

Dijital Çağda Hikâye Anlatıcılığını Yeniden Tanımlamak: Sürükleyici Deneyimler

Redefining Storytelling in the Digital Age: Immersive Experiences

Doç. Dr. Aslı İGİT*
Ahmet GÜRBÜZ**

DOI: 10.46641/medeniyetsanat.1594036

Araştırma Makalesi / Research Article

Öz

Dijitalleşme ve teknolojinin olanaklarıyla birlikte hikâye anlatımının sınırları genişlemiş; salt olarak görsel-işitsel olanın konumu, deneyime farklı duyuların dâhil edilmesiyle derinleştirilmiştir. Sürükleyici deneyimler, çeşitli tür ya da biçimlerde kendini var eden ve pekiştiren bir alan olarak yayılım göstermekte olup izleyici/alımlayıcı/kodaçan/katılımcı/deneyimleyici/eyleme çağırılanın fiziksel ve ruhsal yolculuğunun aşkınlık seviyesine erişmesine aracılık etmek üzere sürekli evrilmiştir. Çalışma kapsamında sürükleyici deneyimlerin hikâye anlatımını nasıl ve ne şekilde değiştirip dönüştürdüğünün, izleyicinin gelenekselden nasıl ayrıştığının ortaya koyulması amaçlanmıştır. Bu amaç doğrultusunda veriler nitel araştırma yöntemlerinden biri olan doküman taraması ile elde edilmiş ve Türkçe dilinde yazılan kısıtlı kaynak varlığı zenginleştirilmeye çalışılmıştır. Elde edilen bulgular, hikâye anlatıcılığının teknolojinin sunduğu olanaklarla evrimleşerek yeni bir boyut kazandığını ortaya koymaktadır. Buna ek olarak dijital çağ ile birlikte hikâye anlatıcılığının dönüşümü, yaratıcı sektörlerin yanı sıra bireylerin öğrenme, empati geliştirme ve anlam yaratma süreçlerinin de önemli bir potansiyel taşımakta olduğu söylenebilir.

Anahtar Kelimeler: Sürükleyici Deneyim, Hikâye Anlatıcılığı, Etkileşim

Abstract

With advancements in digitization and technological capabilities, the boundaries of storytelling have expanded, and the significance of purely audiovisual elements has been enhanced by integrating multiple sensory dimensions. Consequently, immersive experiences have emerged as a distinct domain, reinforced across various genres and formats, and have continued to evolve to facilitate the transcendence of physical and psychological journeys undertaken by the viewer, participant, experiencer, receiver, codebreaker, or agent of action. This study aims to elucidate how immersive experiences redefine and transform storytelling modalities and to determine how audiences diverge from conventional paradigms. To this end, data were obtained through document analysis- a qualitative research method- to address the scarcity of Turkish-language resources on the subject. The findings indicate that storytelling has evolved into a new dimension through opportunities afforded by technological advancements. Furthermore, this transformation of storytelling in the digital age holds significant potential not only for the creative industries but also for processes such as individual learning, empathy development, and meaning-making.

Keywords: Immersive Experience, Storytelling, Interaction

* İstanbul Medeniyet Üniversitesi, Sanat, Tasarım ve Mimarlık Fakültesi, Görsel İletişim Tasarımı Bölümü, asli.igit@medeniyet.edu.tr, ORCID: 0009-0001-4662-8480

** Illusionist Digital Art Studio, ahmet@illusionist.com.tr

Giriş

Hikâye anlatıcılığı, insanlık tarihi boyunca kültürlerin ve bireylerin en temel ifade biçimlerinden biri olmuştur; sözlü geleneklerden yazılı metinlere, tiyatrodan sinemaya kadar uzanan anlatı biçimleri, teknolojinin gelişimiyle birlikte dijital ortamlara taşınmış ve dramatik bir dönüşüm geçirmiştir. Dijitalleşme ve teknolojinin sağladığı olanaklar, hikâyenin biçim ve içerik düzleminde varlık gösteren unsurlarının sınırlarını genişleterek anlatım sürecini daha etkileşimli ve sürükleyici bir boyuta taşımıştır. Bir başka ifadeyle geleneksel hikâye anlatıcılığı, genellikle sınırlı bir anlatıcı-alıcı ilişkisi çerçevesinde gelişirken, dijitalleşme ile birlikte bu ilişki dinamik, etkileşimli ve çok boyutlu bir hale dönüşmüştür. Hikâye anlatıcılığının dijitalleşme ile geçirdiği bu dönüşüm, özellikle sürükleyici deneyimlerin yükselişiyle birlikte anlamı ve anlam katmanlarını derinleştirmiştir.

Sürükleyici deneyimler, bireyi hikâyeye davet eden, ona hikâyeye dâhil olup katkı sunmasını teşvik eden; farklı duylara hitap edip teknolojinin sağladığı araçlarla etkileşimi artıran bir yapı sunmaktadır. Sanal gerçeklik (VR), artırılmış gerçeklik (AR) ve karma gerçeklik (MR) gibi teknolojiler, sürükleyici deneyimlerin temel yapı taşlarını oluştururken, izleyiciyi geleneksel; pasif konumundan çıkararak hikâyenin aktif birer öznesi haline getirmekte, hikâye anlatıcılığının biçimsel ve işlevsel açıdan yeniden tanımlanmasına zemin hazırlamaktadır. Özetle, sürükleyici deneyimler hikâyenin belirli bir çizgide ilerleyen durağan yapıda değil; izleyicinin kararları, eylemleri ve duygusal katılımıyla sürekli değişen dinamik bir süreçtir.

Bu çalışmanın amacı, sürükleyici deneyimlerin hikâye anlatıcılığını nasıl dönüştürdüğünü ve bu dönüşümün izleyiciyi hangi yön/lerden etkilediğini incelemeyi ve nasıl yeniden şekillendirdiğini ortaya koymaktır. Bu doğrultuda, sürükleyici deneyimlerin hikâye anlatıcılığına nasıl yeni olanaklar sunduğu ve bireylerin anlatıyla kurduğu ilişkiyi nasıl dönüştürdüğü irdelenmeye çalışılacaktır. Çalışmanın verileri, nitel araştırma yöntemlerinden biri olan doküman incelemesi yoluyla toplanmıştır. Konunun Türkçe kaynaklar üzerinden tarandığında görülen kısıtlılığı, çalışmanın alan yazına katkıda bulunması açısından önemlidir. Bunun yanı sıra sürükleyici deneyimlerin hikâye anlatımındaki yerini daha iyi anlamak ve bu alanı gelecekteki çalışmalara ışık tutacak şekilde derinleştirmek için bir temel oluşturduğu düşünülmektedir.

1. Gelenekselden Dijitale Hikâye Anlatıcılığına Bir Bakış

Sözlü hikâye anlatıcılığının kökenlerini, insanların kabileler halinde yaşadığı köylerde, günlük yaşamlarına ve işlerine eşlik eden ritmik, tekerleme benzeri kalıplarda görülebilmek mümkündür. Bu kalıpların, çoğunlukla kabilenin genç üyelerine saygı, fedakârlık ve ahlak gibi idealleri, normları ve beklentileri aktarmak ve öğretmek amacıyla kullanılmış olduğu görülmektedir (Garrety, 2008: 8-9). Hikâye anlatımı, kuşaktan kuşağa aktarılacak geleneksel bir yapıya sahip olmasının yanı sıra, birlikte gerçekleştirilen bir eylem olarak kolektif anlam bütününe işaret etmektedir. Kolektif anlam dünyası, bireyi kendi tekilliğinden çıkarıp başkalarıyla ortak bir deneyim paylaştığı çoğulluğa yönlendirmektedir. O halde hikâye anlatımının, söz ile eylemi bir araya getirerek parçalanmış unsurları bütünleştirdiği ve bireylere ortak bir yaşamın ya da 'deneyim'in kapısını araladığı söylenebilir. Hikâye anlatıcılığı, bireyler arasında paylaşılan 'ortak bir deneyime' ve bu deneyimden doğan, farklılıkları da kapsayan 'ortak bir düşünce biçimine' atıfta bulunmaktadır (Sütçü, 2013: 80). Kısaca ve kabaca geleneksel hikâye anlatıcılığı

en temel haliyle, anlatıcının bir olay örgüsünü sözlü veya yazılı biçimde bir ya da birden fazla dinleyici/okuyucu kitlesine aktardığı iletişim biçimi olarak tanımlanabilir. Buna ek olarak insanın düşünsel ve kültürel evriminin temel unsurlarından biri olarak değerlendirilip konumlandırılan geleneksel hikâye anlatıcılığı, bireyin bilişsel, sosyal ve kültürel bir düzen inşa etme süreci olup anlatılar aracılığıyla bilgiyi aktarma, sosyal bağlar kurma ve kültürel değerleri koruma işlevini yerine getirmektedir.

Dijital hikâye anlatıcılığı, dijital teknolojileri kullanarak hikâyelerin çeşitli medya unsurlarıyla (metin, ses, video, grafik ve interaktif öğeler) zenginleştirilerek anlatılması sürecidir. Geleneksel hikâye anlatıcılığının dijital araçlar ve platformlarla yeniden yapılandırıldığı bu yöntem, kompleks bir anlatım biçimi sunmaktadır. Miller'e göre dijital hikâyeler, dijital teknoloji ve medya aracılığıyla izleyicilere ulaşan bir anlatı biçimi olup (2008: 4) klasik anlatılardan farklıdır; statik ve değişmez değildir. Bir başka deyişle lineer ya da kronolojik bir düzende ilerlemez. Bunun yerine, aktif olarak deneyimlenir ve çeşitli şekillerde sona erebilir (Miller, 2008: 19). Dijital hikâye anlatıcılığının çok katmanlı olduğu konusunda ortaklaşılan ve gelenekselden ayrılan temel özelliklerinden bazıları şu şekildedir: Etkileşimlilik ve kişiselleştirilebilir deneyim, çoklu medya kullanımı, çok katmanlılık, ağ yapılı/bağlantılı hikâye anlatımı, gerçek zamanlı güncelleme ve değişiklikler, kullanıcı/izleyici deneyimi ve geri bildirim, kapsayıcı ve sürükleyici deneyim.

Etkileşimlilik ve kişiselleştirilebilir deneyim unsuru üzerinden dinleyici/izleyicilerin, hikâyeye aktif katılım sağlayarak karakterlerin kararlarını ve olayların gelişimini etkileyebilmesi ve böylece izleyici/katılımcı seçimlerinin, anlatının akışını ve sonucunu şekillendirebilmesi, dijital mecralar kavramsallaştırılması üzerinden, canlı yapılan doğaçlama tiyatro gösterimlerinde izleyici/katılımcıların hikâye üzerinde kontrol sahibi olabilmesi, anlatıyı kişisel tercihlerine göre şekillendirebilmesi ifade edilmek istenmektedir. Bu paralelde Youtube platformu üzerinden performans sergileyen Cenk Tunalı kanalı ya da Netflix interaktif dizi/filmleri örnek gösterilebilir. Çoklu medya kullanımı kavramı aracılığıyla hikâye anlatımının videolar, animasyonlar, metinler, görseller, ses efektleri, sanal veya artırılmış gerçeklik gibi çeşitli dijital araç ve medya platformlarının bir arada kullanılması, çok katmanlılık kavramı üzerinden dijital hikâyelerin genellikle birden fazla katman ve perspektif içerebildiği ve izleyicinin hikâyeyi farklı açılardan keşfedebilir olması ve aynı zamanda derinlemesine anlamak için farklı yollara başvurulabilmesi, ağ yapılı/bağlantılı hikâye anlatımı kavramı aracılığıyla hikâyenin doğrusal bir yol izlemek yerine dallanarak veya birbirine bağlı çeşitli yollar sunarak kullanıcıların farklı olay dizi ve sonuçlarını keşfetmesi, gerçek zamanlı güncelleme ve değiştirilebilir özelliği aracılığıyla, dijital ortamların hikâyenin gerçek zamanlı olarak değiştirilebilmesi ve yeni içeriklerle sürekli gelişen dinamik bir yapıya sahip olması, kullanıcı/izleyici deneyimi ve geri bildirim unsuru aracılığıyla, dijital hikâye anlatıcılarının izleyici verilerini ve geri bildirimlerini analiz edip hikâyeleri etkili ve deneyimleyici odaklı hale getirebilmesi ve son olarak kapsayıcı ve sürükleyici deneyim kavramı üzerinden ise sanal gerçeklik, artırılmış gerçeklik ve 360° videolar gibi teknolojilerin, izleyiciyi hikâyenin içine çekerek sürükleyici bir deneyim yaşatabilmesi ifade edilmek istenmektedir.

Buraya kadar betimlenen bağlamdan hareketle özetlemek gerekirse, gelenekselden dijitalle evrilen ve köklü değişikliklerle var olan, varlığını sürdüren ve koruyan anlatıcılığın, teknolojik gelişmelerin gelişimiyle etkileşimlilik, farklı düzlemlerde seyreden katmanlılık/boyutluluk ve deneyimleyici odaklı yapı gibi kavramlar üzerinden sığdan uzaklaşmış ve derinleşmiş olduğu ifade edilebilir. Buna ek olarak oluşturulan hikâyelerin, çeşitli medya araçlarının bir arada kullanıldığı, eyleme çağrılanın aktif katılımını teşvik

ettiği (onun hikâyeyi biçimlendirmesine olanak tanıdığı) ve dinamik olarak güncellenebilen bir anlatı deneyimi sunduğu söylenebilir.

2. Sürükleyici Deneyim ve Anlatıya Katkısı/Anlatının Dönüşümü

Katılımcıyı hikâyenin içine çekerek, onun fiziksel dünyayla bağıını koparan ortam yaratma süreci *sürükleyici deneyim* olarak tanımlanabilir. Öyle ki bahsi geçen deneyim, izleyici/katılımcıyı yalnızca bir gözlemci olmaktan çıkarmakta ve hikâyenin ya da olay örgüsünün aktif birer parçası haline getirmektedir.

“Canlı ve sürükleyici çalışmalar, kamuya açık alanlarda beklenmedik biçimde, özel taşıma süreçlerinde, nakliye konteynerlerinde, yer altı sığınaklarında, labirent benzeri mahzenlerde, bozkır yürüyüşlerinde ya da oyun formatında olmak üzere farklı şekillerde deneyimlenebilmektedir. Bunun yanı sıra, bu tür deneyimler ev ortamında da yaşanabilmektedir. Bu durumda birey, kendi hayal gücünün baş kahramanı ya da gözlemcisi rolünü üstlenmektedir” (Machon, 2024).

Sanal gerçeklik, artırılmış gerçeklik, karma gerçeklik veya 360 derece video gibi ileri teknolojilerle mümkün olabilen sürükleyici deneyim, deneyimleyicinin duyuşsal algılarını yoğunlaştırmakta ve genellikle görsel, işitsel ve ‘dokunsal’ unsurları bir arada sunarak gerçeklik hissini derinleştirmektedir (Murray, 1997).

Sürükleyici deneyimler, teknolojinin sunduğu yeniliklerle sınırlı kalmayıp psikolojik ve fizyolojik katılımı da içermektedir. Sürükleyici deneyimlerde katılımcı anlatıyla bütünleşebilir, sahnelerin içine girebilir ve olayların akışını kendi tercihlerine göre etkileyebilir. Esasen bahsi geçen sahnelerin içine girme, olay örgüsünü etkileme ya da akışı değiştirme hali, daha çok sürükleyici tiyatrolarda bedenlenmektedir. Tam olarak bu deneyim, katılımcının belleğinde kalıcı iz bırakmakta ve geleneksel anlatım yöntemlerinden farklı olarak güçlü duygusal bağ kurmasına yol açmaktadır. Örneğin bir sanal gerçeklik hikâyesinde katılımcı, yalnızca hikâyeyi seyretmez; olayları ‘oradaymış gibi’ deneyimler ve olay örgüsüne doğrudan etki etme potansiyeline sahip olur. Böylece, klasik anlatının izleyiciyi uzaktan izlemeye yönlendiren yapısı yerini, izleyiciyi hikâyenin merkezine konumlandıran ve onu deneyimin bir parçası haline getiren yapıya bırakır (Slater ve Sanchez-Vives, 2016).

Sürükleyici deneyim kavramı, salt olarak eğlence ve medya alanında değil; eğitim, savunma, güvenlik, sağlık, pazarlama, müze gibi birçok alanda kullanılmaktadır. Eğitimde, karmaşık kavramların veya tarihî olayların sanal gerçeklik gibi araçlarla deneyimlenmesi, öğrenmeyi kalıcı ve etkileyici hale getirebilmektedir. Sağlık alanında, terapi süreçlerinde hastaların kaygılarını azaltmak veya rahatlamalarını sağlamak için kullanılabilir (Ryan, 2001). Bu noktaya kadar sunulan çerçeveden yola çıkarak özetlemek gerekirse sürükleyici deneyimin katılımcıyı merkezde konumlandıran; pasif konumdan aktif olma haline çeken ve ona yüksek derecede özelleştirilmiş, kişiselleştirilmiş, etkileşim¹, çok boyutlu/katmanlı katılım zemini hazırlayan,

¹ Sürükleyici deneyim başlığı altında geçen etkileşim kavramı diğerlerinden radikal biçimde ayrılmaktadır. Buradaki etkileşim salt olarak etkileşim, iki ya da daha fazla kişi veya nesnenin birbirleriyle iletişim kurarak bilgi alışverişinde bulunması (Sharp, Preece ve Roger, 2007: 5) veya çok sayıda unsurun karşılıklı olarak birbirine etki ederek, birbiriyle etkileşim içinde olarak dönüşüm geçirmesi değildir. Bahsi geçen kavram, görme, işitme, dokunma, tatma, koku alma duyularının da dâhil edilmesini içermektedir. Bir başka deyişle yanılısalı etkileşim kavramını dışarıda tutan; bir üst perdeden, bir üst anlam katmanından atfedilen konumlandırmadan bahsedilmektedir.

izleyici/katılımcıya müdahale olanağı tanıyıp istediği mesafeden yine istediği biçimde deneyimlemesine olanak tanıyan bir anlatı biçimi sunduğunun altını çizmek ve anlatının geleneksel çerçevesini genişleterek izleyiciyi, gözlemci konumundan çıkarıp etkin/etkide bulunma edimi tanınan bir katılımcı konumuna taşıdığını eklemek gerekir.

3. Sürükleyici Deneyim Türleri

Herhangi bir sürükleyici deneyim uygulamasını tek bir başlık altında sınıflandırabilmenin zorluğu, onun çoklu disiplinleri kaynak edinmesiyle açıklayabilmek mümkündür. Multimedya araçları aracılığıyla sunulan ve multidisiplinlerden faydalanarak ortaya çıkan uygulamaların bahsi vurgulanan çok yönlü ekosistemini Barnes, aşağıdaki şekilde başlıklandırmış ancak öte yandan da salt olarak bunlarla sınırlı olmadığını da altını çizmiştir (2024).

3.1. Korku Merkezleri

Korku merkezleri, ziyaretçileri heyecanlandırmak veya korkutmak amacıyla tasarlanan, perili evlerden çığlık parklarına kadar çeşitli canlı deneyim türlerini içeren yüz yüze ve sürükleyici etkinliklerdir. Bu merkezlerde duyuusal etkiler, temalı ortamlar ve canlı oyuncular kullanılarak gerilim ve korku atmosferi oluşturulmakta, ziyaretçilerin korkutucu karakterler, engeller ve bulmacalarla karşılaşarak derin korku ve kaygılarını güvenli bir çerçevede deneyimlemeleri sağlanmaktadır.



Görsel 1. Wall Scare Maze (walsallscaremaze.co.uk).

Korku merkezi deneyimleri, modern hikâye anlatımı ve duyuusal katılım biçimlerini yeniden tanımlayan sürükleyici anlatım teknikleri ile interaktif tiyatro, oyunlaştırma ve tematik mekân tasarımını birleştirerek, katılımcının duyu durumu ve algı sınırlarını zorlayan bir gerçeklik inşa etmektedir. Özellikle dijital teknolojilerin entegrasyonu sayesinde, katılımcıyı bireysel ve kolektif düzeyde korkunun derin psikolojik boyutlarını deneyimlemeye teşvik eden korku merkezleri, yalnızca eğlence ve gerilim odaklı bir alan olmakla kalmamakta, insan psikolojisi, toplumsal ritüeller ve korkunun kültürel kodları üzerine derinlemesine inceleme için özgün bir platform olanağı sağlamaktadır.

3.2. Sürükleyici ve Etkileşimli Tiyatro

Sürükleyici ve etkileşimli tiyatro, performansçılar ile izleyiciler arasındaki geleneksel fiziksel, psikolojik ve anlatsal sınırların bulanıklaştığı ya da tamamen ortadan kalktığı bir tiyatro biçimini ifade etmektedir. Sürükleyici ve etkileşimli tiyatro türünde izleyiciler pasif gözlemcilerden ziyade anlatının aktif katılımcıları konumundadır. Performans mekânını, geleneksel sahnenin ötesine taşımak; tüm odaları, yapıları ve dış mekânları kapsayacak şekilde genişletebilmek mümkündür. İzleyiciler bu alanlarda serbestçe hareket edebilmekte, performansçılarla etkileşimde bulunabilmekte ve zaman zaman anlatının seyrine etki edebilecek bir rol üstlenebilmektedir.



Görsel 2. Sürükleyici Tiyatroya Bir Örnek (youtube.com).

Sürükleyici ve etkileşimli tiyatro, günümüz sanat dünyasında, özellikle 'katılımcı kültür', 'teknolojik entegrasyon' ve 'çoklu duyuşal deneyim' gibi disiplinler arası meselelerle güçlü bir bağ kurmaktadır. Bu bağlamda, dijital çağın dinamikleri doğrultusunda, izleyicilerin sanatla kurduğu ilişki biçimlerini yeniden tanımlayarak sanatsal ve sosyolojik açıdan dikkate değer bir önem taşımaktadır. Bu tiyatro biçimi, geleneksel performans anlayışı ile modern sanat pratiklerinin kesişim noktasında konumlanmakta olup, yenilikçi bir hikâye anlatım yöntemi sunmasının yanı sıra kültürel üretim süreçlerinde alternatif bir paradigma inşa etmektedir.

3.3. Kaçış Odaları

Kaçış odaları, katılımcıların belirli bir süre içinde ipuçlarını ve bulmacaları çözerek odadan çıkmayı hedeflediği, senaryoya dayalı ve tematik öğeler içeren fiziksel macera oyunlarıdır. Bu tür oyunlar, oyuncuların takım halinde çalışmasını, problem çözme becerilerini ve stratejik düşünme yeteneklerini kullanmalarını zorunlu kılmaktadır.

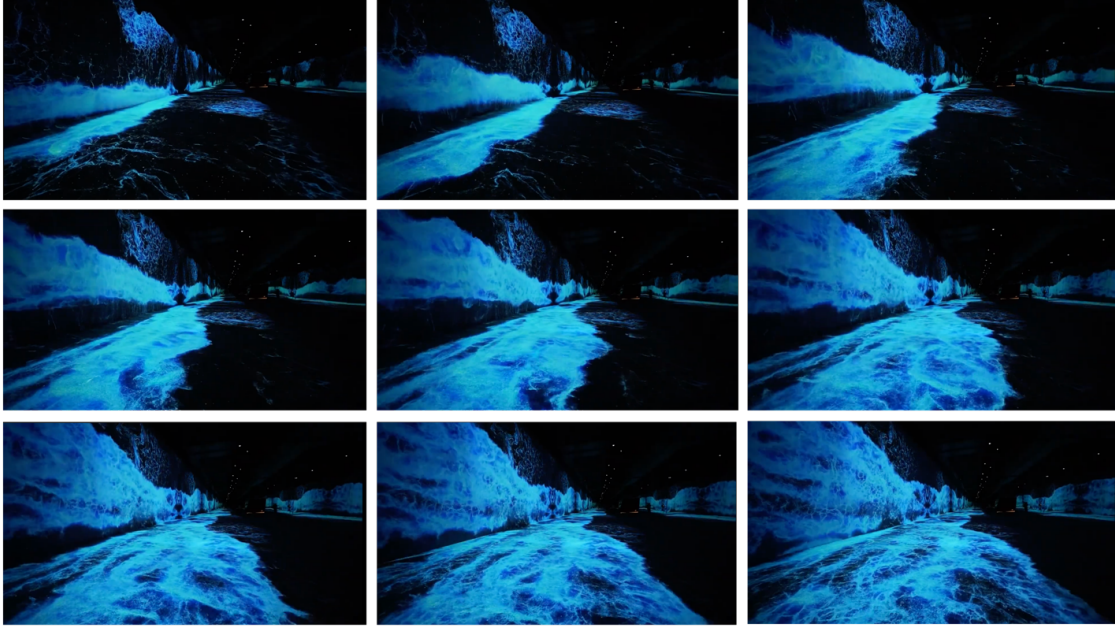


Görsel 3. Kaçış Odası Oyununa Bir Örnek (youtube.com).

Belirli bir hikâye ya da konseptte uygun olarak tasarlanan ve çeşitli zorluk seviyelerine sahip odalarda gerçekleştirilen kaçış odalarında katılımcılar, bulmacaları çözerek odada gizlenmiş ipuçlarını ve nesnelere bulmakta ve genellikle belirli bir zaman diliminde odadan çıkmaya çalışmaktadır. Sürükleyici kaçış odaları, 'oyunlaştırılmış deneyim' ve 'katılımcı kültür' arasındaki ilişkiyi yeniden tanımlarken, eğlence, eğitim ve sosyalleşme süreçlerine katkıda bulunan bir platform olanağı da sunmuş olmaktadır.

3.4. Deneyimsel Sanat

Deneyimsel sanat, izleyici ile sanat eseri arasındaki doğrudan etkileşimi ve katılımı vurgulayan; bireyin duygusal, fiziksel, bilişsel ve duyuşsal tepkilerini harekete geçiren, izleyici ile eser arasındaki ilişkiyi merkeze alıp izleyicinin eserin bir parçası olmasını sağlayan ve sanatçı, sanat eseri ve gözlemci arasındaki sınırları bulanıklaştıran çağdaş bir sanat formudur. Etkileşimli sanat, sürükleyici sanat veya katılımcı sanat gibi kavramlarla da tanımlanabilen deneyimsel sanat, deneyimleyicide duygusal bir etki yaratmak, deneyimleyici ile sanatçı arasındaki ilişkinin sınırlarını genişletmek, deneyimleyicinin yeni ifade biçimlerini keşfetmesine ve etkileşim yoluyla düşünmesi, sorgulamasına olanak sağlamak amacını taşımaktadır.



Görsel 4. Deneyimsel Sanat Örneği (youtube.com).

Deneyimsel sanat, estetik algıyı genişleten bir araç, bireysel ve kolektif farkındalık yaratan pratik olarak öne çıkar. Özellikle çağdaş sanatın dönüşen dinamikleri ışığında, deneyimsel sanat, izleyiciyi eserin anlam üretim sürecine dâhil ederek, geleneksel sanat anlayışından radikal bir kopuşu temsil etmektedir. Buna ek olarak, teknoloji ve yeni medya olanaklarının sanat pratiklerine entegrasyonu, deneyimsel sanatın etki alanını genişleterek, duyuşsal ve bilişsel deneyimlerin sınırlarını zorlayan bir ifade biçimi sunmaktadır.

3.5. Mekâna Dayalı/Konum Tabanlı Uygulamalar

Mekâna dayalı ya da bir başka adlandırmayla konum tabanlı sanal gerçeklik, artırılmış gerçeklik, GPS ve sensörler gibi teknolojileri, kullanıcıların belirli bir fiziksel mekânda sanal veya artırılmış içeriklerle etkileşim kurmasını sağlayan ve genellikle eğlence merkezleri, müzeler, turistik bölgeler gibi halka açık alanlarda kullanılan yenilikçi, sürükleyici deneyim uygulamalarıdır.



Görsel 5. Pokemon Go Oyun örneği (youtube.com).

Görsel 5'te yer alan görüntüler 2016 yılında Niantic tarafından piyasaya sürülen ve artırılmış gerçeklik ve GPS teknolojisi kullanılarak üretilen Pokémon GO mobil oyunudur. Pokémon GO oyunu, oyuncuları gerçek dünyada dolaşarak sanal ve yabani Pokémon'ları yakalamaya, başka takımlarla savaşmaya ve etkileşim kurmaya teşvik etmektedir.

3.6. Sürükleyici Ses

Sürükleyici ses, dinleyiciler için derin etkileşim ve sarmalayıcı bir deneyim yaratan, ses teknolojisi ve içeriğini kullanan bir türdür. Genellikle 3B ses teknikleri ve mekânsal ses tasarımı aracılığıyla gerçekçi veya fantastik işitsel alanlar simüle eden, dinleyicinin, anlatının veya canlandırılan ortamın içine yerleştirilmesini sağlayan ve her yönden çevreleyen seslerle anlatının duygusal etkisini güçlendiren sürükleyici ses, bağımsız bir eğlence biçimi ve ayrıca sanal gerçeklik deneyimleri, sesli dramalar ve tema cazibe merkezleri gibi diğer sürükleyici deneyimlerin önemli bir unsuru olarak da ön plana çıkmaktadır. İngiltere'de sesin gücünü kullanarak dinleyicilere duygusal ve etkileyici deneyime sürükleyen Darkfield adlı şirketin karanlık konteynerlerinde sahnelediği sürükleyici ses gösterileri bu türe örnek olarak gösterilebilir. 'Séance', 'Flight' ve 'Coma' adlı üç bilinen projesi olan Darkfield, sesi sürükleyici bir araç olarak kullanarak geleneksel hikâye anlatım formatlarını yeniden tanımlamakta, karanlık, binaural ses teknolojisi ve hikâye anlatımıyla izleyicilere benzersiz bir deneyim sunmakta ve katılımcıya zamanda düşsel, düşünsel ve duygusal bir yolculuğa davet etmektedir.

3.7. Tema Merkezleri

Belirli bir tema çerçevesinde tasarlanan ve bu temayı ziyaretçilere çeşitli duygusal ve görsel unsurlar aracılığıyla aktaran tema merkezleri, katılımcılara belirli hikâye, dönem, film, kitap veya kültürel öge etrafında zenginleştirilmiş deneyimler sunan mekânlardır. Tema merkezi kavramsallaştırması mekân, konum bildirirse de esasen bu kavramın çerçevesinin pek çok olanaklı yol sunduğunun ayrıca altı çizilmelidir. Bu merkezler, tematik parklar, müzeler, sergi alanları, interaktif oyun alanları ve özel etkinlikler gibi farklı formatlarda organize edilmektedir. Dekor, ses, ışık ve performans öğelerinin bütünleşik biçimde kullanıldığı bu yapılar, ziyaretçilerin kendilerini seçilen temanın bir parçası olarak

hissetmelerini sağlamayı amaçlamakta ve böylece, katılımcılara sürükleyici ve etkileşimli bir atmosfer sunularak, fiziksel mekân ve anlatının uyum içinde bir deneyim ortamı oluşturması hedeflenmektedir. *Disneyland, Disney World, Universal Studios, Legoland, Super Nintendo World* popüler örnekler arasındadır. Bahsi geçen popüler örnekler dışında ev sahipleri ile dünyanın herhangi bir yerinde konaklama arayanların ortak adresi olan çevrimiçi platform Airbnb örnek verilebilir. Airbnb, tema evlerine efsaneler başlığı altında yer vermekte olup sıradan konaklama deneyiminin ötesine geçmekte ve belirli bir tema, hikâye veya konsept etrafında tasarlanmış benzersiz ve özgün yaşam alanları sunmaktadır. Bunlardan bazıları *Yukarı Bak, Polly Pocket, Hobbit, Harry Potter, Viking* vb. konseptinde tasarlanmış tema evlerdir.

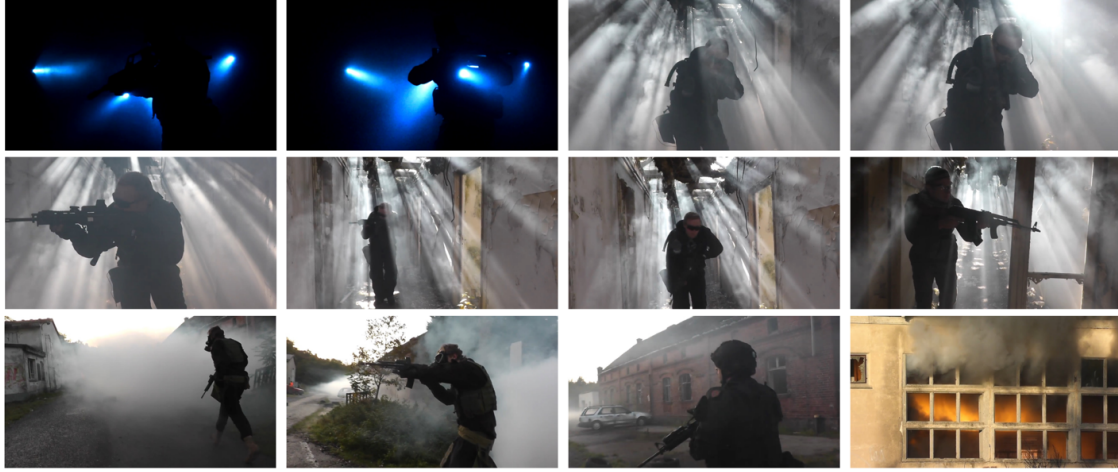


Görsel 6. “Yukarı Bak” Animasyon Filminin Tema Evi (airbnb.com.tr).

Görsel 6’da yer alan görüntüler Disney ve Pixar ortaklığında seyirciyle buluşturulan ‘*Yukarı Bak (Up)*’ animasyon filminin Airbnb tarafından konaklayıcı ile buluşturduğu ve kalıcı izli bellek oluşturduğu tema evidir.

3.8. Canlandırılmalı Rol Yapma Oyun Deneyimi

Canlandırılmalı rol yapma oyunu, sürükleyici deneyimlerin türü olarak, katılımcıların önceden belirlenmiş senaryo çerçevesinde fiziksel, sosyal ve yaratıcı eylemleri gerçekleştirdikleri, doğrudan katılımı gerektiren bir etkinliktir. Bu bağlamda, bireylerin hikâyede yer alan herhangi bir karakteri somut olarak canlandırdığı, tanımlanmış mekân ve zaman diliminde gerçekleşen etkileşimli hikâye anlatıcılığı biçimidir. Başka bir ifadeyle, bireylerin belirli bir karakteri canlandırarak, o karakterin kişiliğini, motivasyonlarını ve tepkilerini benimsemelerini ve bu doğrultuda fiziksel olarak gerçek dünyada hareket etmelerini sağlamaktadır. Etkinlikler, genellikle özenle tasarlanmış sahneler ve zengin temalarla donatılmış ortamlarda gerçekleştirilmekte ve böylece deneyimleyicilerin kendilerini, kurgusal dünyanın içine tamamen çekilmiş ve bu dünyaya derinlemesine entegre olmuş hissetmeleri sağlanmaya çalışılmaktadır.



Görsel 7. The Zone II- S.T.A.L.K.E.R. – Canlandırma Rol Yapma Oyunlarına Bir Örnek (youtube.com).

Görsel 7’de yer alan görüntüler yakın gelecekte geçen bir bilim kurgu canlandırma rol yapma oyunudur. Görüldüğü üzere, kostümler, aksesuarlar ve çevresel unsurlar belirleyici bir öneme sahiptir; deyimleyiciler, hikâyenin geçtiği döneme veya kurgusal evrene uygun bir şekilde giyinmekte ve buna paralel olarak hareket etmektedir. Deneyimleyiciler salt olarak belirlenen hikâye akışını takip etmekle kalmamakta, bununla birlikte karakterler arası etkileşimlerde bulunarak oyun dünyasındaki olaylara yön veren kararlar almakta ve oyun süresi içinde yaratıcılıklarını kullanarak özgün anlatılar üretmektedir. Kurgusal oyun sürükleyici yapısı aracılığıyla, gerçeklikten kaçış imkânı sunmakla sınırlı kalmamakta, deneyimleyicilerin hayal gücünün sınırlarını zorlamalarına olanak tanımakta ve bu sayede farklı kimlikler ile bakış açılarını deneyimleme fırsatı sunmaktadır.

3.9. Transmedya & Alternatif Gerçeklik Oyunu

Gerçek dünya unsurlarını bir platform olarak kullanarak etkileşimli ve katmanlı, kompleks hikâyeler sunan oyun türleri olarak tanımlanabilir. Oyunların hikâyeleri, genellikle birden fazla medya formatı üzerinden aktarılır ve katılımcıların aktif katılımıyla yeniden şekillenen bir yapıya sahiptir. Alternatif gerçeklik oyunları, transmedya hikâye anlatımının bir uygulaması olarak, internet, sosyal medya, fiziksel mekânlar ve nesnelere gibi çeşitli araçları bir araya getirmekte olup katılımcılara, günlük yaşamda karşılaştıkları unsurları keşfetme ve bir hikâyenin parçası olma olanağı tanımaktadır. Tersten ifade etmek gerekirse transmedya anlatısı, alternatif gerçeklik oyunları ile yakından ilişkili olup bunların temel bir unsuru olarak kabul edilebilir ve tek bir hikâye ya da hikâye deneyimini birden fazla platform ve formatta anlatmayı içerebilir. Barnes (2024), alternatif gerçeklik oyun türünün kapsamını ve yenilikçi yaklaşımını gözler önüne seren, farklı tema ve anlatı teknikleriyle öne çıkan *The Black Watchmen*, *Welcome Home* ve *Boomtown Fair* olmak üzere üç örnek vermektedir. Bu tür oyunlar, oyuncuları gerçeklik ile kurgu arasındaki sınırları keşfetmeye davet ederek sürükleyici bir anlatı deneyimi sunmaktadır.

4. Sürükleyici Deneyimlerde “İzleyici”

Sürükleyici deneyimlerde izleyici; deneyimleyici, katılımcı, performans gösteren, oyuncu, oyunbaz bir başka ifadeyle aktif, hareketli ve müdahale eden, anlam katan ve yaratan olarak konumlanmaktadır. İzleyici kavramı özü itibarıyla pasif bir köke sahip olduğu dolayısıyla çalışmayı deneyimleyici/etkileşimci kavramıyla sonlandırmak daha uygun olacaktır. Peki, katılımcı ama nasıl? sorusunun cevabının ışık altında olduğu yer tam olarak burasıdır: Sürükleyici deneyimlerde deneyimleyici olarak birey yaratılan deneyimin odak noktasında olup yerleştirilen koltuklarda oturan değil çalışmayı/eseri farklı konumlarda, biçimlerde ve mesafelerde ve farklı rollere bürünerek deneyimleyebilir. Bunun yanı sıra deneyimleyici şayet üretilen çalışmada performans sergileyen kişi/ler varsa etkileşime girebilen, onun etkileşimi üzerinden anlam yaratıp hikâyeyi “yeni” katmanlaştıran, derinleştiren hikâyenin yönünü etkileyen ve hikâyeyi dilediği noktada sonlandırabilendir. Ancak tam olarak bu noktada şu sorunsal da ortada durmaktadır: Peki, deneyimleyicinin katılım gösterdiği çalışmanın sınırlılıkları varsa? Yani yanılsamalı etkileşim olanakları sunuyorsa? Katılımın sınırları çalışmayı sergileyen, üretenlerin sınırlandırdıklarıyla çerçevelenmişse? Esasen bu soruların çoğunun cevabı “*evet, tam olarak öyledir*” şeklindedir. Çalışma kapsamında yapılan araştırmada, deneyimleyicinin henüz bütüncül anlamıyla özgür olduğu ya da bir başka deyişle özgürlük olanağı tanındığı görülmemiştir. Sınırlılıklar, üreticilerin hakimiyeti altındadır ve özgürlük onların çerçevelendirdikleri kadardır.

Sonuç Yerine

Gelenekselin üzerine inşa edilen dijital hikâye anlatıcılığında değişen en temel unsur anlatım şeklidir, anlatımın aktarım biçimidir. Anlatımı kuran, anlatıyı oluşturan özünde kişi/lerdir ancak aktarım medya araçları üzerinden gerçekleşmektedir. Bir başka deyişle ‘eski hikâye anlatma sanatı kaybolmamış, yeniden şekillenmiştir’ (Sloane 2000: 7). Bunun yanı sıra bir başka şekillenme ise sürükleyici deneyimlerle birlikte varlık göstermiştir. Ancak sürükleyici deneyimlerle birlikte gerçekleşen dönüşüm geleneksel ya da dijitaldeki hikâye anlatıcılığının temel özneleri özelinde gerçekleşmemiş; düşünüşün, anlatının, anlamın sınırları genişlemiş, derinleşmiş, karmaşıklaşmış, çok yönlü okumalara açılmıştır. Deneyimleyen, katılım gösteren birey/lerin dijitalle birlikte buharlaştırdığı “dokunsallık”, görme ve işitme dışındaki duyularla da algılama, hissetme ihtiyacı sürükleyici deneyimlerle birlikte yeniden aranmaya başlamıştır. Başka bir ifadeyle, dijitalle birlikte varlığını dönüşümün öznesi olarak bedenlendiren anlatı ve anlatım, sürükleyici deneyimlerle birlikte sınırlarını genişleterek deneyimleyicilere kendi hikâyelerini -yeni ve yeniden- biçimlendirme ve farklı perspektiflerinden keşfetme imkânı tanımıştır.

Dijitalin gündelik hayat pratiklerinde yer almasıyla birlikte izleyicinin pasif konumu aktifleşmiş ve izleyiciye atfedilen etkiye maruz kalan sıfatı radikal biçimde yeniden şekillenmiş ve dönüşüme uğramıştır. Diğer bir ifadeyle izleyici farklı konumlu birey olma hali itibarıyla çeşitli alımlama pratiği olup tercihleri doğrultusunda alımladığını çok yönlü ve derinlikli çıktılara dönüştürebilen olarak konuşlanmıştır. Ancak sürükleyici deneyim üretimleri/uygulamaları bu köklü değişimin yeniden sorgulanmasına ve katılımcı kavramının ufuk çizgisini görünür olmayan bir boyuta taşınmasına olanak sağlamıştır. İzleyici artık etkileşimci, deneyimleyen olarak dâhil olan; yönü değiştiren, sonu oluşturan olarak konumlanmıştır.

Fiziksel veya dijital olarak deneyime sunulan sürükleyici üretimlerin, teknik olanaklar aracılığıyla hikâye anlatıcılığında yeni bir katman oluşturduğu kabulüne yaslanarak ancak öte yandan üretimlerin tam bir 'daldırma' sağlayamadığını; deneyimleyenleri bütüncül olarak çeperleyemediği ve özdeşleme sağlayamadığını eklemek gerekir. Sürükleyici deneyimlerdeki özellikle "etkileşim" unsurunun kısıtlı olanak sağlaması ya da yanılısalı olarak sunulması bakımından sorunsallığını korumaktadır. Buna ek olarak dijital üzerinden aktarılan sürükleyici deneyimlerde -örneğin 360 derece film/video üretimlerinde- etkileşimlilik, katılımcıya yanılısalı olarak aktarılmakta ve henüz bütüncül bir daldırma deneyimi yaşatılmamaktadır. Buna karşın belirtmek gerek ki, sürükleyici deneyimler çatısı altında olan alternatif gerçeklik oyun türü bu eleştirinin odağı dışında bırakılabilir.

Sürükleyici deneyimlerin bütüncül bağlamda işlevini yerine getirmiş olması için Josephine Machon'un ortaklaşıldığını varsaydığı şu söze mercek tutmak gereklidir: "Sürükleyici uygulamada, tüm duyular keskinleştiği için, mekânın doğal kokularının, cilalı ahşap zeminlerin, nemli mahzenlerin, toprak kokulu yeşil ormanların farkına varmamak neredeyse imkânsızdır" (2013: 76). Mercek altından çıkan bulguya göre ve özetle, 'çoklu duyu etkileşiminin dâhil olmadığı bir sürükleyici deneyim ne kadar sürükleyicidir?' sorusu ile çalışmayı sonlandırmak, sürükleyici varsayıldığı deneyimleri sığdan uzaklaştırıp derinliğe çekmenin başlangıcı için bir yol olabilir.

Kaynakça

- Atkinson, S. and Kennedy, H.W. (2022). *Secret Cinema and the immersive experience economy*. UK: Manchester University Press.
- Barnes, A. (2024). *The immersive genre*. Erişim tarihi: 20.11.2024, <https://immersiveexperience.network/articles/the-immersive-genres/>
- Crawford, C. (2012). *Chris Crawford on interactive storytelling*. USA: New Riders. 2
- Desalle, R. (2018). *Our senses- An immersive Experience*. UK: Yale University Press
- Dinesh, N. (2019). *Immersive theater and activism*. USA: McFarland & Company.
- Garrety, C., M. (2008) *Digital storytelling: an emerging tool for student and teacher learning*. Iowa State University, ABD.
- Gröppel-Wegener, A. and Kidd, J. (2021). *Critical encounters with immersive storytelling*. UK: Routledge
- Machon, J. (2024). *What is immersive?* Erişim tarihi: 18.11.2024, <https://immersiveexperience.network/articles/what-is-immersive/>
- Miller, C.H. (2008). *Digital storytelling: a creator's guide to interactive entertainment*. A.B.D.: Focal.
- Murray, J. H. (1997). *Hamlet on the holodeck: the future of narrative in cyberspace*. Cambridge: MIT Press.
- Polydorou, D. (2024). *Immersive storytelling experiences: a design methodology*. *Digital Creativity*, 1–20. <https://doi.org/10.1080/14626268.2024.2389886>
- Ryan, M.-L. (2001). *Narrative as virtual reality: Immersion and interactivity in literature and electronic Media*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.

- Sharp, H., Preece, J., ve Rogers, Y. (2007). *Interaction design: beyond human-computer*. USA: Wiley.
- Slater, M. and Sanchez-Vives, M.V. (2016). *Enhancing Our Lives with Immersive Virtual Reality*. *Frontiers in Robotics and AI*, 3, Article 74. <https://doi.org/10.3389/frobt.2016.00074>
- Sloane, S. (2000). *Digital fictions: storytelling in a material world*. USA: Ablex Publishing.
- Sutherland, K. E. and Barker, R. (2023). *Transmedia brand storytelling -immersive experiences from theory to practice*. Singapore: Palgrave Macmillan Singapore.
- Sütçü, Ö. Y. (2013). *Ortak bir dünya deneyimi: Hikâye anlatıcılığı*. *ETHOS*, 6(2), 76-92.

Görsel Kaynakçası

- Görsel 1. Wall Scare Maze (<https://www.walsallscaremaze.co.uk> / Erişim Tarihi: 05.11.2024).
- Görsel 2. Sürükleyici Tiyatroya Bir Örnek (<https://www.youtube.com/watch?v=vTzXEH9wuv0> / Erişim Tarihi: 05.11.2024).
- Görsel 3. Kaçış Odası Oyununa Bir Örnek (<https://www.youtube.com/watch?v=minBgckB1nc> / Erişim Tarihi: 05.11.2024).
- Görsel 4. Deneyimsel Sanat Örneği (<https://www.youtube.com/watch?v=nnjNw3tvelQ> / Erişim Tarihi: 06.11.2024).
- Görsel 5. Pokemon Go Oyun örneği (<https://www.youtube.com/watch?v=nZGPwid0xcE> / Erişim Tarihi: 06.11.2024).
- Görsel 6. “Yukarı Bak” Animasyon Filminin Tema Evi (<https://bit.ly/4imlBin> / Erişim Tarihi: 07.11.2024).
- Görsel 7. The Zone II- S.T.A.L.K.E.R. – Canlandırma Rol Yapma Oyunlarına Bir Örnek (<https://www.youtube.com/watch?v=TUog1JeYrOO> / Erişim Tarihi: 08.11.2024).

Bu makale iThenticate intihal tespit yazılımıyla taranmıştır. / This article has been scanned by iThenticate plagiarism detection software.

Bu çalışmada “Yükseköğretim Kurumları Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği Yönergesi” kapsamında uyulması belirtilen kurallara uyulmuştur. / In this study, the rules stated in the “Higher Education Institutions Scientific Research and Publication Ethics Directive” were followed.

Araştırma iki yazar tarafından yürütülmüştür (Katkı Oranı: %50-%50). / The research was conducted by two authors (Author Contribution: 50%-50%).

Çalışma kapsamında herhangi bir kurum veya kişi ile çıkar çatışması bulunmamaktadır. / There is no conflict of interest with any institution or person within the scope of the study.