TÜRKİYE CUMHURİYETİ
ÇUKUROVA ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
İLETİŞİM ÇALIŞMALARI ANA BİLİM DALI

BU BİR FİLM Mİ YOKSA OYUN MU? İNTERAKTİF DRAMALARIN POST-SİNEMATİK ÇERÇEVEDE İNCELENMESİ

Gizem DOĞAN

YÜKSEK LİSANS TEZİ

ADANA / 2024

TÜRKİYE CUMHURİYETİ
ÇUKUROVA ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
İLETİŞİM ÇALIŞMALARI ANA BİLİM DALI

BU BİR FİLM Mİ YOKSA OYUN MU? İNTERAKTİF DRAMALARIN POST-SİNEMATİK ÇERÇEVEDE İNCELENMESİ

Gizem DOĞAN

Danışman: Dr. Öğr. Üyesi S. Kıvanç TÜRKGELDİ

Jüri Üyesi: Doç. Dr. Çiğdem Yasemin ÖZKAN

Jüri Üyesi: Doç. Dr. Didem NARMANLI

YÜKSEK LİSANS TEZİ

ADANA / 2024

Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Müdürlüğüne;

Bu çalışma, jürimiz tarafından İletişim Çalışmaları Ana Bilim Dalında YÜKSEK LİSANS TEZİ olarak kabul edilmiştir.

Başkan: Dr. Öğr. Üyesi S. Kıvanç TÜRKGELDİ
(Danışman)

Üye: Doç. Dr. Çiğdem Yasemin ÖZKAN

Üye: Doç. Dr. Didem NARMANLI

ONAY

Yukarıdaki imzaların, adı geçen öğretim elemanlarına ait olduklarını onaylarım.
…/…/2024

Prof. Dr. Hüseyin GÜLER
Enstitü Müdürü

NOT: Bu tezde kullanılan ve başka kaynaktan yapılan bildirişlerin, çizelge, şekil ve fotoğrafların kaynak gösterilmeden kullanımı, 5846 sayılı Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu'ndaki hükümlere tabidir.

ETİK BEYANI

Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Tez Yazım Kurallarına uygun olarak hazırladığım bu tez çalışmasında;

- Tez içinde sunduğum verileri, bilgileri ve dokümanları akademik ve etik kurallar çerçevesinde elde ettiğimi,
- Tüm bilgi, belge, değerlendirme ve sonuçları bilimsel etik ve ahlak kurallarına uygun olarak sunduğumu,
- Tez çalışmasında yararlandığım eserlerin tümüne uygun atıfta bulunarak kaynak gösterdiğimi,
- Kullanılan verilerde ve ortaya çıkan sonuçlarda herhangi bir değişiklik yapmadığımı,
- Bu tezde sunduğum çalışmanın özgün olduğunu,

bildirir, aksi bir durumda aleyhime doğabilecek tüm hak kayıplarını kabullendiğimi beyan ederim. …. / …. / 2024

Gizem DOĞAN

ÖZET

BU BİR FİLM Mİ YOKSA OYUN MU? İNTERAKTİF DRAMALARIN POST-SİNEMATİK ÇERÇEVEDE İNCELENMESİ

Gizem DOĞAN

Yüksek Lisans Tezi, İletişim Çalışmaları Ana Bilim Dalı
Danışman: S. Kıvanç TÜRKGELDİ
Şubat 2024, 115 sayfa

Bu araştırma, interaktif dramaların bir türü olan ve geleneksel sinema izleyicisini aktif bir katılımcı olarak konumlandıran interaktif filmlerin 21. yüzyıl sinema tartışmalarındaki yerini, günümüz sinemasını kuramsal olarak ele alan ve bu içerikleri araştıran post-sinema çerçevesinde okuyarak bu çerçeveye hangi yönleriyle dahil edilebileceğini tartışmaktadır.

İnteraktif dramalar, izleyicinin anlatısal olarak öyküye belirli ölçüde etki edebildiği, dördüncü duvarı aşarak aktif bir deneyim yaşayabildiği film, tiyatro oyunu, reklam filmi, video oyunu ve sergi enstalasyonları gibi birçok türü içermektedir. Bu çalışmada interaktif drama bir üst küme olarak ele alınmış ve interaktif film türü incelenmiştir. İnteraktif filmlerin seyirci karşısında gösterimi 1961'e uzanmaktadır. O tarihten bu yana dönüşerek ve farklılaşarak günümüze kadar gelen interaktif filmler, ilk olarak sinema salonlarında gösterilmiş, günümüzde ise diğer sinema ürünleri gibi kişiselleşerek bireysel olarak deneyimlenebilir bir forma ulaşmıştır.

Çalışmanın kuramsal bölümünde öncelikle interaktif dramaların tanımı yapılarak literatürü incelenmiştir. Ardından interaktif filmlerin tanımı yapılarak tarihsel süreci araştırılmıştır. İnteraktif filmler hakkındaki kuramsal tartışmalara yer verilmiştir. Çalışmanın üçüncü bölümünde post-sinemanın tanımı yapılarak post-sinema tartışmasının kapsamına, post-sinemanın interaktif filmler ile ilişkilenme şekillerine yer verilmiştir. Dördüncü bölüm çalışmanın yöntem bölümüdür. Etkileşimlilik seviyesi birbirinden farklı 3 interaktif drama örneği üzerinden, post-sinema çerçevesi ile ilişkilenim biçimlerine göre belirlenmiş kategorilerle bir içerik analizi yürütülmüştür. Beşinci bölümde bu analiz sonucunda elde edilen bulgular tartışılmıştır.

İnteraktif film türünün tarihsel süreçte etkileşimsel ve anlatısal olarak geçirdiği gelişimler gözetildiğinde, 21. yüzyıl sinemasında geleneksel sinemadan ve video oyunlarından farklı, ancak her iki ortamın da özelliklerini barındıran bir içerik olduğu görülmektedir. Analiz sonucunda elde edilen bulgulardan içeriklerin farklı seviyelerde hem oyun hem film türüyle özdeşleşmiş özellikler taşıdığı görülmüştür. Film ve oyun arasında konumlanan bu içeriklerin bazı özelliklerinin onları daha çok filme veya oyuna yaklaştırdığı, böylece melez diyebileceğimiz bu türün de kendi alt varyasyonlarının olduğu tespit edilmiştir. Bu varyasyonların film çalışmaları bağlamında yeni bir tartışma çerçevesine ihtiyaç duyduğu öne sürülmüştür. Böylece sinemanın geleneksel pratiklerini sorgulayan post-sinematik çerçevenin interaktif filmlerle nasıl ve hangi bağlamlarda ilişkilenebileceği tartışılmıştır.

Anahtar kelimeler: İnteraktif drama, interaktif film, post-sinema, interaktif anlatı.

ABSTRACT

IS THIS A FILM OR A GAME? RESEARCHING INTERACTIVE DRAMAS WITHIN POST-CINEMATIC ASPECT

Gizem DOĞAN

Master Thesis, Department of Communication Studies
Supervisor: S. Kıvanç TÜRKGELDİ
February 2024, 115 pages

This research scrutinizes the position of interactive films, a subset of interactive dramas that position the traditional cinema audience as an active participant, within 21st-century cinema discourse in a post-cinematic aspect that engages with contemporary cinema and explores the ways in which interactive films can be theoretically situated.

Interactive dramas encompass various genres, such as film, theatrical productions, commercials, video games, and exhibition installations, wherein the audience can exert a certain degree of influence on the narrative, transcending the fourth wall to engage in the experience actively. In this study, interactive dramas are treated as a superset, and the specific genre of interactive films is examined. The exhibition of interactive films dates back to 1961, evolving and diversifying over time to become a personalized and individually experiencable form, akin to other cinematic products.

The theoretical section of the study commences with the definition of interactive dramas, followed by an examination of relevant literature. Subsequently, the definition of interactive films is expounded, and their historical evolution is investigated. Theoretical discussions surrounding interactive films are also addressed. The third section of the study defines post-cinema and delves into the scope of post-cinematic discourse, elucidating the ways in which post-cinema relates to interactive films. The fourth section comprises the methodology of the study. The research involves a content analysis conducted through three distinct examples of interactive dramas with varying levels of interactivity. The analysis is carried out within the framework of post-cinema, employing categories determined by the forms of interaction. In the fifth section, the findings derived from this analysis are discussed.

Considering the developmental trajectories of interactive films throughout their historical continuum, it becomes apparent that they embody a narrative and interactive distinctiveness, diverging from both traditional cinematic conventions and video game paradigms in 21st-century cinema. The analysis reveals that the content carries characteristics associated with both the game and film genres at different levels. From a post-cinematic perspective, it is concluded that interactive films defy classification as either a film or a game, suggesting that they represent a hybrid and novel genre with an unpredictable and evolving future form.

Keywords: Interactive drama, interactive film, post-cinema, interactive narrative

ÖN SÖZ

Seneler boyunca birebir olarak deneyimlediğimiz ve deyim yerindeyse içine doğduğumuz dijital dünya, artık bizi tanımların ve sınırların yetersiz kaldığı, belirsizliklerin kendini gösterdiği bir döneme getirmiştir. Bu hızlı değişimlerin hangi mecraya nasıl sıçrayacağı, bir ortam türünü geliştirip geliştirmeyeceği ya da bir türü tamamen silip silmeyeceği dahi kesin olarak bilinmemektedir. Bu oluş hali bizleri ortamlar ve tanımlar hakkındaki duruşlarımızı gözden geçirmeye sevk etmektedir. Bu araştırma, tanımsal ve biçimsel sınırlarından dolayı tartışmaların odağında olan ve net olarak bir ortak noktaya varılamayan; kimi zaman bir video oyunu olarak, kimi zaman ise başarısız bir film olarak ele alınan interaktif film türünün tarihsel sürecine dair bir literatür taramasıyla birlikte belirlenen kategorilere göre bir içerik analizi sunmaktadır.

Bu araştırmanın şekillenme sürecinden itibaren bana her zaman destek olan, benimle bu yola çıkan ve bilgilerini paylaşan, beni anlayan ve bana inanan danışmanım ve değerli hocam Dr. Öğr. Üyesi S. Kıvanç TÜRKGELDİ'ye çok teşekkür ederim. Denk gelişimizin ve beraber çalışmamızın benim için büyük bir şans ve tecrübe olduğuna inanıyorum. Akademik serüvenimin başından sonuna dek bana inanan ve beni destekleyen hocam Bülent Aytok ÖZALTIOK'a, Dr. Öğr. Üyesi Ahmet TÜRKAN'a, kıymetli hocam Doç. Dr. Çiğdem Yasemin ÖZKAN'a, çalışmaları ve kişiliğine her zaman saygı duyduğum ve fikirlerine önem verdiğim Doç. Dr. Özgür İlke ŞANLIER ve Doç. Dr. Aydın ÇAM'a katkıları ve destekleri için teşekkürü borç bilirim.

Beni her zaman destekleyen ve yanımda olan aileme, bu süreci benimle beraber yaşayan arkadaşlarıma sabırları ve manevi katkıları için sonsuz teşekkürler.

Gizem DOĞAN
Adana / 2024

İÇİNDEKİLER

Sayfa

ÖZET ..... **İV**
ABSTRACT ..... **Vİ**
ÖN SÖZ ..... **Vİİİ**
KISALTMALAR ..... **Xİ**
ŞEKİLLER LİSTESİ ..... **Xİİ**

BÖLÜM I
GİRİŞ

1.1. Araştırmanın Sorunsalı 1
1.2. Araştırmanın Amacı 5
1.3. Araştırmanın Önemi 5
1.4. Sınırlılıklar 6
1.5. Tanımlar 6

BÖLÜM II
İNTERAKTİF DRAMA

2.1. İnteraktif Dramanın Anlatısal Özellikleri 9
2.2. İnteraktif Film 16
2.2.1. İnteraktif Filmlerin Tarihsel Gelişimi 17
2.2.2. İnteraktif Film Tartışmaları 23

BÖLÜM III
POST-SİNEMA

3.1. Post-Sinema Tanımı ve Kapsamı 32
3.2. İnteraktif Filmlerin Post-Sinema İle İlişkilenme Biçimleri 37
3.2.1. Post-Sinema İle Teknoloji 37
3.2.1.1. İzleyici Etkileşimi 39
3.2.1.2. Yaratıcı Süreçteki Gelişmeler 42
3.2.1.3. Dağıtım ve Seyir Biçimleri 43
3.2.2. Transmedya Kavramı 45

BÖLÜM IV

YÖNTEM

4.1. Araştırma Konusu 49
4.2. Araştırma Deseni 49
4.3. Evren ve Örneklem 51
4.4. Örneklem Filmlerin Sinopsisi 55
4.4.1. Black Mirror: Bandersnatch 55
4.4.1.1. Arkaplan 55
4.4.1.2. Olay Örgüsü 63
4.4.2. Erica 69
4.4.2.1. Arkaplan 69
4.4.2.2. Olay Örgüsü 71
4.4.3. Detroit: Become Human 79
4.4.3.1. Arkaplan 79
4.4.3.2. Olay Örgüsü 83
4.5. Veri Analizi 87

BÖLÜM V

BULGULAR VE TARTIŞMA **99**

BÖLÜM VI

SONUÇ **104**

KAYNAKÇA 107

KISALTMALAR

akt.	aktaran
AR	Augmented Reality
bkz.	bakınız
CGI	Computer-Generated Imagery
çev.	çeviri
Dr.	Doctor
DVD	Digital Versatile Disc
E3	Electronic Entertainment Expo
FMV	Full-Motion Video
iOS	iPhone Operating System
NPC	Non-Person Character
PAC	Program Control System
para	paragraf
s.	sayfa
ss.	sayfa aralığı
t.y.	tarih yok
TV	Televizyon
v.d.	ve diğerleri
vb.	ve benzeri
VCD	Video Compact Disc
VCR	Video Casette Recorder
VR	Virtual Reality
vs.	vesaire

ŞEKİLLER LİSTESİ

Sayfa

Şekil 1. "Aristoteles'in ve Neo-Aristotelesçi teorinin dramatik yapı bileşenlerinin karşılaştırılması" 12
Şekil 2. Mr. Sardonicus filminde izleyicilerin kullandıkları karanlıkta parıldayan kart 18
Şekil 3. William Castle'in seyirciyi oylamaya davet ettiği sahneden bir kare 18
Şekil 4. Kinoautomat filminde seyircilerin kullandığı oylama kumandası 19
Şekil 5. Kinoautomat gösterimi sırasında yapılan oylama ekranı 20
Şekil 6. Last Call'un etkileşim şeması 21
Şekil 7. Late Shift'in gösteriminde izleyicilerin indirmeleri istenen uygulama 22
Şekil 8. You vs. Wild içinde seçim anına ait bir ekran görüntüsü 23
Şekil 9. Analiz kategorilerini oluşturmak için belirlenen sorular 50
Şekil 10. Black Mirror: Bandersnatch Resmi Posteri 53
Şekil 11. Black Mirror Bandersnatch Netflix kapak görseli 53
Şekil 12. Erica video oyunu resmi oyun kapak görselleri 54
Şekil 13. Detroit: Become Human video oyunu kapak görseli 54
Şekil 14. Bandersnatch'in Branch Manager yazılımında kurgu aşaması 57
Şekil 15. Branch Manager'ın tanıtım sunumuna ait bir ekran görüntüsü 57
Şekil 16. Imagine Software tarafından yayınlanan Bandersnatch ve Psyclapse oyunlarının ilk posteri 58
Şekil 17. Bandersnatch (Imagine Software)'in proje dosyasından konuşma balonlarına yönelik açıklamalar 60
Şekil 18. Konuşma balonlarına dair yönergeler 61
Şekil 19. Konuşma balonlarının örnek çizimleri 62
Şekil 20. Pygnosis tarafından yayınlanan Brataccas oyununun konuşma balonu yönergeleri 63
Şekil 21. Stefan'ın uyanış sahnesi 64
Şekil 22. Black Mirror: Bandersnatch'in ilk tercih sahnesinden önce yer alan yönerge 65
Şekil 23. Erica'nın kontrol yönergesi 70
Şekil 24. Touch Video test ekranı 70
Şekil 25. Kara'nın test sahnesinden bir kare 80
Şekil 26. Aktör Valerie Curry'nin mo-cap esnasında bir görüntüsü 80

Şekil 27. Yüz çekimlerini gösteren video karesi 82
Şekil 28. Maya yazılım ekranı 83
Şekil 29. Ana menüde yer alan Hostes Chloe 83
Şekil 30. Stefan Butler 95
Şekil 31. Erica Mason 95
Şekil 32. Connor 96
Şekil 33. Kara 96
Şekil 34. Markus 96
Şekil 35. Kategorilere göre filmlerin özellikleri 99
Şekil 36. Kategorilen post-sinema ile ilişkilenme biçimleri 100

BÖLÜM I

GİRİŞ

1.1. Araştırmanın Sorunsalı

Sinema, teknoloji aracılığıyla gündelik yaşamın seyrini mümkün kıldığı günden bu yana devamlı olarak bir dönüşüm halindedir. Dijitalleşmenin etki ettiği her alanla birlikte sinema da yeni birtakım pratiklerle karşılaşarak dönüşmeye devam etmektedir. İlk dönemleriyle karşılaştırıldığında mekân olarak sinema salonlarından bağımsız düşünülemeyen ve belirlenen bir program dâhilinde toplu olarak deneyimlenebilen sinema, günümüzde bu koşullardan bağımsız, bireysel olarak da tüketilebilen bir deneyim halini almıştır. Yalnızca seyir pratiği değil, sinemanın icra ediliş biçimi de teknolojiyle birlikte değişmektedir. Günümüzde hem biçimsel hem de içeriksel olarak artık oldukça değişken bir sinema ile karşı karşıyayız.

Hayatımıza girdiği dönemde analog araçlarla üretilen sinema, belirli bir mekânda insanların seyri için gösterimi düzenlenen, yalnızca belirlenmiş seans aralıklarıyla tüketilebilen bir medya ürünüydü. Zamanla salonlarda veya açık alanlarda toplu olarak tüketilen filmlerin içerikleri gibi seyir deneyimi de bireyselleşmeyle değişen yaşam pratiklerine uyum sağlamaya başladı. 90'lı yıllarda sinema salonunda gösterilen filmler artık bireysel olarak erişilebilir hale gelmişti. Kiralanabilen ve satın alınabilen videokasetler ile video oynatıcıya sahip herkes bu seyir deneyimini evinde de yaşayabiliyordu. 2000'li yıllarda videokasetler yerini VCD, DVD ve BluRay disklere bıraktı. Tüm bu depolama araçlarıyla sinema filmleri, disk oynatıcılara erişebildiğimiz sürece erişilebilir bir hal aldı. Televizyon kanallarında da gösterimi yapılan filmler, bu mecrada sinema gösterimine pratik açıdan benzer bir düzen içerisindeydi. Bu filmleri televizyonda izlemek için, yayınlandığı saatte ekran başında olmak gerekiyordu. Taşınabilir disklerin yaygınlaşmasıyla birlikte film seyri belirli bir zaman çizelgesine bağlı kalmadan istenilen zamanda tüketilebilir bir aktivite haline geldi.

Video oynatıcıların sinema filmlerini zaman ve mekândan bağımsız kılmasının yanı sıra önemli bir başka özelliği daha vardı. Bu, aracın kendisi yani video oynatıcıların uzantısı olan kumanda yardımıyla seyirciyi bir çeşit interaktiviteye dâhil etmesiydi. Sinema salonunda film akışına hiçbir şekilde müdahale edemeyen izleyici, kumanda yardımıyla film seyrinin süresine kendisi karar verebilir bir konuma geldi. Daha sonraları ise disk okuma özelliği sayesinde filmler bilgisayarlar aracılığıyla da ve hatta internetin

yaygınlaşmasıyla beraber disklere dahi ihtiyaç duyulmadan tüketilebilen bir noktaya geldi. İnternet aracılığıyla film kütüphanelerine erişim sağlanması, fazladan bir çaba sarfetmeden seyredilebilecek film seçeneklerinin de artmasına yol açmış oldu. Özellikle son dönemde ülkemizde de kullanımı yaygınlaşan Netflix, Amazon Prime, Disney+ gibi dijital akış platformları aracılığıyla bilgisayarlardan bağımsız olarak mobil cihazlar, oyun konsolları ve akıllı televizyonlardan da içeriklere erişmek mümkün hale geldi. Tüm bu medya ortamları, seyirciyi mekân ve zamandan bağımsız kıldığı gibi, aynı zamanda medya ile bir etkileşim içine de dâhil etmiş oldu. İzleyici istediği zamanda ve istediği yerde film veya dizileri izlemenin yanı sıra, geleneksel sinemada müdahale edemediği oynatma hızına etki edebilir ve istediği zaman istediği yeri geri-ileri sarabilir bir konuma geldi. Böylece izleyici, içeriğe değilse bile seyir pratiğine etki edebilecekti. Bu etkileşimi sağlayan ise büyük ölçüde teknolojik aracın kendisiydi. Sinema salonunda bu etkileşimde bulunabileceğimiz bir araç yokken, bilgisayar, telefon, oyun konsolu, video oynatıcı, vb. ortam oynatıcıları aslında kullanıcının inisiyatifi için geliştirilmişti.

Sinema, artık izleyicisine etkileşim imkânı veren bir pratik olarak da kendini var ederken, sinemanın içeriği yani dramanın kendisi, halen bir "dördüncü duvar" ile çerçeveliydi. Diderot'nun tiyatro için bahsettiği dördüncü duvar, varlığını sinemada da koruyordu. Tiyatroda seyirci ile aynı mekânda bulunulduğu için dördüncü duvar yönetmenin ve dolayısıyla oyuncunun inisiyatifindeyken, sinemada bu eşzamanlılık sağlanamadığından dördüncü duvarı yıkmak da karmaşık bir mesele olabilirdi. Ancak sinema tarihinde bu kavrayış da zamanla aşılmaya başlandı. Kamera aracılığıyla seyirciye hitap ederek film ile seyirci arasında, zamansal bir fark olsa bile, bir etkileşim yaratıldı. Ne var ki seyirci bu iletişim modelinde alıcı olsa dahi mesaja birebir ve anında geri dönüş sağlayamıyordu. Sinemada ve aynı zamanda klasik dramada mesaj, alıcıya iletiliyor, ancak izleyici mesajı yalnızca alan ve deneyimleyen taraf olarak kalıyordu. Peki, önceden yazılan, kurgulanan, çekilen ve yayınlanan bir medyaya izleyici ne şekilde dâhil edilebilirdi?

Bu etkileşim tartışmasında zamanla kendisine yer bulmuş bir tür olan interaktif drama, en basit şekilde ifade edildiğinde izleyicinin anlatıya ve dolayısıyla içeriğe etki edebildiği bir içerik türüdür. İnteraktif drama, karakterin hikâyeyi etkileyebildiği, kullanıcının bir ana karakter olduğu, diğer karakter ve olayların yazar tarafından yazılmış bir program üzerinden ilerlediği bir türdür (Szilas, 2005, s. 1). İnteraktif dramalar teknolojik uzantılar aracılığıyla bizi hikâyenin ilerleyişine dâhil ederek gündelik yaşamdakine benzer bir deneyim sunmaya yaklaşabilmektedir. İnteraktif drama alanı etkileşim ve yazarlık arasında bir orta nokta bulmaya çalışmaktadır. Deneyimlenen hikâye yazılan öykünün içeriği kadar

oyuncunun seçimlerine de bağlıdır. Seçim yapabilme özgürlüğü bizi gündelik hayata yakınlaştıran bir özelliktir. İnteraktif drama gerçek hayatı yansıtabilen ancak tamamen günlük yaşamdan farklı bir mekân ve zamanda geçebilen de bir içeriktir. Kamera ile çekilebildiği gibi animasyon olarak da yaratılabilmektedir. Son zamanlarda interaktif film olarak karşımıza çıkan Black Mirror: Bandersnatch (2018), tam olarak bahsettiğimiz şekilde, izleyiciye sunduğu hikâyenin ilerleyişine karar verme seçeneği ile seyircinin dördüncü duvarı aşıp, artık yalnızca çekim esnasında kamera ile bir etkileşim yaratmanın da ötesine geçip seyircinin hikâyenin sonucunu değiştirebilmesine de imkân tanımaktadır. 2019 yapımı bir Playstation 4 oyunu olan Erica da gerçek oyuncular ile çekilmiştir ve ilk bakışta bir filmi andırmaktadır. Ancak oyuncu yaptığı tercihlerle oyunun seyrine, karakterin hareketlerine karar verebilmektedir. Dolayısıyla görünürde bir film formunda olan bu oyun, kullanıcısını interaktif bir katılımcı boyutuna taşımaktadır. İnteraktif dramanın yeni bir tür oluşu, incelenirken kavramsal olarak ona farklı pencerelerden bakma ihtiyacını da beraberinde getirmektedir.

Post-sinema, kullanmaya başladığımız yeni bir terim olmakla birlikte; yeni medya ile hayatımıza giren görsel-işitsel medya ürünlerinin de sinema ürünü olarak kabul edilebileceği ve geleneksel sinema gibi tüketildiği günümüzdeki sinema pratiklerinin yeni formlarını kavramsal düzeyde araştıran kuramsal bakış açısı olarak değerlendirilebilir. 20. yüzyıl sinema kuramları, özellikle de Munstenberg, Arnheim, Balazs, Kracauer ve Bazin gibi teorisyenlerin sinemanın ontolojisi üzerine yürüttüğü tartışmalar dönemin teknik ve kuramsal dinamikleri ile doğrudan ilişkilidir. Bu dönemin sinema filmleri ve bu filmlerin deneyimlenmesi dönemin sunduğu imkânlar ve en önemlisi dönemin paradigması ile bağlantılıdır. Erken dönem sinema kuramları, seyircinin katılımından ziyade sinemanın sanat ile ilişkisi, biçimsel özellikleri veya gerçeklik tartışmalarını incelemekteydi. Ancak özellikle dijitalleşme ile sinemada yaşanan dönüşümler onun farklı veçhelerini ortaya çıkarmıştır. Bunların bazılarının henüz kuramsal çerçevelerini tanımlamak ve sınıflandırmak kolay değildir. Ancak gerçek şu ki; günümüzde sinemanın bu yeni pratiklerini anlamak için 21. yüzyılın paradigmasına daha yakın kuramsal zeminlere başvurmak güncel tartışmalar için önemli bir ihtiyaç olabilir. Sinema ürünlerinin biçimsel ve içeriksel tartışmasından ziyade, bu ürünlerin katılımcılı hale gelmesi ve bu özelliğinin türe etkisi yeni bir ilgi ve araştırma alanı oluşumuna yol açmıştır. Dolayısıyla, bu yeni türü sadece 20. yüzyıl Klasik Film Teorisinin bakış açıları ile ele almaya çalışmak, yaklaşımımızın kuramsal açıdan yetersiz kalmasına sebep olabilir. Tam da bu sebeple, sinemanın yeni pratiklerini geleneksel sinema ürünleri olarak görmemek, onları

tartışmaların dışında bırakmak, söz gelimi kendini bulamamış formlar olarak tanımlamak yerine, onu yeni medya dinamiklerini gözeten ve post-sinema tartışmasının sağlayabileceği zeminler üzerinden tekrar okumak kıymetli olabilir.

Denson ve Leyda'nın bahsettiği üzere (2021) post-sinema basit bir şekilde sinema sonrasını işaret etmiyor, içerdikleri her açıdan "yeni" değil, en azından yeni medyanın dijital medyayla eş tutulması bağlamında yeni değil. Bütün bunlar yerine, 20. yüzyılın sinema düzenini "takip eden" medyaların toplamı, tüm bu yaşam formlarının arabulucusu olarak tanımlanabilir (2021, s. 14). Dolayısıyla post-sinema dediğimizde yalnızca dijital platformlardaki içerikler ve bunların tüketimi değil, sinematik diğer pek çok form ve aynı zamanda bu formların görsel ve anlatısal olarak içeriklerinde yaşanan değişimler, yapım süreçlerindeki farklılıklar ve gelişmeler de bu kavrama dâhil edilebilir.

İnteraktif dramaların sadece 20. Yüzyıl sinema kuramları ile incelenmeye çalışılmasından duyduğumuz kaygı esasen şu sorundan kaynaklanmaktadır: İnteraktif dramalar birer sinema filmi olarak mı ele alınmalı yoksa birer oyun olarak mı görülmeli? Ya da bu iki medyumun kesişiminde yer alan melez bir form olarak mı düşünülmeli? Erken dönem sinema kuramları yalnızca sinema ürünlerini yorumlamaktaydı. Kullanım pratiği ve biçimsel olarak öznelleştirilebilmesi yönüyle interaktif filmler ve oyunlar, sinema filmlerinden öncelikle deneyimlenmesi bakımından oldukça farklıdır. Bu onu klasik bir sinema ürünü olmaktan farklı bir noktaya taşımaktadır. Aynı zamanda klasik bir oyunun çizgiselliğinden uzak oluşu ve üretiminde sinematografik yöntemleri içermesi de onu bu kez oyun olmaktan farklı bir noktaya taşır. Ancak burada interaktif dramaya ne "bu bir oyun değil" ne de "bu bir sinema filmi değil" diyebiliriz. Esasen post-sinema burada tam olarak ihtiyaç duyduğumuz kavramsal birleştiriciliği ile karşımıza çıkıyor.

Sinemadaki gerçekçilik tartışmalarının vurguladığı gündelik yaşamın gerçekliğini yansıtma konusuna değinmek yerine, onun kendi evreninde bir gerçeklik yaratabilmesi ve hatta oyuncuyu/izleyiciyi bu deneyime dâhil edebilmesi interaktif dramaların ilgimizi çeken yönlerinden bir tanesidir. Kendi gerçekliğini yansıtan interaktif içerikler katılımcıyı farklı bir evrene dâhil ederek deneyimini özgün kılabilmektedir. Bunu gerçekleştirirken teknolojik uzantılar ve özellikler ile oyun deneyimini gündelik yaşam pratiğine dahi yaklaştırabilir bir hal almıştır. İnteraktif dramayı geleneksel dramadan ayıran en önemli özelliklerden biri, bizi hikâyeye dâhil eden esas öğe, buna olanak sağlayan teknolojik uzantılardır. Teknolojik uzantılar sürece dâhil olmuş daha sonra ise dramatik yapı ile etkileşim kurabilme aracı haline gelmiştir.

Araştırmamızın sorunsalı, benzerlikler ve farklılıklar içeren interaktif drama içeriklerinin film olarak mı yoksa oyun olarak mı ele alınması gerektiği temeline dayanmaktadır.

1.2. Araştırmanın Amacı

İçeriksel olarak interaktif dramanın klasik sinema anlatısından daha gerçekçi veya daha az gerçekçi olmasını tartışmaktan ziyade bu çalışma, interaktif dramaları özgün bir biçim olarak ele almayı, post-sinema tartışmasının kavramsal zemininde onları farklı bir şekilde okumayı ve araştırmayı amaç edinmektedir. Bu bağlamda çalışmadaki temel gaye, interaktif dramaların post-sinema tartışmasına dâhil edilip edilemeyeceği ya da hangi perspektiflerden dâhil edilebileceğini tartışmaktır. Bu doğrultuda çalışmada interaktif drama kavramı ve yapısı incelenecek, interaktif drama türü olan interaktif filmlerden bahsedilecek ve bu içerik türlerinin post-sinema tartışmaları çerçevesinde okunabilmesi için post-sinema tartışmaları anlatılacaktır. Belirlenen interaktif drama örnekleri analiz edilecektir. Analiz sonucu elde edilen verilerle, interaktif dramaların henüz yeni bir kuramsal çerçeve olma yolunda olan post-sinema tartışmasına dâhil edilip edilemeyeceği tartışılacaktır.

1.3. Araştırmanın Önemi

Çalışmanın temelinde bulunan interaktif içerikler, araştırmanın kuramsal bakış açısını oluşturan post-sinema tartışmalarından yola çıkılarak okunmuştur. Geleneksel sinemanın pratikleri 21. yüzyılın ilk çeyreğinde dijital teknolojinin de etkisiyle farklı bir boyut kazanmıştır. Temel sorun sinemanın kuramsal olarak sahip olduğu kavramların, filmlerin yeni eğilimlerini ve hibrid oluşumlarını açıklamakta yetersiz kalmasıdır. Sözgelimi bu çalışmanın da konusu olan interaktif filmlerde "özdeşleşme" gibi bir kavramdan söz edebilir miyiz? Ya da özdeşleşmenin interaktif filmlerde nasıl işlediğini tarif etmek mümkün müdür? Halbuki özdeşleşme kavramı bir anlatının en temel ilkesi olarak film çalışmalarının temel bir kavramı olagelmiştir. Bu konuda bir diğer örnek interaktif filmler ele alındığında anlatının tek bir çizgiyi takip etmemesidir. Oysa anlatı ile ilgili tüm yaklaşımlar anlatının tek bir hattan ilerlediğini kabul eder. Dolayısıyla interaktif filmlere bakıldığında baştaki interaktif sözcüğünün nitelediği şeyin oldukça katmanlı bir anlamının olduğu görmek mümkün. Sondaki film sözcüğünün ise bildiğimiz gibi bir film olmadığını söyleyebiliyoruz. Bu çalışmanın önemi tam da buradan hareketle bu katmanların yeni bir

kuramsal perspektif önerisi olan post-sinema ile ilişkisini tartışmaktır. Bu anlamda çalışmanın bulguları oyun ve film arasında kalan interaktif filmlerin bir sinema alt türü olarak nasıl ele alınabileceği sorusuna ışık tutmaktadır. Post-sinema film çalışmalarında sınırları belirgin olmayan bir alanın olanaklarını tartışan yeni bir perspektif sunmaktadır. İnteraktif filmler tam da bu bağlamda sinema ile oyunun sınırlarının kesişim alanında yer alır ve geleneksel sinemanın kavramsal repertuvarını sorgular. Böyle bir sorgulamanın, sinemanın gelecekte hangi kesişimlerle çeşitlenebileceğine dair yeni fikirler sunacağı ve Türkçe literatüre önemli bir katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

1.4. Sınırlılıklar

Araştırmanın örneklemi olan ve post-sinema çerçevesinde ele alınabilecek şekilde kategorilendirilerek analiz edilen içerikler; video oyunlar ve filmden oluşmaktadır. Bu örneklemler interaktif drama anlatısına sahip olup, düzlemsel ilerleyen ve tek bir sonu olan öyküler değildir. Dolayısıyla belirlenen örneklemlerin her bir sonucunun ve her bir anlatı çatalının deneyimlenmesi fazla kapsamlı bir araştırma gerektirmektedir. Bu sebeple içerikler tek bir deneyimlenme süresinde elde edilen veriler ışığında analiz edilmiştir.

1.5. Tanımlar

Video oyunu: Çalışma boyunca, oyuncunun devamlı olarak (anlatısal olma şartı olmaksızın) etkileşim halinde olduğu ve bir karakteri yönlendirdiği, kimi zaman kesilmiş sahneler eklenmiş içerikler video oyunu olarak anılmıştır.

Film: İzleyicinin yalnızca seyir rolünü üstlendiği sinematik içeriklerden ise film olarak bahsedilmiştir.

İnteraktif dramalar: Bu çalışmada interaktif dramalar, kullanıcısının sistem içerisinde kendisine tanınan etkileşim bağlamında öyküye etki edebildiği, ağaçsı anlatı yapısına sahip etkileşimli içerikler olarak tanımlanmıştır. İnteraktif dramalar etkileşimli tiyatro oyunları, reklam filmleri, video oyunları, diziler ve filmleri içeren bir üst küme olarak ele alınmıştır.

İnteraktif filmler: Kullanıcının anlatıya etki edebildiği, kesilmiş sahnelerle kurgulanmış, etkileşim deneyiminin yanında seyir yönü daha ağırlıklı olan interaktif drama alt türü olarak ele alınmıştır.

BÖLÜM II

İNTERAKTİF DRAMA

Seyir deneyimini sinema salonlarından seyircinin bulunduğu yere ve zamana taşıyan, bir filmi istediğimiz hızda, tekrar tekrar, ileri veya geri sararak izleyebilmemizi sağlayan, izleyici olarak kullanım pratiğimizi bugünkü haline getiren unsurlardan biri teknolojik araçlar ve gelişmelerdir. En araçsal düzeyde ele aldığımızda, medya ortamının kendisiyle, araçsal etkileşime girebilmemiz medya oynatıcıların kumanda veya joystick gibi uzantıları sayesinde gerçekleşmektedir. Dolayısıyla kullanıcı ile medya ortamının etkileşiminin fiziksel bir interaktiviteyi doğurduğu söylenebilir.

İnteraktif drama, izleyicinin eylem planını değiştirebildiği, böylece aktif bir rol oynadığı özel bir tür dramayı ifade eder (Szilas, 1999, s. 150). Deneyimlenme şekli dolayısıyla etkileşimli, aynı zamanda seyir deneyimini de içeren, hibrit bir formdur. Etkileşimli oluşu ve seyirlik yönü interaktif dramayı oyun deneyimi ve sinematik deneyim arasında konumlandırabilmektedir. McLuhan'ın "Araç iletidir."(1964) deyişinden yola çıkılarak; interaktif dramanın kendisinin hibrit bir form oluşu, aktaracağı ileti de kendisine özgü olacaktır. Bir sinema veya bir oyun deneyiminin aktaracağı iletileri bünyesinde barındırdığı gibi, bu iki formun birleşiminin de ayrıca oluşturacağı farklı deneyimler ve dolayısıyla farklı iletiler oluşacaktır.

İnteraktif dramanın sunmayı amaçladığı interaktivite tam olarak fiziksel etkileşim ile sınırlı değildir. Lev Manovich'in aktardığı üzere (2002, s. 71) "interaktif medya" konseptini özellikle bilgisayar-tabanlı medya için kullanırken, interaktiviteyi kelimesi kelimesine yorumlamak, bizi kullanıcı ve bir medya aracının fiziksel etkileşimi ile sınırlandırarak, interaktiviteyi yalnızca fiziksel etkileşimle eşdeğer görme tehlikesi ile karşı karşıya bırakabilmektedir. Çünkü interaktif dramanın fiziksel etkiletişimin ötesinde, psikolojik olarak da kullanıcı-oyuncuyu hikâyeye dâhil etme amacı bulunmaktadır. İnteraktif drama, sinema filmlerinin anlatısı ve video oyunlarının etkileşimini birleştirerek, kullanıcı-oyuncuyu hikâyeye dâhil etmeye çalışır. Her ne kadar bahsi geçen drama ile fiziksel etkileşimimiz aygıtlarla olsa da burada uygulanmaya çalışılan etkileşim, hikâyenin kendisine olan katılımla birlikte yaratılmaktadır. Kullanıcı, deneyim esnasında hikâyenin seyrine göre farklı seçimler yapabilmekte, böylece sonucun gidişatına etki edebilmektedir. İnteraktif dramalar izleyici, oyuncu ve yazarlık arasında bir orta noktada konumlanır. Bir interaktif drama her ne kadar bir anlatıcı tarafından yazılmış olsa da kullanıcının tercihleri

yeni varyasyonlar doğurarak birbirinden farklı hikâye deneyimleri sunabilir. Kullanıcı, geleneksel seyir deneyiminde izleyicisi olduğu bir öyküyü değiştirebilir ve bu öyküye dâhil olabilir. İnteraktif dramada kullanıcı öykü̈deki ana karakterin rolünü üstlenir, hikâyeye dışarıdan bakmaz, bir simülasyondaymış gibi seyrederek hikayenin içine gömülür (Mateas, 2002, s. 22). Hikâyede kullanıcı, ana karakterle özdeşleşir ve onun hikâyesini etkileyecek şekilde süreci deneyimler. Dolayısıyla burada kullanıcı, yalnızca oyunu oynayan değil, hikâyenin belirleyicisi, bir nevi anlatıcısı ve aynı zamanda oyuncusudur. Yani bir tür katılımcı izleyicidir.[1] Ana karakter ile kurulan bağ, bu doğrultuda yapılan seçimler, çizilen yollar, verilen kararlar interaktif hikâyeyi etkilemektedir. Hikâyeyi deneyimlerken, aynı zamanda onun yarattığı gerçekliği de deneyimleyen kullanıcı, hikâyenin dünyasına adapte olur ve bu gerçeklik ile etkileşim içerisinde oyuna devam eder. Oyunu oynarken oyuncular yalnızca benlikleri ile değil aynı zamanda vücutları ve McLuhanesque ‘uzuvları’ ile de oyuna dâhil olurlar (Murphy, 2004, s. 233). Örneğin Playstation kontrolörlerinin Dualshock özelliği gibi reaksiyon arttırıcılar ile oyuncunun oyun deneyimi gündelik yaşam deneyimine benzer fiziksel etkilerle desteklenmeye çalışılmıştır. Bu sayede oyuncu, hikâyede gerçekleşen kaza, ani hareketler, sarsıntılar gibi durumlarda kontrolörden gelen titreşim ile uyarılmakta ve gündelik yaşamdakine benzer bir etki yaratılmaya çalışılmaktadır.

Brenda Laurel’ın aktardığı üzere;

> Drama teorisini ve bilgisayar teknolojisinin sağladığı araçları kullanarak, hayali bir dünyada birinci şahıs fantezisini, dramatik etkileşimi gerçekleştirecek bir sistemi hayal etmek mümkündür… Bunu sağlamak için öncelikle sistem tarafından sağlanan deneyim etkileşimli olmalıdır… İnteraktif deneyimde temel katılımcılar, insan kullanıcı ve yapay zekâ tarafından canlandırılan bir sistem olmalıdır… İkincisi, deneyim dramatik olmalıdır; yani dramayla ilişkilendirilen hazzı üretebilmelidir... Dramatik yapı, izleyicinin (veya "kullanıcının") aldığı haz deneyimini en üst düzeye çıkarma işlevi görür. O halde sistem, deneyimi dramatik bir biçimde yapılandırma kapasitesine sahip olmalıdır… Son olarak kullanıcı, fantezi dünyasında bir rol üstlenerek (ya da yaratarak) bizzat deneyimin bağlamı içerisinde sistemle etkileşime girebilmelidir. "Birinci şahıs deneyimi" olarak tanımlanabilecek bu nitelik, kullanıcının fantazi dünyasının "arkasındaki" sisteme müdahale ederek inançsızlığın askıya alınmasının hiçbir zaman kesintiye uğramamasını gerektirir (Laurel, 1986, ss. 9-10).

[1] Sanatçılar Joseph Nechvatal ve Miroslav Rogala tarafından, genellikle halka açık bir ortamda izleyicilerin bir sanat eseriyle ve birbirleriyle etkileşimi için "(v)user"terimi kullanılmıştır. Alex Bruns, teknoloji kullanıcılarının nasıl aktif içerik üreticileri haline geldiğini tanımlamak için “produser" terimini kullanmıştır. Ve 1980'de, Üçüncü Dalga'da Alvin Toffler, üretici ve tüketici rollerinin son derece kişiselleştirilmiş ürünlerde birleşeceği öngörüsüyle "presumer" terimini icat etmiştir (Daly, 2010, s. 82). Bu etkileşimli seyir biçimi katılımlı izleyicilik olarak tanımlanmıştır.

Laurel'ın aktarımından yola çıkarak interaktif drama, kullanıcıya dramanın yarattığı hazzı vermeli, etkileşimli olabilmeli ancak inançsızlığın askıya alınmasına müdahaleye geçit vermemelidir. Güncel örnekleriyle de karşılaştırılarak ele alındığında interaktif drama, kullanıcıya hikâye evreni içerisinde kapalı bir sistemde farklı hikâyeler yaşayabilme imkânı tanır. İnteraktif dramada kullanıcı ana karakteri yönlendirir. Bu süreç kurgulanmış dünyadaki diğer karakterlerin yerine getirdiği tüm aksiyonları uygulayabilmek anlamına gelir (Szilas, Marty ve Réty, 2003, s. 1). Kullanıcı bunu ana karakterin hareketlerine yön vererek, kararlarını uygulayarak ve görevlerini yerine getirerek gerçekleştirir. Bu özellikler her içerikte farklı yoğunluklarda görülebilmektedir. Ancak ortak olarak rastlanan örüntü, etkileşimli sistemin kullanıcıya bir öykü deneyimini kendi kararlarıyla yaşatması ve bu kararların sonuçlarını izlemesini sağlayarak dramatik bir hazzı yaşatmayı amaçlamasıdır.

2.1. İnteraktif Dramanın Anlatısal Özellikleri

Geleneksel drama veya temel olarak "tragedya", bir taklide dayanmaktadır. Hikâye; Aristo'ya göre başı, ortası ve sonu bulunan bir eylemin taklididir. Yine Aristoteles'e göre tragedya; olay örgüsü, karakter, dil, düşünce, dekorasyon ve müzik olmak üzere altı temel unsurdan oluşur. Tragedyada en önemli unsur olay örgüsüdür. Klasik Batı Edebiyatı ile özdeşleşmiş ve akla gelen ilk olay akışı giriş, gelişme ve sonuçtan oluşan üç aşamalı yapıdır. Aristoteles'ten sonra Batı Edebiyatı'nda benimsenen ve en bilindik ikinci olay örgüsü tekniği Freytag'ın beş aşamalı dramatik yapısıdır. Freytag Piramidi olarak da bilinen beş aşamalı olay akışında giriş, olayı başlatan eylem, yükselen aksiyon, zirve, düşüş ve çözümlenme bulunur.

Dramatik metin bir yazar tarafından kaleme alınır; anlatısal olarak metinsel bir türdür, ancak sahneye yansıtıldığında artık görsel bir temsile sahiptir ve bir eyleme dönüşür. Brenda Laurel anlatısal ve dramatik şemanın farkını şu şekilde açıklar: Anlatısal çalışmalarda temsiller ve hareketler tasvire dayalıdır, birinci veya üçüncü kişi tarafından aktarılabilir. Dramada ise temsil ve hareketler "sergilenir"; "taklit edenler" tüm hikâyeyi gerçekten yaşıyorlar gibi dramatik olarak yansıtırlar. Metin temelli çalışmalar "anlatısal", görsel ve işitsel temsil içeren çalışmalar daha çok "dramatik"tir (1986, s. 61). İnteraktif dramalar, geleneksel dramalar gibi sahnelenmek, görsel olarak temsil edilmek üzere senaryoya dökülen metinlerden oluşmaktadır. Genellikle interaktif dramalar kullanıcının etkileşime girdiği protagonist, öyküyü anlatan bir anlatıcı, ana karaktere veya protagonistin amacına karşı olan bir antagonist veya antagonistler ile; giriş, gelişme, sonuçtan oluşan üç

aşamalı bir akışa sahiptir. Laurel'ın aktarımıyla interaktif dramada olay örgüsünün girişi oyunun başlangıcı, ortası ise olayların takibi olarak ele alınabilir. Sonu ise genellikle oyun programı içerisinde şu iki koşula göre tanımlanır: Kullanıcının tüm aktiviteleri yerine getirmesi veya bir rakip tarafından "yenilmesi" (Laurel, 1986, s. 37). Ana karakter, amacını yani hikâyenin temel çatışmasını çözebilmek için birtakım görevleri yerine getirmelidir. Bu görevleri yerine getirirken karşısına çıkan karakter ve olaylar karşısında vereceği tepkiler ve izleyeceği yollar onu değişik sonuçlara götürebilmektedir. Weyhrauch'a göre geleneksel dramada protagoniste ne olacağına yalnızca yazar karar vermektedir. Ancak interaktif dramanın gücünün zor kararları kullanıcıya yaptırmaktan geldiğini de ekler (Weyhrauch, 1997, s. 3). Szilas, interaktif dramada önemli olan temel dinamiğin çatışmanın kendisi olduğunu söyler. Eğer ki dramada en önemli unsur çatışma ise bunun sebebi kesinlikle deneyimleyicinin kendisini kahramanla özdeşleştirmesine izin vermektir, zira gündelik hayat da çatışmalarla doludur (Jenn, 1991, akt. Szilas, 1999, s. 152). İnteraktif dramada da olay örgüsündeki çatışmalar, gündelik hayattakiler gibi bir etki yaratabilirse, oyuncuyu veya izleyiciyi hikâyeye dâhil edebilir ve kendisini karakterle özdeşleştirmesine yardımcı olabilir. Burada gündelik hayattakine benzer ifadesi ile kastedilmekte olan interaktif drama deneyimleyicisinde uyandırdığı duygulardır. Örneğin; hikâye bir gerilim içeriyor ise, kullanıcının bu gerilimi hissedebilmesi, gündelik yaşamdakine benzer bir his taşıyabilmesi, o dramanın yoğunluğunu arttıracaktır.

İnteraktif dramayı anlatısal olarak ele alırken Janet Murray *Hamlet on the Holodeck* kitabında üç estetik öğe üzerinde yoğunlaşmıştır (1997). Bunlar; *immersion* (içine-gömülme), *agency*[2] (amaçlı eylemlilik) ve *transformation* (dönüşüm)'dır.

Immersion kelime olarak suya daldırma, batırma anlamlarında kullanılmaktadır. Murray, fantezi içerikli olsun olmasın, özellikle simüle edilmiş bir yere taşınma deneyiminin kendisinin zevk verici olduğunu vurgular. Bu hissi içine gömülme olarak adlandırır (Murray, 1997, s. 99). Yine Murray'nin aktardığı üzere *immersion*, suya batma deneyiminin metaforik bir aktarımıdır. Bir öyküyü okurken, bir filmi izlerken veya bir oyun oynarken okur, seyirci veya oyuncunun içeriğe dalmasını, kendisini kurgu içerisine dâhil olarak

[2] Özge Sayılgan 2014 yılında yayımlanan *Etkileşimli Drama Olarak Dijital Oyunlar ve 'Etkileşimliliğin İdeolojisi' Bağlamında Oyuncu Alımlama Pratikleri* isimli Doktora tezinde Murray'nin *agency* ilkesini "amaçlı eylemlilik" olarak çevirmiştir. Çevirisinin bağlamını, kavramın oyuncunun rasgele değil belirli bir amaç doğrultusunda eylemlerde bulunması anlamına gelmesi sebepli olduğunu belirtir (2014, s. 154). Temsil, failliik anlamlarına gelen *agency* ifadesinin bu çevirisi anlamsal olarak içeriğe daha uygun bulunduğu için amaçlık eylemlilik olarak ifade edilecektir.

görmesini ifade etmektedir. Mateas içine gömülmeyi Coleridge'in "inançsızlığın askıya alınması" deyişi ile ilişkilendirir. Bir deneyimin içine gömüldüğümüzde, bu deneyimin içsel mantığını, gerçek dünyanın mantığından sapsa dahi, kabullenmeye istekliyizdir (Mateas, 2001, s. 143) Bu ilke; bir kitap, bir film, tiyatro veya oyun gibi dramatik yapı barındıran eserlerde görülen bir estetik ilkesidir. Murray ise inançsızlığın askıya alınmasını şu şekilde eleştirir:

> Zihnin hayal ürünü bir dünyaya zevk veren bir şekilde teslim olması, Coleridge'in ifadesiyle sıklıkla "inançsızlığın isteyerek askıya alınması" olarak tanımlanır. Ancak bu, geleneksel medya için bile fazla pasif bir formülasyondur. Kurgusal bir dünyaya girdiğimizde yalnızca eleştirel bir yetiyi "askıya almakla" kalmıyoruz; aynı zamanda yaratıcı bir yetenek de kullanıyoruz. Aktif olarak inanç yarattığımız için inançsızlığı askıya almayız. İçeri girme deneyimi arzumuz nedeniyle, dikkatimizi çevreleyen dünyaya odaklarız ve zekâmızı, deneyimin gerçekliğini sorgulamak yerine pekiştirmek için kullanırız (Murray, akt. Perron, 2003, s. 242).

Agency, fail, aktör, temsil anlamlarına gelmektedir. Sayılgan'ın deyişiyle "Etkileşimli dramatik yapıda eylem halindeki karakterin ifadesi olarak protagonist (avatar) belirli bir öykü içinde herhangi bir yönde rastlantısal eylemlerde bulunmak yerine, verili öyküyü gerçekleştirecek, ortaya çıkaracak ve/veya yönünü belirleyecek, görülebilir sonuçlara ve amaçlara yönelik eylemlerde bulunan eyleyicidir" (Sayılgan, 2014, ss. 155-156). Bu doğrultuda, öykü içerisinde yapılan (bir oyun esnasında görevi geçebilmek için kontrolörün her tuşuna basmak gibi) rasgele hareketler birer amaçlı eylemlilik oluşturmaz. Ancak görevi geçebilmek için yapılan bilinçli hareketler amaçlı eylemlerdir. Amaçlı eylemlilik, oyuncunun maksadına ilişkin olarak, evrende aksiyon almanın verdiği yetki gücüdür (Mateas, 2001, s. 142). Dolayısıyla evrende bir karar verebilme ve hikâyeyi yönlendirebilme gibi eylemler birer amaçlı eylemlilik olarak yorumlanabilir. Yine bu doğrultuda Murray amaçlı eylemliliği şöyle yorumlamıştır:

> "En iyi biçimde gerçekleştirilmiş içine girilebilen ortam, içinde daha çok etkin olabildiğimizdir. Yaptığımız şeyler somut sonuçlar getirdiğinde, elektronik çevrenin ikinci karakteristik hazzını deneyimleriz – amaçlı eylemlilik duygusu. Amaçlı eylemlilik, anlamlı eylemde bulunma ve kararlarımızın ve seçimlerimizin sonuçlarını görmekten doğan tatmin edici güçtür." (1997, s. 126, akt. Sayılgan, 2014, s. 156)

İnteraktif drama ürünlerini ilgi çekici kılan belki de en önemli unsurlardan biri amaçlı eylemliliktir. Zira kullanıcılar için çoğunlukla tatmin edici olan, ana karakteri yönlendirebilmek ve onun adına karar verip hikâyeyi bu karar doğrultusunda şekillendirebilmektir. Murray'nin belirttiği gibi seçimlerinin sonuçlarını görmek ve kimi interaktif dramada bu sonuçları geri alamamak, kullanıcıya günlük hayattaki davranışların sorumluluğunu alma hissini yaşatır. Murray, etkileşimcinin(*interactor)* gerçek hayattaki düşünüş tarzını yapay dünyaya aktarmaya iten puzzle oyunlarının dramatik açıdan daha tatmin edici olduğunu belirtmektedir (Murray, 1997, s. 133).

Transformation, dönüşüm interaktif dramayı yorumlamak için Murray'nin önerdiği üçüncü ilkedir. Dönüşüm, interaktif dramadaki ana karakterin içsel, duygusal, ahlakî dönüşümünü ifade edebileceği gibi aynı zamanda dış görünümünü ve geçirdiği diğer değişimleri de içerebilir. Murray bu dönüşümü yapısal olarak da ele almıştır. Geleneksel anlatı biçiminden ilerleyerek interaktif dramalarda yer alan anlatı biçimini Kaleideskopik anlatı ile ilişkilendirir. Kaleideskop terimini kırılmayı temsilen bir metafor olarak kullanan Murray, Marshall McLuhan'ın dikkat çektiği üzere, 20. Yüzyıl iletişim medyasının, basılmış bir kitapla karşılaştırıldığında yapısal olarak çizgisel değil mozaik olduğunun altını çizmektedir (1997, s. 149). Dolayısıyla interaktif dramada anlatının çizgisel yerine çoklu çizgisel bir yapıda oluşuna dikkat çekmektedir. Jukka Tyrkkö, önceden belirlenmiş çizgisel bir olay örgüsü olarak okunması yerine kaleideskop anlatının olaylara ve bölümlere (episode) alternatif ulaşma yolları sunduğunu, böylece olay örgüsünün inşasının okuyucunun seçimlerine bırakıldığını ifade eder (2008, ss. 285-286).

Aristoteles'in Poetika'sında dramatik yapı kavramları	**Brenda Laurel'in insan-bilgisayar etkileşimine uyarladığı kavramlar**	**Janet Murray'de siberdramanın estetik kategorileri**
Öykü (**mitos**)	Öykü	
Karakter – özdeşleşme	Karakter	İçine-gömülme (**Immersion**)
Dil	Dil (diksiyon)	
Düşünce	Düşünce - fikir	
Gösteri, dekor, atmosfer, doku	Sahnelenme/gösteri doku/ atmosfer	
Bütünlüklü Eylem	Eylem	Amaçlı eylemlilik (**Agency**)
Değişim		Dönüşüm (**Transformation**)
Mimesis		
Katharsis		

Şekil 1. "Aristoteles'in ve Neo-Aristotelesçi teorinin dramatik yapı bileşenlerinin karşılaştırılması"

Not. Özge Sayılgan'ın İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü tarafından yayımlanmış olan Etkileşimli Drama Olarak Dijital Oyunlar Ve 'Etkileşimliliğin İdeolojisi' Bağlamında Oyuncu Alımlama Pratikleri (2014, s. 159) isimli Doktora Tezinden alınmıştır.

İnteraktif dramada kullanıcı birinci kişi veya ana karakter ile etkileşimdedir. Kimi hikâyede karakterler değiştirilebilmektedir fakat burada birinci kişi ile belirtilmek istenen, kullanıcının o an için etkileşimde olduğu karakterin, hikâyeyi deneyimleyen karakter olmasıdır. Kullanıcı, hikâyenin ve aynı zamanda da kendisinin kaderini belirleyendir. Burada, dramatik yapıdaki en önemli unsur, kullanıcının karakterle kurduğu ilişkidir. Bir film izlerken veya bir oyun oynarken izleyici veya oyuncu olarak kendimizi çoğu zaman karakterlerin yerine koyarak onlarla özdeşleşiriz. "Oynarken aynı anda hem oyuncu hem de karakterim" der Murphy (2004, s. 224). Modern video ve bilgisayar oyunlarında kimlik söylemi ve özdeşleştirme süreci; interaktif hareket dizileri ve bir oyunun ana hikâyesi ve olay örgüsünü geliştiren girift "sinematik"ler (veya Tüm Devinimli Video) gibi değişken oyun estetikleri ile karmaşıklaştırılır (2004, s. 226). Bu şekilde aslında oyun esnasında kullanıcı, aynı zamanda hem oyunu oynayan kişi hem de izleyici olarak konumlanır. Bu açıdan interaktif drama deneyimleyicisinin dikkatini gerektiren bir türdür. Kişi kendisini özdeşleştirdiği karakteri bazı durumlarda yönlendirirken, bazen sebep olduğu ve yön verdiği olayların çözümlenişini yalnızca izleyen konumundadır.

Yaptığı seçimlerle kullanıcı ana karakterin kaderine karar vermektedir fakat bu seçimler, programlanan belirli bir çerçeve içerisinde yer almaktadır. Kimi gözlemcilere göre interaktif hikâye konsepti çelişkilidir. Hikâye, zamansal bir yapı etrafında tecrübe edilirken, interaksiyon, istediğini istediği zaman yapabilmeye tekabül eder (Mateas, 1997, s. 315). İnteraktif dramada bu iki yapı, hibrit bir şekilde karşımıza çıkmaktadır. Kullanıcı hikâyeyi zamansal olarak tecrübe edebileceği gibi bazen bu zamansal ilerleyişi tercih etmeyerek (bir sonraki bölümü veya görevi yerine getirmek yerine) hikâye evreni içerisinde gezinebilmektedir. Bu özelliği ile hikâye interaktif bir boyut kazanmaktadır. Laurel'a göre, her istediğini yapabileceği bir sistem, kullanıcıya tatmin edici bir tecrübe kazandırmayacaktır (1986, s. 104). Bu bakış açısı da aslen interaktif dramayı gündelik hayatın gerçekliğine bir adım daha yaklaştırmaktadır. Kullanıcı hikâyede, hikâye dünyasının kurallarına göre hareket edebilecektir. Weyhrauch, interaktif dramada kullanıcının her ne kadar istediğini yapabilme, söyleyebilme ve düşünebilme özgürlüğüne sahip olsa da, dramanın yaratıcısının tasavvuru sınırlarında bir kadere sahip olduğunu belirtir (1997, s. 3).

Kullanıcı, hikâye içerisinde Umberto Eco'nun deyimiyle "kurmaca anlaşması"nı kabul etmelidir. Coleridge'in "inançsızlığın askıya alınması" deyişiyle hareket ederek kullanıcı,

kendisine anlatılanın hayal ürünü olduğunu bilerek, bu anlaşmayı kabul ederek anlatılanlar gerçekten olmuş gibi yapar (Eco, 1995, s. 84). Öykünün kuralları ve sınırlılıkları içerisinde kullanıcı, birinci kişi bakış açısından, olay akışındaki rolünü oynar ve tercihler yaparak sonuca ulaşmaya çalışır. Öykü içerisindeki bu edebî anlaşma, oyun literatüründe Huizinga'nın deyimiyle (2013) "sihirli çember" olarak tezahür eder. Oyun evreni, kendi kuralları olan, oynayan kişilerin oyun süresince gündelik hayattan bağımsız olarak bu kurallara göre davrandığı bir sihirli çemberdir. İlyada'dan mahkeme örneğini aktarırken Huizinga şu ifadeleri kullanır; "Burası gerçek bir sihirli çember, insanlar arasındaki alışılmış mertebe farklarının bir süre için askıya alındığı serbest bir alandır. Burada, geçici bir süre için, kimse kimseye zarar veremez." (Huizinga, 2013, ss. 107-108). Oyuncular da oyun esnasında bir çeşit anlaşmaya tabidir. "Her oyunun kendi kuralları olur. Bunlar, oyun tarafından çizilen geçici dünyanın çerçevesi içinde neyin yasa gücüne sahip olacağını belirler." (Huizinga, 2013, s. 29). Huizinga burada oyuna "geçici dünya" olarak değinmiştir. Bu benzetme aslen birden çok önemli noktaya değinir; oyun hem gündelik yaşamdan ayrı bir dünyadır, hem de yine gündelik yaşamda olduğu gibi uyulması gereken kuralları olan, oyuncunun bir ömrünün olduğu geçici bir alandır. Bu anlamda oyun gündelik yaşamdakine benzer özellikler taşırken, kendi gerçekliğini de taşımaktadır. Oyun oynarken kişi, oyun evreninin zamanına ve kurallarına uyum sağlar, kendisini oyundaki karakteri ile özdeşleştirir ve ona göre davranır. Bu esnada elbette ki gündelik hayat devam eder ancak oyuncu, oyun dünyasındadır. Huizinga bu durumu, "bildik dünyanın geçici iptali" olarak ifade eder (2013, s. 30). Oyunun zaman ilerleyişi, pratikleri, kuralları, yasakları ve sınırlılıkları kendi dinamikleri içerisinde değişecektir. Fakat gündelik hayatımız da bir yandan yaşanmaya devam etmektedir. Bu bağlamda Sony Playstation'ın televizyon reklam sloganı "Live in Your World, Play in Ours" önemli bir örnek temsil etmektedir. "Kendi Dünyanda Yaşa, Bizimkinde Oyna" şeklinde çevirebileceğimiz slogan, iki evrenin birbirinden ayırdına dikkat çekmek ister bir bağlamda düşünülebilir. Murphy bu durumun bir "ya o ya da bu" şeklinde bir önerme olmadığını söyler ve ekler; "Kişi, Sony Playstation dünyasında oynarken aynı zamanda da kendi dünyasında yaşar" (Murphy, 2004, s. 235).

İnteraktif dramalar, kullanıcılara seçim yapma özgürlüğü tanır ve bu sayede gündelik yaşamın gerçekçiliğine yakın bir deneyim sunmayı amaçlar. Kullanıcı, fantezi evrenindeki hikâyenin gerçek hayattan uzak olmasını göz ardı eder, inançsızlığını askıya alır ve hikâyenin gerçekliğine uyum sağlayarak buna göre hareket eder. Murphy burada gerçekliğin oyunlarca "geride bırakılmadığını" ancak yeniden biçimlendiğini ifade eder (Murphy, 2004, s. 230). Yani oyunu, yapmacık ve gerçeklikten uzak bir şey olarak

düşünmektense kendi kuralları olan ve izole farklı bir evren olarak ele almak daha adil olacaktır. Oyun, düzensiz ve gelişigüzel değildir. Aksine; "Oyun alanının sınırları içinde kendine özgü ve mutlak bir düzen hüküm sürer… Oyun düzen yaratır, oyun düzenin ta kendisidir. Dünyanın kusurluluğu ve hayatın karışıklığı içinde geçici ve sınırlı bir mükemmellik yaratır." (Huizinga, 2013, s. 28). Klasik oyunlarda dahi kurallara uymadığınızda veya düzensizlik yarattığınızda, oyundan diskalifiye edilir veya ceza alırsınız. Dolayısıyla oyun aslen tıpkı gündelik hayattaki gibi kurallara tabi bir oluşumdur. İnteraktif dramalar da bu benzerlikte bir düzene sahiptir. Kendi hikâyesi, olay örgüsü, kurgusu içerisinde kendi kuralları olan bir yapıdır. Kişi, ana karakter ile kendisini özdeşleştirdikten veya oynamaya başladıktan sonra artık bu karakterin davranış kodlarına ve o evrenin kurallarına göre hareket etmeli ve bu düzene uymalıdır.

Bazı interaktif dramaların bir diğer özelliği de gündelik yaşamda olduğu gibi, bazı seçimlerden sonra geri dönme özelliğinin bulunmayışıdır. Kişi hikâyede seçiminin sonuçlarını yaşar. Tahayyül ettiğinin dışında bir sonuçla karşılaşsa dahi, bu artık geri dönülemez bir karardır ve hikâye buna göre şekillenir. Klasik video oyunlarda tekrarlanabilen ve geri alınabilen bölümler varken, interaktif dramanın bu özelliği onu gündelik hayat pratiğine bir adım daha yakınlaştırmaktadır.

Bunun yanında oyuncu veya izleyici, hikâye boyunca kendisini özdeşleştirdiği ana karaktere göre hareket eder. Yani hikâye boyunca kişi "kendisi" değil, bu karakter olarak var olur. Oyuncu, oyun yapısına göre izin verildiği takdirde ana karakterini geliştirmekle de yükümlüdür. Rockstar Games'in geliştirdiği Grand Theft Auto serisi veya Red Dead Redemption 2 gibi oyunlar bunlara örnek gösterilebilir. Grand Theft Auto: San Andreas'ta ana karakter Carl "CJ" Johnson'ı yönlendiren oyuncu, oyun içerisinde görevleri daha efektif bir şekilde tamamlayabilmek için karakterini geliştirmelidir. Diyetine dikkat ederek, spor salonunda spor yaparak karakter özelliklerini iyileştirebilir veya kötüleştirebilir. Read Dead Redemption 2'de ise oyuncu, Arthur Morgan'ı yönlendirirken, hayatî özellikleri yanında karakterinin "iyi" veya "kötü" bir üne sahip olup olmamasına kendisi karar verir ve hikâye oyuncunun bu kararı etrafında şekillenir. Hikâyenin sonu bu kararlara göre değişmektedir. Karakter özdeşleştirmesi ve o evrenin gerektirdiklerini yaşama konusunda bir diğer örnek ise The Sims serisidir (Electronic Arts). Oyuncu bir Sim'i oynar ve bu simülasyon içerisinde karakterinin hayatî tüm yükümlülüklerinden sorumludur. Karakterinin beslenmesi, hobileri, maddi durumu, arkadaşlık ve duygusal ilişkileri, karakter gelişimi gibi tüm fonksiyonlarını kendisi yönetir.

İnteraktif drama tüm bu yönleriyle, anlatısal ve yapısal özellikleriyle deneyimleyicisini hikâyenin içine davet eden, seyir deneyiminin yanında aksiyona ve öyküye de dâhil olabilme avantajı sağlayan, böylece yalnızca madden değil öyküsel boyutta da interaktiviteyi amaçlayan, yeni ve hibrit bir türdür. Video oyunları ile özdeşleşmiş olarak kabul edilen kimi yönünün yanında bir seyir ürünü de oluşu, interaktif dramaların medyalararası bir alan oluşunu gözler önüne sermektedir.

2.2. İnteraktif Film

İnteraktif drama, etkileşimli dramatik sinema ürünlerinin geneline atfedilen kapsamlı bir kavramdır. Video oyunları, Netflix, Steam üzerindeki dizi/filmler ve hatta Youtube'da oynatma listeleri şeklinde yayınlanan interaktif seriler, metin-temelli oyunlar ve benzeri etkileşimli medya içerikleri genel itibariyle interaktif drama olarak isimlendirilebilmektedir. İnteraktif filmler, bu dramatik içerik türlerinin bir parçası olduğu gibi farklı özellikler de taşımaktadır. Ancak izleyiciye seçim yapma opsiyonu tanıdığı için oyun olarak da değerlendirilebilmektedir.

Oxford Reference'ta yer alan tanıma göre, interaktif film dallanan 'karar ağacı modeli'ni kullanan ve 1990'larda popüler olan bir video oyunu türüdür. Bu türde FMV segmentleri yoğun olarak kullanılır ve önceden filme alınmış bu segmentlerle kullanıcının eylemleri bir sonraki mücadelenin ne olacağını belirler. (t.y. Tanım 1). İnternet üzerindeki pek çok kaynakta da görülebileceği üzere interaktif film çoğunlukla interaktif video oyunu olarak isimlendirilir. Bunun en belirgin sebeplerinden biri, iki türün birbiriyle içiçe olmasıdır. Video oyunları, etkileşimi merkeze alarak tasarlanmıştır. Temel amaç oyuncunun hikâyeyle kendisini bağdaştırması ve kenetlenmesidir. Zaman içerisinde oyunlar, sanatsal açıdan sinema ile benzerlikler göstermeye başlamıştır. Video oyunu gibi üst düzeyde etkileşim içeren bir tür ile sinema sahnelerinin bir arada kullanılması, hibrit bir türün oluşmasına öncülük etmiştir. Her ne kadar cut-scene'lere müdahale edemese de oyuncu, hikâyenin anlatısallığını pekiştiren bu kesintilerle farklı bir deneyime adım atar. Hâlihazırda bünyesinde barındırdığı etkileşim sayesinde, bu hibrit ürünün video oyunu olarak anılmasının yadsınması zordur. Zaman içerisinde bu içerik biçimi popülerleşerek video oyunlarının geneline sirayet etmiştir.

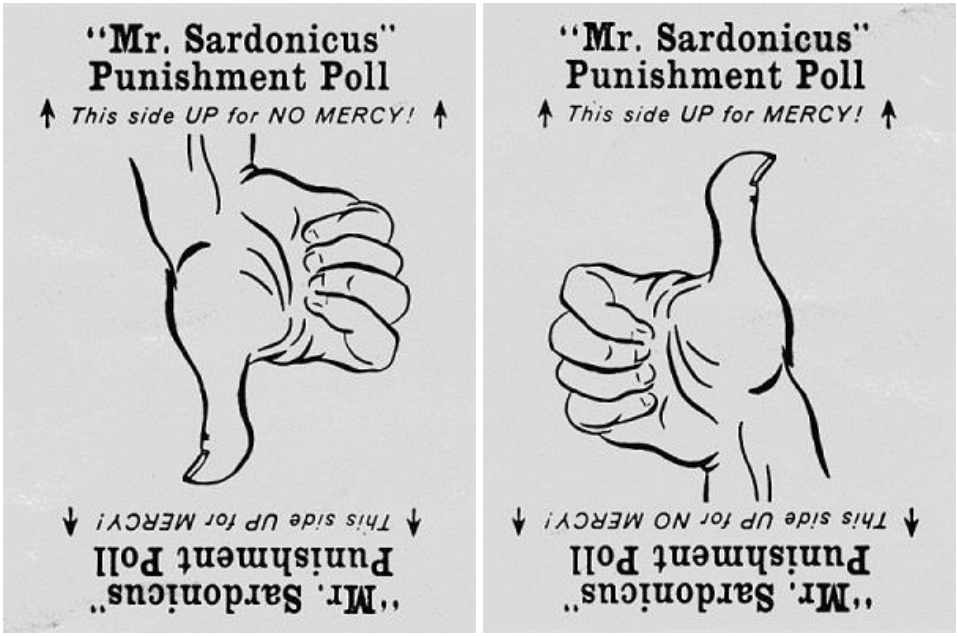
İnteraktivite sadece araçsal değil, aynı zamanda dramatik bir müdahaleyi niteler. Anlatının çatallanması, hikâyenin ağaçsı şekilde seçeneklere dağılması ile oyuncu sıradan oyun deneyiminin yanı sıra hikâyeye dair de seçimler yapabilmektedir. Birden çok diyalog

içerisinden tercih yapmak, farklı sonlara ulaşmak, karakterin hareketlerinde söz sahibi olmak gibi etkileşimler, interaktif filmleri oluşturan özelliklerin en temel olanlarıdır.

İnteraktif oyunlar ve interaktif filmler arasındaki en belirgin sayılabilecek ayrım, film türünün ismiyle müsemma olarak temelde seyir deneyimi için üretilmesinden kaynaklanır. Dolayısıyla seyirciye etkileşim olanağı sağlarken dramatik yapı bütünlüğünü de sağlamak zorundadır. Seyirciye tam bir otonomi sağlamak yerine, seyirciye sınırlı bir etkileşim vererek onu hem anlatıya hem olay örgüsüne dâhil eder; böylelikle film seyir deneyimi yaşatır. Seyir deneyiminin kesintiye uğramaması adına seyirciye sunulan tercihler bir video oyununa göre daha kısıtlı veya özdür. İzleyici karakterle kendini kamera açıları ve anlatı aracılığıyla özdeşleştirebilir ancak bir oyundaki gibi onun üzerinde tam bir kontrole sahip değildir. İnteraktif film, belirli noktalarda izleyiciye seçim yapabileceği sorular yöneltir ve seçenekler sunar. Seçimine göre izleyici filmin gidişatına etkide bulunur ve bu seçime göre daha önceden çekilmiş sahnenin kurgulanmış halini seyreder. Yapıma göre bu aksiyon tekrarlanır ve bu sebeple seçim kombinasyonlarına bağlı olarak her olay örgüsü izleyiciye özgü bir gidişata sahiptir. Ne kadar fazla yol ayrımı ve seçenek varsa, kombinasyonlar artacağından izleyicinin deneyimi de o kadar özgünleşecektir. Sorularla izleyiciyi hikâyeye dâhil etme, ona seçenekler sunma gibi aksiyonlar interaktif filmlerin anlatısal özelliklerini oluşturur. Geleneksel sinema filminin baştan sona seyirlik oluşuna karşılık, deneyimin kişiselleştirilmesi ve anlatının dallanması, interaktif filmin karakteristik özelliğidir. Bunun yanında, senaryonun geleneksel sinemadaki çizgisel seyri de bu türde farklılaşır. Çatallı, ağaçsı veya kaleideskopik anlatılar, senaryoyu katmanlılaştırır ve zenginleştirir.

2.2.1. İnteraktif Filmlerin Tarihsel Gelişimi

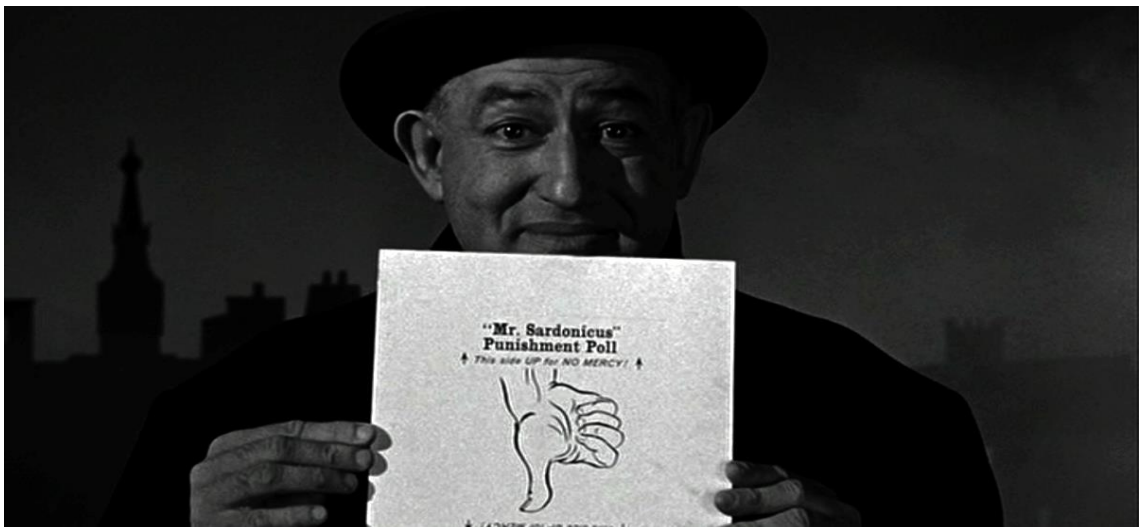
Sinemada izleyiciye birinci şahıs konumunda bir deneyim yaşatma girişimleri yeni bir olgu olmamakla birlikte, yapımcılar zamanla bu etkiyi daha gerçekçi hislerle mümkün kılma yolunda çalışmalarını sürdürmüşlerdir. Video oyunları, görsel olarak filmlere yakın bir boyuta ve hikâye anlatımına da eriştiğinden beri kullanıcıya sistem içerisinde hareket özgürlüğü vererek onda yoğun bir dâhil olma hissi yaratmayı başarmıştır. Deneyim imkânı bireysel olmadığından sinema filmleri bu dâhil olma hissini aynı şekilde yaratma imkânına hemen sahip olamamıştır. Ne var ki sinemayı etkileşimli kılma yolunda bildiğimiz ilk deneyler 1961'e kadar gitmektedir.



Şekil 2. Mr. Sardonicus filminde izleyicilerin kullandıkları karanlıkta parıldayan kart

Kaynak: Grindhousedatabase.com, 2019

Mr. Sardonicus, William Castle'ın yapımcılığını üstlendiği bir korku filmidir. Film Amerika Birleşik Devletleri'nde sinema salonlarında gösterim yapmış ve her gösterimde filmin sonuna doğru izleyiciye Sardonicus'un ölümüne veya yaşamasına karar vermesi için bir oylama sunulmuştur. Castle oylamayı önceden kaydedilmiş bir sahneyle bizzat ilan eder. Seyirci Sardonicus'ın cezasını belirlemek üzere karanlıkta parlayan kartları kaldırarak oylamaya katılır (bkz. Şekil *2). Punishment Poll* sonucuna göre Sardonicus'ın cezasının verildiği sahne oynatılır.



Şekil 3. William Castle'in seyirciyi oylamaya davet ettiği sahneden bir kare

Kaynak: Movies! Staff, 2023

Film sinemada izleyiciyi film üzerinde kontrolü olduğuna dair bir hisle sararak hikâye içeriğine dâhil etmiştir. Günümüzde kullandığımız etkileşim araçları yanında oldukça basit gibi görünen ancak dönemi için çok pratik bir araçla, parıldayan kartlarla etkileşimi mümkün kılan film tek bir tercih noktası tanımlanmış olsa dahi yenilikçi bir yapımdır. Kalabalık kitleye bir salonda oynatılan ve birçok araştırmada ilk anlatısal interaktif film olarak kabul edilen *Kinoautomat* ise Çekoslovakya'da Radúz Činčera tarafından yaratılmış; ilk kez Montreal'de düzenlenen Expo'67'de gösterilmiştir. Birden çok tercih gerektiren film, seçim noktaları ile *Mr. Sardonicus*'a göre daha fazla kombinasyona sahiptir, etkileşim aracı ise koltukların yanlarında bulunan butonlardır (bkz.***Hata! Başvuru kaynağı bulunamadı.***).



Şekil 4. Kinoautomat filminde seyircilerin kullandığı oylama kumandası
Kaynak: Sujon, 2016)

Sinemadaki koltukların yanına iliştirilmiş butonlarla seyircinin belirli noktalarda oylama yapabildiği ve çoğunluğun seçiminin sahneye yansıtıldığı bir gösterim olan Kinoautomat; dokuz seçim noktası sunmakta ancak yalnızca beş tanesi hikâyenin gidişatına etki etmektedir (Hales, 2005, s. 56). Kırmızı ve yeşil butonlara basarak belirli sahnelerde izleyici bir karar verir. Seyircinin tercihleri sayılır ve çoğunluğun tercihine göre sıradaki sahne oynatılır. Oylama sayılırken filmdeki aktörlerden ikisi sahne önünde yer almaktadır ve her koltuğun numarası ve verdiği oyun rengi sinema perdesinin etrafını

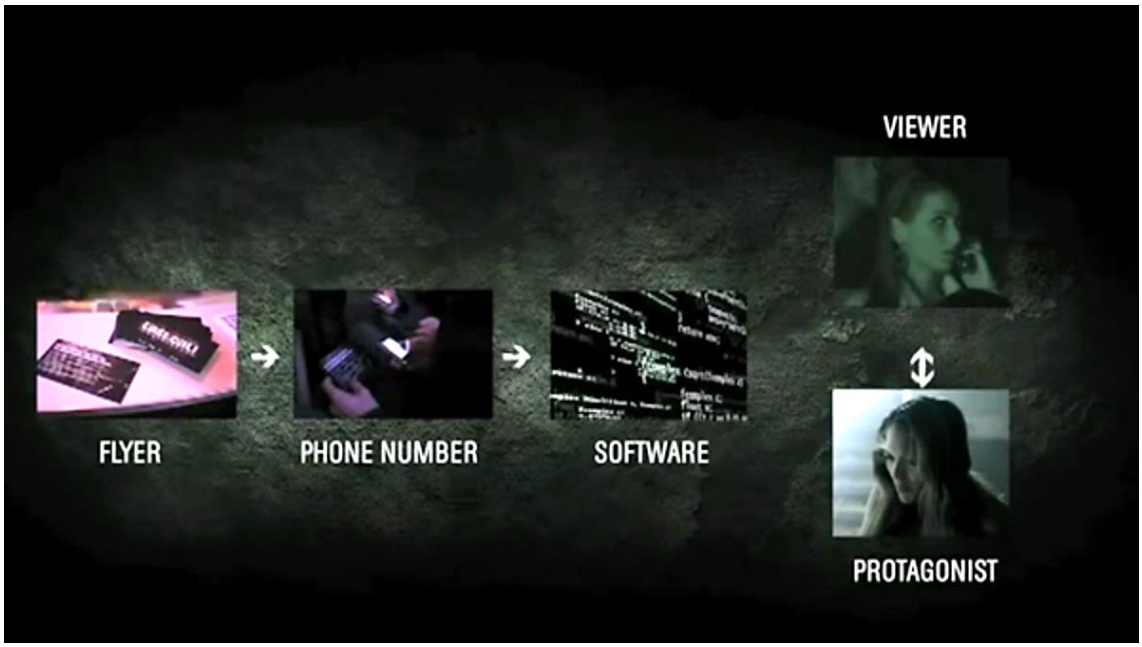
çerçeveleyecek şekilde görüntülenebilmektedir.



Şekil 5. Kinoautomat gösterimi sırasında yapılan oylama ekranı

Kaynak: Ng, t.y.

Sinema salonunda seyircilerin film ile etkileşimi bunun gibi farklı yapımlarla arttırılmaya çalışılmıştır. 2010 yılında NBCUniversal'ın sahip olduğu bir kanal için Jung Von Matt, *Last Call* isimli interaktif bir film projesi yaratmıştır. Alman sinema salonlarında oynatılan kısa film projesinde bir seri katilin izini sürdüğü kadın karakterin hikâyesi anlatılır. Kaçmaya çalışırken karakter, seyirciler arasındaki kişilerle iletişim kuracağı bir cep telefonu bulur. Bu telefon hikâye süresince vereceği kararlarda ona yardımcı olabilecektir. Salona girerken izleyiciler, spesifik bir dijital platform üzerinden, protagonistten her an birer çağrı alabilmelerine izin verecek olan bir davet alırlar. Filmin belirli yerlerinde, ana karakter seyirciler içinden rasgele birini arar ve seçeceği yol veya alacağı kararla ilgili bir soru sorar. İzleyicinin kararı bir ses tanıma yazılımı tarafından yakalanır. Seyircinin yanıtına göre protagonist hikâyede belirli bir sekansa ilerleyecek olan, izleyici tarafından önerilen yolu seçer. *Last Call*, hikâyedeki değişikliklere karar veren ve anlatı üzerinde kontrole sahip olma hissini deneyimleyen izleyicilerin etkileşimine göre çeşitli yollar ve muhtemel sonlar içerir (Silva, Rodrigues ve Antonio, 2015, s. 135).

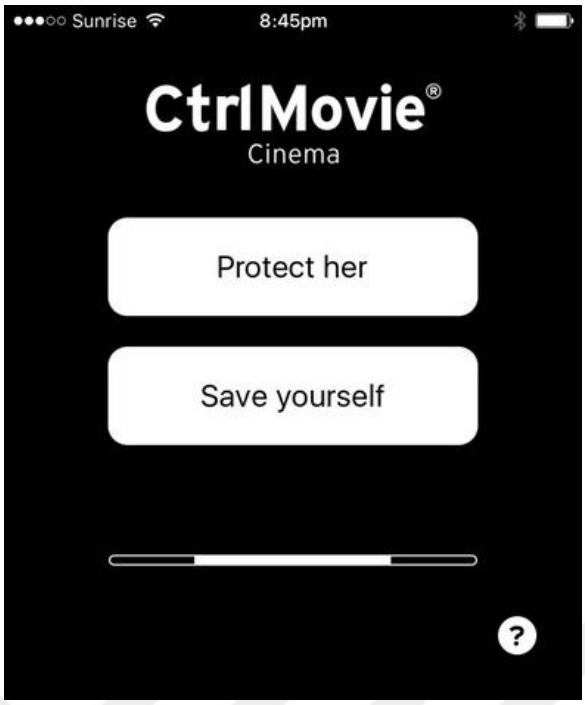


Şekil 6. Last Call'un etkileşim şeması

Kaynak:fra30774, 2011

Sinema salonlarında gösterilen filmler bir çoğunluğun tercihine göre ilerleyen hikâye anlatımına sahiptir. Zaman içerisinde bireyselleşen film deneyim pratiklerimiz, bu alanda yapılan medya içeriklerini de etkilemiştir. Çevrimiçi platformlar için üretilen interaktif filmler, her bir kullanıcıya özgün seçim yapılacağı baz alınarak tasarlanmıştır. Konsol, bilgisayar veya telefon fark etmeksizin, kullanıcı içeriği tek başına tükettiğinde seçimleri de kendisine göre olacak ve yalnızca kendi seçimlerinin sonuçlarını deneyimleyecektir. Bu platformlardan önce, sinemada gösterime giren ancak salonlarda etkileşimli olarak izlenemeyen filmlerin DVD versiyonlarında izleyici, ilk bireysel interaktif film deneyimini evinde yaşama olanağına sahip olmuştur. Hâlihazırda evlere giren seyir deneyimi ile bireyselleşen sinema pratiği, DVD'ler için tasarlanan etkileşimli içeriklerle farklı bir boyuta ulaşmaya başlamıştır. Zamanla sinemalar için meşakkatli olabilecek seçim opsiyonu, tamamen tek bir kullanıcıya ait olan tercih mekanizması ile bireyselleşebilmiştir. Bu sayede her bir kullanıcı, yalnızca kendi tercihini deneyimleyebilmektedir.

Sinema salonunda ve aynı zamanda Xbox One, Playstation 4 gibi konsollar ve bilgisayarlarda da deneyimlenen birden çok platformda yayınlanan bir interaktif film örneği olarak *Late Shift* gösterilebilir. Film, sinema salonu gösteriminde izleyicilerin akıllı telefonlarından tercihte bulunması için geliştirilen *CtrlMovie* uygulaması ile yönlendirilmektedir.

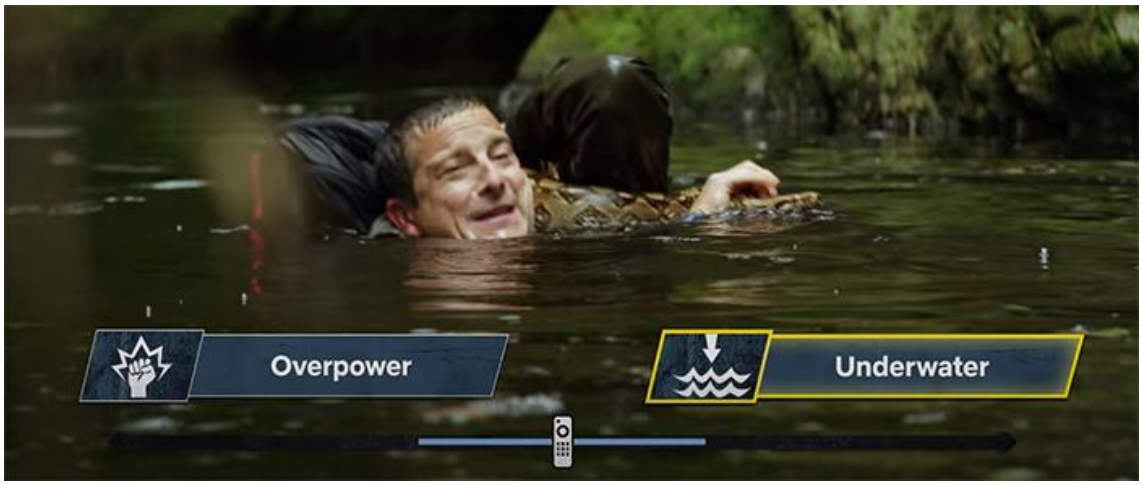


Şekil 7. Late Shift'in gösteriminde izleyicilerin indirmeleri istenen uygulama

Kaynak: Anthony, 2016a

Film başlamadan önce izleyicilerin uygulamayı telefonlarına indirip Wi-Fi ile internete bağlanmaları gerekmektedir. Film boyunca devamlı olarak izleyici tercihi gerektiği için telefon ekranı açık ve telefon kumanda gibi kişinin elinde olmalıdır. Filmin gösterim süresi 90 dakikadır ancak verilen kararlar, tüm sonlar ve izlenemeyen seçeneklerle birlikte film toplamda 4 saati bulmaktadır (Anthony, 2016b). Hikâye boyunca seyirci tercih yapan ve yönlendiren konumdadır. Bu etkileşim fiziksel olarak sinema salonlarında ve evlerde elbette ki aynı değildir. Sinemada bir kalabalığın tercihlerinin çoğunluğu baz alınarak ilerleyen Late Shift, bireysel olarak bilgisayar, konsol ve akıllı telefonlar aracılığıyla deneyimlendiğinde kullanıcıya özgü bir ilerleyiş sunar.

2019 yılında Netflix üzerinde yayınlanan *You Vs. Wild* filmi, yalnızca bu platform için hazırlanmıştır. *Bear Grylls*'in maceralarını izleyici kararları kendisi vererek deneyimleyebilme şansına sahiptir. Alışılmış interaktif filmlerden içerik bakımından farklı bir yapıya sahip olan film, bir bakıma doğa belgeseli izlenimi barındırır. İzleyici, kritik durumlarda ana karakteri seçimleriyle yönlendirir. Filme Şubat 2021'de *Animals on the Loose: You Vs. Wild* ve yine aynı yılın Eylül ayında çıkan *You Vs. Wild: Out Cold* bölümleri de eklenmiştir.



Şekil 8. You vs. Wild içinde seçim anına ait bir ekran görüntüsü

Kaynak: tldrmoviereviews.com/, 2021

İnteraktif film türü, yukarıda bahsettiğimiz örneklerden de görüleceği üzere, video oyunu gibi sürekli bir etkileşimden ziyade, seyir esnasında kesintilerle yaratılmaya çalışılır. Zira oyun tam zamanlı bir içine gömülme amaçlarken interaktif film; her ne kadar etkileşimli bir deneyim sunmaktaysa da seyir deneyimi de yaşatmayı hedeflemektedir. Oyunun yapısal ve anlatısal gereksinimlerinin de filmden çok daha farklı olduğu unutulmamalıdır. Oyunlar çok daha uzun ve durmaksızın bir hareket halini içerirken, interaktif film cut-scene'ler ile zenginleştirilen ve anlamsal olarak kurgulanabilen, kendi kuralları, zamanı ve evreni içerisinde oyuncuya eş zamanlı bir deneyim yaşatan bir içerik türüdür. Dolayısıyla interaktif filmlerin yapılan tercihler ve dallanan senaryoya göre değişebilen bir süreye sahip, kısıtlı bir etkileşim sunan ancak yine kullanıcısına bu format sınırları dâhilinde içine gömülme imkânı tanıyan bir içerikler olduğu söylenebilir.

2.2.2. İnteraktif Film Tartışmaları

İnteraktif filmler sinema ve oyun arasında gri bir bölgede yer alması sebebiyle, akademik olarak üzerinde kavramsal ve içeriksel kesin bir uzlaşıya varılmış bir alan değildir. Böylesine farklı sosyal/kültürel bağlamlara ve farklı tarihlere sahip medya formları arasında karşılaştırmalar içeren tartışmaların temel zorluklarından biri, kritik olsun ya da olmasın, herkesi aynı noktada buluşturmaktır (Veale, 2012, "Affective Phenomenologies", para 1). Sinema ve oyun birbirinden metinsel, biçimsel ve etkileşimsel olarak ayrılmaktadır ve sinema, bilinen ve bahsettiğimiz üzere; (oyunun aksine) metinsel etkileşimden yoksundur. Veale'nin aktardığı üzere:

> "İnteraktif sinema" kavramsallaştırması tarihindeki temel problem bu etkileşim yoksunluğudur: sinema deneyimi, metindeki öyküde olayların gelişmesine katılamama ve müdahale edememeyle, ehliyetsizlikle çok yakından ilişkilidir. Bu ilişki, filmi sinemada deneyimlemek ve evde DVD'de deneyimlemek arasında bile farklılaşır. Çünkü bu iki ortam, farklı birer etkileşim kapasitesine sahiptir. Sinema konseptinde izleyici olayların seyrine etki edecek şekilde hiçbir metinsel etkileşim kapasitesine sahip değildir. Bizler izleyici olarak film ile hiçbir etkileşime giremeyeceğimiz bilincini taşırız. Protagonistin karşılaşacağı güç durumları sezdiğimizde, seyretmekten başka yapabileceğimiz bir şey yoktur. Bu bilinç izleyici üzerinde sinemanın yapısı gereğince belirli sonuçlara yol açar: ben, sinema yapısı ile angaje olamamanın, "heyecandan yerinde duramama"mızın temel prensibi ve sinematik deneyimin bir parçası olduğunu savunuyorum…Buna kıyasla, aynı hikâyeyi evde DVD'de deneyimlemek çok farklıdır... Eğer film çok gerginleşirse, telefon çalarsa, bir şeyler içme ihtiyacı hissedersek veya tuvalete gidersek, metin yapısına angaje olur ve durdururuz (Veale, 2012, "The Problem", para 6).

Sinemanın dramatik aksiyon temelli oluşu ancak aynı içeriğin farklı ortamlarda deneyimlenebilmesi belki tam anlamıyla metinsel bir angajman içermese de esasen zamansal olarak bir etkileşim barındırır. Zira sinemada bir filmi durdurmak mümkün değilken DVD bunu mümkün kılar ve filme istediğimizde ara verme ve hatta istersek filmi o anda bitirme özgürlüğüne sahibizdir. Veale'e göre eğer bu bahsettiğimiz sinema filminin sinematik angajman bağlamında DVD'ye taşınması deneyimin etkin konumunu değiştirmeye yeterliyse, bu durumda film ve oyunun içeriksel farklılığı nispeten daha büyük olmalıdır: DVD filmsel metinlerle daha fazla faaliyete izin verirken, video oyunları için bu faaliyet kendi metinsel yapıları ile etkileşimde bulunabilmenin temel gerekliliklerindendir. Veale bu ayrımın iki metinsel yapının birbirinden daha aktif veya pasif oluşu üzerine olmadığını vurgular ve ekler:

> "Video oyunu oyuncusunun olaylara ekranda olanları etkileyecek şekilde yanıt vermesi gerekir; bu genellikle kitap okuyucularından veya film izleyicilerinden talep edilmeyen bir şeydir... Oyunlar genellikle görsel-işitsel eğlencenin çok daha talepkar biçimleridir: popüler, ana akım oyunlar, genellikle popüler, ana akım sinema deneyimiyle ilişkilendirilmeyen türden sürekli bir çalışma gerektirir. Oyunlarda oyuncu belirli bir görev için gerekli becerileri sağlayamazsa, 'malup olması' veya 'atılması' –hüsranla vazgeçmesi- mümkündür ki bu anaakım sinemada tam olarak bir karşılığa sahip değildir (King and Krzywinska, 2002b, ss. 146-147, akt. Veale, 2012"The Problem", para 9)

Veale, oyun ve filmleri etkileşimsel olarak farklı noktalarda görür ve bu şekilde ele alır. Oyunla filmin tüketicisinden talepleri farklıdır ve dolayısıyla buna göre bir değerlendirme yürütür. Tarihsel olarak "interaktif sinema" olarak adlandırılan metinler, video oyunları ve sinemanın etkileşim süreçleri ve dolayısıyla duygusal deneyimleri arasında gidip gelmiştir, ancak deneyimsel olarak ikisinin melezi değildir (Veale, 2012"Affective Phenomenologies", para 12).

> King & Krzywinska'ya göre bu iki medya arasında belirgin bir fark vardır ancak keskin bir ifade öne sürebilecek kadar basit değildir. Sinemaya gitme veya film izleme eylemleri, video-kasetten film izlemek de dâhil olmak üzere, tamamen pasif bir süreç olmaktan çok uzaktır. Bilişsel ve başka birçok süreci de barındırır. Bunun yanında oyunlar; sinemada ortaya çıkan, (kahkaha, gözyaşı, şok, fiziksel ürkme, yükselen kalp atışı vb. gibi) oyunlar tarafından da elde edilebilecek duygusal ve kinetik tepkilerin ötesinde aslen "yapmak" eylemine yoğunlaşır (King ve Krzywinska, 2002, s. 146).

Oyun tamamen bir yapıp etme, bir eylem üzerine kurulu, öykü yapısına göre farklı anlatısal ve bilişsel süreçlerle de donatılmış bir yapıyken, film izleyiciye (refleksif deneyimler hariç) fiziksel eylemsiz bir deneyim sunar. King&Krzywinska video oyunlarının en 'sinematik' formunun dahi 'interaktif sinema' olmadığını öne sürer (2002, s. 152). Film ve oyunun birbirinden tamamen farklı içerikler olduğunu söylemek mümkün. Zira King&Krzywinska'nın da belirttiği üzere bu iki tür birbirinden farklı amaçlarla üretilmiş ancak biçimce benzerlikler taşıyan iki ayrı formdur. Burada kısaca güncel bir örneğe değinmek, pratiksel olarak bu türlerin ayrımı için yerinde olacaktır. *Detroit: Become Human* (Quantic Dream, 2018) görselleri ve oyuncuya sunduğu görüntü açıları, ağaçsı tercihleri, çatallı hikâye anlatısı ile oldukça farklı ve kapsayıcı bir 'video oyunu'dur. İçeriğin temel amacı, bir oyun konsolu aracılığıyla oyuncuya hikâyeyi en yoğun şekilde deneyimletmektir. Detroit bu anlamda dikkat çekici bir interaktif drama ürünüdür. Ancak onu bir film olarak değerlendiremeyebiliriz. Zira eylem zincirine ayrılan zaman seyir zincirine ayrılan zamandan daha fazladır. Ne var ki bu anlamda Youtube, Twitch platformlarında, oyunu baştan sona oynamış kişilerce, seyir akışını bozabilecek kısımlar kesilerek, oyunun sahneleri montajlanarak, yalnızca seyirlik ürünler elde edilmiş ve film olarak izleyiciye sunulmuştur[3]. Bu aslında Detroit'in bir film olup olmadığına dair (en

[3] Detroit: Become Human Movie başlığıyla aratılarak çevimiçi pek çok sonuca ulaşmak mümkündür. Bkz. https://youtu.be/U6PGp8TF9Qs?si=B0W6eY1Omspivdjh

azından) kullanıcı yönünden nispeten ortak bir sonucun veya bir bilincin var olduğuna işaret etmektedir. İçerikte ne kadar cut-scene'ler olsa dahi, kesintisiz bir seyir deneyimi bulunmamaktadır.

Cut-scene'ler, oyunlar ile filmleri yakınlaştıran, aralarındaki ilişkiyi pekiştiren ögelerden bir tanesidir. Cut-scene, oyun içerisinde sinemadan kalıtsal olarak alınmış, 'oyun dışı' olarak anılan sahneleri temsil eder. Juul'e göre cut-sceneler, genellikle arka plan öyküsü oluşturma veya üstlenilen görevi oyuncuya empoze etme amacıyla oyun içerisinde yer alan etkileşimsiz sekanslardır ve genellikle oyuncuyu oynama eyleminden alıkoyduğu için problematiktir (2005, s. 186). Etkileşime olanak vermeyen bu sahneler pratiksel olarak oyunla bağdaşmasa da oyunları anlatısal açıdan kuvvetli kılabilme konusunda bir etkiye sahiptir. Klevjer cut-scene'lerin oyunu bölmediğini söylemektedir (2002). Ona göre bu sahneler konfigüratif deneyimin[4] bütünleyicisidir. Her ne kadar oyuncunun aktif katılımı engellense de bu ergodik deneyimin[5] ve etkinin durduğu anlamına gelmez. Bir cut-scene, ne kadar başarısız uygulanırsa uygulansın asla tam anlamıyla 'sinematik' değildir. Hiçbir şekilde oyunun ritminin değişmesine engel olamaz (Klevjer, 2002, s. 195). Rehak ise Juul gibi bu sahneleri 'oynamak için değil seyirlik' olarak niteler (akt. Cheng, 2007, s. 16). Teorisyenlerin cut-scene'leri oyundun interaktif yapısındaki pasiflik anları olarak nitelemesinin sebebi bu aktivitesizliktir (Newman, 2004, akt. Cheng, 2007, s. 16). Anlatısal ve kurgusal olarak değerlendirildiğinde, Klevjer oyunları yalnızca oynamadığımızı ancak (karakter) 'gibi yaptığımızı' savunur. Poster'a göre oyun oyuncusu şiddet tehdidini "hisseder" dolayısıyla buna göre hareket etmeli ve kararlar vermelidir. Tam da burası filmlerin ve bilgisayar oyunlarının (en azından şu anda) yollarının ayrıldığı yerdir. Yine Poster'a göre film izlemek dikkat gerektiren, somutlaştırılmış bir etkinlik olsa da, oyun oyuncusunun strateji oluşturması ve harekete geçmesi gerektiği için zihinsel ve davranışsal açıdan oyunun daha zor olduğunu öne sürer ancak bunun film izleyicilerinin aktörlerle olan angajmanının oyuncuların avatarlarıyla olan angajmanından daha az olduğu anlamına gelmediğini de ekler (2007, s. 329).

---

4 Markku Eskelinen, Espen Aarseth'in iyi bilinen siber metin tipolojisinden yararlanarak, oyun oynamanın film ya da edebiyat gibi yorumlayıcı bir uygulama değil, ağırlıklı olarak yapılandırmacı (konfigüratif) bir uygulama olduğunu söylemektedir (Klevjer, 2002, s. 191).

[5] Espen Aarseth, ergodik kelimesini, bir veya daha fazla kişi veya mekanizma tarafından, önemsiz sayılamayacak bir efor sarfedilmesi olarak tanımlar. Aarseth'e göre bir olayın öyküsü ve o olayın kendisi aynı değildir. Buna örnek olarak futbolu gösterir: "Hikâyeler ve futbol bir dizi olaydan oluşur. Ancak hikâyeler anlatılırken, futbol maçı özünde bir hikâye değildir. Oyunun içindeki hareketler anlatısal hareketler değildir." Arseth bu tür aksiyonları ergodik olarak niteler (Aarseth, 1997, s. 94).

Poster, film ve oyun karşılaştırmasında psikoanalitik değerlendirmelere ve Christian Metz'in analizine değinir:

> Christian Metz, film izleyiciliğinin koşullarını analiz eder ve bunun bilinç düzeylerini ve özne gelişimindeki aşamaları yansıtan süreçleri içerdiğini öne sürer Karanlık tiyatronun, hareketsizleştirilmiş bir beden ve devasa bir ekrana yansıtılan ışıkla birleştiğinde, rüya görmeye çok benzeyen düşük bilinç seviyeleri deneyimiyle sonuçlandığını savunur. Metz, "Kurgu Film ve Seyircisi"nde bu karşılaştırmayı ortaya koyuyor ve film izleme durumunu uyumamak ancak henüz tam olarak uyanık olmamak olarak tanımlar. Bu model, bir tür (sinema salonunun karanlığı, uykunun karanlığı gibi ve tiyatro koltuklarındaki hareketsiz, uyuyan bedenler gibi) sürükleyici etkiye sahip dev ekrana dayanıyor… Oyunlar karanlığa ihtiyaç duymaz ve karanlık bir ambiyans gerektirmez. Ayrıca, bilgisayar kullanma deneyiminde hareketsizlik gerektiren hiçbir şey yoktur. Bir film sırasında insanların koltuklarından kalkması nadirdir, ancak oyun oynarken dikkatin kalıcı olması için belirlenmiş bir protokol yoktur (Poster, 2007, ss. 332-333).

Victor Burgin benzeri bir tanımı şöyle aktarır:

> Roland Barthes sinemaya şu ya da bu filmi izlemek için gittiği kadar salonun karanlığını da tercih ettiğini itiraf eder. Bir filmin gösterimi için gerekli önkoşul aynı zamanda "yaygın bir erotizm rengidir". Barthes, çoğunlukla önlerindeki koltuğa paltolarını örten ya da bacaklarıyla yayılan, bedenleri sanki yataktaymış gibi koltuklarına doğru kayan izleyicilerin karanlıktaki duruşlarına değinir... Barthes, bedeninin "uyutucu, yumuşak, huzurlu bir şeye: uyuyan bir kedi gibi gevşek" hale geldiğini hisseder. (akt. Burgin, 2013, ss. 79 & 82, Barthes, 1975, s. 104).

Burgin, çalışmasında sinemanın etkileşimliliğinden önce, ortamsal olarak kırılmasını tanımlar:

> André Bazin'in meşhur sorusudur: "Sinema nedir?" Şunu da sorabiliriz: "Sinema nerede?" Bir filmle sinemada veya evde DVD olarak izlenmenin yanı sıra, televizyonda veya internette görülen posterler, tanıtım yazıları, fragmanlar ve klipler gibi diğer reklamlar yoluyla; gazete eleştirileri, referans çalışma özetleri ve teorik makaleler vb. yoluyla da karşılaşılabilir. 2004 tarihli The Remembered Film adlı kitabımda sinema salonunun sınırlarının ötesindeki bu genişlemiş alana *sinemasal heterotopya* adını veriyorum (2013, s. 71).

Heterotopya medikal bir terim olarak dokuyu olmaması gereken bir yere nakletme, bir dokunun olmaması gereken bir yerde oluşması veya görülmesi olarak kullanılmaktadır. Burgin, transmedya olarak değerlendirdiğimiz veya Bolter ve Grusin'in *remediation* (Bolter ve Grusin, 1999, s. 45), Casetti'nin *relocation* (Casetti, 2021) olarak ifade ettiği bu çoklu ortamlılığı sinematik heterotopya olarak anmıştır. Burgin makalesine şu şekilde devam eder:

> Artık anlatının düzenine karşı çıkılabilirdi; --VCR, favori bir sahnenin tekrarı ya da saplantılı bir karenin dondurulması gibi özgürlüklere izin veriyordu. Daha sonra "giriş seviyesinde" kişisel bilgisayarlarda dijital video düzenlemenin ortaya çıkışı, anlatı sinemasının sunduğu bir zamanlar dokunulmaz olan nesnelerin sökülüp yeniden yapılandırılmasına yönelik olasılıkların kapsamını katlayarak genişletti. Son zamanlarda, bu tür uygulamalar, geniş bant erişimi olan herkesin, çevrimiçi görüntü ve ses akışlarından kendi "video mash-uplarını" karıştırmak için çevrimiçi video düzenleyicileri kullanabileceği World Wide Web'e kadar genişletildi. Frankfurt Okulu'ndan bu yana sinema, toplumsal ve politik statükoya pasif biçimde uyum sağlayan bir özne üretmekle suçlandı; sonuç olarak "etkileşim" yalnızca teknolojik açıdan ilerici değil aynı zamanda politik açıdan da arzu edilir bir şey olarak görülüyor. Bu nedenle, varsayılan bir "interaktif sinema" yönündeki iddiaları dikkate almakta yarar var (Burgin, 2013, s. 71).

Burgin, interaktiviteyi Mcluhan'ın 'sıcak/soğuk' tanımı üzerinden de ele alır. McLuhan'a göre sıcak bir ortam ayrıntılar açısından zengindir ve izleyiciye çok az bilgi bırakır. Soğuk ortam ise çok az bilgi verir ve izleyiciye dolduracak çok şey bırakır" (McLuhan, 1996, s. 162, akt. Burgin, 2013, s. 85). İnteraktif ortamlar, izleyici katılımını arttırmak üzere tasarlandığından, McLuhan'ın bu betimlemesine göre soğuk ortam olarak düşünülebilir. Burgin bu benzetmeyi, katılımlı etkileşim ile birleştirerek "participative" olarak tanımlar (2013, s. 85).

Bernard Perron, Dominic Asenault, Martin Picard ve Carl Thierrien 'İnteraktif Film' çalışmaları değerlendirmelerinde, bu türün çağrıştırdığı negatif anlamları kaçınılmaz bulduklarını dile getirmişlerdir. İnteraktif sinemanın, izleyicinin FMV kesitleriyle araya girebildiği, bir fenomen olarak neredeyse unutulan ve yok olmak üzere olan bir içerik olduğunun altını çizmişlerdir (Perron, Arsenault, Picard ve Therrien, 2008, s. 234). Perron vd. bu türü, etkileşim amacı güden ancak bu kesitlerle bu amaçtan uzaklaşan içerikler olarak değerlendirmiş ve genel çaplı olarak bakıldığında seyirciler tarafından büyük bir başarı yakalamadığına dikkat çekmiştir. Perron, interaktif film türünün, video oyunları tarihinde başarısızlığıyla tanındığını ve bu sayede yer edindiğini söyler. Ağaçsı yapılarındaki sınırlı

tercih imkânları, etkileşimsizlikleri, oyuncuların kötü temsilleri, erken dönem interaktif filmlerin düşük görüntü kaliteleri ve oynatımlarının kasvetli oluşunun bu kötü ünün sebebi olduğunu ileri sürer ancak göz ardı edilmemesi gereken bir tür olduğunu da ekler (Perron, 2008, s. 127). Elbette ilk interaktif film gösterim girişimleri ve içerikleri kritik olarak bakıldığında üstün bir başarıya ve kaliteye sahipti demek doğru olmayabilir. Ancak gerekliliklerinin fazlalığı ve imkânlarının azlığı nedeniyle girişimsel açıdan farklı içerikler olsa da alınan tepkiler geleneksel filmler ile aynı olmamıştır. Bunun sebepleri bahsettiğimiz biçimsel, anlatısal özelliklerin yanında oyunlarla özdeşleşmiş olan tercih yapma niteliğidir.

> Aarseth'e göre her oyun tercihlerden oluşur. Bu oyun bir şans oyunu olsa dahi bir tercih söz konusudur. Bununla kalmayıp, tercihler kritik olmalıdır. Bir oyunda her şey, oyuncunun tercih yapma yetisi etrafında şekillenir. Eğer oyuncuya sunulan tercihler; kaçınılmaz şekilde tek bir sonuca yönlendirecek kadar kısıtlıysa, o halde bunlar kısmi tercihlerdir ve dolayısıyla oyun da kısmen oyun sayılır veya; hikaye kendisini oyun teknolojisi kullanarak anlatır ve oyun olarak gösterir (Aarseth, 2004, s. 366).

Aarseth 'kendisini oyun olarak gizleme'ye oyun kitaplarını örnek gösterir. Ağaçsı yapılarıyla kullanıcı/okuyucu/oyuncunun yönlendirdiği, Choose Your Own Adventures olarak adlandırılan dedektif kurgu oyunlarını örnekler. Aarseth, okuyucu ile ilgili şu yorumda bulunur:

> Space Invader gibi bir bilgisayar oyununda sanal lazer silahını ateşlediğimde "ben" nerede ve neyim? Gönderen miyim, yoksa alıcı mı? Kesinlikle ortamın bir parçasıyım, dolayısıyla belki de mesaj benim. Umberto Eco'nun "genelde 'mesaj' olarak adlandırılan şey daha ziyade bir metindir: farklı kodlara bağlı olarak farklı mesajlardan oluşan bir ağdır" (1976, 141) şeklindeki ifadesini karşılaştırın. Bu tanım Space Invader gibi bir bilgisayar oyunu programına uygulanırsa, bu kavramları belirli iletişimsel konumlara atfetmek önemsiz hale gelir: tıpkı oyunun kullanıcı için oyun sırasında bir metin haline gelmesi gibi, şu da ileri sürülebilir: Kullanıcı, bir dizi koda göre birbirlerinin mesajlarını alıp gönderdikleri ve bunlara tepki verdikleri için oyun bir metin haline gelir. Kullanıcı oyunu oynadığı gibi oyun da kullanıcıyı oynar ve oyun dışında herhangi bir mesaj yoktur (Aarseth, 1997, s. 162).

İnteraktif filmler, sözü geçen video oyunlar gibi birden çok medya türünü içerdiği için akademinin birden çok alanında tartışılmaktadır. Bu türün sinema ve oyunun hibriti mi olduğu, anlatısal olarak geçerliliği veya kullanıcısında beklenen etkiyi bırakıp

bırakmayışına göre başarısı vb. tartışılan konu başlıklarından bazılarıdır. Kimi çalışma interaktif film olarak anılan ürünleri oyun olarak ele alırken, kimi; oyun olarak sunulduğu halde bu içeriği interaktif film olarak değerlendirmektedir. Aarseth oyun çalışmalarının anlatı çalışmalarından ayrılması ve alternatif bir teori ile çalışılması taraftarıdır (Aarseth, 2004, s. 362).

Weinbren, 'sinemanın üzerimizdeki gücünün büyük kısmının, bizim onun üzerindeki gücümüz olmamasından kaynaklandığını' belirtir (2003, s. 262, akt. Çavuş ve Özcan, 2010, s. 129). Grahame Weinbrein 1986'da *The Erl King* ve 1990'da *Sonata* gösterimleri ile bu filmlerin orijinal içeriklerinden farklı ve interaktif bir deneyim yaratmıştır. İzleyici sahneleri "kaydırarak" geçebilmektedir ve bu orijinal montajın sunamayacağı simültane bir deneyime imkân tanımıştır. Weinbrein kendi uygulamasıyla ilgili şu yorumda bulunur:

> İnteraktif sinemanın prensibi izleyicinin ekran üzerinde kontrol sahibi olmasıdır. İzleyici, harekete geçtiğinde ekrandakinin değişeceğini veya farklı davransaydı hikâyenin de farklı olabileceğini bilir. Bu yüzden izleyici temel belirsizliğin farkındadır… her zaman ekrandaki görüntüye kendi hareketlerinin sebep olduğunun bilincinde olmalıdır; bu bilinci sağlamak için teknikler geliştirilmelidir (Weinbren,1995, akt. Lunenfeld, 2004, s. 380).

Elsaesser Weinbrein'ın erken deneylerinin enstalasyon parçaları olduğunu ifade etmiştir (2014, s. 305). Kişinin kendisinin tercih yaptığı anlatıların ve açık uçlu hikâye anlatılarının temel ideolojisinin özgürlük ve tercih olmasına karşın, interaktif sinema bunu gizlemeye çalışır. Kullanıcı oyunculuk görünümüne göz yumar, esasen özgürlüğü şöyle özetlenebilir: 'senden önce gittiğim sürece istediğin yere gidebilirsin' (Elsaesser, 2016, s. 248). Buradaki özgürlük eleştirisinin temel sebebi interaktif anlatıların da nihayetinde önceden (her sonucun) kurgulanmış ve programlanmış olmasıdır. Elsaesser, interaktif hikâye veya bilgisayar oyununda bir "dünyaya" davet edildiğimizi ancak onu keşfetmek yerine, onun anlatısal mimarisini; izlekleri ve sapmaları, dallanan çoklu tercihlerini keşfettiğimizi, bir bölgeyi keşfetmek için harita kullanmak yerine; bir haritayı keşfetmek için bu bölgeye girdiğimizi söyler (2016, s. 248).

Manovich bu durumu, "veri tabanı" olarak ele alır. Manovich'e göre veri tabanı sineması, bir senaryoyla başlayıp ardından onu gerçekleştirecek unsurları bulmak yerine, bir öğeler veri tabanıyla başlar ve ardından veritabanından anlatı üretir. (Manovich, 2001, akt. Daly, 2010, s. 89). Ancak veritabanı rastgele bir koleksiyon değil, belirli bir model tarafından düzenlenen bir koleksiyondur. Daly'e göre bu deneyimde zevk veren şey,

yalnızca izlemektense arayışta olmak ve yönlendirmektir. Haz, yalnızca başı ve sonu olan bir hikâye olarak anlatıdan değil, farklı ve kontrol edilemeyen faktörlerin etkileşiminden ve proje bağlamında hakikatin belirlenmesinden gelir (Daly, 2010, s. 88). Daly, interaktif sinemayı Sinema 3.0 olarak adlandırmıştır. Daly bu tanımlayı Deleuze'ün *Sinema 1: Hareket İmge* ve *Sinema 2: Zaman İmge* taksonomisinin devamı olarak değerlendirmiş ve *İnteraktif İmge* olarak kavramsallaştırmıştır.

Kavramsal bu tartışmaların yanında interaktif film kategorisinde bazı çalışmalar, başlangıç ürünlerini sinema filmleri içerisinden seçerken bazı çalışmalar ilk interaktif film örneği olarak FMV'ler ile zenginleştirilmiş video oyunlarını ele alır. Bu oyunların en bilineni ve ilk interaktif film örneği, 2 boyutlu elle çizilmiş bir oyun olan *Dragon's Lair*'dır (Perron, 2008, s. 128, akt. Lessard, 2009, s. 196). İnteraktif filmler, önceden hazırlanmış içeriklerin yapısal etkisi ile değerlendirilir. Oyuncu, oyun oynamakta ancak belirli noktalarda oyun oynama pratiği duraksamakta ve video kesitlerini seyretmektedir. Aynı çalışmada ele alınan *Star Wars: Rebel Assault* (LucasArts, 1993) bir interaktif film olarak üretilmiş, yönlendirmeler ve hareketler buna göre tasarlanmıştır (Lessard, 2009, ss. 196-198). Bu örnekler, benzer biçimlerle üretilmiş oyunlarla arttırılmış ancak bu içerikler büyük başarılar sağlayamamıştır. Çalışmada belirtildiğine göre 1996 yılında geliştiriciler bu türü terk etmeye başlamıştır.

Akademik çalışmalarda farklı bakış açıları dolayısıyla interaktif filmlerin kabulleri ve tarihsel başlangıçları farklı olarak ele alınabilmektedir. Bir oyunun seyirlik kesitlerle bölünmesi veya bir filmin seyirciye seçenekler sunarak hikâyeyi değiştirmesine izin vermesi, bu içerikleri ana türlerinden koparmamakla birlikte, onları net bir kategoriye de koymuş sayılmaz. Ancak gözle görünür olan bazı benzerlikler ve farklılıklar bu içerikleri zamanla dönüştürerek bir araya getirmiştir. Bu çalışma, bir sinema araştırması olması sebebiyle, video oyunlarının oyun oynama pratiğini ve bu alanın katkılarını göz ardı etmeksizin; 'interaktif film'i seyirlik örneklerini temel alarak incelemeye alacaktır. Dolayısıyla bu çalışmanın bakış açısına göre interaktif film; izleyiciye seyir deneyimi yaşatmak için üretilen, bu deneyim esnasında bilişsel ve duygusal farklı deneyimleri de beraberinde yaşatabilecek, hikâye içerisinde tercih imkânları bulunduran, ilk örneklerine kıyasla zaman içerisinde bu tercihlerin sunulduğu kesinti süresinin kısaltılması ile anlatıyı bölmeyen ve kurgusal açıdan bütünleşmiş, sinema salonu, akıllı telefon, bilgisayar veya oyun konsolları için geliştirilmiş görsel bir içerik türüdür.

BÖLÜM III

POST-SİNEMA

3.1. Post-Sinema Tanımı ve Kapsamı

İngilizcede önüne geldiği kelimeye ‘sonrası’ anlamı veren ‘post-‘öneki, özellikle postmodernizmle birlikte dilimizde kullanımı yaygınlaşan; mimari, akademik, sanatsal ve diğer pek çok alanda da sıkça karşılaştığımız bir durumları niteleyen bir ifade haline gelmiştir. Birinci ve İkinci Dünya Savaşı dönemlerinin arkasında bıraktığı etkilerden bahsederken kullandığımız ‘savaş-sonrası’; 2019 senesinde görülmeye başlanan Koronavirüs hastalığı ve tanıklık ettiğimiz pandemi süreci sonrası için kullanılan ’pandemi-sonrası’ gibi, belirli olguların sonrasında değişen durumları ifade etmek için post- öneki kullanılmaktadır. Peki, sinema araştırmalarında post- önekini nasıl yorumlamalıyız?

Burada öncelikle ve özellikle hatırlanması gereken, post-sinema teriminin, teknolojinin gelişimiyle birlikte sinemanın üretiminde, dağıtımında ve deneyimlenmesinde meydana gelen değişimler ile *farklı* bir forma dönüşmesi değildir. Post-sinema terimi daha çok sinemanın doğuşundan bu yana akademik olarak sinemayı değerlendirdiğimiz, karşılaştırdığımız veya açıklamaya çalıştığımız paradigmaların kimi zaman yeterli gelmemesi, tam olarak aranan anlamı karşılayamaması gibi sebeplerle aslında yenilikçi bir bakış açısını temsil eder. Bu açıdan, post-sinema teriminin ifade ettiği ve tartıştığı olguların postmodernite ile ilişkisi de göz önünde bulundurulmalıdır. Postmodernite tek bir doğru görüş, tek bir bakış ve üstanlatıyı eleştirirken, bilginin kendisini modernitenin zincirlerinden kurtarması gerektiğini savunur.

> Nitekim postmodern söylemler ve pratikler çoğunlukla birçok postmodernistin baskıcı ya da artık tükenmiş olduğunu düşündüğü modern ideolojilerden, üsluplardan ve pratiklerden net bir şekilde kopup ayrılan anti-modern müdahaleler olarak karakterize edilir. Bu kural koyucu anlamıyla "post" öneki, kendisini öncelemiş (pre-cede) olandan aktif bir kopuşu (coupure) gösterir. Daha önce belirttiğimiz gibi, bu kopuş olumlu bir tarzda eski kısıtlayıcı ve bas- kıcı koşullardan bir özgürleşme olarak (Vattimo, 1985) ve yeni gelişmelerin bir onaylanışı, yeni bölgelere doğru yapılan bir hamle, yeni söylemlerin ve düşüncelerin işlenerek geliştirilmesi olarak yorumlanabilir (Kellner ve Best, 2011, ss. 47-48).

Kellner ve Best'in post öneki ve postmoderne dair bu yorumu, genel hatlarıyla post-sinemanın tanımını yaparken de sıkça belirttiğimiz yorumlara benzemektedir. Fakat post-sinemada postmodern söylemdeki kopuş gibi net bir kopmadan bahsetmiyoruz. Geleneksel sinema kuramlarının geçerliliğini yitirdiği veya işlevsizleştiği gibi bir bakış açısı post-sinemayı yansıtmaz. Ancak post-sinema, mekanik, pratik ve sosyolojik olarak değişime uğrayan sinemayı, uğradığı değişimler ekseninde ele alma ihtiyacından doğan bir bakış açısıdır. Dolayısıyla post-sinemayı sinemadan sonra gelen ve önceki deneyimlerden ve aynı zamanda kuramsal bakışlardan *tamamen* farklı ve *kopuk* olarak değerlendirmek yanlış olacaktır.

Post-sinemanın tanımını yapmaya çalışırken Miriam De Rosa, bu alanda çalışma yapıyor olmasına rağmen kendisinin de halen tam olarak bu kavramın tanımından emin olmadığını ifade eder (2017, s. 10). Bunun sebebi belki de yukarıda da bahsettiğimiz gibi post-sinemanın aslında ayrık bir çerçeve olmayışıdır. Ayrıksılık veya kopukluk, esasen çizgisel ve birbiriyle bağlantılı ilerleyen, geleneksel bakış açısını yansıtan tümel bir bakışı anımsatabilir. "Deleuze ve Guattari çok açık olarak toplumsal olanın bütünleşik bir yapıdan ziyade yanlara doğru dallanan ve belirli bir kaynak ya da merkez oluşturmaksızın başka gövdelere veya köklere bağlanan bir gövde ya da kök –rizom- şeklinde bulunduğunu öne sürmektedirler" (Say, 2013, s. 343). Rizom veya rizomatik olan, tek bir düzlemde değil birbirinden ayrı paralellerde de ilerleyebilen çoklu bir oluşu ifade eder. Bu perspektiften bakıldığında aynı düzlemde olmayan şey yanlış veya kabul edilemez değildir.

Bu bağlamda Shane Denson ve Julia Leyda post-sinemayı, geçmişle günümüz arasındaki keskin bir geçiş olarak değil, geleneksel ve yeni medya arasındaki ilişkilerin düşünülmesi gereken bir bağlamı olarak ele alır. Bu bağlamda da post-sinema kavramının bizi yeni medyayı bir yenilik olarak değil, devam etmekte olan, kesin olmayan ve belirsiz tarihsel bir geçiş olarak düşünmeye ittiğini ifade eder. Willis, post-sinemanın bağını koparmaktan ziyade geçmişine derinden bağlı olduğunu, hatta neredeyse saplantılı olduğunu söyler (2016, s. 23). Bu yeni tanım aslında eski defterin kapanıp yeni bir bölüme geçildiği bir "sonrası" değil, bir "tam ortasında" olma hali olarak düşünülebilir. Çünkü esasen şu an bulunduğumuz konum ve zamandan geleneksel sinemayı değerlendirirken geçmişte kaldığı yorumunda bulunsak dahi, şu an deneyimlediğimiz ve icra edilen sinemanın da gelecekte yaşayacağı gelişmeleri tahayyül edemeyebiliriz.

Aslında tam da bu anlamda post-sinema bu ortada bulunma ve meçhullüğü karşılayabilmektedir. Bu da Derrida'nın *différance* olarak ifade ettiği, tam bir *bulunmayı*

veya *mevcudiyeti* ifade etmemeyi beraberinde getirir. Différance, Sümer'in ifadesiyle ne etken, ne edilgenliği belirtir, daha çok ikisinin ortasında yer alır…bir çeşit geçişsizlik olan ortadaki seçenektir (2017, ss. 67-68). Lyotard da bunun benzeri olarak *differend* ifadesini kullanır. "Differend, dilin deyimler halinde ifade edilebilir olması gerekenin henüz ifade edilemediği istikrarsız bir hali ve kertesidir" (Kellner ve Best, 2011, s. 205).

Derrida, yapısalcı göstergebilimdeki simge yerine "iz"i önermiştir. İz, simgenin aksine oluşta ve harekette bulunanı belirtir. "İz, herhangi bir şeyin zıttı değildir. Çünkü belirli bir şeyi ifade eden bir kavram değildir" (Alan Sümer, 2017, s. 69).

Post-sinema üzerine çalışan araştırmacıların pek çoğunun tam bir tanım yapamaması bu tartışmalarla ilişkilendirilebilir. Post-sinema günden güne değişen ve ilerleyen, oluş halinde bulunan sinematik gelişmelere bakan farklı bir penceredir. Gün geçtikçe gelişen ve değişime uğrayan sinema teknolojilerinin, incelenirken ve araştırılırken de farklı bakış açılarına ve yorumlamalara ihtiyaç duyduğunu savunan bir perspektif sunar. Medya biçimlerinde meydana gelen kırılmalar, doğurdukları farklı türden ürünlerle birlikte farklı deneyim biçimlerini beraberinde getirmekte, bu da hâlihazırda çalışmalarda kullandığımız pek çok tanımı kimi zaman yetersiz kılmaktadır. Post-sinema ise, olmakta olan bir eylemin *farklı* ve *çoklu* bakış açılarıyla ele alınmasının bir ihtiyaç haline geldiğini, var olan bakış açılarında yeniliğe duyulan gereksinimi savunur.

Tanım yapma çabasıyla bir olguyu kategorize etmek, kullandığımız dilin statikliği sebebiyle kimi zaman anlam kayıplarına sebep olabilmektedir. Gerçeklik, süregelen ve devam etmekte olan bir akışta ilerler. Belirli bir tarihten değil, tarihsel süreç içerisinden gelen sinemanın gelişiminden filizlenen, tam olarak başlangıcı ve dolayısıyla bir bitişi bulunmayan ve her gün farklılaşan sinema pratiklerini ve deneyimlerini statik bir çerçevede ele almak ve kendisinden öncesinden ayırmak, niteliksel bir hata olacaktır. De Rosa post-sinema tartışmalarının sinemanın (farzedilen) ölümüne, hayatta kalmasına, ikinci veya sanal yaşamına odaklanmasının çok kısıtlayıcı olduğunu düşündüğünü belirtir. "Bana göre 'post-sinema' tartışması, baktığımız nesneler zaten çoktan değiştiği için sorunun koşullarının da değişeceğini fark etmek ve kabul etmek için harika bir fırsat. Dikkatimizi ontolojiden fenomenolojiye ve disiplinlerarasılığa çevirmeliyiz" der (De Rosa, 2020). Belirleyiciliğe ve tek bir doğru ve gerçekliğe karşı çıkan postyapısalcılıktan yola çıkılarak, post-sinemanın; günümüzdeki toplumsal farklılıklara, gündelik pratiklerdeki ve teknolojik olanaklardaki değişimlere rağmen, sinemayı halen geleneksel sinema kuramları ile açıklamaya çalışmanın bizleri yanıltabileceği veya eksik bırakabileceğini benimseyerek yeni bir bakış açısı sunmaya çalıştığını söyleyebiliriz.

Postyapısalcılık ve post-sinema arasında eleştirdikleri noktalar bakımından ortaklıklar bulmak mümkündür. Özellikle bilimin dilinin ve bulunduğu pozisyonun değişmesi gerektiğini savunan bakış açısı, post-sinema ile ilişkilendirilebilir. Postyapısalcılık; dilin, öznenin hakimiyetini ve mutlaklığını savunan görüşe karşı çıkmıştır. Bu anlamda Derrida, dilin hiyerarşik yapısına karşı çıkan düşünürlerden biridir. Dil, olanı ifade etme biçimidir. Postyapısalcı anlayış, dilin kavranışı, dil ile kavrayışı ve dili eleştirmektedir. Post-sinema ise, sinemanın dilinin günümüzde farklı bir boyuta ulaştığını ifade eder ve bu dilin aşılması ve dönüşmesi gerektiğini benimser. Post-sinemanın ve postyapısalcılığın ortak olarak karşı çıktığı ve eleştirdiği nokta, olmakta olanın algılanma ve okunma biçimlerinin geçmiş kavramlarla açıklanmaya çalışılmasıdır.

Sinema, geleneksel bir terim olmaktan çıkarak günümüzde pek çok farklı mecra ve deneyim biçimiyle içkinleşmiştir. Fakat yine de onu, halen geleneksel terimler ile adlandırıyor oluşumuz, geleceğini ve şu anki varlığını ve durumunu aynı nosyon ile açıklamaya çalışmamız, post-sinema kavramının belki de temel eleştirisi olarak ifade edilebilir. Burada yine postyapısalcı düşünce ile bir paralellikten söz edebiliriz; dilin kesinliği ve sınırlılığı, güncelliği kısıtlamaktadır. Sinemanın güncel olgularını geleneksel sinema kuramları ile kavramaya çalışmak, özellikle Derrida'nın eleştirdiği Batı felsefesinin kavram hiyerarşisine ve merkez temelli "mevcudiyet"e yenik düşmeye benzer bir yön taşır. Gelişen ve değişen, akıbeti bilinmeyen, sürerlilik halinde olan bir "oluş", tek bir kavram ile ifade edilemez. Burada Derrida'nın eleştirdiği ve karşı çıktığı anlayışa kısaca göz atmak, iki perspektif arasındaki benzerliği anımsamak adına faydalı olacaktır. Derrida yapısalcı yaklaşıma sunduğu yapısökümcü okuma ile farklı bir okuma şekli önerir.

> Yapısökümün yanlış ve temelsiz bulduğu düşünme mantığı Derrida tarafından mevcudiyet metafiziği olarak adlandırılan ve genel olarak Batı metafiziği olarak bilinegelen bir düşünme mantığıdır… Mevcudiyet fikri, Derrida'ya göre Batı metafiziğinin dayandığı temel belirleyici anlayıştır. Batı metafiziği çerçevesi içinde, düşünmek bir mevcudiyet inşa etmek ya da bir mevcudiyete işaret etmekle aynı anlama gelir. Bu mevcudiyetin temel karakteri de bir merkez tarafından karakterize edilmesidir. Bu bağlamda Batı uygarlığını yöneten düşünme mantığının temel yanlışı her türlü yapının, yönlendirici ve belirleyici bir merkez düşüncesine dayandığına ve bu merkez tarafından belirlendiğine ilişkin varsayımdan kaynaklanmaktadır." (Rutli, 2016, s. 52).

Derrida merkeze göre var edilen gerçeklik fikrine karşı çıkar. Batılı felsefe yapma biçimi, sahip olduğu kavramsal dağarcık dışında bir dille ve başka kavramlarla

düşünmeyi bilmemektedir (Rutli, 2016, s. 62). Sözgelimi halen geleneksel dağarcıkları kullanarak kuramsal olarak bambaşka bir deneyim biçimini ifade etmek, kavramın kendisinden çok, yine bizleri, yani okuyanı, deneyimleyeni ve inceleyeni olumsuz olarak etkileyecektir. Derrida, Batı metafiziği tarihini kendi felsefesini üzerine inşa etmek için yıkılması gereken bir sistem olarak değil, önünde bir şekilde hazır bulduğu ve kendi müdahalesi ile yeniden canlandırdığı bir miras olarak ele alır (Wolfreys, 2007, s. 3, akt. Rutli, 2016, s. 62). Post-sinema çatısı da bu temelde sinema kuramlarını yıkılması gereken bir inşa olarak görmek yerine, eklemlenerek ve yenilenerek çoğaltmalıdır.

Postmodern; kimi eleştirmene göre modernist bakışı reddederken, kimine göre ise onu yeniden yazma, bir güncelleme çabasıdır. Bu görüşe sahip isimlerden bir tanesi olan Lyotard için postmodernite modernitenin reddinden daha çok, modernitedeki bu "meşruluk" anlatısının dönüşümü, değişimi veya onun yeniden yazılmasıdır (Kılıç, 2015, s. 111). Postmodernitenin tek bir üstanlatıya bağlı anlam arayışı Lyotard'a göre geçerliliğini yitirmiş, üstanlatı yerini anlatılarda farklılaşma ve çoğalmaya bırakmıştır. Esasen postmodern teori, modern teoriye yönelik postyapısalcı eleştirileri temellük eder, radikalleştirir ve yeni teorik alanlara genişletir (Kellner ve Best, 2011, s. 43). Moderniteye, anlatıya ve bilgiye duruş ve bakış noktası olarak, kimi araştırmacının karşı çıktığı kiminin ise modernist görüşün üzerine eklenerek yenilendiğini savunduğu postmodern bakış, çatısındaki birden çok farklı tartışma, görüş ve kavrayışı barındırması açısından post-sinema kavramsallaştırmasını da anımsatır.

Post-sinema terimini bir şemsiye terim olarak görmek kuramsal açıdan da birleştiriciliğini ifade etmeyi kolaylaştırabilir. Aynı anda sinemanın pek çok ayrıntısını inceleyen, araştıran ve tartışan araştırmacıların, günümüzde birden fazla özelliği paylaşabilen teknolojik formları keskin şekilde ayırmadan, fakat bu özellikleri kendi dillerinde ve biçimlerinde ifade etmeye ve anlamaya çalıştığı bir araştırma alanı olan post-sinema, Casetti'nin bahsettiği relokasyon terimi ile de ilişkilendirilebilir. Geçmişte gerçekleşen sinemanın gerçekliği tartışmaları ile günümüzde bahsettiğimiz bu hibrit oluşumları tek başına anlamaya çalışmak yanıltıcı olabileceğinden, geçmiş bakış açılarını yeniden ele alarak incelemek eseri anlamayı ve konumlandırmayı daha açıklayıcı kılacaktır.

3.2. İnteraktif Filmlerin Post-Sinema ile İlişkilenme Biçimleri

3.2.1. Post-Sinema ile Teknoloji

İnteraktif filmler izleyicinin yaptığı seçimlerle hikâyenin gidişatı ve sonucuna etki edebildiği bir deneyimdir. Bir video oyununun oyuncuya verdiği tercih yapabilme seçeneği ile bir sinema filminin seyir deneyiminin hibrit bir şekilde karşımıza çıktığı bir medyumdur. İnteraktif film derken bahsettiğimiz interaktivite, eşzamanlı olarak teknolojik uzantılar ile medya formuna verdiğimiz komutlar değil, bir tüketim ürününün dramatik formuna dâhil oluşumuzdur. Bir bilgisayara klavye veya fare ile, bir televizyona kumanda ile, bir oyun konsoluna joystick ile komut verebiliyoruz; ancak bu araçlar ile yalnızca teknik bir etkileşime giriyoruz. Komut vererek bir istemin yerine getirilmesini sağlıyoruz. Fakat interaktif filmde bahsi geçen etkileşim, bir komut zincirinden çok daha fazlasına, içeriğe de sirayet eden bir etkileşimdir. İnteraktif film formunda kullanıcı hem izleyici hem de karakter olarak birden fazla deneyimi yaşayabilmektedir. Bu bağlamda geleneksel açıdan bakıldığında interaktif dramalara "bir sinema filmi" veya "bir video oyunu" ismi ile hitap etmek, diğer yönlerini göz ardı etmemize yol açabilecektir.

Geleneksel kuramların işlevini yitirmediğini fakat günümüzde değişmekte olan teknolojik ve yaşamsal pratikleri açıklarken kimi zaman eksik kalabildiğini, bu sebeple de tam anlamıyla doğru bir bakış açısı sağlamanın güç olabileceğini söylemiştik. Birden çok medya türünü bir arada deneyimleyebilmemiz kuramsal olarak da bu türleri tek bir açıdan ele almayı zorlaştırmıştır. İnteraktif filmler de birden çok alanın kesişim kümesinde bulunduğundan hibrit bir tür olarak karşımıza çıkmaktadır. İnteraktif film deneyimleyicisi, bir cut-scene izlediğinde sinema filmi deneyimi yaşarken, karaktere büründüğünden itibaren ise bir oyun deneyimine dâhil olmaktadır. Dolayısıyla izleyici tek bir içerikte birden çok ortamın özelliklerini deneyimleyebilmektedir.

Sinemanın hayatımıza dâhil olduğu günden bu yana geçirdiği değişimler ve gündelik hayata teknolojik yeniliklerle adapte oluşunu, Casetti yeniden konumlandırma (*relokasyon)* olarak ifade eder. Radyonun, gazete ve televizyonun zamanla hayatımıza ilk girdikleri şekilden şu anki konumlarına varan yolculuklarını düşündüğümüzde, sinemanın da pek tabii olarak bu gelişimlerden ayrı tutulamayacağını görüyoruz. Sinemayı mobilize edebildiğimiz, mekânsal sınırlara tabii olmayan bir form olarak deneyimliyoruz. Yalnızca mekân değil, içerik ve üretim yönlerinden de sinema geleneksel formundan epey farklı bir boyutta karşımıza çıkmaktadır. Film makaraları ile başlayan yapım süreci artık harici hafıza depolama araçları ile devam etmekte, buna

benzer pek çok teknik gelişme iş akış süreçlerine entegre olmaktadır. Sinema içeriği ise sessiz ve siyah-beyaz başlayan yolcuğuna her geçen gün yeni eklentiler ile devam etmektedir. Akademik boyuttan baktığımızda ise sinemanın tüm bu yeni yönleri, kimi zaman eleştirilere maruz kalmakta, kimi zaman hızlıca hayatımıza karışmakta ve benimsenmektedir. Sinema dediğimizde aklımıza ilk gelen bir sinema salonu iken, artık günümüz koşullarında sinema salonlarından uzaklaşmış olsak dahi, bu hiçbir şekilde sinema filmlerinden koptuğumuz anlamına gelmemekle birlikte, sinema sektörü bu filmleri farklı şekillerde bizlere sunmaktadır. Çünkü sinema sektörü, üretimlerini seyircisi ile farklı ortamlarda buluşturmanın yeni yollarını bulmuş ve seyircisinin talebini bu yönde karşılamayı yaygın bir pratiğe dönüştürmüştür.

Sinema filmi, sette bir araya gelen bir ekiple ve oyuncularla çekilen, dramatik aksiyon içeren, bir kamera aracılığıyla kaydedilen film görüntüsü olarak tanımlanabilir. Günümüzde yapay gerçeklik teknolojilerinin film yapım süreçlerine entegrasyonu filmlerin biçimsel ve estetik unsurlarının sınırlarını bulanıklaştırmaktadır. Bu entegrasyon film yapım süreçlerinde yeni tartışmalar doğurmaktadır.[6] Yapay gerçeklik ve yapay zekâ gibi kavramlar yalnızca gündelik hayata değil sinemaya da tezahür etmektedir. Dijital araçlar ile dijital bir ortamda yapay gerçeklik teknolojisi ile üretilen içerikler ve geleneksel sinema filmlerinin yapım süreçleri birbirinden oldukça farklıdır. Manovich'e göre dijital sinema, birçok farklı kaynağın yanı sıra gerçek çekimleri de hammaddesi olarak kullanan özel bir animasyon örneğidir (2021, s. 41). Gelgelelim her ikisinin de seyir amaçlı üretilmesi onların ortak bir özelliğidir.

Post-sinema, geleneksel sinema kuramlarının saf dışı bırakıldığı bir "sonrası" değil, bir "ortasında bulunma" halini ifade etmeyi amaçlamaktadır. Miriam De Rosa post-sinemayı veya sinemanın yeni formlarını, gündelik yaşamımızın ve pratiklerimizin içine dokunmuş bir örgü olarak ifade eder (2020, s. 222). Post-sinemayı sinemanın yeni formları olarak ele almak belki de daha anlaşılır bir bakış açısına yön verebilir. Zira sinemanın sona erdiği veya eski etkisini yitirdiği gibi bir imadansa, sinemanın adaptasyonu ve karşımıza farklı şekillerde ortaya çıkışı temel meselemizdir. İnteraktif filmlerin, bir dramatik aksiyonu yalnızca sinema perdesinde değil, izleyiciye bulundukları herhangi bir mekânda deneyimleme imkânı tanıması Casetti'nin relokasyon kavramını akla getirmektedir.

[6] 2016 yılında yayınlanan, Oscar Sharp tarafından yönetilen *Sunspring* isimli filmin senaryosu, Benjamin isimli bir yapay zekâ botu tarafından, Uzun Kısa Süreli Hafıza ile yazılmıştır.

Post-sinematik bağlamda ele aldığımızda interaktif film hem görüntü hem de içerik açısından bir geçiş, dönüşüm ve arada bulunma halinden doğan bir üründür. Onu tek bir bağlamda değil, bir geçişlilik içerisinde düşünebiliriz. İnteraktif filmlerin deneyimlendiği form açısından da tek bir biçimde bulunmadığı gerçeği aynı zamanda bu görüşü destekler niteliktedir. Oyun formunda ve film formunda iki farklı ancak benzer şekilde karşımıza çıkan interaktif filmler, kendi içerisinde dahi farklılıklar içerebilmektedir. İçerikler elbette ki platforma göre değişmekte ve deneyimler de buna göre şekillenmektedir. Seyir deneyimine ağırlık verilen türler yanında oyun oynama pratiğinin daha baskın olduğu interaktif filmler, bu iki deneyim arasında bir geçişlilik sağlamakta, böylece deneyimleyicisine her iki türü de tecrübe etme imkânı sunmaktadır. Bu sebeple interaktif film dediğimizde bir oyun mu yoksa bir film veya dizi mi deneyimlediğimiz çizgisi de belirsiz bir şekle bürünür. Bu belirsizlik hali, post-sinemanın tanımına dair belirtilen "belirsiz"lik görüşüne de benzer bir konumdadır. Belirsizlik burada negatif bir "tanımsızlık" hali değil, birden çok yöne sahip olmanın getirdiği bir hali yansıtır. Esasen "belirsizlik" ifadesi "belli olmama" halini yansıtması sebebiyle bu negatif anlamı taşısa da burada söz konusu olan belirli bir kalıp içerisinde bulunmama hali olarak nitelenebilir. Post-sinemanın kuramsallaşma veya kuramsal bakış açılarını bir araya getirme eğilimi sinemada ve medyada meydana gelen güncel dönüşüm ve birleşmeleri daha kapsamlı yorumlama çabasından gelmektedir.

3.2.1.1. İzleyici Etkileşimi

Post-sinema olarak nitelendirdiğimiz süreç kapsamında, geleneksel sinemanın pek çok yönü değişime uğramıştır. Geleneksel sinema, içerik olarak tek yönlü bir iletişim modeline sahiptir. Önceden üretilmiş bir içeriğin, seyirci tarafından tüketildiği bir üründür. Sinema filmlerinde meydana gelen görüntü ve ses yönünden pek çok değişim (siyah-beyaz filmlerden renkli filmlere geçiş, sinemaya sesin eklenmesi, görüntü kalitelerindeki ilerlemeler, gerçekliğin arttırılması girişimleri vb.) yalnızca sinema filminin içeriğini değiştirmiş, sinema uzunca bir süre ne kadar evrilmiş olursa olsun yalnızca alımlanan tek yönlü bir ileti olarak kalmıştır.

Sinema salonları yapıları gereği aslen izleyicilerin birbirleri ile etkileşimde bulunabildiği ve hatta sosyalleşebildiği mekânlardır. Yalnızca salonlar değil, açık havada yapılan gösterimler de tarih boyunca yalnızca bir medya gösteriminin ötesinde, insanların sosyal aktivitelerinden bir tanesi haline gelmiştir. Nitekim insanlar kendi aralarında

sohbet edebilmekte, filmi kendi aralarında yorumlayabilmekte, toplu bir şekilde tepki gösterebilmektedir. Ancak tüm bunların yanında; sinema filmi halen dördüncü duvar ile izleyiciden ayrı bir yerdedir. İzleyici içerikle buluşamaz, ona müdahale edemez ve değiştiremez. Bir filmi izlerken karakterin ölmesine engel olamaz, onu kurtaramaz. Bu etkileşimsizlik bir yandan çekicidir; izleyicinin müdahale edemeyişi ve karakterin yaşaması gerekeni yaşamasıyla birlikte onun yaşadığı hissi deneyimlemek farklı bir duygu ve deneyim barındırır. Öte yandan "ya karakter ölmeseydi ne olurdu?" gibi sorular da zamanla seyircide bir merak ve istek uyandırmış olmalı ki, interaktif kurgular, tiyatro oyunları, oyunlar ve filmler şu anda bir şekilde hayatımızda yerini almıştır.

Brenda Laurel'a göre interaktif kurgu konseptinin oluşumuna etkileşimlilik ve dramatik deneyimlerden oluşan birden fazla nosyon katkıda bulunmuştur. Bu üç temel öncül; "geleneksel" drama, belirli yapay zeka programları ve belirli etkileşimli bilgisayar programlarıdır (Laurel, 1986, s. 11). Laurel, dramatik açıdan seyirci ile oyun arasındaki etkileşimin kısıtlı olması gerektiğini vurgular. Her ne kadar oyuncu, interaktif fantezi sisteminde birinci kişi olarak bulunuyorsa dahî, kullanıcı hiçbir şekilde sisteme etki etmemelidir. Sisteme dair bir farkındalık, fantezi bağlamını bozar ve inançsızlığın askıya alınması nosyonuna zarar verir (Laurel, 1986, s. 87). Laurel, interaktif kurgulara dramatik açıdan yaklaşmış ve kullanıcı-oyuncunun öyküye fiziksel (araçsal) olarak dâhil olsa dahî sistemsel olarak dâhil olmaması gerektiğinden bahsetmiştir. İnteraktif filmleri de bu bağlamda değerlendirecek olursak, katılımcıya belirli bir imkânda hikâyeye etkileşim imkânı tanımakta, ancak sistemsel olarak sınırsız bir etkileşim olanağı vermemektedir.

İnteraktif film içeriklerinin seyirciyle sinema salonunda ilk buluşması 1961 yılında gerçekleşmiştir. Ardından çeşitli yapımlar yine sinema salonlarında gösterilmeye devam etmiştir. Bu format, sinemada her ne kadar popüler bir form haline gelmese de ilerleyen dönemlerde DVD filmlerin hayatımıza girişiyle birlikte daha yaygın bir şekilde karşımıza çıkmaya başlamıştır. Bu uygulamalar, tam olarak sinema gösterimlerindeki gibi film içerisinde bir seçim imkânı tanımasa da genellikle alternatif son tercihli filmlerdi; fakat bu filmler sinema gösterimlerinde bu tercihi izleyiciye sunmuyor, yalnızca evde seyri gerçekleşirken seçme imkânı tanıyordu. Bu filmlere James Wong'un yönetmenliğini yaptığı, 2006 yapımlı *Final Destination 3* filmi örnek gösterilebilir. DVD versiyonunda alternatif son seçeneği sunan film, sinemada bu seçeneğe sahip değildi. Yine buna benzer olarak 2007 yapımlı, Francis Lawrence tarafından yönetilen *I Am Legend* filmi de sinema gösteriminin dışında, DVD seçeneğinde alternatif bir son içeriyordu. DVD filmlerde

bulunan bu farklı bir son seçme alternatifi, seyirciye tek bir son sunmanın dışında bir yenilik sunuyordu.

İnternetin yaygınlaşmasıyla birlikte hayatımıza giren dijital seyir platformları, zamanla sinema filmlerini diskler olmadan da izleyebilmemize imkân tanıdı. Sinema filmlerine disksiz erişimimiz internet sitelerinde belge olarak paylaşıldığı günden başlayarak YouTube, Vimeo, Dailymotion gibi hizmetler aracılığıyla ve sonrasında Netflix, Amazon Prime, Disney+ gibi film ve dizi yayını yapan dijital akış ortamları yoluyla günümüze ulaştı. Bu mecralar, özellikle Koronavirüs pandemisiyle birlikte tamamen evde vakit geçirdiğimiz dönemlerde zirve yaparak seyir deneyimimizin neredeyse tamamını oluşturmaya başlamıştı. Sinema filmi olarak ansak dahî, sinema filmlerini yaygın olarak artık sinema harici mekânlarda deneyimlediğimizi söyleyebiliriz. Dolayısıyla artık izleyici filmi kendi konfor alanında ve bireysel olarak deneyimleyebilir, Twitch, Youtube gibi çevrimiçi yayın platformlarını da ekleyerek daha etkileşimli bir seyir deneyimine ulaşabilmektedir. Geçtiğimiz birkaç seneye kadar –video oyunları hariç- bu platformların etkileşim düzeylerine rağmen izleyici içerikle bir temasa geçemiyordu. Yukarıda bahsettiğimiz örnekler gibi alternatif sonlu film yapımları dışında, bir filmin gidişatına müdahale etmek mümkün değildi. Son yıllarda, video oyunları ile hibrit bir şekilde hayatımıza giren, animasyon veya insan aktörlerle çekilen interaktif filmler; izleyiciye alternatif bir son seçtirmek yerine hikâye boyunca bir etkileşim imkânı sunmaktadır. Bu filmler, izleyicinin katılımlılığına göre kimi zaman video oyunu gibi alımlanabilmektedir; ancak tam olarak bir video oyunu veya sinema filmi şeklinde keskin bir ayrıma gidilmesi zordur. İnteraktif filmler zaman zaman film platformlarında zaman zaman ise oyun platformlarında yer alabilmektedir. Canlı çekim veya animasyon oluşu içeriğin türünü belirleyememektedir. Burada interaktif film ve oyun arasında yapabileceğimiz ayrım noktası, (belki) kullanıcının içerikle kinetik bir etkileşimde bulunması hali olabilir. Kullanıcının hikâye evreni içerisinde hareket edebildiği içerikler oyun olarak alımlanabilir. Filmlerin dramatik birer şema içerdiğini göz önüne alacak olursak, izleyici interaksiyonunun Laurel'ın aktardığı şekilde kısıtlı oluşu, dramatik yapının korunmasına yardımcı olacaktır. Bu açıdan interaktif filmler, kısıtlı etkileşime açık, hikâye gidişatına müdahaleye izin veren, ancak hikâye evreni içerisinde (dramatik bir kaygıya sahip olması sebebiyle) bir video oyunu kadar yüksek seviyede dolaşıma ve müdahaleye izin vermeyen bir yapıdadır. Dramatik yapıya müdahale olmadan izleyiciyi hikâyeye entegre edebilen interaktif filmlerden bir tanesi olan *Bandersnatch,* 2018 yılında Netflix üzerinden yayınlanmıştır. Netflix'e ulaşılan

mecranın özelliğine göre bir televizyon kumandası, bilgisayar uzantısı veya konsol kumandasıyla hikâyede belirli noktalarda izleyici, tercihine göre filmi yönlendirebilmektedir. İzleyici her ne kadar filmin içerik üretiminde bir karar mekanizması değilse de filmin sonuçlanmasında ve kompozisyonunun tamamlanmasında karar sahibidir. Belirli bir süre içerisinde verilen seçeneklere göre tercihte bulunan izleyici, tercihlerinin neticesini seyretmektedir.

İzleyici etkileşimi, bahsettiğimiz bağlamlarda geleneksel sinemadan oldukça farklı bir deneyimdir. Bu deneyimin izleyici ile buluşması tamamen teknolojik araçlar yardımıyla gerçekleşmektedir. Etkileşim gerek kuramsal gerekse deneyimsel olarak alışılagelmiş sinema deneyiminden oldukça farklıdır. İnteraktif drama içeriklerinin dijital platformların yanında tiyatro salonları, sergi alanları gibi gündelik yaşamda da sergilenmesi ve deneyim çalışmalarının da gün geçtikçe farklılaşması, izleyici etkileşiminin de farklılaşabileceğinin habercisi olarak değerlendirilebilir. Bu yenilikler elbette araştırmalarda da kendisine yer bulacaktır.

3.2.1.2. Yaratıcı Süreçteki Gelişmeler

Sinema filmlerinin üretimi de deneyimi gibi değişime uğramaktadır. Prodüksiyon ve post-prodüksiyon aşamalarındaki pek çok gelişme film üretim sürecini hızlandırmıştır. Film çekiminde insan gücünün yanında kullanılan teknolojik araçlar, sözgelimi kameralar; sinema sektörünün başlarında genellikle diğer pek çok teknolojik araç gibi ağır, taşınması güç ve düşük depolama alanına sahipti. Kameraların zaman içerisindeki değişimi, görüntü kalitesindeki iyileştirmeler, kolay taşınabilirliği, kullanımının kolaylaşması, film yapım aşamasını iyileştiren gelişmelerden bazılarıdır.

Bilgisayar teknolojilerinin entegrasyonu ile film çekim süreçleri büyük ölçüde değişimlere uğramıştır. Hareketlilik deneyimi, yalnızca hareketi kolaylaştırmakla kalmayan, aynı zamanda 'kameranın' geçmişte fiziksel olarak imkansız olan yerlere seyahat etmesine izin veren bilgisayar tarafından oluşturulan görüntülerle (CGI) katlanarak artmıştır (Willis, 2016, s. 138). Hareket yakalama teknolojisi ile bir performans artistinin taranmış görüntüsü istenilen şekilde bilgisayar üzerinden değiştirilebilir kılınmıştır. Film çekiminden sonraki post-prodüksiyon aşamaları da günümüzde neredeyse herkes tarafından erişilebilen Adobe Premiere Pro, Final Cut Pro, DaVinci Resolve gibi yazılımlar ile yapılabilmektedir. Bu programlar ile kurgu süreci daha hızlı ve daha pratik bir şekilde ilerlemektedir. Ses kayıt teknolojileri ile ses

düzenlemeleri de görüntü düzenlemeleri gibi daha kolay bir şekilde düzenlenmektedir. Görüntü düzenleme programları, çekim esnasında elde edilemeyen görüntülerin bilgisayar ortamında yaratılmasından, çekimde oluşan istenmeyen görüntülerin düzenlenmesine kadar pek çok kolaylık sağlamaktadır. Gerçek zamanlı çekimleri kapsayan bu gelişmelerin yanısıra, elbette animasyonlar ve görsel efektler de artık çok daha güçlü bilgisayar programları yardımıyla yapımcılara çok daha fazla seçenek sunmaktadır. Yazılımların herkesçe erişilebilen seçenekleri, film yapımının gerekli ekipmanlara erişim sağlayan herkes tarafından yürütülebilen bir süreç olmasına katkıda bulunmuştur. Kayıtları saklama/depolama alanında da kullanılan cihazlar dijitalleşerek hem alan açısından hem de taşınma açısından özgürlük sağlamaktadır. Harici ve çevrimiçi saklama alanları, verilerin saklanmasında büyük bir kullanım rahatlığı getirmiştir.

Bir seyir deneyimi olarak da adlandırabileceğimiz VR ve AR teknolojileri, izleyiciye "içine gömülme" olarak adlandırdığımız etkiyi daha yoğun bir biçimde yaşatmayı amaçlamaktadır. Günümüz bilgisayar teknolojileri ile mümkün olan bu yöntem, birinci kişi bakış açısını temel alarak bir ekrana bakmak yerine kişinin göz hizasındaki ekranlar ile kendi gözleriyle görüyormuş gibi bir etki yaratmayı başarmıştır.

Tüm bu yaratıcı aşamalar, 21. yüzyılın getirdiği yenilikler yoluyla gelişmiştir. Teknolojik araçların devamlı olarak güncellenmesiyle sinemadaki üretim biçimleri de bu güncellemelerle birlikte değişmektedir. Gurevitch, Transformers serisinden Pixar filmlerine, Iron Man filmlerinden The Avengers serisine kadar, bilgisayar destekli tasarımların filmlerin temel özelliği olduğunu, bu yapımların yalnızca görüntü değil yapım süreçlerinin de ancak ileri düzeyde bilgisayar desteğiyle tasarlanabileceğini aktarır. Ancak Gurevitch bilgisayar tabanlı tasarımların kökeninin onlarca yıl geriye gittiğini ve bu değişimin ani bir değişim olarak görülmemesi gerektiğini savunur (2016, s. 271).

3.2.1.3. Dağıtım ve Seyir Biçimleri

Sinema filmlerinin seyir deneyimi, teknolojik gelişmelerle birlikte farklı formlara bürünmektedir. Aynı şekilde sinema filmlerinin dağıtımı da günümüzün şartlarıyla daha farklı bir akışta gerçekleşmektedir. "Son 20 yılda gerçekleşen değişiklikler sadece film üretimini kökten dönüştürmekle kalmamış, aynı zamanda sinemayla bireysel ve toplumsal etkileşimdeki derin değişiklikleri de beraberinde getirmiştir. Yapısal olarak incelendiğinde, bu dönüşüm geçmişteki sabit bir hiyerarşik sistemin de-konstrüksiyonu

olarak görülebilir" (Hagener, 2016, s. 182). Bu –şu an- deneyimlediğimiz ve dönüşmekte olan deneyimler, geleneksel sinema dağıtım biçimlerinden ve sinema seyri nosyonundan farklı olduğundan post-sinematik olarak ele alınabilir. Bu yeni dağıtım ve seyir biçimleri esasen önceki bölümlerde de sık sık bahsettiğimiz platformları ve akışları içermektedir.

Dağıtım biçimleri günümüzde gelenekselden çok daha rahat dolaşıma giren bir akış halinde ilermektedir. Günlük hayatımızda her an ulaşabildiğimiz; akıllı telefonlarımızdan, televizyonlardan, tabletlerden tüketebildiğimiz içerikler, çevrimiçi veya çevrimdışı olarak da erişilebilir bir konumdadır. Bu içeriklere birer uygulama yoluyla eriştiğimiz için, uygulamayı kurabildiğimiz her cihazda bu ürünler tüketilebilmektedir. Bu uygulamalar sürekli olarak güncellendiği ve kişiselleştirilebildiği için izleme pratiklerimizi, tercihlerimizi ve favorilerimizi temel alarak bize farklı önerilerde bulunabilmektedir.

> Dijital dolaşımdaki yeni sinema çağının en belirgin yönlerinden biri, her türden sesli, görsel materyali barındıran büyük platformların varlığıdır. Şu anda var olan temelde üç farklı model bulunmaktadır. İlk model ücretsizdir ve büyük ölçüde kullanıcı tarafından üretilen içeriklerden oluşur; YouTube, Vimeo ve Dailymotion gibi platformlar bunlara örnektir. İkinci model, abonelik ücretlerine dayanır ve özel, profesyonelce üretilmiş materyaller sunar; Netflix, Mubi ve Amazon Prime bunlara örnek olarak gösterilebilir. Üçüncü model ücretsizdir ve yasa dışı olarak işler (Hagener, 2016, s. 186).

Sinema filmlerini veya dizileri günümüzde ağırlıklı olarak Netflix, Disney+, Amazon Prime, Mubi gibi akış platformlarından deneyimliyoruz. Üyelik yoluyla çok sayıda içeriğe erişebilme olanağı sunan bu platformlar, izleyiciye istedikleri anda erişim imkânı tanıyarak geleneksel sinemanın tam tersi bir şekilde içeriğin taşınabilmesine olanak sağlamaktadır. Aynı zamanda bu platformlar, yukarıda bahsettiğimiz şekilde kişiselleştirilebilir bir şekilde optimize edildiğinden, kullanıcının seyir tercihlerini hatırlamakta ve yeni öneriler yapmakta; içerikler hakkında "yay/nay"[7] seçeneği sunarak sonraki izleme önerilerinde beğenmediğiniz içeriklerle karşılaşma ihtimalini düşürmekte ve (yapılan seçime göre) seyretmekten daha çok keyif alınan içeriğe benzer içerikler önermektedir. Bu özelliğe örnek olarak Netflix ve Youtube gösterilebilir. Platform içerisinde bir içeriğe göz atıldığı esnada "beğendim/beğenmedim" anlamında el işareti

[7] Yay-Nay: İngilizce Yes-No ifadelerinin günlük konuşmada yer alan deyişi. Günlük dilde sözlü olarak oylama yaparken kullanıldığı gibi A.B.D. Senatosu'nda oylama yapılırken "Yea-Nay" kullanılmaktadır. Video içeriklerini değerlendirirken "Beğendim" veya "Beğenmedim" ifadesine karşılık gelmektedir.

bulunur; yapılan tercihe göre anasayfada gezinirken platform, hangi dizi veya filmlerin ilginizi çekebileceğini yüzde ile tahmin etmektedir.

Youtube; Netflix, Amazon Prime gibi platformlardan farklı olarak çok daha geniş bir içerik yelpazesine sahiptir; yalnızca dizi veya filme göre tasarlanmamıştır. Fakat Youtube'da da filmlere veya dizilere ulaşmak mümkündür. Günümüzde özellikle TV'de yayınlanan kimi diziler, yayın saatinden hemen sonra içeriklerini Youtube'a yüklemekte, böylece daha sonra izlemek isteyenler içeriğe yeniden ulaşabilmektedir. Youtube Premium özelliği ile içeriklerini çevrimdışı olarak da sunmaya ve indirmeye açık hale getirmiştir. Youtube'un diğer seyir platformlarının dışındaki önemli bir özelliği ise, Twitch gibi canlı yayın açma özelliğine sahip olmasıdır. Bu sayede diğer platformlardan farklı olarak canlı ve eşzamanlı etkileşime de açıktır.

Günümüz sineması ele aldığımız bu platformlar ve dahası ile geleneksel dağıtım ve seyir biçimlerinden oldukça farklıdır. Mekân ve zamanı kendi pratiklerine göre düzenleyen, seyir biçimini kişiselleştiren izleyici, tüketim şekline kendisi karar vermektedir. Bu anlamda günümüz sinema seyir pratiği değişmiş; sinemanın dağıtım şekillerinin güncel ve daha ulaşılabilir platformlara taşınmış olması, sinemanın tüketimini daha kişiselleştirilebilir kılmıştır.

3.2.2. Transmedya Kavramı

Transmedya yani medyalararasılık, özünde Julia Kristeva'nın kullandığı "metinlerarasılık" nosyonuyla özdeşleşmektedir. Metinlerarasılık temel olarak bir metnin, içerdiği kelimeler ve fikirler dolayısıyla daima başka metinlerin birer parçası olduğu fikrine dayalıdır. Kristeva'ya göre her metin, kendisinden daha büyük bir göstergesel sistemin parçasıdır. Kristeva'nın görüşü, Bakhtin'in diyalogsallık(dialogism) görüşünün yorumlamasıdır. Bakhtin'in söyleminin yorumlaması olarak Kristeva'ya göre, "her kelime (metin) en az bir veya daha fazla kelimenin(metnin) kesişimidir" (1980, s. 66, akt. Alfaro, 1996, s. 276). Bir metnin, metni oluşturan kelimelerin, daha öncesinde pek çok şekilde ve kişi tarafından kullanılmış olduğu fikrinden yola çıkan Kristeva'ya göre metnin ucu açıktır, sınırlandırılamaz ve sonsuz yayımlamaya açıktır. Benzer yorumlamaya sahip isimlerden biri de Roland Barthes'tır. Metnin tek bir teolojik anlam(tanrının-yazarın mesajını) taşıyan kelimeler dizisi olmadığını, hiçbiri tamamen orijinal olmayan, harman ve çarpışan çok boyutlu bir evren olduğunu söyleyen Barthes'a göre metin, sayısız kültürün merkezinden referans alınan alıntılar dokusur (Barthes, 1977,

s. 146). Metinlerarasılık nosyon olarak metinlerin birbirleri ile bağlantılı olduğu ve aslında tamamen ayrık olarak ele alınamayacaklarını ifade eder. Metinlerarasılık bir zorunluluktur. Her metin zorunlu olarak başka metinlerle etkileşime girmek, aynı havayı solumak zorundadır; çünkü her metin başka metinden beslenir, gelişir (Azap, 2014, s. 30). Kristeva'nın yorumlamasının yazar-merkezli olmasına karşın, okurun rolü yadsınmamalıdır. Metni alımlayan kişi, metnin içerisindeki göndermelere ne kadar hakimse, metinlerarasılık o kadar anlam taşıyacaktır.

> Umberto Eco metinlerarasılığı, önceki metinlerin yeni metinler üzerindeki yansıması olarak tanımlarken, Rifattere okurun bir metnin diğer metinlerle olan ilişkilerini ortaya çıkararak anlamlandırılmasını metinlerarasılık olarak görür. Her metin kendisinden önce yazılmış bir başka metinden beslenip geliştiği için, metinlerarasılık bir anlamda zorunluluktur denilebilir. "Hiçbir sözcük ne yenidir ne de yansız ama sözcük yaşamını sürdürmüş olduğu bağlamlarla, daha önceki söylenmişliğiyle doludur. Bu kuram metinlerarasılığın temelidir" (Öğeyik, 2008, s. 22, akt. Kalıpçı, 2017, s. 70).

Transmedya, ilişkilenim ve kesişim bağlamında metinlerarasılık ifadesi ile bağdaşmaktadır. Filmleri metinlerarasılık ile ele almak da mümkündür ve yapılmakta olan bir analiz biçimidir. Ancak transmedya, bir içeriğin diğer içeriklerle ilişkileniminde daha büyük ve kompleks bir yapıya sahiptir. Metinlerarasılığı film incelemelerinde yalnızca filmin metninin okuması ve onu diğer filmlerle karşılaştırma ve referans kesişimi bulma olarak değerlendirmek tamamen yanlış bir bakış açısıdır. Metinlerarasılığı sadece metinselliğe indirgemek bir hatadır. Keza bir film, yalnızca metinden oluşmaz. Filmi oluşturan diğer unsurları da metinlerarasılık olarak incelemek mümkündür. Ancak filmler arasındaki bu kesişmeler ve daha büyük karşılaşmalar için *transmedya* kavramı kullanılmaya başlanmıştır. Terim, ilk kez Marsha Kinder tarafından 1991'de *In Playing With Power in Movies, Television and Video Games: From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles* kitabında, televizyon şovları ve oyunların halihazırda var olan filmlerden alıntılandığı, ödünç alındığı ve bu şekilde karakterize edilmesini bir çeşit metinlerarasılık olarak ifade etmesi üzerine kullanılmıştır (Kinder, 1991, s. 3). Kitap boyunca Kinder bu terimi *transmedia intertextuality* yani medyalararası metinlerarasılık olarak kullanmıştır. Kristeva'nın metinlerin daha büyük göstergeler sisteminin parçası olduğu "alıntılar mozaiği" fikrine dayalı olan metinlerarasılık fikri, Marsha'yı eğlence oluşumlarının kurduğu alıntılar mozaiğini keşfetmeye itmiştir. Bu fikir daha sonra Henry Jenkins tarafından genişletilmiştir. Jenkins, Transmedia Storytelling 101 isimli, aslında

öğrencileri için bir matbu olarak hazırladığını belirterek başladığı yazısında transmedyayı şöyle açıklar:

> 1.Transmedya anlatısı bir kurgunun yekpare unsurlarının, tümleşik ve koordineli eğlence deneyimi yaratma amacıyla çoklu dağıtım kanallarına sistematik olarak dağıtıldığı bir süreci temsil eder. İdeal olarak, her ortam hikâyenin ortaya çıkışına kendine özgü bir katkı sağlar. Örneğin, The Matrix serisinde önemli bilgiler üç canlı aksiyon filmi, bir dizi kısa animasyon, iki çizgi roman öyküsü koleksiyonu ve birkaç video oyunu aracılığıyla aktarılır. Matrix evrenini anlamak amacıyla gereken tüm bilgileri elde etmek için başvurabileceğiniz tek bir kaynak veya kaynak metin yoktur.
> …
> 3. Çoğu zaman, transmedya öyküleri bireysel karakterlere ya da belirli olay örgülerine değil, birbiriyle ilişkili birden fazla karakter ve onların öykülerini sürdürebilen karmaşık kurgusal dünyalara dayanır. Bu dünya inşa etme süreci hem okuyucularda hem de yazarlarda ansiklopedik bir dürtüyü teşvik eder. Her zaman bizim kavrayışımızın ötesine geçen bir dünya hakkında bilinebilecek şeylere hâkim olmaya çekiliriz. Bu, klasik olarak inşa edilmiş anlatıların çoğunda bulunan, belirli bir hikayeyi anlamlı kılacak her şeyi öğrenip tiyatro salonundan ayrılmanın bitişe ulaşma hissiyle bağdaştırılmasından çok daha farklı bir hazdır (Jenkins, 2007).
> ...

Transmedya anlatısı, bir fikrin birden çok mecrada akışını ifade eder. Temelde evren bir tanedir, ancak evrene dair olan önemli olaylar, tek bir medya ortamı yerine birden çok ortama sıçramış bir şekilde ilerler. Bu da hikâyeyi daha derin kılar. Willis bu deneyimi şöyle ifade eder:

> Başka deyişle, bir zamanlar karanlık bir sinema salonunda dev ekranda sunulan bir hikâye dünyasına tamamen absorbe olma halini kapsayan sinema izleyiciliğini içine gömülme deneyiminin tanımı olarak algılıyorduk. Transmedyatik gömülmenin tanımlayıcı karakteristiği ise çok çeşitli izleme deneyimi ve kaynağından anlatı unsurlarını bir araya toplayabilmesidir (Willis, 2016, s. 49).

Küresel çapta transmedyayı en rahat örnekleyebileceğimiz içeriklerden biri Marvel Sinematik Evreni'dir. Marvel süper kahramanlarının her birinin teker teker birden çok öyküsü olduğu gibi, aynı zamanda birden çok kahramanın bir arada olduğu içerikler de vardır. Bu içerikler kimi zaman film, kimi zaman dizi, oyun veya çizgi roman olarak karşımıza çıkmaktadır. Çizgi romandan filme, oyuncaklara ve dergilere yayılan bu transmedyatik dağılımın ilk örneklerinden sayılabilecek karakterlerden biri *Spider*

Man'dir. Çizgi roman, canlı-çekim film, animasyon film, animasyon dizi, oyun, dergi, kitap gibi birden çok mecraya yayılmış bir içeriğe sahip olan Örümcek Adam, totalde tek bir Marvel evreninde geçmektedir. Bunun yanında Kaptan Amerika, Demir Adam, Thor, Gümüş Sörfçü gibi diğer pek çok Marvel karakterinin kendi hikayeleri ve bu hikayelerin birden çok mecrada yansıması vardır.

Transmedya anlatı, bu çatallanan ve kompleks yapısıyla Murray'nin ve Tyrkkö'nün bahsettiği kaleideskopik anlatıya benzer bir niteliktedir. Öykü çizgisel bir anlatı olarak değil, mozaik olarak deneyimlenmektedir. Bu anlatının sinematik olarak deneyimlenebilmesi ancak bu deneyimin geleneksel sinema filmi anlatısından çok daha farklı, ağaçsı bir şekilde ilerleyişi, aynı evrene ait öykü parçalarına farklı ortamlarla ulaşılması, bahsi geçen anlatıyı bariz bir şekilde gelenekselden daha kompleks bir konuma taşımaktadır. Bu karmaşık ağ, post-sinemanın tartıştığı ve tartışmayı önerdiği, 21. yüzyıl sinemasının değişen ve gelişen unsurlarından biridir.

Anlatı türü anlamının yanında transmedya kavramı bir medyalararasılığı belirtir. Bu ortamlararasılık, en basit şekilde şöyle anlatılabilir; bir medya içeriğinin, bir üst anlatının, birden çok ortam aracılığıyla kırılarak ve dallanarak farklı şekillerde tüketilmesidir. Kavram en çok aynı içeriğin farklı ortamlarda ve türlerde deneyimlenmesi ile karıştırılmaktadır. Bir uyarlama transmedya içeriği anlamına gelmemektedir. Transmedya, daha kapsamlı bir evrenin parçalara ayrılarak deneyimlenmesidir. Bu içerik ve anlatı biçimi, geleneksel sinemadan tamamen farklı bir boyut barındırır. Ancak sinema türünü zenginleştiren ve onu diğer ortam türleriyle devamlı bir alışveriş halinde bulunmaya teşvik eden bir nosyondur.

BÖLÜM IV

YÖNTEM

4.1. Araştırma Konusu

Geleneksel sinemanın geçirdiği değişim ve dönüşümler, sinemayı günümüzde alımladığımız ve tek bir tanımla açıklayamadığımız, tek bir yerde konumlandıramadığımız, doğrusal olmayan bir düzleme getirmiştir. Bu araştırma, tam olarak bu doğrusal olmayan düzlem dediğimiz yerde; yepyeni bir tür diyemeyeceğimiz ancak farklı yönleriyle dikkat çeken, deneyimleme pratiği bağlamında etkileşimli deneysel bir seyir ürünü olan, interaktif dramaların bir türü olarak niteleyebileceğimiz interaktif filmleri konu edinmektedir.

İnteraktif dramalar; video oyunlarını, filmleri, reklam filmlerini, internet sitelerinde oynanabilen interaktif kısa oyunları, interaktif tiyatro oyunlarını, sanat sergileri ve müzelerde sergilenen interaktif enstalasyonları ve daha pek çok etkileşimli dramatik içeriği niteleyen geniş bir başlığı ifade etmektedir. Bu çalışma, bir interaktif drama olarak seyir yönü diğer interaktif dramalara göre ağırlıkta olan ancak diğer interaktif dramalardan ayrı olarak anlatısal bir etkileşimi de amaçlayan interaktif filmleri post-sinematik tartışmalar çerçevesinde araştırmaktadır.

4.2. Araştırma Deseni

Araştırma evreni kapsamında amaçlı örneklem olarak seçilen interaktif filmler, belirlenen içeriksel ve biçimsel kategoriler ışığında nitel bir içerik analizi ile incelenmiştir.

Örneklemde seçilen interaktif filmlerin içerik analizi post-sinema tartışmaları ve geleneksel sinema pratikleri çerçevesinde yapılmıştır. Kategoriler; tezin ilk iki kısmını oluşturan alanyazın taramaları, kuramsal bakış açıları ve araştırmacının deneyimlerinden elde ettiği yorumlamalara göre analiz edilen içerikleri ve niteliklerini yansıtacak şekilde belirlenmiştir. Kategorizasyon yapılırken her bir başlık için örneklemleri temel alarak ölçüt sorular sorulmuş, bu soruların yanıtları ve soruları en iyi tanımlayabilecek ifadeler kategori başlıkları olarak seçilmiştir. Kategorileri oluşturmak için her bir içeriği temel alan sorular oluşturulmuştur.



Şekil 9. Analiz kategorilerini oluşturmak için belirlenen sorular

Örneklem filmlerin analizinde kullanılan, biçimsel ve içeriksel olarak iki temel başlıkla sınıflandırabileceğimiz kategoriler; **hikâye türü, son çeşitliliği, karakter perspektifi, evren interaksiyonu, karakter interaksiyonu, hikaye interaksiyonu, görsel biçim, platform çeşitliliği** olarak kararlaştırılmıştır.

Hikâye Türü; "Hikâye çizgisel olarak mı ağaçsı olarak mı ilerliyor?" sorusuna her film için verilen yanıtlar doğrultusunda seçilmiştir. Filmin öyküsünün çizgisel, ağaçsı, hibrit anlatı türlerinden hangisine dâhil olduğunu anlamak amaçlanmaktadır.

Son Çeşitliliği; öykülerin çatallı olsa dahi tek bir sona mı yoksa birden fazla sona mı ulaştığı sorusundan yola çıkılarak oluşturulmuştur.

Karakter Perspektifi; seçilen filmleri deneyimleyen kullanıcının birinci kişi olarak tek veya birden fazla karakter perspektifine sahip olup olmadığını sorgulamaktadır.

Evren&Karakter&Hikâye interaksiyonu; Murray'nin (1997) interaktif dramaların anlatısal estetik öğeleri olarak nitelendirdiği kategorilerden **amaçlı eylemliliği** temel alarak belirlenmiş kategorilerdir. Kullanıcının yazılım yani anlatı içerisinde bireyselliğini veya özgürlüğünü tartışmaktadır.

Evren İnteraksiyonu; kullanıcının yazılım içerisinde, yazılımın yönlendirmesi olmadan veya bu yönlendirmenin dışında, amaçlı olarak evrendeki cisimler, yerler, zaman akışı gibi hikâye evrenini oluşturan öğelerle etkileşimini sorgulamak için belirlenmiştir.

Karakter İnteraksiyonu; evren interaksiyonuna benzer şekilde kullanıcının

yazılımda yer alan diğer hikâye karakterleri veya NPC'ler ile amaçlı olarak bir etkileşimde bulunabiliyor oluşu ile ilgilenmektedir.

Hikâye İnteraksiyonu; amaçlı eylemin öykünün kendisine uygulanıp uygulanmadığını sorgular. Dramanın yapısına ve arayüze bağlı olarak bu etkileşim sınırlılıklara sahiptir. Kullanıcı kimi içerikte verdiği küçük kararlar veya yaptığı önemsiz sayılabilecek, görev değeri olmayabilecek davranışlarıyla karakter gelişimi, öykünün gidişatı gibi bazı öykü unsurlarına etki edebilmektedir.

Görsel Biçim: arayüzü oluşturan çekim türü, varsa görsel efekt veya animasyon, kaplamalar gibi bir veya birden fazla görsel deneyim biçimini ifade etmektedir.

Platform Çeşitliliği; seçilen örneklerin kaç farklı platform üzerinden deneyimlenebildiği sorusu üzerine seçilmiştir. Geleneksel filmler yalnızca sinema salonlarında deneyimlenirken, yeni medya ürünleri ve interaktif dramalar çok farklı platformlarda deneyimlenebilmektedir. Post-sinema tartışmalarının 'post' ifadesi ile ele aldığı sinema pratiklerinin özelliklerinden biri de bu platformları kapsamaktadır. Bu çerçeveden bakılarak interaktif filmlerin deneyimlenmesini, ortamların çeşitliliği açısından ele almak amacıyla **platform çeşitliliği** kategorisi oluşturulmuştur.

4.3. Evren ve Örneklem

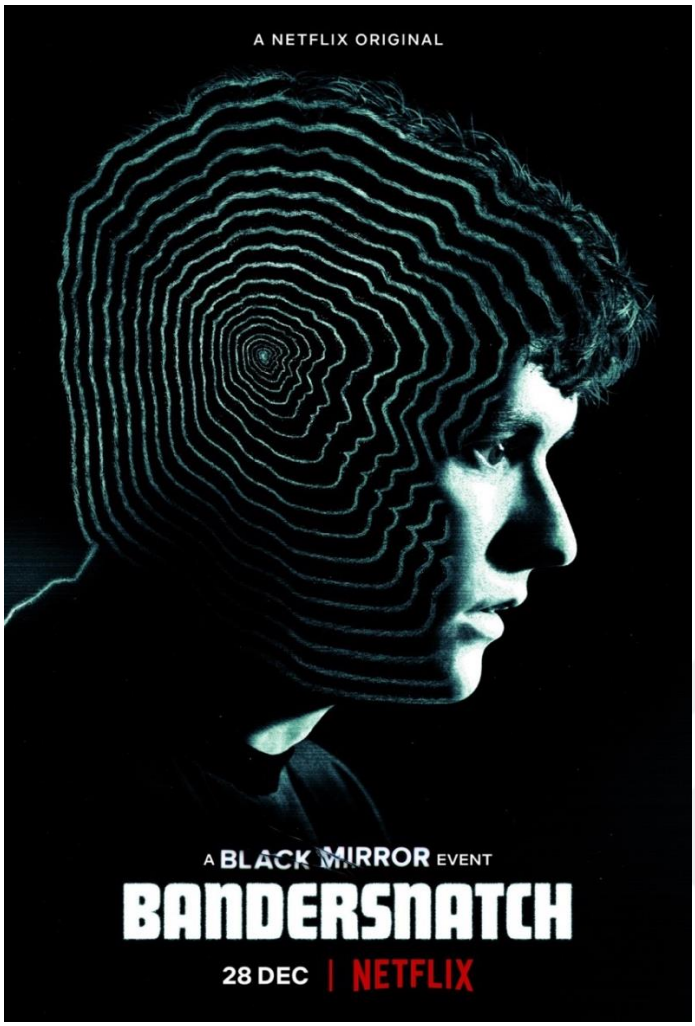
İnteraktif dramalar oldukça büyük ve farklı nitelik/ nicelikler barındıran genel bir kategori, bir üst kümeyi oluşturmaktadır. Dolayısıyla bunu araştırma evreni olarak kabul ediyoruz. Örneklem olarak ise bu evren içerisinden bir interaktif film, iki video oyunu seçilmiştir.

İnteraktif filmler, kuramsal bölümde değinildiği üzere tarihsel süreçte pek çok değişime uğramış, farklı ekipmanlar ile etkileşimsel deneyimler yaratmayı amaçlamış ve günümüze dek varlığını sürdüregelmiştir. Bu türde filmlerin başlangıçta temel amacı etkileşimi araçsal olarak kurmak olsa dahi günümüzde interaktif filmler çoğunlukla bir amaçlı eylemlilik veya anlatısal etkileşim amacı da taşımaktadır. Bu bağlamda özellikle son yirmi yıllık süreçte interaktif film olarak nitelenen ancak kimi zaman oyun olarak da karşımıza çıkan çok fazla yapım hayatımıza girmiştir. Oyun, yapısı gereği ileri seviyede fiziksel etkileşim barındıran bir içeriktir. İnteraktif film, içeriksel olarak aynı etkileşim seviyesine sahip olabileceği gibi olmadığı örneklere de sahiptir. Bu iki türü zaman içerisinde birbirine yakınlaştıran özelliklerden biri, video-oyunlarının zamanla hikâye anlatısına ağırlık vermesi ve bu konuda çok kapsamlı oyunlar üretilmeye başlamasıdır. Dolayısıyla geleneksel olarak bir hikâye anlatımını seyrettiğimiz filmler, oyunla

kesişimini bu anlatı üzerinden sağlayabilmektedir. Bununla birlikte, hâlihazırda bir anlatıya sahip olan ancak geleneksel pratikte pasif alımlayıcısı olduğumuz filmler, bizi bir şekilde filme yani anlatıya dâhil ettiğinde, oyunun etkileşim özelliğini paylaşmaya başlamıştır.

İnteraktif filmler, bahsettiğimiz bu özelliklere göre değişkenlikler gösterebilmektedir. Bazı içerikler yüksek etkileşim unsurları ile kullanıcıyı içeriğe daha fazla entegre edebilmektedir. Bazılarında ise etkileşim anlatısal sınırlar içerisinde kalmaktadır. Araştırma evrenini oluşturan yüksek etkileşimli, etkileşimli veya sınırlı etkileşime sahip çok sayıda interaktif film bulunmaktadır. Kimi interaktif içerik özellikleriyle birbirine çok benzerken kimi ise temel farklılıklar göstermektedir. Bu evren içerisinden içeriksel ve biçimsel etkileşim seviyelerine göre amaçlı olarak 3 örnek seçilmiştir. Seçilen filmler yüksek etkileşimli, sınırlı etkileşimli ve etkileşimli olacak şekilde belirlenmiştir.

Örneklem olarak seçilen interaktif filmler; Flavourworks tarafından geliştirilen ve 2019 yılında Playstation 4 için yayınlanan interaktif video oyunu **Erica,** Netflix dizisi Black Mirror'ın antolojisine dâhil olan, yine Netflix tarafından yaratılmış ve 2018 yılında aynı platform üzerinden yayınlanan interaktif film **Black Mirror: Bandersnatch** ve macera türü bir video oyunu olarak 2018'de Playstation 4'te yayınlanan, Quantic Dream tarafından geliştirilen **Detroit: Become Human** olmak üzere üç içerik olarak belirlenmiştir.



Şekil 10. Black Mirror: Bandersnatch Resmi Posteri

Kaynak: Imdb, 2018



Şekil 11. Black Mirror Bandersnatch Netflix kapak görseli

Kaynak: Netflix, 2018



Şekil 12. Erica video oyunu resmi oyun kapak görselleri

Kaynak: Feldhamer, 2021a, 2021b



Şekil 13. Detroit: Become Human video oyunu kapak görseli

Kaynak: Kam1Kaz3NL77, 2018

4.4. Örneklem Filmlerin Sinopsisi

4.4.1. Black Mirror: Bandersnatch

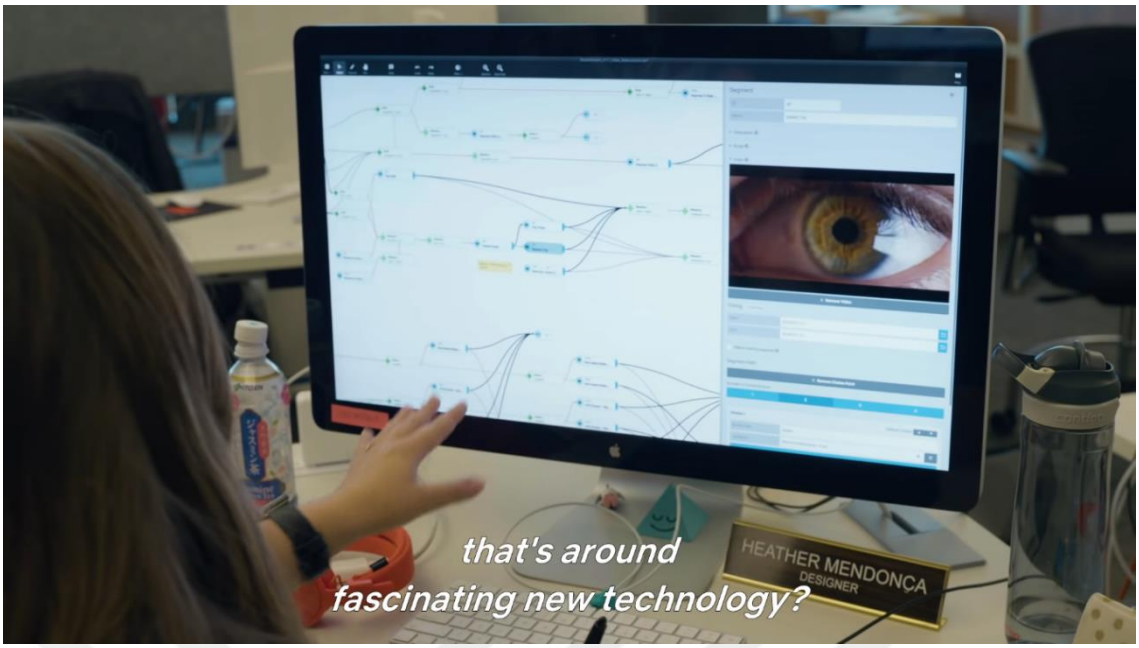
4.4.1.1. Arkaplan

Black Mirror: Bandersnatch 2018 yılında yayınlanmış ve yetişkin kitleye yönelik canlı çekim ile hazırlanan ilk Netflix yapımıdır. Film; ilk kez 2011'de yayınlanmaya başlayan, teknoloji ve toplum ilişkisini distopik şekilde alternatif bir evrende işleyen antoloji dizisi Black Mirror'ın parçası olarak yayınlanmıştır. Filmin, dizinin 5. sezonunda bir bölüm olarak yer alması planlanmıştır. Dizinin yaratıcılarından Charlie Brooker bir röportajında; Netflix'in kendilerine bir interaktif öykü yaratma teklifi sunduğunu ancak bir dizi bölümü yapmak istedikleri için bu teklifi reddettiklerini söylemiştir (*Netflix,* 2019). Brooker, projenin 'peki ya geçmişteki birini kontrol edebiliyor olsaydınız?' fikri etrafında oluştuğunu söyler. Bu esnada Bandersnatch oluşum aşamasındadır ve yapımın çok karmaşıklaşacağı yavaş yavaş ortaya çıkmaktadır. Brooker, hikâyenin tek başına bir sezon uzunluğunda olduğunu söylemiştir (Strause, 2019) ve gidişat Black Mirror ekibinin Netflix'in teklifini kabul etmesiyle sonuçlanır.

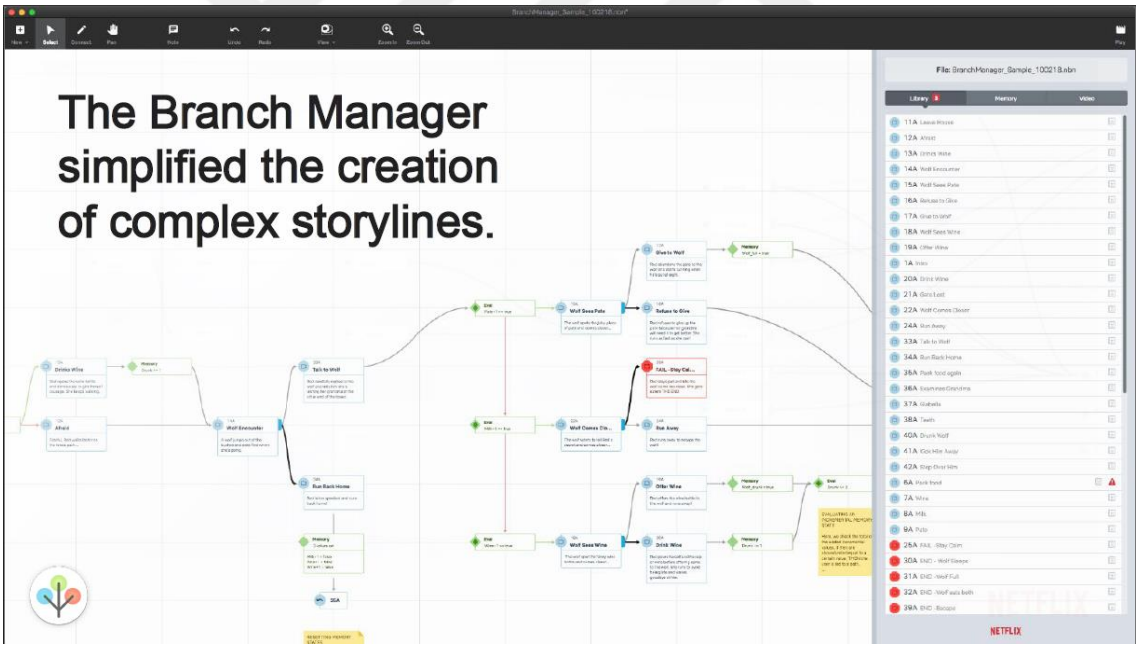
Film, doğrusal ilerleyen bir hikâyeye kıyasla tek bir başlangıç, gelişme ve sonuca ve aynı zamanda; bir kez başlayıp biten bir yapıya sahip değildir. Kullanıcının her seçiminde senaryo farklı bir kombinasyonla ilerler ve bu kombinasyonlar kullanıcıyı her seferinde farklı bir yola götürebilmektedir. Sistem, kullanıcının bir sona ulaştığında eğer hikâyede görmesi gereken önemli bir olay varsa, onu seçenekler sunarak o bölüme yönlendirmeye çalışır. Kullanıcının her zaman öyküye yeniden başlama özgürlüğü vardır ancak eğer kaldığı yerden sıfırlamadan devam ederse sistem önceki tercihleri hatırlayan durum takibi teknolojisiyle çeşitli kombinasyonları bir araya getirir ve kullanıcı farklı olaylarla karşılaşabilir. Yapımcılardan Annabel Jones, filmdeki bir son sahnesine ulaşmak için ana karakterin bazı deneyimler yaşaması gerektiğini, geçmişiyle bağlantı kurmadan önce çeşitli şeyler öğrenmesi gerektiğini söyler. Bu anlamda interaktif formu sadece hikâyeyi anlatmak için değil, hikâyeyi desteklemek için de kullandıklarını belirtmiştir (Strause, 2019). Dolayısıyla kullanıcı, bazı sonlara ulaşmak için hikâyeyi keşfetmeli ve spesifik bazı tercihleri yapmış olmalıdır. Brooker ortaya çıkan tuhaf teknik zorluklar hakkında:
"Doğrusal bir hikâye yapıyorsanız ve kaldırmak istediğiniz bir sahne varsa olay örgüsünü başka bir şekilde birleştirerek bunu nispeten kolay bir şekilde atlatabilirsiniz. Dört boyutlu akış şemasına benzer yapıda bir öyküde ise bunu yapmak her türlü soruna neden olabilir. Sonunun nereye varacağını tahmin edemediğimiz noktalar vardı. Bir nevi kontrolümüz dışındaydı." yorumunda bulunur (Strause, 2019).

Bandersnatch, yönetmeni David Slade'in açıklamasına göre 5 saatlik çekilmiş görüntüden oluşmaktadır. Yapımcı Russel McLean 250 video segment olduğunu, bu segmentlerin aynı sahnelerin defalarca çekimiyle oluştuğunu söylemiştir. Bu sebeple milyonlarca seçim olasılığı ve bir sona ulaşmanın binlerce yolu olduğunu belirtmiştir. Film, Annabel Jones'a göre 5 ana sonuçtan oluşmaktadır. Charlie Brooker ise daha fazla olduğuna inandığını söylemiştir. McLean'a göre 10-12 sonu vardır. Brooker, filmin eninde sonunda kullanıcıyı jeneriklere yönlendirdiğini ancak bunun neredeyse her şeyi gördükleri anlamına geldiğini söylemiştir. Brooker ve Jones, filmin 'doğru' ya da 'yanlış' bir sonu olmadığını; dolayısıyla 'doğru veya yanlış bir yol' olmadığını ve tüm seçeneklere ulaşmanın mümkün olmadığını belirtirler. Jones, kullanıcının nihayetinde doyuma ulaşmış hissedeceğini ancak bunun bir son gibi hissettirmeyebileceğini, daha çok bir deneyim olarak hissedilmesi gerektiğini söylemektedir. Yönetmen Slade, insanların asla göremeyeceği sahneler olduğunu hatta kendilerinin bile ulaşamadıkları bir sahne çektiklerini belirtmiştir.

Filmin yapım sürecinin başında senaryo Twine isimli bir program yardımıyla çalışılmıştır. Twine, interaktif ve çizgisel olmayan öykü anlatımı için kullanılan açık kaynaklı bir yazılımdır. Ancak Brooker, bir süre sonra takıldığını ve hatalarla karşılaştığını belirtmiştir. Bu esnada Netflix ekibe, ağaçsı anlatıyı destekleyen ve kendi interaktif projeleri için geliştirmeye başladıkları *Branch Manager*'ı sunar. Branch Manager, filmin yapım sürecinin ortasında kullanılmaya başlanmıştır. Program, birden çok segmentten oluşan senaryonun ve videoların sisteme yüklenmesiyle içeriği kategorize eder ve bu kategorizasyona göre sonucu izleyici gözüyle yani çıktısıyla birlikte düzenleme imkânı tanır. Bandersnatch'in yapımı Branch Manager üzerinden devam etmiştir. Çekilen ve yüklenen sahneler yazılım tabanlı olarak bir araya getirildiğinden, bazı sonlar ve sahneler sistemin bu içerikleri dışarıda bırakmasıyla birlikte ulaşılamaz bir hal almıştır.



Şekil 14. Bandersnatch'in Branch Manager yazılımında kurgu aşaması
Kaynak: Still Watching Netflix, 2019



Şekil 15. Branch Manager'ın tanıtım sunumuna ait bir ekran görüntüsü
Kaynak: Schuler, 2019, s. 22

Bandersnatch ismi Lewis Carroll'ın 1871 yılında yazdığı, Türkçe basımı *Alice Harikalar Diyarında* kitabının devamında yayımlanmış olan *"Aynanın İçinden"* eserinde; uzun bacaklı ve çok hızlı hareket eden bir yaratık olarak geçmektedir. Karakter daha sonra farklı edebiyat, film ve oyun gibi ortam türlerinde de kullanılmıştır.

Bandersnatch 1984 yılında Imagine Software tarafından yayınlanması planlanan ve ismini Lewis Carroll'ın karakterinden alan bir video oyunudur. Ancak şirket, yaşadığı ekonomik sıkıntılar nedeniyle, oyunun afişleri dahi yayınlanmışken iflasını açıklamıştır. Oyun, şirketin yapım aşamasında olan bir diğer oyunu Psyclapse ile afişlerde yer almıştır. Ian Weatherburn, Mike Glower, John Gibson ve Eugene Evans gibi Birleşik Krallık'taki büyük bilgisayar oyunu programcıları afişlerde alır. İlk yayınlanan afişte '(soldan sağa) Ian Weatherburn, Mike Glower, John Gibson ve Eugene Evans gibi bilgisayar uzmanları haftalarca kapandıklarında her şey olabilir; akıl sağlıklarını koruyabilecekler mi, ya da daha da önemlisi, siz merakınıza kontrol altına alabilecek misiniz?' şeklinde bir ifade bulunmaktadır. Sonraki ay yayınlanan afişte ise 'Imagine House'un atmosferi heyecan verici: Başarılı olacaklar mı? Akıl sağlıklarını koruyabilecekler mi? Zihinsel yükün altında mı kalacaklar?' ifadesi yer almaktadır.



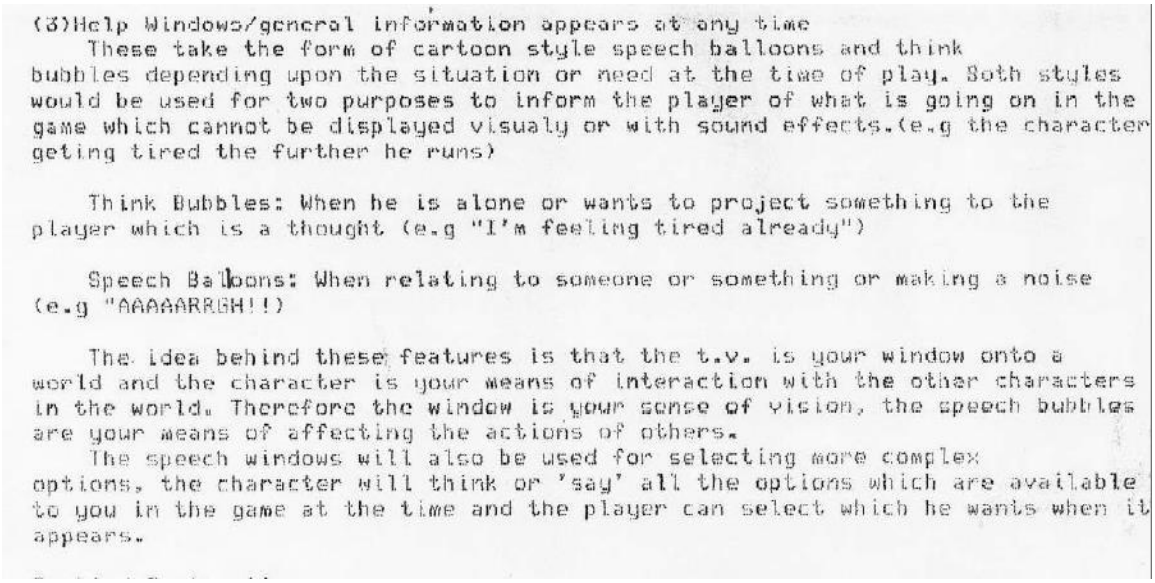
Şekil 16. Imagine Software tarafından yayınlanan Bandersnatch ve Psyclapse oyunlarının ilk posteri

Kaynak: spectrumcomputing.co.uk, t.y.-a

Oyun fütüristik bir şehirde dolaşmanıza ve konuşma balonlarıyla NPC'ler ile etkileşime girmenize izin veren, dönemi için devrim niteliğinde bir yapıya sahipti. Karakterler yalnızca konuşma balonları aracılığıyla sizinle 'gerçek zamanlı' olarak konuşmakla kalmayacak, aynı zamanda karakteriniz bir şeyler yapmayı düşünecek: bu düşünceler baloncuklar halinde görünecek ve *Ateş* düğmesine basarak bunları gerçekleştirebilecektiniz (chrisscullion, 2019).

Oyunun gereksinimleri sebebiyle maliyet hesaplarının çok yüksek olması ve şirketin hâlihazırda ekonomik sıkıntılar içerisinde olması, nihayetinde şirketin iflas etmesiyle sonuçlanır ve Psyclapse ile Bandersnatch yayınlanamaz. Bir süre sonra şirketin eski çalışanlarının oluşturduğu Pygnosis[8], 1986 yılında ilk oyunu olan *Brataccas*'ı piyasaya sürer. Oyun, ihanetle suçlanan bir genetik mühendisinin dünyadan kaçarak yer altı dünyasında yaşamaya başlayıp kendisini aklamak için ipuçları ararken yaşadığı maceraları anlatmaktadır. İnternet üzerinde yer alan bir kaynakta oyun ile ilgili "Brataccas, oyuncuların NPC'nin diyaloğunu okuyabileceği ve ateş butonuyla harekete geçebileceği konuşma balonu tabanlı bir kontrol sistemi içeriyordu, kısacası Bandersnatch teknik olarak ölmüş olabilirdi ancak Brataccas olarak buradaydı" ifadesi yer alır (chrisscullion, 2019). Dolayısıyla oyunun farklı bir bağlamda ancak planlanmış benzer özelliklerle piyasaya sürüldüğü yorumuna ulaşılabilmektedir.

[8] İngiliz oyun geliştirici. 1984'te Ian Hetherington, Jonathan Ellis ve David Lawson tarafından kuruldu. 1993 yılında Sony Computer Entertainment ile aynı çatı altında faaliyetlerine devam etti.



(3)Help Windows/general information appears at any time
These take the form of cartoon style speech balloons and think bubbles depending upon the situation or need at the time of play. Both styles would be used for two purposes to inform the player of what is going on in the game which cannot be displayed visualy or with sound effects.(e.g the character geting tired the further he runs)

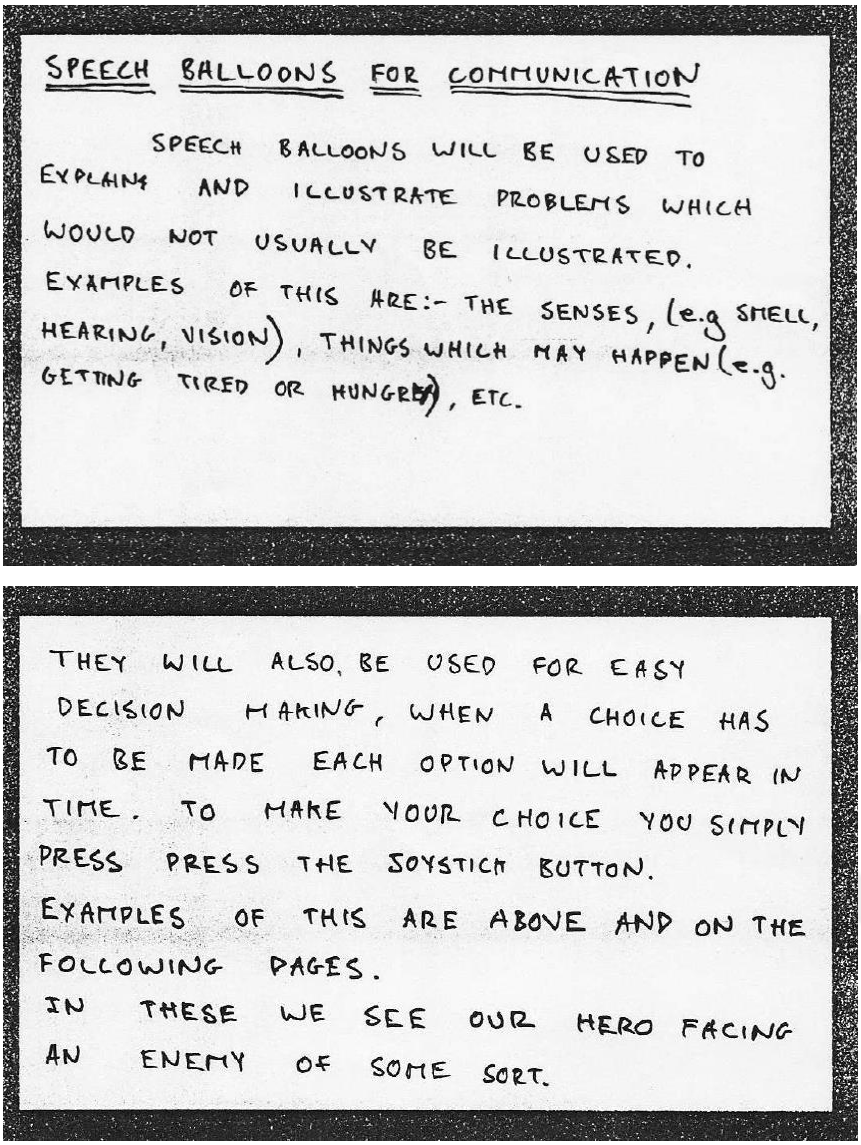
Think Bubbles: When he is alone or wants to project something to the player which is a thought (e.g "I'm feeling tired already")

Speech Balloons: When relating to someone or something or making a noise (e.g "AAAAARRGH!!)

The idea behind these features is that the t.v. is your window onto a world and the character is your means of interaction with the other characters in the world. Therefore the window is your sense of vision, the speech bubbles are your means of affecting the actions of others.
The speech windows will also be used for selecting more complex options, the character will think or 'say' all the options which are available to you in the game at the time and the player can select which he wants when it appears.

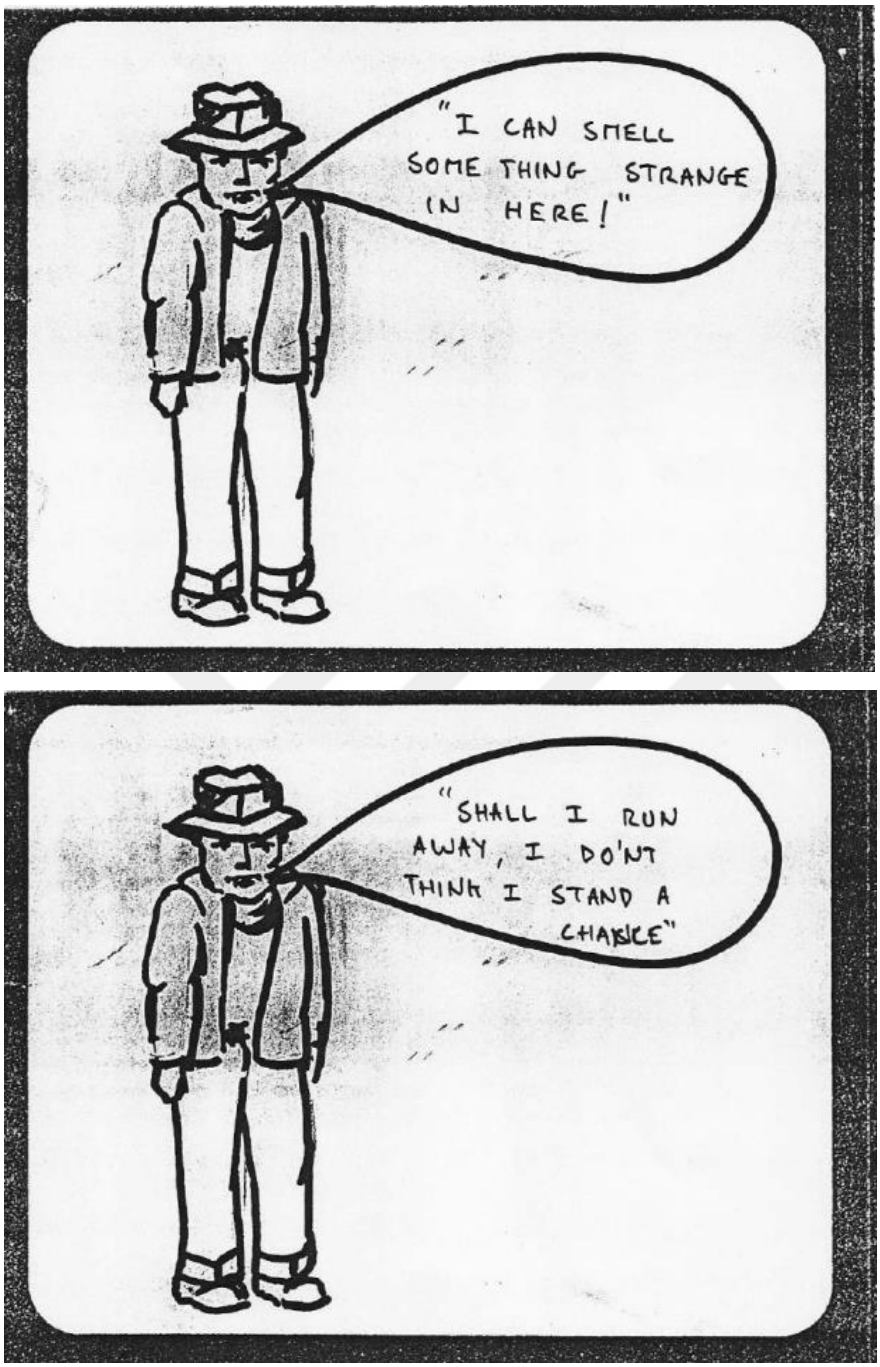
Şekil 17. Bandersnatch (Imagine Software)'in proje dosyasından konuşma balonlarına yönelik açıklamalar

Kaynak: spectrumcomputing.co.uk, t.y.-b



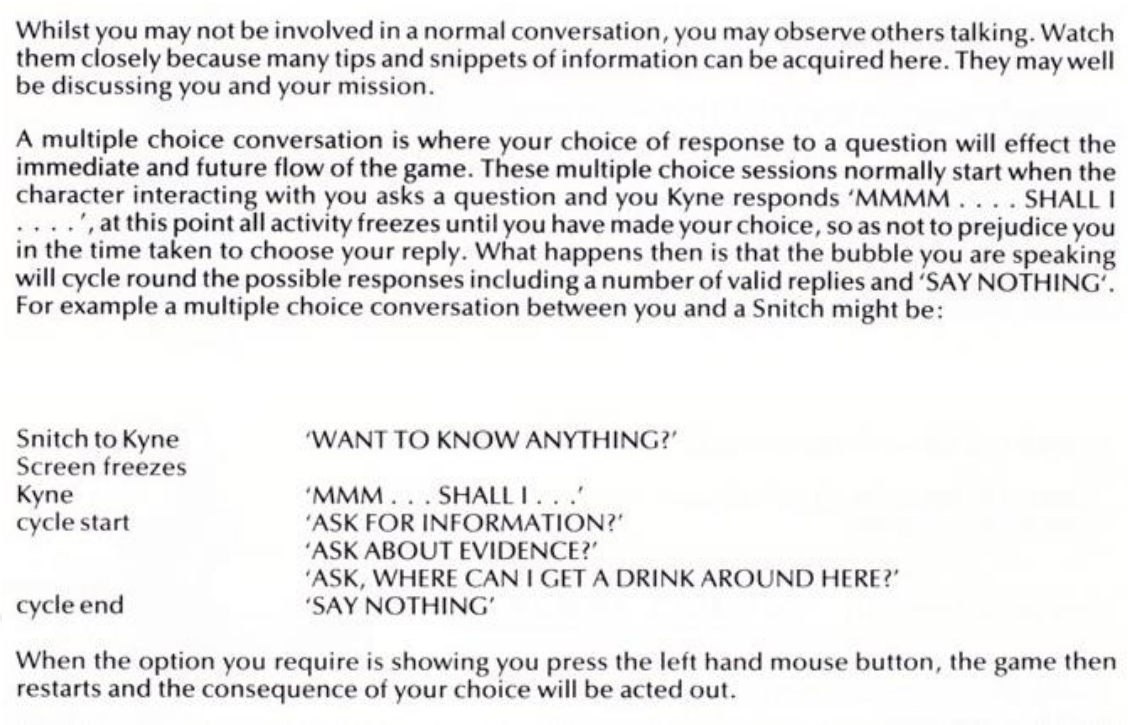
Şekil 18. Konuşma balonlarına dair yönergeler

Kaynak: spectrumcomputing.co.uk, t.y.-b



Şekil 19. Konuşma balonlarının örnek çizimleri

Kaynak*:* spectrumcomputing.co.uk, t.y.-b



Whilst you may not be involved in a normal conversation, you may observe others talking. Watch them closely because many tips and snippets of information can be acquired here. They may well be discussing you and your mission.

A multiple choice conversation is where your choice of response to a question will effect the immediate and future flow of the game. These multiple choice sessions normally start when the character interacting with you asks a question and you Kyne responds 'MMMM . . . . SHALL I . . . . ', at this point all activity freezes until you have made your choice, so as not to prejudice you in the time taken to choose your reply. What happens then is that the bubble you are speaking will cycle round the possible responses including a number of valid replies and 'SAY NOTHING'. For example a multiple choice conversation between you and a Snitch might be:

Snitch to Kyne	'WANT TO KNOW ANYTHING?'
Screen freezes	
Kyne	'MMM . . . SHALL I . . .'
cycle start	'ASK FOR INFORMATION?'
	'ASK ABOUT EVIDENCE?'
	'ASK, WHERE CAN I GET A DRINK AROUND HERE?'
cycle end	'SAY NOTHING'

When the option you require is showing you press the left hand mouse button, the game then restarts and the consequence of your choice will be acted out.

Şekil 20. Pygnosis tarafından yayınlanan Brataccas oyununun konuşma balonu yönergeleri

Kaynak: atarimania.com, t.y.-a, t.y.-b

4.4.1.2. Olay Örgüsü

Black Mirror: Bandersnatch, 1984 yılında Birleşik Krallık'ta yaşayan Stefan Butler isimli genç bir programcının *Bandersnatch* isimli bir video oyunu yaratma sürecinde yaşadığı zihinsel çatışmaları ele alır. Bu çatışmalar kullanıcının kararlarıyla çözülür veya daha da karmaşıklaşır. Film, Stefan'ın uyandığı sahneyle başlamaktadır ve tarih 9 Temmuz 1984'tür[9]. Stefan'ın annesi, kendisi küçükken bir tren kazası sonucu hayatını kaybetmiştir ve Stefan babası Peter ile yaşamaktadır.

Filmin başladığı gün Stefan'ın, Colin Ritman isimli ünlü bilgisayar oyunu programcısının da çalıştığı Tuckersoft oyun şirketiyle bir görüşmesi vardır. Stefan, annesinin eşyaları arasında bulduğu *Bandersnatch* isimli 'Kendi Maceranı Kendin Seç' türündeki bir kitabı aynı isimle ve aynı türde bir bilgisayar oyununa uyarlamaktadır. Mohan Thakur tarafından yönetilen şirketle görüşmesinde Ritman, Butler'ın oyununu ilgi çekici bulur. Thakur, oyunun Kasım ayına kadar hazır olmasını ister ve oyunu hazırlaması için bir ekiple ofiste çalışması teklifinde bulunur. Butler'ın kararı kullanıcıya sorulur, kabul ederse Thakur oyunun kısaltılması gerektiğini söyler ve Colin, Butler'ın omzuna

[9] Bu tarih gerçek hayatta Imagine Software'in resmi olarak İngiliz Yüksek Mahkemesince dava edildiği tarihtir.

dokunup ‘Üzgünüm dostum, yanlış yol’ diyerek çıkar. Film birden beş ay sonraya ilerler. Bu tercih sonucunda oyun Tuckersoft ekibi tarafından hazırlanmıştır. Babası ile televizyonda oyunun eleştirisini izleyen Stefan, oyun hakkında yapılan ‘çok kısa’, ‘başarısız’ gibi yorumları duyar. Televizyondaki eleştirmenin ‘Tek yapmaları gereken en başa dönüp yeniden denemekmiş’ sözünden sonra babası televizyonu kapatırken Butler, ‘Tekrar denemeliyim.’ der ve odadan çıkar. Film Stefan’ın uyandığı sahneye yani en başa döner. Stefan yeniden Tuckersoft’a gider ve Ritman ile tanışır. Senaryo bu kez bazı farklılıklarla devam eder. Butler yine iş teklifi ile karşılaşır, kullanıcı teklifi reddederse ve oyunu kendi başına evde geliştirmek isterse zorlu bir süreç başlar.



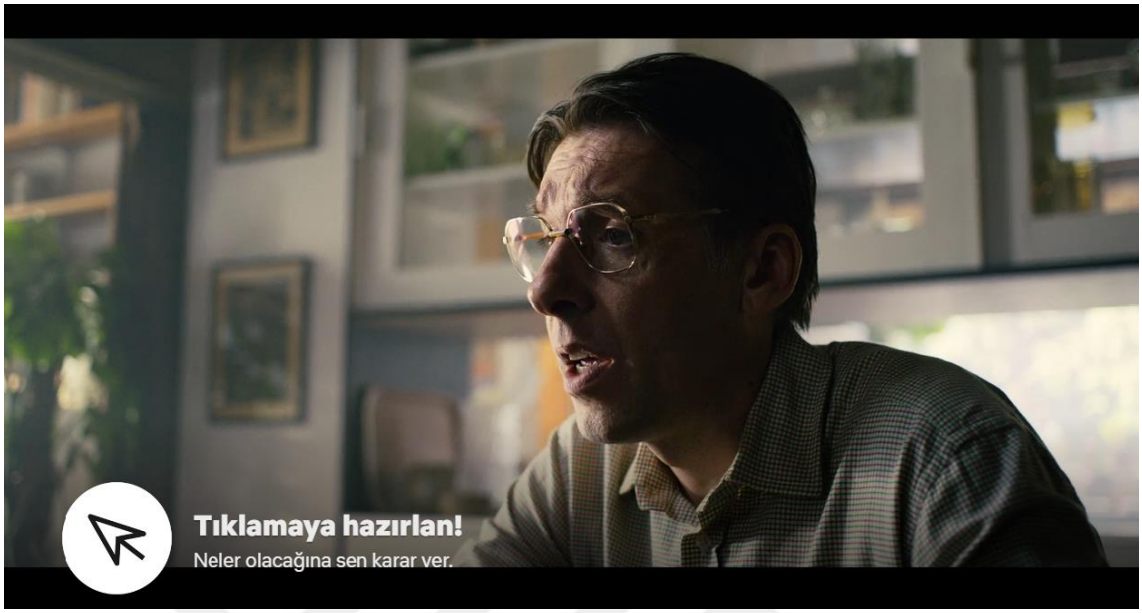
Şekil 21. Stefan’ın uyanış sahnesi

Oyunun ilham kaynağı olan kitabın yazarı, kitabı yazarken ruhsal sorunlar yaşamaya başlar ve yaşadığı problemler eşini öldürmesiyle sonuçlanır. Butler oyunu yayın süresine yetiştirmek için sıkı bir çalışmaya girer. Ancak oyun, çatallanan bir yapıyla ilerlediği için oldukça karmaşıklaşır ve Stefan devamlı hatalarla karşılaşıp zorlanmaya başlar. Bu esnada Stefan, Saint Juniper Kliniği[10]’nde Dr. R. Haynes ile psikiyatri randevusuna gider. Randevuda kullanıcıya Stefan’ın annesi ile ilgili hikâyeyi terapistine anlatma veya anlatmama seçeneği sunulur. Eğer anlatmayı tercih ederse kullanıcı annesi ile ilgili hikâyeyi öğrenecektir.

Stefan henüz beş yaşındadır ve yanından hiç ayırmadığı bir pelüş tavşan oyuncağa sahiptir. Annesi, Stefan tavşanını almadan evden çıkmak istemediği ve evde tavşanını

[10] Kliniğin ismi, Black Mirror’ın San Junipero bölümüne bir göndermedir.

aradığı için trenini kaçırır ve bir sonraki trene binmek zorunda kalır. Bu yolculuk, ölümüne sebep olacaktır. Stefan, annesinin ölümünden kendisini sorumlu tutar.



Şekil 22. Black Mirror: Bandersnatch'in ilk tercih sahnesinden önce yer alan yönerge

Filmin ilerleyen bölümlerinde Stefan odasına kapanıp çıkmadığı bir döngüye girer. Davis gibi aklını yitirdiğini hissetmeye ve babasına karşı sert davranışlarda bulunmaya başlar. Bunun üzerine babası Stefan'ı yeniden terapiye gitmesi için Dr. Haynes'e götürür. Stefan doktora –kullanıcının yapmasına izin verilen tercihleri kastederek- kontrolün kendisinde olmadığını hissettiğini söyler. Bunun üzerine doktoru Stefan'ın ilacının dozunu yükseltir. Kullanıcıya sonraki sahnede ilaçları dökmek veya içmek arasında bir tercih sunulur. Stefan ilaçları içerse film birden 4 ay sonraya ilerler. Bandersnatch raflarda yerini almıştır. Oyun incelemesini içeren TV programını izlerken gördüğümüz Stefan'ın oyununa eleştirmen; 'Yaratıcısı yarısında öylece bırakmış ve otomatik pilota geçmiş gibi. Hayatta ikinci şanslarımız olsaydı, farklı seçimler yapmalarını umardım.' yorumunda bulunur. Bunun üzerine Stefan, önceki programı izleyişinde verdiği gibi, 'Tekrar denemeyelim.' tepkisini verir. Ardından film duraksayarak kliniğin önünde 'Colin'i takip et' veya 'geri dön' seçeneklerini sunar. Kullanıcı ilaçları içtiği sahneye geri dönmeyi tercih ederse kullanıcıya 'ilaçları iç' veya 'ilaçları tuvalete at' seçenekleri yeniden sunulur.

Stefan oyunu tamamlamak için yine kendini odasına kapatmıştır. Ardından film oyunun teslim tarihinin olduğu güne, Tuckersoft'a ilerler. Bay Thakur oyun için 'İyi

görünüyor, iyi ki reklamı arttırmışım.' der.[11] Ancak oyun hata verir. Stefan ısrarları sonucu uzatma almayı başarır. Bu sırada Colin Stefan'a çalışırken ilham vermesi için Davis'in hayatını anlatan bir belgesel kaseti verir. Stefan belgeselde Davis'in ruhsal sorunları esnasında çizdiği glyph sembolünü görür.[12] Oyunu yine hata veren Stefan, bir glyph çizer ve 'evet-hayır' yönergelerini yazar. Sonra panosundaki ve masasındaki notlara bakar ve tüm diyagramlarında Davis'in delirmişçesine her yere, hatta eşini öldürdükten sonra kanıyla etrafa çizdiği sembolün aslında oyun seçeneklerini gösteren bir diyagramı oluşturduğunu fark eder. Oyunun hatasını bir türlü düzeltemeyen Stefan, kullanıcıya tercihler sunulduğu sırada, Davis gibi, kontrolde olmadığını düşünür ve yukarıya bakarak 'Bunu bana kim yapıyor? Biri var biliyorum' diyerek serzenişte bulunur. Tıpkı Davis gibi, hayatındaki kararları başkasının verdiğine ikna olmuş gibidir. Stefan kendi kendine konuştuğu sırada 'Bir işaret ver!' der ve kullanıcı, 'Netflix' veya 'glyph sembolü' arasında bir tercih yapar. Eğer kullanıcı Netflix'i tercih ederse, bilgisayarında 'Netflix'te seni izliyorum. Hakkındaki kararları ben veriyorum' yazısı belirir. Bunun üzerinde Stefan kendi kendine sorular sorar, kullanıcı tercihleriyle yanıt verir ve karşılıklı kısa bir diyalog gerçekleşir. Gelecekten birinin kendisini kontrol ettiğine ikna olan Stefan, babasına durumu açıklar ve Dr. Haynes'in yanına gider.

Dr. Haynes'e konuşmalarını açıklamaya çalışan Stefan, doktorunu kontrol edildiğine ikna edemez. Doktoru Stefan'ın konuşmalarını görü olarak yorumlar. Haynes, Stefan'ı görülerinden arındırmaya çalışır ve Stefan'a 'eğer Netflix'te bir şovdaysan daha aksiyonlu bir senaryoda olmak istemez miydin?' şeklinde alaycı bir sorar. Soru aynı zamanda kullanıcıya sorulur ve 'evet' ya da 'kesinlikle evet' tercihleri ekranda yer alır. Her iki tercih de Stefan ve Haynes'in dövüş sahnesine çıkar. Ardından babası da içeri girerek Stefan ile dövüşür ve onu sürükleyerek klinikten dışarı çıkarır. Stefan'ın dövüşmek yerine pencereden kaçmaya çalışması tercih edilirse, birden set ekibinden 'Kestik!' sesi duyulur ve ekipten biri Stefan'a iyi olup olmadığını sorar. Stefan kafası karışık şekilde kendisini açıklamaya çalışırken, ekip üyesi Stefan'a senaryoyu gösterir ve ona Mike ismiyle seslenir. Stefan'ın kafasının karışıklığı dikkat çekince doktor çağrılır ve sahne biter. Kullanıcı bu kez ekranda yalnızca 'Colin'i takip et' seçeneğiyle karşı karşıya kalır.

[11] Imagine Software şirketi de Bandersnatch için birden çok afişle büyük bir reklam kampanyası yapmıştır. Psyclapse ile afişleri pek çok dergide ve yayında yer almıştır.
[12] Sembol Black Mirror'ın White Bear bölümünde yer almaktadır.

Stefan'ın yeniden uyanmasının ardından kullanıcının önceki tercihlerinin bir tekrarı oynatılır ve babasıyla Dr. Haynes'in ofisinin önüne geldikleri sahne yeniden başlar. Bu kez Stefan Colin'i takip eder. Colin Stefan'ı evine davet eder. Ritman Stefan'ın çıkmazda olduğu bu halini 'çukurda' olarak tanımlar. Ona bu çukurdan çıkabilmesi için halüsinojen bir madde teklif eder. Kullanıcı bu teklifi reddetse bile Colin, maddeyi Stefan'ın çayına atar. Stefan 'Ne yaptın?' diye sorduğunda, 'Senin yerine seçtim.' yanıtını alır. İkili bu maddenin etkisi altındayken Colin ona, Program ve Kontrol isimli bir program tarafından zihinlerinin kontrol edildiğini, devletin insanları izlediğini söyler. Sonrasında balkona çıkarlar ve Colin ya Stefan'ın ya da kendisinin balkondan atlayacağını söyleyerek Stefan'dan bir tercih yapmasını ister. Eğer Stefan atlarsa ölür, oyunu Tuckersoft tamamlar ve kötü yorumlar alır. Bunun üzerine film kullanıcıya, Dr. Haynes'in ofisinin önüne yeniden gitmek veya balkona dönmek tercihlerini sunar. Eğer kullanıcı Colin'in atlamasını tercih ederse, Colin ile yaşadığı karşılaşmanın rüya olduğu anlaşılır ve kliniğin önünde uyanır ancak Colin sonraki sahnelerde yer almaz.

Film Stefan'ın odasında yukarıya bakarak bir işaret istediği sahneye geri döner ve kullanıcı yeniden 'Netflix' veya 'glyph sembolü' seçenekleri ile karşılaşır. Glyph sembolünü seçerse Stefan kendini kontrol edemediğini düşünerek panikler. Babası onu sakinleştirmeye çalışırken kullanıcıya 'babanı öldür' veya 'vazgeç' seçenekleri sunulur. Kullanıcı 'vazgeç' tercihinde bulunduğu takdirde film bir tercih bölümüne geri döner. 'Tavşanı al' tercihinde bulunursa kullanıcı önceki tercihlerini kısaca izler ve uykusundan uyanıp babasının odasına girdiği sahne oynatılır. Stefan babasının kilitlediği odasında tavşanını aramaktadır. Odada bir kasa görür ve şifreyi bulmaya çalışır. Kasayı açan Stefan önce tavşanını bulur, ardından annesinin trene yetiştiği sahne tekrar seyirciye izletilir ancak bu bir kamera görüntüsüdür. Neler olduğunu anlamaya çalışan Stefan kendisini yeniden kasanın başında bulur. Stefan kasada bazı belgelere ulaşır. Bu belgelerin Colin'in bahsettiği Program ve Kontrol Programına ait olduğunu fark eder ve sahnenin devamında babasını öldürür. Ardından Stefan psikiyatristini aramak için telefonu eline alır, ancak numara kullanıcıya sorulur. Kullanıcı numarayı hatırlamazsa, kimseye ulaşamaz ve babasını arka bahçeye gömer. Eğer kullanıcı numaraları hatırlarsa, Stefan doktoruna ulaşamaz ancak klinikle görüşür ve sonrasında polis tarafından yakalanır. Bu durumda oyunu Tuckersoft tamamlar ve kötü eleştiriler alır.

Stefan, kendisine tercih sunulduğunda babasını öldürmeyi tercih ederse, babasını gömmek veya parçalamak tercihleri arasında bir seçim yapması istenir. Stefan artık başka biri tarafından kontrol edildiğinden emindir ve tercihleri yukarıya doğru bakarak sesli

şekilde kullanıcıya sorar. Eğer cesedi parçalamayı tercih ederse, Stefan psikiyatri kliniğini kullanıcıya sormadan arar ancak doktoruna ulaşamaz. Sonraki randevusuna gittiğinde Stefan oyunu bitirdiğini, babasının seyahatte olduğunu söyler. Bu sırada babasının cesedini parçaladığı, kafasını ise odasına koyduğu görülür. Ardından eleştirmenlerin oyunu yorumladığı sahne ekrana gelir ve oyun 5 üzerinden 5 puan alır.

Film günümüze döner ve bir haber kanalında yer alan habere göre Stefan Butler'ın oyun çıktıktan kısa süre sonra babasını öldürdüğü ortaya çıkmıştır. Oyunun tüm kopyaları toplanmıştır. Ancak bir oyun programcısı, oyunu yeniden yapmak istemektedir. Yazılımcı, daha önce bebekliğini gördüğümüz Colin Ritman'ın kızı Pearl Ritman'dır. Pearl, Stefan'ın oyun kasetini eski bir sandıkta bulduğunu söyler. Oyundan ne kadar etkilendiğini anlatır. Ardından Pearl'ün oyun üzerine çalıştığı sahne gösterilir. Pearl de Stefan gibi glyph işaretini fark eder. Oyunu çalıştırmak ister ve hata alır. Bunun üzerine kullanıcı en başta Stefan'a sorulduğu gibi, bilgisayara çay dökmek veya parçalamak seçenekleri ile karşı karşıya kalır. Çay dökmek seçeneği tercih edildiğinde, Stefan'ın babasını gömmesi veya parçalaması sorgusuna dönülür. Cesedi parçalama tercihi seçildiğinde, Thakur'un Stefan'a ulaşmaya çalıştığı ve arkada Colin'in de oturduğu bir sahne başlar. Stefan oyunu tamamlamaya çalışmaktadır. Terapistiyle görüşmesi ve babasını parçalara ayırması sahnesi yeniden görüntülenir. Pearl Ritman'ın olduğu günümüze kadarki sahneler yeniden oynatılır. Pearl eğer bilgisayarı parçalamayı tercih ederse, Stefan'ın babasını parçalaması veya gömmesi sorusuna dönülür.

Stefan babasını öldürdükten sonra gömmeyi tercih ederse, Thakur Stefan'ı arayarak oyunu aynı gün akşam hazırlayıp hazırlayamacağını sorar. Eğer Stefan yapamacağını söylerse, babasını gömmeye hazırlanırken kapısı çalar. Gelen Thakur'dur. Stefan'ın babasının cesedini görür ve ekrana, oyun programının yayınlandığı televizyon yayını gelir. Bu kez erkek olan eleştirmen farklı bir karakterdir. Açıklamasına göre Stefan, Mohan Thakur'u öldürmüştür. Colin Ritman ile yapılan bir röportaj kesiti yayınlanır ve Colin'e 'Seni duyabilseydi Stefan'a ne söylemek isterdin?' sorusu yöneltilir. Colin, 'Hayatı yeniden yaşayabilirsen farklı tercihler yapmalısın.' cevabını verir. Sunucunun, 'ama hayatını yeniden yaşayamazsın' cevabı üzerine Ritman, 'hadi ama dostum, hayal kurmaya çalış' der. Röportajdan kısa süre sonra Ritman'ın uyuşturucu bulundurma suçundan tutuklandığı ve Tuckersoft'un tamamen kapandığı bilgisi sunulur.

4.4.2. Erica

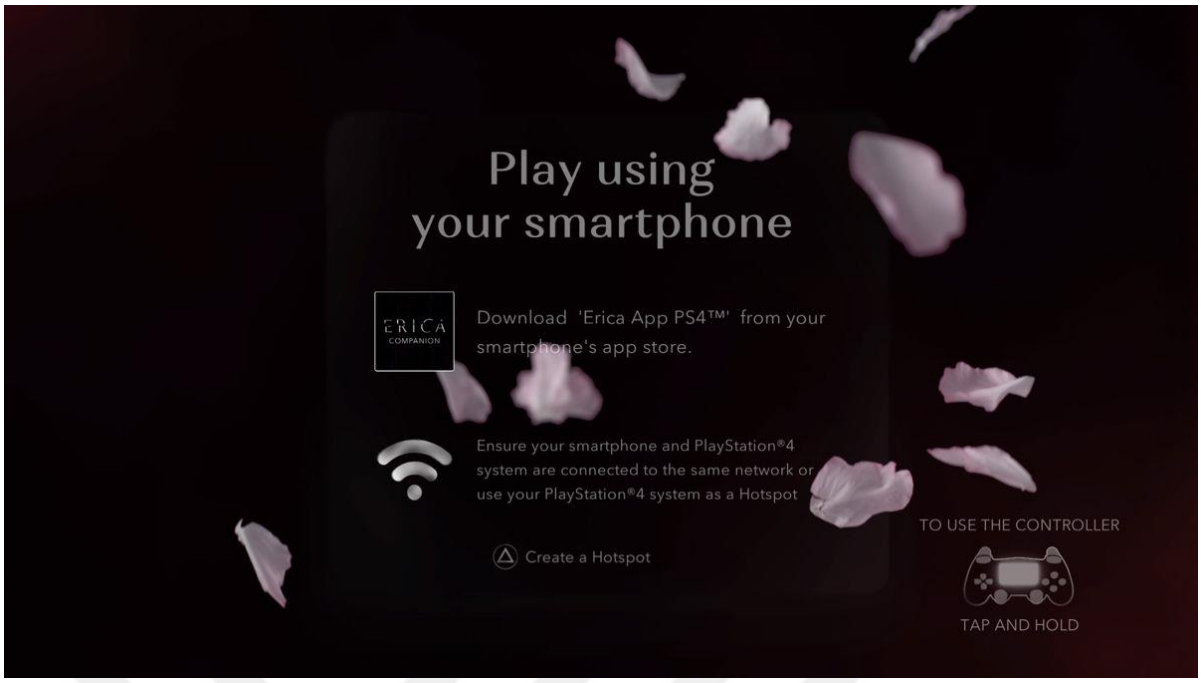
4.4.2.1. Arkaplan

Erica 2019 yılında Sony Interactive Entertainment tarafından Playstation 4'te yayınlanan ve Flavourworks tarafından geliştirilen canlı çekim video oyunudur. Oyun 2021 yılında iOS ve Microsoft üzerinde de yayınlanmıştır. Erica tamamen gerçek oyuncularla çekilen görüntülerle oluşturulmuştur. Çekimler 50 gün sürmüştür ve yapımı toplamda 3 sene almıştır (Haug, 2019). Londra merkezli bir oyun stüdyosu olan Flavourworks kurucu ortaklarından Jack Attridge, bir röportajda PunchDrunk tarafından hazırlanan interaktif tiyatro oyunu The Drowned Man deneyiminden çok etkilendiğini ve bu deneyimi oyunla birleştirmek istediğini söylemiştir. Yıllarca oyun sektöründe çalışan Attridge, başından beri kesinlikle canlı çekim kullanmak istediklerini, aksinin fikirlerine ters düştüğünü belirtir (Taylor-Kent, 2020).

Oyun, şirketin geliştirdiği *Touch Video* teknolojisi ile kullanıcıya hikâye evreninde dokunmatik olarak etkileşime girme olanağı tanır. Playstation 4 DualShock Controller üzerinde yer alan TouchPad veya akıllı telefona indirilebilen Erica uygulaması ile kullanıcı oyunda karakterin hareketlerini yönlendirebilmektedir. Oyun, klasik bir video oyununda olabilecek kitap sayfalarını çevirmek, çakmağı çakmak gibi etkileşimleri, canlı çekimle ancak dokunmatik etkileşimle izleyiciye sunar.

Attrick, Erica'nın deneysel olduğunu söyler. Video oyunu ve film evrenlerini diğer FMV'lere kıyasla daha kusursuz bir şekilde birleştirdiğini ve tekrar oynanabilirliğini arttırdığını düşünmektedir. Flavourworks stüdyosunun kurucularından Pavle Mihajlovic, oyunu 27 kez oynayan bir oyuncu tanıdığını belirtmiş ve muhtemelen yine de görüntülerin her bir parçasını görmediklerini düşündüğünü söylemiştir (Henley, 2021).

Erica, anlatısal dallanmanın yanında kullanıcıya sunduğu evren etkileşimiyle kullanıcıya kontrolde olduğunu hatırlatan bir yapıya sahiptir. Yapımcılar, amaçlarının tam olarak bu olduğunu ve oyuncuya pasif bir deneyimden çok devamlı bir etkileşim sunmak istediklerini belirtirler. Attrick, her beş dakikada bir etkileşim kurmak yerine her 15 saniyede bir etkileşime girdiklerini ve amaçlarının oyuncunun oyun oynadığını asla unutmamasını sağlamak olduğunu söyler (Henley, 2021). Flavourworks, ağaçsı anlatı oluşturmak için geliştirdikleri *CookBook* isimli bir yazılım kullanmıştır. CookBook oyun yaratma özelliklerine sahip, akış haritalama ve düzenlemeye yönelik bir yazarlık ve düzenleme aracıdır (Takahashi, 2021).



Şekil 23. Erica'nın kontrol yönergesi

Kaynak: MAT, 2019a

Erica, tek bir sona ulaşmak için yaklaşık olarak 2 saatlik bir uzunluğa sahiptir. Oyun tercihleri geri alma opsiyonu sunmaz. Kullanıcı farklı bir yol veya son deneyimlemek isterse oyunu baştan oynamalıdır.



Şekil 24. Touch Video test ekranı

Kaynak VentureBeat, 2021

4.4.2.2. Olay Örgüsü

Öykünün ana karakteri, küçük yaşta annesini kaybetmiş ve babasıyla yaşamakta olan Erica Mason'dır. Erica'nın babası Peter, Delphi House isminde bir psikiyatri merkezinin kurucularındandır ve burada doktordur. Annesi Alodie ise aynı merkezde bir hemşiredir. Oyun Erica ve babasının şömineli bir odada beraber vakit geçirdikleri sahneyle başlar. Peter, Erica'ya annesinin geleceğe dair görüleri olduğunu söyler. Ona geçmişteki yüce bir rahibeden bahseder. Bu rahibe kelebek şeklinde bir yara izine ve ateşe bakıp geleceği görme yetisine sahiptir. Peter, Alodie'ye tıpkı bu rahibe gibi büyülü olduğunu söylemiştir. Erica'nın da bu güce sahip olduğunu söyler ve bunu kanıtlaması için ona üç fotoğraf gösterir. Bu fotoğraflardan en sevdiğini seçmesini ister. Daha sonra fotoğrafları ters çevirir ve Erica'dan –ve kullanıcıdan- favorisini bulmasını ister. Kullanıcının bu tercihi oyunun ilerleyen sahnelerinde yeniden karşısına çıkacaktır. Peter, Erica'nın kolundaki kelebek izini göstererek, annesinin her zaman onunla birlikte olacağını, yanında olamasa bile onun bir parçası olduğunu söyler.

Erica, sonraki sahnede babasının cansız bedenini bulur. Göğsündeki kanı gören Erica babasının gömleğinin düğmelerini açarak, derisine kazınmış bir sembol görür. Ardından yalnızca silüetini gördüğü ve elinde kanlar akan bıçağı tutan bir kadın kendisine silah doğrultur. Erica kadının yüzünü göremez. Hikâye günümüze ilerler ve Erica kâbustan uyanır. Karşı dairenin önünde bir kadının kustuğunu fark eder. Daireye girmekte olan kadına iyi olup olmadığını sorar ve içeri döner. Erica'nın çocukluğunda, ilk sahnede, seçtiği resim çerçeve içerisinde görünür. Çizimler yaptığı anı defterine rüyasında gördüğü ve babasının göğsüne kazınmış olan sembolü karalar. Ardından kapısını açar ve kapı önüne bırakılmış bir kutu görür. Kutunun içerisinde kanla kaplı kesilmiş bir el ve elin içinde defterine çizdiği sembolü barındıran bir tılsım kolye vardır.

Polis Erica'nın evinde inceleme başlatmıştır. Dedektif Blake, Mason'a sorular yöneltir. Kutuyla gönderilen elin Delphi House'ta çalışan Akal Johar isimli birine ait olduğu bilgisini verir. Davanın babasının cinayet davasıyla bir ilişkisi olduğunu düşündüğünü söyler. Delphi House'un kurutucu ortaklarından Lucien Flower'ın da tehlikede olabileceğini, soruşturmayı orada yürüteceklerini anlatır. Buranın Erica için de en güvenli yer olacağını belirtir. Bunun üzerine Erica, Dedektif Blake ile Delphi House'a giriş yapar. Resepsiyonda birilerinin gelmesini beklerlerken Blake, Erica'yı yalnız bırakır ve dışarıya bakmaya gider. Bu esnada karaktere etrafı inceleme olanağı sunulur. Eski fotoğrafların olduğu bir duvara bakarken Erica, koridorun sonunda uzun gecelikli ve

maskeli kızların koştuğunu görür. Bu sırada resepsiyondaki telefon çalar. Kullanıcı telefonu açmak veya açmamak arasında bir tercih yapar. Eğer telefonu açmaz ve koridora doğru ilerlerse, bir kapıya veya maskelerin olduğu bir konsola doğru ilerleyebilir. Maskelere bakmayı tercih ederse, bir maskeyi seçip denediği sırada görevli gelir ve resepsiyona dönerler.

Eğer Erica telefonu açarsa telefonun diğer ucundaki kadın ona ismiyle hitap eder. Babasının sandığı gibi biri olmadığını, müziği takip etmesini, annesini bulması ve ona ne yaptıklarını öğrenmesi gerektiğini söyler. Telefon kapanır. Erica Dedektif Blake'e telefon aramasından bahseder. Blake aramayı takip etmeleri için merkeze haber verdiğini söyler. Bu sırada görevli gelir ve ikiliden kimliklerini ister. Blake, Dr. Ballard'la randevuları olduğunu söyler ve bu sırada kendisi içeri girer. Ondan Erica'yı odasına yerleştirmesini ister, kendisinin baş dedektif ile görüşmesi gerektiğini söyler. Rosa Ballard, Erica'ya odasına kadar eşlik eder. Erica odasındaki eşyaları incelemeye başlar ve bazı anıları gözünde canlanır. Ardından bir kâbus görür, uyandığında karnında bir ağrı vardır. Aynaya baktığında karnında bir morluk olduğunu görür.

Odasından çıkarak gezmeye başlar ve bu esnada bir diğer klinik hastası olan Kirstie ile karşılaşır. Bu sırada Erica piyano sesi gelen bir odaya girer. Piyanoyu çalan Hannah ve ayakta sigara içen Tobi ile tanışır. Hannah ile piyano başına oturur ve bir eseri beraber çalarlar. Hannah'nın burnundan bir anda kan akmaya başlar ve öksürmeye başlar. Tobi yardım etmeye çalışır, Kirstie panikler ve Erica onu sakinleştirmeye çalışır. Bu sırada klinik çalışanları Tobi'yi yakalarlar. Erica onu bırakmalarını söyler ve böylece ilaç enjekte edecekken onu bırakırlar.

Ardından Lucien Flower'ın ofisine giden Erica, önceki geceyle ilgili bazı sorular sorar. Lucien, ona babasından kalma bir çakmak verir. Bu çakmak, oyunun en başında Erica'nın yaktığı ve Alodie'nin hediyesi olan çakmaktır. Çavuş Blake ikisine katılır ve önceki geceki aramayla ilgili bir iz bulamadıklarını söyler. Ancak yüksek ihtimalle babasını öldüren kişinin Bay Johar'ı öldüren kişiyle aynı olduğunu düşündüklerini ekler. Lucien Erica'ya babasının katiliyle yüzleşebilmek ve geçmişteki anılarını gün yüzüne çıkarabilmek için bir terapi yöntemi önerir. Erica tedaviyi reddetmek veya kabul etmek arasında bir tercih yapar. Reddederse, hikâyenin bu kısmı hakkında daha sonra bir bilgi edinilmez. Kabul ederse, Dr. Ballard kendisini karanlık bir odaya alır. Bir ekran karşısında oturan Erica ile doktor hoparlör yardımıyla iletişim kurar. Bunun bir regresyon terapisi olduğunu, bazı resimler aracılığıyla zihnini açmayı amaçladığını, bu terapinin babası tarafından hastaların travmalarıyla yüzleşmesi için tasarladığını söyler. Önce bir

test yapar ve gördüğü resmin kendisine anımsattığı ilk şeyi söylemesini ister. Ardından terapiye geçerler ve bir şey hatırlarsa önünde yer alan kâğıda aktarması istenir. Resimler ilerlerken Erica cevaplar verir, ancak bir süre sonra resimler, kâbuslarındaki görüleri tetikler ve kötüleşmeye başlar. Bu sırada babasının Erica'ya "O sensin, her zaman sendin." dediğini duyarız. Dr. Ballard terapiyi sonlandırır ve yardım etmek için yanına gelir. Erica ne olduğunu sorar, doktor ise tüm slayt boyunca defterine bir şeyler çizdiğini söyler ve çizimini gösterir. Bir kadın çizmiştir. Çizimindeki kadın annesidir.

Sahne biter ve Erica'yı Lucien ile bahçede otururken görürüz. Sohbet ederler ve Lucien ona annesinden bahseder. Eğer Erica terapiyi kabul ettiyse, Lucien ona Dr. Ballard tarafından gönderilen bir zarfı iletir. Zarfın içerisinde Alodie'nin ölüm belgesi vardır. Eğer Erica terapiyi reddederse, bu zarfla karşılaşmayız. Erica terapiyi tekrar denemek istediğini söyler. Lucien ise dinlenmesi gerektiğini söyler. Onu zakkum çiçekleriyle dolu bir yere götürür. Çiçeklerin arkasında annesinin bir anıtı vardır. Annesinin bu çiçekleri çok sevdiğini söyler. Arkalarında görevlilerin Tobi'yi tutmaya çalıştığını ve Tobi'nin saldırganlaştığını görürler. Bu esnada Hannah elinde bir sepet ve çiçeklerle yanlarına gelir. Çiçekleri parfüm yapması için Dr. Ballard'a götürdüğünü söyler ve onu da davet eder. Lucien, öğle yemeği saatinin yaklaştığını ve isterse yemeğe gidebileceğini de belirtir. Erica parfüm yapımına katılmayı tercih ederse, Dr. Ballard ve Hannah ile labaratuvara giderler. Burada zakkum hakkında eski inançlarla ilgili bazı bilgiler öğrenir. Doktor zakkumun antik Yunan'da Delphi'de kullanıldığını ve altıncı hissi kuvvetlendirdiği inancının hâkim olduğunu anlatır. Zakkumun ateşte ısıtıldığını ve rahibelerin çıkan dumanı soluyarak geleceğe dair görüler gördüğünü söyler. Ballard, Erica'dan çekmecede bulunan kibriti getirmesini ister. Erica masada duran ve 'GİZLİ' yazılı belgeyi inceleyebilir, çekmeceyi açabilir, çekmecedeki makale parçasına göz atabilir veya sadece kibriti alabilir. Gizli dosyaya bakmayı tercih ederse, klinikteki kızların bazılarının hasta kayıtlarını görür. Erica'nın doktora ve kliniğe dair şüpheleri pekişir. Erica eğer gizli dosyaya bakmazsa, çekmecedeki makaleye baktığı sırada kapısına konulan elin içindeki madalyonun aynısını görür ve tetiklenir. Ballard Erica'nın şüphesini gidermek için madalyonun klinikteki tüm görevlilere verdiğini iddia eder. Parfümün yapımı uzun süreceğinden, Doktor Erica'ya daha önceden hazırladığı karışımı bir buhurdanlık içerisinde verir ve parfüm sayesinde 'tatlı rüyalar' göreceğini söyler. O gece Erica, gökten zakkum yapraklarının düştüğü bir rüya görür. Rüyasında maskeli insanların olduğu bir ayin vardır ve karşısında Delphic sembolü olan büyük bir kapı görür. Tam bu sırada birisi Erica'ya seslenir ve uyandırmaya çalışır. Hannah, ona pahalı görünen

bir kargosunun geldiğini söyler. Hannah, Kirstie ve Erica bir salonda kağıtla kaplanmış kargonun başında bir araya gelirler. Erica kutuyu açar. İçerisinde çocukken Lucien'in kendisine hediye ettiği oyuncak bebek vardır. Başına file geçirilmiş bebeğin elinde kâğıda sarılı bir şey daha farkederler. Kâğıdı açtığında Erica, üzerinde Delphic sembol dövmesinin olduğu kanlı bir insan derisiyle karşılaşır. Hannah etkilenir ve burnu kanamaya başlar, ardından nöbet geçirir. Erica dövmenin daha önce resepsiyonda karşılaştığı Bay Steinbeck'e ait olduğunu hatırlar.

Erica sonraki sahnede Lucien ve Çavuş Blake ile oturmaktadır. Çavuş kargoyu gönderen kişiyi araştırdıklarını söyler. Ona gece müdürü Karl Steinbeck'in evinin fotoğrafını gösterir. Erica'nın diyalog seçimine dayanarak, sembolün hikayesi hakkında Lucien kısa bir bilgi verir. Sembol eskiden kliniğin girişindeki tabelada yer almaktadır ve Yunanistan Delphi'deki Apollo Tapınağı'ndan ilham alınmıştır. Mottoları 'kendini bil'dir. Erica'nın babası Peter bunun kendileri için de iyi olacağını düşünmüştür. Peter'ın ölümünün ardından sembol tabeladan kaldırılmıştır ancak Steinbeck'in dövmesi kalmıştır. Blake oyuncak bebek Erica'ya ait olduğu için dairesine dönüp etrafı inceleyeceğini, kayıp başka bir şey olup olmadığına bakacağını, Erica'nın da kendisiyle gelebileceğini söyler. Blake ve Erica daireye dönerler. Daire talan edilmiştir. Blake, bir şey görüp duymuş olabileceği ihtimaline karşı komşunun kapısına gider. Kimse cevap vermeyince Blake, kapıyı kırarak açar ve Erica'ya beklemesini söyler. Kullanıcı kararına göre Erica içeri girebilir veya çavuşu bekleyebilir. İçeri girerse, dairede iplere asılı zakkum yaprakları ve duvarlara çizilmiş Delphic sembolle karşılaşır. Parfüm şişeleriyle dolu bir masa ve dolap görür. Bir kapı ve duvardaki resim arasında bir yol ayrımıyla karşılaşır. Kapıyı seçerse Karl'ın cesedini bulur. Resme bakmak isterse, arkasında bir delik görür. Deliğin öteki ucunun kendi dairesini gördüğünü farkeder ve deliğin önünden hızlıca geçen birini görür. Hemen önündeki dolabı açar ve Delphi House'ta yaptıkları parfüm şişelerinden bulur. Bu sırada evdeki telefon çalar. Erica telefonu açabilir veya banyoya gidebilir. Telefonu açarsa diğer uçtaki kadın, ona yalan söyleyeceklerini, onu kendisine karşı dolduracaklarını, onlara inanmamasını söyler. Erica kadına Karl'a ne yaptığını sorar ve Karl'ın hemen yan kapıda olduğunu öğrenir. Kadın, kelebeğin Erica olduğunu ve o olmadan asla durmayacaklarını söyler. Erica kapıdan içeri girer ve cesedi bulur. Gömlek cebinde bir şifreyi andıran bir not görür. Cesedin göğsünde babasının cesedine kazınan sembolün aynısı vardır.

Erica Delphi House'a dönmüştür ve Hannah'nın yanındadır. Hannah kendisini bir operasyona alacaklarını söyler. Bu sırada geceleri gökten zakkum yapraklarının düştüğü

rüyalar gördüğünü söyler. Erica, kendisinin de aynı rüyaları gördüğünü farkeder. Sabah uyandığında yaprakları elinde gördüğünü söyler, bu sırada doktor ve hemşireler Hannah'yı almaya gelirler. Hızlıca Erica'ya yaprakların başucundaki kutuda olduğunu söyler ve gider. Erica kutuyu bulur ve tam bakarken Tobi içeri girer. Hannah'nın geri dönmeyeceğini söyler ve kutuyu kendisine vermesini ister. Erica Tobi'yi reddedebilir veya kutuyu ona verebilir. Eğer reddederse tartışırlar ve Erica, kullanıcı seçerse, Tobi'ye tokat atabilir. Eğer tokat atarsa, Tobi'nin burnu kanamaya başlar. Eğer Erica kutuyu Tobi'ye verirse, kutudaki zakkum yapraklarını görür ve bunları her gece rüyasında gördüğünü söyler. Erica hem Hannah ile Tobi'nin hem de kendisinin aynı rüyaları gördüğünü fark eder. Tobi'nin burnu kanamaya başlar. İçeri Kirstie gelir ve Hannah'yı sorar. Kızlar ona Hannah'nın gittiğini söylerler.

Lucien, Blake ve Erica ile bir arabanın içerisindedir ve başkomiserin olduğunu öğrendiğimiz evin önünde dururlar. Lucien, Steinbeck'in dairesindeki bazı kanıtların üzerinden geçeceklerini söyler. Üçü birlikte içeri girerler. Erica'ya, karşı dairesinde oturan ve oyunun başında kapıda kusarken gördüğü kadına ait bir robot resim gösterirler. Erica emin olamayınca, aynı kadına ait bir fotoğraf gösterirler. Fotoğrafta annesi vardır. Ancak arkasında uzakta bir kadın görünür. Bu kadın, Mia Greene, Delphi House'un eski bir hastasıdır ve Alodie'ye oldukça yakındır. Lucien, onun Alodie konusunda oldukça korumacı olduğunu söyler. Mia, annesinin öldüğü gün revire gizlice girmiş, aşırı doz ilaç alarak intihar etmiştir. Polisler ve Lucien, öldüğü için Mia Greene'i görmüş olamayacağını ima etmeseler de Erica onları ikna etmek adına onu gördüğü konusunda ısrar eder. Blake, cesedin mezardan çıkarılması için istemde bulunduklarını, bu sırada aramayı takip edeceklerini söyler. Bu esnada bir telefon gelir ve Delphi House'a birinin izinsizce girdiğini öğrenirler. Lucien ve Blake apar topar kalkarlar ancak Erica'nın güvenliği için başkomiserle birlikte kalmasını isterler. Bu sırada Erica'nın burnundan kan gelir ve başkomiser lavaboya gitmesi için yolu tarif eder. Erica aynada kendine bakarken yine bazı görüler görür, sonra yanındaki açık pencereyi fark eder. Pencereden baktığında bir tilki görür ve bu esnada gürültülü bir ses duyar. Sesi kontrol etmek için aşağı inen Erica, başkomiseri boğazı kesilmiş ve göğsüne Delphic sembolü kazınmış bir şekilde ölmüş halde bulur. Eğer Erica pencereye bakmak yerine kapıdan çıkmayı tercih ederse, yukarı çıktığında başkomiseri henüz ölmemiş ancak can çekişirken bulur ve o an gözü önünde ölecektir. Erica pencereden dışarı baktığında başkomiserin koltuğunun perdelere dönük olduğunu, pencereye bakmadığında ise koltuğun direkt kapıya dönük olduğunu görür. Komiser henüz ölmediyse, elinde koparabildiği bir parça kâğıdı Erica'ya uzatır.

Kâğıtta bir çocuğunkine benzer tavşan çizimi vardır. Bunun üzerine her iki varyasyonda da çekmecesini açar ve başkomiserin Kirstie ile bir fotoğrafını bulur. Daha sonra masasının üstünü inceler ve bir defter ile Delphi House madalyonunu görür. Defterin içinde sayılar vardır ve bir anlam veremez. Madalyonu bulduğunda ise korkar ve geri geri gittiği sırada arkasında Mia Greene'i, babasının ölümünden bu yana kâbuslarında gördüğü şekilde kapıda ve elinde silahla görür. Mia, Erica'ya selam verir ve onu özleyip özlemediğini sorar. Mia, Erica'ya ona asla zarar vermeyeceğini, onu korumak için orada olduğunu söyler. Başkomiseri, kızını –Kirstie- kendi elleriyle Lucien'a verdiği için öldürdüğünü, hepsinin bu işin içinde olduğunu söyler. Erica, Mia'ya babasını öldürdüğünü söylerse, bunu ona Peter'ın yaptırdığını, babasının annesi Alodie'yi alıp bir odaya kapattığını, Delphi House'un arkasında başka bir dünya olduğunu, gizli geçitler ve bu geçitlere giden saklı kapılar olduğunu söyler. Madalyonla bu kapıları açabileceğini belirtir ve denemesini ister. Delphi House ve başkomiserin evi arasındaki ormanda eski bir çiftlik olduğunu, onunla tek başına orada buluşmasını söyler ve ardından ortadan kaybolur.

Blake ve Erica'yı Delhpi House'ta merdivenleri çıkarken görürüz. Çavuş dışarıdan birinin girmediğini, kızlardan birinin eczaneye girmeye çalıştığını söyler. Erica sormayı tercih ederse, bu kişinin Tobi olduğunu öğrenir. Erica odasına giderken Kirstie'yi görür, ağlamaktadır ve Dr. Ballard onu sakinleştirmeye çalışır. Çavuşla birlikte odasına gelen Erica, çavuşa gördüğü kadının bir şey söyleyip söylemediği hakkında gerçeği söyleyebilir veya saklayabilir. Eğer doğruyu söylerse, çavuşla birlikte eski çiftliğe giderler. Çavuş arabada beklemesini söyler ve kontrol etmek için önden gider. Bu sırada Erica arabada inceleyebileceği şeyler bulur. Torpido gözünü açarsa burada çavuşun not defterini bulur ve Erica ile ilgili 'şüpheli' notunu görür. Bu esnada çavuş arabaya gelir ve Erica onunla yüzleşir. Blake kendisini açıklar ve içeri beraber gitmeyi teklif eder. -Erica torpido gözüne bakmak yerine araçtaki gölgeliği açarsa, başkomiser öldüğünde masasındaki ajanda üzerine düşer. Bu sırada çavuş arabaya döner ve Erica defter hakkında sorular sorar. Blake, Lucien istediği için bu delili aldığını, Lucien'ın bağlantıları olduğunu ve bu davayı çözmek istediğini açıklar. İçeriye girdiklerinde Delphic sembol olan bir perde görürler. Erica perdeyi aralar ve karşılarına mumlarla dolu bir masa çıkar. Masanın üzerinde Erica'nın annesinin –Erica'nın oyunun en başında seçtiği favorisi olan- fotoğrafı vardır. Bir anda arkalarında biri belirir ve Blake'in boğazın keser. Erica daha sonra kendisine doğru gelmekte olan Mia Greene'i görür, yüzüne sıktığı bir kimyasalla Erica'yı bayıltır.

Erica eğer çavuşa Mia Greene'in kendisine çiftlikte buluşmayı teklif ettiğini söylemezse, çavuş odasından çıkar ve Erica tek kalır. Etrafına bakınırken duvardaki annesinin resmine yaklaşır ve çerçeveyi hafifçe kaydırır. Altında, Mia Greene'in bahsettiği gibi, madalyona uyan bir kilit vardır. Madalyonu buraya yerleştirerek çevirir ve babasının çalışma masasının arkasındaki kitaplık birden bir kapı gibi açılır. Masayı çekerek içeriye girer ve kapatıyı kapatır. Kapı, karanlık bir tünele benzeyen bir yola açılır. Duvarda yer alan bazı camlı bölmeler vardır. İlkine baktığında, labaratuvar ve bir şeyler taşıyan bir adam görür. Sonra buraya giren bir kapı olduğunu görür ve gizlice girerek tezgahtaki çantanın içine bakar. İçerisinde bir kadın kafası vardır. Korkarak dışarı çıkar ve koridorda ilerlemeye devam eder. Bir sonraki gördüğü camdan baktığında, Doktor Ballard'ın Tobi üzerinde bir deney yaptığını görür. Tobi baygındır. Erica koridorda ilerlemeye devam eder ve zindan benzeri bir yere varır. Erica gizli tünelde gezerken Ballard'ın olduğu cama bakmak yerine direkt zindana giderse, çıkacakken Blake ve Lucien'ı görür. Gizli bir kapıdan içeri girerler ve kendi aralarında konuşurlar. Eğer Ballard'ı görmüşse, muhtemelen Blake ve Lucien'ı kaçırmıştır ve kimseyi görmez. Dışarı çıkar ve çiftliğe gider. Bu kez çavuş olmadan içeri girer ve masayı bulur. Arkasından Mia Greene gelir ve Erica'yı bayıltır.

Bir halüsinasyon gören Erica, Mia'nın sesini duymaktadır. Mia, her zaman üç kişiye ihtiyaç olduğunu, bunların bir geyik, bir tilki ve bir tavşan olduğunu söyler. Bunların geleceği görebildiklerini ancak kelebek olmadan hiçbir güçleri olmadığını söyler. Alodie'yi bu yüzden aldıklarını ve yine bu yüzden Erica'yı istediklerini söyler. Mia Alodie'nin tutsak olduğunu söyler ve onu kurtarmak için Erica'ya kendisine katılma teklifinde bulunur. Erica kabul ederse, Mia onu kucağına oturtacak ve daha önce kabusunda babasının söylediği şu cümleleri tekrarlayacaktır: 'O sensin, her zaman sendin.' Erica uyandığında, Mia ile eski evlerindedir. Erica oraya nasıl gittiklerini sorar ve Greene kendisine bir şişe gösterir. 'Bununla' der ve ekler 'Baban icat etti. Annen üzerinde test etti. Senin üzerinde de test etti. Bunu solursan sana istediğim her şeyi yaptırabilirim. Beynimizi böyle yıkadı ve bizi böyle köle haline getirdi' der. Erica, bazı parçaları bir araya getirerek parfümün kendi üzerindeki ve diğer hastalardaki etkilerini farketmeye başlar. Mia, Erica'ya kolundaki kelebek izini göstererek aynı izden annesinde de olduğunu, babasının o yüzden annesini istediğini ve şimdi de onu istediklerini söyler.

Mia ve Erica kliniğe dönerler. Madalyonla gizli bir girişi açmaya çalışırlar ama başarısız olurlar. Bunun üzerine bahçeden geçmek durumunda kalırlar ve Mia devriye gezen bir görevliyi etkisiz hale getirir. Erica'dan onu öldürmesini ister. Eğer Erica

reddederse, kendisi yapar. İçeri girerler ve bu sırada Doktor Ballard ve hemşireleri görürler. Saklanırlar ve gizlice bir odaya girerler. Elektrikleri keserler ve Erica'nın odasındaki gizli geçite doğru giderler. Bu sırada kullanıcının önceki tercihlerine göre Mia çavuşa ateş ederek öldürebilir veya Blake Erica'ya saldırabilir. Çavuş ona doğru nişan almışken Mia yeniden belirir ve çavuşu vurarak öldürür. Eğer çavuş daha önceden öldüyse veya bu yollardan birinde öldüyse, Mia kötüleşir ve sonunda Erica gizli bölmeye Mia'nın verdiği silahla tek başına dönmek durumunda kalır. Odasının camından bakınca görevlilerin bahçedeki cesedi farkettiklerini görür ve hızlıca gizli bölmeye girer. Doktor Ballard'ın Tobi'ye test yaptığı odaya gelmiştir. Erica eğer doktora Tobi'yi uyandırmasını söyler ancak dışarı çıkmasına izin verirse, herhangi bir bilgi alamaz. Bu sırada Kirstie içeri girer ve Tobi'yi uyandırmaları, tüpleri çekmeleri gerektiğini söyler. Tüpü çekerler ve burnundan kanlar gelmeye başlar. İlaç dolabındaki serumlar arasında *Epinephrine, Oleandrin* ve *Lidocaine* bulunmaktadır. Erica Epinephrin dışındaki serumlardan birini seçtiği takdirde Tobi orada ölür. Eğer Erica doktordan Tobi'nin uyanmasıyla ilgili bilgi alabilirse, doktorun Epinephrine enjekte etmesi gerektiğini öğrenir. Erica, diyalogun seyrine göre doktora ateş ederek öldürebilir, odadan çıkmasını söyleyebilir ya da Kirstie'nin içeri girmesini fırsat bilen doktor kaçar. Tobi ölürse veya Tobi kurtulur ve Kirstie ile dışarı çıkarlarsa, Erica onlardan ayrılarak yoluna devam eder. Amacı gizli kapıya ulaşmaktır. Tam kapıyı bulduğu anda Lucien içeriden çıkmıştır. Erica silahını ona doğru doğrultur. Erica silahı tuttuğu sırada devamlı olarak tetiklenir ve geçmişinden görüler görmeye başlar. Bu sırada Lucien onu silahı bırakması için ikna etmeye çalışır. Erica eğer çiftliğe Blake ile gittiyse ve öncesinde başkomiserin ajandasını bulduysa, Lucien'a bu ajandayı sorabilir. Lucien buradaki konuşma esnasında Erica'ya 'Sahi Blake nerede Erica? Seninle çıktı ve bir daha dönmedi.' der. Konuştukları süre boyunca Erica'nın görüleri şiddetlenir. Eğer Blake öldüyse, Erica'nın gözünün önüne çavuşun ağzından kanlar akan bir hali gelir. Lucien çavuşu Erica'nın öldürdüğünü ima eder. Erica ona ateş etmek ve etmemek arasında bir tercih yapmalıdır. Erica eğer Lucien'ı öldürürse, madalyonuyla gizli kapıdan içeriye girer. İçerideki duvarlar zakkum çiçekleriyle doludur. Zakkum esansıyla dolu olan lambayı yakar ve etrafı inceler. Lambaya bakarken, Delphi House'u yakma veya esansı soluma seçenekleri arasında kalacaktır. Eğer kliniği yakmayı tercih ederse oyun sona erer.

Erica eğer Lucien öldürür, ancak içeri girdiğinde esansı solumayı tercih ederse, halüsinasyon görmeye başlar. Annesi kendisine seslenir ve kendisini bulmasını ister. Erica sarmaşık benzeri bitkilerin altında gizli bir yol bulur ve buradan geçtiğinde maskeli

ve pelerinli kişilerin olduğu bir yere girer. Ortada bir kelebek maskesi durmaktadır. Mia Greene'in bahsettiği geyik, tilki ve tavşan maskeli kişiler önünde diz çökerler. Eğer Erica maskeyi takmayı reddederse, görüsünden uyanır ve elindeki lambayı yere fırlatır. Dolayısıyla Delphi House'u ateşe verir ve oyun sona erer. Maskeyi takıp kelebek olmayı kabul ederse oyun biter ve yeni rahibenin o olduğunu, geleceği gördüğünü öğreniriz.

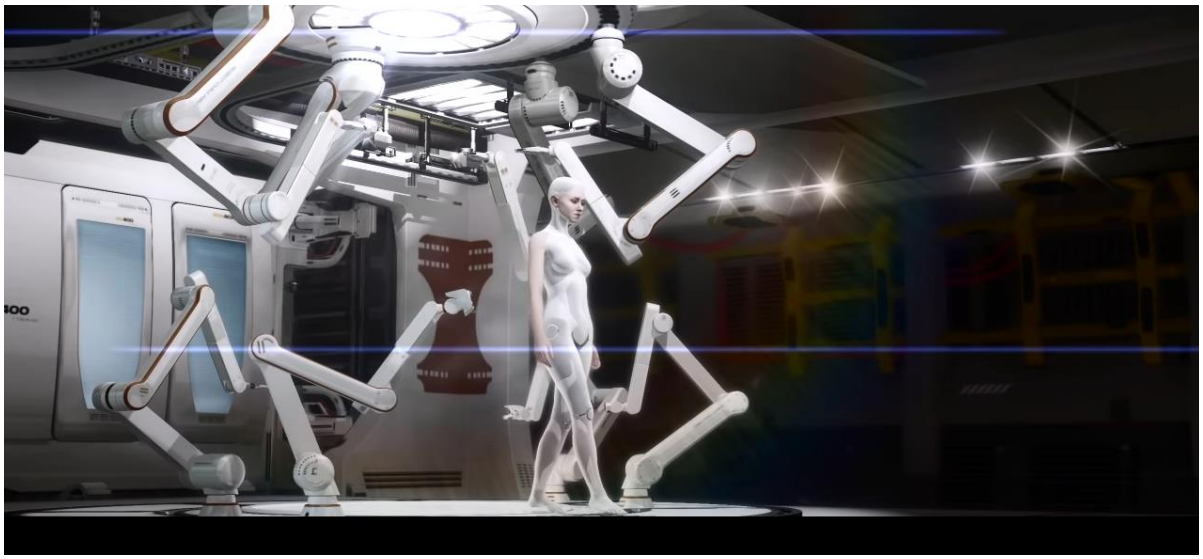
Erica Lucien'ı öldürmek yerine silahını indirirse, sarılırlarken Lucien ona sakinleştirici bir iğne yapar ve bayıltır. Uyandığında Erica'nın uyuşturulduğunu, klinikteki diğer hastalar gibi olduğunu görürüz. Bir tekerlekli sandalyededir ve Mia Greene hemşiresidir. Delphi House'ta tutsak gibi bir yaşam sürer ve oyun biter. Eğer Erica Lucien'ı öldürmez ve ona güvendiğini gösterirse, Delphi ailesinden biri olur ve sırlarını aralarında saklarlar, oyun sona erer.

4.4.3. Detroit: Become Human

4.4.3.1. Arkaplan

Detroit: Become Human, *Fahrenheit (Indigo Prophecy)* (2005), *Heavy Rain* (2010), *Beyond: Two Souls* (2013) oyunlarının geliştiricisi olan Quantic Dream tarafından 2018 yılında Playstation 4 üzerinde yayınlanmıştır. Bir neo-noir gerilim türünde olan oyun, stüdyonun 2012 yılında Playstation 3'te yayınladığı *Kara* adlı kısa filmden esinlenilerek geliştirilmiştir (Cage, 2016). Kara, bir android üretim fabrikasında satış öncesi test edilen bir prototiptir. Android kontrol esnasında satışa sunulacağını öğrenince "Sanmıştım ki…" ifadesini kullanır. Mühendisin ne sandığını sorması üzerine "Yaşadığımı sanmıştım." diyen Kara'nın insanların vereceği türden bilinçli yanıtlar vermesi dikkat çeker. Mühendis bir hata olduğunu fark eder ve modeli ayrıştırmak üzere işlem başlatır. Bu sırada Kara karşı çıkmak ister ve en son "Korkuyorum!" diye bağırır. Mühendis işlemi durdurur ve modelin satışa gitmesine izin verir. Quantic Dream'in kurucusu ve yöneticisi David Cage; O kadar fazla insan 'Kara fabrikadan ayrıldıktan sonra ne oluyor?' diye sordu ki… Biz de bilmiyorduk ve bunu görmek istedik, der (Paras, 2015). Cage, 2016 yılında düzenlenen E3[13] etkinliğinde bir röportajda Kara'nın yalnızca kısa film için test olarak yazıldığını açıklamıştır. Quantic Dream'in kurucu ortağı Guillaume de Fondamuiere de başka bir röportajda Kara'nın performans yakalama çekimleri için yaptıkları ilk deneme olduğunu söylemiştir (*Inside Playstation*, 2016b).

[13] Electronic Entertainment Expo kısaltması. E3 Birleşik Amerika'da düzenlenen ve video oyun endüstrisindeki en büyük tanıtım etkinliği olarak bilinen bir ticaret fuarıdır.



Şekil 25. Kara'nın test sahnesinden bir kare

Kaynak: sceablog, 2012a



Şekil 26. Aktör Valerie Curry'nin mo-cap esnasında bir görüntüsü

Kaynak: sceablog, 2012b

Oyun, kısa denemedeki Kara karakterinden yola çıkılarak yazılmaya başlanır. David Cage, Ray Kurzweil'in, insan zekasının çok yavaş ilerlediğini, bundan 200 yıl öncesinden çok daha zeki olmadığımızı iddia ettiği *Humanity 2.0.* kitabından esinlendiğini ifade eder.

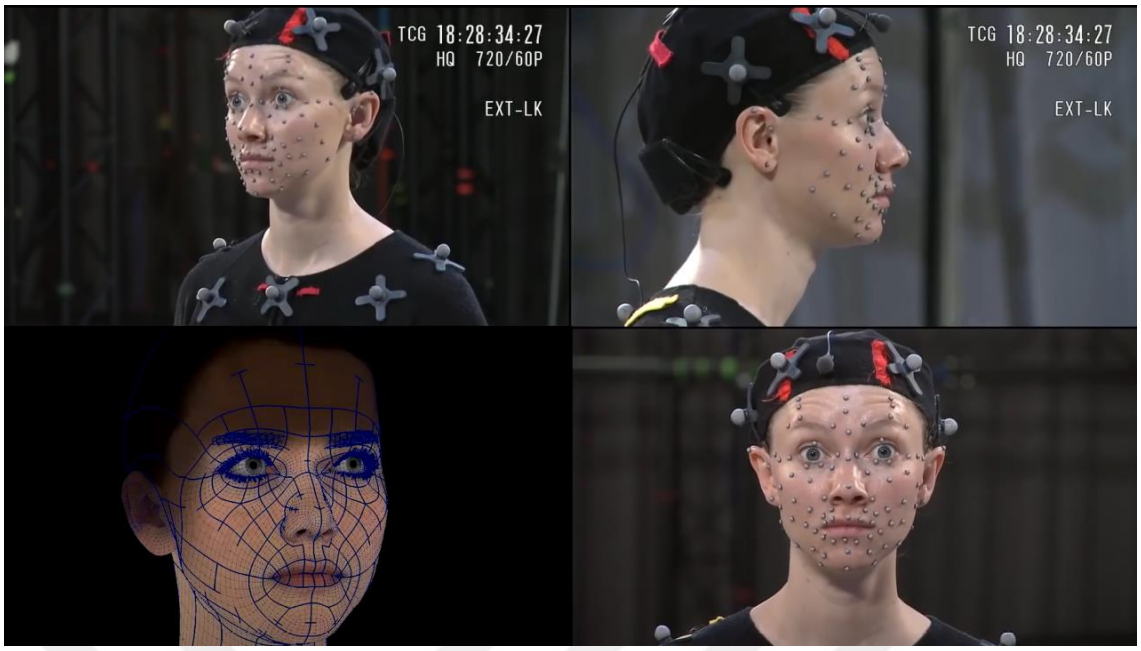
“Makinelere bakıldığında ise bu süreç çılgınca ilerlemektedir, bir gün duyguları olmayacağını kim bilebilir? der” (Simpkins, 2016).

Oyun, Detroit, Michigan’da geçmektedir. Şehirdeki çoğu yapı oyunda da kullanılmıştır. Cage karakterlerinin tamamının gerçek insanlar olduğunu, rol için doğru oyuncuyu bulmak adına bir oyuncu seçimi yapıldığını söylemiştir. Oyuncuların yüzünün 3 boyutlu olarak tarandığını, ardından vücudunun tarandığını, avatarının yeniden oluşturulduğunu ve oyuncunun performansının kaydedildiğini ifade eder (Arif, 2016).

Oyunun yapımı Guillaume de Fondaumiere’in aktarımına göre 4 yıl sürmüştür. Cage senaryonun tamamlanmasının 2 yıldan fazla sürdüğünü ve bu zamana kadar Quantic Dream’in yaptığı her şeyden en az 20 kat daha karmaşık olduğunu söyler (Palumbo, 2016).

> Toplam 3 çeşit çekim yapılmıştır. Bunlardan biri, aktörün tamamının, sesinin, vücudunun ve yüzünün çekildiği performans çekimidir. Ardından yalnızca vücut çekimleri gelir. Performans çekimleri 100 gün, vücut çekimleri ise 250 gün sürmüştür. Vücut çekimlerinin iki türü vardır; aksiyon çekimleri ve teknik çekimler. Teknik çekim, oyuncunun karakteri oynattığı sırada çevreyi keşfetmek için yaptığı hareketleri temsil eder (Diebling, 2018, akt. *ButtonStation*, 2018).

Oyun yapımında Quantic Dream ekibinin geliştirdiği Maya yazılımı kullanılmıştır. Senaryo, hikâye panosu, hareket çekimleri ve diğer tüm tasarımlar Maya’ya yüklenebilmektedir. Maya, oyun yapımında gerekli tüm artistik bileşenleri yaratmaya yarayan çok yönlü bir yazılımdır. Birkaç istisna dışında Detroit’te görülen her şey Maya’da düzenlenmiştir (Coltel, akt. *Quantic Dream*, 2020a). Bunun yanında etkileşimsiz sahneleri düzenlemek için geliştirilmiş olan *Popcorn* ve interaktif anlatı şeması için geliştirilmiş *Feather* uygulamaları kullanılmıştır.

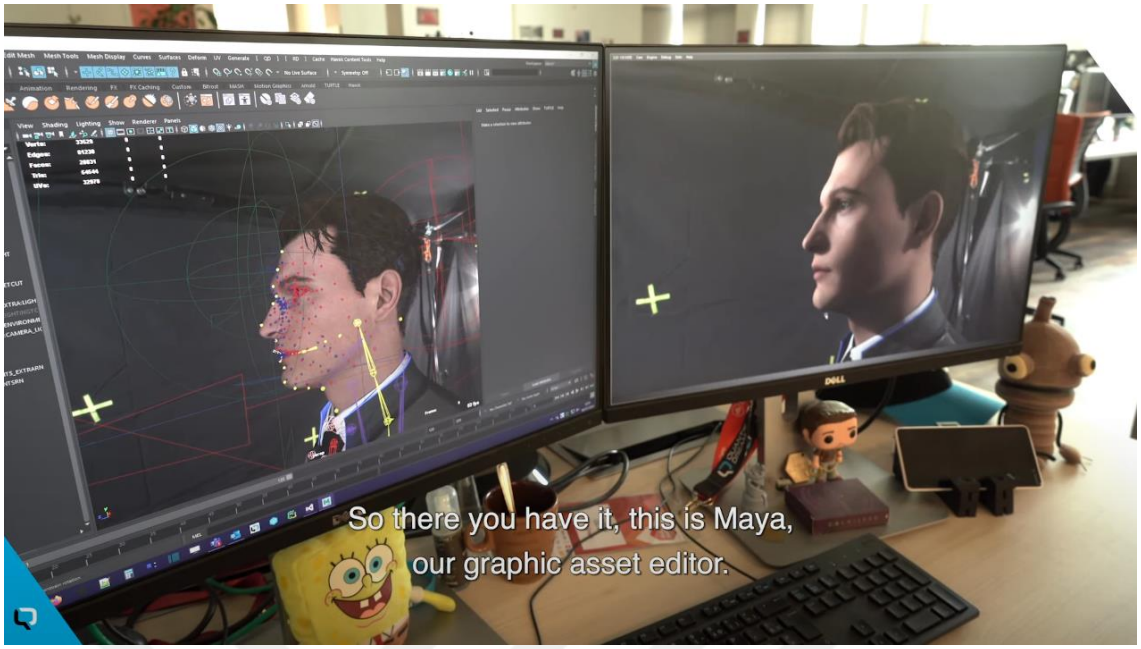


Şekil 27. Yüz çekimlerini gösteren video karesi

Kaynak: ButtonSmith, 2018

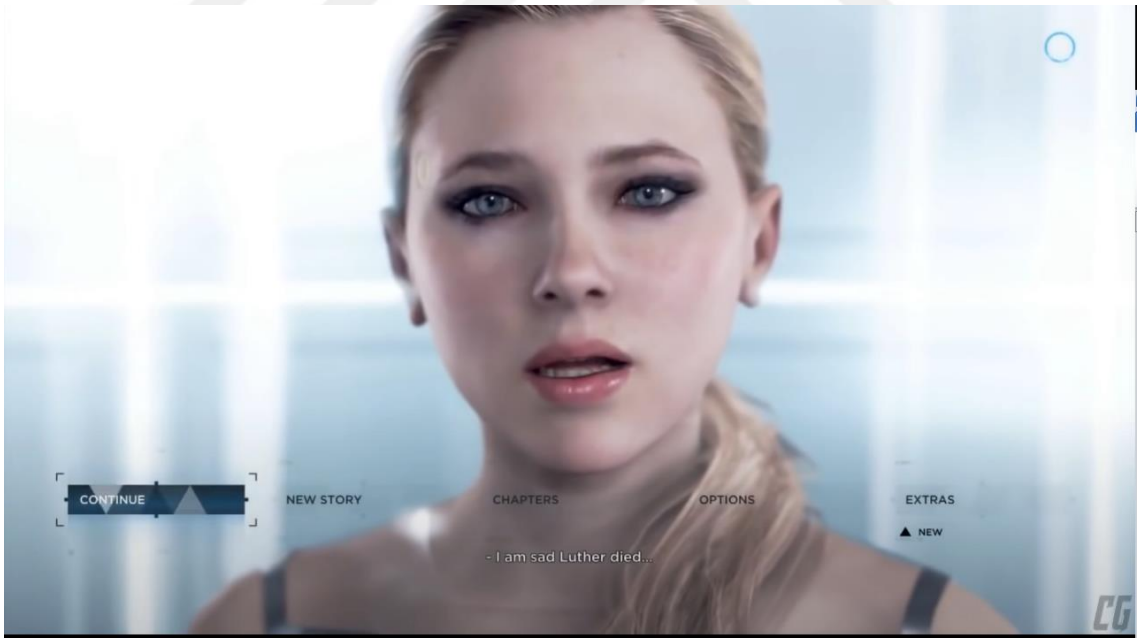
Yapımcılar, oyunda önemsedikleri yegâne unsurun duygu olduğunu belirtirler. Bir yapay zekâ hikâyesi yapmak yerine, insan olmaktan bahsetmek istediklerini; dünyamızı ve kendi duygularını keşfeden bir androidin yerinde olmanın nasıl olacağından bahsetmek istediklerini aktarırlar (Paras, 2015). Quantic Dream, kullanıcıya olabildiğince interaktivite imkânı sağlayarak, karakterin yaptığı hareketleri oyuncunun yapabilmesine izin vererek ana karakterle empati kurabilmesini amaçlamıştır (de Fondaumière, akt. *Inside Playstation,* 2016a).

Detroit: Become Human, oynanabilir 3 ayrı karakterden oluşmaktadır. Her karakterin hikâyesi, karakter özellikleri ve yetenekleri farklıdır. Ancak karakterlerin hikâyeleri birbirlerinin senaryolarını da etkileyebilmektedir. Her karakter için ayrı ışıklandırma kullanılmış ve ayrı tema müzikleri bestelenmiştir. Oyunun ortalama oynanma süresi 12 saattir. Oyunun her açılışında CyberLife şirketinin ST200 modeli olan Hostes Chloe kullanıcıya hitap eder ve sohbet havasında yorumlarda bulunur. Hikâyenin gidişatına göre Chloe, kendisini oyunun başındakine göre farklı hissettiğini, kullanıcının onu serbest bırakıp bırakmayacağını sorar. Kullanıcı, oyun karakterleri dışında Chloe ile de bir etkileşime geliştirebilmektedir. Chloe zaman zaman "Arkadaş mıyız?" "Bugün yorgun görünüyorsun. Umarım iyisindir" "Bazen işler zorlaşabilir, ama ben yanındayım." gibi ifadeler kullanır.



Şekil 28. Maya yazılım ekranı

Kaynak: Coltel, akt. Quantic Dream, 2020b



Şekil 29. Ana menüde yer alan Hostes Chloe

Kaynak: Cinematic Gaming, 2018

4.4.3.2. Olay Örgüsü

Hikâye 15 Ağustos 2038'de CyberLife'ın RK800 modeli bir android olan Connor ile başlar. Connor, insan dedektiflere teknolojik yardım sunmak amacıyla emniyet güçleriyle

birlikte çalışmaktadır. Girdiği herhangi bir takıma kolayca uyum sağlayabilmesi adına "ideal ortak" modülüne sahiptir. Aynı zamanda gerçek zamanlı moleküler analiz yapabilir, böylece aldığı örneklerin labaratuvar analiz sonucunu beklemeye gerek kalmamaktadır. Bununla birlikte olay yerindeki ipuçlarını bir araya getirerek olayı yeniden canlandırabilen bir simülatöre de sahiptir. Analitik ve kararlı bir yapıdadır. Oyunun ilk bölümünde Connor, ilk davasına gitmektedir.

Connor bir arabulucu olarak olay yerine çağrılmıştır. Eve girerken rehin alınan kızın annesi arabulucunun android olduğunu görünce polislere tepki gösterir. Bir evde çocuğa bakmakla görevli olan android, -Connor'ın daha sonra bulduğu ipuçlarıyla öğreneceği üzere- görevden çıkarılacağını ve yerine başka bir androidin arandığını öğrenir. Sıradışı bir tepki göstererek sahiplerinden birini vurarak öldürür ve küçük kızı rehin alır. Olay yerine daha önce gelen polislerden biri de öldürülmüştür. Connor'ın görevi küçük kızı kurtarmaktır. "Deviant" olarak adlandırılan –buradan itibaren aykırı olarak ifade edilecektir- android ile gerçekleştireceği konuşmalar doğrultusunda androidin güvenini kazanarak kızı kurtarabilir veya androidle birlikte ölümüne sebep olabilir. Ancak her şekilde aykırı android vurularak öldürülür. Ilımlı davranıp iş birliği yapmasına rağmen insanların androide ateş açması, Connor'ın ahlaki açıdan bazı iç sorgulamalar yaşamasına yol açacaktır. Connor, Komiser Hank Anderson'ın ortağı olarak görevlendirilmiştir. Hank, androidlerden hoşlanmaz ve inatçı bir yapıya sahiptir. Connor Hank ile konuşmalarında yapacağı tercihlerle aralarındaki ilişkinin gidişatına karar verebilir.

Oyun 5 Kasım 2038'e ilerler ve bu kez ev işlerinde yardımcı olarak görev yapan Marcus ana karakterdir. Ev sahibi bir ressam olan Carl Manfred'dir. Daha önce geçirdiği bir araba kazası sonucu vücudunda hasarlar oluşan Carl medikal bir desteğe ihtiyaç duymakta ve tekerlekli sandalye kullanmaktadır. Elijah Kamski'nin ona yardımcı olması adına hediye ettiği RK modelinin bir prototipi olan Marcus, Carl'ın yardımcısı ve arkadaşıdır. Carl, Marcus ile iyi bir iletişime sahiptir ve sanatla ilgili onu desteklemekte, yaratıcılığına katkıda bulunmak için onu yüreklendirmektedir. Carl'ın Leo isminde bir oğlu vardır ve babasından para istemek için eve gelir. Saldırgan bir tutumda gördüğümüz Leo, para alamadan evden ayrılır. Leo'nun babasını, Markus ile daha çok vakit geçirmesi ve ona karşı tavırları nedeniyle kıskandığı görülmektedir.

Ardından Todd Williams isminde bir erkek, önceki androidi bir kazada parçalandığı için CyberLife mağazasından Kara isminde yeni bir android satın alır. Kara çalışmaya başlar. Bu sırada evde saklanmış uyuşturucu maddeye rastlar. Bunu gören Todd, Kara'nın boğazını sıkarak özel eşyalarından uzak durmasını söyler. Todd önceki androidin araba

kazasında öldüğünü söylemiştir ancak bunun doğru olmadığı ortaya çıkar. Todd agresif bir karakterdir ve kızına şiddet uygulamaktadır. Akşam yemeğinden sonra Todd Alice'e sinirlenir ve Alice kourkuyla merdivenlerden çıkar. Todd, Kara'ya müdahale etmemesini söyler. Kara zihninde, cam kırılmasına benzer bir canlandırma görür; bu, aykırı olarak adlandırılan androidlerin vereceği duygusal kararlar ile makinelikten insanlığa geçtiği bir sınır olarak düşünülebilir. Kara bu sınırı geçerek Alice'in yanına gidebilir veya bulunduğu yerde kalabilir. Kara eğer Alice'e yardım etmezse, Todd kızını döverek öldürür. Kara Todd'u dinlemezse, Alice ile kaçma planı yapar ve maceraları başlar.

Oyun tekrar Markus'a döner. Carl ve Markus dışarıdan gelmişlerdir ve atölyenin ışıklarının açık olduğunu görürler. Oğlu Leo'nun para aradığını gören Carl, Markus'a oğlunu durdurmasını söyler. Markus polisleri aradığını söylerek Leo'nun saldırganlaşmasına yol açar. Bu sırada Kara'da olduğu gibi Markus da aykırılaşma belirtisi olan kırılmayı yaşar. Leo'ya karşılık vermezse, Carl kalp krizi geçirir ve ölür. Polisler eve gelir ve Leo Markus'u suçlar. Polisler Markus'u vurarak öldürür. Karşılık verirse, Leo düşerek başını çarpar. Oğlunun öldüğünü düşünen Carl, Markus'a kaçmasını söyler. Ancak Markus polisi aradığı için polisler yine gelir ve Markus her seçenekte vurularak bir android hurdalığında gözlerini açar. Burası parçalanmış canlı/cansız androidlerin olduğu bir çöplüktür. Markus, uyanıp hurdalığı keşfetmeye başlar ve kendisi de vurulup hasar aldığı için bazı hurda androidlerin parçalarını alarak hasarlarını onarmaya çalışır. Orada karşısına çıkan başka bir android, kendisine Jericho'yu bulmasını söyler. Bu noktada Jericho hakkında bir fikri yoktur, yalnızca hasarlarını onarıp hurdalıktan çıkmaya çalışır.

Markus ve Kara önceki hayatlarından kaçarak farklı bir hayat arayışına girerler. Connor'ın aykırılaşma süreci ise tanıklık ettiği olaylar ve davranışlar sonrası yaşadığı bazı kişisel aydınlanmalar üzerinden gerçekleşir. Connor, oyun boyunca ortağı Hank ile aykırı androidlerin işlediği suç dosyalarını araştırmaktadır. Kullanıcı -Connor- bu dosyalardaki ipuçlarını bularak suçların işlenme nedenini araştırır. Yeniden canlandırmalarla görüldüğü üzere genellikle sahibine karşı çıkan ve onlara karşı suç işleyen bu androidlerin, sahiplerince suistimale maruz kaldığı ortaya çıkar. Ancak sahiplerince verilen tüm komutlara itaat etmek üzere tasarlanan ve bu şekilde tanıtılan 'bazı' androidler, insanlarda olduğu gibi özgür irade geliştirirler ve kendilerine haksızlık yapıldığına inandıklarında buna karşı çıkmaya başlarlar.

Connor hikâyesinde diğer ana karakterler olan Kara ve Markus ile karşılaşmaktadır. Polis androidi olduğu için, Todd Williams'ın aldığı androidin (Kara) kızını kaçırması

ihbarı üzerine Kara'yı aramaktadır. Kara ve Alice ile ilgili izlere ulaşmaya çalışmaktadır. Aynı zamanda bir devrim hazırlığında olan aykırıların bulunduğu Jericho isimli gemiyle ilgili yapılan ihbar üzerine Connor, bu gemiye giderek Markus ile de karşılaşır. Connor, zamanla geliştirdiği duygular ve bilinciyle gemide Markus ile yaptığı konuşma neticesinde aykırı olabilir veya bu seçeneği reddedebilir. CyberLife'ın geliştirdiği bir yapay zekâ olan Miranda, Connor'ın zihnini uzaktan kontrol edebilmekte ve söylediği şeylerin doğruluğunu test edebilmektedir. Connor aralıklarla –eğer aykırı olmayı tercih ederse- Miranda'yı aykırı olmadığına ve halen tümüyle insanlara ve görevlerine sadık olduğuna inandırmaya çalışacaktır. Ancak eğer Connor aykırı olmayı tercih ederek eylemci androidlere katılırsa, Miranda zihninde belirerek, bunun aslında CyberLife tarafından planlandığını, böylece aykırı olan androidlere hükmedebileceklerini söyleyecektir. Connor'ın aslında özgür iradesi olmadığını, kendi seçeneği sandığı şeyin yapay zekâ tarafından yerleştirildiğini ve yanında olduğu insanlara ihanet etmek üzere kullanılacağını anlaması, kullanıcının tercihi üzerine itaat veya intihar etmesiyle sonuçlanır.

Markus, hurdalıktan çıktıktan sonra Jericho'yu aramaya koyulur. Kendisine Jericho'yu bulmasını söyleyen androidin hafızasından edindiği ipuçlarıyla Jericho'ya ulaşmaya çalışır. Jericho aykırı androidlerden oluşan bir topluluktur; aynı zamanda bu topluluğun saklandığı eski ve terkedilmiş bir geminin ismidir. Markus burada diğer aykırı androidlerle tanışır. Markus, aykırıların saklanmasının özgür olmaya ters olduğunu düşünür ve kabullenmek istemez. Jericho'daki androidlerin büyük çoğunluğu, sahiplerinden veya diğer etmenlerden kaynaklanan hasarlar almıştır ve ellerinde yedek parçaları olmadığından ölümlerine terk edilmiş durumdadırlar. Markus gemideki sağlıklı androidlerle bir plan yaparak CyberLife'ın depolarından birine yedek parça çalmaya gider. Burada kullanılmayı bekleyen androidleri de kendilerine katılmaları üzere dönüştürür ve içerideki görevli androidlerden birinin yardımıyla yedek parçaları çalmayı başarırlar. Jericho'ya döndüklerinde Markus androidlerin güvenini kazanmıştır. Onları buradaki yaşamdan daha fazlasını hakettiklerine, özgür yaşama hakları için savaşmaları gerektiğine ikna eder. Markus artık bir lider konumundadır ve olabildiğince fazla androidi aykırı olmaya ikna etmek ister. Markus ve birkaç android, bir televizyon şirketinin binasına gizlice girmeyi başarır ve canlı yayında androidlerin özgürce yaşamak istediklerini belirten bir konuşma yapar. Markus'un kitleyi etkileyen davranışları, "Kamu Görüşü" şeklinde belirtilen, toplumun androidler hakkındaki görüşlerini etkileyecektir.

Sayıları çoğalan aykırı androidler, daha sonra Markus ile bir eylem yürüşü düzenlerler. Bu eylemde kullanacakları sloganlar ve tercihleri, yine kamunun görüşünü etkiler. Ayrıca Markus'un daha önce ekibe katılması için ikna ettiği androidlerden biri, -eğer ekibe almayı tercih etmişse, aksi takdirde Markus bu senaryoda vurularak ölür- Markus'un hayatını kurtaracaktır. Markus buradan itibaren devamlı olarak daha fazla androidi dönüştürmek üzere bir çaba sürdürür. Bu süreç devam ederken, Jericho'nun hareketlerini takip eden polis, Connor'ı görevlendirir ve eş zamanlı olarak gemiyi basmak üzere operasyon hazırlığı yapar. Connor aykırılığı tercih ederse gemideki androidlerin kaçmasına yardım edecek, etmezse onları yakalamaya çalışacaktır.

Kara ve Alice Connor'dan kaçmayı başarırlarsa, kendileri için güvenli bir yer arayışına girerler. Bu sırada kendilerini ele geçirmek isteyen insanlarla karşılaşırlar. Kaçmayı başarırlarsa Kara ve Alice, daha önce kendilerine yardımcı olan Luther ile Jericho'ya gelirler. Kara'nın amacı Markus'tan yardım isteyerek sahte pasaport ile sınırı geçmektir. Jericho'dan kaçmayı başarırlarsa daha sonra kaçabilen androidlerle birlikte terkedilmiş bir yere sığınırlar ve burada Markus Kara'ya yardım edebilir. Kara ve Alice bir şekilde pasaportları almayı başarır ve gerekli görevleri yerine getirirse, Markus ve Connor'ın tercihlerine de bağlı olarak, android hareketinin insanlar üzerinde bıraktığı etkiye göre sınırı geçebilirler. Sınırı geçebilmeleri için farklı seçenekler karşılarına çıkar. Bazı senaryolarda bir bot ile geçmeye çalışırlar, bazı senaryolarda otobüs ile geçmeyi denerler. Kara bir süre sonra Alice'in aslında bir android olduğunu, Todd'un onu kaçan eşinin gerçek kızını da yanında götürmesinden sonra kızının yerine geçmesi için aldığını öğrenir. Eğer kaçmayı başaramazlar ve insanların tüm androidleri yok etmek üzere kurdukları toplama kampına götürülürlerse, burada diğer androidlerle birlikte parçalarına ayrılacaklardır. Kara Alice'i kaçırabilmenin yollarını arar. Eğer bu sırada Markus'un devrimi başarılı olursa, onlarla diğer androidler de parçalanmaktan kurtulurlar.

4.5. Veri Analizi

Veri analizi, belirlenen kategoriler üzerinden yapılacaktır. Her örneklem, ilgili kategori başlığının altında incelenecektir.

Hikâye Türü:

Black Mirror: Bandersnatch

Bandersnatch ana karakterin kendi içinde ve hikâyede yer alan diğer karakterlerle ***konuşma ağacı*** yoluyla diyaloglara girdiği bir anlatı yapısına sahiptir. Film, ağaçsı bir

anlatı modelinde ilerler. Kullanıcı diyaloglarda çoğunlukla iki tercih arasından birini seçer ve sistemin buna göre bir araya getirdiği kombinasyonlara göre ilerleyen hikâyeyi deneyimler.

Erica

Erica, karakterin yaptığı tercihlere göre çatallanan, diğer karakterlerle girdiği diyaloglara göre hikâyenin değişebildiği ağaçsı bir yapıya sahiptir. Diyaloglar kimi zaman iki veya üç, bazı anlarda ise üçten fazla tercihe ayrılabilmektedir.

Detroit: Become Human

Detroit: Become Human'ın hikâyesi birden çok karakter ve birden çok diyalog/tercihin oluşturduğu kombinasyonlar doğrultusunda ilerleyen ve bu kombinasyonlara göre dallanan ağaçsı bir yapıya sahiptir.

Son Çeşitliliği

Black Mirror: Bandersnatch

- Stefan Tuckersoft'un teklifini kabul eder ve oyunu şirketteki bir ekiple tamamlar. Oyun kritikler tarafından beğenilmez. Filmdeki en hızlı sona bu şekilde ulaşılır.
- Stefan yeniden iş teklifi alır. Teklifi reddedip oyunu evinde tamamlamayı seçerse, zorlu bir süreçten geçmeye başlar. Devamlı olarak hata alan Stefan, "Babana bağır" ve "Çayı bilgisayara dök" seçenekleri arasında kalır. Eğer çayı bilgisayara dökmeyi tercih ederse film biter.
- Stefan eğer çayı dökmek yerine babasına bağırmayı tercih ederse, babası beraber yemek yiyeceklerini ve gelmek zorunda olduğunu söyleyerek onu dışarı çıkarır ancak yemeğe değil terapistine gelmişlerdir. Terapisti Stefan'ın şikâyetlerini dinleyerek ilaçlarının dozunu arttımaya karar verir. Stefan ilaçları içebilir veya tuvalete dökebilir. Eğer ilaçları almayı tercih ederse film 4 ay sonraya ilerler. Bandersnatch raflarda yerini almıştır. Oyun kritiklerden kötü yorumlar alır ve hikâye biter.
- İlaç içme sahnesine veya terapistin önünde Colin'i takip edebileceği sahneye gitmek için bir tercih sunulur. Colin'i takip etmesi tercih edilirse Ritman ve Stefan bir halüsinojen etkisi altına girerler ve Colin ona zihinlerinin kontrol edildiğini, devletin insanları izlediğini söyler. Sonrasında balkona çıkarlar ve Colin ya

Stefan'ın ya da kendisinin balkondan atlayacağını söyleyerek Stefan'dan bir tercih yapmasını ister. Eğer Stefan atlarsa ölür, oyunu Tuckersoft tamamlar ve kötü yorumlar alır.

- Colin balkondan atlarsa Stefan gözünü babasının arabasında açar ve uyuyakaldığını anlar. Kliniğin önündedirler. Colin'i takip etmesi ve balkondan atlamasının rüya olup olmadığı açıklanmaz ancak Colin sonraki sahnelerde yer almaz. Doktoruyla randevusuna giden Stefan, klinik sahnesine dönmüştür.
- Stefan doktorun verdiği ilaçları içmek yerine çöpe atar veya tuvalete dökerse, oyun üzerinde çalışmaya devam eder. Film oyunun teslim tarihine ilerler. Stefan son anda bir eklenti yapmıştır ve bu oyunun hata vermesine sebep olur. Thakur sinirlenir ancak Colin haftasonu için ek süre almayı başarır. Odasında gördüğümüz Stefan, kendisini yine sarmalın içinde bulur. Bilgisayarı parçalamak veya masaya vurmak tercihleri arasında kalır. Bilgisayarı parçalarsa hikâye biter.
- Stefan eğer bilgisayarı parçalamaz ve sadece masaya vurursa, kontrolünü kaybettiğini hisseder. Bu sırada Stefan'a aile fotoğrafı veya "Anahtarı Al, Kapıyı Aç" adlı bir kitap arasında seçim sunulur. Bu tercihler, iki ayrı rüyaya açılacaktır. Eğer aile fotoğrafını almayı tercih ederse rüyasında annesinin öldüğü günden bir gün önceyi görür. Babasının Stefan'ın devamlı tavşanıyla beraber olmasını istemediğini anlarız ve o sabah tavşanını babası sakladığı için bulamadığını görürüz. Stefan rüyasından uyanır. Oyunun başına oturur ancak yine bir hata ekranıyla karşılaşır ve bu kez bilgisayarı parçalamak veya çayı bilgisayarın üzerine dökmek seçenekleri dışında bir tercih yoktur. Ancak hangisi seçilirse seçilsin, Stefan, tercihlerini kendisinin yapmadığını anladığı bir an yaşar ve kendisini yönlendirdiğini inandığı kişi/kişilere yönelik konuşmaya başlar. Stefan kendi kendine konuştuğu sırada kullanıcı Netflix veya 'glyph sembolü' arasında bir tercih yapar. Eğer kullanıcı Netflix tercihini yaparsa, bilgisayarında 'Netflix'te seni izliyorum. Hakkındaki kararları ben veriyorum' yazısı belirir. Bunun üzerinde Stefan kendi kendine sorular sorar, kullanıcı ise tercihleriyle yanıt verir. Stefan gelecekten biri tarafından kontrol edildiğini düşünmeye başlar ve babasına durumu açıklar. Dr. Haynes ile terapiye giderler. Stefan Dr. Haynes'i ikna edemez. Haynes, Stefan'ı rahatlatmaya çalışır. Bu esnada Stefan'a 'eğer Netflix'te bir şovdaysan daha aksiyonlu bir senaryoda olmak istemez miydin?' diye sorar. Ekranda 'evet' ya da 'kesinlikle' tercihleri yer alır. Her iki tercih de Stefan ve Haynes'in dövüş sahnesine çıkar. Babası da içeri girerek Stefan ile dövüşür ve

onu sürükleyerek klinikten dışarı çıkarır. Stefan dövüşmek yerine pencereden kaçmaya çalışırsa birden set ekibinden ‘Kestik!’ sesi duyulur ve ekipten biri Stefan’a iyi olup olmadığını sorar. Stefan kafası karışık şekilde kendisini açıklamaya çalışırken, ekip üyesi Stefan’a senaryoyu gösterir ve Mike ismiyle seslenir. Stefan’ın kafasının karışıklığı dikkat çekince doktor çağrılır ve sahne biter.

- Glyph sembolünü seçerse Stefan kendini kontrol edemediğini düşünerek panikler. Babası onu sakinleştirmeye çalışırken kullanıcıya ‘babanı öldür’ veya ‘vazgeç’ seçenekleri sunulur. Kullanıcı ‘vazgeç’ tercihinde bulunduğu takdirde film yine bir tercih bölümüne döner. ‘Tavşanı al’ tercihinde bulunursa kullanıcı yine önceki tercihlerini kısaca izler ve uykusundan uyanıp babasının odasına girdiği sahne oynatılır. Stefan babasının kilitlediği odasında tavşanını aramaktadır. Odada bir kasa görür ve şifreyi bulmaya çalışır. Kasayı açan Stefan, önce tavşanını bulur, annesinin trene yetiştiği sahne tekrar oynatılır ancak bu bir gizli kamera görüntüsüdür. Neler olduğunu anlamaya çalışan Stefan kendisini yeniden kasanın başında bulur. Sahnenin devamında babasını öldürür. Ardından Stefan psikiyatristini aramak için telefonu eline alır. Kliniğin numarası kullanıcıya sorulur. Kullanıcı numarayı hatırlayamazsa, kimseye ulaşamaz ve babasını arka bahçeye gömer. Eğer kullanıcı numaraları hatırlarsa, Stefan doktoruna ulaşamaz ancak klinikle görüşür ve sonrasında polis tarafından yakalanır. Bu durumda oyunu Tuckersoft tamamlar ve kötü eleştiriler alır.
- Stefan aile fotoğrafı veya kitap arasında tercih yaptığında kitabı tercih etmişse, babasının kilitli odasının anahtarını gizlice alarak odaya girer. Burada kilitli bir kasaya ulaşır ve şifreyi girmesi istenir. TOY şifresini girerse, Stefan oyuncak tavşanını bulur. Annesinin trene yetişmeye çalıştığı sabah oyuncağı yanındadır ve annesiyle birlikte trene binerler. Ardından Stefan’ın Dr. Haynes’in ofisinde terapi sırasında otururken öldüğünü öğreniriz ve hikâye sona erer.
- Kasa şifresine PAC yazarsa Stefan bazı belgelere ulaşır. Bu belgelerin Colin’in bahsettiği Program ve Kontrol Programına ait olduğunu fark eder. Babasının gerçek babası olmadığını, tüm hayatının kontrol edildiğini ve her anının görüntülendiğini görür. Sonrasında ise babasını öldürür. Ardından Stefan psikiyatristini aramak için telefonu eline alır. Numara kullanıcıya sorulur. Kullanıcı numarayı hatırlamazsa, kimseye ulaşamaz ve babasını arka bahçeye gömer. Eğer kullanıcı numaraları hatırlarsa, Stefan doktoruna ulaşamaz ancak

klinikle görüşür ve sonrasında polis tarafından yakalanır. Bu durumda oyunu Tuckersoft tamamlar ve kötü eleştiriler alır.

- Stefan kontrolün kendisinde olmadığını hissettiği sırada babasını öldürürse, babasını parçalara ayırmak veya bahçeye gömmek arasında bir tercih yapar. Gömmeyi tercih etmişse, Thakur evi arayarak oyunu aynı gün akşam hazırlayıp hazırlayamayacağını sorar. Stefan yapamayacağını söylerse Thakur kapıya gelir ve babasını gömmek üzereyken bu sahneye şahit olur. Stefan Thakur'u öldürür ve hapse girer. Oyun tamamlanamaz ve hikâye biter.
- Eğer cesedi parçalamayı tercih ederse, oyun 5 üzerinden 5 puan alır. Ardından film günümüze döner ve Stefan Butler'ın oyun çıktıktan kısa süre sonra babasını öldürdüğü ortaya çıkmış, oyunun tüm kopyaları toplanmıştır. Ancak bir oyun programcısı oyunu yeniden yapmak istemektedir. Yazılımcı, Colin Ritman'ın kızı Pearl Ritman'dır. Pearl tıpkı Stefan gibi oyunu hazırlarken hatalar alır ve hikâye döngüye girerek sonlanır.

Erica

- Erica gizli odadan çıkan Lucien ile karşılaşır ve silahını ona doğru doğrultur. Silahı tuttuğu sırada devamlı olarak tetiklenir ve geçmişte yaşadığı şeyleri görmeye başlar. Bu sırada Lucien onu silahını indirmesi için ikna etmeye çalışır. Erica eğer çiftliğe Blake ile gittiyse ve öncesinde başkomiserin ajandasını bulduysa, Lucien'a bu ajandayı sorar. Lucien bu konuşma esnasında Erica'yı manipüle etmeye çalışır ve çavuşu onun öldürdüğünü ima eder. Erica ona ateş etmek ve etmemek arasında bir tercih yapmalıdır. Eğer Erica Lucien'ı öldürürse, madalyonuyla gizli kapıdan içeriye girer. Zakkum esansıyla dolu olan lambayı yakar ve etrafı inceler. Lambaya bakarken, Delphi House'u yakma veya esansı soluma seçenekleri arasında kalacaktır. Eğer kliniği yakmayı tercih ederse oyun sona erer.
- Erica eğer Lucien öldürür, ancak içeri girdiğinde esansı solumayı tercih ederse, halüsinasyon görmeye başlar. Annesinin sesini duyan Erica gizli bir yol bulur ve buradan geçtiğinde maskeli ve pelerinli kişilerle karşılaşır. Ortada bir kelebek maskesi durmaktadır. Mia Greene'in söylediği gibi geyik, tilki ve tavşan maskeli kişiler önünde eğilirler. Eğer Erica maskeyi takmazsa, görüsünden uyanır ve elindeki lambayı yere fırlatır. Dolayısıyla Delphi House'u ateşe verir ve oyun sona

erer.

- Erica maskeyi takıp kelebek olmayı kabul ederse oyun biter ve yeni rahibenin o olduğunu, geleceği gördüğünü öğreniriz.
- Erica Lucien'ı öldürmek yerine silahını indirirse, sarıldıkları sırada Lucien ona sakinleştirici bir iğne yapar ve bayıltır. Uyandığında Erica'nın uyuşturulduğunu ve artık tekerlekli sandalyede olduğunu görürüz. Erica Delphi House'a hapsolmuştur ve oyun sona erer.
- Eğer Erica Lucien'ı öldürmez ve güvenini ispatlarsa, Delphi ailesinden biri olur ve aile sırlarını aralarında saklarlar, oyun sona erer.

Detroit: Become Human

Detroit: Become Human'da her bir karakterin hikâyesi ayrı olarak sona erebilmektedir. Eğer bir karakterin hikâyesi sona ererse kullanıcı diğer karakterle oynamaya devam eder.

Kara: Kara'nın görevi, ne olursa olsun Alice'i korumaktır. Herhangi bir görevde Alice'e zarar geldiği takdirde, Kara yaşasa bile görevini yerine getiremediği için hikayesi sona erer. Kara'nın hikâyesinin sona erebileceği birden çok ihtimal vardır. Ancak olası akışta Kara ve Alice'in Kanada sınırını geçebilmesi hedeflenir. Kara sınırı geçebilmek için bazı insanlarla tanışmalı ve onlarla hareket etmelidir. Bu insanlardan biri Markus'tur. Markus ile karşılaşmayı başarabilirse, ondan Alice ve kendisi için sahte bir pasaport oluşturmasını ister. Eğer pasaportu alabilir ve Jericho'dan kaçabilirlerse, Kanada sınırına gidebilmek için yolculukları başlar. Sınıra gidebilmek için bir otobüs yolculuğu yapmaları gerekir. Eğer terminalde başka bir yolcunun biletini alıp kolay yoldan sınırı geçebilirlerse, -Markus'un başarılı bir eylem düzenlemiş olması şartıyla- görev başarıyla tamamlanır. Ancak bilet bulamazlarsa terminalde Rose ile karşılaşabilirler. Rose onları bir bota bindirmek üzere nehir kıyısına götürür. Burada silahlı saldırıya uğrarlar. Saldırı sonucu Luther ve Alice vurularak, ya da Luther vurularak ve Kara soğuk suya girdiğinde sistemine aldığı hasardan dolayı ölür.

Şayet Kara ve Alice bu sonların hiçbirini göremeden yakalanmış ve toplama kampına götürülmüşse, kamptan kaçabilir veya kampta parçalanarak hurdalığa gönderilebilirler. Eğer toplama kampındalarken Markus'un eylemi başarılı olursa, kamptaki tüm androidler kurtulurlar.

Markus

Markus'un temel görevi androidlerin insanlarla eşit haklara sahip olabilmesi için özgürlük savaşını kazanmaktır. Bu harekette Jericho'ya kendini lider olarak kabul ettirmesi, toplumun sempatisini kazanması ve olabildiğince çok androidi dönüştürerek aykırıların sayısını arttırabilmesi önemlidir. Tüm bu olasılıkların kombinasyonları değiştikçe, çıktıları da farklı olacaktır. Ancak Markus'un temel görevi özgürlük savaşını kazanmak olduğundan, bu görevi tamamlayamadığında hikâyesi sona ermektedir.

Markus diğer Jericho liderleriyle birlikte özgürlük yürüyüşü düzenlediğinde kendini öldürebilir veya polislerce vurulabilir. Bu ihtimaller birkaç farklı biçimde gerçekleşebilir. Eğer önceki görevlerde başarısını kanıtlayamamışsa ve yürüyüşte de başarısız olduysa Markus Jericho'dan dışlanır ve Jericho'nun lideri North olur. Markus için hikâye sona erer. Özgürlük yürüyüşü başarılı geçerse Markus Jericho'da – kullanıcı aykırı olmayı tercih etmediyse- 'makine' Connor tarafından veya gemideki polisler tarafından öldürülebilir. Androidler Jericho'dan kaçmayı başarmışsa, Markus bağımsızlıkları için barışçıl bir gösteri düzenler veya diyalogların gidişatına göre çatışma yoluna gider. Markus barışçıl bir tutum sergiler, toplumun güvenini kazanır, arabulucu polisin teklifini reddederse savaşını kazanır. Markus arabulucu polisin teklifini kabul ederse öldürülür ve hikâyesi sona erer. Eğer Connor aykırılaşmadıysa ve Markus çatışmayı tercih ederse, kullanıcı iki karakterden birini kontrol etmek üzere bir tercih yapar. Bu tercih neticesinde hangi karakteri tercih ederse ve hareketlerini başarılı şekilde yönlendirirse, o karakter hayatta kalacaktır. Dolayısıyla kullanıcı makine Connor'ı tercih eder ve dövüş sahnesini başarıyla tamamlarsa Markus vurularak ölecektir ve hikâyesi sona erecektir. Markus çatışma sırasında diğer polis güçleri tarafından da vurularak ölebilir. Eğer her şey yolunda giderse ve androidler özgürlüklerini kazanırlarsa, Connor, North ve diğer androidlerin de bulunduğu bir android kampında Markus bir konuşma yapar. Eğer Connor daha önce aykırı olduysa, CyberLife bir şekilde Amanda yoluyla Connor'ın zihnine erişir ve Markus'u öldürmesi için emir verir. Bu senaryoda Connor zihninde Amanda'dan kaçmayı başaramazsa, Markus ölür.

Connor

Connor, görevler sırasında ölse bile hikâyeye devam edebilen tek karakterdir. Herhangi bir şekilde android öldüğünde, CyberLife hafızasını yeniden yükleyerek başka bir Connor modeli göndermektedir. Her yeniden yüklemede bazı bilgilerini kaybetse de görevine devam edebilmektedir.

- Connor’ın temel hedefi, aykırı androidleri yakalamak ve suç işledikleri dosyalarda polise yardımcı olmaktır. Bu görevler sırasında ortağı Hank ile kuracağı iletişim de –özellikle aykırı olmayı tercih ederse- önemli bir rol oynamaktadır. Connor, bu dosyalardan birinde, diğer ana karakterlerden olan Kara’yı araştırır. İki ana karakterin kullanıcı tarafından art arda oynandığı bir sahne ile karşı karşıya kalınabilir. Bu durumda kullanıcı hangi karakteri kurtaracağına karar verebilir.
- Connor, yine bir diğer ana karakter olan Markus ile Jericho’da karşılaşacaktır. Aralarında geçen konuşmaya göre hikâyeye 'makine'‘veya ‘aykırı’ olarak devam edebilecektir. Connor eğer makine olmayı tercih ederse Markus’u öldürür. İnsanlara aykırı hareketi bitirebilmeleri için yardımcı olur. Bu süre boyunca Amanda hafızasında yoklamalar gerçekleştirmektedir. Connor eğer makine olarak hikâyeyi devam ettirirse, ortağı Hank intihar ederek ölebilir veya öykünün seyrine göre Connor Hank’i/ Hank ise Connor’ı öldürebilir. Aynı şekilde Connor görevini yerine getirmek için aykırı androidleri öldürmek isterken, insan polisler tarafından öldürülebilir veya bu polisleri öldürebilir. Makine Connor, Markus ile bağımsızlık gösterisinde karşılaşabilir ve burada Markus’u öldürebilir veya kendisi ölebilir. Öykünün seyrine göre North tarafından da öldürülebilir. Connor tamamen sadık bir makine olarak her görevi yerine getirirse, oyun sonunda Amanda operasyonlarının başarılı olduğunu, Connor’ın yeni bir modelinin çıktığını ve daha iyi özelliklere sahip olduğunu, kendisinin deaktive edileceğini söyler ve görevi sonlanır.
- Connor Jericho’da aykırı olmayı tercih ettiği takdirde, diğer aykırılarla birlikte gemiden kaçar. Jericho’dan kaçtıktan sonra eylem planı yapan Markus Connor’a güvenmemeyi tercih edebilir ve bu sebeple onu öldürebilir. Markus Connor’a güvendiği takdirde daha fazla androidi dönüştürmek için CyberLife merkezine gider. Burada androidleri dönüştüremeden polislerce öldürülebilir veya kendi kopyası olan makine Connor onu vurabilir. Aynı zamanda Hank kendisini ayırt edemezse Hank tarafından da vurulabilir.
- Connor CyberLife’daki görevini tamamlarsa ve Markus’un eylemi başarılı olmuşsa, android kampında Markus’un yaptığı konuşmada Connor da arkalarında olacaktır. Ancak Amanda Connor’ın zihnini yönetmeye çalışır ve Markus’u öldürmesi için programlamaya uğraşır. Connor buna engel olamazsa Markus’u

öldürecektir. Bu durumda android hareketi başarısız olur. Connor Amanda'ya karşı çıkarsa, androidler bağımsızlıklarını kazanırlar ve hikâye sona erer.

- Eğer Markus ve North ölmüş ve Jericho'dan kalan tek aykırı lider Connor kalmışsa, androidlere konuşma yapması istenir. Bu sırada Amanda'ya karşı gelmezse, savaşı insanlar kazanır. Ancak Connor Amanda'ya karşı çıkmak isterse, androidlerin geleceğini insanların eline bırakmamak için kendini vurarak intihar eder.

Karakter Perspektifi:

Black Mirror: Bandersnatch tek bir karakter perspektifinden deneyimlenmektedir. Ana karakter Stefan'dır ve kullanıcı hikâye boyunca Stefan'ın kararlarına etki etmektedir.

Erica yalnızca ana karakter olan Erica'nın bakış açısından deneyimlenmektedir.

Detroit: Become Human Kara, Markus ve Connor isimli üç ana karakterin perspektifinden deneyimlenebilir.



Şekil 30. Stefan Butler

Kaynak: Mitovich, 2019



Şekil 31. Erica Mason

Kaynak: MAT, 2019b



Şekil 32. Connor

Kaynak: Playstation, t.y



Şekil 33. Kara

Kaynak: focus.de, 2018



Şekil 34. Markus

Kaynak: Tucker, 2019

Görsel Biçim:

Black Mirror: Bandersnatch gerçek aktörlerle canlı çekim olarak hazırlanmıştır.

Erica canlı çekimlerden oluşmaktadır.

Detroit Become Human gerçek aktörlerin üç boyutlu taramaları ile oluşturulmuş, çekimleri canlı olarak gerçekleştirilmiş bir animasyondur.

Platform Çeşitliliği:

Black Mirror: Bandersnatch Netflix platformu üzerinden yayınlanmıştır. Etkileşim gereksinimlerini barındıran tüm Netflix yayını yapan cihazlarda deneyimlenebilmektedir.

Erica orijinal olarak Playstation 4 için yayınlanmıştır. Daha sonra iOS ve Windows için de optimize edilmiştir.

Detroit Become Human ilk olarak Playstation 4'te yayınlanmış, ardından Windows işletim sisteminde de kullanıma sunulmuştur.

Evren İnteraksiyonu:

Black Mirror: Bandersnatch evren interaksiyonuna imkân tanımamaktadır.

Erica'da kullanıcı evrenle ve bazı objelerle dokunmatik ekran yardımıyla etkileşime girebilir.

Detroit Become Human'da kullanıcı oynadığı bölümde bulunduğu konumu kontrol kumandası yoluyla keşfedebilir ve objelerle etkileşime girebilir.

Karakter İnteraksiyonu:

Black Mirror: Bandersnatch yalnızca tek bir ana karakterden oluşmaktadır. Ana karakter yalnızca diyalog kurması gerektiğinde diğer karakterler ile etkileşim kurabilir.

Erica'da kullanıcı tercih sunulduğunda birden çok karakter arasında tercih yaparak biri ile etkileşime girmeyi tercih edebilir.

Detroit: Become Human kullanıcıya bulunulan ortama göre birden çok karakterle farklı diyaloglar kurma seçeneği sunmaktadır.

Hikâye İnteraksiyonu:

Black Mirror: Bandersnatch'de kullanıcının verdiği kararlar hikâyenin seyrine, karakterin dönüşümüne etki edebilir. Stefan'ın Colin'i takip etmek yerine kliniğe gitmesi, ilaçlarını içmesi bunlardan birkaçıdır.

Erica'da kullanıcının bazı minör tercihleri öykünün seyrini büyük ölçüde etkilemese de hikâyede çeşitliliğe yol açabilir. Erica'nın Tobi, Kirstie veya Hannah ile kuracağı ilişki, öyküde farklı yolların açılmasına neden olur. Bunlar öykünün sonunda önemli bir etkiye sahip değildir ancak her tercih, hikâyenin farklı bir açıdan ilerlemesine sebep olur.

Detroit: Become Human'da yapılan tercihler, büyük ölçüde hikâyenin her bir bölümünde bir etkiye sahiptir. Ana karakterlerin diğer karakterlerle girdiği diyaloglardaki yaklaşımı, bu karakterlerin daha sonraki muhtemel karşılaşmalarında kendilerine karşı tavırlarını etkiler.

BÖLÜM V

BULGULAR VE TARTIŞMA

Çalışmanın kuramsal çerçevesini oluşturan post-sinema tartışmaları, 21. yüzyıl sinemasının farklı bir bakış açısı ile incelenmesi ihtiyacından doğmuştur. Post-sinematik çerçeve, bizi geleneksel sinemadan içeriksel, teknik veya kuramsal olarak koparmadan, sinemayı farklı yorumlamalar ile okumaya yönlendirmektedir. Bu yeni kuramsallaşma girişimi bir kopuşu simgelemez. Bunun yerine bir ortada bulunma halinden gelir ve aslında zaten deneyimlemekte olduğumuz bir oluşa sunduğu bakış açılarıyla yeni tartışmalara ve çalışmalara öncü olmayı hedefler.

İnteraktif filmler, ülkemizdeki sinema çalışmalarında kendine yakın zamanda yer edinebilmiş olmasına rağmen küresel çapta uzun yıllardır araştırılan ve çalışılan bir içerik türüdür. Dördüncü duvarı yıkan ve tüketicisini alışılmış tek taraflı akışın dışına çıkarmayı başaran interaktif dramaların bir türü olan interaktif filmler, yapımı geleneksel sinema ürünlerinden çok daha karmaşık ve masraflı olmasından kaynaklı başarısız yapıtlar olarak görülebilmektedir. Kıyaslanan içeriklerin büyük yapımlar olması, elbette terazinin diğer tarafında kalan interaktif filmleri daha zayıf gösterecektir. Ancak kendi tarihine ve ilerlemesine bakıldığında interaktif filmlerin giderek geliştiği de görülmektedir.

KATEGORİLER	BLACK MIRROR: BANDERSNATCH	ERICA	DETROIT: BECOME HUMAN
Hikâye Türü	Ağaçsı	Ağaçsı	Ağaçsı
Son Çeşitliliği	Birden Fazla	Birden Fazla	Birden Fazla
Karakter Perspektifi	Tek Karakter	Tek Karakter	Birden Fazla
Evren İnteraksiyonu	Kısıtlı	Orta Düzeyde	Gelişmiş
Karakter İnteraksiyonu	Kısıtlı	Orta Düzeyde	Gelişmiş
Hikâye İnteraksiyonu	Orta Düzeyde	Kısıtlı	Gelişmiş
Görsel Biçim	Canlı Çekim	Canlı Çekim	Animasyon
Platform Çeşitliliği	Tek	Birden Fazla	Birden Fazla

Şekil 35. Kategorilere göre filmlerin özellikleri



Şekil 36. Kategorilen post-sinema ile ilişkilenme biçimleri

Bu çalışmada interaktif dramaların post-sinema ile ilişkisi üç ayrı örnek üzerinden analiz edilmiştir. Analiz sonucunda elde edilmiş olan bazı veriler, etkileşim yoğunluğuna göre 'kısıtlı, orta, gelişmiş' veya 'tek, birden fazla' şeklinde ifade edilmiştir. Bu ifadeler geçerli örneklem kümesinin elemanlarının birbirlerine göre değerlendirilmesinden yola çıkılarak seçilmiştir. Örneklemlerin ikisi, Erica ve Detroit: Become Human, tür olarak yapım şirketlerince oyun olarak piyasaya sürülmüştür ve oyun platformunda yayınlanmıştır. Üçüncü örneklem olan Black Mirror: Bandersnatch ise bir interaktif film olarak sunulmuştur. Araştırma evrenimiz olan interaktif dramalar, her iki türü de kapsamaktadır. Bu doğrultuda film ve oyun arasında kalan bölgenin geçişkenliğini doğru temsil edebilmek için bu üç örneklem interaktif drama ürünü olarak incelenmiştir.

Kavramsal olarak bakıldığında Erica ve Detroit: Become Human birer video oyunudur. Bandersnatch ise interaktif filmdir. Ancak tam da burası post-sinematik bir tartışmaya işaret eder. İncelenen içerikler yaratıcılarının beyanları esas alındığında ya da dahil oldukları platformlar düşünüldüğünde kolayca sınıflandırılabilir. Gelgelelim Erica incelemede görüleceği üzere oyun unsurları kadar sinematik unsurlar da taşır ve diğer iki örneğin arasında konumlanır. Bandersnatch ise aslında bir oyun gibi seçimler yapmamıza izin verir. Bu artık izlenen bir film olduğu kadar oynanan bir filmdir. Detroit bir oyun gibi deneyimlense de seyirlik bir deneyim de sunar. Özetle filmin ve oyunun ne olduğunu geleneksel bir yerden tanımladığımızda interaktif içeriklerin geçişkenliği göz ardı edilir. İncelenen örneklerin birbirleri ile geçişken bir ilişkisellik kurduğu, farklı platformlarda,

farklı etiketlerle yer alsalar da birbirlerinden katı bir şekilde ayrılamadıkları söylenebilir. Oyunu oyun yapan özellikler dışlanmamış, bunun yerine ona sinematik unsurlar eklenmiştir. Oyun; oyun olarak varlığını korusa da sinemaya giderek yaklaşmaktadır. Sinema ise yeni teknolojik olanakları ile –geçmişini terk etmeden- oyuna giderek yakınlaşmaktadır.

Bandersnatch, izleyiciye tek bir perspektiften hikâye anlatır. Kullanıcı bu hikâyeye belirli noktalarda diyaloglar aracılığıyla dâhil olur. Hikâye evreni ile etkileşime girilmez, hikâye evreninde faaliyet gösteremez, bu açıdan oyun evreninin gelişmiş etkileşimine sahip değildir. Bu yönü Bandersnatch'in baskın sinematik unsurudur. Kullanıcı kısıtlı oranda karakter etkileşimine sahiptir. Yazılım onu diyaloglarla yönlendirmedikçe bir konuşmaya dâhil olamaz. Ancak hikâye şemasının çok çeşitli yerlerde ve farklı zamanlarda sona ermesi, dallanması, hikâye etkileşiminde onu geleneksel film yapısından farklı bir noktaya taşır.

Erica, tek bir ana karakter perspektifine sahip olmakla birlikte evren ve karakter etkileşim imkânı orta düzeydedir. Dokunmatik olarak evren içerisinde objelerle etkileşime girebilen kullanıcı, birden çok eylem içerisinden tercih yapabilmektedir. Bu da etkileşimi arttırır. Yine birden çok karakter arasından tercih yaparak etkileşime gireceği kişiyi seçebilir. Ancak hikâye etkileşimi, diğer etkileşimlerin aksine kısıtlıdır. Hikâye minör olaylarla değişkenlik gösterebilmekte ancak majör ölçüde yalnızca sona doğru tek bir bölümde çatallanmaktadır.

Detroit: Become Human, kategorilerde üç örneklem içinde en yüksek etkileşime sahip olan içeriktir. Üç ayrı ana karakter perspektifi ile kullanıcının hikâye etkileşimi her karakterin kararlarına göre değişir ve en çok son çeşitliliğine sahip olan örneklemdir. Her bir karakterin hikâyesi farklı şekillerde ve zamanlarda sonlanabileceğinden ve farklı yerlerde kırılmalar yaşandığından, oldukça ileri seviyede bir hikâye interaksiyonu vardır. Evren içerisinde kontroller ile objelerle ve karakterlerle olan etkileşimi de diğer iki örnekleme göre çok daha yüksektir. Bu durum Detroit'in baskın oyunsal özelliklerine işaret etmektedir.

Bu farklılıklar, diğer iki içeriğin etkileşimliliğinin yetersizliği anlamına gelmemektedir. Bulguları özetleyen tabloda görülebileceği üzere aslında üç içeriği birleştiren en önemli ve temel unsur, etkileşimdir. Her örneklem, birbirinden hikâye açısından ayrılmaktadır. Bandersnatch, kullanıcıya kısıtlı eylemsel etkileşim vermesine rağmen, hikâye interaksiyonu anlamında Erica'dan fazla bir etkileşime sahiptir. Kullanıcı hangi karakterle konuşabileceğine –belirli zamanlarda- Erica'da karar verebilirken,

Bandersnatch bu etkileşimi kısıtlı tutmaktadır. Ancak Bandersnatch'in hikâyeyi birden fazla kez, farklı anlarda ve şekillerde sonlandırma özelliği, hikâye interaksiyonu kategorisinde onu daha etkileşimli kılmaktadır. Yine Detroit: Become Human örnekleminde hikâye interaksiyonu oldukça gelişmiştir. Dolayısıyla görülmektedir ki, içeriğin oyun olarak adlandırılması, esasen amaçlı eylemliliğin her zaman daha fazla olduğu anlamında gelmemektedir. Ve yine interaktif film türü sayesinde görülmektedir ki, filmler yalnızca -eylemsel anlamda- pasif bir şekilde deneyimlenen ve içeriğe etki edilemeyen türler olarak kalmayabilir.

Örneklem içeriklerin tümü, etkileşimli sahnelerle bütünleşmiş video kesitlerinden oluşmaktadır. Her örneklemdeki amaçlı eylemlilik farklı dağılımlar göstermektedir. Bunlar her bir içeriğin yazılımsal veya anlatısal özelliklerinden kaynaklanabilmektedir. Geleneksel video oyunları ile interaktif film olarak ele alabileceğimiz oyunlar arasındaki fark, birinde tümüyle dinamik eylemlerde bulunurken, diğerinde ahlakî veya duygusal kararlar verebilmekte oluşumuzdur. Pacman veya Mario gibi klasik oyunlar yeterli puanı toplayıp sonraki bölüme geçmeyi hedeflerken, günümüzde video oyunları açık evrenler içerisinde bölüm tamamlamadan da oyunu deneyimlemenize izin vermektedir. Dolayısıyla hem kullanıcıyı öyküde karar sahibi yapmakta, hem de ona kararlarının sorumluluğunu yükleyerek sonuçlarını izletmektedir. İnteraktif filmler ise hem oyun deneyimi hissi yaratır hem de seyir yönüyle kullanıcıya melez bir deneyim sunar.

Seçtiğimiz örneklemlerin tümünün çekimi gerçek aktörlerle yapılmıştır. Bandersnatch tamamen canlı çekimden oluşurken, Erica canlı çekimin yanında görsel efektler de içermektedir. Detroit: Become Human ise gerçek aktörler ile gerçek mekanlar referans alınarak çekilmiş ancak tüm görüntüler animasyonlaştırılarak hazırlanmıştır. Görsel biçim bakımından bu hibritleşme, dijital görüntü tekniklerinin kullanılması, her bir içeriğin yapımında kullanılan gelişmiş yazılımlar ve teknolojiler post-sinemanın tartıştığı güncel konulardandır. 21. yüzyıl sinemasının giderek yeni medya formlarıyla geliştirdiği bağlantılar ve değişen görüntü biçimleri, post-sinema çerçevesinde bu konuda yeni araştırmaların yapılanmasına olanak sağlamıştır. Seçilen örneklemler de bu tartışmaların içeriğini oluşturan ürünler gibi teknolojik açıdan geleneksel sinema ürünlerinden gerek yapım gerekse görsel olarak oldukça farklı ve melez formda içeriklerdir.

Post-sinemanın teknoloji ile ilişkilenme biçimlerinde bir diğeri de dağıtım ve seyir biçimleridir. Sinema salonları varlığını sürdürmekle birlikte özellikle pandeminin ortaya çıkmasıyla seyirlik içerikler ağırlıklı olarak dijital platformlar aracılığıyla

deneyimlenmeye başlandı. Seneler içinde filmlerin, dizilerin ve video içeriklerinin internet üzerinde daha fazla kitleye erişmesi ve ulaşılabilirliği sayesinde popülerleşen bu tüketim ortamı, yapım ve dağıtım şirketlerinin de bu alana yönelmesine neden oldu. Seçtiğimiz örneklemlerin tümü dijital platformlar üzerinden yayınlanmıştır. Bandersnatch, Netflix'in gerekli gördüğü teknik özelliklere sahip tüm cihazlarda deneyimlenmek üzere Netflix üzerinden yayınlanmıştır. Erica Playstation 4'te ve ardından iOS ve Windows işletim sistemlerinde yayınlanmıştır. Detroit: Become Human ilk olarak Playstation 4 ardından Windows için de geliştirilmiştir.

İnteraktif drama içeriklerinin ve örneklemlerimizin paylaştığı en güçlü ve temel nokta, izleyici etkileşimidir. Geleneksel sinemada bahsedemeyeceğimiz bu etkileşim, günümüzde interaktif film veya video içerikleriyle gitgide yaygınlaşmaktadır. Dolayısıyla post-sinema araştırmalarında da incelenmesi gereken bir olgu haline gelmiştir. İnteraktivite içeriklerin üçünde de niceliksel açıdan değişkenlik gösterse de niteliksel açıdan en temel ortak özelliktir. Bandersnatch diyaloglarla, Erica diyaloglar ve ortamda sunduğu tercihlerle kullanıcıya etkileşim sunarken Detroit: Become Human karakter hareketi, diyalog ve çeşitli tercihlerle interaktivite imkânı tanır. Analiz kategorilerine göre her içeriğin etkileşim oranı değişkenlik göstermektedir. Bir yönüyle diğerlerine göre daha gelişmiş etkileşime sahip bir içerik diğer bir yönüyle daha kısıtlı etkileşime sahip olabilir. Her bir içerik, geleneksel sinema ürünlerinden etkileşimli olması yönüyle ayrılmaktadır.

Örneklemlerin tümü ağaçsı anlatı yapısına sahiptir. Bandersnatch'in hikâyesinin gelişmiş çatallı anlatısı, Erica'nın değişen hikâye sonları ve Detroit: Become Human'ın çok sayıda ve farklı şekillerde sonlanışı anlatısal kırılmalarla yaratılmıştır.

Post-sinema tartışmalarında birleştirici ve yenilikçi olan aslında oyun ve filmleri birlikte araştırma ve inceleme imkânı tanıyan bakış açısıdır. İki farklı içerik türü olmasına karşın 21. yüzyılda sinematografik olarak filmlerle pek çok ortak özellik taşıdığı inkâr edilemeyecek video oyunlarının, post-sinema çerçevesinde yürütülen araştırmalarda kendisine yer bulması muhtemeldir. Seçilen biri interaktif film, ikisi video oyunundan oluşan üç örneklemin aynı çalışmada bir arada incelenmesi, tam da film araştırmalarında artık keskin çizgilerin yerini kesik çizgilere, gri bölgelere ve kesişimlere bıraktığını göstermesi açısından önemlidir.

BÖLÜM VI

SONUÇ

İnteraktif filmler, geleneksel sinema filmleri ile yapım süreci ve deneyim açısından ortak özellikler paylaşmasının yanında, aslında oldukça farklı yanlarıyla da öne çıkmaktadır. Belirlenen kategoriler üzerinden bakıldığında bu farklılıkların ilki, bu üç içerikte de kararları kullanıcının vermesidir. Bu içerikler evlerimizde veya ortamı oynatabileceğimiz herhangi bir yerde deneyimlenebilmektedir. Sinema filmleri, *director's cut* gibi ayrı bir şekilde kurgulanmadıkça tek bir sona sahiptir. İnteraktif filmler ise birden çok ve hatta binlerce farklı kombinasyonla onlarca, yüzlerce sona sahip olabilir. Bu farklılıkların dışında bu iki tür, birden çok karakter perspektifine gerek animasyon gerekse canlı çekime sahip olması gibi ortak yönleri de paylaşmaktadır. Bu farklılıkları yadsınamayacak melez türü, yalnızca ortak yönlerine bakarak geleneksel film kuramları çerçevesinden incelemeye çalışmak, diğer farklı tüm özelliklerini göz ardı etmek olacaktır. Henüz interaktif film kuramları gibi bir kuramsal çerçeve bulunmamasına rağmen, bu çalışmanın sorusu neticesinde görülmektedir ki; senelerdir gelişen ve eleştirilere rağmen artık kendisini pek çok mecrada deneyimleme imkânı bulduğumuz interaktif filmler, daha kapsamlı ve yeni bir değerlendirme penceresine ihtiyaç duymaktadır.

21. yüzyılda birden farklı şekilde ve yerde deneyimleyebildiğimiz sinemayı tartışan ve sinemanın şimdiki formunu, dijital sinemayı ve onu oluşturan teknik, anlatısal, toplumsal ve politik dâhil olmak üzere pek çok meseleyi tartışan görüşlerin bir arada ele alındığı post-sinema olarak ifade ettiğimiz kuramsallaştırma çalışması, sorduğu sorular ve yer aldığı konum açısından interaktif filmlerin kendisine yer bulabileceği yeni bir alan olarak görülebilir. Post-sinema çerçevesinden günümüzde sinema yeniden konumlandırılmakta ve bu yeniliklerin sinemaya etkileri tartışılmaktadır. Varlığı oyun veya sinema gibi tek bir kavramla açıklanması güç olan interaktif filmler, post-sinema çerçevesinden bakılarak farklı tartışmalar üzerinden yorumlanabilir ve farklı disiplinlerle bir arada incelenerek sinema tartışmalarına da yeni bakış açıları sunulmasında öncü olabilir.

Andre Bazin'in 1967'de sorduğu "Sinema nedir?" sorusuna bugün nasıl bir yanıt verebiliriz? 21. yüzyılda sinema nedir? Bazin "Tüm Sinema Miti" makalesinde şöyle der: "Sinemaya eklenen her yeni gelişme onu paradoksal olarak çıkış noktasına biraz daha

yaklaştıracaktır. Kısacası sinema henüz keşfedilmemiştir" (2011, s.28). Bu ifade bu çalışma için düşündürücü bir perspektif sunmaktadır. Zira sinema inkâr edilemez ölçüde değişmiştir. Bu doğrultuda sinemanın tanımı, ona bakışımız, deneyimleyişimiz ve pratiklerimiz de değişmiştir. Her geçen gün farklılaşan sinema belki de halen *henüz keşfedilmemiştir.* Söz gelimi izleyici olarak hikâyenin yönünü seçebilme ya da bir dilemma arasında seçim yapmak zorunda kalmak bir yönüyle belki de sanatın hayatın tam da kendisine yakınlaşma denemelerinden biridir. Artık her birey kendi anlatısının, öyküsünün oluşturucusu ve kahramanıdır (Kılıç, s. 114). Sinema özünde bir teknoloji olarak doğmuş, sanatsal formunu kurgunun keşfi ile güçlendirmiştir. Kendisine eklenen her yenilik –örneğin kurgunun ardından gelen ses, renk vb. unsurlar- ile sinema, bir medyum olarak olanaklarını genişletmiş ve yeni teorik çerçeveler talep etmiştir. Benzer şekilde sinema ile interaktif unsurların etkileşimi de yeni teorik çerçeveler talep edebilir. Çünkü bu genişlemeler bir *"farklanma"* ve *"oluş"* halidir. Deleuze'ün fark felsefesi yaşamın eyleyişinde bir oluş halini, birbirine eklenerek kaynaşan, melezlenerek ve farklanarak ilerleyen köksapsı bir tekâmül sürecini olumlar. Yeni bir kök ve filiz ne bir öncekinin reddidir ve yanlışlanmasıdır ne de çözüme giden doğru yolun yekpare temsilidir. Filizlenmelerin bir erekselliği yoktur ama hepsi bir yaratıcı olanaktır. Bir filiz başka bir kökle birleşip başka bir yöne eğilim gösterebilir, kendisine yeni bir yaratıcı *"kaçış çizgisi"* çizebilir. İnteraktif dramayı Burgin'in *heterotopya* olarak ifade ettiği şekilde ele alırsak, bu çoklu medya biçimi oyunda 'olmaması gereken' şeylerin filmde, filmde 'olmaması gereken' şeylerin oyunda yer almasından da farklılaşarak, her ikisini harmanlayarak bir araya getirmektedir. İnteraktif dramaların ve onun sinemaya biraz daha temas eden alt kümesi diyebileceğimiz interaktif filmlerin evriminin hangi yöne ilerleyeceğini ve hatta varlığını sürdürüp sürdüremeyeceğini kestirmek zor olsa da yeni durumlarla nasıl kesişeceğini, sinema ile nasıl bir ilişki kuracağını anlamak ve tartışmak için post-sinematik bir merceğe ihtiyaç doğmaktadır.

Söz gelimi yapay zekâ ve interaktif filmlerin olası etkileşimlerinin sinemayı ne yönde etkileyebileceğini bilemesek de bu etkileşimin olası bir senaryo olduğunu söylemek mümkündür. İşte tam da bu sebeple bu çalışma film ve oyun arasında kalan bu melez bölgeye, interaktif filmlere yeni bir perspektiften bakmayı önermiştir. Çalışmanın başlığındaki soru "bu bir film mi yoksa oyun mu?" özünde içinde bulunulan yeni durumu tanımlama çağrısıdır. Görüldüğü üzere bu sorunun basit bir cevabı yoktur. Kavramsallaştırma kaçınılmaz olarak imgesini statik kılmayı beraberinde getirir. Oysa burada statik bir durumdan, değişmeyen bir imgeden bahsetmek mümkün değildir. Bu

çalışmada interaktif dramaların geçişkenliklerine, temas ve kırılma noktalarına yönelik yapılan nitel içerik analizi, varyasyonların bile kendi içindeki farklı dereceleri ve karışımları olabileceğini göstermektedir.

KAYNAKÇA

Aarseth, E. J. (1997). *Cybertext, Perspectives on Ergodic Literature* (C. 8). Johns Hopkins University Press. https://www.jstor.org/stable/1513408?origin=crossref adresinden erişildi.

Aarseth, E. J. (2004). Quest Games as Post-Narrative Discourse. *Narrative Across Media: The Languages of Storytelling* içinde, Frontiers of narrative. Lincoln: University of Nebraska Press.

Alan Sümer, B. (2017). *Differance ve Anlam Üzerine,* (29), 65-71.

Alfaro, M. J. M. (1996). Intertextuality: Origins and Development of the Concept. *AEDEAN: Asociación española de estudios anglo-americanos*, *18*(1/2), 268-285.

Anthony, S. (2016a). *Late Shift Ctrlmovie*. https://cdn.arstechnica.net/wp-content/uploads/sites/3/2016/12/late-shift-ctrlmovie-ios-screenshot.jpg adresinden erişildi.

Anthony, S. (2016b, 14 Aralık). Late Shift, the world's first interactive cinema movie, reviewed. *Ars Technica*. 10 Ocak 2024 tarihinde https://arstechnica.com/gaming/2016/12/late-shift-interactive-movie-review/ adresinden erişildi.

Arif, F. (2016, 30 Haziran). Quantic Dream Wants to "Push the Limits" With Advanced Visual Features for PS4-Exclusive Detroit: Become Human. *Wccftech*. 11 Ocak 2024 tarihinde https://wccftech.com/ps4-exclusive-detroit-advanced-visuals/ adresinden erişildi.

atarimania.com. (t.y.-a). Brataccas Intructions. 11 Ocak 2024 tarihinde http://www.atarimania.com/st/boxes/hi_res/brataccas_i_10.jpg adresinden erişildi.

atarimania.com. (t.y.-b). Brataccas Dialog. 11 Ocak 2024 tarihinde http://www.atarimania.com/st/boxes/hi_res/brataccas_i_11.jpg adresinden erişildi.

Azap, S. (2014). Metinlerarasılık: Roland Barthes Kuramının At Metaforu Etrafında Uygulanması. *III. Türkiye Lisansüstü Çalışmalar Kongresi Bildiriler Kitabı—IV* içinde (ss. 29-44). İstanbul: Sakarya Üniversitesi.

Barthes, R. (1977). *Image, Music, Text*. (S. Heath, Ed.) (13. [Dr.].). London: Fontana Press.

Black Mirror: Bandersnatch | Featurette: Consumer [HD] | Netflix. (2019). https://youtu.be/VNw9DAwp2Kk?si=FZ27mDBStckQAmQM&t=26 adresinden erişildi.

Black Mirror: Bandersnatch | Featurette: Tech [HD] | Netflix. (2019). https://youtu.be/BG5W6sPC2UU?si=pYMUE7XlqEVBv-ho&t=78 adresinden erişildi.

Bolter, J. D. ve Grusin, R. A. (1999). *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge, Mass: MIT Press.

Burgin, V. (2013). Interactive Cinema and the Uncinematic. N. Campbell ve A. Cramerotti (Ed.), *Photocinema: Working at the Creative Edges of Photography and Film* içinde (ss. 71-87). Bristol: Intellect Books.

Cage, D. (2016, 25 Temmuz). Detroit: Become Human New Trailer, New Playable Character Detailed. *Archive.md*. 11 Ocak 2024 tarihinde https://archive.md/CH8v7 adresinden erişildi.

Casetti, F. (2021). Sinemanın Yeniden Konumlandırması. *Post Sinema: 21. Yüzyil Sinemasının Kuramsallastırılması* içinde (ss. 173-210). Nota Bene Yayınları.

Cheng, P. (2007). Waiting for Something to Happen: Narratives, Interactivity and Agency and the Video Game Cut-scene (ss. 15-24). *Proceedings of the 2007 DiGRA International Conference: Situated Play*, sunulmuş bildiri.

chrisscullion. (2019, 2 Ocak). Bandersnatch: The game that killed a company and inspired a Black Mirror episode. *Tired Old Hack*. 11 Ocak 2024 tarihinde https://tiredoldhack.com/2019/01/02/bandersnatch-the-game-that-killed-a-company-and-inspired-a-black-mirror-episode/ adresinden erişildi.

Çavuş, M. ve Özcan, O. (2010). To watch from distance: An interactive film model based on Brechtian film theory. *Digital Creativity*, *21*(2), 127-140. doi:10.1080/14626268.2010.483687

Daly, K. (2010). Cinema 3.0: The Interactive-Image. *Cinema Journal*, *50*(1), 81-98. doi:10.1353/cj.2010.a405349

De Rosa, M. (2020). Dwelling with Moving Images. *Post-cinema: Cinema in the Post-art Era* içinde (ss. 221-239). NL Amsterdam: Amsterdam University Press. doi:10.5117/9789463727235

Denson, S. ve Leyda, J. (2021). *Post Sinema: 21. Yüzyil Sinemasının Kuramsallastırılması*. Nota Bene Yayınları.

Detroit Become Human - Chloe Speaks: Most Complete Compilation (all episodes).

(2018). https://youtu.be/dR7rIllIA3s?si=4vYD45mlmqSVj4SH&t=331 adresinden erişildi.

Detroit: Become Human—Interview. (2016a). https://youtu.be/y39u7gTFkVQ?si=DLWLAlgyRAk5byx-&t=455 adresinden erişildi.

Detroit: Become Human—Warum eure Entscheidungen wichtiger sind als je zuvor. (2016b). https://youtu.be/y39u7gTFkVQ?si=jObu6yf6p4N-cNW6&t=930 adresinden erişildi.

Eco, U. (1995). *Anlatı Ormanlarında Altı Gezinti*. (K. Atakay, Çev.) (8. bs.). İstanbul: Can Yayınları.

Elsaesser, T. (2014). Pushing the contradictions of the digital: 'Virtual reality' and 'interactive narrative' as oxymorons between narrative and gaming. *New Review of Film and Television Studies*, *12*(3), 295-311. doi:10.1080/17400309.2014.927182

Elsaesser, T. (2016). *Film History as Media Archaeology: Tracking Digital Cinema*. Film culture in transition. Amsterdam: Amsterdam University Press.

Feldhamer, S. (2021a). *Erica Playstation 4 Front Cover*. https://cdn.mobygames.com/covers/10229746-erica-playstation-4-front-cover.jpg adresinden erişildi.

Feldhamer, S. (2021b). *Erica Playstation 4 Back Cover*. https://cdn.mobygames.com/covers/10229749-erica-playstation-4-back-cover.jpg adresinden erişildi.

focus.de. (2018). *Detroit Kara*. https://p6.focus.de/img/fotos/id_8550651/urn-newsml-dpa-com-20090101-180302-99-306185-large-4-3.jpg?im=Resize%3D%28630%2C472%29&impolicy=perceptual&quality=medium&hash=9312e2d36a0b58736515be227e6260c6885b16f4203f6204a17adeeea2a38fe7 adresinden erişildi.

fra30774. (2011). *Last Call*. https://weixuanzhaosss.files.wordpress.com/2010/09/e59bbee78987-610.png adresinden erişildi.

Grindhousedatabase.com. (2019). https://www.grindhousedatabase.com/images/Punishpoll.jpg adresinden erişildi.

Gurevitch, L. (2016). Cinema Designed: Visual Effects Software and the Emergence of the Engineered Spectacle. *Post-Cinema. Theorizing 21st-Century Film* içinde (s.

270). REFRAME Books. doi:10.25969/MEDIAREP/13457

Hagener, M. (2016). Cinephilia and Film Culture in the Age of Digital Networks. *The State of Post-Cinema* içinde (s. 181). London: Palgrave Macmillan UK. doi:10.1057/978-1-137-52939-8

Hales, C. (2005). Cinematic interaction: From kinoautomat to cause and effect. *Digital Creativity*, *16*(1), 54-64. doi:10.1080/14626260500147777

Haug, K. (2019, 21 Eylül). "The most acting challenge I've experienced". *Ulvespill.net*. 11 Ocak 2024 tarihinde https://ulvespill.net/the-most-acting-challenge-ive-experienced/ adresinden erişildi.

Henley, S. (2021, 8 Haziran). Interview: The Making Of Erica, A Thoroughly Modern FMV. *The Gamer*. 11 Ocak 2024 tarihinde https://www.thegamer.com/interview-the-making-of-erica-modern-fmv/ adresinden erişildi.

Hot Tech: Maya—How We Create Our Video Games. (2020a). https://youtu.be/2aJ18G4FJd4?si=Gh6ALc4dt5lsJ4Fn&t=177 adresinden erişildi.

Huizinga, J. (2013). *Homo Ludens: Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme*. (M. A. Kılıçbay, Çev.) (Dördüncü basım 2013.). İstanbul: Ayrıntı.

Imdb. (2018). *Black Mirror: Bandersnatch*. https://www.imdb.com/title/tt9495224/mediaviewer/rm27489536/ adresinden erişildi.

Interactive movies. (t.y.).*Oxford Reference*. doi:10.1093/oi/authority.20110803100006396

Jenkins, H. (2007, 21 Mart). Transmedia Storytelling 101—Pop Junctions. *Henryjenkins.org*. Blog. 11 Ocak 2024 tarihinde http://henryjenkins.org/blog/2007/03/transmedia_storytelling_101.html adresinden erişildi.

Juul, J. (2005). *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge, Mass: MIT Press.

Kalıpçı, M. (2017). Metinlerarasılık Kapsamında G.O.R.A. ve A.R.O.G. Filmlerinin İncelenmesi. *RumeliDE Dil ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi*, 69-80. doi:10.29000/rumelide.347551

Kam1Kaz3NL77. (2018). *Detroit: Become Human Playstation 4 Full Cover*. https://cdn.mobygames.com/covers/10137526-detroit-become-human-playstation-4-full-cover.jpg adresinden erişildi.

“Kara” by Quantic Dream. (2012a). https://youtu.be/j-pF56-ZYkY?si=MFtkzRrbrq8xBM2i&t=177 adresinden erişildi.

Kellner, D. ve Best, S. (2011). *Postmodern Teori: Eleştirel Soruşturmalar*. (M. Küçük, Çev.) (2.). İstanbul: Ayrntı Yayınları.

Kılıç, S. (2015). Lyotard: Fark ve Çokluluğun Anlatısı Postmodernite. *Temaşa Erciyes Üniversitesi Felsefe Bölümü Dergisi*, (3), 106-137.

Kinder, M. (1991). *Playing with Power in Movies, Television, and Video Games: From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*. University of California Press. doi:10.1525/9780520912434

King, G. ve Krzywinska, T. (2002). Computer Games / Cinema / Interfaces (ss. 141-153). *Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference,* sunulmuş bildiri, Finland: Tampere University Press.

Klevjer, R. (2002). In Defense of Cutscenes (ss. 191-202). *Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference,* sunulmuş bildiri, Finland: Tampere University Press.

Laurel, B. K. (1986). *Toward The Desıgn of A Computer-Based Interactıve Fantasy System (Drama, Playwrıtıng, Poetıcs, Expert Systems, Theory)*. https://www.proquest.com/openview/2e9191371f409f2186cbd8e57160d018/1?pq-origsite=gscholar&cbl=18750&diss=y adresinden erişildi.

Lessard, J. (2009). Fahrenheit and the premature burial of interactive movies. *Eludamos: Journal for Computer Game Culture*, *3*(2), 195-205. doi:10.7557/23.6005

Lunenfeld, P. (2004). The Myths of Interactive Cinema. *Narrative Across Media: The Languages of Storytelling* içinde, Frontiers of narrative. Lincoln: University of Nebraska Press.

Making of Detroit: Become Human Interview. (2018). https://www.youtube.com/watch?v=JZKKVuSOsNc adresinden erişildi.

Making of Detroit: Become Human (PS4) Face Capture. (2018). https://youtu.be/JZKKVuSOsNc?si=S5cd-HmyeRkmnljB&t=412 adresinden erişildi.

Manovich, L. (2002). *The Language of New Media*. MIT Press.

Manovich, L. (2021). Dijital Sinema Nedir? *Post Sinema: 21. Yüzyil Sinemasinin Kuramsallastirilmasi* içinde (s. 31). Nota Bene Yayinlari.

MAT. (2019a). *Erica Dualshock*. https://cdn.mobygames.com/screenshots/10497237-erica-playstation-4-gameplay-is-done-entirely-via-touch-screen-e.jpg adresinden

erişildi.

MAT. (2019b). *Erica Screenshot*. https://cdn.mobygames.com/screenshots/10508751-erica-playstation-4-a-memento.jpg adresinden erişildi.

Mateas, M. (1997). An Oz-Centric Review of Interactive Drama and Believable Agents. M. J. Wooldridge ve M. Veloso (Ed.), *Artificial Intelligence Today* içinde , Lecture Notes in Computer Science (C. 1600, ss. 297-328). Berlin, Heidelberg: Springer Berlin Heidelberg. doi:10.1007/3-540-48317-9_12

Mateas, M. (2001). A preliminary poetics for interactive drama and games. *Digital Creativity*, *12*(3), 140-152. doi:10.1076/digc.12.3.140.3224

Mateas, M. (2002). *Interactive Drama, Art and Artificial Intelligence*. Carnegie Mellon University.

Maya Screen. (2020b). https://youtu.be/2aJ18G4FJd4?si=psH2YIaNTb5fsiDu&t=294 adresinden erişildi.

McLuhan, M. (1964). *Understanding Media—The Extensions of Man* (Later Printing edition.). London: McGraw-Hill.

Mitovich, M. W. (2019). *Bandersnatch Stefan Character Photo*. https://tvline.com/wp-content/uploads/2018/12/black-mirror-bandersnatch-stefan.jpg?w=1242&h=840&crop=1 adresinden erişildi.

MOVIES! STAFF. (2023). *Moviestvnetwork.com*. https://cdn.moviestvnetwork.com/dA2Jk-1597932650-81-blog-sardon.png adresinden erişildi.

Murphy, S. C. (2004). 'Live in Your World, Play in Ours': The Spaces of Video Game Identity. *Journal of Visual Culture*, *3*(2), 223-238. doi:10.1177/1470412904044801

Murray, J. H. (1997). *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. Simon and Schuster.

Netflix. (2018). *Bandersnatch Kapak*. https://occ-0-2794-2219.1.nflxso.net/dnm/api/v6/6gmvu2hxdfnQ55LZZjyzYR4kzGk/AAAABVGaYobGSyeBYErYZGJAnUJRkhROsshp3U2YXW3GPdi1frXFC6jD7FvB_sS1xFpBR7QE_bYk1ttf1GZQqkcbR4HcRC8nihKsdB3wPvxheWYWTxaGW2SHpQfyeN4MoZYFaB_ZKsYYwyPoG9mY2Wi-N5lksFOp9rCHcD1xtOpJVDpXh9JlDO2Z76MRiLYS3x78Uy4sa0rRVyj2R5YOJfpdYFiEfdfoLW7a3_rd782XqYM23IytSx-c9-RZAGeUfYNQw1oa9we6fLwmYe4UsMe3GfxfH8XBK2uBa10SYtuQZfqDw3xUKMGSQLc9YQ.jpg?r=faa adresinden erişildi.

Ng, J. (t.y.). *Kinoautomat Screening*. https://www.screeningthepast.com/wp-content/uploads/2011/11/Ng_Openingimage.jpg adresinden erişildi.

Palumbo, A. (2016, 28 Ekim). Detroit's Script Took Two Years To Complete, It's Probably "20 Times" as Complex as Anything Quantic Dream Has Ever Done. *Wccftech*. 11 Ocak 2024 tarihinde https://wccftech.com/detroit-script-complete-quantic-dream/ adresinden erişildi.

Paras, A. (2015, 29 Ekim). David Cage Gives us an Overview of Kara's Journey in Detroit: Become Human. *Wccftech*. 11 Ocak 2024 tarihinde https://wccftech.com/david-cage-gives-us-an-overview-of-karas-journey-in-detroit-become-human/ adresinden erişildi.

Perron, B. (2003). From Gamers to Players and Gameplayers. *The Video Game Theory Reader* içinde . Routledge.

Perron, B. (2008). Genre Profile: Interactive Movies. *The Video Game Explosion: A History from Pong to PlayStation and Beyond* içinde (ss. 127-133). Westport: Greenwood Press.

Perron, B., Arsenault, D., Picard, M. ve Therrien, C. (2008). Methodological questions in 'Interactive Film Studies'. *New Review of Film and Television Studies*, *6*(3), 233-252. doi:10.1080/17400300802418552

Playstation. (t.y.). *Detroit Connor*. https://image.api.playstation.com/cdn/EP9000/CUSA09417_00/FREE_CONTENTFs12lfQFF64xP8mlQcBT/DETROIT_CONNOR02.jpg adresinden erişildi.

Poster, J. M. (2007). Looking and Acting in Computer Games: Cinematic "Play" and New Media Interactivity. *Quarterly Review of Film and Video*, *24*(4), 325-339. doi:10.1080/10509200500526752

Quantic Dream's "Kara": Behind the Scenes. (2012b). https://youtu.be/mSnFN8Ja58s?si=Yg4qKEMXKLz9Mmw6&t=166 adresinden erişildi.

Rosa, M. D. ve Hediger, V. (2017). Post-what? Post-when? A Conversation on the 'Posts' of Post-media and Post-cinema. *Cinéma & Cie. International Film Studies Journal*, *26/27*(XVI), 9-20.

Rutli, E. E. (2016). Derrida'nın Yapısökümü. *Temaşa Erciyes Üniversitesi Felsefe Bölümü Dergisi*, (5).

Say, Ö. (2013). Yapısalcılıktan Post-Yapısalcılığa Çoğulculuğun İnşası. *Akademik İncelemeler Dergisi*, *8*(2), 331-346.

Sayılgan, Ö. (2014). *Etkileşimli Drama Olarak Dijital Oyunlar ve "Etkileşimliliğin İdeolojisi" Bağlamında Oyuncu Alımlama Pratikleri*. İstanbul Üniversitesi.

Schuler, A. (2019, 13 Şubat). *Interactive Storytelling: Choose What Happens Next Choose what happens next.* https://hpaonline.com/wp-content/uploads/2019/02/2019-02-15-0950-Schuler-V1.pdf adresinden erişildi.

Silva, B., Rodrigues, J. ve Antonio, R. (2015). Dialectical Polyptych an interactive movie. *Third International Conference on Advances in Computing, Communication and Information Technology- CCIT 2015* içinde (ss. 134-138). Third International Conference on Advances in Computing, Communication and Information Technology- CCIT 2015, sunulmuş bildiri, Institute of Research Engineers and Doctors. doi:10.15224/978-1-63248-061-3-83

Simpkins, J. (2016, 20 Eylül). David Cage believes Ex Machina was "inspired by Kara". *Gamesradar*. 11 Ocak 2024 tarihinde https://www.gamesradar.com/david-cage-believes-ex-machina-was-inspired-by-kara/ adresinden erişildi.

spectrumcomputing.co.uk. (t.y.-a). *Psyclapse+Bandersnatch Poster*. https://ia800604.us.archive.org/view_archive.php?archive=/1/items/World_of_Spectrum_June_2017_Mirror/World%20of%20Spectrum%20June%202017%20Mirror.zip&file=World%20of%20Spectrum%20June%202017%20Mirror/sinclair/games-adverts/p/Psyclapse%2BBandersnatch.jpg adresinden erişildi.

spectrumcomputing.co.uk. (t.y.-b). Bandersnatch Mega Games Instructions.

Strause, J. (2019, 24 Mayıs). 'Black Mirror' Duo on the Challenges of Netflix's First Interactive Movie—And Why They Would Do It Again. *The Hollywood Reporter*. 11 Ocak 2024 tarihinde https://www.hollywoodreporter.com/tv/tv-news/black-mirror-team-complexity-bandersnatch-netflix-data-1213270/ adresinden erişildi.

Sujon, Z. (2016). *Kinoautomat Controller*. https://sujonz.files.wordpress.com/2016/11/img_20161111_201226750.jpg adresinden erişildi.

Szilas, N. (1999). Interactive Drama on Computer: Beyond Linear Narrative, 7.

Szilas, N. (2005). The Future of Interactive Drama: The Second Australasian Conference on Interactive Entertainment. *Proceedings of the Second Australasian Conference on Interactive Entertainment*, 193-199.

Szilas, N., Marty, O. ve Réty, J.-H. (2003). Authoring Highly Generative Interactive Drama. O. Balet, G. Subsol ve P. Torguet (Ed.), *Virtual Storytelling. Using Virtual RealityTechnologies for Storytelling* içinde , Lecture Notes in Computer Science

(C. 2897, ss. 37-46). Berlin, Heidelberg: Springer Berlin Heidelberg. doi:10.1007/978-3-540-40014-1_5

Takahashi, D. (2021, 4 Ekim). Flavourworks pioneers a new kind of immersive touch mobile game. *VentureBeat*. https://venturebeat.com/games/flavourworks-pioneers-a-new-kind-of-immersive-touch-mobile-game/ adresinden erişildi.

Taylor-Kent, O. (2020, 29 Aralık). Keeping it real: Meet the developers leading the fight for live action in video games. *Gamesradar*. 11 Ocak 2024 tarihinde https://www.gamesradar.com/keeping-it-real-meet-the-developers-leading-the-fight-for-live-action-in-video-games/ adresinden erişildi.

The future of immersive storytelling—A talk with flavourworks' co-founder Jack Attridge. (2021). https://vimeo.com/644049725#t=855s adresinden erişildi.

tldrmoviereviews.com/. (2021). *Animals O The Loose*. https://tldrmoviereviewsblog.files.wordpress.com/2021/02/animals-on-the-loose-2.jpg adresinden erişildi.

Tucker, K. (2019). *Detroit Markus*. https://d1lss44hh2trtw.cloudfront.net/resize?type=webp&url=https%3A%2F%2Fshacknews-www.s3.amazonaws.com%2Fassets%2Farticle%2F2019%2F07%2F31%2Fcrossroads-all-endings-detroit-become-human-walkthrough_feature.jpg&width=2064&sign=YWEe5xokIf9zy3J-G5NUgiueMe8LmszhrcmDS82Oi18 adresinden erişildi.

Tyrkkö, J. (2008). "Kaleidoscope" Narratives and the Act of Reading. J. Pier (Ed.), *Theorizing Narrativity* içinde, Narratologia. Berlin ; New York: Walter de Gruyter.

Veale, K. (2012). "Interactive Cinema" Is an Oxymoron, but May Not Always Be. *Game Studies, 12*(1). https://gamestudies.org/1201/articles/veale adresinden erişildi.

Weyhrauch, P. W. (1997). *Guiding interactive drama*. (Yayımlanmamış phd). Carnegie Mellon University, USA.

Willis, H. (2016). *Fast forward: The future(s) of the cinematic arts*. London: Wallflower Press.