ISSN 2587-2591

TOBİDER

INTERNATIONAL JOURNAL OF SOCIAL SCIENCES



Volume: 9 / Issue: 4

Cilt: 9 / Sayı: 4

2025

ULUSLARARASI TOPLUMSAL BİLİMLER DERGİSİ

TOBİDER

ULUSLARARASI TOPLUMSAL BİLİMLER DERGİSİ

INTERNATIONAL JOURNAL OF SOCIAL SCIENCES

ACADEMIC JOURNAL

Uluslararası Toplumsal Bilimler Dergisi (TOBİDER), yılda dört defa yayınlanan uluslararası hakemli bir dergidir.

TOBİDER Dergisi'nde yayınlanan tüm yazıların, dil, bilim ve hukukî açıdan bütün sorumluluğu yazarlarına, yayın hakları yayıncıya aittir. Yayıncının yazılı izni olmaksızın kısmen veya tamamen herhangi bir şekilde basılamaz, çoğaltılamaz. Yayın Kurulu dergiye gönderilen yazıları yayınlayıp yayınlamamakta serbesttir. TOBİDER; MLA, ResearchBib, Eurasian Scientific Journal Index, International Citation Index, CrossRef, WorldCat, Türk Eğitim İndeksi, Directory of Indexing and Impact Factor, Sindex, CiteFactor, ASCI Database, ve Asos indeks tarafından taranmaktadır.

International Journal of Social Sciences (TOBİDER) is an international peer-reviewed journal published four times a year.

All responsibility for the language, scientific and legal aspects of all articles published in TOBİDER Journal belongs to the authors, and the publishing rights belong to the publisher. It cannot be partially or completely printed or reproduced in any way without the written permission of the publisher. The Editorial Board is free to publish or not to publish the articles submitted to the journal. TOBİDER is indexed by MLA, ResearchBib, Eurasian Scientific Journal Index, International Citation Index, CrossRef, WorldCat, Turkish Education Index, Directory of Indexing and Impact Factor, Sindex, CiteFactor and Asosindex.

ISSN/e-ISSN: 2587-2591

Volume 9/4 2025

Baş Editör / Chief Editor

Assoc. Prof. Dr. Sadık HACI - Ankara University

Yayın Kurulu / Editorial Board

Prof. Dr. Maja Jakimovska TOSİC - Institute of Macedonian Literature

Prof. Dr. Mariola MİKOŁAJCZAK - Adam Mickiewicz University, Poznan

Prof. Dr. Binyamin BİRKAN - Biruni University

Prof. Dr. Marinela MLADENOVA - South-West University "Neofit Rilski"

Prof. Dr. Vahdet ÖZKOÇAK - Hitit University

Assoc. Prof. Dr. Nurie MURATOVA - South-West University "Neofit Rilski"

Assoc. Prof. Dr. Martin HENZELMANN - Universitat Greifswald

Assoc. Prof. Dr. Malika AİMAGAMBETOVA - Kazakh Natıonal Unıversıty “After Al-Farabi”

Assoc. Prof. Dr. Çiçək ƏFƏNDİYEVA - Azerbaijan National Academy of Sciences

Assoc. Prof. Dr. Mert KOZAN - Ankara University

Assoc. Prof. Dr. Melike ÜZÜM - Hacettepe University

Assoc. Prof. Dr. Emine SONAL - Yaşar University

Asst. Prof. Dr. Milena ANGELOVA – New Bulgarian University

Asst. Prof. Dr. Bora GÖKTAŞ - Bayburt University

Asst. Prof. Dr. Mehmet Zeki ILGAR - Biruni University

Asst. Prof. Dr. Ayşe Tuba CEYHUN DUMAN- Biruni University

Asst. Prof. Dr. Süreyya ECE - Şırnak University

Asst. Prof. Dr. Zafer CEYLAN - Karamanoğlu Mehmetbey University

Asst. Prof. Dr. BİLGE GÖKTER GENÇER - Başkent University

Asst. Prof. Dr. Fırat ERİKLİ - Trakya University

Assist. Prof. Dr. Işıl Aydın ÖZKAN - Sinop University

Dr. Antony HOYTE-WEST - Independent Researcher - United Kingdom

TOBİDER

ULUSLARARASI TOPLUMSAL BİLİMLER DERGİSİ

INTERNATIONAL JOURNAL OF SOCIAL SCIENCES

İletişim/Contact İnfo

E-mail: dacki007@gmail.com

Web: https://dergipark.org.tr/tr/pub/toplumsalbilimler

(ISSN: 2587-2591)

TOBIDER - Uluslararası Toplumsal Bilimler Dergisi

English title: TOBIDER - Internatiol Journal of Social Sciences
ISSN: 2587-2591 (online)
DOI: 10.30830/tobider.sayi1
Website: http://www.tobider.com/tr/
Publisher: Selcuk Ozcelik
Country: TR
Language of publication: n/d

Deposited publications: 0 > Full text: 0% | Abstract: 0% | Keywords: 0% | References: 0%

Issues and contents

Non-indexed in the ICI Journals Master List 2024

Not reported for evaluation — Archival ratings >

MSHE points: n/d

Archival ratings >

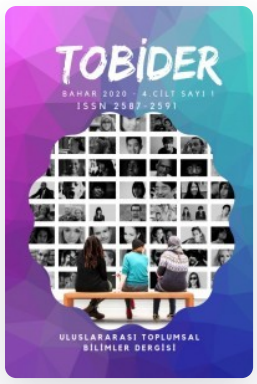
Please contact with:

The editorial office of the journal
(Comments, Requests, Information)

Index Copernicus (Submissions, Questions, Suggestions))

Journal description | Details | Scientific profile | Editorial office | Publisher

TOBIDER" International Journal of Social Sciences is an open accessed double blind peer reviewed journal which is published twice. The spring and fall issues are published in May and October respectively. "TOBIDER" International Journal of Social Sciences is a multidisciplinary journal. It includes academic researches, investigations and studies with a unique, human-related viewpoint on environment, literature, education, ethics, philosophy, law, economics, management, communications, art, politics, city, history, society, international relations, administration and methodology. The papers sent to the journal are viewed by two anonymous referees minimum after the preliminary evaluation of the editorial board. The journal is free, and has no article processing charges (APCs) and no article submission charges.



Uluslararası Toplumsal Bilimler Dergisi

Editör:Selçuk ÖZÇELİK

Yayıncı:Selçuk ÖZÇELİK

Başlangıç Tarihi:2017

Issn:-

Yayın Periyodu:Yılda 2 Sayı

Alan:Sosyal

Dergi Türü:Uluslararası

e-Issn:2587-2591

Yayın Dili:Türkçe-İngilizce

ÜAK Temel Alanı:Sosyal, Beşeri ve İdari Bilimler-İlahiyat-Güzel Sanatlar-Eğitim Bilimleri-Filoloji

Dergi web sitesi

Dergiye ait tüm makaleler

Sayılar

2023

Cilt :0 Sayı:Cilt

Cilt :null Sayı:(

2022

2021

2020

2019

2018

Yeni Yayınlananlar

En Çok Atıf Alan Makaleler

2010'LARDA DEMOKRATLAR VE CUMHURİYETÇİLER: ABD SİYASETİNDE SİYASAL İLETİŞİM ÜZERİNE BİR ARAŞTIRMA

2023 - ["Burak BAŞKAN"]

BİLİNÇ PROBLEMİNE REVONSUO'NUN YAKLAŞIMI

2023 - ["S. Atakan ALTINÖRS"]

SOSYAL İLİŞKİLERİN DIŞSALLIKLAR ÜZERİNDEKİ ETKİSİNE DAİR BİR UYGULAMA

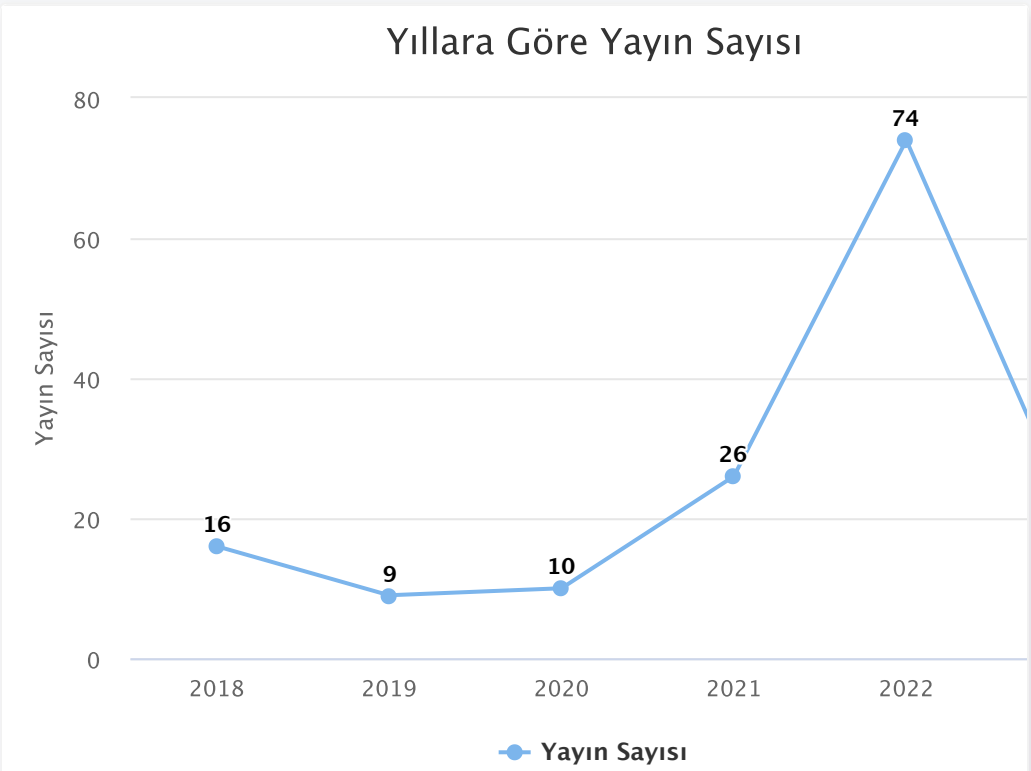
2023 - ["Kasım ULUDAĞ","Adem TÜRKMEN","Hüseyin DAŞTAN"]

YENİDEN ÇEVİRİ EYLEMİNİN DOĞASI VE BU EYLEME ZEMİN HAZIRLAYAN ETKENLER ÜZERİNE BİR DEĞERLENDİRME

2023 - ["Serhat ARSLAN"]

MUSTAFA KUTLU'NUN MÜRİT ADLI ÖYKÜSÜNÜ TAŞRA-KENT ÇATIŞMASI BAĞLAMINDA OKUMAK

2023 - ["Yusuf AYDOĞDU"]



Ziyaret Edilme Sayısı

1410

Makale Sayısı

62

Sobiad Atıf Sayısı

12

TOBİDER

International Journal of Social Sciences

ISSN:2587-2591
DOI Number:http://dx.doi.org/10.30830/tobider.sayi.24.30

Volume 9/4
2025 p. 650-673

KATILIMCI VE ETKİLEŞİMLİ BELGESEL: YENİ MEDYA ÇAĞINDA ETKİLEŞİMLİ İZLEYİCİ DENEYİMİ

PARTICIPATORY AND INTERACTIVE DOCUMENTARY: INTERACTIVE VIEWING EXPERIENCE IN THE AGE OF NEW MEDIA

Ceyhun BAĞCI*

ÖZ

Sinema endüstrisi, isteğe bağlı yayıncılık ve bilişim teknolojilerinin yakınsamasıyla ortaya çıkan dijital platformlar, sunduğu etkileşimli ve özelleştirilmiş hizmetlerle klasik izleme edimini aktif kullanıcı katılımına öncelik veren yeni nesil bir seyir deneyimine dönüştürmektedir. Sayısal ve ağ tabanlı teknolojilerin gelişimiyle doğrusal olmayan (non-linear) etkileşimli anlatı yapılarına sahip içeriklerin bazı dijital platformlarda bir dönem görünür hale gelmesi özellikle de seyir deneyimine özgün değer katma yönüyle dikkat çekmektedir. Bu çalışmada, dijital platformlarda gelişen etkileşimli belgesel içeriklerine üniversite öğrencilerinin algı ve tutumlarının anlaşılması amaçlamaktadır. Etkileşimli belgeseller, izleyici seçimleriyle yön verilen anlatı yapısı ve oyunlaştırma deneyimiyle geleneksel belgesel sinemadan ayrılmaktadır. Bu bağlamda çalışmada bu türün en popüler örneklerini yayınlayan ve 2024 sonu itibariyle bu tür içerikleri liste dışı bırakma kararı alan Netflix dijital platformundaki belgesel temalı içeriklerin izleyici algısı üzerindeki etkileri ele alınmaktadır. Nitel araştırma yöntemiyle tasarlanan çalışmada İletişim Fakültesi öğrencilerinin etkileşimli belgesel seyir deneyimlerine ilişkin algı ve tutumları, oyunlaştırmanın belgesel sinemadaki gerçeklik boyutuna etkisi ve anlatı üzerinde seçim yapabilme olanağının tatmin, öğrenme ve eğlence düzeyleri üzerindeki etkileri incelenmektedir. Bu çalışma katılımcıların etkileşimli belgesele ilişkin ilgi ve yaklaşımları doğrultusunda, dijital belgesel sinemanın sınırlarının alışılmış izleme pratiğinden deneyimleme odaklı bir kullanıcı/oyuncu davranışına evrildiğini ortaya koymuştur. Dolayısıyla Netflix dijital platformunun etkileşimli içeriklerden vazgeçmesinin tek sorumlusu olarak formatın başarısızlığının gösterilemeyeceği ifade edilebilir. İzleyicilerin bu türe ilişkin motivasyonları ve beklentileri göz önüne alındığında, doğru tema seçimi ve gelişmiş teknik imkânlarla bu türün gelecekte güçlü bir anlatı formu olarak yaygınlaşma potansiyelinin varlığına işaret edilmektedir.

Anahtar Kelimeler: *Dijital Sinema, İzleyici Deneyimi, Belgesel Film, Etkileşimli Belgesel, Dijital Platformlar*

* Dr. Öğr. Üyesi, Erciyes Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Radyo, Televizyon ve Sinema Bölümü, E-mail: ceyhunbagci@erciyes.edu.tr, ORCID: 0000-0001-5282-2653, Kayseri, Türkiye.

ABSTRACT

The convergence of the film industry, on-demand broadcasting, and information technologies has given rise to digital platforms that transform the classic viewing experience into a new generation of viewing experience that prioritizes active user participation through interactive and customized services. The development of digital and network-based technologies has led to the emergence of non-linear, interactive narrative structures on some digital platforms, which are particularly noteworthy for their ability to add unique value to the viewing experience. This study aims to understand university students' perceptions and attitudes toward interactive documentary content developed on digital platforms. Interactive documentaries differ from traditional documentary cinema in their narrative structure, which is guided by viewer choices, and their gamification experience. In this context, the study examines the effects of documentary-themed content on viewer perception on the Netflix digital platform, which publishes some of the most popular examples of this genre and has announced plans to remove such content from its list by the end of 2024. Designed using qualitative research methods, the study examines the perceptions and attitudes of communication faculty students regarding their interactive documentary viewing experiences, the effect of gamification on the reality dimension in documentary cinema, and the impact of choice-making on narrative levels of satisfaction, learning, and entertainment. This study reveals that, in line with participants' interest in and approach to interactive documentaries, the boundaries of digital documentary cinema have evolved from conventional viewing practices to an experience-oriented user/player behavior. Therefore, it can be said that the failure of the format cannot be solely blamed for Netflix's decision to abandon interactive content on its digital platform. Considering viewers' motivations and expectations regarding this genre, it is suggested that with the right theme selection and advanced technical capabilities, this genre has the potential to become a powerful narrative form in the future.

Keywords: *Digital Cinema, Viewer Experience, Documentary Film, Interactive Documentary, Digital Platforms*

Giriş

Dijital platformların günümüzdeki seyir pratiklerindeki rolü arttıkça kullanıcılarına sunduğu özelleştirilmiş ve etkileşimli servislerinin kapsamı da giderek genişlemektedir. Öyle ki bu süreç, içerik ve izleyici arasında etkileşim kurma esasına dayalı biçimde çeşitli türlerde doğrusal olmayan (non-linear) anlatıların üretilmesine kadar uzanmaktadır. Ana akım sinema ve televizyon endüstrisinin sınırlarını zorlayarak içerik üretim, dağıtım ve tüketim süreçlerini yeniden şekillendiren dijital platformlar, etkileşimli belgesel pratiklerinin de gelişimini destekleyen bir ekosistem haline gelmiştir. Bu çalışma dijital platformlarda temsil kabiliyetine kavuşmuş olan etkileşimli belgesel içerikleri hakkında üniversite öğrencilerinin algı ve tutumlarının anlaşılmasını amaçlamaktadır. Etkileşimli içerikler önceden tanımlanmış doğrusal anlatı yapılarından farklı olarak kullanıcıların seçimleriyle kendilerine özgü bir anlatı alanı oluşturabildikleri bir keşif ve deneyim alanı olarak açıklanmaktadır. Bu tür içeriklerde izleyici, edilgen alıcı konumundan çıkarak etkileşimli anlatı alanının aktif ve dinamik bir kâşifi haline gelmektedir (Riedl & Bulitko, 2013, s. 67). 2017 yılından itibaren küresel pazarda bu tür içeriklere öncülük eden Netflix

platformunun 2025 yılında bu türden tamamen vazgeçmesi önemli bir dönüm noktası oluşturmaktadır. Etkileşimli yapımların günümüzdeki tek temsilcisinin de bu içerik stratejisini terk etmiş olması bu türün izleyici nezdindeki karşılığının yeniden irdelenmesini gerekli kılmıştır. Dolayısıyla bu çalışma nitel araştırma yönteminin yorumlayıcı ve esnek çözümleme olanaklarından yararlanılarak gerçekleştirilmiştir. Durum çalışması olarak tasarlanan araştırmanın veri kaynağını ise İletişim Fakültesi öğrencileriyle yapılan derinlemesine görüşmeler oluşturmaktadır. İletişim Fakültesi öğrencilerinin örneklem olarak tercih edilmesinin başlıca sebebi, dijital medya teknolojileriyle etkileşim düzeyleri yüksek olan bu kullanıcı grubunun anlatı biçimleri ve içerik estetiği gibi konularda eleştirel değerlendirme yapabilme yetkinliklerine sahip oluşlarıdır. Elde edilen bulgular tematik analiz yöntemiyle incelenerek bu tür içeriklere ilişkin algısal yönelimlerin analizi gerçekleştirilmiştir. Nitekim bu çalışma dijital platformlarda bir dönem güçlü örneklerle temsil edilen etkileşimli belgesellerin izleyicideki karşılığını anlamaya çalışmaktadır.

Dijital Belgesel Sinemanın Etkileşimli Yapısal Dönüşümü

Etkileşimli içerik ve hizmetlerin geleneksel medyadaki gelişimi ağır aksak ilerleyen bir süreçte gerçekleşmiştir. Özellikle televizyon yayıncılığı alanında izleyicilere içerik üzerinde kontrol imkânının verilmesine eğlence deneyimini bozabileceği düşüncesiyle mesafeli yaklaşılmıştır (Cesar & Chorianopoulos, 2009). Öyle ki Vorderer ve arkadaşlarının (2001, ss. 360-361) yapmış olduğu araştırmada görüldüğü üzere seyir deneyimini edilgen ve etkileşimsiz olarak olumlayan izleyici gruplarından söz edilebilmektedir. Araştırmada bilişsel farkındalık düzeylerinin bu tarz içeriklerin tercih motivasyonlarını etkilediğine dikkat çekilmektedir. İçerik bakımından geleneksel medyada etkileşimli spor, reality şov ve drama türleri izleyicilerde olumlu karşılığı olan içeriklerdir. 2012 Londra Olimpiyatları için BBC tarafından tasarlanan etkileşimli akış platformu ile Amerikan Yayıncılık Şirketi tarafından (ABC *American Broadcasting Company*) geliştirilen etkileşimli yayın sistemi, izleyicilere doğrusal yayın akışlarının yanında eğlence ve yarışma programları, anketler, forumlar ve diğer ikinci ekran uygulamalarına erişim imkânı sunmuştur (Lu, 2005). Buradaki etkileşimli yayıncılık anlayışı, doğrusal içerik akışına alternatif değil aksine tamamlayıcı ve izleyiciye daha geniş bir özgürlük alanı sunma pratiği olarak değerlendirilmiştir.

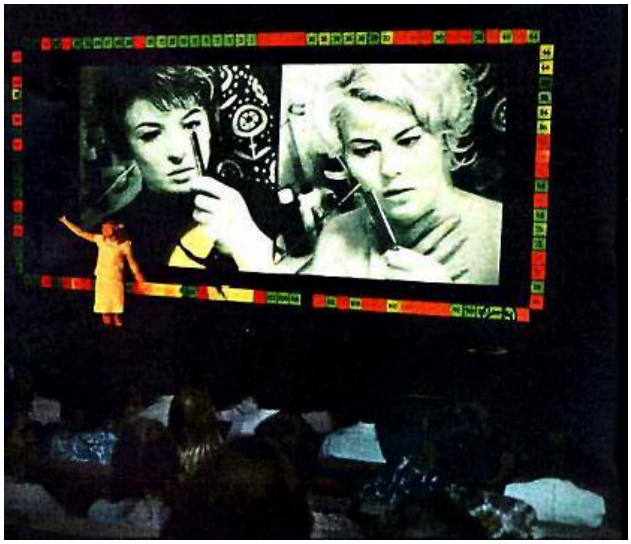


Şekil 1: ABC 76. Akademi Ödülleri Etkileşim Platformu (Lu, 2005, s. 65)

Netice itibarıyla geçmişten günümüze etkileşimli sistemler olarak tanıtılan televizyon tasarımlarının gerçek anlamda bir anlatı etkileşiminden uzak olduğu görülmektedir. Bu tür uygulamalarda izleyicinin hikâyeye müdahalesi oldukça sınırlıdır. Buradaki etkileşim deneyimi rehber, teletext ve oylama gibi bazı ek servislerle sınırlı kalmıştır. Dolayısıyla bu çalışmada televizyonun etkileşimli hizmetleri kapsam dışı bırakılarak sinemadaki etkileşimli anlatılara odaklanılmaktadır.

Literatürde özellikle etkileşimli sinema bağlamında belgesel içeriklerin bu türle yapısal ve işlevsel uygunluğuna dikkat çekilmektedir. Ursu ve arkadaşlarının (2009) gerçekleştirdiği araştırma etkileşimli belgesel anlatılarının teknolojik altyapısı ile üretim süreçlerine odaklanmaktadır. Bu doğrultuda etkileşimli belgeseller izleyiciye içerik üzerinde alternatif akış seçenekleri ve farklı tematik ilişki bağlantıları sunarak kendi yorumunu üretmesi için teşvik etmektedir. İzleyiciyi anlatıya dahil etme çabaları yeni bir arayış değildir. Bunun ilk örneklerini klasik dönemde öznel kamera açısı tercih eden filmlerde görmekteyiz. Örneğin *Lady in the Lake* (1947) filminin çoğu sahnesinde dedektif Philip Marlowe'un bakış açısından anlatıya tanık oluruz. Yine, *Dark Passage* (1947) filminde Humphrey Bogart'ın karakteri ancak yüz ameliyatı sonrasında izleyiciye gösterilmektedir. Bu sahneye kadar çekimler öznel kamera tekniğiyle gerçekleştirilmiştir. Filmde öyküye müdahale şansı olmasa da oyuncular ve izleyici arasında algısal da olsa bir etkileşim kurulduğu söylenebilir (Mascelli, 2007).

1967 yılında tanıtılan *Kinoautomat* isimli etkileşimli sinema sistemi, sinema tarihindeki ilk deneysel tasarımdır. Yönetmen Radúz Činčera ve teknik ekibi tarafından tasarlanan etkileşimli sinema salonunda birbirleriyle senkronize iki projeksiyon cihazı yan yana kullanılmıştır. İzleyicilerin seçim yapabilmeleri için de koltuklara kırmızı ve yeşil renkli iki düğme konumlandırılmıştır. İzleyiciler filmi seyrederken belirli aralıklarla iki ana karakter sahneye çıkarak filmin nasıl devam etmesi gerektiğini izleyiciye sorar. İzleyiciler de kendilerine sunulan iki olası anlatı seçeneğinden birini koltuk düğmelerini kullanarak oylarlar (Şekil 2). Filmin daha fazla oy alan versiyonu projeksiyon cihazları kullanılarak bu şekilde sürdürülür (Bielicky, 2003, s. 99). Bu türün ilk temsil yeterliliğine sahip örnek tasarımlarında hikâyede dallanmalı bir yapıya rastlanmamaktadır. Dolayısıyla bu uygulamanın bir etkileşim yanılsaması üzerine temellendiğini söyleyebiliriz.



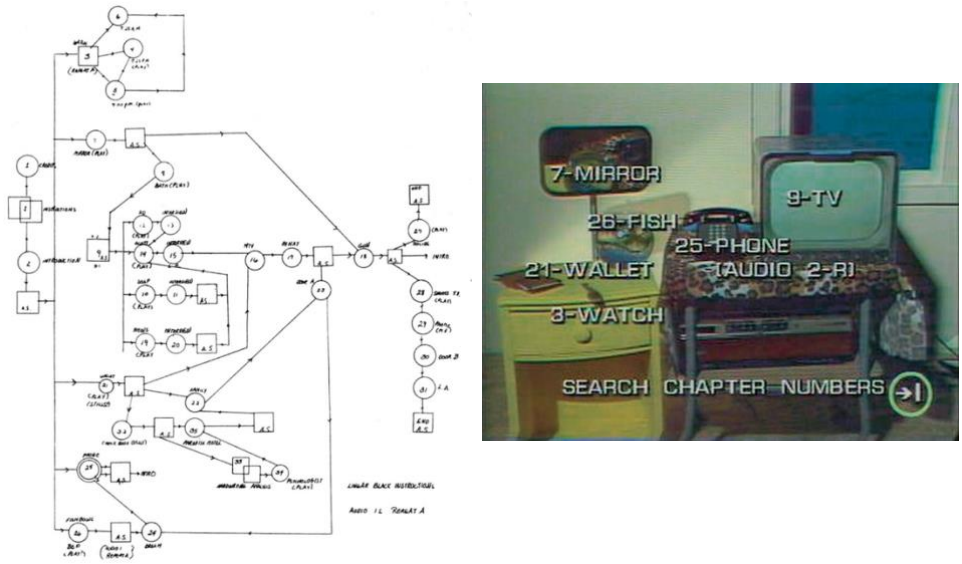
Şekil 2. *Kinoautomat* Etkileşimli Sinema Sistemi (*One Man and His House / 1967*) (Činčera, 1967; Media Art Net, 2025a)

Etkileşimli sinema salon tasarımında oylamaya ve uzlaşmaya dayalı bir sistemden söz edilebilirken bu alanda bireysel kararlara göre hikâyenin ilerlediği etkileşim deneyimi ancak DVD formatının gelişimiyle mümkün olmuştur. Bu kapsamda ilk etkileşimli kurmaca filmi olan *I'm Your Man* (1992) isimli yapımda hikâye, izleyici seçimleriyle üç ana karakter (Jack, Richard ve Leslie) arasında sürdürülür (Şekil 3). Karakterlerin doğrudan kameraya bakarak sonraki sahneye ilişkin izleyici seçimleri alınır. Bu doğrultuda karakter seçimine göre hikâyenin farklı şekillerde devam ettiğini görürüz (Ryan, 2001, ss. 271-272).



Şekil 3. *I'm Your Man (1992)* Etkileşimli DVD Film (Bejan, 1992; *I'm Your Man*, 1992)

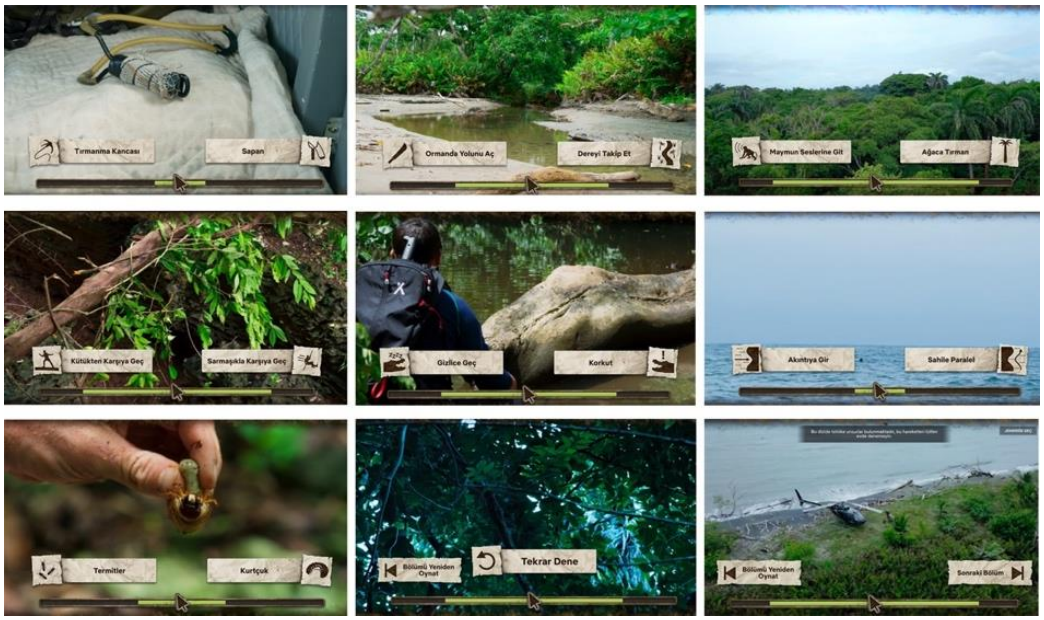
Etkileşimli seyir deneyiminin sinema salonlarından evdeki ekranlara taşınmasıyla bu oyunlaştırılmış seyir pratiği, farklı teknolojik altyapılarla gelişimini sürdürmüştür. Video disk teknolojisi temelindeki ilk çalışma Lynn Hershman Leeson'ın *Lorna* (1979-1984) isimli yapımıdır. Bu video sanat çalışmasında izleyiciler agorafobik bir karakterin kişisel çatışmalarına etkileşimli bir boyutta tanıklık etmektedir. 36 bölümden oluşan yapım, dallanmalı anlatı yapısıyla kaçış, intihar ve televizyonu kırma eylemi olarak üç farklı finalle deneyimlenir (Hershman, 2003, s. 644).



Şekil 4. *Lorna*'nın Dallanan Anlatı Akışı ve Ekran Görseli (Hershman, 2003, s. 646; Media Art Net, 2025b)

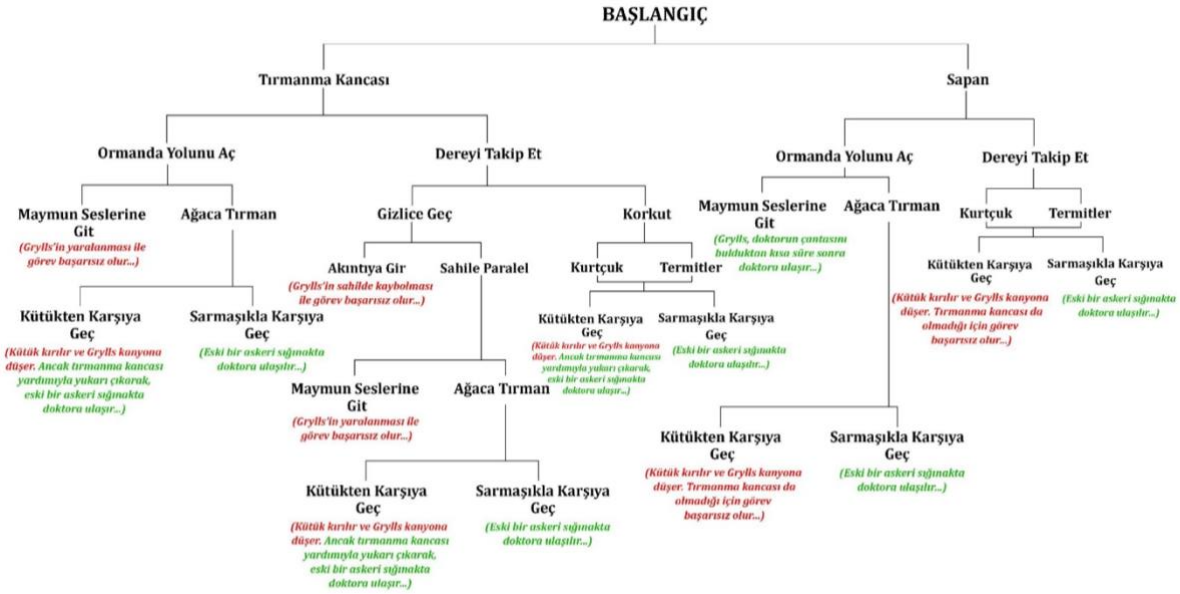
Dallanma yapısı *(branching narrative)* olarak bu tür içeriklerde tercih edilen anlatı modelini bir yolculuk metaforuyla açıklamak yerinde olacaktır. İzleyici, anlatı süresince belirli noktalarda yol ayrımlarıyla karşılaşır. Buradaki her yol ayrımı onu farklı gelişmelere yönlendiren alternatifler sunar. Yani klasik doğrusal anlatıdaki tek yönlü akış dallanan anlatıda gittikçe çoğalan bir seçenekler evrenine dönüşür. Hikâye derinleştikçe bu seçeneklerin katlanarak çoğalması özellikle de teknik kaynaklarda verimsizliğe sebep olacağı yönüyle eleştirilmektedir (Miller, 2004, s. 124). Ancak söz konusu eleştirilere rağmen bu model, izleyici katılımını güçlendiren önemli bir anlatı stratejisi olmayı sürdürmektedir. Netflix, 2025 yılına kadar listelediği etkileşimli formatlarında seçime dayalı dallanmış anlatı modelini kullanmıştır. Son yıllarda etkileşimli anlatıların görünürlüğünü artıran Netflix, 2017'de başlattığı üretim stratejisini 2025 yılı itibarıyla fiilen sonlandırmıştır. Araştırmada katılımcıların belirlenmesi sürecinde üniversite öğrencilerine etkileşimli belgesele ilişkin deneyimsel yakınlıkları sorulduğunda bu türe ilişkin ilk hatırladıkları içeriğin Doğaya Karşı Mücadele (You vs. Wild) (2019) olduğu görülmüştür. 2019 yılında yayınlanan 8 bölümlük etkileşimli belgesel dizisi başrol Bear Grllys'in doğadaki maceralarını konu alır. Örneğin ilk bölümde izleyiciler ormanlık alanda kaybolan bir doktoru bulma ve sıtma (malaria) aşılarını köylülere yetiştirme mücadelesine

tanık edilmektedir (Simms, 2019). İlk sahnede bir deniz uçağında görülen Bear Grylls'in izleyiciye sunduğu ilk yol ayrımı, bu maceradaki ekipman tercihiyle ilgili olmuştur. İzleyiciden tırmanma kancası ve sapan ekipmanı arasında bir seçim yapması istenir. Tırmanma kancası seçildiğinde Grylls, deniz uçağından nehre atlayarak maceraya başlar. Bu etkileşimli belgeselde izleyicilere, bu maceranın tehlikelerle dolu olduğu ve verilecek kararların kritik öneme sahip olduğu yönünde hatırlatmalarda bulunulur. Ormanda ilerlemeye devam eden Grylls'in izleyiciye sunduğu bir diğer soru vahşi hayvanlarla dolu orman yolundan mı yoksa timsahların yaşadığı dereden mi yola devam edileceğiyle ilgilidir. Orman yolu tercih edildiğinde terk edilmiş bir kamp alanına rastlanır. Bu, Grylls'in ulaştığı ilk ipucu olur. Ardından Grylls, yüksek bir yere tırmanıp çevreyi keşfetme ve maymunların seslerine doğru ilerleme seçeneklerini izleyiciye sunar. Maymunlara doğru yol alındığında doktorun çantası bulunur. Ancak çantayı maymuna kaptıran Grylls'in onu yakalamaya çalışırken düşerek ciddi bir yara alması, bu görevin başarısızlıkla sonuçlanmasına yol açar. İzleyici isterse bölümü yeniden oynatabilir ya da tekrar dene seçenekleriyle bu deneyimin devamlılığını sağlayabilir. Tekrar dene seçeneğine tıklandığında bu kez maymunlara doğru ilerlemek yerine ağaca tırmanıp ileriden yükselen dumanlar keşfedilir. Bu bölgeye doğru ilerlendiğinde yeni bir kanyon engeli ile karşılaşılır. Bu derin kanyondan bir kütük üzerinden yürüyerek veya sarmaşıkları kullanarak geçilebileceği belirtilir. Hangi yöntemi tercih edeceği ise yine izleyiciye sorulur. Kütük üzerinden yürüme yöntemi seçildiğinde Grylls kırılan kütükle kanyona düşer. Ancak ilk sahnede tırmanma kancası seçildiğinden bu sorun aşılır ve doktora ulaşılır (Şekil 5).



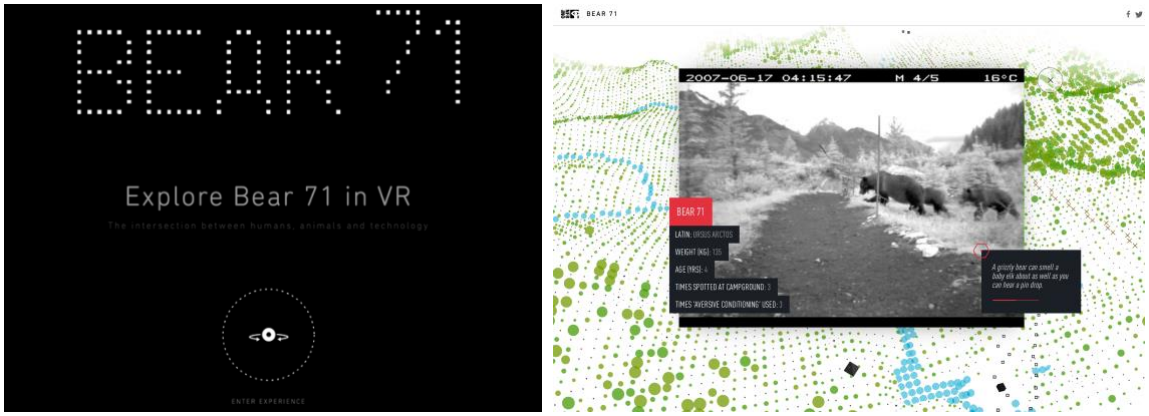
Şekil 5. Doğaya Karşı Mücadele (You vs. Wild) (2019) İzleyici Tercihleri

Dolayısıyla ekipman seçiminden kahramanın yol alacağı rotaya ve karşılaşılan engelleri aşma yöntemlerine kadar pek çok noktada izleyiciye sunulan anlatı yollarından çeşitli yol ayrımlarına ve sonuçlara ulaşılır. *Tekrar dene* seçeneğiyle oyunlaştırılan izleyici deneyimi, farklı senaryoların keşfedilmesini sağlar. Nitekim bu doğrusal olmayan anlatı yapısı ile izleyiciye çok katmanlı bir agency (Murray, 1997) deneyimi sunulmaktadır. Şekil 6'da görüldüğü gibi izleyici seçimleriyle şekillenen anlatıda farklı yol ve yöntemler kullanılarak sonuca varılmakta veya görev başarısızlıkla sonuçlanmaktadır. Böylece etkileşimli yapının sunduğu çoklu olasılık evreni sanal düzlemde görünür hale gelmektedir.



Şekil 6. Doğaya Karşı Mücadele (You vs. Wild) (2019) Dallanan Anlatı Akış Grafiği (Bağcı, 2022, s. 198)

Farklı yapısal özelliklere sahip etkileşimli belgesel biçimlerine örnek olarak ise Kanada Ulusal Film Kurulu'nun (*National Film Board of Canada* NFB) sunduğu etkileşimli yapımlar gösterilebilir. NFB yapımı *Bear 71* (2012) ile *Waterlife* (2009) isimli projeler çevre temalı oluşturulan etkileşimli belgesellerin güçlü örnekleri arasında sayılmaktadır. NFB'nin geleneksel filmlerine alternatif olarak geliştirdiği etkileşimli tasarımlarında ilk örnekler çoğunlukla mevcut klasik anlatılara ek bilgi ve belgelerle eşlik eden web portalları şeklinde oluşturulmuştur (Canada NFB, 2025). Yani, dünyadaki son büyük içme suyu kaynağının hikâyesini sunan *Waterlife* (2009) isimli etkileşimli web deneyiminde klasik anlatıya eşlik eden bir web platformundan söz edilmektedir. Kurum, 2010 yılından sonra gelenekselden bağımsız ve çevrimiçi olarak erişim olanağı sunan etkileşimli deneysel anlatılara yönelmiştir. Bu türün en görünür örneklerinden biri olan *Bear 71* (2012) Banff Ulusal Parkı'nda etiketlenmek üzere yakalanıp yıllarca gözetim kameralarıyla takip edilen bir dişi boz ayının perspektifinden vahşi yaşama ilişkin etkileşimli bir deneyim sunmaktadır (Şekil 7). Bu yapıma internetten ücretsiz olarak sanal gerçeklik deneyimi ile (Bear 71 VR) erişilebilmektedir (*Bear 71 VR*, 2025).



Şekil 7. *Bear 71 (2012)* Etkileşimli VR Belgesel Projesi

Bear 71 (2012), sanal gerçeklik teknolojisinin yanı sıra veri temelli görselleştirmeden de yararlanarak kullanıcılara dijital harita üzerinde dolaşma gibi kişisel bir deneyim sunmayı amaçlamaktadır. Teknolojik gözetim imkânlarının kullanılmasıyla oluşturulan bu deneysel belgesel, dijital çağda belgesel sinemanın nereye evrilebileceğinin de bir temsili niteliğindedir (Mendes & Allison, 2012). Ayrıca bu tür çevrimiçi etkileşimli anlatı yapılarının güncel teknolojik imkânlar, izleyici pratikleri ve yeni medya etkileşimleri doğrultusunda dinamik bir dönüşüm kapasitesine sahip olduklarını da belirtmemiz gerekir.

Yine, web tabanlı bir belgesel projesi olan *Hollow* (2013a), Batı Virginia'daki McDowell County sakinlerinin hayatlarını incelemektedir. İzleyicileri Kırsal Amerika'nın sorunlarına aktif bir katılımcı rolüyle tanık olmaya teşvik eden etkileşimli film, HTML5 tabanlı tasarımı ile veri görselleştirme, veritabanı hikâye anlatımı, infografikler, konum merkezli medya ve paralaks kaydırma tekniklerinden yararlanmıştır (Sheldon, 2013b). Nitekim bu içerikte veri görselleştirmeleri, röportaj bölümleri ve sinematografik malzemeyle çok katmanlı bir etkileşimli yapı ortaya çıkmıştır. Bu çok katmanlılık dağınık bir anlatı örgüsü sunma biçimiyle öne çıkmaktadır. Bu tür içerikler, Lev Manovich'in dijital çağda veritabanı mantığının sinemanın doğrusal akışını kıracağı yönündeki önermesini somut biçimde destekler niteliktedir. Hollow (2013a) da işlediği konuya ait röportajlar, istatistiksel veriler, mikro hikâyeler ve haritalandırılmış görsellerle anlatıyı çok katmanlı açık bir veri alanına dönüştürmektedir (Manovich, 2001). Buradaki anlatı, kullanıcı seçimleriyle sürekli yeniden kurulan etkileşimli bir dijital formla temsil edilmektedir. İzleyiciler ise veritabanında kendi rotasını çizerek anlatının akışını bireyselleştirmektedir. Söz konusu dijital anlatı portallarının en belirgin özelliği, izleyiciyi edilgen konumundan uzaklaştırarak eylemde bulunabilen aktif bir özne haline getirmesidir. Bu durum Murray'nin (1997, ss. 123-124) ''agency'' kavramsallaştırmasıyla açıklanmaktadır. Dijital anlatı deneyiminin ancak kullanıcı seçimleri doğrultusunda bir anlam kazanacağına vurgu yapılmaktadır.

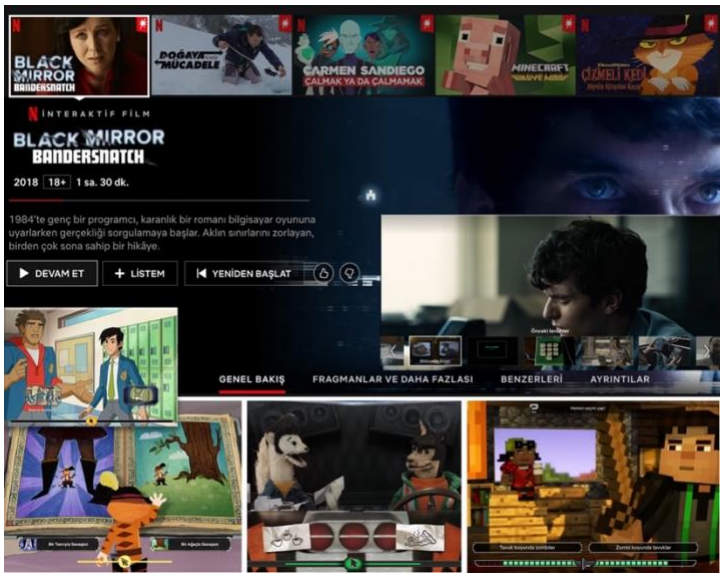
Yapımcılığı *NFB* ve *The Guardian* tarafından üstlenilen *Yedi Dijital Ölümcül Günah* (2014) belgeseli de izleyicilere dijital ortamdaki ahlaki yapının dönüşümünü sorgulama imkânı sunmaktadır. Bu türün çarpıcı örneklerinden biri olarak belgeselde ünlü sanatçılardan oluşan geniş bir katılımcı kitlesinin kibir, şehvet düşkünlüğü, tembellik, kıskançlık ve öfke gibi dijital ortamlardaki eylemlerine ilişkin video itiraflarına yer verilmektedir. Bertolt Brecht'in epik tiyatrosu üzerinden filmin analizini gerçekleştiren Ak (2021), bu etkileşimli yapının izleyici üzerinde bilinçli veya bilinçsiz bir yabancılaşma etkisi oluşturduğuna dikkat çekmektedir. Bu da söz konusu içeriğe dışarıdan eleştirel bir tutumla yaklaşmayı mümkün kılmaktadır. Yine, epik tiyatroda olduğu gibi izleyici anlatının giriş, gelişme ve sonucuna odaklanmak yerine oyuna odaklanmaktadır. Dramatik bir bütünlük taşımayan bu tür etkileşimli belgesellerde her sahne kendisi içi var olmaktadır. Nitekim *Yedi Dijital Ölümcül Günah* belgeselinde olduğu gibi son dönemdeki etkileşimli belgesellerde Brecht'in epik tiyatro anlayışının da etkilerini görmek mümkündür (Ak, 2021, ss. 187-188).

Doğrusal (linear) belgeselden biçimsel olarak daha akıcı, katmanlı ve dinamik olarak ayrışan etkileşimli belgeselde kodlar, arayüzler ve algoritmalardan söz edilmektedir. Doğrusal belgesellerde izleyicilerden beklenen bilişsel katılım edimi etkileşimli belgeselde fiziksel katılımı da gerekli kılmaktadır. Etkileşimli belgeseli *yaşayan belgesel* (living documentary) olarak kavramsallaştıran Gaudenzi (2013), bu türün bağımsız ve kendine özgü bir anlatı formu olarak değerlendirilmesi gerektiğini ifade etmektedir. Dolayısıyla dijital teknolojilerin sağladığı etkileşim kapasitesi, veri tabanı mantığı ve doğrusal olmayan (non-linear) zaman-mekân yapılanması bütünleşik bir etkileşimli belgesel tasarımıyla ortaya konmaktadır. Bu anlatı formunda izleyici oyuncuya, anlatı ise keşfedilebilir sanal bir deneyime dönüşmektedir. Belgesel deneyimi ise çok katmanlı düğümler, seçim noktaları ve ilişkisel veri akışları üzerinden ilerleyen bir sürece evrilir. Etkileşimli belgesel konulu bilimsel araştırmaların büyük ölçüde kuramsal değerlendirmeler ve türün temel unsurları üzerinde yoğunlaştığı görülmektedir. Dolayısıyla bu çalışma söz konusu literatürden ayrışarak izleyicilerin etkileşimli belgesellere yönelik algı ve tutumlarını incelemeye odaklanmaktadır.

Araştırmanın Amacı ve Yöntem

Sinema ve televizyon teknolojilerindeki yapısal gelişmelerle eş zamanlı olarak ana akım dağıtım ve yayın modellerine alternatif olarak OTT (*over-the-top*) servisleri üzerinden bireysel tercihleri önceliyen içerik planlamaları ve stratejileri oluşturulmaya başlanmıştır. Yani artık her yaştan izler kitleye uygun dizi, film, animasyon ve etkileşimli anlatılara dijital platformlar üzerinden zaman ve mekân sınırı olmadan erişilebilmektedir. Türkiye'de 2016 yılında hizmet vermeye başlayan Netflix'in yerel hikâyelerden beslenerek küresel pazara sunmuş olduğu orijinal içerikleri Türk sinema ve televizyon endüstrisinin üretim ve pazar dinamiklerini de etkilemiştir. Platform, özellikle etkileşimli anlatılara sahip animasyon, belgesel ve kurmaca içerikleri ile kullanıcılarına farklı seyir deneyimlerini yaşatarak dikkatlerini çekmeyi başarmıştır. Ancak 2024 yılının son ayında *Ranveer vs.*

Wild with Bear Grylls, You vs. Wild, Black Mirror: Bandersnatch ve Unbreakable Kimmy Schmidt: Kimmy vs. the Reverend başlıklı içerikler dışındaki tüm etkileşimli anlatılar platform tarafından katalogdan çıkarılmıştır (Peters, 2024). Oysaki etkileşimli içerik stratejisinin ilk örneklerini animasyon filmlerle veren Netflix, doğada hayatta kalma temalı belgesel içerikleri *You vs. Wild* ve *Ranveer vs. Wild with Bear Grylls* ile bu türün küresel pazardaki güçlü örneklerini sunmuştur (Şekil 8). Bir yönüyle izleyicilerin kendi maceralarını seçmesine olanak sağlayan bu tür içerikler *Black Mirror: Bandersnatch* ile zirveye taşınmış ve platform, yatırımlarını bu alanda da sürdüreceğini belirtmiştir (Shieber, 2019). 2025 yılında ise platform artık etkileşimli içeriklerin gelecek planlarına uygun olmadığı gerekçesiyle kalan diğer etkileşimli içerikleri de tamamen liste dışı bırakma kararı almıştır (Kovalova, 2025). Etkileşimli belgesel temalı içerikler doğrusal (linear) formatta izlenebilmektedir.



Şekil 8: Netflix'teki Etkileşimli İçerikler (*Netflix*, 2020)

Bu tür yapımların çevrimiçi dijital platformlarda önemli örneklerini sunan Netflix'in bu türden vazgeçmesinde izleyici kaynaklı bir sebep açıklanmamıştır. Öyle ki bu tür etkileşimli içerikler Netflix üretimleri ile de sınırlı değildir. Geçmişten günümüze farklı dönemlerde oluşturulan etkileşimli televizyon ve sinema projeleri tutarlı bir başarı göstermiş olmasa da izleyici pratiklerinde yaşanan dönüşüm sürecinde bu girişimler önemli görülmektedir.

Bu araştırma son yıllarda dijital platformlarda popülerliği artan ancak Netflix'in 2024 yıl sonu itibarıyla katalog dışı bıraktığı etkileşimli belgesel içeriklerine ilişkin üniversite öğrencilerinin algı ve tutumlarını incelemeyi amaçlamaktadır. Netflix'in içerik teknolojileri bakımından gelecek stratejileriyle uyuşmadığı gerekçesiyle vazgeçtiği bu formatın izleyici deneyimi, gerçeklik algısı ve belgesel türüne olan yansıması açısından yeniden değerlendirilmesi araştırmanın alt amaçlarını oluşturmaktadır. Öte yandan son yıllarda etkileşimli içerik stratejilerine yönelen tek platformun da bu içerik formatından

vazgeçmesinin izleyici deneyimi kapsamında ele alınacak olması belgesel sinemada katılımcı izleyici rolünün sorgulanmasına da zemin oluşturacaktır. Bu doğrultuda araştırmanın yöneldiği başlıca sorular şunlardır:

1. Üniversite öğrencileri bir izleyici pratiği olarak etkileşimli belgeseli nasıl tanımlamaktadır?
2. İçerik üzerindeki kontrol algısı ve oyunlaştırma yönelimi, öğrencilerin belgesel seyir pratiğini nasıl etkilemektedir?
3. Katılımcı bir anlatı yapısında seçim yapabilmek, öğrenciler için belgeselden alınan tatmin, öğrenme ve eğlence düzeyini nasıl şekillendirmektedir?
4. İdeal bir etkileşimli belgesel tasarımında öğrencilerin beklentileri nasıldır?

Dijitalleşmeyle birlikte ortaya çıkan yöndeşme kültürünün izleyici alışkanlıklarıyla birlikte anlatı yapılarını da dönüştürdüğü açıktır. Türkiye'deki konuyla ilgili araştırmaların çoğunlukla bu yapısal dönüşüm üzerine odaklandığı görülmektedir (Kurt, 2022; Ocak, 2022; Sarı & Türker, 2021; Ünlü & Akyol, 2025). Bu çalışma etkileşimli belgesel anlatıların tematik analizleri ve içerik çözümlemelerine odaklanmak yerine üniversite öğrencilerinin bu türe ilişkin tutum ve yaklaşımlarını anlamaya yönelmektedir. Netflix'in 2025 yılında etkileşimli belgeselleri platformdan tamamen kaldırmasıyla birlikte bu türün izleyicideki karşılığının ne olduğunun derinlemesine görüşmelerle saptanması önem kazanmıştır. Bu türün geleceğine yönelik belirsizliklerin ve tartışmaların arttığı bir dönemde gerçekleştirilen araştırma, dijital belgeselin üretim ve tüketim dinamiklerini kapsamlı biçimde değerlendirmek için önemli bir zemin sunmaktadır.

Çoklu veri kaynaklarıyla çalışma imkânı sağlaması, konunun bütüncül bir yaklaşımla ele alınmak istenmesi ve anahtar bir araç olarak araştırmacıya esnek bir çalışma süreci sunması bakımından bu çalışmada nitel araştırma yöntemi kullanılmıştır (Creswell & Creswell, 2021, ss. 181-182). Etkileşimli belgesel formatına ilişkin izleyici yaklaşımlarının derinlemesine analizi için durum çalışma deseni olarak yürütülen araştırmada, üniversite öğrencileriyle gerçekleştirilen yarı yapılandırılmış görüşmeler temel veri kaynağını oluşturmaktadır (Glesne, 2015, s. 30). Nitel araştırma süreçlerinde görüşme tekniğiyle veri toplanmasının bu çalışma için temel avantajı araştırmacıya bütünsel bir sorgulama sistematiği sağlamasıdır (Büyüköztürk vd., 2014; Creswell & Creswell, 2021, s. 188). Söz konusu izleyici araştırması için gerekli olan Etik Kurul onayı ise Erciyes Üniversitesi Sosyal ve Beşeri Bilimler Etik Kurulu'nun 28/10/2025 tarihli ve 503 numaralı kararı ile alınmıştır.

Etkileşimli belgesel deneyiminin üniversite öğrencileri üzerindeki etkilerini konu alan araştırmanın evrenini Türkiye'deki İletişim Fakültesi öğrencileri oluşturmaktadır. Dijital teknoloji devriminin en önemli tanıkları olarak değerlendirilebilecek öğrenci grubundan amaçsal örnekleme stratejileri kapsamında tipik durum örneklemesi yöntemi ile 13 kişilik bir örneklem grubu oluşturulmuştur (Glesne, 2015, s. 61). Bu doğrultuda Erciyes Üniversitesi İletişim Fakültesi öğrencileri arasından dijital platformlardaki etkileşimli

içerik deneyimleri yüksek olan bireylerle (K1-13) yüz yüze görüşmeler gerçekleştirilmiştir. Örneklem seçiminde sosyo-ekonomik statü ayrımı yapılmamıştır. Ancak platform deneyim düzeyleri çeşitlilik gösteren farklı yaş gruplarından bireylerin seçimine özellikle dikkat edilmiştir. Örneklem büyüklüğü elde edilen verilerin kapsamı göz önüne alındığında makul seviyede değerlendirilmiştir. Elde edilen görüşme verileri tematik analiz biçiminden yararlanılarak yapılandırılmıştır. Bu süreçte görüşme notlarına ilişkin veriler kodlanarak, oluşturulan temalar doğrultusunda analizler gerçekleştirilmiştir. Bu analiz yönteminin en güçlü yanı betimleyici anlayışa kıyasla konuya yani izleyici deneyimlerine ilişkin anlam örüntülerini ortaya çıkarma ve bu doğrultudaki yapısal dinamikleri görünür kılma olanağı sunmasıdır (Glesne, 2015, ss. 259-260).

Analiz ve Bulgular

Araştırmanın bu bölümünde yeni nesil bir izleyici profili sunan üniversite öğrencilerinin etkileşimli belgesel içeriklerine ilişkin algı, tutum ve deneyimleri açıklanmaya çalışılmıştır. Analiz sürecinde katılımcılardan (K1-K13) elde edilen veriler betimsel analiz yöntemiyle incelenmiştir. İzleyicinin etkileşimli belgesel kavrayışı, içerik üzerindeki kontrol algısı ve oyunlaştırma deneyimi, anlatı üzerindeki seçim özgürlüğünün seyir motivasyonlarına etkisi ile bu türe yönelik izleyici beklentileri olmak üzere dört ana tema altında detaylı bir şekilde analiz gerçekleştirilmiştir. Söz konusu değerlendirmeler dijital belgeselciliğin dönüşümüne dair teorik bir zeminde tartışılmıştır.

Etkileşimli Belgesel Kavrayışı ve Tür Algısı

Görüşme formunun ilk bölümünde katılımcıların bu türe ilişkin kavrayışları ve etkileşimli belgeseli klasik belgeselden ayıran başlıca izleyici deneyimlerini ortaya koymaya yönelik sorular yer almaktadır. Dijitalleşmenin de etkisiyle geleneksel belgesel sinemanın *gösterme* ve *anlatma* işlevinin artık izleyici odaklı deneyimleme ve oyunlaştırma pratiğine dönüştüğü görülmektedir. Araştırmaya katılan üniversite öğrencilerinin bu türe ilişkin genel yaklaşımları incelendiğinde ortaya çıkan en temel ayrımın edilgenlikten aktif bir katılımcıya geçiş odaklı olduğu anlaşılmaktadır. Katılımcılara göre etkileşim belgeselde izleyiciler anlatının sadece bir tanığı olmaktan çok yönlendiricisi de olmaktadır. Bu durum etkileşimli türün belgesel sinemanın gerçekçi yapısıyla arasındaki çelişkiye de işaret etmektedir.

> *Bana tercih hakkı veren bir belgesel... (K3)*
>
> *Klasik bildiğimiz belgeselde sunucu izleyiciye ne sunarsa onu tüketmek zorundasın. Özetlersem belgeselin içine girip rotanı çizdiğin bir güzergâh olarak niteleyebilirim (K9).*
>
> *İnteraktif belgeselde seyirci ile sürekli bir diyalog halinde olup merak uyandırıyor. Kararı ortak veriyormuş hissi ya da ben olsam bunu böyle yapmazdım ama geleneksel daha çok belirli bir metin üzerinden eğitici bilgiler gibi daha çok (K6).*
>
> *Hazır mısınız?, Hangi yöne gitmeliyiz? gibi sorular soruyor mesela. Bu da etkileşimli belgeseli klasik belgeselden ayıran en önemli kısım. Bizde ormanı sunucuyla birlikte keşfediyoruz (K5).*

> *İnteraktif belgesel denince aklıma izleyicinin anlatıya yön veren bir katılımcı haline geldiği bir deneyim geliyor (K7).*

Bu ifadeler literatürde tartışılan *yaşayan belgesel (living documentary)* kavramıyla da örtüşmektedir. Nitekim izleyici artık bitmiş bir ürünü doğrusal bir akışla izlemek yerine sürece dâhil olmaktadır. Gaudenzi (2013), geleneksel bir belgesel filmin kurgulandığı anda dondurulmuş bir gerçeklik taşıdığına dikkat çekerek bunları birer fosile benzetmektedir. Canlı olarak nitelenen etkileşimli türde ise izleyici katılımıyla sürekli şekillenen ve her deneyimde farklı sonuçlanan bir yapı sunulmaktadır. Nichols'un (2017) belgesel film tanımıyla birlikte değerlendirildiğinde bu tür etkileşimli anlatılar özünde gerçeklik söylemi taşısa da bunu bir temsil sunumundan ziyade izleyici seçimleriyle yeniden müzakere edilen bir forma dönüştürerek gerçekleştirmektedir (Nichols, 2017, ss. 26-33). Tür algısında öne çıkan bir diğer önemli bulgu ise teknolojinin yarattığı yalnızlaşma olgusuna karşı etkileşimin bir çözüm olarak görülebileceğidir.

> *Teknolojinin hızla ilerleyip insanların yalnızlığa hapsolması psikolojik anlamda çöküntüye sebep oluyor. İnteraktif Belgesel ve türevleri insanların bu çift taraflı etkileşimle yalnızlık hissini de ortadan kaldırabiliyor (K11).*

Etkileşimli anlatı yapısının psikolojik boyutuna dikkat çeken bu ifade, iki yönlü bu iletişim sürecinin izleyiciyle hikâye arasındaki duygusal bağı güçlendirebileceğini ortaya koymaktadır. Katılımcıların etkileşimli belgesel deneyimi sonrası belgesel sinemaya yönelik yaklaşımlarında bu türü olumlayanlar ile eleştirenlerin kendi bakış açılarını temellendiren tutarlı argümanlar sunmaları da ayrıca dikkat çekmektedir. Katılımcıların bir bölümü (K1, K2, K7, K9, K10, K11) etkileşimli belgesel seyir pratiğinin belgesel algılarını olumlu yönde değiştirdiğini belirtmektedir. Buradaki temel argüman geleneksel belgesel anlatısının tek yönlü bilgi aktarımı sunan yapısının ortak bir deneyime bırakmasıdır. Şöyle ki pasif/edilgen izleyiciden bir ortak yazar ya da kâşif konumuna genişleyen bir izleyici profilinden söz edilmektedir.

> *Evet, interaktif belgesel deneyimi belgesel türüne bakışımı kesinlikle değiştirdi. Bu sayede belgeselin sadece izlenen değil, aynı zamanda deneyimlenen ve keşfedilen bir anlatı olduğunu fark ettim. Ayrıca, farklı bakış açılarını keşfetme ve kendi hızımda ilerleme imkânı, belgeselin etkisini ve kalıcılığını artırdı (K1).*
>
> *Bu deneyim bana belgesel türünün sınırlarının genişlediğini, izleyiciyle birlikte yeniden yazılabilir bir hale gelebileceğini fark ettirdi (K7).*
>
> *İnteraktif belgeselde izleyici ortak yazar haline dönüştü. Bunun gibi pek çok şey değişime uğradı. Klasik belgeselleri de seven biri olarak bu değişimlerin beni heyecanlandırdığını itiraf etmeliyim (K11).*

Belgesel türüne ilişkin yaklaşımlara bakıldığında özellikle kamu yayıncılığı kapsamında üretilen klasik belgesellerin geleneksel ve didaktik yapısının günümüz genç kuşak izleyicisi için sıkıcı bulunabildiği; bu nedenle etkileşimli formatların belgeseli daha farklı ve çekici kılarak söz konusu olumsuz algıyı değiştirebileceği görülmektedir. Katılımcılara göre etkileşimli belgeseller aidiyet duygusunu güçlendirerek, izleyicinin hikâyeyle kurduğu empatiyi belirgin biçimde artırmaktadır.

> *İzleyiciyi içine alan bu yapı belgeseli daha farklılaştırıyor (K2).*
>
> *Böylece belgesellerin sadece bilgi vermekle kalmayıp, empati kurdurma ve farkındalık yaratma gücünü çok daha güçlü gördüm (K1).*
>
> *Klasik belgeseller biraz ciddi ve daha durağan hissiyatı veriyordu. Yani sadece izlemek ve görmek yetiyor fakat artık izleyiciye de söz hakkı verince daha çok merak uyandıran bir yapıya büründü. Seçimlerle beni olaya dahil etmesi ki zaten bu gibi seçim yapılan oyunları oynamayı seven birisi olarak bu tür belgesel türünün hoşuma gittiğini söyleyebilirim (K9).*
>
> *Yeni bir bakış açısı ile izlemek güzel. Böyle de sıkılmadan belgesel yapılıp izlenebiliyormuş düşüncesi hâkim oldu (K13).*

Öte yandan bazı katılımcılar (K4, K8, K12) söz konusu etkileşimli seyir deneyiminin belgesele bakışlarını değiştirmediğini belirtmişlerdir. Öyle ki, klasik belgeselin gerçeklik ve tanıklık işlevinin halen kendileri için vazgeçilmez unsurlar olduğuna dikkat çekmişlerdir. Bu yaklaşıma göre etkileşimli format, belgesel anlatının bir evrimi olarak görülmemelidir. Aksine bu tür klasik belgesel sinemadan bir kopuş ve oyunlaştırılmış farklı bir tür olarak değerlendirilmektedir.

> *Belgesellerde bizim doğayı seyrettiğimiz gibi izleyicinin pasif olarak kaldığı süreçlerde daha doğal kalıyor. O yüzden klasik belgesellerin yerini tutmaz (K4).*
>
> *Hayır. Benim için belgesel demek, seçim yaparak hikâyeden dağılmak demek değil, bir konunun derinliğine inmektir. Bu bir tanıklık eylemidir, bir oyun değildir (K8).*
>
> *Bu deneyim belgesel türüne bakışımı değiştirmedi. İzleyicinin tercihleri doğrultusunda her içerik kendisine bir şekilde yer bulacaktır. Ancak yine belirtmek isterim ki belgesel olarak değerlendirilmesi yerine oyun denebilir (K12).*

Esas olarak karşıt iki görüşün de argümanları tutarlı görülmektedir. Bir tarafta belgeseli içinde yaşanılan ve sınırları görece daha geniş dinamik bir yapı olarak değerlendiren izleyiciler bulunurken; diğer tarafta, hikâyeye müdahale ve oyunlaştırmanın belgeselin temel unsurlarıyla çeliştiği ifade edilmektedir. Nitekim dijital belgesel sinemanın etkileşim olanakları, aktif katılımın çekiciliği ile kurmaca hissi gibi gerçeklik iddiasını tartışmaya açan karşıt bir paradigma ortaya koymaktadır.

İzleyicinin İçerik Üzerindeki Kontrol Algısı ve Oyunlaştırma Deneyimi

Dijital sinema ve bilişim alanında gerçekleşen teknolojik yakınsama süreci, görsel-işitsel unsurların algoritmalar, etkileşimli ara yüzler ve yazılımlarla bütünleşmesini mümkün kılarak yeni anlatım türleri gelişmesine ortam hazırlamıştır (Nash, 2012). Kavramsal olarak belge(sel)-oyun *(docu-game)* olarak nitelenen etkileşimli bu tür anlatılar, izleyiciyi bir oyuncuya dönüştürme eğilimiyle tasarlanmaktadır (Ocak, 2022, s. 12). Araştırmanın bu bölümünde üniversite öğrencilerinin kendilerine içerik üzerinde sunulan bu seçim hakkını nasıl değerlendirdikleri ve bu deneyimin yarattığı oyunsu hissin seyir pratiklerini nasıl şekillendirdiği ele alınmıştır. Elde edilen bulgular dijital platformlardaki seçime dayalı dallanmış anlatı modelinin izleyicide bir seçim/kontrol illüzyonu yarattığını göstermektedir.

> *...iki seçenek böyle bir interaktivite için çok az. Daha fazla seçeneğin olduğu bir şey olması gerektiğini düşünüyorum. Daha geniş kapsamda işlenirse, kontrolün gerçek hayattaki gibi birden fazla seçenek algısı yaratabileceği kanısındayım (K3).*
>
> *...içerikte gezinebilme, seçim yapabilme ve anlatının yönünü belirleyebilme imkânı sunduğu için, kendimi hem daha kontrol sahibi hem de anlatının aktif bir parçası gibi hissediyorum (K1).*
>
> *Yer yer hata yapar mıyım? ya da yanlış bir yol mu seçtim? endişesi hikâyenin parçası olduğuma ikna ediyor (K9)*
>
> *Hangi yöne gideceğimize karar verirken ya da tehlikeli bir durumda ne yapacağımızı seçerken kendimi olayın içinde hissettim ve verdiğimiz kararın sonuçları zihnimde canlandı (K5).*

Katılımcılar bu tür içerikleri heyecanlı bir deneyim olarak görseler de sunulan anlatı seçeneklerinin sınırlı olması tam anlamıyla özgür bir kontrol hissinin oluşmadığı yönünde yorumlanmaktadır. Bu durum katılımcılar tarafından sınırlı kontrol ve sıkışmışlık hissi olarak değerlendirilmiştir.

> *Oyunsudan çok sıkışmışlık hissiyatı uyandırdı. Çünkü seçenek sayısı azdı (K3).*
>
> *Sona giden yolların sayısı arttıkça izleyicilerin içeriğe olan ilgisinin artacağını düşünüyorum (K4).*
>
> *Kendimi kontrol sahibi hissettim fakat bu kontrol sınırlıydı. Seçenekler bana aitmiş gibi görünse de her alternatifin önceden tasarlanmış olduğunu fark ediyorsunuz (K7).*

Dallanan anlatı akışının sınırlı olarak değerlendirilen bu etkileşimli yapısı, katılımcılar tarafından bir video oyununa benzetilmektedir. Katılımcıların çoğu kendilerinden talep edilen *tekrar dene* veya *başa dön* gibi komutların oyunsu bir his uyandırdığını ifade etmektedir. Bir katılımcı bu durumu "*video oyunlarına çok benzer bir deneyim*" (K1) olarak tanımlarken, bir diğeri ise karakterin başarısız olması durumunda hissedilen duyguyu "*ekranda yeni oyunu aç ibaresi çıkacakmış gibi*" (K8) sözleriyle betimlemiştir. Dijital kültürün oyun mantığı üzerine temellendiği (Manovich, 2001) kuramsal tartışmalar bağlamında bu türü bir anlatı oyunu olarak betimleyebiliriz.

> *...her karar noktası sanki bir video oyununda seçim yapıyormuşum hissi yarattı. Özellikle sonuçların hızlıca geri dönmesi (örneğin yanlış seçim yapıldığında Bear'ın zor durumda kalması) bu oyunsuluk duygusunu güçlendiriyor. Gerçeklik, oyun hissiyle birlikte bende simülasyondaymışım hissi yarattı (K7).*
>
> *Özellikle role play oyunlarında verdiğimiz kararlar gibi oyunu farklı bir şekilde sunmasına sebebiyet veriyor. Bu açıdan evet oyunvari bir hissiyatı bıraktı (K9).*

Söz konusu oyunsu yapının belgeselin gerçeklik iddiasına etkisi konusu da yine katılımcıları ikiye bölmüştür. Gerçekliği güçlendirdiğini düşünenler bu içeriklerin izleyiciyi hikâyenin içine çektiği ve empatiyi artırdığına dikkat çekmişlerdir. Özellikle karar anlarında yaşanan heyecan ve gerilim duygusunun kurgu da olsa gerçek hayatı simüle etmesi yönüyle izleyicide güçlü bir etki bıraktığını söyleyebiliriz.

> *Bence güçlendirdi. Yani ben doğadaki o karar anlarını yaşadım. Tehlike anında düşünmek, doğru yolu seçmeye çalışmak ve sonuçlarını görmek güzeldi. Bu durum gerçek hayatta alınan kararların ağırlığını hissettirdi bana (K5).*
>
> *…karakterle özdeşleşebildiğimiz süreçlerde gerçeklik iddiasını güçlü tutuyor (K4).*

Zayıflattığını düşünenler ise bu türün belgeselin ciddiyetini ve inandırıcılığını ortadan kaldırdığını belirtmektedir. Katılımcıların neredeyse tamamı bu etkileşimli belgesel türünü Netflix'de deneyimlemiştir. Özellikle dijital platformlardaki popüler içerik üretme motivasyonu bu tür içeriklerdeki kurgusallığın daha yoğun işlenmesine sebep olduğundan katılımcıların bu aşırı kurgusallıktan rahatsız olmaları da doğal karşılanmaktadır.

> *Bence oyunsuluk belgeselin gerçeklik iddiasını zayıflatıyor. Çünkü belgesellerde beklediğim şey, yönetmenin gözünden gerçek dünyanın yansıtılması. Ancak burada olaylar izleyicinin müdahalesine açık olduğu için, yaşananlar kurgu hissi uyandırıyor (K7).*
>
> *Bu oyunsuluk belgeselin gerçeklik iddiasını kesinlikle zayıflatır. Mesela Doğaya Karşı Mücadele'nin inandırıcılıktan uzak bir belgesel olduğunu düşünüyorum. Bir bölümde el arabası aniden ipten koparak düşüyor ancak bunu farklı açılardan görüyoruz. Bunun önceden planlandığı çok bariz. Karakter, kayıp kadını bulduğunda her ikisinin hali de gerçekçilikten oldukça uzak ve bir kurgu olduğu çok belli…(K12)*
>
> *…belgesel seyreder gibi değil daha çok kurgulanmış bir anlatıyı az seçenekle yönlendiriyormuşum gibi hissediyorum (K10).*

Çalışmanın ilk bölümünde örneklendirilen web tabanlı etkileşimli belgesellerle dijital platformlardaki popüler içerikleri aynı potada değerlendirmek doğru bir yaklaşım olmayacaktır. Etkileşimli belgesellerde bir oyunsuluktan bahsedilse dahi burada izleyiciyi/oyuncuyu gerçek hayattan koparmadan bir bilinç oluşturulması esastır. Sonuçta etkileşimli belgesellerde kontrol algısı ve oyunlaştırma deneyimi tüm katılımcılar tarafından aynı düzeyde bir izleyici pratiğine dönüşmemiştir.

Anlatı Üzerindeki Seçim Özgürlüğünün İzleyici Motivasyonlarına Etkisi

İzleyicilerin anlatı akışına müdahil olabilmesinin izleme tatmini, öğrenme düzeyi ve eğlence algısı gibi izleyici motivasyonlarına etkisi, araştırmanın temel sorularındandır. Görüşme bulgularından hareketle görece seçim özgürlüğünün seyir motivasyonunu artırdığını söyleyebiliriz. Öte yandan bu motivasyon artışının öğrenme kaynaklı olmayıp eğlence ve merak eğilimiyle ortaya çıktığı da açıkça görülmektedir.

> *Tatminimi artırdı diyebiliriz. Hikâyeye yön verebildiğim için kendimi daha dâhil hissettim. Sadece izleyen değil, aynı zamanda katılan oldum (K2).*
>
> *Seçim yaptıkça belgeselin akışına daha çok odaklandım ve kendimi sürecin bir parçası gibi hissettim (K5).*
>
> *…filmde ne olacağını belirlemek bana bir sorumluluk ve heyecan duygusu kattı. Eğlenceli bir şey bence (K7).*
>
> *…beni belgeselde tutmaya yarıyor acaba diğer seçimi seçseydim ne olurdu düşüncelerine boğabiliyor kişiyi. Ekstra olarak şunu ekleyeyim bazı anlarda yaptığım seçimlerin büyük bir fark yaratmadığını gördüğümde bir tık modum düşüyor (K9).*

Görüldüğü üzere hikâyeyi şekillendiren taraf olabilmenin katılımcılar tarafından tatmin edici olarak yorumlanması ve edilgenlikten çıkarak *katılan* pozisyonuna geçiş, izleyici profillerinde yaşanan dönüşüm sürecinin birer yansımasıdır. Katılımcılara göre bu formatın gerek üretim amacı gerekse seyir motivasyonu eğlence odaklı gerçekleşmektedir. Görüşme bulguları etkileşimli belgesellerin bilgiyi kalıcı kılma bakımından avantajlı yönüne dikkat çekmektedir. Öte yandan sunulan bilginin derinliği ve ciddiyeti noktasında eleştirel tutum öne çıkmaktadır.

> *Yani tamam eğlence unsuru ön planda ama örneğin doğada yön bulma ya da yiyecek seçimi gibi bazı bilgiler aklımda kalmış. Diğer belgesellerdeki gibi konuların ayrıntısı yok ama (K7).*
>
> *Yüzeysel bir keşif gezintisi gibi hissettim. Eğlence baskın çünkü sürekli konu benim seçimlerimle kesintiye uğruyor (K8).*
>
> *Bu formatta öğrendiğimi düşündüğüm ufak bilgi içerikleri, anlatımı var olsa da genel olarak bir belgesel seyrediyormuşum ve somut birçok şey yarmış gibi hissedemedim. Daha çok eğlence gibi… (K10)*
>
> *…eğlenirken öğreniyorsunuz. Komutlarınızın sonucunda iyi ya da kötü her ne ortaya çıkarsa çıksın doğru olanı ögreniyor, hata da ise yine bu hatadan ders alıp bir daha yapmamayı öğreniyoruz (K11).*

Katılımcılara etkileşimli ve klasik belgesel arasındaki bilişsel düzeydeki farklılıklar sorulduğunda konunun hatırlama ve kavrama ekseninde değerlendirildiği görülmüştür. İlk olarak katılımcıların kendi yaptıkları seçimlere ilişkin sahneleri, edilgen biçimde izledikleri görüntülere kıyasla daha net hatırladıkları ifade edilmiştir.

> *Hatırlama açısından etkileşimli belgesel daha etkiliydi çünkü seçim yaptığım sahneleri halen daha hatırlıyorum (K7).*
>
> *Standart belgeselde konuyu hatırlamam için içselleştirmem ve etkilenmem gerekir. Etkileşimli filmde ise bir deneyim ve yaşanmışlık olduğundan hem akılda kalıyor hem de gerçeklik uyandırıyor (K12).*
>
> *Klasik belgesellerde bilgi tek yönlü geliyor, ama burada deneyimle öğrenme var (K2).*

Nitekim katılımcılar yaptıkları seçimleri sadece görüp duydukları şeylere göre daha iyi hatırladıklarını ifade etmektedir. Katılımcıların bu yöndeki tutumları Dale'in (1969) *Yaşantı Konisi* (*Cone of Experience*) teorisiyle de desteklenmektedir. Etkileşim kaynaklı ortaya çıkan duyusal deneyimlerin eğitimin temelini oluşturduğunu savunan Dale (1969), öğretim süreçlerinde deneyimlerden yararlanılmasının önemine dikkat çekmiştir. Bu durum etkileşimli belgesellerin duyusal deneyim odaklı eğitim süreçlerinde etkin bir biçimde yararlanılabilecek kaynaklar olduğunu açıkça göstermektedir. Katılımcıların hatırlama ve kavrama gibi bilişsel etki düzeyleri incelendiğinde ortaya çıkan yapısal farklar ve formatların bu süreçlere özgü etkileri ise aşağıdaki tabloda özetlenmiştir.

Tablo 1: Etkileşimli ve Klasik Belgesel Formatlarının Hatırlama ve Kavrama Düzeyleri Açısından Karşılaştırmalı Analizi

	Etkileşimli Belgesel Algısı	**Klasik Belgesel Algısı**	**Öne Çıkan Katılımcılar**
Hatırlama	*Yüksek:* Eylem ve seçim tabanlı olduğu için spesifik anlar daha iyi hatırlanıyor.	*Orta:* Edilgen izleme olduğu için hatırlamak için ekstra içselleştirme çabası gerekiyor.	K1, K2, K7, K8, K12
Kavrama	*Düşük/Orta:* Parçalı yapı ve seçim kaygısı, ana fikirden koparabiliyor.	*Yüksek:* Doğrusal akış ve odaklanma kolaylığı, konunun bütününü anlamayı sağlıyor.	K4, K7, K11
İzleyici Konumu	*Aktif:* Seçim Yapan, Hikâyeyi Yönlendiren	*Pasif:* Alıcı, İzleyici, Odaklanan	K8, K12
Duygu Durumu	Heyecanlı, eğlenceli, oyunsu	Ciddi, inanılır, alışılmış	K6, K9, K13

Araştırma bulguları temel alındığında dijital belgesel sinemadaki etkileşimli yapının izleyicide oluşturduğu oyunsu ve deneyimsel etkinin öğrenme sürecinde avantajlı olduğu açıktır. Öte yandan artan bilişsel yükün odaklanmayı güçleştirebileceği de unutulmamalıdır.

Etkileşimli Belgesellere Yönelik İzleyici Beklentileri

Çalışmanın son bölümünde özellikle Netflix'in etkileşimli formatlardan vazgeçtiği bir dönemde izleyicilerin bu türe ilişkin beklentileri anlamaya çalışılmaktadır. Sürekli bu tür içerikler tercih etmeseler de katılımcıların bu formatın geleceğine ilişkin umutlu söylemlerde bulunmaları dikkat çekmektedir. Ayrıca katılımcılar etkileşimli belgeselde tercih edilen *dallanan anlatı (branching narrative)* modelinin geliştirilmesi gerektiği konusunda hemfikirdir.

> *Seçeneklerin gerçekten sonucu değiştirmesi iyi olur bence (K2).*
>
> *Bu format belgesel kategorisine girecekse, ki aslında girdi bile, gerçekçilik barındırması esas gibi görünüyor (K12).*
>
> *Öncelikle etkileşim, anlatının bütün olması, empati kurabilmek, bize oyun hissi verse de sonunda buradan ne öğrendim sorusunun anlamlı cevabı olmalı. Kişisel farkındalık yaratmalı (K11).*

Katılımcılar doğa ve macera temalı içeriklerin etkileşimli formatla örtüşen en uygun anlatı zeminini sunduğunu ifade etmişlerdir. Bu tür belgesellerde seçim ve sonuç ilişkisi net bir ayrımla kurgulanabildiğinden etkileşim deneyimi için bu temalar öncelikli tercih sebebi olmaktadır.

> *Macera, aksiyon, hayatta kalma gibi türler. Aslında akıl yürütmeyi temel alan izleyiciyi düşündüren temalar için uygun (K4).*

> *Doğa ve tarih konuları bu tür belgeseller için bana kalırsa biçilmiş kaftan diyebilirim. Çünkü keşfetme arzusu yüksek olan konularda detaylar fazladır ve etkileşimlerle ne kadar bilgi ve merakımı giderirsem o kadar faydalı olabileceğini düşünüyorum (K9).*

> *Doğa ve çevre konuları bence… doğayla duygusal bir bağ kurup çözüm odaklı düşünmeyi tetiklemek adına uygun olur (K10).*

Katılımcılara göre ideal bir etkileşimli belgesel tasarımında izleyici seçimlerinin gerçekten hikâyenin akışını veya sonucu etkilediği hissini verebilmelidir. Yine, belgesel gerçekçiliğinin korunması bakımından görsel yapının gerçek mekânlarda ve gözlemci bir üslupla doğal çekimlerle inşa edilmesi ideal bir yaklaşım olarak sunulmaktadır.

> *İzleyiciyi gerçekten içinde hissettiren bir yapıda olmalı. Görüntüler doğal, gerçek mekânlarda geçmeli ve anlatan kişi de bu duyguları yaşamalı (K5).*

> *Seçimlerimizin gerçekten hikâyenin yönünü değiştirmesini isterdim. Alternatif sonların daha belirgin olmasını isterdim. Görsel olarak da gerçeklik hissini güçlendiren, sanal ve kurgusal değil olmayan bir yapım izlemek isterdim (K7).*

Sonuç olarak etkileşimli belgeselleri klasik belgeselin alternatifi olarak değerlendirmek doğru bir yaklaşım tarzı olmayacaktır. Bu içerikler tamamen farklı bir tür olarak inşa edilmiş ve geliştirilmeye de muhtaç bir deneyim alanı olarak görülmelidir.

Sonuç

Dijital teknolojilerin anlatı yapılarını ve izleyici pratiklerini dönüştürdüğü günümüz medya ekosistemi, özellikle de dijital platform odaklı belgesel yayıncılığını doğrudan etkilemiştir. Dijitalleşme, bilişim teknolojileri ve sinema endüstrisi arasındaki teknolojik ve sektörel yakınsama süreci, etkileşimli anlatı formatlarının dijital platformlarda görünürlük kazanmasının zeminini oluşturmuştur. 2017-2025 yılları arasında küresel pazarda etkileşimli yapımları listeleyen Netflix platformunun artık bu türden tamamen vazgeçmesi önemli bir dönüm noktası anlamına gelmektedir. Nitekim etkileşimli belgesellerin dijital platformlardaki tek temsilcisinin de bu stratejisini terk etmiş olması bu türün izleyici nezdindeki karşılığının yeniden irdelenmesini gerekli kılmıştır. Bu kapsamda gerçekleştirilen izleyici araştırmasında dijital platformlarda yer bulmuş etkileşimli belgesel anlatılara yönelik üniversite öğrencilerinin algı, tutum ve bu türden beklentileri kapsamlı bir biçimde incelenmiştir. Nitel araştırma yöntemiyle elde edilen bulgular doğrultusunda araştırma sorularının değerlendirilmesine bu kısımda yer verilmektedir.

Üniversite öğrencilerinin etkileşimli belgesel formatına ilişkin ilk yaklaşımları bu türün klasik belgesel anlayışından kesin bir şekilde ayrı düşünülmesi gerektiğini göstermektedir. Katılımcılara göre etkileşimli belgesel, doğrusal bir akışla sadece izleme pratiği sunan bir yapı değildir. Hikâyeye müdahil olunan ve süreç boyunca yönlendirilen dinamik bir yapıdan söz edilmektedir. Literatürde *yaşayan belgesel (living documentary)* olarak da tartışılan bu tür içeriklerde izleyicinin artık anlatının sadece tanığı olmadığına vurgu yapılmaktadır. Katılımcılar bu tür bir anlatı etkileşiminde kendilerini bir *ortak yazar* veya *kâşif* olarak konumlandırmaktadır. Öyle ki dijital jenerasyonun da birer temsilcisi olan görüşmeciler, etkileşimli belgeseli teknolojinin yarattığı yalnızlaşma hissine karşı bir

sosyal rahatlama ve eğlenceli vakit geçirme aracı olarak da değerlendirmektedir. Sonuç olarak izleyicilerin bu türe genel yaklaşımı, klasik anlatının didaktik yapısından uzak, aidiyet ve empati merkezli katılımcı bir deneyim algısının öne çıktığını göstermektedir.

Etkileşimli anlatı yapısında izleyiciye sunulan seçim imkânının seyir motivasyonlarını nasıl etkilediği sorusu, katılımcılar tarafından izleme tatmini ve öğrenme ekseninde cevaplandırılmıştır. Elde edilen bulgular, görece seçim özgürlüğünün izleyici tatmini üzerinde olumlu yansımaları olduğunu göstermiştir. Öte yandan bu tatmin duygusunun eğlence ve merak dürtüsüyle gerçekleştiği ortaya çıkmıştır. Katılımcılar bu tür içerikleri bir yönüyle eğlenirken öğrenme aracı olarak da değerlendirmektedir. Bilişsel açıdan konuya yaklaşan katılımcılar, etkileşimli belgesellerde yaptıkları ve sonucunu deneyimledikleri seçimlerin klasik anlatılara göre daha kolay akılda kaldığını ifade etmiştir. Burada derinlemesine bilgiden ziyade yüzeysel bir bilgi edinmeden söz edilmektedir. Katılımcıların bu eleştirisi etkileşimli belgesellerin derinlemesine bilgi aktarımından çok deneyim odaklı bir farkındalık oluşturma potansiyeli taşıdığını ortaya koymaktadır.

Son olarak katılımcıların ideal bir etkileşimli belgesel içeriğine yönelik beklentilerine dikkat çekilmektedir. Bu tarz bir etkileşimli belgesel tasarımında *gerçekçilik* ve *anlamlı etkileşim* vurgusunun ön planda tutulduğunu söyleyebiliriz. Netflix'in bu içerik stratejisinden vazgeçmesine rağmen izleyiciler, bu formatın geleceğine ilişkin iyimser bir tutum sergilemektedir. Buna karşın katılımcıların bu türe ilişkin beklentileri doğal ve gerçekçi, inandırıcılığı yüksek hikâyeler tasarlanması yönündedir. İzleyicilerin keşfetme arzusunu güçlendirdiği gözlemlenen doğa, macera ve hayatta kalma temalı içerikler, etkileşimli belgeseller için en uygun konuları oluşturmaktadır. Özetle, gerçek mekânlarda, gözlemci bir yaklaşımla ortaya konan etkileşimli yapımların katılımcılar nezdinde bu türü idealleştireceği söylenebilir.

Sonuç olarak bu çalışma etkileşimli belgeselleri geleneksel belgesel sinemanın alternatifi olarak görülmesinin doğru bir yaklaşım olmadığını bir kez daha ortaya koymuştur. Etkileşimli belgeseller, izleyiciyi kendi eylemleriyle anlatıya müdahil kıldığı kendine özgü sınırları ve özgürlük alanları olan ayrı dijital bir anlatı formu olarak değerlendirilebilir. Bu tür içeriklerin dijital platformlardaki temsili şu an için kesintiye uğramış olsa da sinemanın gösterme ve anlatma işlevinin ötesinde izleyiciye deneyim odaklı bir seyir pratiği sunması; bu formatın gelecek potansiyelinin geçici bir hevesin ötesinde olduğunu göstermektedir.

Kaynaklar

Ak, M. (2021). Bertolt Brecht'in Epik Tiyatrosu Üzerinden İnteraktif Belgesellere Bakmak. *Etkileşim*, *4*(7), 170-189. https://doi.org/10.32739/etkilesim.2021.7.123

Bağcı, C. (2022). *Türkiye'de sayısal televizyon yayıncılığı: Sektörel yönelimleri, yeni yayın içerikleri ve izleyici deneyimleri*. Nobel Bilimsel Eserler.

Bear 71 VR. (2025). Explore Bear 71 in VR. https://bear71vr.nfb.ca/

Bejan, B. (Direktör). (1992). *I'm Your Man [İnteraktif Film]* [Video recording]. Controlled Entropy Entertainment.

Bielicky, M. (2003). Prague – A Place of Illusions. İçinde J. Shaw & P. Weibel (Ed.), *The Cinematic Imaginary after Film*. The MIT Press.

Büyüköztürk, Ş., Kılıç Çakmak, E., Akgün, Ö. E., Karadeniz, Ş., & Demirel, F. (2014). *Bilimsel araştırma yöntemleri* (17. baskı). Pegem Akademi.

Canada NFB, N. F. B. of. (2025). *Explore all the NFB's interactive works*. National Film Board of Canada. https://www.nfb.ca

Cesar, P., & Chorianopoulos, K. (2009). The Evolution of TV Systems, Content, and Users Toward Interactivity. *Foundations and Trends® in Human-Computer Interaction*, *2*(4), 373-395. https://doi.org/10.1561/1100000008

Činčera, R. (Direktör). (1967). *Kinoautomat: One Man and His House [İnteraktif Film]* [Video recording].

Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2021). *Araştırma Tasarımı—Nitel, Nicel ve Karma Yöntem Yaklaşımları* (E. Karadağ, Çev.; 5. Baskı). Nobel Akademik Yayıncılık.

Dale, E. (1969). *Audiovisual methods in teaching*. Dryden Press.

Gaudenzi, S. (2013). *The Living Documentary: From representing reality to co-creating reality in digital interactive documentary* [Doktora Tezi, Goldsmiths, University of London]. http://research.gold.ac.uk/id/eprint/7997

Glesne, C. (2015). *Nitel Araştırmaya Giriş* (A. Ersoy & P. Yalçınoğlu, Çev.; 5. Baskı). Anı Yayıncılık.

Hershman, L. (2003). The Fantasy Beyond Control. İçinde N. Wardrip-Fruin & N. Montfort (Ed.), *The New Media Reader* (ss. 643-647). The MIT Press.

I'm Your Man. (1992, Aralık 18). [Video recording]. ChoicePoint Films, DVD International, Fifth Floor Ltd. https://www.imdb.com/title/tt0171392/

Kovalova, A. (2025). *Netflix Removed Interactive Shows from its Platform*. https://en.ain.ua/2025/05/12/netflix-removed-interactive-shows/

Kurt, Ş. (2022). Netflix'te İnteraktif Anlatı: "Doğaya Karşı Mücadele: Safari Macerası" Üzerine Bir İnceleme. *Kastamonu İletişim Araştırmaları Dergisi*, *9*, 251-287. https://doi.org/10.56676/kiad.1164043

Lu, K. Y. (2005). *Interaction design principles for interactive television* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Georgia Institute of Technology.

Manovich, L. (2001). *The Language of New Media*. Massachusetts Institute of Technology Press.

Mascelli, J. V. (2007). *Sinemanın Beş Temel Öğesi* (H. Gür, Çev.). İmge Kitabevi Yayınları.

McMahon, K. (Direktör). (2009). *Waterlife* [Video recording]. National Film Board of Canada NFB.

Media Art Net. (2025a, Kasım 17). *Media Art Net | Çinçera, Radúz: Kinoautomat: One Man and his Jury* [Text]. Media Art Net. http://www.medienkunstnetz.de/works/kinoautomat/

Media Art Net. (2025b, Kasım 17). *Media Art Net | Hershman, Lynn: Lorna* [Text]. Media Art Net. http://www.medienkunstnetz.de/works/lorna/images/2/

Mendes, J., & Allison, L. (Direktörler). (2012). *Bear 71* [Interactive Documentary]. National Film Board of Canada.

Miller, C. H. (2004). *Digital storytelling: A creator's guide to interactive entertainment*. Elsevier, Inc.

Murray, J. H. (1997). *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. The Free Press.

Nash, K. (2012). Modes of interactivity: Analysing the webdoc. *Media, Culture & Society*, *34*(2), 195-210. https://doi.org/10.1177/0163443711430758

Netflix. (2020). https://www.netflix.com/browse

Nichols, B. (2017). *Belgesel Sinemaya Giriş* (D. Eruçman, Çev.). Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi.

Ocak, E. (2022). Dijital Belgeselin Kurucu Unsurları Bağlamında Etkileşimli Belgesel ve Belgeselci. *sinecine: Sinema Araştırmaları Dergisi*, *13*(3), 5-42. https://doi.org/10.32001/sinecine.1108627

Peters, J. (2024, Kasım 4). *Netflix is removing nearly all of its interactive titles*. The Verge. https://www.theverge.com/2024/11/4/24287857/netflix-removing-interactive-titles-games

Riedl, M. O., & Bulitko, V. (2013). Interactive Narrative: An Intelligent Systems Approach. *AI Magazine*, *34*(1), 67-77. https://doi.org/10.1609/aimag.v34i1.2449

Ryan, M.-L. (2001). *Narrative as virtual reality: Immersion and interactivity in literature and electronic media.* The John Hopkins University Press.

Sarı, Ü., & Türker, H. (2021). Dijital Platform Kullanıcılarının İzleme Alışkanlıklarına Yönelik Bir Araştırma: Netflix Örneği. *Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, *21*(1), 59-80. https://doi.org/10.18037/ausbd.902558

Sheldon, E. M. (Direktör). (2013a). *Hollow* [Web-based documentary].

Sheldon, E. M. (2013b). Hollow. *MIT - Docubase*. https://docubase.mit.edu/project/hollow/

Shieber, J. (2019, Mart 13). Netflix is pursuing more interactive content, including, maybe, a rom-com. *TechCrunch*. https://techcrunch.com/2019/03/12/netflix-is-pursuing-more-interactive-content-including-maybe-a-rom-com/

Simms, B. (Direktör). (2019). *You vs. Wild (Doğaya Karşı Mücadele)* [Etkileşimli Belgesel Dizisi]. Netflix (World-wide).

Ursu, M. F., Zsombori, V., Wyver, J., Conrad, L., Kegel, I., & Williams, D. (2009). Interactive documentaries: A Golden Age. *Computers in Entertainment*, *7*(3), 1-29. https://doi.org/10.1145/1594943.1594953

Ünlü, T. T., & Akyol, O. (2025). Türkiye'de Dijital Platformlarda Yayınlanan İnteraktif Yapımların İncelenmesi. *Communicata*, *29*, 48-59. https://doi.org/10.32952/communicata.1619972

Vorderer, P., Knobloch, S., & Schramm, H. (2001). Does Entertainment Suffer From Interactivity? The Impact of Watching an Interactive TV Movie on Viewers' Experience of Entertainment. *Media Psychology*, *3*(4), 343-363. https://doi.org/10.1207/S1532785XMEP0304_03