

İzleyicilikten Katılımcılığa: Türkiye’de Dijital Yerlilerin İnteraktif Sinemada Yeni Görme Kültürü Üzerine Bir Araştırma*

From Spectatorship to Participation: A Research on the New Visual Culture of Digital
Natives in Interactive Cinema in Türkiye

Yıldız Derya BİRİNCİOĞLU** ID
Uğur BALOĞLU*** ID
Ferhat ZENGİN**** ID

Öz

Dijital çağın getirdiği teknolojik dönüşümler, görsel kültür pratiklerini ve izleyici deneyimlerini önemli ölçüde değiştirmektedir. Bu değişim özellikle dijital yerlilerin medya tüketim alışkanlıklarında belirgin bir şekilde görülmektedir. Bu araştırma, etkileşimli sinemanın sunduğu görsel ve işitsel teknikler ile izleyicilerin görme kültürü ve görme politikalarını nasıl yapılandırdığı konusunu incelemektedir. Çalışma, sinemanın dijitalleşmeyle gelişen anlatım olanaklarının izleyiciye hikâyeyi yönlendirme ve yönetebilme imkânı sunmasına, dolayısıyla izleyici pratiklerinde ortaya çıkan değişimlere odaklanmaktadır. Araştırmanın kuramsal çerçevesi, etkileşimli ve siber drama ile çizgisel olmayan anlatı bağlamlarında sinema-izleyici ilişkisinin geçirdiği dönüşümleri ele almaktadır. Nitel araştırma yöntemleri arasında yer alan fenomenolojik desen üzerine kurulu olan bu çalışmada, 10 katılımcıya *Late Shift* interaktif filmi izletilerek derinlemesine görüşmeler yapılmış ve elde edilen veriler betimsel ve tematik analiz teknikleriyle çözümlenmiştir. Araştırmanın bulgularına göre izleyiciler, interaktif film deneyiminde yaratma, yönetme ve temsil etme yanılması içerisinde yeni bir özdeşleşme, görme kültürü ve seyir deneyimi içerisine girmektedir. Çalışma, interaktif sinemanın geleneksel sinemadaki tekil karakter özdeşleşmesini aşarak izleyiciye karakter, yönetmen ve senarist rolleri arasında dinamik geçişler sunan katılımcı bir deneyim

* “İzleyicilikten Katılımcılığa: Türkiye’de Dijital Yerlilerin İnteraktif Sinemada Yeni Görme Kültürü Üzerine” adlı bu çalışma, 10 Mayıs 2024 tarihinde XXIII. *Türkiye Film Araştırmalarında Yeni Yönelimler Konferansı*’nda (TFAYY, 9-11 Mayıs 2004, İstanbul) sözlü bildiri olarak sunulmuştur.

Çalışma için Üsküdar Üniversitesi Girişimsel Olmayan Araştırmalar Etik Kurulu’ndan 30/12/2021 tarih 61351342/ Aralık 2021-24 sayılı kararı ile izin alınmıştır.

** Doç. Dr., Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Sinema ve Tv, İstanbul, Türkiye, E-posta: deryabirincioglu@gmail.com, ORCID: 0000-0003-0119-9341

*** Doç. Dr., İstanbul Gelişim Üniversitesi, Televizyon Haberciliği ve Programcılığı, İstanbul, Türkiye, E-posta: ugurbaloglu@gmail.com, ORCID: 0000-0002-7716-3663

**** Doç. Dr., İstanbul Gelişim Üniversitesi, Televizyon Haberciliği ve Programcılığı, İstanbul, Türkiye, E-posta: ferhatbzengin@gmail.com, ORCID: 0000-0002-6785-3257

How to cite this article/Atıf için (APA 7): Birincioglu, Y. D., Baloglu, U. & Zengin, F. (2024). İzleyicilikten katılımcılığa: Türkiye’de dijital yerlilerin interaktif sinemada yeni görme kültürü üzerine bir araştırma. *Türkiye İletişim Araştırmaları Dergisi*, 46, 97-116. <https://doi.org/10.17829/turcom.1489179>

Makale Geçmişi / Article History

Gönderim / Received: 24.05.2024 Düzeltme / Revised: 21.10.2024 Kabul / Accepted: 22.10.2024



yaratıldığını ve bu sayede salt teknolojik bir yenilikten öte kültürel bir paradigma değişimini temsil ettiğini ortaya koymuştur.

Anahtar Kelimeler: İnteraktif Sinema, Seyir Deneyimi, Görme Kültürü, Dijital Sinema, Katılımcı İzleyici

Abstract

Technological transformations brought about by the digital age are significantly changing visual culture practices and audience experiences. This change is particularly evident in the media consumption habits of digital natives. This research examines how audiovisual techniques offered by interactive cinema construct audiences' culture of seeing and politics of seeing. The study focuses on how the narrative possibilities of cinema that have developed with digitalization offer the audience the opportunity to direct and manage the story, and thus changes in audience practices. The theoretical framework of the research addresses the transformations of the cinema-audience relationship in the contexts of interactive and cyber drama and non-linear narrative. This study employs a phenomenological design, a qualitative research approach, to explore participants' experiences with the interactive film *Late Shift*. In-depth interviews were conducted with ten participants following their viewing of the film. The data collected were analyzed using descriptive and thematic analysis techniques, providing insights into the participants' perspectives and interactions with the film. According to the findings of the study, viewers develop a new identification, culture of seeing and viewing experience within the illusion of creating, directing and representing in the interactive film experience. The study reveals that interactive cinema transcends the singular character identification in traditional cinema and creates a participatory experience that offers the audience dynamic transitions between the roles of character, director and screenwriter, thus representing a cultural paradigm shift rather than a mere technological innovation.

Keywords: Interactive Cinema, Spectator Experience, Culture of Seeing, Digital Cinema, Participatory Audience

Giriş

Dijital devrim peliküle bağımlı ve konvansiyonel yöntemlerle uygulama alanına sahip sinema sanatının genişlemesine çok önemli ve değerli katkılar sunmaktadır. Üretim, dağıtım ve gösterim süreçleri bakımından sayısız olanağa kavuşan sinemanın dijital teknolojilerle genişlemesine sadece teknolojik bir gelişim olarak bakmak ve bu bakışı üretim pratikleriyle sınırlandırmak ise üretim ve tüketim bağlamında görsel ve işitsel sanatın merkezinde olan sinemayı yanlış okumak anlamına gelmektedir. Bu bağlamda sinemanın dijitalleşmeyle olan ilişkisi ve ortaya çıkan yeni olgular teorisyenlerin de bu alana eğilmesine (Manovich, 1995; Friedberg, 2010; Clarke, 2012) neden olmaktadır. Sinemanın 1970'lerde başlayan dijitalleşme sürecinde yeni teknolojiler ve sanat pratiğiyle sinemanın sınırları genişleyerek izleyici pasif-tüketici konumundan çıkarılıp aktif-katılımcıya dönüşür. Bu dönüşüm, sinemanın geleneksel algılanış biçiminin sorgulanmasına ve izleyici-film ilişkisinin yeniden tanımlanmasına neden olur (Youngblood, 2020).¹ Sinemanın her zaman hikâye anlatmanın yeni yollarını arama motivasyonu, sözü edilen genişlemenin temel kaynağı olarak görülebilir. Bu arayış, yeni anlatıların üretimi, yayılımı ve tüketimi üzerinde önemli bir etki yaratır. Öyle ki, Kristen M. Daly (2010), sinemadaki genişlemeyi "sinema 3.0" kavramıyla açıklar.

1 Gene Youngblood, sinemanın film şeritlerini ve konvansiyonel sınırlarını aşarak, canlı performanslar, interaktif gösterimler, video ve helografi gibi daha geniş bir yelpazede görsel ve işitsel uygulama potansiyeline sahip olma yeteneğini ilk fark eden isimlerden biridir.

Bu yeni paradigma, kullanıcı katılımına açık, etkileşimli ve ağ bağlantılı yeni medya özelliklerinin sinemayla bütünleşmesini ifade eder.

Sinemanın dijitalleşmesiyle birlikte etkileşimin mümkün hale gelmesi ve medyaların yakınsaması sinemanın video oyunlarıyla ilişki kurmasına olanak sağlar. 1967’de çekilen ilk interaktif film *Kinoautomat: One Man and His House* ile başlayan etkileşimli sinema pratiği (Marafon & Araujo, 2020, s. 7), zaman içinde oyunlar ve yeni teknolojiler tarafından yeni görüntüleme ve algılama biçimlerine ulaşarak, Friedberg’in de belirttiği “izleyicilik” kavramına ilişkin eski varsayımların teorik değerlerini yitirmesine yol açar. Friedberg’e göre, ekranların değişmesiyle izleyicilerin bu ekranlarla olan ilişkileri de dönüşüme uğrar (Braudly & Cohen, 2009, s. 778). Çünkü interaktif sinemanın ve oyunların yaratıcı olanakları ve haz biçimleri yalnızca bir anlatının ardından gelenleri seçmede değil, aynı zamanda anlatının bu inşa sürecinde anahtar bir parça olmak adına yeni yaratma modları ortaya çıkarmaktadır. Bu da anlatıyı görme ve sunma şekillerini yeniden yapılandırmaktadır (Alcantara & Brunet, 2013, aktaran Marafon & Araujo, 2020, s. 9). Youngblood’ın genişleyen sinema kavramsallaştırması çerçevesinde Federico Biggio (2020) gelişen sinemayla ortaya çıkan görsel teknolojilerin sürükleyici ortamlar yaratma kabiliyetini, bir yandan bakışın (ve deneyimin) kitle iletişim araçları tarafından kontrol edilmesinden kurtulmasıyla, diğer yandan da daha genel bir intercon (“interconnected system” / “interconnected operating system”) fikriyle ilişkilendirmektedir.

Bu araştırma, dijitalleşen dünyada yetişen gençlerin yeni seyir deneyimlerinin yorumlama ve anlamlandırma pratiklerini inceleyerek alana katkı sağlamayı amaçlamaktadır. Bu konuda izleyicinin sinema anlatısına katılımı/katılması ve anlatıyı kendi perspektifinden yapılandırma süreci ile bireyin bilişsel kapasitesine yönelik tartışmalar devam etmektedir. Türkiye’de interaktif film üretiminin² yaygın olmadığı düşünüldüğünde bireylerin yeni tanışacağı film izleme deneyiminin sonuçlarını analiz etmek bu çalışmanın özgün değerlerinden birini oluşturmaktadır. Diğer taraftan bu konu üzerine Türkiye’de yapılan çalışmaların sayısında bir artış olmakla birlikte, konu çeşitliliği bakımından interaktif sinema ve seyir deneyimi alanlarında yoğunlaştığı görülmekte; bu çalışmalar izleyici özdeşleşmesi (Ünlü, 2020), kuşaklar arası farklılıklar (Halaçoğlu, 2020), toplu sinema salonu deneyimi (Deniz, 2021), kullanıcı yorumları (Sayın, 2014), izleyici tercihleri (Kurt, 2019), hikâye anlatıcılığı sorumluluğu (Yengin & Ormanlı, 2020), yapay zeka entegrasyonu ve izleyicinin aktif/pasif konumu (Yurtsever & Taneri, 2022) gibi farklı perspektiflerden konuya yaklaşmaktadır. Seyir deneyimlerinin değişimine odaklanan çalışmalar ise sinemanın dijitalleşmesiyle birlikte ortaya çıkan dönüşümleri incelemekte, sinema izleme deneyiminin toplumsal boyuttan bireysel tercihlere kayması, interaktif sinemanın izleyiciye “özne” olma fırsatı sunması (Öz, 2012), seyir pratiğinin salonların dışına taşınması (Göker, 2017), ev sinema sistemlerinin yaygınlaşmasıyla ortaya çıkan yeni seyir biçimleri (Medin, 2018a; 2018b; Torun, 2021) gibi konuları incelemektedir.

Yapılan tüm bu akademik çalışmalar ağırlıklı olarak seyir kültürünün değişimine, aracın izleyiciyi nasıl konumlandığına ve dijital sinemanın ne anlama geldiğine odaklanmaktadır. Bununla birlikte sinemanın sosyalleşme özelliğinin unutulmaması gerekir. Zira sinema, izleyicileri açısından sadece film izleme deneyimi sunmanın dışında birlikte izleme deneyimi ile ortak refleksler geliştirme

2 Bu anlamda en dikkat çeken Türk filmi oyun platformu Steam üzerinden izlenebilen 2022 yapımı *Agarta* (Taha Ulukaya) yapımıdır.

(gülme ya da ağlama), ortak zaman geçirme ve anlatılara ilişkin fikir alışverişi gibi toplumsal imkanlar da yaratmaktadır. Keza toplumsal bir pratik olan sinema salonunda film seyretme eylemi toplumun kültürel ve sosyolojik izdüşümlerine yönelik fikir sahibi olmak, dünyayı anlamlandırmak, imgeler dünyasından keyif almak, yeni kimlikler üretmek ve sosyalleşmek gibi farklı bağlamlarda anlam kazanır (Akbulut, 2018). Bu çalışma kendi dilini sinemanın kullanıcı katılımına, ağa ve etkileşimliliğe açık olma özelliği ile gösteren interaktif sinemaya odaklanmaktadır. Seyir pratiğinin yeni bir toplumsallaşma dinamiği olarak kişiselleşmesini merkezine alan bu çalışmanın konusunu, interaktif sinema ile izleyicinin görme kültürü ve politikasında ortaya çıkan farklılıkların hangi koşullarda yapılandırıldığı oluşturmaktadır. Bu noktada çalışma; interaktif sinema deneyimiyle izleyicide meydana gelen yeni görme modu, görme kültürü ve seyir pratiklerine dair eğilimleri ortaya koymayı hedeflemektedir. Araştırmada temel olarak; interaktif sinema deneyimi neyi ifade etmektedir? İzleyicinin filmin içeriğine müdahale ederek belirli ölçüde öykü akışını değiştirmek seyir pratiklerini nasıl değiştirmekte/dönüştürmektedir? İzleyicinin seyir pratiklerinde ve görme modundaki değişme eğilimleri nelerdir? sorularına cevap aranmaktadır. Seyir kültürü ve seyir pratikleri çalışmalarında her geçen gün önem kazanan “interaktif (etkileşimli) izleyici” kavramı, bu çalışmada geleneksel izleme deneyimlerinden farklı izleme pratikleri içermesi nedeniyle bundan sonra da gelişme gösterileceği düşünülerek yeni bir izleyici türü olarak değerlendirilmektedir.

Sinema salonları dışında deneyimlenen interaktif sinema, izleyiciye aktif bir katılım ile hikâye evreninin somut bir varlığı şekline dönüşmesini (Abba, 2008, s. 26) sağlayan yeni bir izleyicilik modeli sunmaktadır. Toplumsallaşma özelliğinden ayrı olarak sunulan bu yeni seyir deneyiminde izleyici kendi seçimleri dahilinde sinematik evrende yer alarak oyun benzeri bir deneyim yaşamaktadır. Geleneksel anlatıdan farklı olarak inşa edilen interaktif filmde yer alan düğümler, çatışmalar, bağlantılar ve çoklu alternatif sistemleri bu filmlerin anlam belirsizliklerini daha etkili hale getirmektedir. İzleyici oyuncu/karakterin bakış açısını yönlendiren canlı aksiyon dizileri aracılığıyla farklı olayları ortaya çıkarmak zorundadır. Aynı zamanda izleyici bir süre sonra çizgisel olmayan kurgusal dünyadaki seçim kontrolünü kaybederek düğümler arasında gezinmek zorunda da kalabilmektedir (Perroux vd., 2008, s. 239). Özetle, sinematik evrende ona sunulan senaryo ağacından kendi seçimleri doğrultusunda film izleme deneyimini gerçekleştiren izleyici, aktif bir katılım ile yeni bir izleme ediminde bulunmaktadır. Bu noktada bu yeni izleyicilik modelinin oyun ile benzerliklerinin bulunduğunu ve geleneksel anlatı yapısına ait filmlerinden farklı olarak çizgisel olmayan anlatı yapısının özelliklerini kullandığını ve buna bağlı olarak da sinema ve izleyici ilişkisinin değişmeye başladığını söylemek mümkündür.

Sinema ve İzleyici İlişkisinin Değişen Yapısı

Film araştırmaları ve seyir pratiklerindeki uzamsal dönüş, 1990’lardan itibaren sinemaya heterojen bir perspektiften bakma eğilimini geliştirmiştir. Bu yönün belirginlik kazanmasında ve yirmi birinci yüzyılda devinimli görüntü içeriklerinin şekillenmesinde etkili olan sosyal ve ekonomik dinamiklerin beraberinde, değişen algı ve hissiyatı oluşturan teknolojik koşulların da etkili olduğunu söylemek mümkündür. Bu açıdan, geleneksel olmayan film gösterim ve dağıtım biçimleri – ki bunlara dijital platformlar ve çeşitli televizyon yayın türleri (karasal, uydu ve kablo) dahildir fakat bunlarla

sınırlı değildir – gelecekteki sinema hafıza araştırmalarının metodolojisini ve bulgularını önemli ölçüde etkileyecektir (Kuhn, 2013). Günümüz gençliği için çoklu dijital platformlar, film deneyiminin temel alanları konumuna gelmiştir. Burada dikkat çekici olan, gelecekte bireylerin sinemayla ilgili ilk anılarının ağırlıklı olarak televizyon, dijital platformlar ve taşınabilir aygıtlar üzerinden biçimlenecek olmasıdır. ‘Dijital yerliler’, filmleri sinema salonlarında gösterime girmeden ya da klasik sinema deneyimini yaşamadan önce, özel yaşam alanlarında yoğun bir biçimde deneyimlemektedir. Francesco Casetti’ye (2021, s. 190) göre, geleneksel sinema salonu öncesinde gerçekleşen bu izleme pratiği, alternatif bir sinema deneyimidir ve bu durum, sinemanın yeni bir alana göç ettiğinin göstergesidir. Bu yer değiştirme fikrinde Bolter ve Grusin’i referans alan Casetti bir medyumun başka bir medyuma dahil edilmesi ya da temsil edilmesini içeren sürecin sinema deneyimi için esnek ve ayarlanabilir bir durum yarattığını hatta görme modunun değiştirilerek de kinetoskop benzeri bir deneyime dönüştüğünü belirtmektedir. Bu noktada kinetoskopun deneyiminin bir benzerinin Full-Motion Video veya FMV olarak adlandırılan interaktif filmler aracılığıyla izleyiciye anlatı içerisinde gelişen yeni bir rol hakkı yarattığı aynı zamanda ürün yerleştirme ya da programlı reklam gibi tüketim temalarının da içerisinde aktif bir konumlandırma sağladığını söylemek mümkündür.

Toplumsal bir pratik olarak sinemaya gitme alışkanlığı izleyicinin katılımcı forma dönüşmesiyle, sinema salonu dışındaki deneyimlerle ve zaman kaydırma, indirme, akış ve mobil uygulamalar gibi teknolojilerin yoğun olarak kullanımıyla dönüşüm göstermektedir. Başka bir deyişle sinemayı deneyimleyen olarak anlamlandıran izleyici film öğelerini etkilediği, değiştirdiği ve yeniden inşa ettiği bir anlatıyı deneyimlediği interaktif film/sinema pratiklerinde dijital teknolojinin imkânlarından geniş ölçüde yararlanmaktadır. İnteraktif sinema, bir filmin anlatı yapısını düzenlemek için izleyiciden gelen çok modlu biyo-sinyal yanıtlarının gerçek zamanlı olarak algılanması için bir motor tasarımı ve uygulamasını ifade etmektedir. Başka bir deyişle izleyici daha önceden yazılan ve yönetilen algoritmik bir filmin anlatısını izlerken karakter üzerinde manipülasyonlar yaratarak belirlediği seçenekler ile bir sonraki sahnenin akışını oluşturmaktadır. Burada vurgulanması gereken temel özellik izleyicinin yönetmen tarafından önceden tanımlanan seçenek havuzunun içerisinde bulunan tercih alternatifine sahip olmasıdır. Çizgisel olmayan anlatılar ya da etkileşimli dramalarda izleyicinin tercihleri ile karakterin imgeler dünyasında dolaşması yeni şahsi bir seyir deneyimi sunmaktadır. Brenda Laurel etkileşimli dramayı, izleyicinin/kullanıcının fantezi dünyası içindeki birinci şahıs bir deneyimi olarak tanımlamaktadır. Bu deneyimde izleyici/kullanıcı seçimleri ve edimleri olay örgüsünü doğrudan etkileyen bir karakterin yaratılabildiği ve hayat verilebildiği bir alana sahip olmaktadır (Laurel, 1986, aktaran Weyhrauch, 1997). Janet Murray’è (1997, s. 153) göre siber dramının etkileşimli dramaturjisini belirleyen temel bileşenler bulunmaktadır. Geleneksel (klasik) bir öykünün yapısından ayrı olarak, “içine-gömülme”, “amaçlı eylemlilik” ve “dönüşüm” bileşenleri siber dramının temel estetik kategorileri olarak yer almaktadır³.

3 İçine gömülme (immersion), izleyicinin hikâyeye duygusal ve bilişsel olarak dahil olması sürecini ifade etmektedir. İnteraktif sinemada bu deneyim, izleyicinin karakterlerle özdeşleşmesi, haz alması, mekânın atmosferini hissetmesi ve hikâyenin gerçeklik duygusuna kapılması anlamına gelmektedir. İçine gömülme deneyimi tanıdık dünyadan çıkma, alternatif gerçeklik hissinin yoğun yaşandığı bu kurgusal dünyada her an tetikte olma, harekete yön verme, müdahale etme ve bu mekandaki edimleri sürdürebilmekten doğan hazzı dayanmaktadır (Murray, 1997, s.98). İçine gömülme sürecinde merak, konsantrasyon, kontrol, meydan okuma, kavrama ve empati önemli bir yere sahiptir (Qin, Rau & Salvendy, 2009, s. 18). Başka bir deyişle izleyici karakterin seçimlerini, eylemlerini, duygu durumunu belirli uzlaşma

Lev Manovich yeni olanın sanılan kadar yeni olmadığını vurgulayarak sinemanın düzenleme, birleştirme, dijital ekleme ve makine otomasyonu özellikleri ile yeni medya olarak isimlendirilmesi gerektiğini iddia etmektedir. Manovich veri tabanına dayalı etkileşimli medya ürünlerinde izleyicinin anlatıyı kurma ve görünür hale getirme çabasının dijital sinemayı oluşturduğunu belirtmektedir (aktaran Usubütün, 2017, s. 60). Manovich (1995, s. 3) dijital sinemada yapılan imgesel müdahaleler ile sinemanın ilk yıllarında peliküle yapılan elle müdahaleler arasında bir ilişki kurar. Bu noktada ona göre sinema görüntülerin elle boyandığı ve canlandırıldığı 19. yüzyıl sinema öncesine dönüşü temsil ederek hareketli görüntü tarihini tamamlayan bir döngüye sahiptir. Casetti (2021, s.188) ise sinemanın yeni medya aracı ile iletişime geçerek araç değiştirdiğini bu sebeple de sinema olmayan sinema deneyimlerinin günümüzde artış gösterdiğini vurgulamaktadır.

Yeni medya, dijital sinema ya da post sinema isimlendirmelerini kapsayan interaktif film örneklerine uzun yıllar öncesinde rastlamak mümkündür. *Kinoautomat* (Radúz CinceraJán RohácVladimír Svitáček, 1967) filmi bir moderatörün izleyicilere bir sonraki sahne için sunduğu iki seçenektan birini belirleyerek oluşturduğu ilk interaktif film olarak değerlendirilmektedir (Kirke vd., 2018, s.165). 1980'ler ve 1990'larda VCR (videocassette recorder) endüstrisi ile izleyicinin tüketim özgürlüğüne kavuşmasıyla interaktif film yapıma dair denemeler 1992 yılında Interfilm ve Sony ortaklığında gerçekleştirilmiştir. ABD'de bulunan 42 tiyatrunun koltuklarına izleyicilerin sahne seçimleri için kumandalar yerleştirilmiştir. Gösterilen filmdeki belirlenen sahne seçimleri gerçekleştirildikten sonra ilk interaktif film bütçe eksikliği, deneyim yetersizliği ve talep azlığı nedeniyle başarısız olmuştur (Napoli, 1998). 2000'ler de ise VHS (video home system) ve DVD (dijital versatile disc) kullanımının yaygınlık kazanmasıyla bu özgürlük alanı daha da genişlemiştir. 2016 yılında *Late Shift* adı ile üretilen oyundan dönüştürülen interaktif film ile (Martens, 2016) etkileşimli sinema deneyimi adına yeni bir alanın açıldığını söylemek mümkündür. Son on yılda film içeriklerinin katılımcısı olarak ortaya çıkan yeni iş modelinde Netflix medya tüketiminde yeni bir aşamaya gelinmesini sağlamıştır (Elnahla, 2019, s. 506).

Video oyunusal filmlerin içinde üretilen ideolojiler karşısında izleyiciler nesneleşme ve edilgenleşmeye karşı farklı pratikler gösterebilmektedir. İzleyiciler diegetik evren içerisinde alımladıkları mesajları bedenli/gündelik hayatta yerine getiremedikleri pratikler ile değiş tokuş ederek bu yeni medya ortamı içerisinde gerçekleştirmektedir. İzleyiciler sanal beden içerisinde uzaktan var olan etkileşimli alanda alternatif hegemonya oluşturmaktadır. Video oyunusal film içinde toplumsal ve politik öznenen farksız olarak eylemlerinin belirleyicisi ve bu eylemlere bağımlı olan özneler, kendi deneyimlerinin üreticisi ve tüketicisi olması nedeniyle dijital özneler olarak konumlandırılmaktadır

noktaları çerçevesinde yönetme eğilimindedir. İzleyicinin karakterin yer aldığı filmin temsili mekânıyla girdiği ilişki zaman zaman aksama, tutarsızlık, kontrol kaybı ya da tekdüzelik de içerebilmektedir.

Amaçlı eylemlilik (agency), izleyicinin hikâyede aktif bir rol alması ve kendi kararlarıyla hikâyenin yönünü değiştirebilmesi anlamına gelir. Kendi tercihlerine göre karakterlerin yollarını ve diyalogları seçen izleyici artık pasif bir gözlemci değil, aktif bir katılımcıdır. Başka bir deyişle amaçlı eylemlilik, etkileşimli bir ortam içinde yer alan karakterin yönlendirdiği "oyuncu"nın bu ortam içindeki edimlerinin rastgele değil, bilinç dahilinde ve bir amacı içeren yapıda olmalıdır (Murray, 1997, s.152).

Dönüşüm (transformation) ise, izleyicinin deneyiminin sonucunda kişisel bir değişim yaşamasını ifade etmektedir. Moral ve etik kararlar gerektiren interaktif filmlerde izleyicinin bir karakterin kaderini belirleyecek kararları vermesi, onun kendi düşünce, duygu ve değer yargılarını sorgulamasına sebep olabilmektedir (Murray, 1997, s.154).

(Schafer, 2009, s. 117). İzleyicilerin bu konumlandırılması Althusserci anlamda öznelere çağrılması pratiği çerçevesinde değerlendirilebilir. Diegetik evren içindeki ideolojik amaçtan yoksun olmayan izleyiciler önceden belirlenen ve sınırlandırılan seçenekler arasında tercihte bulunarak kendileri için yeni bir gerçek içinde konumlandırılmaktadır (Charles, 2009). Çeşitli davranış biçimlerinin ve tepkilerin sorgulanmayacağı bir alanda kendi alternatif ve muhalif eylemlerini belirleyen öznelere, gündelik yaşamdan farklı ve özgür olarak öznelliklerini bu alanda genişlettiklerini düşünebilir ya da bu yanılmaya kapılabilir.

Luke Hockley (1996, s.11), *Inter-Between: Actus-Done* adlı makalesinde mevcut etkileşim ortamlarının kullanıcı için bir kontrol yanılması yarattığını ileri sürmektedir. Hockey'e göre etkileşim biçimleri güç yapıları tarafından güvenli bir şekilde sınırlanır ve böylece interaktif ortamın da kontrolü sağlanmaktadır. Ancak Hockley, gerçek etkileşimin diyalektik bir süreç olduğunu ve bu iki yönlü iletişimin, aracılı (mediated) iletişimin tüm biçimlerine meydan okuduğunu söylemektedir. Dijital medyanın bir parçası olan interaktif anlatının biçimsel ve kullanıcı ile kurduğu ilişki bağlamında yaşanan gelişmeleri sinemanın ilk günlerine dönüş olarak nitelendirmektedir. Doğrusal ya da doğrusal olmayan anlatı biçimleri arasında kesin bir bağıntı bulunmaktadır. Genellikle doğru olarak kabul gören bir yaklaşımla, doğrusallığın geleneksel anlatı biçimlerine egemen olduğu doğru değildir. Birçok anlatı zamanın veya bakış açısının doğrusallığını bozmaktadır. Bu bağlamda anlatının doğrusallığı onun hangi ortam içinde yapılandırıldığı ile ilgilidir. Bu durum izleyicinin olayları şekillendiren bir otoriter rolü üstlenmesini sağlamakta, pasif konumdaki izleyiciyi katılımcı konumuna dönüştürmektedir ve fakat doğrusal anlatı yapısındaki birkaç düz (lineer) düğüm noktası ile sınırlandırılmayacak olan etkileşimli sinema katılımcıya temel seçenekler sunması gerekliliğini de ortaya koymaktadır (Rieser, 1997). İnteraktif izleyicinin, bireyselleşme, tanrılaşma vb. tartışmaları bu çerçevede düşünülmelidir.

Yöntem

Bu araştırmada John W. Creswell'den hareketle fenomenolojik bir desen kullanılmaktadır. Araştırmanın kuramsal çerçevesi ile de ilişkili olarak; dijital teknolojiyi kullanabilme yetisine sahip ve en az bir kere geleneksel sinema seyir deneyimi bulunan kişilerden örneklem grubu belirlenmiştir. Bu çalışmada geleneksel (klasik) ve etkileşimli (interaktif) film deneyiminin kültürel ve teknolojik farklarının filmin içine gömülme, filmi yönlendirme, filmi anlamlandırma ve görme modlarına nasıl yansıtıldığı irdelenmektedir (Baloğlu vd., 2024). Fenomenolojik desen, bireylerin deneyimlerine derinlemesine inerek, daha zengin ve anlamlı bir bilgi elde etmeyi sağlamaktadır. Nitel araştırmada Creswell, fenomenolojik araştırmayı belirli sayıda insanın bir olgu ya da kavramla ilgili tecrübelerinin kolektif anlamı olarak tanımlamaktadır. Moustakas ise fenomenolojik araştırmanın yorumlayıcı fenomenoloji ve deneysel ya da psikolojik fenomenoloji olmak üzere iki farklı şekilde gerçekleştirilebileceğini belirtmektedir (aktaran Creswell, 2016, s. 79). Bireylerin "neyi", "nasıl" deneyimlediklerinden yola çıkarak tümevarımsal bir betimlemeye odaklanan yorumsayıcı fenomenolojik araştırma bu çalışmanın da merkezinde yer almaktadır. Yorumsayıcı fenomenolojide yer alan betimleme; belirlenen kavram ya da düşüncüyü deneyimleyen heterojen gruplardan elde edilen görüşmelerle ortaya koyulmaktadır (Creswell, 2016, s. 77).

Buradan hareketle bu çalışmada bir fenomen olarak belirlenen interaktif sinemaya yönelik deneyimlerin, fenomenolojik desen kullanılarak katılımcıların derinlemesine mülakat ile bireysel bakış açılarına dair deneyimlerinin yorumsayıcı/tematik olarak incelenmesi hedeflenmiştir. Bu deneyimlerin özüne ulaşılması için de *Late Shift* (2016, Tobias Weber) interaktif filmi katılımcılara izletilerek bu filme ilişkin deneyimleri derinlemesine mülakat yöntemi ile açığa çıkartılmaya çalışılmıştır. Tamamıyla gerçek oyuncularla çekilen ve uluslararası film festivallerinde gösterim imkânı bularak çeşitli ödüller kazanan *Late Shift* filmi tek bir anlatı üzerinden 180 farklı karar noktasına bağlı olay örgüsü ve yedi alternatif sonlanma seçeneği sunmaktadır. Bu özellikleriyle diğer interaktif filmlerden belirgin şekilde ayrılan film, bütünüyle sinemasal deneyim sunan anlatı yapısı ve interaktif film teknolojisinin başarılı uygulamasından dolayı örneklem olarak seçilmiştir. Ayrıca, Steam üzerinden filme erişim oldukça kolay ve ucuz olarak gerçekleştirilmektedir. Çalışmada veri toplama ve veri analizi stratejisi olarak katılımcıların deneyimlerini detaylı içeren anlatılar yorumsayıcı fenomenolojik analiz çerçevesinde temalara ayrılarak ele alınmıştır. Moustakas (1994) yorumsayıcı analizde fenomenin nasıl deneyimlendiğini anlamaya yönelik katılımcıların önemli açıklamalarının ya da cümlelerinin anahtar ifadeler olarak listelenmesi ve bu ifadelerin temalar kapsamında anlam kümeleri/grupları şeklinde geliştirilmesini ve betimlenmesini ifade etmektedir (aktaran Creswell, 2016, s. 82). Bu çalışmada da görüşmelerden elde edilen veriler Murray'ın (1997) siber dramının etkileşimli dramaturjisini belirleyen "içine-gömülme", "amaçlı eylemlilik" ve "dönüşüm" temel bileşenleri, Burnett'in (2012) "tele-mevcudiyet" ve "teleportasyon" teorileştirmeleri ve Yu'nun (2021) "yeni katılımcı izleyicilik" kavramsallaştırması ile ilişkilendirilerek üç tema (yaratma ve yönetme arasında kişiselleşen anlatı, duygusal katılım ve sorumluluk, tanrı bakışı/kompleksi) üzerinden yorumsayıcı analize tabi tutulmuştur.

Araştırmanın örneklem kümesi Z kuşağını temsilen 10 katılımcı ile sınırlandırılmıştır. Katılımcıların yaş aralığı 18 ile 23 arasında değişmektedir. Cinsiyet dengesi gözetilerek 5 kadın 5 erkek katılımcı olarak seçimi yapılan katılımcıların belirlenmesinde, interaktif filmi ilk kez deneyimleyenler (ilk deneyim) ve birden fazla deneyimleyenler (çoklu deneyim) dikkate alınarak çalışmaya dahil edilmiştir. Bu seçim kriteri örneklem filmi (*The Late Shift*) üzerinden ilk interaktif film deneyimi yaşayanlarla çoklu deneyimi yaşayanlar arasındaki olası farklılıkların tespit edilmesini amaçlamaktadır. Katılımcıların sosyo-ekonomik statüleri "Alt", "Orta" ve "Üst" olarak kategorize edilmiştir. Bu kategorizasyon, gelir durumunun tercih, izleme ve yönelme eğilimlerinde bir etken olup olmadığının belirlenmesini hedeflemektedir. Örneklem kümesi İstanbul Gelişim Üniversitesi ve Üsküdar Üniversitesi öğrencilerinden rastlantısal yöntemle seçilmiştir.

Araştırmanın etik ilkeleri doğrultusunda katılımcıların mahremiyetini teminat altına almak amacıyla, veri toplama sürecinde her bir katılımcı "K" harfi ile kodlanarak K1'den K10'a kadar sistematik bir şekilde numaralandırılmıştır. Araştırmanın örneklem seçimi ve veri toplama prosedürü kapsamında; öncelikle belirlenen dahil edilme kriterlerini karşılayan potansiyel katılımcılara erişim sağlanmış, ardından da araştırmaya gönüllü katılım göstermeyi kabul eden bireylerle görüşme planlaması yapılmıştır. Söz konusu araştırma, Üsküdar Üniversitesi Etik Kurulu'ndan alınan 30.12.2021 tarih ve 61351342/Aralık 2021-24 sayılı etik kurul onayı doğrultusunda yürütülmüştür.

Görüşmeler Aralık 2022-Aralık 2023 yıllarını kapsayan sürede gerçekleştirilmiştir. Aralık 2022-Aralık 2023 yıllarını kapsayan sürede Gelişim Üniversitesi ve Üsküdar Üniversitesi kampüslerinde yüz yüze gerçekleştirilen görüşmeler sesli kayıt cihazlarıyla kayıt altına alınmış ve transkript edilmiştir.

Araştırma sürecinde yarı yapılandırılmış olarak tasarlanan 10 temel sorunun sorulduğu görüşmeler 30 ile 60 dakika arasında değişkenlik göstermiştir. Elde edilen görüşme transkriptlerindeki veriler, Excel yazılımı kullanılarak tematik başlıklara göre sınıflandırılmış ve analiz edilmiştir.

Bulgular Bağlamında Etkileşimli Film Deneyimine Bakış

Araştırmada elde edilen bulgular üç tema (yaratma ve yönetme arasında kişiselleşen anlatı, duygusal katılım ve sorumluluk, tanrı bakışı/kompleksi) üzerinden tartışılmaktadır. Bu temalar oluşturulurken literatürde yer alan etkileşimli ya da siber drama ve tele-varlık ya da dijital özne gibi kavramlaştırmalarından yardım alınmaktadır. Araştırmada yer alan katılımcıların yaratma ve yönetme arasında kişiselleşen anlatı teması bağlamında deneyimlerine bakıldığında izleyiciler farklı anlatım seçenekleri arasında karakter ile özdeşleştiğinde içine gömülme, hikâyeye yön verirken amaçlı eylemlilik, seçenekler sonrası değer yargılarını sorgularken de dönüşüm aşamalarını yaşadıkları görülmektedir. Başka bir deyişle katılımcılar etkileşimli dramanın içine gömüldükçe, amaçlı eylemlilik gösterdikçe ve sinematik evrendeki karakterin dönüşümünü belirledikçe kontrolün kendilerinde olduğunu düşünmektedir. K₁: “...ama interaktif filmlerde kontrol bende, benim seçeneklerime göre ilerliyor, senaryo, ana karakter yardımcı oyuncular benim seçimlerime göre ilerliyorlar, benim aldığım kararlar doğrultusunda hareket ediyorlar.” Aynı zamanda katılımcılar kendi seçimleri doğrultusunda kendi kişisel anlatılarını kurduğu yanılısamasına kapılmaktadır. K₅: “Kendi sorularımı, kendi cevaplarımı da verdiğim için insana birazcık mutluluk katıyor. Çünkü kendini seçiyorsunuz, sonu kendiniz belirliyorsunuz. Yani neticesinde istediğiniz sizin istediğiniz yere gidiyor. Kendi hikâyemi kurgulamayı daha çok seviyorum.”

Genel olarak değerlendirildiğinde etkileşimli drama deneyimlerinde izleyici-katılımcılar kendilerini senarist, yönetmen ya da karakter olmak üzere üç farklı rolde konumlandırmaktadır. Etkileşimli film deneyimini ilk defa yaşayanlar ile birden çok defa yaşayanlara arasında dramatik bir farklılık bulunmamaktadır. İki grupta bulunan izleyici-katılımcılar da senaryo ağacında bulunan farklı seçeneklerden kaynaklı olarak kişisel anlatı yarattıklarını düşünerek yoğun bir deneyim yaşamaktadır. İzleyici-katılımcılar deneyimledikleri filmin tam olarak sinema olmadığını tam olarak oyun da olmadığını ifade ederek sinemasal oyun olarak kategorize etmektedir. Bu noktada sinema ve oyun kültürünün her geçen gün birbirine daha da yaklaştığını söylemek mümkündür. K₆: “Aslında oyun diyemem yani bir noktada benim şeyimden de çıkıyor. Çünkü bir hayatı var, bir karakter var orada yaratılmış bir şey var çünkü oyunda siz yaratırsınız onu. Ama bilmiyorum. Çok garip bir şeydi. Böyle sinemasal oyun.” Oyuncular, oyunlarını, üretim sürecindeki gerçek yapımcılar kadar katkıları olduğunu düşünerek yoğun olarak kişiselleştirir ve sahiplenirler. Burada içine gömülme sürecindeki avatar imgesi yeniden gündeme gelmektedir. Burnett'in (2012) deyişiyle oyuncunun diegetik evrende bir varlık haline gelebilmesi, dijital oyun uzamının imge alanı içinde yer almak isteyen ve sanal olarak

sahip olduğu bedenini “avatar” imgesine aktarması ile mümkün olmaktadır. Oyuncunun oyunun etkileşimli dünyasındaki varlığı, onun edimleri, oyun uzamında rıza göstererek aldığı kararlar ve edimlerin gerçekleşmesine yönelik yaptığı hareketler onun “tele-varlık” olarak tanımlanmasını sağlamaktadır. Oyuncunun oyunun etkileşimli dünyasında tele-varlık haline gelmesi, oyun kültüründe benzer ilgi alanları etrafında bir araya gelen topluluklara, kulüplere ya da cemaatlere katılarak oyunların hem keşfedilmeyen yönlerinin ortaya çıkarılmasına hem de meydan okumalara çözüm bulunmasına olanak sağlar. Dijital oyunlar bu noktada düzenli olarak oyuncuyu “tele-mevcudiyet” ya da “teleportasyon” ile ilgili konumlandırmalara yerleştirmektedir (Burnett, 2012, s. 230, aktaran Sayılğan, 2014, s. 154). Oyuna benzer bir tele-mevcudiyet alanı yaratan interaktif sinema deneyiminin de benzer konumlandırma yaptığı söylenebilir. Film deneyimini yaşayan katılımcılar benzer deneyimlere sahip diğer kişiler ile kendi versiyonları arasında karşılaştırma yapmakta, filmin kendilerinin deneyimlemediği yönlerine dair bilgi elde etmekte ve filmin etkileşimli diegetik evreninde karakterin edimlerini belirlemektedir.

Araştırmada yer alan katılımcıların duygusal katılım ve sorumluluk teması bağlamında deneyimlerine bakıldığında heyecan, stres ve pişmanlığa kadar farklı duyguları deneyimledikleri, filmde karakterin tercihlerini belirleyerek sorumluluk ve özdeşleşme duygusunu daha yoğun hissettikleri, karakter adına karar vermenin yorucu bir duygu olduğunu, gece yatmadan önce filmdeki seçimlerini düşünerek doğru karar verip vermediklerine yönelik bir sorgulama gerçekleştirdiklerini, bu anlamda hikayeye ilişkilerinin seyir sonrasında da devam ettirdiklerini, diegetik evrende karakter adına değil kendi adına tercihlerde bulduklarını ya da reel hayatta yapamadıklarının sonuçlarını görmek adına karakterin tercihlerini bireysel olarak yapmayacakları tercihlerden oluşturduklarını ifade etmektedir. K₄: “...biraz daha filmin içinde gibi hissettim kendimi hatta gece bile düşündüm diğerini seçseydim acaba nereye giderdi diye.”

Genel olarak değerlendirildiğinde filmin senaristi, yönetmeni ve yapımcısı haline gelen izleyici anlatı evreninin içinde karakterin bedeni ile sembolik bir etkileşim yaşayarak bir nevi tele-mevcudiyet gösterdiği, izleme deneyimini kişiselleştirdiği ve duygusallık seviyelerini güçlendirdiği söylenebilir. K₈: “Filmde karakteri yönlendirirken şimdi ben ne yapardım diye düşünerek karar verdim. Çünkü ben o karakteri yönlendirirken zaten kendi iç dünyamı yansıtıyorum. Kendi kararlarım karakterin hikâyede ilerlemesinde belirleyici oluyor... Karakterle aşırı empati kurdum. Ben yapmayacağım bir şeyi filmde karaktere yaptırmadım mesela...” Tükenmeyi asla durdurmeyen interaktif film bir taraftan önceden belirlenen seçimler arasında tercihte bulunma sistemine işlerlik kazandırırken bir taraftan da anlatı akışını değiştirerek oyuncuların psikolojik durumlarını pekiştirmeye olanak sağlamaktadır.

İnteraktif filmde kurgusal anlatı düzleminde gerçekleştirilen manipülasyonlar –zamansal (flashback/flashforward), mekânsal ve ritmik (müzik, efekt ve ses ekleme) düzenlemeler – canlı aksiyon dizilerinin eğilimlerinin düzenlenmesi için kullanılır. Ancak anlatıyı yönlendiren seçeneklerin donmuş bir çerçeveye yerleştirilmesi anlatı akışında duraksamaya neden olmaktadır. Bu durum bir grup araştırmacı tarafından geleneksel anlatıda oldukça etkili olan izleyici-karakter özdeşleşmesinde azalma etkisi olarak değerlendirilebilirken bir grup araştırmacı tarafından da gerçek zamanlı yaşam dilimini izlemek, röntgencilik ve yumuşak gözetim olarak da değerlendirilmektedir (Andrejevic, 2002; Lyon 2001). Yumuşak gözetim ve röntgencilik olguları aynı zamanda izleyiciye

seçim ve profil imkânı yaratan yapımcının izleyiciler üzerindeki panoptik yapısı çerçevesinde de düşünülmelidir. Hikâyenin akışını değiştirme gücüne sahip olan izleyicinin kontrolünü sağlayan mekanizma da yumuşak gözetim ile gelecekteki tüketici istek ve ihtiyaçlarını belirleyecek, tahmin ve teşvik edecek verileri elde etmektedir. Diğer taraftan belirlenen tercihler arasında seçimde bulunma Tanrı bakışı ya da Tanrı kompleksi bağlamında da değerlendirilebilir.

Araştırmada yer alan izleyici-katılımcıların Tanrı kompleksi teması bağlamında deneyimlerine bakıldığında filmi yönlendirmelerinden kaynaklı yoğun bir tatmin duygusu yaşadıkları, yönetici konumunda kendilerini değerli hissettikleri, olayların gidişatını değiştirebilecek bir “Tanrı” gibi hissettikleri, kontrol algısı nedeniyle izleyicinin içerikle ilişkisinin değiştirerek her şeye kadir olma (muktedir olma) duygusu yaşadıkları görülmektedir. K₇: *“İçinde hissettim, kendinizi sanki oradaymış gibi görünmez bir kişiyim. Ama bir şeyleri ben yönlendirebilen ilahi olarak gördüm kendimi mesela... Hani ilahi bakış açısı deriz ya ben orada ilahi bir bakış açıyındayım ve bir şeyleri yönetir biliyorum ama aslında orada değilim. Bu çok hoşuma gitti. Aslında ilahi bakış açısı dediğim biraz da bu tanrısal bakış diye söyleyebiliriz.”*

Genel olarak değerlendirildiğinde izleyici-katılımcılar etkileşimli drama deneyiminde kontrolün kendilerine ait olduğunu düşünerek kendilerini yaratıcı (Tanrı kompleksi) olarak konumlandırmakta ve bu konumlandırmanın sonucunda film ile arasındaki ilişkiyi önemli derecede değiştirmektedir. Kültürel açıdan bakıldığında ise, bu yeni izleme deneyimleri devrim niteliğindedir. Daha önce içerik üreticisi ve tüketicisi arasında net bir sınır varken, bu sınır giderek bulanıklaşmaktadır. Bu, izleyiciyi içeriği “senaristle birlikte yaratmaya”, özünde hikâyeyi kendilerine özgü bir şekilde inşa etmeye teşvik eder. K₆: *“Bir noktada, yaratıcı pozisyonuna konumlamıyor mu? Bende öyle bir his uyandırdı, Tanrı gibi. Böyle karaktere yeni yollar açıldı ve ben bir noktada onu o tarafa sürükledim. Bu yüzden bu yeni gerdi. Kendi hayatımda dediğim gibi ben beni ilgilendirir ama o çocuk hapse girdi benim yüzümden.”* Buradaki temel motivasyon izleyici-katılımcıların interaktif anlatıyı değiştirebilme yanılısamasıdır. Diğer bir deyişle, gerçekte hikâyenin değiştirilmesi mümkün değildir, ancak bunu hayal etme olasılığı / motivasyonu önemlidir. Yeni katılımcı izleyicilik, Yu'nun (2021) da vurguladığı gibi hikâyeyi “Tanrı bakış açısıyla” etkilemeyi/yönlendirmeyi ve – video oyunlarına benzer – etkileşimli bir şekilde müdahalelerle bir deneyim ve tatmin beklentisi arzular.

Tüm bu temalara ek olarak görme modunun değişimi görme kültürünün de değişiminde etkili olduğu söylenebilir. Araştırmada yer alan izleyici-katılımcıların görme modu teması bağlamında deneyimlerine bakıldığında ağırlıklı olarak telefon, tablet, bilgisayar ya da televizyon ekranı olmak üzere sinematik özellikleri barındırmayan hiper ekranlarda seyir pratiğini gerçekleştirdikleri görülmektedir. Bu bağlamda izleyici-katılımcılar seyir pratiklerini salonlardan kişisel mekanlara taşıdığı ve görme modlarının değişme eğilimi gösterdiğini söylemek mümkündür. K₁₀: *“Tablet, bilgisayar ya da televizyon arasında çok fark görmüyorum ama telefon oldukça küçük oradan izlemeyi tercih etmem. Bizim evdeki TV ekranı büyük genellikle platformlardan oradan seyretmeyi tercih ediyorum. Sinemaya gitmeyi de seviyorum. Her zaman sinemaya gidilmiyor ama. Bu sebeple evde izliyorum.”*

Görme biçimleri görme modları ile de doğrudan ilişkilidir. Çalışmada kullanılan görme kültürü kavramı John Berger'in (2014) görme biçimleri ve Bradford Vivian'ın (1999) görme politikası kavramlarının sentezlenmesiyle ilişkilendirilmektedir. Görme politikasının birçok farklı alanda ortaya çıktığı ve belirlendiğini savunan araştırmacılar mevcuttur. Cohen (1998), postmodern anlatıda imajın anlaşılmasız olmasının yarattığı krizin yeni bir görme politikasını inşa ettiğini iddia eder. Gregorio Rocha ve Bill Morrison, görme politikalarının maddi bir biçimde nasıl yer aldığını ortaya koyarak görmenin baskıcı toplumsal gözetim, hegemonya gibi kavramlar çerçevesinde belirlendiğini belirtmektedir (Cohen, 2004). Sconce (1993) ise görme politikasının en çok korku filmlerinde somutlaştığını savunmaktadır. Görme politikasını, görünürlük üzerinden felsefi bir temele oturtan Vivian (1999), Fransa örneği üzerinden görme ve görülmenin ülkenin kültürel görme politikasını belirlediğini düşünmektedir. Vivian, iletişimde "görme biçimleri"nin algıları nasıl şekillendirebileceğini ve sosyal etkileşimlerdeki güç dinamiklerini nasıl etkileyebileceğini araştırmaktadır. Buna göre görme politikaları, görsel kod ve kavramlarının sadece görmek için değil, aynı zamanda sosyal dinamikleri anlamak ve etkilemek için de kullanılabilir. Bu bakış açısı, görsel kültürün mevcut güç yapılarını nasıl pekiştirdiğini veya meydan okuduğunu ve kültürel anlatıları nasıl şekillendirdiğini göstermektedir. Berger (2014) ise bireylerin düşündükleri ya da inandıklarının nesnel görünüşünü etkilediğini belirtmektedir. Berger'e göre perspektif; içinde yatan çelişkili imgelerin izleyicinin göreceği biçimde dizilmesi ile oluşmaktadır. Perspektif yasalarının değiştirilmesi ya da ihlal edilmesi görünen nesnel dünyanın değişmesine neden olmaktadır (Berger, 2014). İmgesel düzende meydana gelen farklılaşmalar, onun yanında ya da arkasında görülen şeyin taşıdığı bağlama göre anlamlandırılmaktadır. Bu noktada perspektifi oluşturan imgelerin dizimsel dünyanın bireylerin görüşlerini belirlediği söylenebilir. Benzer bir görme politikası kavramsallaştırılması da görme kültürünü anlamlandırmak için önemlidir. Görme biçimleri görme modları ile de doğrudan ilişkilidir. Kısaca görme kültürü, görsel imgelerin nasıl anlamlandırıldığını, bu imgelerin bireylerin dünya görüşünü nasıl şekillendirdiğini ve toplumsal ilişkilerdeki rolü ile bağlantılıdır.

Tartışma ve Sonuç

Dijitalleşen dünya ile seyir pratikleri farklılaşmış ve dolayısıyla izleyici araştırmaları da çeşitlilik göstermeye başlamıştır. Geçmişten günümüze sinemanın değişen seyir pratiklerini incelemek için yapılan çalışmalara bakıldığında farklı alanlarda veriler sundukları ve çeşitli perspektiflerden ele aldıkları görülmektedir. İlk izleyici araştırmaları filmin gösterim biçimi ve teatral izleyicilik ile olan yakın ilişkisine buna bağlı olarak da izleyicinin pasif konumuna odaklanırken (Hansen, 1991), 1970'lerin ortalarından bu yana yapılan seyir deneyimini merkeze alan izleyici çalışmaları ise konum değişikliği üzerinden tartışmalar yürütmektedir. Bu tarihten itibaren sinema ile izleyici arasındaki ilişkiyi inceleyen araştırmalarda, izleyici postyapısalcı özne kategorisi çerçevesinde kavramsallaştırılmaktadır. Konu ile ilgili Bordwell (2013, s. 30), izleyicinin ideolojik bakışın pasif bir kurbanından daha fazlası olduğunu belirterek izleyicinin filmsel anlatının aktif bir katılımcısı olduğunu belirtmektedir. Spitulnik (2002) ise izleyicinin aktif konumunu merkeze alan çalışmaların yeni olmadığını yarım yüzyılı aşkın süredir deneysel izleyici araştırmalarının merkezinde yer aldığını

ifade etmektedir. Ancak genellikle izleyicinin araştırmanın nesnesi olduğu çalışmaların fazlalığı dikkat çekmektedir. Öyle ki izleyici çalışmalarının çoğunda yapay ortamlar oluşturan deneysel yöntemlere, anket veya odak grup araştırmalarına başvurulmaktadır. Örneğin, izleyiciler bir ekranı izlerken video ve ses kaydına alınmış ve belirli ekran sekanslarına verdikleri tepkiler, bipleyiciler tarafından sinyal verildiğinde düğmelere basmaları istenerek kaydedilmiştir (Liebes & Katz, 1990, s. 19). ERIS (duygusal tepki indeks sistemleri) gibi psikolojik çalışmalar veya GSR (galvanic skin response) galvanik deri tepkilerini analiz eden çalışmalar (Jowett & Linton, 1980) duyu ölçümünü tahmin etmek için tasarlanmıştır. Bu tür çalışmalarda bireyler vücut sıcaklıklarını, nabız hızlarını, göz bebeklerinin genişlemesini ve terlemelerini, duygularının göstergelerini ve dolayısıyla metne verdikleri tepkiyi ölçmek için monitöre bağlanmıştır. Ancak bu tür deneysel çalışmalar Srinivas'a (2002, s. 377) göre, Batı merkezli araştırma disiplininin bir sonucu olarak değerlendirilmektedir. Bu durum akademik çalışmaları tek bir bakış çerçevesinde sınırlayarak farklı izleme deneyimlerini dışlamaktadır. Nitekim Srinivas, Hindistan'daki sinema seyir deneyimlerini incelediği çalışmalarında bu durumu eleştirmektedir. Ona göre etkileşim ve katılımın deneyimin merkezinde yer aldığı sinemayla ilişki kurma estetiği (örneğin Hindistan), çağdaş Batılı ana akım izleyicilerin Hollywood filmlerindeki kolektif ve duygusal deneyimlerinden çok farklıdır.

Günümüzde seyir deneyimini açıklamaya çalışan yaklaşımlar, computational analysis, geographic information system – GIS, mapping ve rotalama gibi yenilikçi araştırma yöntemlerini önermektedir (Maltby vd., 2011; Biltereyst & Meers, 2016; Kuhn vd., 2017; Biltereyst vd., 2019). Ancak en az niceliksel ya da yapay deneysel araştırmalar kadar niteliksel araştırmalar da değişen seyir deneyiminin tartışılmasında bir o kadar önemlidir. Aydan Özsoy'un (2020) editörlüğünü yaptığı *Sinema Seyir ve Seyirci: Türkiye'de 2000 Sonrası Değişen Seyir Kültürü ve Yeni Seyir Deneyimleri* adlı kitap bu niteliksel çalışmalardan örnekler sunmaktadır. 2000'ler sonrası seyir pratiklerinin değişimini etkileyen faktörlere vurgu yapan bu çalışmalar AVM'lerin yaygınlaşması ile izleyicinin salon arayışlarının değişmesinden, tekelleşen dağıtımçı ağına, dijitalleşen izleme alışkanlıklarının değişiminden, çocuk izleyicilerin sinemanın aktif birer kullanıcısı haline dönüşmesine dair farklı yansımaları ortaya koymaktadır. Niteliksel araştırmaların çoğu teknolojinin gelişmesi ve yeni medya ortamlarının çeşitlilik göstermesi ile izleyicinin mekânsal kısıtlamalardan uzaklaşarak akışkan bir özellik kazanması noktasında ortaklaşmaktadır. Sinemaya gitmek üzerine yapılan çalışmaların birçoğu, gerçek izleyicinin deneyimini keşfetme girişiminde farklı niteliksel metodolojilere yönelmiştir. Buna genellikle, röportajlar, gözlemler, günlükler ve her türlü diğer yazılı hesaplar, tanıklıklar veya anılardan oluşan mikro düzeyde küçük araştırma tasarımları ve etnografik yaklaşımların kullanımı da eşlik etmektedir.

Bu çalışmada da günümüz seyir deneyimi yaklaşımlarını ortaya koymak amacıyla izleyicinin deneyimini keşfetme girişimi olarak belirlediği *Late Shift* filmi bağlamında izleyici-katılımcıların izlenimleri bir araya getirilerek yorumsayıcı fenomenolojik bir araştırma ortaya koyulmaya çalışılmıştır. Dünyanın her geçen gün dijitalleşmesiyle popülerlik kazanan interaktif sinema deneyiminin bireyin seyir pratiğindeki değişimini anlamak amacıyla yapılan bu çalışmada, Z kuşağı görme kültürünün değişme eğiliminde olduğu belirlenmiştir. Geleneksel ve interaktif film izleme pratikleri arasında yer alan – kapalı anlatı ve anlatıyı izleyicinin seçenekler arasından belirlemesinden

oluşan – farklılıkların yarattığı deneyimlerden yola çıkarak Z kuşağı bireylerin interaktif film izleme deneyimlerini ve film izleme eğilimlerini ortaya koyan bu araştırmanın sonuçlarına göre izleyici-katılımcıların interaktif film izleme deneyimi ile sinemanın sosyalleşme ve toplumsallaşma niteliğinin bireyselleşme ve deneyim kazanımı niteliğine dönüştüğü söylenebilir. Geleneksel film izleme deneyiminde klasik anlatının sinema salonunda kolektif izleme ve kolektif reaksiyon verme (gülme-ağlama vs.) gibi toplumsallaşma unsurlarının interaktif film deneyiminde bireysel izleme, hikâye akışının yönünü belirleme ve tele-mevcudiyet başta olmak üzere farklı bir toplumsallaşma pratikleri sunduğunu söylenebilir. Sinemanın bu bireyselleşme ve deneyim kazanımı niteliği aynı zamanda izleyici-katılımcıların görme modlarının telefon, tablet ve bilgisayar başta olmak üzere perde dışındaki hiper ekranlara taşınması, görme biçimlerinde meydana gelen farklılaşma ve dolayısıyla seyir mekanlarının da değişmesi ile ilişkilendirilebilir.

Araştırmada yer alan Z kuşağı izleyici-katılımcıların, izledikleri *Late Shift* etkileşimli filminin sahnelerini belirleme, anlatıyı yönlendirme ve karakterle kurulan özdeşleşme mekanizmaları arasında sıkı ilişkiler kurarak sinemada pasif bir gözlemci olarak değil, aktif bir katılımcı olarak yer almaya başladıkları belirtilebilir. Z kuşağı izleyicilerin, bu aktif katılım sayesinde filmi sadece izlemekle kalmayıp, aynı zamanda onu şekillendiren ve yönlendiren bir güce dönüştüğünü söylemek mümkündür. Dolayısıyla, izleyici-katılımcılar geleneksel sinema deneyiminde karakterle özdeşleşme pratiklerinin ötesine geçerek, kendilerini bir yaratıcı, yönetmen ve/veya senarist olarak konumlandırmaktadır. İzleyici-katılımcıların artık gördüğü şey salt karakterin hikâye akışındaki deneyimleri değil o deneyimlerin yaratılış sürecine (hikâyenin inşa sürecine) aktif olarak katılma fırsatı da sunan bir yapıdır. Bu yapı yaratma ve yönetme yanılması ile ilgiliyen aynı zamanda geleneksel sinemadaki karakter ile özdeşleşme kültürünün bir sentezi olarak da ifade edilebilir. Ayrıca bu interaktif sinema aracılığıyla sunulan yeni bir görme kültürünün parçası olarak, hikâyenin akışını ve sonuçlarını etkileyebilme gücü ile birleştirilmiş bir izleyici deneyimi sunduğu da belirtilebilir. Böylece özdeşleşme ve bütünleşme pratikleri gelişirken, izleyicilerin medyayı tüketme biçimlerinin de evrimleştiğini söylemek mümkündür. Diğer taraftan etkileşimli filme dair ilgi ile etkileşimli film üretimi arasında bir korelasyon da bulunmaktadır. Etkileşimli dramanın estetik özellikleri sinemanın teknoloji ile iş birliğini güçlendirdiği çalışmalarda sanal gerçeklik (VR), artırılmış gerçeklik (AR) ve yapay zekâ (AI) araçları ile içine gömülmeyi (immersion) daha da derinleştirerek izleyicinin bireysel ilişkisini güçlendireceği de ön görülmektedir.

Sonuç olarak interaktif sinema, geleneksel sinemadaki salt karakterle özdeşleşmeden farklı olarak, izleyicilere filmi izlerken katılımcı roller arasında geçiş yapma imkânı sunmaktadır. İzleyiciler, anlatının gidişatına göre kimi zaman bir karakterle, kimi zaman yönetmen veya senaristle özdeşleşebilir, bu sürekli devinim katılımcı-izleyici deneyimini zenginleştirmektedir. Bu noktada interaktif sinemanın yalnızca teknolojik bir yenilik olmadığı, aynı zamanda kültürel bir dönüşümü de temsil ettiği söylenebilir. Yeni katılımcı izleyicilik modelinde Tanrı bakış açısı ile anlatıya yapılan her müdahale izleyicinin çoklu özdeşleşme (yönetmen, karakter ve senarist) ve deneyim alanını daha da güçlendirdiği ifade edilebilir.

Kaynakça

- Abba, T. (2008). As we might watch: What might arise from reconsidering the concept of interactive film? *Journal of Media Practice*, 9(1), 19-27. https://doi.org/10.1386/jmpr.9.1.19_1
- Akbulut, H. (2018). *Kültürel ve toplumsal bir pratik olarak sinemaya gitmek: Türkiye'de seyirci deneyimleri üzerine bir sözlü tarih çalışması* [Proje No. 115K269]. Proje Sonuç Raporu, TÜBİTAK.
- Andrejevic, M. (2002). The work of being watched: Interactive media and the exploitation of self-disclosure. *Critical Studies in Media Communication*, 19(2), 230-248. <https://doi.org/10.1080/073.931.80216561>
- Baloğlu, U., Zengin, F. & Birincioğlu, D. (2024, Mayıs 9-11). *İzleyicilikten katılımcılığa: Türkiye'de dijital yerlilerin interaktif sinemada yeni görme kültürü üzerine* [Konferans Bildirisi]. 23. Türkiye Film Araştırmalarında Yeni Yönelimler Konferansı, Kadir Has Üniversitesi, İstanbul.
- Berger, J. (2014). *Görme biçimleri* (Y. Salman, Çev.). Metis Yayınları.
- Biggio, F. (2020). Augmented consciousness: Artificial gazes fifty years after Gene Youngblood's Expanded Cinema. *NECSUS_European Journal of Media Studies*, 9(1), 173-192. <https://doi.org/10.25969/mediarep/14329>
- Bilteyst, D. & Meers, P. (2016). New cinema history and the comparative mode: Reflections on comparing historical cinema cultures. *Journal of Film and Screen Media* 11, 13-32. <https://doi.org/10.33178/alpha.11.01>
- Bilteyst, D., Maltby, R. & Meers, P. (2019). *The Routledge companion to new cinema history*. Routledge.
- Bordwell, D. (2013). *Narration in the fiction film*. Routledge.
- Braudy, L. & Cohen, M. (2009). *Film theory and criticism*. Oxford University Press.
- Casetti, F. (2021). Sinemanın yeniden konumlandırılması (P. Fontini, Çev.) S. Denson & J. Leyda (Ed.), *Post-sinema. 21. yüzyıl sinemasının kuramsallaştırılması* içinde (ss.173-210). NotaBene Yayınları.
- Charles, A. (2009). Playing with one's self: Notions of subjectivity and agency in digital games. *Eludamos Journal for Computer Game Culture*, 3(2), 281-294. <https://doi.org/10.7557/23.6010>
- Clarke, J. (2012). *Sinema akımları: Sinema dünyasını değiştiren filmler*. (Ş. Yatarkalkmaz, Çev.). Kalkedon Yayıncılık.
- Cohen, J. (1998). *Spectacular allegories: Postmodern American writing and the politics of seeing*. Pluto Press.
- Cohen, E. (2004). The orphanista manifesto: Orphan films and the politics of reproduction. *American Anthropologist*, 106(4), 719-731. <https://doi.org/10.1525/aa.2004.106.4.719>
- Creswell, J. W. (2016). *Nitel araştırma yöntemleri: Beş yaklaşıma göre nitel araştırma ve araştırma deseni* (M. Bütün & S. B. Demir, Çev.). Siyasal Kitabevi.
- Daly, K. (2010). Cinema 3.0: The interactive-image. *Cinema Journal*, 50(1), 81-98. <https://doi.org/10.2307/40962838>.
- Deniz, A. K. (2021). *Sinema ve oyun sektörünün ortak noktası interaktif yapımların incelenmesi* [Yayınlanmamış yüksek lisans tezi]. Kocaeli Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Elnahla, N. (2019). Black Mirror: Bandersnatch and how Netflix manipulates us, the new gods. *Consumption Markets & Culture*, 23(5), 506-511. <https://doi.org/10.1080/10253.866.2019.1653288>
- Friedberg, A. (2010). *The end of cinema: Multimedia and technological change*. Routledge.
- Halaçoğlu, B. N. (2020, Ekim 21-23). *Tüm devinimli video (fmv) oyunlarının evrimi: Bir interaktif film örneği olarak Late Shift* [Sempozyum Bildirisi]. Dijital Çağda İletişim Eğitimi Sempozyumu, Türkiye.
- Hansen, M. (1991). *Babel and Babylon: Spectatorship in American silent film*. Harvard University Press.
- Hockley, L. (1996). Inter between: Actus done. *Convergence: The Journal of Research into New Media Technologies*, 2(2), 10-12.

- Göker, N. (2017). Türkiye’de sinema seyircisi: İstanbul, Ankara ve İzmir örneğinde bir izleyici araştırması. *International Journal of Social Science*, 64(3), 431-456. <http://dx.doi.org/10.9761/JASSS7326>
- Jowett, G. & Linton, J. M. (1980). *Movies as mass communication*. Sage.
- Kirke, A., Williams, D., Miranda, E., Bluglass, A., Whyte, C., Pruthi, R. & Eccleston, A. (2018). Unconsciously interactive Films in a cinema environment—A demonstrative case study. *Digital Creativity*, 29(2-3), 165-181. <https://doi.org/10.1080/14626.268.2017.1407344>
- Kuhn, A. (2013). Home is where we start from. A. Kuhn (Ed.), *Little madnesses: Winnicott, transitional phenomena and cultural experience* içinde (ss. 53-63). Bloomsbury Publishing.
- Kuhn, A., Biltereyst, D. & Meers, P. (2017). Memories of cinemagoing and film experience: An introduction. *Memory Studies*, 1(1), 3– 16. <https://doi.org/10.1177/175.069.801667078>
- Kurt, Ş. (2019). Sanatsal işlevi açısından etkileşimli sinema. *Haliç Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 2(1), 177-214.
- Liebes, T. & Katz, E. (1990). *The export of meaning: Cross-cultural readings of Dallas*. Oxford University Press.
- Lyon, D. (2001). *Surveillance society*. Open University Press.
- Maltby, R., Biltereyst, D. & Meers, P. (2011). *Explorations in new cinema history – approaches and case studies*. Wiley Blackwell.
- Manovich, L. (1995). *What is digital cinema*. Manovich. <http://manovich.net/index.php/projects/what-is-digital-cinema>
- Marafon, L. & Araujo, D. (2020). O cinema-game: Relações entre cinema expandido, interatividade e videogame. *Comunicação & Informação*, 23, 1-18. <https://doi.org/10.5216/ci.v23.66280>
- Martens, T. (2016, Nisan 28). ‘Late Shift’ is the first fully realized choose-your-own adventure movie. Or is it a game? LA Times. <https://www.latimes.com/entertainment/herocomplex/la-ca-hc-the-player-late-shift-20160501-story.html>
- Medin, B. (2018a). Dijital kültür, dijital yerliler ve günümüzdeki yeni film seyir deneyimleri. *Erciyes İletişim Dergisi*, 5(3), 142-158. <https://doi.org/10.17680/erciyesakademia.345705>
- Medin, B. (2018b). Günümüz sinema seyir gündeminin belirlenmesi. *Galatasaray Üniversitesi İletişim Dergisi*, (28), 43-62. <https://doi.org/10.16878/gsuilet.436018>
- Murray, J. H. (1997). *Hamlet on the Holodeck: The future of narrative in cyberspace*. The MIT Press.
- Napoli, L. (1998, Ağustos 17). *Interactive filmmakers hope to make a comeback*. The New York Times. <https://archive.nytimes.com/www.nytimes.com/library/tech/98/08/cyber/articles/17dvd.html>
- Öz, P. T. (2012). Pelikülden dijital sinemada seyir kültürü ve seyircinin değişen konumu. *Turkish Online Journal of Design Art and Communication*, 2(2), 65-73. <https://doi.org/10.7456/10202100/009>
- Özsoy, A. (2020). *Sinema seyir ve seyirci: Türkiye’de 2000 sonrası değişen seyir kültürü ve yeni seyir deneyimleri*. Literatürk Academia.
- Perron, B., Arsénault, D., Picard, M. & Therrien, C. (2008). Methodological questions in ‘interactive film studies’. *New Review of Film and Television Studies*, 6(3), 233-252. <https://doi.org/10.1080/174.003.00802418552>
- Rieser, M. (1997). Interactive narratives: A form of fiction?. *Convergence*, 3(1), 10–19. <https://doi.org/10.1177/135.485.659700300102>
- Qin, H., Patrick Rau, P.-L. & Salvendy, G. (2009). Measuring player immersion in the computer game narrative. *International Journal of Human-Computer Interaction*, 25(2), 107-133. <https://doi.org/10.1080/104.473.10802546732>

- Sayın, A. F. (2014). *İnteraktif TV ve film sistemleri ile olay örgüsünde izleyicinin rolü* [Yayımlanmamış doktora tezi]. Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Sayılgan, Ö. (2014). *Etkileşimli drama olarak dijital oyunlar ve etkileşimliliğin ideolojisi bağlamında oyuncu alımlama pratikleri* [Yayımlanmamış doktora tezi]. İstanbul Üniversitesi.
- Schafer, F. (2009). Ludic philosophy: Subjectivity, choice and virtual death in digital media. *Dijital Culture & Education*, 1(2), 116-128.
- Sconce, J. (1993). Spectacles of death: Identification, reflexivity, and contemporary horror. J. M. Collins (Ed.), *Film theory goes to the movies* içinde (ss. 103-119). Routledge.
- Spitulnik, D. (2002). Mobile machines and fluid audiences: Rethinking reception through zambian radio culture. F. Ginsburg, L. Abu-Lughod & B. Larkin (Ed.), *Media worlds: Anthropology on new terrain* içinde (ss. 337-54). University of California Press.
- Srinivas, L. (2002). The active audience: Spectatorship, social relations and the experience of cinema in India. *Media, Culture & Society*, 24(2), 155-173. <https://doi.org/10.1177/016.344.37020240020>
- Usubütün, S. (2017). Post-sinema I: Lev Manovich. *Sekans Sinema Kültürü Dergisi*, 5, 58-63.
- Ünlü, T. T. (2020). *İnteraktif sinemada izleyicinin karakter ile özdeşleşmesi* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. İstanbul Üniversitesi.
- Vivian, B. (1999). The veil and the visible. *Western Journal of Communication*, 63(2), 115-139. <https://doi.org/10.1080/105.703.19909374633>
- Weyhrauch, P. (1997). *Guiding interactive drama*. [Yayımlanmamış doktora tezi]. School of Computer Science, Carnegie Mellon University.
- Yengin, D. & Ormanlı, O. (2020). İnteraktif kurgu örneği olarak Bandersnatch filminin analizi. *Turkish Online Journal of Design Art and Communication*, 10(2), 83-96. <https://doi.org/10.7456/11002100/002>
- Youngblood, G. (2020). *Expanded cinema*. Fordham University Press.
- Yu, Z. (2021). Analysis of the reflection of audience participation in the film and television drama. *Changes*, 3(3), 1-5. <https://doi.org/10.25236/FAR.2021.030301>
- Yurtsever, U. B. T. & Taneri, E. (2022). Etkileşimli belgeselerde kullanıcı deneyimi ve gerçeklik algısı. *Tykhe Sanat ve Tasarım Dergisi*, 7(13), 223-246. <https://doi.org/10.55004/tykhe.1133886>
- Torun, A. (2021). Sinemada veya Netflix'te – dijital izleme ortamları ve yeni alışkanlıklar – bir sosyal ortam olarak sinema ve film izleme pratiklerindeki dijital dönüşüm. *SineFilozofi*, 6(11), 370-387. <https://doi.org/10.31122/sinefilozofi.871301>

From Spectatorship to Participation: A Research on the New Visual Culture of Digital Natives in Interactive Cinema in Türkiye

Yıldız Derya BİRİNCİOĞLU* 
Uğur BALOĞLU** 
Ferhat ZENGİN*** 

This research focuses on the changes that have occurred/may occur in audience practices in Türkiye due to the possibility of managing the story offered to the audience by expanding the narrative possibilities of digitalised cinema. The subject of the research is how interactive cinema makes the culture of seeing work for the audience and how it structures the politics of seeing. From this point of view, this study examines how the cultural and technological navigational differences between traditional (classical) and interactive cinema are reflected in the viewing experiences and thus in the mode/culture of seeing in the process of making sense of the film. The effort to understand the transformation created in the viewing practices of interactive cinema, which gives the audience the illusion of constructing the narrative itself, makes the study important and unique. The theoretical framework of the study aims to show the changing structure of the relationship between cinema and audience in the context of interactive and cyber drama, non-linear narrative.

In this study, structured on a phenomenological design, the data obtained through in depth interviews were analyzed using a hybrid method that combines descriptive and thematic analyses. Within this framework, the collected data were addressed by categorizing them into themes within the framework of interpretative phenomenological analysis. In this research, the data obtained from the interviews were subjected to interpretative analysis through three themes (personalized narrative between creation and management, emotional engagement and responsibility, god view/complex), relating them to Murray's foundational components of interactive dramaturgy in

* Assoc.Prof. Dr., Mimar Sinan Fine Arts University, Cinema and Television, Istanbul, Türkiye, E-mail: deryabirincioglu@gmail.com, ORCID: 0000-0003-0119-9341

** Assoc. Prof. Dr., Istanbul Gelisim University, Television Reporting and Programming, Istanbul, Türkiye, E-mail: ugurbaloglu@gmail.com, ORCID: 0000-0002-7716-3663

*** Assoc. Prof. Dr., Istanbul Gelisim University, Television Reporting and Programming, Istanbul, Türkiye, E-mail: ferhatbzengin@gmail.com, ORCID: 0000-0002-6785-3257

cyberdrama—“immersion,” “agency,” and “transformation” as well as Burnett’s theorization of “telepresence” and “teleportation,” and Yu’s conceptualization of “new participatory spectatorship.”

In line with the theoretical framework of the study, the study was limited to 10 people representing Generation Z, who have traditional cinema viewing experience and the ability to use digital technology, and in-depth interviews were conducted with these people in the context of the *Late Shift* (2016, Tobias Weber) interactive film experience. In order to protect the personal information of the 10 participants in the sample set of the study, the participants were anonymised by coding them with the expression “K” by the data collecting researchers and each participant was indicated with a number from K1 to K10. The procedure applied in the process of including each participant in the research proceeded as follows: Firstly, the participants who met the inclusion criteria were contacted, the invitation text of the research, the detailed informed consent form was sent, and the interview date was set with the participants who agreed to participate in the study.

In the period from December 2022 to December 2023, interviews conducted face to face at the campuses of Gelişim University and Üsküdar University were recorded using audio devices and later transcribed. These semi structured interviews, consisting of 10 preprepared questions, varied in duration due to differences in participants time taken for understanding, encoding, retrieving, recalling, and reporting their answers. The shortest interview lasted 30 minutes, while the longest took 60 minutes. All transcribed data were classified and analyzed according to thematic categories using Excel software.

The findings of the study are as follows: No difference was observed between those who watched interactive films for the first time and those who watched more than one interactive film. The participants categorised the film they watched as a cinematic game, not exactly a cinema and not exactly a game (Cinema-game convergence). Participants position themselves in three different roles in their interactive drama experiences: screenwriter, director or character. Participants strengthen their emotional participation by transforming themselves into a tele-entity. Participants feel the sense of responsibility and identification more intensely by determining the character’s preferences. Participants think that they are in control as they are embedded in the interactive drama, show purposeful agency and determine the transformation of the character in the cinematic universe. Participants position themselves as creators (God complex) by thinking that they are in control of the interactive drama experience. Participants move their viewing practices from the theatres to personal spaces. Participants’ mode of seeing tends to change.

It can be stated that the Generation Z participants in the study started to take part in the cinema not as a passive observer but as an active participant by establishing close relationships between the mechanism of determining the scenes of the *Late Shift* interactive film they watched, directing the narrative and identifying with the character. Thanks to this active participation, Generation Z not only watches the film, but also becomes a power that shapes and directs it. Therefore, by going beyond the practices of identification with the character in the traditional cinema experience, the audience positions itself as a creator, director and screenwriter. What the viewer now sees is not only the experiences of the character in the story flow, but also a structure that offers the opportunity

to actively participate in the creation process of those experiences (the construction process of the story). While this structure is related to the illusion of creating and directing, it can also be expressed as a synthesis of the culture of identification with the character in traditional cinema. It is also part of a new culture of seeing offered through interactive cinema, offering a viewer experience combined with the power to influence the flow and outcome of the story. Thus, while practices of identification and integration develop, the ways in which audiences consume media evolve. On the other hand, there is a correlation between interest in interactive film and interactive film production. In studies where the aesthetic features of interactive drama strengthen cinema's cooperation with technology, it is also predicted that it will strengthen the audience's individual relationship by deepening immersion with virtual reality (VR), augmented reality (AR) and artificial intelligence (AI) tools. In conclusion, it can be said that interactive cinema is not only a technological innovation, but also represents a cultural transformation. In the new participatory viewership model, it can be stated that every intervention to the narrative from God's point of view further strengthens the viewer's identification and experience area.