunan geri gitmeyi sağlayan ok ikonuna tıklarsa bir önceki videoya dönmektedir. Bu sayede sayfalar arasında gezinti yaparak filme tekrar başlamadan bir önceki seçime gitmektedir. Ancak bu YouTube'un değil kullanılan arama motorunun sunduğu bir imkandır.

4.5.2. TheQuest ve Seçimler

YouTube’da Cinnematox hesabı tarafından paylaşılan TheQuest, açıklama kısmında “etkileşimli bir video macera” olarak tanıtılmakta, deneyimin hikâyesinin gidişatını inşa etme şansı tanıdığı ifade edilmektedir.

Tablo 7.TheQuest Filminin Künyesi

Filmin Yönetmeni	David Mattox
Filmin Senaristi	David Mattox
Filmin Türü	Aksiyon, Macera
Yayınlandığı Yıl	2019
Seyirciye Sunduğu Seçim Hakkı	1/2/3

Kaynak: YouTube, 2019

Yapımın açıklama kısmında, izleyiciye akıllıca seçimler yapması konusunda tavsiye verilmektedir. Filmde iki evren bulunmaktadır: dünya ve Arcadia denilen, her şeyin gerçekleşebileceği bir alem. İzleyici, seçimleri ile kendini hem Arcadia evreninde hem de gerçek dünyada bulabilmektedir. YouTube’da videolar arası gezinti yapılırken, izleyiciyle konuşan bir karakter bulunmaktadır. Bu kişi filmi yaratan kişi izlenimini vermekte, izleyicinin seçimleri hakkında yorumda bulunmaktadır. Bir aynaya ulaşmaya çalışan izleyicinin karşısına çoğu zaman iki kapı çıkmakta ve izleyici bu kapılardan birini seçmektedir. Aynı zamanda filmde yer alan karakterler ana karakterin elindeki kutuyu çalmaya çalışmaktadır. Yapım; can kaybetme, başka karakterlerle savaşma gibi yönleriyle interaktif oyuna yakın konumdadır.

Şekil 17.TheQuest’ten Bir Seçim Sahnesi



Kaynak: YouTube, 2019

Filmde diğer karakterler kameraya bakmaktadır, bu yolla izleyici filmin ana karakterine dönüşmektedir. Filmin üç olası sonu bulunmaktadır. Bu sonlardan biri henüz filmin başındayken gelişebilmektedir. İzleyiciye filmin başında sol veya sağ yoldan gitme seçeneği sunulsa da bu yolların bir farkı bulunmamaktadır. İki yolda da izleyicinin önüne tekrar iki kapı çıkmaktadır. Ancak izleyici hemen karar vermezse videonun sonuna doğru izleyici yeni bir seçenek ile karşılaşmaktadır. Bu seçenek “çapraz” seçeneğidir. Bu seçimi yaptıktan sonra film boyunca izleyici ile konuşan kişi tüm izleyicilerin bu seçeneği görmediklerini çünkü tüm yola bakmadan seçim yaptıklarını ifade etmektedir. Kalenin içine girildikten sonra izleyicinin karşısına bir kadın çıkmaktadır. İzleyici ya kadınla dövüşecek ya da anlaşacaktır. İzleyici dövüşme seçeneğini seçtiği takdirde dövüşü kaybetmekte ve izleyicinin karşısına “Kötü bir seçim yaptınız. Tekrar deneyin” ibaresi çıkmaktadır. Bu sefer izleyicinin karşısına sadece “engage” seçeneği çıkmaktadır. Bu seçenekte ana karakter onu öldürmeye çalışan kadını alt etmekte ve ana karakter nehirdeki aynada kendini görmektedir. Ana karakterin bilge ve asil olduğu, savaşı kazandığı ancak savaşın henüz bitmediği söylenmektedir. İzleyici ile konuşan kişi, izleyiciyi tebrik edip başardığını söylemekte ancak gerçek macera için diğer yolları deneyimlemeyi önermektedir. Önerinin ardından “diğer yolları seç” seçeneği çıkmakta ve izleyici bu seçeneğe tıkladıktan sonra karşısına “sağ kapı” ve “sol kapı” seçeneği çıkmaktadır.

Şekil 18.TheQuest’ten Bir Seçim Sahnesi



Kaynak: YouTube, 2019

Filmde çoğu seçenek izleyiciyi tek bir yola götürmektedir, bazı sahneler hikâyede bir anlam ifade etmemektedir. İzleyicinin ne seçim yaparsa yapsın göreceği sahneler bulunmaktadır ancak seçimleri ile ana yollara varmayı uzatabilmekte veya kısaltabilmektedir. Örneğin filmin başlangıcının ardından çıkan “sağ kapı” ve “sol kapı” seçenekleri bulunmaktadır. Her iki seçenekten sonra izleyici kendini bir

ormanda bulacaktır. Ancak izleyici sol kapıyı seçerse ana karakter kutuyu çaldırmaktadır. Ana karakter hırsızın peşinden koşarken izleyicinin karşısına yalnızca “takip etmeye devam et” seçeneği çıkmaktadır. Ana karakter hırsızı takip etmeye devam ettikten sonra yakalamakta ve hırsız kutuyu ana karaktere geri vermektedir. Bu sefer ana karakterin telefonu çalmaktadır ve izleyicinin karşısına çıkan tek seçenek “Baba konuşmak istiyor” seçeneğidir.

Şekil 19.TheQuest’ten Bir Seçim Sahnesi



Kaynak: YouTube, 2019

İzleyici bu seçeneği seçmek zorundadır. Seçtikten sonra ana karakter ile babasının kahvaltısı ettiği sahne açılmakta ve babası ana karaktere ödevini yapıp yapmadığını sormaktadır. Bu noktada iki seçenek izleyicinin karşısına çıkmaktadır. Ya izleyici “yalan söyle” ya da “doğruyu söyle” seçeneğine gidecektir. Doğruyu söyle seçeneği işaretlenirse babası doğruyu söylediği için teşekkür etmekte ve doğrunun cesaret istediğini söylemektedir. Aynı zamanda izleyici ile konuşan kişi de ekrana çıkmakta ve “doğruyu söylemek daima doğru yoldur” demektedir. Bu sahnenin ardından yine tek seçenek çıkmaktadır. Bu seçenek “kutunun içine bak” seçeneğidir. Bu seçeneğin ardından ana karakter kendini ormanda bulmaktadır ve kutunun içinden kılıç, saat gibi eşyalar çıkmaktadır. İzleyici “yalan söyle” seçeneğine tıkladığında ise babası gerçeği bildiğini söylemekte ve hayal kırıklığına uğramaktadır. İzleyiciyle konuşan kişi de hayal kırıklığına uğrayan bir yüz ifadesiyle bu seçimin sebebini çözmeye çalışmaktadır. Devamı ise “doğruyu söyle” seçeneği ile aynıdır. Bu örnekte görüldüğü üzere izleyicinin doğruyu veya yalanı seçmesinin hikâyeye direkt bir katkısı bulunmamaktadır. İzleyici hangi seçeneği seçerse seçsin aynı rota üzerinde devam etmektedir. Hikâyenin etkilenmeyişinin yanı sıra izleyiciye bazı sahnelerde yalnızca tek seçenek sunulmaktadır. Doğrusal anlatıma yaklaştıran bu sahneler gerçek anlamda izleyiciye bir seçim hakkı sunamamaktadır. Aynı zamanda izleyici

ile konuşan kişi, seçimlerin ardından görüşünü bildirmekte, kendi hayat görüşü perspektifinden izleyicinin kararlarını sorgulamaktadır.

İlk seçenekte sol kapı değil de sağ kapı seçildiği takdirde ana karakter kendini evinde bulmakta ve izleyicinin karşısına “uyan ve “uyu” seçenekleri çıkmaktadır. İzleyici uyumayı tercih ederse kahvaltı edemeden, duş alamadan, yemek yiyemeden ve köpeğini gezdiremeden işe gitmekte ve işten kovulmaktadır. Eğer uyanmayı seçerse her şeye vakti olmakta ve patronu ona iyi çalıştığını söyleyerek terfi ettirmektedir. Eğer uyuma seçeneği seçilirse izleyiciyi yönlendiren kişi küçük görünseler dahi her seçimin önemli olduğunu söylemektedir. Bu sahnelerin ardından izleyicinin karşısına yine iki kapı çıkmaktadır. İzleyici sol kapıyı seçerse kendini ormanda bulmakta ve kutuyu açıp kılıç, saat gibi eşyalar bulduğu sahneye gitmektedir. Sağ kapıyı seçerse izleyici kendisini kalabalık bir kitlenin içinde bulmakta ve bir erkek onunla kavga etmeye çalışmaktadır. Bu sahnede izleyicinin karşısına “dövüş” ve “yürü” seçenekleri çıkmaktadır. Ancak her iki seçimde de ana karakter şiddet görmektedir. İzleyici “dövüş” seçeneğine tıkladığı takdirde izleyiciyi yönlendiren kişi izleyiciye her zaman kavga etmek zorunda olmadığını, kaçabileceğini söylemektedir. İzleyici yürümeyi seçerse izleyici ile konuşan kişi bu sefer iyi seçim olduğunu ancak yürümenin her zaman canın yanmayacağı anlamına gelmediğini ifade etmektedir. Bu sahnenin ardından yine izleyicinin karşısına iki kapı çıkmaktadır. Sol kapı seçildiği takdirde ana karakter kendisinden su veya yemek isteyen bir kadına rastlamaktadır. İzleyicinin karşısına “su öner” ve “yemek öner” seçenekleri çıkmaktadır. Her iki seçeneğin de sonucu aynıdır, kadın ana karaktere madalyonunu hediye etmektedir. Sağ kapı seçilirse ana karakterin kendini ormanda bulduğu ve kutunun içinden kılıç, saat türü eşyalar bulduğu sahneye gelinmektedir. Görüldüğü üzere ne seçim yapılırsa yapılsın ana karakter orman sahnesini yaşamaktadır. Bazı sahneler seçimlere göre yer değiştirirse de her durumda izleyicinin karşısına çıkmaktadır.

Başka bir örnek üzerinden gidilirse filmin birçok noktasında olduğu gibi izleyiciye yine sağ veya sol kapıyı seçmesi önerilmektedir. İzleyici sağ kapıyı seçtiği takdirde daha önce bahsedildiği üzere ana karakterin kutusu çalınmaktadır. Ancak bu sefer karşısına “takip et” ve “uzaklaş” seçenekleri çıkmaktadır. Her iki seçenekte de ana karakter hırsızın izini kaybetmektedir. Her iki kapının sonucu da aynıdır: Bir erkek ana karakterden arabası ile kendisini bir yere bırakmasını teklif etmektedir. İzleyici yardım etmeyi kabul ettiği takdirde izleyici ile konuşan karakter bu seçimin cesaret

gerektirdiğini ifade etmekte ve izleyici ile gurur duyduğunu söylemektedir. Ancak izleyici yardım etmeyi kabul etmese dahi yardım isteyen erkek tehdit yoluyla arabayı ana karakterden almaktadır.

Filmi ilerleten belli sahneler bulunmaktadır, seçimler yalnızca bu sahnelere gidiş yolunu değiştirmekte veya uzatmaktadır. Bazı seçimlerin ise sonucu direkt olarak aynıdır. Örneğin iki kapıdan biri seçildiği takdirde bir canavar ana karakterin karşısına çıkmakta sonra bir anda ana hikâyeye geri dönülmektedir. İki kapıdan biri ise direkt ana hikâyeyi ilerleten sahneden başlamaktadır. Yani seçimler arasındaki tek fark izleyicinin canavarı görüp görmemesidir. Bu sahnede izleyici ile konuşan karakter izleyiciye madalyon hediye eden kadının tehlikeli olduğunu ifade etmektedir. Daha sonra “sağ tarafı seç ve ödülünü al” ibaresi çıkmaktadır. Eğer izleyici yönlendirmeyi dinlemeyip sol tarafa giderse kendini Arcadia’da bulmakta ve bir canavar ona saldırmaktadır. İzleyicinin karşısına “Kötü bir seçim yaptınız. Tekrar deneyin” ibaresi çıkmaktadır. Sonra ise yine “sağ tarafı seç ve ödülünü al” ibaresi yer almaktadır. Bu noktada izleyicinin bir seçim hakkı olmadığı ve yönlendirildiği görülmektedir. İzleyici filme devam etmek için sağ tarafı seçmek zorundadır ve oyun yaratıcıları tarafından yönlendirilmektedir. Sağ tarafı seçtiği takdirde “Tebrikler, kutun geri döndü” ibaresi yer almaktadır. Görüldüğü üzere bazı seçimlerin ardından seçimin kötü olduğu söylenmektedir. Örneğin filmin belli bir noktasında silahlı bir erkek ana karakterin elindeki kutuyu almak istemektedir. İzleyici ya kutuyu bu erkeğe teslim edecektir ya da kendini savunacaktır. İzleyici kutuyu erkeğe teslim ettiği takdirde filmde izleyicinin kötü seçim yaptığı, kendini savunması gerektiği vurgulanmakta ve “kendini savun” seçeneğine geçiş yapılmaktadır. Ana karakter bir anda kendini savunmaya başlamaktadır.

Filmde bazı seçimlerin sonuçlarının birbirinden farkı yoktur. Hikâyenin bağlandığı yer aynıdır. Örneğin yine sağ ve sol kapı önerildiğinde bir kapıda izleyicinin karşısına iki canavar çıkmaktadır. Bu iki canavara “sağdan saldır” veya “soldan saldır” seçenekleri bulunmaktadır. Her iki seçeneğin devamı da aynıdır. Diğer kapıda ise üç kişi ana karakterin karşısına çıkmaktadır. Burada da “özel saldırı 1” ve “özel saldırı 2” seçenekleri bulunmaktadır. İki seçenek de aynı şekilde sonuçlanmaktadır ve her iki kapı da izleyiciyi aynı hikâyeye akışında ilerletmektedir.

4.5.2.1. Filmdeki Seçim Hakkı ve Algı Yönetiminin Yorumlanması

Filmin sonları benzer sahnelerle sahip olsa da ana karakterin kaderinde değişiklikler olabilmektedir. Örneğin izleyici filmin sonunda önceki paragraflarda bahsedildiği gibi bilge ve asil olabileceği gibi “savaşçı” da çıkabilmektedir. Burada izleyiciye iyi savaştığı ancak zayıf ve yaralı olduğu söylenmektedir. Diğer sonda ise izleyici “şarlatan” çıkabilmekte ve yanlış maskeyi taktığı, ıdıktta yaşasa da karanlığı arzuladığı söylenmektedir. Bu sonuçların kaynağının insan karakterine yönelik sorular olduğu varsayılabilmektedir. Filmin bazı yerlerinde izleyicinin iyi bir insan olup olmadığı test edilmektedir. Arkadaşını dinlemek veya ihtiyacı olmayan tavsiyeler vermek, yolda ölen bir kişiye yardım etmek veya yardım etmeden çekip gitmek gibi seçimler izleyicinin bu sonlara ulaşmasına katkıda bulunabilmektedir. Farklı sonlar barındırması ile izleyicinin kaderini belirlemesine olanak tanınmıştır. Ancak daha önce de belirtildiği gibi sona gelene kadar filmin sürecinde pek bir değişim yaşanmamaktadır. Sunulan seçeneklerin devamı aynı olabilmekte ve izleyiciye seçim illüzyonu yaratılmaktadır.

Bazı sahnelerde sadece tek bir seçim hakkı sunulduğu için izleyici film yapımcılarının istediği rotayı takip etmektedir. Sunulan kapı seçenekleri izleyiciye sonuca dair bir ipucu vermediği için izleyici rastgele bir seçim yapmak durumunda kalmaktadır. Film boyunca izleyici ile konuşan kişinin seçimler hakkındaki yorumları izleyiciyi bir yargılama sürecine sokmakta ve izleyici filmin ilerleyen süreçlerinde “iyi bir insan gibi” seçim yapmak için baskı hissedebilmektedir. Bu noktada özgür bir seçim sürecinden bahsedebilmek güçleşebilmektedir. “Kötü bir seçim yaptın” ibaresi ise izleyicinin seçimlerini yargılayan bir başka kısımdır. Seçeneklere bakıldığında yanlış yaptığına dair bir ipucu bulunmasa da izleyici rastgele seçtiği bir seçimden ötürü kötü bir tercih yaptığına yönelik uyarı alabilmektedir.

Filmin arayüzü incelendiğinde izleyiciye birkaç dakikalık kesitlerin ardından bazen bir bazen iki bazen de üç seçenek sunmaktadır. YouTube’daki diğer interaktif filmlerde olduğu gibi yüklenen videolar arasında bir geçiş söz konusudur. Filmde zaman zaman ekranın sol üst tarafında izleyici ile konuşan kişi görünmektedir. Aynı zamanda bir harita ve izleyicinin kaç hakkı kaldığını gösteren ikonlar bulunmaktadır. A HeistwithMarkiplier’ın aksine videoların metin kısmında herhangi bir içerik

yoktur, bu sebeple metinde bulunan butonlar sayesinde seçim yapılamamakta, yalnızca filmin sonlarında bulunan seçim ekranlarına tıklanabilmektedir.

4.5.3. Among Us ve Seçimler

Bir gemide geçen Among Us filminde izleyici, gemi mürettebatındadır ve Shiloh karakteri ile “sahtekâr” olan mürettebat üyesini aramaktadır.

Tablo 8. Among Us Filminin Künyesi

Filmin Yönetmeni	Shiloh&Bros
Filmin Senaristi	Shiloh&Bros
Filmin Türü	Aksiyon, Macera
Yayınlandığı Yıl	2021
Seyirciye Sunduğu Seçim Hakkı	2/3/4

Kaynak: YouTube, 2021

Shiloh&Bros hesabı tarafından yayınlanan bu filmde gemide birinin atıştırmalıkları çaldığı öğrenilmektedir. İzleyici çalan kişiyi bulmak için seçim yapmaktadır. Şüphelenilen üyeler ise denize atılmaktadır. Filmde karakterler kameraya bu yolla izleyiciye bakmaktadır.

Film çok karmaşık bir anlatı yapısı barındırmasa da seçilen kararlar ile farklı sonlara gidildiği görülmektedir. Filmde altı son bulunmaktadır. Diğer filmlerde olduğu gibi bu filmde de seçimlerin bir anlam ifade etmediği ve tüm seçeneklerin aynı sona götürdüğü seçimler bulunmaktadır. Örneğin izleyiciye kimin sahtekâr olduğunu anlamak için mürettebattakilere soru sorma hakkı verilmektedir. Seçenekler arasında ise Daniel, Shiloh, Jessica ve Josiah bulunmaktadır. İzleyici kime soru sorarsa sorsun her cevabın ardından aynı sahne gelmektedir. Soruların ardından mürettebattan üç kişi Jessica’yı, üç kişi Josiah’ı suçlamaktadır. Kimin denize atılacağına ise izleyici karar vermektedir. İzleyici kimi seçerse seçsin gidişat aynıdır. Shiloh, izleyiciyi bir suçla karşılaştığı zaman raporlaması konusunda uyarmaktadır. Bu sahnenin ardından vazonun kırıldığını gören izleyici bu durumu raporlamadığı takdirde dördüncü sona gidilmekte ve mürettebattakiler izleyiciyi suçlayarak denize atmaktadır. Raporladığı takdirde ise izleyicinin suçlu olarak Elijah’ı veya Daniel’ı seçmesi gerekmektedir.

İzleyici Daniel’ı seçtiği takdirde altıncı sona ulaşarak “kazandın” yazısı çıkmakta ve tüm mürettebat dans etmektedir. Elijah’ı seçtiği takdirde ise beşinci sona ulaşarak Elijah denize atılmakta ve esas sahtekâr Daniel izleyiciyi denize atmaktadır. Ekranda “tekrar dene” yazısı çıkmaktadır.

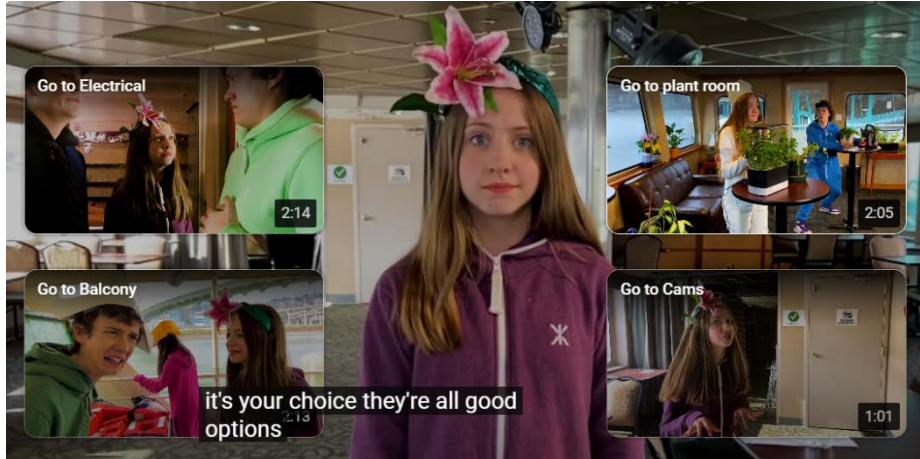
Şekil 20. AmongUs’ın Altıncı Sonu



Kaynak: YouTube, 2021

Shiloh izleyici ile birlikte çöpleri boşalttıktan sonra izleyiciye yeni görevi nerede yapmak istediğini sormaktadır. İzleyici balkon, bitki odası, elektrik odası veya kamera odasını seçebilmektedir. Bu seçimlerden balkon, elektrik odası ve bitki odasının gidişatı aynıdır. Jessica karakteri yeni bir suç raporlamakta ve toplantıda izleyiciye kime soru sormak istediği sorulmaktadır. Devamı ise bir önceki paragraftaki ile aynıdır. Kameraların olduğu oda seçildiği takdirde ise Shiloh odada sabotaj gerçekleştirildiğini, sabotaj engellenmezse gemide büyük bir patlama olacağını söylemektedir. Sabotaj engellendiği takdirde diğer seçimlerin sonucunda olduğu gibi toplantı sahnesi açılmaktadır. “Sabotajı görmezden gel” seçeneği seçilirse gemide büyük bir patlama gerçekleşmekte ve üçüncü sona ulaşılmaktadır.

Şekil 21. Among Us Filminin Bir Seçim Sahnesi



Kaynak: YouTube, 2021

Filmin başlangıç sahnesinde iki şüpheli sunulmaktadır, izleyici ya kırmızı ya da turuncu giyimli mürettebat üyesini seçecek ya da seçimi pas geçecektir. Kırmızı veya turuncu seçildiği takdirde benzer rotalar çizilmektedir. İzleyicinin seçtiği karakter denize atılmakta ve sahtekâr olmadığı öğrenilmektedir. İzleyici isterse seçmediği diğer karakteri takip etmekte ve onun da sahtekâr olmadığını anlamaktadır. Sonrasında yine Jessica'nın suç raporladığı sahneye gelinmektedir. İzleyici iki karakteri de oylamayı pas geçerse ve Shiloh ile görevleri yapmayı reddedip kendi başına diğer tarafa yürürse birinci sona gelinerek mürettebat üyeleri izleyiciyi şüpheli bulmakta ve izleyiciyi denize atmaktadır.

4.5.3.1. Filmdeki Seçim Hakkı ve Algı Yönetiminin Yorumlanması

Among Us filmi izleyiciye farklı film sonları inşa etme, yaratıcı seçenekler sunma gibi konularda başarılı bir yer edinmekte, izleyicinin algısını etkilemeye çalışan cümlelerden kaçınmaya çalışmaktadır. Shiloh yüz ifadesiyle hangi seçeneğin kendisi için doğru olduğunu yer yer belirtse de seçimlerin izleyicinin kararı olduğunu, en iyi kararı izleyicinin vereceğini bazı sahnelerde hatırlatmaktadır. Milyonlarca izleyiciye ulaşması yönüyle de popülerleşmiş bir çalışma olsa da karmaşık bir senaryo anlatısına sahip olmayışı ve diğer incelenen örneklerde olduğu gibi seçeneklerin bazılarının aynı film senaryosuna sahip olması, bazı seçimlerin hikâyeye etki etmemesi filmi doğrusal bir noktaya taşımaktadır.

Filmde diğer YouTube filmleri gibi videolar arası gezinti yapılmakta, videonun sonunda izleyicilere belirli miktarda video seçeneği sunulmaktadır. İzleyicinin soru sorulduktan sonra cevaplama için 10 saniyesi bulunmaktadır. Filmde altıncı son

hariç diğer sonlarda “tekrar deneyin” yazısı ekranda belirmekte ve izleyici filmin başına geri dönebilmektedir. Filmin başlangıç videosu haricinde diğer videolarda video açıklamasında metin yazmamakta, video linkleri yer almamaktadır.

4.6. İncelenen Netflix ile YouTube Filmlerinin Analizi ve Kıyaslanması

Netflix’in çocuklara yönelik animasyon filmlerle başlayan interaktif yapım süreci, zamanla yetişkinlere yönelik filmlerin de yayınlandığı bir sürece evrilmiştir. Ancak yetişkinlere yönelik kısıtlı filmlerin olduğu görülmektedir. Filmlerin tanıtımlarına bakıldığında filmin nasıl ilerleyeceğine seyircinin karar vereceğine yönelik algı yaratıldığı görülmektedir. Ancak film incelemelerinde de görüldüğü üzere seçeneklerin tümü izleyiciye hikâyeyi yaratma imkânı sunmamaktadır. Black MirrorBandersnatch’in diğer filmlerle kıyaslandığında daha dallanan, karışık bir yapıya sahip olduğu görülmektedir. Ancak Bandersnatch’te de izleyiciye gerçek bir seçim hakkı sunmayan birçok seçim sahnesi yer almaktadır. İncelenen filmler arasında UnbreakableKimmy Schmidt: KimmyRahip'e Karşı filminin en doğrusal film olduğu görülmektedir. Çünkü izleyici birçok sahnenin ardından seçim sahnesine geri gitmek zorunda kalmaktadır. Film karakterlerinin dördüncü duvarı aştığı sahneler gerçek bir sona işaret etmemektedir. ChooseLove filminde de bazı seçimlerin sona ve sürece etki etmediği görülmektedir. Seçenekler arasında sadece tek bir seçeneğin hikâyeyi ilerlettiği veya gösterilen her iki seçeneğin de filmde anlamlı bir değişiklik sunmadığı sahneler sıkça denk gelmektedir.

Konu bilim kurgu olduğunda daha karmaşık bir yapının kurulduğu ancak komedi / romantik komedi olduğunda interaktivite özelliğinin görece arka planda kaldığı görülmektedir. Algı yönetimi konusunda Black MirrorBandersnatch filmi özgür irade konusunda izleyicinin algısına yönelik diyaloglar sunarken, UnbreakableKimmy Schmidt: KimmyRahip'e Karşı filminde izleyicinin seçimleri üzerine, ChooseLove filminde ise filmdeki karakterler ve etik kaygılar üzerine algı yönetimine sıkça rastlanmaktadır.

Netflix filmlerinde benzer arayüzler kullanılmaktadır. “Tıklamaya hazırlan” ibaresiyle seçim yapacağını izleyiciye haber veren Netflix, aynı zamanda izleyiciye seçimi geri alma hakkı da tanımaktadır. Black MirrorBandersnatch’te tüm seçim ekranlarını altta izleyiciye sunan Netflix, diğer filmlerinde bunun yerine sadece “Seçimi geri al”

butonunu eklemiştir. Bu durum ekran kalabalığını azaltmaktadır ancak izleyici ne seçim yaptığını açık olarak görememektedir.

YouTube’da incelenen üç filme bakıldığında ise yer alan yapımların oyun türüne de yaklaştığı hatta yer yer filminden daha çok oyuna benzediği görülmektedir. Sinematik bir film evreni de sunmaya çalışan bu yapımlar, videolar arası geçiş yaparak izleyiciye seçim hakkı sunmaktadır. İncelenen üç yapımda da hikâyeye katkıda bulunmayan seçim sahneleri yer almaktadır. Aynı zamanda izleyicinin seçimini etkileyen yönlendirmeler bulunabilmektedir. A HeistwithMarkiplier filmi daha fazla sona sahip ve daha uzun film deneyimi sunabilirken görece daha amatör sayılabilecek Among Us ve TheQuest daha az sona ve karmaşık olmayan bir film anlatımına sahiptir. Burada karmaşık film yapısı denildiğinde izleyiciyi başka senaryolara sürükleyen seçimlerden bahsedilmektedir. A HeistwithMarkiplier’in YouTube Original filmi olması daha profesyonel bir anlatım yakalamasını sağladığı varsayılabilir. Seçimler konusunda Among Us ve A HeistwithMarkiplier daha açık, izleyicinin üzerine düşünebileceği seçimler sunarken TheQuest filminde “sağ kapı” veya “sol kapı” gibi tahmin etmesi mümkün olmayan, izleyiciyi rastgele seçimler yapmaya sürükleyen seçenekler bulunmaktadır.

Bu araştırma kapsamında literatür araştırması yapılırken YouTube’da “Kendi Maceranı Seç” türü yapımların 2008 yılına dayandığı görülmektedir. O dönemlerde de YouTube kullanıcılarının ilgisini kazanan bu yapımlar zamanla daha sinematik bir evren sunmaya başlamıştır. Bu durum ele alındığında Netflix yapımlarının hem geçmişteki interaktif filmlerden hem de YouTube’da yer alan yapımlardan edinilen tecrübelerin üzerine koyarak ilerlediği varsayılabilir. Netflix’in sunduğu arayüze bakıldığında daha kullanıcı dostu bir arayüze sahip olduğu görülmektedir. Seçimlerin geri alınabildiği, videolar arası gezinmek yerine seçimlerin filmin içinde yer aldığı bir arayüz sunulmaktadır.

Tüm bu özelliklerden hareketle hem YouTube hem de Netflix’te yer alan filmler kendi içinde benzer ve farklı dinamikler barındırır. Bu noktada görünenin yanı sıra duyumsananın varlığını da göz ardı etmemek gerekir. Bir film birçok öğeden oluşur ve her sahne film üreticilerinin bilgisi dahilinde inşa edilir. Bir filmde izlenen sahne ve o sahnenin içerdiği her nesne bir anlam taşır(Merleau-Ponty, 2020). İnteraktif filmlerin özellikleri de işin içine katıldığında incelenen filmlerde yer alan filmdeki

her diyalog, seçeneklerin yerleştirildiği her sahne izleyicinin algısında farklı şekilde karşılık bulur.

Görmek, algılama konusunda önemli bir yerde durur. Görülen nesne, insanın sahip olduğu bilgi ve deneyime göre değişiklik gösterir. Berger (2022)fikirlerin görülen nesne üzerindeki etkisine vurgu yapar.“Yalnızca baktığımız şeyleri görürüz. Bakmak bir seçme edimidir”(s. 8) diyen Berger, algılama konusuna görme duyusunu ve bireyin iradesini yerleştirir. O halde izleyicinin bir filmi algılaması için önce bakması gereken yeri bilmesi gerekir. İnteraktif filmlerin tanıtım metinlerinde izleyicinin hikâyeyi inşa edeceği vurgulanır. İzleyici filmi izlemeye bu bilgi ile başlar. Tanıtım metinlerinde bulunan vurgu, filmdeki diyaloglar eşliğinde pekiştirilir. İzleyicinin filmde ne alacağı ise filmde beklentilerine göre şekillenebilir.

5. SONUÇ

Bu araştırmada interaktivite kavramının ne olduğu, farklı disiplinlerde uygulanış biçimi ele alınmış, ardından interaktivitenin film alanında kendini nasıl gösterdiği incelenmiştir. Netflix ve YouTube hem tarihsel süreç hem de site arayüzü açısından ele alınırken iki platformda yer alan interaktif içerikler listelenmiş ve seçilen altı film izlenip analiz edilmiştir. Araştırmanın temelini oluşturan sorular interaktif filmlerin izleyiciye gerçek bir seçim hakkı sunup sunmadığı, seçeneklerin hikâyeye etki edip etmediği, film yaratıcılarının izleyicinin algısını oluşturmaya yönelik diyalog veya sahnelere yer verip vermediğidir.

Araştırma kapsamında YouTube’da yayınlanan A HeistwithMarkiplier, TheQuest ve Among Us filmleri; Netflix’te yayınlanan Black MirrorBandersnatch, UnbreakableKimmy Schmidt: KimmyRahip'e Karşı ve ChooseLove / Aşk Seç filmleri incelenmiştir. Araştırmaya 2017’den sonra yayınlanmış yetişkinlere yönelik filmler dahil edilmiştir. YouTube filmleri seçilirken belli bir izleyici sayısına ulaşmış filmler seçilmiştir.

Araştırma kapsamında incelenen altı film, izleyicilere sinematik bir evren yaratmasının yanı sıra seçim hakkı sunarak geleneksel filmlerden ayrılmaktadır. Bu noktada altı film de kontrolün izleyicide olduğunu, hikâyenin izleyiciler tarafından verileceğini vaat etmektedir. Geçmişteki interaktif film örneklerine bakıldığında hem film sahnelerinin giderek gerçeğe daha çok yaklaşması hem site arayüzü aracılığıyla izleyicinin seçim yapmasının kolaylaştırılması interaktif film türünde iyileşmeler yaşandığını göstermektedir. Teknolojinin gelişimi ile film çekiminin kolaylaşmasının ve film çekme maliyetinin görece azalmış olmasının bu iyileşmede etkili olduğu varsayılabilir.

Filmler, interaktif film türü açısından önemli gelişmeler barındırsa da üzerine düşünülmesi gereken birkaç eleştiriyi beraberinde getirmektedir. İncelenen filmler her ne kadar dallanan bir anlatı yapısına sahip gözükseler de bazı seçeneklerin farklı bir senaryoya götürmemesi veya sunulan seçenekler arasında tek bir doğru yanıtın

olması kontrolü izleyicinin elinden alabilmektedir. Hikâyede bir anlam ifade etmeyen seçimler ise izleyicide seçim illüzyonu yaratmakta, interaktif filmi doğrusal bir yapıya yaklaştırmaktadır. İzleyici hikâyeyi kurmaya yönelik seçimler yaptığını zannetse de rotası belli bir film evreninde hareket etmektedir. Seçimlerin anlatıyı etkileyecek şekilde kurgulanması filmi çeşitlendirecek ve daha sürükleyici bir hale getirecektir.

İnteraktif filmlerde hangi seçeneklerin nasıl sunulduğu önem taşımaktadır. “Sağ kapı” ve “sol kapı” gibi ipucu içermeyen, izleyici için bir anlam ifade etmeyen seçenekler izleyicinin karar vermesini zorlaştırabilmektedir ve izleyiciyi rastgele bir seçim yapmaya itebilmektedir. Bu noktada izleyiciye vaat edilen anlatıyı inşa etme rolü sekteye uğramaktadır. İzleyicinin filmi izlerken sıkılmaması ve kendi kararını filme entegre etmesi için sunulan seçeneklerin bir anlam ifade etmesi ve açıklayıcı olması önemlidir.

Her ne kadar interaktif filmlerde kontrol izleyiciye bırakılsa da izleyici, film yaratıcılarının çizdiği sınırlar içinde hareket etmektedir. Film yaratıcılarının yerleştiği seçenekler arasında gezinen izleyici çizilen rotaları takip etmektedir. Bu durumun her zaman olumsuz bir anlam taşıması gerekmemektedir. Birçok farklı senaryoya sahip interaktif bir filmin senaristlerin kararlaştıracağı şekilde çizilmesi kaçınılmazdır, plansız rotalar daha karışık bir film deneyimi oluşturabilir. Bu noktada üzerine düşünülmesi gereken konu, izleyiciye gerçek bir seçim hakkı tanınıp tanınmadığı ve bunun bir seçim illüzyonu yaratacak şekilde izleyiciye sunulup sunulmadığıdır. Her ne kadar kimi araştırmacılar seçim illüzyonunun izleyici deneyimine etki etmediğini söyleseler de kontrolün kendisinde olmadığını anlayan izleyici için film interaktivite özelliğini kaybedebilir. İzleyicinin seçim yaparken karakterlerle ve filmle kurduğu ilişki değişebilmektedir. Kimi izleyici için seçenekler bir merak unsuru iken kimisi için hayali bir evren inşa etmenin yoludur. Bir izleyici ana karakterle kendini bütünleştirebilir ve onun gözünden hikâyeye karar vermeye çalışabilir. Bu noktada izleyicinin taleplerine karşılık verebilecek ve izleyiciye kontrolün kendisinde olduğuna inandıracak rotalar kurmak interaktif filmleri geleneksel filmlerden ayıran en önemli özellik olmalıdır. Film yaratıcılarının gerek diyaloglar gerek seçenekler vasıtasıyla etik anlayışlarını veya kendi fikirlerini izleyiciye empoze etmemeleri izleyicinin daha özgür bir şekilde seçim yapmasına olanak tanıyabilir.

Seim yapmak daima hikâneyi inşa etmek anlamına gelmemektedir. UnbreakableKimmy Schmidt: KimmyRahip'e Karşı filminde görüldüğü gibi komedi unsuru olarak da kullanılabilir. Intro'yu atlamak isteyen izleyiciye işin içine mizah katarak daha uzun intro izletmek interaktiviteyi anlatıya entegre etme ve interaktivitenin potansiyelini kullanmak anlamına gelmektedir. Aynı zamanda Black MirrorBandersnatch, özgür irade kavramını tam da işe yaramayan seçimler üzerinden anlatmaktadır. İnteraktif filmlerin karakteristik özellikleri kaybolmadığı sürece interaktivite anlatıyı güçlendirme imkânı taşır.

İzleyiciye seçim hakkı sunma konusunda geliştirilebilir yanların yanı sıra izleyiciyi sürükleyen, olumlu yanlar da bulunmaktadır. İncelenen filmlerde izleyiciyle dinamik bir bağ kurulmaktadır. İzleyicinin neyi nasıl algılayacağı, tam anlamıyla öngörülebilir değildir. Dolayısıyla film ne şekilde yapılırsa yapılsın izleyicinin geçmişteki deneyimleri vasıtasıyla filmi nasıl algılayacağı değişebilmektedir. Bu noktada önemli olan interaktif filmlerin getirdiği yeni bakış açılarını, film sektörünü geliştirecek bir potansiyel olarak görmektir. Platformların da bu noktada önemli bir yeri bulunmaktadır. Giderek yaygınlaşan ve film izleme deneyimini büyük ölçüde değiştiren dijital yayın platformları interaktif filmlerin gelişmesi için bir imkân oluşturmaktadır. Uluslararası çapta üne sahip Netflix, yayınladığı interaktif içerikleri dünyanın birçok yerine altyazı ve dublaj ile ulaştırmaktadır. Özellikle her üyenin video yüklemesine olanak tanıyan YouTube, amatör yapımlara alan açmakta ve bu yolla interaktif film türünde daha fazla örnekle karşılaşılmasına olanak tanımaktadır.

Aynı zamanda interaktif filmlerin kendine has izleyici toplulukları oluşturduğugözlemlenmiştir.Forum sitelerinde filmlerin tüm sonlarına ulaşmaya çalışan izleyiciler bulunmaktadır. Birbirlerine sonlar konusunda ipucu veren izleyiciler, interaktif filmleri yalnızca bir anlatı değil, bir oyun alanı olarak görmektedir.

KAYNAKÇA

- A heist with Markiplier. (2019). YouTube: <https://youtu.be/9TjfkXmwbTs?si=fh4vhwKTg5kFvPdZ>
- Akbulut, H. (2014). Sinemaya gitmek ve seyir: Bir sözlü tarih çalışması. *Elektronik Mesleki Gelişim ve Araştırma Dergisi*, 2(2), s. 1-16. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/ejoir/issue/5377/72970>
- Akyol, O., & Oğuzcan, D. (2019). İnteraktif sinema ve mobil oyun bileşimi “Eyes of Sky” üzerine bir inceleme. *Endüstri 4.0 ve Dijital Medya* (s. 37-56). içinde İstanbul: Der Yayınları.
- Among us. (2021). YouTube: <https://youtu.be/UzsOCP81eoQ?si=y6cMxxl62Gmrcr7T>
- Anadolu, B. (2020). Beyazperdeden dijital medyaya: Film izleme deneyiminin değişimi üzerine bir araştırma. *Uluslararası Toplum Araştırmaları Dergisi*, 16(32), s. 5075-5110. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/1298157>
- Argün, D. (2019). Tüketim kültürünün yeniden üretildiği bir kitle iletişim platformu olarak dijital oyun sektörü. (*Yayın No. 556012*). [Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi]. YÖK Ulusal Tez Merkezi.
- Arvas, İ. S. (2022). Gutenberg galaksisinden meta evrenine: Üçüncü kuşak internet, web 3.0. *AJIT-E: Academic Journal of Information Technology*, 13(48), s. 53-71. <https://doi.org/https://doi.org/10.5824/ajite.2022.01.003.x>
- Aşk seç. (2023). Netflix: <https://www.netflix.com/title/81175265>
- Atasoy, B. (2011, Haziran 29). *Sosyal medya dünyasının ilk interaktif belgeseli*. sosyalmedya.co: <https://sosyalmedya.co/sen-de-kaybol/>
- Atkinson, S. (2007). The versatility of visualization: Delivering interactive feature film content on DVD. *Nebula*, 4(2), s. 21-39. <https://core.ac.uk/download/pdf/188246854.pdf>
- Aydoğan, D. (2021). Sanal gerçeklik sistemleri ile sanatın dijital dönüşümü. (*Yayın No. 681212*). [Doktora Tezi, Yıldız Teknik Üniversitesi]. YÖK Ulusal Tez Merkezi.
- Bakırcıoğlu, R. (2006). *Ansiklopedik psikoloji sözlüğü*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Baudrillard, J. (2011). *Simülakrlar ve simülasyon*. Ankara: Doğu Batı Yayınları.

- BBC. (2020, Şubat 14). *YouTube nasıl kuruldu?*
<https://www.bbc.com/turkce/haberler-dunya-51508126>
- Bengi, D. (2021, Haziran 11). *Türkiye'nin ilk televizyonu: İTÜ TV*. İST Dergi:
<https://www.istdergi.com/tarih-belge/turkiyenin-ilk-televizyonu-itu-tv>
- Berger, J. (2022). *Görme biçimleri*. (Y. Salman, Çev.) İstanbul: Metis Yayınları.
- Beyoğlu, A. (2015, Haziran). Sanat eğitiminde algı, görsel algı ve yanılsama: Victor Vasarely'nin çalışmaları üzerine bir inceleme. *Trakya Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 17(1), s. 333-348.
<https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/321351>
- biletinial. (t.y.). *Gıdıklamalar - interaktif komedi*. <https://biletinial.com/tr-tr/tyatro/gidiklamalar-interaktif-komedi>
- Binark, M. (2007). Dijital oyunlar: Sektör-içerik ve oyuncular. *Folklor/Edebiyat*, 13(50), s. 11-23.
- Binark, M., & Bayraktutan-Sütcü, G. (2008). Silkroad Online'da sanal cemaat inşası ve Türk klan kimliği . *XIII. Türkiye'de İnternet Konferansı Bildirileri*. Ankara: Orta Doğu Teknik Üniversitesi. https://inet-tr.org.tr/inetconf13/kitap/binark_sutcu_inet08.pdf
- Binark, M., & Bayraktutan-Sütcü, G. (2008, Aralık). Dijital oyun kültürü ve Türkiye'de gençliğin internet kafe kullanım pratikleri: çevrim içi ve çevrim dışı kimlik egzersizleri, hareketsiz toplumsallaşma ve sanal kariyer yapma-Ankara'da etnografik alan çalışması. Ankara.
<https://docplayer.biz.tr/20416879-De-gencligin-internet-kafe-kullanım-pratikleri-cevrim-ici-ve-cevrim-disi-kimlik-egzersizleri-hareketsiz-toplumsallasma.html>
- Bitgood, S. (1991). Suggested guidelines for designing interactive exhibits. *Visitor Behavior*, 6(4), s. 4-11.
https://www.researchgate.net/publication/251815611_Suggested_Guidelines_for_Designing_Interactive_Exhibits
- Black mirror bandersnatch*. (2018). Netflix: <https://www.netflix.com/title/80988062>
- Boal, A. (2011). *Ezilenlerin tiyatrosu*. (N. Hasgöl, Çev.) İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi.
- Bostan, B. (2022). *Dijital oyunlar ve interaktif anlatı*. İstanbul: The Kitap.
- Burr, T. (1995, Mart 10). *Mr. Payback*. Entertainment Weekly:
<https://ew.com/article/1995/03/10/mr-payback/>
- Cambridge Dictionary. (t.y.). *Interactivity*.
https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/interactivity#google_vignette

- Canlı, K., & Ay, S. (2023). Hikâye tabanlı interaktif içeriklerde görsel tasarım dili. *Tykhe Sanat Ve Tasarım Dergisi*, 8(15), s. 278-292. <https://doi.org/https://doi.org/10.55004/tykhe.1308815>
- Carroll, J. M. (2014, Ocak 1). *Human Computer Interaction - brief intro*. Interaction Design Foundation - IxDF: <https://www.interaction-design.org/literature/book/the-encyclopedia-of-human-computer-interaction-2nd-ed/human-computer-interaction-brief-intro>
- Castells, M. (2001). *The internet galaxy*. New York: Oxford University Press.
- CERN. (t.y.). *A short history of the Web*. <https://home.cern/science/computing/birth-web/short-history-web>
- Choose love all possible endings*. (2023, Eylül 5). Reddit: https://www.reddit.com/r/netflix/comments/16acqj7/choose_love_all_possible_endings/
- Choudhury, N. (2014). World Wide Web and its journey from Web 1.0 to Web 4.0. *International Journal of Computer Science and Information Technologies*, 5(6), s. 8096-8100. <https://ijcsit.com/docs/Volume%205/vol5issue06/ijcsit20140506265.pdf>
- Činčerová, A. (t.y.). *The hit of EXPO '67 MONTREAL*. Kinoautomat: <http://www.kinoautomat.cz/index.htm?lang=gbr>
- Corbett, E. (2023, Eylül 9). *Just how many endings are there in 'Choose Love'?* Tudum: <https://www.netflix.com/tudum/articles/choose-love-endings>
- Coşkun, C. (2023). Etkileşimli müze sergilerinde izleyici odaklı yaklaşımlar. *Sanat Ve İkonografi Dergisi*(4), s. 30-36. <https://doi.org/https://doi.org/10.5152/ArtIcon.2023.1256816>
- Crawford, C. (2014, Ekim 19). *What is interactive storytelling?* Erasmatazz: <https://www.erasmatazz.com/library/interactive-storytelling/what-is-interactive-storyte.html>
- Crawford, C. (2023, Mayıs 10). *Where we went wrong*. Erasmatazz: <https://www.erasmatazz.com/library/interactive-storytelling/where-we-went-wrong.html>
- Dahdal, S. (2020). The illusive ludonarrativity and the problem with emergent interactive storytelling models in interactive movies. *Journal of Digital Media & Interaction*, 3(6), s. 17-33.
- Daly, K. (2010). Cinema 3.0: The interactive-image. *Cinema Journal*, 50(1), s. 81-98. https://www.researchgate.net/publication/239858896_Cinema_30_The_Interactive-Image
- Delivizyon. (t.y.). 1 *Kezban* 1 *Mahmut*. <https://delivizyon.com/category/1kezban1mahmut/>

- Dewdney, A., & Ride, P. (2006). *The new media handbook*. New York: Routledge.
- Dijk, J. v. (2016). *Ağ toplumu*. İstanbul: Kafka.
- Dot. (t.y.). *Dövüş gecesi*. <https://go-dot.org/dovus-gecesi-fight-night/>
- Ebert, R. (1995, Şubat 17). *Mr. Payback*. <https://www.rogerebert.com/reviews/mr-payback-1995>
- eee sonra? YouTube Hesabı. (2024, Ocak 2). *Eee Sonra? 1. Bölüm*. https://youtu.be/M0SyXSCcOZ0?si=WCf3CtGj_ULLoRKK
- Ertaylan, A. (2018). İletişim teknolojilerinin sinema alanına yansıması: Sinemanın dijitalleşmesinde sinema öğrencilerinin tepki ve beklentileri. *Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*(30), s. 51-74. <https://doi.org/https://doi.org/10.31123/akil.460797>
- Fendt, M. W., Harrison, B., Ware, S., Cardona-Rivera, R., & Roberts , D. (2012). Achieving the illusion of agency. D. Oyarzun, F. Peinado, R. Young, A. Elizalde, & G. Méndez (Dü.), *Interactive Storytelling: 5th International Conference* içinde (s. 114-125). Berlin: Springer. https://doi.org/https://doi.org/10.1007/978-3-642-34851-8_11
- Freiberger, P., & Swaine, M. (2024, Mayıs 3). *ENIAC*. Britannica: <https://www.britannica.com/technology/ENIAC>
- Gaming in TURKEY | MENA | EU. (2023). *Dijital oyun sektörü raporu 2023*. <https://www.gaminginturkey.com/files/pdf/turkiye-oyun-sektoru-raporu-2023.pdf>
- Göksel, İ. (2016). Ekonomik algı ve gerçeklik. E. İ. Keloğlu İşler (Dü.) içinde, *Algı, illüzyon ve gerçeklik* (s. 187-213). Ankara: İmge Kitabevi.
- Görgü, S. B. (2022, Ocak 22). *Web 3.0 ile internet nasıl değişecek?* Bloomberg HT: <https://www.bloomberght.com/web-30-ile-internet-nasil-degisecek-2297106>
- Güler, M. (2018). Bir manipülasyon aracı olarak rızanın imalatı. *Abant Kültürel Araştırmalar Dergisi*, 3(5), s. 75-101. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/468322>
- Gültekin, G. (2023). Hipergerçek(lik). *İletişim Ansiklopedisi*. <https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.10034912>
- Halaçoğlu, B. N. (2020). Tüm devinimli video (FMV) oyunlarının evrimi: Bir interaktif film örneği olarak Late Shift. 7. *Uluslararası İletişim Günleri / Dijital Çağda İletişim Eğitimi Sempozyumu* (s. 360-376). İstanbul: Üsküdar Üniversitesi Yayınları. <https://ifig.uskudar.edu.tr/uploads/content/files/ifig2020-tam-bildiri-kitabi.pdf>
- Hançerlioğlu, O. (1988). *Ruhbilim sözlüğü*. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Hoquet, B. (2016, Aralık 8). *Discover interactive cinema with late shift*. <https://www.benhoguet.com/discover-interactive-cinema-with-late-shift/>

- Hosch, W. (2024, Haziran 5). *YouTube*. Britannica: <https://www.britannica.com/topic/YouTube>
- Huizinga, J. (2023). *Homo ludens: K lt r n oyun unsuru  zerine bir inceleme*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- H rriyet. (2011, Temmuz 27). *İnternetteki takip ilere "Hindistan belgeseli"*. <https://www.hurriyet.com.tr/teknoloji/internetteki-takipcilere-hindistan-belgeseli-18349328>
- İğit, A. (2019). Dijital oyunlar aracılığıyla empatik iletiřim inřası. (Yayın No. 608125). [Doktora Tezi, Sakarya  niversitesi]. Y K Ulusal Tez Merkezi.
- IMDB. (t.y.). *Mr. Payback*. https://www.imdb.com/title/tt0113863/?ref_=tt_mv_close
- İnsanlık Nerede interaktif tiyatro oyunu*. (2024, řubat 28). YouTube: https://youtu.be/bxbNCE8Ruqw?si=Qu-vu7_GtOahNuBW
- Interaction Design Foundation. (2016, Haziran 6). *What is Human-Computer Interaction (HCI)?* Interaction Design Foundation - IxDF: <https://www.interaction-design.org/literature/topics/human-computer-interaction>
- Interactive Fiction. (t.y.). *The history of choose your own adventure*. <https://www.chooseyourownadventurebooks.org/interactive.book.history.html>
- Jensen, J. F. (1998). Interactivity: Tracking a New Concept in Media and Communication Studies. *Nordicom Review*, s. 185-204. https://www.academia.edu/85830323/Interactivity_Tracking_a_new_concept_in_media_and_communication_studies
- Karapınar, A. (2017). Ger eklik ve hiper ger eklik; Baudrillard ve G.Debord anlatılarından hareketle "Hakikatin yeniden inřası". *Uluslararası Sosyal Arařtırmalar Dergisi*, 10(53), s. 513-518. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.17719/jisr.20175334139>
- Kartoğlu, N. U., Guliyev, Z., &  zerden, K. E. (2022). Anlatıda interaktiflik olgusu: Farklı s ylem bi imlerinde 'ger ek (actual) interaktivite' ve algısal (perceived) interaktivite d zeylerinin yansımaları. *Motif Akademi Halkbilimi Dergisi*, 15(39), s. 1010-1031. <https://doi.org/10.12981/mahder.1137664>
- Kaya, Y. (2023). Bir g ncel sanat pratięi olarak anamorfik uygulamalar. (Yayın No. 784329). [Sanatta Yeterlik Tezi, Ankara Hacı Bayram Veli  niversitesi]. Y K Tez Merkezi.
- K roęlu, İ. ř. (2021). " arpıtılmış ger eklięin inřası - Medya ve iletiřim mesleklerinde manip lasyon/Manip latif iletiřimin g r n mleri" kitaplarının edit r  Dr. Osman  alıřkan ile s yleři. *D ř nce Ve Toplum Sosyal Bilimler*

- Dergisi*(5), s. 146-155.
<https://dergipark.org.tr/tr/pub/dusuncevetoplum/issue/67318/1028511>
- Kuruüzümcü, R. (2010). Bir dijital ortam ve sanat formu olarak sanal gerçeklik. *Sanat Dergisi*(12), s. 93-96.
<https://dergipark.org.tr/tr/pub/ataunigsfd/issue/2600/33460>
- Lady in the Lake*. (t.y.). https://www.imdb.com/title/tt0039545/?ref_=vp_close
- Maher, V. (2006, Şubat 7). *Towards a definition of interactivity suitable for Critical Theory*. Media in Transition: <https://web.archive.org/web/20060924145156/http://nml.ru.ac.za/maher/?p=7>
- Manovich, L. (1995). *What is digital cinema?* manovich: <http://manovich.net/index.php/projects/what-is-digital-cinema>
- Manovich, L. (2001). *The language of new media*. MIT Press.
- Martens, T. (2016, Nisan 28). *The Player: 'Late Shift' is the first fully realized choose-your-own adventure movie. Or is it a game?* LA Times: <https://www.latimes.com/entertainment/herocomplex/la-ca-hc-the-player-late-shift-20160501-story.html>
- Masaroğulları, G., & Koçakgöl, M. (2011). *Psikoloji sözlüğü*. Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık.
- Maurin, F. (2014, Ekim 17). *Narrative structures in interactive documentaries*. Prezi: <https://prezi.com/ilzwxzjz2t5p/narrative-structures-in-interactive-documentaries/>
- Merleau-Ponty, M. (2020). *Algılanan dünya*. (Ö. Aygün, Çev.) İstanbul: Metis Yayınları.
- Merriam-Webster Dictionary. (t.y.). *Active*. <https://www.merriam-webster.com/dictionary/active>
- Merriam-Webster Dictionary. (t.y.). *Inter*. <https://www.merriam-webster.com/dictionary/inter>
- Merriam-Webster Dictionary. (t.y.). *Interactivity*. <https://www.merriam-webster.com/dictionary/interactive>
- Molleindustria. (t.y.). *I'm Your Man*. <https://molleindustria.org/IMYOURMAN/>
- Munday, R. (t.y.). *A guide to interactive documentary: Structure, tools & narrative*. Directors Notes: <https://directorsnotes.com/2016/08/08/interactive-documentary-guide/>
- Naimark, M. (1997). *Interactive art - Maybe it's a bad idea*. michael naimark: <http://www.naimark.net/writing/badidea.html>
- Naimark, M. (1998, Mayıs 26). *Interval trip report*. michael naimark: <http://www.naimark.net/writing/trips/praguetrrip.html>

- Netflix. (2019, Ocak 18). *Netflix X hesabı*. X: <https://x.com/netflix/status/1086036501656363008>
- Netflix. (2022, Mart 30). *Netflix'in ilk interaktif romantik komedisi "Choose Love"da, Laura Marano, Avan Jogia, Scott Michael Foster ve Jordi Webber başrollerde yer alacak*. <https://about.netflix.com/tr/news/laura-marano-avan-jogia-scott-michael-foster-and-jordi-webber-to-star-in>
- Netflix. (t.y.). *Netflix'e nasıl fikir sunulur?* <https://help.netflix.com/tr/node/100386>
- Netflix. (t.y.). *Netflix'in hakkında sayfası*. <https://about.netflix.com/tr>
- Ormanlı, O. (2012). Dijitalleşme ve Türk sineması. *The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication*, 2(2), s. 32-38. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/138310>
- Orta Doğu Teknik Üniversitesi Bilgi İşlem Daire Başkanlığı. (t.y.). *Türkiye'de internet*. <https://internetarsivi.metu.edu.tr/tarihce.php>
- Oxford Learner's Dictionary. (t.y.). *Interactivity*. <https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/interactivity?q=interactivity>
- Özen, Z. (2012). Augusto Boal'in ezilenlerin tiyatrosu yaklaşımının modernite ve çağdaş sanat anlayışları odağında incelenmesi. *Yaratıcı Drama Dergisi*, 7(13), s. 51-61. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/ydrama/issue/23811/253693>
- Popüler Sinema. (t.y.). *Türkiye'nin ilk interaktif filmi "İ K ! L E M" 25 Ağustos'ta vizyonda*. <https://www.populersinema.com/haber/turkiyenin-ilk-interaktif-filmi-i-k-l-e-m-25-agustosta-vizyonda-11589.htm>
- Rötzer, F. (1996, Aralık). From image to environment. *The Unesco Courier*, s. 36-37. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000104956>
- Sarı, Ü., & Öncel, A. B. (2019). Bir arka bahçe olarak steam: Geleneksel oyunun dijital oyuna dönüşümü. *Endüstri 4.0 ve Dijital Medya* (s. 11-36). içinde İstanbul: Der Yayınları.
- Sayılgan, Y. (2015). Sinemasal bir yaratı biçimi olarak dijital oyunlar. (Yayın No. 381402). [Sanatta Yeterlik Tezi, Marmara Üniversitesi]. YÖK Ulusal Tez Merkezi.
- Sayın, A. F. (2007). Teoride ve pratikte interaktif sinema ve tv. (Yayın No. 209181). [Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi]. YÖK Ulusal Tez Merkezi.
- Schwartz, B. (2018). *Bolluk paradoksu*. İstanbul: MediaCat Kitapları.
- Sezen, T. İ. (2013). Sinemada sosyal etkileşim arayışları. *Sinecine: Sinema Araştırmaları Dergisi*, 4(1), s. 39-64. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/sinecine/issue/44722/555526>
- Sezen, T. İ., & Sezen, D. (2011). Dijital oyun tarihinin dönüm noktaları. G. Terek Ünal, & U. Batı (Dü) içinde, *Dijital Oyunlar* (s. 249-286). Derin Yayınları.

- Shedroff, N. (1994). *Information interaction design: A unified field theory of design*. http://echo.iat.sfu.ca/library/shedroff_99_unified.pdf
- STEAM. (t.y.). *Agarta*. <https://store.steampowered.com/app/1696670/Agarta/>
- STEAM. (t.y.). *Late Shift*. https://store.steampowered.com/app/584980/Late_Shift/
- Stuff. (t.y.). *Color me*. <https://andrewneyer.com/projects/color-me>
- Taneri, E. (2020). İzleyiciden kullanıcıya: Etkileşimli belgesellerin gelişimiyle dönüşen izleme deneyimi. (Yayın No. 649441). [Yüksek Lisans Tezi, Yıldız Teknik Üniversitesi]. YÖK Ulusal Tez Merkezi.
- Taş Öz, P. (2012). Pelikülden dijital sinemada seyir kültürü ve seyircinin değişen konumu. *The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication*, s. 65-73. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/138314>
- The Dot Eaters. (t.y.). *Dragon's Lair and the laser game craze - daring discs*. https://thedoteaters.com/?bitstory=bitstory-article-2%2Fdragons-lair-and-the-laser-game-craze&all=1#google_vignette
- The Game. (t.y.). *Mesele sadece oyun değil #2: Sinema sektörü, dijital platformlar ve e-spor*. <https://www.thegame.com.tr/sinema-sektoru-dijital-platformlar-ve-e-spor/>
- The quest*. (2019). YouTube: <https://youtu.be/rrBIm3u7bjA?si=f-KNbjccl3cXgQID>
- The tingler*. (t.y.). IMDB: https://www.imdb.com/title/tt0053363/?ref_=ttvi_tt
- tiyatrolar. (t.y.). *Kozmik birliğin kahramanları - İnteraktif uzay macerası*. <https://tiyatrolar.com.tr/tiyatro/kozmetik-birligin-kahramanlari-interaktif-uzay-macerasi>
- TRT Çocuk Facebook Hesabı. (2019, Kasım 6). *Hapşuu, 8 Kasım'da sinemalarda!* <https://www.facebook.com/watch/?v=1775513192750162>
- TRT Haber. (2019, Kasım 9). *Türkiye'nin ilk interaktif animasyon çizgi filmi "Hapşuu" beyaz perdede*. <https://www.trthaber.com/haber/kultur-sanat/turkiyenin-ilk-interaktif-animasyon-cizgi-filmi-hapsuu-beyaz-perdede-440348.html>
- Türk Dil Kurumu Sözlükleri. (t.y.). *İnteraktif*. <https://sozluk.gov.tr/?ara=interaktif>
- Unbreakable Kimmy Schmidt: Kimmy rahip'e karşı*. (2020). Netflix: <https://www.netflix.com/title/81131714>
- Ünlü, T. T. (2020). İnteraktif sinemada izleyicinin karakter ile özdeşleşmesi. (Yayın No. 636856). [Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Üniversitesi]. YÖK Ulusal Tez Merkezi.
- Ürkmez, B. (2002). Bir anlatı biçimi olarak hipermedya. (Yayın No. 117269). [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Anadolu Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi.

- Veri Kaynağı. (2023, Temmuz 17). *Türkiye'nin en fazla izlenen dijital platformları-2023*. <https://www.verikaynagi.com/grafik/turkiyenin-en-fazla-izlenen-dijital-platformlari-2023/>
- Vosmeer, M., & Schouten, B. (2014). Interactive cinema: Engagement and interaction. A. Mitchell, C. Fernández-Vara, & D. Thue (Dü.), *International Conference on Interactive Digital Storytelling* içinde (s. 140-147). Cham: Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-319-12337-0_14
- WebQuest for HRM. (t.y.). *Web 2.0 definition*. <https://ec.europa.eu/programmes/erasmus-plus/project-result-content/53d4f0a7-8a83-40f2-b342-e561974a8065/2.%20Web%202.0%20definition.pdf>
- Weiberg, B. (2002, Ağustos). *Beyond interactive cinema*. keyframe.org: <http://www.keyframe.org/txt/interact/>
- Yengin, D. (2010). Dijital oyunlarda şiddet kavramı: Yeni şiddet. (Yayın No. 273493). [Doktora Tezi, Marmara Üniversitesi] YÖK Ulusal Tez Merkezi.