

Bu makaleye atıfta bulunmak için/To cite this article:

İSPİR, N. BİLGİNER KUCUR, A. (2021). Yakınsama Kültürü, Transmedya Hikâye Anlatıcılığı: Angry Birds Kurgusal Evreni. Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, 25 (1) , 37-54.

Yakınsama Kültürü, Transmedya Hikâye Anlatıcılığı: Angry Birds Kurgusal Evreni^(*)

Naci İSPİR (**)

Ayşe BİLGİNER KUCUR (***)

Öz: Dijital araçların entegre kullanımına imkan veren teknolojik gelişmeler, medya araçları arasındaki sınırları bulanıklaştırmıştır. Yakınsamanın etkisiyle birçok araç her zaman-her yerde kullanılabilirlik özelliği kazanmıştır. Okuma, izleme ve dinleme ile sınırlı olan medya ile ilişkiler, interaktivite sayesinde aktif izleyiciyi hareketlendirmiş, bu kitle medya metinlerine yön vermeye çalışmış, eğlence dünyasını deneyimlemiş, film veya dizilerin kurgusal gidişatında söz sahibi olmuştur. Eski çağlardan beri anlatılagelen hikâyeler bu bağlamda medyalararası bir özellik kazanmıştır. Antik anlatılarda ve çağdaş anlatılarda aktif izleyicinin desteği, teknolojik araçların elverişliliği, medya şirketlerinin katılımcıyı öne çıkarması ve daha birçok etkenle transmedya hikâye anlatıcılığı sıklıkla başvurulan bir anlatım tekniği olmuştur. Anlatılar geliştirilmeye açık kurgusal evrenler olarak inşa edilmiş, müzik, resim, grafik gibi metin türleriyle zenginleştirilmiştir. Bu çalışmada Angry Birds kurgusal evreni, niteliksel içerik analizine tabi tutularak transmedya hikâye anlatıcılığı bağlamında çözümlenmeye çalışılmıştır. Çalışma neticesinde sözü edilen kurgusal evrenin transmedya hikâye anlatıcılığının tüm özelliklerini taşıdığı sonucuna varılmıştır.


Anahtar Kelimeler: Yakınsama kültürü, transmedya hikâye anlatıcılığı, Angry Birds, fan kültürü, katılımcı kültür

Convergence Culture, Transmedia Storytelling: Angry Birds Fictional Universe


Abstract: Technological developments that allow the integrated use of digital tools have caused the boundaries between media to be blurred. With the effect of convergence, many tools have gained the ability to be used anytime-anywhere. Relations with the media limited to reading, watching and listening, activated the active audience through interactivity, this audience tried to direct the media texts, experienced the entertainment world, has had a say in the fictional course of movies or TV series. Stories that have been told since ancient times have gained an intermedia feature in this context. In ancient narratives and contemporary narratives active audience support, availability of technological tools, media companies' highlight of the participants and many other factors transmedia storytelling has become a frequently used narrative technique. The narratives are built as fictional universes open to development and enriched with text types such as music, pictures and graphics. In this study, the fictional universe of Angry Birds, by subjecting to qualitative content analysis it has been tried to be analyzed in the context of transmedia storytelling. As a result of the study it has been concluded that the fictional universe mentioned has all the features of transmedia storytelling.

Keywords: Convergence culture, transmedia storytelling, Angry Birds, fan culture, participant culture.

^{*}) Bu çalışma, “Yakınsama Kültürü Bağlamında Transmedya Hikâye Anlatıcılığı: Angry Birds Evreni Örneği” başlıklı doktora tezinden üretilmiştir.

^{**}) Prof.Dr. Atatürk Üniversitesi İletişim Fakültesi Radyo, Televizyon ve Sinema Bölümü (e-posta: naciispir@atauni.edu.tr)  ORCID ID.https://orcid.org/0000-0002-6239-7934

^{**}) Dr.Öğr.Üyesi Atatürk Üniversitesi İletişim Fakültesi Radyo, Televizyon ve Sinema Bölümü (e-posta: ayse.bilginer@atauni.edu.tr)  ORCID ID.https://orcid.org/0000-0002-3237-8927

Bu makale araştırma ve yayın etiğine uygun hazırlanmıştır  iThenticate for Authors & Researchers intihal incelemesinden geçirilmiştir.

Makale Geliş Tarihi: 18.11.2020

Makale Kabul Tarihi: 23.03.2021

I.Giriş

Toplumun her bireyi, yaşadığı dönemin anlatılarını sonraki nesillere aktarma bakımından taşıyıcı olma konumundadır. Anlatım araçları her dönemin koşullarına göre şekil almaktadır. Bu nedenle anlatım araçları bazen mağara duvarına çizilen bir resim, bazen bir masal ya da çocuk oyunu bazen de bir dijital oyun olarak çağa göre değişkenlik gösterebilmektedir.

Basın-yayın, telekomünikasyon ve bilgisayar endüstrilerindeki farklı sektörlerin dijital dönüşümlerin bir sonucu olarak birbiri içine geçmesi, endüstriyel sınırların nerede başlayıp nerede bittiğinin tam olarak kestirilememesi, bir dönüşümün yaşandığının işareti olarak kabul edilmektedir. Yakınsama (convergence) olarak tanımlanan bu süreç, yalnızca teknolojik değişimle veya sektörlerin sınırlarının bulanıklaşması ile açıklanamayacak kadar dinamik bir süreçtir. Bu süreçle birlikte sosyal medya platformları, cep telefonu uygulamaları, dijital oyunlar, internet gazeteciliği, interaktif televizyon programları ve daha sayılabilecek birçok yeni teknolojik araç ve imkân kullanıma sunulmuştur. Sözü edilen araç ve imkânlar bireyin televizyon, radyo ve gazete gibi kitle iletişim araçlarıyla olan ilişkisini değişime uğratmıştır. Bireyler teknolojik araçların sunduğu yeniliklerden faydalanarak aktif bir konuma geçmiştir. Haber videosu çekip yayınlayabilen, canlı yayın yapabilen, izlediği programa anında yorum, düşünce ve eleştiri gönderebilen, içerik oluşumunda rol alabilen aktif izleyici modeli ile üreticilik (prosumers) ortaya çıkmıştır. Yani yalnızca içerik tüketmekle kalmayıp, eğlenirken üreten, üretirken tüketen, kendi ilişki alanına göre başka bireylerle kolektif çalışmalar yapan katılımcı bireyler yakınsama kültürünün önemli bileşeni olarak karşımıza çıkmaktadır.

Medya şirketleri katılımcı ve üre-tüketici bireyleri üretim ve yapım zincirine dahil ederek kullanıcı türevli içeriklerden (user-generated content) istifade etmeyi tercih etmiştir. Böylece katılıma açık, daha çok kişiye hitap eden, fragmental nitelikli, uzun soluklu, her teknolojik aygıtla uyumlu her zaman her yerde tüketilebilme özelliğine sahip kurgusal evrenler inşa edilmeye başlanmıştır. Transmedya hikâye anlatımı (transmedia storytelling) tekniğine uygun bu tür içerikler aracılığıyla evrensel nitelikli, postmodern metinler üretilerek uçsuz bucaksız, bitmeyen, her kültüre göre form alabilen içerikler oluşturulmuş, her izleyiciye takipçiye veya katılımcıya evrene katılım fırsatı sunulmuştur.

Bu çalışmaya konu olan Angry Birds kurgusal evreni franchiselarının genişliği, kullanıcı türevli içeriğe çok uygun bir yapıda olması, yaş ve cinsiyet bakımından çok geniş bir kitleye hitap edebilmesi, dış ve iç mekân etkinlikleri bakımından zengin olması, hikâye evreninin genişlemeye ve detaylandırılmaya uygun yapıda olması gibi birçok nedenden dolayı transmedya hikâye anlatıcılığının en iyi örneklerinden biri olarak nitelendirilebilir. Bu nedenle çalışma evreni olarak Angry Birds kurgusal evreni seçilmiştir. Çalışmada içerik analizi yapılmış, evrenin transmedyal bir anlatının

özelliklerini taşıyıp taşımadığı tespit edilmeye çalışılmıştır. İçerik analizi toplumbilimlerin birçok alanında başvurulan ve en çok tercih edilen araştırma yöntemlerinden biridir. Yıldırım'a göre içerik analizi esnek bir yapıda olduğundan dolayı disiplinler arası kullanıma uygundur. Bu esneklik, içerik analizi yönteminin en güçlü özelliği olarak kendini göstermekte ve içerik analizi, sosyal bilimler alanında önemli bir yere sahip konumdadır (Yıldırım, 2015, 115).

Çalışmada Angry Birds evreninin franchiselarından olan sinema filmi, çizgi filmler, çizgi romanlar, dijital oyunlar, lisanslı ürünler ve lisanslı oyuncaklar, internet siteleri, sosyal medya paylaşımları, fan çalışmaları ve paylaşımları ile iç ve dış mekân etkinlikleri ile sınırlı tutularak Angry Birds kurgusal evreni, transmedya evreninin özellikleri paralelinde incelenmiştir. Çalışmada Angry Birds kurgusal evreni hem tüketici hem de üretilen evren açısından transmedya hikâye anlatımına örnek teşkil etmesi yönüyle irdelenmiş, çalışmanın literatüre katkıda bulunması amaçlanmıştır.

II. Transmedya Hikâye Anlatıcılığı

Sözlü kültür döneminde genellikle hikâye anlatıcıları aracılığıyla dinleyici ve anlatıcı arasında sürüp giden aktarım yöntemi benimsenmişti. Sözlü dönemde göze ve kulağa hitap eden hikâyeler, kimi zaman diyaloglar kimi zaman da soru-cevap aracılığıyla nesilden nesile aktarılmıştır. Bugün ki interaktif ortamların temeli olarak yorumlanabilecek soru-cevap ve diyalog yöntemi ile hikâyeler uzun yıllar akıllarda kalabilmiştir. Hatta Miller (2004:4), dünyanın çeşitli bölgelerinde insanların interaktif anlatılara eşlik ettiğini belirtmiş, insanların ateş etrafında toplanarak bu etkinliği önemseydiğini belirtmiştir. Ancak yazılı döneme geçişle birlikte, anlatıların yazıya dökülmesiyle dinleyici, okuyucu olmuş, böylece anlatıcı ve dinleyici arasındaki etkileşim yazılı doküman düzeyinde kalmıştır. Sözlü dönemin diyalogları ve soru cevap yöntemi yazılı düzeyde kalmış, jest ve mimik kullanımına başvurulamadığından sözün akıcılığı yazıya tamamen aktarılamamıştır. Matbaanın icadı ise sözel anlatımı geri planda bırakmış, toplu halde hikâye dinleme gibi etkinliklerden zamanla uzaklaşmıştır.

Görsel ve dijital dönem anlatılarına gelindiğinde ise, teknolojik gelişmelerin anlatıları yeni forma büründürdüğü görülmektedir. İnternet tabanlı anlatılar, bazen sözlü ve yazılı dönem anlatılarından esinlenerek bazen de metinlerarası hikâyeler oluşturarak postmodern dönemin ruhuna uygun anlatılar sunmaktadır. Kolektif veya bireysel çalışmaların ürünü olarak dijital evrende yer bulan görsel-işitsel anlatılarda her birey kendini ifade edebilecek bir mecra bulabilmektedir. Kolektif belleğin, kültürel mirasın, ortak paylaşımların temelinde var olan hikâyeler, her yaş grubu ya da her meslekten bireylere dijital ortamda hikâye anlatıcısı rolü verebilmektedir. Kurgusal bir evren oluşturma, var olan evrene katkıda bulunma veya evrene metinlerarası hikâye parçacıkları dahil etme gibi eylemler, dijital ortam kullanıcılarına oldukça cazip görünmektedir. Figa (2004:34-36), bu tür hikâye anlatım tekniğini dijital hikâye anlatımı olarak tanımlamaktadır. Farklı hikâyeler arasında gezinme, hikâyeleri yeniden yorumlama, farklı kurgusal evrenleri birleştirme gibi yazara özgür hareket alanı sunan dijital ortamlar yazarlara aslında eşsiz bir fırsat sunmaktadır. Bu anlatım tekniğine yani hikâyenin bazı kavşak noktalarında okuyucunun farklı sayfalara yönlendirilmesine daha

önce Kendi Maceranı Seç serisinde rastlanmıştır. Bu tür yayınlarda alternatif sonlar sunularak anlatım güçlendirilmiştir. Henry Jenkins'in (2006:118) "filmlerin değiştiği yıl" olarak belirttiği 1999 yılı, sinema tarihinde seyirciyi farklı bir eğlence şekliyle tanıştırmıştır. Matrix, Dövüş Kulübü, Blair Cadısı, Koş Lola Koş, Git, Amerikan Güzelliği ve Altıncı His filmleri bu eğlence şekline verilebilecek örneklerdendir. Jenkins'e göre bu filmler giriş, gelişme, sonuç gibi tek çizgi üstünde ilerlemeyen filmler olarak değerlendirilmelidir. Fakat eski film kriterleriyle yukarıda sözü edilen yapımlarının değerlendirilmesi durumunda, bu filmlerin fragmental görünebileceğini belirtmiştir. Seyirci kendi belirlediği zaman diliminde ve istediği yöntemle bu parçaları bir araya getirebilmektedir hatta tasarım zaten bu yönde yapılmıştır.

Tecimsel ve kamu yayıncılığı yapan yayıncılar ve televizyon şirketleri düşük bütçeli yapımlarla büyük kârlar elde etme peşindedir. Bu nedenle yeni gelir kaynakları oluşturulmalı, ortaya çıkarılan yapımlar uzun soluklu olmalıdır (Lefever, 2010:1). İşte seyircinin küçük parçaları bir araya getirerek yeni hikâyecikler oluşturması ve tasarımların bu amaçla yapılmış olması şirketlerin uzun vadede maksimum kâr etme mantığıyla oldukça uyumludur. Bir konu etrafında çekim alanı oluşturarak, bu alanda katılımcıları uzun süre tutmak eskiye nazaran daha zordur. Çünkü alternatif üretimler mutlaka vardır ve takipçilerin dijital ortamda aynı kurgusal evrende uzun süre kalma ihtimali oldukça düşüktür. Lefever'e göre (2010:1); seyircinin katılımı başarılı bir şekilde uygulanabilirse, yalnızca sinema filmlerinin değil televizyon programlarının da ürün yelpazesi genişleyecek, daha çok izleyici/dinleyici/katılımcı kazanılacaktır. Henry Jenkins, transmedya hikâye anlatıcılığı tekniğinin bu tür yüksek bütçeli yapımlarda hem ekonomik karşılık almada hem de kurgusal evreni uzun süre canlı tutabilmede önemli araçlardan biri olduğunu belirtmektedir. Çünkü bu teknik, medya bütünleşmesinin ekonomisini yansıtmaktadır. Medya şirketleri yatay yoğunlaşmayı benimsediği için çıkarlar söz konusu olduğunda rahatlıkla birlikte hareket edebilmektedir. Yakınsama ile sektörler arasındaki bulanıklaşma pazarlama ve eğlence sektörlerinde de karşımıza çıkmaktadır (Jenkins, 2007).

Transmedya hikâye anlatıcılığı, birden fazla medyada anlatılan hikâyelerin her birinin özelliklerinin ve dilinin korunarak, tek bir sistemin hikâyesiymiş gibi anlatılmasıdır. Birden fazla medyayla anlatılan hikâyeler, yazar ve izleyicinin çoklu kombinasyonlarla bir araya getirdiği farklı coğrafyaların hikâyeleri gibidir. Çakışmalara neden olmaksızın içeriğin farklı teknolojik platformlarda bir araya gelmesi gerekmektedir. Birden fazla medya ile farklı öyküler anlatılırken tüm anlatılar için ortak tema oluşturulmaktadır. Transmedya hikâye anlatıcılığı, hikâye evreninin farklı kitleler tarafından deneyimlenmesi amacıyla sinerjik ve katılımcı bir hikâye oluşturulması için izleyicilere ve diğer anlatıcılara sorumluluk vermeyi kabul etmektedir (Giovagnoli, 2011:8). Hedef kitle etkileşimli bir şekilde sürece katılır, hikâyeyi sahiplenir ve olay örgüsünü analiz edebilirse transmedya hikâye anlatımı hedefine ulaşmış demektir. Yeni izleyici, kendisine sunulan evrenle yetinmek yerine evreni yöneten ve keşfeden üretici pozisyonundadır.

Transmedya hikâyeleri Scolari, “birden fazla medyada anlatılan hikâyelerdir” şeklinde tanımlamaktadır. Sözel ve ikonik olarak farklı dillerle, sinema, çizgi roman, televizyon, video oyunları vs. farklı kanallarla genişleyen farklı bir anlatım yapısına sahiptir. Transmedya anlatım, komediden gerilim filmine, korku filminden fantastik dünyalara kadar her türde uygulanabilmektedir. Örneğin, reality show programı olan *Big Brother* adlı program 2001’de internet, cep telefonu, kitap, karasal yayın, interaktif yapılar üzerinden farklı platformlara dağıtılmıştı (Scolari, 2009:587-590). Long (2007:48) ise, transmedya anlatıları bir eğlence şekli olarak tanımlamakla beraber, kurgusal evrenin tüm medya metinleriyle anlatılabilme özelliğine vurgu yapmaktadır. Johnson, transmedya bir yapım olarak tasarlanan evrenlerin uzun silsileye sahip, çekici ve heyecanlı olmasına ilaveten farklı medya türlerine uyarlama konusunda da ahenk yakalamanın kolay olmasına dikkat çekmektedir (2013). Jenkins, ideal bir transmedya evreninin filme tanıtılabildiğini, televizyon, roman veya çizgi roman gibi farklı araçlarla genişletilebildiğini, bir luna parkta deneyimlenebildiğini ya da dijital bir oyunla hikâyenin keşfedilebildiğini belirtmektedir. Bu anlatı çeşitliliğinde önemli olan her franchisein kendine özgü olması durumudur. Mesela film izlerken oyun oynama ihtiyacı hissedilmez fakat film diğer franchiseelarla birlikte deneyimlendiğinde evren daha eğlenceli olur (Jenkins, 2006:96). Örneğin, Matrix kurgusal evreninde gerçek oyuncularla çekilmiş üç film, bir animasyon dizisi, iki çizgi roman koleksiyonu ve çeşitli video oyunlar farklı franchiseelar olarak evreni tanımlamaktadır. Matrix evrenini anlamak için gereken tüm bilgiye ulaşabilecek tek bir kaynak ya da urtext (bir metnin orijinal formu) yoktur (Jenkins, 2007). Tek bir medya ile anlatılamayacak kadar geniş olan Matrix evreni, çoklu metin öyküleri oluşturulan yakınsama çağı için önemli bir eğlencedir. Jenkins, Wachowski Kardeşler’in transmedya evrenini çok iyi yönettiklerini belirterek önce sinema filmini, sonra farklı zaman aralıklarıyla çizgi roman, animasyon ve bilgisayar oyunu piyasaya sürerek Matrix’i yakınsama kültürünün kült filmi haline getirdiklerini ifade etmektedir. İntihar saldırıları, helikopter çarpışmaları, dövüş sanatları, tutkulu bir aşk, fetiş kıyafetler, esaret, işkence, esrarengiz olaylar, kurtarıcı miti, ölüm ve yeniden doğuş, bir kahramanın kendini keşfi, Odise, Nebukatnezar, Buda, Taoizm, gizil kehanet gibi cazibe öğeleri kullanılarak seyircinin duyguları hareketlendirilmiştir. Matrix, kolektif akıl devri için özel bir eğlence şeklidir. Yazar-okuyucu, yapımcı-seyirci arasındaki ayırım kolektif yapımlarla ortadan kalkmış, yerine katılımcıların ortak bir zeminde buluşarak olayları çözümleyen, yorum yapan, detaylara inen, seyirci ve okuyucuyu aktive eden bir ortam gelmiştir. Örneğin, *Enter The Matrix* oyununda oyuncuların en sevdiği karakterlerden biri olması nedeniyle Matrix üçlemesinin son filminde Niobe karakteri biraz daha ön plana çıkarılmıştır (Jenkins, 2006:95-98).

BBC’nin dizilerinden *Dr. Who* yayınlandıktan sonra, dizi ile ilgili bir roman basılmış, ardından bir ses CD’si yayınlanmıştı. Video klip, podcast, ses dosyası ve resim gibi web tabanlı materyaller aracılığıyla hikayenin evreni genişletilmişti. BBC, on yıl boyunca diziye hiç bölüm çekmediği halde, izleyici ilgisini devam ettirmek için radyo dramalarını kullanmıştır. Medya şirketi böylece her segmentte izleyicisinin katılımına ve erişimine göre başarılı ve eğlenceli bir dünyanın kapısını aralamış olmaktadır (Jenkins, 2007).

Transmedya anlatımında başarının ve ilginin yakalandığı yapımlardan biri de *Lost* dizisidir. Hayran kitlesinin geniş bir yelpazede olması nedeniyle reklamlarla, çizgi romanlarla, video oyunları ile hikâye evreni canlı tutulmuştur. İnternet ortamında yayınlanmasına rağmen DVD ler aracılığıyla dizi birçok ülkeye ulaştırılmıştır. Mitolojik öğeleri barındırması ve gizemli alt yapısı nedeniyle uluslararası hayran kitlelerinin ilgisini fazlasıyla çeken dizi için reklam gelirleriyle desteklenen *Lostpedia* kurulmuştur. Çevrimiçi ansiklopedi niteliğinde olan *Lostpedia*, kullanıcıların derleyip yazdığı bilgilerden oluşmaktadır. Dizin yayımlandığı ABC kanalı, roman, mobisode, forum, podcast ve oyunlarla hayranların ilgisini daimi kılmaya çalışmıştır.

Zengin anlatı yapısıyla tarihe geçen Star Wars filmlerinin yapım şirketi olan Lucas film, *Return of the Jedi (Jedi'nin Dönüşü)* (1983), ve *The Phantom Menace (Gizli Tehlike)* (1999), filmlerinin piyasaya çıkışları arasında çok uzun zaman dilimi olmasına rağmen roman, çizgi roman, video, ses kayıtları, oyuncak serileri ve aylık bültenleriyle üretime devam ederek hayran ilgisini sürekli kılmayı başarmıştır. Böylece Lucas film, kitlesel bir pazarlama yaparak franchiselardan uzun süre kâr elde etmiştir (Jenkins, 2006:145).

Bir transmedya öyküsünde bir franchise diğer franchiseler üzerinde bir ayrıcalığı yoktur, dağınık olan tüm unsurlar bir araya getirildiğinde her metin bilginin oluşumuna bir parça katkıda bulunmaktadır. Transmedya hikâye anlatımında her metin ve her franchise, büyük anlatının zaman çizelgesinde ayrı bir bileşene denk gelmektedir. Her metin, kendine yetebilmekle birlikte hikâye evreninin anlatısını da devam ettirir. Her bir franchise yapılmak istenen şey belirli bir ölçüde olmalıdır aksi takdirde fazlalıklar franchise başarısızlığına yol açar ve fan gruplarının ilgisini azaltır. Örneğin sinema ve televizyona olan ilgi her zaman çizgi romana oranla daha fazla olmuştur. İyi bir transmedya franchise farklı medyalarda blokaj yaparak çoklu destek grupları çekmek için çalışır. Çoklu destek gruplarının sürekli desteği sağlanabiliyorsa o zaman değişken olan bu pazarda potansiyel büyüme sağlanacaktır (Jenkins, 2006:96).

Transmedya hikâye anlatıcılığında anlatımı genişletmek ve evreni zenginleştirmek için başvurulan farklı stratejiler bulunmaktadır. Bu stratejiler, bazen evrenin karakterlerine bazen olay örgüsüne bazen de fanların yöneldiği araçlara göre değişkenlik arz etmektedir. Belirgin kuralları olmasa da transmedya evrenlerin çoğunda arka plan hikâyeleri için boşluk bırakılmasına, hikâyelerin detaylandırılmasına, olayların farklı karakterler açısından gösterilmesine açık kapı bırakılır.

Transmedya evrenler tasarlanırken genelde olayın hangi zamanda geçtiği net olarak belirtilmemektedir. Çünkü yeni karakter eklemeye, keşfetmeye ve evreni genişletmeye uygun bir dünya tasarlamak hem pazarlama açısından hem de uzun soluklu olması açısından önemlidir. Bir dünya kurulduktan sonra önemli olan kitleleri bu dünyaya motive ederek kitlelerin medyada çeşitli uzantıları keşfetmelerini ve katılmalarını sağlayabilmektir. Jenkins (2007), bu konuda transmedya hikâyelerinin tekil karakterler veya spesifik konulardansa, birden fazla birbiriyle ilişkili karakterler ve onların hikâyelerinin olduğu karmaşık kurgusal dünyalara dayandırıldığını belirtmektedir. Bu yapılandırılmış dünya, Jenkins'e göre, hikâyenin hem okuyucularına hem yazarlarına

klasik düzende inşa edilen bir hikâyeden beklenen mantıklı olaylar kurgusundan alınan zevkten daha farklı bir his verdiğini ifade etmektedir.

Scolari, transmedya anlatımla evrenin genişletilebilmesi için şu stratejileri önermektedir (2009:598):

Micro hikâyelerin oluşturulması (Interstitial microstories): Ana hikâyeyle bağlantılı olarak oluşturulan mikro hikâyeler çizgi romanlar, video oyunlar, çizgi filmler gibi franchiselerle oluşturulabilir.

Paralel hikâyelerin oluşturulması (Parallel stories): Ana hikâye ile aynı zaman diliminde gerçekleşen, farklı karakterler üzerine kurulu, değişik hikâyelerin oluşturulması yöntemiyle yeni yan ürünler elde edilebilir.

Çevresel hikâyelerin oluşturulması (Peripheral stories): Ana hikâyeyle ilişkisi zayıf olsa da ana olay etrafında uzak bağlantılarla kurulan hikâyeler, yan ürünlere dönüşebilir.

Kullanıcı tarafından oluşturulan içerik platformları (user-generated content platforms): Wiki, blog, Facebook, Twitter gibi sosyal medya ortamlarında, kullanıcıların kurgusal dünyayı zenginleştirmek için başka edebi metinlerden veya orijinal metinlerden esinlenerek oluşturdukları açık kaynaklı hikâyeler aracılığıyla transmedya anlatı zenginleştirilebilir.

Ekonomik koşulların zorlayıcı olduğu düşünüldüğünde yapım şirketlerinin üretimlerde hedef kitleyle işbirliği yapma gerekliliği ortaya çıkmaktadır. Kolektif çalışmalar sonucunda bir yapım şirketinin üretebileceğinden çok daha fazla hikâye oluşturulabileceği kesindir. Elbette farklı ortamlarda içerik oluşturmak ve onları koordine etmek oldukça zordur. Birlikte film veya oyun tasarlamak yaratıcı, düşsel, kurgusal bir zihin gerektirmektedir. Tüm bu işlemlerin yapılabilmesi için aynı zamanda o kurgusal evrenin hayranı olmak da gerekmektedir (Jenkins, 2006:105-106). Transmedya anlatım, hikâyenin her türlü medyayla ve geleneksel anlatım araçlarıyla genişletilmesi temelinde düşünüldüğü için, hikâyenin yatay ve dikey düzlemde genişlemeye müsait, çoklu katılıma imkân veren bir yapıda olması gerekmektedir. Scolari'nin sözünü ettiği hikâye parçacıkları tek başına da olsa anlaşılabilir olmalıdır ki her zaman ve her tüketici için ilgi çekiciliğini korusun.

III. Angry Birds Kurgusal Evreninin Transmedya Hikâye Anlatıcılığı Bağlamında Değerlendirilmesi

Yakınsama kültürü, fragmantal, katılımcı, kuralsız, kolektif çalışmalara elverişli olduğundan dolayı postmodernist mantıkla açıklanmaya elverişlidir. Açık uçlu ve boşluklu yapıdaki transmedya metinler, üre-tüketicilerin anlatıyı zenginleştirmesine destek olmaktadır. Fiske'in yapımcıl metin kavramıyla örtüşen transmedya hikâye anlatıcılığı, izleyicilere düşünce ve deneyimlerini açık uçlardan ve boşluklardan faydalanarak anlam üretebilme fırsatı sunmaktadır. Bu üretim metodu Barthes'in yazarın ölümü olarak ifade etmeye çalıştığı bağımsız metin tekniğini çağrıştırmaktadır. Barthes'a göre yazarın metin üzerindeki gölgesi ortadan kalktığında metin, okura özgür bir alan açar ve metin okunduğu anda var olur, okur metni tek başına anlamlandırabilir. Yani bu

durumda metin, okur sayısı kadar farklı anlam kazanacaktır. Metinlerde satır aralarını okumak, saklanan anlamları keşfetmek okuyucunun bakış açısıyla ve birikimiyle alakalı bir durumdur. Barthes'ın yazarın ölümü ile ilişkilendirdiği bir diğer kavram da metinlerarasılıktır. Her metin farklı seviyelerde öteki metinlerden izler taşır, her metin aslında yeni alıntılarının bir örgüsüdür. Yeni alıntılar, eski metinlerin taklit edilmesi şeklinde anlaşılmalıdır, metinlerin bozulup dağılması bağlam değiştirmesi Kristeva'nın deyimiyile transposition işlemi şeklinde düşünülmelidir.

A. Angry Birds Evreni

Angry Birds kurgusal evreni farklı özelliklerde ve farklı renklerde kuşlarla, kuşların yumurtalarını çalmaya çalışan domuzlar arasındaki mücadeleyi konu alan bir kurgusal evrendir. Evren diğer transmedya evrenlerden farklı olarak oyunla başlamış akabinde sinema filmleri, iç ve dış mekân etkinlikleri, yarışmalar, fan çalışmaları, sosyal medya hesapları gibi farklı franchiselerle genişletilmeye çalışılmıştır. Hem çocuklara hem yetişkinlere hitap eden transmedya evren, çizgi filmler, lisanslı ürünler, farklı evrenlerle ilişkilendirilerek kurgusal dünya renklendirilmektedir. Transmedyal bir evren amacı güdülmeyen tasarlanan oyunun, çok beğenilmesinin ardından çizgi film, animasyon film ve İspanya, Finlandiya, Çin gibi ülkelerde çeşitli Angry Birds temalı eğlence merkezleri açılarak evren yeniden yapılandırılmıştır.



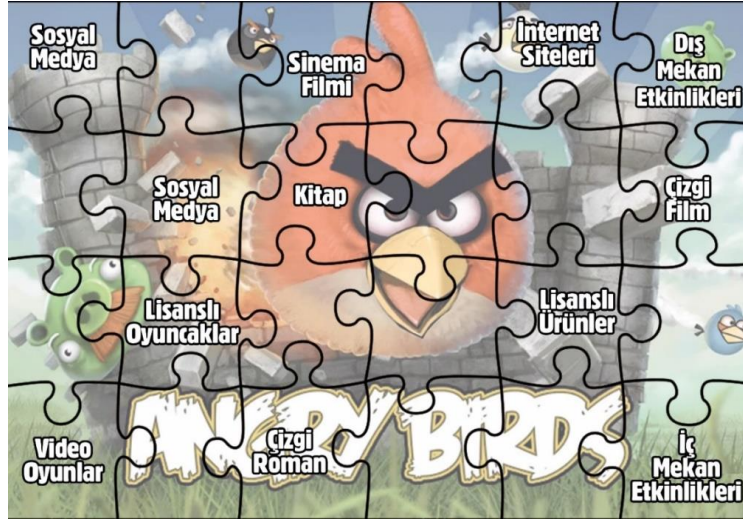
Şekil 1. Angry Birds Kahramanları

(Kaynak: https://vignette.wikia.nocookie.net/angrybirds/images/a/af/Flock_by_size.png/revision/latest?cb=20130420043558).

Yukarıdaki görselde verilen kahramanların her biri birbirinden farklı özelliklere sahiptir. Oyuna adını veren, en çok tanınan ve en çok lisanslı ürünü olan kahraman Red adlı kırmızı öfkeli kuştur. Oyunda tahta blokları ustaca kıran Chuck, domuzların tüm bloklarını yıkabilen Bomb, tüm domuzları imha edebilen Mighty Eagle, şişman büyük kuş Terence gibi farklı özelliklerdeki kuşların oyunda elbette hikâyeleri anlatılamazdı. Bu evrendeki karakterlerin her birine ayrı hikâyeler yazarak evrenin genişletilmesi mümkündür. Transmedya anlatım için uygun olan parçalı yapıya bu kurguda sıklıkla yer verilmiş, katılımcı kültürün doğası gereği fanların evreni geliştirmesine imkân veren bir konuma getirilmiştir. Yakınsama kültürünün ayak izlerinin görüldüğü bu evrende görsellik ön plandadır ve her katılımcı kendi karakterini tasarlama fırsatı elde etmektedir. Tek mecradan doğrusal çizgide hikâye anlatımının yakınsama çağında geri planda kaldığı gerçeği göz önüne alındığında Angry Birds'ün etkileşime açık yapısı bu yönüyle

dikkat çekmektedir. Fiske'in yapımcıl metin tanımına uyan bu evren fan çalışmalarlarıyla desteklenmektedir. Bu evrende hikâyeyi derinleştirmek, arka plan hikâyeleri oluşturmak, periferik hikâyeler tasarlamak gibi stratejiler için sinema filmi, çizgi roman veya çizgi film franchise'leri daha uygundur.

Transmedya hikâye anlatımında kurgusal evren sonsuz bir puzzle gibidir. Her parça bütün içerisinde özel bir yere sahip olmakla beraber, parça bütün ilişkisi bakımından da ayrıca önemlidir. Fragmental bir anlatım sunan transmedya hikâye anlatımında her franchise hikâyeyi bütüncül anlamda desteklemektedir. Franchise'ler kendi özelliğine göre puzzle'nin bir parçasını oluşturmakta hatta yeni parçalar eklenmesine destek olmaktadır. Hiçbir franchise merkezi konumda değildir, ancak kendi işlevi bakımından önemlidir.



Şekil 2. Angry Birds Transmedya Araçları (Kaynak: Kucur B.A. (2018)).

Yukarıdaki görselden anlaşılacağı üzere her parçacık büyük resmin görülmesinde vazgeçilmez bir yere sahiptir. Üzerinde etiket olmayan parçalar, sonradan eklenebilecek farklı franchise'ler için boş bırakılmıştır, çünkü yeni franchise'ler her zaman ihtimal dâhilindedir.

B.Oyunlar

Transmedya evrenler genelde önce sinema filmiyle tanıtılıp akabinde diğer franchise'lerle desteklenmiştir. Ama Angry Birds diğer transmedya evrenlerin aksine hikâyeye ilk taşı bilgisayar oyunuyla koymuştur. Aralık 2009'da çıkardığı ilk oyundan sonra 2017'ye kadar kendi sitesinden yayınladığı 16 oyunla kurgusal evrenini genişletmiştir. Angry Birds Star Wars, Angry Birds Rio, Angry Birds Match, Angry Birds Evolution, Angry Birds 2, Angry Birds Pop Bubble gibi birçok oyun, oyun severler tarafından ilgiyle karşılanmıştır. Oyunlar, farklı evrenlerle ilişkilendirilerek hayran

kitlesi artırılmıştır. Kristeva'nın bir yapıt ile başka bir yapıt arasında kurulan metinlerin kesiştiği bir alan olarak tanımladığı metinlerarasılığa Angry Birds oyunlarında başvurulmuştur. Angry Birds, 1977'de ilk filmi gösterilen Star Wars ile Kurtarıcı İsa figürünün bulunduğu Rio şehriyle, strateji bilmeyi gerektiren savaş oyunlarıyla ve daha birçok farklı evrenle oyunlarını zenginleştirmiş, oyunlarına metinlerarası bir nitelik kazandırmıştır.

Rovio firmasında Angry Birds oyununun geliştirici ekibinde olan Serdar Soğancı, şirketlerin oyunları hareketlendirmek için dönem dönem yenilenme sürecine girdiğini belirtmektedir (www.hurriyet.com.tr 2012). Oyunlar kullanım amacına göre oyun için kullanılan materyale göre çeşitlilik arz etmektedir. Mesela transmedya anlatımı diri tutmak ve evreni zenginleştirmek için Angry Birds oyununa ek paketler çıkarılarak Cadılar Bayramı, Çin Yeni Yılı gibi dini ve milli bayramlara ait öğeler oyunla bütünleştirilmektedir. Çocukların eğlenerek öğrenmesi için, ileri teknoloji ile donatılmış eğitim alanlarında, fiziksel oyunlar, posterler, aktivite kitapları gibi materyallere yer verilmektedir. Yine eğitim amaçlı olarak Rovio şirketinin NASA, CERN, National Geographic Topluluğu ve Helsinki Üniversitesi gibi bazı bilimsel kurum ve kuruluşlarla işbirliği yaptığı bilinmektedir (www.turkiyegazetesi.com.tr).

Angry Birds oyunları, her birinin özelliklerini ve dilini koruyarak birden fazla medyada anlatılan hikâyeleri, tek bir sistemin hikâyesiymiş gibi anlatabilmek şeklinde tanımlanan transmedya hikâye anlatıcılığı tanımına uymaktadır. Oyunlar, diğer oyunlara, sinema filmine, çizgi filmlere, çizgi romanlara vs. diğer franchiselara bağlı kalınmadan oynanabilmektedir. Ayrıca her bir oyun kendine özgüdür ve diğer franchiselerle çelişkiye düşmemektedir. Transmedya metinlerde evreni genişletmek ve detaylandırmak amacıyla evrene yeni karakter ekleme ve karakterlere yeni özellikler ekleme yönteminden faydalanılmıştır. Angry Birds 2 oyununa Silver adlı kuş eklenerek evren zenginleştirilmiş, Angry Birds Evolution oyununda kuşlar 3 boyutlu özelliklerle donatılarak hikâye evreni detaylandırılmıştır. Angry Birds Evolution oyunu, dünya çapında interaktif bir ortamda oynanmış, oyun severlerin birbiriyle bağ kurmalarını sağlamıştır. Her karakterin ayrı bir hikâye olarak anlatılabilmesi transmedyal metinlerin temel özelliklerindedir. Bu amaçla Bad Piggies oyunu tasarlanarak evren, kuşların düşmanı olan domuzlar tarafından anlatılarak yeni hikâye parçacıkları oluşturulmuştur. Takipçilerin ve üreticilerin evreni genişletebilmesi ve diğer franchiselerle çelişkiye düşmemesi için zaman ve mekânın net olarak verilmemesi durumuna Angry Birds oyunlarında dikkat edilmiş, zaman netleştirilmemiş ve mekân her oyun için farklı tasarlanmıştır.

C.Sinema Filmi

Sinema, dış etkenlerden ve dış dünyanın gerçekliğinden yalıtılmış bir ortam sunduğu için etkin mesajlar verme bakımından önemli bir araçtır. Son yıllarda sinema izleyicilerinin birçoğu filmi görmeden önce internet üzerinden araştırma yapmakta, fragmanları izlemektedir. Böylece filmi izlemeden önce zihinsel bir hazırlık süreci yapılmış olmaktadır. Jenkins'in, yakınsamayı tanımlarken "tüketicilerin beyinlerinde ve diğer bireylerle sosyal etkileşim yoluyla oluşur" şeklindeki ifadesi, filme zihinsel

hazırlık yapan bireyleri anlatmaktadır. Angry Birds animasyon filmini izlemeye giden tüketici, daha önce ya oyun dünyasını deneyimlemiş ya da diğer franchiselerle daha önce tanışmıştır. Böylece dağınık bilgileri zihninde bütünleştirmiştir.

Filmde mitolojik karakterlere yer verilerek filme metinlerarası bir özellik yüklenmiştir. Oyunla başlatılan evrenin hikâyesine sinema filmi aracılığıyla arka plan hikâyesi eklenmiştir. Bir franchisein diğerini gölgelememesi gerekliliği ilkesine uyularak film, oyunların önüne geçirilmemiştir. Transmedya metinlerde her parçanın kendi içinde tutarlı ve anlamlı olması, ayrı ayrı tüketilebilir olması önemli bir özelliktir. Bu evrende de sinema filmini izlemek isteyenlerin oyun oynaması gibi bir zorunluluk bulunmamaktadır. Sinema filmi detay anlatıma uygun olduğu için evrenin detaylandırılması sinema filmi ile sağlanmıştır. Her franchise kendi keyfini yaşatmalı ilkesi paralelinde görsellik, aksiyon, heyecan, iyi-kötü kavramları gibi sinema filmlerinin temel öğeleri üzerinden uygulanmıştır. Zaman net olarak belirtilmemiş, sonraki franchiseler için entryler (giriş noktası) oluşturulmuştur.

D.Çizgi Filmler

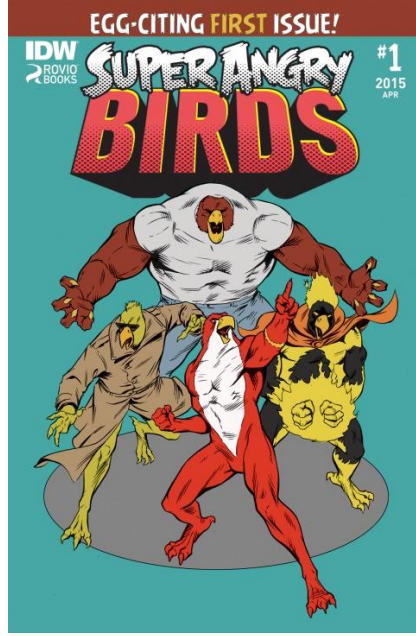
2013 yılında iki ila üç dakikalık çizgi film serisi Angry Birds Toons, ilk olarak internet üzerinden gösterime sunulmuştur. 52 bölüm yayınlanan çizgi dizide her bölüm birbirinden bağımsızdır ve her bölümde farklı karakterlere hikâye yazılarak evren genişletilmiştir. Bazen sadece kuşlar bazen sadece domuzlar bazen ikisine de yer verilen kısa filmlerle daha önce oyunu oynamayanlara Angry Birds evreninin tanıtılması hedeflenmiştir. Yatay ve dikey düzlemde genişlemeye müsait olan Angry Birds evreninde, oyunlarda ve sinema filminde boş bırakılan yerler paralel ve çevresel hikâyelerle desteklenmiştir.

Hikâyeler, oyunda ve sinema filmindeki karakterler etrafında dönmektedir. Zaman çizgisi net olarak belirtilmediği için çizgi diziyeye farklı zaman dilimlerinde yeni bölümler eklenmesi mümkündür. Herhangi bir diyalog ya da monoloğa yer verilmeden evrenin orijinal müzikleri anlatım için tercih edilmiştir. Fragmental yapıdaki bu franchise, görsel ve işitsel efektleri ön plana çıkarmıştır. Postmodern bir bakış açısıyla parçalı yapıda tasarlanan çizgi filmler, transmedya anlatımda başvurulan hikâye evreninin ters yüz edilerek anlatının genişletilmesi ilkesine örnek teşkil etmektedir.

E. Çizgi Romanlar

Televizyonun olmadığı dönemlerde görsel bir malzeme olan çizgi romanlar bir zamanlar en çok sevilen eğlence araçlarından biri olmuştur. İçeriğin oluşturulması bakımından masallarla benzeşikliği olan çizgi romanlarda kahramanlar yaşlanmaz, yenilmez ve ölümsüzdür. Transmedya hikâye anlatıcılığındaki gibi zaman çizgisinin net olmadığı bu araçla, arka plan hikâyesi oluşturmak, çevresel hikâyeler yazmak gibi üretimler yapılabilmektedir. Angry Birds'ün ana hikâyesiyle bağlantılı olarak çıkarılan çok sayıda çizgi roman bulunmaktadır. Angry Birds evreninin efsanevi kahramanı Mighty Eagle'ın anlatıldığı çizgi romanlarda Süpermen, Cadılar Bayramı, yılbaşı ve festivaller gibi farklı konulara değinilmiştir. Yine Red karakterinin Süpermen, X-Man, Transformers gibi tüm dünyada filmleri, çizgi romanları, oyunları ile tanıdığımız farklı

evrenlerle birleştirilmiş hikâyeleri anlatılmaktadır. Çizgi romanların bir kısmını çizgi roman yazarları bir kısmını da hayran üretimleri oluşturmaktadır. Fanlar tarafından yazılan çizgi romanlar, postmodern bir metin türü olan okur odaklı ve yapımcıl metin olma metin niteliği taşımaktadır.



Şekil 3. Angry Birds Çizgi Roman Görseli

(Kaynak: https://www.amazon.com/gp/product/B01G7KPBA?notRedirectToSDP=1&ref_=db_mng_calw_0&storeType=ebooks).

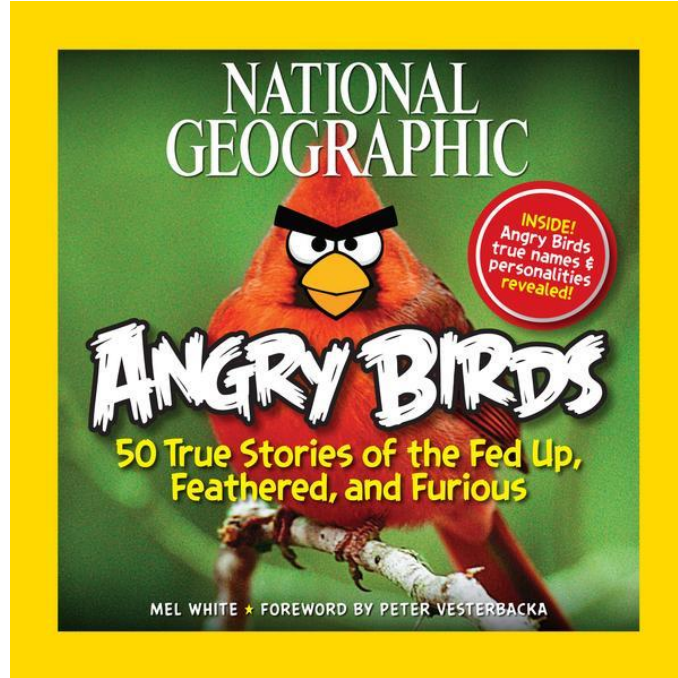
Yukarıda görseli verilen çizgi romanda Angry Birds ile farklı çizgi filmlerle çizgi romanlar arasında metinlerarası bir bağ kurulmuştur. Yatay ve dikey düzlemde genişlemeye müsait olan, oyunla başlatılan evren, görsel yanı kuvvetli olan çizgi romanlarda kendi anlatım tarzı korunarak genişletilmiştir. Her karakterin ayrı ayrı tüketilebilme özelliğine sahip olan transmedya anlatımda çizgi roman, bu amaçla kullanılmıştır. Hayran üretimlerinin çok olduğu çizgi roman franchisei üre-tüketiciliğin önemsendiği katılımcı kültürel yapıyla uyumludur. Evrenin bilinirliğinin ve tanınırlığının artırılması bakımından hayran üretimleri kolektif bir çalışmanın ürünüdür. Aynı zamanda bu üretimlerin yayınlanması katılımcıların evrene olan sadakat duygusunu güçlendirmektedir.

F.Lisanslı Oyuncaklar ve Lisanslı Ürünler

Transmedya hikâye anlatımı güçlü bir ekonomik strateji gerektirmektedir. Star Wars, Matrix, Yüzüklerin Efendisi, Game of Thrones gibi popüler evrenlerin oyuncak çeşitliliği diğer kurgusal evrenlere göre daha fazladır. Dünyanın farklı ülkelerinde Angry

Birds'ün lisanslı oyuncaklarını ve diğer ürünlerini satan birçok mağaza bulunmaktadır. www.angrybirds.com, amazon.com, ebay.co.uk, toyshopuk.co.uk, flipcart.com gibi birçok siteden Angry Birds karakterlerine ait oyuncak satışı yapılmaktadır. Oyunlar dışında hem domuzlar hem de kuşların ayrı hikâyelerinin olduğu kısa filmler ve blu-ray oyunlar fanlar için hazır bekletilmektedir. Angry Birds'ün dış ve iç mekânlarda ayrı ayrı kullanımı için kitler halinde satışa sunulan legolar, hem yetişkinlerin hem de çocukların tercih ettiği farklı oyuncak modelleridir. Puzzle, oyun hamuru, kukla, lego, sticker gibi geniş yelpazede farklı oyuncak modelleri ile çocuklar kendi oyuncaklarını tasarlarlarken Angry Birds evreniyle de bağlarını koparmamış olmaktadır. Hem de çocuklar yalnızca tüketici olmaktan çıkarılarak üretici olma konumuna geçmektedir. Oyuncaklar, kurgusal evrenin yeniden yaşanmasına imkân vermekte, evrenle duygusal bağ oluşumunu desteklemektedir. Oyuncakların kâr amaçlı olarak üretildiği göz önüne alındığında, yapılan çalışmalar ve büyük bütçelerden sonra üretilen evrenlerden gelir elde edilmesi doğal bir beklentidir.

Güncellenen her franchise ile birlikte lisanslı oyuncaklar yenilenmekte, küresel yemek menülerinde oyuncaklar fanlara hediye edilmektedir. Yapımcı şirket Rovio, Angry Birds'ün Çin kültürüne entegrasyonu için Çin temalı üretimlere izin vermiştir. Böylece yerellik kullanılarak pazar, farklı bir teknikle büyütülmeye çalışılmıştır.



Şekil 4. Angry Birds Lisanslı Kitap

(Kaynak: <https://www.amazon.in/National-Geographic-Angry-Birds-Feathered/dp/1426213190>).

Yukarıda metinlerarası bir ürün olarak karşımıza çıkan D&R’da satışa sunulan kitap, dünyada en çok okunan dergi ile ilişkilendirilmiştir.

Angry Birds temalı doğum günü parti malzemeleri, resimli bardaklar, anahtarlıklar, telefon kılıfları, magnetler, balonlar, pelüş oyuncaklar, okul ürünleri, kız ve erkek çocuklar için tasarlanmış eğitim amaçlı kullanılan yapı tuğlaları, aydınlatma malzemeleri, çocuk odası tasarımları, giyim, kişisel bakım ürünleri, boyama ve aktivite kitapları gibi çok geniş yelpazede her türlü ürün satılmaktadır. Anlatıyı destekleyen, evreni deneyimleme imkânı veren bu ürünler, katılımı artırarak hayranları evrene derinden bağlamaktadır. Her franchiseın kendi keyfini yaşatması ve her franchiseın gücü nispetinde verimli kullanılması fikri uygulamaya dökülmüş olmaktadır.

G. İnternet Siteleri, Sosyal Medya ve Fan Çalışmaları

Hayran sayfalarının çokluğu, bu sayfaların etkin kullanımı, sosyal medya paylaşımları bize evrene ne kadar ilgi gösterildiği hakkında önemli bir bilgi sunmaktadır. Örneğin, Angry Birds Ninja, Angry Birds Ölüm Mangaları, Angry Birds ve Zombiler gibi oyunlar fanlar tarafından üretilen oyunlardır. Evren, yatay ve dikey düzlemde genişlemeye müsait olduğundan, hayran üretimleri ile yeni oyunlar tasarlanmış, oyun severlere yönelik çalışmalar çeşitlendirilmiştir. İşbirlikçi bir tavırla yeni içerikler oluşturulmuş, üre-tüketiciler anlatı içerisinde kendilerine yer bulmuşlardır. Fan üretimlerinin yaşam alanlarından olan wikiler, işbirliğine ve interaktiviteye teşvik etmektedir. Angry Birds Evolution Wiki sayfasında “Beklemene gerek yok. Hemen içeri gir ve düzenlemeye başla. Wiki bakım kategorisinden işe başlayabilirsin” cümlesi ile hayranlar katılıma davet edilmektedir. Başka bir Angry Birds wiki sayfasında oyunlarla ilgili ipuçları verilmiş, hileli yöntemlerle seviye atlama gibi bilgiler paylaşılmıştır.

Ravio tarafından hazırlanan www.angrybirds.com sitesinde hayranların gönderdiği resimler, eskizler paylaşılmış, bu çalışmalara değer verildiği gösterilmeye çalışılmıştır. Fan üretimleri Angry Birds karakterlerini çizme çalışmalarından video oyunlara, wikilerden fan üretimi oyunlara kadar çeşitlilik göstermektedir. Daha önce de George Lucas, Star Wars için yapılan bu tür çalışmaları evrenin genişletilmesi noktasında destek alabilmek için önemsemıştır. Angry Birds’ün üreticisi olan Rovio şirketi fanların üretimlerini desteklediklerini, markanın uzantılara açık olduğunu belirterek hayranların kendilerinin ulaşmasını bekledikleri belirtmişlerdir.

Angry Birds’ün sosyal medya hesapları aktif olarak kullanılmaktadır. Hayran fotoğraflarına, ürünler ve oyunlarla ilgili mini anketlere yer verilerek katılımcılarla etkileşim devam ettirilmektedir. Yeni çıkan oyunları ve lisanlı ürünleri tanıtmak amacıyla sosyal medyalar etkin olarak kullanılmaktadır. Örneğin 2016 yılında düzenlenen “Behind the World of Angry Birds” (Angry Birds Dünyasının Gerisindekiler) etkinliğine fanlar Facebook aracılığıyla davet edilmiştir. Böylece, oyunu tasarlayanlar fanlara tanıtılmakta, katılımcılar önemsenmekte, onlar da üretime ve paylaşımına teşvik edilmektedir. Gerçekle kurgusal dünya arasındaki sınırların bulanıklaşması durumu bir kez daha bizi Jenkins’in tüketicilerin zihinlerinde yaşadığını belirttiği yakınsama kavramına götürmektedir.



Şekil 5. Angry Birds Sosyal Medya Paylaşım Görseli

(Kaynak: <https://id.pinterest.com/pin/339951471855378779/?autologin=true>).

Yukarıdaki görsel bir fanın sosyal medyada paylaştığı meyve tabağıdır. Zihni Angry Birds dünyasıyla sürekli meşgul olan bireyin tasarımı diğer takipçileri de etkileyeceği için bu görselin yayınlanması evrene destek olmakla kalmayıp eğlence de katacaktır.

H.İç ve Dış Mekân Etkinlikleri

Aidiyet hissi, katılım, evrenle duygusal bağ kurma gibi sebepler bireyleri farklı franchise'lara yönlentmektedir. Rovio şirketi, oyunu gerçek hayatta deneyimlemek isteyenler için Finlandiya, İspanya, Malezya, Katar, Çin ve İngiltere'de faaliyet gösteren çeşitli temalı parklar açmıştır. Temalı parkta eğlence alanları, hediyelik eşya mağazaları, yürüyüş yolu, yemek mekânları, aileler ve küçük çocuklar için özel alanlar tasarlanmıştır. Transmedya hikâye anlatıcılığında evrenin deneyimlenmesi, katılımcıda diğer franchise'ların bıraktığından farklı bir his bırakmaktadır. Herkesin oyundan alacağı haz ve yaşayacağı hikâye farklı olacağından ve Angry Birds evreni her bireyin zihninde ayrı bir hikâye oluşturacağından, evrenin deneyimlenmesi hissi tüketicinin franchise'a ve evrene olan sadakatini yenilenmektedir.

Temalı parklar dışında, dart, kule, sapan gibi oyuncaklar, parklarda kurup oynamaya elverişli etkinlik üretimleri ile alışveriş merkezlerindeki oyun alanlarında çocuklar ve yetişkinler birlikte oyun oynamayabilmektedir. İşbirlikçi ve rekabetçi oyunların deneyimlenmesi hafızalarda evrenlerle ilgili mutluluk hissi bırakmaktadır, böylece transmedya hikâye anlatıcılığı için önemli olan evrenin deneyimlenmesi ve her franchise'ın kendi keyfini yaşatması mantığı uygulamaya geçirilmiş olmaktadır.

IV. Sonuç

2000'lerle birlikte yeni iletişim teknolojileri neredeyse hayatın her alanında yerini almış, bu gelişme bireylerin medyayla olan ilişkisini etkilemiştir. Cep telefonları

aracılığıyla dijital çağın bireyleri dünyaya açılma imkânı elde etmiştir. Yakınsak teknolojilerin kullanımıyla birlikte izleyici film, dizi, haber, spor müsabakaları gibi programları kaçırma duygusunu geride bırakmış, kayıp duygusunu telafi edebilecek internet tabanlı birçok cihaza rahatlıkla ulaşabilmiştir. İletişim teknolojileri arasındaki bağlantılı akış ve interaktivite, izleyiciyi salt tüketici olmaktan çıkarıp ona takipçi, katılımcı, üre-tüketici, dijital zanaatkâr, aktif izleyici gibi farklı isimler vermiştir. Bu aktif bireyler medya endüstrilerince çok sevilmiş, McLuhan'ın "araç mesajdır" ifadesi "kullanıcı içeriktir" ifadesiyle desteklenmiştir.

Yakınsamanın getirdiği teknolojik, endüstriyel, kültürel ve ekonomik değişimlerle ilintili olarak ortaya çıkan transmedya hikâye anlatıcılığı, önceki dönemlerin (sözlü ve yazılı dönem), hikâye anlatımının farklı bir tezahürü olarak karşımıza çıkmıştır. Sınırları, kültürleri, engelleri aşarak her ortama her metinle uyarlanabilen anlatılar, anlatı-dinleyici arasındaki ortak zaman ve/veya ortak mekân zorunluluğunu ortadan kaldırmış, aradaki ilişki her zaman & her yerde kurulabilen ilişkiye dönüşmüştür. Bütüncül anlatımlar, giriş-gelişme-sonuç düzenli kurgular, daha parçalı ve alışıl gelmiş anlatıma göre çizgisel olmayan, kolaj anlatımlar haline gelmiştir. Uçsuz bucaksız, başlangıcı sonu olmayan, hangi zaman diliminde geçtiği net olarak belirtilmeyen kurgusal evrenler tasarlanmış, bu tasarımlar dijital oyunlar, çizgi filmler, sinema filmleri, sosyal medya platformları, lisanslı ürünler, kitaplar ve daha sayılabilecek birçok araç aracılığıyla tüketiciye/takipçiye/izleyiciye/dinleyiciye ulaştırılmıştır. Bu franchiselardan her biri ile hikâye evreni genişletilmiş, derinleştirilmiş, detaylandırılmış ve transmedya anlatımın esasları olan devamlılık sağlanmıştır.

Transmedya hikâye anlatıcılığının geniş franchiselı örneklerinden olan Angry Birds evreni, her yaşa ve cinsiyete hitap eden yapısıyla son yıllarda öne çıkan yapımlardan biridir. Rovio şirketi, dijital oyunlarıyla oyun severleri çekim alanına almış, evren takipçileri arasında dünya çapında turnuvalar düzenleyerek evreni daha bilinir ve daha geniş hale getirmiştir. Video oyunlarındaki çeşitlilik transmedya anlatıma uygun olarak diğer franchiselerle uyum içinde tasarlanmış böylece oyun severlerin marka sadakati canlı tutulmuştur. Sinema filmiyle evren daha geniş bir kitleye hitap etmiş, oyuna arka plan hikâyesi yazılarak anlatı, katılımcıların desteğine açık hale getirilmiştir. Görsellik ve aksiyonun ön plana çıktığı film, oyunu bilmeyen veya oynamayanlar da düşünülerek hazırlanmıştır. 2019 yılında çıkan Angry Birds 2 filmi evreni yeni bir heyecan katmış Zeta adlı karakter kurgusal dünyada yerini almıştır. Lefever'in sözünü ettiği tecimsel yayıncılıkta yeni gelir kaynaklarının oluşturulması ortaya çıkarılan yapımların uzun soluklu olması gerekliliği Angry Birds'ün yeni sinema filmiyle hayat bulmuştur (Lefever, 2010:1). Transmedya anlatımının önemli bir yapıtaşı olan evrene yeni karakter eklenmesi yeni sinema filmiyle desteklenmiştir. Katılımcıların bu karakter üzerine yazıp çizmesi, paylaşım yapması ile evren daha da genişleyecektir.

Yine transmedya anlatıma uygun olarak evreni daha çok hikâyeye anlatmak, paralel kurgularla ve mikro hikâyelerle desteklemek için çizgi filmler çekilmiş, çizgi romanlar yazılmış, evrene dair mini ansiklopediler oluşturulmuştur. Jenkins (2007), medya şirketlerinin her kesime yönelik başarılı ve eğlenceli içerikler üretmesi noktasında

sorumluluk almaları gerektiğini belirtmektedir. Bu bakımdan çizgi roman ya da mini ansiklopedilerin farklı katılımcı segmentlerinin aynı evrende buluşmasına fırsat verdiği anlaşılmakta ve bu ürünlerin Jenkins'in iddiasını desteklediği görülmektedir.

Transmedya hikâye anlatıcılığında, farklı kitlelerin deneyiminin sinerjik ve katılımcı bir hikâye oluşturması (Giovagnoli, 2011:8) çok önemsendiğinden dolayı çocuklar ve yetişkinler için çeşitli tasarımlar oldukça popülerdir. Evrenle duygusal bağ kurulabilmesi için çocuklara ve yetişkinlere hitap eden lisanslı oyuncaklar, pelüş ürünler, anahtarlıklar, bardaklar, kuklalar, oyun hamurları, boyama kitapları, yemek kitapları, kredi kartları, meyve suları gibi geniş yelpazede ürün piyasaya sunulmuştur. Kültürel farklılıklar göz ardı edilmeden, kültürlere özgü karakter tasarımları yapılmış, küresel evren bir nebze yerleştirilmiştir.

Evrenin fiziksel olarak deneyimlenmesine imkân veren iç ve dış mekân etkinlikleri, temalı parklar, çoklu etkinlikler ustaca hazırlanmış, kurgusal evren gerçeklikle harmanlanmıştır. Her franchiseın kendi keyfini yaşatması fikri kişisel deneyimlerle desteklenmiştir. Ayrıca evrenin çeşitli, paralel ve mikro hikâyelerle renklendirilmesi gerekliliği deneyimlerin kişisel sosyal medya hesaplarında yayınlanması ile karşılanmış olmaktadır. Medya dünyasında bir konu etrafında çekim alanı oluşturarak, bu alanda katılımcıları uzun süre tutmak eskiye nazaran daha zordur. Bu zorluğa rağmen 2009 yılında ilk oyunuyla piyasaya çıkan Angry Birds, 2019 yılında çıkan ikinci sinema filmiyle, sürekli güncellenen ve yeni çıkarılan oyunlarıyla, her gruptan katılımcısına özel üretimleriyle, katılımcıları ve şirket yetkililerinin işbirlikçi çalışmalarıyla gündemde kalmayı ve hala takipçi çekebilmeyi başarabilmiş bir evrendir.

Dijital çağda kendi eğlencesini tasarlayabilen bireyler için mükemmel bir teknik olan transmedya hikâye anlatıcılığı, yeteneğini, psikolojisini, hayat tarzını, kültürünü yansıtmak isteyen bireylere kontrol gücü vermektedir. Bu gücü iyiye kullananlar olduğu gibi kötüye kullananların varlığı da her daim söz konusudur. Fan üretimlerde cinsellik, şiddet, korku, ölüm gibi çocukları kötü yönde etkileyebilecek temalara rastlanılmaktadır. Ancak fan üretimlerin kontrol altında tutulması çok zor olduğundan dolayı, bu noktada evreni kurgulayanların kötü kullanıma yol açacak temalar tasarlamaması bireysel sorumluluklarıdır.

Kaynaklar

- Kucur A.B. (2018). *Transmedya Hikâye Anlatıcılığı: Angry Birds Evreni Örneği*. İstanbul: Arı Sanat.
- Figa, E. (2004). The Virtualization Of Stories And Storytelling. *Storytelling Magazine*. 16(2), 34-36.
- Giovagnoli M. (2011). *Transmedia Storytelling: Imagery, Shapes and Techniques*. ETC Press.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture*. New York: New York University Press.

- Jenkins, H. (2007). Transmedia Storytelling 101.
http://henryjenkins.org/2007/03/transmedia_storytelling_101.html. Erişim Tarihi: 05.09.2016.
- Johnson, D. (2013). A History of Transmedia Entertainment.
<http://spreadablemedia.org/essays/johnson/#.UPIGZ-hvY3Y>. Erişim Tarihi: 05.09.2016.
- Lefever, F. (2010). Transmedia Storytelling As A Marketing Tool For Flemish Television Broadcasting Companies. (Yayınlanmamış Doktora Tezi). Coventry: Coventry University.
- Long, G. A. (2007). Transmedia Storytelling. (Yayınlanmamış Doktora Tezi). Boston: Massachusetts Institute of Technology.
- Miller, C.H. (2004). Digital Stoytelling. Amsterdam: Focal Press.
- Scolari, C.A. (2009). Transmedia Storytelling: Implicit Consumers, Narrative Wolds, and Branding in Contemporary Media Production. *International Journal of Communication*. 3:586-606.
- www.hurriyet.com.tr “Angry Birds'teki Türk Hürriyet'e konuştu” Erişim Tarihi: 27.10.2017
- www.turkiyegazetesi.com.tr “Başbakan Erdoğan Angry Birds'i ziyaret edecek”. Erişim Tarihi: 10.10.2017
- https://angrybirds.fandom.com/wiki/The_World_of_Angry_Birds_Official_Guide
27.04.2020 Erişim Tarihi: 10.11.2017.
- <https://id.pinterest.com/pin/339951471855378779/?autologin=true> Erişim Tarihi: 20.02.2021.
- <https://www.amazon.in/National-Geographic-Angry-Birds-Feathered/dp/1426213190> Erişim Tarihi: 19.02.2021.
- https://www.amazon.com/gp/product/B01G7KPBA?notRedirectToSDP=1&ref_=dbs_mng_calw_0&storeType=ebooks. Erişim Tarihi: 19.02.2021.
- https://vignette.wikia.nocookie.net/angrybirds/images/a/af/Flock_by_size.png/revision/latest?cb=20130420043558 Erişim Tarihi: 18.02.2021.