**Ben X:Kayıp Çocuk**

**I Am X:The Lost Child**

Mutlu İncesoy

İstinye Üniversitesi, İletişim Fakültesi, İstanbul, Türkiye

mutluincesoy@yahoo.com

**ÖZET**

Bu çalışmada 2007 Belçika yapımı “Ben X" isimli film fenomolojik açıdan incelenmiştir. Film Nic Balthazar'ın "Niets was alles wat hij zei" romanından sinemaya uyarlanmış ve Nic Balthazar tarafından yönetilmiştir. Flamanca'da "Ben X"in anlamı "Ben Bir Hiçim"dir. Filmde, Otizm Spektrum Bozukluğu ( OSB) tanılı bir genç olan Ben'in yaşamındaki zorluklar, internet ortamında online oynadığı bir oyun ile gerçek hayat arasındaki geçişler üzerinden paralel iki evren olarak işlenmiş. Dijital oyunlarda yaratılan sanal kimliklerin sinemada temsili, “Ben” in zihninde algılandığı şekilde anlatılmış. Film boyunca bazı konuşmalar ve olaylar online bir bilgisayar oyunu üzerinden ve Ben’in sürekli elinde taşıdığı kameranın objektifinden filme yansıtılarak farklı bir bakış açısı yaratılmış. Bu açı Ben’in hayata bakışı olarak sunulmuş. Film dijital teknolojiyi kullanarak dezavantajlı bir bireyin penceresinden onun yaşadığı hayata ve zorluklara farklı bir yerden kamera tutmuş ve bu şekilde toplumsal bir farkındalık yaratmayı hedeflemiş. Dijital dünyanın çocuk ve gençler üzerindeki etkileri nelerdir? Çalışmada “Bu sanal gerçeklik dezavantajlı bireyler için bir sağaltım yöntemi olarak kullanılabilir mi?”, “Dijital dünya bireyler için bir çeşit gerçeklikten kaçış aracı mıdır?”, “Dijital teknolojinin bireyler üzerinde nasıl etkileri vardır?” sorularına yanıtlar arandı. Filmin analizinde eleştirel, psikolojik ve yapısal inceleme yöntemleri kullanıldı. Çalışmada film hem dijital teknolojiler hem de sosyal bilimler penceresinden değerlendirildi.

**Anahtar kelimeler:** Bilgisayar oyunları, Otizm Spektrum Bozukluğu (OSB), Zorbalık, Dijital Medya, Sanal Gerçeklik

**SUMMARY**

In this study, the 2007 Belgian film "Ben X" has been examined from a phenomenological perspective. The film is an adaptation of Nic Balthazar's novel "Niets was alles wat hij zei" and directed by Nic Balthazar. In Flemish, the meaning of "Ben X" is "I Am Nothing." The difficulties in the life of Ben, a young man diagnosed with Autism Spectrum Disorder (ASD), are portrayed as parallel universes through transitions between an online game he plays and real life. The representation of virtual identities created in digital games in cinema is narrated as perceived in the mind of "Ben". Throughout the film, some conversations and events are depicted through an online computer game and the lens of the camera Ben constantly carries, creating a different perspective. This perspective is presented as Ben's outlook on life. By using digital technology, the film takes a different stance on the life and challenges of a disadvantaged individual and aims to raise social awareness. What are the effects of the digital world on children and young people? Can this virtual reality be used as a therapeutic method for disadvantaged individuals? Is the digital world an escape from reality for individuals? What are the effects of digital technology on individuals? Answers to these questions were sought in the study. Critical, psychological, and structural analysis methods were used in the film analysis. The film was evaluated in the study both through the lens of digital technologies and social sciences.

**Keywords:** Computer games, Autism Spectrum Disorder (ASD), Bullying, Digital Media, Virtual Reality