T.C.
İSTANBUL ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
RADYO, TELEVİZYON VE SİNEMA ANABİLİM DALI

YÜKSEK LİSANS

İNTERAKTİF SİNEMADA İZLEYİCİNİN KARAKTER İLE ÖZDEŞLEŞMESİ

TÜRKAY TÜRKAN ÜNLÜ

2501180718

TEZ DANIŞMANI

DR. ÖĞR. ÜYESİ ONUR AKYOL

İSTANBUL – 2020

ÖZ

İNTERAKTİF SİNEMADA İZLEYİCİNİN KARAKTER İLE ÖZDEŞLEŞMESİ

TÜRKAY TÜRKAN ÜNLÜ

Çalışmada, interaktif sinemanın içerik ve teknik oluşumu ortaya konularak sinemaya getirdiği yenilikler belirtilmeye çalışmış bu bağlamda interaktif sinemanın sahip olduğu yeni anlatı tarzının izleyicinin filmi izleme sürecinde karakter ile gerçekleşen özdeşleşmesine nasıl etkilerde bulunduğu incelenmiştir. Bu çalışmada, nitel bir yöntem olan odak kullanılmıştır. Y ve Z olmak üzere iki farklı kuşak ile odak grup çalışması gerçekleştirilmiştir. Bu sayede iki kuşağın interaktif sinema filmi izleme deneyimleri ile filmin anlatı yapısı özelliklerinde karakterle özdeşleşmesini nelerin etkilediği ortaya konmuştur.

Çalışma kapsamında, öncelikle interaktif kavramı ve onun getirdiği interaktivite olgusu irdelenmiş bu kavramların sinemaya olan etkisi ile oluşan interaktif sinemanın linear (doğrusal) sinemadan farklı olan anlatı yapısı formları tanımlanmıştır. Sinema için önemli bir unsur olan izleyici de sinemada gelişmekte olan bu anlatı tarzını tecrübe ederken yeni bir izleme kültürünü deneyimlemiş olmaktadır. Bu izleme kültürü onun sinema filmi ve filmin ana unsuru olan karakter ile özdeşleşmesini etkilemektedir. Özdeşleşme, sinemada izleyicinin film evreni ile kurduğu filme bağlanmasını sağlayan önemli bir etkendir. Linear filmlerin aksine non-linear (doğrusal olmayan) anlatıya sahip olan interaktif sinema filmlerinde anlatının açık uçlu olması sayesinde izleyici içeriğe müdahale edebilmekte, bir karakter aracılığı ile içerikte kararlar vermektedir. Bu durum izleyicin film evreni ve karakter ile yaşadığı özdeşleşme durumunu etkilemektedir.

Sonuç olarak interaktif sinemanın sahip olduğu anlatı özelliklerinin izleyici ve karakter özdeşleşmesinde etkileri Y ve Z kuşakları için ayrı ayrı ortaya konmaya çalışılmıştır. Bu çalışmada festivallerde gösterilmiş bir interaktif film olan 2017 yapımı “Late Shift” filmi örneklem olarak ele alınmış, odak grubundaki katılımcılar bu filmi tecrübe etmiş ve yöneltilen soruları bu film bağlamında cevaplamışlardır. Bu doğrultuda, interaktif sinemanın izleyiciye içeriğe müdahale olanağı tanıması, izleyicinin bir karakter üzerinden içeriği yönlendirmesi onun karakter ile özdeşleşmesini kolaylaştırmaktadır. Ancak interaktif sinemada tercih haklarının

belirli bir sınırlılıkta olması, tercihlerin bir süre zarfında gerçekleşmesi, yönlendirme ile oluşan karakter tepkilerinin beklentiyi karşılamaması gibi unsurların ise izleyicinin karaktere yabancılaşmasına neden olduğu tespit edilmiştir.

Anahtar Kelimeler: İnteraktif Sinema, İzleyici, Karakter, Özdeşleşme, Late Shift

ABSTRACT

IDENTIFICATION OF THE VIEWER WITH THE CHARACTER IN INTERACTIVE CINEMA

TÜRKAY TÜRKAN ÜNLÜ

In this study, the innovations brought to the cinema by revealing the content and technical formation of the interactive cinema have been tried to be specified. In this context, it has been examined how the new narrative style of the interactive cinema affects the identification of the audience with the character during the movie watching process. In this study, a qualitative method, focus group, was used. Focus group was realized with two different generations, Y and Z. Thus it was revealed in the interactive motion picture experiences of the two generations that what affects the identification of the film with the character in the narrative structure features.

In the scope of the study, firstly, the concept of interactive and the forms of interactivity brought by it are examined. The narrative structure forms of interactive cinema, which are formed by the effect of these concepts on cinema, are different from linear cinema. The audience, which is an important element for cinema, is also trying a new cultures of watching while experiencing. This culture of watching affects his identification with the character in the motion picture and the main element of the film. Identification is an important factor in the cinema that allows the audience to connect with the movie Unlike linear films, in interactive cinema films that have a non-linear narrative, the audience is able to intervene in the content and makedecisions in content by means of a character. This affects the viewer's identification with the film universe and character.

As a result, the effects of narrative features of interactive cinema on audience and character identification have been revealed separately for Y and Z generations. In this study, Late Shift, an interactive film shown at the festivals, was taken as a sample, the participants in the focus group experienced this film and answered the questions posed in this context. Accordingly, the fact that the interactive cinema allows the audience to intervene in the content, and the viewer's directing the content through a character facilitates its identification with the character.

However, the elements such as the limited rights of choice in interactive cinema, the preferences being realized within a period of time, the character responses that do

not meet the expectations as a result of the decisions cause the viewer to be alienated from the character.

Keywords: Interactive Cinema, Audience, Character, Identification, Late Shift

ÖNSÖZ

"İnteraktif Sinemada İzleyicinin Karakter ile Özdeşleşmesi" başlıklı tez çalışmamda sinemada dijitalleşme ve ağ teknolojilerinin gelişimi kısacası teknolojik ilerlemeler ile meydana gelen yeni bir anlatı formu olan "İnteraktif Sinema" kavramı irdelenmiş olup bu yeni anlatı formunda izleyicinin filmin önemli unsurlarından biri olan karakterle ilişkisi incelenmiştir. Bu çalışmada, farklı denemeler ile ilerlemekte olan ve izleyici kavramını biçimlendiren interaktif sinemanın sunduğu yeni anlatı formunun izleyici ve karakter özdeşleşmesi üzerinden incelenmesi izleyicinin film ile kurduğu ilişki açısından da önem taşımaktadır. Çünkü özdeşleşme, izleyicinin film evrenine girmesini sağlayan bir faktördür. İnteraktif sinema açık uçlu yapısı, izleyiciye sahneler için seçimler sunması, farklı sonlar içermesi gibi özellikler ile izleyiciyi yeni bir izleme kültürüne çağırmaktadır. Bu çalışma, interaktif izleme kültürünün özdeşleşmeye olan etkilerini Y ve Z kuşakları aracılığı ile incelemiştir.

Lisans ve yüksek lisans eğitimim de önümü aydınlatan, birlikte çalışmaktan ötürü kendimi şanslı hissettiğim kıymetli hocam İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Dekanı Prof. Dr. Ergün Yolcu'ya, üniversite eğitimim boyunca desteğini her zaman hissettiğim, beni çalışmaya teşvik eden, kendisiyle çalışmaktan zevk duyduğum tez danışmanım değerli hocam Dr. Öğr. Üyesi Onur Akyol'a, akademik eğitime olan bakış açımı genişleten, her zaman bana yardımcı olan Dr. Öğr. Üyesi Ümit Sarı ve Dr. Öğr. Üyesi Mesut Aytekin'e çalışmama verdikleri destek ve değerden ötürü sonsuz teşekkürlerimi sunuyorum.

Tez sürecinde manevi desteklerini benden eksik etmeyen benim için arkadaştan öte birer kız kardeş olan Eda Fidan, Nilhan Torlak, Nazlı Umar, İrem İskenderoğlu, Bahar Gencer, Büşra Öncel'e, kendisiyle pek çok projede yer aldığım her zaman sırtımı güvenle dayadığım Salih Köse'ye ve paylaştığı bilgilerle bana destek olan Bekir Berk Demirtola'ya her koşulda yanımda oldukları için teşekkür ediyorum. Eğitim hayatım süresince gerek maddi gerek manevi desteğini her daim hissettiğim hayatım boyunca ufkumu genişletmeye çalışan beni yüreklendiren babam Rasim Ünlü'ye bana her zaman inanan desteğini üzerimden hiç eksik etmeyen annem Aydan Ünlü'ye ve her daim yanımda olan kardeşlerim Türkalp Türker Ünlü ile Türkberk Ünlü'ye minnet ve şükranlarımı sunuyorum.

İSTANBUL, 2020

TÜRKAY TÜRKAN ÜNLÜ

İÇİNDEKİLER

ÖZ ..... **ii-iii**

ABSTRACT ..... **iv-v**

ÖNSÖZ ..... **vi**

TABLOLAR LİSTESİ ..... **x**

GÖRSELLER LİSTESİ..... **xi**

ŞEKİLLER LİSTESİ ..... **xii**

KISALTMALAR LİSTESİ ..... **xiii**

GİRİŞ **1**

BİRİNCİ BÖLÜM

SİNEMADA DİJİTALLEŞME VE İNTERAKTİF SİNEMA

1.1. Sinema ve Dijitaleşme..... 4

1.1.1. Dijitalleşme Tanımı..... 4

1.1.2. Dijitalleşmenin Sinemada Üretim ve Dağıtıma Etkisi..... 4

1.2. İnteraktif Kavramı 6

1.2.1. İnteraktif Kavramsal Açılımı..... 6

1.3.İnteraktivite Çeşitleri..... 10

1.3.1. İletişim Taraflarının Özelliklerine Göre..... 10

1.3.2. Kontrol Şekline Göre..... 11

1.3.3. Tasarım Şekline Göre..... 11

1.3.4. Zaman Ölçütüne Göre..... 13

1.3.5. Enformasyon Sunum ve Alımının Kurgulanmasına Göre..... 13

1.3.6. Olgunun Nesnel ve Öznel Boyutuna Göre..... 14

1.3.6.1. Gerçek İnteraktivite..... 14

1.3.6.2. Algısal İnteraktivite…… 15

1.4. İnteraktif Sinema…….. 15

1.4.1. İnteraktif Sinema Tanımı…….. 15

1.4.2. İnteraktif Sinema Tarihi…… 15

1.5. İnteraktif Sinema Filmi Anlatı Yapısı…….. 31

1.5.1. Linear Anlatı Yapısı…… 32

1.5.2. Non-Linear Anlatı Yapısı…….. 35

1.5.3. Non-Linear Anlatı Yapısı Formları……. 35

1.5.3.1. Doğrusal Hat ve Puanlama Dal Yapısı……. 36

1.5.3.2. Arabağlantılı Yapı…….. 36

1.5.3.3. Ayarlanabilir Yapı……. 37

1.5.3.4.Tek Başlangıçlı, Çoklu Bitişli Dal Yapısı…….. 38

1.5.3.5. Tekerlek Parmakları Yapısı…….. 39

İKİNCİ BÖLÜM

SİNEMA İZLEYİCİSİ VE KARAKTER İLİŞKİSİ

2.1. Sinemada İzleme Kültürü ve İzleyici…….. 41

2.1.1. İzleyici Kavramı ve İzleyicinin Tarihsel Gelişimi…… 41

2.1.2. Geleneksel Sinemada İzleme Kültürü ve İzleyici……... 45

2.1.3. İnteraktif Sinemada İzleme Kültürü ve İzleyici…… 49

2.2 Karakter Kavramı…….. 53

2.3. Özdeşleşme..... 55

2.4. Sinema İzleyici ve Özdeşleşme…… 58

2.4.1. Katharsis Kavramı ve Özdeşleşme İlişkisi…….. 58

2.4.2. Sinemada Özdeşleşmeye Dair Çalışmalar…….. 58

2.4.3. Sinema İzleyicisi ile Karakterin Özdeşleşme İlişkisi……. 65

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM
İNTERAKTİF SİNEMADA İZLEYİCİNİN KARAKTER İLE ÖZDEŞLEŞMESİ

3.1. Araştırmanın Konusu…… 68

3.2. Araştırmanın Amacı ve Kapsamı…… 68

3.2.1. Late Shift (2017) Filmi…… 69

3.3. Araştırmanın Önemi…… 71

3.4. Araştırma Yöntemi…… 71

3.4.1. Odak Grup Görüşmesi…… 71

3.4.1.1. Odak Grup Görüşmesi Uygulanış Aşamaları…… 73

3.4.1.2. Odak Grup Görüşme Biçimleri…….. 73

3.5. Araştırmanın Analizi…… 74

3.5.1. Odak Grup Görüşmesi Katılımcı Profili…… 74

3.5.2. Odak Grup Görüşme Süreci ve Analizi…… 76

3.5.3. Late Shift (2017) İzleyici Odak Grup Bulgular…… 76

3.5.3.1. Y ve Z Kuşakları Odak Grubu Cevapları…… 76

SONUÇ…… 102

KAYNAKÇA…… 109

TABLOLAR LİSTESİ

Tablo 1: İnteraktif Tanımlarının İncelenmesi……. **7**

Tablo 2: Mitry'nin Çerçevesi ve Bazin'in Penceresinin Özellikleri …… **59**

Tablo 3: Y Kuşağı Odak Grup Katılımcılar Bilgileri…….. **75**

Tablo 4: Z Kuşağı Odak Grup Katılımcılar Bilgileri…….. **76**

Tablo 5: Y Kuşağı Odak Grup Çözümlemesi Özeti ……. **96**

Tablo 6: Z Kuşağı Odak Grup Çözümlemesi Özeti…….. **99**

GÖRSELLER LİSTESİ

Görsel 1: Lady In The Lake (1947) Afişi……. 16

Görsel 2: Mr. Sardonicus (1961) Oylama İçin Sunulan Pullar…….. 17

Görsel 3: Kinoautomat Gösteriminde Oylama Esnası……... 18

Görsel 4 ve 5: *Wild Gunman* (1974) Afişi ve Oynandığı Sistem…… 19

Görsel 6: Senaryo Dallanmasına Dair Şema……. 20

Görsel 7: *Cinelabyrinth* Gösterim Yapıldığı Salonun Yapısı…… 22

Görsel 8: I'm Your Man Gösteriminden Bir Kare……. 23

Görsel 9 ve 10: Landscape One İzleme Tecrübesi……... 24

Görsel 11 ve 12: There is Still Time… Brother (2007) 360 Derece Kamera ve İzleme Esnası…… 25

Görsel 13 ve 14: There is Still Time… Brother (2007) Gösterimi…… 26

Görsel 15:13th Street: Last Call (2010) Gösteriminden ve Filmden Sahne……..... 27

Görsel 16: 13th Street: Last Call (2010) Anlatı Yapısı…….. 28

Görsel 17, 18 ve 19: HBO Imagine (2009) Arayüz Yapısı…… 29

Görsel 20: Black Mirror: Bandersnatch (2018)'Den Bir Seçim Sahne…… 30

Görsel 21 ve 22: Kinoautomat Gösteriminde Oylama Süreci…… 50

Görsel 23: Late Shift Festival Gösteriminden…… 70

ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil 1: Kullanıcı ve Sistem İnteraktifliği…….. 11

Şekil 2: Linear Anlatı Yapısı Şeması…….. 33

Şekil 3: Freytag Piramidi…… 34

Şekil 4: Freytag Piramidi Geliştirilmiş Şeması…… 35

Şekil 5: Doğrusal Hat ve Puanlama Dal Yapısı…… 36

Şekil 6: Arabağlantılı Yapı Şeması…….. 37

Şekil 7: Ayarlanabilir Yapı Şeması…….. 38

Şekil 8: Tek Başlangıçlı, Çoklu Bitişli Dal Yapısı Şeması…….. 39

Şekil 9: Tekerlek Parmakları Yapısı Şeması…….. 40

Şekil 10: Shannon ve Weaver İletişim Modeli…….. 41

Şekil 11: Laswell İletişim Modeli…….. 42

Şekil 12: DeFleur İletişim Sistemi…… 43

Şekil 13: İnteraktif Film ve İzleyici Arası İletişim…….. 44

KISALTMALAR LİSTESİ

3D : 3 Dimensional

BKNZ : Bakınız

ÇEV : Çeviren

CGI : Computer Generated Images

DER : Derleyen

DV : Digital Video

DVD : Digital Versatile Disc

ED : Editör

IF : Interactive Fiction

TDK : Türk Dil Kurumu

GİRİŞ

Teknolojinin gelişimi ve dijitalleşmeyle beraber yeni anlatı şekilleri gelişmiştir. Anlatı filmin hikâyesi, karakterleri ve konusunun geçtiği mekânlar ile gerçek ve kurgulanmış olayların aktarılmasıdır. Sinemada teknik olarak linear ve non-linear olmak üzere iki anlatı formu mevcuttur.

Anlatı formlarından biri olan linear (doğrusal) anlatı, bir zaman diliminde, neden-sonuç ilişkili bir olay örgüsüne sahiptir. Dijitalleşme ve teknik imkanların artışıyla gelişen diğer bir anlatı formu olan non-linear (doğrusal olmayan) anlatı ise izleyicinin hakimiyetinde olan açık uçlu ve interaktifliğe olanak sağlayan bir yapıdadır. Anlatı yapılarındaki bu değişimden etkilenen sinema da farklı anlatım formları geliştirmiştir.

Non-linear anlatı formu ile şekillenen non-linear sinema, interaktif sinema, etkileşimli sinema, katılımcı sinema, sinema 3.0 gibi isimlerle belirtilmektedir. Teknik ve anlam üretimi açısından farklı bir sinema anlatı formuna sahip olan interaktif sinema interaktiviteden beslenmektedir. İnteraktivite, iki ya da daha fazla kullanıcının kaynağa aynı kanal üzerinden eşzamanlı geri bildirimde bulunmaları ve kanaldaki iletilerden yeni anlamlar yaratabilmelerini içermektedir. Bu sayede içerik izleyici sayesinde biçimlenmektedir. 1967 yılında *Kinautomat* ile başlayan interaktif sinema filmleri, yeni medyanın bileşenlerinden olan interaktivite olgusunun teknoloji ile beraber gelişmeye devam etmesi sayesinde yapısını şekillendirmeye devam etmiştir.

İnteraktif sinema, non-linear anlatı yapısı ile bireye içeriğe müdahale etme olanağı katmaktadır. Birey, interaktif filmde kendisine yöneltilen karar noktaları aracılığı ile içeriğin ilerlemesinde söz sahibi bir konumdadır. İnteraktivite sayesinde izleyici ve yapıt bir kanal çerçevesinde bir araya gelmektedir. İzleyici, bulunduğu kanaldan yapıta yönelik tepkiler verebilmekte ve bu tepkiler filmin olay örgüsüne yansımaktadır. Bu bağlamda izleyici yapıtı oluşturan unsurlarından biri haline gelmektedir. İzleyicinin aldığı kararlar ile ilerleyen interaktif filmin anlatı formu izleyici için bireysel bir tecrübe içermektedir. İnteraktif sinema anlatı yapısı ile film izleme kültürünü değiştirmektedir.

Film izleme kültüründe, 1895 yılında Lumiere kardeşler tarafından gerçekleştirilen ilk sinema gösteriminden itibaren toplu izlemeye dayalı bir anlayış hakim olmuştur. Sinema, bireyin hem kaçış noktası hem de sosyalleşmesini sağlayan bir aygıttır. Dijitalleşme ile DVD'lerin oluşmaya başlaması izleyiciye bir filmi sinema perdesi

dışında izleme imkanı tanımıştır. Bu durumla sinema filmleri artık sadece sinema salonlarında izlenen bir yapıdan çıkmıştır. Dijitalleşmenin devam etmesi ayrıca ağ teknolojilerinin gelişmesi ile yeni medyanın oluşumu da film izleme kültürünü etkilemiştir. İnsanlar artık parkta, hastanede, durakta zaman ve mekandan bağımsız istedikleri filme erişip, eriştikleri filmi çevrimiçi bir cihaz aracılığı ile (telefon, bilgisayar, tablet vb.) izleyebilecek konuma gelmiştir. Birey sadece istediği mekan ve zaman diliminde izlemekte kalmıyor, filmi durdurabilmekte, ileri ve geri sarabilmektedir. Bu özellikler izleyicinin süreç içerisinde film üzerinde aktifleştiğinin, içeriği kontrol etme becerisi kazandığının bir göstergesidir. Birey, dilediği yer ve zamanda bir filmi ister toplu bir şekilde isterse bireysel izleyebilmektedir. Bireysel izleme kültürü yeni medyanın da getirdiği kitlesizleştirmenin bir etkisidir. Kitlesizleştirme ile izleme kültüründe meydana gelen bireyselleşme kast edilmektedir. İnteraktif sinema da izleyiciyi anlatı yapısında içerdiği özelliklerden dolayı bireyselleşmeye davet etmektedir.

Özdeşleşme kavramı sinemada izleyicinin film evreni ve karakter ile yaşadığı özdeşliği aktarmak için kullanılmaktadır. Sinemada özdeşleşme Lacanyen bir anlatı ile açıklanmakta ve Lacan tarafından çalışılan “ayna evresi” teorisi ile çözümlenmektedir. Bu teori ile izleyici, sinema perdesinde gördüğü karakter (imge) ile simgesel bir özdeşleşme yaşamaktadır. İzleyicinin karakter ile yaşadığı bu özdeşleşme filmden haz almasını başka bir ifade ile katharsise ulaşmasını da kolaylaştırmaktadır.

Çalışmanın amacı, geleneksel sinemadan farklı bir anlatı formuna sahip olan interaktif sinemanın izleyici ve karakter arasında gerçekleşen özdeşleşmeye etkilerini araştırmaktır. Bu amaç doğrultusunda, çalışmanın birinci bölümünde interaktif sinemaya dair interaktivite kavramı ve non-linear anlatı formlarının açıklanması bu bağlamda oluşan yeni anlatıya dair gerçekleşen farklı örnekler gösterilmektedir. İkinci bölümde izleyici kavramı ile izleyicinin gelişimi aktarılırken bunlara bağlı değişen film izleme kültürü gösterilmiş ayrıca özdeşleşme kavramı ve sinemada özdeşleşmeye dair çalışmalar aktarılmış izleyici-karakter özdeşleşmesinin ne olduğu detaylıca belirtilmiştir.

Üçüncü bölümde çalışmanın konusu, amacı, önemi, araştırmada kullanılan yöntem detaylıca açıklanmış devamında Y ve Z kuşaklarından gönüllü katılımcılar ile gerçekleştirilen odak grup verileri çözümlenmiştir. Dijital yerli konumunda bulunan Y ve Z iki kuşağın interaktif sinema anlatı yapısını tecrübe ettikten sonra filmde

karakter ile olan özdeşleşmelerini olumlu ya da olumsuz etkileyen unsurlar incelenmiştir.

Bu bağlamda interaktif sinemanın sunduğu bu yeni anlatı yapısının özelliklerinin izleyici ve karakter özdeşleşmesine olumlu ya da olumsuz etkileri incelenmiştir. Araştırmada nitel bir araştırma yöntemi olan odak grup çalışması tercih edilmiştir. Odak grup çalışması, Y ve Z kuşaklarından gönüllü katılımcılar ile ile gerçekleştirilmiştir. Katılımcılar interaktif bir içerik olan *Late Shift*'i bireysel bir şekilde izledikten sonra odak grup gerçekleşmiştir. *Late Shift* filminin seçilmesindeki neden filmin festivallerde gösterilip ödüller almış olması ve filmin çeşitli mecralardan indirilip telefon, tablet ve bilgisayar gibi aygıtlar aracılığı ile izlenme olanağı bulunmasıdır.

İnteraktif sinema, hala gelişmekte olan bir anlatı yapısıdır. İnteraktif sinema sunduğu biçimsel özellikler ile izleyicinin geleneksel sinemadan beri süren işlev ve konumunu değiştirmektedir. Bu durum izleyicinin, film evreni ile olan bağını da etkilemektedir. Bu çalışmada interaktif sinemanın sahip olduğu anlatı yapısı özelliklerinin izleyici ve karakter özdeşleşmesine etkileri detaylıca irdelenmiştir. Çalışmada interaktif sinema anlatısının sunduğu seçme hakkı, karaktere adına verme, tercih için tanınan süre gibi unsurların karakter ile izleyici özdeşleşmesini nasıl etkilediği Y ve Z kuşaklarının yorumları doğrultusunda çözümlenmiştir.

Bu çalışma, dijitalleşme ile gelişen yeni bir anlatı formu olan interaktif sinemanın izleyici etkilerini incelediği için hem literatüre hem de uygulamalara katkı sunması açısından önem taşımaktadır.

BİRİNCİ BÖLÜM

SİNEMADA DİJİTALLEŞME VE İNTERAKTİF SİNEMA

1.1. Sinema ve Dijitalleşme

1.1.1. Dijitalleşme Tanımı

Dijital kelimesi Türkçe'ye "sayısal" olarak geçmiş olup Latince kökenli bir kelime olmakta ve Latince'de parmak anlamına "digitus" kelimesinden gelmekte; İngilizce köken olarak bakıldığında ise dijital kelimesi "digit" kelimesine dayanmakta 0'dan 9'a kadar olan tamsayıları ifade etmek için kullanılmaktadır (Zengin, 2016:186). Bu bağlamda bakıldığında dijitalleşme algoritmaya dayalı bir sistemdir.

Dijitalleşme pek çok alanda etkisini göstermiş sinema da etkilenen alanlardan biri olmuştur. Dijitalleşmenin etkileri ile sinema şekillenmiş ve dijital sinema oluşmuştur. Manovich (1995) "Dijital Sinema Nedir?" (What is the Digital Cinema?) başlıklı makalesinde dijital sinemayı canlı hareket içerikleri, boyama, görüntü işleme, kompozisyon ve 2D ile 3B animasyon işlemlerinin karşılığı olarak ifade etmiştir. Başka bir ifade ile de dijital sinema film yapım, dağıtım ve gösterim süreçlerinin hepsinin dijital olmasını içermektedir (Erkılıç, 2012:94).

1.1.2. Dijitalleşmenin Sinemada Üretim ve Dağıtıma Etkisi

Sinema filmleri ilk dönemlerinde pelikül adı verilen filmler ile çekilmekteydi. Fransızca "péllicule" kelimesinden Türkçe'ye pelikül olarak geçmiştir. *"Pelikül, ışığa duyarlı milyonlarca gümüş taneciğinin üzerine sürüldüğü, selülozdan üretilen bir taşıyıcı tabaka ve diğer koruyucu katmanlardan oluşan ve genellikle kenarlarında delikler bulunan bir şerittir"* (Ormanlı, 2012:33). Filme çekilen görüntüler önce banyo ve baskı işlemlerine tabi tutulmakta bu işlemlerden sonra da negatif ve pozitif kopyalar oluşturulmaktadır. Film şeritleri sahip oldukları büyüklüklere göre çeşitli formatlara ayrılır. Bu büyüklük çeşitlerine örnek olarak 35 mm, 65 mm, 16 mm ve 8mm gösterilebilir. Pelikülden oluşan filmler, kesilip birleştirilerek hazırlanmakta ve ardından her salon için kopyası oluşturulmaktaydı. Sinema alanında meydana gelen dijitalleşme ile filmlerin üretim süreci hızlanmaya başlamıştır.

Sinemada ilk dijitalleşme hareketlerine bakıldığında dijitalleşmenin ilk olarak post prodüksiyon aşamasında meydana geldiği görülmektedir. Kurgucuların filmleri düzenlemek için kullandıkları "moviola" isimli uygulamadan bilgisayara geçişleri ile

ilk dijitalleşme başlamıştır (Ormanlı 2012:35). Bu sayede bilgisayar aracılığı ile filmlere dijital efektler kurgu esnasında işlenebilmiştir.

"Dijital teknolojinin gelişiminin sinema araçlarındaki ilk meyvesi kurguda meydana gelen değişikliklerdi. 1970'lerde kurgu bilgisayar ortamına adapte edilmeye çalışılmış, başarıya ise 1990'larda ulaşılmıştır. 2000'li yıllar Hollywood da dâhil olmak üzere pek çok sinema kurgu yapımını dijital ortama taşıdı" (Nişancı, 2011:67-68). Post prodüksiyon alanında yaşanan dijitalleşme ile görüntü düzenlenmesi, özel efektlerin eklenmesi ve CGI adı verilen sayısal karakterlerin yaratılması post sürecinde başlamış ayrıca kurgu süreci hızlanmıştır.

1990'lı yıllarda video teknolojisinin gelişmesi ile analog kameralar yerlerini dijital kameralara bırakmaya başlamış olup böylelikle post süreci haricinde filmin çekim süreci de dijitalleşmiştir. Dijital teknolojiler ile çekim süreci peliküle kıyasla daha ucuza mal olmakta; ayrıca dijital kameralar daha kullanışlı ve hafif olmaları sayesinde çekimin her alanda yapılabilmesini sağlamaktadır. Bu bağlamda dijital kameralar, analog kameraların aksine bir çekimin birden fazla tekrarlanmasına olanak tanımaktadır. Dijitalleşmenin kamera ve post prodüksiyon alanındaki etkisi dağıtım ve gösterim üreticinin de dijitalleşmesini sağlamıştır.

Dijitalleşme ile dağıtım sürecinde 35 mm gösterim kopyalarının yerini dijital dağıtım yolları (harddiskler gibi) almış ve gösterimde de dijital projeksiyonlara geçilmiştir (Erkılıç, 2012:95). Dağıtım alanında bobinlerin yerini hafıza kartları ve hard disklerin almaya başlamış olması hem maliyeti düşürmüş hem de dağıtım sürecini kolaylaştırmıştır.

Yeni Film Dili "Amatör Video" (2016) isimli çalışmalarında Künüçen ve Olguntürk'e (2016: 126-127) göre gelişen DV teknolojisi ile film çekim süreç ve yapım maliyetlerinin ucuzlamış olup bu sayede DV teknolojisi ile film üretimi amatörlerin kullanımına açılmış, amatörler tarafından üretilen bu filmler Youtube gibi platformlarda paylaşılarak izleyicisi ile buluşmuştur. Video ve DVD teknolojilerinin gelişmesi ile sinemada izleme kültürü de değişmeye başlayacaktır. Filmler, izleyiciler tarafından sinema salonu dışında evde seyredilmektedir. Dağıtım ve gösterim alanında meydana gelen gelişmeler ile oluşan video ile hikaye anlatımı alanında yeni seçenekler ortaya çıkmıştır (Bordwell, Thompson, 2011:43). Bu durumun sağladığı avantajla video ve DVD olarak piyasaya sürülen filmlere izleyiciye sadece sinema kopyası gösterilmemiş çekim detayları eklenmiştir. Filmler, sadece sinema salonunda gerçekleştirilecek gösterim için değil aynı zamanda gösterim sonrası

video ve DVD olarak izlenmek için de farklı formatlarla hazırlanmıştır.
Dijital sinema sunduğu olanaklar ile sinemada farklı anlatım tarzlarının doğmasına olanak sağlamıştır. 2000'lerde dijitalleşme ile birlikte gerçekleşen 3D teknolojisi ile de sinema algısal gerçeklik açısından izleyicisine yeni boyut sunmuştur.
3D teknolojisi dışında sinemada 2000'li yıllardan itibaren interaktif film teknolojisinde de gelişmeler yaşanmıştır. İnteraktif film, non-linear (doğrusal olmayan) anlatı yapısı ile izleyicinin müdahalesine olanak tanıyan izleyiciye içerikte daha aktif bir rol veren bir anlatı modelidir. 1960'lı yıllardan itibaren interaktif film denemeleri başlamış olup bu filmlerde izleyici filmi izlerken filmin herhangi bir bölümünde ona yöneltilen seçenekler aracılığı ile tercihlerde bulunup içeriğe dahil olabilmektedir.

1.2. İnteraktif Kavramı

1.2.1. İnteraktif Kavramsal Açılımı

İngilizce interaktivite kelimesinden Türkçe'ye geçmiş interaktif kelimesi etkileşim manasına gelmektedir (Güncel Türkçe Sözlük, TDK.). İnteraktif (interaction) "arasında" manasına gelen "inter" ile "hareket etme" manasına gelen "action" kavramlarının birleşmesinden oluşmakta ve "birbirini etkileme" amacıyla kullanılmaktadır (Varey, 2004:141). Bu doğrultuda interaktif olgu sayesinde çift yönlü bir ilişki olanağı sunulmakta ve iki ya da daha çoklu taraflar da birbirinden etkilenmektedir.

İnteraktif, bir süre zarfı içinde ilerleyen sürekliliği tanımlamaktadır. Brenda Laurel (2014:29) bu sürekliliğin üç değişken ile şekillendiğini belirtmekte ve bu değişkenliği aşağıdaki şekilde ifade etmektedir:

Frekans: Bireyin, interaktifliğe geçme sıklığını belirtir.

Genişlik: Sunulan seçeneklerin sayısını gösterir.

Önem: Yapılan seçimlerin süreci nasıl etkilediğini belirlemektedir.

Bu unsurlar aracılığı ile interaktifliğin düzeyi belirlenmektedir. Bu bağlamda frekans ve genişliğin yüksek oranda olması interaktifliğin düzeyini ve doğrudan önemini arttırmaktadır.

Yazarlar	İnteraktivite Tanımları
Wiener (1950)	Geri bildirim kavramı: Bir sistemin geçmiş performansının sonuçlarını yeniden ekleyerek kontrol etme yöntemi.
Steuer (1992)	Kullanıcıların aracılı bir ortamın biçimini ve içeriğini gerçek zamanlı olarak değiştirebilme derecesi.
Rafaeli ve Sudweeks (1997)	Bir sekanstaki mesajın birbiriyle ne ölçüde ilişkili olduğu ve özellikle son mesajın önceki mesajın ilişkisini ne ölçüde anlattığı.
Williams, Rice ve Rogers (1988)	Bir iletişim sürecindeki katılımcıların karşılıklı söylemleri üzerinde ne ölçüde kontrol ve rol değiştirebildikleri.
Ha ve James (1998)	İletişimci ile izleyicinin birbirlerinin iletişim ihtiyacına ne ölçüde cevap verdikleri.
Fortin (1997)	Bir iletişim sisteminin bir veya daha fazla kullanıcısına gerçek zamanlı (video telekonferansta olduğu gibi) veyahut eşzamansız bir şekilde (elektronik postada olduğu gibi) birbirleri ile iletişim kurmalarına izin vermesi durumunu içermekte ayrıca iletişimin içerik ve zamanlamasının kontrolünün son kullanıcı da olması durumudur.

Tablo 1: İnteraktif Tanımlarının İncelenmesi (Dholakia, Zhao, Dholakia ve Fortin, 2000:5).

İnteraktif kavramına dair yukarıdaki tabloda çeşitli tanımlara yer verilmiştir. Tanımlar incelendiğinde interaktif kavramı için belli unsurların öne çıktığı görülmektedir. İnteraktif tanımlarının gözden geçirilmesine dayanarak, aşağıdaki altı bileşen interaktif bir iletişim yapısı için kritik olarak tanımlanmaktadır. (Dholakia, Zhao, Dholakia ve Fortin, 2000:6-8):

- **Kullanıcı Kontrolü:** Bir bireyin bir iletişimin zamanlamasını, içeriğini ve sırasını ne kadar seçebileceğini ifade eder.
- **Duyarlılık:** "Karşılıklı söylem"i çift yönlü iletişimi ifade etmektedir. Daha önceki iletilere verilen yanıtla ilgilidir. Rafaeli ve Sudweeks'in (1997) tanımının önemli bir özelliğidir: *"mesajların dizisi birbiriyle ve özellikle sonraki iletilerin önceki iletinin ilişkisini ne ölçüde ifade ettikleri ile ilgilidir".*
- **Gerçek zamanlı interaktivite:** İletişimin gerçekleştiği hızı, özellikle tepki süresini ifade eder. Dönüş ne kadar hızlı olursa, interaktifliğin algısı da o kadar fazla olur.
- **Bağlantılılık:** Belirli bir sitenin dışındaki bir dünyaya bağlı olma hissidir. Bağlantılılık, diğer ziyaretçilerden yanıt beklentileri yaratır. Bağlılık arttıkça, interaktivite, ziyaretçiler tarafından daha fazla algılanır.
- **Kişiselleştirme / Özelleştirme:** Bilginin bireysel ziyaretçinin ihtiyaçlarını karşılamak için ne ölçüde uyarlandığını yansıtır.
- **Oyunculuk:** Bir sitenin eğlence değerini ifade eder. Oyunculuk, bir ziyaretçinin bir web sitesi (sistem interaktifliği) ve çok kişili oyunlar (kullanıcı interaktifliği) ile interaktifliği içeren bir boyuttur.

İnteraktif kavramının getirmiş olduğu interaktivite (interactivty) ise kullanıcıya tanınan bir nitelik olmakta ve ayrı olarak ele alınması gereken bir kavramdır. İnteraktif, insanı daha aktif bir konuma getirerek onu özneleştirirken interaktivite ise kullanıcının bir programa, içeriğe müdahale de bulunabildiği yapıtı etkilediği bir özelliktir (Sankur, 2004'den akt. Taşova, 2013:35). İnteraktivite en sade tanımla iki ya da daha çoklu kullanıcının mesaj üzerinde kaynak ile eşzamanlı olarak interaktif bir iletişime geçmesi ve iletileri yönlendirebilmesi şeklindedir (Liu ve Shrum, 2002:54). Cover (2006:140) ise interaktiviteyi iki taraf arasında ileti aktarımının yanı sıra bu aktarım aracılığı ile gönderilen içerik üzerinde yeni mesajlar ve anlamlar meydana getirilmesi olarak belirtmektedir. Bu bağlamda interaktif iletişimin önemli bir özelliği üretici ve kullanıcı ilişkisi arasında kullanıcıya hızlı bir dönüt alanı oluşturması ve bunu eşzamanlı olarak sunmasıdır. Bu sayede kullanıcı sağladığı dönütler aracılığı ile

içerik üzerinde kontrol sahibi olmaktadır. İçerik, kullanıcının gönderdiği tepkiler neticesinde biçimlenmektedir. İnteraktivite aracılığı ile birey tek yönlü bir bilgi akışına maruz kalmamakta, ona sunulan çoklu kanallar aracılığı ile kendi istek ve zevkleri doğrultusunda içeriği şekillendirmektedir. İnteraktivite aracılığı ile birey içeriği kişiselleştirebilmektedir.

Yeni medya ve ağ teknolojileri, interaktif olgusunun artmasını sağlamaktadır. Geleneksel medyada gönderici konumunda bulunanlar iletişimde aktif bir rolde bulunmakta ve onların egemenliğinde iletişim şekillenmektedir. Geleneksel medyada kullanıcının üreticiye geri bildirimde bulunması için ayrı bir kanal gerektirmektedir. Yeni medya ise alıcıdan kullanıcıya olan iletişim sürecinde kullanıcıdan eşzamanlı olarak anlık geri bildirime olanak tanımaktadır. Bu özelliği ile yeni medya iletişim sürecini çok katmanlı hale getirmektedir (Binark, 2007:21).

Bir iletinin aktarılması sürecinde alıcı ve gönderici (kaynak) olmak üzere iki taraf bulunmaktadır. Gönderici mesajın ilk yaratımını gerçekleştiren ve bu mesajı ilk ileten kişidir. Alıcı ise göndericinin ilettiği mesajı alan kişidir. Sinema perspektifinde bakarsak gönderici filmi yaratan sanatçı olmaktadır. Sinemada alıcı, filmi seyreden izleyicidir. Klasik anlatı sinemasında bu yapı doğrultusunda tek yönlü bir iletişim kurulmaktadır. İzleyici ve filmi yaratan arasında doğrudan değil dolaylı bir iletişim bulunmaktadır. İnteraktif kavramının sinemaya girmesi ile bu durum değişmektedir. Kim ve Shawhney'e (2002:221) göre interaktif medyanın sunduğu interaktivite dört ana özellikten oluşturmaktadır:

- **İletilebilirlik:** Bir ortam aracılığı ile çeşitli ortam biçimlerine erişilmesi
- **Esneklik:** Birey veya çoklu katılımcılar tarafından ses-görüntü aktarımında ortamın esnek kullanılması.
- **Programlanabilirlik:** Kullanılan ortamın sunulan enformasyonun hem üretim hem dağıtım platformunda olması.
- **Yaratıcılık:** Bireyin katılımcı formunda bulunarak kendi iletisini yaratma düzeyi.

Bu özellikler ile interaktif sinema, interaktiviteyi içermekte ve izleyici ile sanatçı arasındaki iletişimi değiştirmektedir. İnteraktif olgusu film ve izleyici arasında karşılıklı bir iletişime olanak tanımaktadır. Gönderici konumundaki film üreticilerinin sundukları içerik alıcı konumundaki izleyenin geri bildirimleri neticesinde şekillenmektedir. İnteraktivite yapıt üzerinde gerçekleşmektedir. İletişim çift kanallı

bir halde gönderenin bir kanaldan sunduğu yapıt aracılığı ile izleyici yine aynı kanaldan yapıta yönelik tepki verebilmektedir. İnteraktivite sayesinde yapıt ve izleyen tek bir kanal çerçevesinde buluşmaktadır. İzleyici, yapıt üzerinde ortak bir üreticiye dönüşmektedir (Manovich, 2001:55). Bu bağlamda içerik izleyici ve sanatçı tarafından birlikte yaratılmış bir ürüne dönüşmektedir.

1.3. İnteraktivite Çeşitleri

İnteraktivitenin tek yönlü bir sınıflandırma ile tanımlanamamasının nedeni geniş ve çok yönlü bir olguyu kapsamasıdır. Bu bağlamda interaktif, iletişim taraflarının özelliklerine, olgunun öznel ve nesnel boyutlarına, kontrol şekline, tasarım şekline, enformasyon sunum ve alımının kurgulanma biçimine ve zaman ölçütüne göre 6 başlıkta sınıflandırılabilir (Baştan, 2009:31).

1.3.1. İletişim Taraflarının Özelliklerine Göre

İletişimin taraflarına göre interaktif; insan- kullanıcı başka bir ifade ile kullanıcı-kullanıcı, içerik ile gerçekleştirilen kullanıcı-içerik ve makine-insan ilişkisinden doğan kullanıcı-sistem olmak üzere 3 kısma ayrılmaktadır:

Kullanıcı-Kullanıcı İnteraktivitesi: İki veya daha fazla kullanıcının teknolojik imkanlar aracılığı ile karşılıklı iletişim ve interaktivitede bulunmasını içermektedir. Kullanıcılar arasındaki interaktif iletişim sürecinin ne doğrultuda gelişeceği öngörülmemektedir. Kullanıcı- kullanıcı interaktivitesine örnek olarak sohbet odaları ve bloglar verilebilir. Burada kullanıcılar bir iletişim ağı aracılığı üzerinden karşılıklı ilişki içindedir.

Kullanıcı-İçerik İnteraktivitesi: Kullanıcı-içerik interaktivitesi; kullanıcının, iletişim aracı tarafından sunulan veriler ve bunların kaynağı ya da üreticileriyle interaktivitede bulunmasını kapsamaktadır. Bu interaktif çeşidine örnek olarak kullanıcının, televizyon programlarının sunduğu görsel ve işitsel verilere ulaşımı ve bu içeriği düzenleyebilmesi gösterilebilir.

Kullanıcı-Sistem İnteraktivitesi:



Şekil 1: Kullanıcı ve Sistem İnteraktivitesi

Kullanıcıların, bilgisayar veya diğer teknolojik araçlarla yazılımsal ve donanımsal olarak interaktivitede bulunmasıdır. Kullanıcı-sistem interaktivitesi örnek olarak televizyonların içerdiği ara yüzler ile bireyin interaktivitesi gösterilebilir.

1.3.2. Kontrol Şekline Göre

Bu sınıflandırma da ana ölçüt içeriğin ve programın yapısının tekrardan biçimlendirilmesi amacıyla kullanılabilecek olan kontrol seviyesidir. Kontrol şekline göre interaktivite 3 çeşide ayrılmaktadır (Baştan, 2009:33):

Tepkisel (**Reactive**) **İnteraktivite:** Kullanıcı, hazırlanan içerik üzerinde kısıtlı kontrol imkanına sahiptir. Bu interaktif türü klasik davranışsal etki-tepki paradigmasına bir örnektir.

Ortak Etkin (**Coactive**) **İnteraktivite:** Kullanıcıya, kaynağın belirlediği sınırlar doğrultusunda içerik hakkında sekansları, ritmi ve tarzı ile ilgili bir kontrol imkanı tanınır. Kullanıcı, isteği doğrultusunda ona içeriğin nasıl sunulacağını belirler.

Ön Etkin (**Proactive) İnteraktivite:** Kullanıcının kaynak konumuna geçtiği bu interaktif türünde birey hem içerik hem de yapıyı kontrol etmekte ve değiştirebilmektedir. Kullanıcıyı etkin bir özne formuna sokan bu türde kaynak dışında kullanıcı da üretici formundadır.

1.3.3. Tasarım Şekline Göre

İnteraktivitenin gerçekleştiği bağlantılı ve çoklu ortam uygulamalarındaki tasarım sorununa dair Rod Sims (1997) tarafından oluşturulan bu modelde yapı ile kullanıcı arasındaki bağlantı esas alınmıştır (Akt. Akyol, 2010:147). Modelin oluşturduğu interaktif türlerinde kontrol ve tepki biçimleri odaklı bir sınıflandırma yapılmıştır. Tasarım şekli interaktif modeline göre yapılan bu sınıflandırmanın on çeşit türü bulunmaktadır.

Nesne İnteraktivitesi: Kullanıcı, ona iletilen yapı içerisinde nesneler üzerindeki interaktiviteyi fare, kumanda ya da oyun konsolu gibi bir cihaz aracılığı ile sağlamaktadır. Kullanıcı, bir nesne hakkında seçimde bulunduğunda yapı üzerinde görsel-işitsel veya biçimsel olarak bir tepki meydana gelmektedir.

Doğrusal İnteraktivite: Elektronik sayfa çevirme olarak da isimlendirilen bu interaktif formda kullanıcı, önceden belirlenmiş bir linear dizi aracılığı ile ileri-geri hareket edebilmektedir. Kullanıcıya önce veya sonraki ekran erişim olanağı tanınmakta ancak kullanıcı bulunduğu eylemlere karşılık özel bir dönüt almamaktadır.

Destek İnteraktivitesi: Kullanıcının tercih olanaklarının geniş bir düzeyde sunulması ile interaktivitenin seviyesi artmaktadır. Herhangi bir yazılım uygulamasında kullanıcı için sunulan önemli faktörlerden biri değişebilir performans desteği sağlanmasıdır (Akyol, 2010:148).

Güncelleme İnteraktivitesi: Bir bilgisayar tarafından meydana getirilen içerik ile kullanıcı arasında gelişen interaktivite çeşididir. Bu interaktivite türünde kullanıcının iletiği yanıtlar sistem tarafından analiz edilerek iletişimin bir sonraki safhasının düzenlenmesine olanak tanımaktadır.

Yapı İnteraktivitesi: Güncelleme interaktivitesinin bir uzantısı olan bu interaktivite de kullanıcının hedeflerine erişebilmesi için nesneleri hareket ettirebileceği bir ortamın yaratılması gerekmektedir.

Yansıtıcı İnteraktivite: Tasarımcılar tarafından birçok durumla ilgili olarak oluşabilecek istek ve sorular hakkında metin formunda cevaplar meydana getirilmiştir. Bu tip interaktivite uygulamalarında kullanıcı tarafından verilen cevaplar kaydedilmekte bu sayede diğer kullanıcıların cevapları ile kıyaslama sağlanabilmektedir.

Simülasyon İnteraktivitesi: Yapı interaktivitsi ile bağlantılı olan bu interaktivite türünde kullanıcının seçim hakkı genişlemektedir. Kullanıcı, belirli olan bir kısım görevleri tamamladıktan sonra güncelleme gerçekleşmektedir. Steuere, sanal gerçekliği tanımlarken bir dizi teknolojik sisteme atıfta bulunur ve bu mecralarda interaktivitenin dinamik bir simülasyon ile gerçekleştiğini vurgular (Stuere, 1993: 1-25). Bu bağlamda Steuere (1993), simülasyon interaktivite modelini; hız, aralık ve haritalama olmak üzere üç ana özellik çerçevesinde oluşturmuştur.

Steure'in oluşturduğu bu özelliklerden "hız", kullanıcının sanal gerçeklik süresine geri bildirimde bulunma süresini içermektedir. Sistem, kullanıcıdan aldığı dönütlere ne kadar hızlı yanıt verebilirse sistemin interaktivite seviyesi o kadar artmaktadır. Kullanıcının interaktivitesine olanak tanıyan parametrelerin fazlalığı interaktivite düzeyini arttırmaktadır. Bu parametreleri içeren sistemin, kullanıcının seçimine sunduğu değişkenler çeşidi "aralığı" ifade etmektedir. Kullanıcıdan gelen verilerin sistemin oluşturduğu yanıtları ile eşleştirilme süreci ise "haritalamayı" oluşturmaktadır.

Bağlantı İnteraktivitesi: Kullanıcının, bilgi bağlantıları aracılığı ile bilgi hazinesine ulaşmasına olanak sağlanmaktadır. Kullanıcının, sorunlarını çözebilmesi için bir bilgi labirenti içinde dolaşmasına olanak tanınmaktadır. Bu interaktivite türü, bilgiye ulaşmak için esnek bir ortam yaratmaktadır.

Sürükleyici Olmayan Bağlamsal İnteraktivite: Kullanıcıları aktif konuma getiren ve bir kısım görevlerde roller üstlenmelerini sağlayan bu interaktivite modelinde bir sanal ortam oluşturulmaktadır. Oluşturulan bu sanal ortam aracılığı ile kullanıcılar, iş bağlantılı bir içerik ile çalışabilmeleri için farklı interaktivite düzeylerini birleştirmektedir.

Sürükleyici Sanal İnteraktivite: Bu interaktivite türünde kullanıcı, onun hareket ve tepkilerine karşılık veren bilgisayar üretimli gerçek olmayan bir evrenin içine yerleşmekte ve ona interaktif bir mekan sağlanmaktadır.

1.3.4. Zaman Ölçütüne Göre

Zaman ölçütüne göre interaktivite modelinde, interaktif olgusunun anındalık niteliğinin altı çizilmektedir. Bu interaktivite modeline göre eşzamanlı ve eşzamansız olmak üzere interaktif olgusu ikiye ayrılmaktadır.

Eşzamanlı interaktivite ile kullanıcıların bir iletişim ağı bağlantısı oluşturdukları ve anında geri bildirimde bulundukları, bu bildirime anında yanıt aldıkları tür ifade edilmiştir. Bu türe örnek olarak sohbet odaları verilebilir.

Eşzamansız interaktivite ise kullanıcılar arasında bir anındalık var olmaksızın gerçekleşen interaktivite türüdür. Gerçek zamanlı bir interaktivite bulunmamaktadır. Bu türe örnek olarak da elektronik posta uygulamaları verilebilir.

1.3.5. Enformasyon Sunum ve Alımının Kurgulanmasına Göre

Bu interaktivite modelinde, interaktif bir iletişim sisteminde enformasyonun iletilmesi ve kullanıcının sunulan bu enformasyona ulaşma metodu bir ölçüt olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu bağlamda enformasyon sunum ve alımının kurgulanmasına göre interaktif enformasyonun sunum yollarına göre iki farklı sınıflandırma yapılmaktadır. Bu sınıflandırma hedef yönelimli interaktivite ve keyfi interaktivite (Baştan, 2009: 37).

Hedef yönelimli interaktivite, kullanıcının enformasyon hizmetini alması için belirli bir hedefe ulaştığı hiyerarşik, doğrusal bir yapıda olan parçalanmış bir sıralama içermektedir. Bu yapıyı içeren uygulamaların menü içeren bir yapıya sahip olması hiyerarşik yapılanmayı göstermekte, doğrusal sıralama aracılığı ile veri tabanı destekli uygulamalarla belirtilirken tamamlanması gereken görev ve bu doğrultuda ulaşılan hedefler de parçalı sıralamayı içermektedir. Bu interaktivite modeline örnek olarak Norman'ın Eylem Modeli gösterilebilir. Norman'ın sunduğu interaktivite modeli kullanıcının düşünce süreci ve gerçekleştirdiği eylemler üzerinde durmaktadır. Kullanıcı, bir hedef yaratmakta yaratılan bu hedef doğrultusunda eylemlerini yürütmekte ve sonuçlarını değerlendirmektedir. Kullanıcının oluşturduğu eylem diğer kullanıcılar ya da sistem üzerinde etki yaratmaktadır.

Keyfi interaktivitede, yaratılan bir enformasyon ağı aracılığı ile bağımsız interaktif öğeler arasında gezinilmektedir. Bu interaktivite türüne örnek olarak web sayfalarında yapılan gezinmeler gösterilebilir.

1.3.6. Olgunun Nesnel ve Öznel Boyutuna Göre

Bu interaktivite modeline göre gerçek (actual) interaktivite ve algılanan (perceived) interaktivite olmak üzere iki tür bulunmaktadır.

1.3.6.1. Gerçek İnteraktivite

İzleyici ya da kullanıcının tepkisinin, ona sunulan içerik üzerinde somut olarak etkiler yaratması ve içerikte değişimler meydana getirmesi beklenir. İletişimin her iki tarafını oluşturan alıcı ve kaynak içeriğe müdahale de bulunabilmektedir. Yapılan müdahaleler neticesinde yapıt değişmekte ve bu gerçekleşen değişim somut olarak görülmektedir.

Gerçek interaktiviteye örnek olarak dramatik sanatlar gösterilebilir. Dramatik

sanatlarda oyuncu ve izleyici arasında bir interaktivite bulunmaktadır. Oyuncu, izleyici ile diyalog kurmakta, ona sorular yöneltmekte ya da cevaplamakta ve bu aldığı dönütler doğrultusunda içeriğini ilerletebilmektedir.

İzleyicinin içeriğe müdahalesine olanak tanıyan interaktif sinema da gerçek interaktiviteye bir örnek teşkil etmektedir. İnteraktif sinema da dijitalleşme hareketleri ve yeni medyanın etkileri doğrultusunda farklı açılardan gelişerek interaktivite özelliğini ilerletmiştir. İnteraktif sinemada, izleyicinin aldığı kararlar kaynağın oluşturduğu içerikte etki yaratmakta ve yapıt izleyicinin koordinasyonu doğrultusunda ilerlemekte bu bağlamda izleyici ve üretici arasında gerçek bir interaktivite oluşmaktadır.

1.3.6.2. Algısal İnteraktivite

Gerçek interaktivite somut bir interaktivite dayalı iken, algısal interaktivite de ise soyut bir interaktivite söz konusudur. Bireyin edinimleri, bilişsel ve duyusal yetileri ile oluşturduğu bir interaktivite söz konusudur.

İnsan algısının göreceli bir yapıda olduğunu varsayarsak iki insanın bir eser hakkında algıları ve yorumları farklı olacaktır (Platon, 1967:4). Bu bağlamda bakıldığında yorum alıcının edinimleri, duyusal ve bilişsel yapısı ile şekillenmekte ve bireyin kendi yorumunu katabildiği sanat dalları algısal interaktivite içermektedir.

İnteraktiviteye olanak tanıyan interaktif sinema nasıl ki gerçek interaktiviteye örnek oluşturuyorsa linear anlatıya dayanan sinema da algısal interaktiviteye dair bir örnek içermektedir. Sinemada uygulanan kamera teknikleri, renklendirme, kompozisyon şekli izleyicinin algısını bir yöne çekme odaklıdır. İzleyici, ona sunulan görüntüler doğrultusunda kendi filmin devamını bilişsel olarak getirebilir ya da sahneleri zihinsel bir perspektifte birleştirerek yeni içerik yaratabilir.

1.4. İnteraktif Sinema

1.4.1. İnteraktif Sinema Tanımı

Katılımcı sinema, interaktif film, sinema 3.0 gibi isimler ile de anılan interaktif sinema non-linear (doğrusal olmayan) bir anlatı yapısına sahip olan interaktivite özelliği ile yapım ve izleyici arasında çift yönlü bir iletişim olanağı sunan bu sayede de içeriği kişiselleştirilen bir film anlatısı sahiptir.

Non-linear anlatı yapısı ile doğrusal ilerlemeyen, hikayenin olay örgüsünde izleyiciye

seçeneklerin sunulduğu anlatı yapısı kast edilmektedir. Kurgu sistemlerinde de linear ve non-linear formlar bulunmaktadır. Linear form, VTR-kaset tabanlı olmakta non-linear form ise disk tabanlı bir kurgu kayıt sistemi içermektedir (Özkoçak, 2010:17-20). Ancak bu tez çalışmasında kurgu sistemi değil anlatı formu olan linear ve non-linear yapıların özellikleri anlatılmıştır.

Neimark (1998) interaktif sinemanın, linear anlatıya dayalı klasik sinemadan farklı olarak izleyicini rolünü arttırdığını, izleyicinin hikayeye doğrudan etki edebilen, kamera açılarını seçerek çerçeveyi değiştirebilen, karakterleri yönlendirebilen bir yapıya sahip olduğunu belirtmektedir.

1.4.2.İnteraktif Sinema Tarihi

İlk interaktif film denemesi algısal interaktivite açısından gerçekleşmiş olup Robert Montgomery'in yönetmenliğini yaptığı 1947 yapımlı *Lady In The Lake* filmidir. Film, Raymond Chandler'ın aynı isimli romanından uyarlanmıştır. Konusu, bir suç dergisinin yayın editörünün patronunun karısını bulması için Dedektif Philip Marlowe'u işe alması ve sonrasında Marlowe'un çözmeye çalıştığı gizemli olaylar üzerinedir. Filmin tamamı öznel kamera ile çekilmiştir. Bu teknik sayesinde kamera, oyuncunun yerini alıyor ve oyuncu doğrudan merceğe baktığı için izleyici ile temas kurmaktadır.



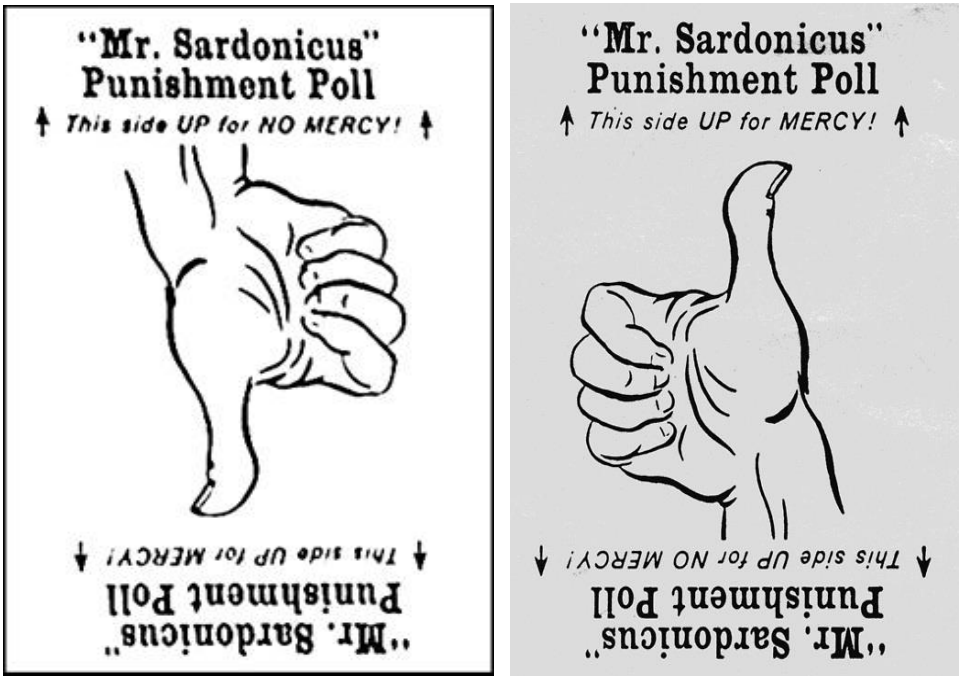
Görsel 1: *Lady In The Lake* (1947) Afişi

Kaynak: Lady in the Lake, https://www.imdb.com/title/tt0039545/

Erişim Tarihi: 10.10.2019

Film afişinde “Siz ve Robert Montgomery Beraber Bir Cinayet Gizemini Çözün” (You and Robert Montgomery Solve a Murder Mystery Togerther) ifadesine yer verilmişti. Afişinde de belirtildiği üzere film, hikayesinde izleyiciyi aktif bir konuma almaya çalışmıştır. *Lady In The Lake* filminde izleyici ana karakter konumundadır. İzleyici içeriğin değişimine müdahalede bulunamasa da Dedektif Philip Marlowe’un sadece bir aynada gözükmesi aslında her izleyenin Marlowe olduğuna dair bir veri sunmaktadır (Sayın, 2007:23).

İnteraktif ilk film denemesi olan William Castle tarafından yönetmenliği yapılan 1961 gösterimli Mr. Sardonicus filmidir. *Mr. Sardonicus* (1961), senaryo yapısı açısından izleyicisine iki farklı son sunan bir yapımdır. İzleyici, filmin sonunda Mr. Sardonicus’un ölüp ölmeyeceği kararını vermektedir.



Görsel 2: *Mr. Sardonicus* (1961) Oylama İçin Sunulan Pullar

Kaynak: Lost Media Archive, Mr. Sardonicus (“Merciful” Engding), https://lostmediaarchive.fandom.com/wiki/Mr._Sardonicus_(%22Merciful%22_Ending)
Horror Movie Project, Mr. Sardonicus (1961)-William Castle, 30 Temmuz 2017,

https://horrormovieproject.blogspot.com/2017/07/mr-sardonicus-1961-william-castle.html

Erişim Tarihi: 10.10.2019

İzleyicilere girişte üzerinde yukarıyı ve aşağıyı gösteren başparmak görseli olan kartlar verilmiştir. Son sahneye doğru filmin yönetmeni William Castle izleyicinin önünde belirir ve Mr. Sardonicus'un ölüp ölmemesi üzerine izleyiciye soru sorar. Çoğunluğun aldığı karar neticesinde son sahne gösterilmiştir.

Sona eren merhamet içerikli alternatif sonda, Sardonicus'un iyileştiğini ve hayatta kaldığını göstermektedir. Ceza ile biten sonda ise üç dakikalık bir sahne sunulmaktadır. Yönetmenin istediği asıl son budur (Punishment Poll, 2019).

Gerçek anlamda ilk interaktif film 1967 yılında Kanada'nın Montreal bölgesinde gerçekleşen World Expo fuarında kurulan Çek standında gösterilmiştir (Laurel, 1993:53). Çek yönetmen Raduz Cincera tarafından yönetmenliği yapılmış olan *Kinoautomat* (1967) ilk interaktif film olarak bilinmektedir (Hales, 2005:54). Mr. Sardonicus filminde izleyici sadece son sahnede söz sahibi olmuşken *Kinoautomat* (1967) filminde izleyici birden fazla sahne üzerinde seçimlerde bulunmuştur. Bu nedenle gerçek bir interaktif film tecrübesi izleyiciye sunulmuştur. *Kinoautomat* (1967) aslında enstalasyonun (yerleştirme sanatı) gerçekleştiği alandı ve filmin ismi enstalasyonun ismi ile özdeşleşmişti. Filmin orijinal ismi One Man And His House şeklindeydi. Filmin 2020 yılına kadar Çek Cumhuriyeti'nde on gösterimi yapılırken Dünya çapında ise toplamda on yedi gösterimi gerçekleşmiştir (Kinoautomat Screenings). Filmin konusu, Bay Novak isimli karakterin apartmanında çıkan yangından sorumlu olmasıdır.



Görsel 3: *Kinoautomat* Gösteriminde Oylama Esnası

Kaynak: Frieling, R. http://www.medienkunstnetz.de/works/kinoautomat/

Erişim Tarihi: 12.10.2019

Her sahnenin sonunda film durmakta ve sinema ekranı ikiye bölünmektedir. Bu esnada sunucu veya filmin yönetmeni olan Raduz Cincera sahneye çıkmakta ve izleyiciye hangi sahneyi seçeceklerine dair sorular yöneltmektedir. İzleyiciler koltuklarının önünde bulunan yeşil ve kırmızı butonlar aracılığı ile onlara sunulan 2 sahneden birini seçmektedir. Oylamaların sonucu perdenin yan tarafında bulunan şeritlere kırmızı ve yeşil olarak çoğunluğu gösterecek şekilde yansıtılmaktadır (bkz. Görsel: 3). Seçilen sahne doğrultusunda filmin akışı devam etmektedir.

Film, izleyiciye seçimler sunmakta ve hikaye dallanarak ilerlemektedir. Bu açıdan senaryonun dallanma özelliği de ilk kez karşımıza *Kinaoutomat* (1967) filminde çıkmaktadır. İzleyici, ona sunulan iki seçenekten hangisini seçerse seçsin diğer seçenekler aynı kalacak şekilde filmde devam etmekteydi. Filmin tek bir sonu vardı.

Bilgisayar teknolojisinin yaygınlaşmaya başlaması dijitalleşmenin artması, lazer diskler ve lazer disk oynatıcılar, non-linear anlatıyı izletebilen video oynatma cihazlarının gelişmesi interaktif sinemanın gelişimine katkıda bulunmuştur. İnteraktif sinema oyun sektörü ile paralel ilerleme göstermeye başlamış iki alan birbirini video oyunların üretimi ile geliştirmiştir. İlk interaktif sinema oyunu, Gunpei Yokoi'nin yönetmeni olduğu Japonya merkezli bir oyun firması olan Nintendo tarafından piyasaya sürülen 1974 yapımlı *Wild Gunman'*dır.



Görsel 4 ve 5: *Wild Gunman* (1974) Afişi ve Oynandığı Sistem

Kaynak: Wild Gunman, https://www.imdb.com/title/tt3444300/movieconnections/

Erişim Tarihi: 12.10.2019

Wild Gunman (1974) film makarası ve projeksiyonu kullanılarak hazırlanmış bir hareketli videodur. Yapım, vahşi batı kovboylarını ele alan aksiyon türünde içeriğe sahiptir.

1982 yılında Japon firması SEGA tarafından hazırlanan ilk lazer disk oyunu olan gerçek aksiyon içerikli film sahnelerini bir kontrol çubuğu aracılığı ile kontrol imkanı tanıyan *Astron Kemer* ilk lazer disk filmi olan *Dragon's Lair'* e de öncülük etmiştir (Sayın, 2007: 33).

Dragon's Lair (1983) Bluth Group tarafından piyasaya sürülen Rick Dyer ve Don Bluth tarafından yaratılan çizgi diziden dijitalleştirilerek lazer disk aracılığı ile oynatılan bir yapımdı. Yapım konu olarak, Dirk the Daring isimli genç şövalyenin, Mordred'in kalesinde Prenses Daphne'yi kilitleyen kötü ejderha Singer'dan kurtarmaya çalışmasını anlatmaktadır. İzleyici, Dirk adına seçimler yapmakta ve hikaye boyunca izleyiciye 800 karar noktası sunulmaktadır.



Görsel 6: Senaryo Dallanmasına Dair Şema

Kaynak: Kinder ve Hallock,1997-2020, Dragon's Lair Scene Sequencing,

http://www.dragons-lair-project.com/games/related/sequence.asp

Erişim Tarihi: 15.10.2019

Hikayede izleyici tarafından seçim yapılmadığında bilgisayar tarafından seçimler ilerlemektedir. Yapım farklı bölümlerden oluşmaktadır. Prens Dirk, prensesin kitli kaldığı şatoda onu kurtarmak için ilerlemektedir. İzleyici içeriğin bir bölümünde 42 odalı şatonun 18 odasına erişip bölümü bitirmekte ve sonrasında yeni bir bölüme başlayabilmektedir. Her bölümde Dirk, prensesi farklı yollar aracılığı ile kurtarmakta ya da ona ulaşamamaktadır. Hikaye birden fazla sona sahiptir. Bu bağlamda *Dragon's Lair* (1983) baştan sona interaktif içerikli ilk yapımdır.

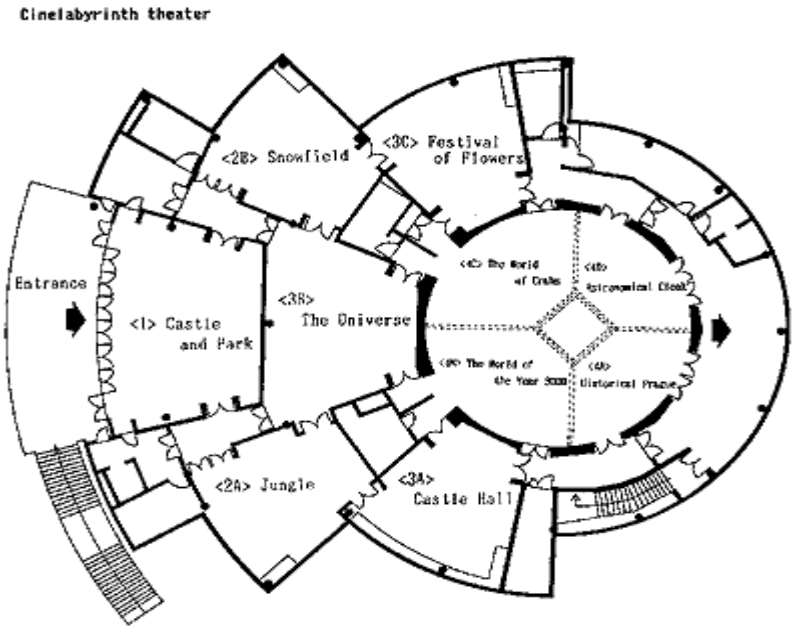
Dragon's Lair (1983)'ten sonra lazer disk kaynaklı interaktif içerikler üretilmeye ve interaktif sinemanın gelişime katkı sağlamaya devam etti. Bunlardan biri Bluth Group tarafından üretilen 1983 yapımlı *Space Ice*'tı. Konusu itibari ile *Dragon's Lair* (1983) ile benzerlik gösteren *Space Ice* (1983) 33 sahneden oluşmaktadır. İzleyici, *Space*

Ice (1983)'ta *Dragon's Lair* (1983)'ten farklı olarak seanstan önce içeriğin zorluğunun seviyesine karar verme yetkisi vardı.

1983 yapımlı başka bir ürün ise Kazumasa Hirai tarafınan yönetilen Bega Savaş tarafından yayınlanan *Harmagedon Genma Wars* isimli oyundu. İçeriğin senaryosu non-linear bir anlatı içermekte ve içerik izleyicinin seçimi ile ilerlemekteydi. Bu süreçte Taito and Toei Company tarafından yapılan zaman durdurma özelliği ekleyen *Time Gal* (1985) gibi yapımlar da interaktif sinemanın gelişimine zemin hazırlamaktaydı.

İnteraktif sinemanın gelişimini sağlayan faktörlerden biri de **interactive fiction** kısaltması ile **IF** hikayelerine görseller eklenmesini sağlayarak yeni video oyunların hikaye bazlı üretimi sağlayan macera oyunu (graphic adventure) diye isimlendirilen türün gelişmesini sağlayan oyun firması Sierra'nın çalışmalarıdır (Sayın, 2007:39). Bu yapımlarda izleyici bir bilgisayar programı aracılığı ile hikayeyi yönlendirmektedir. Bu yapımlardan ilki 1979 yılına ait olan siyah beyaz grafikler kullanılmış bir IF olan *Mystery House'* idi. Sierra, *Mystery House* (1979)dan sonra *King's Quest* isimli iki boyutlu grafiklere sahip olan diyalogların yazı ile aktarıldığı sessiz bir içeriği 1984'te piyasaya sürmüştür. *King's Quest*'in sahnelerinin önceden çizilmemiş olması yaratılan program aracılığı ile izleyicinin yönlendirmesi neticesinde gerçek zamanlı sahnelerin yaratılması interaktiviteyi daha fazla arttırıyordu.

1980'li yıllar interaktif sinemanın gelişimine zemin hazırlayacak teknolojik gelişmeleri hazırlamakta aynı zamanda interaktivite olgusunun popülerleşmesini sağlamaktaydı. 1990'lara doğru interaktif sinemada yeni örnekler oluşmaya başlamıştır. Bunlardan biri *Kinoautomat* (1967) filminin yönetmeni olan Raduz Cincera'nın yapmış olduğu ikinci interaktif film projesidir. *Cinelabyrinth* isimli ikinci interaktif filmi, Japonya Osaka'da 1990 yılında gösterilmiştir. *Cinelabyrinth* (1990) dünyanın ilk labirent tarzı sinematik sistemi olarak tanıtılmıştır. Hikaye büyük yaşlı bir ağacı kurtarmaya çalışan çocuklar üzerinedir. Birkaç sahne gördükten ve köşk içindeki yönünü tamamen yitirecek kadar seçimler yaptıktan sonra, çocukların ağacı başarıyla kaydettiği son sahneyi izlemesiyle film son bulmaktadır. *Cinelabyrinth* (1990) filmi de *Kinoautomat* (1967) gibi tek bir son ile bitmektedir. Bu bağlamda bakıldığında izleyiciye sunulan seçme hakkı kısıtlı olmaktadır. *Cinelabyrinth* (1990) filminin sonuna ulaşan izleyiciler oda da çocukların kurtardığı ağacın gerçek boyutlarında olan bir kopyası ile karşılaşmaktadır.



Görsel 7: *Cinelabyrinth* Gösterim Yapıldığı Salonun Yapısı

Kaynak: (Neimark, Interactive Art - Maybe It's a Bad Idea, 1997)

http://www.naimark.net/writing/badidea.html

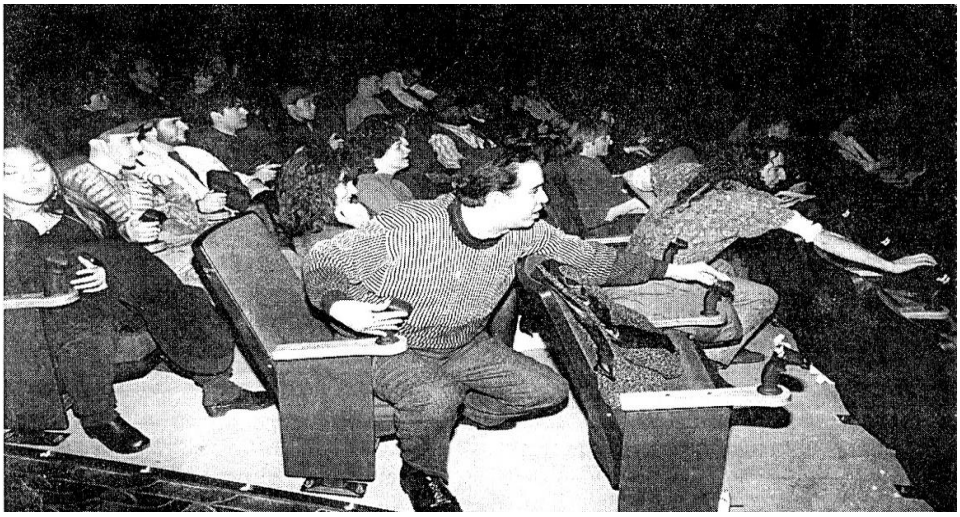
Erişim Tarihi: 20.10.2019

Cinelabyrinth (1990)'nın gösterimi bir sinema salonu yerine birbiri ile bağlı ufak odaları içeren bir yapıda gerçekleşmiştir. Odalar izole ve labirentsi bir yapıda bulunmakta ve bu da film projesine hizmet etmekteydi. İzleyiciler bu yapılanmada yerde oturmaktadır. Filmin gösterimi labirentsi yapının sol tarafında bulunan büyük bir salonda başlamaktadır. Ekranın yanlarında iki kapı bulunmaktadır. Filmin girişi bu büyük salonda izlendikten sonra izleyiciler odada bulunan iki farklı kapıdan birinden çıkarak seyri devam ettirmektedir. İzleyiciler seçimleri olan odalar aracılığı ile filmin hikayesinin devamını sağlamaktadır.

Cincera'nın diğer interaktif filmi olan *Kinoautomat'*un (1967) aksine bu film de izleyici daha bireysel seçimlerde bulunmakta ve toplumsal oylamaya bağlı kalmamaktadır. İzole edilmiş ufak odalar aracılığı ile izleyici sadece filme konsantre olmakta onun zaman ve mekan kavramlarıyla bütünleşmektedir.

Amerika Birleşik Devletleri'nde kurulan Interfilm şirketi, 1992 yılında Bob Bejan tarafından yönetmenliği yapılan *I'm Your Man* isimli kısa interaktif filmin gösterimini Newyork'ta özel bir tiyatroda yapmıştır. Film 16 mm Kodak film ile çekilip lazer diske

aktarılmış ve izleyiciler seçimlerini yaptığında neredeyse kesintisiz geçişlere izin vermek için dijital olarak yansıtılmıştır.



Görsel 8: *I'm Your Man* Gösteriminden Bir Kare

Kaynak: Raya, (27.04.2018) https://www.elespanol.com/omicrono/20180427/pelicula-elige-propia-aventura-permitira-controlar-historia/302971114_0.html

Erişim Tarihi: 23.10.2019

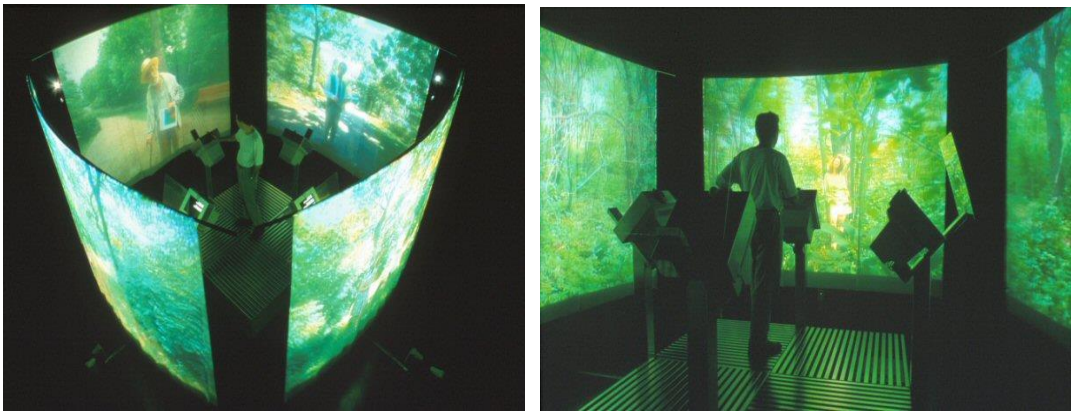
İzleyiciler, film boyunca altı farklı noktada içeriğe müdahale de bulunabilmiş ve sunulan üç seçenek arasında karar vermiştir. 20 dakikalık tasarlanan filmde izleyiciler, tiyatrodaki her koltuğun kol dayanağına bağlı yeşil, turuncu veya kırmızı düğmelere basarak kararlarını belirtmişlerdir. (James, 1993: FILM VIEW; Look, Ma, I'm an Auteur!). Filmin sinema eleştirmenleri tarafından eleştiri toplayan bir noktası izleyicilerin yanlarındaki boş koltuklarda da oylama yapması fazla oy kullanmaları olmuştur (Grimmes, 1993: When The Film Audience Controls The Plot) Film, gösteriminden sonra DVD aracılığı ile piyasaya sürülmüştür.

Interfilm, *I'm Your Man* (1992) filminin ardından *Mr. Payback* ve *Ride For Your Life* interaktif filmleri de izleyiciye sunmuştur (Coca ve March, 1995:46).

1990'lı yıllarda interaktif sinema filmleri izleyici için farklı gösterim tecrübeleri sunmaya devam etmiştir.

1997 yılında gösterilen Landscape One, Montréal'deki Mount-Royal Park'ın video görüntülerinin yansıtıldığı dokunmatik plakalara, mikrofonlara ve vücut dedektörlerine, dört video disk oynatıcıya, video projektöre ve ekranlara sahip dört

bilgisayardan oluşan birden fazla kullanıcı için hazırlanmış interaktif bir video panoramasıdır (Courchesne, 1997, Landscape One). İzleyiciler 360 derece ile sarılmış perdeler aracılığı ile 24 saat boyunca kaydedilen Montréal'deki Mount-Royal Park'tan görüntüler izlemişlerdir.



Görsel 9 ve 10: *Landscape One* İzleme Tecrübesi

Kaynak: Gagnon, (2000) Luc Courchesne *Paysage n° 1 (Landscape One)*

https://www.fondation-langlois.org/html/e/page.php?NumPage=127

Erişim Tarihi: 11.11.2019

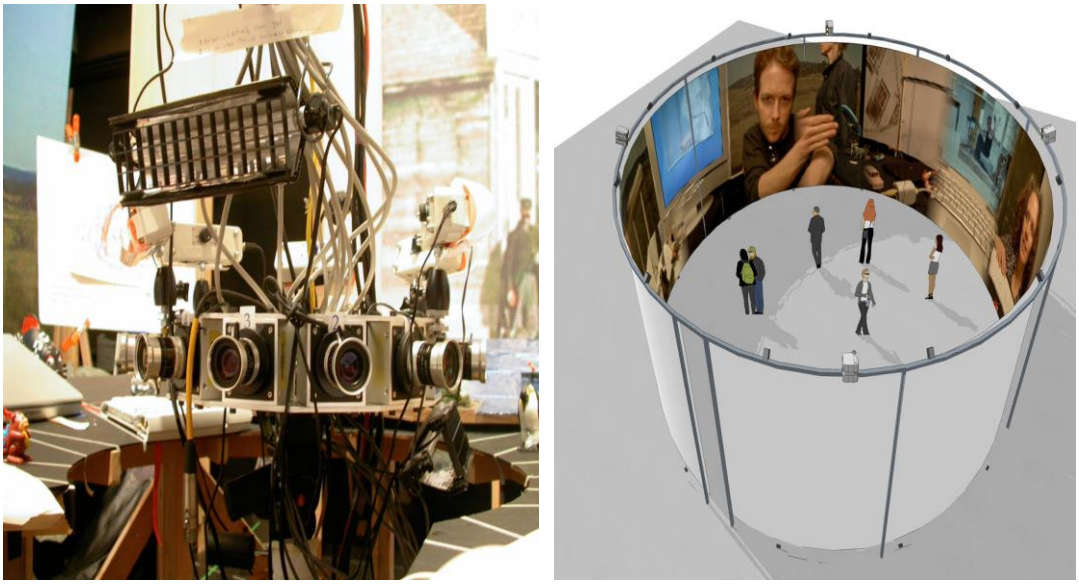
Ziyaretçiler, bir ekran işaretçisi kullanarak karakterin sesli veya önceden belirlenmiş sorular ve yorumlar arasından seçim yapabilmekte ya da doğaçlama sorular iletebilmektedir (Courchesne, Paysage *n* 1 *(Landscape One)*): Ziyaretlçiler sordukları sorular aracılığı ile bir sohbette bulunurlar ve bu filmle interaktif bir iletişim kurmalarını sağlamaktadır. İzleyici, sanal karakter ile sohbeti bitirdiğinde interaktivite de sona erecektir.

2000'li yıllarda izleyicinin bireysel seçimlerine olanak tanıyan ve bir kumanda aracılığı ile içeriğe müdahalesini sağlayan DVD formatı aracılığı ile interaktif filmler sunulmaya devam edilmiştir. İnteraktif sinema filmleri DVD teknolojisinin gelişmesi ve bu aygıtın evlere girmesi ile izleyiciler bir film üzerinde farklı kamera açılarını görme, parçalar arası geçişler yapma imkanına ulaşmıştır (Koç, 2005:76).

DVD formunda geliştirilen intreaktif filmlerden biri de Bob Doucette tarafından yönetmenliği yapılan 2006 yılında DVD ile sunulan bir animasyon olan *Choose Your Own Adventure The Abominable Snowman* filmidir. Toplamda 80 dakika olan film izleyiciye belli aralıklar ile seçimler sunarak yönlendirmesine olanak tanımaktadır.

Diğer bir ilerleyiş alanı ise ağ teknolojisinin gelişmesine bağlı olarak gelişen internet aracılığı ile buluşan interaktif filmlerdir.

2000'li yıllarda da interaktif filmlerin tasarımı ve gösterimi üzerine farklı denemeler yapılmaya devam edilmiştir. Bu farklı çalışmalardan biri *There is Still Time… Brother* (2007)'dir.



Görsel 11 ve 12: *There is Still Time… Brother* (2007) 360 Derece Kamera ve İzleme Esnası

Kaynak: Shaw, J. There is Still Time… Brother, https://www.jeffreyshawcompendium.com/collaborative-project/there-is-still-time-brother/,

Erişim Tarihi: 17. 11. 2019

İnteraktif sinema film çalışmalarından biri 2007 yapımlı *There is Still Time… Brother* 360 derecelik bir perdeye görüntülerin yansıtılması ile gösterimi sağlanmıştır. Film, özel bir kamera aracılığı ile eşgüdümlü olarak çekilmiştir.



Görsel 13 ve 14: ***There is Still Time… Brother*** **(2007) Gösterimi**

Kaynak: Shaw, J. There is Still Time… Brother, https://www.jeffreyshawcompendium.com/collaborative-project/there-is-still-time-brother/,

Erişim Tarihi: 17. 11. 2019

360 derecelik perdeden izleyici dikdörtgen bir çerçeveyi net görmekte bu çerçeve dışındaki alanlar ise flu gözükmektedir. Filmin içeriği tek bir mekanda geçmektedir. Bunun nedeni farklı mekanlarda geçen olayların tek bir bütün oluşturmasının zor olacağıdır. İzleme toplu gerçekleşmektedir. İzleyici yansıtılan görüntülerden istediğine odaklanmakta ve seyri gerçekleştirmektedir.

İlk interaktif korku filmi 2010 yılında gösterilen *13th Street: Last Call* isimli filmdir (Arda, 2013:122). *13th Street: Last Call* (2010) filminde izleyiciler gerçek zamanlı olarak içerikteki korkunç olaylardan kaçmaya çalışmaktadır.



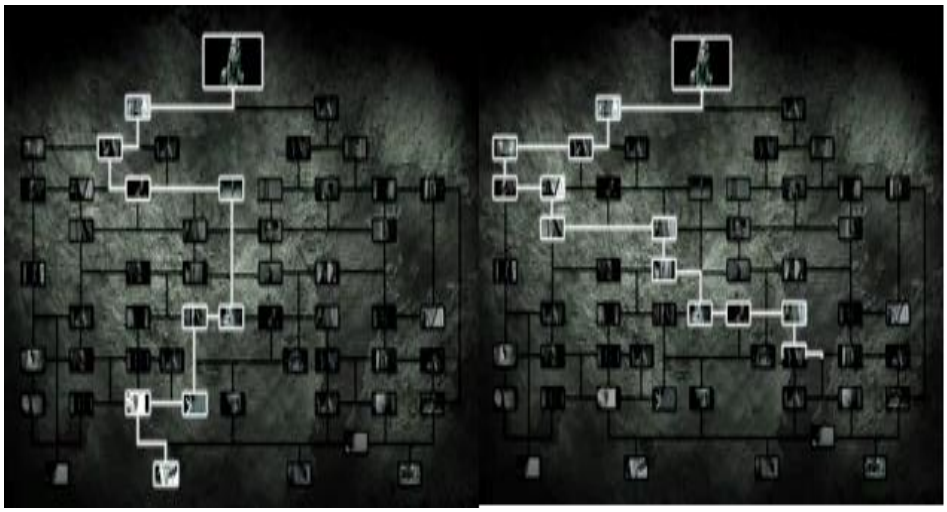
Görsel 15:*13th Street: Last Call* (2010) Gösteriminden ve Filmden Sahne

Kaynak: fra30774, (18.07.2011), 13th Street – Last Call (The First Interactive Horror Film)

https://thisisnotadvertising.wordpress.com/2011/07/18/13th-street-last-call-the-first-interactive-horror-film/

Erişim Tarihi: 21.11. 2019

Bu süreçte onlara yardımcı olarak mobil cihazları aracılığı ile iletişim kurdukları sanal karakterler vardır. İzleyiciler, filmin girişinde cep telefon numaralarını vermektedir. Ajans tarafından geliştirilen yazılım aracılığı ile başrol oyuncusu izleyicilerden birini rastgele aramakta ve ne yapması gerektiğine dair ona sorular yöneltmektedir.



Görsel 16: *13th Street: Last Call* (2010) Anlatı Yapısı

Kaynak: fra30774, (18.07.2011), 13th Street – Last Call (The First Interactive Horror Film)

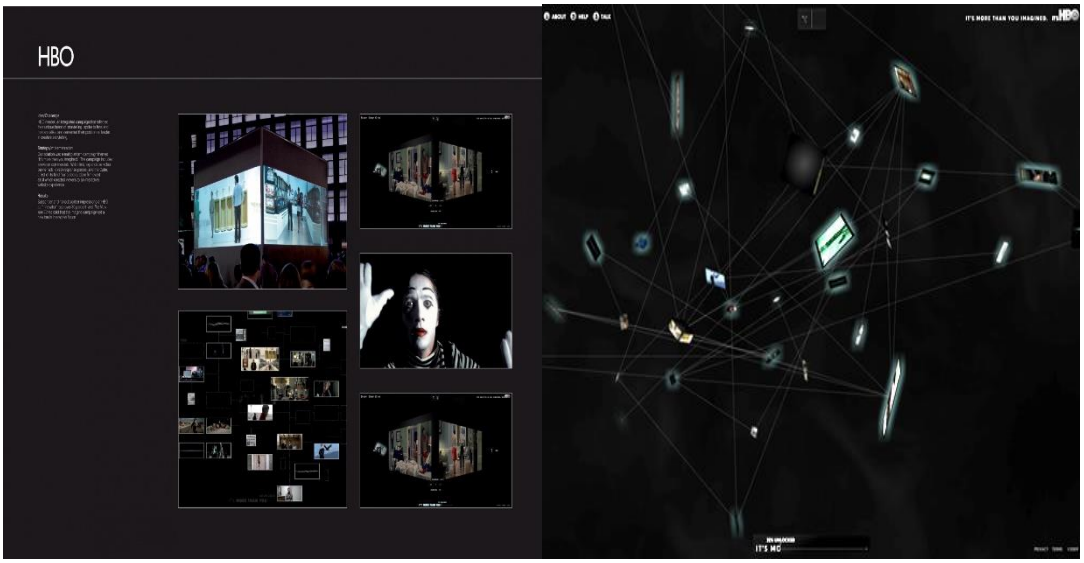
https://thisisnotadvertising.wordpress.com/2011/07/18/13th-street-last-call-the-first-interactive-horror-film/

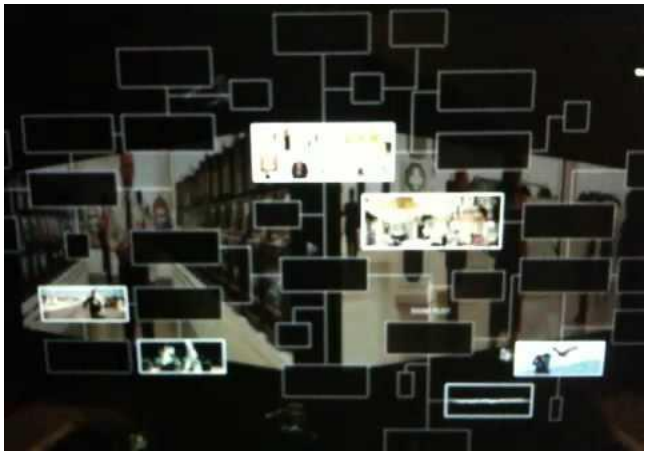
Erişim Tarihi: 21. 11. 2019

Sorular, tek cevap olacak şeklinde Evet-Hayır veya Sağ-Sol gibi cevaplardır. Yazılım aracılığı ile izleyicinin verdiği cevabı algılayan ses neticesinde verilen cevap komutlara dönüştürülmekte ve sistem karşılık gelen sahneyi oynatmaktadır. İçerik farklı dallar ve buna bağlı farklı sonlara sahiptir.

Ağ teknolojisinin gelişmesi ile interaktif sinema filmleri daha geniş bir izleyici kitlesi ile buluşmaya başlamıştır. İnteraktif sinema filmleri, sayısal bir veri uzayında dolaşma olanağı tanıması ve non-linear bir sayısal tabanlı anlatım yapısına sahip olmasından ötürü yeni medyada da önemli bir yer tutmaktadır. (Nakatsu, 2001:141).

İnteraktif sinema filmleri yayın platformları, aplikasyonlar veya internet siteleri üzerinden yayınlanmakta ya da indirilerek kullanılabilmektedir. Silk Tricky tarafından yapımcılığı gerçekleştirilen *The Outbreak* (2008) ve *HBO Imagine* (2009) örnek verilebilir.





Görsel 17, 18 ve 19: *HBO Imagine* (2009) Arayüz Yapısı

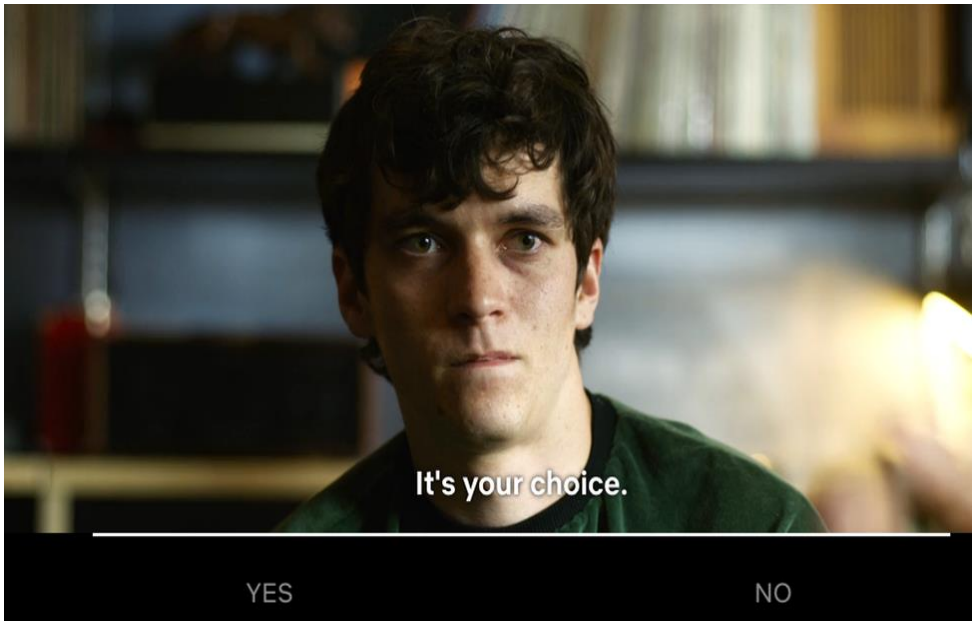
Kaynak: HBO TV Network: HBO Imagine Integrated Campaign (17.09.2009)

http://www.adeevee.com/2009/09/hbo-tv-network-hbo-imagine-integrated-campaign-media/

Erişim Tarihi: 21.11.2019

İnternet aracılığı ile yayınlanan içeriklerden biri olan *HBO Imagine* (2009)'da bölümler bir uzamda aralarındaki bağlantı gösterilecek şekilde belirtilmiştir. İzleyici, uzamdan bir bölüm seçmekte ve onu tam ekranda izlemektedir. Bölüm bittikten sonra ise uzamın olduğu ara yüze tekrar dönmekte ve seçimlerine devam etmektedir. Hazırlanan yapı sayesinde de izlenen parçalar görülmektedir. Bölümler arasındaki ilişkinin içeriğin uzamını gösteren ara yüzde gösterilmesi içeriğin devamlılığını zedelemekte ve izleyicinin seyretmesinde bölünmelere yol açmaktadır (Çavuş, 2010:70).

2017 yapımı bir interaktif film olan *Late Shift* çeşitli film festivallerinde özel gösterim gerçekleştirmiş, 180 karar noktası ve 7 alternatif sona sahip olan bir yapımdır. Sinema salonunda filmin seyrini gerçekleştiren bireyler telefonlarına bir uygulama indirerek filmde sunulan seçeneklerden birini seçmiş ve çoğunluğun kararı gerçek zamanlı olarak ele alınmış, sıradaki sahne bu doğrultuda belirlenmiştir. İzleyicilerin seçim yapmadığı durumda ise film yönetmenin belirlediği öykü ile devam etmiştir. Film, sinema dışında Steam isimli dijital bir platformdan bilgisayara indirilebileceği gibi tablet ve telefonlar için de App Store'dan indirilip izlenebilmektedir. *Late Shift* gerçek çekimler ile sinemasal bir anlatım sunmakta ve sunduğu seçenekler ile de oyun türü ile sinemayı birleştirmektedir. Bu bağlamda melez bir tür olarak karşımıza çıkmaktadır.



Görsel 20: *Black Mirror: Bandersnatch* (2018)'Den Bir Seçim Sahne

Kaynak: Gallagher, (11, 01. 2019), 17 Creepy 'Black Mirror: Bandersnatch' Moments That'll Make You Regret Pressing Play

https://www.bustle.com/p/17-creepy-black-mirror-bandersnatch-moments-thatll-make-you-regret-pressing-play-15722294

Erişim Tarihi: 22.11. 2019

Black Mirror: Bandersnatch (2018) de bir dijital televizyon yayıncılığı platformu olan Netflix'te yayınlanan David Slade tarafından yönetilen Charlie Brooker tarafından yazılan 28 Aralık 2018 tarihinde yayınlanan interaktif bir sinema filmidir. Filmin ana karakteri Stefan Butler 1984 yılında İngiltere'de yaşamakta olan 19 yaşındaki bir gençtir. Butler, Jerome Davies tarafından yazılmış interaktif bir kitap olan "kendi maceranı seç" türünde *Bandersnatch* adlı bir romanı bilgisayar oyununa çevirmeyi hayal etmektedir. Film Stefan Butler'ın bu hayali için gerçekleştirdiği içsel mücadeleyi göstermektedir. İzleyici Stefan'ın bu süreçte kararlarını yönetmektedir. *Black Mirror: Bandersnatch* (2018) filminin ilk başlarında basit seçenekler aracılığı ile izleyici filmin sunduğu interaktivite özelliğine alıştırılmaktadır. Hikayenin ilerlemesi ile seçenekler zorlaşmaktadır.

İzleyici, filmde içerik tarafından kendisine yöneltilen farklı seçeneklerden birini on saniyelik süre içinde seçmektedir. İzleyici seçim yapmadığı takdirde ise film daha önceden seçilmiş hikâyenin temel halini oluşturan bir varsayımla devam etmektedir.

Film, izleyiciye beş farklı ana son sunmaktadır. *Bandersnatch*, interaktif film alanında ilklerden biri olarak izleyicinin film izleme kültürünü değiştirmeye yönelik cesur girişimlerden biri olarak tarihe geçmiştir (Gogoi, 2019).

İnteraktif sinema, sinema tarihinde farklı dönemlerde çeşitli yöntemler sayesinde izleyicinin film ile interaktif bir iletişim kurmasına olanak tanıyacak şekilde gelişmiştir. Dijitalleşme ve onun getirdiği ürünler bu gelişimde katkı sağlamış olup interaktif izleme kültürünün yaygınlaşmasına olanak tanımıştır. Ağ teknolojilerinin yaygınlaşması ve yeni medyanın gelişimi ile interaktif filmler bireysel interaktivite sunmaya daha fazla olanak tanımakta bu sayede filmlerdeki interaktivite olgusu artmaktadır. Yeni medya platformlarının bireysel izleme kültürü olanağı sunması ile yapıt, sanatçı ve izleyici arasında üretilmekte ayrıca birey seçimleri ile yapıtı kişiselleştirilmektedir.

1.5. İnteraktif Sinema Filmi Anlatı Yapısı

Kavramsal olarak Aristoteles'e kadar dayanmakta olan anlatı anlam olarak bakıldığında TDK'ya göre; "roman, hikaye, masal vb. edebi türlerde bir olay dizisini anlatma biçimi, hikayeleme, hikaye etme, tahkiye" manasına gelmektedir (TDK,2020). Bu doğrultuda bakıldığında anlatı; bir konunun belli bir zaman ve mekanda karakterler aracılığıyla kurgulanarak iletilmesini sağlamaktadır.

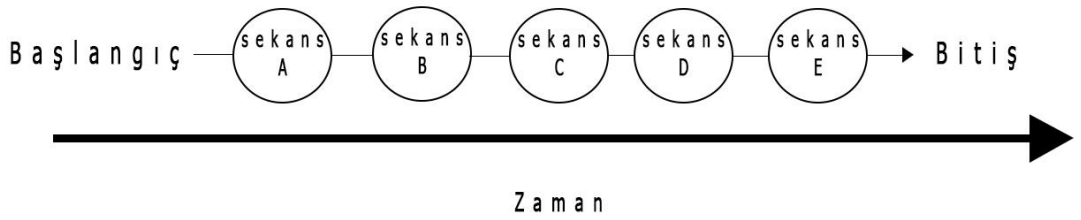
İnsanın üretme ve paylaşma ihtiyaçlarının bir neticesi olan anlatı çeşitli alanlarda farklı biçimlerle aktarılabilmektedir. **"**Anlatı insanlık tarihinin kendisiyle başlar; dünyanın hiçbir yerinde anlatısı olmayan bir halk yoktur, hiçbir zaman da olmamıştır" (Barthes,1993: 83). Bu noktadan bakıldığında tarihsel olarak anlatının, insanlık tarihiyle doğan bir ihtiyaç olduğunu, evrensel bir kavram olarak oluştuğunu, farklı dönem ve koşullarda değişik formlarda devam ettiğini söyleyebiliriz. Anlatı, insanın çeşitli olgu veya durumları belli formlarda ifade etmesine özgürlük sağlayabilmektedir.

Biçimsel olarak bakıldığında anlatı sinemada varlığını linear (doğrusal) bir tarz da sürdürmüş ancak gelişmekte olan teknoloji, dijitalleşme ve internet oluşumları her alanda olduğu gibi sinemayı da etkilemiş yeni bir anlatı tarzını non-linear anlatıya zemin hazırlamıştır. Ağ kavramının gelişmesi buna bağlı yeni medyanın toplumlara getirdiği kültür ve bireye kazandırdığı özelliklerle eş güdümlü daha fazla kişiselleşmiş bir anlatı kültürü meydana gelmiştir.

İnteraktif sinema filmlerinde görsel ve işitsel videolar aracılığı ile veriler oluşturulmaktadır. Kullanıcı formunda bulunan izleyici bir web sayfası veya yaratıcı ekip tarafından oluşturulmuş bir ara yüz aracılığı ile sunulan veriler arasında dolaşmakta ve seçimleri doğrultusunda ilerlemektedir. Bu bağlamda bakıldığında interaktif sinema, linear (doğrusal) anlatıya dayalı geleneksel sinemanın aksine ucu açık bırakılan non-linear (doğrusal olmayan) bir anlatı formu içermektedir. Linear anlatıya dayalı geleneksel sinema yapısında anlatı düz bir çizgide ilerlemekte ve yapıtın ilerleyişi önceden sanatçı tarafından belirlenmiş bulunmaktadır. Non-Linear anlatıda ise izleyici, yaratıcı ekip tarafından ona sunulan seçenekler doğrultusunda hikayenin seyrine müdahale edebilmekte ve ona sunulan içeriği kendi seçimleri ile şekillendirip kişiselleştirmektedir.

1.5.1. Linear Anlatı Yapısı

Linear olan yapımlarda, anlatı neden-sonuç ilişkisi içinde belli bir olay ile başlayıp gelişmeyle ilerlemekte ve gelişen durumların ardından bir neticeye varmayı amaçlamaktadır (Bordwell ve Thompson, 2008:75). Bu bağlamda linear anlatı yapısında filmi oluşturan tüm sahne ve sekanslar değişime uğramayan kapalı bir formda düz bir hat üzerinde tek bir sona doğru ilerlemektedir. Miller'a (1993:40) göre dramatik bir anlatı giriş, gelişme ve sonuç olmak üzere 3 bölümden oluşmaktadır.



Şekil 2: Linear Anlatı Yapısı Şeması

Doğrusal formda ilerleyen bu anlatıda sekanslar bir araya gelerek bir anlam bütünü oluşturmaktadır. Field'a (2013:122) göre hikaye başlangıcından sonuna doğru doğrusal bir çizgide ilerlemektedir.

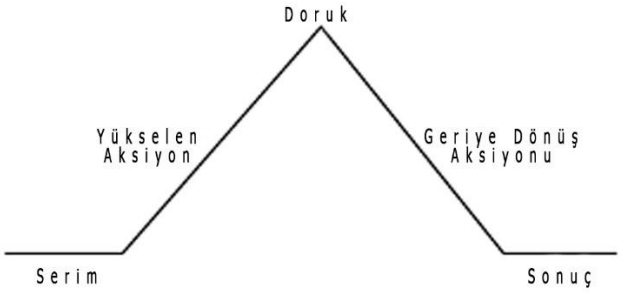
Linear anlatı şeması, Aristoteles'in geliştirdiği, geleneksel sinemasının zeminini oluşturan, dramatik anlatı kuramına dayanmaktadır.

> "…öykülerin drama biçiminde düzenlenmesinin gereği açıkça ortadadır; bir başlangıcı, bir ortası, bir sonu olan, bir bütün oluşturan ve kendi içinde tamamlanan tek bir olay çevresinde yapılmalıdır bu düzenleme; öyle ki tek ve bütün oluşturan bir canlı varlık gibi o kendine özgü hazzı tattırabilsin bize." (Aristo, 2014).

Poetika'da belirtilen dramatik yapıda en önemli unsuru mythos (olay örgüsü) oluşturmaktadır. Aristoteles'in drama teorisi oyunları hiyerarşik bir düzen ile aksiyon (senaryo), karakter, düşünce, diksiyon (dil), şablon ve sahneleme olmak üzere altı bölüme ayırır (Louis, 2001). Bu kavramlar birbirleri ile zıt doğrultularda maddesel ve biçimsel nedenler olmak üzere iki farklı nedensel hiyerarşide bulunmaktadır (Mateas, 2004:23). Maddesel neden aşağıdan yukarıya doğru ilerleyen izleyicinin oyunu-içeriği algılayışını ifade etmektedir. Başka bir deyiş ile dramada hikayeyi tecrübe eden izleyici maddi nedeni oluşturmaktadır. Maddesel neden içerikte müzik, diyalog aracılığıyla somutlaşmaktadır. Bu sayede izleyici içeriğin olay örgüsünü anlamaktadır. İzleyici ona sunulan bu veriler aracılığı ile karakter ve onun yapısına dair bilgi sahibi olmaktadır. Biçimsel neden hikayenin yazarı ve onun tarafından sunulan bakış açısıdır. Bu şekli nedenselliği senaryo sağlamaktadır.

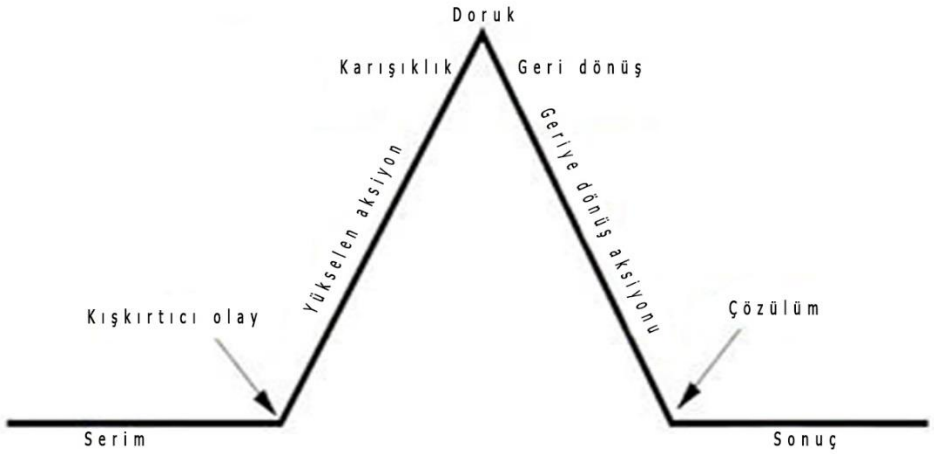
Ross, Aristoteles'in bu tanımlarından yola çıkarak tragedyaların bir düzen ve sınırlılıklar çerçevesinde başlangıcı, gelişmesi ve sonu olan yapıtlar olarak tanımlamaktadır (2002:325).

Aristoteles'in çalışmalarından yola çıkarak Alman drama araştırmacısı Gustav Freytag 1863 yılında kaleme aldığı *Die Technik des Dramas* (*Dram Tekniği*)nde, "**Freytag Piramidi ya da Üçgeni"** olarak adlandırılan bir anlatı modeli oluşturmuştur. Bu anlatı modeline göre hikaye beş ana unsurdan oluşmaktadır. Bunlar giriş, yüksek aksiyon, doruk noktası, düşen aksiyon ve sonuçtur.



Şekil 3: Freytag Piramidi

Giriş kısmında karakter ile mekan tanıtılıp ana sorun ortaya konur (Armer, 2010:77). Olayın geçeceği bölge hakkında bilgiler, asıl olay örgüsü, karakterlerin özellikleri gibi detaylar bu bölümde sunulabilir. Böylelikle hikaye hakkında bilgiler izleyiciye sunulur. Yükselen aksiyon merak yaratacak olaylar dizisi başlamakta ve doruk noktasına kadar devam etmektedir. Doruk noktası gerilimin hat safhaya vardığı noktadır (Oluk, 2008:43). Bu bölümde karakter odaklı olaylar değişmeye başlar. Doruk noktası, hikaye için bir dönüm noktasını oluşturmaktadır. Düşen aksiyon ya da geriye dönüş aksiyonu bölümünde ise çatışma bir neticeye ulaşır. Sonuç kısmında ise çatışmalar bitmiş ve olaylar çözümlenmiştir. Katharsisin yaşandığı kısım sonuç bölümüdür. Anlatının son sahnesi burada meydana gelir. Sonuç kısmı başka bir hikaye için giriş kısmını oluşturabilir.



Şekil 4: Freytag Piramidi Geliştirilmiş Şeması

Freytag Üçgeni daha sonra geliştirilerek yine aynı isimle anılacak şekilde geliştirilerek bir dramatik anlatı şeması oluşturulmuştur (Medows, 2003:22). Freytag Üçgeninin geliştirilen halinde bulunan kısımlar giriş, tahrik noktası, yükselen aksiyon, doruk noktası ya da kriz, çatışma, düşen aksiyon ve sondur.

1.5.2. Non-Linear Anlatı Yapısı

Non-linear anlatı yapısında olay örgüsü linear anlatı yapısının aksine farklı yapısal formlar aracılığı ile doğrusal olmayan bir yapıda aktarılmaktadır.

Linear anlatılar giriş, tahrik noktası, yükselen aksiyon, doruk noktası ya da kriz, çatışma, düşen aksiyon ve son bölümlerinden oluşurken non-linear anlatı yapısında

bu bölümler birden fazla bulunabilmektedir.

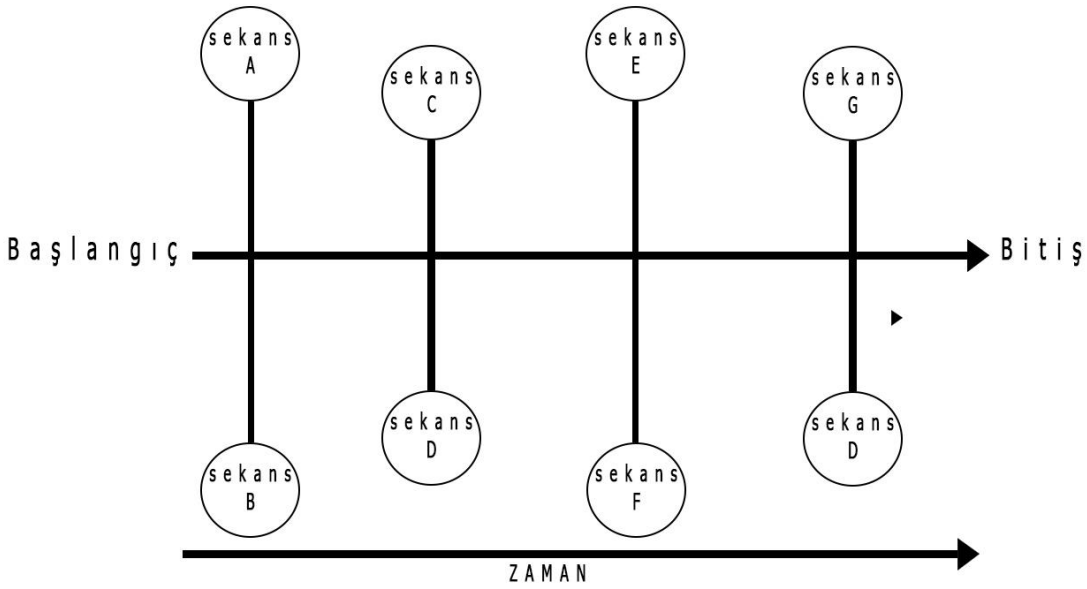
1.5.3. Non-Linear Anlatı Yapısı Formları

Non-linear anlatı yapısına sahip interaktif filmlerde bu anlatı yapısı farklı formlarda uygulanabilmektedir. Uygulanan bu anlatı formları aracılığı ile interaktif filmin nasıl bir şemaya sahip olacağı bu doğrultuda hikayenin nasıl ilerletileceği oluşmaktadır.

Blum'a (1997:155) göre non-linear anlatı formları 5'e ayrılmaktadır:

- Doğrusal hat ve puanlama dal yapısı
- Arabağlantılı öykü yapısı
- Ayarlanabilir film yapısı
- Tek başlangıçlı ve çoklu bitişli dal yapısı
- Tekerlek parmakları

1.5.3.1. Doğrusal Hat ve Puanlama Dal Yapısı



Şekil 5: Doğrusal Hat ve Puanlama Dal Yapısı

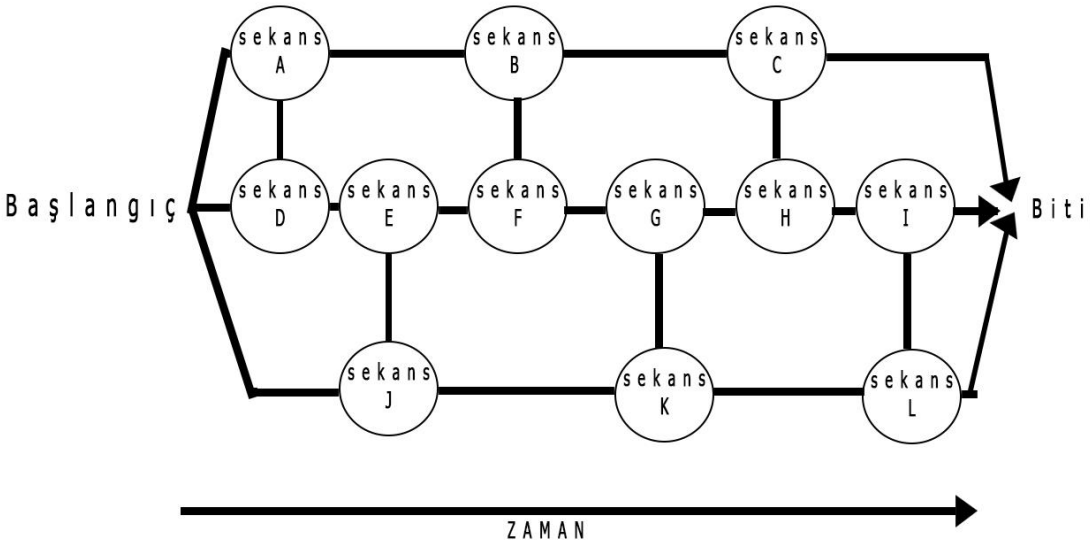
Kaynak: Yüzer, 1997:43

Bu formda, interaktif filmde hareket tek bir noktada başlayarak çizgisel bir doğrultuda bir sonuca varana kadar ilerlemektedir. İlerleyen doğrultu üzerinde, izleyiciye seçebilmesi için farklı opsiyonlar başka bir deyişle dallar sunulmaktadır. İzleyici bu dallardan birini seçme veya seçmeme hakkına sahiptir. Eğer izleyici bu

dallardan birini seçerse hikaye o yön doğrultusunda ilerler ve sonrasında esas olan hikayeye geri döner. İzleyici seçim yapmadığı takdirde ise film kendi seçimini yaparak ilerlemektedir.

1.5.3.2. Arabağlantılı Yapı

Arabağlantılı öykü yapısında bir başlangıç ve sonu içeren bir bitiş noktası bulunmaktadır. Ancak hareketin başladığı başlangıç noktasından sona ilerlemek için birden fazla seçenek bulunmaktadır. Bu anlatı yapısı zamansal formda geri dönüşe olanak tanımazken paralel zaman dilimlerinde farklı bir sekansa geçmeye olanak tanımaktadır.



Şekil 6: Arabağlantılı Yapı Şeması

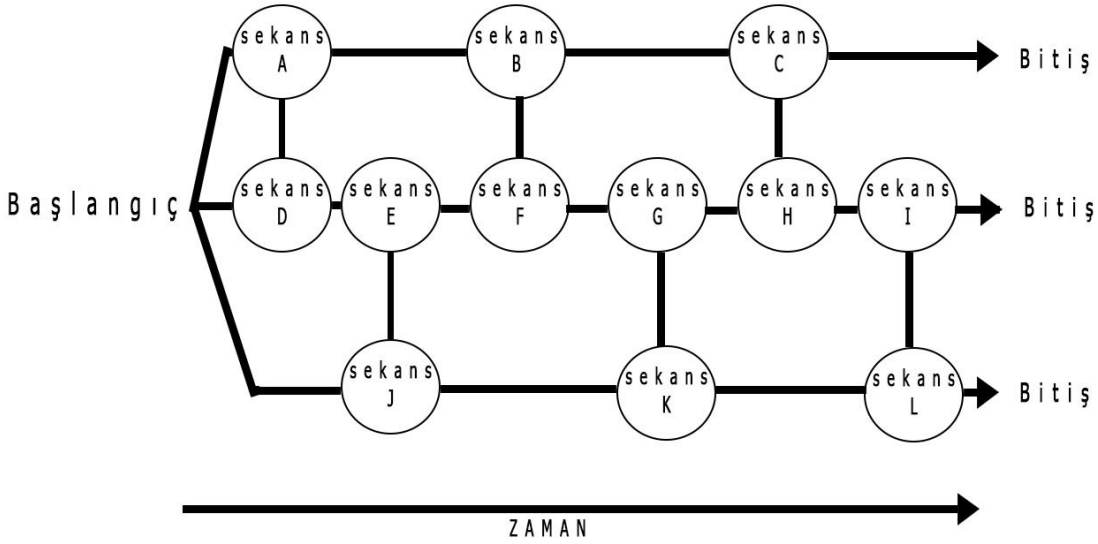
Kaynak: Yüzer, 1997:44

Başka bir ifade ile şekil 6'da gösterildiği üzere izleyici K'dan D veya E sekansına dönememekte ancak G'den L sekansına paralel zaman dilimlerinde geçiş yapabilmektedir. Bu anlatı yapısı izleyiciye farklı perspektifler sunmaktadır.

1.5.3.3. Ayarlanabilir Yapısı

Bu formda bulunan filmde aynı nokta tüm hikaye hatlarının başlangıcında kullanılabilmekte ayrıca hatlar birbiri ile ilişkili olmaktadır. Kuramsal olarak var olmakta ancak pratik boyutta bu yapıda bir interaktif film içeriği bulunmamaktadır

(Blum, 1997:159).

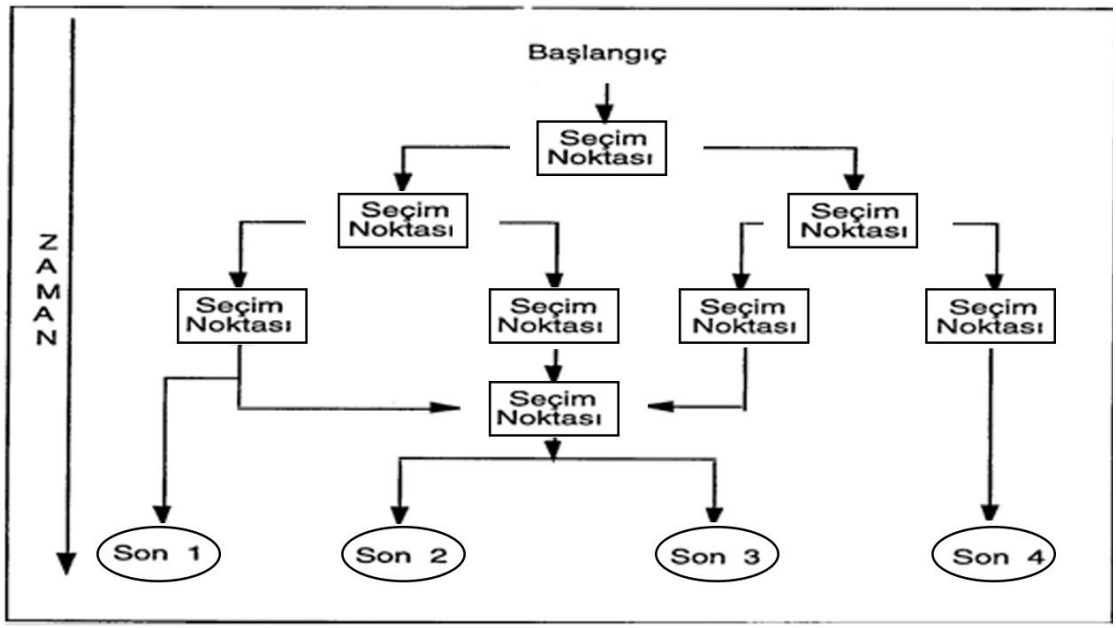


Şekil 7: Ayarlanabilir Yapı Şeması

Kaynak: Yüzer, 1997:45

Arabağlantılı öykü yapısına benzer olan bu yöntemde hatlar arası ara bağlantı bulunmaması ana farkı oluşturmaktadır. Arabağlantılı öykü yapısında hatlar birbiri ile iç içe ara bağlantılar içermektedir ancak ayarlanabilir film yapısında önceden belirtildiği üzere aynı hikaye ufak farklılıklar aracılığı ile tüm hikayenin başlangıcında kullanılabilir.

1.5.3.4. Tek Başlangıçlı, Çoklu Bitişli Dal Yapısı



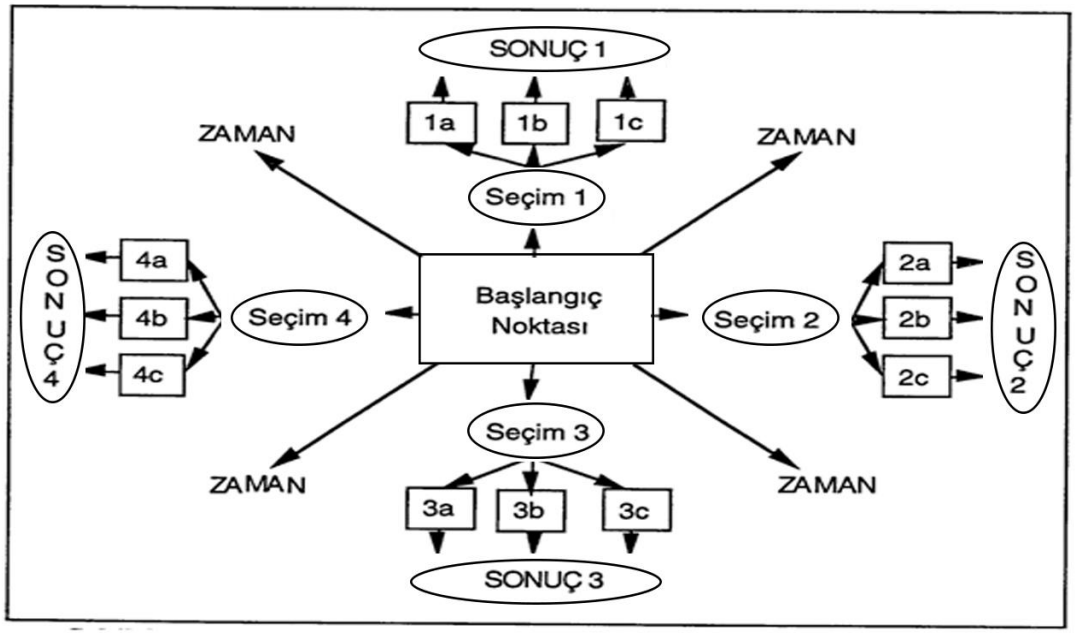
Şekil 8: Tek Başlangıçlı, Çoklu Bitişli Dal Yapısı Şeması

Kaynak: Yüzer, 1997:47

Hikaye tek bir başlangıç noktasından başlayarak ilerlerken izleyiciye hikaye içinde seçim noktaları sunmakta ve hikaye bu tercihler doğrultusunda dallara ayrılarak ilerlemektedir. İzleyici alt senaryolar ile seçim yaparak devam etmektedir. Bunun neticesinde birden fazla bitişi olan bir film yapısına ulaşmaktadır. Filmde seçilen dallar birbiri ile birleşebildiği gibi farklı yollara da çıkabilir. Zamansal olarak filmde geriye dönüş olanağı bulunmamaktadır.

1.5.3.5. Tekerlek Parmakları Yapısı

Bu anlatı formunda doğrusal bir başlangıç noktası bulunmamakta onun yerine bir başlangıç ekranı sunulmaktadır. Bu başlangıç ekranı zamansal açıdan da başlangıcı temsil etmekte ayrıca bu ekranın aracılığı ile hikayeye dair farklı kısımlar görülebilmektedir. Tekerlek parmakları yapısında da zamansal açıdan geriye dönüşe olanak tanınmamaktadır. İzleyici, seçtiği ilk daldan sonra gelen seçim noktaları ile ilerlemekte ve bir sonuca erişmektedir.



Şekil 9: Tekerlek Parmakları Yapısı Şeması

Kaynak: Yüzer, 1997:48

Bu anlatı yapısında olayların belirlenmiş bir sıralaması olmadığı için izleyici içeriği istediği şekilde inceleyebilmektedir (Blum, 1997:163).

İKİNCİ BÖLÜM
SİNEMA İZLEYİCİSİ VE KARAKTER İLİŞKİSİ

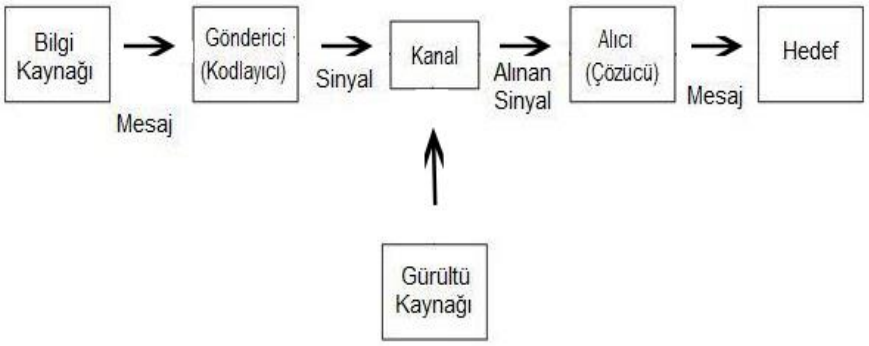
2.1. Sinemada İzleme Kültürü ve İzleyici

2.1.1.İzleyici Kavramı ve Tarihsel Gelişimi

İzleyici, TDK'ya (2020) göre "izleme işini yapan kimse" olarak aktarılmakta kelimenin kökü olan izlemek eylemine bakıldığında ise çıkan tanımlardan biri "Eğlenmek, görmek, öğrenmek için bakmak, seyretmek" olarak ifade edilmektedir (TDK,2020). İzlemek seyretmekle paralel kullanılmakta bu bağlamda da izleyici ve seyirci kavramları ilişkilendirilmektedir. Ancak seyirci kavramı sinemadan ziyade tiyatro ile ilişkilendirilen bir kelime olurken izleyici ise sinema ile bağdaştırılmıştır (Kılıç, 2018:326). Bu çalışmada sinemaya dair yeni bir anlatı formu incelendiğinden izleyici kavramı kullanılmıştır.

Kırel'e (2010:16) göre izleyici bir filmde "bakan", "gören" ve "tanık" konumunda bulunmaktadır. Bu nedenle izleyici filmin ana unsurunu içermektedir. Bir filmin üretim süreci kadar izleyici ile buluştuğu gösterim süreci, izleyicilerden alacağı tepkiler önem taşımaktadır.

İzleyicinin kitle iletişim araçlarında pasif ve aktif olmasına yönelik farklı çalışmalar yapılmıştır. İlk dönem ana akım iletişim çalışmalarında, izleyicinin pasif bir konumda olduğu aktarılan her mesajın sorgusuz bir şekilde izleyici tarafından kabul edildiği varsayılmaktadır (Şeker ve Tiryaki, 2013:196).



Şekil 10: Shannon ve Weaver İletişim Modeli

Kaynak: Özçetin, 2018:139

Bunlardan biri Shannon ve Weaver tarafından hazırlanan "İletişimin Matematiksel Kuramı"dır (Özçetin, 2018:139). Bu çalışmada kaynak, sesli, sözlü, görsel veya işitsel bir mesajı kanala ulaştırmak üzere sinyale dönüştürür. Kanal aracılığı ile alınan sinyal alıcı tarafından çözülmekte ve hedef kitleye ulaşmaktadır. Bu iletişim kuramında kanala etki eden gürültü kaynağı önemli bir rol oynamaktadır (Özçetin, 2018:139). Gürültü, kaynağın mesajı aktarmasını sekteye uğratmakta hedefe ulaşan bilgide kayba neden olmaktadır. Sinema filmi açısından ele alırsak izleyici, yönetmenden (kaynak) ona gönderilen filmi (mesaj) perdeden (kanal) çözümlenmekte ve izleyiciye (hedef) ulaşmaktadır. Sinema perdesinde ya da salonun ses sisteminde meydana gelen teknik bir sorun da gürültüyü oluşturmaktadır.

İletişim modellerinden ilklerden biri de "Toplumsal İletişim Yapısı ve İşlevi" başlıklı makalede Lasswell tarafından öne sürülen 5 soruyu kapsayan "5W" modelidir.



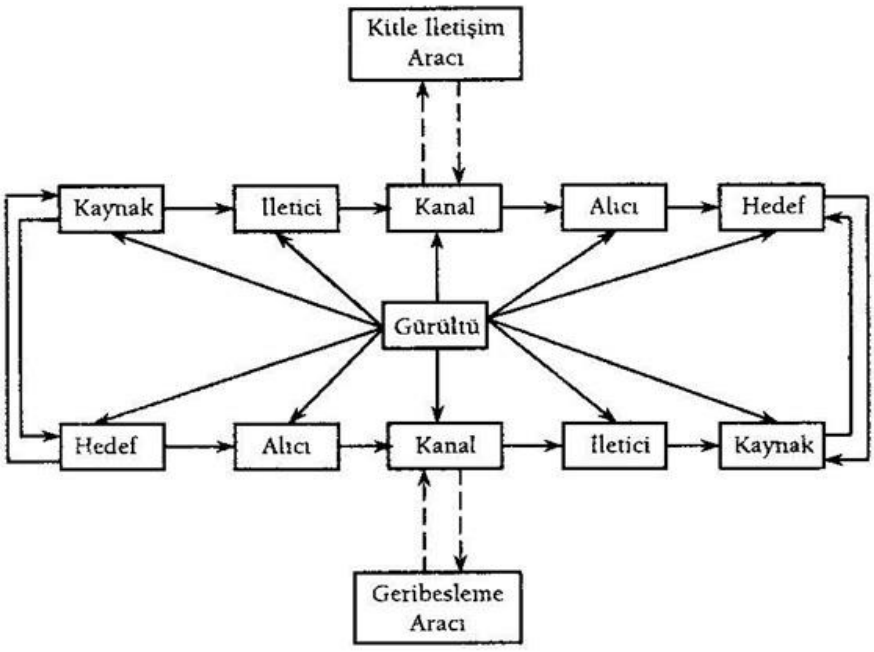
Şekil 11: Laswell'in İletişim Modeli

Bu model sadece mesaja odaklanmaz, mesajı söyleyenin kime hangi kanal ve hangi etki ile söylediğini de inceler (Özçetin, 2018:137).

Ancak iletişim, her iki modelde de linear bir formda bulunmaktadır. Karşılıklı bir iletişim yoktur. Ayrıca her iki modelde de geri bildirim (feedback) kanalına yer verilmemiştir. İzleyici üzerinden ele alırsak, bu iletişim modellerinde izleyici kaynaktan gelen mesajı doğrudan alan edilgen bir konuma sahiptir. Filme, geri bildirimde bulunabileceği bir yapı bulunmamaktadır.

1960'lı yıllardan itibaren "Kullanımlar ve Doyumlar Yaklaşımı" ile izleyicinin aktif bir konumda olmasına yönelik araştırmalar yapılmaya başlamıştır. Kullanımlar doyumlar yaklaşımı izleyicilerin bilinçli ve istekli bir şekilde kendi ihtiyaçlarını karşılamak isteklerini gidermek doğrultusunda medya içeriklerini

arayıp bulmalarını ve kullanmaları hakkındadır (Yaylagül, 2014:72). Bu yaklaşımla insanların medyayı ne amaçla kullandığı ve medya ile ne yaptıkları sorgulanmaktadır. İletişim, çift yönlü bir hal almaya başlamaktadır.



Şekil 12: DeFleur İletişim Sistemi

Shannon'un iletişim modelini geliştiren DeFleur, iletişimin matematiksel kuramına geri bildirim (geri besleme) kanalını eklemiştir. Sistemin ilk başlangıç noktası kaynaktır. Kaynak, mesajını ileticiyle sinyallere dönüştürüp kanal aracılığı ile alıcıdan çözümlenmesini sağlayıp hedefe ulaştırmakta hedef tekrar kaynağa geri bildirimde bulunabilmektedir.

İzleyicinin gelişimi ile edilgen ve etken izleyici kavramları belirlenmiştir. İletişim kanallarında geri bildirim olanağının artması ve teknolojik gelişmelerin bu geri bildirim olanağını içeriğin tüketim süreci ile eşzamanlı hale getirmesi bu kavramların gelişmesinde etken olmuştur. Bu bağlamda edilgen izleyici yaklaşımında izleyici medya tarafından iletilen mesajı sorgusuzca alırken etkin izleyici yaklaşımda ise izleyici sadece mesajları alan kişi değil o mesajları kendi istekleri ile yorumlayan yeniden anlam üreten ve içeriğe müdahalede bulunabilen kişidir (Şeker ve Balcı, 2013:245).

Dijitalleşme ve ağ teknolojisindeki ilerlemeler ile izleyici de gelişmeye devam etmiştir. Dijital medya izleyicisine farklı seçenekler ve izleme tecrübeleri

sunmaktadır. Bu bağlamda izleyicinin davranışları değişmektedir. Bu gelişmeler ile standart olduğu varsayılan sinema izleyici ile yeni deneyimler ile değişen izleyici arasında bir çatlak oluşmuştur (Llinares v.d., 2015:5). Bu çatlağın oluşmasındaki nedenlerden biri interaktivite kavramıdır.

Yeni medyanın getirdiği interaktivite kavramı sayesinde kaynak ve alıcı tek bir kanalda bir araya gelmektedir. *"Geleneksel medyada bireyler pasif (edilgen) bir durumda iken yeni medya ile aktif (etken) bir duruma gelmişlerdir. Şüphesiz ki yeni medyanın etkileşimli bir boyut kazanmasındaki en önemli rolü internet üstlenmiştir"* (Aydoğan ve Kırık, 2012:60). Gelişmelerle sinema izleyicileri beklentilerini daha geniş ağlarda farklı platformlar aracılığı ile karşılamaktadır. İzleyiciler, sinema perdesi dışında televizyon, bilgisayar, telefon gibi araçlar aracılığı ile filmi izleyebilmektedir.



Şekil 13: İnteraktif Film ve İzleyici Arası İletişim

İnteraktif iletişim teknolojileri sayesinde enformasyona geri bildirimde bulunabilmektedir. Bu durum üretim kaynağı ile dağıtım arasındaki güçlü bir bağ oluşturmaktadır (Bknz. Şekil:13). Sinema filmi açısından bakıldığında izleyici ve yönetmen (kanal) arası ilişki çift yönlü karşılıklı beslenmeye dayalı bir hal almaktadır.

Geleneksel medya izleyiciye edilgen konumda roller yüklemektedir. Web teknolojileri ve dijitalleşme ile interaktivite olgusu anlatı formatlarına da yansımaktadır. İnteraktif içeriklerde izleyici etken bir konuma bürünmektedir. İzleyici, akışa dahil olmanın yanı sıra akışa müdahale de bulunmakta, içerik izleyicinin katkısı ile ilerlemektedir. Bu bağlamda izleyici katılımcıya dönüşmektedir.

Hart'a (akt. İlhan, 2010:47) göre izlemek sözcüğü pasif bir anlam içermektedir. Bu bağlamda izleyici kavramı pasif olmakta edilgen bir

konumu içermektedir. İnteraktivite, bireyin dijital mecrada katılımcı konumunda yer almasını sağlayarak içeriği bireyselleştirmekte, izleyiciye sunulan seçenekleri arttırarak bireyin içeriğe katılımını teşvik ettirmektedir (Yengin, 2014:135). İnteraktivitenin sunduğu olanaklar ile izleyici kavramı yerini katılımcı ve kullanıcı gibi kavramlara bırakmıştır. Bu kavramlarının kullanılması bireyin sadece sunulanı tüketen olmadığını aynı zamanda sürece kattıkları olduğunu göstermektedir Birey ona sunulanı sadece seyreden-izleyen bir konumda değildir. Katılımcı, interaktivite özelliği sayesinde filmle pasif bir iletişim kurmaktan ziyade onunla bir keşfe çıkabilmektedir (Ocak, 2014:255). Bu bağlamda izleyicinin filmle olan aktifliğinin artması onunla yaşayacağı tecrübede farklı bir boyut kazandıracaktır.

2.1.2. Geleneksel Sinemada İzleme Kültürü ve İzleyici

Bir film yapım, dağıtım ve gösterim süreçlerinden oluşmaktadır. Gösterim süreci de diğer kısımlar kadar önem içermektedir. Filmin en önemli unsurlarından biri olan izleyici bir filmin oluşmasını sağlamakta ve bütünleştirici bir etmen rolü görmektedir (Kırel, 2010:14). Bu bağlamda bir filmin gösterim süreci, üretiminin neticesi için önemli bir kısmı oluşturmaktadır. İzleyici ve sinema filmi arasında karşılıklı bir ilişki olmakta ve arz-talep ilişkisi yaratılmaktadır.

Lumiere kardeşler tarafından 28 Aralık 1895 tarihinde Paris'te Grand Cafe'de gerçekleştirilen gösterim, sinema tarihi açısından ilk toplu izleme tecrübesi yaşanan izleme olarak yer almaktadır (Kılıç, 2008:215). Bu gösterime izleyiciler belli bir ücret ödeyerek katılmış ve filmleri seyretmişlerdir. Kamuya açık ilk gösterim olan bu izleme ile sinemanın var olması için üretim süreci dışında gösterimde izleyici ile buluşmasının önemi ortaya çıkmıştır. Lumiere kardeşler, 1897 yılında sadece film gösterimi amacıyla ilk sinema salonunu açmışlardır (Monaco, 2000:225). Sinema filmleri ilk yıllarında panayırlarda, açık havalarda toplu gösterilirken, bu girişimle sinema kendi mekânsal özelliklerini yaratmaya başlamıştır.

Geleneksel anlamı ile sinemaya gitme eylemi sinema salonu, film ve izleyici üçlüsünü bir araya getiren sosyal ve mekânsal bir birlikteliği içermektedir (Özsoy, 2017:360). Sinema, birlikte gerçekleştirilen kollektif bir temsili

içermektedir (Feigelson, 2004:33). Sinema salonu, karanlık izole bir yapıda bulunmakta ortak bir hedef (film izleme) doğrultusunda bir grup insanın gittiği bir alanı tanımlamaktadır. Serpil Kırel'e (2010:29) göre sinema salonları birey için bir kaçışı temsil etmektedir. Sinema salonları karanlık, sessiz yapısı ve mekânsal tasarımı ile izleyiciyi gündelik hayattan uzaklaştırmaktadır. İzleyici sinemada izleme eylemini gerçekleştirmede yalnızdır. İzleyici, perde de yansıyan görüntüleri bilişimsel açıdan algılamaya çalışmaktadır. Jarvie'ye (1993:23) göre de filmin karanlık bir ortamda izlenmesi izleyicinin gündelik hayattan uzaklaşmasını sağlamaktadır ancak sinema salonunda film seyretme eylemi izleyicinin gerçekleştirdiği bireysel bir eylem olurken, filme kollektif bir şekilde gidilmesi film sonrasında içerik hakkında tartışılması da izleyiciye sosyal bir yön yaşatmaktadır. Bu bağlamda birey izleme eylemini yalnız gerçekleştirmektedir ancak filmin kalabalık ile izlenmesi, izleme tecrübesine bulunan kitlenin ortak olması film izleme sürecini sosyal bir olgu haline getirmektedir.

Sinemada dijitalleşme ile üretim, dağıtım süreçleri ile beraber gösterim süreci de dijitalleşmiştir. Dijitalleşme ile filmlerde yeni anlatı yapıları oluşmuş bu formlar da yeni izleme kültürlerini doğurmuştur. Televizyonun her evde ulaşılabilir bir cihaz olması ile sinema filmleri gösterim süreçlerinin ardından televizyon ekranlarında izleyici ile buluşmaya başlamıştır. Sinema filmlerinin gösterim sonrasında televizyon ile tekrar izleyiciye sunulması izleme kültürü açısından bir tehdit oluşturmamıştır ancak dijitalleşme ile televizyon platformları sinemaya dair üyelerine pek çok film içeriğini sunmaya devam etmektedir (Konukman, 2019: 308).

İzleme kültüründe televizyon ve videonun gelişmesi ile ilk kırılma da yaşanmıştır (Öz, 2012:69). Filmler, televizyon ve DVD'ler aracılığı ile farklı ekranlarda gösterilmesi sayesinde izleyici artık sinema salonlarına bağlı kalmamakta sinema izleyicisi sınır tanımayan bir izleme konumuna sahip olmaktadır (Konukman, 2019: 308). İzleyici, sinemada bir seans zamanında filmi izlemek yerine evinde istediği zaman diliminde filmi izleyebilmektedir. I.C. Jarvie (1993:24) göre sinemanın bir ritüel içeren havası bulunmakta ancak evde televizyonda izlenen bir film bu havayı içermemektedir. Ona göre bunun nedeni izleme yapılan ekranın görüntü boyutları ve izleyici eksiliğidir. Perdenin sunduğu görüntü imkanları evde bulunmamaktadır. İzleyici, sinema salonuna

gitmediği için onun ritüel havasından çıkmakta ve izleme sürecinde kendi kurallarını koymaktadır. İzleyici bir tuş aracılığı ile içeriği başlatmakta, durdurmakta veyahut tekrar izleyebilmektedir.

Dijitalleşme ile bireylerin görsel algı biçimleri farklılaşmakta ve bireyler hızlı tüketim modellerine yönelmektedir (Berkay, 2016:20). Dijitalleşme ile birey daha ekonomik ve hızlı bir şekilde filme ulaşabilmektedir. Sinema salonu kavramı değişmekte izleyicinin olduğu her yere taşınmaktadır. İzleyici için televizyon, bilgisayar, tablet internet ile bağlantı kurduğu aygıtlar vb. onun sinema salonlarını oluşturmaktadır. Sinema perdesi, teknolojik aygıtların ekranına geçmiştir. İzleyici açısından sinema portatif bir yapıya erişmiştir.

1990'lı yıllardan itibaren ağ teknolojilerinin gelişmesi de sinema dijitalleşmenin etkilerine yenilerini katıp bu doğrultuda yenilikler yaratmıştır. Thompson'a (2008:201) göre yeni iletişim biçimleri kamusal alan olgusunu değiştirmektedir. Sinema filmi tecrübesi, mekan ve zaman kavramlarından ayrılarak izleyicinin isteği doğrultuda izleme tecrübesi yaşadığı bir eyleme dönüşmüştür. İzleyici, dijital platformlar veya internet tabanlı mecralar sayesinde geleneksel sinema salonu algısından uzaklaşıp film ile mekandan bağımsız bir ilişki kurmaktadır. İzleyici internetin sağladıkları sayesinde film ile interaktif bir iletişim halinde olan, kendi istediği mekan ve zaman bağlamında filme ulaşan bir konumdadır. İzleyici dilediği zaman diliminde ve mekanda içeriği kendi kuralları aracılığı ile tüketmektedir. Bu bağlamda izleyici filmi izleme evresinde kontrol hakkına sahiptir. İzleyici filmi durdurabilir, geri ya da ileri sarabilir. Bu yeni edinimler izleyiciyi film sürecinde daha fazla aktifleştirmiştir.

> Dijitalleşme hem bedeni hem de mekânı akışkan hale getirdi. Günümüzdeki bu akışkan bedenler de akışkan mekânlarda bireysel ya da akışkan bir seyir/izleme biçimi ortaya çıkardı. Bu bağlamda hem izleyici "*akışkan izleyiciye*" dönüştü hem de mekân "*akışkan mekân*" haline geldi. İnternetin yanı sıra bilgisayarın televizyona bağlanması ya da televizyonun internete doğrudan bağlanıyor olması özel/mahrem alanlardaki seyir pratiğini arttıran etmenlerdir. Ev sinema sistemlerinin sahip oldukları özellikler, özel alanı bir sinema salonuna dönüştürebilmektedir. Bu olanağa sahip olan izleyiciler de evlerini seyir mekânına dönüştürerek izleme deneyimini yaşayabilmekte, gelişen teknolojiye göre konumlarını değiştirmektedir. Bu rahatlığa sahip olan izleyiciler de sinema salonlarına gitmektense evlerinde film izlemeyi tercih etmektedir. Bu çerçevede sinemaya gitme sıklığı da azalmaktadır (Medin, 2018:148).

Sinema filmleri televizyon ve DVD'ler aracılığı ile önce evlerde seyredilebilir hal alırken yeni medyanın etkileri ile de ev dışında da izleyici parkta, toplu taşıtlarda vb. pek çok mekanda izleme tecrübesini yaşayabilmektedir. Film

izlemesi sadece bir bilet karşılığında sinema salonunda yapılan bir aktivite olmaktan çıkmıştır. Gelişen teknolojiler sayesinde birey istediği zaman ve mekan bağlamında izleme tecrübesi yaşayabilmektedir. Teknolojinin ilerlemesiyle birey hayatın her anında izleyici olma edinimini yaşamaktadır (Kırel, 2010:66). Gelişen teknoloji ile izleme kültürü buna bağlı izleyicinin konumu değişmeye başlamıştır. İzleyici, bu değişimler ile film tecrübesinde aktifleşmektedir.

Dijitalleşmenin sinemada izleme tecrübesi açısından televizyon ve videokasetler haricinde getirdiği en büyük değişim 3D ve interaktif sinemadır (Öz, 2012:69). 3D sinema filmleri kurguyu 3 boyutlu ele alıp izleyiciye de bu şekilde yansıtmaktadır.

3D sinema izleyiciye sunduğu film tecrübesi ile izleme sürecini ön plana çıktığı, izleyici açısından sinema salonunu mekan olarak ortadan kaldıran, görsel ve işitsel teknik destekler aracılığı ile izleme sürecinin besleyen bir türdür (Kırel, 2010:112). İzleyici, 3D gerçekleştirdiği film tecrübesi ile sinema salonunu izleme için kullanmakta ancak yaşadığı tecrübe onu filmi seyrettiği topluluktan ayırmaktadır (Kırel, 2010:112). 3D teknoloji ile izleyici film evreninde gibi hissetmek ve film ile kendinin baş başa olduğunu izlenimine kapılmaktadır. Sinemanın kollektif izleme anlayışı teknolojik gelişmeler ile bireysel izleme alışkanlıklarına dönüşmüştür.

Sinemanın oluştuğu ortamdan dolayı kolektif olarak görülmesi gerek ilerleyen teknoloji, gerek modernizmin getirdiği yenilikler ile değişmeye başlamıştır. Sinema, bireyleri şekillendirirken yeni bir kültüre zemin hazırlanmıştır. Bireyselleşme, kapital modern toplumlarda bireyin zaman kaygısı, interaktivite olanakları, kişiselleştirilmiş içerikler bireyi toplumsal aktivitelerden ziyade bireysel etkinliklere yönlenmesine etken olmaktadır.

Geleneksel sinemada linear bir anlatı formu kullanılmaktadır. Linear anlatılara bakıldığında içeriğin; belli bir doğrusallık üzerinde ilerlemesinden dolayı kapalı uçlu olması, izleyicinin izleme eylemi esnasında interaktivitede bulunamamasından ötürü toplumsal gösterimle olanak sağlayabilmektedir. İzleyici, bir salonda kolektif bir şekilde yapıtı izleyebilmektedir. Kolektif bir şekilde filmi izleyen izleyici, film süresi boyunca onun için hazırlanmış görüntüleri müdahale ya da iletişimde bulunmaksızın izlemektedir. Bu

doğrultuda izleyici film karşısında pasif bir konumda kalmaktadır. Ona verilenin içeriği alan sentezini yapan izleyici aynı kanalda herhangi bir geri bildirimde bulunamamaktadır. İzleyici gerçek anlamıyla seyreden kişi olarak linear anlatıda kalmaktadır. İzleyici, bir grubun parçası olarak bulunduğu linear anlatıda kurgulanan unsurundadır. İzleyici için film, seyretmekle beraber amacı onun için üretilmiş olan unsuru tüketmek ve anı değerlendirmek olan bir eylem bütünüdür (Özsoy, 2017:358) Bu doğrultuda bakıldığında izleyici linear anlatıda tüketici nesnelerden biridir.

2.1.3. İnteraktif Sinemada İzleme Kültürü ve İzleyici

İzleyici kültürünün değişmesi, izleyicinin pasif durumdan giderek aktifleşmesi üzerine film yapımcıları kendi tüketicilerini tanımlaya ve meydana gelen değişimler doğrultusunda ürünlerini şekillendirme yoluna girmişlerdir. (Erkılıç, 2012:15). Buradan da çıkarımda bulunabileceğimiz üzere izleyicinin gelişen teknolojiler doğrultusunda aktifleşme isteği, üreticinin kullanıcıyla iletişime geçme hedefi içindedir. Bu doğrultuda, bu ihtiyaçlara cevap verecek olan doğrusal yani klasik anlatı yerine, non-linear anlatıdır.

Yeni medyanın getirdiği interaktivite kavramı sinemaya da yerleşerek interaktif sinemayı oluşturmuştur. İnteraktif sinemada izleyici film ile karşılıklı bir iletişim halinde bulunmaktadır. İnteraktivite olgusu iki tarafın birbirini etkilemesine olanak tanımaktadır. Geleneksel sinemada da izleyici film ile bir ilişki içinde olmakta ancak interaktif sinema bu ilişkiyi karşılıklı bir forma taşımaktadır (Öz, 2012:70). İnteraktif sinema, yeni medyanın gelişiminden öncede bulunmakta ancak izleme kollektif bir şekilde gerçekleşmeye devam etmektedir. Örneğin izleyiciler bir tuş aracılığı ile kararlarını seçmekte ancak izleme kollektif olduğundan çoğunluğun aldığı karar geçerli olmaktadır. 1967 yapımlı *Kinoautomat* bu duruma örnektir.



Görsel 21 ve 22: *Kinoautomat* Gösteriminde Oylama Süreci

Kaynak: Kinoautomat, Kinoautomat, (2010) http://www.kinoautomat.cz/foto.htm

Erişim Tarihi: 15. 03.2020

İnteraktif sinemaya dair ilk örnek Çek yönetmen Raduz Cincera tarafından 1967 yılında gösterimi gerçekleştirilen Kinoautomat filmidir. Kinoautomat'ta her sahnenin sonunda film durmakta ve sinema perdesi ikiye bölünmektedir. Sahneye sunucu ya da filmin yönetmeni olan Raduz Cincera çıkmakta ve sıradaki sahneye dair soruyu yöneltmektedir. Salonda bulunan yüz yirmi yedi koltukta yeşil ve kırmızı tuş içeren bir kumanda bulunmaktadır. İzleyiciler bu yeşil ve kırmızı butonlar aracılığı ile onlara sunulan iki sahneden birini seçmektedir. Oylamaların sonucu perdenin yan tarafında bulunan şeritlere kırmızı ve yeşil olarak çoğunluğu gösterecek şekilde yansıtılmaktadır. Seçilen sahne doğrultusunda film ilerlemektedir. İzleme tecrübesi toplu gerçekleştiğinden bireysel olarak film ve izleyici arasında bir interaktivite gerçekleşememektedir.

Dijitalleşme ile DVD'lerin ve bilgisayar teknolojisinin gelişmesi interaktif film tecrübesinin bireysel olarak artmasına olanak tanımıştır. Filmin izleme süreci evde gerçekleşen gösterimler ile bireyselleşmekte, izleyici ile film arasındaki interaktivite artmaktadır. Manovich'e (2001:226) göre birey, interaktif sinemada anlatı ile interaktivite içine girmekte bu sayede izleyici bir veri tabanında bu veri tabanının yaratıcısının oluşturduğu bağlantılar arasında gezinmektedir.

Birey içeriğe istediği zaman diliminde interaktivite olanağı sayesinde interaktif

bir şekilde ulaşabilmektedir.

> ‘Kullanımlar’ yaklaşımı, kitle iletişim araçlarının en güçlüsünün dahi, kişiyi-içinde yaşadığı toplumsal ve psikolojik bağlamda ‘işine yaramayacaksa’-öylesine etkileyemez demektir. ‘Kullanımlar’ yaklaşımı, insanların değerlerinin, çıkarlarının, ilişkilerinin, toplumsal rollerinin önemli olduğunu ve insanların gördüklerini ve duyduklarını seçici bir şekilde bu çıkarlara doğru ‘büktüğünü’ iddia eder (Katz’tan akt. Özçetin, 2018:114).

Bu bağlamda, sinema izleyicinin kaynaktan gelen her mesajı alan pasif bir alıcı konumundan aktif bir konuma geçişini sağlayan kullanımlar ve doyumlar kuramı, geleneksel sinemada izleyicinin kendi istekleri doğrultusunda medyayı kullandığına izleyicinin bu süreçte aktif olduğuna dair bir bakış getirmektedir. *“21. Yüzyılda Kullanımlar ve Doyumlar Kuramı”* (2000) başlıklı makalesinde Thomas Ruggiero, yeni iletişim teknolojilerinin getirdiği bu yenilikleri başta interaktivite olmak üzere kullanıcının içerik üretebilmesini, izleyicinin aktif kullanıcı fonksiyonuna geçişinin kullanımlar ve doyumlar kuramı sayesinde daha net açıklanabileceğini belirtmektedir (Ruggiero’dan akt. Özçetin, 2018:116). Bu doğrultuda, Kullanımlar ve Doyumlar Kuramının, izleyici ya da kullanıcının bir içeriği neden tercih ettiğine odaklanması, yeni medya ile bireyselleşen yayıncılığın açıklamasında daha önemli bir rol oynadığı düşünülmektedir.

Yeni medyanın özelliklerinden yola çıkarak; *Cinema 3.0: The Interactive-Image* (2010) adlı makalede Daly, ortaya sürdüğü ‘Sinema 3.0’ kavramı ile hipermetinsel, interaktivite odaklı olmaya başlayan sinemanın artık izleyici merkezli olduğunu belirtir (2010: 81). Bu doğrultuda non-linear anlatıda iletişim biçimsel olarak çift yönlü bir akış içinde meydana gelmektedir. Bu durumun oluşmasını sağlayan interaktif kavramı, non-linear anlatının temelini oluşturmaktadır. Daly (2010: 98), Sinema 3.0 olarak adlandırdığı interaktif anlatıların interaktiviteyi esas almasından dolayı izleyici ve üreticinin ortak paydalarda iletişim kurduğunu bu durumunda izleyiciyi güçlü bir konuma getirdiğini belirtmiştir. Bu bağlamda non-linear anlatı içeren interaktif sinemada izleyici kavramı kullanıcı kavramına dönüşmektedir. İzleyici, non-linear anlatının açık uçluluğu ve ona sunduğu farklı seçim olanaklarından faydalanarak anlatıyı yönlendirmektedir.

Non-linear anlatılar; linear anlatının aksine doğrusal olmadığından ötürü açık uçluluk özelliğine sahip olmakta ve bu durum sayesinde izleyicinin konu

üzerinde daha derin düşünebilmesini ve çözüme ulaşmasına olanak sağlamaktadır (Arda, 2015:11). Açık uçlu olan non-linear anlatı, kullanıcısına bir seçme özgürlüğü sunarak onun yönlendirmesine anlatıyı açık bırakmaktadır. Kullanıcıyı bir doğruyla baş başa bırakmak yerine onu bir tecrübeye sürüklemektedir. İnteraktif anlatı üretimi kullanıcı açısında kişiselleştirmektedir.

> "Bu gezinme sırasında, seçenekler veya alternatifler arasında seçim yapar ve bu nedenle eylemlerinin bir sonucu olarak, hikaye doğrusal olmayan bir biçimde ortaya çıkar. Bu nedenle, bir sinema salonunda veya evde rahat bir oturma yeri olan pasif izleyici kitlesi değildir ve tamamen bir film ekranında veya TV ekranında bir filmin bütünlüğüne tabidir" (Ocak, 2014: 255-256)

Bu bağlamda non-linear anlatı, izleyicisini pasif konumdan kurtarmakta interaktivite sayesinde izleyici ve üretici aynı platformda çift yönlü bir iletişim kurabilmektedir. İnteraktivite sadece izleme sürecinde sınırlı kalmamakta aynı zamanda izleyici anlatıya kendi de içerik ekleyebilmekte, müdahale edebilmektedir. İzleyiciyi, kullanıcıya dönüştüren de bu kısımlardır. İzleyici ona sunulmuş olan verilerle oynayabilmekte onların değişimini sağlayabilmektedir. Artık izleyici sadece izleyen değil aynı zamanda üreticiyle beraber bir ürün ortaya koyan bir değer yaratandır. Linear anlatılarda izleyici 'nesne' olarak kalırken non-linear anlatılar ise 'özne' konumunu almaktadır. Casetti'ye (2011:88-91) göre interaktivite sayesinde izleyici sinemada mücadeleci bir forma sahip olmakta sinemanın üzerinde yarattığı anestezi halinden kurtulmaktadır.

Geleneksel filmde linear kurgu olmasından ötürü akışa yönetmen karar vermektedir. İzleyici ona sunulanı alan edilgen bir konumdadır. Öteki yandan interaktif sinemada film interaktivitenin nesnesi olurken yönetmen film sayesinde izleyicisiyle ilişki kurmakta; izleyici de içeriğe müdahale ederek film ve yönetmenle ilişkisini devam ettirmektedir (Öz, 2012:70). İnteraktif filmde izleyici ona sunulan sahnelerden veya kararlardan seçim yapabilmektedir. İzleyici, yönetmen ile filmde aldıkları kararlar aracılığı ile bağlantı kurmaktadır. Bu bağlamda izleyici, filmin olay örgüsü ile beraber kurgusunu da şekillendirmektedir. İzleyici, seçimleri doğrultusunda filmi kişiselleştirmekte kendi filmini oluşturmaktadır. Ancak interaktif sinemanın sunduğu interaktivite olgusu da sınırlılıklar içermektedir. İzleyicinin anlatıya olan etkisi yaratıcı tarafından ona sunulan olanaklara bağlıdır.

İnteraktif sinemanın interaktif olgusunu içermesi izleyicinin içeriğe müdahalede bulunması hakkını tanımaktadır. Film, yaratıcı ekip ve izleyici arasında doğan interaktivitenin ürünüdür. Bu bağlamda izleyici, filmi yönlendiren, senaryonun farklı kombinasyonları ile filmin sonunu belirleyen bir konumdadır. Bir bakıma izleyici özne rolünü üstlenmektedir. İnteraktif sinemada katharsis olgusu da geleneksel sinemanın aksine farklılaşmaktadır. İzleyiciler, kendilerini birer kahraman olarak görebilmektedir.

2.2. Karakter Kavramı

Türk Dil Kurumu'na göre "karakter", bir bireyin kendine ait yapısı onu diğerlerinden farklılaştıran özellikleri içermekte, başka bir tanımı ile bireyin tutarlı olması ve dayanıklı kalmasını sağlayan özelliklerin tamamıdır (TDK,2020). Karakter tanımına dair TDK'da yapılan başka bir tanım ise "Bir eserde duygu, tutku ve düşünce yönlerinden ele alınan kimse." şeklindedir (TDK,2020). Bu tanım; edebi eserler, sinema filmleri ve tiyatroda sunulan kişilik kavramı ile paralel manada kullanılmaktadır.

Anlatıda karakterin esas özelliği kendine ait bir psikolojisinin olmasıdır (Nutku, 2001:182-183). Karakter kendilerine ait özellikleri ile farklılık yaratma ve izleyicinin dikkatini çekmektedir. Karakterlerin kendilerine ait tepki ve davranışları bulunmaktadır.

1895 yılında Lumiere kardeşler tarafından gösterimi gerçekleştirilen *Trenin Gara Girişi* filmi ile ilk film gösterimi gerçekleştirilmiştir. Bu filme karakter açısından bakıldığında bir karakter ya da tip figürünün yer almadığı görülmektedir. Filmde gösterilen insanlar kameradan haberdar değildir, filmde bir oyunculuk görülmemektedir. Açık havada çekimi gerçekleştirilen ilk filmler belgesel röportaj türüne dahil olmakta ve günlük hayatın içinden çekimlerle oluşmaktadır (Betton, 1990:7). Bu bağlamda ilk dönemlerde sinemada oyunculuk amatör ve sıradan insanlar ile yapılmaktadır.

> Carl Laemmle'nin, kendi yapımevi Independent Motion Picture Company adına sözleşme imzaladığı ve "Biograph girl" adıyla bilinen Florence Lawrence, sinema tarihinin adı açıklanan ilk sinema oyuncusu olmanın yanı sıra ilk yıldızı da sayılabilir. 1909'da Biograph Yapımevi'nde haftada 25 dolar karşılığında çalışmaya başlayan Lawrence, bir yılda yüzü aşkın birer bobinlik filmde oynayınca ilgi uyandırmış, izleyiciler bu güzel kızın yeni filmlerini bekler olmuşlardı (Teksoy, 2005:101).

Teksoy, Florence Lawrence'in ilk sinema oyuncusu sayılabileceğini

belirtmektedir. Bu şekilde belirtilmesinde finansal olarak yapılan resmi sözleşmeler etkili olmaktadır.

Sinemada karakter olgusunun gelişmesinde öykü içeren kurmaca filmlerin başlangıcı etken olmuştur. Öykülü filmler aracılığı film anlatısında karakter önemli bir unsur halini almıştır. Melies, öykülü filmi başlatan kişidir (Teksoy, 2005:34). Bu bağlamda bakıldığında sinemada karakter kavramı da bu süreçten itibaren başlamıştır.

Sinemada karakter tek başına anlatı içinde güçlü değildir. Karşıt karakterler aracılığı ile ana karakterin güçlü olması sağlanmaktadır. Ayrıca, filmin olay örgüsü esnasında ana karakteri destekleyecek ya da karşı çıkacak yan karakterlere ihtiyaç duyulmaktadır.

Bir karakterin izleyicide etki yaratması onu canlandıran oyuncuya bağlıdır. Oyuncu, ona yöneltilen bilgi ve kendi edinimleri neticesinde karakter ile bağ kurmaktadır.

Karakter, kameranın çekim teknikleri ve kurgu aracılığı ile film evreninde yaratılmakta, bu kullanılan teknikler sayesinde de karakterin duygularının izleyiciye geçmesi beklenmektedir. Miller'a (1993) göre karakter eğer iyi kurgulanmış bir kişiliğe sahipse bu durum izleyiciyi de etkilemekte ve karakter anlatı içinde kendi hikayesini yaratmaktadır. Bir karakterin başarısı izleyiciden gelen tepkilerle belirlenmektedir. İzleyici, kişiliği iyi kurgulanmış bir karakter ile özdeşlemeye çalışmaktadır.

Anlatılarda karakter, iki farklı yöne sahiptir. Bunlardan biri karakterin olay örgüsü içindeki konumu diğeri ise izleyicinin perdede gördüğü imge konumundaki karakterdir. İzleyici, karakter aracılığı ile filmi takip etmektedir. İzleyicinin, film evrenine adapte olmasında onunla bütünleşmesinde etmen olan unsurlardan biri karakterdir.

2.3. Özdeşleşme

Özdeşleşme kelime olarak özdeş kelimesinden türetilmiştir. Türk Dil Kurumu'na göre özdeş "Her türlü nitelik bakımından eşit olan, aralarında fark bulunmayan" anlamına gelmektedir (TDK,2020). Bu bağlamda özdeşleşme, de iki ya da daha fazla öğenin birbiri ile "eş" olmasını içermektedir.

Özdeşleşmenin başladığı evre konusunda Freud ve Lacan'ın farklı görüşleri bulunmaktadır. Freud, özdeşlemeyi Oedipus evresinde başlatırken Lacan ise ayna evresinde başlatmaktadır.

Sigmund Freud'un Oedipus Sendromunu erkek bebeğin anneye cinsel bir istek duyması bunun baba faktörü ve toplumsal normlar yüzünden engellenmesi üzerine bebeğin kendini baba figürü ile özdeşleştirmesi olarak açıklamaktadır. Bebek, çeşitli faktörler yüzünden kendi isteklerini baskılamaktadır.

Lacan, *Oedipal* dönemde bebeğin anneye olan arzusunu baba ile özdeşleşerek bitirmesine insanlaştırıcı kastrasyon adını vermiştir (Özcüler, 2015:73). Ayna evresinde, bebek ile annenin bedeni arasındaki ilişki imgesel boyuttadır. Ayna evresi, iki zıt kavramı içinde barındırmaktadır: özdeşleşme ve yabancılaşma. Bu narsistik bir süreci de içeren bir evredir. Freud'un aksine Lacan narsizmi özdeşleşme ile birlikte incelemektedir. Birey kendisinden yabancılaştırdığı imgeye cinselliğe dair arzular oluşturmaktadır. Bu bağlamda ilk özdeşleşme ilk narsistik hareketi de oluşturmaktadır. Narsizm aracılığı ile birey arzularının özelliklerini oluşturmaktadır.

Lacan'a göre dil ile belirlenme, kültüre girişin simgesel kodlarının edinimi Oedipus Sendromunun olduğu evre ile aynı sırada ve düzlemde gerçekleşir. Oedipus evresinde baba figürünün meydana çıkması anne bebek arasındaki ilişkiyi bozmaktadır. Çünkü baba, toplumsal normları temsil eden bir simge konumundadır. Bir nevi yasakları koyan kişidir. Bebeğin annesine yönelik arzularını bastırılması bilindışının bir simgesidir. Bu süreçte bebek, kimliğini fark etmekte özne konumuna ulaşmakta ve diğer nesneler ile arasındaki benzerlik ve farklılıkları keşfedip öteki arayışına girmektedir. Bu evre simgesel bir anlamlandırma içermekte ve toplumsal bir süreci kapsamaktadır. Çünkü simgesel evre dil unsuru ile ilerlemektedir.

Jacques Lacan, 1936 yılının Ağustos ayında XIV. Uluslararası Psikanaliz Kongresi'nde ayna evresi hakkında bir sunum gerçekleştirmiştir (Castanet, 2017:19). Ayna evresi, 6 ile 18 ay aralığındaki bebeğin aynada kendi görüntüsünü tanımaya başlaması ve bu tanımadan aldığı hazzı ifade etmektedir (Homer, 2014:41). Burada ayna olgusu düz anlam ile ele alınmamalıdır. Ayna ile yansıtıcı bir yüzey örneğin annenin yüzü de

düşünülmelidir (Homer, 2014:41). Lacan benin oluşumunda ilk noktayı ayna evresi olarak belirtmektedir. Bebek, ilk başta aynada gördüğü kendi yansımasını ayırt edememektir. Aynada gördüğü kendi imgesinin etkisine kapılan bebek, onunla oyun oynamak istemektedir. İmgesi ile kendinin ayrımına varamayan bebek gerçekliği karıştırmasına karşın bir süre sonra aynada gördüğünün bir yansıma olduğunu fark etmedir.

> Henüz yürüme, hatta ayakta durma kabiliyetine dahi sahip olmayan bebeğin, aynanın önünde, kendisini saran bir insana ya da başka bir yapay desteğe dayanarak coşkulu bir gayretle bu desteğin engelini aşıp, biraz eğik de olsa bir poz vererek, görüntüsünü bir anlığına sabitleme eyleminin tekrarının heyecan verici, manzarası, düşüncemizi meşgul etmiştir (Lacan'dan akt. Castanet, 2017:19)

Castanet'in de belirttiği gibi bebek ayna evresini geçirdiği sürede edilgen bir konumda bulunmaktadır. Annenin denetiminde olan bebek onun tepkileri doğrultusunda fikir edinmekte ve kendi benliğini oluşturmaktadır. Simge ve dili kullanmayı öğrenen bebek kendi kimliğinin farkına vardıkça annede gördüğü imgeyi kaybetmektedir. Lacan'a göre ayna imgesi başka biri tarafından ki bu anne oluyor dış bir unsur aktarılmaktadır (Frosh 1991:134). Bebek, ayna ve imge ikilimi arasında kendi kişiliğini ayırt etmeye çalışmakta bu süreç esnasında simgesel düzene geçmekte ve dili kullanmaya başlamaktadır. Birey, bunları keşfettikçe hayatında bir öteki arayışına girmektedir.

Ayna evresinde bebek, imgesel bir algıyı izlemektedir. Bu durum onun yanılsama içeren bir ben'lik kurmasına sebep olur. Bu evre, bebek imge üzerinden bir çeşit taklitçilik yaratmaktadır. Özdeşleşmenin temeli de burada oluşmaktadır. Aynada oluşturan benlik özneye bir varlık değeri kazandıran bireyin kendisi olmadığı ancak kendisi olmayı bütünü ile arzuladığı bir imajdan gelen sabitlemedir. Bu yanılsama ile bebek aslında ilk yabancılaşmasını da yaşamaktadır. Kısacası, bebek ayna imgesi ile özdeşleşmekte ancak imgeyi kendiyle karıştırdığı için bir yandan da yabancılaşmaktadır. Edimsel açıdan imge, ben'in yerine geçmektedir. Lacan ben'in, yabancılaşma ve bireyin kendi imgesi tarafından etkilenmesi sonucunda ortaya çıktığını belirtmektedir. Bu bağlamda ben imgesel bir işlevdir. Buradaki ben'in görevi parçalanmışlığı ve yabancılaşmayı reddetmektir. Bebek, aynada gördüğü imgede bir bütünlük kuramamakta bu nedenle bu bütünselliği sağlamayı arzulamaktadır. Ben'in bütünleşme arayışı ayna evresinde başlamakla beraber hayat boyu

sürmektedir.

İmgeleme, Lacan'a göre (2013) algısal olarak bireyin karşısında bulunandır. İmgeleme evresinde, birey imgelenen unsur ile özdeşleşmektedir. Özdeşleşme, bireyin kimliğini kazanmasında rol oynamaktadır. Ayna evresi tamamen imgesel bir ilişki içermekte ve bu ilişki ömür boyu sürmektedir. Lacan, ben'in görevini bir imge ile özdeşleşmek bu sayede kişinin kendini kültürel bir imge olarak görmesi şeklinde açıklamaktadır.

Lacanyen bakışla özdeşleşmeye dair başka bir görüşte Slavoj Zizek'e aittir. Zizek, özdeşleşmeyi 2 kısma ayırmaktadır (2011:121).

1- **İmgesel Özdeşleşme:** Bireyin, olmak istediği unsurları temsil eden nesne ile özdeşleşmesidir
2- **Simgesel Özdeşleşme:** Bireyin gözlendiği yer ile, kendisiyle sevilmeye değer görünecek biçimde baktığı noktadan özdeşleşmesidir.

İmgesel ve simgesel özdeşleşme arasında "kurulmuş" ile "kurucu" özdeşleşme arasındaki ilişki bulunmaktadır. (Zizek, 2011:121).

Zizek'e (2011: 121) göre yaygın olan özdeşleşme anlayışı ideal görüneni taklit etme esasına dayanmaktadır. Bireyler, şarkıcı, sinema yıldızları gibi isimler ile özdeşleştiklerini dile getirse de bu bir yanılsama içermektedir. Bu yanılsamanın nedenlerinden biri özdeşleşmenin temelinde yatan özelliğin çoğunlukla gizli bir unsur olması ve özdeşleşme sağlanan özelliğin ötekinin bir başarısı, ideal olan olması dışında başarısızlığı veya zaafı olabileceğidir (Zizek, 2011:121).

2.4. Sinema İzleyicisi ve Özdeşleşme

2.4.1. Katharsis Kavramı ve Özdeşleşme İlişkisi

Sinemada izleyici bir film ile karşı karşıya kalmakta ve ona sunulan anlatıya dahil olarak hikaye ve karakterler ile bağ kurması sağlanmaktadır. İzleyici, film ile kurduğu bu bağ aracılığı ile filmde farklı duyguları tecrübe eder ve sona ulaştığında kurduğu ilişki sayesinde katharsise (hazza) ulaşır.

Aristoteles (2005:22), *Poetika* isimli eserinde bir tragedyanın en önemli görevinin *"…uyandırdığı acıma ve korku duygularıyla ruhu tutkulardan temizlemek…"* şeklinde olduğunu belirtmiştir. Burada bahsedilen korku ve acı

duygularından arınıp ruhun temizlenmesi “katharsis” oluşumunu ifade etmektedir. Katharsis, izleyici tarafından deneyimlenen bir olgudur. Katharsis kavramı yoruma açık bir kavram olmakta ve bu kavram ile ilgili farklı görüşler bulunmaktadır. Ross’a göre (2002:326-327) Aristoteles’in belirttiği korkunun ana nedeni izleyicinin kendisi ile benzerlik gösteren tragedya kahramanlarının korkusunu paylaşmasıdır eğer izleyici kendisi ile karakter arasında benzerlik kuramazsa bu duyguyu paylaşamaz. Bu nedenle karakter, abartılı ya da tek yönlü bir şekilde kötülük, erdemlilik özelliklerine sahip olmamalıdır. Moran’a (1991:27) göre ise katharsis kavramı, izleyici üzerinde acıma ve korku gibi duyguları harekete geçirmekte psikolojik açıdan daha uygun hale getirmekte farklı bir yorumla da bencil duygulardan kurtulmaktan ziyade onların yüceltilip değerlendirmesini içermektedir.

Katharsis, izleyicinin ekran ve karakter ile bir bağ kurmasını bu iki unsur ile kendini pekiştirerek özdeşleşmesini sağlamaktadır. Brecht’e (Brecht, 1981:168) göre Aristotelesçi anlatıda, kahraman kendi iç dünyasını sahnelenen oyunlar aracılığı ile dışarı vurmakta ve bu olaylar aracılığı ile kahraman ruh çatışmalarına sürüklenmektedir. Brechtyan anlatı bu nedenle katharsisin duygulardan arınma yerine o duyguları pekiştirdiğini bu sayede de izleyiciyi karakter ile özdeşleştirdiğini belirtmektedir.

2.4.2 Sinemada Özdeşleşmeye Dair Çalışmalar

İzleyicinin, sinemada özdeşleşme olgusu kamerayı bir özne unsuru haline getirmesi ile gerçekleşmektedir. Kamera, izleyicide algısal bir interaktivite olgusu yaratmaktadır. Bu nedenle izleyici perdede yansıyan görüntülerin ana kaynağının kendisi olduğunu düşünmektedir. İzleyici, kamera ile özdeşleşmesi ile anlatı içine girmekte ve karakter ile izleyici özdeşleşmesi gerçekleşmektedir. Sinema perdesi izleyici için kendisi ile karşılaştığı bir ayna işlevini görmektedir (Erdoğan, 1996:246).

Lacan’a göre ayna evresi evrensel bir süreçtir. Bir grup ya da topluluğun yaşadığı bir süreç değildir. Film izleyicisi, karakter ile özdeşleşebilir ise karakterin film evreninde yaşadığı olayları kendi yaşıyormuş hissine kapılmakta ve kendini özdeşleştiği karakter ile tanımlamaya başlamaktadır.

1970’li yıllarda Freud ve Lacan’ın görüşleri doğrultusunda oluşan psikanalitik

çalışmalar, sinema perdesi hakkında getirilen benzetmelere yeni bir yorum getirmiştir. Sinema perdesi psikanalist bakış açısından önce Mitry'nin çerçevesi ve Bazin'in penceresi olarak incelenmiştir.

Pencere	Çerçeve
Merkezkaç	Merkezcil
Perspektif	Grafik
Nesne düzeyi	Resim düzeyi

Tablo 2: Mitry'nin Çerçevesi ve Bazin'in Penceresinin Özellikleri

Kaynak: Türkoğlu, 2014:147

Andre Bazin, sinema perdesini bir resmin çerçevesi yerine hareketin bir kısmının gösterilmesine olanak tanıyan bir maske figürü ile eşleştirip maskelemeyi pencere metaforu aracılığı ile tanımlamıştır. Burada pencere benzetmesi ile Bazin pencere-perde kuramını oluşturmaktadır. Pencere-perdeye göre, perdenin dışında olanları göremesek de varlıklarını biliriz ve ufak bir yapılacak kaydırma aracılığı ile pencerenin bize sunduğundan fazlasını, maskelediklerine ulaşabiliriz (Türkoğlu, 2014:146).

Jean Mitry ise sinema perdesini çerçeveye benzetmektedir. Sinema perdesi, sınırlı bir alanı çerçeveleyerek dikkati bir noktaya toplamaktadır. Mitry'e göre, pencere benzetmesi sinema perdesi için yetersiz kalmakta pencere benzetmesi ile yeterli bir diyalektik oluşmamaktadır (Mitry'den akt.Türkoğlu, 2014:146). Bazin'in penceresi ve Mitry'nin çerçevesi her ikisi de imgenin varlığına odaklanmakta ancak imgenin yaratım evresindeki araçları (projektör, karanlık salon vb.) ve bu imgeyi tüketenleri (izleyici vb.) ele almamaktadır (Türkoğlu, 2014:147).

Psikanalist yorumun sinemaya girmesiyle Mitry'nin çerçevesi ve Bazin'in penceresi görüşlerinden farklı olarak sinema perdesi ya da ekran Lacan'ın aynasına benzetilmeye onun ile ilişkilendirilmeye başlamıştır. Lacan'ın ayna benzetmesi ile sinemanın gerçeklik olgusunu yansıtmasından ziyade zihindekileri yansıtan bir ayna işlevi gördüğüne dair araştırılmalar yapılmaya

başlamıştır.

Sinemada özdeşleşme çalışmalarının çoğu Freud ve Lacan temelli psikanalizi esas almaktadır. Psikanalitik yaklaşım, izleyicilerin film ile kurduğu bağın bilinçaltı kısmını odaklanıp araştırmaktadır. Bu yaklaşımdan hareketle sinema ve özdeşleşme olgusu, Jean- Louis Baudry, Christian Metz ve Laura Mulvey gibi isimler aracılığı ile sinemanın bireyin izleme evresinde yaşadığı bilişsel ve psikolojik bir evre olduğu sinemanın bir araçtan öte olduğu belirtilmektedir (Creed, 1998:5).

İlk kez 1970 yılında Fransız sinema kuramcısı Jean-Louis Baudry tarafından *Cinethique*'de yayınlanan "*Temel Sinematografik Aygıtların İdeolojik Etkisi"* isimli çalışmada "ayna metaforu" önerilmiştir. Baudry'nin çalışmasına göre, sinema, Lacan'ın "ayna dönemi" olarak adlandırdığı evre ile örtüşmektedir. İzleyici, izleme esnasında görsel duyuların egemenliğinde kalmakta sinema ekranındaki ayna yansıması ile gördüğü evren arasında imgesel bir bağ kurmaktadır (Türkoğlu, 2014:147).

Baudry'ye göre sinema araçları aracılığı (kameranın bakışı ve gösterim süreci) ile sinemada izleyicinin rolü belirlenmektedir. Kamera, hem gösterilen öğenin konumunu hem de izleyicinin bu imgeleri gördüğü konumu ifade etmekte bu sayede kamera, algı nesnelerinin (ekranda sunulan imgeleri) ve algılayan öznenin (izleyici) yerini almaktadır (Homer, 2016:45). Baudry, izleyicilerin filmde sunulan farklı imgeleri anlamlandırıp ardı ardına gelen bu imgeler arasındaki ilişkiyi kuran bir özne olduğundan bahsetmektedir. İzleyicinin anlamlandırma süreci açısından bir filmin devamlılığı önemli bir unsur oluşturmaktadır.

Filmi oluşturan araçlar aracılığı ile izleyicinin anlatının dünyasına girmesi sağlanmakta ve özdeşlik kurma ilkesi doğrultusunda izleyen içeriğe dahil olmaktadır (Ülgen, 2005:130). Lacan'ın ayna evresinde bir bebeğin kimliğini edinme süreci geçiş evresi ile aktarılmaktadır. Özdeşleşme için öncelikle bebek bedeninin kendisinin olduğunu bilmeli sonra aynadaki imgesinin farkına varmalıdır. Sinema perdesinde de gerçekliği değil imgelerin yansıtılması bulunmaktadır.

Baudry, sinemada iki ayrı düzeyde özdeşleşmeden bahsetmektedir (Homer, 2016:46). Bunlardan ilki izleyicinin perde de gösterilen olay, karakter vb.

unsurlar ile özdeşleşmesi iken ikincil olarak gerçekleşen özdeşleşme ise kamera ile sağlanmaktadır. Baudry, özdeşleşmede sürece önem vermekte filmin içeriğinin önem taşımadığını belirtmektedir.

Lacan'ın ayna evresini bir bebeğin geçiş dönemini ve kimlik kazanımı anlatmak amacı ile kullanmasından esinlenen Christian Metz' de sinemada bu olguyu incelemiştir. Metz, Baudry'nin ortaya sunduğu ayna benzetmesine farklı açılardan bakarak 1977 yılında Fransızca olarak basılan *İmgesel Gösteren* başlıklı kitabında izleyicinin film ile özdeşleşmesini incelemiştir. Metz'e göre ayna evresi, sinematik özdeşleşme ile benzeşmekte ancak net bir bağ sağlanamamaktadır (Homer, 2016:46). Metz'e göre Lacan'ın ayna evresindeki bebek unsuru aynada kendi bedeninin bir imgesi ile özdeşleşmektedir. Başka bir ifade ile Metz, bebeğin kendisiyle nesne olarak özdeşleştiğine dikkat çekmektedir.

Christian Metz, Lacanyen görüşten etkilenerek sinemada izleyici ve özdeşleşme sürecine yönelik yaptığı çalışmada iki çeşit özdeşleşme olduğunu belirtmiştir (Metz, 1982:48-49). Bunlar birincil özdeşleşme temel sinematografik özdeşleşme ve ikincil özdeşleşme izleyenin karakterler ile kurduğu duygusal bağdır.

1- **Temel Sinematografik Özdeşleşme:** İzleyici, kamera ile başka bir ifade ile yönetmenin sunduğu bakış açısı ile özdeşleşmektedir. Kamera sunduğu bakış açısı aracılığı ile izleyiciye imgesel bir özdeşleşme yaşatmaktadır. İzleyici, kamera hareketleri aracılığı ile evrene dahil olmakta ve kamera hareketlerindeki değişimleri kendi tarafından yapılan değişimler olduğunu düşünmektedir.
2- **İzleyenin Karakterler ile Kurduğu Duygusal Bağ:** İzleyicinin film karakteri ile özdeşleşmesini içeren bu tür için bireyin öncelikle ekrandaki kurgusal evrene inanması ve ona girebilmesi gerekmektedir. Karakter ile kurulan özdeşleşme, filmin anlatısı ile kurulan özdeşleşmeden sonra gelmektedir. İzleyici bu tür özdeşleşmede filmin karakteri ile bağ oluşturmaktadır.

Metz'in oluşturduğu özdeşleşme çalışmasına bakıldığında izleyicinin özdeşleşme olgusu ekran ve karakter aracılığı ile ayrı formlarda ele aldığı görülmektedir. Ekran ile sağlanan özdeşleşme filmin yönetmeni tarafından

sunulan bakış ile diğer bir deyişle kameranın hareketleri ile gerçekleşmekte buna bağlı ilerleyen süreçte karakter ile duygusal bağ kurulmakta izleyen ile karakter arasında özdeşleşme yaşanmaktadır. Sinema perdesi ile yaşanılan özdeşlemede nesne konumunda bulunan perdenin kendisinin izlenmekte olduğuna dair bilgiden habersiz olması izleyiciyi röntgenci konumuna getirmektedir. Bu doğrultuda izleyiciler, kendisinin röntgenci olduğundan habersiz olan röntgencilerdir (Homer, 2016:48).

Metz'e (1982:46) göre film izleyicisinin perdede kendi yokluğunu bilmesi filmin bu yokluğa karşın açılımının sağlanmasına ve ayna metaforunun gerçekleşmesine hizmet etmekte bu sayede de izleyici kendisini açıklamak ya da bulmak zorunda olmadığı bir imgelerin dünyası içinde inşa etmektedir.

> Sinemasal imge, çocuğun büyük bir sevinçle karşıladığı aynadan yansıyan görüntülerle aynı ontik yapıyı paylaşır. Bütün sanatlardan çok daha *algılanabilir* bir yapıya sahip olan sinemada imge, hem belirli bir kendiliğe ve/veya varlığa tekabül eder ve aynadan yansıyan görüntü gibi gerçekliğin birebir temsilini sunar, hem de bir temsil söz konusu olduğu için en başından beri hayalidir, elle tutulur kendine has bir gerçekliği yoktur, bir ikame olarak ancak algılanabilir düzeydedir. Hem kendisidir hem değil: İzleyici onu gerçek olarak kabul eder, oysa ki sinemasal imge gerçek bir nesne değil, "*onun gölgesi, hayaleti, ikizi, başka bir deyimle replikası*"dır. Bu anlamda sinemasal görüntü hem belirli bir varlık hem de belirli bir yokluktur, o daha ziyade bu ikisinin özel bir karışımıdır (Barkot, 2011:2).

Metz'in özdeşleşme türü bilinçdışı süreçleri de dahil etmektedir. Bu özdeşleşme türünde kamera kendi varlığını hissettirmediği sürece izleyici filmin evrenine girmekte kameranın yokluğunu bildiği sürece filmdeki imgeler ile bağ kurmaktadır.

İzleyici, film sürecinde kendisini bakışın kaynağı olarak görmektedir. Başka bir deyişle izleyici kendisini özne konumunda görmektedir. Bu durum izleyicide gerçeğin yanılsamasına sebep olmaktadır. İzleyici, bu yanılsama doğrultusunda filmin kurgusuna dahil olmakta, karakter ile özdeşleşmektedir. İzleyici, ayna evresinde olduğu gibi öteki konumunda olan kendisi ile özdeşleşmektedir. Öteki ile özdeşleşme sürecinde izleyici kendini özne konumunda algılamaktadır.

Metz'e göre perde de görüntü olarak sunulan imge, izleyicinin filmi anlamlandırması ve film ile özdeşleşmesi için yeterli olmaktadır (İri, ty:188). Bu nedenle Metz, bir filmde ses unsurlarını çözümleme yaparken kullanmaz. Özneyi oluşturan insan figürü canlı bir varlıkken perdedeki görüntüler imgeyi

temsil etmektedir. Bu ikili arasında diyalektik bir bağ oluşturmaktadır. Metz'in oluşturduğu şemada izleyicinin filmdeki karakter ile özdeşleşmesi, filmdeki yokluğu var olarak algılaması imgesel düzeni gösterirken özdeşleşmeden uzak gerçekliğe yakın kalması başka bir ifade ile filmdeki yokluğun farkına varması gerçeğe dönüşü göstermektedir (Türkoğlu, 2014:150). İzleyici, film sürecinde bu iki olgu arasında gidip gelmektedir. Bu bağlamda izleyici, özdeşleşme aracılığı ile imgesel düzene yaklaşırken özdeşleşmeden uzaklaşıp içeriğe yabancılaştıkça da gerçek düzene dönmektedir. Metz, bu durumu "gerçekliğin yanılsaması" olarak ifade etmektedir. Modern anlatı filmleri, özdeşleşmeyi kullanarak varolmayanı varmış gibi sunmakta karakter izleyicinin kendisiymiş gibi aktarılması imgesel düzenden kaynaklıdır (İri, ty:190). İmgesel süreç de izleyici karakter ile özdeşleşmekte onu kendisi gibi görmektedir. Gerçekliğe dönmesi ise izleyicinin filmin sonlanması ile gerçekleşmektedir.

İmgesel düzeyi ve gerçekliğe dönüşü daha ayrıntılı anlamak için Lacan'ın ayna evresi teorisini hatırlatmak gerekmektedir. Lacan'ın ayna teorisinde bebek kendini diğer nesnelerden ayırt edememektir. Aynadaki yansıması ile karşılan bebek kendi imgesini fark ettiği zaman benliğini fark etmektedir. Başka bir ifade ile bebek, kendi imgesini aynada görerek kendi bedenini ayırt etmeye başlamaktadır. Çocuğun bu imgesel düzeyi fark etmesi zaman almakta gerçeklik ve imgeselliği karıştırmaktadır. Film izleyicisi de ayna evrendeki bebek gibi bu imgesel düzeyi benimsemekte gerçekliğe dönüşü ileri süreçte yaşamaktadır. İzleyicinin, bu imgesel düzeyi benimsemesi filmin kurgusal sürecine adaptasyonunu kolaylaştırmaktadır. İzleyici, varlık ile yokluk arasındaki başka bir deyiş ile imgesel düzey ve gerçekliğe dönüş arasında yaşadığı bu diyalektik sayesinde kurgusal filmle bir simgesel ilişki oluşturmaktadır (Türkoğlu, 2014:150).

Baudry ve Metz'in görüşlerinin yanı sıra özdeşleşme hakkında Lacanyen başka bir görüşte Mulvey tarafından oluşturulmuştur. Laura Mulvey'in 1975 yılında Screen dergisinde yayınlanan Görsel Haz ve Anlatı Sineması isimli çalışmasında erkek ve kadın izleyicilerin sinema perdesi ile kurdukları bakış açılarını incelemiştir. Mulvey'in Freud'dan beslenerek hazırladığı bu çalışmada, Freud'un kavramlarından biri olan gözetlemecilik (scopophilia/görme arzusu) üzerinde durulmuştur. Gözetlemecilik kavramı

çocukların öteki bireyleri nesne olarak incelemesi ve merak unsuru ile bakış altına almalarını içermektedir. Görsel haz, izleyicinin, izlenen unsuru bırakması ve izlenen öğenin nesne konumuna getirilmesi ile ilgilidir. Mulvey iki çeşit gözetlemecilikten bahsetmektedir (Timisi, 2014:169):

1- **Dikizci Gözetleme (Voyeuristic Scopophilia):** "özel ve yasak olanı görmek" arzusuna dayalıdır (Timisi, 2014:169). Bu kavram, çocukların diğer bireylerin cinsel organ ve bedenlerini bilme arzusuna dayanmaktadır.
2- **Fetişistik Gözetlemecilik:** Sunulan figürün yerine fetiş bir nesne koymak ya da figürün tehlikesini yok etmek için onu tam tersi fetişe dönüştürmeyi içermektedir. Bu türde nesnenin fiziki güzelliği yüce ve tatmin edici bir unsur olarak sunulmaktadır.

Dikizci gözetleme, öteki olan kişilere bir nesne gibi bakılmasına neden olmakta ve erotik bir haz içermektedir. Mulveye'e göre dikizci gözetleme sadizm ile ilişkili olmakla beraber, nesneleştirdiği öteki üzerinden cinsel tatmin sağlayan takıntılı dikizci ve röntgencileri oluşturmaktadır (Mulvey, 1997:40-43). Dikizci gözetleme devamında özdeşleşmeye getirmektedir. İzleyicinin bastırdığı arzuları kadın oyuncuyu yansıtmakta ve nesneleştirmektedir. Bu durum da izleyici ile karakter arası özdeşleşmeyi meydana getirmektedir.

İzleyici, filmi izlediği sürede ekranda görünen imge başka tabir ile ideal ego ile özdeşleşmesi narsistik süreci ortaya çıkarmakta bu da tatmin duygusu yaratmaktadır (Timisi, 2014:169). Bu haz alma sürecinde iki çelişen nokta ortaya çıkmaktadır. Bunlardan ilki izleyicinin erotik kimliğini imgelenen perdedeki nesneden ayırması iken diğeri bu nesneden etkilenmesi ve onunla özdeşleşmesidir. Bu iki çelişkinin nedeni libido ve ego arasındaki gerçekliğin yanılmasından kaynaklanmaktadır. Sinema perdesi, izleyiciye fantezileri gerçeklik algısı ile sunmaktadır.

Erkek kahraman, izleyicinin bakışını şekillendirmekte gerilim ve çelişkileri sergilemektedir (Mulvey, 1997:45). Kadın, filmde erotik bir unsur olarak sunulmaktayken erkek ise bu tip bir erotik unsur olarak sunulmamakta, ideolojinin temsilcisi olarak yer almaktadır. Bu bağlamda klasik anlatı sinemasında izleyicinin bakışı eril olarak kabul edilmekte bakılan ve nesneleşen unsur ise kadın olmaktadır. Bu doğrultularda Mulvey'e

(Mulvey,1997:46) göre sinemada üç bakış bulunmaktadır: birincisi olayları kaydeden kameranın bakışı, ikincisi filmi seyreden izleyicinin bakışı, üçüncüsü ise perdede yanılsamadan doğan karakterlerin birbirlerine yönelik bakışlarıdır. İlk ikisinin kabul edilmesi gibi bir durumda izleyici filme yabancılaşacak ve film evrenin uzaklaşacaktır. Bunun nedeni kameranın varlığını kabul etmek izleyenin sadece algılayan konumunda olduğunu fark etmesinden kaynaklanmaktadır.

Sinemada özdeşleşme unsuru hakkında ortaya sunulan bu kuramlar aracılığı ile izleyicinin sinema perdesinde gördüğü ve alımladığı görüntü ile olan ilişkisini daha detaylı açıklamaya çalışmaktadır.

2.3.3 Sinema İzleyicisi ile Karakterin Özdeşleşme İlişkisi

Murray Smith'e (1995) göre özdeşleşme sadece karakter odaklı olmamakta karakterin içinde bulunduğu film evreni de özdeşleşme de önemli bir yer tutmaktadır. Film evreni aracılığı ile karakter hakkında bilgi edinen izleyici, onunla filmin ilerleyişi süreci içinde özdeşleşmektedir. Kısacası, özdeşleşme, izleyicinin filmin yapısı oluşturan senaryo, kamera hareketleri, kurgu, ses, karakter ve diğer oluşturucu argümanlar aracılığı ile filme konsantre olması bu sayede filmin kurmaca evreninin içine girerek bir parçası haline gelmesinin sağlanmasıdır.

İnsanlar, gündelik hayattan uzaklaşmak maksadı ile sinemanı salonlarında izledikleri filmlerin içine sürüklenmiş bu filmlerdeki ana ve yan karakterler aracılığı ile kendini özdeşleştirmiştir (Kırel, 2010:29). İzleyici, özdeşleşme sayesinde karakter ile bir bağ kurmakta onunla iletişim halinde bulunmaktadır. Klasik anlatı, özdeşleşme üzerine kurulu olmakta bu durum izleyicinin filmin içerisine dahil olmasını, anlatıyı takip etmesini ve karakter ile özdeşleşerek filmin sonucunda ulaştığı katharsisi sağlamaktadır (Tuğan, 2018:1126).

> Özdeşleşme elbette izleyicinin filmi algılama deneyiminde büyük bir yer tutar, ama bu özdeşleşme özne kuramı yazarlarının sandığı gibi filmin araçsal özelliklerinden kaynaklanan ve onu imgesel aşamaya hapseden bir pratikle değil, "karaktere duyulan empati, ana karakterin bakış açısını paylaşma sıklığı, düşüncelerinin içeriğini keşfetme ya da öfkesini hissetme, değerleri, yargıları, eğilimleri ile aynı fikirde olma" gibi kimi etkenlerle örtüşür (Barkot, 2011:8).

İzleyici, ana karakteri destekleyebileceği gibi anti-kahraman ile de

özdeşleşebilir. İzleyicinin karakter ile kurduğu özdeşleşmede sahip olduğu sosyokültürel ve ekonomik özellikleri önemli bir rol oynamaktadır. Indick'e (2011, 3-17) göre, popüler kültür filmlerinde, ana karakterin kötü yapılanmaya karşı bireysel bir mücadele vermesi izleyicide Oedipus sendromunu tetiklemekte ve izleyicinin özdeşleşmesine katkı sağlamaktadır. İzleyici bu sayede, filmi izlerken katharsise ulaşmaktadır.

Özdeşleşme anlatı ile izleyici arasında bir tür empati ve sempati kavramlarını kapsamaktadır (Türkgeldi, 2019:77). Empati kelime anlamı olarak başkalarının hislerini anlama ve hislerini paylaşabilme anlamına gelmektedir (Lexico, 2020). Sempati ise başkasına talihsizliği için üzülme ve acımayı ifade etmektedir (Lexico, 2020). İzleme sürecinde izleyici karakter ile bu ikili ilişkiden birini kurmaktadır. Karakter bu süreçte özdeşleşme sağlanan nesne konumundadır. Empati ile izleyici karakterin içinde bulunduğu durumu anlamaya onla bir duygudaşlık yaşamaya başlar. Sempati de ise izleyici, dışarıdan bir gözle durumunu hissetmektedir.

Wollheim (1984:74), izleyicini karakter ile kurduğu bağı merkezi imgelem ve periferik imgelem düzleminde iki şekilde görmektedir. Merkezi imgelem, empati ile kurulan bir özdeşleşmeye benzemektedir. İzleyici burada karakterin hisleriyle bağ kurmaktadır. Periferik imgelem de ise izleyici sempati hakimdir. İzleyici, karaktere dışardan bakarak onun adına hissetmektedir. İzleyici karakter ile ortak duyguları hissederse empati yaşamakta, karakter hakkında izleyicinin kendi hissettikleri ise sempatiyi meydana getirmektedir.

Sinemada özdeşleşme ve sempati kavramları yerine asimilasyon kavramını tercih eden Carroll'a (1990:91) göre ise izleyici, Oedipus'un pişmanlık ve suçluluğunu hissetmemekte onun durumuna acımaktadır. Carrol bu durumu öz-yönelimsellik ve öteki yönelimsellik kavramları ile ifade etmektedir. Oedipus örneğinden incelersek izleyicinin Oedipus'un yaşadıklarına dair duyguları öz-yönelimselliğe Oedipus hakkında hisleri ise öteki-yönelimselliğe örnektir. Bu bağlamda karakterler filmdeki olaylar neticesinde hisler yaşamakta izleyici ise karakter üzerinden duygu değişimi yaşamaktadır. Bu nedenle Carrol, özdeşleşme yerine asimilasyon kavramını kullanmaktadır.

Smith (1995:96) karakter ve izleyici arasındaki ilişkiyi duygulanımsal taklit ve duygusal simülasyon olarak iki kavramla ifade etmektedir. Duygusal

simülasyon, izleyicinin kendinin farkındalığında olarak karakterin duygularını kavraması bilinçli olarak gerçekleştirilen bir empati düzeyi olarak ifade edilebilirken duygulanımsal taklit ise karakterin duygularının izleyicinin jest ve mimiklerine de yansıdığı istemsiz bir empati sürecini içermektedir.

Karakterin duygularının izleyiciye yansıdığı sahneleri Platinga, empati sahneleri olarak ifade etmektedir (Platinga akt. Türkgeldi, 2019:82). Empati sahneleri, karakter üzerinde bir kurguyu içermekte izleyici yakın planlar, karakterin bakış açısı ile yüzleştirip duyguları aktarmayı içermektedir. Empati sahneleri, karakterin yaşadığı duyguları izleyicinin yaşamasını sağlamaktadır.

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

İNTERAKTİF SİNEMADA İZLEYİCİNİN KARAKTER İLE ÖZDEŞLEŞMESİ

3.1. Araştırmanın Konusu

Çalışma, izleyiciye içeriğe müdahale olanağı tanıyan, hikayenin izleyicinin seçimleri doğrultusunda şekillenmesini sağlayan interaktif sinemada izleyicinin karakter ile özdeşlemesini araştırmaktadır. Bu yeni anlatının içerik ve yapısal formlarının sunduğu yeniliklerin izleyici açısından karakter ile özdeşleşmesine ne gibi etkileri sağladığı incelenmiştir.

Araştırma kapsamında *Late Shift* (2017) filmi öncelikle konusu ve yapısı ile aktarılmıştır. Analiz kısmında filmi tecrübe etmiş Y ve Z kuşaklarından oluşan 6'şar kişilik gruplarla gerçekleştirilen odak grubu sonuçları belirtilmiştir.

3.2. Araştırmanın Amacı ve Kapsamı

"İnteraktif Sinemada İzleyicinin Karakter ile Özdeşlemesi" başlıklı bu tez çalışmasının amacı, Türkiye özelinde ve uluslararası boyutlarda dijitalleşme ve yeni medya ile yaygınlaşmaya başlayan içerik üreticileri ve tüketicileri olan izleyiciler açısından yeni bir anlatı deneyimi sunan interaktif sinemanın izleyici ve karakter arasındaki özdeşleme üzerindeki etkisini incelemektir.

Analog sinema içerikleri üretim sürecinin dijitalleşmesi, bilgisayar teknolojisinin gelişimi ve ağ teknolojisinin ilerlemesi interaktif kavramının sinemada aktifleşmesini sağlamakta ve yeni anlatı tarzlarını doğurmaktadır. Non-linear anlatı ile izleyici içerikte katılımcı formuna dönüşmekte filmde karar veren unsurlardan biri olmaktadır. İzleyici, karakter adına sunulan seçeneklerden karar vermekte, filmde karakter ile beraber rol üstlenmektedir. Sinemada izleyici, ekranda gördüğü karakterde kendini görmeye çalışmakta onunla bir bütün olduğunu varsayıp özdeşleşmektedir. Non-linear anlatı ve interaktivite ile karakter adına karar verme olanağını izleyiciye sunan interaktif sinema; izleyici ve karakter arasındaki iletişimi de farklılaşmaktadır.

Çalışma kapsamında izleyiciyi süreç içinde aktifleştiren karakter yerine karar vermesine olanak tanıyan interaktif sinemanın içerik ve yapısal özelliklerinin izleyici ile karakter arasında yaşanılan özdeşleşme unsurunu nasıl etkilediği incelenecek

olup gerçekleştirilen odak grup görüşmeleri ile de Y ve Z kuşakları arasındaki benzerlik ve farklılıklar irdelenecektir.

İnteraktif film evreninden örneklem olarak olan *Late Shift* (2017) filmi seçilmiştir. *Late Shift* (2017)'in seçilmesindeki neden uluslararası film festivallerinde de gösterilmesi ve aplikasyon uygulamaları aracılığı ile indirilip tecrübe edilebilecek olmasıdır. *Late Shift* (2017) filminde izleyici ana karakter Matt adına ona sunulan seçeneklerden kararlar vererek içeriği müdahalede bulunabilmektedir. *Late Shift* (2017) filminin seçilmesinde festivallerde gösterilip ödül almış olması ve çeşitli mecralar aracılığı filmin indirilip, izlenme olanağı bulunması etken olmuştur.

3.2.1. *Late Shift* (2017) Filmi

Tobias Weber ve Michael Robert Johnson tarafından yazılan ve yönetmenliğini Tobias Weber'in yaptığı *Late Shift* 2017 yılında gösterime girmiş olan non-linear anlatıya sahip interaktif bir sinema filmidir. Film "Your Decisions Are You, Kararlarınız Sizsiniz" sloganıyla sunulmaktadır.

Matt isimli bir öğrenci, Londra'da bulunan bir müzayede evinin soygununa istemediği bir şekilde dahil olmakta ve masumiyetinin ispatlamak zorunda kalmaktadır. İzleyiciye filmde Matt adına kararlar vermektedir. Tek bir hikaye çerçevesinde 180 seçim noktası ve 7 farklı sona sahip olan filmin süresi toplamda 4 saatten fazladır.



Görsel 23: *Late Shift* Festival Gösteriminden

Kaynak: Interactive Theatrical Screenings

Https://Lateshift-Movie.Com/Screenings/, **Erişim Tarihi:** 25. 05. 2020

Late Shift (2017) interaktif gösterime açık olan sinemalarda ve festivallerde gösterilmiştir (InteractiveTheatrical Screenings). Gösterildiği festivaller aşağıda belirtilmiştir (*Interactive Theatrical Screenings,* https://lateshift-movie.com/screenings/):

Stockholm Film Festivali, NIFFF on Tour

45. Festival du Nouveau Cinema

54. New York Film Festivali Ödül Sahibi

I Love Transmedia Festivali

Raindance Film Festivali

12. Zurich Film Festivali

Psakokalo Uluslararası Kısa Film Festivali

Festival Europeen Du Film Fantastique De Strasbourg

NIFFF on Tour at HeK Haus der Elektronischen Künste

8. Gassli Film Festival 2016 (Özel gösterim)

Locarno Film Festivali

Neuchatel Uluslararası Fantastik Film Festivali

International Premiere, Cannes Film Festival

Exclusive Screening, BAFTA, London Games Festival Fringe

World Premiere, Kino Riffraff

Filmin gösterim sürecinde izleyici mobil cihazlar aracılığı ile yaptıkları seçimlerle kararlarını belirtmiştir. İzleyiciler Apple'ın App Store'undan veya Google Play Store'dan mobil cihazlarına indirdikleri "CtrlMovie" uygulaması aracılığı ile filmde onlara sunulan seçenekler arasından karar vermişlerdir. Verilen kararlardan çoğunluğa sahip olan sinemada perde de gösterilmiştir.

Film sinema gösterimleri dışında Apple'ın App Store'undan veya Steam uygulamasından telefon, tablet, bilgisayar veya televizyona indirilerek fare, oyun kolu gibi cihazlar aracılığı ile tecrübe edilebilmektedir. Filmdeki altyazılar ve seçenekler izleyiciye İngilizce, Almanca, İtalyanca ve Türkçe gibi bir farklı dil seçenekleriyle sunulmaktadır.

Filmde başkarakter Matt adına karar veren izleyici ekranda kaydırma hareketleri yaparak kamera perspektifini değiştirebilmekte ve filmdeki detayları da keşfedebilmektedir. *Late Shift* (2017) indiren izleyici filmi tecrübe ederken çıkış yapabilmekte tekrar giriş yaptığında ise kaldığı ilerleme noktasından devam edebilmektedir.

3.3. Araştırmanın Önemi

Gerçekleştirilen özel sinema gösterimleri dışında dijital yayıncılık platformlarının gelişmesi ile daha geniş bir izlerkitleye ulaşma imkanı bulan interaktif sinema yayılmaya ve popülerleşmeye başlamaktadır. Non-Linear anlattı yapısı ile izleyiciye farklı tecrübeler sunan interaktif sinema izleyicinin karakter ile arasındaki ilişkiyi de değiştirmektedir.

Gelişmekte ve yayılmakta olan interaktif sinema izleyicinin izleme kültürünü ve konumunu değiştirirken karakter ile kurulan ilişkisini de etkilemektedir. Bu doğrultuda interaktif sinemanın izleyici ve karakter arasında oluşturduğu interaktivite açısından akademik boyutta gerçekleştirilen bu detaylı çalışmanın bundan sonraki çalışmalara kaynaklık edeceği düşünülmektedir.

3.4. Araştırma Yöntemi

Çalışmada bir interaktif filmde izleyicinin karakter ile yaşadığı özdeşlemeye dair veri toplamak için nitel bir araştırma yöntemi olan odak grup görüşmesine başvurulmuştur.

Bu çalışmada odak grup görüşmesinin kullanılmasındaki amaç konuya dair daha derin tartışılmasına olanak sağlamaktır. Odak grupta yer alan filmi tecrübe etmiş bireylerin karakter adına karar vermek süreçleri aralarında oluşan ilişki, özdeşleme unsuru, filmin teknik ve içerik özelliklerinin bu özdeşleşme olgusuna etkileri katılımcılar aracılığı ile irdelenmiştir.

3.4.1. Odak Grup Görüşmesi

Odak grup görüşmeleri, katılımcıların bilinçli, yarı bilinçli ya da bilinçsiz bir şekilde edindikleri görüş ve davranışların psikolojik, sosyokültürel nedenleri hakkında bilgi edinmeyi ve arkasında yatan sebepleri öğrenmeyi hedefleyen bir araştırma yöntemidir (Çokluk, Yılmaz ve Oğuz, 2011:97-98). Odak grup görüşmelerinde araştırmanın kapsamı ve hedefi doğrultusunda belirlenen gönüllü katılımcılar

üzerinden derinlemesine veri elde edimi sağlanmaktadır. Odak grup görüşmesini 1941'de sosyal bir araştırmacı olan Robert Merton radyo programlarında kullanırken; Fiske ve Kendall ise farklı sosyal araştırmalarda kullanmıştır (Morgan, 1997; Denzin ve Lincoln, 2000; Hollander, 2004; Yıldırım ve Şimşek, 2016; Culley ve Hudson, 2007).

Krueger'e (1994) göre odak grup görüşmelerinin hedefi, araştırma konusunda belirtilen sorunsalı anlama bu sorunsal karşısında çeşitli görüşlerin ortaya çıkmasını sağlama ve katılımcıların sorunsalı algılayış biçimlerini ortaya koymaktır. Bu doğrultuda odak grup görüşmeleri ile hedeflenen araştırma konusu hakkında net bir görüş olmadığı durumlarda kitlelerin araştırılan konu hakkındaki fikir, tavır ve yaklaşımlarına yönelik daha detaylı verilere ulaşmak amaçlanmaktadır. Odak grup görüşmelerinde hedef araştırılan konuya dair farklı bakış açılarını, edinimleri, fikirleri bir tartışma ortamı yaratılarak kazanmaktır (Baş, 2008:103).

Odak grup görüşmelerinde bireylerin kendilerini özgürce ifade edebilecekleri bir ortam sağlanması gerekmektedir. Bu sayede katılımcılar araştırılan konu hakkındaki görüşlerini daha doğru ve rahat bir şekilde aktarabileceklerdir. Bireylerin edinimlerini, görüşlerini, yönelimlerini, endişelerini ve kaygılarını ortaya çıkarmak için odak grup ideal bir yöntem olmakta, katılımcıların özgür bir şekilde kendilerini ifade etmelerini kendi terimleri ile izin verilmesi yönünden faydalı bir yöntemdir (Barbour ve Kitzinger 1999:5).

Oluşturulan odak grubun katılımcılar açısından homojen bir özellik içermesi gerekmektedir (Gegez, 2007:54). Böylelikle ortaya çıkan görüşler hedeflenen araştırmaya daha fazla doğru veri sağlayabilmektedir. Nelson (1998) odak grup görüşmesinde bulunan katılımcıların birbirlerini tanıma ya da tanımamalarının bir önem belirtmediğini ifade etmiştir. Aslında bu durum hedeflenen araştırma ile ilişkilidir. Eğer bir kurum ya da kuruluş gibi aynı mekanla lgili gerçekleştirilen çalışmalarda katılımcıların birbirlerini tanıması normal ve çalışmaya engel değildir. Morgan'a (1998) göre katılımcıların seçim sürecinde araştırma konusu ve hedefi önemlidir. Odak grup görüşmelerinde katılımcı sayısına dair fikirler yapılan çalışmanın hedefi ve sorunsalı doğrultusunda şekillenmektedir. Net bir katılımcı sayısı belirtilmemektedir. 4 katılımcı ile yapılabilen odak grup görüşmeleri olabileceği gibi 15 katılımcı ile de yapılabilmektedir. (Gibbs'ten akt. Yıldırım ve Şimşek, 2016:164).

Kitzinger' e (1995) göre odak grubun görüşmelerinin en büyük faydası çeşitli ve yaratıcı fikirlerin doğmasına olanak sağlayan dinamik bir yapı sunmasıdır. Görüşmeler esnasında karşılıklı etkileşim sayesinde bireyler yeni fikirler üretebilmekte kendi görüşlerini geliştirebilmektedir. Odak grup görüşmeleri aracılığı ile sorunlara çözüm bulma süreci hızlanabilmekte, problemlere karşı daha geniş ve yaratıcı seçenekler üretilebilmesi sağlanmaktadır (Yıldırım ve Şimşek, 2016: 151). Odak grup görüşmelerinin gerçekleşmesi gereken süreye dair net bir yaklaşım bulunmamaktadır. 1,5-2 saat aralığının ideal gösterildiği kaynaklar olduğu gibi görüşmelerin 1-3 saat aralığında olması gerektiğini sunan referanslarda bulunmaktadır (Gegez, 2007:54).

3.4.1.1. Odak Grup Görüşmesinin Uygulanış Aşamaları

Odak grup görüşmelerinin gerçekleşebilmesi için sürecin doğru bir şekilde planlanması gerekmektedir. Bu doğrultuda odak grup görüşmeleri 5 aşamadan oluşmaktadır.

1-Planlama: Bu süreçte öncelikli olarak odak grup görüşmesinden beklenenler görüşmenin ne zaman ve nerede gerçekleşeceği gibi sürece dair ayarlamalar gerçekleştirilmesidir. Katılımcılara yöneltilecek sorular belirlenir.

2- Odak Grup Belirlenmesi: Araştırmanın hedefi doğrultusunda planlama sürecinde belirlenen profil doğrultusunda görüşmeye alınacak katılımcıların profili ortaya çıkarılır. Böylelikle araştırmanın amacına katkı sağlayacak en doğru sonuca ulaşılmaktadır.

3- Odak Grup Görüşme Süreci: Görüşme gerçekleştirilirken hedeflenen konunun dışına çıkılmaması, katılımcıların görüşlerini rahatça ifade edebileceği bir ortam sağlanması gerekmektedir. Görüşme sürecinde araştırma konusu hakkında bilgili bir moderatör bulunmalıdır. Odak grup görüşmesi ses kayıt cihazı ve bir kamera ile kayıt alınması gerekmektedir.

4- Odak Grup Görüşmenin Veri Analizi: Bu aşamada katılımcıların ifade ettikleri yorumlar raportör tarafından eksiksiz bir şekilde aktarılır. Elde edilen veriler analiz edilir.

5- Raporlama ve Sunum: Odak grup görüşmesine katılan katılımcıların sundukları verilerin analizi gerçekleştirildikten sonra yapılan nitel ifadeleri kapsamaktadır.

3.4.1.2. Odak Grup Görüşme Biçimleri:

Odak grup görüşmelerinde çeşitli yöntemlere başvurulabilmektedir. Bu yöntemler aşağıdaki belirtildiği gibi ifade edilebilir (Tufan, F2018.53):

- **İki yönlü odak görüşme:** Bir grubun diğer grubu dinlemesi sağlanarak edinimler kazanması sonrasında dinleyen grup ile ayrı bir görüşme yapılması ile gerçekleşir.
- **Katılımcı veya moderatör grup görüşmeleri:** Moderatör katılımcılar bir ya da birkaçını belirleyerek görüşme esnasında moderatör görevi üstlenmesi ister. Bu yöntemde hedeflenen grubun dinamiklerini aktive etmektir.
- **İki moderatörlü grup görüşmeleri:** Odak grup görüşmesi sürecinde iki moderatör bulunur. Bir moderatör süreci ilerlemesini sağlarken ikinci moderatör ise hedeflenen konuların tartışılmasını sağlamaktan sorumlu bulunur.
- **Düello yapan moderatörler**: İki modertörlü grup görüşmesindeki gibi görüşme esnasında iki moderatör bulunur. Ancak bu yöntemde moderatörler tartışılan konunun zıt kutuplarını savunarak konunun daha detaylı ve kapsamlı tartışılmasına olanak sağlar.
- **Tele oturumlu grup görüşmeleri:** Odak grup görüşmesinin telefon bağlantısı ile gerçekleştirilmesidir.
- **Online grup görüşmeleri:** Odak grup görüşmesinin internet aracılığı ile web tabanlı sanal bir mecrada gerçekleştirildiği yöntemdir.
- **Mini grup görüşmeleri:** Katılımcı sayısının 4 ya da 5 olarak belirlendiği kalabalık gruplarla tartışmaya uygun olmayan detaylı veriler gerektiren çalışmalar için yapılan görüşmedir.

3.5. Araştırmanın Analizi

3.5.1. Odak Grup Görüşmesi Katılımcı Profili

Y kuşağını oluşturan 6 kişi ve Z kuşağını temsil eden 6 kişi olmak üzere toplamda iki kuşaktan 12 kişi ile görüşülmüştür. Katılımcılar, laptop, tablet ve telefondan en az birine sahip olan, *Late Shift* (2017) filmini tecrübe etmiş kişiler arasında kartopu örneklem yolu ile seçilmiştir. Kartopu örneklem zincir örneklem ismi ile bilinmektedir. Kartopu örneklem ile bir kişiden diğer kişilere ulaşılması, durumlara erişilmesi ve farklı olguların açıklanması sağlanmıştır. Patton'a (2014) göre kartopu örneklem evren hakkında bilgilere net sahip olunmadığı ve evreni oluşturan birimlere

ulaşmanın zor olduğu durumlarda kullanılmaktadır. Araştırmacı, ilk bireyi bulduktan sonra onun bağlantıları ile diğer bireyleri bulmaktadır. *Late Shift,* filmini izlemiş olan izleyici sayısına ulaşılamadığından evrenin derinliği tam tespit edilemediğinden bu yöntem tercih edilmiştir. Bu tez kapsamında gerçekleştirilen odak grup görüşmesinde ulaşılan ilk kişiye sosyal çevrem aracılığı ile ulaşılmış oluğ diğer kişilere ulaşılmasında ilk kişinin bağlantılı kullanılmıştır.

Katılımcıların kendilerini rahatça ifade etmesi için çalışmada isimleri kullanılmamıştır. Katılımcılar K ve E harfleri ve numaralar ile kodlanarak ifade edilmiştir. K ile katılımcının kadın, E ile de katılımcının erkek olduğunu belirtilirken Y ve Z harfleri ile bulundukları kuşak ve verilen numaralar ise bireylerin sırasını göstermektedir.

1980-1999 yılları arasında doğan Y kuşağı (Howe ve Strauss, 1992) ve 2000 sonrası doğumlu Z kuşağı (Hammil, 2005) katılımcılarından odak gruplar oluşturulmuştur. Dağılımda 1980 ile 1999 yılları arasında doğan Y kuşağı ile gerçekleştirilen katılımcı profili tablo 3'te belirtildiği gibidir:

Kod Ad	**Cinsiyet**	**Yaş**	**Eğitim Durumu**	**Çalışma Durumu**
KY1	Kadın	23	Lisans	Çalışıyor
KY2	Kadın	24	Lisans	Çalışmıyor
KY3	Kadın	23	Doktora	Çalışmıyor
EY1	Erkek	23	Lisans	Çalışmıyor
EY2	Erkek	23	Lisans	Çalışıyor
EY3	Erkek	24	Yüksek Lisans	Çalışmıyor

Tablo 3: Y Kuşağı Odak Grup Katılımcılar Bilgileri

Grup dağılımında 2000 ve sonrası doğanlar Z kuşağını oluşturmakta ve dağılım tablo 4'te gösterilmiştir:

Kod Ad	**Cinsiyet**	**Yaş**	**Eğitim Durumu**	**Çalışma Durumu**
KZ1	Kadın	20	Lisans	Çalışmıyor

KZ2	Kadın	18	Lise	Çalışmıyor
KZ3	Kadın	20	Lisans	Çalışıyor
EZ1	Erkek	20	Lisans	Çalışmıyor
EZ2	Erkek	19	Lise	Çalışmıyor
EZ3	Erkek	20	Lisans	Çalışıyor

Tablo 4: Z Kuşağı Odak Grup Katılımcılar Bilgileri

3.5.2. Odak Grup Görüşme Süreci ve Analizi

Katılımcılar, *Late Shift* (2017) filmini bireysel izlemişlerdir. Bireysel tecrübelerinin ardından 1 moderatör, 1 raportör ve katılımcılar eşliğinde web tabanlı bir konferans programı olan Zoom üzerinden online grup görüşmesi gerçekleştirilmiştir. Odak grup görüşmesi Y ve Z kuşakları ile ayrı ayrı gerçekleştirilmiştir. Her iki gruba da aynı sorular sorulmuştur. Odak grup gönüllü katılımcıların kendilerini tanıtmasıyla başlamıştır. Odak grup, *Late Shift* (2017) kapsamında filmin interaktif anlatı yapısı ve karakter ile özdeşleşmelerine yönelik sorulara her katılımcının bireysel olarak ayrı ayrı cevaplar vermesiyle ilerlemiştir. Y grubunun odak grup süreci toplam 80 dakika sürerken Z grubunun ise 100 dakikada gerçekleşmiştir.

Gerçekleştirilen odak grup süresince yapılan görüşmeler görüntü ve ses kaydına alınmış ayrıca raportör tarafından katılımcıların konuşmaları not edilmiştir. İki grupla gerçekleştirilen odak grup görüşmeleri deşifre edilmiştir. Bulgular öncelikle her grup için yöneltilen soru ve bütün katılımcıların cevapları yazılarak sunulmuştur. Bu deşifreler neticesinde elde edilen verilere içerik analizi uygulanmıştır. Bu kapsamda Y kuşağından 6 katılımcı ile Z kuşağından 6 katılımcının sorular karşısında verdiği cevaplarda sık kullanılan ifadeler tekrar alınarak ayrı ayrı tablo biçimine getirilmiştir. Elde edilen bilgiler neticesinde de veriler kuşakların kıyaslanmasına olanak tanıyacak şekilde tablolaştırılmıştır.

3.5.3. Late Shift (2017) İzleyici Odak Grup Bulgular

Araştırma kapsamında, odak grup katılımcılarına bireysel tecrübe ettikleri etkileşimli bir içerik olan *Late Shift* (2017) hakkında filmin anlatı yapısının getirdiği teknik ve içeriğe dair özelliklerin karakter ile gerçekleştirdikleri özdeşleşmelerini nasıl

etkilediğine hakkında sorular yöneltilmiştir. Çalışmada, odak grup katılımcılarının isimleri kullanılmamış bunun yerine kod adlar ile ifadelere yer verilmiştir. Çalışma soruları belirlenirken interaktif film anlatı yapısı özellikleri değerlendirilmiş linear anlatıdan farklı olan özellikleri baz alınarak karakter ve izleyici arasındaki özdeşleşme olgusunu irdeleyecek şekilde sorular hazırlanmıştır.

3.5.3.1. Y ve Z Kuşakları Odak Grup Cevapları

1. Late Shift'i izlerken karakter ve film ile ilişkinizi nasıl değerlendiriyorsunuz?

İlk soru olarak Y ve Z kuşağı katılımcılarına yeni bir anlatı formu içeren bu interaktif film ve filmin ana unsuru olan, katılımcıların da onun adına kararlarda bulunduğu, karakter ile filmi izleme süreçlerindeki ilişkileri sorulmuştur.

KY1: Karaktere yön verdiğimi hissettim bu da film ve karakter ile aramda özel bir bağ olduğunu düşünmemi sağladı.
KY2: Geleneksel filmlerde izlerken karakterin gerçekleştirdiği hareketlere yönelik söylemlerim oluyordu ancak burada seçenekler ile şans verildiği için daha heyecanlıydım. Yöneten kısımda olduğumu sanki bir kuklayı oynattığımı düşündüm bu benim için hem heyecan verici hem de çok güzel bir deneyimdi. Kendi istediklerimi yapmak beni filme bağladı daha dikkatle izledim
KY3: Benden bağımsız karşımda bir insan var ve onu yönetiyorum gibi hissettim. Onun hareketleri ile sinirlendim, üzüldüm veya sevindim.
EY1: Ben karakteri direk kendi yerime koyup onunla empati kurarak kendi kararlarımmış gibi hareket ettim.
EY2: Kendimi karakterin yerine koydum. Kararlarımın sonucunda karakter başarıya ulaşamadığında gerçek hayattaki gibi kendim başarısızlığa uğramış gibi üzüldüm.
EY3: "Ben olsam ne yapardım" diyerek karakteri yönlendirdim ve paralel evrende bir ben varmış gibi hareket ettirdim.

Y kuşağı katılımcılarının 5'i bu soruyu cevaplarken karakteri yönlendirmelerine vurgu yapmıştır. 4 katılımcı kararlarını kendilerini karakter yerine koyarak aldıklarını belirtmiştir. Bu katılımcılardan KY1, EY1, EY2 ve EY3 filmde karakter ile empati aracılığı ile Wolheim'e göre merkezi imgelem ile özdeşleşmiştir. KY3 karakteri kendinden ayrı bir özne olarak görmüş ancak karakterin duygularını hissetmiştir. Bu doğrultuda KY3'ün Smith'in ifadesi ile duygusal simülasyon yaşadığı söylenebilir.

KY3, duygusal simülasyondaki gibi kendini farkındadır ve karakterin duygularını fark etmektedir. Aynı zamanda KY3 dışarıdan bir göz olarak ona baktığı için karaktere sempati de duymaktadır. Dışarıdan bir göz olarak KY3'te karakter ile özdeşleşme yaşamıştır.KY2, karakteri yönetme güdüsü ile hareket etmiş karakter onun için ayrı bir nesne olarak yabancı kaldığı bir faktör olmuştur. KY2'yi filme bağlayan unsur karakteri istediği gibi yönetmesi ve bu yönetimin getirdiği merak unsurudur. Bu bağlamda 6 katılımcıdan 5'i karakter ile duygusal bir ilişki kurmuş onunla özdeşleşmiştir. Ekranda görüp yönettikleri karakteri kendilerinin yerine koymuşlardır. 1 katılımcı ise karakter ile özdeşleşmemiş ona ayrı bir varlık olarak bakmıştır.

KZ1: Kendimi karakterin yerine koyarak hareket ettiğim filmin içinde dolaşıyor gibi hissettim.
KZ2: Filmin akışı ile kendimi bir bütün gibi hissedip kararlarımı o doğrultuda verdim ve filmin hikayesinde olan benmişim gibi hissettim.
KZ3: Kendimi karakter ile bütünleştirdim ve "Kendim olsam ne karar aldım?" sorusu ile ilerledim bu nedenle film bu yüzden normal hayattaymışım gibi hissettirdi.
EZ1: Sanki karakter benmişim gibi aldığım kararlar ile onun hareketlerine müdahale edebildiğim için daha çok filmin içinde oldum.
EZ2: Karakterin kararlarını aldığım için kendimi oymuş gibi günlük hayatta bu kararı ben veriyormuşum gibi hissettim ve daha dikkatli filmi izledim.
EZ3: Karakter gibi düşünerek olay akışında ilerlemeye çalıştım onun durumunu kendim yaşıyormuşum gibi hissettim.

Z kuşağında ise 6 katılımcının hepsi kendilerini karakter ile bir bütün şeklinde hissettiklerini belirtmiştir. Karar alma unsuruna dikkat çeken katılımcılar bu unsur sayesinde karakter ile daha yakın bağ kurmuş aldıkları kararla karakter olduklarını hissetmişlerdir. Katılımcılar film evreninde karakter ile empati kurarak filmin hikayesindeki durumunu kavramaya bu şekilde hareket etmeye çalışmışlardır. 6 katılımcı da filmi izlerken karakter ile duygusal bir bağ kurmuş onunla özdeşleşmiştir.

Y ve Z kuşaklarının cevapları doğrultusunda Z kuşağının Y'nin aksine daha fazla karakter ile özdeşleşme yaşadığı görülmektedir. Z kuşağının hepsi karakter ile özdeşleşme yaşarken Y kuşağından 5 kişi özdeşleşme yaşamıştır. İki kuşakta da katılımcılar karakter ile özdeşleştikleri için film evrenine daha çok bağlanmışlardır.

2. **Size sunulan tercih hakları karakter ile olan ilişkinize nasıl bir etkide bulundu?**

İnteraktif filmlerde izleyici ile interaktivite sağlanması için seçenekler sunulmaktadır. İzleyici, bu sayede karakterin kararlarını şekillendirmekte filmin içeriğine etkide bulunmaktadır. Bu nedenle tercih hakkının izleyici ve karakter ilişkisine olan etkisi sorulmuştur.

KY1: Tercih yaparken gerçekten olay yaşanıyor ve bir karar vermem gerekiyor gibi hissettim. "Ben olsaydım bunu seçerdim ve başıma bu gelirdi" diye düşünerek karakter benmişim gibi hissettim.

KY2: Karakter başka biriydi ve ben onu yönetiyordum. Filmin başlarında senarist gibi hissettim ama sonra seçme olanaklarımın kısıtlılığından senarist olmadığımı ancak bu karakterin söyleyecekleri ve yapacakları benim elimde olduğunu fark ettim.

KY3: Seçenekler aracılığı ile karakter benim için yönetimimde olan benden farklı biriydi.

EY1: Yönettiğim kişiyi kendim olarak düşündüğüm için kararları hem kendim hem de karaktere dair önceden edindiğim bilgiler doğrultusunda verdim. Kararları ben verdim karakter sadece uyguladı.

EY2: Karakter benim kararlarımla hareket ettiği için onun benim kararlarımı uygulayan farklı bir insan olduğunu düşündüm.

EY3: Ben seçim olanağından dolayı filmi biraz oyun gibi gördüm. Kendi kararlarımı alıyordum ancak bazen benim seçimlerime rağmen karakter istemediğim eylemleri yapıyordu ki bu durum benim dışımda karaktere etki eden bir güç olduğunu hissettirdi.

Y kuşağı katılımcılarından 2'si KY1 ve EY1 filmde sunulan seçimlerden tercihlerini yaparken karakter olarak eylemleri gerçekleştirdiklerini belirtmiştir. Bu iki katılımcı da karakterle kurdukları duygusal bağdan ötürü seçimleri karakterden bağımsız değil onun durumu ile empati kurarak almışlardır. EY3, tercihlerine rağmen karakterin istediğini yapmaması nedeni ile ondan uzaklaştığını belirtmiştir. EY3, karakter istediğini yapmadığında kendisi ondan ayrı bir özne olduğunu fark etmiş ve özdeşleşmesi sona ermiş ve karaktere yabancılaşmıştır. KY2, KY3 ve EY2 seçim hakkı ile karakteri yönettiklerini ifade etmiştir. Ancak bu yönetme durumunda katılımcılar ekranda gösterilen imgenin onların ben'liğinden ayrı bir nesne olduğunun farkındadırlar. Aldıkları kararlar ile karakteri dışarıdan bir güç olarak yönetmektedirler. Bu bağlamda seçim ile sunulan tercih hakkında Y kuşağından 2

katılımcı karakter ile empati kurarak özdeşleşme yaşarken 3 katılımcı ise karaktere yabancı kalmıştır. 1 katılımcının karakter ile özdeşleşmesi karakterin seçimlerini uygulamaması ile sekteye uğramıştır.

KZ1: Kendim gibi düşünerek davrandım bu nedenle rahattım.
KZ2: Karakteri yönlendirmemi sağladı bu da filmden daha fazla zevk almamı karakteri anlamamı sağladı.
KZ3: Karakteri hiç ayrı düşünmedim, aldığım kararlar ile ondan tam istediğim tepkileri aldım.
EZ1: Karakteri belli seçenekler doğrultusunda yönlendirdiğimi benim komutlarımı dinlendiğini düşündüm. Benim kararlarımı uyguladığı için bir süre sonra filmde kendimin olduğunu hissettim
EZ2: Benim açımdan normal filmlerde izlediğim "Ah, keşke bunu yapmasaydı" olgusunu kaldırdı, bana söz tanıdı.
EZ3: Seçimlerin bazı durumlarda yetersiz olduğunu düşünüyorum. Bu nedenle bazı yerlerde istemediğim kararları vermek zorunda kaldım ve bu sırada karakter ile olan bağım zayıfladı.

Z kuşağındaki katılımcılardan 5'i tercih hakkı sayesinde karakteri yönetmiştir. Bu yönetimde karar almaları onların karakter ile özdeşleşmesine katkı sağlamıştır. İzleyiciler tercih hakları sayesinde karakter ile bütün olduklarını düşünmüştür. 1 katılımcı EZ3 ise seçim olanağının yetersiz olduğu durumlarda aslında vermeyeceği kararları aldığı için karaktere yabancılaşmıştır.

Y ve Z kuşakları sunulan tercih hakkı ve karakter ile ilişkileri kıyaslandığında tercih hakkının Z kuşağında karakter ile özdeşleşme durumuna katkı sağladığı duygusal bağı arttırdığı görülürken Y kuşağında ise tercih hakkı daha çok katılımcıların karakteri yönetmesini sağlamış izleyici dışarıdan bir göz olarak kalmıştır. Sunulan tercih hakkı her iki kuşak için de karakteri yönlendirme olanağını ifade ederken bu durum Z kuşağında içeriğe izleyicinin karakter kendileriymiş gibi bakmasını sağlamıştır.

3. **Tercih haklarının belirli bir süre zarfı içinde seçimde bulunulması film ile olan bağınızı nasıl etkiledi?**

İzleyici, interaktif filmde ona sunulan seçimlere belli bir süre zarfı içinde dönmek zorundadır yoksa seçim yapamamaktadır. Seçimler sunulduğunda izleyicinin film ve karakter ile ilişkisini bu durumun etkileyip etkilemediğini öğrenebilmek için bu soru iletilmiştir.

KY1: Seçim süresinde o saniyelerde filmden koptum çünkü karakter için en doğru kararı vermek istiyordum ve daha çok bu karar anında heyecanlanıyordum
KY2: O anı gerçekten yaşasam da bana kısıtlı bir süre vereceklerdi bu nedenle benim açımdan filmin daha akıcı olmasını bağlanmamı sağladı.
KY3: Seçimleri kaçırmak istemediğimden kısıtlı süreden dolayı daha çok filme ve karaktere odaklandım.
EY1: Filmin türü gerilim olduğundan o süre zarfında gelen heyecan ve gerilim hoşuma gitti benim evren ve karakter ile daha çok empati kurmamı sağladı.
EY2: Süre zarfı benim için bir etki yaratmadı.
EY3: Süresinden dolayı seçenekleri kaçırma ihtimali bile beni çok rahatsız etti karakter benden dolayı kötü bir şey yaşayabilirdi bu nedenle daha çok dikkat ettim.

Y kuşağı katılımcılarından 5'i seçim süresinin az olmasından dolayı seçimleri kaçırmak istemediklerinden daha çok filme ve karaktere odaklanmışlardı. Seçim süresi izleyicilerin film evrenine daha çok adapte olmasını sağlamıştı. Katılımcılardan KY1 ve EY3 karakter için seçimlere daha çok odaklanmışlardır. Çünkü karaktere kendi seçimlerinden dolayı olumsuz bir şey yaşatmak istemiyorlardı. Bu iki katılımcı karakter ile yaşadıkları özdeşleşmeden dolayı seçimlerin önem teşkil ettiğini düşünmüşlerdir. Ayrıca KY1 karakter için en doğru kararı vermek istediğinden karar anında filmden kopup sadece seçime odaklanmıştır. EY1 ise süre sayesinde film evrenindeki gerilimi yaşamış bu durum onu daha çok karakterin yaşadıklarını anlamasını sağlamış ve onunla yaşadığı empatiyi arttırmıştı. 1 katılımcı EY2 için seçim süresi bir etki unsuru olmamıştır.

KZ1: Süre benim için kısaydı. Süre zarfında seçim yaparken kaçırmamak karakteri yanlış yönlendirmemek için gerildim ama o sırada filmden koptuğumu hissettim.
KZ2: Düşünmem için süre çok kısaydı ancak bu durum filmi daha tetikte, dikkatli izlememi sağladı.
KZ3: Süre bitmeden hemen işaretleme yapmayı istedim bu durumdan dolayı pür dikkat filmi izledim.

EZ1: Sürenin kısalığından dolayı bir yerde seçim için anlamadan hızlı davranmak zorunda kaldım. Bu kararımın filme etkisinden de mutlu olmadım. Sonrasında karakter yanlış bir davranışta bulunmasın diye daha çok dikkat ettim.
EZ2: Filmdeki hikayeye bağlı olarak sürenin kısa olması anlık karar almamızı mantıklı buluyorum. Bu durum daha çok tetikte bekleyip filme daha fazla konsantre olmamı sağladı.
EZ3: Karakter için önemli kararlarda bulunduğumu düşündüğüm için filmi daha fazla dikkat ederek izledim.

Z kuşağında ise 6 katılımcı da sürenin kısıtlılığından dolayı seçimleri kaçırmaktan tedirgin olmuştur. Bunun nedeni kendilerinden dolayı karakterin olumsuz bir durumla karşı karşıya kalmamasını istemeleridir. Z kuşağındaki katılımcılar yaşadıkları özdeşleşmeden dolayı aldıkları kararların karaktere olumlu gelişmeler yaşatmasını beklemektedir. Bu doğrultuda seçim sürecini karakter için kaçırmamak adına filmi daha çok dikkatli izlemişlerdir. Ancak bir katılımcı KZ1 karakter için doğru karar vermek adına seçim süresinde filmden uzaklaşmış sadece karara odaklanmıştır.

Z kuşağındaki katılımcılar için seçim süresi karaktere kendilerinden dolayı olumsuz bir durum yaşatmamak için önem teşkil etmektedir. Y kuşağında bu durum tamamen karakter için değildir. 3 katılımcı karakter için daha çok tercihlere odaklanmıştır. Bu bağlamda Z kuşağındakiler için seçim sürecinin süresi karakter ile özdeşleşmeyi arttıran bir unsur olmuştur. Tercihler için tanınan süre, izleyicinin film evreni ve karakter ile ilişkisini etkilemektedir. İzleyici filmi izleme sürecinde anlık bir dikkat dağınıklığının bir seçimi kaçırmasına neden olacağını düşünmekte özellikle Z kuşağındakiler bunun karaktere etkileri olacağı için filmi daha konsantre olmuş bir şekilde izleme gereksinimi hissetmektedir.

4. **Kararlarınıza yönelik karakterin verdiği tepkiler sizde ne his yarattı?**

İzleyicilerin seçimleri doğrultusunda karakter bir eylemi gerçekleştirmektedir. Ancak bu eylemi gerçekleştirirken karakterin sergilediği tepki izleyicinin onla özdeşleşmesine katkı sağlamaktadır. İnteraktif filmde, karakterin tepkilerinin izleyici tarafından seçilen kararlar neticesinde olduğu düşünüldüğünde bu tepkilerin izleyicinin beklentisini karşılama durumunun iki taraf arasındaki ilişkiyi nasıl etkilediği incelenmiştir.

KY1: Karakterden istediğim tepkileri alamadığım noktalar oldu ki bu duruma çok sinirlendim. O bendim ve "ben böyle tepki vermem" dediğim noktalar oldu.

KY2: Ben istediğim tepkileri alamadığımı düşünüyorum. İstediğim eylemleri yapmasına karşın tepkisinin yetersiz kaldığı noktalar oldu ki bu da normaldi o ben değildi sonuçta.

KY3: Çoğunda beklediğim tepkileri alamadım. Bu da onun benden ayrı bir birey olduğunu anlamamın farkına varmamı sağladı.

EY1: Tepkileri yeterliydi, bulunduğu durumda ben de olsam o tepkileri verirdim.

EY2: Tepkileri bazı durumlarda "işte bu" dememi sağlarken bazı yerlerde ondan farklı olduğumu hatırlattı.

EY3: Daha farklı seçenekler olsa karakterden daha çok istediğim tepkileri alacağımı düşünüyorum. Bu kararlar ile istediğim tepkileri alamadığım zamanlar oldu. Bu durumlarda da karakterin benden farklı olduğunu düşünüyordum.

Y kuşağında alınan kararlar neticesinde karakterin sergilediği tepkiler için 2 katılımcı KY3 ve EY3 istedikleri tepkiyi alamayınca karakterin kendilerinden ayrı bir nesne olduğunu fark etmiş ve bu durum onları karakterden yabancılaştırmıştır. KY2 karakteri zaten ayrı bir insan olarak düşündüğü için istediği tepkileri alamadığında durumu normal karşılarken EY2 bazı tepkilerde kendini görmüş yetersiz gördüğü tepkilerde ise karakterden yabancılaşmıştır. EY3'ün karakter ile özdeşleşmesi aldığı tepkiler ile pekişmiştir. KY1 ise karakter ile yaşadığı özdeşleşmeden dolayı istediği tepkileri alamadığında sinirlenmiştir. Bu bağlamda Y kuşağında özdeşleşme yaşayanlar için istemedikleri tepkileri almak karaktere yabancılaşma nedeni olurken karakterin ayrı bir nesne olduğunun farkında olanlar bu durumu normal karşılamıştır.

KZ1: "Bu muydu?" dediğim noktalar oldu, bazı kararlarıma tam beklediğim davranışı alamadım. Bu nedenle de karakter için "ben olsam böyle davranmazdım" dediğim noktalar oldu

KZ2: Benim için tatmin ediciydi, kararlara yönelik verdiği tepkileri ben vermişim gibi hissettim.

KZ3: Karakterin tavırları beni yansıttı, özellikle bir sahnedeki umursamazlığı ve bir kavga sahnesindeki sakinliği tam istediğim beklediğim tepkilerdi.

EZ1: İstediğimi yapıyordu beraber ilerliyorduk ancak beklediğim tepkileri vermediği noktalar oldu. O durumlarla, ben karşılaşsam ondan daha fazla sinirlenip ya da gerileceğim noktalar olurdu.

EZ2: Bazı durumlarda seçeneklerin yetersiz olduğunu düşünüyorum. Bu nedenle istediğim tepkileri alamadım "ben olsam bu şekilde davranmazdım" dediğim noktalar oldu ve karaktere sinirlendim.
EZ3: Birkaç noktada aldığım kararlara yönelik karakterin tepkilerinin beklentilerimi karşılamaması onun benden ayrı bir karakter olduğunu kendi düşüncelerinin olduğunu düşünmemi sağladı.

Z kuşağında KZ1, EZ1, EZ2 ve EZ3 aldıkları tepkilerin yetersiz olduğunu gördüklerinde kendileri ve karakter ile kıyaslamışlardır. Kendi tepkilerini karakterde göremedikleri için karakterin onlardan farklı olduğunu anlamışlardır. KZ2 ve KZ3 ise karakterin tam onları yansıttığını bu nedenle tepkilerinin de yeterli olduğunu düşünmüşlerdir.

Her iki kuşakta da karakterin verdiği tepkiler katılımcıların karakter ile özdeşleşmesinde önemli bir etken olmuştur. Y kuşağında 3 katılımcı Z kuşağında da 3 katılımcı karakterden istedikleri tepkileri görmeyince ondan yabancılaşmışlardır. Y kuşağından 1 Z kuşağından da 2 katılımcı istedikleri tepkileri aldıklarında karakter ile özdeşleşmeleri devam etmiş bu durum daha çok onların karakter ile bütün olmalarını sağlamıştır. Bu bağlamda karakterin izleyicinin kararını uygulaması dışında uygulayış biçimi de izleyici ile özdeşleşmesinde bir unsur olmaktadır. İzleyici, kararı vermekle yetinmeyip onunla bütünleştiği için kendi tepkilerini de onda görmek istemektedir. Bu durum gerçekleşmediğinde ekranda gördüğü karakterin ondan ayrı bir nesne olduğunu fark etmekte anlık da olsa bir yabancılaşma yaşamaktadır.

5. **Karakterin başına gelen olumlu ya da olumsuz bir olay neticesinde nasıl hissettiniz?**
İzleyiciler bir filmde karakter ile özdeşleştiklerinde onların başına gelen olumlu ya da olumsuz bir olayda onunla aynı duyguları paylaşmaktadırlar. İnteraktif filmde, izleyiciler aldıkları karar ile bu süreci sağladığı için karakter ile özdeşleşmelerini irdelemek için bu soru sorulmuştur.

KY1: "Ben olsam başıma bu gelirdi" demek ki diye düşündüm. Bu nedenle karakter acı çektiğinde "evet ben de kesin acı çekerdim" dedim ve aynı hissi paylaştım.

KY2: Olumsuz sonuçlanan birkaç noktadan örnek verecek olursam karşımdaki diğer karakterlerin benim kararımı yargılayan diyalogları oldu ve kararlarımın beğenilmemesi beni sinirlendirdi ancak filmin bir senaryo olduğunun farkında olduğumdan karakterin duygu değişimleri yerine her sonuçta filmde neler olacağa odaklandım.
KY3: Benim istediğim kararı yaptığı sürece karakter için olumlu ya da olumsuz bir sonuç doğsa da ben tatmin oldum tabii ki olumsuz bir sonuç oluştuğunda bir acıma oldu ama benim kararımın sonucu olduğundan o bile tatmin hissi yarattı.
EY1: Verdiğim kararlar olumsuz olduğunda benden dolayı karakterin başına olaylar geldiği için üzüldüm.
EY2: Benim aldığım karar neticesinde karakterin başına olumlu ya da olumsuz bir şey geldiğinde kendimi gerçek dünyada gibi hissettim ancak olumsuz bir sonuçta sinirlendim nerede yanlış karar verdiğimi sorguladım.
EY3: Verdiğim kararlardan sonra karakterin başına gelenler beni zaman zaman etkiledi ancak bazı yerlerde önemsemedim.

Y kuşağında 2 katılımcı KY1 ve EY1 karakterin yaşadığı olaylardan kendi kararları olması ve karakterle kurdukları özdeşleşme nedeni ile sonuçların olumlu veya olumsuz olmasından etkilenmiş karakterin yaşadığı hissi yaşamışlardır. KY3, karakterin yaşadıklarından dolayı etkilendiğini ancak olumsuz bir sonuç olsa da ilerlemenin kendi kararı ile gerçekleştiği için tatmin olduğunu belirtmiştir. EY3 ise bazı olaylarda karakterin başına gelenleri hissettiğini ancak bazı durumlarda kendisinin bu durumdan etkilenmediğini belirtmiştir. KY2, karakter için yaptığı seçimlerde olumlu ya da olumsuz ilerlese de film içindeki diğer karakterlerin diyalogları ile onun kararına yönelik söylemlerinden rahatsız olmuş, sorgulandığını hissetmiştir. EY2 için olumlu veya olumsuz yaşanan tüm olaylar ona film evrenini daha gerçekçi olduğunu hissettirmiş ancak olumsuz durumlarda hata yaptığını düşündüğü için kararına yönelik sinirlendiğini dile getirmiştir.

KZ1: Karakter ile ilişkimizde kararları ben aldığım için başına gelen olaylardan suçluluk hissettim. Bu durum bana daha çok sorumluluk yükledi.
KZ2: Karakter ile bir bütün olduğum için yaşadığı her olayı merakla bekledim, benim kararlarımla ilerlediğimiz için olumsuz veya olumlu olayların hepsinin nedeni bendim.

Başına gelen olumsuz bir olayda onun kadar üzülüp, gerildiğinde onun kadar telaşa kapıldım.

KZ3: Karakter bendim ve onun hikayede başına gelenlerin beni hem sevindirip hem üzmesi filmin hikayesine daha çok bağlanmamı sağladı. Çünkü kendimi gerçek hayatta gibi hissettim; gerçekte de iyi ya da kötü olayları beraber yaşıyoruz.

EZ1: Karakterin hikayede benim yüzümden başına bir şey gelmesi ya da kötü bir durum yaşaması beni etkiledi ancak aldığım kararların etkilerini görmek merakımı arttırdı.

EZ2: Benden dolayı başına iyi bir şey gelirken sevinip kötü bir durum yaşadığında üzüldüm ama başına gelenlerin benden kaynaklı olduğunu bilerek hareket etmeye çalıştım.

EZ3: Karakter olarak ben hikayede ilerlemeye çalıştığım için olumlu sonuçlarda sevinip olumsuz sonuçlarda tabi ki üzgünlük yaşadım.

Z kuşağındaki 6 katılımcı da karakterin yaşadığı olumlu ya da olumsuz bir olaydan kendilerinin sorumlu olduğunu bilmektedir. Buna ek olarak karakteri kendileri olarak gördükleri için karakterin yaşadığı olumlu ya da olumsuz bir olaydaki duyguları onlar da yaşamıştır. Bu durum katılımcıların karakter ile empati kurduklarını bu bağlamda özdeşleşme yaşadıklarını göstermektedir.

Y kuşağında yaşadıkları özdeşleşmeden dolayı 2 katılımcı karakterin yaşadığı olaylardan etkilenirken Z kuşağının 6 katılımcısı da bu durumdan etkilenmiştir. Z kuşağında 6 katılımcı da aldıkları kararların karaktere etkisinden dolayı sorumluluk duymuştur. Y kuşağında ise 1 katılımcı kararlarının diğer karakterler tarafından sorgulanmasından rahatsız olmuş; başka bir katılımcı ise sonuç ne olursa olsun kendi yönetimi ile olduğu için tatmin yaşamıştır. Bu bağlamda karakterin yaşadığı olaylarda olumlu ya da olumsuz olduğunda Z kuşağında bulunanlar Y kuşağındakilere oranla daha fazla özdeşleşme yaşadıkları için karaktere olan etkilerini onlar da yaşamıştır. Karakterin yaşadığı olaylar izleyici de sorumluluk duygusunu harekete geçirmektedir. İzleyici, iyi veya kötü ilerleyişe kendi sebep olduğu için önce kendini yargılamaktadır.

6. **Seçimleriniz doğrultusunda karakterin yaşadığı duygular sizde nasıl hisler yarattı?**

İzleyici, interaktif filmde aldığı kararlar ile sadece karakterin ne yapacağına karar vermemek de bu eylemlerle onun duygularını da şekillendirmektedir. Özdeşleşme

de empati olgusunu düşünürsek izleyicinin karakter ile olay örgüsü içinde benzer duyguları yaşaması gerekmektedir. Bu durum interaktif filmde bireyin seçimleri neticesinde oluştuğu için izleyici ve karakterin özdeşleşmesine etkisinin ne olduğu irdelenmiştir.

KY1: Filmde genel olarak karakterin yaşadığı bir tehdit olduğu için sürekli nasıl kurtulabilirim diye düşündüm ben de gerildim.
KY2: Duygularını kesinlikle hissetmedim. Duyguları yerine benim için filmin devam etmesi önemliydi bu yüzden heyecan hakimdi.
KY3: Verdiğim kararların filme etkileri üzerine karakterin duygu değişimlerini yer yerde yaşadım. Özellikle acıdığım bazı sahneler oldu.
EY1: Karakter ile filmin başından bir bütün olarak hareket ettim bu yüzden tabii ki duygularını da hissettim.
EY2: Karakter ile yer yer ortak duyguları yaşadım ancak tepkilerini anlamlandıramadığım bu nedenle yabancı kaldığım durumlar da oldu.
EY3: Filmin ilk başlarında karakterin gerginliği, korkusu hepsini yaşadım ancak bazı seçimlerimin istediğim gibi gerçekleşmemesi üzerine yaşadığı duyguları ben hissetmedim.

Y kuşağında 3 katılımcı KY1, EY1 ve EY3 karakterin bulunduğu durumdaki duyguları yaşamışlardır. Bu durum onların karakter ile duygusal bir bağ oluşturup empati kurduklarını, merkezi imgelemde bulunduklarını başka bir ifade ile özdeşleştiklerini göstermektedir. Ancak bu 3 katılımcıdan biri olan EY3 seçimleri istediği doğrultuda etki etmediğinde karaktere yabancılaşmış yaşadığı özdeşleşme bitmiştir. 2 katılımcı KY3 ve EY2 karakterin yaşadığı bazı olaylarda onunla özdeşleşme kurmuştur. Ancak bu iki katılımcıdan KY3'ün karaktere acıdığı sahneler olması EY2'nin de karakterin tepkilerini bazı olaylarda anlamlandıramaması her iki katılımcının da kendilerini karakterden ayrı dışardan bir göz olarak görmelerinden kaynaklanmaktadır. Bu 2 katılımcı da Wollheim' e göre periferik imgelemde bulunmuş karaktere daha çok sempati ile yaklaşmışlardır. Y kuşağında 1 katılımcı ise karakterin duygularını sadece filmin devamlılığı için önemsemekte karaktere yabancı kalmaktadır. Bu bağlamda Y kuşağında 3 katılımcı empati ile 2 katılımcı ise sempati ile karakterin duygularını hissetmiştir. 1 katılımcı ise karakter ile özdeşleşme kuramamıştır.

KZ1: Filmin türünden kaynaklı olacak daha çok karakter ile beraber gerildim ona uygulanan baskı bende de gerginlik yarattı.

KZ2: Heyecanlandığında ben de heyecanlandım; üzüldüğünde ben de o üzüntüyü yaşadım.

KZ3: O nasıl benim kararımla bir sahnede sessiz kaldıysa ben de sessiz kaldım, sakin olduğunda sakinleştim aynı hisleri yaşadım.

EZ1: Karakter ile beraber geliştim, ilk başlarda onun sakinliğini yaşarken sonlara doğru onunla beraber daha sert ve hırçın bir tavra büründüm.

EZ2: Özellikle şiddete uğrayacağı bir sahnede onun gibi çok kötü hissettim.

EZ3: Sadece kararlarım değil, kararlarım dışında da olay örgüsünde karakterin düşüncelerini ve duygularını hissettim.

Z grubunda 6 katılımcının hepsi karakterin duygularını hissetmiştir. Bu durum 6 katılımcının da karakter ile özdeşleşme yaşadığının bir göstergesidir.

Z ve Y kuşakları kıyaslandığında Z kuşağındaki katılımcılar Y'nin aksine karakterin duygularını hissedebilmiştir. Bu durumun nedeni karakter ile yaşadıkları özdeşleşmedir. İzleyici karakter ile özdeşleştiği için duygularını daha rahat anlarken, karakterin eylemler sonucu hissettiği duygular da izleyicinin özdeşleşmesine katkı sağlamaktadır.

7. **Filmi tecrübe ederken karakterin seçeneklerde seçmenize rağmen yapmamasını istediğiniz bir eylemi gerçekleştirdiği oldu mu? Eğer olduysa bu durum karşısında karakter ve filme yönelik neler düşündünüz?**

İnteraktif filmlerde izleyiciye sınırlı bir seçme özgürlüğü sunulmaktadır. Sunulan seçeneklerde olumlu ve olumsuz iki eylem bulunduğunda karakter hangisini seçerse seçsin hikaye yönetmen tarafından devam etmektedir.

KY1: Bu durum benim karakter ile aramda bir kopukluk yarattı. Her ne kadar karakterin ben olduğumu düşünsem de demek ki onu yöneten başka etkenler olduğunu düşündüm.

KY2: İlk başta seçeneği işaretleyemediğimi düşündüm ancak sonrasında hikayenin benim kararıma rağmen o yönde ilerlediğini fark ettim. Benim dışımda bir senaryo olduğunu hatırladım bu nedenle sinirlendim ve karakter ile bağım daha da zayıfladı.

KY3: Olay benim kararıma rağmen istemediğim bir şekilde ilerlediği için sinirlendim ancak karakter ile bağımı çok etkilemedi.
EY1: Benim istemediğim bir kararı uygulamadı.
EY2: İstemediğim bir şeyi yaptığında beni etkilemedi.
EY3: Beni sinirlendirdi hikayenin senaryoya bağlı kaldığını hissettirdi ve karakterden ve filmden anlık uzaklaştım.
Y kuşağında 3 katılımcı KY1, KY2 ve EY3 bu durum karşısında sinirlenmiş karakterden uzaklaşmışlardır. 1 katılımcı EY1 bu durumla karşılaşmamıştır. 1 katılımcı, EY2 bu durumdan etkilenmemiş KY3 ise duruma sinirlenmiş ancak karakter ile bağı değişmemiştir.

KZ1: Bu tip bir durumla karşılaşmadım.
KZ2: Karakter istemediğim bir hareketi gerçekleştirmedi.
KZ3: Benim için kendi hayatımla odakladığımdan hayatta nasıl her an her şey oluyorsa filmde de bunu normal karşıladım. Bu durum filmin daha çok içine girmemi yaşadığımı gerçekçi bulmamı sağladı.
EZ1: Böyle bir durumla karşılaşmadım.
EZ2: Bu durumu yaşamadım.
EZ3: Bu durumla karşılaşmadım.

Z kuşağından 5 katılımcı bu durumla karşılaşmamıştır. Karakter istenmeyen bir eylemi izleyicinin kararına rağmen gerçekleştirmemiştir. 1 katılımcı KZ3 karşılaşmıştır. KZ3 karakter ile kurduğu bağdan dolayı bu durumu normal karşılamıştır. Bu durum onun daha çok gerçek hayatta filmi yaşadığını hissettirmiş ve film evrenine daha çok adapte olmuştur. Z kuşağında bu durum sadece 1 katılımcı tarafından yaşadığı için iki kuşak için kıyaslama yapılmamıştır.

8. **Filmde kaçırdığınız seçimlerde film kendi kararı ile ilerlemeye devam ediyor. Bu durumu yaşadıysanız neler hissettiniz?**

İnteraktif filmlerde izleyici seçim yapmadığı takdirde film yaratıcı ekip tarafından belirlenen bir senaryo ile ilerlemektedir. Bu durum seçimleri ile karakteri etkileyen ve onunla duygusal bir bağ kurmuş izleyici için dış bir etmenin müdahalesi olduğundan izleyicinin bu olay karşısında neler yaşadığı sorgulanmıştır.

KY1: Ben bu durumla karşılaşmadım.
KY2: Ben ilk başta anlayamadım. Seçim yaptığımı düşündüm sonra istemediğim bir şekilde devam edince fark ettim ve sinirlendim. Bir kez daha kendi dışımda bir senaryo olduğunu anladım ben sadece onlara katkı sağlıyordum. Seçim esnasında işaretlemeler daha belirgin olsa mesela ışık yansa daha anlaşılır oldu.
KY3: Ben anlık bir dalgınlıkla bu durumu yaşadım ve karakterimin başına gelen olaydan ötürü sinirlendim. Madem seçim yapmadan ilerliyor "bana gerek yok" gibi düşündüm. Eğer ben seçim yapabilseydim bununla karşılaşmazdı ve sonu çok farklı olabilirdi.
EY1: Bu durumu yaşadığımda film olumlu bir şekilde ilerlemeye devam ettiği için bir sorun yaşamadım ancak olumsuz ilerleseydi sinirlenebilirdim.
EY2: Bu durumu yaşamadım.
EY3: Benim kararım yerine ilerleyince sinirlendim tekrar sorabilirdi, karakter sanki benden kopmuş gibi hissettim.

Y kuşağından 2 katılımcı KY1 ve EY2 bu durumla karşılaşmamıştır. EY1 bu durumla karşılaştığında olumlu bir ilerleme gördüğü için yaşadığı durumu bir sorun olarak görmemekte bu nedenle karakter ile ilişki değişmemiştir. KY3 ve EY3 filmin onların kararı dışında ilerlemesine sinirlenmiş bu durum karakter ile ilişkilerinde kopma yaratmış filmden uzaklaşmışlardır. KY2 bu durumu yaşadığında kendisi ile karakterin filmde yalnız olmadığını anlamış ve bu olay onun karakter ile daha da yabancılaşmasına neden olmuştur.

KZ1: 2 kere kararsızlığımdan dolayı kaçırdığım seçenekler oldu anlık olarak pişmanlık yaşadım ama filmin ilerlemesi benim açımdan sorun yaratmadı.
KZ2: Kaçırdığımı film devam ettiği için algılayamadım ilk başta ancak bir sorun oluşturmadı.
KZ3: 2 kez kaçırdım ilkinde film benim seçmek istediğim cevaptan ilerlediği için sorun oluşmadı ancak ikincisinde istemediğim cevaptan ilerleyince sinirlendim ve anlık bıraktım filmi.
EZ1: Filmin benim kararım olmamasına rağmen devam etmesi diğer şıkkı merak etmeme neden oldu ve bende belirsizlik yarattı.
EZ2: Bence kararım dışında ilerlemesi çok sinir bozucu, film evreninden ve karakterden beni uzaklaştırdı.

EZ3: Kararsızlıktan dolayı kaçırdığım seçenekler oldu ancak ben seçsem de çok bir şeyin değişeceğini düşünmedim.

Z kuşağında 3 katılımcı KZ1, KZ2 ve EZ3 için filmin ilerlemesi bir sorun yaratmamıştır. EZ1 filmin ondan bağımsız ilerlemesi ile seçilmeyen diğer seçeneğini merak ettiğini belirtmiştir. EZ2 ise film seçimi dışında ilerlediği için karakterden anlık olarak uzaklaştığını ifade etmiştir. KZ3 ise istemediği cevaptan film ilerlediği için kendisi açısından bir sorun olduğunu dile getirmiştir.

Z kuşağında 3; Y kuşağında 1 kişi bu durumu sorun etmemiştir. Katılımcıların filmin onların seçeneği dışında ilerlemesinde olumlu veya olumsuz sonuçlar doğurması önem teşkil etmektedir. Y kuşağından sorun etmeyen 1 kişi olumlu bir ilerlemeden dolayı etkilenmediğini belirtirken Z kuşağındaki 1 kişi ise olumlu neticede aldırmamış ancak olumsuz sonuçta bu durumun onu etkilemiştir. Z kuşağından 1 katılımcı Y den de 1 katılımcı karakter ile uzaklaşma yaşamış filmde kendilerinden başka güç olduğunu görmüşlerdir. Bu bağlamda filmin seçim yapılmadan ilerlemesinde doğurduğu sonucun niteliği karakter ile olan ilişkiyi etkilemektedir. Aynı zamanda seçimin yapılmaması durumunda izleyici filmin devam etmesini doğru algılayamamakta; filmde kendisi dışında bir etken olduğunun farkına vardığı için de karakterden ve evrenden de uzaklaşma durumu söz konusu olmaktadır.

9. **Filmde tek bir karakter adına seçimlerde bulundunuz. Filmdeki diğer karakterler ile ilişkinizi nasıl değerlendiriyorsunuz?**

Bir filmde özdeşleşme ana karakter ile yaşanabileceği gibi anti-kahraman ya da yan karakterler ile de yaşanabilmekte bu durum film evrenine izleyicinin daha çok adapte olmasını sağlayabilmektedir. İnteraktif filmde katılımcılar, tek bir karakter adına karar vermişlerdir. Bu nedenle diğer karakterler ile aralarında duygsal bir bağ kurulumu olup olmadığı sorulmuştur.

KY1: Ana karakter bendim her kararıyla bu nedenle diğer karakterler ile ilgilenmedim ama hepsini yönetmeyi herkesin benim dediklerimi yapmasını istedim.
KY2: Diğer karakterlerin ne düşündükleri veya hisleriyle ilgilenemedim. Çünkü filmimin nasıl ilerleyeceğinin telaşındaydım bu nedenle kararlarını aldığım karakter ile ilgilendim.

KY3: Ben filmde ana karakter Matt'e dair daha çok bilgi sahibim olduğum için onu sadece düşündüm filmde diğer karakterlere dair çok bir bilgiye ulaşamadığımdan onlarla bir bağ oluşturamadım.
EY1: Kendi yerime koyduğum Matt dışında diğer karakterler ile bağ kurmadım.
EY2: Diğer karakterlere karşı bir bağ kurma ya da yönetme hissi yaşamadım.
EY3: Filmin hikayesi çok hızlı ilerlediğinden ve ana karakter adına hızlı kararlar vermem gerektiğinden diğer karakterleri düşünmedim.

Y kuşağında 6 katılımcı da diğer karakterleri düşünmemiş onlar ile bir bağ oluşturmamışlardır. Bu durumun nedeni KY1 ve EY1'in yanıtlarına göre kendilerini ana karakter ile direk özdeşleştirmelerinden kaynaklanmaktadır. KY2 ve EY3'e göre ise film hızlı ilerlediğinden diğer karakterler adına düşünmemişlerdir. KY3 ise ana karakter hakkında daha çok bilgi sahibi olduğu ancak diğer karakterlere karşısı bilgisi olmadığı için onlar ile bağ kuramadığını belirtmiştir.

KZ1: Ana karakterimi kurtarma odaklı olduğum için diğer bütün karakterlere karşı olumsuz bir düşünce içindeydim.
KZ2: Sadece tek bir karakterin seçimlerini yaptığım için ona dikkatimi verdim diğer karakterlerin seçimini yapmadığım için onları hiç düşünmedim.
KZ3: Ana karakterler ilgili daha fazla bilgim olduğu ve onunla bir yola çıktığım için ona konsantre olmuştum. Diğer karakterler hakkında yeterli bilgim olmadığı ve çok görmediğim için aramızda bir bağ oluşmadı.
EZ1: Ana karakter dışında diğer karakterleri çok takip edemedim.
EZ2: Ana karakter dışında soygun esnasında yaralanan ve hastanede yatan bir karakter ile sadece özdeşleştim onun dışında kendi karakterim odaklıydım.
EZ3: Bazı yan karakterlerin duygularını paylaştım.

Z kuşağında 4 katılımcı diğer karakterler ile bir özdeşleşme yaşamazken 2 katılımcı EZ2 ve EZ3 ana karakter dışında bazı karakterlerin duygularını paylaştıklarını belirtmişlerdir. KZ3 ana karakter dışında diğer karakterler hakkında bilgisi olmadığı için bağ kuramadığını belirtmiştir. KZ1 sadece ana karakter ile yaşadığı özdeşleşmeden dolayı onu kurtarmaya konsantre olmuş diğer karakterlere olumsuz bir duygu beslediği için onları düşünmemiştir. KZ2 ana karakteri yönlendirdiği diğer karakterleri yönlendirmediği için onlarla bağ kurmamıştır.

Z ve Y kuşaklarına bakıldığında Y kuşağının tamamı 6 kişi Z kuşağında 4 kişi ana karakter dışında başka karakterleri düşünmemiş bağ kurmamıştır. Bunun nedenleri iki grupta da verilen cevaplara göre, ana karakter dışında diğer karakterlere yönelik az bilgi verilmesi, ana karakterin eylemlerini seçmeleri, filmin akışının hızlı olması ve olaylar ile ana karaktere konsantre olmaları diğer karakterler ile bağ kurmalarını engellemiştir.

10. Yönlendirdiğiniz karakterin erkek olması karar verme sürecinizi ve karakter ile ilişkinizde nasıl etkiler yarattı?

Mulvey'e göre sinema eril hazlar ile yaratılmıştır. Bir başka deyişle erkek bakış açısı ile oluşturulmuştur. Bu nedenle perde de erkek kahraman gücü ve otoriteyi simgelemekte onunla özdeşleşmekte onun güçlü duruşunu paylaşmayı içermektedir. Bu nedenle bu soru sadece kadın katılımcılara yöneltilmiş karakterin cinsiyetinin aralarındaki ilişki de etkisi sorgulanmıştır.

KY1: Ben de hiçbir etki yaratmadı, film esnasında erkek olduğunu düşünmedim o direk bendim.

KY2: Filmde bir karakteri yöneten kişiydim ve bunun bir erkek olması benim için daha eğlenceli ve zevk vericiydi. Ancak karakter ile bağ kuramamamda etkili olan etmenlerden birinin cinsiyeti olduğunu düşündüm.

KY3: Benim için önemli bir detay değildi.

Y kuşağından 2 katılımcı için karakterin erkek olması bir unsur yaratmamıştır. 1 katılımcı KY2 ise karakterin erkek olmasından dolayı yönetme hissinden daha çok zevk almış ve bu durumun karakter ile ilişkisin olumsuz etkilediğini belirtmiştir.

KZ1: Bazı noktalarda bu benim başıma gelse bunu yapardım ancak o erkek bu sayede bunu seçebilirim dediğim kısımlar oldu, kararlarımda etkisi oldu.

KZ2: Bir kadın da olsa o seçenekleri seçerdim, cinsiyet farkının bir önemi olmadı.

KZ3: Ben gerçek bir hayatta ne yapacak olsam filmde onu yaptım. Bu nedenle erkek olmasının bir ayrımı olmadı.

Z kuşağında 2 katılımcı için karakterin cinsiyetinin erkek olmasının bir önemi duygusal bağ kurmamalarında olmamıştır. 1 katılımcı KZ1 ise bazı noktalarda kendi

cinsiyetinden dolayı yapamadığı eylemleri yapabildiğini bu durumun kararlarını etkilediğini belirtmiştir.

Her iki kuşakta da kadınların çoğu için karakterin onların aksine erkek olması bir önem teşkil etmemiş karakter ile kurdukları duygusal bağı etkilememiştir. Ancak her iki kuşaktan birer katılımcı erkeği yönetme duygusunu ve erkek olmanın avantajlarından faydalanmayı yaşamıştır. Bu durum Mulvey'in özdeşleşme çalışmasıyla uymaktadır. 2 kadın katılımcı erkek olmanın verdiği gücü filmde kullanmıştır.

11. **Late Shift toplu gösterimlerde izlenilmiş bir film. Bu gösterimlerde çoğunluğun seçtiği opsiyonlar ile film ilerlemeye devam etmiştir. Siz böyle bir gösterimde izleseydiniz neler hissederdiniz?**

Bu soru için Y ve Z kuşağındaki odak grup katılımcılarıyla beraber toplu bir seyir planlanmış ancak COVID-19 Pandemi sürecinden kaynaklı filmin toplu gösterimi gerçekleştirilememiştir. Bu nedenle bu soruya katılımcılar tarafından verilen cevaplar bir tecrübe içermediğinden sadece bir öngörüden ibaret olup katılımcıların belirttikleri fikirler kesinlik içermemektedir. İnteraktif filmler, ilk örneklerinden itibaren toplu seyirlerde gösterim imkanı bulmaktadır. Kumanda, telefon uygulamaları gibi cihazlarla gerçekleştirilen bu oylamalarda izleyicilerin yanıtlarından çoğunluğa hakim olan gösterilmektedir. İzleyici bireysel kararları aracılığı ile filmle interaktif bir iletişim yarattığı düşünüldüğünde toplu izleme bu interaktivite olgusuna etki etmektedir. Yöneltilen soru ile izleyicilerin bu tip bir gösterimde bulunduğunda film ve karakter ile ilişkilerinin nasıl olacağına dair tahminler alınmıştır.

KY1: Eğer çoğunluk benimle aynı kararı verdiyse benim için olumlu bir süreç olurdu ancak çoğunlukla ters bir karar içindeysem karakterden kopabilirdim.
KY2: "Acaba insanlar benim istediğimi mi seçenek" sorusuna odaklanacağım için filmden ve karakterden uzaklaşabilirdim.
KY3: Çoğunluk acaba ne diyecek sorusunu düşünürdüm ve bu nedenle seçim sürecinde vakit kaybedip filmden kopabilirdim.
EY1: Benim istemediğim ama çoğunluğun istediği bir karar yüzünden karakter olumsuz bir durumla karşılaşsa sinirlenip karakter ile ilişkimden uzaklaşabilirdim.

EY2: Bir yarışta gibi hissedip toplumun kararlarına uyum sağlamaya çalışırdım ki bu da beni filmle bağlantımı azaltabilirdi.
EY3: Benim seçtiğim karar uygulanmıyorsa hoşuma gitmezdi filmle bağ kuramazdım.

Y kuşağından 2 katılımcı KY1 ve EY3 eğer çoğunluğun seçtiği karar ile kendi seçimleri örtüşüyorsa bir sorun yaşamayacaklarını ancak örtüşmemesi halinde karakter ile bağlarının kopabileceğini belirtmiştir. KY2 ve KY3 gösterim esnasında çoğunluğun ne karar vereceğine odaklanacaklarını bu nedenle film evreninden ve karakterden uzaklaşacaklarını düşünmektedir. EY2, diğer izleyicilerin kararlarına uyum sağlamaya çalışacağını belirtmekte bu sebeple de filmle bağlantısının azalacağını düşünmektedir. EY1 ise onun seçmediği ama çoğunluğun istediği bir karar yüzünden karakter olumsuz bir olay ile karşılaşırsa karakterle özdeşleşmesini yitireceğini belirtmektedir.
Y kuşağı katılımcılarının toplu gösterime dayalı tahminlerine bakıldığında katılımcılar kararları çoğunlukla örtüşmezse filmi bırakacaklarını, kararlara adapte olacakları için filmden uzaklaşacaklarını belirtmişlerdir.

KZ1: İstediğim seçenek çoğunlukla uyuşmadığı için gösterilmese sinirlenebilirdim ve filmi izlerken sıkılırdım, kopardım.
KZ2: Kararlarım çoğunluğunki ile uyuşuyorsa filmi merakla izlerim ancak uyuşmuyorsa sıkılıp filmi izlemek istemeyebilirdim.
KZ3: Karakter benim istediğim cevaplara göre hareket etmezse bir süre sonra seçenekleri işaretlemeyi bırakır normal bir filmi izliyormuş gibi seyrederim.
EZ1: Normal bir film gibi izler gibi izlerdim oy bile vermezdim.
EZ2: Çoğunluk benimle uyuşmazsa sinirlenir filmden uzaklaşır bağım zayıflardı.
EZ3: Ben çoğunluğun içinde olmak kararlarımın gösterilmesi için kendi içimde inatlaşırdım ama kararlara dikkatimi vereceğimden filmden kopardım.

Z kuşağı katılımcılarından 5'i çoğunluk ile fikirlerinin uyuşmadığı durumda filmi izlemeyi bırakacaklarını belirtmiştir. 5 katılımcıdan 2'si KZ3 ve EZ1 aynı zamanda seçim hakkından da vazgeçip linear bir filmi izler gibi izleyeceklerini bildirmişlerdir. Kararlarının uygulanmaması katılımcılar için karakter ve filmden kopma nedenidir. 1

katılımcı EZ3 ise dikkatini sadece seçeneklere vereceğini belirtmiş bu durum filmde kopmaya neden olsa da filmi izleyeceğini söylemiştir.

Y ve Z kuşağı katılımcılarının çoğu bu soru da ortak fikre sahiptir. Toplu gösterim, katılımcıları filmden ve karakterden uzaklaştıran aralarındaki özdeşleşmeyi kıran bir etmen olarak gözükmektedir. Katılımcılar, kararlarının uygulanmama fikrinden rahatsız olmaktadır. Çoğunluğun içinde olamama düşüncesi rahatsız edici olduğundan katılımcılar daha fazla kararlara odaklanacaklarını belirtmiştir. Ancak bu durum sadece çoğunluğa uyum sağlanmasını getirecek olup izleyiciyi filmden uzaklaştıracaktır. İnteraktif sinema, bireysel izlemeye daha fazla olanak tanımaktadır interaktif sinemanın gelişimi ile sinemanın bireysel bir izleme kültürüne evrileceği öngörülebilir. İzleyici, bireysel izlediği içerikte karakter ve film evreni ile daha fazla özdeşleşme kurmaktadır.

Y kuşağı ile gerçekleştirilen odak grupta katılımcıların ifadelerinin özet şekli Tablo 5'te gösterilmiştir.

	KATILIMCILAR					
SORULAR	**KY1**	**KY2**	**KY3**	**EY1**	**EY2**	**EY3**
Late Shift'i izlerken karakter ve film ile ilişkinizi nasıl değerlendiriyorsunuz?	Kendini karakter yerine koyma	Karakteri Yönetmek	Karakteri Yönetmek	Kendini karakter yerine koyma	Kendini karakter yerine koyma	Kendini karakter yerine koyma
Size sunulan tercih hakları karakter ile olan ilişkinize nasıl bir etkide bulundu?	Kendini karakter yerine koyma	Karakteri Yönetmek	Karakteri Yönetmek Yabancılaşma	Kendini karakter yerine koyma	Karakteri Yönetmek	Kısıtlı seçme hakkı Yabancılaşma
Tercih haklarının belirli bir süre zarfı içinde seçimde bulunulması film ile olan bağınızı nasıl etkiledi?	Filmden Kopma Karakter odaklı	Dikkatli izleme	Dikkatli izleme	Empatiyi kolaylaştırma	Etkisi yok	Dikkatli izleme

Kararlarınıza yönelik karakterin verdiği tepkiler sizde ne his yarattı?	Karaktere yabancılaşma	Karaktere yabancılaşma	Karaktere yabancılaşma	Karakter ile özdeşleşme	Karaktere yabancılaşma	Karaktere yabancılaşma
Karakterin başına gelen olumlu ya da olumsuz bir olay neticesinde nasıl hissettiniz?	Karakter ile özdeşleşme Empati	Merak ile hareket etme	Karakter ile özdeşleşme Sempati	Karakter ile özdeşleşme	Karakter ile özdeşleşme Sorgulama	Karakter ile özdeşleşme ve yabancılaşma
Seçimleriniz doğrultusunda karakterin yaşadığı duygular sizde nasıl hisler yarattı?	Karakter ile özdeşleşme	Merak unsuru	Karakter ile özdeşleşme Sempati	Karakter ile özdeşleşme	Karakter ile özdeşleşme ve Yabancılaşma	Karakter ile özdeşleşme ve Yabancılaşma
Filmi tecrübe ederken karakterin seçeneklerde seçmenize rağmen yapmamasını istediğiniz bir eylemi gerçekleştirdiği oldu mu? Eğer olduysa bu durum karşısında karakter ve filme yönelik neler düşündünüz?	Sinirlenme Filmden kopma Karaktere yabancılaşma	Filmden kopma Karaktere yabancılaşma	Sinirlenme	Bu durumu yaşamadı	Etkilenmedi	Sinirlenme Filmden kopma Karaktere yabancılaşma
Filmde kaçırdığınız seçimlerde film kendi kararı ile ilerlemeye devam ediyor. Bu durumu yaşadıysanız neler hissettiniz?	Bu durumu yaşamadı	Sinirlenme	Sinirlenme Filmden kopma Karaktere yabancılaşma	Sorun yaşamadı	Bu durumu yaşamadı	Sinirlenme Filmden kopma Karaktere yabancılaşma
Filmde tek bir karakter	Diğer	Diğer	Diğer	Diğer	Diğer	Diğer

adına seçimlerde bulundunuz. Filmdeki diğer karakterler ile ilişkinizi nasıl değerlendiriyorsunuz?	karakterlere dikkat etmedi Diğerlerini yönetme isteği	karakterlere dikkat etmedi	karakterlere dikkat etmedi	karakterlere dikkat etmedi	karakterlere dikkat etmedi	karakterlere dikkat etmedi
Yönlendirdiğiniz karakterin erkek olması karar verme sürecinizi ve karakter ile ilişkinizde nasıl etkiler yarattı?	Etkilenmedi	Karaktere yabancılaşma Yönetme gücünü kullanma	Etkilenmedi	-	-	-
Late Shift toplu gösterimlerde izlenilmiş bir film. Bu gösterimlerde çoğunluğun seçtiği opsiyonlar ile film ilerlemeye devam etmiş. Siz böyle bir gösterimde izleseydiniz neler hissederdiniz?	Çoğunlukla aynıysa olumlu değilse filmden kopma	Cevaplara odaklanma filmden kopma	Cevaplara odaklanma Filmden kopma	Çoğunlukla aynıysa olumlu değilse filmden kopma	Cevaplara odaklanma filmden kopma	Çoğunlukla aynıysa olumlu değilse filmden kopma

Tablo 5: Y Kuşağı Odak Grup Çözümlemesi Özeti

Z kuşağı ile gerçekleştirilen odak grupta katılımcıların ifadelerinin özet şekli Tablo 6'da gösterilmiştir.

	KATILIMCILAR					
SORULAR	**KZ1**	**KZ2**	**KZ3**	**EZ1**	**EZ2**	**EZ3**
Late Shift'i izlerken karakter ve film ile ilişkinizi nasıl değerlendiriyorsunuz	Kendini karakter yerine	Kendini karakter yerine	Kendini karakter yerine	Kendini karakter yerine	Kendini karakter yerine	Kendini karakter

?	koyma koyma	koyma koyma	koyma koyma	koyma koyma	koyma	yerine koyma
Size sunulan tercih hakları karakter ile olan ilişkinize nasıl bir etkide bulundu?	Kendini karakter yerine koyma koyma	Karakteri Yönlendirme	Kendini karakter yerine koyma koyma	Karakteri Yönlendirme	Seçim Hakkı	Kısıtlı seçme hakkı Yabancılaşma
Tercih haklarının belirli bir süre zarfı içinde seçimde bulunulması film ile olan bağınızı nasıl etkiledi?	Süre kısalığı Karakteri düşünme	Süre kısalığı Dikkatli izleme	Dikkatli izleme Karakteri düşünme	Süre kısalığı Dikkatli izleme	Dikkatli izleme	Dikkatli izleme Karakteri düşünme
Kararlarınıza yönelik karakterin verdiği tepkiler sizde ne his yarattı?	Karaktere yabancılaşma	Karakter ile özdeşleşme	Karakter ile özdeşleşme	Karaktere yabancılaşma	Karaktere yabancılaşma	Karaktere yabancılaşma
Karakterin başına gelen olumlu ya da olumsuz bir olay neticesinde nasıl hissettiniz?	Karakter ile özdeşleşme	Karakter ile özdeşleşme	Karakter ile özdeşleşme	Karakter ile özdeşleşme	Karakter ile özdeşleşme	Karakter ile özdeşleşme
Seçimleriniz doğrultusunda karakterin yaşadığı duygular sizde nasıl hisler yarattı?	Karakter ile özdeşleşme	Karakter ile özdeşleşme	Karakter ile özdeşleşme	Karakter ile özdeşleşme	Karakter ile özdeşleşme Sempati	Karakter ile özdeşleşme
Filmi tecrübe ederken karakterin	Bu durumu	Bu durumu	Normal bir	Bu durumu	Bu durumu	Bu durumu

seçeneklerde seçmenize rağmen yapmamasını istediğiniz bir eylemi gerçekleştirdiği oldu mu? Eğer olduysa bu durum karşısında karakter ve filme yönelik neler düşündünüz?	yaşamadı	yaşamadı	durum İnandırıcılık arttı	yaşamadı	yaşamadı	yaşamadı
Filmde kaçırdığınız seçimlerde film kendi kararı ile ilerlemeye devam ediyor. Bu durumu yaşadıysanız neler hissettiniz?	Sorun yaratmadı	Sorun yaratmadı	Olumlu sonuç Sorun yaratmadı Olumsuz sonuç sinirlendirdi	Diğer şık için merak yarattı	Sinirlenme Filmden kopma Karaktere yabancılaşma	Etkilenmedi
Filmde tek bir karakter adına seçimlerde bulundunuz. Filmdeki diğer karakterler ile ilişkinizi nasıl değerlendiriyorsunuz?	Diğer karakterlere dikkat etmedi	Diğer karakterlere dikkat etmedi	Diğer karakterlere dikkat etmedi	Diğer karakterlere dikkat etmedi	Empati kurduğu karakterler var	Empati kurduğu karakterler var
Yönlendirdiğiniz karakterin erkek olması karar verme sürecinizi ve karakter ile ilişkinizde nasıl etkiler yarattı?	Karakter özdeşleşme-gücünü kullanma	Etkilenmedi	Etkilenmedi	-	-	-
Late Shift toplu gösterimlerde	Çoğunl	Çoğunl	Seçme	Seçme	Çoğunlu	Cevaplara

izlenilmiş bir film. Bu gösterimlerde çoğunluğun seçtiği opsiyonlar ile film ilerlemeye devam etmiş. Siz böyle bir gösterimde izleseydiniz neler hissederdiniz?	ukla aynıysa olumlu değilse filmden kopma	ukla aynıysa olumlu değilse filmden kopma	hakkını bırakır	hakkını bırakır	kla aynıysa olumlu değilse filmden kopma	odaklanma filmden kopma

Tablo 6: Z Kuşağı Odak Grup Çözümlemesi Özeti

Y kuşağı ile gerçekleştirilen odak grup görüşmesi neticesinde elde edilen bulgular: katılımcıların "karakteri yönetme" eylemi ile hareket ettiğini bu durumun bir kısmında özdeşleşme yaşattığını ancak bir kısmın da ise yabancılaşmaya neden olduğu görülmüştür. İzleyiciye sunulan seçim hakkı, bu özdeşleşme ve yabancılaşma öğelerini pekiştirmektedir. Katılımcıların bir kısmı sunulan seçim hakkı sayesinde "karakter olarak" kararlar vermiş bir kısmı ise seçim sürecinde içerikten kopmuş yabancılaşmıştır. Bu duruma seçim hakkı için tanınan süre de etken olmaktadır. Katılımcılar, seçim için tanınan süreyi kısıtlı bulmakta o süre zarfında filmden bir kopma yaşamaktadır. Ancak sürenin kısıtlılığından dolayı katılımcılar içerikteki kontrollerini kaybetmemek ve karakterin istemedikleri bir eylemi gerçekleştirmesine olanak tanımamak için filmi daha dikkatli izlemeye başlamışlardır. Bu izleme sürecine etki eden faktörlerden biri karakterin onlardan dolayı olumlu ya da olumsuz bir olay yaşamasını istememeleridir. Katılımcılar yaptıkları seçimlerden dolayı karakterin yaşadığı olumlu veya olumsuz durumlarda kendilerini sorumlu görenler olmuş özellikle olumsuz olaylarda karaktere "acıma" meydana gelmiş bu durum bir çeşit özdeşleşme yaşandığını ama bunun dışarıdan bir gözle kaldığını, katılımcıların karaktere sempati duyduğu sonucuna varılabilir. Katılımcıların bir kısmı verdikleri karar neticesinde karakterin bulunduğu olaydaki duygu durumunu hissedip özdeşleşme yaşarken bir kısmı ise karakterin verdiği tepkilerden kaynaklı karakter yabancılaşmışlardır. Katılımcılar, kendilerini karakter yerine koysa da aldıkları karar doğrultusunda karakterin onlar gibi tepkiler vermesini (sinirlenmesini, üzülmesini, bağırmasını) istemektedir. Bunu film içinde bulamayan katılımcılar karakterin kendilerinden ayrı bir birey olduğunu düşünmeye başlamış ve karaktere

yabancılaşmaya başlamışlardır. Bir filmde ana karakter dışında yan veya karşıt karakterler ile de özdeşleşme yaşanmaktadır. Ancak katılımcılar bu film tecrübelerinde ana karakter dışında bir karakteri ile duygusal bir bağ oluşturmamışlardır. Katılımcılar, seçim yaptıkları karakter odaklı olmuştur. Ayrıca diğer karakterlere dair yeterli bilgi sunulmaması da bu duygusal bağı engelleyen faktörlerden biri olmuştur. Katılımcıları karakterden uzaklaştıran filmin bir diğer özelliği yapmaması söylenen bir eylemi katılımcıyı ters köşe yapıp gerçekleştirmesidir. Bir örnek ile açıklayacak olursak *Late Shift* filminin başlarında ana karakter metroya indiğinde biri yol sormaktadır ekranda iki seçenek belirir "metroya bin" ve "yardım et". Ana karaktere "metroya bin" dendiğinde metroya yetişememekte ancak "yardım et" dediğinde metroya binebilmektedir. Katılımcılar için bu durum karakter ile olan duygusal bağlarını zedelemektedir. Katılımcılar, bu durum karşısında kendileri dışında filmde bir güç olduğunu düşünmüş karaktere yabancılaşmış ve filmden kopmuşlardır. Ayrıca filmde seçim yapılmadığında önceden yönetmen tarafından belirlenen bir formda ilerlemesi de katılımcıları karakterden uzaklaştıran bir etmen olmuştur. Ancak burada filmin olumlu ya da olumsuz ilerleme durumu katılımcının karakter ile ilişkisini belirlemiştir. Olumlu ilerlerse katılımcı izlemeye devam etmekte ancak olumsuz ilerlerse içerikten uzaklaşmaktadır. Ana karakterin erkek olmasında dolayı kadın katılımcılara bu durumun karakter ile olan bağlarında bir etki yaratıp yaratmadığı sorulmuştur. 3 kadın katılımcıdan 2'si için bu durum bir etki oluşturmamışken 1 kadın katılımcı bir erkeği yönetmenin ona haz verdiğini ve bu yüzden onun gibi düşünmektense onu yönlendirmeyi tercih ettiğini bildirmiştir. Son sorulan soru *Late* Shift'in toplu gösterimine hakkındadır. Ancak katılımcılara COVID-19 pandemi sürecinden dolayı toplu bir izleme yaptırılamamıştır. Bu nedenle bu soru katılımcıların tahminlerini almak için sorulmuştur ancak verilen cevaplar bir kesinlik içermemektedir. Katılımcıların için toplu izlemede önemli olan çoğunluğun içinde yer almak olmuştur. Eğer katılımcılar çoğunluğun içinde yer alıp filmin ilerlemesinde yer alıyorsa bir sorun oluşmamakta ancak çoğunluğun içinde yer almıyorsa karakterden uzaklaşıp filmden kopmaktadır. Katılımcılar çoğunlukta yer almak için seçim kararları odaklı olacaklarını düşünmekte karakter ve filmin evrenini ikinci plana bırakmaktadır.

Z kuşağından elde edilen bulgular ise şu şekildedir: katılımcıların hepsi karakter ile özdeşleşme yaşamıştır. Sunulan seçim hakkı bu özdeşleşmeyi olumlu bir şekilde

arttırmıştır. Seçim hakkının belirli bir süre zarfında içinde olması katılımcıları dikkatli bir izlemeye teşvik etmiş katılımcılar karakteri düşünerek içeriğe daha fazla konsantre olmuşlardır. Karakterin yaşadığı olumlu ya da olumsuz olaylar neticesinde katılımcılar simgesel bir özdeşleşme içinde olduklarından hem olayın etkisini hem de karakterin yaşadığı duyguyu paylaşmışlardır. Ancak bazı noktalarda katılımcılar karakterden seçimlerine rağmen istedikleri tepkiyi alamamış bu durum onlarda anlık bir uzaklaşmaya neden olmuştur. Filmin, seçim yapılmadığın önceden belirlenmiş bir seçimle ilerlemesinde ise katılımcılar bu seçim doğrultusunda karakterin yaşadıklarına odaklanmıştır. Eğer olumlu bir ilerleme ise etkilenilmemiş ancak olumsuz bir ilerleme yaşanıyorsa filmden uzaklaşılmıştır. Katılımcılar ana karakterleri dışında diğer karakterler ile özdeşleşme yaşamamışlardır. Kendilerini seçim yaptıkları karaktere odaklamış diğer karakterlere dikkat dahi etmemişlerdir. Kadın katılımcıların için ana karakterin erkek olması filmin hikayesinde yer almalarında ve karakter ile duygusal bir bağ kurmalarında engel olmamıştır. Katılımcılara çoklu gösterime dair tahminleri ise çoğunluğun içinde yer almaları odaklı olmuştur. Eğer çoğunluğun içinde karakteri yönlendirmeye devam ediyorlarsa özdeşleşme devam etmekte ancak çoğunluğun içinde olmamaları durumunda karaktere yabancılaşmakta yaşanan özdeşleşme kırılmakta ve izleyici filmden kopmaktadır.

Her iki kuşak birlikte değerlendirildiğinde şu durum ortaya çıkmaktadır: Z kuşağı katılımcıları Y kuşağı katılımcılarına oranla daha kolay özdeşleşme yaşamaktadır. Filmde izleyiciye tanınan seçme hakkı her iki kuşak içinde karakter ile özdeşleşmeyi sağlamaktadır. Seçim hakkının belirli bir süre zarfında olması Z kuşağında filmi daha dikkatli izlemeye sevk etmiş bunda da karakter ile yaşadıkları özdeşleşme etkili olmuştur. Y kuşağında ise bu süre bir kısmında karakter kaynaklı daha dikkatli izlemeye teşvik ederken bir kısmında ise kararlara odaklanmalarından dolayı filmden kopmaya karakteri ikinci plana atmalarına yabancılaşmalarına neden olmuştur. İki grupta kararları neticesinde yaşanan olumlu ve olumsuz neticelerde karakterin içinde bulunduğu durumu ve duygularını hissetmiştir. Ancak bu durum Z kuşağında daha fazla yaşanmıştır. Z kuşağı karakter ile tamamen bir bütün şeklinde hissettiği için karakterin film içinde duygusal devinimini Y'ye oranla daha çok yaşamıştır. Her iki grupta da karakter ile özdeşleşmeyi kıran bir nokta karakterin kararlar neticesinde verdiği tepkiler olmuştur. İzleyici karakter ile özdeşleştiği için

onda kendi tepkilerini görmek istemekte bu nedenle sunulanlar beklentiyi karşılamayıp yetersiz kalmaktadır. Bu durum da izleyicinin karakter ile özdeşleşmesinin bozulmasına, izleyicinin karaktere yabancılaşmasına neden olmaktadır. İzleyici, seçim hakları aracılığı ile karakter ile bütünleşmektedir. Bu nedenle karakterin izleyici tarafından yapmamasını istediği bir kararı uygulaması özdeşleşmeyi bozan başka bir unsur olarak ortaya çıkmaktadır. Bu duruma Z kuşağındaki katılımcılar film içinde rastlamamıştır. Ancak Y kuşağında bu durum içerikten kopmalarına kendileri dışında bir yönetmen olduğunun farkına varmalarına neden olmuştur. İnteraktif sinema, belirtildiği gibi kısıtlı bir seçme hakkı sunmakta ve izleyici içeriğe dahil olup şekillendiren bir unsur olsa da yaratıcı ekip tarafından daha öncesinde belirlenmiş kırılma noktaları bulunmaktadır. Bu nedenle izleyici, içerikte karakterin yapmamasını istediği bir eylemi görmektedir. Bu durumda izleyici de içerik kontrolünün kaybına ve karakter odaklı kurduğu özdeşleşmenin bozulmasına neden olmaktadır. Aynı şekilde izleyicinin seçim yapmadığında filmin daha önceden yaratıcı ekip tarafından belirlenmiş bir şekilde ilerlemesi de izleyici de iki etki yaratmaktadır. Bunlardan ilki eğer ilerleme olumluysa karakter ile özdeşleşme devam etmekte ancak olumsuz bir ilerleme ise özdeşleşme bozulmaktadır. Birey, film ondan bağımsız bir şekilde ilerlediği için rahatsız hissetmekte, tekrar kendisi dışında filmin bir ekip tarafından yaratıldığını anlamakta, içinde bulunduğu evrenin kurmaca bir yapı olduğunu fark etmekte, bu da özdeşleşme sürecini olumsuz etkilemektedir. Her iki kuşakta ana karakteri yönlendirmelerinden ötürü özdeşleşme unsuru ana karakter ile sınırlı kalmıştır. Katılımcıların çoğunluğu film içinde bulunan diğer karakterler ile duygusal bir bağ yaşamamıştır. Bunun nedeni, seçim hakkının sadece tek bir karakterin kararlarını etkileyecek şekilde sunulmuş olmasıdır. İzleyici, kendi kararlarını tek bir karakterde uyguladığı için onunla duygusal bir bağ yaşamakta, diğer karakterlere dikkat edememekte, karakteri için diğer karakterleri bir tehdit gördüğünden onlarla özdeşleşme yaşayamamaktadır. Diğer karakterler ile özdeşleşme yaşanamamasındaki bir neden de film süresince diğer karakterler hakkında yeterli bilgi edinememeleridir. Edinilen bilginin çoğu ana karakterler hakkındadır. Bu durum sadece ana karakter ile bağ kurmalarında etken olan unsurlardan biridir. Kadın katılımcıların özdeşleşmelerinde ana karakterin erkek olması bir sorun teşkil etmemektedir. Toplu gösterim fikri iki grup içinde özdeşleşmeyi bozan bir unsur olarak görülmektedir. Katılımcılar için önemli olan çoğunluğun içinde yer alma ve istediklerini yaptırma düşüncesi olmaktadır. Bu

nedenle çoğunluğun içindelerse karakter ile özdeşleşmelerini devam etmekte ancak değillerse karakter ve filmden uzaklaşmaktadırlar. Ayrıca katılımcılar için karar noktaları filmi tecrübe etmekten daha önemli unsur olarak görülmekte bu durumun da filmden uzaklaşmaya sebep olacağı düşünülmektedir.

SONUÇ

Dijitalleşme ve web teknolojilerinin gelişmesi sinemada anlatı formlarını şekillendirmekte izleyiciye içerik ve izleme kültürleri açısından yeni özellikler sunmaktadır. İzleyicinin süreç içerisinde aktifleşmesi sağlayan bu özellikler ile sinema izleme kültürü açısından perdeden ekranlara taşınmış ve mobil bir hal almıştır. Birey dilediği zaman ve mekan diliminde içeriği izleyip içerik üzerinde kontrol kurabilmektedir. Bu gelişmeler neticesinde kendini şekillendirmeye devam eden interaktif sinema ise izleyiciye mekan ve zaman bağlamı dışında içeriği kontrol etme hakkını tanımaktadır.

Katılımcı sinema, interaktif film, sinema 3.0 gibi isimler ile de tanımlanan interaktif sinema non-linear (doğrusal olmayan) bir anlatı yapısına sahip olan interaktivite özelliği ile yapım ve izleyici arasında çift yönlü bir iletişim olanağı sunan bu sayede de içeriği kişiselleştirilen bir film anlatısı sunmaktadır. İnteraktif sinema, interaktivite özelliği ile izleyicisine gerçek bir interaktivite deneyimi sunmakta, izleyici içeriğe müdahale edip onu şekillendiren bir unsur olmaktadır. İzleyici içerikte üretici ile birleşen ve onunla gerçekleştirdiği interaktivite sayesinde ortak bir ürün ortaya koyan kişi olmaktadır. İzleyicinin anlatı yapısında sadece izleyen unsurdan daha etkin içeriğe katkısı olan bir unsura bürünmesi film ile kurduğu bağı etkilemektedir.

İzleyici bir filmde özdeşleşme unsurunu yaşayarak film evreni ve karakter ile duygusal bir bağ kurmaktadır. Bu kurulan duygusal bağ sayesinde izleyici filmin gerçekliğine kapılmakta kendisi de hikayenin bir parçası konumuna gelmektedir. Eğer izleyici özdeşleşmeyi yaşamazsa yabancılaşma içerisinde filmi izleyecek olup filmin hikayesini dışarıdan bir izleyen olarak görecektir. İnteraktif sinema izleyiciye film içinde karar noktaları tanımaktadır. Bu karar noktaları ile izleyici bir karakter aracılığı ile film evreninde söz sahibi konumdadır.

Bu bağlamda araştırma, izleyiciye tanınan konum ve interaktif sinemanın sunduğu anlatı yapısının özelliklerinin karakter ile özdeşleşmeye olan etkilerini incelemiştir. Çalışmanın birinci bölümüne dijitalleşmenin sinema ve yeni anlatı yapılarına etkileri ile başlanmış olup interaktivite kavramı, bu kavram doğrultusunda gelişen interaktif sinema kavramının tarihsel gelişimi ve interaktif sinemanın içerdiği anlatı yapısı formları ele alınmıştır. İkinci bölümde izleyicinin tarihsel süreçte pasiften aktif bir role geçişi aktarılmış, geleneksel sinema izleme kültürü ve interaktif sinemanın izleme kültüründe izleyicinin konumu irdelenmiş, özdeşleşme kavramı tanımlanmış ve bu

tanım doğrultusunda sinemada özdeşleşmeyi aktaran çalışmalar paylaşılmış bu bağlamda izleyici ve karakterin yaşadığı özdeşleşme durumu incelenmiştir.
Üçüncü bölümde, birinci bölümde belirtilen gelişmelerin ikinci bölümde anlatılan izleyici kavramının karakter ile özdeşleşmesi açısından olumlu ya da olumsuz nasıl etkilerde bulunduğu ortaya konulmuştur. Bir interaktif film örneği olan *Late Shift*'i izleyen Y ve Z kuşaklarını içeren katılımcılarla bir odak grup çalışması yapılmıştır. Bu doğrultuda edinilen veriler çözümlenmiştir.

2 farklı kuşakla 2 ayrı odak grup gerçekleştirişmiş bu bağlamda katılımcıların interaktif sinema anlatı yapısı özellikleri baz alınarak karakter ile ilişkileri irdelenmiştir. Bu irdeleme neticesinde interaktif sinemanın, sunduğu anlatı ve içerik formu ile izleyicinin karakter ile yaşadığı özdeşleşmeyi etkilediği görülmüştür. İnteraktif sinemanın izleyiciye seçim hakkı sunması özdeşleşmeyi etkileyen ana unsur olarak ortaya çıkmaktadır. İzleyici bu sayede, aldığı kararların sonuçlarında karakterin duygularını yaşamakta onunla empati kurmaktadır. Ancak bu özdeşleşmeyi kıran bir nokta seçim hakkının kısıtlı sunulmasıdır. Sonuçta, interaktif sinema izleyiciye kısıtlı bir seçme özgürlüğü sunmaktadır fakat izleyici karakter ile bütünleştikten sonra bütün içeriği kendi bakışıyla yönetmeyi istemektedir. Hatta izleyici film sürecinde diğer karakterleri de yönetme isteğine kapılmaktadır. Bu isteğine yer bulamayan izleyici kendi karakterini kurtarmak için sadece onunla bağ kurmakta diğer karakterleri fark etmemektedir. İzleyici için önemli olan kararlarını verdiği ana karakterdir. Çünkü izleyici özdeşleşmeyi kararlarını verdiği karakteri ile yaşamaktadır. İzleyiciye sunulan seçim hakkının belirli bir sürede gerçekleşmesi ise izleyiciye daha çok filme adapte olmaya teşvik etmektedir. Bunun nedeni karakterin onların kararı haricinde bir kararı uygulamasını istememeleridir. İzleyicinin karakterden yabancılaşmasının nedenlerinden biri de aldığı kararların eylemsel ve tepkisel boyutunun karakter tarafından yansıtılamadığı düşüncesidir. İzleyici kendini karakter ile özdeşleştirdiği onu ekranda kendi olarak gördüğü için ondan kendi tepkilerini beklemektedir ancak sunulan kurmaca evren içinde karakterin tepkileri bir yaratıcı tarafından belirlenmiş ve bu tepkiler bir oyuncu tarafından lanse edilmiştir. Bu nedenle beklentisi karşılanmamakta bu durum da karakter ile izleyici özdeşleşmesini azaltmaktadır. İnteraktif sinema seçim hakkını kısıtlı sunulması izleyici ile karakter özdeşleşmesini bozmaktadır. İnteraktif sinemada da ana çatışma noktaları bulunmakta ve izleyici kararlarına rağmen bu noktalardan kaçamamaktadır. Bu doğrultuda karakter izleyicinin yapmamasını istediği bir eylemi

izleyici kararına rağmen gerçekleştirmektedir. Karakterin, yaratıcı ekip tarafından yapması istenilen bir eylemi gerçekleştirmesi de özdeşleşmeyi kırmaktadır. İzleyici, karakterden ayrı bir birey olduğunu fark etmekte ekran ile kurduğu simgesel özdeşleşme bozulmaktadır. Bu durum izleyicini seçim hakkını kaçırdığında filmin yaratıcı tarafından belirlenmiş bir ilerleme ile devam etmesi için de geçerlidir. İzleyici bu durumla karşılaştığında sonuca bakmaktadır. Eğer sonuç olumlu ise bir durum oluşmamakta ancak olumsuz bir sonuçta birey karakterden uzaklaşmaktadır. İnteraktif sinemanın toplu izlenilme düşüncesi ise izleyici için bir sorun teşkil ettiği görülmektedir. Çünkü izleyici verdiği kararı filmde görmek istemektedir. Toplu seyir onun için çoğunluğun yanında durmasına çabalaması demektir. İzleyici eğer çoğunluğu içinde yer almazsa karakter üzerindeki kontrolünü kaybedecek bu durum da karakterden uzaklaşmasına, filme yabancılaşmasına neden olacaktır. Bu nedenle interaktif filmlerin çeşitli kanallar aracılığı ile bireysel tecrübe edilmesi izleyici karakter özdeşleşmesini arttırmaktadır.

İnteraktif sinema anlatı yapısı ve içerik özellikleri ile özdeşleşmeyi etkileyen olumlu ve olumsuz unsular barındırmaktadır. Seçim hakkı arttırıcı bir unsur olurken bu hakkın kısıtlılığı ise azaltıcı bir unsur olmaktadır. Sonuçta film bir yaratıcı tarafından oluşturulmaktadır. Ancak izleyici, karakter adına karar vermeye başladığı anda o yaratıcıyı unutmaktadır. Ta ki izleyici filmde müdahalesinin geçerli olmadığı bir yer veya yetersiz bulduğu bir tepki ile karşılaşana kadar. İnteraktif sinema, eğer seçim hakkı opsiyonlarını arttırırsa, yaratıcı ekibin içeriğe etkisini izleyiciye kıyasla daha az bir konuma getirebilirse, izleyici ve karakter özdeşleşmesinin daha fazla artacağı bu çalışma kapsamında elde edilen veriler doğrultusunda varsayılmaktadır.

Dijitalleşme ve yapay zeka teknolojilerinin ilerlemesi ile interaktif sinemada izleyicinin kontrolünün artacağı, yeni içeriklerin üretilebileceği, filmin hikaye, karakter gibi unsurlarının izleyicinin istekleri neticesinde yönlendirilmesiyle şekillenebileceği bu doğrultuda interaktif sinemanın teknolojik gelişmelerle paralel bir devinimde hareket edeceği, anlatı formunun şekillenmesiyle izleyicinin içerik üzerindeki kontrolünün artmasının, bireyin film evreni ve karakterle olan özdeşleşmesini de olumlu yönde etkileyeği öngörülmektedir.

KAYNAKÇA

Akyol, O., 2012	**Gelişen Televizyon Yayın Teknolojileri ve Etkileşimli Yayıncılık Uygulamaları,** Doktora Tezi, İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Radyo TV Sinema ABD.
Arda, Ö., 01.01.2013	Sinema Endüstrisinde Yeni Boyut: İnteraktif Sinema, **Fortune,** Aylık, S.122-124.
Arda, Ö., 2015	Belgesel Filmde Yeni Yaklaşımların Idfa Doclab 2010-2015 Belgesel Film Örneklemi Üzerinden Yapısal ve Kullanım Özelliklerine Göre İçerik Analizi, **İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi,** Sayı:48, S.1-23.
Aristoteles, 2014	**Poetika "Şiir Sanatı Üstüne",** Çev. Samih Rıfat, İstanbul: Can Yayınları.
Armer, Alan A., 2010	**Sinema ve TV İçin Senaryo Yazmak**, Çev. Vedat T. Erdamar, Es Yayınları.
Aydoğan, F. ; Kırık, A. M., 2012	Alternatif Medya Olarak Yeni Medya, **Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi,** Sayı:18, S.58-69.
Barbour R. ; Kitzinger, J., 1999	Introduction: The Challenge And Promise Of Focus Groups, Barbour R. ; Kitzinger, J. (Ed.), **Developing Focus Group Research 'Politics Theory And Practice,** (1-20). London: SAGE Publications.
Barkot, Z., 2011	İzleyici-Özne Sorunu Bağlamında Lacan Sonrası Psikanalitik Film Kuramı, **Doğu-Batı Dergisi**

	Psikanaliz Dersleri Özel Sayısı, Sayı:56.
Barthes, R., 1993	**Göstergebilimsel Serüven,** Çev. M.Rifat ; S.Rifat,. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
Baştan, S. 2009	**Kuramdan Uygulamaya Etkileşimli İletişim Tasarım,** Nobel Akademik Yayıncılık.
Berkay, A., 2016	*Lügat,* **Hece,** Sayı: 234-235-236, S.15-26.
Betton, G., 1990	**Sinema Tarihi,** Çev. Şirin Tekeli. Yeni Yüzyıl Kitaplığı. İstanbul: İletişim Yayınları.
Binark, M., 2007	"Yeni Medya Çalışmalarında Yeni Sorular ve Yöntem Sorunu", **Yeni Medya Çalışmaları**, Ankara: Dipnot Yayınları.
Blum, B., 1997	**Etkileşimli Ortam Başarının Esasları,** Çev. Murat Düzgün, İstanbul: Sistem Yayıncılık.
Bordwell, D. ; Thompson, K., 2011	**Film Sanatı: Bir Giriş,** Çev. Ertan Yılmaz, Emrah Suat Onat, Ankara: De ki Basım Yayım
Brecht, B., 1981	**Epik Tiyatro,** Çev. K. Şipal, 2. Baskı, İstanbul: Say.
Carroll, N., 1990	**The Philosophy of Horror or Paradoxes of the Heart,** Routledge, London.
Casetti, F., 2011	Sinemasal Deneyim, **Sinecine,** Cilt:2, Sayı:2, S.81-93
Chan, K. M. E., 2009	Transformation Of Visual Culture In Relation To The Spatial Experience Of Postmodern Flaneurs:

	The Impact Of Mmorgs On Contemporary Chinese Cinema, **Journal Of Chinese Cinemas**, 3 (1), S.33-48.
Courchesne, L., 1997	Landscape One, https://www.ntticc.or.jp/en/archive/works/landscape-one/, Erişim Tarihi: 25. 12. 2019
Courchesne, L.	Paysage n° 1 (Landscape One). https://www.fondation-langlois.org/html/e/page.php?NumPage=127 Erişim Tarihi: 25. 12. 2019
Crawford, C., 2002	**Understanding Interactivity,** San Francisco, No Starch Press
Creed, B.,1998	Film and Psychoanalysis. Ed. J. Hill ve P.C. Gibson, **The Oxford Guide To Film Studies,** Oxford University Press, Oxford.
Culley, L. ; Hudson, N., 2007	"Using Focus Groups With Minority Ethnic Communities: Researching Infertility İn British South Asian Communities", **Qualitative Health Research**, Sayı 17(1), S.102–112.
Cover, R., 2006	Audience inter/active: Interactive media, narrative control and reconceiving audience history, **New media & society,** 8(1), S.139-158.
Çavuş, M., 2010	Brehtçi Film Teorisine Dayanan Kurmaca Bir İnteraktif Film Yöntemi Önerisi, **Doktora Tezi,** Yıldız Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sanat ve Tasarım Ana Sanat Dalı, Sanat ve Tasarım Doktora Programı.

Çokluk, Ö. ; Yılmaz, K. ; Oğuz E., 2011	Nitel Bir Görüşme Yöntemi: Odak Grup Görüşmesi, Kurumsal Eğitim Bilim Sayı 4 (1), **Afyon Kocatepe Üniversitesi Eğitim Bilim Dergisi,** S.95-107.
Daly, K., Eylül, 2010	Cinema 3.0: The Interactive- Image, Cinema Journal (s.81-98) DOI:10.2307/40962838, file:///D:/akaleler/S%C4%B0NEMA/cinema%203.0.pdf
Denzin, N.K. ; Lincoln, Y.S., 2000	**Handbook Of Qualitative Research**, London: SAGE Publications.
Dholakia, R. ; Zhao,M. ; Dholakia, N. ; Fortin, D.	"Interactivity and Revisits to Websites: A Theoretical Framework," (Çevrimiçi) https://www.researchgate.net/publication/236784786_Interactivity_and_revisits_to_websites_a_theoretical_framework/link/0deec5289185f4b1ee000000/download, Erişim Tarihi: 12.09. 2019
Erdoğan, N., 1996	Sinema ve Psikanaliz, **Toplum ve Bilim,** Sayı 70, S. 241-250
Erkılıç, H. Nisan., 2012	Belgesel Sinemanın Alternatif Dağıtım ve Gösterim Olanağı Olarak İnternet, **The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication**, (V.2).
Erkılıç, H., Nisan, 2012	Türkiye'de Sinema Salonlarının Dönüşümü, The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication, TOJDAC, V.2, Issue:2, Sayfa: 94-98. http://tojdac.org/tojdac/VOLUME2-

	ISSUE2_files/tojdac_v02i213.pdf
Fra30774, (18.07.2011), 13th Street – Last Call (The First Interactive Horror Film)	https://thisisnotadvertising.wordpress.com/2011/07/18/13th-street-last-call-the-first-interactive-horror-film/ Erişim Tarihi: 21. 11. 2019
Feigelson, K., 2004	Sinema ve Toplumsal Kırılmalar. Der. N. Türkoğlu, M. Öztürk ve G.Aymaz, **Kentte Sinema Sinemada Kent.** İstanbul: Yenihayat Yayıncılık.
Field, S. 2013	**Senaryo-Senaryo Yazımının Temelleri,** Çev. Şerif Erol, Alfa Yayıncılık.
Frampton, D., 2013	**Filmozofi,** Çev. C. Soydemir, İstanbul: Metis Yayınları.
Frieling, R.	http://www.medienkunstnetz.de/works/kinoautomat/ Erişim Tarihi: 12.10.2019
Frosh, S., 1991	**Identity Crisis: Modernity, Psychoanalysis And The Self,** London: Macmillan
Gagnon, J. (2000) Luc Courchesne *Paysage n° 1 (Landscape One)*	https://www.fondation-langlois.org/html/e/page.php?NumPage=127 Erişim Tarihi: 11.11.2019
Gallagher, C. (11, 01. 2019), 17 Creepy 'Black Mirror: Bandersnatch' Moments That'll Make You Regret Pressing Play,	https://www.bustle.com/p/17-creepy-black-mirror-bandersnatch-moments-thatll-make-you-regret-pressing-play-15722294 Erişim Tarihi: 22.11. 2019
Gardner, J., 2009	"Greenaway's Suitcase Cinema And New Media

	Archaeology". **Studies in European Cinema,** 5 (2): S.143-153.
Gegez, A.E., 2007	**Pazarlama Araştırmaları,** İstanbul: Beta Basım A.Ş.
Gizir, S., 2007	Focus Groups in Educational Studies, **Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi,** Sayı 3(1), S.1–20.
Gogoi, P. (2019).	The Bandersnatch Experience, Retrieved From https://www.academia.edu/38146313/The_Bandersnatch_Experience
Grimmes, W. (13. 01.1993). When The Film Audience Controls The Plot. The Arts, Newyork Times.	http://www.brpublicrelations.com/pdfs/interfilms/nytimes-audience_becomes.pdf Erişim Tarihi: 27. 12. 2019
Güncel Türkçe Sözlük, TDK,	https://sozluk.gov.tr/. Erişim Tarihi: 10.09.2019
Hales, C., 2005	Cinematic Interaction: From Kinoautomat To Cause And Effect, **Digital Creativity.** C. 16. S. 1: 54-64.
Hammill, G. (2005). "Mixing and Managing Four Generations of Employees", FD Magazine Online, 12(2).	http://fdu.edu/newspubs/magazine/05ws/generations.htm. Erişim Tarihi: 26.05.2020
HBO TV Network: HBO Imagine Integrated Campaign	http://www.adeevee.com/2009/09/hbo-tv-network-hbo-imagine-integrated-campaignmedia/ Erişim

(17, 09,2009)	Tarihi: 21.11.2019
Hiltunen, A., 2001	**Aristoteles İn Hollywood – Das Neue Standardwerk Der Dramaturgie,** Çev. Michael Benthack. Bergisch Gladbach, Bastei Lübbe.
Hollander, J.A., 2004	The Social Contexts Of Focus Groups, **Journal Of Contemporary Ethnography,** Sayı 33(5), S. 602–637.
Horror Movie Project, Mr. Sardonicus (1961)-William Castle, 30 Temmuz 2017,	https://horrormovieproject.blogspot.com/2017/07/mr-sardonicus-1961-william-castle.html Erişim Tarihi: 10.10.2019
Howe, N. ve Strauss, W., 1992	**Generations,** Quill Publications
Indick, W., 2011	**Senaryo Yazarları İçin Psikoloji,** İstanbul: Agora Kitaplığı
Interactive Theatrical Screenings,	Https://Lateshift-Movie.Com/Screenings/, Erişim Tarihi: 25. 05. 2019
İlhan, V., 2010	Medya ve Gençlik: 15-24 Yaş Arası Gençlerin Televizyon Dizilerini İzleme Pratiklerindeki Dönüşüm, **Yayınlanmamış Doktora Tezi,** Erciyes Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Erciyes.
İri, M., (ty).	**Film Kuramları, Radyo televizyon Sinema,** İstanbul Üniversitesi Açık ve Uzaktan Eğitim Fakültesi.

James, C. (1993). Fılm Vıew; Look, Ma, I'm an Auteur!	https://www.nytimes.com/1993/02/07/movies/film-view-look-ma-i-m-an-auteur.html Erişim Tarihi: 27. 12. 2019
Jarvie, I.C., 1993	**Sosyal Bir Kurum Olarak Sinemaya Gitmek,** Çev. Gülseren Güçhan, 25. Kare, Sayı: 5. S. 22-25.
Kılıç, I. Ö., 2018	Seyirci Deneyiminde Film Tercihini Etkileyen Motivasyonlar ve Filmlerin Alımlanması: Recep İvedik Örneği, **TRT AKADEMİ,** Cilt:3, Sayı:5, S.322-343
Kırel, Serpil., 2010	**Kültürel Çalışmalar ve Sinema,** İstanbul: Kırmızı Kedi Yayınları.
Kim, P. ve Sawhney, H., 2002)	A Machine-Like New Medium-Theoretical Examination Of Interactive TV. **Meida & Culture And Society,** Vol. 24, S.217-233.
Kinoautomat Screenings,	Http://Www.Kinoautomat.Cz/Where-İs-Playing.Htm, Erişim Tarihi: 08.10.2019
Kinoautomat,	http://www.kinoautomat.cz/foto.htm Erişim Tarihi: 15. 03.2020
Kinder, J. ; Hallock D. (1997) Dragon's Lair Scene Sequencing,	Http://Www.Dragons-Lair-Project.Com/Games/Related/Sequence.Asp Erişim Tarihi: 15.10.2019
Kitzinger, J., 1995	Qualitative Research: İntroducing Focus Groups, **British Medical Journal,** Sayı 311, S.299–302,
Krueger, R.A., 1994	**Focus Groups: A Practical Guide For Applied**

	Research, London: SAGE Publications.
Koç, Atasay, 2005	İnteraktif Sinema Üzerine İnteraktif Bir Yazı, **SEKANS Sinema Kültürü Dergisi.** Sayı: 2. Ankara: Kül. S.75-80
Konukmak, E. A., 2018)	Değişen Film İzleme Alışkanlıkları ve Sinema'da Hollywood Gerçeği: Radyo Televizyon ve Sinema Bölümü Öğrencilerinin Konuya Yaklaşımı, **TRT AKADEMİ,** Cilt:3, Sayı:5, S.304-321.
Künüçen, H. ; Olguntürk K., 2016	**Yeni Film Dili: "Amatör Video, Dijital Sinema (Kuramdan Tekniğe),** Ed. Rıdvan Şentürk & Ferhat Zengin, F. İstanbul: İnsan Yayınları, S.113-142.
Lacan, J., 2013	**Psikanalizin Dört Temel Kavramı**, İstanbul: Metis Yayınları.
Lady in the Lake,	https://www.imdb.com/title/tt0039545/ Erişim Tarihi: 10.10.2019
Laurel, B. 2014	**Computers As Theatre,** United States America: Addison-Wesley Publishing Company.
Lexico, Empathy,	https://www.lexico.com/definition/empathy Erişim Tarihi: 12.05.2020
Lexico, Identification,	https://www.lexico.com/definition/identification Erişim Tarihi: 02.04.2020
Lexico, Sympathy,	https://www.lexico.com/definition/sympathy Erişim Tarihi: 02.04.2020
Liu, Y. ; Shrum, L. J., 2002	What is ınteractivity and is it always such a good thing? Implications of definition, person, and

	situation for the ınfluence of ınteractivity on advertising effectiveness. **Journal of Advertising,** 31(4), S.53-64.
Liu, Y. ve Shrum, L. J., 2015	What it means and why it may not always be beneficial. **Advertising, promotion, and new media,** Ed: M. R. Staffrord ve R. J. Faber. USA: Routledge, S.103-123.
Lost Media Archive, Mr. Sardonicus ("Merciful" Engding),	https://lostmediaarchive.fandom.com/wiki/Mr._Sardonicus_(%22Merciful%22_Ending) Erişim Tarihi: 10.10.2019
Manovich, L., 2001	**The Language of New Media,** Massachusetts: The MIT Press.
Manovıch, L. (2012).	What is Digital Cinema?, http://wp.nyu.edu/novak-mm13/wpcontent/uploads/sites/41/2013/09/Lev-Manovich-_-Essays-_-What-is-Digital-Cinema_.pdf, Erişim Tarihi: 15.09.2019
Mateas, M., 2004	A Preliminary Poetics For Interactive Drama And Games", First Person – New Media As Story, Performance And Game, Ed. Noah Wardrip-Fruin, Pat Harrigan, Cambridge:The MIT Press, S.19 – 33.
Meadows, S M., 2003	**Pause & Effect: The Art Of Interactive Narrative,** Indianapolis: New Riders.
Medin, B., 2018	Dijital Kültür, Dijital Yerliler Ve Günümüzdeki Yeni Film Seyir Deneyimleri, **Erciyes İletişim Dergisi Akademia,** Cilt: 5, Sayı: 3, S.142-158.
Miller, W., 1993	**Senaryo Yazımı.** Çev. Yılmaz Büyükerşen &

	Yalçın Demir & Nesrin Esen. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayınları.
Monaco, J., 2010	**Bir Film Nasıl Okunur,** Çev. Ertan Yılmaz, İstanbul: Oğlak Yayınları.
Moran, B., 1991	**Edebiyat kuramları ve eleştiri.** İstanbul: Cem.
Morgan, D.L., 1998	**The Focus Group Guidebook,** California: SAGE Publications.
Mulvey, L., Ekim-Aralık 1997	**Görsel Haz ve Anlatl Sineması**, Çev. Nilgün Abisel. 25. Kare: Sinema Kültür Dergisi. S.38-46.
Nakatsu, R. ; Tosa N. ; Ochi T., 2001	Concept and Construction of an Interactive Movie Syste. **Journal of VLSI Signal Processing.** Sayı: 27. Hingham: Kluwer Academic Publishers, S.141–160
Neimark, M., 1998	"Interactive Art - Maybe It's A Bad Idea", **Cyberarts International Compendium Prix Ars Electronica,** Der.: H. Leopoldseder-C. Schopf, Viyana ve New York: Springer.
Neimark, Interactive Art - Maybe It's a Bad Idea, (1997)	http://www.naimark.net/writing/badidea.html Erişim Tarihi: 20.10.2019
Nelson, J.E. ; Frontczak, 1998	N.T. How Acquaintanceship And Analyst Can Influence Focus Group Results, **Journal Of Advertising,** Sayı 17(1), S. 41–48.
Nişancı, İ., 2011	Kurgunun Güncel Sorunsalı: Eisenstein'ın Dikey Kurgusunun Evrimi. **İletişim Fakültesi Dergisi,**

	Sayı:41, S.63-80.
Nutku, Ö., 2001	**Dram Sanatı,** İstanbul: Kabalcı Yayınevi
Ocak, E., 2014	New Media Documentary: Playing with Documentary Film within the Database Logic and Culture. Ed. In D. Moser & S. Dun, **Digital Janus: Looking Forward, Looking Back Oxford,** United Kingdom: Inter-Disciplinary Press. S.255-262.
Oluk, A., 2008	**Klasik Anlatı Sineması.** Hayalet Kitap.
Ormanlı, O., 2012	Dijitalleşme ve Türk Sineması. **The Turkish Online Journal of Design,** Art and Communication. Cilt:2, Sayı:2, S.32-38.
Öz, P., Nisan 2012	Pelikülden Dijitale Sinemada Seyir Kültürü ve Seyircinin Değişen Konumu, **The Turkish Online Journal Of Design, Art And Communication – Tojdac,** Volume: 2 Issue:2.
Özcan, O., 2003	**İnteraktif Medya Tasarımında Temel Adımlar**, İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
Özcüler, E., 2015	İsteme ve Akıl İlişkisi Üzerine İki İnsan Görüşü: Freud ve Lacan, **Yüksek Lisans Tezi,** Hacettepe Üniversitesi, Ankara, Sosyal Bilimler Enstitüsü Felsefe ABD.
Özçetin, B., 2018	**Kitle İletişim Kuramları.** İstanbul: İletişim Yayınları.
Özkoçak, Y., 2010 .	**Kurgunun Estetiği ve Teknikleri**, İstanbul: Derin Yayınları.
Özsoy, A., 2017	Sinema,Yeni Seyir Deneyimleri ve Çocuk İzleyici,

	TRT AKADEMİ, Cilt:2, Sayı:4, S.358-374.
Parkan, M., 2004	**Brecht Estetiği ve Sinema.** İstanbul: Donkişot Yayınevi.
Patton, M. Q., 2014	**Nitel araştırma ve değerlendirme Yöntemleri.** Çev. M. Bütün ve S. B. Demir. Ankara: Pegem Akademi.
Platon, 1967,	**Apologia Sokratous,** Çev. Benjamin Jovett, Londra: Trireme Books,
Punishment Poll, (21. 11. 2019).	https://www.grindhousedatabase.com/index.php/Punishment_Poll ErişimTarihi: 10. 10. 2019
Raya, (27.04.2018)	https://www.elespanol.com/omicrono/20180427/pelicula-elige-propia-aventura-permitira-controlar-historia/302971114_0.html Erişim Tarihi: 23.10.2019
Ross, William D., 2002	**Aristoteles,** Çev. Prof.Ahmet Arslan & İhsan Oktay Anar, Özcan (Yalçın) Kavasoğlu, Zerrin Kurtoğlu, İstanbul: Kabalcı Yayınevi.
Sayın, A.F., 2007	Teoride ve Pratikte İnteraktif Sinema, **Yüksek Lisans Tezi,** Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Radyo-Televizyon ABD.
Shaw,J. There is Still Time… Brother,	https://www.jeffreyshawcompendium.com/collaborative-project/there-is-still-time-brother/, Erişim Tarihi: 25. 12. 2019
Smith, M., 1995	**Engaging Characters: Fiction Emotion and Cinema.** Oxford University Press, New York

Steuer, J. (15 Ekim, 1993). "Defining Virtual Reality: Dimensions Determining Telepresence", Social Responses To Communication Technologies. (Çevrimiçi)	http://papers.cumincad.org/data/works/att/27eb.content.pdf ErişimTarihi: 15. 12.2019
Şeker, T. ; Balcı, E. V., 2013	Yeni Türk Çocuk Dizi Fenomeni "Pepee" Çizgi Dizisinin Alımlama Analizi, **Selçuk Üniversitesi Türkiyat Araştırmaları Dergisi,** Sayı: 33, S.243-263.
Şeker, T. ; Tiryaki, S., 2013)	Savaş Fotoğrafçısı Filminin Alımlama Analizi, **Global Media Journal,** S.196-212.
Teksoy, R., 2005	**Sinema Tarihi,** İstanbul: Oğlak Yayıncılık
Thompson, J. B., 2008	**Medya ve Modernite.** Çev. S. Öztürk, İstanbul: Kırmızı Yayınları
Timisi, N., 2014)	Sinemaya Feminist Müdahale: Laura Mulvey'de Psikanalitik Seyirciden Teknolojik Seyirciye, Der. Murat İri, **Film Kuramları,** İstanbul: Derin Yayınları, S.157-182.
Tufan, E, K., 2018	Türkiye'de Sosyal Medya Kullanımı ve Popüler Instagram Annelerinin Etkileri Üzerine Odak Grup Araştırması. **Yüksek Lisans Tezi,** İstanbul Ticaret Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
Tuğan, N., Şubat 2018	Film Anlatısında Çatışma Kavramı: This Beautiful Fantastic (Simon Aboud) Filminde Çatışma ve

	Karakter Yaratımı, **Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi,** Cilt: 11, Sayı:55, S.1123-1133. http://dx.doi.org/10.17719/jisr.20185537282
Türkgeldi, S.K., 2019	İzleyici-Karakter İlişkisi Bağlamında Empati ve Sempatinin İçkinliği: "Arka Pencere" Örneği, **Sinefilozofi Dergisi,** Cilt:4, Sayı:7, S.74-88. DOI: 10.31122 https://dergipark.org.tr/tr/pub/sinefilozofi/issue/46679/542049
Türkoğlu, N. 2014	Psikanaliz ve Sinema Üzerine, Der. Murat İri, **Film Kuramları,** İstanbul: Derin Yayınları, S.143-156.
Ülgen, A., 2005	"Sinema ve Müzik Sanatı İlişkisi Üzerine", **Sekans Dergisi,** Sayı 5, Ankara: Paragraf Yayınevi
Varey, R. J., 2004	Informational and communicational explanations of corporations as ınteraction systems. **Interaction society: Theories, practice and supportive Technologies** Ed: M. Wiberg, USA: Information Science Publishing, ss. 139- 170.
Wild Gunman,	https://www.imdb.com/title/tt3444300/movieconnections/ Erişim Tarihi: 12.10.2019
Yaylagül, L., 2014	**Kitle İletişim Kuramları: Egemen ve Eleştirel Yaklaşımlar**, Ankara: Dipnot Yayınları
Yengin, D., 2014	**Yeni Medya ve Dokunmatik Toplum.** İstanbul: Derin Yayınları.
Yıldırım, A. ; Şimşek, H., 2016	**Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri.** Ankara: Seçkin Yayıncılık.

Yoo, E.E., Buzinde, C.N., 2012	Gazing Upon The Kingdom An Audience Reception Analysis Of A Televised Travelogue. **Annals Of Tourism Research,** 39, (1), S. 221–242.
Zengin, F., 2016	Dijital Sinemanın Doğuşu ve Gelişimi**, Dijital Sinema "Kuramdan Tekniğe"** Ed. Rıdvan Şentürk & Ferhat Zengin, İstanbul: İnsan Yayınları, S.183-208.
Zizek, S., 2015	**İdeolojinin Yüce Nesnesi**, Çev. Tuncay Birkan, İstanbul: Metis Yayıncılık.