

KARAR DESTEK SİSTEMLERİ VE SENARYODA YARATICILIK: JOKER (2019) FİLMİ ÜZERİNDEN BİR İNCELEME

Emir BATUŞ*

Araştırma Makalesi

Geliş Tarihi: 12.06.2026 Kabul Tarihi: 09.09.2026

* Dr. Öğr. Üyesi, İstanbul Kent Üniversitesi,
Sanat ve Tasarım Fakültesi,
Radyo, Televizyon ve Sinema Bölümü,
emir.batus@kent.edu.tr,
ORCID: 0000-0003-0892-3910.

Atıf: Batuş, E. (2026). Karar Destek Sistemleri ve Senaryoda Yaratıcılık: Joker (2019) Filmi Üzerinden Bir İnceleme. Uluslararası Halkla İlişkiler ve Reklam Çalışmaları Dergisi, 9(2), 141-166.

- Bu makalenin yazarı, makalede araştırma ve yayın etiğine uyulduğunu beyan etmiştir.
- Etik kurul raporu bilgisi: Bu çalışma etik kurul raporu gerektirmemektedir.
- Yazar yayın katkısı oranını %100 şeklinde beyan etmiştir.

Özet

Dijitalleşme ve yapay zekâ teknolojilerinin yaygınlaşması, film endüstrisinde veri temelli karar alma süreçlerini giderek daha görünür hâle getirmektedir. Bu dönüşüm, yalnızca yapım, dağıtım ve pazarlama süreçlerini değil, senaryo geliştirme aşamasında yaratıcı kararların alınma biçimini de yeniden şekillendirmektedir. Karar destek sistemleri (KDS), geçmiş film verileri, tür örüntüleri, anlatı yapıları, karakter ilişkileri, duygusal tonlar ve izleyici beklentileri gibi çok boyutlu verileri analiz ederek senaryo geliştirme sürecine yönelik öngörüler sunmaktadır. Bu çalışma, KDS'nin senaryo yazımında yaratıcılık üzerindeki etkilerini disiplinler arası bir perspektifle incelemeyi amaçlamaktadır. Araştırmada nitel durum çalışması deseni benimsenmiş; literatür taraması, belge analizi ve vaka analizi yöntemleri birlikte kullanılmıştır. *Joker* (2019), süper kahraman anlatılarının yerleşik kalıplarından ayrılması, psikolojik derinliği, karakter merkezli yapısı ve elde ettiği yüksek ticari başarı nedeniyle örnek olay olarak seçilmiştir. Bulgular, KDS'nin senaryo geliştirme sürecinde veri odaklı içgörüler sağlayarak yaratıcı kararları destekleyebileceğini ancak geçmiş başarı örüntülerine dayalı tahminlerin anlatsal çeşitliliği sınırlayarak standartlaşma riskini artırabileceğini göstermektedir. Ayrıca algoritmik önerilerin, yaratıcı risk alma eğilimini azaltma potansiyeline sahip olduğu belirlenmiştir. Sonuç olarak çalışma, veri temelli üretim mantığı ile yaratıcı özgünlük arasındaki gerilimi tartışmakta ve insan yaratıcılığı ile algoritmik sistemlerin birbirini tamamladığı hibrit bir üretim modelinin film endüstrisinin geleceği açısından önemli olduğu vurgulanmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Karar Destek Sistemleri, Yaratıcılık, Senaryo, Yapay Zekâ, Algoritmik Kültür, Sinema.

DECISION SUPPORT SYSTEMS AND CREATIVITY IN SCREENWRITING: AN ANALYSIS OF JOKER (2019)

Abstract

The proliferation of digitalization and artificial intelligence technologies is making data-driven decision-making processes increasingly visible in the film industry. This transformation is reshaping not only the production, distribution, and marketing processes but also the way creative decisions are made during the script development phase. Decision support systems (DSS) offer insights into the script development process by analyzing multidimensional data such as past film data, genre patterns, narrative structures, character relationships, emotional tones, and audience expectations. This study aims to examine the effects of DSS on creativity in scriptwriting from an interdisciplinary perspective. A qualitative case study design was adopted in the research; literature review, document analysis, and case analysis methods were used together. *Joker* (2019) was chosen as a case study due to its departure from established patterns of superhero narratives, its psychological depth, its character-centered structure, and its high commercial success. The findings show that DSS can support creative decisions by providing data-driven insights in the script development process; however, predictions based on past success patterns may increase the risk of standardization by limiting narrative diversity. Furthermore, it has been determined that algorithmic suggestions have the potential to reduce the tendency towards creative risk-taking. Consequently, the study discusses the tension between data-driven production logic and creative originality, and emphasizes that a hybrid production model, where human creativity and algorithmic systems complement each other, is important for the future of the film industry.

Keywords: Decision Support Systems, Creativity, Screenwriting, Artificial Intelligence, Algorithmic Culture, Cinema.

Extended Abstract

This study examines the impact of Decision Support Systems (DSS) on creativity in the screenplay development process within the contemporary film industry, focusing on *Joker* (2019) as a case study. With the rapid development of digitalization, artificial intelligence, big data analytics, and algorithmic prediction systems, the film industry has increasingly shifted toward data-driven decision-making models. This transformation affects not only production, distribution, and marketing strategies, but also the creative processes through which screenplays are developed. In this context, DSS have become significant tools that analyze genre structures, narrative patterns, character relationships, emotional tone, dialogue density, audience expectations, and commercial potential. Therefore, the central question of this study is whether DSS support creativity by providing analytical insight or restrict originality by reinforcing standardized narrative formulas. The main aim of the study is to evaluate the relationship between algorithmic decision-making and creative originality in screenwriting. The research adopts a qualitative methodology and is designed as a case study. Literature review, document analysis, thematic analysis, and case analysis are used together. The film *Joker*, directed by Todd Phillips in 2019, is selected as the primary case because it deviates from conventional superhero narrative patterns and

offers a psychologically complex, character-centered, and aesthetically distinctive structure. Although the film belongs to a well-known comic-book universe, it distances itself from the dominant codes of the superhero genre by focusing on alienation, social exclusion, psychological collapse, and anti-heroic transformation. For this reason, *Joker* provides a productive example for discussing the limitations of algorithmic prediction systems and the continuing significance of creative risk.

The theoretical framework of the study is grounded in interdisciplinary perspectives, including creativity theories, media studies, cultural studies, and algorithmic culture. The distinction between template-based creativity and chaotic or experimental creativity constitutes one of the key conceptual axes of the research. Template-based creativity refers to the use of established narrative structures such as three-act storytelling, genre conventions, character archetypes, and predictable dramatic patterns. In contrast, chaotic creativity emphasizes uncertainty, experimentation, ambiguity, and artistic risk. In contemporary cinema, these two approaches coexist in a complex tension. DSS tend to operate closer to template-based creativity because they rely on historical data, successful narrative models, and measurable audience responses. However, artistic innovation often emerges through deviations from such predictable models.

The study also draws on Adorno and Horkheimer's concept of the culture industry and reinterprets it within the context of algorithmic culture. In the traditional culture industry model, cultural products are standardized and reproduced according to commercial logic. In the digital era, this standardization is increasingly shaped by algorithms, data analytics, recommendation systems, and predictive models. Thus, cultural production is no longer guided solely by producers, studios, or market intuition; it is also structured by computational systems that classify, rank, and forecast creative content. From this perspective, DSS are not neutral technical tools. They also function as cultural mechanisms that influence what kinds of stories are considered valuable, producible, and commercially viable. The findings of the study reveal that DSS have a dual and paradoxical role in the creative process. On the one hand, these systems can support screenwriters, producers, and investors by reducing uncertainty, analyzing audience tendencies, identifying possible weaknesses in scripts, and offering strategic

insights about genre, tone, pacing, character visibility, and market potential. Especially in high-budget productions, such data-driven tools may help manage financial risk and make production processes more predictable. On the other hand, because DSS rely heavily on previous success patterns, they may encourage the repetition of familiar formulas and limit narrative diversity. In this sense, algorithmic prediction may produce a tendency toward homogenization by privileging what has worked before over what is new, risky, or aesthetically disruptive.

The case of *Joker* demonstrates the limitations of such predictive models. The film has a relatively modest budget compared with mainstream superhero productions, limited action sequences, a dark psychological atmosphere, and a highly subjective narrative structure. Its narrative is built around Arthur Fleck's psychological transformation rather than external heroic conflict. These features make the film a risky project from a conventional data-driven commercial perspective. However, despite this risk, *Joker* achieved significant international box-office success and became a major cultural phenomenon. This outcome shows that commercial success cannot be explained only through measurable variables such as genre, budget, action density, or star power. Cultural context, social tension, audience psychology, ideological resonance, festival prestige, and aesthetic originality also play decisive roles.

In this regard, *Joker* can be interpreted as an example of creative deviation. It challenges algorithmic norms by proving that films departing from established genre expectations can still achieve strong commercial and cultural impact. The film's success reveals that creativity in cinema remains a complex, unpredictable, and multidimensional process. While algorithms can analyze patterns, they cannot fully grasp historical mood, symbolic meaning, affective intensity, or the emotional relationship between a film and its audience. As a solution to the tension between data-driven decision-making and artistic originality, the study proposes a hybrid creativity model. In this model, DSS should not replace human creativity but should be positioned as supportive tools. Human intuition, imagination, aesthetic judgment, and risk-taking should remain central to the screenplay development process, while algorithmic systems may provide complementary analytical feedback. Such a model makes it possible to combine creative freedom with strategic awareness.

In conclusion, this study argues that DSS have become important components of contemporary film production, yet they should not dominate the creative process. The most productive approach is not to reject algorithmic tools entirely, but to use them critically and selectively. Creativity in cinema cannot be reduced to data, prediction, or computational logic. Therefore, the future of screenwriting depends on maintaining a balance between analytical systems and human imagination.

GİRİŞ

Dijitalleşme ve yapay zekâ teknolojilerindeki gelişmeler, kültür endüstrilerinin üretim, dolaşım ve tüketim süreçlerini önemli ölçüde dönüştürmüştür. Bu dönüşüm sinema endüstrisinde özellikle belirginleşmiş; geleneksel yaratıcı üretim pratikleri, büyük veri analizi, izleyici ölçümleri ve algoritmik sistemler tarafından desteklenen yeni bir karar alma yapısı içinde yeniden tanımlanmaya başlamıştır (Tsiavos ve Kitsios, 2025, s. 4). Sinema tarihsel olarak yüksek belirsizlik ve risk içeren bir üretim alanı olarak değerlendirilirken günümüzde bu belirsizlik veri temelli analizler aracılığıyla kısmen yönetilebilir hale getirilmeye çalışılmaktadır. Bu nedenle yapımcılar ve senaristler yalnızca estetik ve anlatısal tercihler doğrultusunda değil izleyici davranışları, pazar eğilimleri ve veri analitiği sonuçları doğrultusunda da karar almaktadır. Böylece yaratıcı üretim süreci, sezgisel bir pratik olmanın yanında ölçülebilir, karşılaştırılabilir ve öngörülebilir bir karar alanı olarak yeniden kurulmaktadır.

Karar destek sistemleri (KDS), bu dönüşümün merkezinde yer alan araçlardan biridir. KDS'ler, geçmiş film verileri, tür örüntüleri, anlatı yapıları, karakter dinamikleri ve izleyici eğilimleri üzerinden analiz yaparak yeni projelere ilişkin öngörüler üretmektedir (Lash ve Zhao, 2016, s. 882). Bu sistemler özellikle yüksek bütçeli film projelerinde yatırım riskini azaltmak, hedef kitleyi belirlemek ve üretim kararlarını rasyonelleştirmek amacıyla kullanılmaktadır. Bununla birlikte KDS'ler yalnızca finansal riskleri azaltan teknik araçlar olarak değil yaratıcı kararları etkileyen ve üretim süreçlerinin estetik yönelimlerini dönüştüren sistemler olarak da değerlendirilmelidir. Bu noktada temel tartışma, KDS'nin yaratıcı süreci destekleyen bir araç olduğu mu, yoksa anlatı üretimini standartlaştırarak özgünlüğü sınırlayan bir mekanizma haline mi geldiği sorusu etrafında şekillenmektedir (Lash ve Zhao, 2016, s. 882).

2000’li yıllardan itibaren veri analitiği uygulamalarının hızla gelişmesi, sinema endüstrisinde karar alma süreçlerinin yeniden yapılandırılmasına yol açmıştır. İnternet tabanlı dağıtım platformlarının yaygınlaşmasıyla birlikte izleyici davranışlarına ilişkin geniş veri setleri elde edilmeye başlanmıştır; bu veriler yalnızca pazarlama ve dağıtım stratejilerinde değil içerik üretiminde de belirleyici hale gelmiştir. Böylece sinema endüstrisi, geçmiş performans verileri, tür eğilimleri, izleyici beklentileri ve platform etkileşimleri doğrultusunda şekillenen daha sistematik bir üretim yapısına yönelmiştir.

Netflix, veri analitiğinin içerik üretimi üzerindeki etkisini görünür kılan önemli örneklerden biridir. Platform, kullanıcıların izleme geçmişi, tercihleri ve etkileşim verilerini analiz ederek kişiselleştirilmiş öneri sistemleri geliştirmekte; aynı zamanda bu verileri içerik üretim stratejilerinde kullanmaktadır. Bu durum, izleyici talepleri ile üretim süreçleri arasında doğrudan bir geri besleme ilişkisi kurulmasına imkân tanımakta ve kültürel üretimi veri temelli bir döngü içinde yeniden şekillendirmektedir. Bu çerçevede algoritmik sistemler yalnızca içerik öneren mekanizmalar değil, aynı zamanda içerik üretiminin yönünü etkileyen aktörler haline gelmektedir.

Benzer biçimde, senaryo geliştirme süreçlerine odaklanan ScriptBook gibi sistemler, yapay zekâ destekli analizler aracılığıyla senaryoların ticari başarı potansiyelini değerlendirmektedir. Bu tür sistemler karakter gelişimi, anlatı yapısı, duygusal ton, tür dağılımı ve izleyici etkileşim potansiyeli gibi unsurları analiz ederek yatırımcılara ve yapımcılara risk değerlendirmesi sunmaktadır. Böylece film projelerinin erken aşamalarında hangi anlatıların destekleneceği, hangi projelerin geliştirileceği ve hangi üretim stratejilerinin tercih edileceği üzerinde veri temelli öngörüler etkili olabilmektedir. (Günay, 2024, s. 259).

Cinelytic gibi platformlar ise oyuncu seçimi, bütçe planlaması ve dağıtım stratejileri gibi alanlarda veri temelli tahminler sunarak sinema üretimini daha hesaplanabilir bir yapıya dönüştürmektedir. Bu sistemler, oyuncu, yönetmen, tür, pazar ve bütçe gibi değişkenlerin geçmiş performans verilerini analiz ederek belirli bir projenin olası ekonomik sonuçlarına ilişkin öngörüler üretebilmektedir. Bu gelişmeler,

KDS'nin sinema endüstrisinde yardımcı araç olmanın ötesine geçerek üretim süreçlerinin merkezine yerleştiğini göstermektedir. (Mutlu, 2020, s. 170).

Bununla birlikte veri temelli sistemlerin geçmiş başarı örüntülerine dayanması, yaratıcı üretimin doğası açısından önemli tartışmaları beraberinde getirmektedir. Başarılı olduğu varsayılan tür kalıplarının, karakter arketiplerinin ve anlatı yapılarının yeniden üretilmesi, sinema üretiminde standartlaşma eğilimini güçlendirebilmektedir. Bu bağlamda yaratıcı üretim, şablon temelli yaklaşımlar ile deneysel ve risk alan yaratıcılık anlayışları arasında bir gerilim alanında konumlanmaktadır. Günümüz sinemasında bu gerilim, algoritmik sistemlerin üretim süreçlerine artan müdahalesiyle daha görünür hale gelmektedir.

Bu dönüşüm, Theodor W. Adorno ve Max Horkheimer tarafından geliştirilen kültür endüstrisi kuramı çerçevesinde değerlendirilebilir. Kültür endüstrisi yaklaşımı, kültürel üretimin standartlaşma ve ticarileşme eğilimini vurgularken günümüzde bu tartışma algoritmik kültür kavramı üzerinden yeniden anlam kazanmaktadır (Horkheimer ve Adorno, 2002, s. 94). Algoritmik kültür, bireylerin estetik tercihleri ve tüketim alışkanlıklarının veri olarak işlenmesi ve bu veriler doğrultusunda içerik üretiminin yönlendirilmesi sürecini ifade etmektedir. Bu açıdan sinema, yalnızca estetik bir ifade biçimi değil aynı zamanda veri temelli bir endüstriyel üretim alanı olarak da değerlendirilmelidir.

Bu çalışma, söz konusu dönüşümü senaryo yazımı bağlamında ele alarak karar destek sistemlerinin yaratıcı süreç üzerindeki etkilerini incelemeyi amaçlamaktadır. Araştırmanın temel sorusu şudur: KDS, senaryoda yaratıcı üretimi nasıl etkilemektedir? Bu sistemler yaratıcı süreci destekleyen analitik araçlar mı, yoksa anlatı üretimini standartlaştıran sınırlayıcı mekanizmalar mı üretmektedir? Bu sorulara yanıt aramak amacıyla çalışma, nitel araştırma yaklaşımı içinde literatür taraması, belge analizi ve vaka analizine dayandırılmış; örnek olay olarak *Joker* (2019) filmi seçilmiştir.

Joker (2019), düşük sayılabilecek üretim bütçesine rağmen yüksek ticari başarı elde etmesi, klasik süper kahraman anlatı kalıplarından sapması ve psikolojik

çözülüşe dayalı karakter merkezli bir anlatı kurması nedeniyle KDS ile yaratıcı risk arasındaki ilişkiyi incelemek için uygun bir örnek sunmaktadır. Bu çerçevede makale, insan yaratıcılığı ile algoritmik sistemler arasındaki etkileşimi analiz ederek dijital çağda yaratıcı sürecin nasıl yeniden tanımlandığını tartışmayı hedeflemektedir.

1. Kuramsal Çerçeve

1.1. Yaratıcılık Kuramları: Şablon ve Kaos

Yaratıcılık, uzun süre bireysel yetenek, sezgi ve özgünlük kavramlarıyla ilişkilendirilmiş ve çoğu zaman öngörülemez bir süreç olarak değerlendirilmiştir. Ancak çağdaş yaklaşımlar, yaratıcı üretimin yalnızca bireysel ilhamla değil aynı zamanda bilişsel süreçler, kültürel kodlar, endüstriyel beklentiler ve teknolojik araçlar aracılığıyla biçimlendiğini göstermektedir. Bu bağlamda literatürde iki eğilim öne çıkmaktadır: şablon temelli yaratıcılık ve deneysel/kaotik yaratıcılık.

Şablon temelli yaklaşım, yaratıcı üretimin mevcut anlatı kalıplarının yeniden düzenlenmesiyle ortaya çıktığını savunmaktadır. Sinema alanında üç perdeli yapı, tür şemaları ve karakter arketipleri bu yaklaşımın temel araçlarıdır. Buna karşılık kaotik ya da deneysel yaratıcılık, yaratım sürecinin öngörülemez, riskli ve belirsizlik içeren doğasını vurgulamaktadır. Philippe Petit'nin risk ve belirsizlik temelli yaratım anlayışı bu çerçevede değerlendirilebilir (2002, s. 87). Deleuze'ün sinema düşüncesi de özellikle modern ve sanat sinemasında çizgisel anlatı düzenlerinin kırılması, imge-zaman ilişkilerinin yeniden kurulması ve deneysel biçimlerin öne çıkması bakımından bu tartışmaya katkı sağlamaktadır. Bu iki yaklaşım arasındaki temel fark, yaratıcı sürecin ne ölçüde kontrol edilebilir olduğuna ilişkindir (Deleuze, 1986, s. 17).

1.2. Karar Destek Sistemleri ve Yaratıcılık

Karar destek sistemleri (KDS), büyük veri analizi ve yapay zekâ teknolojilerine dayanan, karmaşık karar alma süreçlerini desteklemek amacıyla geliştirilen sistemlerdir. Sinema endüstrisinde KDS'ler özellikle senaryo geliştirme, bütçe planlama, hedef kitle belirleme ve dağıtım stratejileri gibi alanlarda kullanılmaktadır. Bilişsel yaratıcılık kuramları, yaratıcı süreci; problem çözme, analogi kurma, yeniden yapılandırma ve çağrışım gibi zihinsel işlemler üzerinden açıklamaktadır (Boden, 2004, s. 45). Bu açıdan KDS, yaratıcı karar alma sürecine veri

temelli bir katman eklemekte; tür dağılımı, karakter yapısı, anlatı örgüsü ve duygusal ton gibi unsurları geçmiş veriler üzerinden analiz ederek üretim süreçlerini öngörülebilir hale getirmektedir. Ancak bu öngörülebilirlik, anlatıların belirli kalıplar etrafında yeniden üretilmesine ve yaratıcı özgünlüğün sınırlandırılmasına da yol açabilmektedir.

1.3. Algoritmik Kültür ve Sinema

Horkheimer ve Adorno'ya göre kültür endüstrisi, kültürel üretimin standartlaşmasını ve ticarileşmesini açıklayan temel kavramlardan biridir (Horkheimer ve Adorno, 2002, s. 94). Dijitalleşme ile bu yaklaşım, algoritmik kültür kavramı üzerinden yeniden yorumlanmaktadır. Algoritmik kültür, kültürel üretimin, dolaşımın ve tüketimin veri analizi aracılığıyla yönlendirilmesini ifade etmektedir (Striphas, 2015, s. 398).

Sinema endüstrisinde algoritmik kültür, içeriklerin üretiminden dağıtımına kadar pek çok kararın veri temelli sistemler tarafından etkilenmesi anlamına gelmektedir. Bu durum, sinemayı yalnızca estetik bir üretim alanı olmaktan çıkararak analiz, ölçüm ve optimizasyon süreçleriyle iç içe geçen bir kültürel endüstri alanı haline getirmektedir. Böylece izleyici tercihleri, yalnızca sonradan ölçülen tüketim davranışları değil üretim sürecini önceden yönlendiren veriler olarak da işlev kazanmaktadır.

1.4. Hibrit Yaratıcılık ve Autopoietik Model

Günümüz sinema üretiminde şablon temelli ve deneysel yaratıcılık yaklaşımlarının tek başına yeterli olmadığı görülmektedir. Bu nedenle hibrit yaratıcılık modeli, insan yaratıcılığı ile veri temelli sistemlerin etkileşimini temel alan bir yaklaşım olarak öne çıkmaktadır. Bu modelde KDS, yaratıcı sürecin yerine geçen bir mekanizma değil yaratıcı kararları destekleyen ve alternatifleri görünür kılan bir araç olarak da konumlandırılır.

Hibrit model, yaratıcı sürecin iki bileşeni olan insanın sezgisel ve özgün üretim kapasitesi ile algoritmik sistemlerin veri analizi yoluyla sunduğu öngörülerini araya getirmektedir. Bu etkileşim, yaratıcı sürecin tamamen kontrol altına alınmasını

değil daha bilinçli ve çok katmanlı bir üretim sürecinin kurulmasını sağlamaktadır. Dolayısıyla KDS, doğru kullanıldığında yaratıcı üretimi sınırlayan bir yapı olmaktan ziyade alternatif anlatı olanaklarını genişletebilen bir destek mekanizması haline gelebilmektedir.

Bu yaklaşım, Humberto Maturana ve Francisco Varela tarafından geliştirilen autopoiesis kavramı ile ilişkilendirilebilir. Autopoietik sistemler, kendi kendini üreten ve sürdüren dinamik yapılar olarak tanımlanmaktadır. Sinema üretimi bu çerçevede ele alındığında, yaratıcı süreç ile veri temelli analizler arasında sürekli bir geri besleme ilişkisi kurulduğu söylenebilmektedir. Bu döngüsel yapı, üretim süreçlerinin hem sürekliliğini hem de dönüşümünü mümkün kılmaktadır (Maturana ve Varela, 1980, s. 78).

Hibrit anlatı kavramı, David Bordwell'in sinema poetiği çerçevesinde daha derinlikli biçimde temellendirilebilmektedir. Bordwell, Janet Staiger ve Kristin Thompson ile birlikte kaleme aldığı *The Classical Hollywood Cinema* çalışmasında, Hollywood sinemasını "anlatısal, zamansal ve mekânsal sistemlerin oluşturduğu bir norm kümesi" olarak tanımlamakta ve sinema tarihini "yazarlar vardı demeden önce sınırlılıklar vardı; sapmalar vardı önce normlar vardı" (*before there are authors/auteurs, there are constraints; before there are deviations, there are norms*) ilkesi üzerinden okumaktadır (Kokeş, 2019, s.52).

Sonuç olarak hibrit yaratıcılık modeli, sinema üretiminde özgünlük ile endüstriyel optimizasyon arasında denge kurmayı amaçlamaktadır. Bu model, yaratıcı sürecin merkezinde insanı konumlandırırken algoritmik sistemleri destekleyici araçlar olarak değerlendirmektedir. Böylece veri temelli öngörü ile yaratıcı risk arasında daha esnek ve sürdürülebilir bir üretim ilişkisi kurulabilir.

2. Yöntem

Bu çalışma, karar destek sistemlerinin (KDS) senaryo yazım sürecinde yaratıcılık üzerindeki etkilerini incelemek amacıyla nitel araştırma yaklaşımı çerçevesinde yürütülmüştür. Araştırma deseni olarak nitel durum çalışması benimsenmiştir. Örnek olay olarak *Joker* (2019) filmi seçilmiş; film metni, ilgili

literatür ve ScriptBook demo analiz çıktıları birlikte değerlendirilmiştir. Bu çalışmada kullanılan ScriptBook analiz çıktıları, 02.06.2026 tarihinde ScriptBook firmasının özel izniyle demo analiz paneli üzerinden elde edilmiştir. ScriptBook, senaryo metinlerini yapay zekâ ve makine öğrenimi temelli analiz süreçlerinden geçirerek anlatı yapısı, tür dağılımı, karakter görünürlüğü, diyalog yoğunluğu, sahne ritmi, duygusal ton ve olası ticari performansa ilişkin öngörüler sunan bir karar destek sistemidir. Araştırma, nitel araştırma etiği ilkelerine uygun biçimde yürütülmüş; kullanılan veriler nicel genelleme amacıyla değil algoritmik sistemlerin yaratıcı üretimi nasıl yorumladığını tartışmak amacıyla değerlendirilmiştir. Bu amaç çerçevesinde çalışmanın yöneldiği araştırma soruları şu şekilde belirlenmiştir: 1. KDS, senaryo geliştirme sürecinde yaratıcı üretimi hangi mekanizmalar aracılığıyla etkilemektedir? 2. KDS, yaratıcı süreci destekleyen analitik araçlar mı sunmakta, yoksa anlatı üretimini standartlaştıran sınırlayıcı mekanizmalar mı üretmektedir? 3. İnsan yaratıcılığı ile algoritmik sistemlerin birbirini tamamladığı hibrit bir üretim modeli, sinema endüstrisinde nasıl konumlandırılmalıdır?

2.1. Veri Toplama

Araştırmada veri toplama yöntemi olarak belge analizi kullanılmıştır. Bu doğrultuda üç temel veri kaynağından yararlanılmıştır:

1. İlgili literatür (yaratıcılık, KDS ve sinema çalışmaları)
2. Film metni (*Joker*)
3. ScriptBook verileri

Bu veri kaynakları, çalışmanın kuramsal ve uygulamalı boyutunu destekleyecek biçimde birlikte değerlendirilmiştir. İç geçerliliği güçlendirmek amacıyla veri kaynakları arasında karşılaştırmalı analiz yapılmış; tematik analiz sürecinde kodlama aşamaları sistematik biçimde yürütülmüştür.

ScriptBook verileri, doğrudan araştırmacı tarafından üretilmiş birincil veriler değil, yapay zekâ temelli analiz sistemleri tarafından oluşturulan ikincil algoritmik veri çıktılarıdır. Bu veriler, film metnine ilişkin tür dağılımı, karakter görünürlüğü, diyalog yoğunluğu ve anlatı yapısı gibi değişkenlerin makine öğrenimi modelleri aracılığıyla analiz edilmesi sonucunda elde edilmektedir.

Bu nedenle ScriptBook çıktıları, çalışmada nicel genelleme yapmak için değil, KDS'nin yaratıcı süreçleri nasıl sınıflandırdığını ve yorumladığını göstermek için kullanılmıştır. Dolayısıyla bu veriler, doğrudan gerçekliği temsil eden ölçümlerden ziyade algoritmik sistemlerin kültürel üretimi nasıl anlamlandırdığını gösteren analitik göstergeler olarak değerlendirilmiştir.

2.2. Nielsen ve Medya Ölçüm Sistemleri

Medya ve iletişim araştırmalarında izleyici ölçümü, içerik üretimi ve dağıtım süreçlerinin şekillenmesinde belirleyici bir rol oynamaktadır. Nielsen, 20. yüzyılın ortalarından itibaren geliştirdiği ölçüm sistemleriyle medya endüstrisinin önemli veri sağlayıcılarından biri haline gelmiştir. Geleneksel olarak televizyon izlenme oranlarını ölçmek amacıyla geliştirilen Nielsen sistemleri, dijitalleşme ile streaming ve OTT platformlarını kapsayan çok katmanlı bir yapıya dönüşmüştür. Bu dönüşüm, medya tüketiminin parçalı ve platformlar arası hale geldiği günümüz ekosisteminde izleyici davranışlarının daha ayrıntılı biçimde ölçülmesine imkân tanımaktadır.

Nielsen'in sunduğu veriler yalnızca ölçüm aracı olmanın ötesinde, karar destek sistemlerinin temel girdilerinden biri haline gelmiştir. Film ve dizi üretim süreçlerinde hangi tür içeriklerin daha fazla izlendiği, hangi oyuncuların izleyici çektiği ve hangi anlatı yapılarının daha başarılı olduğu gibi sorular, izleyici ölçüm verileri aracılığıyla analiz edilebilmektedir. Bu durum, kültürel üretim süreçlerinin giderek daha fazla veri temelli bir yapıya dönüşmesine neden olmaktadır. Eleştirel kuram açısından bakıldığında izleyicinin yalnızca içerik tüketen bir özne değil, aynı zamanda veri üreten bir kullanıcı olarak konumlandırılması kültür endüstrisinin güncel biçimlerini tartışmaya açmaktadır.

Bu bağlamda Nielsen, medya endüstrisinde yalnızca bir ölçüm kurumu değil aynı zamanda kültürel üretimin yönünü etkileyen stratejik bir veri aktörü olarak değerlendirilebilir. OTT platformlarının yükselişiyle birlikte izleyici davranışlarının veri temelli analizi, sinema ve televizyon üretim süreçlerinin ekonomik ve ideolojik boyutlarını yeniden düşünmeyi gerekli kılmaktadır.

Küresel medya ölçüm sistemleri içerisinde Nielsen, izleyici davranışlarını analiz etme ve medya tüketimini sayısallaştırma kapasitesi bakımından öne çıkan aktörlerden biridir. Her ne kadar Kantar, Comscore ve GfK gibi şirketler de veri analitiği ve pazar araştırması alanında etkili olsa da Nielsen, özellikle izleyici ölçüm metodolojileri ve sektörel referans olma niteliğiyle önemli bir konuma sahiptir (Napoli, 2011, s. 56).

2.3. Veri Analizi

Araştırmada toplanan veriler tematik analiz yöntemiyle incelenmiştir. Analiz süreci dört aşamada yürütülmüştür:

1. Verilerin incelenmesi ve ön kodların oluşturulması
2. Benzer kodların bir araya getirilerek kategorilerin belirlenmesi
3. Kategorilerden temaların oluşturulması
4. Temaların yorumlanması ve kuramsal çerçeve ile ilişkilendirilmesi

Bu doğrultuda ScriptBook verileri yalnızca destekleyici bir veri kaynağı olarak değil aynı zamanda inceleme nesnesi olarak ele alınmış; algoritmik öngörülerin sınırları ve yönelimleri analitik bir çerçevede değerlendirilmiştir. Kodlama sürecinde tümevarımsal ve kuramsal yönlendirmeli yaklaşımlar birlikte kullanılmıştır. Film metni ve ScriptBook veri çıktıları birlikte değerlendirilerek “karakter merkezlilik”, “düşük aksiyon yoğunluğu”, “türsel sapma”, “algoritmik uyumsuzluk”, “ticari sapma” ve “yaratıcı özgünlük” gibi kodlar oluşturulmuştur. Bu kodlar, “anlatı yapısı”, “algoritmik öngörü ve sapma”, “ticari performans” ve “yaratıcı özgünlük” temaları altında sınıflandırılmıştır.

Kod	Tema	Yorum
Düşük aksiyon yoğunluğu	Algoritmik öngörü ve sapma	Süper kahraman türü beklentilerinden uzaklaşma
Arthur merkezlilik	Anlatı yapısı	Öznel ve psikolojik anlatı
Orta ölçekli bütçe	Ticari optimizasyon	Riskli fakat yüksek geri dönüşlü üretim
Tür melezliği	Yaratıcı özgünlük	Dram, gerilim ve suç türlerinin kesişimi

Tablo 1: Tematik Analiz Sürecinde Oluşturulan Kod, Tema ve Yorum Kategorileri

Tablo 1’de görüldüğü üzere araştırmada elde edilen kodlar, filmin anlatı yapısı, algoritmik öngörü modelleriyle ilişkisi, ticari konumlanması ve yaratıcı özgünlüğü bağlamında sınıflandırılmıştır. Bu sınıflandırma, bulgular bölümünde geliştirilen tematik çözümlemenin analitik temelini oluşturmaktadır.

2.4. Araştırmanın Sınırlılıkları

Bu çalışma, yalnızca bir film örneği üzerinden yürütüldüğü için genellenebilirlik açısından sınırlıdır. Ayrıca kullanılan veri seti, mevcut analiz araçlarının sunduğu çıktılarla sınırlıdır. Farklı veri kaynakları ve karşılaştırmalı film örnekleriyle yapılacak araştırmalar daha kapsamlı sonuçlar ortaya koyabilir. Çalışmada etik kurul gerektirmeyen belge ve ikincil veri çıktıları kullanılmıştır. Bununla birlikte ScriptBook verilerinin bazı sınırlılıkları bulunmaktadır. Bu sistemler geçmiş film verilerine dayalı olarak eğitildiği için yaratıcı sapma, kültürel bağlam ve izleyici psikolojisi gibi nicel olarak ölçülmesi güç değişkenleri sınırlı biçimde yansıtabilmektedir. Ayrıca algoritmik modellerin işleyişine ilişkin şeffaflığın sınırlı olması, verilerin metodolojik olarak yeniden üretilebilirliğini kısıtlamaktadır.

Bu nedenle ScriptBook çıktıları, bu çalışmada nesnel gerçekliği doğrudan temsil eden veriler olarak değil, algoritmik kültürün sinema üretimini nasıl yapılandırıldığını görünür kılan yorumlayıcı bir metodolojik araç olarak değerlendirilmiştir.

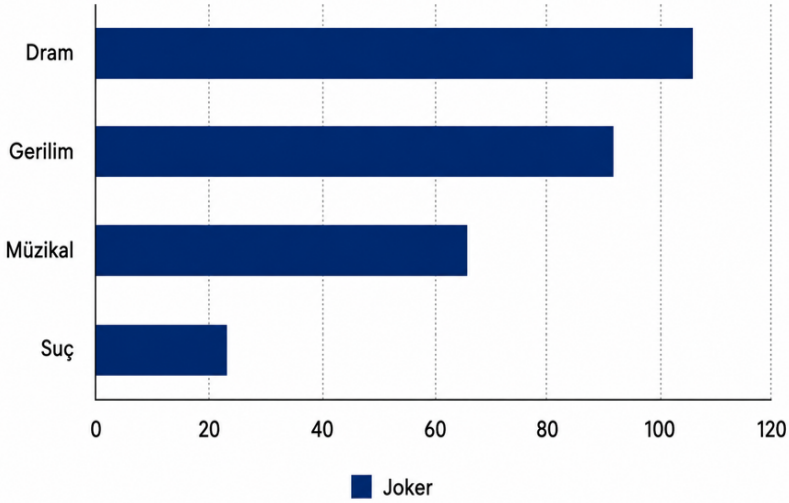
3. Bulgular ve Yorum

Bu araştırma kapsamında elde edilen bulgular, tematik analiz doğrultusunda dört ana tema altında sınıflandırılmıştır:

- (1) Anlatı Yapısı
- (2) Algoritmik Öngörü ve Sapma
- (3) Ticari Optimizasyon
- (4) Yaratıcı Özgünlük

3.1. Anlatı Yapısı

3.1.1. Film Türü



Şekil 1: Tür Analizi

Kaynak: ScriptBook analiz çıktıları, 2026

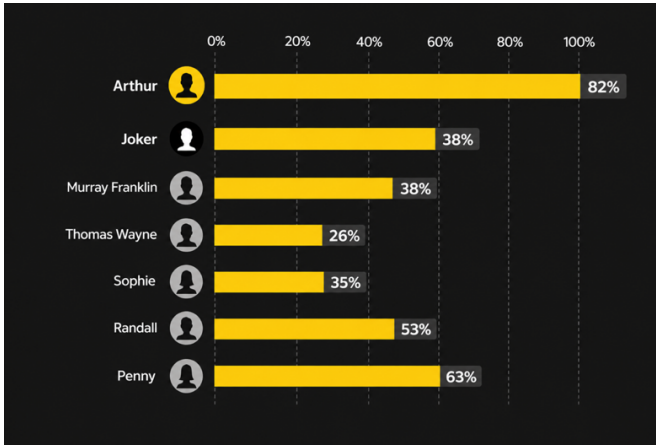
Joker, klasik tür sınıflandırmalarının ötesine geçen çok katmanlı ve hibrit bir anlatı yapısı sergilemektedir. Film, temelde psikolojik dram, gerilim ve suç türlerinin kesişiminde konumlanmakta ancak bu türlerin geleneksel anlatı kodlarını dönüştürerek özgün bir türsel yapı ortaya koymaktadır. Şekil 1’de yer alan tür analizi, filmin dram ve gerilim ağırlıklı bir yapıya sahip olduğunu göstermektedir. Bu durum, türlerin sabit kategoriler olmaktan çok tarihsel ve kültürel bağlam içinde dönüşen yapılar olduğunu savunan yaklaşımlarla örtüşmektedir (Altman, 1999, s. 23).

Film yüzeyde bir süper kahraman evrenine ait olsa da bu türün klasik anlatı yapısından belirgin biçimde ayrılmaktadır. Geleneksel anlatılarda görülen iyi-kötü karşıtlığı ve kahramanın yükselişine dayalı dramatik yapı, burada etik belirsizliklere ve karakterin psikolojik çözülüşüne bırakılmaktadır. Bu yönüyle *Joker*, yalnızca türler arası geçiş örneği değil aynı zamanda türün ideolojik yapısını sorgulayan bir metin olarak değerlendirilebilir (Neale, 2000, s. 171).

Film, karakterin iç dünyasına odaklanarak anlatı merkezini dış aksiyondan içsel çatışmaya kaydırmaktadır. Bu yapı, klasik neden-sonuç ilişkisine dayalı lineer anlatıdan kısmi bir sapma olarak okunabilir (Bordwell & Thompson, 2013, s. 84). Suç eylemleri dramatik doruk noktaları olarak değil, karakter dönüşümünün sonuçları olarak sunulmaktadır. Böylece anlatının temel gerilimi fiziksel aksiyondan çok psikolojik kırılma ve toplumsal dışlanma ekseninde kurulmaktadır.

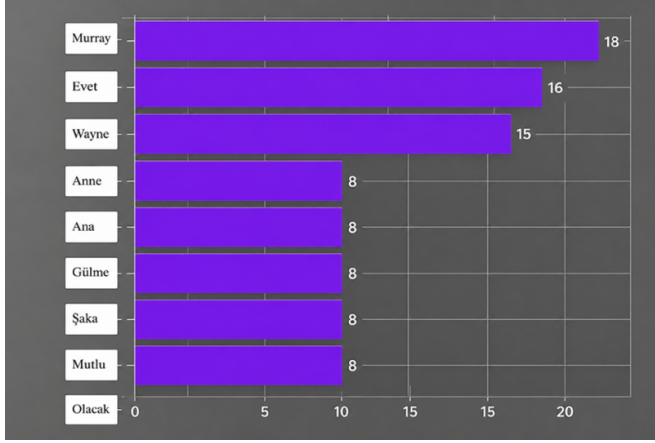
Ayrıca film, 1970’ler Amerikan Hollywood sinemasıyla güçlü bir ilişki kurmaktadır. Özellikle *Taxi Driver* ve *The King of Comedy* ile kurduğu estetik ve tematik bağ, tarihsel tür kodlarının yeniden yorumlandığını göstermektedir. Bu nedenle film, türler arası geçişin ötesinde, tür kategorilerinin esnekliğini ortaya koyan bir “tür melezliği” örneği olarak değerlendirilebilir (Kolker, 2011, s. 312).

3.1.2 Karakterlerin Temsili



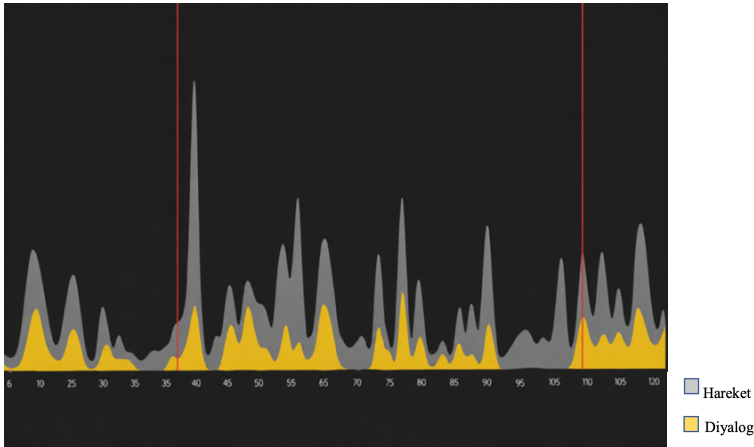
Şekil 2: Karakter Görünme Sıklığı
Kaynak: ScriptBook analiz çıktıları, 2026

Araştırma bulguları, filmin anlatı yapısının belirgin biçimde tek karakter merkezli olduğunu göstermektedir. Şekil 2’de yer alan karakter görünme sıklığı verileri, Arthur Fleck’in anlatı içindeki baskın konumunu ortaya koymaktadır. Arthur’un yüksek görünürlüğü, filmin öznel bir perspektif üzerinden yapılandırıldığını ve anlatı evreninin büyük ölçüde karakterin deneyimleri, algıları ve psikolojik dönüşümü etrafında kurulduğunu göstermektedir.



Şekil 3: Karakterlerin Konuşma Sıklığı
Kaynak: ScriptBook analiz çıktıları, 2026

Karakterlerin kelime sıklığına ilişkin bulgular, görünürlük ile söylemsel güç arasında tam bir örtüşme olmadığını ortaya koymaktadır. Şekil 3'teki veriler, bazı karakterlerin daha fazla konuşma alanına sahip olmasına karşın Arthur'un görsel olarak anlatıyı taşıyan temel figür olduğunu göstermektedir. Bu durum, karakterin toplumsal iletişimden kopuşunu ve psikolojik izolasyonunu yansıtan bir anlatı stratejisi olarak değerlendirilebilir.



Şekil 4: Hareket/Diyalog Sahneleri
Kaynak: ScriptBook analiz çıktıları, 2026

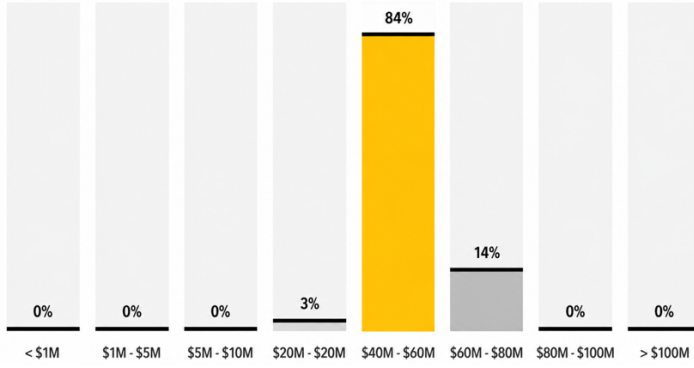
Hareket ve diyalog sahnelerinin dağılımı incelendiğinde fiziksel aksiyonun sınırlı olduğu buna karşın bedensel ifade, bakış, jest ve mekânsal hareketin anlam üretiminde belirgin bir rol oynadığı görülmektedir. Şekil 4'teki hareket/diyalog dağılımı, filmin klasik aksiyon yoğunluğu yerine karakterin içsel dünyasını görsel ve bedensel göstergeler aracılığıyla kurduğunu ortaya koymaktadır. Bu açıdan hareket, yalnızca fiziksel eylem değil, karakterin içsel kırılmasını dışa vuran bir anlatı aracıdır. Diyaloglar ise çoğunlukla işlevsel düzeyde kalmakta; anlam üretimi büyük ölçüde görsel yapı üzerinden gerçekleşmektedir.

Bu bulgular birlikte değerlendirildiğinde *Joker*'in klasik anlatı sinemasının dengeli karakter, aksiyon ve diyalog dağılımına dayalı yapısından ayrıldığı karakter merkezli ve psikolojik yoğunluğu yüksek bir anlatı modeli geliştirdiği anlaşılmaktadır.

3.2. Algoritmik Öngörü ve Sapma

KDS tarafından üretilen veri temelli analizler, filmin anlatı yapısı ve üretim ölçeği dikkate alındığında *Joker*'in yüksek riskli bir proje olarak değerlendirilebileceğini göstermektedir. Düşük aksiyon yoğunluğu, karanlık atmosfer, anti-kahraman merkezli yapı ve psikolojik çözümlüye dayalı anlatı, süper kahraman türünün yaygın ticari kodlarıyla tam olarak örtüşmemektedir.

Filmin tahmini bütçesinin yaklaşık 55 milyon ABD doları olarak belirtilmesi, süper kahraman türündeki yüksek bütçeli yapımlara kıyasla sınırlı bir üretim ölçeğine işaret etmektedir. Şekil 5'teki tahmini bütçe dağılımı da filmin orta ölçekli bir üretim bandında konumlandığını göstermektedir. Ayrıca filmin düşük aksiyon yoğunluğu ve anti-kahraman merkezli yapısı, tür ortalamalarına kıyasla farklılaşmakta ve veri temelli başarı modelleriyle tam olarak örtüşmemektedir (Skryabin, 2021, s. 330).



Şekil 5: Filmin Tahmini Bütçesi

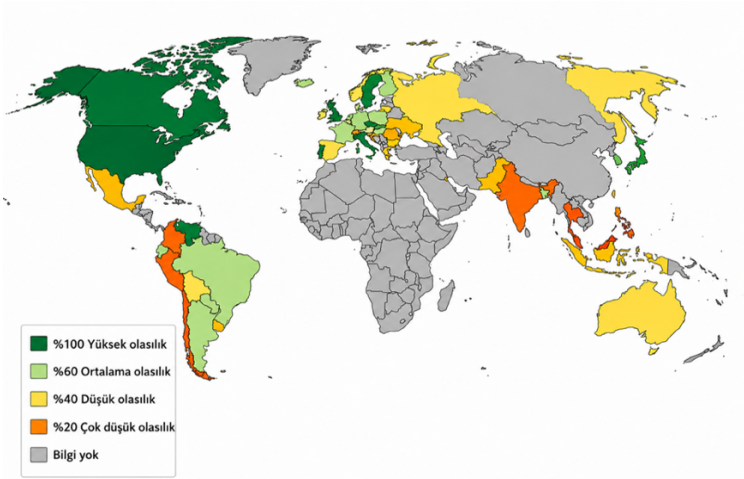
Kaynak: ScriptBook analiz çıktıları, 2026

Buna karşın film, küresel ölçekte 1 milyar ABD dolarının üzerinde gişe geliri elde etmiştir (Grapă, 2022, s. 61). Bu sonuç, veri temelli sistemlerin kültürel üretimdeki çok katmanlı değişkenleri açıklamada sınırlı kalabileceğini göstermektedir. Dolayısıyla *Joker*, algoritmik normlara karşı bir “yaratıcı sapma” örneği olarak değerlendirilebilir.

3.3. Ticari Performans

Film, görece düşük üretim maliyetine rağmen yüksek ticari başarı elde etmiştir. Bu durum, yaratıcı risk ile ekonomik başarı arasında zorunlu bir karşılık bulunmadığını göstermektedir. Ticari başarı, yalnızca veri temelli tahminlerle değil aynı zamanda marka değeri, yıldız oyuncu, festival görünürlüğü, toplumsal bağlam ve anlatı özgünlüğü gibi çok katmanlı faktörlerin etkileşimiyle şekillenmektedir.

Bu bağlamda *Joker*, ticari başarı ile yaratıcı risk arasında hibrit bir denge kuran önemli bir örnek sunmaktadır. Film, bir yandan DC evrenine ait marka bilinirliğinden yararlanmış, diğer yandan bu evrenin türsel beklentilerini dönüştürerek daha karanlık, psikolojik ve karakter merkezli bir anlatı kurmuştur.



Şekil 6: Uluslararası İzlenme Oranı
Kaynak: ScriptBook analiz çıktıları, 2026

Uluslararası izlenme oranları, küresel dağıtım stratejileri ve pazarlama süreçleriyle doğrudan ilişkilidir. Şekil 6'daki uluslararası izlenme dağılımı, filmin farklı coğrafyalarda dolaşıma girdiğini ve yerel bir karakter anlatısının küresel düzeyde karşılık bulduğunu göstermektedir. Büyük stüdyo desteği ve geniş dağıtım ağı, farklı pazarlarda eş zamanlı görünürlük sağlayarak izleyici erişimini artırmıştır. Dijital platformların yükselişi ise filmin sinema salonu gösterimlerinin ötesinde ikinci bir dolaşım alanı kazanmasına katkı sunmuştur.

KDS perspektifinden değerlendirildiğinde uluslararası izlenme oranlarının öngörülmesi karmaşık bir süreçtir. Çünkü bu oranlar yalnızca tür, oyuncu, bütçe ve dağıtım ölçeği gibi nicel değişkenlere değil kültürel bağlam, toplumsal gündem, izleyici psikolojisi ve dönemsel duyarlılıklar gibi ölçülmesi zor faktörlere de bağlıdır. *Joker* örneğinde toplumsal eşitsizlik, yabancılaşma ve sistem karşıtlığı gibi temaların farklı kültürlerde karşılık bulması, filmin küresel başarısını artıran unsurlar arasında değerlendirilebilir.

Bu çerçevede film, yalnızca ticari bir başarı örneği değil kültürel dolaşımın dinamiklerini görünür kılan bir vaka olarak da değerlendirilebilir. Uluslararası izlenme oranları, filmin yerel bir karakter anlatısından küresel bir anlatıya dönüşümünü

göstermekte ve bu dönüşüm, KDS'nin öngörü modellerinin ötesinde işleyen karmaşık bir etkileşim sürecine işaret etmektedir.

3.4. Yaratıcı Özgünlük

Araştırma bulguları, *Joker*'in yaratıcı özgünlük açısından geleneksel anlatı kalıplarından belirgin biçimde ayrıştığını göstermektedir. Film, süper kahraman anlatısına ait yerleşik kodları dönüştürerek anti-kahraman merkezli, psikolojik ve öznel bir anlatı yapısı üretmektedir. Karakterin psikolojik çözümüne odaklanan bu yapı, klasik kahraman anlatısının tersine çevrilmesi anlamına gelmektedir.

Bu nedenle *Joker*, yalnızca estetik bir yenilik örneği olarak değil, aynı zamanda ideolojik ve yapısal bir dönüşüm örneği olarak da değerlendirilebilir. Film, başarıyı yüksek aksiyon, açık kahramanlık ve türsel tekrar üzerinden kurmak yerine, karakterin kırılganlığı, toplumsal dışlanma ve öznel algı bozukluğu üzerinden inşa etmektedir. Bu yönüyle KDS'nin öngörü mantığının açıklamakta zorlanabileceği yaratıcı bir sapma alanı oluşturmaktadır.

4. Tartışma

Bu çalışma kapsamında elde edilen bulgular, KDS'nin sinema üretiminde yalnızca teknik bir araç olmadığını aynı zamanda yaratıcı sürecin yapısını dönüştüren bir unsur haline geldiğini göstermektedir. KDS'nin sunduğu veri temelli analizler, üretim süreçlerini daha öngörülebilir hale getirerek karar alma mekanizmalarını rasyonelleştirmektedir. Bu durum özellikle yüksek maliyetli film projelerinde risk yönetimi açısından önemli bir avantaj sağlamaktadır. Karar destek süreçlerinde kullanılan bilgi tabanlı sistemlerin yaratıcı içerik üretimini destekleme kapasitesinin test edildiğini; bu sistemlerin yapım sürecinde belirli bir göreve en uygun yaratıcı araç ve tekniklerin seçiminde ekiplere yardımcı olarak üretim işini hızlandırabildiğini gösterir (Derda, 2022). Ancak bu rasyonelleştirme süreci, yaratıcı üretimin belirli kalıplar etrafında şekillenmesine de yol açabilmektedir. Sistemlerin geçmiş başarı verilerine dayanması, benzer anlatı yapılarını ön plana çıkararak özgünlük alanını daraltma eğilimi yaratmaktadır. Bu nedenle KDS, üretim sürecinde hem destekleyici hem de sınırlayıcı bir işlev üstlenebilmektedir.

Kültür endüstrisi, kültürel üretimin standartlaşma eğilimini vurgularken bu araştırmanın bulguları, söz konusu eğilimin günümüzde algoritmik sistemler aracılığıyla yeniden üretildiğini göstermektedir. Dolayısıyla KDS, yalnızca teknik bir analiz aracı değil kültürel üretimi yönlendiren ideolojik bir yapı olarak da değerlendirilebilir (Horkheimer ve Adorno, 2002, s. 94).

Bununla birlikte *Joker* örneği, bu sistemlerin sınırlarını açık biçimde ortaya koymaktadır. Film, algoritmik öngörüler açısından riskli sayılabilecek bir yapı sergilemesine rağmen önemli bir ticari başarı elde etmiştir. Bu durum, yaratıcı sürecin yalnızca veri temelli analizlerle açıklanamayacağını ve özgün anlatıların sistem dışı başarılar üretebileceğini göstermektedir. Başka bir ifadeyle, algoritmik sistemler geçmiş veriler üzerinden olasılık hesapları yaparken yaratıcı üretim bu olasılıkların ötesine geçebilen bir potansiyele sahiptir.

Bu bağlamda yaratıcı süreç ile KDS arasındaki ilişki karşıtlık temelinde değil etkileşim temelinde değerlendirilmelidir. Bulgular, KDS'nin yaratıcı süreci tamamen belirleyen bir mekanizma olmadığını, ancak belirli sınırlar ve yönelimler oluşturarak üretim mantığını yeniden şekillendirdiğini göstermektedir. Bu durum, yaratıcı sürecin kontrol edilebilirliği ile özgünlük arasındaki gerilimi daha görünür hale getirmektedir.

Çalışmanın önemli sonuçlarından biri, hibrit yaratıcılık modelinin gerekliliğini ortaya koymasındır. İnsan yaratıcılığı ile algoritmik analizlerin birlikte kullanıldığı bu model, özgünlük ile öngörülebilirlik arasında dengeli bir ilişki kurulmasına olanak tanımaktadır. Bu yaklaşımda KDS, yaratıcı sürecin yerine geçen bir sistem olarak değil, yaratıcı kararları destekleyen bir araç olarak konumlandırılmalıdır. Böylece üretim süreci veri temelli analizlerden yararlanırken yaratıcı risk alma imkânını da koruyabilir.

Sonuç olarak bu çalışma, sinema üretiminde algoritmik sistemlerin artan etkisine rağmen yaratıcı sürecin tamamen indirgenebilir bir yapı olmadığını ortaya koymaktadır. KDS'nin sunduğu rasyonel çerçeve ile yaratıcı üretimin doğasındaki belirsizlik arasındaki ilişki, günümüz sinema üretiminin temel dinamiklerinden biri olarak değerlendirilebilmektedir.

SONUÇ

Bu çalışma, "KDS, senaryoda yaratıcı üretimi nasıl etkilemektedir?" temel sorusundan hareketle, karar destek sistemlerinin senaryo geliştirme sürecinde yaratıcılık üzerindeki etkilerini disiplinler arası bir perspektifle ve *Joker* örnek olayı üzerinden incelemeyi amaçlamıştır. Araştırmanın üç alt sorusuna, elde edilen bulgular doğrultusunda şu sonuçlar ulaşılmıştır.

Birinci araştırma sorusu, KDS'nin yaratıcı üretimi hangi mekanizmalar aracılığıyla etkilediğine ilişkindir. Bulgular, bu etkinin üç temel mekanizma üzerinden işlediğini göstermektedir: geçmiş film verilerine dayalı analizler aracılığıyla üretim sürecine öngörülebilirlik kazandırılması; tür dağılımı, karakter görünürlüğü, diyalog yoğunluğu, duygusal ton ve sahne ritmi gibi anlatısal parametrelerin sayısallaştırılarak karar alma sürecine dâhil edilmesi (ScriptBook, 2026); geçmiş başarı örüntülerinin bir norm seti olarak kurulması ve üretimin bu normlara yaklaştırılmaya çalışılmasıdır (Kokeş, 2019). Bu mekanizmalar, KDS'yi yaratıcı sürecin dışında duran tarafsız bir araç olmaktan çıkararak kültürel üretimin veri analizi aracılığıyla yönlendirildiği algoritmik kültürün bir parçası hâline getirmektedir (Striphas, 2015).

İkinci araştırma sorusu, KDS'nin yaratıcı süreci destekleyen analitik araçlar mı sunduğu, yoksa anlatı üretimini standartlaştıran sınırlayıcı mekanizmalar mı ürettiği sorusudur. Araştırma, bu iki işlevin birbirini dışlamadığını; KDS'nin paradoksal biçimde her ikisini birden üstlendiğini ortaya koymuştur. Bu sistemler, yüksek maliyetli yapımlarda yatırım riskini azaltan, hedef kitleyi belirleyen ve tür eğilimlerine ilişkin stratejik öngörüler sunan destekleyici araçlar olarak işlev görmektedir (Lash ve Zhao, 2016). Öte yandan geçmiş başarı verilerine dayanmaları nedeniyle benzer anlatı yapılarının yeniden üretimini teşvik ederek yaratıcı çeşitliliği daraltma riskini de beraberinde taşımaktadır. *Joker* vakası bu ikiliği somut biçimde ortaya koymaktadır; yaklaşık 55 milyon ABD doları bütçesi, düşük aksiyon yoğunluğu ve anti-kahraman merkezli anlatısıyla veri temelli başarı modelleriyle örtüşmeyen film (Skryabin, 2021), küresel ölçekte 1 milyar ABD dolarının üzerinde gişe geliri elde ederek algoritmik öngörülerin sınırlarını görünür kılmıştır (Grapă, 2022). Bu sonuç, kültür endüstrisinin standartlaştırma eğiliminin günümüzde algoritmik sistemler aracılığıyla yeniden

üretildiğini (Adorno ve Horkheimer, 2002), ancak yaratıcı sapmanın bu eğilime karşı bir direnç ve ticari başarı alanı oluşturabildiğini göstermektedir.

Üçüncü araştırma sorusu, insan yaratıcılığı ile algoritmik sistemlerin birbirini tamamladığı hibrit bir üretim modelinin sinema endüstrisinde nasıl konumlandırılması gerektiğine ilişkindir. Bulgular, bu modelde KDS'nin yaratıcı sürecin yerine geçen bir mekanizma olarak değil, yaratıcı kararları destekleyen, alternatif anlatı olanaklarını görünür kılan ve üretim sürecini çok boyutlu hâle getiren bir araç olarak konumlandırılması gerektiğini ortaya koymaktadır. Böylece, algoritmik sistemlerin matematiksel kesinliği ile sanatın öznel doğası arasında bir denge kurularak sinemasal anlatının hem veriye dayalı stratejilerle güçlendirilmesini hem de yaratıcı öngörülemezliğini muhafaza etmesi mümkün kılınmaktadır (Kürkçüoğlu ve Anadolu, 2025).

İnsanın sezgisel, özgün ve risk alan üretim kapasitesi ile algoritmik sistemlerin veriye dayalı öngörüler arasında kurulacak sürekli geri besleme ilişkisi — autopoietik bir döngü olarak kavramsallaştırılabilecek bu etkileşim (Maturana ve Valera, 1980) — yaratıcı özgünlüğü merkezde tutarken üretime stratejik bir bilinçlilik kazandırmaktadır.

Öneriler

Bu makale kapsamında elde edilen bulgular doğrultusunda, KDS'nin yaratıcı sürecin yerine geçen bir mekanizma olarak değil, onu destekleyen bir araç olarak konumlandırılması önerilmektedir. Senaryo geliştirme süreçlerinde yaratıcı risk alma ve özgünlük teşvik edilmeli ve yalnızca geçmiş başarı verilerine dayanan üretim modellerine bağımlı kalınmamalıdır. KDS uygulamalarında kullanılan veri setlerinin çeşitlilik ve temsil açısından genişletilmesi, anlatı yapılarının tek tipleşmesini engelleyerek yaratıcı çeşitliliğin korunmasına katkı sağlayabilir. Sinema ve medya eğitimi alanında yaratıcı üretim süreçleri ile veri temelli analiz yaklaşımlarını bir araya getiren hibrit üretim modellerine yönelik içeriklerin geliştirilmesi önem taşımaktadır. Gelecekte yapılacak araştırmalarda farklı film örnekleri ve veri setleri üzerinden KDS'nin yaratıcı süreç üzerindeki etkilerinin karşılaştırmalı biçimde incelenmesi, alana daha kapsamlı katkılar sunacaktır.

KAYNAKÇA

- Adorno, T. W., ve Horkheimer, M. (2002). *Dialectic of enlightenment: Philosophical fragments*. Stanford University Press.
- Altman, R. (1999). *Film/genre*. British Film Institute.
- Boden, M. A. (2004). *The creative mind: Myths and mechanisms* (2nd ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203508527>
- Bordwell, D., ve Thompson, K. (2013). *Film art: An introduction* (10th ed.). McGraw-Hill.
- Deleuze, G. (1986). *Cinema 2: The time-image*. University of Minnesota Press.
- Derda, I. (2022). “Did you know that David Beckham speaks nine languages?”: AI-supported production process for enhanced personalization of audio-visual content. *Creative Industries Journal*, 16(3), 265–280. <https://doi.org/10.1080/17510694.2021.2025001>
- Grapă, T.-E. (2022). Laughing off Hollywood’s representation practices: The *Joker*’s cultural politics. *Journal of Media Research*, 15(2), 54–73. <https://doi.org/10.24193/jmr.44.4>
- Günay, Ö. L. (2024). The use of AI-driven software in predicting the commercial success of movies. In *Advances in media, entertainment and the arts book series* (pp. 251–274). IGI Global. <https://doi.org/10.4018/979-8-3693-3916-9.ch010>
- Kokeš, R. D. (2019). Norms, Forms and Roles: Notes on the Concept of Norm (Not Just) in Neoformalist Poetics of Cinema. *Panoptikum*, 22, 52–78. <https://doi.org/10.26881/pan.2019.22.01>
- Kolker, R. P. (2011). *A cinema of loneliness: Penn, Kubrick, Coppola, Scorsese, Altman* (4th ed.). Oxford University Press.
- Kürkçüoğlu, H., & Anadolu, B. (2025). ALGORİTMİK SİNEMA: YAPAY ZEKA ÇAĞINDA FİLM ENDÜSTRİSİNE ELEŞTİREL BİR BAKIŞ. *The Turkish Online Journal of Design Art and Communication*, 15(3), 729-744. <https://doi.org/10.7456/tojdac.1671>

- Lash, M. T., ve Zhao, K. (2016). Early predictions of movie success: The who, what, and when of profitability. *Journal of Management Information Systems*, 33(3), 874–903. <https://doi.org/10.1080/07421222.2016.1243969>
- Maturana, H. R., ve Varela, F. J. (1980). *Autopoiesis and cognition: The realization of the living*. Reidel.
- Mutlu, N. G. A. (2020). The future of film-making: Data-driven movie-making techniques. *Global Journal of Arts Education*, 10(2), 167–174. <https://doi.org/10.18844/gjae.v10i2.4735>
- Napoli, P. M. (2011). *Audience evolution: New technologies and the transformation of media audiences*. Columbia University Press.
- Neale, S. (2000). *Genre and Hollywood*. Routledge.
- Petit, P. (2002). *To reach the clouds: My high wire walk between the Twin Towers*. North Point Press.
- Phillips, T. (Director). (2019). *Joker* [Film]. Warner Bros.
- ScriptBook. (2026). *Script analysis dashboard*. <https://demo.scriptbook.io/> Erişim tarihi: 02.06.2026.
- Skryabin, V. Y. (2021). Analysing *Joker*: An attempt to establish diagnosis for a film icon. *BJPsych Bulletin*, 45(6), 329–332. <https://doi.org/10.1192/bjb.2020.146>
- Striphas, T. (2015). Algorithmic culture. *European Journal of Cultural Studies*, 18(4–5), 395–412. <https://doi.org/10.1177/1367549415577392>
- Tsiavos, V., ve Kitsios, F. (2025). The digital transformation of the film industry: How artificial intelligence is changing the seventh art. *Telecommunications Policy*, 49(8), 103021. <https://doi.org/10.1016/j.telpol.2025.103021>