

# Dijital Platformlarda Film İçinde Oyun Denemeleri Black Mirror-Bandersnatch Örneği

Prof. Dr. Deniz YENGİN  
İstanbul Aydın Üniversitesi, Türkiye  
denizyengin@aydin.edu.tr

Doç. Dr. Okan ORMANLI  
İstanbul Aydın Üniversitesi, Türkiye  
okanormanli@aydin.edu.tr

## ÖZ

İletişim araçları ve iletişim biçimleri hızlı bir şekilde analog dünyadan dijital dünyaya doğru evrilmiştir. 21. yüzyılın başından itibaren analog çağ yavaş yavaş sona ererken, dijital çağ her alanda hakimiyet kurmaya başlamıştır. İnternet altyapısı önceleri askeri bir gereklilik olarak ortaya çıkıp, kısıtlı olarak kullanıma açıkken günümüzde insanlar internetsiz bir yaşamı hayal edemez hale gelmişlerdir. Dijital teknolojilerin, kullanım oranına göre göreceli olarak daha rahat satın alınıp, kullanılıp, fazla tüketilir hale gelmesi, sosyal ve kültürel açıdan ölçülmesi ve incelenmesi gereken etkilere yol açmaya başlamıştır. Dijital platformlar da rekabet ortamında üyelerine çeşitli yenilikler sunmak için teknolojiyi ve yapay zekayı kullanmaktadır. Dünyanın önde gelen dijital platformlarından Netflix, teknoloji kullanımının günümüzdeki ve gelecekteki olası etkilerini ele aldığı beğeni toplayan “Black Mirror” dizisinden sonra “Black Mirror: Bandersnatch” adlı bir interaktif bir film üretmiştir. Yeni medyanın en önemli özelliklerinden biri olan etkileşim yani interaktiflik seyirciyi daha da aktif ve etkin hale getirerek farklı deneyimler yaşamasını da sağlamaktadır. Film oyun temelli bir yapıya sahiptir. Hem ana karakter Stefan hem de filmi izleyen seyirciler de oyunun ve içerdiği şiddetin pasif / aktif kullanıcısı ve kurbanı olmaktadır. Bu çalışma bağlamında bir Netflix ürünü ve interaktif kurgunun başarılı örneklerinden “Black Mirror: Bandersnatch”, iletişim çalışmalarında ve seyirci odaklı çalışmalarda kuramsal olarak öne çıkan oyun teorisi bağlamında filmsel anlatı çözümlemesiyle ele alınacaktır.

**Anahtar Kelimeler:** İnteraktif, Kurgu, Bandersnatch, Oyun, Şiddet



# Game Trials In Film In Digital Platforms Black Mirror-Bandersnatch Example

## **ABSTRACT**

It has evolved into the digital world. While the analog age is slowly ending from the beginning of the 21st century, the digital age begins to dominate all areas. While the website appeared as a military necessity in the past, and limited use was available, today people have become unable to imagine a life without internet. According to the usage rate of digital technologies, it is relatively easy to buy, use and become more consumed. Digital platforms also use technology and artificial intelligence to offer their members various innovations in a competitive environment. After the “Black Mirror” series, he produces an interactive movie called “Black Mirror: Bandersnatch”. Interaction, which is one of the most important features of the new media, interactivity, makes the audience more active and effective, and tries to have different experiences. The movie has a game-based structure. Includes severe passive / active user and victim. “Black Mirror: Bandersnatch”, to be dealt with in the narrative analysis of the game theory about the theory that emerged theoretically in communication studies and audience-oriented studies.

**Keywords:** Interactive, Editing, Bandersnatch, Game, Violence

## GİRİŞ

İletişim; insanın doğasını belirleyen ve toplumsal açıdan anlam üretme sürecinin tamamını oluşturan sistematik bir yapı olarak ifade edilebilir. İletişim çalışmalarının ilk dönemlerinde yapılmış olan çalışmalar, iletişimin oluşma süreci içinde araçların bireyler üzerinde nasıl bir etki yarattığını incelemekteydi. Bu çalışmaların geliştirilmesi görüşüne dayanan birçok kuramcı ise, iletişim modeli araştırmalarını, bireylerin toplumsal alanda kullandıkları iletişim araçlarını “nasıl” kullandığına yönelik çalışmalar yapmaya yönelmiştir. Günümüzde geleneksel oyun anlayışı yerini teknolojik gelişimlerle dönüşüm geçiren konsol sistemler vasıtasıyla dijital ortamlara bırakmaktadır. Bu bağlamda türeyen yeni oyun kültürü “dijital oyun” olarak ifade edilmektedir (Yengin, 2010: 109). Dijital oyunlar, oyuncunun, diğer oyuncuların ve olayların birbirini ortaklaşa etkilemeleri anlamında öncelikli olarak etkileşimli bir yapıdadır.

Türkiye’de ise, yukarıda sözü edilen araştırmalara katkı sağlayan ve çalışma kapsamında da başvurulmuş olan “Oyun teorisi” yaklaşımının altını çizmekte fayda var. Araştırma, temelde kitlelerin kendileri için en yararlı olan içerikler için bir arayış durumunda olduklarına dayanan bir iletişim modelinden söz etmektedir. Bu kuramı oyuncu-kullanıcı odaklı olduğu kadar izleyici odaklı çalışmalara uyarlayabiliriz.

Günümüzde, birçok platformun dijitalleştiği de göz önünde bulundurulduğunda izleyicinin konumu da bu dijital dünyada yeniden düzenlenmiştir. Bu bağlamda, teknoloji ve içerik üreticilerinin son zamanlarda üzerinde yoğunlaştığı interaktif (etkileşimli) yayıncılık, film endüstrilerinin dijital platformlara yönelmesindeki temel sebeplerden biri olmaktadır. Bilgisayar ve internet teknolojisindeki gelişmeler, sayısal teknikle birlikte televizyon yayıncılığında değişimlere neden olmuş, aynı zamanda da daha önce var olmayan çeşitli ortamların da ortaya çıkmasına zemin hazırlamıştır. Castells’e göre, internetin, çok sayıda birey tarafından erişilebilir hale gelmesi ve ağlar aracılığıyla hayatın her alanında kullanılabilirliği, mobil iletişim teknolojileri ve internetin yakınsaması sonucunda oluşmaktadır. (Castells, 2008: 246). İzleyiciler, bu teknoloji sayesinde, istediği programı kaydeden ve aktif halde yayına katılabilen duruma gelmiştir.

Bu çalışmada, son dönemlerin önde gelen dijital platformlarından biri olan Netflix’te yayınlanan ve ilgi çeken televizyon filmi “Black Mirror: Bander-snatch” filmi ele alınacaktır. Bunun yanı sıra, yukarıda da belirtildiği gibi “Oyun Teorisi Yaklaşımı” bağlamında adı geçen film filmsel anlatı bağlamında irdelenecektir.

## OYUN TEORİSİ YAKLAŞIMI

Oyun Teorisi Yaklaşımı, esasen izleyicinin konumunu merkeze alarak iletişim araçlarının karşısında aktif ya da pasif olma durumunu irdelemektedir. Oyun teorisinin ilk ortaya çıkış tarihini Babil Talmud'undaki (MS. 500) bir evlilik ve miras örneği, (Walker, 2012:1) hatta Sun Tzu'nun Savaş Sanatı isimli parşömenleri (MÖ 500) üzerinden ilk çağlara kadar götüren araştırmacılara rastlamak mümkündür (Dimand & Dimand, 1996:105'den aktaran Genç & Kadah, 2018: 422). Bu yaklaşım, sosyal bilimler dahil olmak üzere biyoloji, mühendislik, siyasi bilimler, bilgisayar bilimleri alanlarında ağırlıklı olarak kullanılan bir teoridir. Bu teori, bireyin elde ettiği başarının başka kişilerin seçimlerine dayalı olduğu seçimler yapmasına dayalı ve bazı stratejik durumların matematiksel olarak davranış biçimlerini açıklamaktadır. Bu kuramın en temel özelliği, karar verici konumdakilerin diğer düşüncelerle uyumlu ya da rekabet içinde olduğu durumları modelleyen bir yaklaşım olmasıdır. Oyun teorisi, var olan çatışma durumlarının ikincil derecedeki değişken veya faktörlerin göz ardı edilerek basitleştirilmiş modellerle açıklanmasını mümkün kılar (Yıldırım, 2010: 15). Birden fazla karar verici konumundaki bireyler, oyun esnasında kendi çıkarlarını gözeterek en yüksek fayda getirecek şekilde karar vermek durumundadırlar. Oyun teorisini; oyun, oyuncu, strateji ve stratejik sonuçlar oluşturmaktadır (Erşen, 2013: 19). Oyun teorisinde olay ve olguları modellerken içinde bulunulan duruma göre çeşitli stratejiler belirlenmektedir. Bu stratejiler, varsayımlardan ve ihtimallerden yola çıkarak kişilerin hangi oyun gruplarını seçebileceklerini göstermektedir. Genel yapı itibarıyla incelendiğinde, bireylerin oyun grupları zamanla dengeye ulaşmakta, hiçbir bireyin kendi davranışı ile oluşan bu oyun kombinasyonunu değiştirememesi ve tek taraflı olarak kendi faydasını arttıramaması durumunda, farklı birey stratejileri dengesi elde edilmiştir. Oyun Teorisi akılcılık ilkesine dayanır. Her bir oyuncu kendi kazancının en yüksek olması için uğraşır (Özari vd., 2016: 5).

Her bir oyun bir ya da daha fazla oyuncu ile oynanmaktadır. Bu katılım, kişilerle birlikte olabileceği gibi kurumlar ve topluluklarla da olabilir. Buradaki kişiler kimi zaman parkta oynayan çocuklar, kimi zaman ülkeler, kimi zaman da rekabet içindeki şirketler olarak çıkmaktadır. Oyuncuların kendi tercihlerini belirli bir olasılık dahilinde yapmaları karma stratejili oyunları oluşturmakta ve burada da sonlu

sayıdaki oyuncunun, sonlu sayıdaki tercih ile oynadığı oyunların bir dengesinin olduğu öne çıkmaktadır. Bu durum "A Beautiful Mind" (Akıl Oyunları) filmindeki profesör John Nash'ten hareketle Nash dengesi olarak geçmektedir. Bu noktada her oyuncu, oyun içinde elinde olan eylemlerden birini seçmiştir ve bir oyuncu için seçilmiş olan bu eylem, diğer oyuncuların seçtikleri eylem gözetildiğinde görülen en iyi eylem olması durumunda, bu durumun bir Nash Dengesi oluşturduğundan söz edilebilir. Nash dengesinin bozulması gibi bir durum söz konusu değildir çünkü genellikle oyuncular yaptıkları tercihlerini değiştirmek istemezler. Bu sebepten dolayı özellikle oyun çözümlemesinde Nash dengesi oldukça önemli bir kavramdır.

Oyun teorisi yaklaşımı yaklaşımında birey, öncelikle bir bireyin kazancının ötekini zararına olduğu oyunları çözümlmek için kullanılsa da daha sonradan çok geniş bir etkileşim alanını araştırmıştır. Oyun Teorisi yapılan seçimlerin muhtemel sonuçlarını ortaya koyar ve doğru verilere sahip olma durumunda belirli her bir durum için bir oyun kurulabilmektedir.

## DİJİTAL OYUNLAR ve GÖZETİM OLGUSU

Burada "Bandersnatch" adlı filmdeki oyun bağlantısından yola çıkılarak gözetim olgusu tartışılacaktır. Filmdeki karakter zamanla kontrol edildiğini anladığında çoğu zaman karşı çıkar. Ancak zamanla durumu kabullenir. Sistemin sınırlı seçenek ve özgürlük verdiğini anlar ve oyunu ona göre programlar. Böylece gönüllü gözetim ve denetim akla gelmektedir. Aşağıda Foucault'nun "İktidarın Gözü" adlı çalışmasına değinilmiştir. Netflix yapımı olan "Bandersnatch"i hem sistemin hem de Netflix'in gözü olarak da ele alabiliriz. Michel Foucault, Türkçeye "İktidarın Gözü" olarak çevrilen eserinde; genel olarak modern Batı toplumlarında iktidar ilişkileri bağlamında özneleştirme teknikleri ve bu teknikleri destekleyen kurum ve pratikleri değerlendirmektedir. Kitapta, akıl hastalıkları, suça eğilimlilik ve cinsel kimlikleri ve bunların sınıflandıran, kategorize eden; tıp, psikaytri, sosyoloji ve kriminoloji gibi alanları ve bu alanlara ait fiziki ortamlardan oluşan üst otorite kurumlarını incelemektedir. Akıl hastanesi ve hapishane gibi kurumlar çalışma bağlamında ayrıntılı biçimde ele alınmaktadır. Foucault bu bağlamda yukarıda adı geçen disiplinlerde olduğu gibi iletişim çalışmaları ve sinema çalışmalarının da vazgeçilmez referans kaynağıdır (Foucault, 2015).

Oyunlar ise, oyuncu konumundaki insanların özel

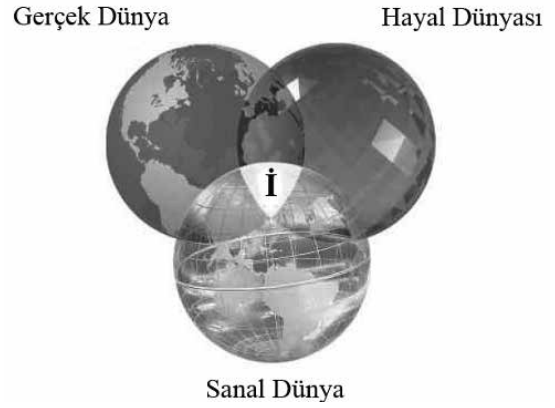
iletişimlerini gözden geçirerek ve onlar hakkında bilgileri toplayarak kurgusal bir “Big Brother” olarak çıkabilmektedir. Hükümet dışında, Facebook gibi şirketler de kullanıcıların faaliyetleri, tercihleri, alışkanlıkları, siyasi bağlantıları, genel konumları ve daha fazlası hakkında bilgi toplayabilmekte ve internet servis sağlayıcılarının kullanıcıların verilerini izinsiz satmasına izin vermektedir.

Filmin akışı içinde ana karakter bazı gizli dosyalara ulaşır. Bu dosyalarda çocukluğundan beri tüm yaşamının gözetim altında olduğunu fark eder. Çok sayıda yazılı dosya ve video kasetlerde on ait her türlü bilgi kayıt altına alınmıştır. Colin adlı ünlü oyun tasarımcısı da film içinde benzer görüşlerini Stefan’a aktarmıştır. Netflix kendisini filme oyuna katarak bir çeşit system deşifresi gerçekleştirirken Black Mirror ruhuna da vurgu yapmaktadır.

Foucault, kitabında “gözetim toplumu” olgusuna değinirken; “gözetleyen bakış”a vurgu yapmaktadır. Pek az harcama gerektiren bu bakış bağlamında; silaha, fiziksel şiddete ve maddi kısıtlamalara gerek yoktur. Gözetleyen bir bakış ve bakışın ağırlığını üzerinde hisseden herkes, bakışı öylesine içselleştirir ki, sonunda artık kendini gözleme noktasına ulaşır ve bu gözetim, tüm topluma sirayet eder (Foucault, 2015: 95).

## BANDERSNATCH”İN OYUN VE ŞİDDET BAĞLAMINDA ÇÖZÜMLENMESİ

Bilgisayar teknolojileri ve internetin bir ürünü olan yeni medya eğlence endüstrisinin hem üretim hem de pazarlama alanlarını genişletmesiyle birlikte görsel sanatları takip eden seyircinin konumunu değiştirmiştir. İzleyici (kullanıcı-üye-abone), kitle iletişim araçlarının yeni medya araçlarına dönüşümü bağlamında filmlerle doğrudan etkileşim halinde bulunmakta, bu nedenle de yerleşik seyir kültüründen uzaklaşmaktadır. Çoğunluğu dijital yerli kuşak olan kitleler, filmlerin hem içeriksel hem de biçimsel özelliklerine bağlı olarak filmin bir öznesi olarak konumlandırılmak ve filmde üretilen anlamla doğrudan etkileşim kurmak istemektedir. Böylelikle izleyici artık edilgen alıcı rolünden sıyrılıp, filmin anlamını yeniden inşa etmektedir. Aynı zamanda filmin devamlılığı anlamında seyir esnasında aktif ve bilinçli konumunu korumak durumunda kalmaktadır. Bu şekilde interaktif (etkileşimli) kurgu, bu mecrada bazı seçimleri seyircinin kontrolüne bırakılmasıyla mümkün olmaktadır.



**Şekil 1:** Bireysel Karar Verme Aşaması  
([http://newmedia.yeditepe.edu.tr/pdfs/isimd\\_06/22.pdf](http://newmedia.yeditepe.edu.tr/pdfs/isimd_06/22.pdf) sitesinden aktaran Yengin, 2010: 120)

Netflix, Amerika başta olmak üzere tüm dünyada yayımlarını yapan çevrimiçi medya hizmetidir. Son yapılan araştırmalarda Covid-19 salgını nedeniyle insanların eve kapanmasıyla 2020'nin ilk çeyreğinde 15.8 milyon yeni aboneye ulaşmıştır. Toplam 182.9 milyon aboneye sahip platformda, bazı içerikler 85 milyon aboneye ulaşmaktadır (URL 1). Yeni teknolojilerin abone ve müşteri odaklı olması, bu tür platformların interaktifliği, yeni medyayı ne şekilde kullandığı, nasıl hem özne hem de nesne oldukları konusunda zengin veriler barındırmaktadır. Netflix bir bakımdan, gelecek planlarını geçmişte geçen bir film üzerinden üyelerini de bilgilendirerek ve deneyimleterek oluşturma çabasıdadır.

2018 yılı Netflix yapımı olan “Black Mirror: Bandersnatch” adlı film İnteraktif bir akışa sahiptir ve uzunluğu seçim ve tercihlere göre değişmektedir. Filmin senaryosu “Black Mirror” dizisinin yaratıcısı Charlie Brooker tarafından yazılmıştır. Fimdeki şiddet sahneleri nedeniyle 18 yaş sınırlaması bulunmaktadır. 1980’lerde geçen filmde genel olarak, yıllar önce bir tren kazasında annesini kaybeden ve sonrasında babasıyla yaşayan Stefan adlı gencin bir video oyunu tasarlama süreci ve bu süreçte yaşadıkları ele alınmaktadır.

Adı geçen film uluslararası basında da sıkça ele alınmıştır. Bunların birinde; Bandersnatch’ın televizyonun tüketilmesi açısından büyük yenilikler getiren bir yapım mı yoksa büyük bir reklam stratejisi mi olduğu tartışılmaktadır. İzleyici, filmi izlerken bir yandan kendi yaptığı tercihlerin ne kadar filmin akışını

etkilediğini sorgularken, “Black Mirror”ın dert edindiği konuların üzerinde daha aktif bir şekilde düşünmeye başlamaktadır. Netflix mühendisleri alternatif gidişatlarla farklı sonlara doğru ilerleyen “Black Mirror: Bandersnatch” gibi dallı budaklı senaryoların yazılabilmesi amacıyla Branch Manager adında bir yazılım geliştirmişlerdir. 5 farklı sona sahip Bandersnatch’i küçük tercihlerle birlikte 1000 farklı senaryo şeklinde izlemeniz mümkündür. Romantik dizilerden korku filmlerine kadar farklı yapımlarda devreye girecek interaktif izleme teknolojisinin şirketin geleceğini nasıl kurtacağı, izleyicilerin hangi eğlence anlayışını “tercih edeceğine” göre değişeceği öne sürülmektedir (URL 2).

Kristen Daly, “Cinema 3.0: The Interactive Image” adlı makalesinde dijital sinema yerine “Cinema 3.0” (Sinema 3.0) terimini kullanmaktadır. Daly, dijital kelimesinin sinemanın şimdiki durumunu nitelendirmeye yetersiz kaldığını öne sürmektedir. Yazar, bununla birlikte, bazı filmlerin çeşitli ipuçlarıyla başka çoklu ortamlara referans verdiğini ifade etmektedir. Dijital çağda doğanlar için bu tür filmler sadece tüketilen bir içerik olmaktan çıkıp çözülmesi gereken interaktif bir oyuna dönüşmektedir (Daly, 2010: 89-90). Dünyada oyun piyasasının giderek güçlenmesi bir anlamda dijital yerli kuşağın arz-talep dengesinde kritik konumda olmasıyla doğrudan bağlantılıdır. Dijital şiddet konusu başlı başına ele alınması bir konudur. Ancak çalışmanın sınırlılığı bakımından “Bandersnatch” filmi bağlamında dijital oyunlar ve şiddet ele alınması gereken konular arasına girmektedir. Deniz Yengin “Dijital Oyunlar ve Şiddet” adlı makalesinde oyun ve iletişim ortamından başlayarak ele aldığı ve irdelediği konularla Bandersnatch’i anlamamızı da kolaylaştırmaktadır.

Yengin, oyunların; sınırlı, kurallı ve ciddi olmadığını ifade etmektedir. Oyun özgür bir ortamdır ve günlük yaşamın dışında kalır. Oyuncu yoğunlaşır böylece oyunun dünyasına ve kurallarına uygun davranır (Yengin, 2014: 320). Yazarın ele aldığı diğer konu “sihirli çember”dir. Oyuncular oyuna başlamak için görünmez bir çembere giriş çıkış yapmalıdır (Yengin, 2014: 321). Makalede Roger Caillois’in “Man, Play and Games” kitabına da değinilmektedir. Caillois oyunları dört kategoriye ayırmaktadır: Agon, Alea, Mimicry ve İlinx. Mimicry (Simulasyon), karnaval, tiyatro ve sinema tanımlamalarıyla ve yabancılaşma, kişilik bozuşması gibi özellikleriyle Bandersnatch’deki yaklaşımlara yakın durmaktadır (Yengin, 2014: 323). Çalışmada şiddet ; düz ve por-

nografik şiddet olarak ikiye ayrılmaktadır. Düz şiddet, cinsellik boyutu taşımaz ve doğrudan saldırıyı ifade eder. Bu tür şiddetin bağlantılı sporar bağlamında özendirildiği de iddia edilmektedir. (Yengin, 2014: 323). “Bandersnatch”de düz şiddet ön plana çıkmaktadır. Yengin, dijital oyunlarda şiddet kavramını yeni şiddeti temsil ettiğini ifade etmektedir. Bu oyunların alt türü olan interaktif oyunlarının ikoniki anlatısal ve interaktif olarak çeşitli kategorilere ayrıldığını ise Refik Toksöz’den aktarmaktadır (Yengin, 2014: 332).

Yazar şiddetin biçim değiştirdiğini ve değişimin teknolojik gelişmelerle bağlantılı olduğunu ileri sürmektedir. Dijital oyunlar bireylere farklı gerçeklikler sunarken, bu kurmaca dünyada ise şiddet iletileri öne çıkmaktadır. Daha önce değinilen “Sihirli Çember” dijital oyunlarda da geçerlidir. Oyuncular bu çember sayesinde farklı dünyaların içine çekilmekte ve simülasyonların parçası olmaktadır.

## FİLMİN KRONOLOJİK AKIŞI

Film 9 Temmuz 1984’te başlamaktadır. Ana karakter Stefan 5 yaşında iken anne ve babası tartışmış ve annesi tren kazasında hayatını kaybetmiştir. Bu olaydan dolayı kendini suçlamaktadır. Babasıyla birlikte yaşayan Stefan sürekli oyun tasarlamakla meşguldür. Tasarladığı oyun bir kitaptan uyarlanmıştır ve filmin kendisi gibi interaktif bir yapıya sahiptir.

Filmin akışı boyunca, ekranda karakterin seçimlerinin seyirciler tarafından yapılabilmesi için belli bir süre içinde bazı seçenekler sunulmaktadır. Bu seçimler aşağıdaki tabloda yer almaktadır. Filmde bu tür yenilikçi buluşların yanı sıra karakterin psikolojik durumu üzerine de yoğunlaşmıştır. Ana karakter sürekli geçmişi sorgulamaktadır. Ayrıca olayların 1980’lerde geçmesi de günümüzdeki 80’ler nostaljisi bağlamında filme olan ilgiyi arttırmaktadır. Filmin evreni bağlamında sunulan müzikler, kitaplar ve filmler anlatımı desteklemektedir.

Filmdeki seçeneklerin neredeyse hepsinde, ana karakterin “Bandersnatch” adlı bir fantastik ve etkileşimli kitabı saplantılı bir şekilde oyunlaştırma çabaları sık sık tekrarlanmaktadır. Bir anlamda ekran karşısında saatlerce oyunlarla, dizilerle ve filmle vakit geçirenlere de bir gönderme söz konusudur. Filmde çok sayıda şiddet eylemi yer almaktadır. Böylece bir şekilde hedef kitlenin yani seyircinin şiddete olan meyli

de ölçülmektedir. Filmde ana karakterin evi dışında Tuckersoft oyun şirketi de ön plandadır. Stefan tasarladığı oyunu bu şirketten piyasaya sunmak istemektedir. Filmde çeşitli varyasyonlarla oyunun satışa çıkışı ve tepkiler yansıtılır. Bu bağlamda, genç adamın tasarladığı oyun piyasaya çıkar ve başarısız olur. Bu durum onun için büyük bir hayal kırıklığı olur. Bunun da bir istisnası olur, ancak bu başarı uzun sürmez.

Filmde, seçimler ve tercihler bağlamındaki interaktif yapı zaman zaman seyircinin kafasını karıştırır. Psikolog sahnesindeki karakter, “bunlar birini

eğlendirmek içinse ‘senaryo neden eğlenceli değil’ diye sorunca dövüş sahneleri ekrana gelinde film bir anda oyuna dönüşür. Her şeyin kurmaca set olduğu hissi ve geçekliği izleyiciye aktarılır. Bu bağlamda, kitap, film ve oyun içiçe geçmektedir. Filmin çeşitli alternatif sonları bulunmaktadır. Seyirci seçimleri bağlamında dizi en başa dönebilmekte, geriye gidebilmektedir. Dizinin toplam süresi ve finali (ya da ilerlemesi) tamamen izleyici odaklı yapılmıştır. Böylece seyirciler kendi kişisel ve özgün sinema deneyimlerini yaşayabilmektedirler.

Stefan’ın Evi (1984)	Kritik Hata	Bilgisayarı Parçala	Masaya vur
Stefan’ın Evi (1984)	Fotoğraf mı Kitap mı?	Aile Fotoğrafını Al	Kitabı al
Stefan’ın Evi (1984)	Şifreyi Gir	Toy	Pac
Stefan’ın Evi (çocuk)	Annesiyle gitsin mi?	Evet	Hayır
Stefan’ın Evi (1984)	Kim var Orada?	Netflix	II
Stefan’ın Evi (1984)	Açıklamaya çalış	Biraz daha anlat	Açıklamaya Çalış
Stefan’ın Evi (1984)	Biraz daha anlat	Biraz daha anlat	Konuşmayı kes
Dr.Haynes’in Ofisi	Daha fazla aksiyon	Evet	Kesinlikle
Dr.Haynes’in Ofisi	Dövüşsün mü Kaçsın mı?	Pencereden Kaçmaya Çalış	Onunla Dövüş
Dr.Haynes’in Ofisi	Karate Vuruşu mu Tekme mi?	Karate Vuruşu	Tekme at
	<i>Bir hayatın sonuna geldin. Başka gerçekliği denemek ister misin?</i>		
Colin’in evi	Lsd kullansın mı?	Evet	hayır
Colin’in evi	Kim Atlayacak?	Stefan	Colin
Stefan’ın Evi (1984)	Fotoğraf mı Kitap mı?	Aile Fotoğrafını Al	Kitabı al
Stefan’ın Evi (1984)	Kim var Orada?	Netflix	II
Stefan’ın Evi (1984)	Babasını Öldürsün mü?	Babanı Öldür	Vazgeç
Stefan’ın Evi (1984)	Bölünmüş ekran	Şifreyi Gir (Pac)	Babanı Öldür
Stefan’ın Evi (1984)	Kim var Orada?	P.A.C.S. (Program ve Kontrol merkezi)	II
Stefan’ın Evi (1984)	Telefon Görüşmesi	*Cesedi Göm	**Cesedi Parçala

(Not: Tablo hem kişisel hem de otomatik seçimler sonucu oluşturulmuştur)

**Tablo 1.** Bandersnatch Tercihler Tablosu

Yukarıda, yaklaşık yirmi soru ve alternatif cevaplardan oluşan tabloya göre film, çoğunlukla az sayıda ki mekanda; Stefan’ın evi ve Dr. Haynes’in ofisi gibi mekanlarda geçmektedir. Ana karakterin evi, oyunun

tasarlandığı, rüyaların görüldüğü, babayla tartışılan, geçmişe dönmek için bir kapı ve geçit görevi de görmektedir. Stefan odasında ve diğer odalarda çeşitli deneyimler yaşamakta ve geçmişle hesaplaşmaktadır.

Tablodaki son satırdaki “Cesedi Göm” / “Cesedi Parçala” seçimi Stefan’ın babasıyla ilgilidir. Buradaki seçimler bağlamında farklı karakterler Stefan’ın evine gelip giderler. Colin adlı tasarımcısı eşini sorar ve gider. Yine seçimler bağlamında oyun şirketinin patronu gelir ve öldürülür. Patron yerine Colin gelince iki seçenek vardır; ölmesi ve ölmemesi. Bütün seçenekler Stefan’ın tutuklanmasını engellemez. Her halükarda oyun şirketi kapanır. Ancak kombinasyonların birinde ilk kez oyun başarılı olur ve 5 yıldızlık övgü alır. Diğer seçenekler bağlamında tespit edilebilen dört ayrı oyun yorumları ise aşağıdadır:

- Oyunlar gelecekte her yerde oynanacak
- Bilgisayar ve televizyonda oyun oynanacak.
- Bugünün tasarımları Hollywood’a malzeme olacak
- Sanal gerçekliğin gerçek olmasına zaman var.

Filme dair alternatif dünyaların birinde, günümüzde program Colin’in kızı oyunu devralır ve yeniden programlar. Bu karakter, “Bandersnatch” filmi tasarlayan gibi gösterilir. Ama o da sorunlar yaşar. Görüldüğü üzere Bandersnatch, interaktif kurgu, şiddet, gözetim toplumu, oyun teorisi ve Netflix’in içinde bulunduğu medya endüstrisine dair eleştirel yorumları da içinde barındırmaktadır.

## SONUÇ

Yeni medya aynı zamanda tüketimin ve pazarlamanın itici gücü haline gelerek, mal ve hizmetlerin ilk kez tanıtıldığı ve piyasaya sürüldüğü bir platform haline gelmektedir. Yeni medya giderek klasik ve ana akım medyanın önüne geçmektedir. Küreselleşmenin de etkisiyle çoğunlukla batılı ve çoğunlukla ABD kökenli şirketler dünya pazarına hakim olma çabaları içerisinde. İletişim çalışmalarının gözde konular arasında; kültür endüstrisi, medyada tekelleşme, yakınsama ve yöndeşme artık daha görünür hale gelmiştir. Diziler ve filmler çoğu zaman bu anlayışın itici gücü haline gelmektedir.

Bu çalışmada yukarıda bahsi geçen konu ve olgular bağlamında “Black Mirror: Bandersnatch” adlı film incelenmiştir. “Black Mirror” serisi daha çok günümüzde ve gelecekte teknolojinin olası yararları ve zararlarının üzerine yoğunlaşan eleştirel yaklaşımlara sahip distopik bir dizi olmuştur. 1984’te geçen “Bandersnatch” ise 5 yaşında annesini bir tren kazasında kaybeden ve kendini suçlayan, oyun tasarlama-

ya çalışan bir genci temel almıştır. Bununla birlikte dizi piyasasına hakim olan ve bir dizinin en az 3-4 bölümden oluşan 1-2 sezon halinde yayınlanması formatının dışına çıkılarak, interaktif yapı içinde aslında birden fazla bölüm tek bir yapı içerisinde parçalı olarak verilmektedir.

Stefan adlı karakter ise interaktif bir oyun tasarımı yapan biridir. İnteraktif edebiyat ve sinema denemeleri zaman zaman gündeme gelmekte fakat uzun soluklu ve kalıcı olamamaktadır. “Bandersnatch” adını aldığı roman ve yazarıyla birlikte Stefan’ın tüm zamanını çevrelemiştir. Film boyunca seyirciler ekranda sunulan seçeneklerle ana karakter olan Stefan’ı yönlendirmeye teşvik etmektedir. Ana karakter babasına ve düzenli olarak gittiği psikoloğa da bu durumu anlatmaktadır.

Dijital oyunlar ve şiddet konusu “Bandersnatch” birlikte değerlendirilmiştir. Filmin çeşitli bölümlerinin oyuna dönüşmesi dijitalleşmenin ve interaktivitenin bir sonucudur. Kültür endüstrisi tüketimi yaygınlaştırmak için her türlü mecrayı kullanabilmektedir. Netflix ürünü olan yapım bir yandan da sistem eleştirisi yaparak seyirciyi kendisiyle de yüzleştirmektedir. Filmin teknik anlamda değerlendirilmesi yapılırsa, interaktif oluşuma katkı sağlayan grafik ve görüntülerin sıklıkla kullanıldığı ve interaktiviteye çok yer verildiği görülmektedir. Film içinde birden fazla değişkenin olduğunun saptanması filmi izleyen kullanıcıların da seçecekleri tercihlerin fazla olduğunu gösterir niteliktedir. Film üzerinde birden fazla seçeneğin olması film hakkında tek bir doğrunun olmadığını gösterir niteliktedir.

Çalışma kapsamında ayrıca, seyircinin önüne gelen tüm sorular ve seçenekler tablolastırılarak tercihlere dair bulgular tablo bağlamında irdelenmiştir. Çalışmada yer verilen tablodaki sorulara verilen yanıtlar bağlamında çoğu zaman filmin ana meselesi olan “Bandersnatch” adlı oyun çoğu zaman başarı kazanmamaktadır. Sadece bir seçim kombinasyonu başarı gelir ama geçici olur. Bu bağlamda seyircinin etkinliği, gücü, etkileşimi ve seçimlerinin filme etkisi sınırlı kalmaktadır. Kısacası interaktif kurgu filmi kurgulayanların izin verdiği kadar mümkün olabilmektedir. Aynı zamanda bu kurgu, oyuncuların karakterleri kontrol etmesi ve çevreyi etkilemek için metin komutları kullandığı ortamları simüle ettiğinden izleyicilerin de filmin içine dalmasına direkt olarak olanak tanımaktadır. Geleneksel içerikle karşılaştırıldığında, etkileşimli tür, izleyicilerin bir programı ne zaman, ne



kadar süreyle izlediklerinin verilerini toplama ve veri toplama yeteneğine sahip yeni bir veri madenciliği biçimidir. Bu türle birlikte izleyicilerin müzik zevki, ürün tercihi ve insan davranışına katılım gibi gerçek zamanlı kararların göstergesi çözümlenmektedir.

Film farklı temalar içermesine rağmen filmdeki önemli konulardan biri, izleyicinin kahramanı ele alma şeklidir. Bu etkileşimli film, içerik oluşturucunun özgür irade ile kontrol arasındaki baskıyı açıkça ele aldığı interaktif bir video oyununun üretilmesiyle ilgilidir. Filmin anlatı formunun olmaması, her izleyici farklı bir şey izlediğinden “Bandersnatch”ın ortak bir görüşüne, düşüncesine veya analizine sahip olmak zordur. Filmin net bir başlangıcı, ortası ve sonu ve dolayısıyla kayıp bir anlatı formu bulunmamaktadır.

## KAYNAKÇA

- Castells, M. (2008). Ağ Toplumunun Yükselişi. 1. Cilt, 2. Baskı. (Çev). Ebru Kılıç. İstanbul: Bilgi Üniversitesi Yayınları.
- Daly, K. "Cinema 3.0: The Interactive Image", Cinema Journal, Number1, Fall 2010, pp. 81-98.
- Erkan Erşen, "Karar Problemlerinin Çözümü İçin Oyun Teorisi ve Coğrafi Bilgi Sistemleri Tabanlı Bütünleşik Bir Yaklaşım", Kara Harp Okulu Savunma Bilimleri Enstitüsü, 2013, ss.19.
- Foucault, M. İktidarın Gözü, İstanbul: 2015.
- Özari, Ç., Turan, K., Ulusoy, V. (2016). Oyun Teorisi (İşletme, Ekonomi Ve Finans Öğrencileri İçin...), Ankara: Pegem Akademi
- Seray Yıldırım, "Oyun Teorisi İle İMKB'de Sektör Analizi," Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, 2010, ss. 15.
- Yengin, D. Dijital Oyunlar ve Şiddet, İletişim ve içinde, Aysel Aziz ve Suat Sungur (ed.), İstanbul: Hiperlink. 2014.
- Yengin, D. (2010). Dijital Oyunlarda Şiddet Kavramı- Yeni Şiddet. Doktora Tezi, Marmara Üniversitesi, İstanbul.
- Walker, P. (2012). A chronology of game theory. University of Canterbury, New Zealand website.
- Yılmaz Genç, Sema & Kadah, Hamza. (2018). Oyun Teorisi ve Nash'in Denge Stratejisi / The Game Theory And Nash's Equilibrium Strategy. Iğdır Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi. 14. 419-440.
- İnternet Kaynakları:
- (URL 1). <https://boxofficeturkiye.com/haber/netflix-ilk-ceyrek-raporunu-acikladi-salgin-etkisiyle-158-milyon-yeni-aboneye-ulasildi--2581>. Erişim tarihi: 22.04.2020
- (URL 2). <https://www.bbc.com/turkce/haberler-dunya-46793797Black-Mirror>: Erişim tarihi: 25.04.2020