

“BLACK MIRROR: BANDERSNATCH” FİLMİNİN PARADOKSAL EVRENİ: İTERAKTİVİTENİN YARATTIĞI GERİLİM VE ÖZGÜRLÜK ALANININ YOL AÇTIĞI SINIR VE SINIRSIZLIKLAR*

The Paradoxal Universe of the Movie “Black Mirror: Bandersnatch”: The Tension of Interactivity and the Limits and Unlimitations Caused by the Field of Freedom

Nida SARIŞAN AKBABA¹

ÖZ

İletişime ‘geribildirim’ unsurunun eklenmesi ile sinemada yeni bir anlatı formu ortaya çıkmış ve izleyiciye seçim yapma şansı verilerek, tek yönlü izleme deneyimi değişime uğramaya başlamıştır. Netflix yapımı Black Mirror: Bandersnatch (David Slade, 2018) filmi, interaktif bir sinematografi evreninde, seyircinin içinden çıkamayacağı bir paradigma alanı sunmaktadır. Çalışmada paradigma alanında bulunan seyircinin, seçim şansı ile birlikte hangi sınırların ötesine ulaşabildiği veya ulaşamadığı incelenmektedir. Tutarlı bir yapı kurabilmek adına dijitalleşen sinemanın alanı gereği yeni medyadan ve dijitalleşen kültürden bahsedilecektir. Çalışmada sosyal yapının bir parçası olan iletişimin, ‘çevre’ faktöründen yararlanarak etkileşimli bir sürece girmesi sonucu, sinemanın değişen yönü ve dijitalleşmesi ele alınacaktır. Kapsam olarak çalışma, paradoksal evreni inşa ettiği varsayılan gözetim, bakış ve kontrol kavramlarından yararlanılarak, filmsel anlatı üzerinden ele alınmaktadır. Bu anlamda gözetim olgusu, Michel Foucault’nun ‘gözetim toplumu’ kavramı ile açıklanacaktır. Oyun Teorisi Yaklaşımı ile yüceltilen seçimler ve kontrol olguları açıklanacaktır. Chrisian Metz ve Jean Louis Baudry’nin psikanalitik çalışmaları çerçevesinde ise bakış kavramına odaklanılacaktır. Blackmirror: Bandersnatch filmine iki temel yolla söylem analizi uygulanmaktadır. Yorumlayıcı repertuarlar: ‘gerilimin yol açtığı sınırlar’ ve ‘özgürlük alanının yol açtığı sınırsızlıklar’. Sonuç olarak, iletişim evreninden beslenen sinemanın dijitalleşen boyutu, seyirci ve karakter arasındaki ilişkiyi etkilemektedir. Çalışmada bu etkinin, Blackmirror: Bandersnatch filmi özelinde, pratikte özgürlük alanı yaratan, fakat aslında tüm seçenekleri denetmek isteyen yanıltıcı bir paradoks içinde gerçekleşen bir döngü olduğu savunulmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Gözetim, Kontrol, Bakış, Black Mirror: Bandersnatch, İletişim.

ABSTRACT

With the addition of the 'feedback' element to communication, a new narrative form emerged in cinema and the one-way viewing experience began to change by giving the audience the chance to make choices. The Netflix movie Black Mirror: Bandersnatch (David Slade, 2018) presents a paradigm space in an interactive cinematography universe that the audience cannot escape. The study examines the limits beyond which the audience in the paradigm area can or cannot reach, with the chance of choice. In order to establish a consistent structure, new media and digitalized culture will be mentioned due to the field of digitalized cinema. In the study, the changing direction and digitalization of cinema will be discussed as a result of communication, which is a part of the social structure, entering an interactive process by taking advantage of the 'environment' factor. In terms of scope, the study is discussed through filmic narrative, making use of the concepts of surveillance, gaze and control that are assumed to build the paradoxical universe. In this sense, the phenomenon of surveillance will be explained with Michel Foucault's concept of 'surveillance society'. Choices and control phenomena, glorified by the Game Theory Approach, will be explained. The focus will be on the concept of gaze within the framework of the psychoanalytic studies of Chrisian Metz and Jean Louis Baudry. Discourse analysis is applied to the movie Blackmirror: Bandersnatch in two main ways. Interpretive repertoires: 'limits caused by tension' and 'limitations caused by the space of freedom'. As a result, the digital dimension of cinema, nourished by the communication universe, affects the relationship between the audience and the character. In the study, it is argued that this effect, specifically the movie Blackmirror: Bandersnatch, is a cycle that occurs in a misleading paradox that creates a space of freedom in practice, but actually wants to test all options.

Keywords: Surveillance, Control, Gaze, Black Mirror: Bandersnatch, Communication.

1. ORCID: 0000-0001-9556-2935

1. İstanbul Aydın Üniversitesi Yüksek Lisans Mezunu, nidasarisan@gmail.com

* SARIŞAN AKBABA, N. (2024). “Black Mirror: Bandersnatch Filminin Paradoksal Evreni: İteraktivitenin Yarattığı Gerilim ve Özgürlük Alanının Yol Açtığı Sınır ve Sınırsızlıklar” *Akademi Sosyal Bilimler Dergisi*, C.11, S.32, s.113-123. Makale Geliş Tarihi: 21 Aralık 2023 Kabul Tarihi: 23 Mayıs 2024

EXTENDED ABSTRACT

This study was prepared using discourse analysis. This analysis is illustrated using interpretive repertoire methods. Discourse analysis is a qualitative, interpretive research method used in social and cultural research. Brief plot of Blackmirror: Bandersnatch movie; In the story set in 1984, the main hero is Stefan, a young game programmer. Stefan wants to adapt a novel called Bandersnatch into a computer game. In this sense, he is in talks with a game company called Tuckersoft. Here he meets successful programmer Colin. Stefan, who is trying to make the game, always encounters obstacles. The author, who wrote the book of the play that Stefan is trying to adapt, lost his mind about the choices and killed his wife. In a part of the movie Bandersnatch, Stefan kills his father. Choices leave Stefan with bad or worse choices. The aim of the study is to focus on the interactive universe of the Netflix movie Blackmirror: Bandersnatch, together with the interpretive repertoire method; It is to understand at which limits the audience-character-universe trinity remains or exceeds, through the concepts of surveillance, control and gaze. In this sense, firstly, the new dimension in which cinema has evolved, that is, the digitalization dimension, is discussed in the study. With digitalization, it becomes clear that cinema has evolved from one-dimensional communication into a field of dimensionality that develops with the element of feedback. In this new field, the user can intervene in the content. Therefore, the position of the audience has changed. Later in the study, all the questions used in the movie Blackmirror: Bandersnatch and presented to the audience are tabulated and presented. This table shows the preferences and the venue where these preferences were asked. In the next table, the final possibilities are shown and all the decisions that the audience can reach are discussed. Due to its structure, it can be concluded that the audience must watch the film more than once for each final possibility to be realized. As a matter of fact, the movie Blackmirror: Bandersnatch offers the audience many alternative endings. The game is successful in only one of these endings, and the success does not last long. In the next stage of the study, the concepts of surveillance, control and gaze, which are the basic structures that reveal the paradoxical universe, were examined. In this sense, surveillance was explained by Michel Foucault. Foucault; He introduced the concept of surveillance society. Accordingly, an observant gaze enables a person to internalize it over time, and this reflects on the whole society. With the concept of control, Foucault argued that the individual should be controlled by institutions. The tables in the study are a control area where the choices can be seen. According to Christian Metz and Jean Louis Baudry, these control attitude discussions are not individual, but an artificial construct. The audience is now the master of the gaze. Metz explains this formation with Lacan. According to the mirror theory, identification, the emergence of the first concept of the other, is similar to the movie-audience narrative. In the continuation of the study, interpretive repertoires and film editing are combined and analyzed. First, the tension environment is described. Accordingly, the lines between audience-representation-subject become blurred. The limit here is that the audience is forced to make a choice within a certain number of seconds. The limitlessness of the field of freedom is a paradox universe that cannot be escaped. Because in this universe, story, character and film are intertwined. As a result, the movie Blackmirror: Bandersnatch enables two-way communication within the cinema developing in the information age. Cinema has gained a new dimension on existing platforms. This dimension, called interactive cinema, occurs when reality is intertwined with technology. One eye is no longer enough when watching a movie. If the movie in question is given as an example, the necessity of watching it more than once should be emphasized. Digitalization and interactivity have created a new cinema model. In this model, the viewer has reached the position of the character. It controls representation. All of this takes place in a paradoxical universe that cannot be escaped. As a result, this universe is a paradox for the viewer who experiences borders and limitlessness together.

GİRİŞ

İlk dönemlerinden beri iletişim çalışmaları, kapsamlı bir araştırma ile çok sayıda ekleme yapılabilecek bir insan etkinliğidir. Fakat her tür iletişimin gösterge ve kodlar içerdiğini ve bunların da kendilerinden başka bir şeye gönderme yapabilen bir eyleme sahip olduğunu belirten John Fiske (2017: 71-72), bu yönüyle iletişimi toplumsal ilişkilerle bütünleştirmektedir. Toplum her koşulda besleyen sinema da bu iletişim ortamında yeni anlatı formları geliştirerek, iletişim süreci içerisinde varlığını sürdürmektedir.

İletişim çalışmalarına ‘geribildirim’ unsurunun eklenmesinden önce düz ve tek taraflı bir ortama sahip olan iletişim, sinemada da doğrusal bir anlatı formu izlemektedir. Bu çalışmaların geliştirilerek daha sonraları, gönderilen mesaja verilecek tepkinin de işin içine girdiği çift yönlü bir iletişim kanalının oluşması, sinemanın da doğrusal olmayan bir anlatı formunun ortaya çıkmasını mümkün kılmıştır. Bu form, izleyicinin olay örgüsüne müdahale edebildiği, bu anlamda yeni anlamlar yaratarak film izleme kültürünü geliştirdiği bir tecrübe alanı yaratmaktadır. Bunu yaparken

klasik anlatı formunda beyaz perde üzerinden aktarılan film izleme kültürü, gelişen teknoloji ile birlikte dijitalleşen platformlarda gösterilen zamansız ve mekansız bir izleme deneyimine evrilmektedir.

Metinde sinemanın dijitalleşmesi ile birlikte, iletişimin tek yönlü devam etmediği ve yeni bir sinematografi boyutu yaratıldığı varsayımından hareketle, Black Mirror: Bandersnatch filminde kullanılan interaktif yöntem üzerinden seyircinin varlığının ve konumunun hangi sınırlarda yer aldığı incelenmektedir. Yaratılan yeni boyutun bir tür paradigma alanı olduğu ve Black Mirror: Bandersnatch filminin de bu alanın merkezine seyirciyi yerleştirerek, birtakım gerilim ve özgürlük alanları yarattığı varsayılmaktadır. Bahsi geçen sınır ve sınırsızlıklar; gözetim, bakış ve kontrol kavramları üzerinden literatürden yararlanılarak, filmsel anlatı bağlamında irdelenmektedir. Metinde Black Mirror: Bandersnatch filmi, ‘gerilimin yol açtığı sınırlar’ ve ‘özgürlük alanının yol açtığı sınırsızlıklar’ olmak üzere iki temel yorumlayıcı repertuar üzerinden, söylem analizi yöntemi ile değerlendirilmektedir. Bu çalışmada kullanılan metodoloji “Technology Versus Individual: An Analysis on Interaktive Film Black Mirror: Bandersnatch” adlı makaleden yola çıkılarak oluşturulmuştur.

1. Sinemanın Dijitalleşen Boyutu ve İnteraktivite

İnsanlık tarihinin başladığı andan beri var olan iletişim hem anlam üretme sürecini etkileyen hem de haberleşme ihtiyacını karşılayan temel bir gereksinim olmuştur. Toplumsal gelişim ile birlikte, iletişim olgusunun tanımlanması ve geliştirilmesine yönelik pek çok kuram ve model ortaya çıkmıştır. İlk başlarda iletişim olgu ve sürecini basit olarak açıklayan düz çizgisel modellerin yerini, daha sonraki yıllarda iki taraflı ve interaktif olarak çevresel faktörlerin de dâhil olduğu modeller almıştır (Aziz, 2012: 73). İletişim sürecine ‘geribildirim’ unsurunun eklendiği bu yeni modelde, iletişim artık etkileşimli bir hale gelmiştir. İnteraktif kavramı, iki ayrı etkenin, incelenmekte olan bir içerik üzerine yaptığı etkiyi ya da bu sistemler arasındaki etkisinin tümünü tanımlamaktadır (Sankur, 2004’den akt. Taşova, 2013: 35). İnteraktivite kavramı ise, kullanıcının bir içeriğin akışına müdahale edebildiği, kullanıcı merkezli yaklaşımı destekleyen multimedya sistemleri olarak nitelendirilmektedir (Özden, 1996’dan akt. Taşova, 2013: 35). İletişimin bu çift yönlü yeni bilgi akışı, iletiyi gönderenin (kaynağın), mesajı ilettiği tarafa yani alıcıya varmasından itibaren geçen sürede, alıcının kendi zevki ve isteği doğrultusunda iletiyi şekillendirebilmesine imkân tanımaktadır.

Yeni medya ve ağ teknolojilerindeki gelişmelerin bir ürünü olarak interaktivite olgusu, eğlence endüstrisinin de gelişmesi ile birlikte, birçok platformun dijitalleştiği bir dünyanın oluşmasına katkı sağlamıştır. İnternet ve bilgisayar teknolojilerinin hızla gelişimi, görsel iletişim alanına hâkim olan dijitalleşme ile birleşince, görsel iletiler kodlara dönüşmüştür. Bu dönüşüm ile birlikte interaktivite ağının doğması da kaçınılmaz olmuştur. Böylelikle yeni iletişim teknolojilerindeki dijitalleşen boyut, görsel iletişim alanında ‘dijital sinema’ kavramını gündeme getirmektedir. Gözde Sunal’ın Lev Manovich’den aktardığı üzere (2016: 300), dijital sinemada iletiler, matematiksel simgelerden ve kodlardan oluşmaktadır ve bu yüzden tüm veriler, programlanabilir hale dönüşmektedir. Bu anlamda interaktivitenin, sinema perspektifine uyarlandığı düşünüldüğünde; alıcının filmi seyreden seyirci olduğu, gönderici-kaynağın da filmi yaratan kişi olduğu söylenebilmektedir. Bu yeni dijital dünyada değişen tek şey iletişim olmamış, buna bağlı olarak seyircinin konumu da yeniden düzenlenmiştir. Nitekim interaktivitenin dijitalleşen sinemaya girmesi ile çift yönlü iletişimin sağladığı kontrol durumu gündeme gelmekte ve seyircinin kararlarına bağlı olarak izleyici ve üretici arasında etkileşim yaşanmaktadır. Dolayısıyla seyirci, ‘oyuncu’ / ‘özne’ konumuna ulaşmakta ve aynı zamanda içeriğe müdahalede bulunabildiği için yapıtı kişiselleştirebilmektedir. İnteraktif sinemanın doğrusal olmayan (non-linear) bir anlatı yapısına sahip olduğu söylenebilmektedir. Bu anlatıda izleyici, içeriği üreten kişiler tarafından belirlenmiş ve sunulmuş olan seçenekler içerisinde karar vererek seçimlerini şekillendirmektedir (Ünlü, 2020: 33). Günümüzde pek çok platformun dijitalleşmesi, bu alandaki rekabeti arttırmış ve kitlelerin sinemanın yeni bir biçim ve içerik formunun oluştuğu bir sinematografi modeli ile baş başa kalmasını sağlayan, kişisel bir sinema deneyimi yaşamasını da mümkün kılmıştır.

Sinema dijital bir çağa doğru girerken bu yeni boyut; katılımcı, interaktif, sinema 3.0 gibi farklı isimlerle adlandırılmış ve açıklanmaya çalışılmıştır. Dijital sinemayı ‘Cinema 3.0’ olarak tanımlayan Kristen Daly, sinemanın yeni boyutunu ‘veri tabanı sineması’ (database cinema) adını verdiği bir sistemle açıklamaktadır. Daly, eleştirmen Vivian Sobchack’dan aktarma yaparak veri tabanı sineması ile bu yeni sistemin; hiyerarşik olmayan, kapsamlı fakat anlaşılabilir bir labirent düzenine dönüştüğünü vurgulamaktadır. Bu düzeni; kişinin takip ettiği, geri gittiği, kendini birden çok yörüngede kaybettiği, her zaman belirsiz dokuduğu görüntü, ses, rüya ve vizyon labirenti olarak açıklamaktadır (1999’dan aktaran Daly, 2010: 89). Daly, Lev Manovich’den alıntılanarak modern toplumun

öznesinin; gerçek dünyanın kaosundan, resmin statik kompozisyonunun istikrar ve dengesine, daha sonra da sinematik imgeye sığınmasını örnek göstererek, bilgi toplumunun öznesinin, huzuru yine bilgi toplumunda bulacağını belirtmektedir. Nitekim kişi, sonsuz veri alanları üzerinde gezerek ve herhangi bir bilgi kırıntısını tek bir tıklama ile bularak, dosya sistemleri ve ağlar arasında dolaşabilmektedir. Veri tabanı sineması bu anlamda hikâye anlatımı ve görsellikle daha az ilgili olan, bilişsel ve yön bulma süreçleriyle daha çok ilgilenen bir sinema biçimini ima etmektedir. Bu sayede bilgisayar teknolojilerinin günlük kullanımı, izleyicide yeni alışkanlıklar ve isteklere yol açarken, sinema ile alakalı yeni beklentilere de katkıda bulunabilmektedir (2001'den aktaran Daly, 2010: 89-89).

2. Dijital Kültür ve Yeni Medya

Kültür kavramı, modern düşüncedeki pek çok değişikliği barındıran bir anlam yaratma sürecidir. Kültürler, kendi kimliklerini inşa etmek için iletişimi kullanırlar. Bu anlamda kültür ve iletişim arasında yakın bir ilişki bulunmaktadır. İletişimin bu kültürel hali, insanların bir arada buldukları, ortak bir anlam dünyasındaki sistemi vurgulamaktadır. Kültür oluşturma toplumsal bir süreçtir ve kültür daima sona ermeyen bir süreç içindedir. Her toplumsal sistemin ayakta kalabilmesi için kültürel anlamlar sistemine ihtiyacı vardır (Fiske, 2017: 33).

İnsanlığın varlığıyla başlayan ve gelişen iletişim, anlam yaratma ihtiyacının şekillenerek birtakım gösterge veya kodlar vasıtasıyla aktarıldığı bir olgudur. İletişim aracı; dil, anlam ve sözü içeren, zamanla teknolojinin de etkisi ile gelişen, yeniden üretimin ayrılmaz bir parçasıdır. 20. yüzyılın ikinci yarısından sonra iletişim teknolojisinde meydana gelen hızlı gelişmeler, yüzyılın 'bilgi' ya da 'enformasyon toplumu' kavramları ile adlandırılmasına neden olmuş; hatta 21. yüzyılın ilk 10 yılındaki hızlı keşiflerle toplumsal değişimin iletişim teknolojilerine ayak uydurması güçleşmeye başlamıştır (Aziz, 2012: 23).

20. Yüzyılın en önemli olay ya da buluşlarından biri internetin bulunarak, topluma sunulmasıdır. İnternetle birlikte iletişim teknolojisi, kendine özgü bir kitle iletişim aracına dönüşmüştür. Bu anlamda kendinden önceki geleneksel medyanın kullandığı yazılı ve sözlü dilden farklı olarak bilgilerin indirilebilmesi (download) saklanabilmesi ve kullanılabilmesi gibi pek çok yenilik hizmete sunulmuştur. Devasa bir iletişim ağı olan internet, insanların bilgi alış-verişi yapabildikleri en büyük topluluktur. Bu başlangıç, bugün dijitalleşme olarak adlandırılan teknolojinin alt yapısını oluşturmaktadır. Bilgisayar ve internetin dâhil olduğu iletişim ortamı ile birlikte, yeni medyanın da temelleri atılmıştır. Pek çok sosyal medya platformunu bünyesinde barındıran yeni medya, geleneksel medyadan farklı olarak etkileşim ve iletişimin çift taraflı yaşandığı bir medya türüdür. Yeni medyanın özellikleri şöyle sıralanabilir: (Kaynak: 10.03.2024, <https://d-help.com/yeni-medya-ile-geleneksel-medya-arasindaki-farkliliklar/>)

- 1) Hızlı iletişim: Yeni medya, geleneksel medyadan farklı olarak iletişimi hızlı ve anlık sağlar. Böylelikle kullanıcılar daha aktif bir iletişim süreci yaşamaktadır.
- 2) Ulaşılabilir bilgi: Yeni medya, çok fazla bilgiyi bünyesinde barındırarak dev bir sanal kütüphane niteliğindedir. Buradaki dezavantaj, denetimsiz bilgi kirliliği noktasında oluşabilmektedir.
- 3) Etkileşim: Kullanıcılar birbirleriyle iletişime geçebilmektedir. Bu kolaylık, yeni medyanın olumlu etkilerinden biridir.
- 4) Çift taraflı iletişim: Kullanıcılar çift yönlü bir şekilde iletişim kurabilmektedir. Dolayısıyla iletişimin karşılığı bulunmaktadır. Televizyon, radyo, gazete gibi geleneksel medya araçlarından farklı olarak tüketicilerin nasıl sonuç aldıkları görülebilir.

Toplumdaki iletişim biçimlerinin teknoloji bağlamında değişmesi, kültürün de farklılaşarak yeni bir süreç içine girmesine yol açmaktadır. Bu süreçte kültür, 'dijital kültür' olarak adlandırılmaktadır. Nitekim bireylerin yaşadığı yeni gerçeklik, yaşam tarzı ve alışkanlıkların bütününde var olan dijitalleşme, kültür dünyasını değiştirmektedir. Başta da bahsedildiği gibi kültürün öznesi olan ve onu inşa eden insan, dijitalleşen kültür ortamında nesne konumundadır (Koç, 2022: 510). Yeni dijital iletişim teknolojilerinin ortaya çıkmasıyla bireylerin yeni medya üzerindeki etkileşimleri artmış ve bu durum mevcut geleneksel kültürü etkilemiştir.

3. Bulgular

Bilgisayar ve internet teknolojilerinin evrildiği noktada dijitalleşen boyutu ile sinemanın durduğu konum hem izleyici hem de üretici için aynı kalmamaktadır. Artan dijital platformların varlığı, yeni izleme alışkanlıklarını gündeme

getirmekte ve bu sayede kontrol sahibi olan bireyler, filmin hem içeriğine hem de biçimine müdahale edebilmektedir. Dijital platformlardan biri olan ve tüm dünyada yayınlarını yapan çevrimiçi medya hizmeti Netflix, yeni teknolojilerin müşteri odaklı olması ve bu tür platformların interaktifliği ile alakalı hem özne hem nesne oldukları konusunda zengin veriler barındırmaktadır (Yengin & Ormanlı, 2020: 102). Netflix yapımı Black Mirror antolojisinin bir parçası olan Bandersnatch filmi (2018), etkileşimli bir yapıda seyircinin değişen profillerine göre şekillenen ve bu sayede birden fazla uca dağılabilen bir örnektir. David Slade tarafından yönetilen ve Charlie Brooker tarafından senaryosu yazılan Bandersnatch, 19 yaşındaki Stefan Butler adlı karakterin bir video oyununu tasarlama sürecini ve bu esnada yaşadığı birtakım olayları konu edinmektedir. Stefan, Jerome Davies tarafından yazılmış olan interaktif romanı, yine interaktif olarak tasarladığı bilgisayar oyununa çevirmeyi hayal ederken, aynı zamanda bu süreçte yaşadığı veya öğrendiği birtakım olaylarla hayatını etkileyecek adımların psikolojik savaşını vermektedir. Bu etkileşimli sürecin bir parçası olan ve hikâyenin gidişatını etkileyen seyirci ise, kendini çok katmanlı bir interaktivitenin içinde bulmaktadır. Filmin süresi 90-150 dakika arasında seyirci seçimlerine göre değişmektedir ve hikâyenin ilerlemesi, basitten zora gidecek şekilde tasarlanan seçeneklerden oluşmaktadır.

Tablo 1. Bandersnatch Tercihler Tablosu

Bulunulan Yer	Soru	1. Tercih	2. Tercih
Stefan'ın Evi	Hangisini yemeli?	Şeker pufu	Frosti
Otobüs	Hangi kaset?	Thompson İkizleri	Now 2
Tuckersoft Şirketi	İş Teklifi	Kabul	Red
Dr. Haynes'in Ofisi	Annesi hakkında konuşsun mu?	Evet	Hayır
Stefan'ın Evi (çocuk)	Tren gezisi (Anneyle git)	Hayır (Tek tercih)	
Müzik mağazası	Plak Seçimi	Phaedra	Bermuda Üçgeni
Stefan'ın Evi	Bilgisayar karşısında tepki	Bilgisayara Dök Çay	Babana Bağır
Dr. Haynes'in Ofisinin Dışında	Ne Yapsın?	Dr. Haynes'e Git	Colin'i Takip Et
Dr. Haynes'in Ofisi	Kendini Anlat	Tırnaklarını Ye	Kulağınla Oyna
Stefan'ın Evi	Haplar	İlaçlarını al	Tuvalete dök
Stefan'ın Evi	Kritik Hata	Bilgisayarı Parçala	Masaya vur
Stefan'ın Evi	Fotoğraf mı Kitap mı?	Aile Fotoğrafını Al	Kitabı al
Stefan'ın Evi	Şifreyi Gir	Toy	Pac

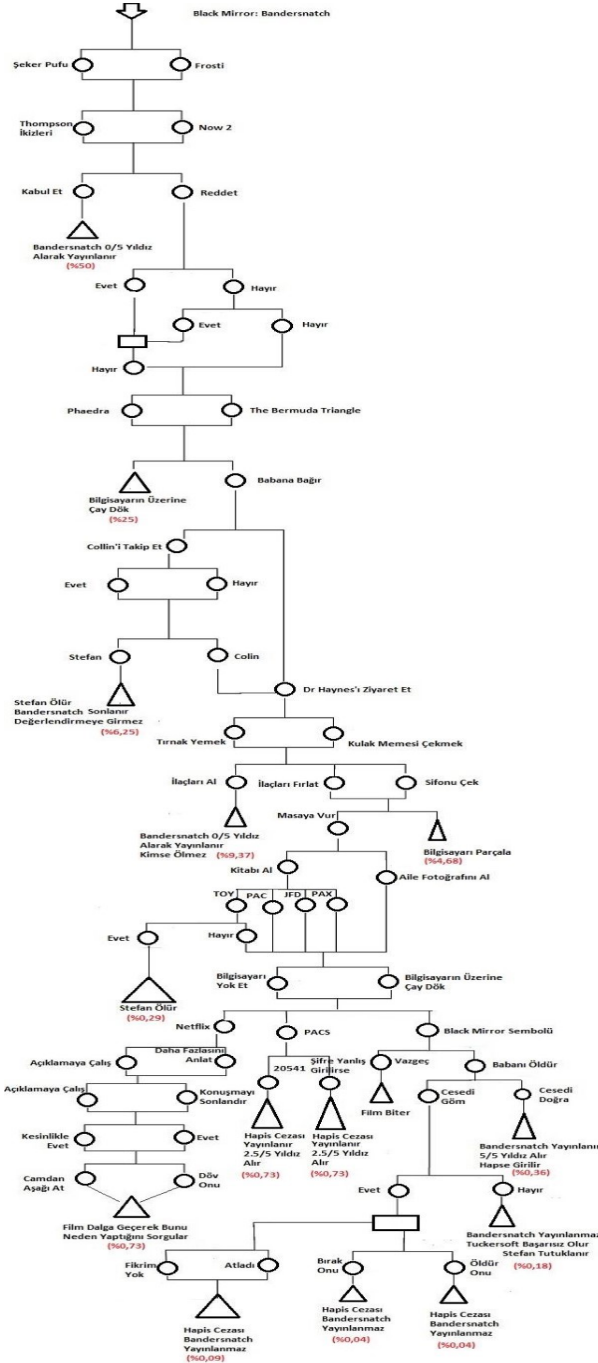
Stefan'ın Evi	Annesiyle gitsin mi?	Evet	Hayır
Stefan'ın Evi	Kim var orada?	Netflix	II
Stefan'ın Evi	Açıklamaya çalış	Biraz daha anlat	Açıklamaya çalış
Stefan'ın Evi	Biraz daha anlat	Biraz daha anlat	Konuşma
Dr. Haynes'in Ofisi	Daha fazla hareketlilik	Evet	Kesinlikle
Dr. Haynes'in Ofisi	Dövüşsün mü kaçsın mı?	Pencereden kaçmaya çalış	Dövüş
Dr. Haynes'in Ofisi	Karate vuruşu mu tekme mi?	Karate vuruşu	Tekme
	Bir hayatın sonuna geldin. Başka gerçekliği denemek ister misin?		
Colin'in evi	Lsd kullansın mı?	Evet	Hayır
Colin'in evi	Kim Atlasın?	Stefan	Colin
Stefan'ın Evi	Fotoğraf mı Kitap mı?	Aile fotoğrafını al	Kitabı al
Stefan'ın Evi	Kim var orada?	Netflix	II
Stefan'ın Evi	Babasını öldürsün mü?	Öldür	Vazgeç
Stefan'ın Evi	Bölünmüş ekran	Şifreyi gir (Pac)	Babanı öldür
Stefan'ın Evi	Kim var orada?	P.A.C.S (Program ve kontrol merkezi)	II
Stefan'ın Evi	Telefon görüşmesi	Babasını öldürür ve gömer	

Kaynak: Gencay Tepe ve Musa Ovalı, Black Mirror: Bandersnatch İnteraktif Sinema Evreni'nde Karar Ağacı ve Akış Şeması Uygulaması, Turkuaz Uluslararası Sosyo-Ekonomik Stratejik Araştırmalar Dergisi, Cilt 3, Sayı 4, 2021.

Bandersnatch kitabını bir saplantı haline getiren Stefan, Tablo 1'de görüldüğü üzere pek çok soru ve cevaplardan oluşan hikâyeye göre tasarladığı oyunla, geçmişiyile veya babasıyla çeşitli hesaplaşmalar yaşamaktadır. Filmin

interaktiflik konusundaki çok katmanlılığının yanında az sayıda kullanılan mekânlar ise, bu hesaplaşmaların görüleceği geçitleri oluşturmaktadır.

Tablo 2. Bandersnatch Karar Ağacı Final İhtimallerinin Hesaplanması



Kaynak: Gencay Tepe ve Musa Ovalı, Black Mirror: Bandersnatch İnteraktif Sinema Evreni'nde Karar Ağacı ve Akış Şeması Uygulaması, Turkuaz Uluslararası Sosyo-Ekonomik Stratejik Araştırmalar Dergisi, Cilt 3, Sayı 4, 2021.

Bandersnatch, senaryonun şekillenmesi konusunda, seyirciye pek çok alternatif son sunmaktadır. Tablo 2'de görüldüğü gibi, özellikle Tuckersoft adlı oyun şirketi ile anlaşarak tasarladığı oyunu piyasaya sunmak isteyen Stefan'ın bu noktada aldığı tercihler, ana sonların birçoğunda gerçekleşen tepkileri içermektedir. Bu anlamda Stefan'ın tasarladığı oyun, ya piyasaya çıkmakta ve başarısız olmaktadır, ya da Stefan'ın hapse girmesine neden olarak oyun şirketinin kapanmasına yol açmaktadır. Öte yandan alternatif sonların yalnızca birinde oyun başarılı olmaktadır, fakat bu başarı da uzun sürmemektedir.

4. Paradoksal Evrenin İnşası: Gözetim, Kontrol ve Bakış

Sinemanın, başta izleyiciyi etkileme gücünün yanında hızla gelişim gösteren teknolojik imkânların da etkisiyle, toplumsal değişimleri ve düşünce biçimlerini gündeme getirdiği söylenebilmektedir. Teknoloji devrimindeki bu değişimi Manuel Castells, ‘yenilik meselesi’ olarak tanımlamaktadır. Castells’e göre (2013: 486-487), zamansız zamana dayanan yeni bir ağ toplumu ortaya çıkmıştır ve bu toplum zenginliğin üretimi, iktidarın icrası ve kültürel kodların yaratılmasıyla toplumlar ile bireylerin teknolojik kapasitelerine bağlı hale gelmiştir. Ağlar oluşturuca bu mantık, toplumsal ve ekonomik hayatın bütün alanlarını dönüştürmektedir.

Hemen her alanda yaşanan teknolojik devrim, ağ toplumu mantığında hayatın temel yapılarına entegre olarak, iç içe geçmiş ve birbiri üzerinde etki gücüne sahip olan paradoksal bir boyut yaratmıştır. Bu boyut, sinemanın keşfedildiği andan beri inşa edilen biçim ve içerik üzerinde gelişerek, yeni bir sinema dilinin oluşumunu desteklemiştir. Paradoksal boyutun bu inşası, öncelikle bilişim teknolojileri ile süreklilik kazanan ‘gözetim’ kavramı ile bağlantılıdır. Çalışmanın örneklemini olan Bandersnatch filmi; başlangıçta gözetim olgusunun kökeninde yer alan baskı-zorlama ile kontrol etmeyi, denetim altına almayı, sonrasında ise rıza, haz duyulan gönüllü gözetim ve kontrolü içeren paradoksal boyutu inşa etmektedir. Zira Bandersnatch filminin ana karakteri Stefan, ilk önce bazı gizli dosyalara ulaşarak çocukluğundan beri gözetim altında olduğunu ve bu anlamda hayatına dair tüm bilgilerinin kayıt altına alındığını fark etmiştir. Filmin akışı içerisinde daha sonra Stefan, bu durumu kabullenmekte ve hatta hayatının kurmaca bir set ortamından ibaret olduğunu anlayıp Dr. Haynes ile dövüşmektedir. Filmde gösterilen bu sahneler, Michel Foucault’nun ‘gözetim toplumu’ kavramı ile örtüşmektedir. Zira Foucault’ya göre gözetleyen bakış ve bu bakış üzerinde hisseden herkes, bakışı öylesine içselleştirir ki sonunda artık kendini gözleme noktasına ulaşır ve bu gözetim, tüm topluma sirayet eder (2015: 95). Foucault, panaptikon metaforuna dayandırarak açıkladığı iktidar ve gözetim toplumu ilişkisini, ‘gören mi iktidardır, görülme mi, yoksa görülmeden gören mi?’ şeklinde formüle etmiştir. Bu formülde görünmeden görenin alanı üzerinde durmuş ve bu gözetimin, toplumsal yaşamın bütünüyle içinde olduğunu belirtmiştir. Modern toplumun katmanlarından birini oluşturan panaptikon bu bakımdan iktidarın, yani ‘gözün’ unutulmasına ya da tahakkümden çıkılmasına izin vermeyen bir paradigma oluşturmaktadır (Okmeydan, 2017: 57).

İnteraktif bir kurguya sahip olan Bandersnatch filminin ana kahramanı Stefan’ın, görünmeden gören seyirci tarafından yönetilmesi de gözün ve iktidar vurgusunun bir temsili olarak anlaşılabilir. Bu anlamda seyircinin Stefan’ı yalnızca gözetlemediği, aynı zamanda birtakım seçimler yoluyla onun hayatını da yönlendirebildiği düşünüldüğünde, başka bir paradoksal inşa kavramı gündeme gelmektedir. Stefan’ın her gün aynı saatte uyandığı bir rutini takip eden döngü içinde seyircinin seçimleri, filmin genel yapısına hâkim olan paradoksal yaşamı da kontrol etmektedir.

Bandersnatch filminde psikolojik sorunları olan Stefan’ın seyirci tarafından kontrol edilmesi, psikolog ve baba gibi otorite figürlerinin sekteye uğramasına neden olmaktadır. Foucault; böylesine bir otorite ve toplum arayışının, deli sayılmak için yeterli olduğunu belirtmiş ve bireyin, bu anlamda çeşitli kurumlar tarafından kontrol edilmesi gerektiği savunarak ‘kontrol’ kavramını olumlamıştır. Bu anlamda Foucault’dan yola çıkılarak; Google, Facebook ve Netflix gibi platformların, seçimlerimizi kaydeden ve ardından bunları reklam olarak kullanan algoritmalara sahip olduğu söylenebilmektedir. Filmdeki kontrol mekanizmaları da birey üzerinde hâkimiyet kuran dijital sistemler ve ağlar üzerinden ilerlemektedir (Akşit ve Nazlı, 2020: 518).

Bulgular kısmında yer alan Tablo 2’deki veriler göz önünde bulundurulduğunda, kontrol mekanizmasının, seyircinin konumunu aktif veya pasif olma anlamında merkeze alan, oyun teorisi yaklaşımını gündeme getirdiği söylenebilmektedir. Zira oyun teorisi yaklaşımında, bireyin elde ettiği başarılar, başka kişilerin seçimlerine bağlı olmakla birlikte, bazı stratejik düşüncelerle uyumlu veya rekabet içinde olan durumların açıklanması irdelenmektedir. Oyun teorisinin amacı, oyunlardaki en iyi seçenekleri belirleyerek bu yönde ilerleyebilmektir (Metin, 2014: 235). Akılcılık ilkesine dayanan bu yaklaşımla birlikte kişiler, kendilerine en yüksek faydayı sağlayacak olan seçimlerinin ihtimal ve hesaplamalarını yaparak, final sonuçlarını çeşitlendirmekte ve böylelikle her bir durum için yeni bir oyun kurabilmektedir. Bu bağlamda oyun, oyuncuların maksimum kar elde etmek istemeleriyle minimum zarar elde etme istemeleri arasında bir yerde durmaktadır (Cantaş ve Koluçak, 2020: 416). Pek çok alanda kullanılan oyun teorisi yaklaşımını, çalışmanın örneklemini göz önünde tutarak açıklamak gerekirse; Stefan’ın oyuncu, seçimlere dayalı düşüncelerle oluşturulan film kurgusu içindeki her anın bir strateji, Tablo 2’de

görülen final ihtimallerinin, muhtemel stratejik sonuçlar olduğu, tüm bunların yaşandığı Bandersnatch filminin ise, çok katmanlı bir ‘oyun’ olduğu söylenebilmektedir.

İzleyicinin elinde bulundurduğu bu kontrol tavrının tartışmaları, Chrisian Metz ve Jean Louis Baudry’nin dilbilimsel ve psikanalitik yöntemleri kuramsal çerçevede sinema okumaları içinde çarpıştırmaları ile yeni bir boyut kazanmıştır. Onlara göre seyirci ‘birey’ değil, sinematik aygıt tarafından üretilen ‘yapay bir inşa’ konumundadır ve bakışın efendisidir. Sinemanın ideolojik niteliğini ideal, aşkın bir özne yaratımıyla tanımlayan Baudry, seyirciyi görüntünün kaynağı olan göz-özne olarak tarif ederek, ona bir tür bütünlük ve kontrol hissi vermiştir (Arslan, 2009: 18).

Metz, sinemanın seyirci ile kurduğu bağ ile ilgili, öznenin bu yeni oluşumunda Lacan’ın ayna metaforundan yararlanarak ‘özdeşleşme’ dinamiklerini açıklamaktadır. Bu anlamda bir çocuğun ayna ile kuracağı ilk ilişkide kendini öteki olarak görmesi ve bedeniyle nesne olarak özdeşleşmesi, sinemada film-seyirci açısından benzeşmektedir. Zira kamera, seyirciye-özneye, perspektif olarak mutlak iktidar konumu vermektedir ve bu durum, ‘hapis olma’ olarak deneyimlenmeyen bir kontrol edinimi yaratmaktadır. Bu anlamda Metz’e göre seyirci, önce bakışın kendisiyle yani kamera ile sonrasında ise karakterle özdeşleşmektedir (Arslan, 2009: 21). Bu yaklaşıma göre seyircinin kurduğu özdeşleşme ne kadar çok olursa, kişinin yaşayacağı yanılsama da buna bağlı olarak artmaktadır. Nitekim ‘ayna olarak sinema’, filmin sınırlarını bulanıklaştırarak neyin gerçek neyin hayal olduğuna karar verilecek bir gerilim yaratır. Bu gerilim, Metz’in ‘fetişistik bir deneyim’ dediği bir izlemde gerçekleşmektedir (Metz, 1974: 3-108). İzleyicinin, imgesel gösterene duyduğu arzudan kaynaklı olarak kendi kendisini aldatarak, yanılsamanın farkında olsa bile onu devam ettirmek istemesi olarak tanımlanan bu deneyim, yine Lacan’ın ‘öznenin arzusunun tetikleyen kayıp nesnesi’ olarak açıkladığı ‘objet petit a’ kavramı ile benzer bir mantığa sahiptir (Barkot, 2011: 5-6).

Filmdeki seçimlerin neye göre yapıldığı ile alakalı olarak, kuram sonrası eleştirilerde özdeşleşmenin, yalnız filmsel araç özelliklerinden veya imgesel hapsoluş aşamalarından oluşmadığı belirtilmektedir. Bu eleştirilere göre filmi izleyen her bireyin sosyal, kültürel, siyasi, ahlaki değerleri farklıdır ve bunlar, seyirci tarafından iletişim halinde olunan karaktere de aktarılmaktadır. İzleyiciyi özne kılan ‘özneliği’ dolayısıyla yaşanan her bir film deneyimi, kişilerin farklılıklarıyla çeşitlenmektedir ve bu anlamda izleyicinin kendi kendine yarattığı yapı ve şablonlar, yine kendi içinde doğrulanarak anlamlı bir paradoks oluşumunu mümkün kılmaktadır.

5. Yorumlayıcı Repertuarlar

5.1. Yorumlayıcı Repertuar 1: Gerilimin Yol Açtığı Sınırlar

Bandersnatch filminde kurgusal Bandersnatch kitabı, Stefan’ın kurguladığı Bandersnatch oyunu ve seyirciler tarafından kurgulanan Bandersnatch filmi ile birlikte toplam üç katmanın olması, gerçekliğin kurgusalla ve sanal gerçeklikle bir araya gelmesini mümkün kılmaktadır. Bu anlamda daha önce bahsedilen ve ayna metaforuyla desteklenen sinemanın, görüntü-seyirci, temsil ve enformasyon arasındaki çizgileri bulanıklaştırmasıyla var olmaya başlayan gerilimin, yine aynı kuramdan hareketle arzu nesnesi haline gelen imgenin varlığıyla güçlendiği ve yanılsamaya yol açtığı söylenebilmektedir. İlk başta kontrolünü kaybeden Stefan için başlayan yanılsama durumu, film ilerledikçe izleyicinin onunla kurduğu özdeşleşmeyi bırakacağı ‘cesedi göm’ veya ‘cesedi parçala’ gibi kötü ve daha kötü seçenekler arasında seçim yapmaya zorlandığı sınırlara çarparak, seyircinin de yanılsama içinde olduğu bir gerilim yaratmaktadır. Zira izleyicinin-gözün gücünün, etkileşiminin ve seçimlerinin özgürlüğünün, filmi kurgulayanların izin verdiği ölçüde olması Tablo 1’de görülmekle birlikte, bu iradenin sonucunda genel anlamda oluşan mutsuz sonlar da Tablo 2’de belirtilmektedir. Sonuç olarak Bandersnatch filminin yaratıcıları tarafından hem seyirci hem de Stefan için kontrol bende tavrı yanılsaması, kurgusal sahnelerle karşılaşarak veya seçim yapmak zorunda bırakılarak sınırlandırılmaktadır.

Öte yandan Bandersnatch filminin yapısı gereği yalnızca Netflix platformunda izlenebilmesi ve bu anlamda belli saniye aralıkları içerisinde seyircinin seçim yapmaya zorlanması durumu, teknik ve görsel anlamda bir sınırlılığı ortaya çıkarmaktadır. Daha önce de bahsedilen çok katmanlılık ve senaryo gereği ortaya çıkan paradoks durumu, seçimlerin yapılacağı zaman aralığı ile birlikte daha da artan bir hapis olma durumu yaratmaktadır ve bu durum, görselin ötesine geçerek düşünce ve zihinle etkileşimi hedefleyen bir sınırdır.

5.2. Yorumlayıcı Repertuar 2: Özgürlük Alanının Yol Açtığı Sınırsızlıklar

Çok katmanlı bir evrene sahip Bandersnatch filmi, izleyiciyi seçenekler vasıtasıyla bu oyuna dahil ederek, tıpkı bir labirent gibi içinden kolay kolay çıkılamayan bir sınırsızlık sunmaktadır. Zira filmin yapısı gereği ileri veya geri sarılamaz ve depolanamaz oluşu, yanlış seçenek yoluyla biten yaşamın devamında yeni bir gerçekliği deneme seçeneklerinin yarattığı özgürlük alanı ile birleşince, paradoksal bir sınırsızlık ortaya çıkmaktadır. Bunun yanında seyirci –her ne kadar filmi kurgulayanların izin verdiği ölçüde olsa bile- iki seçenek arasında karar vererek kendi özgün sinema deneyimini yaşamaktadır. Bu anlamda seyirci, dış çevreyi ve Stefan'ın yaşamını bir şekilde yönlendirebilmektedir. Dolayısıyla iletişim ortamının hem öykü hem de karakteri ile içselleştirebilen seyirci için iletişim ortamı çift yönlü olarak sağlanabilmektedir. Daha önce bahsedilen ve birtakım kuramlarla desteklenen bu sınırsızlık, Bandersnatch'in özgürlük alanını oluşturmaktadır.

SONUÇ VE TARTIŞMA

Çoğu zaman kitlelerin üzerinde ideolojik olarak yönlendirici bir işlevi olan sinema, enformasyon çağının yeni ağ toplumu dünyasında, hızla gelişen teknolojik imkânların da etkisiyle yeni anlatı formları şekillendirmektedir. Bu anlatisallık, geleneksel sinemanın tek yönlü iletişimini tamamen yok etmese de dönüştüren ve bu anlamda çift yönlü bir iletişim sağlayan çoklu ortamlarda gerçekleşmektedir. Mevcut platformların varlığı, medya endüstrisindeki tüketim ve pazarlamanın piyasaya sürüldüğü ve bu sayede, sinemanın yeni sermaye kolları oluşturduğu bir ortam hazırlamaktadır. Dijitalleşen bu yeni film izleme kültürü, beyaz perdenin ekranlara taşındığı, bireyin istediği an istediği yerde içerik izleyebildiği ve aynı zamanda bu içeriği kontrol edebildiği kişisel bir sinema deneyimi sunmaktadır.

Etkileşimli veya interaktif sinema olarak adlandırılabilen boyut; gerçekliğin, teknolojiyle ve sanallıkla iç içe geçmesiyle birlikte bizi birbirimizle, başka filmlerle, başka izleyicilerle, film yapımcılarıyla iletişime zorlamaktadır ve bu da seyirciyi güçlendirmektedir (Daly, 2010: 95-98). Bu noktada dijitalleşmenin ve çoklu sinema ortamlarının, görüntünün ötesine geçerek, bilişsel ve zihinsel dinamikler kullanılarak gerçekleştirilen seçimleri gerektirdiği söylenebilir. Zira sinemanın alışlageldik klasik anlatı yapısında, filmi izlemek ve anlamlandırabilmek için yalnız bir gözün yeterli olduğu ortam, artık dijital mantıkta 'düşünce' ile uğraşan bir senkronizasyon gerektirmektedir. Bu noktada Daly'nin tespitlerinden biri, bahsi geçen film örneklerinin birden fazla kez izleme gerektirdiğidir ve çalışmanın örnekleme bu bakımdan tutarlı bir yapıdadır.

Çalışmanın kapsamı gereği sinemanın dijitalleşmesi ve interaktivite kavramları Bandersnatch filmi ile birlikte değerlendirilerek; gözetim, kontrol ve bakış kavramları üzerinden ele alınmıştır. Bu bağlamda dijitalleşme ve interaktivitenin, yeni bir sinematografi modeli yaratmış olduğu ve bu boyutta izleyicinin oyuncu konumuna ulaştığı, onu temsil eden değil, temsili kontrol eden olduğu ve hatta temsilin yerine geçtiği sonucuna ulaşılmıştır. Tüm bunların da örnekleme üzerinden çok katmanlı paradoksal bir evrende gerçekleştiği ve bu evrenin içeriğinin felsefi, biçiminin ise sanatsal bir vizyona sahip olduğu görülmektedir. Oluşturulan sinematografi modelini, çalışmanın örnekleme içerisinde yer alan hikâye seçimleri ve olay örgüsünü içeren tek bir sanatsal biçimin doğurduğu varsayılmaktadır. İzleyicinin iki evren arasındaki boşluğu doldurarak tamamladığı filmin karmaşık anlatı formunun, sinemayı paradoksal bir boyuta soktuğu ve bu boyutun sınırını seyircinin duyduğu gerilimin belirlediği, bahsi geçen sınırsızlıkları ise seyirciye sunulan özgürlük ortamının oluşturduğu söylenebilmektedir. Filmin çok katmanlılığının yanında kullanılan az sayıdaki mekânların ise seyirci ve oyuncu arasındaki interaktiviteyi bozmamak adına yapılan bilinçli bir oyun olduğu sonucuna ulaşılabilir.

Gözetim, kontrol ve bakış kavramlarıyla yorumlanan Bandersnatch filminde, seyircinin efendi-özne bakışı, filmin izlenmesinde temelde doğru bir yaklaşım olsa da deneyimleme kısmında kişilerin tüm farklılıkları ile oluşturduğu özgün şablonlar-senaryolar ortaya çıkmaktadır. Dolayısıyla pratikte Bandersnatch evreni, ilk başlarda bu farklılıklara izin vererek özgürlük ortamı ile sunduğu sınırsızlıkları, filmin gidişatında tüm seçenekleri denemeye yatkın olan ve kontrol bende tavrı yanılması taşıyan izleyici ile birlikte kaldırmaktadır, böylelikle gerilim ortamı yaratarak sınırlandırmaktadır. Sonuç olarak sınır ve sınırsızlıkları bir arada yaşayan izleyici için oyun içinde oyun olan bu evren, filmin başladığı anda içinden çıkılamayan bir paradoks yaratmaktadır.

Yazarların Katkı Düzeyleri: Birinci Yazar %100.

Etik Komisyon Onayı: Çalışmada etik kurul iznine gerek yoktur.

Finansal Destek: Çalışmada finansal destek alınmamıştır.

Çıkar Çatışması: Çalışmada potansiyel çıkar çatışması bulunmamaktadır.

KAYNAKLAR

- AKŞİT, O. & Nazlı K. A. (2009). Technology Versus Individual: An Analysis on Interaktive Film Black Mirror: Bandersnatch, *The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication*, 10 (4), 509-523.
- ARSLAN, T. U. (2009). Aynanın Sırları: Psikanalitik Film Kuramı, *Kültür ve İletişim Dergisi*, 12 (1), 9-38.
- AZİZ, A. (2012). *İletişime Giriş*, İstanbul: Hiperlink Yayınları.
- BARKOT, Ö. Z. (2011). İzleyici-Özne Sorunu Bağlamında Lacan Sonrası Psikanalitik Film Kuramı, *Doğu-Batı Dergisi Psikanaliz Dersleri Özel Sayısı*, 56: 1-15.
- CANTAŞ, A. & İ. Koluaçık. (2020). Bir Film Çözümleme Yöntemi Olarak Oyun Teorisi: Kara Şövalye Filmi Örneği, *SineFilozofi Dergisi*, Özel Sayı: 411-436.
- DALY, K. (2010). Cinema 3.0: The Interactive-Image, *University of Texas Press*, 50 (1): 81-98.
- D-HELP. (2023). *Yeni Medya ile Geleneksel Medya Arasındaki Farklılıklar*, 10.13.2024 tarihinde <https://d-help.com/yeni-medya-ile-geleneksel-medya-arasindaki-farkliliklar/> adresinden alındı.
- FİSKE, J. (2017). *İletişim Çalışmalarına Giriş*, (İrvan S. Çev.) Ankara: Pharmakon Yayınevi.
- FOUCAULT, M. (2015). *İktidarın Gözü*, (Ergüden I. Çev.) İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- KOÇ, R. (2022). Dijitalleşen Kültür ya da Kültürün Dijitalleşmesi: Dijital Kültür Kavramı, *Motif Akademi Halkbilimi Dergisi*, 15 (38): 500-513.
- MANUEL, C. (2013). *Enformasyon Çağı Ekonomi, Toplum ve Kültür: Binyılın Sonu*, (Kılıç E.Çev.) İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları.
- METİN, S. (2014). Oyun Teorileri Işığında Thomas Hobbes'un Sosyal Sözleşme Kuramının Analiz ve Yorumu, *İstanbul Üniversitesi Hukuk Fakültesi Mecmuası*, 72 (1): 235-264.
- METZ, C. (1974). *Film Language: A Semiotics of Cinema*, Oxford University Press: New York.
- OKMEYDAN, B. S. (2017). Postmodern Kültürde Gözetim Toplumunun Dönüşümü: 'Panoptikon'dan 'Sinoptikon' ve 'Omnipoptikon'a, *AJIT-e: Online Academic Journal of Information Technology*, 8 (30): 45-69.
- SUNAL, G. (2016). Sanal Gerçeklik ve Dijital Sinemanın Olanakları Üzerine Bir Değerlendirme, *İnönü Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi*, 1 (2): 294-309.
- TAŞOVA, K. N. (2013). *Üniversitelerde Lisans Programlarında Yer Alan İnteraktif Medya Tasarımı Ders Programının Değerlendirilmesi Ve Bir Program Önerisi*. Gazi Üniversitesi, Doktora Tezi, Ankara.
- TEPE, G. & M. Ovalı. (2021). Black Mirror: Bandersnatch İnteraktif Sinema Evreni'nde Karar Ağacı ve Akış Şeması Uygulaması, *Turkuaz Uluslararası Sosyo-Ekonomik Stratejik Araştırmalar Dergisi*, 3 (4): 39-51.
- ÜNLÜ, T. T. (2020). *İnteraktif Sinemada İzleyicinin Karakter ile Özdeşleşmesi*, İstanbul Üniversitesi, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul.
- YENGİN, D. & ORMANLI, O. (2020). Dijital Platformlarda Film İçinde Oyun Denemeleri Black Mirror-Bandersnatch Örneği, *Yeni Yüzyıl'da İletişim Çalışmaları Dergisi*, 1 (1): 98-107.