Sayı/No: Özel Sayı 2026
ISSN: 2547-9458

-Araştırma Makalesi-

VR Film Nedir? Yönetmen Deneyimleri Üzerinden 360 Derece Video ile Karşılaştırmalı Bir Araştırma*

Kenan Subaşi**
Alev Parsa***
Elçin As****

Özet

21. yüzyılda gelişen bilişim, bilgisayar ve oyun teknolojileri, sinema literatürüne VR film olarak adlandırılan yeni bir hikâye anlatım formu kazandırmıştır. Ancak VR film, alan yazınında sıklıkla 360 derece video ile aynı kategoride değerlendirilmekte ve bu durum sürükleyici sinema araştırmalarında kavramsal bir belirsizliğe yol açmaktadır. Bu araştırma, VR film ile 360 derece video ve geleneksel sinema arasındaki ayrımı, yönetmenlerin farklı sürükleyici deneyimlere ilişkin yaşantıları üzerinden karşılaştırmalı olarak incelemeyi amaçlamaktadır. Bu doğrultuda araştırma, VR film nedir? sorusunu teknolojik, deneyimsel ve anlatısal perspektiflerden ele almaktadır. Araştırma nitel araştırma yaklaşımı ve fenomenolojik desenle tasarlanmıştır. Araştırma grubunu, kurmaca ve belgesel kategorilerinde 360 derece video formatındaki yapımları, animasyon kategorisinde ise tam etkileşimli bir VR filmi deneyimleyen toplam 30 yönetmen oluşturmaktadır. Amaçlı örnekleme yöntemlerinden maksimum çeşitlilik ve ölçüt örnekleme teknikleri kullanılarak her kategoriden 10 katılımcıya ulaşılmıştır. Veriler yarı yapılandırılmış görüşmeler aracılığıyla toplanmış, elde edilen 1343 dakikalık ses kaydı 540 sayfalık metne dönüştürülmüştür. Veriler, anlatısal ve deneyimsel temalar altında betimsel analiz ve sabit karşılaştırmalı analiz yöntemleriyle çözümlenmiştir. Bulgular, VR filmin 360 derece video formatı ve geleneksel sinemayla yalnızca deneyim aygıtı kullanımı bakımından benzerlik gösterdiğine; bunun dışında üretim biçimi, yönetmenin konumu, izleyici otonomisi, duygusal katılım, algısal gerçekçilik, mekânsal deneyim, daldırma ve etkileşim düzeyi açısından belirgin farklılaşmalar bulunduğuna işaret etmektedir. Sonuç olarak bulgular, VR filmin 360 derece videodan ayrışan ve kendine özgü teknolojik, biçimsel ve anlatısal özelliklere sahip bağımsız bir anlatım mecrası olarak değerlendirilebileceğine işaret etmektedir.

Anahtar Sözcükler: *VR Film, 360 Derece Video, Sanal Gerçeklik Sineması, İzleyici Deneyimi, Sürükleyici Sinema*

*Bu makale, "Yeni teknolojilerle sinemanın dönüşen kimliği: Sanal gerçeklik ve 360 derece video" başlıklı doktora tezinden üretilmiştir. Tez Yazarı: Kenan SUBAŞİ, Tez Danışmanları: Prof. Dr. Alev Fatoş PARSA, Dr. Öğretim Üyesi Elçin AS Üniversite: Ege Üniversitesi, Enstitü: Sosyal Bilimler Enstitüsü, Kabul Yılı: 2025

**Dr. Öğr. Gör., İstanbul Üniversitesi, Türkiye.
E-mail: kenansubasi@iuc.edu.tr
ORCID : 0000-0002-7416-3617

*** Prof. Dr., Ege Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Radyo, Televizyon ve Sinema Bölümü Türkiye.
E-mail: alev.parsa@ege.edu.tr
ORCID : 0000-0002-5849-4950

**** Dr. Öğr. Üyesi, Ege Üniversitesi, Güzel Sanatlar Tasarım ve Mimarlık Fakültesi, Görsel İletişim Tasarımı Bölümü, Türkiye.
E-mail: elcin.as@ege.edu.tr
ORCID : 0000-0001-8838-291X

DOI: 10.31122/sinefilozofi.1970367
Subaşi, K., Parsa, A., & As, E. (2026). VR film nedir? Yönetmen deneyimleri üzerinden 360 derece video ile karşılaştırmalı bir araştırma. Sinefilozofi Dergisi, (2026 Özel Sayı), 129-153. DOI: 10.31122/sinefilozofi.1970367

Geliş Tarihi: 13.06.2026
Kabul Tarihi: 22.10.2026

Bu makale Creative Commons Atıf 4.0 Uluslararası Lisansı ile lisanslanmıştır.

Sayı/No: Özel Sayı 2026
ISSN: 2547-9458

-Research Article-

What Is a VR Film? A Comparative Study of 360-Degree Video Based on Directors' Experiences*

Kenan Subaşi**
Alev Parsa***
Elçin As****

Abstract

Advances in information, computer, and gaming technologies in the twenty-first century have introduced a new storytelling form to the cinema literature, known as the VR film. However, the VR film is frequently categorized together with 360-degree video, which gives rise to conceptual ambiguity in immersive cinema research. This study aims to contribute to the field by examining the boundaries that distinguish the VR film from 360-degree video and traditional cinema. To this end, it addresses the question "What is a VR film?" from technological, experiential, and narrative perspectives. The study was designed within a qualitative approach and a phenomenological design. The research group consisted of directors who experienced films in the 360-degree video format in the fiction and documentary categories, and a fully-interactive VR film in the animation category. Using maximum variation and criterion sampling within purposive sampling, thirty participants were reached, ten from each category. Data were collected through semi-structured interviews; the resulting 1,343 minutes of audio were transcribed into 540 pages of text. The data were analyzed under narrative and experiential themes using descriptive analysis and the constant comparative method. The findings revealed that the VR film resembles 360-degree video and traditional cinema only in their shared viewing device; beyond this, it diverges markedly in production mode, the director's position, viewer autonomy, emotional engagement, perceptual realism, spatial experience, immersion, and interaction. Consequently, the findings suggest that the VR film can be regarded as an independent narrative medium with distinct technological, formal, and narrative characteristics.

Keywords: *VR Film, 360-Degree Video, Cinematic Virtual Reality, Viewer Experience, Immersive Cinema*

*This article is derived from the doctoral dissertation entitled "The Transforming Identity of Cinema with New Technologies: Virtual Reality and 360-Degree Video." Dissertation Author: Kenan SUBAŞİ; Dissertation Supervisors: Prof. Dr. Alev Fatoş PARSA and Asst. Prof. Dr. Elçin AS; University: Ege University; Institute: Graduate School of Social Sciences; Year of Acceptance: 2025.

** Dr. Lecturer, Istanbul University, Türkiye.
E-mail: kenansubasi@iuc.edu.tr
ORCID: 0000-0002-7416-3617

*** Prof. Dr., Ege University, Faculty of Communication, Department of Radio, Television and Cinema, Türkiye.
E-mail: alev.parsa@ege.edu.tr
ORCID: 0000-0002-5849-4950

**** Asst. Prof. Dr., Ege University, Faculty of Fine Arts, Design and Architecture, Department of Visual Communication Design, Türkiye.
E-mail: elcin.as@ege.edu.tr
ORCID: 0000-0001-8838-291X

DOI: 10.31122/sinefilozofi.1970367
Subaşi, K., Parsa, A., & As, E. (2026). VR film nedir? Yönetmen deneyimleri üzerinden 360 derece video ile karşılaştırmalı bir araştırma. Sinefilozofi Dergisi, (2026 Özel Sayı), 129-153. DOI: 10.31122/sinefilozofi.1970367

Recieved: 13.06.2026
Accepted: 22.10.2026

This article is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.

Sayı/No: Özel Sayı 2026
ISSN: 2547-9458

Extended Abstract

Advances in information, computer, and gaming technologies in the twenty-first century have introduced a new storytelling form to the cinema literature, known as the VR film. However, the term "VR film" is frequently used interchangeably with "360-degree video," and any content viewed through a head-mounted display tends to be classified as a VR film regardless of how it is produced. This conflation is not merely a terminological oversight but a conceptual problem that causes the knowledge produced on immersive cinema to contradict itself and fail to accumulate. Yet the two forms differ fundamentally in production technology: 360-degree video is a spherical image captured through conventional recording methods, whereas a fully-interactive VR film is an experience generated in real time with game-engine technology. Starting from this gap, the study asks a question that appears to concern technical classification but is essentially ontological: What is a VR film? It seeks the boundaries that distinguish the VR film from 360-degree video and traditional cinema along three axes: the technological, the experiential, and the narrative.

The study was conducted within a qualitative approach and a phenomenological design, since it focuses on the perceptions and views of film directors regarding their experience of 360-degree video and fully-interactive VR film. The participants were directors working in the fiction, documentary, and animation categories; the choice of directors rather than ordinary viewers was deliberate, as professionals who design narrative and the viewer relationship can evaluate a form with an insight unavailable to a lay spectator. Using maximum variation and criterion sampling within purposive sampling, ten participants from each category were reached, totaling thirty. Directors in the fiction and documentary categories experienced a film in the 360-degree video format (Refugee Crisis and Caves), while those in the animation category experienced a game-engine-based, fully-interactive VR film (Glimpse), all through a head-mounted display in a space allowing free movement. No accessories were added to the device's standard configuration in order to keep device conditions consistent across sessions. Data were collected through semi-structured interviews; the resulting 1,343 minutes of audio were transcribed into roughly 540 pages and analyzed under two themes, narrative and experiential, using descriptive and constant comparative analysis. Inter-coder reliability reached Cohen's $\kappa = .83$.

The findings revealed a consistent pattern of divergence. Directors who experienced the 360-degree video format did not perceive themselves as occupying a position different from that of the traditional cinema spectator; the director's control persisted, and participants described themselves merely as a fixed camera, an observer, or a "ghost," unable to identify with the characters. Standing during the experience contributed nothing to the sense of presence and, because bodily movement found no counterpart in the virtual world, produced motion-related discomfort such as loss of balance, nausea, and dizziness. The limited visual quality of the format was felt to weaken realism. By contrast, directors who experienced the fully-interactive VR film described themselves as transforming from spectators into users: virtual body representation, real-time interaction, reciprocal eye contact with other characters, and an uninterrupted first-person perspective allowed them to feel themselves as characters, while standing and moving reinforced realism and presence. Two dimensions alone, the isolating power of the head-mounted display and spatial sound, were evaluated positively across all three categories, indicating that these are shared properties of the device, whereas the divergence between the forms arises from interaction and movement.

The study concludes that the VR film resembles 360-degree video and traditional cinema only in its shared use of a viewing device. The display device alone does not transform a format; to qualify as a VR film, a work must satisfy preconditions such as a virtual world, three-dimensional representation, immersion, sensory and haptic feedback, and real-time spatial interaction. Because 360-degree video does not meet these conditions and differs fundamentally in production technology, it should not be classified as a VR film. The VR film thus emerges as an independent narrative medium with its own technology, form, and narrative, offering a conceptual framework for a field whose terminology and boundaries have not yet settled. These conclusions are bounded by the study's design: because each format was represented by different productions experienced by directors from different genres, the observed differences are interpreted as patterns in participants' reported experiences rather than as isolated effects of format.

.

Sayı/No: Özel Sayı 2026
ISSN: 2547-9458

Giriş

Sinema, doğduğu andan itibaren teknolojiyle iç içe var olmuş bir sanattır. Hareketli görüntünün perdeye yansıtılması, sesin görüntüye eklenmesi, rengin devreye girmesi ve görüntünün sayısallaşması bu ilişkinin başlıca dönüm noktalarıdır. Bunların her biri yalnızca teknik bir yenilik değil aynı zamanda, izleyicinin filmle kurduğu ilişkiyi yeniden biçimlendiren birer eşik olmuştur (Belton, 2002; Buyan, 2015; Erdikmen, 2013; Manovich, 2002). İzleyici, iki boyutlu ve dikdörtgen bir çerçeveyle sınırlandırılmış bir yüzeyin karşısında, kendisine sunulan görüntülere dışarıdan bakan bir tanıktır. Sinema perdesini bir pencereye ya da aktif bir maskeye benzeten yaklaşıma göre, karanlık salonda perdeye bakan izleyici, aslında yönetmenin penceresinden görülen bir dünyayı seyretmektedir (Bazin, 1967; Türkoğlu, 2011). Sinemanın tarihi boyunca değişen, çoğunlukla çerçevenin içeriği olmuştur. Çerçevenin kendisi ve izleyicinin ona dışarıdan bakan konumu ise büyük ölçüde sabit kalmıştır. Sinema kuramının uzun süre üzerinde durduğu bakış, hareket ve durağanlık gibi kavramlar da büyük ölçüde bu sabit konumun yani karşısındakini seyreden hareketsiz öznenin varlığını öncelemiştir (Mulvey, 2006). Yirmi birinci yüzyılda bilişim, bilgisayar ve özellikle oyun teknolojilerindeki gelişmeler bu sabit kalmış olanı sorgulanır kılmaktadır. Giyilebilir teknolojiler aracılığıyla deneyimlenen, izleyiciyi çerçevenin karşısından çıkarıp üç boyutlu bir sanal evrenin içine yerleştiren yeni biçimler, sinema literatürüne VR film olarak adlandırılan bir anlatı formu kazandırmıştır. Bu form izleyiciye yalnızca bakmayı değil mekânın içinde bulunmayı, bedeniyle yer değiştirmeyi, akışı değiştirmeyi ve olaylara müdahale etmeyi vaat etmektedir. Böylece sinemanın en köklü kabullerinden biri (tanık olma) ilk kez doğrudan tartışmaya açılmakta ve izleyicinin yerini, deneyimin içinde edimsel olarak bulunan bir özne almaya başlamaktadır (Dooley, 2017; Tong vd., 2021).

Bu yeni formun adlandırılması, kavranmasından daha hızlı gerçekleşmiştir. Alan yazınında VR film terimi çoğu zaman 360 derece video ile aynı anlamda kullanılmakta ve başa takılan bir görüntü aygıtıyla izlenen her içerik ayrım gözetilmeksizin VR film sayılabilmektedir (Mateer, 2017). Oysa bu iki biçim, üretim teknolojisi bakımından birbirinden temelden ayrılır. 360 derece video geleneksel kayıt yöntemleriyle üretilen küresel bir görüntüyken, tam etkileşimli VR film oyun motoru teknolojisiyle gerçek zamanlı olarak oluşturulan bir deneyimdir. Bu ayrımın göz ardı edilmesi yalnızca terminolojik bir özensizlik değil sürükleyici sinema üzerine üretilen bilginin kendi içinde çelişmesine ve birikememesine yol açan kavramsal bir sorundur (Yu & Lo, 2023; Zhang vd., 2025). Bir biçimin ne olduğunu söyleyebilmek, öncelikle onun ne olmadığını ve hangi sınırlarla çevrelendiğini ortaya koymayı gerektirir. Bu araştırma, bu kavramsal boşluktan hareketle *VR film nedir?* sorusunu sormaktadır. Soru, görünüşte teknik bir sınıflandırma sorusu gibi dursa da özünde ontolojik bir sorudur. Bir görüntünün hangi koşullarda VR film olarak var olduğunu, onu komşu biçimlerden (360 derece video ve geleneksel sinema) ayıran şeyin ne olduğunu sorgular. Araştırma bu soruyu üç eksende ele almaktadır: VR filmi olanaklı kılan üretim ve deneyim teknolojisi (teknolojik eksen), bu teknolojinin izleyiciyle kurduğu ilişki (deneyimsel eksen) ve ortaya çıkan yeni anlatma biçimi (anlatısal eksen). Bu üç eksen, biçimi hem maddi hem deneyimsel hem de estetik düzeyde kavramayı amaçlar. Sorunun yanıtı, alana ilişkin soyut bir muhakemeyle değil bu biçimleri bizzat üreten öznelerin deneyimi üzerinden aranmaktadır. Araştırmanın katılımcıları, kurmaca, belgesel ve animasyon alanlarında çalışan film yönetmenleridir. Yönetmenlerin seçilmesi bilinçli bir tercihtir. Bir biçimin sınırlarını, o biçimi kurmanın inceliklerini bilen, anlatıyı ve izleyiciyle ilişkiyi meslekî olarak tasarlayan kişiler, sıradan bir izleyicinin erişemeyeceği bir kavrayışla değerlendirebilir. Yönetmenler hem geleneksel sinemanın diline hâkimdir hem de yeni formu o dilin ölçütleriyle sınayabilecek konumdadır. Böylece araştırma, sürükleyici sinema araştırmalarında yaygın olan izleyici merkezli bakıştan ayrılarak soruyu üretici öznenin perspektifinden ele almaktadır.

Sayı/No: Özel Sayı 2026
ISSN: 2547-9458

İlgili Çalışmalar

Sanal gerçeklik sineması üzerine gerçekleştirilen ampirik çalışmalar 360 derece video ile tam etkileşimli VR filmi karşılaştırma biçimleri açısından dört temel çizgide toplanmaktadır. İlki ve alan yazınının en temel çalışma çizgisi, sürükleyici medya deneyiminin farklı aygıt veya format koşulları arasında karşılaştırılmasıdır. Syrett ve diğerleri (2017), sanal gerçeklik gözlüğüyle (HMD) izlenen filmin izleyici deneyimini inceleyen öncü çalışmalardan birini yürütmüştür. Ancak söz konusu bu araştırma sadece 360 derece video formatını tek bir koşulda ele almış, başka bir formatla karşılaştırma yapmamıştır. Format karşılaştırması yapan ampirik çalışmalardan biri Ding ve diğerleri (2018) tarafından yürütülmüştür. Araştırmacılar, 360 derece video koşulunda anlamlı biçimde daha güçlü bir duygusal tepki saptamış ve heyecan, gerginlik, düşmanlık ile tedirginlik gibi duyguların bu koşulla daha güçlü ilişkilendiğini ortaya koymuştur. Çalışma, sürükleyici formatın duygusal yoğunluğu artırdığını ampirik olarak göstermesi açısından önemlidir ancak karşılaştırma 360 derece video ile iki boyutlu film arasında kalmakta, tam etkileşimli VR filmi kapsamamaktadır. Bang ve Yildirim (2018), aynı 360 derece belgeseli iki farklı aygıtta (HMD ve masaüstü ekran) izleterek empati düzeylerini karşılaştırmış ve iki koşul arasında anlamlı bir fark bulamamıştır. Benzer biçimde Shafer ve diğerleri (2018), VR ortamında film izleme ile fiziki sinema ortamında izlemeyi karşılaştırdıkları çalışmalarında katılım ve keyif açısından iki koşul arasında anlamlı bir fark saptamamış, film izlemenin VR'da da en az fiziki sinemadaki kadar keyifli olabileceği sonucuna varmıştır. Ancak yine her iki çalışma da tam etkileşimli VR filmi örneklem olarak içermemekte ve karşılaştırmayı tek bir format ve aygıt ekseninde yürütmektedir. Bu çizgideki bulguların kendi içinde çelişebilmesi, bazılarının ise anlamlı fark bulamaması (Bang & Yildirim, 2018; Shafer vd., 2018) alan yazınında tek bir uzlaşının bulunmadığını göstermektedir.

İkinci çalışma çizgisi, kullanıcı etkileşiminin sürükleyici sinematik deneyim üzerindeki etkisine odaklanmaktadır. Bu çizgi büyük ölçüde kullanıcının özgür hareketi ile önceden yazılmış anlatının korunması arasındaki gerilim etrafında şekillenmektedir. Gödde ve diğerleri (2018), 360 derece film izleyen katılımcıların davranış ve dikkat örüntülerini gözlemleyerek bu ortam için geleneksel film dilinin yeniden düşünülmesi gerektiğini savunmuştur. Çalışma, etkileşimin sınırlı olduğu 360 derece videoda dikkat yönetiminin başlı başına bir tasarım sorunu hâline geldiğini ortaya koymaktadır. Tong ve diğerleri (2021), izleyici rolü ve etkileşim derecesini ele aldıkları kavramsal çalışmalarında, salt pasif izlemeden etkileşimli deneyime uzanan bir etkileşim sürekliliği önermiştir. Ancak araştırma yalnızca 360 derece video bağlamında kalmaktadır. Aynı ekip bunu izleyen çalışmasında (Tong vd., 2022) kullanıcının örtük etkileşimine göre anlatıyı uyarlayan ancak yönetmenin denetimini koruyan Uyarlanır Oynatma Denetimi çerçevesini geliştirmiştir. Bu çizgideki çalışmaların ortak sınırlılığı, etkileşimi ya yalnızca 360 derece video bağlamında kavramsal olarak ele almaları ya da yalnızca tam etkileşimli yapıları incelemeleridir.

Üçüncü çalışma çizgisi, alan yazınında nicel çalışmalara göre daha az temsil edilmekle birlikte mevcut araştırmayla en yakın yöntemsel benzerliği taşıyan, pratisyen ve yönetmen perspektifini merkeze alan çalışmalardan oluşmaktadır. Mateer (2017), geleneksel film yönetmenliği pratiğinin sürükleyici ortamlara nasıl uygulanabileceğini kavramsal olarak incelemiş ve 360 derece video (CVR) ile gerçek sanal gerçeklik (TVR) arasındaki ayrımı netleştirmiştir. Çalışma, iki formu birbirinden ayırmanın kavramsal temelini sağlaması açısından önemlidir ancak ampirik veri toplamamaktadır. Bu çizginin en yakın örnekleri Dooley'nin çalışmalarıdır. Dooley (2017), üç Avustralya yapımını vaka olarak inceleyerek 360 derece VR anlatısının geleneksel ekran dilinden nasıl ayrıldığını ve izleyicinin tanık ya da katılımcı olarak yeni konumunu tartışmıştır. Dooley (2018) bu çözümlemeyi senaryo yazımı pratiği üzerinden derinleştirmiş ve ardından yine Dooley (2021) konuyu kitap düzeyinde ele almıştır. Bu çalışmalar pratisyen merkezli olmaları bakımından mevcut araştırmayla yakınlık göstermekle birlikte sınırlı sayıda yapım ve pratisyen üzerinden ilerlemekte, sadece 360 derece video formatında kalmakta ve tam etkileşimli VR filmle doğrudan karşılaştırma

Sayı/No: Özel Sayı 2026
ISSN: 2547-9458

içermemektedir. Daha yakın tarihli ve görece geniş ölçekli bir çalışma Chaurasia ve Majhi (2026) tarafından yürütülmüştür. Araştırmacılar, tasarımcılar ve kullanıcılar dâhil geniş bir katılımcı grubuyla, geleneksel film ile 360 derece video arasında ses tasarımının işlevsel olarak nasıl değiştiğini incelemiştir. Ancak bu çalışma da sadece 360 derece video formatına odaklanmakta ve tam etkileşimli VR filmi kapsamamaktadır. Pratisyen ve eleştirel perspektifi birleştiren bir başka çalışmada Gruenewald ve Witteborn (2022), 360 derece video filmlerini çözümleyerek bu filmlerin empati makinesi olarak sunulmasına yönelik yaygın varsayımı sorgulamıştır. Fakat yine 360 derece video formatındaki içeriklere odaklanmaktadır. Bu çizgideki çalışmaların ortak sınırlılığı, pratisyen perspektifini merkeze almakla birlikte çoğunlukla tek bir formata ve çoğu zaman tek bir alt soruna odaklanmaları ve iki formu aynı tasarım içinde doğrudan karşılaştırmamalarıdır.

Dördüncü çalışma çizgisi, alanı bütünsel olarak değerlendiren sistematik incelemelerden oluşmakta ve mevcut çalışmanın çıkış noktasını oluşturan boşluğu doğrudan görünür kılmaktadır. Zhang ve diğerleri (2025), PRISMA protokolüne dayanan sistematik inceleme ve meta analizlerinde 2013-2023 yılları arasında yayımlanan 45 çalışmayı taramış ve sinematik VR araştırmalarında mevcudiyet, daldırma ve anlatısal bağlılık gibi temel kavramların birbirinin yerine tutarsız biçimde kullanıldığını ortaya koymuştur. Bu inceleme, farklı VR formlarını sistematik olarak karşılaştıran ampirik tasarımların azlığına işaret etmekte ve alan yazınında hem 360 derece videoyu hem de tam etkileşimli VR filmi aynı tasarım içinde karşılaştıran bir çalışmanın bulunmadığını görünür kılmaktadır.

Bu araştırma, dört noktada alan yazınından ayrışmaktadır. Birincisi, 360 derece video ile oyun motoru tabanlı tam etkileşimli VR filmi aynı araştırma tasarımı içinde birlikte ele almaktadır. İkincisi, kurmaca, belgesel ve animasyon kategorilerinden yönetmenleri örnekleme dâhil etmektedir. Kurmaca ve belgesel kategorilerinin aynı format içinde yer alması, 360 derece video deneyimine ilişkin değerlendirmelerin tür bağlamında da karşılaştırılmasına olanak sağlamaktadır. Üçüncüsü, yönetmenlerin profesyonel perspektifini merkezine alarak geniş bir görüşme veri seti ve standartlaştırılmış bir görüşme protokolü kullanmaktadır. Araştırma sistematik incelemelerin (Yu & Lo, 2023; Zhang vd., 2025) işaret ettiği bir soruna yapısal bir yanıt sunmaktadır. Dördüncüsü ise 360 derece video ile tam etkileşimli VR film arasındaki ayrımı, katılımcıların yaşantılarını karşılaştırarak incelemektedir. Bununla birlikte kategoriler ile deneyimlenen formatlar birebir örtüştüğü için bulgular, format etkisini tek başına izole eden bir karşılaştırma olarak değil, farklı deneyim koşullarında ortaya çıkan örüntülerin karşılaştırmalı incelenmesi olarak değerlendirilmelidir.

Yöntem

Araştırmanın Amacı, Soruları ve Tasarımı

Araştırma, VR film ile 360 derece video formatını katılımcı görüşleri perspektifinde karşılaştırarak bu iki deneyim biçiminin yönetmen perspektifinden hangi boyutlarda ayrıştığını ortaya koymayı amaçlamaktadır. Araştırmanın temel sorusu "VR film nedir?" olmakla birlikte aşağıdaki alt sorulara yanıt aranmıştır:

1. Katılımcılar, deneyimledikleri 360 derece video yapımlarını VR film kavramı açısından nasıl değerlendirmektedir?
2. Katılımcı deneyimleri açısından VR film, 360 derece video formatı ve geleneksel filmler arasındaki benzerlikler ve farklılıklar nelerdir?
3. Katılımcılar, VR filmde kullanıcının kişisel tercihlerde bulunabilmesini yönetmen egemenliği ve izleyici otonomisi açısından nasıl değerlendirmektedir?
4. Katılımcılar, VR film ve 360 derece video deneyimlerini empati ve duygusal bağlılık açısından nasıl değerlendirmektedir?
5. Katılımcılar, VR filmin sinema sanatında yeni bir anlatı biçimi olarak kalıcı bir yer edinme olasılığını nasıl değerlendirmektedir?

Sayı/No: Özel Sayı 2026
ISSN: 2547-9458

Araştırma, film yönetmenlerinin 360 derece video ve tam etkileşimli VR film deneyimlerine ilişkin yaşantı ve görüşlerine odaklandığı için nitel araştırma yaklaşımı içerisinde fenomenolojik desende yürütülmüştür (Creswell, 2012; Moustakas, 1994; Tekindal & Uğuz Arsu, 2020). Fenomenolojik yaklaşım, belirli bir olguyla ilgili yaşanmış deneyimin nasıl anlamlandırıldığını incelemeye olanak sağladığından, bu araştırmada farklı sürükleyici deneyimlerin yönetmenler tarafından nasıl algılandığını ve hangi ortak ya da ayrışan anlam örüntülerinin ortaya çıktığını incelemek amacıyla tercih edilmiştir. Veri analizi ise fenomenolojik araştırmanın deneyimin anlamına odaklanan yapısını destekleyecek biçimde iki aşamada gerçekleştirilmiştir. İlk aşamada katılımcı ifadeleri araştırma soruları doğrultusunda betimsel temalar ve kategoriler altında düzenlenmiştir. İkinci aşamada aynı kategori içerisindeki ifadeler önce kategori içinde, ardından gruplar arasında sabit karşılaştırmalı olarak incelenmiştir. Bu nedenle analiz, deneyim koşullarından birinin diğerine nedensel üstünlüğünü test eden bir yaklaşım olarak değil, katılımcıların yaşantılarında ortaya çıkan ortaklık ve farklılıkları sistematik biçimde görünür kılan bir karşılaştırma aracı olarak kullanılmıştır.

Örneklem Seçimi

Katılımcılar, amaçlı örneklem içerisinde maksimum çeşitlilik ve ölçüt örneklem teknikleri iç içe uygulanarak belirlenmiştir. Amaçlı örneklem, araştırma sorularına en iyi yanıt verebilecek deneyimli katılımcılardan sınırlı sayıda da olsa zengin veri elde etme olanağı sağlarken; maksimum çeşitlilik tekniği yaş, cinsiyet, eğitim ve uzmanlık bakımından heterojen bir katılımcı yapısı kurmayı, ölçüt örneklem tekniği ise yalnızca önceden belirlenmiş koşulları karşılayan katılımcıları araştırmaya dâhil etmeyi amaçlamaktadır (Patton, 2002; Yağar & Dökme, 2018). Bu araştırmanın sorularına ve amacına uygun örneklem grubunu belirlemek için hazırlanan ölçütler şu şekildedir:

- Katılımcıların 18 yaşından büyük olması,
- Katılımcıların VR gözlük deneyimini engelleyecek herhangi bir (psikiyatrik ve/veya nörolojik bir hastalık, hamilelik vb.) sağlık probleminin olmaması,
- Katılımcıların araştırma başlangıç tarihinden itibaren son beş yıl içerisinde geleneksel sinema formunda üretilmiş kurmaca kategorisi için kurmaca film, belgesel kategorisi için belgesel film ve animasyon kategorisi için animasyon film yönetmenliği yapmış olması,
- Katılımcıların son beş yıl içerisinde en az bir filmi ile ulusal veya uluslararası bir festivalden kabul almış olması,
- Katılımcıların belgesel kategorisi için İngilizce, animasyon kategorisi için ise İngilizce veya Fransızca bilmesi.

Araştırmada her kategori için on gönüllü, toplamda ise otuz katılımcı ve her kategori için de bir yedek katılımcı belirlenmiştir. Katılımcıların adları araştırmanın okunurluğunu ve anlaşılırlığını artırmak amacıyla kurmaca kategorisi için K1, K2, K3...K10, belgesel kategorisi için B1, B2, B3...B10 ve tam etkileşimli VR film kategorisi için ise VR1, VR2, VR3...VR10 olarak kodlanmıştır.

Tablo 1. Katılımcı Bilgileri

Kategori	**Kadın**	**Erkek**	**Doktora**	**Yüksek Lisans**	**Lisans**	**Ön Lisans**
Kurmaca	4	6	3	4	3	—
Belgesel	3	7	2	3	4	1
Animasyon/VR	5	5	3	2	5	—
Toplam	12	18	8	9	12	1

Sayı/No: Özel Sayı 2026
ISSN: 2547-9458

Katılımcıların yaş aralığı 28 ila 50'dir (ortalama 34,9). Eğitim düzeyleri ve mesleki geçmişleri (televizyon, sinema, reklam, halkla ilişkiler, felsefe, tarih ve mühendislik) bakımından heterojen bir yapı sergilemektedir.

Örneklem Materyali

Araştırma materyallerinin seçiminde amaç, farklı sürükleyici sinematik deneyimlerin yönetmenler tarafından doğrudan deneyimlenebilmesini ve görüşmeler yoluyla karşılaştırılabilir veri elde edilmesini sağlamaktır. Bununla birlikte, karşılaştırılan materyaller tür ve yapım bakımından birebir eşleştirilmemiştir; kurmaca ve belgesel kategorilerinde farklı 360 derece video yapımları, animasyon kategorisinde ise tam etkileşimli tek bir VR film kullanılmıştır. Bu özellik, bulguların yorumlanmasında dikkate alınmış ve farklılıklar yalnızca formatın tek başına etkisi olarak değerlendirilmemiştir. Araştırma materyali olarak belirlenecek 360 derece kurmaca ile belgesel ve tam etkileşimli VR filmde aranacak koşullar Tablo 2'de belirtilmiştir.

Tablo 2. Araştırma Materyali Koşulları

	Kurmaca	**Belgesel**	**Animasyon**
Formatı	360 derece video	360 derece video	VR film
Üretim Yöntemi	Geleneksel Video	Geleneksel Video	Oyun motoru
Diğer Koşullar	Filmin son on yıl içerisinde üretilmesi ve en az bir uluslararası film festivalinde gösterilmesi		

Belirlenen kriterlere uygun toplam 42 filmin yapımcısıyla izin için e-posta ile iletişime geçilmiştir ve Tablo 3'te sunulan üç film araştırma materyali olarak belirlenmiştir.

Tablo 3. Araştırma Materyalleri

Kategori	**Film**	**Format**	**Pozisyon**	**Üretim**	**Süre**	**Yıl**
Kurmaca	Refugee Crisis	360 derece video	Pasif	Geleneksel video	5 dakika	2017
Belgesel	Caves	360 derece video	Yarı Aktif	Geleneksel video	19 dakika	2021
VR Film / Animasyon	Glimpse Tam etkileşimli VR film Aktif			Oyun motoru	25 (23-27) dakika	2021

Refugee Crisis (2017) filmi 2017 yılında Toronto Film Festivali'nde, Caves (2021) ve Glimpse (2021) ise 2021 yılında Venedik Film Festivali'nde gösterilmiştir.

Sayı/No: Özel Sayı 2026
ISSN: 2547-9458



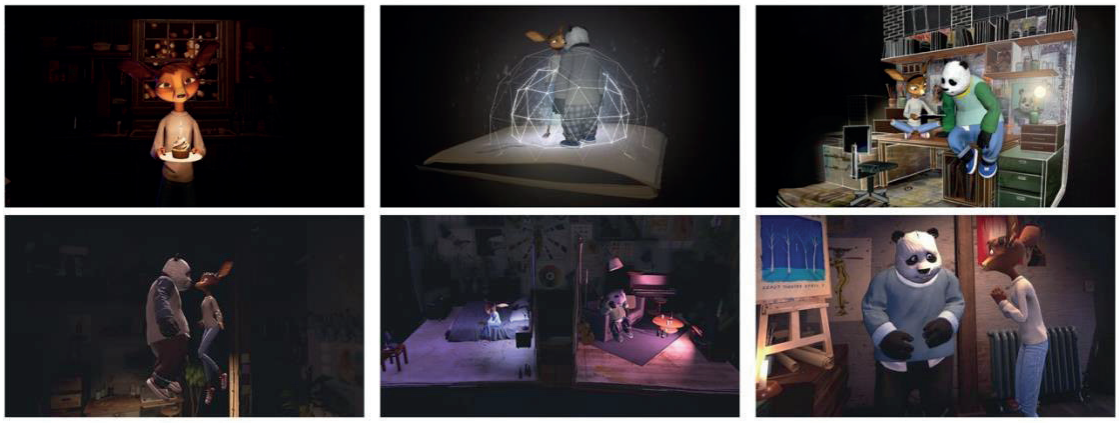
Görsel 1: Refugee Crisis Film Kareleri (Mülteci Krizi, Christopher Petry, 2017)

Refugee Crisis, yönetmenliği Christopher Petry tarafından üstlenilen ve beş plan sekanstan oluşan 360 derece kurmaca filmdir. Suriye iç savaşının ardından Kanada'da göçmenlere yönelik artan önyargıyı işleyen film, sizin de ülkenizde savaş çıksa ve siz de kaçmak zorunda kalsanız neler yaşardınız? sorusuna odaklanmaktadır. Yapımcılığını Kanada İşçi Kongresi'nin üstlendiği film izleyicisine göç deneyimini yaşatmaktadır.



Görsel 2: Caves Film Kareleri (Mağaralar, Carlos Isabel García, 2021)

Carlos Isabel García tarafından yönetilen Caves, mağaraların yeraltı dünyasında üç araştırmacının deneyimine odaklanmaktadır. 360 derece video formatının sarmalayıcı gücünü kullanan film, izleyicisini bazı sekanslarda dar kayalıkların arasında sıkıştırmakta, bazı sekanslarda ise derin çukurlarda uzun plan sekanslarla konumlandırarak mekânın büyüklüğünü hissetmesini ve yeni bir mekân deneyimi yaşamasını amaçlamaktadır.



Görsel 3: Glimpse Film Kareleri (Bir Anlık Bakış, Benjamin Cleary ve Michael O'Connor, 2021)

Sayı/No: Özel Sayı 2026
ISSN: 2547-9458

Glimpse, yönetmenliği Benjamin Cleary ve Michael O'Connor tarafından üstlenilen ve ayrılığın ardından bir pandanın iç dünyasını anlatan tam etkileşimli VR animasyondur. Tek plandan oluşan filmin baz uzunluğu yaklaşık 25 dakika olmakla birlikte kullanıcı seçimlerine bağlı olarak deneyim 23 ila 27 dakika arasında sürer. Glimpse, x, y, z eksenlerinde tam hareket kontrolü, aynalar aracılığıyla sanal beden temsili, gerçek zamanlı etkileşim ve dokunsal geri bildirim sunarak kullanıcıyı aktif ana karakter konumuna yerleştirir.

Veri Toplama ve Deneyim Süreci

Veriler, görüşme yönteminin yarı yapılandırılmış bireysel yüz yüze görüşme tekniğiyle toplanmıştır. Araştırmacı tarafından önceden hazırlanmış yirmi soru, katılımcılara sıralama gözetmeksizin sorulmuştur (bkz. Tablo 4). Görüşme formu iki akademik uzman tarafından incelenmiş, ardından nihai örnekleme dâhil edilmeyen üç yönetmenle yürütülen pilot görüşmelerle test edilmiştir. Pilot verileri analize dâhil edilmemiştir. Görüşmelere başlamadan önce etik kurul onayı alınmıştır. Deneyim öncesinde katılımcılar bilgilendirilmiş onam formunu imzalamış, deneyimi veya görüşmeyi istedikleri an sonlandırabilecekleri ve herhangi bir soruyu yanıtsız bırakabilecekleri açıkça bildirilmiştir.

Tablo 4. Yarı Yapılandırılmış Görüşme Soruları ve Değerlendirmeleri

Sıra	Görüşme Soruları
1	Sinemanın yeni teknolojiler ve mecralar ile ilişkisi hakkında ne düşünüyorsunuz?
2	Daha önce 360 derece video, interaktif film veya interaktif belgesel (yeni medya belgeseli) deneyimlediniz mi?
3	Geleneksel sinemanın aksine ayakta film deneyimi ile ilgili fikriniz nedir?
4	Sanal gerçeklik gözlüğünü taktığınız andan itibaren fiziki gerçeklikle olan bağınızla ilgili ne düşünüyorsunuz?
5	Geleneksel film ile karşılaştırdığınızda 360 derece video formatının/VR Filmin gerçeklik inşası hakkında ne düşünüyorsunuz?
6	Sinema salonunda veya dijital ekranda film izleme ile karşılaştırıldığında 360 derece video formatının/VR Filmin empati inşası üzerine ne düşünüyorsunuz?
7	Bir yönetmen olarak 360 derece kesintisiz prodüksiyon anlayışına bakış açınız nedir?
8	Bir kullanıcı olarak filmin tamamını öznel bakış açısı ile deneyimleme ile ilgili fikriniz nedir?
9	Perde veya dijital ekrandaki sinemasal seyrin 360 derece video formatında sinemasal deneyime/VR Filme (orada olma haline) dönüşmesi hakkındaki düşünceniz nedir?
10	Kullanıcıların yaptığı tercihlerle filmin kişiselleştirebiliyor olması bir yönetmen olarak film üzerindeki egemenliğinizi etkilediğini düşünüyor musunuz?
11	Bir kullanıcı olarak deneyimlediğiniz filmde bakış açınızı yönlendirici öğeler fark ettiniz mi?
12	Geleneksel sinema ile karşılaştırdığınızda 360 derece video formatının/VR Filmin görüntü estetiği ile ilgili fikriniz nedir?
13	Deneyimlediğiniz filmin 360 derece ses tasarımı (Uzamsal Ses) üzerine ne düşünüyorsunuz?
14	Kullandığınız VR ekipmanlarının konforu ile ilgili fikriniz nedir?
15	Bir yönetmen olarak 360 derece ve kesintisiz kaydedilen filmde/VR Filmde oyuncu yönetimi üzerine ne düşünüyorsunuz?
16	Bir yönetmen olarak hikâyelerinizi anlatmak için sanal gerçeklik teknolojisini tercih eder misiniz?
17	Sanal gerçeklik teknolojisinin ve 360 derece video formatının/VR Filmin geleneksel sinemanın mevcut anlayışını tehdit ettiğini düşünüyor musunuz?
18	Sinemanın geleceği hakkında fikriniz nedir?
19	360 derece video formatının/VR Filmin geleceği üzerine öngörüleriniz nedir?
20	Bir kullanıcı olarak tekrardan 360 derece video/VR Film deneyimlemek ister misiniz?

Sayı/No: Özel Sayı 2026
ISSN: 2547-9458

Araştırmacı katılımcılarla bireysel görüşmeler gerçekleştirmiş; kurmaca 541, belgesel 360 ve tam etkileşimli VR film 442 dakika olmak üzere otuz katılımcıdan toplam 1343 dakikalık veri elde etmiştir. Tüm deneyimler serbest harekete olanak tanıyan yaklaşık 40 m²'lik mekânlarda gerçekleştirilmiştir. Deneyimden önce her katılımcının göz bebeği arası mesafesi GlassesOn uygulamasıyla ölçülerek gözlüğün mercekleri ayarlanmış ve oturumlar arasında cihaz kullanım koşullarının mümkün olduğunca standart tutulması amacıyla standart yapılandırmaya hiçbir aksesuar (kafa bandı, ek pil, harici kulaklık) eklenmemiştir. Katılımcı hazır olduğunu belirtene dek deneyim başlatılmamış, fiziki mekânın sınırları gözlüğün güvenlik sistemine tanıtılarak güvenli bir deneyim sağlanmış ve katılımcılar deneyim boyunca olası aksaklıklara karşı aktif olarak gözlemlenmiştir. Kurmaca ve belgesel filmler doğrudan gözlük üzerinden kablosuz oynatılmış, gerçek zamanlı render gerektiren tam etkileşimli VR film ise Windows tabanlı bir bilgisayara kurulu Unreal Engine üzerinden beş metrelik yüksek hızlı HDMI kablo aracılığıyla aktarılmıştır. Ön testler, söz konusu kablonun filmin sanal sınırları dâhilinde kullanıcı deneyimini engellemediğini doğrulamıştır.

Veri Analizi

Veri analizi iç içe geçen iki aşamada yürütülmüştür. İlk aşamada elde edilen veriler araştırma soruları ve görüşme formunun yapısı doğrultusunda betimsel tema ve kategorilere ayrılmıştır. İkinci aşamada her kategori önce kendi içerisinde, ardından gruplar arasında sabit karşılaştırmalı olarak incelenmiştir. Betimsel analiz, katılımcıların ifadelerinin araştırma soruları doğrultusunda düzenlenmesini; sabit karşılaştırmalı analiz (Boeije, 2002; Glaser & Strauss, 1967) ise aynı kategoriye ilişkin ifadelerde ortaklaşan ve ayrışan örüntülerin farklı katılımcı grupları arasında sistematik biçimde karşılaştırılmasını sağlamıştır. Böylece analiz süreci, fenomenolojik yaklaşımın deneyime ilişkin anlamları görünür kılma amacını, gruplar arasındaki deneyim örüntülerinin karşılaştırılmasıyla bir arada yürütmüştür. Katılımcılardan elde edilen ses kayıtları Transkriptor çevrim içi platformu aracılığıyla metne dökülmüş ve araştırmacı tarafından sözcüğü sözcüğüne sadakat açısından kontrol edilmiştir. Bu süreçte yaklaşık 540 sayfa transkript üretilmiştir. Tüm görüşmeler tamamlandıktan sonra veriler kategoriye göre yeniden düzenlenmiş, her sorunun her kategorideki tüm yanıtları tek bir tabloda derlenmiştir. Tablolaştırma, aynı soruya verilen yanıtların bir arada okunabilmesini sağlamıştır. Yanıtlar katılımcı ve soru düzeyinde olumlu, olumsuz veya nötr olarak sınıflandırılarak yoğunluk örüntülerinin belirlenmesine yardımcı olmuştur.

Tablo 5. Tema, Kategori ve Soru Dağılımı

Tema	**Kategori**	**Sorular**
Anlatısal	Yönetmenin Konumu ve İzleyici Otonomisi	1, 7, 10, 11, 15
	Duygusal Katılım, Empati ve Karakterle İlişki Kurma Düzeyi	6, 8
Deneyimsel	Mekânsal Deneyim, Orada Olma Hissi ve Etkileşim Seviyesi	2, 3, 9, 13
	Algısal Gerçekçilik Seviyesi	4, 5, 12, 14
	VR Film ve 360 Derece Video Formatının Geleceği	16, 17, 18, 19, 20

Araştırmanın Sınırlılıkları

Araştırmanın temel sınırlılığı, karşılaştırılan deneyim koşullarının tür, yapım ve üretim özellikleri bakımından tam olarak eşleştirilememiş olmasıdır. Kurmaca ve belgesel kategorilerinde farklı 360 derece video yapımları, animasyon kategorisinde ise tam etkileşimli tek bir VR film (Glimpse) deneyimlenmiştir. Ayrıca katılımcıların profesyonel uzmanlık alanları da kategori temelli olarak farklılaşmaktadır. Bu nedenle gözlenen farklılıkların yalnızca formatın tek başına etkisinden kaynaklandığı kesin biçimde ileri sürülemez; anlatı, görsel-işitsel tasarım, yapım özellikleri ve katılımcıların mesleki deneyimleri de deneyimlerin biçimlenmesine katkıda bulunmuş olabilir. Bunun yanı sıra araştırma, 30 yönetmenin belirli

Sayı/No: Özel Sayı 2026
ISSN: 2547-9458

ölçütlerle seçilmiş görüşlerine dayandığından bulgular tüm yönetmenlere veya tüm VR film ve 360 derece video yapımlarına doğrudan genellenemez. Bu sınırlılıklar doğrultusunda araştırmadaki karşılaştırmalar, deneyim koşullarının nedensel etkisini test eden bir deneysel model olarak değil, katılımcıların bildirdiği yaşantı ve anlam örüntülerinin karşılaştırılması olarak değerlendirilmelidir. Gelecekte yapılacak araştırmalarda aynı tür içinde birden fazla yapımın kullanılması, aynı katılımcıların birden fazla formatı deneyimlemesi ve materyallerin anlatısal özelliklerinin daha fazla eşleştirilmesi, format ile yapım/tür etkilerinin daha ayrıştırılabilir biçimde incelenmesine katkı sağlayabilir.

Geçerlik ve Güvenirlik

Araştırmada veri çeşitlemesi açısından sorular süre kısıtlaması olmaksızın yöneltilmiştir. Örneklem çeşitlemesi için amaçlı örneklem içerisinde maksimum çeşitlilik ve ölçüt örneklem teknikleri iç içe uygulanmıştır. Analiz açısından betimsel ve sabit karşılaştırmalı yaklaşımlar birlikte kullanılarak verilerin hem kategori içi hem de gruplar arası örüntüleri incelenmiştir. Uzman incelemesi iki düzeyde gerçekleştirilmiştir. Görüşme formu iki akademik uzman tarafından incelenmiş, bulgular ise iki akademik danışman tarafından gözden geçirilmiştir. Pilot görüşmeler sorularda son düzeltmeleri yapma olanağı sağlamıştır. Kodlayıcılar arası güvenirlik için ikinci bir kodlayıcı verilerin %20'sini bağımsız olarak kodlamış ve Cohen's $\kappa = .83$ değerine ulaşılmıştır (Cohen, 1960). Kodlayıcılar arası uyum katsayısı analizin birinci aşamasına, yani ifadelerin betimsel kategorilere yerleştirilmesine ilişkindir. Söz konusu katsayı, deneyime ilişkin yorumun doğruluğunun kanıtı olarak değil, betimsel sınıflandırmanın tutarlılığını görünür kılan bir şeffaflık ölçütü olarak değerlendirilmelidir. Benzer biçimde yanıtların olumlu, olumsuz ve nötr olarak sınıflandırılması ve bulgularda yer verilen katılımcı sayıları istatistiksel bir genelleme amacı taşımamakta, belirli bir anlam örüntüsünün ilgili grup içinde ne ölçüde paylaşıldığını göstermektedir (Sandelowski, 2001). Araştırma etiği ise etik kurul onayı, bilgilendirilmiş onam ve anonimleştirme yoluyla katılımcı gizliliği güvence altına almıştır.

Bulgular

Bu bölümde otuz yönetmenle yürütülen görüşmelerden elde edilen veriler anlatısal ve deneyimsel olmak üzere iki tema ve beş kategori altında sunulmaktadır (bkz. Tablo 5). Bulgular yorumlanırken araştırma gruplarının deneyimledikleri materyallerin tür ve yapım bakımından birebir eşleşmediği dikkate alınmıştır. Kurmaca ve belgesel grupları farklı 360 derece video yapımlarını, animasyon grubu ise tam etkileşimli Glimpse adlı VR filmi deneyimlemiştir. Bu nedenle aşağıdaki karşılaştırmalar, formatın tek başına etkisini test eden deneysel sonuçlar olarak değil, farklı deneyim koşullarında katılımcıların bildirdiği ortaklık ve ayrışmaların karşılaştırmalı betimlenmesi olarak ele alınmıştır.

Anlatısal Tema

Yönetmenin Konumu ve İzleyici Otonomisi

Kategorinin amacı, 360 derece video ve tam etkileşimli VR film deneyimlerinde yönetmenin konumu ile kullanıcı/izleyici otonomisine ilişkin katılımcı değerlendirmelerini karşılaştırmalı olarak incelemektir. Bu bağlamda katılımcıların; deneyimledikleri yapımı kişiselleştirebilme düzeyleri, deneyimi yönetebilme ve yönlendirme biçimleri ile yönetmenin 360 derece mekânda hikâye anlatma, bakış açısını yönlendirme ve üretim sürecini kontrol etme konusundaki değerlendirmeleri ele alınmıştır. Kategoride Tablo 4 ve 5'te sunulan beş soru (1, 7, 10, 11 ve 15) üzerinden katılımcı görüşlerine başvurulmuştur.

Kategoride öne çıkan bulgu, özellikle tam etkileşimli VR film deneyimleyen katılımcıların çoğunluğunun geleneksel yönetmen ve izleyici kavramlarını bu deneyimi açıklamak için yetersiz bulmasıdır. Kurmaca kategorisindeki katılımcıların tamamı (10/10) ve belgesel

Sayı/No: Özel Sayı 2026
ISSN: 2547-9458

kategorisindeki katılımcıların dokuzu (9/10), 360 derece video formatındaki yönetmen ve izleyici kavramlarını geleneksel sinemadakiyle karşılaştırdıklarında aralarında anlamlı bir fark bulunmadığını ifade etmiştir. Buna karşın tam etkileşimli VR filmi deneyimleyen katılımcıların yedisi (7/10), geleneksel anlamda bilinen yönetmen ve izleyici kavramlarının VR film için yetersiz kaldığını ve yeniden tanımlanması gerektiğini belirtmiştir. Bu dağılım, araştırmada incelenen deneyim koşulları açısından, 360 derece video ile Glimpse adlı tam etkileşimli VR film arasında yönetmen-izleyici ilişkisinin değerlendirilme biçiminde belirgin bir ayrışma bulunduğuna işaret etmektedir.

K3: Yönetmen burada da yine klasik yönetmen. Geleneksel yapıdan tek farkı benim 360 derece bir yere bakabilmem ancak yönetmen onlarca şeyle benim ne zaman nereye bakmam gerektiğini söylüyor. Ve zaten etrafa bakmak dışında yapabildiğim bir şey yok. Çünkü izleyici yapısal bir müdahale bulunamıyor ki filme, sadece bakışını değiştirebiliyor. Seyirciyi yönetmen konumuna koyamaz.

K6: Özetle söylemek gerekirse burada engelli bir seyirciden ötesi yok. Belden aşağısı felç bir insan gibi sadece kafamı çevirebiliyorum. Bu beni başka bir seviyeye taşır mı emin değilim. Yani sonuçta yönetmenin kurallarını koyduğu bir evrendesin. Seyirci olarak yalnızca hani orada bir figürasyon olarak görev görebilirsin diye düşünüyorum. Yönetmenin konumuna çıkabileceğini zannetmiyorum.

K9: 360 derece görsem de 360 derece dolaşamıyorum. Arkasını göremediğimde yani o karakterin arkasını göremediğimde düz, derinliksiz bir videoya baktırtıyor beni.

B2: Yönetmen etkinliğini çok kolay kaybetmez bence. Zaten kullanıcının yapabildiği tek şey kafasını çevirip görüntülere bakmak. Perspektif, açı, konum vs. yani aslında çok bir şey yapabildiği yok seyircinin. Sadece izleyebiliyor evet etrafına bakıyor.

B4: Yönetmen yine yönetmen. Bence egemenliğinden bir şey kaybetmez.

B5: Tüm kontrol yine yönetmende. İzleyici olarak sadece sağına, soluna, aşağı ve yukarı bakmak dışında verebileceğin pek de bir karar yok zaten.

VR1: Evet bu da bir yönetmen ama film yönetmeni mi? Başka bir title bulmak gerekebilir burası için. Deneyim tasarımcısı, deneyim yönetmeni ya da hikâye deneyimleticisi.

VR2: Ben sonuçta bir yönetmenim ve yönetmen olarak bunu söylüyorum ki, evet, bu sinemaya eş değer bir şey değil. Bu yapıda siz izleyicinin bakış noktalarını bir yönetmen olarak karar veremiyorsunuz, yapabileceğiniz tek şey yönlendirmek.

VR3: Kesinlikle başka bir isim bulunmalı diye düşünüyorum. Mesela etkileşimi tasarlıyor aslında etkileşim tasarımcısı veya deneyim tasarımcısı.

VR4: İzleyen kişi artık izleyen kişi değil buradaki yönetmen de yönetmen değil. Başka bir şey. Burada yönetmenin gücü tamamıyla o ortadan kalkıyor.

VR6: Bu bizim bildiğimiz anlamda sinema değil kesinlikle değil. Hala film, sinema gibi tanımlayacaksak da önüne bir ek almalı. Deneyimsel sinema, etkileşimli hikâye, mekânsal film gibi.

Kurmaca ve belgesel kategorilerindeki katılımcıların değerlendirmelerine göre 360 derece video formatında kontrol ve yönlendirme yetisi büyük ölçüde yönetmende kalmaktadır. K3 ve K6'nın ifadelerinde görüldüğü üzere izleyici yapısal olarak filme müdahale edememekte ve anlatı akışını değiştirememektedir. Kurmaca ve belgesel kategorisindeki katılımcılara göre izleyicinin kendi seçimini yapabiliyor gibi görünmesi sadece yanılsamadan ibarettir. Söz konusu bu kategorideki katılımcılara göre 360 derece video formatı, izleyiciye deneyim içerisinde herhangi bir etkileşim olanağı tanımamakta, izleyici film üzerinde değişiklik yaparak kişiselleştirememekte ve film içerisindeki tüm kurallar mutlak bir şekilde yönetmen

Sayı/No: Özel Sayı 2026
ISSN: 2547-9458

tarafından belirlenerek izleyiciye dayatılmaktadır. Belgesel kategorisinde yalnızca bir katılımcı (B3) farklı bir görüş sunarak bakış açısını kendisinin yönetebildiği için izleyicinin *bir nevi hikâyenin yönetmeni* hâline geldiğini ifade etmektedir. Ancak kategorideki diğer katılımcılar, bu bakış özgürlüğünün izleyici konumunu dönüştürmeye yetmediği görüşünde birleşmiştir.

Animasyon kategorisinde tam etkileşimli VR film deneyimleyen katılımcılara göre ise VR filmde tüm kontrol yönetmenin tekelinde değildir. Katılımcılara göre VR film, sahip olduğu teknolojik yetilerden dolayı kullanıcısına izleme eyleminden öte deneyimleme alanı sunmaktadır. Katılımcılara göre VR filmde hem yönetmen hem de izleyici kavramlarını yeniden tanımlamak gerekmektedir. VR1'e göre "*deneyim tasarımcısı, deneyim yönetmeni ya da hikâye deneyimleticisi*", VR3'e göre "*etkileşim tasarımcısı veya deneyim tasarımcısı*" ve VR4'e göre ise VR filmde yönetmen kavramı yeniden ele alınarak "*ismi deneyim odaklı bir şey olmalı*"dır. Katılımcıların ortak kesişim kümesinin bir izleme eyleminden çok deneyim yaşamak üzerine kurulu olduğu görülmektedir. Katılımcılar, VR filmde izlemekten öte mekânsal bir deneyim yaşadıklarını ifade etmektedir. Bu bağlamda, katılımcılar, geleneksel yönetmen, izleyici ve film tanımlarının VR filmle tam örtüşmediğini ifade etmektedir.

Kurmaca kategorisindeki katılımcıların dokuzu (9/10), belgesel kategorisindeki katılımcıların dokuzu (9/10) ve animasyon kategorisindeki katılımcıların tamamı (10/10) film içerisinde bakış açılarını yönlendirici öğelerin olduğunu ifade etmektedir. Ancak katılımcıların anlatımlarında 360 derece video yapımlarındaki yönlendirmeler daha çok bakışı belirli bir noktaya çekmeye yönelik ve zaman zaman kısıtlayıcı bir işlevle ilişkilendirilirken, Glimpse deneyimindeki yönlendirmeler daha çok kullanıcıya rehberlik eden unsurlar olarak değerlendirilmiştir. Bu farklılığın, yalnızca formatla değil, deneyimlenen yapımların anlatısal ve tasarımsal özellikleriyle birlikte ele alınması gerekmektedir.

> **K2:** Sesler geldiği an bir şey kaçırmamak için hemen hızlıca oraya bakmak gereği hissettim. Ama şu tabii ki bunu yönetmen bilerek yapıyor. Oraya bak orada patlama olacak diyor ama ben özgürmüş gibi de hissetmiyorum kendimi.
>
> **K9:** İşte en başında o büyük patlama. Yani buraya bak diyor yönetmen. Kesme yapmak gibi aslında yani buraya bak diyor yani o artık ona bakmaktan kaçamazsınız.
>
> **B1:** Evet sesle yönlendirdi. Özellikle karakterlerin konuştukları yerlerde direkt onlara baktırdı. Tabi ki karakterlerin hareketleri de yönlendirici bir unsurdu. Bence diğer deneyimleyecek kişilerin bakış açılarıyla benim baktığım yerler büyük ölçüde kesişecektir.
>
> **B5:** Evet yönlendirdi. Bu film özelinde özellikle ışıkla yönlendirdi. Çünkü karanlık bir ortamdayız ister istemez yoğun ışığa bakmak eylemindeyiz ve yönetmende bakmamızı istediği yere ışık tutarak bizi oraya bakmaya zorluyor.
>
> **VR1:** Ben bir hikâye anlatıyorum ve seni de bunda dâhil ediyorum, deneyimlemeni istiyorum dediğin noktada bence güzel araçlar kullanmış ki böyle bir şey de gerekiyor.
>
> **VR4:** Yönlendirdi deneyim içerisinde ama beklenen de bu yönlendirmeler de olmasa iyice yörüngemi kaybedebilirim.
>
> **VR5:** Zorlayıcı olduğunu söyleyemem doğal olarak baktığımız yerler var.

Kurmaca, belgesel ve animasyon kategorisindeki bu katılımcılara göre hem 360 derece video formatında hem de tam etkileşimli VR filmde katılımcıların bakış açısını yönlendirmek amacıyla kullanılan unsurlar bulunmaktadır. Ancak kurmaca ve belgesel kategorisindeki K2, K9, B1 ve B2 katılımcıları, 360 derece evrende söz konusu yönlendirmelerin özgürlüklerini kısıtladığını ve bakışlarının zoraki olarak yönlendirildiğini ifade etmektedir. Buna karşın animasyon kategorisindeki tam etkileşimli VR filmi deneyimleyen VR1, VR4 ve VR5 katılımcıları ise yönlendirmelerin kendilerini bir noktadan başka bir alana taşımak, hikâyenin odağına

Sayı/No: Özel Sayı 2026
ISSN: 2547-9458

götürmek veya tüm eksenlerde hareket edebildikleri mekânda yönlerini kaybetmemeleri için kullanıldığını ifade etmektedir. Bu bağlamda, katılımcılara göre 360 derece videoda izleyiciler hareket edemediğinden dolayı var olan yönlendirmeler kısıtlayıcı ve zorunlu görünürken VR film formunda ise yönlendirmelerin film mekânını deneyimlerken başvurulan bir rehber niteliği taşıdığı görülmüştür.

Yönetmenin film üzerindeki hâkimiyetini etkileyen bir başka etmen ise üretim tekniğidir. Bu bağlamda kurmaca kategorisindeki katılımcıların sekizi (8/10), belgesel kategorisindeki katılımcıların dokuzu (9/10) 360 derece video üretim formunun ve animasyon kategorisinde ise katılımcıların yedisi (7/10) VR film üretim tekniğinin yönetmenin film üzerindeki hâkimiyetini zorlaştırdığını şu şekilde ifade etmektedir:

> **K5:** Bence bunun (360 derece video) çekimi 100 kat falan daha zordur. Bana öyle geliyor. Çünkü bir kere çekim ekibi kesinlikle şeyde olmaması lazım görünürde.
>
> **K6:** Daha zor tabi ki. En büyük zorluğu görünmek. Günümüzde set dediğiniz yer kablolarla dolu bir yer.
>
> **B3:** VR (360 derece video) kısmı daha zordur. Çünkü müdahale edilebilecek bir yer yok.
>
> **B7:** Belgesel olarak düşündüğümde burası daha zor çünkü belgeselde olaylar genelde bir kere olur. 360 derece kayıtta tüm set ekip, ekipman ve yönetmen kimse görünmemesi gerekir.
>
> **VR3:** VR film yapmak zordur diye düşünüyorum. Çünkü 360 dereceyi tasarlamanın yanı sıra 360 derecenin hikâyesini de kurabilmelisiniz.
>
> **VR8:** Teknik zorlukları ebetteki daha fazla ama bence asıl sorun hikâyeyi de 360 derece tasarlamak. İki boyutlu perdede hikâye anlatmanın dinamikleri burada çalışmayacaktır.

Kurmaca ve belgesel kategorisindeki katılımcıların 360 derece video bağlamında ifade ettiği zorluk özellikle iki noktada toplanmaktadır. İlki ekip ve ekipmanın görüntü alanından gizlenmesi ve ikincisi ise sahnenin bütünüyle kontrol edilmesidir. Animasyon kategorisindeki katılımcılar ise VR film tasarımcısının film üzerindeki kontrolünü etkileyen öğelerin teknik meselelerin ötesinde hikâyeyi ve etkileşimi 360 derecelik evrene aktarmak olduğunu ifade etmektedir. Bu bağlamda katılımcılar, 360 derece video formatında üretim sürecindeki zorlukların anlatı ve biçimi doğrudan etkilediğini belirtirken, VR film için teknik sorunlardan çok hikâyenin ve etkileşimin 360 derecelik evrene aktarılmasını öne çıkarmıştır. Her iki yapının ortak yönetimsel meselesinin ise 360 derecelik aktif hikâye kurulumu olduğu görülmektedir. Söz konusu farklılıkların değerlendirilmesinde, yalnızca formatın değil, yapım türünün ve deneyimlenen yapımın üretim özelliklerinin de etkili olabileceği göz önünde bulundurulmalıdır.

Duygusal Katılım, Empati ve Karakterle İlişki Kurma Düzeyi

Bu kategorinin amacı, farklı deneyim koşullarında katılımcıların kendilerini karakter, gözlemci veya kullanıcı olarak nasıl konumlandırdıklarını ve diğer karakterlerle kurdukları duygusal ilişkiyi karşılaştırmalı olarak incelemektir. Bu bağlamda, 360 derece video ve tam etkileşimli VR film deneyimlerinde karakterle ilişki kurma, deneyime müdahale edebilme ve deneyimi kişiselleştirebilme biçimleri katılımcı değerlendirmeleri üzerinden ele alınmıştır. Katılımcılara Tablo 4 ve 5'te belirtilen toplam iki soru (6 ve 8) sorularak görüşlerine başvurulmuştur.

Kurmaca kategorisindeki katılımcıların dokuzu (9/10) ve belgesel kategorisindeki katılımcıların sekizi (8/10) kendilerini filmdeki karakterlerden biri gibi hissetmediklerini ve sadece dışarıdan bir göz olarak gelişen olayları takip ettiklerini ifade etmektedir. Buna karşın animasyon kategorisinde tam etkileşimli VR filmi deneyimleyen katılımcıların sekizi (8/10) ise kendilerini filmin bir karakteri gibi hissettiklerini ifade etmektedir.

Sayı/No: Özel Sayı 2026
ISSN: 2547-9458

K3: Benim gelenekselde izlediğim şeyin aynısı. Beni görmüyorlardı. Yine tanık ediyor gibi hissettim olan olaylara sadece baktım, herhangi bir etkileşim olmadı.

K4: Sanki bir yerden izleyen, bir yerden röntgenleyen, bir yerden sorgulayan ve denetleyen bir hani şeyi sürekli sorguladım ya ben burada bir karakter miyim? Ben acaba birinin şeyi miyim, personası mıyım? Bir yerden ama çünkü karakterlere baktığında onların benim varlığımdan bir haberleri yok. Çünkü tam önümdeler ya bir metre kadar önümdeler ama ben filmin, evrenin içerisinde olmama rağmen etki edebilme potansiyelim yok ve karakterler beni fark etmiyorsa acaba ben niye buradayım?

K6: …engelli bir seyirciye dönüşüyorsun. Çünkü öncelikle senaryodaki karakterlerin seni bir yere taşıması gerekiyor. Ancak bakmak dışında herhangi bir şey yapamıyorsun. Karakterlerden biri gibi hissetmiyorsun.

K9: 360 derecede kafamı karıştıran şey şu, ben aktör müyüm, seyirci miyim onu anlamıyorum. Filmde anlamadım. Çünkü bir şeyin üzerine bindirilmişim işte el arabasıyla taşınıyorum. Fakat bildiğim sinema dünyasından benim seyirci olmam lazım aktör değil. Ama burada hem seyirci hem aktörüm fakat aktörlüğümü de yapamıyorum çünkü tepki veremiyorum, ilerleyemiyorum, dokunamıyorum, konuşamıyorum. Tanrısal bir bakış açısındayım. Yani kendim olarak oradaki aktör bensem zaten kendime bağ kurmama gerek yok, ben benim.

B3: Bir kenara saklamış gözlemliyormuşum gibi. Evet, orada bir ruh gibiydim aslında, yani fiziken yokum orada ama her şey gözlemleyip her şeyi görebiliyorum, duyabiliyorum ama dokunamıyor ya da bir şeyleri değiştiremiyorum.

B5: Karakterlerle bir empati ya da bir bağ gelişmedi aslında. Orada bir şeyler oluyor ve ben de bakıyorum gibi hissettim. Tanıklık etmek daha doğru olur.

B6: Onlar beni görmüyordu. O his geliyor. Ben oradayım ve onları görüyorum ancak onlar benim orada olduğumdan veya onları gözlediğimden habersizdiler.

B8: Hayır karakterler benim orada olduğumun farkında değiller ve beni görmüyorlardı. Çoğu yerde ben o mağarada yaşayan hayaletmişim gibi hissettim. Ben sadece onlara bakıyorum. Dolayısıyla karakterlerle bir etkileşim içerisinde değilim. Bence geleneksel sinemadan bu (360 derece video) daha pasif.

VR2: Ayna metaforu vs. kullanılmış, elim panda ellerine döndü, bana doğru mum geldi üflemem için işte hikâyenin devamı için kitabın sayfalarını çevirdim daha da önemlisi beni bir sandalyeye oturttu ve karşısına alıp konuştu aslında benim panda olduğumu hissettirecek onlarca şey yaptı. Yani siz bir karakteri de oynuyorsunuz filmde. Bu filmden bağımsız söylüyorum bu teknolojinin böyle bir gücü var. Sizi seyirci olmaktan ilk anda çıkartıyor mekânda sizi deneyime dâhil ediyor.

VR3: Kesinlikle gerçekliğin içerisine beni sürüklediğini, özdeşleşmeyi arttırdığını düşünüyorum. Yani bir perdeden izlemektense burada deneyimlemek az önce de bahsetmiştim. Kendimi o karakterin yerine koydum zaten. Hikâyenin bir süreden sonra bana anlatıldığını düşündüm. Panda karakterinin yerinde olduğumu düşündüm ki zaten aynada son dakikada karşılaştık ve beni aynaladı. Hareketlerim aynaladı. Eğer amacınız empati kurdurmaksa bu teknolojide veya format diyelim burada empati inşası çok daha etkili ve hızlı oluşabilir.

VR6: Diğer karakter beni görüyordu bunu hissettim. Gitar sahnesinde, mum sahnesinde ya da gözümün içerisine baktıkları sahnede. Ellerime baktım, evet panda eli gibiyim ve aynada ben hareket ediyorum. Sonra işin içerisine dâhil olmam gerektiğini kavradım. Aynada görünce belki orada kırılma anım oldu. Aynada kendimi görmem oldu. Onun haricinde artık benim demeye başladım ve o şekilde izlemeye başladım.

Sayı/No: Özel Sayı 2026
ISSN: 2547-9458

360 derece video formatını deneyimleyen katılımcılar, bu kopukluğun dört temel nedene dayandığını ortaya koymuştur: fiziki hareketlerin sanal ortamda karşılık bulmaması, film ile aralarında duyusal ve dokunsal etkileşim kurulamaması, filme yapısal olarak müdahale edilememesi ve fiziki bedenin sanal evrende temsil edilmemesi. Katılımcılar bu konumu gözlemci, hayalet, tanrısal bakış ve güvenlik kamerası gibi imgelerle betimlemiştir. K6 kendi konumunu "*engelli bir seyirci…*" sözleriyle; B8 ise "*Bir kenara saklamış…*" ifadesiyle dile getirmiştir. Ayrıca B8 bu deneyimi geleneksel sinemadan daha pasif bulduğunu ifade etmektedir. Geleneksel sinemada izleyicinin art arda gelen imgelerden anlam kurması beklenirken, 360 derece videoda bu zihinsel etkinliğin dahi azaldığını belirtmiştir. Katılımcılar, empati ve özdeşleşmenin önündeki en belirgin engelin, filmin diğer karakterlerinin kendi varlıklarını fark etmemesi ve kendi bedenlerini görememeleri olduğunu vurgulamıştır. K9 bu durumu "*360 derecede kafamı karıştıran şey şu, ben aktör müyüm, seyirci miyim onu anlamıyorum. Ama burada hem seyirci hem aktörüm fakat aktörlüğümü de yapamıyorum çünkü tepki veremiyorum, ilerleyemiyorum, dokunamıyorum, konuşamıyorum.*" sözleriyle açıklamıştır.

Tam etkileşimli VR filmi deneyimleyen katılımcılar ise tersi yönde, güçlü bir özdeşleşme ve empati deneyimi bildirmiştir. Bu katılımcılar, fiziki hareketlerinin sanal evrene aktarılabilmesinin, başka bir bedene (panda) sahip olabilmenin, materyallerle etkileşime geçebilmenin ve diğer karakterlerle göz teması kurabilmenin kendilerini izleyiciden bir karaktere dönüştürdüğünü ifade etmiştir. VR3 sanal beden temsilini "*zaten aynada son dakikada karşılaştık ve beni aynaladı.*" sözleriyle anlatmıştır. VR2 ise empati inşasındaki farkı "*…beni bir sandalyeye oturttu ve karşısına alıp konuştu…*" gibi anlarla örnekleyerek, VR film deneyiminde empati inşasının çok daha etkili ve hızlı oluştuğunu belirtmiştir.

VR filmde katılımcının tüm fiziki hareketlerinin sanal karşılıkları gerçek zamanlı olarak oluşturulabilmektedir. Katılımcılar, tüm kontrolün kendilerinde olması nedeniyle aktif konumda bir karakter olduklarını düşünmektedir. VR film katılımcıları hareket edebilmenin kendilerini özgürleştirdiğini ve deneyimi kişiselleştirdiğini de ifade etmektedirler. 360 derece video formatını deneyimleyen katılımcılar, empati ve özdeşleşmenin gerçekleşebilmesi için hem diğer karakterlerin gözünden olayları görmek hem de kendi sanal bedenlerini görmek gerektiğini ancak her iki eylemi de bu form içerisinde yapamadıklarını ifade etmektedir. VR film deneyimleyen katılımcılar ise hem sanal bedenlerini görebildikleri hem de deneyim içerisinde istedikleri gibi hareket edebildiklerinden dolayı diğer karakterlerin açılarından da filmi deneyimleyebildiklerini dile getirmektedirler. Bu bağlamda katılımcı ifadelerinde, deneyim içerisindeki *ben kimim?* sorusunun Glimpse deneyiminde büyük ölçüde yanıt bulduğu, 360 derece video yapımlarında ise katılımcıların kendilerini bir kamera konumunun ötesinde tanımlayamadıkları görülmektedir. Buna karşın tam etkileşimli VR film deneyimleyip olumsuz görüş bildiren katılımcılardan VR6, deneyimin bazı yerlerinde karakter gibi hissederken bazı yerlerinde ise bu hissin zayıfladığını, VR8 ise deneyimin herhangi bir yerinde karakterlerden biri gibi hissedemediğini dile getirmektedir.

Deneyimsel Tema

Mekânsal Deneyim, Orada Olma Hissi ve Etkileşim Seviyesi

Bu kategori, farklı deneyim koşullarında ayakta olma, fiziksel hareket ve mekânsal konumlanmanın katılımcıların orada olma hissi ve deneyim değerlendirmeleriyle nasıl ilişkilendiğini incelemektedir. Katılımcılara Tablo 4 ve 5'te belirtilen toplam dört soru (2, 3, 9 ve 13) sorularak görüşlerine başvurulmuştur.

Kurmaca kategorisindeki katılımcıların tamamı (10/10) ve belgesel kategorisindeki katılımcıların yedisi (7/10) 360 derece video formatında ayakta film izlemenin mekânsal deneyim, sinematik alan veya orada olma hissine herhangi bir katkısı olmadığı gibi deneyimi böldüğünü ifade ederken animasyon kategorisinde tam etkileşimli VR film deneyimleyen katılımcılardan dokuzu (9/10) ayakta olmanın mekânsal film deneyimini ve orada olma hissini

Sayı/No: Özel Sayı 2026
ISSN: 2547-9458

desteklediğini ifade etmektedir. Bu farklılık, katılımcıların deneyimledikleri yapımlarda fiziksel hareketin sanal ortamda karşılık bulup bulmamasıyla ilişkilendirilmiştir.

K4: VR tecrübesi özellikle algısal olarak insanı yoran bir deneyim ve ayakta durmanın kendisi de bir tık yorucu bir eylem. Film evreni içerisinde kendi pozisyonu belirleme gibi bir imkân tanınmadığı için niye ayakta duruyorum sorusunu bir taraftan da sormuştum kendime. Yani ileri ve geriye gittiğimde filmin evren içerisinde de ileri ve geri gitmedim, gidemedim.

K5: Yorucu bir deneyim ama daha da önemlisi hareketlerin bir karşılığı yok. Orada araba hareket edince ben duruyorum ya da ben adım atınca herhangi bir şey değişmiyor dolayısıyla ben neden ayaktayım. Fiziki harekete sanal olarak karşılık alamayınca da dengem bozuluyor ve deneyim bölünüyor. Yani ben duruyorum kamera benim yerime ilerleyince korkuyorum endişeleniyorum. Eğer hareketlerimin bir anlamı yoksa neden oturmuyorum diye düşünüyorum.

K6: Ayakta izlemek konforlu değil. Ayakta bir şey izlediğin zaman şimdi orada yani mekânda yürümen gerektiği hissiyatı oluyor. Ancak yürüyünce de herhangi bir şey değişmiyor ki. Her şey aynı o yüzden neden ayaktayım anlamadım.

K10: Şimdi ben oradaki (360 derece video) varlığımı bir anda hissetmek istiyorum ama yürüyorum, yürüyemiyorum. Şimdi bu tekinsizliği hissettiriyor. Bir korku veriyor o anlamda.

B2: İzleyiciyi ayağa kaldırmak için geçerli bir neden bulmak gerekir. Ayakta olmanın bir numarası olmalı. Neden ayaktayım ki? Evet film içerisine dâhil olma meselesini etkiliyor bir nebze ama tek başına bu yeterli mi bilemiyorum. Orada bir problem var gibi.

B5: Yürüdüğümde filmde bir şeylerin değişmiyor olması mide bulantısına neden oldu.

B9: Ben bunun tabi perspektifinin de değişmemesine şaşırdım. Eğer benim beynime giden sinyal benim isteklerimin dışında bir sinyalse baş ağrısı ve baş dönmesi yaratıyor (hiç oldu mu?) biraz oldu. Yani tabi bu video VR olduğundan kısıtlı görünüyor.

B10: Fiziki hareketleri bire bir simüle edememesi bir hareket kirliliği yarattı.

VR2: Bir mekânın içerisinde özgür olduğunuz hissi ayakta olduğunuzda geliyor. Deneyim sizi ayağa kaldırdığında bunun klasik bir yapı olmadığını anlıyorsunuz zaten. Sizin ayakta olmanız orada olma hissinizi doğrudan etkiliyor.

VR4: Ayakta olmak ilk olarak o mekânın gerçekliğini ve sonrasında da deneyimin gerçekliğini tabi ki arttırıyor. Filmi deneyimlemek için fiziki efor sarf ediyorsunuz ve bu da oranın gerçekliğini arttırıyor yani filmi izlemek için fiziken de efor sarf etmem gerekiyor.

VR6: VR'ın bizi ayağa kaldırmasının geçerli bir nedeni var. Bizi bakmaktan öteye götürüyor ve bir mekânın içerisinde konumlandırıyor.

VR7: Ortamın içinde hissetmek seviyesini son derece arttırıyor ayakta olmak bence. Yani oturduğumuz zaman üçüncü bir göze dönüşüyoruz, ister istemez diye düşünüyorum. Ayağa kalktığınız zaman ise artık bir şeyleri izlemekten çıkıp deneyimliyorsunuz.

Kurmaca ve belgesel kategorisindeki katılımcılar, geleneksel izleme pratikleriyle karşılaştırıldığında 360 derece video formatında ayakta olmanın hem deneyim hem de hikâye açısından herhangi bir anlamı olmadığını ifade etmiştir. VR film deneyimleyen katılımcılar ise ayakta film deneyimlemenin izleyiciden kullanıcıya geçişi, karakter olarak filme dâhil olmayı ve orada olma hissini önemli ölçüde güçlendirdiğini belirtmiştir. K4 bu durumu "*…film evreni içerisinde kendi pozisyonu belirleme gibi bir imkân tanınmadığı için niye ayakta duruyorum sorusunu … sormuştum kendime*" sözleriyle; K6 ise "*ayakta bir şey izlediğin zaman … mekânda yürümen gerektiği hissiyatı oluyor. Ancak yürüyünce de herhangi bir şey değişmiyor ki*" ifadesiyle dile getirmiştir. Katılımcı ifadelerinde, 360 derece video deneyiminde ayakta olmanın iki temel sorunla ilişkilendirildiği görülmektedir. Birincisi, izleyicinin hareketleri

Sayı/No: Özel Sayı 2026
ISSN: 2547-9458

ile sanal evrendeki hareketlerin eşlenmemesi nedeniyle VR hastalığı olarak nitelendirilen hareket kirliliğinin ortaya çıkması ve bu durumun deneyimi bölmesidir. K5 bu durumu "*fiziki harekete sanal olarak karşılık alamayınca da dengem bozuluyor ve deneyim bölünüyor … ben duruyorum, kamera benim yerime ilerleyince korkuyorum, endişeleniyorum*" sözleriyle açıklamış; K10 aynı uyumsuzluğun yarattığı tedirginliği "*yürüyorum, yürüyemiyorum … bu tekinsizliği hissettiriyor, bir korku veriyor"* biçiminde betimlemiştir. İkinci sorun ise 360 derece video formatında izleyicinin hareketlerinden bağımsız olarak gerçekleştirilen kamera hareketlerinin de hareket kirliliği oluşturması ve beraberinde deneyimi bölmesidir. B5 yürürken filmde bir şeyin değişmemesinin "*mide bulantısına neden olduğunu*", B9 ise perspektifin değişmemesinin "*baş ağrısı ve baş dönmesi*" oluşturduğunu ifade etmiştir. B10 bu olguyu özlü biçimde "*fiziki hareketleri bire bir simüle edememesi bir hareket kirliliği yarattı*" sözleriyle ifade etmiştir. B2 ise sorunu tasarım düzeyinde çerçeveleyerek "*izleyiciyi ayağa kaldırmak için geçerli bir neden bulmak gerekir … neden ayaktayım ki? … orada bir problem var gibi*" ifade etmiştir.

VR filmi deneyimleyen katılımcılar ise ayakta olmanın mekânsal deneyimi ve orada olma hissini desteklediğini belirtmiştir. Çünkü bu formda fiziki hareket sanal evrende karşılık bulmaktadır. VR2 bu farkı "*bir mekânın içerisinde özgür olduğunuz hissi ayakta olduğunuzda geliyor … sizin ayakta olmanız orada olma hissinizi doğrudan etkiliyor*" sözleriyle ifade etmiştir. VR4, fiziki eforun gerçekliği artıran bir unsura dönüştüğünü "*filmi deneyimlemek için fiziki efor sarf ediyorsunuz ve bu da oranın gerçekliğini arttırıyor*" biçiminde açıklarken; VR7 oturma ile ayakta olma arasındaki niteliksel farkı "*oturduğumuz zaman üçüncü bir göze dönüşüyoruz … ayağa kalktığınız zaman ise artık bir şeyleri izlemekten çıkıp deneyimliyorsunuz*" sözleriyle özetlemiştir. VR6 ise ayakta olmanın işlevini "*bizi bakmaktan öteye götürüyor ve bir mekânın içerisinde konumlandırıyor*" biçiminde tanımlamıştır. Böylece aynı fiziksel eylem, ayakta olmak, 360 derece video formatında karşılıksız kaldığı için bir denge bozukluğu ve rahatsızlık kaynağına dönüşürken tam etkileşimli VR filmde harekete birebir karşılık verildiği için orada olma hissini güçlendiren bir unsura dönüşmektedir. Bu bulgu, bu araştırmada deneyimlenen 360 derece video yapımlarında fiziksel hareket ile sanal hareket arasındaki uyumsuzluğun rahatsızlıkla ilişkilendirildiğini, Glimpse deneyiminde ise fiziksel hareketin sanal ortamda karşılık bulmasının mekânsal katılımı desteklediğinin katılımcılar tarafından ifade edildiğini göstermektedir.

Algısal Gerçekçilik Seviyesi

Bu kategorinin amacı, VR aygıtının fiziki evrenden soyutlama gücü ve görsel unsurların (çözünürlük, derinlik, hareket akıcılığı) gerçekçiliğe etkisini incelemektir. Katılımcılara Tablo 4 ve 5'te belirtilen toplam dört soru (4, 5, 12 ve 14) sorularak görüşlerine başvurulmuştur.

Fiziki evrenden soyutlanma, üç kategoride de yüksek oranda dile getirilen ortak bir deneyimdir. Kurmaca kategorisindeki dokuz (9/10), belgesel kategorisindeki dokuz (9/10) ve animasyon kategorisindeki katılımcıların tamamı (10/10), VR gözlüğü taktıkları andan itibaren fiziki mekândan koptuklarını ve yeni bir evrene ışınlandıklarını ifade etmiştir. Bu bulgu, başa takılan görüntü aygıtının format ayrımından bağımsız olarak güçlü bir daldırma eşiği sağladığını göstermektedir.

K2: Kesinlikle hissettim. O ilk taktığımız andan itibaren ben artık oradaydım. Yani bu şeyden bahsediyorum bu arada, arayüz falan vardı ya o orada bile oradaydım.

K9: Direkt soyutlandım ben. Direkt kopartıyor. Yani gözlüğü taktığımda hatta orada film başlamadan olan o yüklenme anı bile direkt soyutluyor açıkçası beni.

B4: Kesinlikle oluyor. Gözlüğü takınca farklı bir evrende olduğuma eminim. Böyle gücü var.

B5: Başka bir evrene taşımakta bence etkili. Gözlüğü ilk taktığımızda görünen arayüzde bile başka bir evrende olduğumu hissettirdi.

Sayı/No: Özel Sayı 2026
ISSN: 2547-9458

VR3: Kesinlikle. Yani ben burada olduğumu unuttum.

VR8: Gözlüğü taktıktan sonra başka bir evrene geçmek oldu. Çok net bir şekilde var olan mekândan soyutlama yapabilmekte.

Görsel unsurların gerçeklik değerlendirmesine etkisinde gruplar arasında farklılaşan anlatımlar ortaya çıkmıştır. Kurmaca kategorisindeki sekiz (8/10) ve belgesel kategorisindeki yedi (7/10) katılımcı, 360 derece video formatının görsel niteliğinin (yetersiz çözünürlük, geniş açılı kayıttan kaynaklanan bozulmalar) gerçekçiliği olumsuz etkilediğini ve görüntünün filmden çok videoya benzediğini ifade etmiştir. Buna karşın tam etkileşimli VR filmi deneyimleyen katılımcıların dokuzu (9/10), oyun motoruyla üretilen görsel unsurların deneyimin gerçekçiliğini desteklediğini belirtmiştir. Bu ayrım, iki formun üretim teknolojisindeki temel farkın (geleneksel video kaydı ile gerçek zamanlı işleme) algısal gerçekçilik düzeyine doğrudan yansıdığını göstermektedir.

K2: Tabiri caizse televizyon görüntüsüne daha benzer bir görüntü mevcut burada. Elbette ki onun da bir estetiği var ama sinema görüntüsüyle karşılaştırılacak düzeyde estetik görüntüye sahip değil. Büyük ihtimalle görüntünün 360 dereceye yansıtılmasından kaynaklandığını düşünüyorum.

K4: Ben her tarafın tekdüze bir görüntüyle kaplı olmasına alışamadım. Yani sürekli her yer net. Herhangi bir uzaklık bilgisini sağlayacak derinlik yok görüntüde.

K5: Ben sinema filmi tadında bir görüntü beklerdim ama şu teknoloji ile mümkün değil böyle olunca da gelenekselin estetiğinden uzak oluyor.

B1: Video izliyorum gibi hissettim. Yani anlatabildim mi bilmiyorum ama film gibi görünmüyordu etrafımı saran şey video havasına sahipti.

B5: Sadece kamera görüntüsü var. Belgesel olduğundan dolayı çok rahatsız etmedi ama yine de alan derinliği, lens, ışık vs. gibi elementler olmayınca görüntünün de ham hali ile kalması kaçınılmaz olmuyor.

VR1: Stilize bir dünyanın içine atıyor seni ama o stilize dünyanın gerçekliğini kabul ettiriyor sana. Hani bana şey gibi gelmiyor şu an yapay bir şeyin içerisindeyim gibi gelmiyor. Real time render edilen bir içerik olmasına rağmen kalitesi son derece iyi ve perde estetiğinin dışında başka bir estetik sunuyor bu teknoloji aslında.

VR2: Bir stili var filmin. Buranın farkı boyutlu olması. Gelenekselden görüntü estetiği olarak bir eksiği yoktu birçok yerde aydınlatma, renk, doku ve modeller daha iyi bile göründüğünü söyleyebilirim.

VR7: VR, perspektif, açı, ışık, mekân ve hareket tasarımı ile geleneksel arasında fark var elbette burası daha estetik ve gerçek duruyor.

Kurmaca ve belgesel kategorisindeki katılımcılar, yetersiz çözünürlükte ve geniş açı ile kaydedilmiş görüntülerin deneyimin gerçekçiliğini zedelediğini ifade etmektedir. Bu filmler, geleneksel formlarla üretilmekte ancak küresel biçimde izleyiciye sunulmaktadır. Dolayısıyla yüksek çözünürlükte kayda alınsalar bile 360 derecelik gösterimde, özellikle aydınlık sahnelerde piksellerin seçilebildiği görülmektedir. Katılımcılar bu durumun bir video içerisinde olduklarını hatırlattığını ve gerçekçiliği zedelediğini ifade etmektedir. Bir diğer önemli sorunun ise 360 derece video yapımcılarının küresel alanı daha az kamerayla kaydetme çabası sonucunda olabildiğince geniş açılı lensler tercih etmelerinden kaynaklandığı görülmektedir. Geniş açılı lenslerin alan derinliği de geniş olduğundan 360 derece video filmlerde her yer oldukça net görünmektedir. Katılımcılar sözü edilen bu netliğin sanal deneyimin gerçekçiliğini zedelediğini ifade etmektedir. Animasyon kategorisinde tam etkileşimli VR film deneyimleyen katılımcılar ise VR film teknolojisinin, gerçekçi, net, akışkan ve kullanıcı taleplerine anlık

Sayı/No: Özel Sayı 2026
ISSN: 2547-9458

tepki verebilen görüntüler sunabildiğini ve bu durumun deneyimin gerçekçiliğini artırdığını ifade etmektedir. Katılımcılar sözü edilen gerçekçiliği VR filmin oyun motoru aracılığıyla üretilmesiyle ilişkilendirmektedir. VR film deneyimleyen katılımcılar, geleneksel film ile karşılaştırıldığında daha estetik görüntülere şahit olduklarını ifade etmektedir.

VR Film ve 360 Derece Video Formatının Geleceği

Kategorinin amacı, katılımcıların deneyimledikleri 360 derece video ve tam etkileşimli VR film biçimlerinin geleceğine, sürdürülebilirliğine ve benzer bir yapım üretme isteğine ilişkin değerlendirmelerini incelemektir. Tablo 4 ve 5'te belirtilen toplam beş soru (16, 17, 18, 19 ve 20) sorularak katılımcı görüşlerine başvurulmuştur.

Katılımcıların büyük çoğunluğu, sanal gerçeklik teknolojisinin kullanıcı kitlesini genişletebileceğini ve gelecekte daha yaygın bir kullanım alanına sahip olabileceğini ifade etmiştir. Ancak deneyimledikleri formatların geleceğine ilişkin değerlendirmeler farklılaşmıştır. 360 derece video formatının geleceğine ilişkin olarak kurmaca kategorisinde katılımcıların altısı (6/10) ve belgesel kategorisindeki katılımcıların altısı (6/10) olumlu görüş belirtmiştir. Buna karşın tam etkileşimli VR filmin geleceğine ilişkin olarak animasyon kategorisindeki katılımcıların dokuzu (9/10) olumlu görüş bildirmiştir. Bu farklılık, formatla birlikte kategori, deneyimlenen yapım ve katılımcı uzmanlığındaki farklılıklar çerçevesinde okunmalıdır.

K5: Bunun geleceği yok dedim ama bence bu formatta geleceği yok. Onu kastediyorum. Yani bu teknoloji geldi. Ben artık bu noktadan sonra bir yere gideceğini düşünmüyorum.

K9: Daha da yaygınlaşacağını düşünüyorum ama başka bir şeye dönüşebilir daha bütünlüklü bir deneyim verecek bir şeye.

B10: İzlediğim video yapısı bence yenilikçi değil yenilik kısmı aygıtın kendisi, sunduğu deneyim.

B3: Bence bu haliyle geleneksel sinemanın yerine geçecek bir şey değil.

VR3: Bu teknolojinin kaybolup geçeceğini düşünmüyorum açıkçası. Teknolojisi de geliştikçe evlere daha fazla girmeye başladıkça kaybolmak yerine bence ilgi artacaktır diye düşünüyorum. Sinemaya alternatif olabilir.

VR6: Yok olup gideceğini düşünmüyorum. Bence geri dönüşü olmayan bir şey. Yani bu alet birazcık evrilecek daha ergonomik bir şey olacak. Daha kullanabileceğimiz bir yapıda olacak.

360 derece video formatının geleceğine ilişkin olumlu görüş bildiren katılımcıların önemli bir bölümü de bu geleceği formatın mevcut hâline değil, teknolojik bir dönüşüm geçirmesine bağlamış ve formun bu hâliyle yetersiz olduğunu vurgulamıştır. K5 "*Bunun geleceği yok dedim ama bence bu formatta geleceği yok*", K9 "*…ama başka bir şeye dönüşebilir…*" ve B10 "*İzlediğim video yapısı bence yenilikçi değil yenilik kısmı aygıtın kendisi…*" ifadeleriyle bu durumu dile getirmektedir. Buna karşın tam etkileşimli VR filmi deneyimleyen katılımcılar, bu formun geleneksel yapılara önemli bir alternatif oluşturabileceğini ve giderek yaygınlaşacağını belirtmiştir. Bu görüşlere paralel olarak katılımcıların deneyimledikleri kategorideki gibi bir film yapmaya yönelik ifadeleri ise şu şekildedir:

K2: Böyle bir şey yapmak istemiyorum. Bu sinemadan pek farklı değil. Benim mesela çekmek istediğim filmler var hiçbirini burada yapmak istemem.

K3: Kendi filmlerimi düşündüğümde o hikâyelere ekstra bir şey katabileceğini veya bu tarza uygulanabileceğini düşünmüyorum.

K8: Hem yönetmen hem de yapımcı olarak böyle bir içerik üretmek sıcak gelmiyor.

B1: Yani eğer hikâye gerçekten burayı istiyorsa evet ama onun dışında burası için bir film yap-

Sayı/No: Özel Sayı 2026
ISSN: 2547-9458

mak uzak geliyor bana.

B2: Ben bundan geri durmam. Eğer hikâye bunu istiyorsa.

B7: Yani özel bir iş değilse pek tercih etmem. Bana normal filmden daha avantajlı gelmedi.

VR1: İsterim hatta ben izlerken kafamda o anlamda çok motive edici bir süreç yaşadım.

VR4: Bir önceki yaptığım animasyon film aslında burada daha güzel olurmuş onu fark ettim. İsterim tabi ki burada yapmak.

VR7: Bir önceki yaptığım film de bu formata taşınabilir. Böyle filmler de yapmayı isterim, çokta keyifli, çok da güzel hatta düşünüyorum şu an.

Araştırmaya dâhil olan katılımcıların söz konusu iki farklı formatın geleceğiyle ilgili görüşleri ile 360 derece video formatına sahip film ve VR film yapma arzularının örtüştüğü gözlemlenmektedir. 360 derece video formatının geleneksel filmden anlamlı bir farkının olmadığını düşünen kurmaca kategorisindeki katılımcıların dokuzu (9/10) ve belgesel kategorisindeki katılımcıların ise beşi (5/10) bu formatta film yapmak istemediklerini ifade etmektedir. Belgesel kategorisindeki diğer beş (5/10) katılımcı ise eğer işleyecekleri konuyu 360 derece video formatında daha iyi anlatabileceklerini düşünürlerse denemek isteyeceklerini ifade etmektedir. Buna karşın tam etkileşimli VR film deneyimleyen katılımcıların tamamı (10/10) bu formatta film yapmak istediklerini ifade etmiştir; hatta bazı katılımcılar, deneyim sürerken bu formatta neler yapabileceklerini düşündüklerini belirtmiştir. Bu dağılım, katılımcıların üretim tercihlerini deneyimledikleri yapım ve formatla ilgili değerlendirmeleriyle birlikte ele aldıklarını göstermektedir.

Sonuç

Bu araştırma, sanal gerçeklik teknolojisinin sinema diliyle kesiştiği noktada beliren VR film kavramını, kurmaca, belgesel ve animasyon olmak üzere üç kategoriden otuz yönetmenin deneyimleri üzerinden incelemiş ve temel sorusunu VR film nedir? olarak kurmuştur. Bir kavramı tanımlamanın, öncelikle onun ne olmadığını ve benzer formlardan farkını ortaya koymayı gerektirdiği kabulünden hareketle bulgular beş alt soru çerçevesinde değerlendirilmiştir.

İlk olarak, 360 derece video formatındaki filmlerin VR film olarak değerlendirilip değerlendirilemeyeceği sorgulanmıştır. Katılımcı değerlendirmelerinden hareketle bir içeriğin VR film olarak nitelendirilebilmesi için sanal dünya, üç boyutlu temsil, daldırma, duyusal ve dokunsal geri bildirim ile gerçek zamanlı mekânsal etkileşim gibi ön koşulları karşılaması gerektiği sonucuna ulaşılmıştır. Bu araştırmada deneyimlenen 360 derece video yapımlarının ise söz konusu koşullardan yalnızca daldırma potansiyelini ve bunu da ancak kısmen karşılayabildiği görülmüştür. Kurmaca ve belgesel kategorisindeki katılımcıların büyük çoğunluğu, film içinde kendilerini yalnızca sabit bir kamera olarak konumlandırdıklarını ifade etmiştir. Bu bağlamda araştırma bulguları, akademik yazında sıklıkla VR film olarak değerlendirilen 360 derece video formatının üretim biçimindeki teknolojik farklılıklar nedeniyle bu kategoride değerlendirilmemesi gerektiği görüşünü desteklemektedir. Katılımcı deneyimleri, deneyim aygıtının tek başına bir formatı dönüştürmediğine işaret etmektedir. Bu doğrultuda sanal gerçeklik gözlüğüyle izlenen her içeriğin VR film olarak nitelendirilmesinin kavramsal bir yanılgı olduğu ileri sürülmektedir.

İkinci olarak, VR filmin 360 derece video formatı ve geleneksel filmlerle benzerlikleri ve farklılıkları ele alınmıştır. Katılımcı deneyimlerinde iki formu birbirinden ayıran temel etmenin üretim teknolojisi olduğu görülmüştür. Söz konusu farkın hem anlatısal hem de deneyimsel sonuçlar doğurduğu anlaşılmaktadır. Katılımcı ifadelerinde VR filmi geleneksel anlatılardan ve 360 derece video formatından ayıran en belirgin unsur olarak kullanıcının

Sayı/No: Özel Sayı 2026
ISSN: 2547-9458

üç boyutlu mekânı tüm eksenlerde deneyimleyebilmesi öne çıkmaktadır. 360 derece video deneyiminde izleyicinin fiziki hareketlerinin sanal evrende karşılık bulmaması, katılımcılar tarafından hareket kirliliği ve hareket tutarsızlığı olarak tanımlanmış; katılımcıların bir bölümü bu durumu baş dönmesi ve mide bulantısı gibi fizyolojik tepkilerle ilişkilendirmiştir. Bu nedenle katılımcılar, söz konusu formatta ayakta deneyimlemenin oturarak deneyimlemeye kıyasla belirgin bir fark yaratmadığını belirtmiştir. VR film deneyiminde ise ayakta olmak ve mekânda hareket edebilmek, katılımcılar tarafından sanal evrenin gerçekçiliğini, orada olma hissini ve gerçek zamanlı mekânsal etkileşimi güçlendiren unsurlar olarak değerlendirilmiştir.

Üçüncü olarak, kullanıcının kişisel tercihlerinin yönetmen egemenliğini ve izleyici otonomisini nasıl değiştirdiği incelenmiştir. Katılımcı değerlendirmeleri, 360 derece video formatında yönetmen ve izleyici kavramlarının geleneksel sinemadan belirgin biçimde ayrışmadığına, hatta yönetmenin izleyici üzerindeki denetiminin daha da güçlendiğine işaret etmektedir. Bu formatta izleyicinin yalnızca bakış yönünü değiştirebilmesi nedeniyle katılımcılar kendilerini kısıtlanmış hissettiklerini ifade etmiştir. VR film deneyiminde ise kullanıcının kişisel tercihleriyle akışı değiştirebilmesi, filme yapısal olarak müdahale edebilmesi ve deneyimi kişiselleştirebilmesi, katılımcılar tarafından izleyiciden aktif bir kullanıcıya dönüşümün göstergesi olarak değerlendirilmiştir. Katılımcılara göre bu dönüşüm yönetmenin rolünü de doğrudan etkilemektedir. Nitekim katılımcılar, deneyim odaklı bu yeni rol için geleneksel yönetmen kavramı yerine deneyim tasarımcısı, deneyim yönetmeni veya etkileşim tasarımcısı gibi yeni adlandırmaların gerekliliğini dile getirmiştir.

Dördüncü olarak, VR film deneyiminin empati ve duygusal bağlılık düzeyiyle ilişkisi ele alınmıştır. Kurmaca ve belgesel kategorisindeki katılımcıların büyük çoğunluğu, kendilerini filmdeki karakterlerden biri gibi değil, gelişen olayları dışarıdan izleyen bir göz gibi hissettiklerini ifade etmiştir. Buna karşın VR filmi deneyimleyen katılımcıların büyük çoğunluğu (8/10) sanal bir bedenle temsil edilmeleri, fiziki hareketlerinin sanal evrene gerçek zamanlı aktarılması, diğer karakterlerle göz teması ve karşılıklı etkileşim kurabilmeleri ve deneyim boyunca kesintisiz öznel bakış açısına sahip olmaları nedeniyle kendilerini filmin bir karakteri gibi hissettiklerini belirtmiştir. Bu bulgular, öznel bakış açısının iki deneyim koşulunda farklı biçimlerde yaşandığına işaret etmektedir. Araştırmada deneyimlenen 360 derece video yapımlarında öznel bakış açısı katılımcılar tarafından empati ve özdeşleşmeyi zayıflatan bir etken olarak değerlendirilirken, tam etkileşimli VR filmde aynı unsurun kullanıcıyı aktif bir konuma taşıyarak duygusal bağı güçlendirdiği ifade edilmiştir.

Beşinci olarak, VR filmin sinemada kalıcı bir anlatı biçimi olarak yer edinip edinemeyeceği sorgulanmıştır. VR filmi deneyimleyen katılımcıların öngörüleri (9/10), VR filmin yakın gelecekte geleneksel anlatılara önemli bir alternatif oluşturabileceği yönündedir. 360 derece video formatının geleceğine ilişkin görüşler ise daha dengelidir (kurmaca 6/10, belgesel 6/10 olumlu); ancak olumlu görüş bildirenlerin önemli bir bölümü de formatı mevcut hâliyle yetersiz bulmuş ve teknolojik bir yeniliğe ihtiyaç duyduğunu belirtmiştir. VR filmi deneyimleyen katılımcıların tamamı (10/10) bu formatta film yapmak istediklerini belirtirken, kurmaca kategorisindeki katılımcıların dokuzu (9/10) ve belgesel kategorisindeki katılımcıların beşi (5/10) 360 derece video formatında üretim yapmaya isteksiz olduklarını ifade etmiştir. Belgesel kategorisindeki diğer beş katılımcı ise işleyecekleri konunun bu formatta daha iyi anlatılabileceğini düşünmeleri durumunda formatı denemeye açık olduklarını belirtmiştir. Katılımcıların ifadeleri, üretim yapmaya yönelik isteksizliğin söz konusu formatı geleneksel sinemadan belirgin biçimde farklı bulmamalarıyla ilişkili olduğunu göstermektedir.

Sonuç olarak araştırma bulguları, katılımcı deneyimleri bağlamında VR filmin 360 derece video formatı ve geleneksel anlatılarla ortak deneyim aygıtını kullanmanın ötesinde belirgin bir benzerlik taşımadığına ve kendine özgü bir teknolojiye, biçime ve anlatıya sahip yeni bir form olarak değerlendirilebileceğine işaret etmektedir. Katılımcı deneyimlerinden hareketle teknolojik, anlatısal ve deneyimsel açıdan bir VR filmin taşıması gereken temel nitelikler sanal evren, üç boyutlu temsil, daldırma, orada olma hissi, tüm düzlemlerde hareket kabiliyeti,

Sayı/No: Özel Sayı 2026
ISSN: 2547-9458

duyusal ve dokunsal geri bildirim, gerçek zamanlı mekânsal etkileşim, kesintisiz öznel bakış açısı, deneyime yapısal müdahale imkânı ve uzamsal ses tasarımı olarak belirlenmiştir. Söz konusu nitelikler, araştırmanın sınırlılıklar bölümünde belirtilen kapsam çerçevesinde, VR film ile 360 derece video arasındaki kavramsal ayrımın tartışılmasına ampirik bir katkı sunmaktadır. Gücünü doğrudan üretim ve deneyim teknolojisinden alan VR filmin biçim ve anlatısının da bu teknolojilerdeki gelişmelerle birlikte evrileceği öngörülmektedir.

Çıkar Çatışması Beyanı:

Makale yazarları herhangi bir çıkar çatışması olmadığını beyan etmiştir.

Araştırmacıların Katkı Oranı Beyan Özeti

Yazarlar makaleye eşit oranda katkı sağlamış olduklarını beyan ederler.

Kaynakça

Bang, E., & Yildirim, C. (2018). Virtually empathetic?: Examining the effects of virtual reality storytelling on empathy. İçinde J. Y. C. Chen & G. Fragomeni (Ed.), *Virtual, augmented and mixed reality: Interaction, navigation, visualization, embodiment, and simulation* (ss. 290-298). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-319-91581-4_21

Bazin, A. (1967). *What is cinema?* (C. 1). University of California Press.

Belton, J. (2002). Digital cinema: A false revolution. *October-Cambidge Massachusetts*, 100, 98-114.

Boeije, H. (2002). A purposeful approach to the constant comparative method in the analysis of qualitative interviews. *Quality & Quantity*, 36(4), 391-409. https://doi.org/10.1023/A:1020909529486

Buyan, B. (2015). Hugo Münsterberg. İçinde Z. Özarslan (Ed.), *Sinema kuramları-1* (2. bs, ss. 19-33). Su Yayınları.

Chaurasia, H. K., & Majhi, M. (2026). Listening inside the sphere: User and practitioner perspectives on sound design in cinematic virtual reality (Cine-VR). *Frontiers in Virtual Reality*, 7. https://doi.org/10.3389/frvir.2026.1790470

Cohen, J. (1960). A coefficient of agreement for nominal scales. *Educational and Psychological Measurement*, 20(1), 37-46. https://doi.org/10.1177/001316446002000104

Creswell, J. W. (2012). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches* (3. bs). Sage Publications.

Ding, N., Zhou, W., & Fung, A. Y. H. (2018). Emotional effect of cinematic VR compared with traditional 2D film. *Telematics and Informatics*, 35(6), 1572-1579. https://doi.org/10.1016/j.tele.2018.04.003

Dooley, K. (2017). Storytelling with virtual reality in 360-degrees: A new screen grammar. *Studies in Australasian Cinema*, 11(3), 161-171. https://doi.org/10.1080/17503175.2017.1387357

Dooley, K. (2018). Scripting the virtual: Formats and development paths for recent Australian narrative 360-degree virtual reality projects. *Journal of Screenwriting*, 9(2), 175-189. https://doi.org/10.1386/josc.9.2.175_1

Dooley, K. (2021). *Cinematic virtual reality*. Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-030-72147-3

Erdikmen, A. (2013). Rudolf Julius Arnheim. İçinde Z. Özarslan (Ed.), *Sinema kuramları-1* (C. 1, ss. 35-49). Su Yayınları.

Sayı/No: Özel Sayı 2026
ISSN: 2547-9458

Glaser, B. G., & Strauss, A. L. (1967). *The discovery of grounded theory: Strategies for qualitative research*. Aldine.

Gödde, M., Gabler, F., Siegmund, D., & Braun, A. (2018). Cinematic narration in VR–Rethinking film conventions for 360 degrees. İçinde *Virtual, augmented and mixed reality: Interaction, navigation, visualization, embodiment, and simulation* (LNCS C. 10910, ss. 184-201). Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-319-91584-5_15

Gruenewald, T., & Witteborn, S. (2022). Feeling good: Humanitarian virtual reality film, emotional style and global citizenship. *Cultural Studies*, 36(1), 141-161. https://doi.org/10.1080/09502386.2020.1761415

Manovich, L. (2002). *The language of new media*. MIT Press.

Mateer, J. (2017). Directing for cinematic virtual reality: How the traditional film director's craft applies to immersive environments and notions of presence. *Journal of Media Practice*, 18(1), 14-25. https://doi.org/10.1080/14682753.2017.1305838

Moustakas, C. (1994). *Phenomenological research methods*. Sage Publications. https://doi.org/10.4135/9781412995658

Mulvey, L. (2006). *Death 24x a second: Stillness and the moving image*. Reaktion Books.

Patton, M. Q. (2002). *Qualitative research and evaluation methods* (3. bs). Sage Publications.

Sandelowski, M. (2001). Real qualitative researchers do not count: The use of numbers in qualitative research. *Research in Nursing & Health*, 24(3), 230-240. https://doi.org/10.1002/nur.1025

Shafer, D. M., Carbonara, C. P., & Korpi, M. F. (2018). Exploring enjoyment of cinematic narratives in virtual reality: A comparison study. *International Journal of Virtual Reality*, 18(1), 1-18. https://doi.org/10.20870/IJVR.2018.18.1.2900

Syrett, H., Calvi, L., & van Gisbergen, M. (2017). The Oculus Rift film experience: A case study on understanding films in a head mounted display. İçinde R. Poppe, J.-J. Meyer, R. Veltkamp, & M. Dastani (Ed.), *Intelligent technologies for interactive entertainment* (ss. 197-208). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-319-49616-0_19

Tekindal, M., & Uğuz Arsu, Ş. (2020). Nitel araştırma yöntemi olarak fenomenolojik yaklaşımın kapsamı ve sürecine yönelik bir derleme. *Ufkun Ötesi Bilim Dergisi, 20*(1), 153-172. https://izlik.org/JA57RB73XM

Tong, L., Lindeman, R. W., & Regenbrecht, H. (2021). Viewer's role and viewer interaction in cinematic virtual reality. *Computers*, 10(5), 66. https://doi.org/10.3390/computers10050066

Tong, L., Lindeman, R. W., & Regenbrecht, H. (2022). Adaptive playback control: A framework for cinematic VR creators to embrace viewer interaction. *Frontiers in Virtual Reality*, 2. https://doi.org/10.3389/frvir.2021.798306

Türkoğlu, N. (2011). Psikanaliz ve sinema üzerine. İçinde M. İri (Ed.), *Sinema araştırmaları: Kuramlar, kavramlar, yaklaşımlar* (2. bs, ss. 143-156). Derin Yayınları.

Yağar, F., & Dökme, S. (2018). Niteliksel araştırmaların planlanması: Araştırma soruları, örneklem seçimi, geçerlik ve güvenirlik. *Gazi Sağlık Bilimleri Dergisi*, 3(3), 1-9.

Yu, Z., & Lo, C.-H. (2023). Mapping the viewer experience in cinematic virtual reality: A systematic review. *PRESENCE: Virtual and Augmented Reality*, 32, 205-229. https://doi.org/10.1162/pres_a_00409

Zhang, Y., Zhou, H., Jiang, Z., Tang, Z., Luo, T., & Lei, Q. (2025). Exploring viewing modalities in cinematic virtual reality: A systematic review and meta-analysis of challenges in evaluating user experience. *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction*, 9(2), 1-30. https://doi.org/10.1145/3710980