

Araştırma Makalesi
Research Article

DOI:

10.56075/egemiadergisi.
1629194

Alınış tarihi (Received):

29.01.2025

Kabul tarihi (Accepted):

18.06.2025

Sorumlu Yazar:

Oya KOCAMAN
oya.kocaman@st.uskudar.e
du.tr

Kaynak Gösterimi:

Kocaman, O. (2025).
Yeni Sinema Düzlemleri:
Bandersnatch Ve
İnteraktif Seyir
Kültürünün Evrimi.
Egemia Ege Üniversitesi
İletişim Fakültesi Medya
ve İletişim Araştırmaları
Hakemli E-Dergisi, (16),
1-22.

YENİ SİNEMA DÜZLEMLERİ: BANDERSNATCH VE İTERAKTİF SEYİR KÜLTÜRÜNÜN EVRİMİ

Oya KOCAMAN¹

ÖZ

1895 yılında Lumière Kardeşlerin sinematografi icat etmesiyle doğan sinema, zamanla kendi estetik dilini ve endüstriyel yapısını geliştirerek küresel bir anlatı pratiğine dönüşmüştür. 1970'lerden itibaren hızla gelişen bilgi ve iletişim teknolojileri, sinemanın üretim, dağıtım ve gösterim süreçlerini dijitalleştirmiş; 2000'li yıllarda dijital platformların yükselişiyle izleyici deneyimi bireyselleşmiş, yapay zekâ destekli algoritmaların yönlendirdiği yeni bir izleme kültürü ortaya çıkmıştır. Bu bağlamda, Netflix'in 2018'de yayımladığı *Black Mirror: Bandersnatch*, yalnızca interaktif sinemanın bir örneği değil, aynı zamanda kullanıcı verilerini toplayarak içerik stratejileri ve algoritmik öğrenme modelleri için etik veri üretme potansiyeline sahip deneysel bir anlatı formudur. İzleyicinin yaptığı seçimler, platform için potansiyel davranışsal örüntüler yaratmakta; film hem bir hikâye hem de yapay zekâ sistemlerinin eğitilebileceği verisel bir zemin olarak işlev görmektedir. Bu çalışma, *Bandersnatch* yapısal bir anlatı biçimi olmanın ötesinde, etik karar sistemleriyle ilişkili bir veri kaynağı olarak analiz etmeyi amaçlamakta; izleyici katılımı, karar anları, meta-anlatı öğeleri ve algoritmik yönlendirme mekanizmaları ekseninde nitel bir çözümleme sunmaktadır. İnceleme yalnızca tek bir vaka çalışması üzerinden yürütüldüğü için bulgular bağlama özgüdür; dolayısıyla, çalışmanın genelleştirilebilirliğini sınırlasa da derinlemesine analiz için kuramsal bir çerçeve sunmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Bandersnatch, İnteraktif Anlatı, Yapay Zekâ, Etik Karar, Algoritmik Yönlendirme

NEW CINEMATIC DIMENSIONS: BANDERSNATCH AND THE EVOLUTION OF INTERACTIVE VIEWING CULTURE

ABSTRACT

Cinema, born with the invention of the cinematograph by the Lumière Brothers in 1895, has gradually developed its own aesthetic language and industrial structure, evolving into a global narrative practice. Since the 1970s, rapidly advancing information and communication technologies have digitized the processes of film production, distribution, and exhibition. In the 2000s, the rise of digital platforms has individualized the viewing experience and introduced a new culture of algorithm-driven consumption supported by artificial intelligence. In this context, Netflix's 2018 release *Black Mirror: Bandersnatch* represents not only a notable example of interactive cinema but also an experimental narrative form with the potential to generate ethical data for content strategies and algorithmic learning models. The choices made by viewers create behavioral patterns that serve as data inputs for AI systems, allowing the film to function simultaneously as a story and as a data-generating interface. This study aims to analyze *Bandersnatch* not merely as a structural narrative but as a source of ethically significant user data. Focusing on viewer participation, decision points, meta-narrative elements, and algorithmic guidance, the study presents a qualitative analysis. As a single case study, the findings are context-bound, offering a theoretical framework rather than generalizable conclusions.

Keywords: Bandersnatch, Interactive Narrative, Artificial Intelligence, Ethical Decision-Making, Algorithmic Guidance

¹ Üsküdar Üniversitesi Yeni Medya ve İletişim Doktora Öğrencisi, ORCID: 0000-0001-6842-2603, oya.kocaman@st.uskudar.edu.tr

GİRİŞ

20. yüzyılın en önemli buluşlarından biri internet teknolojisidir. Günümüze kadar gelişerek yenilenen bilgi ve iletişim teknolojileri; gündelik yaşam pratiklerinden eğitime, kültürden sanata kadar hayatın her alanını etkilemekte ve dönüştürmektedir. Dünya artık ağlarla birbirine bağlanmış bir toplum hâline gelmiştir. Ağ toplumunun yarattığı dijital kültür, yeni medya ve bilgisayar teknolojileriyle birlikte kültürel atmosferimizi oluşturmaktadır. Yeni medya ortamında birbirine yakınsayan medya uygulamaları, insanların farklı deneyimlere farklı cihazlar üzerinden erişmesini sağlamıştır. Bitlere dayalı dijital dünyadan en çok etkilenen medya sektörlerinden biri de sinema olmuştur (Castells, 2000: 21).

Sinema, doğası gereği teknolojiden ayrı düşünülemeyecek bir iletişim mecrasıdır; 1895 yılında icat edilmesinden günümüze dek geçirdiği tüm teknolojik değişimler, sinemanın üretim, dağıtım ve gösterim koşullarını etkilemiştir. Bu değişimlerin en çok hissedildiği alanlardan biri ise seyir pratikleri olmuştur. 1990'lara gelene dek kimi zaman sosyalleşme, kimi zaman boş zaman değerlendirme, kimi zamansa bir başkaldırı biçiminde kodlanan "sinemaya gitme" eylemi, yeni medyanın kısa sürede yarattığı dijital aktörler tarafından yeni ortamlara taşınarak sinema sanatında ve endüstrisinde bambaşka biçimlerin önünü açmıştır. Güntay'ın televizyonun sinema üzerindeki etkisine dair gözlemleri, Netflix gibi platformların yeni dijital kırılmalar yarattığını daha anlamlı kılmaktadır. Televizyonun yaygınlaşmasıyla birlikte sinemanın toplumsal cazibesini ve salon deneyimini kademeli olarak kaybetmeye başlaması, medyanın evrilen doğasının ilk sinyallerini vermiştir. Sinema, ev dışı bir kolektif etkinlikten, bireysel ekranlara çekilen bir izleme pratiğine dönüşmüş; bu geçiş, televizyonla başlayan bir kırılmanın, dijital platformlarla hızlanan yeni bir aşamasını işaret etmektedir (Güntay, 2019: 2).

2000'li yıllardan itibaren dijitalleşme, bireysel ekran deneyimini yaygınlaştırmış; izleme alışkanlıkları platformlar aracılığıyla kişiselleştirilmiş veri kümeleriyle analiz edilebilir hâle gelmiştir. Bu süreçte Netflix gibi dijital platformlar, yalnızca içerik üretimiyle değil, aynı zamanda kullanıcı tercihlerine göre yapılandırılmış öneri sistemleriyle de dikkat çeker hâle gelmiştir. Bu sistemler, yapay zekâ destekli algoritmalar aracılığıyla kullanıcının tercih ve davranışlarından anlamlı veriler üreten bir yapıya dönüşmüştür (Zuboff, 2019: 94–97). Dolayısıyla sinema, yalnızca izlenen değil; aynı zamanda karar verileri üzerinden kullanıcıdan veri toplayan bir mecra evrilmiştir.

Bu bağlamda, Netflix'in 2018 yılında yayımladığı *Black Mirror: Bandersnatch* adlı interaktif film, yalnızca klasik anlatı yapısını dönüştüren bir medya deneyimi değil, aynı zamanda izleyici kararlarını dijital olarak kaydederek yapay zekâ destekli sistemler için etik

veri sağlayabilecek deneysel bir model olarak öne çıkmaktadır. Filmde izleyici, anlatının akışına müdahale eden kararlar alır; ancak bu seçimler aynı zamanda platform tarafından kayıt altına alınmakta ve kullanıcının davranış biçimlerine ilişkin çıkarımlar üretmek üzere işlenebilmektedir.

Bu çalışmanın amacı, *Bandersnatch*'i yalnızca etkileşimli bir anlatı formu olarak değil; kullanıcı seçimlerinin yapay zekâ sistemlerinde etik karar modelleri üretebilecek veri kaynaklarına dönüşme potansiyeli bağlamında ele almaktır. Çalışma, klasik anlatı sinemasından farklı olarak, etkileşimli sinemanın veri üretim pratikleriyle birleştiği yeni bir anlatı düzlemi olarak *Bandersnatch*'i konumlandırmaktadır.

Araştırmada nitel içerik analizi yöntemi kullanılarak filmdeki anlatı yapısı, tematik karar anları, karakterlerin dönüşümü ve izleyiciyle kurulan etkileşim biçimleri detaylı biçimde çözümlenmiştir. Bu analizde, özellikle etik ikilemler yaratan seçimler, anlatının dallanma biçimleri, algoritmik yönlendirme ve meta-anlatı unsurları tematik olarak kodlanmış; bu yapıların kullanıcı verisiyle birleşen işlevleri değerlendirilmiştir.

DİJİTAL PLATFORMLAR ÇAĞINDA SİNEMA: DEĞİŞEN SEYİR KÜLTÜRÜ VE ALGORİTMİK DENEYİM

Lumière Kardeşler'in 1895'te sinematografi icat etmelerinin ardından ortaya çıkan sinema, kısa süre içinde kendi estetik dili ve endüstriyel modeliyle evrilerek dünya çapında bir medya pratiği hâline gelmiştir. 20. yüzyıl, teknolojinin hızlı gelişimine tanık olmuş ve bu da sinemanın üretim, dağıtım ve kabul tekniklerinde değişikliklere yol açmıştır.

Özellikle 1970'lerden itibaren bilgi ve iletişim teknolojilerindeki hızlı değişimler, sinemada analogdan dijitalle geçişi mümkün kılmış; dijitalleşme, üretim araçlarına daha “demokratik” bir erişim sağlamanın yanı sıra izleme pratiklerini de yeniden şekillendirmiştir (Rodowick, 2007: 28; Manovich, 2014: 33). İnternetin yaygınlaşması ve ardından dijital platformların 2000'lerde ortaya çıkmasıyla, izleyici ile film arasındaki bağlantı yeni bir şekil almaya başlamıştır. Film, yalnızca sinemalarda izlenen bir metin olmaktan çıkarak, bugün taşınabilir ekranlar üzerinden, algoritmik bir tabakayla arabuluculuk edilen bir deneyim alanına dönüşmüştür.

Bu dönüşümün yapısı, Castells'in “ağ toplumu” fikrinde de ifade edildiği gibi, izleyiciyi dijital medya ortamlarında yeniden şekillendirir. Platformlar yalnızca içerik sunmakla kalmaz; izleyicilerin tercihlerinin kaydedilmesi yoluyla algoritmik öneri sistemleri oluşturur ve bu veriyi diğer içerik stratejileri için temel olarak kullanır (Zuboff, 2019: 93–95; Gürmeriç, 2019:

41). Netflix gibi bir ortamda, geleneksel yayın kalıpları boyunca veri tabanlı kişiselleştirme araçları uygulayan bu dijital platformlar, kullanıcı davranışlarını nicelendirip profilleyerek sinema tarihindeki yeni bir ufku temsil eder (Zengin, 2021: 706; Mittelstadt & Floridi, 2016: 307).

Zuboff'un "gözetim kapitalizmi" kavramı (Zuboff, 2019: 114), özellikle dijital platformların kullanıcı eylemlerini ekonomik değere nasıl dönüştürdüğünü tanımlamak açısından yol göstericidir. Netflix'in öneri algoritmaları yalnızca beğenilecek içerikleri önermekle kalmaz, aynı zamanda kullanıcının neyi, ne zaman ve nasıl izlemesi gerektiği konusunda bir tür yapısal kılavuzluk da dayatır. İzleyicinin deneyiminin, gizli bir manipülatör gibi işleyen algoritmik bir filtre sistemi tarafından yönlendirildiği belirtilmektedir.

Bir zamanlar topluluk deneyimi olan sinemaya gitme alışkanlıklarının, zamanla kişisel ekranlarda izlemeye kayarak "izleyici modeli" diye adlandırılabilir yeni bir yapıya dönüşmesi sürecinde, öneri sistemleri ve yapay zekâ güdümlü algoritmalar film seçiminde önemli bir rol üstlenmeye başlamıştır (Erkılıç, 2009: 144). Özellikle sinema teknolojileri üzerine çalışmalar yürüten Tuğran ve Tuğran (2016: 195–198), izleyiciyle estetik ve kültürel bağın yerleşik ilişkisini yeniden şekillendiren teknik faktörler kadar analogdan dijitale kayışın türsel karşılığına da dikkat çeker.

Yapay zekâ güdümlü içerik sunumlarının yalnızca kullanıcılara tepki vermekle kalmayıp, aynı zamanda karar verme süreçlerinde zamanla değişiklik meydana getirecek şekilde aktif bir biçimde müdahalede bulunduğu da ifade edilir (bkz. Sarıkaya, 2022: 164–165). Bu durum, öneri algoritmalarını daha güçlü hâle getiren bir eğilim olarak kabul edilir. Kullanıcıların izleme geçmişi ve etkileşim davranışlarını inceleyen bu sistemler, içerik akışını yeniden düzenler ve karar anını algoritmik olarak öngörebilir.

Zengin (2021: 708) tarafından "hiper kişiselleştirme" kavramı, izleyicilerin estetik ve etik duruşlarının bir yandan sistem tarafından modelleme nesneleri olarak üretildiğini, öte yandan hem içerik stratejilerinin hem de kullanıcı profilinin bu süreçte yeniden tasarlandığını vurgular (Gürmeriç, 2019: 47–50). Bu sistemlerde izleyici, yalnızca bir içerik tüketicisi değil, aynı zamanda tercihlere göre veri üreten ve bu veri aracılığıyla öneri sistemlerini değiştiren döngüsel bir aktördür.

Film izlemenin bu yeni biçimi, sinemayı yalnızca görsel ve işitsel temsillerden ibaret bir düzen olmaktan çıkararak, veri üreten ve veriye dayanan bir etkileşim alanına dönüştürür. *Bandersnatch* gibi interaktif içerikler, bu değişimin en belirgin örneklerinden biri olarak, yeni

bir izleme rejimini simgeler: Artık izleyici, yalnızca bir tüketici değil, algoritmalar için veri sağlayan bir aktördür.

ETKİLEŞİMLİ ANLATILAR VE KULLANICIDAN VERİ ÜRETEK İZLEYİCİYE GEÇİŞ

Klasik sinema modelinde seyirci, çoğunlukla pasif bir alıcı konumundadır ve anlatı, seyirci katılımına kapalı bir kurgusal düzenleme üzerinden ilerler. Ancak yeni medya ortamıyla birlikte bu model kırılmış; anlatıda seyirciye dair varsayımlar değişmiştir. Sinema artık pasif bir izleme deneyimi olmaktan çıkarak interaktif bir yapıya bürünmüş, izleyici de anlatının mimarisine müdahale edebilen aktif bir özne hâline gelmiştir.

Bu dönüşüm yalnızca teknik veya nedensel boyutlarla sınırlı kalmamış; aynı zamanda anlatı ve kültürel kodlar içerisinde ciddi kırılmalara yol açmıştır. Aarseth'in "ergodik metin" olarak tanımladığı sistemler, okuyucunun ya da izleyicinin fiziksel veya bilişsel çabasıyla anlatıyı oluşturmaya imkân tanır (Aarseth, 1997: 1–2). Dolayısıyla *Bandersnatch*, klasik sinema metinlerinden farklı bir konuma sahiptir; izleyici yalnızca gözlemci değil, anlatının gidişatını belirleyen aktif bir karar vericidir.

İzleyicinin anlatıya etkisini kültürel bir düzlemde inceleyen Jenkins, yeni medya ortamlarında izleyicinin "katılımcı izleyici" kimliği kazandığını savunur (Jenkins, 2006: 3–5). *Bandersnatch*, bu bağlamda yalnızca etkileşimli bir hikâye anlatım biçimi değil, aynı zamanda izleyiciden veri üreten bir teknolojik modeldir. Kullanıcının seçimleri, hem anlatının akışını belirler hem de algoritmalar tarafından işlenebilen veri tabanlarına dönüşür.

Kullanıcı tercihleri, yalnızca anlatının biçimini değil, gelişimini de derinden etkiler. Koenitz'e göre, izleyicinin seçimleri anlatının yapısal bütünlüğünü bozmak yerine zenginleştirir (Koenitz, 2021: 18–22). Her izleyiciye farklı bir deneyim sunan bu esneklik, yapay zekâ sistemlerinin kullanıcı tercihlerinden anlamlı veriler elde etmesini mümkün kılar. Floridi ise bu verilerin, etik sistemler inşa etmeyi hedefleyen yapay zekâ modelleri açısından temel olduğunu vurgular (Floridi, 2019: 142).

Karakterle kurulan özdeşleşme ve karar verme süreci, etkileşimli anlatının izleyici üzerindeki en dikkat çekici etkilerinden biridir. Karar anlarında izleyici, hikâyeyi yalnızca yönlendirmekle kalmaz; aynı zamanda karakterle olan ilişkisini de yeniden kurgular. *Bandersnatch* örneğinde, izleyici Stefan'ın karşılaştığı ahlaki ikilemlerle yüzleşirken farklı tercihler yapar. Bu dönüşüm, klasik sinemadaki durağan izleyicilikten "karar verici öznelliğe" geçişi ele alan Sayın (2007: 117–125), oyun-sinema etkileşiminde etik boyutu vurgulayan Sezen (2013: 132–137) ve karar anlarının izleyici–karakter özdeşliğini nasıl dönüştürdüğünü

inceleyen Ünlü (2020: 45–48) tarafından farklı açılardan analiz edilmiştir. Bu katılım, yalnızca anlatının dramatik yapısını değil, izleyicinin etik karar alma deneyimini de doğrudan etkiler.

Bandersnatch'teki karar anları, izleyicinin hikâyeyi yönlendirmesinin ötesinde, kendi ahlaki duruşunu da sınavan bir test niteliğindedir. Örneğin babayı öldürmek, terapiye devam edip etmeme ya da anneyle birlikte trene binip binmeme gibi tercihler, izleyicinin içsel değer sistemini açığa çıkarır. Bu tercihler, yapay zekâ sistemlerinin karar modellerini eğitebilecek veri kümelerine dönüşebilir (Mittelstadt & Floridi, 2016: 309). Bu dönüşüm, çağdaş medya ortamında sinemanın bireysel düzeyde veri işleyen bir mecra hâline gelişini anlamak açısından da oldukça belirleyicidir.

İTERAKTİF SİNEMANIN ANLATI YAPISI VE KARAR AĞACI

Uzun yıllardır geleneksel sinema anlatısının standart hikâye kurgusu, neden-sonuç ilişkisine ve doğrusal gelişime dayanıyordu. Aristoteles'in üç perdeli doğrusal paradigmasına bağlı olarak geliştirilen ve izleyicinin pasif konumda bulunduğu bu klasik model (Ünlü, 2020: 32–34), dijital medya teknolojilerinin yükselişiyle dönüşüme uğramış; anlatılar artık ardışık bir düzenden uzaklaşmıştır.

Bu yeni yaklaşım, doğrusal olmayan hikâye anlatımı biçimlerinin yükselişini büyük ölçüde hızlandırmıştır. Geleneksel doğrusal kurgu yerine, etkileşimli yapımlarda izleyiciler belirli anlarda seçim yaparak hikâyenin gidişatını değiştirebilir. Aynı başlangıç koşullarına sahip öyküler, karakterlerin aldığı kararlara bağlı olarak neredeyse sınırsız sayıda farklı sonuçla noktalanabilir. Bu anlatı katmanları, izleyicinin kişisel katılımıyla yalnızca hikâyeye çeşitlilik kazandırmakla kalmaz, daha önce deneyimlenmemiş yeni bir sinema türünün de temelini atar. Blum etkileşimli anlatıları beş ana başlık altında inceler: düz bir çizgide ilerleyen “doğrusal olay zinciri”, belirli noktalarda ayrılıp çoğunlukla aynı sona bağlanan “dallanma yapısı”, hikâye içinde hikâye barındıran “iç içe geçen yapı”, döngü veya sarmal mantığıyla tekrar eden “vidalı film yapısı” ve izleyicinin/okurun seçimleriyle birbirine geri dönmeyen dallara ayrılarak birden fazla son üreten “tek başlangıç, çoklu son” (Blum, 1997: 155). *Bandersnatch*, tam da bu beşinci kategoriye örnek gösterilebilir; çünkü film tek bir başlangıç noktası üzerinden ilerler, ancak izleyicinin tercihlerine göre dallanarak tekrar birleşmeyen yollarda farklı deneyimler ve bağımsız sonlar sunar.

Hikâyede birden fazla gelişim rotası sunma potansiyeli, yalnızca dramatik zenginlik sağlamaz; aynı zamanda izleyici davranışlarının dijital ortamda analiz edilmesine de imkân tanır. Bu nedenle senaristler ve tasarımcılar, “karar ağaçları” olarak bilinen grafik

Filmin akışında hedefin olasılıklara bağlanabilirliği, anlatının oluşturulma düzeyine yansır ve özellikle belirtilen noktalardan farklı temellere dayanan kararlar da anlatının inşasına eklemlenir (Koenitz, 2021: 22). Hedef tespiti ise anlatının yazımı “düzenli” bir modellemeye geçtiğinde devreye girer. Burada, Feldman’ın anlatı teorisi yol gösterici bir çerçeve sunarak kullanıcıların tercihleri, öğrenen yapay zekâ sistemleri için işlevsel test verileri oluşturabilir. Bu doğrultuda izleyici kararları, yalnızca anlatının genel (makro) yapısını değil, yapay zekâ sistemlerinin öğrenme süreçlerini de doğrudan etkiler.

Bu seçimlerin sonucunda, dijital platformlar üzerinde çalışan algoritmik sistemlerin beslendiği kullanıcı davranışlarına ilişkin veriler toplanır. Zuboff’un (2019: 114) “gözetim kapitalizmi” kavramı, özellikle bu verilerin ekonomik ve stratejik değere dönüştürülmesini anlamak açısından yol göstericidir. Kullanıcı kararları, davranışsal olarak sınıflandırılarak hem öneri sistemlerine (RecSys) hem de içerik üretim stratejilerine dâhil edilir. Böylelikle izleyici, yalnızca hikâyenin bir parçası olmaktan çıkar; aynı zamanda platformun etik eğitimine katkıda bulunan bir veri sağlayıcı aktöre dönüşür (Mittelstadt & Floridi, 2016: 309).

Karar ağacına dayalı hikâye anlatımı, yalnızca yapısal bir yenilik değildir; izleyici ve ana karakter arasındaki özdeşleşmeyi de temelden değiştirir. Dramatik yoğunluğun arttığı anlarda izleyici, hikâyenin dışarıdan tanığı olmaktan sıyrılarak, hikâye içinde bedensel ve duygusal katılım gösteren “etik bir ortak” konumuna gelir. Karakterin ölümü veya intiharı gibi kritik noktalar, izleyicinin vicdani eşiğini ölçen etik alanlar olarak öne çıkar. Bu bakımdan hikâyenin işlevi, yalnızca dramatik bir son hazırlamakla sınırlı kalmaz; aynı zamanda izleyicinin etik tutumunu yeniden yönlendirmeyi amaçlar.

Etkileşimli filmler, izleyicilere birden fazla sona ulaşma olanağı sunmakla kalmaz; aynı zamanda dijital platformların yapay zekâ sistemleri için sınıflandırılabilir etik veri üretimini de mümkün kılar. Sinemanın estetik değişimleri veya çok katmanlı etik kodlamanın tarihsel boyutundan öte, bu algoritmik öğrenmeye dayalı etkileşimli sinema formu, anlatı deneyiminde köklü ve radikal bir yeniliği temsil eder.

BANDERSNATCH ÖRNEĞİNDE ETKİLEŞİMLİ ANLATIDAN YAPAY ZEKÂYA VERİ AKTARIMI

Netflix’te 2018 yılında yayımlanan Black Mirror: *Bandersnatch*, dijital sinema tarihinin önemli bir dönüm noktası olarak kabul edilebilir. İzleyicilerin hikâyenin sonraki aşamalarını belirleme gücüne sahip olduğu bu interaktif yapım, yalnızca izleyicinin tepkisini değil, aynı zamanda hikâyeye doğrudan müdahale etmesini sağlayarak akışa farklı bir boyut

kazandırmıştır. Ayrıca interaktif anlatının potansiyeli, hem gerçek hem de mecazi anlamda daha geniş kitlelere doğrudan erişim olanağı sunacak şekilde genişlemiştir.

Film, genç bir programcı olan Stefan'ın geçmiş travmalarıyla başa çıkma sürecine ve yeni bir bilgisayar oyunu yaratma çabasına odaklanır. İzleyiciler, anlatının çeşitli noktalarında kritik seçimler yaparak hikâyenin farklı sonlara ulaşmasını sağlar.

Başlangıçta önemsiz görünen “Frosties mi Sugar Puffs mı?” sorusu, ilerleyen sahnelerde Tuckersoft şirketinin iş teklifini “kabul et/ reddet” gibi daha büyük kararlara dönüştürür. Bu sahneler, izleyiciye sözde bir özgürlük hissi vermekle birlikte, platformun önceden kurguladığı dramatik yolları da açıkça ortaya koyar (Koenitz, 2021: 20). İzleyicinin yaptığı seçimler, olay örgüsünü değiştirmekle sınırlı kalmaz; aynı zamanda algoritmik öğrenme sistemleri için değerli bir veri kaynağı oluşturur (Zuboff, 2019: 114).

Filmin son bölümünde izleyicinin karşısına çıkan “Stefan'ın babasını öldür/öldürme” seçeneği, karakterin geleceğini belirlemesinin ötesinde, “suç”, “ceza” ve “sorumluluk” gibi ahlaki kavramlarla izleyicinin ilişkisini dönüştürür. Benzer şekilde, “annesiyile trene bin/binmeme” kararı da duygusal bir yüzleşme ve trajik sonuçlar yaratma olasılığıyla önemli bir eşik işlevi görür. Bu anlatısal kararlar, yalnızca olay örgüsünü değil, aynı zamanda kullanıcıların ahlaki reflekslerini ve bu reflekslerin algoritmik sistemlere nasıl veri olarak aktarılacağını da etkiler (Mittelstadt & Floridi, 2016: 309).

Bandersnatch'teki karar anları aşağıdaki tabloyla örneklenebilir:

Kategori	Bulunulan Yer	Soru	1. Tercih	2. Tercih
Başlangıç Seçenekleri	Stefan'ın Evi	Hangisini yemeli?	Şeker pufu	Frosti
Başlangıç Seçenekleri	Otobüs	Hangi kaset?	Thompson İkizleri	Now 2
Başlangıç Seçenekleri	Tuckersoft Şirketi	İş Teklifi	Kabul	Ret
İlk Kararlar ve Etkileşimler	Dr. Haynes'in Ofisi	Annesi hakkında konuşsun mu?	Evet	Hayır
İlk Kararlar ve Etkileşimler	Müzik mağazası	Plak Seçimi	Phaedra	Bermuda Üçgeni
Ana Gelişmeler	Stefan'ın Evi	Bilgisayar karşısında tepki	Bilgisayara Çay Dök	Babana Bağır
Ana Gelişmeler	Dr. Haynes'in Ofisinin Dışında	Ne Yapsın?	Dr. Haynes'e Git	Colin'i Takip Et
Ana Gelişmeler	Stefan'ın Evi	Haplar	İlaçlarını Al	Tuvalete Dök
Ana Gelişmeler	Stefan'ın Evi	Kritik Hata	Bilgisayarı Parçala	Masaya Vur
Kritik Kararlar	Stefan'ın Evi	Fotoğraf mı Kitap mı?	Aile Fotoğrafını Al	Kitabı Al

Kritik Kararlar	Stefan'ın Evi	Şifreyi Gir	Toy	Pac
Kritik Kararlar	Stefan'ın Evi	Annesiyle gitsin mi?	Evet	Hayır
Kritik Kararlar	Stefan'ın Evi	Kim var orada?	Netflix	II
Sonuç Seçenekleri	Stefan'ın Evi	Açıklamaya çalış	Biraz daha anlat	Açıklamaya çalış
Sonuç Seçenekleri	Stefan'ın Evi	Biraz daha anlat	Biraz daha anlat	Konuşma
Sonuç Seçenekleri	Dr. Haynes'in Ofisi	Daha fazla hareketlilik	Evet	Kesinlikle

Görsel 2: Alternatif Karar Kategorileri

Kaynak: Bandersnatch filmi karar anları (Yengin & Ormanlı, 2020: 91)

Her karar anında klasik anlatı biçimlerinde rastlanmayan, kullanıcı merkezli veri üretimi ipuçları bulunur: Kullanıcıların bir karara kaç saniyede ulaştığı, aynı karara ne sıklıkla geri döndüğü veya farklı seçenekleri test etme biçimleri nasıl bir örüntü sergilediği gibi sorular, Netflix gibi platformların içerik stratejilerini ve öneri sistemlerini şekillendirmede kullanılabilecek değerli bilgiler sunar.

Kuşçu'nun (2021: 76) doktora tezinde ileri sürdüğü gibi, platformların “izleme” kavramı etrafında yapılandığı tercih anları, etkileşimli içeriğin “d”nin bir parçası hâline geldiğini gösterebilir. Gerçekten de Netflix, *Bandersnatch* özelinde kullanıcı kararlarını nasıl kategorize ettiğini ve bu verileri nasıl işlediğini teknik blog yazılarında açıklamış (Netflix Tech Blog, 2019) ve kullanıcıların olay örgüsüne duyarlılığını ve ahlaki yargılama yeteneklerini yansıtan tanımlanamaz veri setleri ortaya çıkmıştır.

Filmde kurulan ilişki, izleyiciyi basitçe heyecan verici bir yolculuğa çıkarmanın yanı sıra, onları dijital yaşamların etik boyutunun algoritmik düzeyde çözümlenebildiği bir platforma taşır. Çünkü yapay zekâ sistemleri, insan karar verme modellerini yansıtan etik veri setlerine ihtiyaç duyar ve *Bandersnatch* gibi etkileşimli yapımlar, bu gereksinimi karşılayan yeni anlatı ortamları olarak işlev görür. Bu çerçevede *Bandersnatch*, daha önce benzeri olmayan bir ilgi odağı olsa da, alternatif zaman çizelgeleri ve gerçeklikleri içeren yapımların genel mirası içinde kayda değer bir yere sahiptir.

ARAŞTIRMANIN AMACI VE KAPSAMI

Bu araştırma, *Black Mirror: Bandersnatch* adlı interaktif filmi, izleyici kararları üzerinden etik veri üretimi potansiyeli bağlamında ele almayı amaçlar. Film, klasik anlatı sinemasından farklı olarak, izleyiciye aktif karar alma rolü tanıyan ve bu kararları kayıt altına alarak yapay zekâ destekli sistemler için davranışsal veri üretme kapasitesine sahip deneysel bir anlatı yapısı sunmaktadır. Araştırmanın temel hedefi, izleyicinin seçimleriyle biçimlenen

anlatı yapısının sinematik deneyimi nasıl dönüştürdüğünü ve bu seçimlerin etik karar üretim modellerine katkı sağlayabilecek dijital veriler hâline nasıl geldiğini analiz etmektir.

Çalışma, interaktif anlatının yalnızca biçimsel bir yenilik değil, aynı zamanda kullanıcı davranışını anlamlandıran ve bu davranışlardan veri üreten yeni bir seyir rejimi oluşturduğunu varsayar. Bu çerçevede, *Bandersnatch* filmi yalnızca çoklu sonlara ulaşılabilen bir hikâye yapısı değil, aynı zamanda izleyici eylemlerini “sınıflandırılabilir etik veri kümelerine” dönüştürebilen bir medya laboratuvarı olarak değerlendirilir. İzleyici katılımı, karar anlarının dramatik ve etik işlevleri, meta-anlatı öğeleri ve davranışların algoritmalarca yorumlanabilirliği gibi unsurlar araştırmanın kapsamını belirler.

Araştırma, *Bandersnatch*’in yapısal ve içeriksel analizini nitel içerik analizi yöntemiyle gerçekleştirir. Filmdeki anlam düzeyleri, karakter gelişimi ve seyirci etkileşimi üzerinden etik kararların dijitalleştirilme yolları açığa çıkarılır. Bu şekilde çalışma, sinemanın dijitalleşme sürecinde yalnızca izleme pratiklerinin değil, izleyici davranışlarının da veri kaynağına dönüştüğü yeni bir anlatı düzlemini görünür kılmayı amaçlar.

ARAŞTIRMANIN EVRENİ VE ÖRNEKLEMİ

Bu araştırmanın evrenini, dijital medya ortamlarında sunulan etkileşimli film içerikleri oluşturur. Bu bağlamda, Netflix platformunda 28 Aralık 2018 tarihinde yayımlanan Black Mirror: *Bandersnatch* adlı interaktif film, araştırmanın örneklemi oluşturur. Film, geleneksel sinema anlatısının ötesine geçerek izleyiciye çoklu karar anlarında seçim hakkı tanıyan ve hikâyenin gidişatına doğrudan müdahale imkânı sunan yapısıyla dikkat çeker. Araştırma, bir izleyici grubuna değil; filmin anlatı yapısına, karakter gelişimine, çoklu sonlarına ve izleyiciyle kurulan etkileşimine odaklanmaktadır. Bu sebeple örneklem, yalnızca *Bandersnatch* filmi ve içindeki yapısal, dramatik, tematik öğeleri kapsar.

ARAŞTIRMANIN SINIRLILIKLARI

Bu çalışma, yalnızca *Bandersnatch* filmi üzerinden yürütülen bir vaka analizi olduğundan, ulaşılan bulgular bağlama özgüdür ve genelleştirilebilirliği sınırlıdır. Ayrıca kullanıcı deneyimlerine ilişkin ampirik veri (anket, gözlem veya deneysel ölçüm) toplanmamış; bunun yerine filmdeki anlatı yapısı, karakter seçimleri ve tematik karar noktaları üzerinden kuramsal bir çözümleme tercih edilmiştir. Bu nedenle analiz süreci, etkileşimli filmde izleyici davranışının içerik üzerinden kuramsal yorumlanmasına dayanır. Ancak bu sınırlılıklar, çalışmanın disiplinlerarası kuramsal katkı potansiyelini zayıflatmaz; aksine dijital anlatıların etik, psikolojik ve algoritmik yönlerini derinlemesine inceleme fırsatı sunar.

ARAŞTIRMANIN YÖNTEMİ

Bu çalışmada, yöntem olarak nitel içerik analizi kullanılmıştır. İçerik analizi; filmdeki anlatı öğelerini, tematik karar noktalarını, dramatik yapı kurgularını ve izleyici katılımının anlatıya etkisini sistematik biçimde incelemeye olanak tanır. Bilgin (2006: 104–105), içerik analizinin görünürdeki anlatı düzeyinin ötesine geçerek örtük anlam yapılarını çözümleme becerisini vurgular. Yıldırım ve Şimşek (2018: 236) ise bu yöntemi, nitel araştırmalarda betimsel ve yorumlayıcı düzeyde bilgi üretmeye imkân tanıyan bir teknik olarak tanımlar.

Araştırma sürecinde *Bandersnatch* filmi, interaktif yapısı, çoklu sonlara ulaşan dallanabilir kurgusu, karakterlerin anlatı içindeki dönüşümü ve izleyiciyle kurulan yapısal etkileşim boyutlarıyla detaylı biçimde incelenmiştir. Filmdeki her seçim noktası yalnızca anlatının yönünü değil; aynı zamanda izleyicinin tercihlerinden doğan etik, psikolojik ve meta-anlatısal temaları da açığa çıkarır. Bu süreç boyunca film, klasik sinema anlayışından farklı olarak izleyici eylemlerini, algoritmalar tarafından sınıflandırılabilir etik veri kümelerine dönüştüren deneysel bir yapımla ele alınır.

BULGULAR

BANDERSNATCH'TE ETİK SEÇİMLER VE İZLEYİCİNİN DİJİTAL SORUMLULUĞU

Black Mirror: *Bandersnatch*, hikâyenin gidişatını değiştirme olanağının yanı sıra izleyiciyi etik açılardan değerlendirecek bir özneye dönüştürür. Filmin geri kalanında tehdit oluşturan karar noktaları, ilk bakışta tipik bir “tercih” gibi dursa da izleyiciyi yavaş yavaş karakterin yaşamı veya ölümü gibi hayati kararların sorumluluğuyla yüzleştirir. Örneğin “Babasını Öldür/ Onu Öldürme” seçimi, suç, ceza ve yönetim sorumluluğu gibi temel etik sorunlarla boğuşma fırsatı sunan bir ikilem yaratır. Burada yapılan tercih yalnızca anlatımın bir dönüm noktası değildir, aynı zamanda kullanıcıyı suç ve ceza ile ilgili etik hesaplaşmalara zorlar.

Benzer biçimde, Stefan’ın “Annesiyle Trene Bin/ Binme” seçimi, karakterin zihinsel kırılma noktasına rağmen, izleyicide empati uyandırarak onları trajik bir yola sürükler. Trene binmeyi seçen izleyici, Stefan’ın çocukluk travmasına ortak olur; bu durum karakterin çöküş sürecini biçimlendirir. Bu seçenekler, yalnızca karakter gelişimini etkilemekle kalmaz; aynı zamanda izleyicinin ahlaki konumunun nasıl şekillendiğini de açığa çıkarır (Koenitz, 2021: 24–26).

Film, izleyici için bir görsel “etik testi” hâline gelir. Örneğin:

“İtiraf Et/ Gizle”

“Çalışmaya Devam Et/ Eşyaları Kır”

“Terapistle Konuş/ Ona Sus”

Özellikle Stefan’ın terapistinin ofisinde geçen sahnede, izleyiciye Stefan’ın terapiye devam edip etmeyeceğine karar verme gücü verilir. Terapide yer almayı seçmek, karakterin kendisini dünyadan izole etmesine ve daha da kötüleşen bir hikâye dalına geçmesine yol açabilir. Etik düzeyde bu kararlar, sosyal değerler, kişisel psikoloji ve içeriğin ayrıntıları bağlamında derin düşünmelere kapı aralar.

Floridi’nin (2019: 142) işaret ettiği üzere, sanal ortamda bir kişinin aldığı kararların ayrıntılı biçimde analiz edilebilmesi, “dijital dünyalarda etik olarak anlamlı karar aboneliği”ne olanak tanır. Böylece *Bandersnatch*, etik refleksleri dijital dünyaya yansıtarak bunları sınıflandırılabilir hâle getirebilen öncü bir yapı sunar. Verilen her karar, izleyicinin farkında olmadığı gözetim mekanizmalarını tetikler; bu da ortamların “etik olarak işlenebilir” veri kümelerine dönüşmesini sağlar (Mittelstadt & Floridi, 2016: 308–309).

Zuboff’un (2019: 114–116) “gözetim kapitalizmi” anlayışı çerçevesinde, *Bandersnatch*’teki izleyici tercihleri bir “ayar mekanizması” olarak yorumlanabilir. Bu tercihlerin hikâye yollarıyla bağlantısı kadar, etik sonuçlar bağlamında profil analizlerine dönüşmesi de mümkündür. Örneğin Netflix gibi platformlar, bu örüntüleri izleyici davranışını modellemek üzere genişletebilir. Böyle bir yaklaşımla filmin yalnızca dramatik yapıyı dönüştürmekle kalmayıp, aynı zamanda etik veri üretimi için de bir deney alanı işlevi gördüğünü ortaya koyar. Bu çok katmanlı yapı, yeni bir medya ekolojisinin örneği olarak ortaya çıkarak geleneksel sinematik rolün hem içeriğini hem de etik sorumluluk alanını dönüştürür.

İZLEYİCİ KATILIMININ ANLATIYA ETKİSİ

Bandersnatch, izleyicinin yalnızca bir gözlemci değil, hikâyenin ortak yazarı konumuna geçebileceğini gösterir. Filmin başındaki “Frosties mi yoksa Sugar Puffs mı?” gibi basit seçimler, oyunlaştırma biçiminde bir katılım noktası sunar. Ancak bu tercihler zamanla daha karmaşık ve ahlaki açıdan riskli hâle gelir.

Örneğin, Stefan’ın akıl sağlığına dair kritik bir dönüşüme yol açan tercihler, başlangıçta görünen basit “izleme ve karar verme” durumunu “Colin’i takip et/ Terapistle git” ikilemine dönüştürür. “Colin’i takip et” seçeneği, karakterin gerçeklik algısını zedeleyen çoklu evren ve LSD sahnelerini içerirken, “Terapistle git” daha akılcı görünen ancak psikolojik açıdan zorlayıcı

bir sürece imkân tanır. Bu karar, izleyicinin karakterin akıl sağlığına ne ölçüde önem verdiği ya da onu ne ölçüde “terk etmek” istediğini yansıtan bir ahlaki duruş biçimidir.

McLuhan’ın (1964: 22) “araç mesajdır” ilkesinden yola çıkıldığında, *Bandersnatch*’in yapı ve sunum biçiminin yalnızca anlatı içeriğini değil, izleyici katılımının biçimini de köklü şekilde dönüştürdüğü görülür. Filmdeki tercih noktaları, hikâyeye dallanma yolları sağlarken; izleyicinin duygusal ve bilişsel durumunu yansıtan bir geri bildirim aracı olarak hizmet eder.

Bu yapısal dönüşüm, Castells’in (2000: 54) “ağ toplumu” anlayışıyla da örtüşür. Dijital toplumda birey, yalnızca bilgi tüketicisi olmakla kalmaz; “bilgi öznelere” olarak sürekli etkileşim hâlinindedir. *Bandersnatch*’te izleyicinin yaptığı her tercih, hem hikâyeyi dönüştürür hem de izleyicinin kimliği hakkında ipuçları veren bir veri noktasına dönüşür. Örneğin “Tuckersoft’un teklifini kabul et/ reddet” kararı, Bordwell’in (2006: 45) nedensel ilişkili anlatı kurgusunu incelemek açısından materyal sunarken; aynı zamanda platformun kullanıcının karar verme davranışını gözlemleyip sınıflandırmasına olanak verir (van Dijck, 2013: 43).

Giddens’in (1991: 55) modern özne teorisine göre, bireyin kimliği yaşam boyu tekrarlanan eylemler aracılığıyla inşa edilir. *Bandersnatch*, tercih anlarıyla izleyicinin her kararda bu kimlik performansını yeniden kurmasına fırsat tanır. Örneğin “Çalışmaya devam et/ Masaya vur” gibi seçenekler, yalnızca karakterin davranışına dair ipuçları sunmakla kalmaz; izleyicinin bastırılmış psikolojik dürtülerini (öfke kontrolü, vazgeçme eğilimi vb.) de açığa çıkarabilir.

Hikâye, izleyicinin yalnızca “ne düşündüğü” değil “nasıl davrandığı” temelinde de şekillenir. Özellikle Stefan’ın terapi seanslarında, izleyicinin karakterin psikolojik çöküşüne etkin biçimde katılabileceği bir yapı tasarlanır. “Bir dövüş sahnesi ister misiniz?” gibi sıra dışı seçenekler, anlatının geleneksel akışını bozarken izleyicinin bu kesintilere tepkisini de ölçer. Bu anlamda *Bandersnatch*, Massumi’nin “yapısal olduğu kadar etik ve psikolojik bir dönüşüm yaratan” yeni medya deneyimi olarak tanımladığı farklı bir anlatı biçimi sunar (Massumi, 2002: 24). İzleyicinin yaptığı her seçim, hem karakterin kaderini hem de platformun kullanıcı veri üretme becerisini şekillendirir; böylelikle geleneksel sinemadan ayrılan bir anlatı süreci yaratılarak içerik ve kullanıcı deneyimi düzeyinde etik ve psikolojik bir fark ortaya konur.

Tercih anları, klasik anlatılardaki olay örgüsü akışından çok daha köklü sapmalara neden olur ve izleyicinin psikolojisini, hikâyeyle kurulan etkileşim aracılığıyla dönüştürür. Böylece hem karakterin duygusal yolculuğuna daha derin bir empati oluşur hem de dramatik olaylara karşı etik tepkiler güçlenir.

Stefan'ın babasını öldürüp öldürmemeye dair karar, en zorlu etik sınavlardan birini oluşturur. Burada izleyici, yalnızca karakteri bir eyleme yönlendirmekle kalmaz; eylemin gerekçelerini de dramatik bağlamda temellendirmelidir. Bu seçimi takip eden ikincil tercihler—“bedeni göm” veya “bedeni parçalara ayır” gibi—seyirciyi suç olgusuna ortak eder ve saklama, kontrol gibi ahlaki-hukuki süreçlerle yüzleşmek durumunda bırakır. Freud'un bastırılmış arzular kuramı (2014: 69) doğrultusunda değerlendirildiğinde, bu tür tercihler izleyicide bilinçdışı suçluluk duygusunu tetikleyebilir. *Bandersnatch*, bir karakterin davranışını yönlendirme ve izleyicinin kendi ahlaki pusulasını test etme işlevini “kullanıcı dostu” bir yöntemle sunar.

Görece daha düşük yoğunluklu ancak yine de ahlaki açıdan karmaşık kararlar arasında “çalışmaya devam et/ masaya vur” gibi seçenekler sayılabilir. Bu tercihler Stefan'ın kafa karışıklığını artırır ve izleyicinin seçiminin “karakterin mutlu veya üretken olup olmayacağı” meselesinde belirleyici hâle gelmesini sağlar. Kirke ve arkadaşlarının (2018: 166) belirttiği üzere, kasıtlı biçimde tasarlanan bu tür tercihler, izleyicinin rutin davranış kalıplarıyla birleştiğinde sistematik olarak analiz edilebilecek veri üretir.

Bandersnatch'te izleyici, karakterin eylemlerini yönlendirmekle kalmaz, kimi sahnelerde karakterin “başka bir irade tarafından kontrol edildiğini” fark etmesiyle, izleyici—karakter ilişkisi iki yönlü bir etik etkileşime dönüşür. Özellikle Stefan'ın kameraya dönerek “Bunu neden yaptın?” diye sorduğu sahne, anlatıdaki etik düzlemi izleyicinin tercihleriyle doğrudan ilişkilendirir. Bu açıdan film, karar noktalarını salt bir “olay örgüsü biçimlendiricisi” olmaktan çıkarak psikolojik ve etik duyarlılıklarımızı ölçen bir mekanizmaya dönüştürür. İnteraktif anlatı, izleyiciyi klasik dramaturjinin ötesine taşıyarak gerek etik gerek duygusal katılım düzeyini yükseltir ve sinemaya farklı bir deneyim katmanı ekler.

META-ANLATI YAPISI VE ETİK FARKINDALIK DÜZLEMLERİ

Bandersnatch'in anlatı dünyasında göze çarpan bir başka unsur, filmin meta-anlatı yapısıdır. Bu yapı, izleyiciyi yalnızca görünürde doğrusal bir hikâyenin anlatıcısı olmakla sınırlamayıp, komutların doğasını sorgulayan ve kendi üzerine düşünebilen bir anlatıcı konumuna yerleştirir. Meta-anlatı, yalnızca biçimsel bir oyun değildir; aynı zamanda izleyicinin iradesiyle yüzleştiği etik bir kırılma anı yaratır. Film, hikâyenin yapaylığını ve izleyicinin değişim üzerindeki etkisini göstermek amacıyla belirli sahnelerde üst-tür ihlalleri yapar. Dolayısıyla izleyici, basitçe seçim yapan biri olmaktan çıkar; özgür iradenin mevcudiyetini ve gerçekliğini sorgulayan bir ahlaki özneye evrilir.

Bu kopuşun en doğrudan örneklerinden biri, Stefan'ın "Netflix" olarak adlandırdığı bir varlık tarafından yönlendirildiğini fark ettiği sahnedir. Bu noktada karakter, izleyiciye "Bunu neden yapıyorsunuz?" ve "Beni kim kontrol ediyor?" şeklinde sorular yöneltir. Yalnızca dördüncü duvarın aşılmasına hizmet etmeyen bu yöntem, izleyiciyi kendi eylemlerinin ahlaki ve varoluşsal boyutunu sorgulamaya zorlar. McLuhan'ın "araç mesajdır" kavramı (McLuhan, 1964: 33) burada devreye girer; araç, içeriğinden bağımsız olarak da etik bir değer taşıyabilir.

Debord'un yaklaşımları, *Bandersnatch*'te izleyiciyle anlatı arasındaki ilişkiyi incelemek için eleştirel bir perspektif sunar. Filmin bir noktasında Stefan'ın PAC kontrol sistemiyle bir deneyin parçası olduğu açığa çıkar ve bu durum, "bireyin sistemli olarak nasıl koşullandırıldığı" olgusuna distopik bir vurgunun yanı sıra, medyanın izleyiciyi nasıl şekillendirdiğini de görünür kılar. Burada izleyici, sıradan bir "seyirci" konumundan çıkarak etik bir özneye dönüşür; hem sisteme dâhil olur hem de sistemi gözlemler.

Özellikle Stefan'ın terapistiyle kavga ettiği sahnede bu dinamik daha net hissedilir. Sahnenin absürt doğası, izleyiciyi türsel geçişler üzerinde sınırlı da olsa kontrol hissiyle etkin biçimde sürece katar. Bu, McRobbie'nin (2005: 82) "günümüz medya düzeninde özne ile mesaj arasındaki ayrımın bulanıklaştığı" tezini destekler. Böylelikle seyirci, sahneyi kontrol eden bir gözetleyici olmaktan çıkar; türü, anı ve sahneyi yeniden kurgulayan bir aktör konumuna yükselir.

Stefan'ın "Netflix"e erişerek kendi programını düzenlediği metaforik ara sahneler de bu etik farkındalığın başka örneklerini yansıtır. Karakter, izleyici tarafından yönlendirildiğini fark ederken, izleyici de davranışlarının ne kadarının gerçekten kendine ait olduğunu, ne kadarının sistem tarafından belirlendiğini sorgular. Jameson'un (2016: 48) "duygusal kopma" ve "yüzeyde çoğalma" gibi postmodern kavramları bu noktada önem kazanır; *Bandersnatch*, nedensel zincirleri sarsar, her olası sonu eşdeğer bir konuma getirir ve izleyiciyi daha çok olasılığa dayalı bir düşünce yapısına yönlendirir.

Filmin en çarpıcı anlarından biri de final sahnelerinden birinde Stefan'ın kameraya dönüp "Bunu neden yaptın?" diye sorduğu kısımdır. Bu sahnede, anlatı formu ile etik ilişki yeniden görünür olur. Lacan'ın özne kuramı (2017: 164) uyarınca, izleyici artık yalnızca "bakış" pozisyonunda değildir; karakterin oluşumunda "öteki" rolünü üstlenir. İzleyici, hikâyeyi dışarıdan tüketen bir izleyici konumundan, anlatının işleyişinde aktif rol oynayan bir ajana dönüşür ve kendi eylemlerinin etik sonuçlarını kabullenir.

Bu bağlamda *Bandersnatch*, etkileşimli anlatıyı yalnızca biçimsel bir yenilik olmaktan öte, dijital çağda seçim, özgür irade ve sistemik kontrol temalarını sorgulayan felsefi bir anlatı zeminine dönüştürür.

İZLEYİCİ VERİSİNİN ETİK KODLAMAYA DÖNÜŞÜMÜ: ALGORİTMİK GÖZETİM VE YORUMLAYICI SİSTEMLER

Bandersnatch'in izleyiciyle kurduğu ilişki, yalnızca anlatıda sunulan tercihlere verilen tepkilerle sınırlı değildir; aynı zamanda kullanıcıların dijital platformlardaki seçimlerini izleyen bir “algoritmik laboratuvar” işlevi de görür. İzleyiciler her karar aldığı anda, hem hikâyenin gidişatını belirler hem de karar anındaki davranışları (karar verme süresi, aynı sahneye geri dönme sıklığı, tercih değişikliği vb.) yoluyla bireysel profiller oluştururlar. Bu veriler, Netflix gibi hizmetlerde öneri modellerini eğitmek veya kişiselleştirilmiş içerik stratejileri geliştirmek için kullanılabilir.

Örneğin, bir izleyici “Stefan’ın babasını öldürmesi”ni tercih ettiğinde yalnızca hikâyenin akışını değil, aynı zamanda kendi ahlaki eğilimlerini de görünür kılmış olur. Karar verirken harcanan zaman, tereddüt sayısı veya en çok tercih edilen seçenek gibi ölçütler, sistemin kişinin etik veya bilişsel eğilimlerini anlamasına yardımcı olur. Tüfekçi’nin (2018: 161) belirttiği üzere, algoritmalar yalnızca geçmiş davranışlara tepki vermekle kalmaz, gelecekteki eğilimleri de büyük ölçüde şekillendirir. Bu doğrultuda, *Bandersnatch* izleyicinin nasıl seçim yaptığını gözlemleyerek bu paradigmayı uç noktaya taşır.

Zuboff’un (2019: 114–116) “davranışsal fazlalık” kavramı, dijital dünyada kullanıcı eylemlerinden gelen veri bolluğunun ticari veya teknik çıkarlar için nasıl işlenebileceğini açıklamada yol göstericidir. *Bandersnatch* özelinde, izleyicilerin hikâyeye müdahaleci yaklaşımı, onları aynı zamanda gözetimin öznesi hâline getirir. Örneğin “Annesiyle trene binme” seçeneğine tekrar tekrar yönelen bir izleyici, algoritmalar tarafından nostaljiye eğilimli veya pişmanlık hisleriyle hareket eden biri olarak etiketlenabilir.

Van Dijck (2013: 78), bu tür izleyicileri “katılımcı kullanıcı” yerine “analitik kullanıcı” olarak nitelendirir. Filmin karar anları yalnızca anlatıyı biçimlendirmez; kullanıcı verisi üretimi ve gözetimini de mümkün kılar. Netflix Tech Blog (2019) yazılarında belirtildiği gibi, *Bandersnatch*’te kullanıcıların seçtiği dallar, karar süreleri, tercih değişiklikleri ve tekrar izlenen sahneler sistemli biçimde incelenir. Bu veriler, yalnızca içerik akışına yön vermekle kalmaz; etik temsilleri öğrenen yapay zekâ modellerini destekleyecek kalıplar da oluşturur.

Lyon'un (2003: 56) "gözetim toplumu" kuramı, bu yapının daha geniş çerçevede nereye oturduğunu açıklar. İzleyici, karakterin kaderine karar verirken aynı zamanda kendi etik izdüşümünü de sisteme bırakır. Üstelik yalnızca hangi seçimin yapıldığı değil, karar verilmeden önce geçen süre veya tereddüt miktarı gibi ek davranışsal veriler de kaydedilerek yapay zekâ sistemleri dramatik ve etik karar eğilimlerine dair içgörü kazanabilir.

Bu yönüyle *Bandersnatch*, veriye dayalı bir anlatı deneyimini aşarak, izleyicinin karar alma sürecine dair algoritmik açıdan uygulanabilir verileri toplayan ve "algoritmik etik" oluşumuna katkı sunma potansiyeline sahip bir gözetim yapısına dönüşür.

SONUÇ VE DEĞERLENDİRME

Black Mirror: Bandersnatch, doğrusal ve izleyici odaklı klasik sinema izleme pratiklerini altüst eden, doğrusal olmayan yapısıyla dijital çağda izleyici–anlatı ilişkisini yeniden kurgulayan erken örneklerden biri olarak öne çıkar. Film boyunca uygulanan etkileşim mekanizmaları, hikâyenin ilerleyişine içkin biçimde, verinin yapısı ve dijital medya tarafından inşa edilen algoritmik sistemin dinamiklerine etik bir açıdan katılan çok katmanlı bir temsili alan sunar. Bu dönüşüm, yalnızca sinema estetiğini değil; aynı zamanda dijital medyanın veri üretimi, karar modellemesi ve etik kodlama süreçlerini de doğrudan etkiler.

Dört ana bulgu doğrultusunda yapılan analizler, *Bandersnatch*'in izleyiciyle etkileşim kurarken yalnızca dramatik boyutta değil; aynı zamanda etik ve algoritmik bir dönüşüme işaret eden özgün bir anlatı formu sunduğunu göstermektedir. Etik karar anları, izleyicinin duygusal reflekslerini görünür kılar; bu anlarda ortaya çıkan davranışsal mikro veriler, dijital platformlarda öneri sistemleri ve kullanıcı profillemesi açısından son derece değerli veri setlerine dönüşür. İzleyici, yalnızca bir sahne seçerek anlatıya katılmakla kalmaz; davranış biçimiyle de katılarak "davranış izleri" oluşturur—bir sahne öncesinde geçen süre veya seçim aşamasındaki tereddüt buna örnek verilebilir.

Film boyunca görülen "meta-anlatı" kopuşları ve izleyicinin bir "izleyici" olarak kendi konumunu sorgulamasına yol açan "dördüncü duvar" kırılmaları, esasında medyanın yapısı ve izleyici üzerindeki etkisi üzerine eleştirel bir duyarlılık geliştirir. Hikâyenin anlatıcısı, izleyiciyi dijital sistemin bir veri bileşeni hâline getirmekle kalmaz; sinema deneyimini medya antropolojisinin bir nesnesine dönüştürerek izleyiciyi hikâye içi bir medya-karakteri konumuna taşır.

Bu yönüyle *Bandersnatch*, yalnızca bir anlatı metni değil, aynı zamanda medya-temelli bir deneydir. Yapay zekâ (AI) destekli sistemler için daha yüksek çözünürlüklü davranışsal veri

üretilmesini sağlayabileceği gibi, dramatik yapı içerisinde etik kararların nasıl simüle edilebileceğini gösteren güçlü bir model de sunar. Bu, sinema, algoritmalar ve etik arasındaki kesişim noktalarının belirlenip haritalanmasına imkân tanır.

Bandersnatch, izleyici katılımını basit bir anlatı tercihi olmaktan çıkararak, dijital toplumda yeni bir etik mimariyi sorgulamanın aracı hâline getirir. Bu açıdan dijital çağda medyanın değişen düzenine dair özgün bir örnek sunar. Farklı bağlamlarda bu kararlarla nasıl başa çıkılacağına dair karşılaştırmalı çalışmalar, etik muhakemenin evrensel mi yoksa kültürel olarak özgül mü olduğunu inceleyerek dikkat çekici sonuçlar doğurabilir. Ayrıca etkileşimli içerik tüketiminin uzun vadede kullanıcıların etik duyarlılık düzeyi ve karar verme reflekslerindeki değişime etkisi, dijital etik, medya psikolojisi ve yapay zekâ eğitimi gibi alanlar arasında yeni araştırma kapıları açabilir.

KAYNAKÇA

- Aarseth, E. (1997). *Cybertext: Perspectives on ergodic literature*. Johns Hopkins University Press.
- Blum, B. (1997). *Etkileşimli ortam: Başarının esasları* (M. Düzgün, Çev.). Sistem Yayıncılık.
- Bordwell, D. (2006). *The way Hollywood tells it: Story and style in modern movies*. University of California Press.
- Castells, M. (2000). *Enformasyon çağı: Ekonomi, toplum ve kültür* (Cilt 1, A. Buğra, Çev.). Bilgi Üniversitesi Yayınları.
- Debord, G. (1996). *Gösteri toplumu* (I. Ergüden, Çev.). Ayrıntı Yayınları.
- Erkılıç, H. (2009). Düş şatolarından çoklu salonlara: Değişen seyir kültürü ve sinema. *Kebikeç: İnsan Bilimleri İçin Kaynak Araştırmaları Dergisi*, (28), 143–162.
- Floridi, L. (2019). *The logic of information: A theory of philosophy as conceptual design*. Oxford University Press.
- Freud, S. (2014). *Ben ve id* (M. Rifat, Çev.). Metis Yayınları. (Orijinal eser 1960 yılında yayımlanmıştır)
- Giddens, A. (1991). *Modernity and self-identity: Self and society in the late modern age*. Stanford University Press.
- Güntay, V. (2019, Ağustos 2). Sinemada “sonbahar etkisi”: Televizyonların yükselişi. *TÜBİTAK Bilim Genç*. <https://bilimgenc.tubitak.gov.tr/makale/sinemada-sonbahar-etkisi-televizyonlarin-yukselisi>
- Gürmeriç, C. (2019). *Behavioral changes of the audience by the algorithmic recommendation systems inside video-on-demand platforms considering the example of Netflix* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Bilkent Üniversitesi.
- Jameson, F. (2016). *Postmodernizm ya da geç kapitalizmin kültürel mantığı* (M. Küçük, Çev.). Ayrıntı Yayınları.

- Jenkins, H. (2006). *Convergence culture: Where old and new media collide*. NYU Press.
- Kirke, A., Williams, D., Miranda, E. R., Bluglass, A., Whyte, C., Pruthi, R., & Eccleston, A. (2018). Unconsciously interactive films in a cinema environment—A demonstrative case study. *Digital Creativity*, 29(2–3), 165–181. <https://doi.org/10.1080/14626268.2018.1510497>
- Koenitz, H. (2021). *Understanding interactive digital narrative: Immersive expressions for a complex time*. Routledge.
- Kuşçu, B. (2021). *Dijital platformlarda etkileşimli içeriklerin gözetim pratikleri* (Yayımlanmamış doktora tezi). İstanbul Üniversitesi.
- Lacan, J. (2017). *Psikanalizin dört temel kavramı* (B. Karakaş, Çev.). Metis Yayınları.
- Lyon, D. (2003). *Gözetim toplumu: Güvenlik, tehdit ve özgürlük* (A. Ersoy, Çev.). Versus Kitap.
- Manovich, L. (2014). *Yeni medyanın dili* (E. Kılıç, Çev.). Abis Yayıncılık.
- Massumi, B. (2002). *Parables for the virtual: Movement, affect, sensation*. Duke University Press.
- McLuhan, M. (1964). *Understanding media: The extensions of man*. McGraw-Hill.
- McRobbie, A. (2005). *The uses of cultural studies*. SAGE Publications.
- Mittelstadt, B. D., & Floridi, L. (2016). The ethics of big data: Current and foreseeable issues in biomedical contexts. *Science and Engineering Ethics*, 22(2), 303–341. <https://doi.org/10.1007/s11948-015-9652-2>
- Netflix Tech Blog. (2019). *Bandersnatch: Interactive storytelling at Netflix*. <https://netflixtechblog.com>
- Rodowick, D. N. (2007). *The virtual life of film*. Harvard University Press.
- Sarıkaya, H. (2022). Yapay zekâ destekli öneri sistemleri ve kişiselleştirme stratejileri. M. Baş & T. Erdoğan İnci (Ed.), *Pazarlama: Teoriden pratiğe* (ss. 164–175). Efe Akademi Yayıncılık.
- Sayın, A. F. (2007). *Teoride ve pratikte interaktif sinema ve TV* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Marmara Üniversitesi.
- Sezen, D. (2013). Bir sanatsal ifade aracı olarak dijital oyunlar. *İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, (45), 129–147.
- Tepe, G., & Ovalı, M. (2021). Black Mirror: Bandersnatch interaktif sinema evreninde karar ağacı ve akış şeması uygulaması. *Turkuaz Uluslararası Sosyo-ekonomik Stratejik Araştırmalar Dergisi*, 3(4), 39–51.
- Tuğran, F. E., & Tuğran, H. (2016). Pelikülden dijitale: Sinemadaki değişimler. *Manas Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 5(4), 193–206.
- Tüfekçi, Z. (2018). *Twitter and tear gas: The power and fragility of networked protest*. Yale University Press.
- van Dijck, J. (2013). *The culture of connectivity: A critical history of social media*. Oxford University Press.
- Ünlü, T. T. (2020). *İnteraktif sinemada izleyicinin karakter ile özdeşleşmesi* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). İstanbul Üniversitesi.

Yengin, D., & Ormanlı, O. (2020). İnteraktif kurgu örneği olarak Bandersnatch filminin analizi. *The Online Journal of Communication and Media Technologies (TOJDAC)*, 10(2), 83–96.

Zengin, F. (2021). Yapay zekâ ve kişiselleştirilmiş seyir kültürü: Netflix örneği üzerinden sanat eserinin hiper kişiselleştirilmesi. *TRT Akademi*, 6(13), 700–727.

Zuboff, S. (2019). *Gözetim kapitalizmi çağı: Geleceğin insanı için mücadele*. Nova Kitap.

EXTENDED ABSTRACT

Introduction

This study centers on how contemporary digital platforms, notably Netflix, have reshaped cinema into an interactive, algorithmically guided medium, using *Black Mirror: Bandersnatch* (2018) as its primary case. Since the Lumière Brothers' invention of the cinematograph in 1895, cinema has evolved into a worldwide narrative practice by establishing its own aesthetic language and industrial framework. Accelerated information and communication technologies in the 1970s and beyond have digitized film production, distribution, and exhibition processes. By the 2000s, the emergence of digital platforms, personalized through artificial intelligence–driven recommendation systems, dramatically altered viewing habits. *Bandersnatch*, rather than serving solely as an experimental branch of interactive cinema, stands out for its capacity to capture user decisions and transform them into ethically relevant datasets for content strategies and algorithmic learning. Thus, this study aims to explore *Bandersnatch* not merely as an interactive narrative but also as a source of ethically significant data, linking viewer engagement, branching storylines, and meta-narrative structures with AI-driven oversight.

Methods

To elucidate the interplay between interactive storytelling and the generation of ethical data, this study employs qualitative content analysis. This approach provides a systematic framework for dissecting the film's narrative structure, branching pathways, viewer-driven decision points, and meta-cinematic devices. Specifically, the research considers the film's use of user input (e.g., selecting story options) as both a narrative pivot and a mechanism for data extraction. By focusing on thematically coded decision instances—especially moments where ethical dilemmas and algorithmic influence converge—the analysis highlights how *Bandersnatch* functions simultaneously as a self-reflexive narrative and an experimental tool

for data-driven modeling. The findings, drawn from a single case study, are context-bound yet offer a theoretical lens for future inquiries into digital ethics, interactive media design, and user-generated data.

The film's interactive premise redefines the viewer as an active agent shaping the storyline, transforming a linear cinematic model into a branching, user-responsive experience with both formal and ethical consequences. Every viewer decision—whether seemingly trivial (e.g., choosing a breakfast cereal) or overtly moral (e.g., committing virtual “crimes”)—generates behavioral data that can be tracked, stored, and ultimately used to refine recommendation systems. By explicitly referencing an overseeing force within the narrative (for instance, naming “Netflix” in-story and breaking the fourth wall), *Bandersnatch* not only invites the user to co-author its progression but also highlights the manipulative potential of platforms that record and analyze such decisions. This self-referential approach places the viewer at ethical crossroads—deciding whether to enact violent story options or uphold moral codes—thus weaving personal values directly into the film's multi-ending structure. In doing so, the work reveals how interactive entertainment merges private engagement with large-scale data harvesting, underscoring the evolving cinematic landscape in which user behavior is quantified and fed into algorithmic systems. Consequently, the viewer's role expands into that of a data contributor within a broader “surveillance” framework, illuminating a radical shift in film consumption that emphasizes content personalization, AI-driven recommendations, and the ethical implications of such interaction.

Conclusion

Bandersnatch exemplifies how interactive cinema can fuse user-driven storytelling with the production of ethically significant datasets. This fusion highlights evolving questions regarding user autonomy, the commodification of viewer choices, and the role of AI in shaping digital narratives. While the study's findings arise from a single, context-dependent case, they suggest broader implications for research on digital ethics, media psychology, and data-centric art forms. Future comparative analyses of interactivity across multiple platforms or cultural contexts could deepen our understanding of whether these algorithmic systems shape universal ethical responses or remain culturally specific. Ultimately, *Bandersnatch* foreshadows a new cinematic paradigm where audiences do not simply consume stories but also co-generate data, thereby fueling AI-based personalization and transforming cinema into a space of ethical, psychological, and computational significance.