



Sinematik Sanal Gerçeklik Evreninde Özdeşleşme ve Yabancılaşma Meselesi: Deneyim Temelli Bir İzleyici Araştırması¹

Burak Medin

ÖZ

İletişim teknolojisindeki ilerlemeler yeni film izleme mekânlarını ortaya çıkarmakta ve bu mecralar, farklı izleme alışkanlıkları ile kültürünü de beraberinde getirmektedir. Bu noktada dijitalleşmenin bir parçası olarak sinematik sanal gerçeklik evreni (Cinematic Virtual Reality-CVR), günümüzdeki en yeni film izleme platformlarından biri olarak öne çıkmaktadır. Yeni bir film seyretme formuna sahip olduğu düşünülen CVR ortamı, sinema sanatına dair birçok soruyu da gündeme getirmektedir. Kapsam ve sınırlılık ilkesi uyarınca bu çalışmada, CVR evrenindeki izleyicinin filmsel deneyim içindeki özdeşleşme ve yabancılaşma sürecine odaklanıldı. Bu bağlamda CVR formu ile ortaya çıkan yeni seyir biçimindeki özdeşleşme ve yabancılaşma meselesi izleyici temelli bir saha çalışması ile anlaşılmaya çalışıldı. Bu saha çalışmasında amaçlı örnekleme yöntemlerinden kolay ulaşılabılır durum örnekleme ile belirlenen yirmi bir kişilik dijital yerli katılımcı grubuna öncelikle Allumette (2016), The Limit (2018), Rebels (2021) ve Traveling While Black (2019) adlı CVR filmleri deneyimletildi ve bu sanal deneyimin ardından katılımcı grubuyla yarı yapılandırılmış sorular üzerinden derinlemesine görüşmeler gerçekleştirildi. Görüşme verileri tematik analiz yöntemiyle sınıflandırıldı ve ortak temalar çıkartılarak özdeşleşme ve yabancılaşma çatısı altında bir tartışma yürütüldü. Saha çalışmasından hareketle yapılan tematik analiz ve yürütülen tartışmalar göstermektedir ki CVR film evreni ile geleneksel film seyir formu arasında özdeşleşme ve yabancılaşma süreci bağlamında çeşitli farklılıklar söz konusudur. Dahası CVR film ortamındaki özdeşleşme ve yabancılaşma süreci izleyici nazarında benzer şekilde yaşanmamakta ve aynı sanal ortamda dahi diyalektik deneyimler karşımıza çıkmaktadır.

Anahtar Sözcükler: Sinema, Sinematik sanal gerçeklik, İzleyici, Özdeşleşme, Yabancılaşma

BURAK MEDİN

Prof. Dr.

Erciyes Üniversitesi

burakmedin@erciyes.edu.tr

ORCID ID: 0000-0001-8012-035X

Atıf: Medin B. (2025). Sinematik sanal gerçeklik evreninde özdeşleşme ve yabancılaşma meselesi: Deneyim temelli bir izleyici araştırması. *Selçuk İletişim*, 18(2), 614-640. <https://doi.org/10.18094/josc.1676416>

¹ Bu çalışma yürütücülüğünü Prof. Dr. Burak Medin'in yaptığı ve Erciyes Üniversitesi Bilimsel Araştırma Projeleri Koordinatörlüğü tarafından SBA-2024-13475 proje kodu ile 2024-2025 yılları arasında desteklenen "Sanal Gerçeklik (VR) ve Sinemasal Deneyim: Sanal Gerçeklik Evreninde İzleyici ve Farklılaşan Sinema Seyir Deneyimi" başlıklı araştırma projesinin bilimsel bir çıktısıdır.



Identification and Alienation in the Cinematic Virtual Reality: An Experience-Based Audience Study

Burak Medin 

ABSTRACT

Advances in communication technology create new places to watch movies, and these media bring with them different viewing habits and culture. At this point, as a part of digitalization, the cinematic virtual reality universe (CVR) stands out as one of the newest movie viewing platforms today. The CVR environment, which is thought to have a new form of film viewing, also raises many questions about the art of cinema. In accordance with the principle of scope and limitation, this study focuses on the identification and alienation process of the audience in the CVR universe within the filmic experience. In this context, the issue of identification and alienation in the new form of viewing that emerged with the CVR form was tried to be understood through an audience-based field study. In this field study, a group of 21 digital native participants, determined by easily accessible case sampling from purposeful sampling methods, first experienced the CVR films *Allumette* (2016), *The Limit* (2018), *Rebels* (2021) and *Traveling While Black* (2019) and after this virtual experience, in-depth interviews were conducted with the participant group using semi-structured questions. The interview data were classified and categorized using thematic analysis method and common themes were extracted, and a discussion was conducted under the concept of identification and alienation. The thematic analysis and discussions conducted based on the field study show that there are various differences between the CVR film universe and the traditional film viewing form in the context of the identification and alienation process. Moreover, the process of identification and alienation in the CVR film environment is not experienced in a similar way by the viewer, and dialectical experiences emerge even in the same virtual environment.

Keywords: Cinema, Cinematic virtual reality, Audience, Identification, Alienation

BURAK MEDİN
Prof. Dr.
Erciyes University
burakmedin@erciyes.edu.tr
ORCID ID: 0000-0001-8012-035X

Citation: Medin B. (2025). Identification and alienation in the cinematic virtual reality: An experience-based audience study. *Journal of Selcuk Communication*, 18(2), 614-640. <https://doi.org/10.18094/josc.1676416>

GİRİŞ

Yapaylığın merkezde olduğu sanal gerçeklik evreni (*Virtual Reality-VR*), yeni bir film seyretme formuna sahiptir. Gerçekliğin ötesine geçen bu sanal uzam, sinema sanatına doğrudan sirayet ederek yeni biçimleri, yeni içerikleri ve yeni izleyici deneyimlerini ortaya çıkarmaktadır. VR gözlüklerini takan izleyicinin bedeni fiziksel/gerçek dünyada; zihni ve hissiyatı ise inşa edilmiş sanal bir uzamda konumlanmaktadır. Bu sanal uzamda gerçek ve yapay iç içedir. Bu teknolojinin aracılığıyla, algıladığımız fiziksel gerçeklik değişime uğramakta ve farklı bir gerçeklik deneyimi ortaya çıkmaktadır. Gerçeklik algısını dönüştüren bu teknolojinin sinema sanatına olan etkisi aşikârdır. VR teknolojisi ile sinema sanatının iç içe geçmesi, üzerinde durulması gereken birçok başlığı da beraberinde getirmektedir. Sinema çalışmaları içinde sıklıkla üzerinde durulan özdeşleşme ve yabancılaşma meselesi, bu başlıklardan biri olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu noktada bu araştırma makalesi, sanal gerçeklik gözlükleri dolayımı ile izlenen sinematik sanal gerçeklik (*Cinematic Virtual Reality-CVR*) filmlerine yönelik ortaya çıkan seyir deneyimini özdeşleşme ve yabancılaşma kavramları üzerinden anlamayı ve derinlikli bir şekilde ortaya koymayı amaçlamaktadır. CVR formunun ortaya çıkardığı yeni seyir formuna yönelik özdeşleşme ve yabancılaşma temelli deneyimler, izleyici eksenli bir saha çalışması ile incelenmektedir.

Sinema sanatının başlangıcından bu yana, sinema teorisyenleri ve sinema filozofları özdeşleşme (*identification*) ve katarsis (*catharsis*) kavramları ile yabancılaşma (*alienation*) meselesi üzerine çeşitli tartışmalar yürütmektedir. Tiyatro, edebiyat ve sinema gibi sanat alanlarında yaygın olarak kullanılan terimler arasında katarsis ve özdeşleşme kavramları yer almaktadır. Özdeşleşme ve katarsis, en temel anlamıyla okuyucunun veya izleyicinin hikâye ve karakterlerle kurduğu ilişkiyi ve yaşadığı duygusal deneyimi ifade eder. İzleyici, hikâyedeki bir karakterle bağ kurarak ona empatiyle yaklaşır ve böylece yaratılan duygu ve düşünceye duygusal bir düzlemde dâhil olur. İzleyici, karakterin yaşadığı zorlukları ve olayları kendi kişisel deneyimi gibi algılayarak derinden hisseder. Geleneksel anlatı yapısının temel unsurlarından biri olan bu durumda, izleyici hikâyeye duygusal olarak katılım sağlar. Bu duygusal katılım, izleyicide duygusal bir boşalma, rahatlama veya arınma hissini de beraberinde getirir. Antik Yunan'dan beri katarsis kavramıyla ifade edilen bu durumda, izleyici korku ve acıma gibi yoğun duygular yaşayarak arınır ve rahatlar. Özdeşleşme ve katarsis, birbiriyle bütünleşen kavramlardır. Modernist ve geleneksel anlatılarda, bu kavramların ele alınış ve uygulanış biçimi farklılık göstermektedir. Genel olarak, geleneksel anlatı sinemasında baskın olan özdeşleşme ve katarsis kavramları, modernist sinemada yerini yabancılaşma etkisine bırakmaktadır. Griffith'ten bu yana, geleneksel anlatı sineması belirli kodlar, uyuşumlar ve izleyiciye tanıdık gelen bir form üzerine inşa edilmiştir. Bu anlatı yapısı iki boyutlu geleneksel

mecralarda somutlaştığında, izleyicide özdeşleşme ve katarsis duygusunu ortaya çıkarmaktadır. Sinema sanatında, iki boyutlu ve çerçevelenmiş bir film dünyası, izleyici tarafından mesafeli bir şekilde deneyimlenmekte ve özdeşleşme ile katarsis, bu geleneksel izleme deneyimi sonucunda yaşanmaktadır. VR ortamındaki izleyici ise sinemasal mekânın içine girerek mizansenin merkezinde bulunmakta ve filmi mesafeli bir şekilde değil, bizzat içinden deneyimlemektedir. VR formuyla ortaya çıkan bu yeni seyir biçimi, özdeşleşme ve katarsis kavramları üzerine yeniden düşünmeyi zorunlu kılmaktadır. Saha çalışmasından elde edilen veriler neticesinde bu mesele tartışmaya açılmaktadır.

Özdeşleşme ve katarsis kavramlarının yanı sıra yabancılaşma kavramı da VR mecrası çerçevesinde düşünülmelidir. Yabancılaşma en temelde duygusal katılımın tam zıddı olarak görülmektedir. Bir izleyicinin, özdeşleşme ve katarsis temelinde sanat metniyle kurduğu duygusal bağlanma süreci, bu bakış açısında engellenmek istenmektedir. Yabancılaşma düşüncesinde izleyicinin metinle mesafe kurarak düşünsel bir katılıma dâhil olması arzu edilmektedir. Bunun için sanatta bir dizi yabancılaştırıcı teknik tercih edilmektedir. Tiyatrodaki dördüncü duvarın yıkılarak oyuncunun izleyici ile göz göze gelmesi, izleyiciye doğrudan hitap etmesi ve ona soru sorması bu yabancılaştırıcı tekniğe örnek olarak verilebilir. Özdeşlik ve katarsis sürecini kıran bu teknik, izleyicinin izlediği tiyatro ya da sinema filminin bir oyunusal metin olduğu ve izleyicinin bir yapıtla karşı karşıya olduğu bilincini vurgulamayı amaçlamaktadır. Böylece, duygusal bir katılım yerine, düşünsel ve aktif bir katılım hedeflenmektedir. Modernist ve karşı anlatıya özgü olan bu yabancılaştırma tekniği, en temelde geleneksel anlatının duygusal katılımı merkeze alması nedeniyle tercih edilmez. CVR deneyiminde ise izleyici zaman zaman doğrudan kendisine yöneltilen bakışlara maruz kalmaktadır. Normalde özdeşleşme ve katarsisi engelleyen bu doğrudan bakışın, 360 derece ile inşa edilmiş sanal film dünyasındaki karşılığının sorgulanması önem taşımaktadır. Farklı mecralardaki benzer kullanımın aynı anlamı taşıyıp taşımadığı ve sanal ortamda yeniden üretilen modernist tekniğin yabancılaştırıcı bir duyguya yol açıp açmadığı bu çalışmada tartışılmaktadır. Dördüncü duvarın yıkılmasına yönelik yabancılaşma meselesinin dışında izleyicinin VR evrenindeki yabancılaşma durumu da ayrıca tartışmaya açılmaktadır.

SİNEMATİK SANAL GERÇEKLIK ÜZERİNE KISA BİR KURAMSAL TARTIŞMA

Sinemanın teknik özellikleri ve oluşturulan sinemasal coğrafyalar, teknolojik gelişmelerden bağımsız olarak düşünülemez. Bu çerçevede, VR teknolojisi (Molo, 2021, s. 2-3, 41-42) sinema sanatında kendine bir yer edinmekte ve yeni anlatım olanakları yaratmaktadır. Günümüzde yeni medya ortamları, üretim ve izleme biçimlerini etkilerken (Lister, Dovey, Giddings, Grant, & Kelly, 2009), özellikle simülasyon teknolojisi sinema sanatını etkilemekle kalmayıp aynı zamanda yeni bir sinemasal biçim de ortaya

çıkarmaktadır. VR teknolojisinin sinema sanatıyla etkileşimiyle birlikte, sinematik sanal gerçeklik (*Cinematic Virtual Reality-CVR*) olarak adlandırılan yeni bir sinema formu ortaya çıkmıştır. 360 derecelik CVR biçimi (Dooley, 2020, s. 81-82) yaklaşık olarak 2015 yılından itibaren popülerlik kazanmaya başlamıştır. CVR formatında sunulan anlatı deneyimi dikdörtgen bir ekranla sınırlı değildir. Bu nedenle geleneksel film yapımındaki anlamda yakın çekimler veya uzun çekimler yoktur, genel itibarıyla tek bir sürekli sahneden oluşmaktadır. Dahası geleneksel ekran grameri izleyiciyi güvenli bir mesafeden anlatıda var olan bir veya daha fazla karakterle etkileşime girmeye ve özdeşleşmeye teşvik ederken; CVR izleyicisi kendisinin 360 derecelik hikâyeye dünyasında sessiz tanık, katılımcı veya başkahraman olarak var olan bir karakter olduğunu görebilmektedir. Bu çerçevede yerleşik ekran grameri kavramları sorgulanmaktadır.

CVR, stereoskopik bazı görüntülerle 360 derecelik bir açıyla yapay mekânlara bakılabilen sürükleyici bir VR deneyimidir (Mateer, 2017). CVR sadece sürükleyici ve çok duysal bir deneyim değil, aynı zamanda dışarıdan gözlemlenemeyen sanal bir ortamda ilgi çekici bir illüzyon ve sinemasal bir deneyim sunmaktadır (Gigante, 1993). Bu sanal ortamda izleyiciler simüle edilmiş görüntülerle etkileşime girebilmektedir (Munday & Chandler, 2016). Aslında bu etkileşim fiziksel değil, psikolojiktir; çünkü izleyici, inşa edilmiş yapay bir sinemasal dünyada bir deneyimi gerçekleştirmektedir (Jerald, 2016). Geleneksel film çerçevesinin dışına çıkan CVR’de panoramik bir görüntü, izleyiciyi çepeçevre sarmaktadır (Zhang, 2020, s. 2-3). Geleneksel anlamda film-dünyasının düz duvarları aşarak çerçeve dışının görünür olduğu, izleyicinin baktığı her yerde görülecek bir sinemasal tasarım ve gerçeklik söz konusudur (Marantz, 2016). İzleyicisine 360 derecelik kişisel bir gerçeklik sunan CVR film seyir pratiğinde (Molo, 2021, s. 107) atmosfere dalma ve orada bireysel olarak sanal uzamı deneyimleme durumu ortaya çıkmaktadır.

Yeni bir sinematik deneyim biçimi olan VR sineması, VR başlık teknolojisindeki ilerlemelerle birlikte (Nicolae, 2018, s. 168) ortaya çıkmıştır. Yeni sayılabilecek bu CVR film deneyimi, iki boyutlu (2D) sinemadaki kolektif izleyicilikten farklılık göstermektedir. CVR filmleri, VR başlığıyla deneyimlendiğinde 360 derecelik bir görüntü sunmakta ve izleyici ile çerçeve arasındaki mesafeyi ortadan kaldırmaktadır. Canlı çekim görüntüleri ve/veya bilgisayar tarafından oluşturulan görüntülerden oluşan bir ortama karşılık gelen CVR’de (Zhang, 2020, s. 4-5), dördüncü duvar teorisi yapıbozuma uğramaktadır. Seyirciyi oyuncularından ayıran dördüncü duvar CVR ortamında değişmekte ve izleyici, etrafını saran sinemasal yapay bir uzamda duygusal ve fiziksel olarak hikâyeye daldırılmaktadır. Bu sanal sinemasal inşada izleyicinin konumu pasiften aktife doğru bir dönüşüm göstermektedir. Bu durumun, izleyici temelinde önemli bir paradigmatik değişimi ifade ettiği açıkça görülmektedir.

Sürükleyici bir medya olarak, CVR film tekniğinin daha gerçekçi ve daha duyuşsal bir deneyimi teşvik etmede diğler film türlerinden daha güçlü bir etkiye sahip olduđu düşünölmektedir (Ding, 2018). Kullanıcı konumundaki izleyici VR başlıklar aracılıđıyla CVR evrenine adım atmakta ve bu sanal film dünyasında arzu ettiđi her yöne bakabilmektedir. Geleneksel formdan farklı bir deneyim sunan CVR film evreni, izleyiciye kendine özgü formuyla benzersiz deneyimler vaat etmektedir. Aynı zamanda bu deneyimler (LaValle, 2019, s. 23), insana özgü yeni deneyim formları anlamına da gelmektedir. Sinematik deneyimin ötesine geçen kullanıcılar, fiziksel gerçeklikte erişemeyecekleri mekânlarda dolaşmakta ve sahip olamayacakları bedenlere bürünerek farklı deneyimler yaşamaktadır.

CVR'nin sunduđu deneyim klasik üretim biçiminden farklı olarak (Molo, 2021, s. 3-4) “*orada olma*”, “*yer alma*” ve “*bulunma*” gibi unsurlarla gerçekleşmektedir. Orada olma durumu ya da hissi için iki önemli unsur söz konusudur: “*Tanıklık*” ve “*etkileşim*” (Steuer, 1992). Sanal gerçekliđin sarmalayıcı yapısı, izleyicinin tanıklık etmesini mümkün kılmaktadır. Sanal ortamda kullanılan ses ve görüntüler, izleyiciyi bu yapay dünyada bulunduđuna inandırmaktadır. Etkileşim ise, izleyicinin bu sanal evreni deđiştirme, düzenleme ve üzerinde etkide bulunma fırsatını ifade etmektedir. Bu genişletilmiş sinematik evreni deneyimleyen izleyici, sürükleyici CVR hikâye alanında daha aktif bir şekilde hareket edebilmektedir; ancak VR film atmosferi, rüya benzeri bir deneyimi andırmaktadır. Bu sanal ortamın rüyaya benzer yapısı, izleyiciye bir özgürlük alanı tanısı da aynı zamanda belirli sınırlamaları da beraberinde getirmektedir. İzleyici, kontrolün ve müdahalenin olmadığı anlarda yalnızca hikâyeyi takip etme durumunda kalmaktadır. Geleneksel formda inşa edilen filmsel evrenlerin bilinçdişı ile benzerlik durumu (McGowan, 2012), CVR film evrenine de tezahür etmektedir. Bu bağlamda izleyici CVR film ortamında hem daha aktif bir role sahiptir hem de geleneksel sinema formunda olduđu gibi bazen yalnızca pasif bir şekilde anlatıyı izlemektedir.

CVR film ortamındaki izleyici etkileşimi bağlamında (Williams, Love, & Love, 2021) “*deneyimsel tercih*” ve “*kontrol*” kavramları önem taşımaktadır. Bu kavramlar, CVR deneyimlerini anlamak için temel öneme sahiptir. İnşa edilen VR uzamı, izleyicinin etkileşimine doğrudan etki etmektedir. Deneyimsel tercih, sanal gerçeklik ortamındaki izleyicinin aktif rol üstlenme durumuna gönderme yapmaktadır. Hikâyenin bir parçası haline gelen izleyicinin sanal uzamda nasıl hareket edeceđi, hangi tarafa bakacađı ya da anlatı içindeki hangi detayları keşfedeceđi kendi tercihine göre şekillenmektedir. Deneyimsel tercih içine dâhil olan izleyici çevresel birtakım unsurlarla etkileşime girip hikâyeyi farklı şekillerde deneyimleyebilmektedir. Bu bağlamda her izleyici için biricik ve benzersiz bir seyir deneyimi ortaya çıkabilmektedir. Bu noktada sinemasal gerçeklik yönetmeni sahneyi kurarken, karakterleri

konumlandırırken ve mizansen tasarlarken hikâyenin devamlılığının da sürdürülmesi gerektiği gerçeğini göz ardı etmemesi gerekmektedir. Bu aşamada kontrol meselesi öne çıkmaktadır. CVR yönetmeni izleyiciye ne kadar alan açacak ya da izleyiciyi ne kadar sınırlandıracak sorusu kontrol kavramı ile cevap bulmaktadır.

360 derece VR filmdeki gerçeklik deneyimi, fiziksel ve zihinsel daldırma açısından kendine has özellikler taşımaktadır. *“Sinemanın Olasılıklar Evreninde 360 Derece VR Film Deneyimi”* tablosu, bu bağlamda açıklayıcı ve oldukça faydalıdır (Molo, 2021, s. 99). Bu tabloyu maddeleştirdiğimizde, aşağıdaki sonuçlar ve kavramlar ortaya çıkmaktadır. Fiziksel gerçeklikten zihinsel gerçekliğe geçişte *“sanal bir köprü”* söz konusudur ve VR başlıklar *“gerçekliğin yeniden keşfi”* noktasında önemli teknolojik ekipmanlardır. Sanal gerçeklik deneyiminde *“gel-git etkisi”* söz konusudur. Bu noktada *“yanılsamanın sahiciliği”*, *“asıl gerçekliği yitirme”* ve *“asıl gerçekliğe erişme”* gibi durumlar karşımıza çıkar. *“Gerçek gerçeklikten sanal gerçekliğe ışınlanan Ben”* esasında yeni bir varoluşu imlemektedir. Bu *“sanal varoluş”* biçimine dâhil olan kullanıcı konumundaki izleyicidir ve bu yeni bir sanal benliktir. *“Gerçek zamanın somut varlığından sanal zamanın içsel varlığına ışınlanan Ben”* fiziksel gerçekliğin ötesinde *“orada olma”* ve *“mış gibi yanılsaması”* hissiyatı içindedir. Klasik formun çok ötesinde, bu sanal deneyim içinde hareket özgürlüğüyle salınan izleyici, *“hiper-özdeşleşme”* yaşamaktadır.

Bir nevi CVR filminin merkezinde yer alan izleyici (Molo, 2021, s. 131, 233-236), öyküye kendi gerçekliği ile dâhil edilmektedir. Bu bağlamda, yeni bir hikâye biçimi ya da başkalaşmış bir anlatı yapısı ortaya çıkmaktadır. İzleyici deneyimi CVR film ortamında ben duygusu ile birleşmekte ve böylece sanal ortamdaki öyküde bir ben/kişi biçiminde yer almaktadır. *“Ben’in sanal zaman deneyimi”*nden *“Ben’in sanal mekân deneyimi”*ne oradan da *“Ben’in hiper-özdeşleşme deneyimi”*ne doğru sanal bir deneyim içinde olan izleyici kendi kurgusunu da oluşturabilmektedir. VR ortamı geleneksel özdeşlik meselesini de doğrudan etkilemektedir; çünkü izleyici hikâyenin içinden bir bakışla karakterlere ve onların dünyasına bakabilmekte, adeta bir gözetleyici gibi anlatıda yer alabilmektedir. Bu gözetleme durumu geleneksel sinema formundaki bakıştan ve gözetleme halinden farklıdır, bu sanal ortamda bakmadan alınan haz gerçekliğin ve hakikatin hiper hale gelmesinden hareketle daha yoğun yaşanabilmektedir. Bakış, gözetleme ve haz üçgeni bir hiper etki ortaya koymakta ve bu durum Molo’nun deyişiyle *“hiper-özdeşlik”* sürecini başlatmaktadır. Bu bağlamda üretilen bir başka özdeşlik biçimi de *“self-özdeşleşme”*dir. CVR film evreninde bir izleyici ana karakter olduğunda hiper etki, izleyicinin kendi bedenine dönmektedir ve başka insanlara yönelik bir empati duygusunun ortaya çıkması yerine olaylar kendi üzerinden tanımlanmaktadır. Böylece izleyici anlatı içinde kendi bedeni ile baş başa kalmakta ve filmsel deneyim

kendisinin merkezde yer almasıyla yaşanmaktadır. Self-özdeşleşme kavramı, bu yeni özdeşlik halini açıklamaktadır.

SİNEMATİK SANAL GERÇEKLİK EVRENİNDEKİ ÖZDEŞLEŞME VE YABANCILAŞMA MESELESİ

Çalışmanın Metodolojisine Dair

CVR deneyiminin sinema sanatına ve izleyicisine olan etkisini özdeşleşme ve yabancılaşma temelinde anlamak ve bu çok boyutlu ilişkiyi ortaya koymak adına dijital yerli özelinde bir saha çalışması yapıldı. Bu saha çalışması, Erciyes Üniversitesi Sosyal ve Beşeri Bilimler Etik Kurulu'ndan 26.12.2023 tarihinde 522 sayılı Etik Kurul Onayı alınarak gerçekleştirildi. Dijital yerli olarak konumlandırılan lisans ve lisansüstü öğrenci kuşağıyla yarı yapılandırılmış sorular üzerinden derinlemesine görüşmeler yapıldı. Katılımcıların belirlenmesinde, amaçlı örnekleme yöntemlerinden kolay ulaşılabilir durum örnekleme kullanıldı. Bu yöntem araştırmaya hız ve pratiklik kazandırırken, araştırmacının erişimi kolay ve yakın bir örneklem grubuna odaklanmasını sağlamaktadır (Yıldırım & Şimşek, 2013, s. 141). Günümüzde ekonomik nedenlerden dolayı VR gözlükleri ulaşılması zor teknolojik ürünler arasında yer almaktadır. CVR deneyimini ve bu mecranın sinema sanatına etkisini anlamaya yönelik saha çalışması, gözlüğün maliyetinin tüm katılımcıların bireysel olarak sahip olmasını zorlaştırması ve teknik bazı zorluklar nedeniyle kendi çalışma ofisimde tek bir VR gözlüğü aracılığıyla gerçekleştirildi. Kolay ulaşılabilir durum örnekleme yakın çevremden bir örneklem grubunu oluşturmama imkân tanırken, bu örneklem grubu ile VR gözlüğünün araştırmacının önüne çıkarttığı zorluklar bu şekilde aşılmaya çalışıldı.

Saha çalışmasında yer alacak katılımcıların belirlenmesi, amaçlı örneklem yöntemi çerçevesinde birtakım kriterlere göre yapıldı. Bu kriterlere göre katılımcılar yeni iletişim teknolojilerini ve yeni medyayı takip etmeli, sinema kültürüne ve teorisine sahip olmalı, filmleri farklı seyir mekânlarında (sinema salonu, dijital platformlar, internet ortamındaki film siteleri, bilgisayar, akıllı televizyonlar, tablet, telefon gibi ortamlar vb.) deneyimlemiş olmalıdır. Yapılan ön görüşmeler sonucunda katılımcıların bu kriterlere uygun olup olmadığı belirlenmiş ve bu doğrultuda sekiz kadından ve on üç erkekten oluşan yirmi bir kişilik bir grup ile CVR deneyimi üzerine görüşmeler gerçekleştirilmiştir.

Saha çalışması yanıtların tekrar etmeye başladığı doyum noktasına kadar devam ettirildi. Görüşmeler, yeterli sayıda veriye ulaşıldığına karar verildiğinde sonlandırıldı. Saha çalışmalarında geçerliliği garanti eden belirli bir altın sayı bulunmamaktadır (Thompson, 2006, s. 26). Görüşme sırasındaki deneyimlerde ve anlatılarda örtüşmelerin artmaya ve tekrarların yaşanmaya başlamasıyla

görüşmeler sonlandırıldı ve yirmi bir kişilik bir katılımcı sayısına ulaşılmış oldu. Görüşme verilerindeki katılımcıları tanımlamak için anonim bir kodlama yöntemi kullanıldı. Katılımcılar, cinsiyetlerini ve yaşlarını temsil eden bir kombinasyonla ifade edildi. Katılımcı kodları cinsiyeti belirtmek için E (erkek) veya K (kadın) harfiyle başlamakta, ardından görüşme sırasına göre bir numara ve yaş bilgisini içeren bir sayı ile devam etmektedir. Örneğin katılımcı erkek ise E1-25, katılımcı kadın ise K2-29 şeklinde bir temsil ve kullanım tercih edildi.

Görüşmeler bir buçuk-iki saat süren iki periyod halinde gerçekleştirildi. Katılımcılara ilk bölümde VR gözlüğü takılarak 360 derecelik CVR filmler deneyimletildi. VR mecrası, içinde çok farklı türde içerikleri barındırmaktadır; fakat her türlü içeriği katılımcılara deneyimletme imkânı ve ihtimali söz konusu değildir. Çalışmanın kapsamı ve sınırlılıkları gereği katılımcılara deneyimletilecek içerikler sınırlı tutuldu, mümkün olduğunca farklı izleme deneyimlerine hitap edebilecek ve farklı duygu durumlarını ortaya çıkarabilecek filmler tercih edildi. Bu ekseninde belirlenen filmler ve filmlerin yer aldığı mecralar şu şekildedir: “*Allumette*” (2016, Meta Quest TV), “*The Limit*” (2018, Steam platformu), “*Rebels*” (2021, Meta Store Theater Elsewhere uygulaması) ve “*Travelling While Black*” (2019, Meta Quest TV).

Saha çalışmasının ikinci kısmında CVR, özdeşleşme ve yabancılaşma temelli yarı yapılandırılmış sorular katılımcılara yöneltildi. Görüşmeler katılımcıların bilgilendirilmiş gönüllü onam formları alınarak ve ses kayıt cihazı ile kaydedilerek yapıldı. Derinlemesine görüşmeler gerçekleştirildikten sonra verilerin analizi ve yorumlanması sürecine geçildi. İlk olarak elde edilen görüşme anlatıları yazılı metne aktarıldı, veriler tematik analizle sınıflandırıldı, ortak temalar ve başlıklar çıkartıldı. Çıkarılan ortak temalar birbirleriyle ilişkilendirilerek CVR ortamındaki özdeşleşme ve yabancılaşma temelli izleyici deneyimi anlaşılmasına ve bulgulanmaya çalışıldı.

İzleyici Temelli Deneyimsel Bulgular

Üzerinde durulması gereken önemli başlıklardan biri, CVR film izleme sürecindeki özdeşleşme ve yabancılaşma meselesidir. Katılımcı görüşlerine göre, izleyicinin VR ortamındaki deneyimi karmaşıktır. Katılımcıların ifadeleri göstermektedir ki CVR film izleme süreci birçok yönden olduğu gibi özdeşleşme ve yabancılaşma aşamalarında da çeşitli farklılıklar taşımaktadır.

CVR film izleme deneyimi ile geleneksel film pratiği arasında katılımcılara göre farklar söz konusudur. Bu noktada en önemli ayrımlardan biri izleyicinin sahnenin içinde konumlandırılmasıdır. Geleneksel izleme biçiminde çerçevelenmiş iki boyutlu ekrandaki anlatı belirli bir mesafeden izlenmekte, bu durum ise ister istemez özdeşleşme sürecine etki etmektedir. Bu mesafeli izleme biçimi yerini CVR

filmsel evreninde mizansenin içinden bir seyir formuna bırakmaktadır. İzleyicinin inşa edilen yeni bir gerçekliği içeriden hissettiği, adeta orada olduğu, yeni bir uzama ışınlandığı ve hem bakış hem de hareket özgürlüğü ile fiziksel gerçekliğin ötesine geçebildiği bu yeni sayılabilecek seyir deneyiminde özdeşleşme süreci geleneksele göre çok daha yoğun yaşanmaktadır. “*Filmin içinde hissetme*” teması altında değerlendirilen bu süreçte katılımcılara göre özdeşlik süreci çok üst bir düzeyde yaşanmaktadır. Bu 360 derecelik filmsel ortamda izleyicinin baktığı her yerde bir karakterle ya da nesne ile karşılaşması, karakterlere ya da nesnelere arzu edildiği kadar yaklaşılması katılımcıları filmin içinde hissettiren unsurlar olarak karşımıza çıkmaktadır. İzleyici için filmin içinde bu kadar olma durumu, hikâye içindeki bir şeylere müdahale etme isteğini de tetiklemektedir.

E1-38: The Limit filminde mesela ben doğrudan filmin içindeyim. While Black Travelling belgeselinde özdeşlik kurulması bağlamında bir mizansen yaratılmış. Bu film gelenekselin de ötesine geçiyor; çünkü doğrudan sahnenin içindeyiz.

E3-23: While Black Travelling belgeselinde hayatımda siyahi arkadaşım hiç olmamasına rağmen kendimi tam olarak oraya ait hissettim. Tam olarak hikâyenin içindeydim.

K3-32: Allumette filminde tam anlamıyla bir özdeşlik kurdum. Çocuğun hissettiği şeyi ben de hissettim açıkçası. Karakterin yaşadığı şeyi bende yaşadım, yaşadıklarına çok yakından tanık oldum.

E6-40: Doğrudan olayın içindeyiz ve hikâyeyi içeriden takip ediyoruz. Bu nedenle geleneksel formdan farklı bir şekilde bu mecrada özdeşlik daha yoğun diyebilirim.

E10-29: Mizansenin içinde olduğum için bir özdeşlik yaşadım. Karakterlere yakındım, hikâyeye dâhil oldum. Filmin içindeyim, keşfettim, hareket ettim.

CVR film evreni en temelde izleyiciyi filmin içine çekmek ve hikâyeyi deneyim çatısı altında izletmek amacıyla tasarlanmaktadır. İzletilen içerikler bağlamında katılımcıları filmin içinde hissettiren unsurlardan biri gündelik yaşam benzeri tasarlanmış anlatının kendisidir. Katılımcılara göre *The Limit* filmindeki kadın karakterin doğrudan karaktere yani izleyiciye olan bakışı, izleyicinin konuşan kadın karaktere bakabilmesi ya da arzu ettiği tarafa yönelmesi, başka tarafa yönelme ile karakterle etkileşim sona erse de hikâyedeki kadın karakterin gündelik yaşamdaki gibi konuşmasını sürdürmesi gibi birtakım hikâye anlatıcılığı teknikleri izleyiciyi doğrudan filmin içine dâhil edebilmekte ve dışarıdaki hakikatten koparabilmektedir. Bu durum orada olma hissiyatını oldukça arttırmaktadır. Aynı durum CVR belgesel türündeki *Traveling While Black* içeriğinde de söz konusudur. Katılımcılara göre bir kafede diğer karakterlerle yan yana oturmak ve onların sohbetlerine doğrudan içeriden tanık olmak özdeşliği arttıran

bir unsur olarak karşımıza çıkmaktadır. Katılımcı ifadelerinden hareketle izleyiciyi hikâyenin içinde hissettiren bu tarz teknikler ile katılımcı bir deneyim ortaya çıkmakta ve izleyici aktif bir özneye dönüşebilmektedir. Daldırıcı hikâye anlatımı (*immersive storytelling*) ekseninde değerlendirebileceğimiz bu durumda natüralistik bir anlatımın söz konusu olduğunu söyleyebiliriz ve böylece gerçeklik algısı pekiştirilebilmektedir. Bu anlatım tekniğinde yalnızca zihinsel bir özdeşlik yaşamakla kalmaz, aynı zamanda mekânsal ve duyuşsal bir deneyim de yaşanmaktadır. Çok duyulu bir deneyimin yaşandığı bu seyir pratiğinde güçlü bir özdeşlik söz konusudur.

E9-28: The Limit filminde mesela, karakterin bakışıyla hikâyeye dâhil oldum. Bir de o filmdeki kadın karakter sana bakarak konuşuyor. Karakter bana bir şeyler anlatıyor, ben o anda uçaktan dışarıya bakıyordum. O ben dışarı bakıyorum diye susmuyor, anlatmaya devam ediyor. Gündelik yaşamda da böyle değil mi zaten. İşte bu durum orada olduğumu bana hissettiriyor.

Kendisini filmin içinde hisseden ve bu bağlamda daha rahat bir özdeşlik kurduğunu iddia eden izleyicinin özdeşlik sürecini olumlu bir şekilde etkileyen başka unsurlar da söz konusudur. Katılımcı görüşlerine göre sanal uzamdaki hareket kabiliyeti ve istenilen tarafa doğru bakma özgürlüğü, izleyicinin özdeşleşmesini ve hikâyeye daha iyi bir şekilde dâhil olmasını kolaylaştırmaktadır. “Hareket ve bakış özgürlüğü” teması altında ele alınan bu durum, CVR formunu gelenekselden ayıran ve öne çıkaran en önemli özellikler olarak görülmektedir. Bu hareket ve bakış özgürlüğü, izleyiciye hikâye içinde kesme yapma imkânı da tanımaktadır. 360 derecelik bu sanal ortamda izleyici kafasını bir yerden başka bir yere çevirdiğinde aslında bu durum geleneksel film formundaki bir kesmeye denk gelmektedir. Bu durum izleyicinin anlatı içinde kendini güçlü bir konumda hissetmesini sağlayarak, özdeşleşme sürecini olumlu bir şekilde etkilemektedir.

E2-32: Karakterleri daha yakından görebilmek, açığa benim karar verebilmem, istediğim yöne bakabilmek hikâyenin içine daha yakından girebilmemi sağlıyor, bu durum benim daha rahat bir şekilde yakınlık kurabilmemi sağlıyor.

E3-23: Hikâye diğer taraftan akarken ben başka şeyler yapmak istedim, bir şeye kendimi dâhil etmek istedim.

K6-29: Sanal gerçeklikte işin içindeyim ve kafamı istediğim yöne doğrultarak bakabiliyorum.

Hareket ve bakış özgürlüğünden kaynaklanan sınırlandırılmama durumu, bazı katılımcılara göre yabancılaşmaya neden olmaktadır. CVR film evreni içinde verilen imkânlar dâhilinde hareket edebilme ve yine izleyiciye sunulanlar ölçüsünde arzu edilen yere bakabilme durumu gelenekselde söz konusu

değildir. Bu durum bazı katılımcılar için yeni izleyici deneyimi adına önem teşkil ederken, diğer katılımcılara göre sınırlandırılmamış olmak hikâyenin takip edilememesi anlamına gelmektedir. CVR film ortamındaki bu sinematik tercih, izleyicinin hikâye içinde kaybolmasına neden olabilmekte ve sinema sanatını salt bir deneyime dönüştürebilmektedir. Duygusal katılımdan ve özdeşlik sürecinden uzak olan bu deneyim, yabancılaşma temelli bir seyir sürecini yansıtmaktadır.

K7-32: Sanal gerçeklikte sınırlanmamam nedeniyle özdeşlik kuramadım, hikâyeye dâhil olamadım.

CVR film türü, izleyicinin kendisini filmin içinde hissetmesini, film karakterleriyle özdeşlik kurmasını ya da yabancılaşmasını doğrudan etkileyen bir faktördür. CVR belgesel türü, “türe bağlı mesafe” teması altındaki bazı katılımcı görüşlerine göre daha güçlü bir özdeşlik sürecini mümkün kılmaktadır. Özellikle gerçek olaylara dayalı olan sahnelerde fiziksel bir yakınlık kurulmakta, bu yakınlık özdeşlik seviyesini oldukça arttırmaktadır. Bazı katılımcılar genel olarak CVR animasyon türünü gerçekçi bulmamakta, animasyon türüne içkin yapay tasarım dili özdeşleşme hissiyatını kırarak yabancılaşmanın ortaya çıkmasına neden olmaktadır. CVR animasyon film evreni izleyiciyi ortama ve karakterlere yabancılaştırırken, geleneksel film seyir mekânına göre tasarlanmış bir animasyon filminin muhtevasına göre özdeşliği mümkün kılabilen bir yapıya sahip olduğu ayrıca vurgulanmaktadır. Bu noktada geleneksel animasyon türünün doğrudan yabancılaştırıcı bir tür olduğunu iddia etmek yerine, CVR ortamındaki bir animasyon filminin izleyiciyi gerçeklikten uzaklaştıran yapay doğası nedeniyle özdeşlik sürecini kıran bir tür olduğunu söylemek daha isabetli olacaktır. Bu minvalde katılımcıların gerçeklik algısı ile özdeşleşme süreci arasında doğrudan bir ilişki söz konusudur. Özellikle gerçek oyuncuların yer aldığı ve geçmişe dair gerçekçi bir anlatının kurulduğu *Traveling While Black* belgeseli ile gerçek oyuncuların yer aldığı aksiyon türündeki *The Limit* filmi özdeşlik duygusunu arttıran içerikler olarak karşımıza çıkmaktadır. Gerçeklik algısının azalması ise izleyici nazarında yabancılaşma hissiyatına neden olmaktadır. Bir CVR film türünün görselliği ve gerçeklikle olan ilişkisi, izleyicinin sanal uzama dâhil edilmesi, ışınlanması, kapsanması ve orada hissetmesi hususunda son derece belirleyicidir.

E5-22: Geleneksel animasyon filmlerinde özdeşlik kurarım, yakınlık hissederim. Ama sanal gerçeklikteki animasyon filmlerine giremedim. Çünkü gerçek gelmedi açıkçası.

K7-32: Belgeselde mekâna girdim, oradaki karakterlerle yakınlık kurdum. İki animasyon filmine ise dâhil olamadım. Oradaki karakterlere yakınlaşamadım. Belki de çizgi ya da animasyon olması nedeniyle yakınlaşamadım diyebilirim.

K8-29: Rebels filminde yabancılaşma duygusu vardı. Gerçekte olmayan bir mekân algısı çok fazlaydı bu filmde. Gerçek olmayan mekânlarla ilgili bir şeyler izliyorsanız sanal gerçeklikte, yabancılaşma daha ağır basıyor.

K1-28: The Limit filminde, gerçekten o film dünyasında benim de var olduğumu hissettim. Gerçek insanların kullanılması ve filmin bakış açısıyla çekilmesi bu hissimin oluşmasını sağladı.

Katılımcıların CVR film içerikleri hakkındaki yorumları hem bir tez hem de bir antitez içermektedir. İzleyicilerin bir kısmı için CVR filmlerinin teknik özellikleri teknik bir kusur olarak değerlendirilmekte ve bu durum, izleyicinin sanal uzama ve hikâyeye yabancılaşmasına yol açmaktadır. Bu durum “tasarım dili ve yabancılaşma” teması başlığı altında değerlendirilmektedir. İzleyici teknik nedenlerden ötürü sanal gerçekliğin içeriğinin oluşturulduğu yoğun duyuşsal deneyimi negatif bir algı ile deneyimleyebilmektedir. CVR film-sel anlatının çok hızlı ve çok hareketli bir şekilde tasarlanması, çok fazla unsurun mizansene dâhil edilmesi ve bu bağlamda izleyicinin keşfedici özelliğinin çok daha fazla öne çıkarılması izleyiciyi hikâyeden koparmaktadır. Anlatıdaki nesnelere olması gerektiğinden fazla yaklaşma durumu izleyiciyi özellikle fiziksel olarak etkilemekte, böylece birtakım sağlık sorunlarının ortaya çıkması neticesinde seyir deneyimi kesintiye uğrayabilmektedir. CVR film ortamında karakterin yürüyüşü kamera ile takip edildiğinde de izleyici için fiziksel birtakım sorunlar ortaya çıkabilmektedir; çünkü takip edilen karakter yürürken takibi yapan izleyici sabit kalmaktadır. Görüntü sallantılı bir şekilde ilerken bedeninin hareketsiz kalması, seyir pratiğini zorlaştırmaktadır. Katılımcı görüşlerine göre, bu durum tasarımsal ve teknik bir kusur olarak değerlendirilmekte ve özdeşleşme üzerinde olumsuz bir etki yaratmaktadır.

E9-28: Animasyon filmlerinde hikâyeye dâhil olmadım; çünkü çok hareket var, çok fazla değişken var. Çok hızlı geçişler vardı.

E12-36: The Limit filminde mesela tamamen yabancılaştım. Terledim, gözlerim battı. Mide bulantısı oldu. Anlatıda nesnelere çok yakınım. Bu durum görmemi ve odaklanmamı olumsuz etkiledi.

K1-28: The Limit filmini izlerken gerçek bir dünyadayım gibi hissettim; ancak bir yandan kameranın çok fazla hareketli olması beni hikâyeden kopardı.

CVR belgesel filminin özdeşliği ve yaklaşmayı arttırdığını ifade eden katılımcılar çoğunlukta olsa da, bazı katılımcılar deneyimlenen bu gerçekçi içeriği kimi yönlerden yabancılaştırıcı bulmaktadır. Belgesel deneyimi 360 derece gözetilerek tasarlandığında, özellikle kameranın varlığına dair bir farkındalık oluşmuştur. Bu durum izleyicide belgeselin kurgusal doğasına yönelik bir farkındalığı ortaya çıkarmaktadır. Genel itibarıyla geleneksel belgesel anlatılarında kamera görünmez bir göz gibi işlev

görmekte ve böylece izleyicinin anlatıyla bütünleşmesi amaçlanmaktadır. Diğer taraftan CVR belgesellerinde kameranın varlığı, izleyicinin uzam içindeki konumunu ve varlığını sorgulamasına neden olmaktadır. Bu durum izleyiciyi hikâyeden kopartarak yabancılaştırabilmektedir. Bu bağlamda bilinçli olmadığı takdirde kameranın varlığının izleyiciye hissettirilmemesi, izleyiciyi yeni bir gerçekliğe ekleme noktasında önem taşımaktadır. Belgesel içeriğindeki kamera açıları ve izleyicinin konumlandırılması, anlatıya katılımı doğrudan etkilemektedir. İzleyici, sanal uzamın merkezinde kendini pasif bir gözlemci olarak görür ve uyumsuz bir pozisyonda hissederse, anlatıyla yakınlaşma ve özdeşleşme çok da mümkün olmayacaktır.

E8-29: Belgesellerde çok içine giremedim. Açıdan olabilir ya da konumlanma durumumdan ötürü de olabilir. Karakterlerin orada bir kamera var hissiyatı çok geçti bana, bu durum da beni hikâyeden dışarı çıkardı.

CVR belgesel film ortamının izleyiciye sunduğu mizansenin içinde "orada olma" özelliği, bazı katılımcıların karakterlerin yanı başında konumlandırılması nedeniyle bir yabancılaşma yaşamasına yol açmaktadır. Hikâyedeki karakterlerin izleyicinin kişisel alanının içinde yer alması izleyici için bir sorun teşkil etmektedir. Bu durum aynı zamanda bazı katılımcılar nazarında karakterlere yönelik gözetleyici bir bakışa da neden olmaktadır. Görüşme verileri, CVR film evrenine yönelik diyalektik bir seyir deneyiminin varlığını açıkça ortaya koymaktadır ve bu görüşler, çok katmanlı bir izleme biçimi ile izleyici profilinin habercisi niteliğindedir.

E11-30: Belgeselde ben bir yerde oturuyorum, tanımadığım kişiler de yanıma oturmuştu. Kişisel alanımın içindeydiler ve bu durum beni rahatsız etti. Onları bir yandan da gözetliyormuş gibi de hissettim.

Geleneksel bir filmsel anlatı formunda bir film izlenmeye başlandığında özdeşleşme süreci çok hızlı bir şekilde yaşanmayabilir. Bu özdeşleşme sürecinde sınırlı bir ekran, mesafeli bir izleme ve fiziksel gerçekliğin doğrudan etkisi gibi unsurlar önemli bir rol oynamaktadır. Bu durum, CVR film dünyasına giren izleyici için geleneksel süreçten farklı işlemektedir. "Erken özdeşlik kurma" teması altında değerlendirilen bu meselede, bir VR film ortamının henüz başında bu formun kapsayıcı ve sürükleyici kimliğinden ötürü özdeşleşme süreci çok daha erken başlayabilmektedir. Geleneksel formda izleyicinin hikâyeye kendini kaptırabilmesi ve özdeşlik kurabilmesi için anlatının ilerlemesi ve karakterlerin yitik nesnelere ve çatışma ortamının anlaşılabilmesi gerekmektedir. Bu durum belli bir sürenin geçmesini zorunlu kılmaktadır. CVR film evreninde bu süre oldukça kısadır ve izleyici, fiziksel gerçeklikten koparak girdiği bu sanal ortamdaki hikâyeye ve karakterlere oldukça yakından bakarak, oradaymış gibi hissederek anlatının başından itibaren özdeşlik sürecini başlatabilmektedir.

K1-28: 360 derece film izleme sürecimde özdeşleşebilmem çok hızlı oldu ve kendimi hikâyenin bir parçası gibi hissettim.

Bu sanal anlatıda, CVR filmin hikâyesini değiştirecek veya olaylara müdahale edecek bir etkileşim söz konusu değildir; ancak her yerin görülebildiği ve hareket özgürlüğünün olduğu bu ortamda, bir nesne ya da karakterle kısmen de olsa bir etkileşim mümkündür. Katılımcılar zaman zaman hikâyenin muhtevasına göre şekil almakta ve hikâyedeki olaylara müdahale etme isteği içine girmektedir. Katılımcının bu isteği “*etkileşimsel yakınlık*” temasını ortaya çıkarmaktadır. Geleneksel film formatında kolay kolay mümkün olmayan bu hissiyat, CVR ortamının izleyicisine sunmuş olduğu bir özellik ve imkândır. Bu özellik özdeşleşme hissiyatını oldukça yükseltmektedir. Özellikle *Allumette* filminde izleyici tanrısal bir bakışla her şeyi görebilmekte, her şeye tanık olabilmekte ve her türlü nesneye ve karaktere yaklaşabilmektedir. İzleyicilere anlatıdaki nesnelere veya karakterlere dokunabiliyormuş hissi yaşatan bu hikâye tasarımı, katılımcıların CVR hikâyesine kolayca adapte olmasını ve karakterlerle daha derin bir bağ kurmasını sağlamaktadır.

K1-28: Allumette filminin bir sahnesinde küçük kız elindeki kibriti uçurumdan aşağı düşürürken eğilip o kibriti ona vermeye çalıştım veya yine aynı animasyonda görme engelli bir adamın ayağı takılıp yere düşeceği sırada ona yardımcı olma ihtiyacı hissettim.

K5-22: Allumette filminde kız çocuğu kibrit düşürdü, eğilip bakmak istedim, nereye gittiğini merak ettim. Yardım etme isteği uyandı. Burası daha çok yakınlaştırdı ve özdeşleştim.

Nesnelere dokunma hissi, karakterlere yaklaşma veya olaylara karışma isteği bazı izleyicilerde özdeşleşmeyi hızlandırarak hikâyeye daha fazla dâhil olma ve oradaymış hissini güçlendirirken, bazıları için bu durum tam aksi bir sonuç doğurabilmektedir. Tam etkileşim imkânını izleyicisine vermeyen bu sinemasal anlatıda bir şeylere müdahale edecek kadar olaylara dâhil olan, birtakım nesnelere ya da karakterlere dokunacak kadar sanal uzam içinde bir varoluş kazanan izleyici bu eylemleri yapamadığında engellenmiş hissetmekte, hikâyeden kopmakta ve en nihayetinde bir yabancılaşma hissetmektedir. Ayrıca CVR ortamında izleyici fiziksel olarak mekânın içinde gibi hissederken karakterlerle etkileşim kuramamaktadır. Geleneksel sinema anlatılarında izleyici zaten görünmezdir; çünkü ekranın fiziksel sınırları bu durumu doğal hale getirmektedir. İzleyici ile hikâye arasında bir ekran bariyeri vardır, bu bariyer izleyiciyi anlatıya fiziksel değil bilişsel olarak bağlamaktadır. CVR ortamında ise fiziksel sınırlar ve ekran bariyeri ortadan kalkarken, karakterlerin izleyiciyi görememesi bir kopukluk hissine neden olmakta ve bu durum izleyici için yabancılaşma hissiyatını ortaya çıkarmaktadır. En temelde bu ortamda izleyici fiziksel olarak orada gibi hissetse bile kendi varlığı diğer karakterler tarafından tanınmamaktadır. Hikâye

ile kurulan yakınlaşma ve özdeşlik zinciri bu şekilde kırılabilir. Geleneksel film formunda izleyicinin görünmezliği doğal kabul edilirken, CVR ortamında izleyici anlatının bir parçası haline getirilmektedir; ancak diğer yandan izleyicinin görünmez kılınması yabancılaşmayı daha da derinleştirmektedir. Bu noktada “kısmi etkileşim” teması, izleyicide ortaya çıkan yabancılaşma hissini açıklamak amacıyla önerilmektedir.

K2- 23: Allumette filminde düşen kibritleri tutmak istiyorsunuz; ama tutamıyorsunuz. Hikâyenin içindeyim, ama bir yandan da dışarıdayım hissi verdi bana.

E3-23: The Limit filminde bir kadın karakter sürekli olarak bana bir şeyler söylüyordu. Ama hiçbir şeye müdahale edememek de beni yabancılaştırdı.

E4-25: The Limit filminde sadece olanları izledim, çaresizce anlatı içinde bir şey yapamadım.

K7-32: Belgeselde onların yanına oturuyorum; ama onlar beni görmüyor. Bu durum bende yabancılaşma yarattı.

CVR film içeriğini deneyimleyen bazı katılımcılar, özdeşleşme sürecinde filmin içinde yer alma ve orada hissetme durumunun büyük bir öneme sahip olduğunu vurgulamakta ve bu uzam içinde konumlandırılma sürecinin özdeşleşmeyi artırdığını dile getirmektedir. Bazı katılımcılar ise CVR film anlatısına doğrudan ve mesafesiz bir şekilde dâhil olma durumunu yabancılaşma olgusuyla ilişkilendirmektedir. “Mesafeli katılım” teması altında ele alınan bu deneyimde bazı katılımcılar karakterlerle özdeşlik kurabilme ve sanal uzamdaki hikâyeye yakınlaşabilme adına mesafeli bir seyir deneyiminin gerekliliğini vurgulamaktadır. Katılımcılara göre 360 derecelik sanal uzamdaki çerçevesiz ve içeriden bir seyir formu sinematik hikâyeyi anlama noktasında sorunlar yaratabilmektedir. İzleyici ile anlatı arasında bir yakınlık sağlanabilmesi ve karakterlerle özdeşlik kurulabilmesi adına gelenekseldeki gibi bir mesafe gerekmektedir. Katılımcı deneyimleri göstermektedir ki VR filmlerinin hiper-sürükleyici doğası, yabancılaşma hissiyatını ortaya çıkarabilmekte ve sahnenin içinde olma hissi CVR film anlatısına duygusal bağlanmayı zorlaştırabilmektedir. CVR film evrenine ışınlanma, orada olma ve yeni bir gerçekliği içeriden deneyimleme durumu duygusal katılımı da kırabilmektedir. Geleneksel film izleme formunda izleyiciye fiziksel bir mesafe sunulsa da güçlü anlatı ve etkili bir sinematografi ile duygusal bir katılım ve özdeşlik yaşanabilmektedir. Klasik film izleme deneyiminde katılımcıların koltuğu sıkma gibi fiziksel tepkiler vermesi ve korku hissetmesi, özdeşleşme ve hikâyeye ile yakınlaşma durumunun gerçekleştiğine işaret etmektedir. CVR film içeriklerindeki mesafesiz seyir biçimi izleyiciyi bir kâşif konumuna getirmekte ve izleyici, tıpkı bir kâşif gibi anlatı içinde hareketli hale gelebilmektedir. Bu kâşif olma durumu, bazı

katılımcılar için özdeşleşmeyi zayıflatan ve anlatının takibini güçleştiren bir konumlandırma biçimi olarak ortaya çıkmaktadır.

E7-35: Interstellar diye bir film var, o filmde dev bir dalga üzerime geliyor, koltuğu sıkıyorum o an. Ama sanal gerçeklik filminde bana ateş ediliyor, hiçbir şey hissetmiyorum.

K7-32: Hikâyeyi seyretmek ve belli bir mesafeden konumlanmak belki de beni içine alıyor.

İzleyicinin CVR film anlatısında nasıl konumlandırıldığı, özdeşleşme ya da yabancılaşma hissiyatı üzerinde belirleyici bir rol oynamaktadır. Bazı katılımcılar için özellikle CVR animasyon filmi olan *Allumette*'deki izleyici konumlandırması yabancılaştırıcı bir etki taşımaktadır. İzleyicilerin hikâyeye sadece bir izleyici olarak değil aynı zamanda bir tür katılımcı olarak dâhil olmalarını sağlayan sürükleyici bir VR deneyiminin sunulduğu bu filmsel evrende karakterlerle duygusal bir bağ kurulabilmekte ve etrafı inceleme imkânı izleyiciye sunulmaktadır; fakat hikâyeye doğrudan bir müdahale söz konusu değildir. *Allumette* filmindeki tanrısal izleyici konumlanması hem anlatı deneyimini derinleştirmekte hem de yabancılaştırıcı bir etkiye neden olabilmektedir. Bu film dâhil olmak üzere bazı CVR filmlerindeki konumlandırmadan kaynaklı boyut sorunu hem izleyicinin hikâyeye olan ilişkisini hem de özdeşleşme ve yabancılaşma süreçlerini doğrudan etkileyebilmektedir. Katılımcı görüşlerinden hareketle “konumlandırma ve boyutlandırma etkisi” teması başlığı altında yabancılaşma meselesini açıklamak mümkündür. Tanrısal bakış açısının ortaya çıkardığı ölçeklendirmedeki sorun, gerçekçi bir şekilde yapılmadığı ve bilinçli olarak abartıldığı için hikâyeye ve karakterlere yönelik bir yabancılaşma durumu ortaya çıkabilmektedir. Örneğin karakterin ya da nesnelerin abartılı boyutlarda tasvir edilmesi izleyiciyi hikâyeden koparabilmektedir. *Allumette* filminde izleyici hikâye dünyasını yukarıdan izlemektedir. Bu konumlandırma, bir üstünlük hissi yaratmaktadır; ancak hikâyeye müdahale edilemediğinde bu durum bir çelişkiye ve yabancılaşma duygusuna yol açabilmektedir. *The Limit* filminde de kameranın karşıdaki oyuncunun boyuna göre yükseğe yerleştirilmesi, izleyicinin filme dâhil olma sürecinde yabancılaştırıcı bir etkiye sahiptir.

E3-23: Allumette animasyon filminde kendimi çok büyük hissettim. Oraya uygun olmadığımı ve uyum sağlayamadığımı da hissettim.

E1-38: Kameranın karşıdaki oyuncunun boyuna göre biraz daha yükseğe konumlandırılması beni düşündürdü. Oyuncuya yukarıdan bakıyormuş gibi hissettim.

CVR film izleme deneyimine ilk kez dâhil olan izleyici, mizansendeki konumlandırılmasına ve boyutlandırılmasına dair çeşitli sorular sormakta, bu da izleyicinin yabancılaşmasına ve hikâyeden

uzaklaşmasına yol açmaktadır. Fakat bu yabancılaşma hissiyatı anlatının devamı ve izleyicinin hikâyedeki konumlandırılmasına ve boyutlandırılmasına alışması ile ortadan kalkabilmektedir. Bu şekilde izleyici, CVR film evrenine dâhil olabilmekte ve bu ortamın kapsayıcılığına kendini bırakabilmektedir. Bu noktada, sanal teknolojiye ve uzama alışkın olma durumunun sinemasal deneyimi doğrudan etkilediği ve biçimlendirdiği de net bir şekilde gözlemlenmektedir.

E4-25: Allumette filminde sanki bir oyun alanında bir devim, titanım. İzlediğim şeyi sorgulamaya başladım. İlk defa böyle bir deneyim yaşadığım için olabilir bu his. İlk deneyimde yabancılaştırdığımı düşünüyorum, ikinci defa izlesem doğrudan özdeşlik kuracağımı düşünüyorum.

"Alışkın olmak ve farkındalık" teması altında toplanan katılımcı yorumlarına göre, CVR filmsel deneyimi özdeşleşmeyi artıran bir seyir biçimidir; ancak özdeşleşme kurabilmenin temel şartı, bu deneyime aşına olmaktır. İçinde buldukları sanal uzamın farkında olan bazı katılımcılar, bu yapaylık nedeniyle rahatsızlık hissetmektedir. VR gözlüğü dolayımı ile sürekli olarak böyle bir deneyimin içinde yer almak izleyici nazarında alışkın olmayı beraberinde getirecek ve bu sanal teknolojinin kendisine yönelik farkındalığın önüne geçebilecektir. Kullanıcı konumundaki izleyici bu yeni teknolojiye ilk etapta alışkın olmadığı için hikâye yerine VR teknolojisine ve bu teknolojinin getirmiş olduğu olanaklara odaklanabilmekte ve bu bağlamda bu uzamın yapaylığına yönelik bir farkındalık geliştirebilmektedir. Bu durum özdeşleşme durumunu engelleyerek yabancılaşma hissiyatını ortaya çıkarmaktadır. Bu teknolojiye aşinalık, izleyicinin psikolojik entegrasyonunu kolaylaştırabilmekte ve sanal seyir deneyimine daha iyi uyum sağlayan izleyici, uzamın ve hikâyenin içine daha rahat bir şekilde dâhil olabilmektedir. Bu sayede orada olma hissi daha da güçlenebilmektedir.

K4-24: Her daim VR gözlüğüm olsa ve bu ortama alışkın olsam, o zaman daha rahat özdeşlik kurarım.

Geleneksel anlatı sinemasında karakterler genellikle ekrana bakmaz ve hikâyenin bir kurgu olduğunu açıkça belli etmez. Bu bakmama hali temelde geleneksel izleme biçiminin doğal bir parçasıdır. Geleneksel sinemada karakterlerin doğrudan izleyiciye bakmaması ve kamera ile göz teması kurmaması gerekir, böylece izleyici filmin kurgusal evrenine dâhil olduğunu unutabilecektir. Bu ekseninde izleyici dışarıdan bakan bir göz olarak kalacak ve görünmez bir tanığa dönüşecektir. Duygusal katılım ve özdeşlik süreci için dördüncü duvarın yıkılmaması oldukça önem taşımaktadır. Dördüncü duvar kısaca geleneksel olarak izleyici ile sahne arasında kurulan görünmez bir bariyer olarak düşünülebilir. Bakış temelli bu yapının ve bariyerin kırılması ise yabancılaşma hissiyatını ortaya çıkarabilmektedir. CVR ortamında ise dördüncü duvarın sıklıkla yıkıldığı ve karakterlerle izleyicilerin göz göze geldiği bir hikâye anlatıcılığı söz

konusudur. CVR ortamındaki bu bakışın özdeşleşme ve yabancılaşma hissiyatına olan etkisini anlamak adına katılımcı deneyimlerinden yararlanıldı. “Dördüncü duvarın yıkılması ve özdeşleşme” teması altındaki bazı katılımcı ifadelerine göre CVR filmsel evrenindeki bir karakterin kameraya dönük konuşması ve doğrudan izleyici ile göz göze gelmesi geleneksel anlatı sinemasındaki gibi yabancılaşma hissiyatına neden olmamakta, aksine izleyici kendisini filmin içinde daha fazla hissetmekte ve bu çerçevede geleneksele oranla daha yoğun bir şekilde özdeşleşme yaşamaktadır. *The Limit* filmi özelinde tartışılan bu meselede, kadın karakterin doğrudan izleyiciye bakması izleyiciyi hikâyeden ve sanal uzamdan koparmamaktadır. Bakış temelli bu tercih ile izleyici daha yoğun bir şekilde orada olma, sürüklenme ve kapsanma hissiyatı içine girmektedir.

E1-38: The Limit filminde direkt sana bakarak konuşuyor filmdeki karakter, özdeşlik kurmuşum, doğrudan filmin içindeyim.

K1-28: Karşımdaki oyuncu doğrudan bana bir şeyler anlattığı için, ben de o dünyaya hemen adapte olmam gerektiğini düşündüm.

CVR filminin içinde olmak bazı katılımcılar için önemlidir, bu bağlamda izleyici bu sanal uzamdaki nesnelere yakınlaşmak ve etkileşim kurmak istemektedir. Sanal evrenin özelliklerini ve potansiyelini fark eden izleyici, geleneksel film formatında olduğu gibi dışarıdan gözlemci olarak kalmayı tercih etmez. Bu noktada karakterin diğer karaktere yani izleyiciye olan doğrudan bakışı yani göz teması özdeşleşme süreci için önemli bir işleve sahiptir. *The Limit* filmi özelinde bazı katılımcılar kadın karakterin doğrudan izleyiciye olan bakışının yanı sıra doğrudan karaktere yani izleyiciye olan konuşmaları ve talimatları, sanal uzamdaki kendi varlıklarını kanıtlayan bir eylem olarak görmektedir. Karakterin bakışıyla hikâyeye dâhil olan izleyici kendisinin muhatap alındığının farkına vardığında sanal da olsa varlığı somutlanmaktadır. Bu varlık hissiyatı izleyicinin bir filmin içinde ve orada olma durumunu arttırmakta ve özdeşlik duygusunu yükseltmektedir. Doğrudan bakış ve muhatap alınma, gerçeklik algısını yükseltirken izleyici nazarında karşıdaki karaktere yönelik etkileşim kurma, dokunma ve cevap verme isteğini de ortaya çıkarabilmektedir. Böylece izleyici geleneksel si-nema formundaki gibi pasif bir konumlanma içinde değildir, aksine daha aktif bir şekilde karakterlerle kişisel bir bağ kurabilecek bir dönüşüm içindedir. İzleyiciye doğrudan bakış ve seslenme durumu geleneksel sinema anlatısını esnetirken, sanal anlatının psikolojik etkileri derinleşmektedir. Bu tür etkileşimli deneyimlere deneysel sinema ve postmodern sinema gibi çeşitli anlatım biçimlerinde rastlamak mümkündür. Bu sayede seyirci, yeni bir estetik algıya kapı aralayarak klasik sinemanın sunduğu tek yönlü özdeşleşme duygusunun sınırlarını aşmakta ve bu deneyimin kapsamı genişlemektedir.

K2-23: The Limit filminde karakter doğrudan bana baktığında filmin içine daha rahat bir şekilde girdim.

E2-32: The Limit filminde karakterin benimle konuşması, bana talimatlar vermesi beni net bir şekilde muhatap aldığını gösteriyor.

K3-32: The Limit filminde diğer karakterin bana bakışını, dokunuşunu, çekmesini, uçaktan atlayışı çok yakından hissettim.

E5-27: The Limit filminde bu bakış gerçekliği arttırdı.

K6-29: Sanal gerçeklikteki karakterin bana bakışı ve beni aksiyona sokması yabancılaştırmadı. Aksine hikâyenin içine daha fazla girdim diyebilirim.

Katılımcıların görüşleri, dördüncü duvarın yıkılması gibi birçok konuda geleneksel film yapımı ile CVR film tasarım dili arasında belirgin ve köklü farklılıklar olduğunu ortaya koymaktadır. Bu farklılık, aracın kendine özgü yapısından ve karakterinden ileri gelmektedir. Daha evvel de söylendiği gibi her mecra kendi sinemasal diline sahiptir. Bu bağlamda her kuramsal yaklaşımı genel geçer bir şekilde her mecraya ve içeriğe uygulamak doğru olmayacak, bu genelleyici bakış açısı yanlış sonuçları beraberinde getirecektir. Bu bağlamda yukarıdaki katılımcı görüşlerinden hareketle CVR film evreninde kameraya yani izleyiciye olan doğrudan bakışın sadece özdeşleşme hissiyatı yarattığını iddia etmek de sorunlu olacaktır. Bazı katılımcı görüşleri göstermektedir ki karakterin doğrudan kameraya bakması, karakter dolayımı ile izleyiciye bir şeyler söylemesi ve izleyiciyi anlatı içinde sürüklemesi özdeşleşmeyi kıran ve yabancılaştırmaya neden olan sinematik bir tercihtir. İzleyiciyi filme dâhil etmeye çalışan ve dördüncü duvarı yıkarak sürekli olarak kamera dolayımı ile izleyiciye bir şeyler söyleyen karakterin olduğu *The Limit* filmi, bazı katılımcıları hareketsiz kılmaktadır. Bu CVR film evreni bir yandan izleyiciyi harekete ve etkileşime çağırırken, diğer taraftan bu sanal uzamın çerçevelenmiş tasarımı nedeniyle etkileşimsiz ve hareketsiz bırakmakta, bu durum da izleyici nazarında sınırlandırılmışlık ve sıkışmışlık olarak algılanmaktadır. CVR evreninin izleyiciyi kapsayıcı formu, fiziksel gerçeklikten kopartıcı dili ve sürükleyici ortamı bu anlatıdaki hikâye anlatıcılığı formu nedeniyle anlamsız hale gelmektedir. Bazı katılımcılara göre içeriğe müdahale edememek ve tepkisiz bir şekilde hikâyede konumlandırılmak sanal uzamdan kopmak ve yabancılaşmak anlamına gelmektedir. Ayrıca bazı katılımcılara göre CVR film dünyasındaki bir karakter diğer karakter konumundaki izleyiciye doğrudan bakış fırlatıyorsa bakılan tarafın bedeninin görülmesi ve böylece bir varlık kazanması gerekmektedir. Sanal evrende bir varlık edinemeyen ve bu yüzden somut bir kimlik kazanamayan izleyici açısından, hikâyenin merkezindeki asıl kahramanın kim olduğu sorusu da

tartışma konusu haline gelir. Bu durumda CVR film ortamında diğer karakterler tarafından doğrudan bakılan fakat somutlanmayan ve beden temelli bir varlık kazanmayan izleyici için yabancılaşma hissiyatı kaçınılmaz olmaktadır.

Katılımcıların deneyimleri dördüncü duvar, özdeşleşme ve yabancılaşma konularında uzlaşma sağlanamadığını ve çelişkili bir tablonun ortaya çıktığını göstermektedir. Bazı katılımcılar açısından doğrudan bakış, merak uyandırma, filmin bir parçası olma ve özdeşleşme hissi yaratırken; diğerleri için hareketsiz kalma, tepkisizlik ve yabancılaşma duygusunu ifade etmektedir. Esasında tam da bu noktada bir paradoks bulunmaktadır. CVR film ortamında katılım düzeyi idealize edilmekte ve izleyicinin hikâyeye dâhil edilmesi büyük önem taşı-maktadır. Özellikle *The Limit* filmi örneğinde kameraya yani izleyiciye doğrudan bakılması bir çağırma ve hikâyeye dâhil etme anlamı barındırmaktadır. İzleyici bu anlatıda kendisine doğrudan hitap edilmesi, kolundan çekilmesi veya doğrudan bakılması gibi güçlü sinyallerle filmin içinde bedenlendiği hissini yoğun bir şekilde yaşarken, öte yandan hikâyeye müdahale edememesi ve dışarıda bırakılması nedeniyle edilgen bir konuma itilmektedir. Bu durum, izleyici için çelişkili ve paradoksal bir seyir deneyimi yaratmaktadır.

E3-23: The Limit filminde sürekli olarak benden bir şeyler isteyen kadın karakter vardı; ama ben bir türlü dediklerini yapamadım. Çünkü hikâyeye müdahale edemiyordum.

K3-32: The Limit filmindeki kadının bana bakıp konuşması bende cevap verme isteği uyandırdı. Ama cevap veremeyince ve dokunamayınca o gerçeklik kırıldı.

E8-29: The Limit filminde karakterin doğrudan bana bakması ve beni hikâyeye içine dâhil etmeye çalışması bende yabancılaşma hissiyatı oluşturdu.

SONUÇ

Geleneksel seyir deneyiminde çerçevelenmiş iki boyutlu bir ekran söz konusudur; bu izleme biçimi, izleyicinin hikâyeyi belli bir uzaklıktan takip etmesine yol açar ve özdeşleşme süreci de bu formatın etkisi altında şekillenir. CVR film evreninde ise izleyici, doğrudan mizansenin içinde yer alır; sınırları belli bir çerçeve yerine 360 derecelik geniş bir uzamla karşılaşır ve içeriden bakış açısıyla hareket özgürlüğü sayesinde anlatıyı deneyimler. CVR filminin kendine has doğası izleyiciyi filmin içinde hissettirmekte, bu noktada geleneksele göre çok daha yoğun bir özdeşlik süreci ortaya çıkmaktadır.

Geleneksel film izleme deneyiminde kameraya doğrudan bakış genellikle yabancılaşma duygusunu tetiklerken, CVR film anlatısında dördüncü duvarı kıran bakış etkileşimli bir ortam yaratarak izleyiciyi hikâyenin daha da içine çeker ve fiziksel gerçeklikten uzaklaştırabilir. Orada olma hissiyatına

imkân sağlayan bu bakış, özdeşleşmeyi de arttıran sinemasal bir tercih olarak karşımıza çıkmaktadır. Bunun yanı sıra CVR film anlatısına dâhil olarak içeriden bir bakışla hikâyeyi deneyimlemek, karakterleri ve olayları çok yakından takip edebilmek de izleyiciyi sanal uzamdaki unsurlara yakınlaştırabilmektedir. Bu minvalde izleyici daldırıcı bir hikâye anlatımında aktif bir özneye dönüşebilmektedir. Dördüncü duvarın kırılmasının özdeşleşmeyi artırdığına dair görüşün aksine, bunun tam tersini savunan katılımcı görüşleri de mevcuttur. Bu bağlamda, CVR film ortamında dördüncü duvarın yıkılmasının ne tür bir anlam ve deneyime karşılık geldiğini kesin bir şekilde tanımlamak da güçleşmektedir.

CVR film evreninde izleyici, hareket özgürlüğüne ve bakış açısı esnekliğine sahiptir. Sanal formu geleneksel sinema anlayışından farklı kılan bu temel özellikler izleyiciye anlatı içinde kontrol sahibi olduğu hissini yaşatır ve bu durum, özdeşleşme sürecini olumlu yönde destekler. Fakat hareket ve bakış özgürlüğünün bir sınırının olması elzemdir, aksi takdirde hikâyenin takibi ve devamlılığı zora girmektedir. İzleyicinin sanal ortam içinde özgür bir şekilde salınması hikâye içinde kaybolmasına neden olmakta ve film izleme sürecini de salt bir deneyime dönüştürmektedir. Özdeşleşmeyi mümkün kılan bakış ve hareket özgürlüğü, belirli bir düzeyde sınırlandırılmadığı takdirde yabancılaşmaya dayalı bir izleme deneyimi kaçınılmaz hale gelecektir.

CVR film anlatısı, aşırı hızlı ve yoğun bir şekilde kurgulandığında, hikâyeye çok fazla öge eklendiğinde ve izleyicinin keşfetme dürtüsü aşırı uyarıldığında, izleyici hikâyeden kopabilmekte ve anlatıya olan bağıni kaybedebilmektedir. İzleyiciyi yabancılaştıran unsurlardan biri de kameranın hissedilen varlığıdır. Bu varlık izleyicinin uzam içindeki konumunu ve varlığını da sorgulatmaktadır. Bu bağlamda, izleyicinin konumunun ve ölçeklendirilmesinin fiziksel gerçekliğe uygun bir şekilde ayarlanması büyük önem taşır. Aksi halde, CVR'nin kapsayıcı ve sürükleyici yapısı, yabancılaşma duygusuyla bölünerek etkisini kaybedebilir.

CVR film ortamının kapsayıcı ve sürükleyici doğası, geleneksel forma kıyasla özdeşleşme sürecini çok daha erken bir aşamada başlatır. Geleneksel izleme deneyiminde ise karakterle özdeşlik kurmak ve olaylara yakınlaşabilmek için hikâyenin belirli bir süre ilerlemesi gerekmektedir. Fakat CVR film ortamında bu süre oldukça kısadır; çünkü izleyici fiziksel gerçeklikten koparak yeni bir gerçekliğe adım atmakta ve bu sanal ortamdaki hikâyeyi oradaymış gibi hissederek deneyimlemektedir. Bu durum izleyici için erken özdeşlik kurma anlamına gelmektedir. CVR filmsel evreninde karakterlerle ya da nesnelere kısmi bir etkileşim mümkündür. Bu sanal uzamın doğasından kaynaklı olarak izleyici hikâyedeki olaylara müdahale etmek istemekte ve hikâyeyi değiştirmeyi arzulamaktadır. Bu etkileşimsel yakınlık meselesi izleyicinin özdeşleşme hissiyatını arttıran unsurlardan biridir. Ancak CVR film ortamının tam anlamıyla etkileşime

izin vermeyen yapısı, özdeşleşmeyi zayıflatarak yabancılaşma duygusunun ortaya çıkmasına yol açabilir; çünkü izleyici, hikâyedeki olaylara müdahale edebilecek kadar yakın bir konumda bulunur. Fakat bu durumda, anlatıya aktif olarak müdahale edemeyen ve hikâyeye tam anlamıyla dâhil olamayan izleyici, sanal ortamda kendini kısıtlanmış hissettiğinde yabancılaşma duygusu kaçınılmaz bir hal alır.

CVR film anlatısında izleyicinin merkeze yerleştirilmesi, bir yandan özdeşleşmeyi güçlendiren bir etken olurken, diğer yandan zaman zaman yabancılaşmaya yol açan bir seçim haline gelebilmektedir. Yabancılaşma bağlamında konuyu değerlendirdiğimizde, izleyicinin hikâyeye mesafeli bir şekilde değil de tam merkezde yer alacak biçimde konumlandırılması, rahatsızlık ve tedirginlik hissi yaratabilmektedir. Bu durum özdeşlik sürecini olumsuz etkileyebilmektedir. CVR filmsele deneyimde özdeşliği kurabilmenin ön koşullarından biri de CVR ortamına alışkın olmaktır. Sanal evrene ilk defa giren izleyici, bu ortama yabancı olduğu için hikâyeden çok, ortamın tasarımına ve sunduğu olanaklara odaklanma eğilimindedir. Bu durum, hikâyeyi takip etmeyi zorlaştırırken aynı zamanda özdeşleşme sürecini de engellemektedir. Sanal ortama aşina olan izleyiciler, bu tür bir seyir deneyimine daha hızlı adapte olmakta, oradaymış hissini daha yoğun şekilde hissetmekte ve hikâyeye daha derinden bağlanabilmektedir.

Erciyes Üniversitesi Sosyal ve Beşeri Bilimler Etik Kurulu'ndan 26.12.2023 tarihinde 522 sayılı Etik Kurul Onayı alınarak ve katılımcılara bilgilendirilmiş gönüllü olur/onam formu imzalatılarak yürütülen saha çalışmasından elde edilen izleyici temelli veriler ve tartışmalar göstermektedir ki özdeşleşme ve yabancılaşma ekseninde, geleneksel film seyir formu ile CVR film evreni arasında önemli farklar söz konusudur. Hatta CVR film uzamındaki özdeşleşme ve yabancılaşma süreci, izleyici açısından aynı şekilde deneyimlenmemektedir. Katılımcı görüşlerinden ve yapılan tartışmalardan hareketle, CVR seyir deneyiminin oldukça diyalektik ve karmaşık bir yapıya sahip olduğu açıkça görülmektedir.

EXTENDED ABSTRACT

The virtual reality universe has a new form of watching movies. This virtual space, which goes beyond reality, directly penetrates the art of cinema and reveals new forms, contents, and audience experiences. The viewer's body wearing virtual reality glasses is located in the physical world; his mind is located in a constructed virtual space. In this virtual space, the real and the artificial are intertwined. The perceived physical reality is broken through the mediation of this technology and a new reality is encountered. The impact of this technology, which changes the perception of reality, on the art of cinema is obvious. The intertwining of virtual reality technology and the art of cinema brings with it many topics that need to be emphasized. The issue of identification and alienation, which is frequently

emphasized in cinema studies, emerges as one of these topics. At this point, this research article aims to understand and deeply reveal the viewing experience of cinematic virtual reality films watched with virtual reality glasses through the concepts of identification and alienation. The identification and alienation-based experiences regarding the new viewing form that the CVR form has created are examined with a viewer-centered field study.

In order to understand the impact of CVR experience on cinema art and its audience on the basis of identification and alienation and to reveal this multidimensional relationship, a field study based on the digital native generation was conducted in this study. In-depth interviews were conducted with the undergraduate and graduate student generation positioned as digital natives using semi-structured questions. In determining this group, one of the purposeful sampling methods, easily accessible case sampling, was preferred. Today, VR glasses are among the technological products that are difficult to reach due to economic reasons. The field study aimed at understanding the CVR experience and the impact of this medium on cinema art was conducted in my own office using a single virtual reality headset due to the cost of the glasses making it difficult for all participants to own them individually and some technical difficulties. Easily accessible case sampling allowed me to create a sample group from my close circle. With this sample group, the difficulties that VR glasses pose to the researcher were attempted to be overcome in this way.

Within the framework of the purposeful sampling method, the participants who would take part in the field study were determined according to certain criteria. According to these criteria, the participants should follow new communication technologies and new media, have cinema culture and theory, and have experienced movies in different viewing venues. Whether the participants met these criteria was determined as a result of the preliminary interviews, and in this direction, interviews were conducted on the CVR experience with a group of twenty-one people, eight women and thirteen men. The interviews were conducted in two periods, each lasting one and a half to two hours. In the first part, the participants were given virtual reality glasses and were made to experience both the simulated cinema viewing environment and 360-degree CVR movies. The VR environment contains many different types of content; however, it is not possible and probable for the participants to experience every type of content. Due to the scope and limitations of the study, the content to be experienced by the participants was limited, and movies that could appeal to different viewing experiences and elicit different emotional states were preferred as much as possible. The films determined on this axis, the

media in which the films are shown, and the relevant application are as follows: “Allumette” (2016), “The Limit” (2018), “Rebels” (2021), “Travelling While Black” (2019) and “Bigscreen Beta VR.

After conducting in-depth interviews, the data analysis and interpretation process was started. First, the interview narratives obtained were transferred to written text, the data were classified with thematic analysis, common themes and headings were extracted, and the common themes extracted were associated with each other to understand and detect the unit of analysis, cinematic virtual reality and the viewer experience. The thematic analysis and discussions conducted based on the fieldwork show that there are various differences in the context of identification and alienation processes between the CVR film universe and the traditional film viewing medium. Moreover, the identification and alienation processes in the CVR film environment are not experienced in a similar way in the eyes of the viewer, and dialectical experiences are encountered even in the same virtual environment.

Çıkar Çatışması/Conflict of Interest

Yazar çıkar çatışması olmadığını beyan etmiştir. /The author declares that there is no conflict of interest.

Yazarların Katkıları/Author Contributions

Makale tek yazarlıdır. /The article has a single author.

This work is licensed under **Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License** (CC BY-NC 4.0). 

KAYNAKÇA

- Ding, N. &. (2018). Emotional effect of cinematic vr compared with traditional 2d film. *Telematics and Informatics*, 35(6), 1572-1579.
- Dooley, K. (2020). A question of proximity: Exploring a new screen grammar for 360-degree. *Media Practice and Education*, 21(2), 81-96.
- Gigante, M. (1993). Virtual reality: Definitions, history and applications. R. Earnshaw, M. Gigante, & H. Jones içinde, *Virtual Reality Systems* (s. 3-14). London: Academic Press.
- Jerald, J. (2016). *The vr book: Human-centered design for virtual reality*. Association for Computing Machinery and Morgan & Claypool Publishers.
- LaValle, S. M. (2019). *Virtual reality*. Cambridge University.
- Lister, M., Dovey, J., Giddings, S., Grant, I., & Kelly, K. (2009). *New media: A critical*. Routledge.
- Marantz, A. (2016). *Studio 360 - The pioneers who are making the first virtual-reality narratives*. The New Yorker.
- Mateer, J. (2017). Directing for cinematic virtual reality: How traditional film director's craft applies to immersive environments and notions of presence. *Journal of Media Practice*, 18(1), 14-25.
- McGowan, T. (2012). *Gerçek bakış*. Say.
- Molo, Ü. (2021). *Sanal gerçeklik ve 360 derece film*. Nobel Bilimsel Eserler.
- Munday, R., & Chandler, D. (2016). *A dictionary of media and communication*. Oxford University.
- Nicolae, D. (2018). Spectator perspectives in virtual reality cinematography. The witness, the hero and the impersonator. *Ekphrasis. Images, Cinema, Theory, Media*, 20(2), 168-178.
- Steuer, J. (1992). Defining virtual reality: Dimensions determining telepresence. *Journal of Communication*, 42(4), 73-93.
- Thompson, P. (2006). 21. yüzyılda sözlü tarih için potansiyeller ve meydan okumalar. A. İlyasoğlu, & G. Kayacan içinde, *Kuşaklar Deneyimler Tanıklıklar Türkiye'de Sözlü Tarih Çalışmaları Konferansı* (s. 23-38). Tarih Vakfı.
- Williams, E. R., Love, M., & Love, C. (2021). *Virtual reality cinema: Narratives and techniques*. Routledge.
- Yıldırım, A., & Şimşek, H. (2013). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. Seçkin.
- Zhang, Y. (2020). *Developing a cinematic language for virtual reality filmmaking*. [Unpublished doctoral dissertation]. Griffith Film School Arts, Education and Law Griffith University.

TEŞEKKÜR

Yürütücülüğünü yaptığım “*Sanal Gerçeklik (VR) ve Sinemasal Deneyim: Sanal Gerçeklik Evreninde İzleyici ve Farklılaşan Sinema Seyir Deneyimi*” adlı projem, Erciyes Üniversitesi Bilimsel Araştırma Projeleri Koordinatörlüğü tarafından SBA-2024-13475 proje kodu ile 2024-2025 tarihleri arasında desteklenmiştir. Bu araştırma makalesi, bu projenin bilimsel bir çıktısıdır. Bu çerçevede Erciyes Üniversitesi Rektörlüğü’ne, Erciyes Üniversitesi Bilimsel Araştırma Projeleri Koordinatörlüğü’ne ve Erciyes Üniversitesi Süleyman Çetinsaya İletişim Fakültesi’ne vermiş oldukları destek için teşekkür ederim. Ayrıca saha çalışmasına destek veren katılımcı grubuna da teşekkürü bir borç bilirim.