

PAPER DETAILS

TITLE: DIJITAL OYUNLARIN BELGESEL NITELIGI ÜZERINE BİR DEĞERLENDİRME

AUTHORS: Sermin TAG KALAFATOĞLU

PAGES: 193-204

ORIGINAL PDF URL: <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/767890>

DİJİTAL OYUNLARIN BELGESEL NİTELİĞİ ÜZERİNE BİR DEĞERLENDİRME¹

Doç. Dr. Şermin TAĞ KALAFATOĞLU²

ÖZET

Belgesel sinemanın ilk örnekleri sinemanın başlangıç yıllarında, hem teknolojik hem de anlatım olanakları açısından yeni unsurların denendiği ve keşiflerin yapıldığı bir dönemde verilmiştir. Bu ilk örneklerin içerisinde, çeşitli sokak görüntüleri, ünlü kişilerin evlenmeleri, cenazeler, taç giyme törenleri, askeri geçit törenleri gibi haber içeriklerinin yanı sıra egzotik ülkelerde yaşayan halkların geleneksel uygulamalarını kapsayan seyahat filmleri de yer almaktadır. Bu kısa filmlerde kamera gerçek olaylara yönelmekte ve seyircisine aktarmaktadır.

Belgesel yapımlar, tarihsel süreç içerisinde ilk örneklerini verirken bir yandan da alana katılan insanların ele aldıkları konulara yaklaşımlarının farklı olması ve teknolojik gelişmelerin bir sonucu olarak türsel bir çeşitlilik ortaya koymuşlardır. Teknolojik gelişmelerin belgesel yapımcılarına sağladığı olanakların içerisinde görece olarak maliyetlerde düşüş ve farklı platformlarda yapımların dağıtımının gerçekleştirilmesi yer almaktadır. Belgesel yapım alanına ilgi duyanların katılımı dijital teknolojilerin daha ulaşılabilir hale gelmesiyle artmaktadır. Ayrıca farklı anlatım özelliklerine sahip olan yapımlar da yine dijital teknolojilerin sağladığı fırsatlar sayesinde seyircisiyle buluşmak için yeni iletişim platformlarında yerlerini almaktadır.

Gerçekleştirilen bu çalışmada yeni teknolojik gelişmelerin belgesel alanına olan etkileri dijital oyunlar odağında ele alınmaktadır. Bu oyunların içerisinde, geçmişte gerçekleşmiş olan olayların gerçeğe uygun bir biçimde canlandırılarak hedef kitlesine sunanlar bulunmaktadır. Bu oyunlar gerçekte var olmuş olan olaylardan yola çıkmakta ve içerik gerçekliğe uygun bir biçimde canlandırılmaktadır. Bu oyunları oynayan kişilere, o olaylara dâhil olmuş olan kişilerin neler deneyimlemiş olabilecekleri hissettirmeye veya yaşatılmaya çalışılmaktadır. Ayrıca bu oyunlar aracılığıyla oyuncular, bazı tarihi gerçekler ya da güncel politik sorunlar üzerine var olan tartışmaların içerisine çekilmeye çalışılmaktadır. Çalışmada dijital oyunların belgesel niteliği var olan örnekler üzerinden tartışılmaktadır. Bu amacı gerçekleştirebilmek için de çalışmada yöntem olarak literatür taraması kullanılmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Dijital Oyunlar, Belgesel Sinema, Dijital Teknolojiler ve Belgesel Sinema, Etkileşim ve Belgesel Sinema.

¹ Bu çalışma 27-29 Nisan 2019 tarihlerinde Antalya’da düzenlenen ASEAD V. Uluslararası Sosyal Bilimler Sempozyumu’nda sunulan bildiriden geliştirilmiştir.

² Ordu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Sinema ve TV Bölümü, tagsermin@gmail.com

AN EVALUATION ON DOCUMENTARY QUALITY OF DIGITAL GAMES

ABSTRACT

The first examples of documentary cinema were given throughout the early years of cinema, during the period when discoveries were made and new elements were tried in terms of both the technological and expression possibilities of the cinema. In the first examples, there are various street images, marriages of celebrities, funerals, coronation ceremonies, military parades, as well as travelogues covering the traditional practices of the people living in exotic countries. In these short films, the camera focuses on real events and conveys it to the audience.

While documentary productions give their first examples in the historical process, they have shown a diversity of species as a result of the technological developments and the different approaches of the people involved in the field. Digital technological developments include the reduction of costs and the distribution of productions in different platforms within the opportunities are ensured to the documentary filmmakers. The participation of those who are interested in documentary production is increasing as digital technologies become more accessible. In addition, the productions with different narrative features also take their places on new communication platforms to meet with the audience thanks to the opportunities provided by digital technologies.

In this study, the effects of new technological developments on the documentary are discussed in the focus of digital games. Within these games, there are those who present the events that took place in the past in a true manner and present them to their target audience. In the content of the games, there are elements of the actual events taking place in documentary productions. These games are based on the events that have actually come into existence, and these events are played out in a way appropriate to reality. Those who play these games are tried to make people feel what they may have experienced. In addition, through these games, players are being drawn into the existing debates on some historical facts or current political issues. In the study, the documentary quality of digital games is discussed through existing examples. In order to realize this aim, literature review is used as a method in this study.

Keywords: Digital Games, Documentary Cinema, Digital Technologies and Documentary Cinema, Interaction and Documentary Cinema.

GİRİŞ

Belgesel yapımlar sinemanın başlangıcından itibaren hayatın içerisinden gerçek olaylara odaklanmaktadır. Seneryoya, oyunculara ve dekora ihtiyaç duymadan konularını gündelik yaşamın gerçeklerinden seçmekte ve bunları seyircisine aktarmaktadır. Gerçek insanlara odaklanan belgesel yapımların gerçekle arasındaki ilişki kurmaca filmlerden farklılık taşımaktadır. Filmin sahip olduğu belgesel niteliği yönetmenin konusuna yaklaşımından gelmektedir. Nichols (2001) her filmin belgesel olduğuna göndermede bulunurken filmlerdeki belgesel değerini ifade etmektedir. Bu da çekilen filmlerin belirli bir zaman dilimindeki bir toplumu yansıtmaları açısından önemli bir unsurdur. Filmler bu şekilde

kültürel bir değere sahip olan yapılar olarak görülmektedirler. Her filmin kültürel bir belge olduğundan hareketle filmlerde var olan yapıım özellikleri ve temaları gibi unsurları retrospektif bir analiz ile incelemeyi kolaylaştırmaktadır.

John Grierson belgesel terimini ilk defa kullanan kişi olarak karşımızda durmaktayken, belgeseli film yapımının özel bir biçimi olarak vurgulamakta ve ünlü ifadesi olan “gerçekliğin yaratıcı bir biçimde yorumlanması”nın bu filmlerde başat rolde olduğunu belirtmektedir (Hardy, 1979: 11). Grierson’un belgesel yapımlar için belirlediği ilkeler günümüzde de belgesele ilişkin izler kitlenin sahip olduğu algısını biçimlendirmeye devam etmektedir. Grierson’un belgeselin ilkelerine ilişkin “orijinal ya da doğal aktörün, orijinal ya da doğal mekânın, modern dünyanın sinema perdesinde canlandırılmasında daha iyi bir rehber olacağına inanıyoruz” sözleriyle belgesel yapımları diğerlerinden ayıran unsurların altını çizmektedir (Hardy, 1979: 36).

Grierson, gerçek insanlar, gerçek mekânlar ve gerçek olayların kullanılması üzerine vurgu yaptığı belgeselin ilkelerinin yer aldığı küçük manifestosu aracılığıyla amacının; belgesel sinemayı seçmenin roman yerine şiir yazmak kadar farklı olduğunu belirtmek şeklinde ifade etmektedir. Belgesel yapımlar kurmaca olanlarla aynı anlatım aracının dilini kullanmalarından ötürü çeşitli ortaklıklar içermektedirler. Ancak yönetmenin gerçeği ele alışı ve bunu işleyişiyle birlikte aradaki farklılıklar ortaya çıkmaktadır. Filmin belgesel ya da kurmaca olması, yönetmenin gerçekliğin parçalarını bir araya getirmesinde seçeceği yolla bağlantılıdır. Filmin gerçeği filmi yapanlardan gelmektedir (akt. Tağ, 2003: 52).

Belgesel yapımlar her ne kadar bu ilkeler etrafında biçimlendirilseler de bunların dışında olan ve bu ilkeleri yapıım amaçları doğrultusunda yeniden yorumlayan örnekleri de bünyesinde barındırmaktadır. Bunlara örnek olarak:

- Gerçek insanları kullanmak yerine sosyal oyuncu kullanan Jill Godmillow’un Polonya’dan Uzak (Far from Poland, 1984) ve Farocki’nin Öğrettiği (What Farocki Taught, 1997),
- Yeniden oluşturulmuş mekânları kullanan Robert Flaherty’nin Kuzeyli Nanook (Nanook of the North, 1922), Basil Wright ve Harry Watt’ın Gece Postası (Night Mail, 1936),
- Yapılandırılmış bir senaryo çerçevesinde gerçekleştirilen Godfrey Reggio’nun Koyaanisqatsi (1983) ve Ron Frike’nin Baraka (1992),
- Canladırmaya başvuran Errol Moris’in İnce Mavi Çizgi (The Thin Blue Line, 1998),
- Kurmaca filmlerden parçaları kullanan Micheal Moore’un Roger ve Ben (Roger and Me, 1989) ve Benim Cici Silahım (Bowling for Colombine, 2002),
- Animasyon kullanan Michael Moore’un Benim Cici Silahım (Bowling for Colombine, 2002) yapıımı ya da animasyon belgesel yapımlardan Ari Folman’ın Bashir ile Vals (Waltz with Bashir, 2008) ve Brett Morgen’in Şikago 10 (Chicago 10: Speak Your Peace, 2007) filmleri örnek olarak verilebilir.

Belgesel filmler ilkelerine ilişkin kuramsal tartışmaları bünyesinde barındırmakla birlikte bu ilkeleri ters yüz eden farklı örnekleri de ilk zamanlardan itibaren vermektedir. Bu örneklerde yönetmenler;

- Gerçekliğe yaklaşımlarında geçmişe duydukları özlemi gidermek (Robert Flaherty),
- Derinlerde yatan gerçeği açığa çıkartmak (Michael Moore, Errol Moris) ve
- Filmin akışı içerisinde gerçeği bir metne bağlı olarak sosyal oyuncular aracılığıyla yorumlamak (Jill Godmillow)

Gibi hedeflerini gerçekleştirmek ve gerçekle belgeselin arasındaki sorunsal ilişkiyi gözler önüne sermek adına belgeselin ilkelerini bir tarafa bırakmışlardır.

Belgesel yapımlar geçmişten günümüze geçirdikleri gelişim çizgisinde çok farklı örnekleri sergilemektedirler. Özellikle de teknolojinin etkisiyle anlatım yapılarında yaşanan dönüşüm bu örnek çeşitliliğini arttırmaktadır. Neys ve Jansz (2010), Raessens (2006), Handler Miller (2004), Galloway, McAlpine ve Harris (2014) ve Singhal (2013) gibi araştırmacılar bu zengin çeşitliliğin içerisinde konusunu gerçek durumlardan, olaylardan ve kişilerden alarak oluşturulan dijital oyunlar üzerine araştırmalarını gerçekleştirmektedir. Dijital oyunlar giderek artan bir kitleyi etkilemekte ve akademik araştırmaların ilgi odağı haline gelmektedirler. Bu çalışmalarda oyunların olumsuz etkilerinin yanı sıra sosyal ilişkilerin çevrim içi ve dışı genişlemesi gibi olumlu etkilerine de odaklanılmaktadır. Yıllar içerisinde oyun endüstrisi çeşitli ticari oyunları geliştirerek piyasada egemen konumlarını devam ettirirlerken aynı zamanda ticari olmayan birincil amacı eğlenceden ziyade daha ciddi amaçları yerine getirmek olan oyunların da üretildiği görülmektedir. Bu oyunlarda çeşitli politik, toplumsal ya da insani sorunlara değinildiği gibi aynı zamanda yakın geçmişin tarihi olayları çeşitli şekillerde ele alınabilmektedir.

1. BELGESEL ALANINDA DİJİTALLEŞME VE DİJİTAL OYUNLAR

Dijital oyunlar genellikle gerçekçiliği ile ön plana çıkmaktadırlar. Ancak bu genellikle gerçek bir durumla bağlantı kurmaktan ziyade görsel gerçekliklerine referanstır. Oyunlar geleneksel sınırları ve bağlamları zorlamaya başladıkça, yeni türler ortaya çıkmaya başlamıştır. Gerçek insanları, yerleri ve konuları referans olarak kullanılmaktadırlar. Bazen “belgesel oyunlar” olarak da ifade edilen bu yapımlarda dış dünya ile somut bir bağlantı kurmaya çalışılmaktadır. Bunu yaparken, yalnızca gerçek konuların temsili açısından değil, aynı zamanda eğlence için gerçekte yaşanmış çeşitli trajik unsurlara dayanılması konusunda da yeni sorunlar ortaya çıkmaktadır (Bogost ve Poremba, 2008: 1).

Belgesel oyun ifadesi, “gerçek dünyaya” (ancak onlu olarak) atıfta bulunan herhangi bir oyuna yaygın bir biçimde uygulanan bir kavram olarak görünmektedir - Matrix Enter 1'den, Medal of Honour: Rising Sun'dan, Civilization'a kadar bu oyunlara çeşitli örnekler vermek mümkündür. Bilinen belgesel biçimi ile bu oyunlar arasında gerçekten bir bağlantı olup olmadığı konusu ise son derece tartışmalıdır. Bu türdeki yapımlar var olan bir türün başka bir medya formunda yeniden yorumlanması olarak da değerlendirilmektedir (Bogost ve Poremba, 2008: 1).

“Belgesel oyun” ifadesini kabul edip etmediğimize bakılmaksızın, bazı oyunlar için gazeteciler, eleştirmenler, araştırmacılar ve oyun geliştiricileri tarafından bu ifade kullanılmaktadır. Sinemanın geleceği konusundaki çalışmalarında Hanson, gerçek dünyadaki olayları araştırırken dijital oyunların “savaşlarda oynama ve savaş oyunlarında tarihi canlandırmalar oluşturma ve daha çok öznel belgesel alanları ile biopic türüyle ilişki kurma yeteneğinin ötesinde olduğunu” iddia etmektedir” (Hanson, 2004: 132). Eddo Stern, kendi oyunu Waco Resurrection’ı tanımlarken “belgesel video oyunları” terimini kullanmaktadır (Mirapaul, 2003). Açıkçası, seçkin dijital oyunları kurgusal olmayan olarak tanımlamak için genel bir arzu bulunmakta ve bunu yapmak da oyuna belli bir saygınlık getirmektedir. Oyun geliştiricileri çağdaş dijital oyun üretiminde entelektüel mevcut durumu zorlamaktadır (Bogost ve Poremba, 2008: 1).

Belgesel filmlerde yer alan ilkeleri, gerçeklikle olan bağlantıyı ve farklı biçimlerde yorumlanabilmeleri göz önünde bulundurulduğunda, bu unsurların dijital oyunlarda yer alışlarının belgesel niteliğinin kazandırılmasına ve türe daha farklı örneklerin dâhil edilmesine katkıda bulundukları görülmektedir. Etkileşimli belgesellerde olduğu gibi gerçekliğin oluşturulmasında belgesel filmlerdekinden farklı bir yapıya sahip olan dijital oyunlarda; gerçek olaylardan, durumlardan ve kişilerden yola çıkılarak hikâye oluşturulmaktadır. Dijital teknolojiler sayesinde geçmiş yeniden oluşturulurken ve altında yatan ideolojik süreçler sergilenirken; belgesel filmlerin pasif izleyicisi kendisini sürece dâhil bir biçimde bulmaktadır. Bu içkinlik farklı rollerin benimsenmesini, gerçekliğin oluşturulması ve sorgulanmasında daha aktif bir konumu beraberinde getirmektedir. Seyirci dijital oyunlarda oyuncu olarak olayların birer parçası haline gelmektedir. Bu sayede uzak ya da yakın geçmişte yaşanan olaylara tanıklık, bilgi sahibi olmak, sorgulamak, yorumlamak, gerçekte nelerin yaşandığına ilişkin görüş geliştirmek ve oluşturulan-yorumlanan gerçekliğin bir parçası olmak seyirci/oyuncu/katılımcı için mümkün hale gelmektedir.

Çalışma çerçevesinde dört dijital oyun ele alınmaktadır. Bunlar JFK Reloaded, 9-11 Survivor, Waco Resurrection ve Escape from Woomera’dır.

1.1. JFK: Reloaded (2004)

JFK: Reloaded (2004), belgesel oyun olarak piyasaya sürülmüş bir oyundur. Oyunda amaç, Lee Harvey Oswald’ın rolünü üstlenerek, Başkan Kennedy’nin suikastını yeniden canlandırmaktır. Oyunu geliştiren Traffic, oyunun genel amacının, Oswald’ın ünlü üç atışını yeniden yaratarak, tek bir silahlı adam teorisini kanıtlamak ya da çürütmek olduğunu belirtmektedir. Traffic genel müdürü Kirk Ewing, oyunu “video oyunu teknolojisini kullanarak olayın yeniden inşası” (BBC, 2004) olarak nitelendirmekte ve Kennedy suikastıyla ilgili konuların literatürde ve filmde analiz edildiğini ve oyuncuya sağlanan ortamın etkileşimli olduğunu belirtmektedir. Temsil bu nedenle gerçekliğin mantıksal bir uzantısıdır.



Resim 1: JFK Reloaded'dan Görseller,

Kaynak: https://www.youtube.com/watch?v=XHZtWTWT_4o, erişim tarihi 23.04.2019



Resim 2: JFK Reloaded'dan Görsel

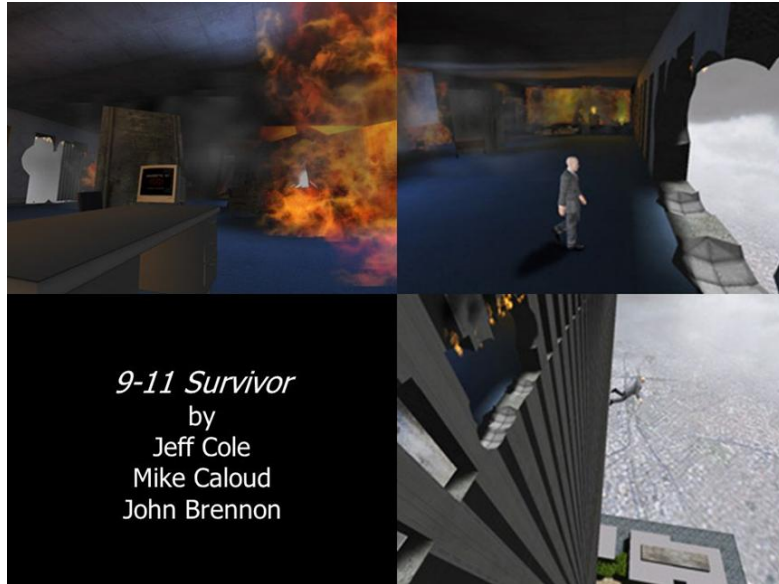
Kaynak: https://www.youtube.com/watch?v=XHZtWTWT_4o, erişim tarihi 23.04.2019

Oyunun geliştiricisi, yaptığı açıklamada, 22 Kasım 1963'te gerçekleşen olayları gerçekliğe uygun bir biçimde canlandırabilmek ve o dönemki çevrenin benzer bir biçimde oluşturulabilmesi adına yaptıkları araştırmaların yedi ayı, programlamanın ise altı ayı bulduğunu belirtmektedir. Oyun için on kişilik bir ekibin çalıştığını ve oyuncudan suikaste ilişkin var olan komplo teorilerine ilişkin kendi görüşünü geliştirmesini beklediklerini ifade etmektedir (Feldman, 2004).

JFK: Reloaded oyununda suikasti gerçekte gerçekleştiği şekline en yakın biçimde tekrar edebilen ilk kullanıcıya 1,00,000 ABD doları ödül teklif edilmesi, mahkemeye taşınan bir tartışmanın da önünü açmıştır. Medya, böyle bir yapımın ahlakını sorgulayarak yanıt vermiştir ve Amerika Birleşik Devletleri'nde oyunun pazarlanıp dağıtılmasının sona ermesi için çok sayıda çağrı yapılmıştır (gamesradar, 2007). Yapım ekibine yazdığı bir mektupta, ABD Senatörü Frank Lautenberg, oyunun 'ahlaksız, iğrenç ve sorumsuz' olduğunu ifade etmiş ve geliştiricinin niyeti gerçek olayların daha fazla analizini teşvik etmek ise, İnternet'i kamuoyunu bilgilendirmek için kullanmaları gerektiğini ifade etmiştir (akt.Galloway, McAlpine ve Harris, 2007: 329).

1.2. 9-11 Survivor (2003)

9-11 Survivor, İnternette kısa bir zaman için mevcut bulunmuştur. 9-11 Survivor'da oyuncu kendisini 11 Eylül 2001'de yanan İkiz Kuleler'de kapana kısılmış olarak bulmaktadır. Bir senaryoda, oyuncu kaçış yolu bulamayan bir işadamıdır. Oyuncunun sahip olacağı tek seçenek ateşle yok olmak ya da ölüme dalmaktır. Diğer senaryolarda ise oyuncunun kaçabildiği ifade edilmektedir. Bunu sağlayan şey ise kişinin binanın alt katlarından birine yerleştirilmiş olması, gaz maskesinin bulunması veya birkaç cesur itfaiyeci tarafından kurtarılmasıdır. Üç öğrenci, John Brennan, Mike Caloud ve Jeff Cole bu oyunu geliştirmekte sorumlu olan sanat kolektifi Kinematic'i oluşturan kişilerdir. Brennan, Caloud ve Cole bu oyunu geliştirdikten sonra, ölüm tehditleri almış ve ticari olarak bu trajediyi kullanmakla suçlanmışlardır. Ancak, bu oyunun ticari bir versiyonunu serbest bırakmak gibi bir niyetleri hiçbir zaman olmamıştır (Raessens, 2006: 216).



Resim 3. 9-11 Survivor'dan Görseller

Kaynak: <https://slideplayer.com/slide/4396726/>, Celia Pearce, erişim tarihi 23.04.2019

Oyunun amacı, oyuncuların yanan kulelerin ürkütücü çevresine hapsolmanın nasıl bir his olduğunu deneyimlemelerini sağlamak olarak belirtilmektedir. Oyunun sahip olduğu etkileşim unsurları ve İkiz Kulelerin tasarımının gerçekçi doğası, bu korkutucu anın derinliklerini vurgulamalarını sağlamıştır. Bu tür bir yakınlık, CNN'de bu görüntülerin sürekli tekrarlanmasıyla üretilen duyarsızlaştırmada kaybedilmiştir. Serbest bırakılmasından birkaç ay sonra Kinematic, tartışmalar nedeniyle değil de topluluğun yoğun site trafiği için 8 bin dolarlık bir fatura alması nedeniyle oyunu İnternet'ten geri çekmiştir (Raessens, 2006: 216).

1.3. Waco Resurrection (2003)

C Level tarafından geliştirilen bu oyun gerçeklere dayanmakta olup, dört oyuncunun, Waco, TX'teki yeniden oluşturulmuş olan yerleşkede kült lideri David Koresh'in rolünü üstlenmesine dayanmaktadır. Branch Davidians adı verilen dini bir tarikatın başkanı Koresh, FBI'ın tarikatın 85 üyesinin hayatını alan 29 Şubat 1993'teki saldırısında öldürülmüştür C Level'a göre, bu oyun tarihi detaylara çok önem veren etkileşimli bir belgeseldir. Oyunun tasarımcıları, saldırı sırasında kayıt edilen görüntüleri ve David Koresh'in ses kayıtlarını kullanmışlardır (Raessens, 2006: 217).



Resim 4. Waco Resurrection'dan Görseller

Kaynak: <https://eddostern.com/works/waco-resurrection/>, erişim tarihi 19.05.2019

Oyuncular, özel olarak tasarlanmış bir sesle aktive edilmiş, surround ses özellikli, sert plastik 3D cilt ile “dirilmiş” bir David Koresh'in zihnine ve formuna girmektedirler. Branch Davidian yerleşkesini, iç entrikaya, şüpheli sivillere, rakip ilahiyatçılara ve hükümet ajanlarının amansız ilerlemesine karşı savunmak için, ağıdaki her oyuncu bir “Koresh” olarak oynamaktadır. Oyun, olaydan 10 yıl sonra 2003 yılında yayınlanmıştır. C- Level'a göre, Koresh, Amerika Birleşik Devletleri'nin siyasi manzarasının paradoksal kişiliğidir: O, kuşatılmış ve saldırıya uğramış “öteki” ve neo-muhafazakâr politik vizyonun mantıksal bir devamıdır. Oyuncular Koresh rolünü benimserken bu paradoksal durumu yaşamaktadırlar. Milis hareketini mobilize eden, Timothy McVeigh'i radikalleştiren ve toplumda dinin rolünün yeniden değerlendirilmesine neden olan 51 günlük bir medya etkinliğinin çok katmanlı dinamiklerini ele almaktadır. (Raessens, 2006: 217; <https://eddostern.com/works/waco-resurrection/>).

1.4. Escape from Woomera (2003)

Julian Oliver 1998'de Avustralya, Melbourne'da oyun geliştiricileri, sanatçılar ve siyasi aktivistler topluluğu olan Selectparks'ı kurmuştur. Bu kolektif, oyunları politik ve gerçekçi bir ortam olarak kullanmıştır. Oliver ve iki arkadaşı tarafından tasarlanan Woomera Kaçışında, oyuncular başvuru sırasında bir göçmen gözetli merkezinde hapsedilmiş bir sığınmacı karakterini benimsemeye davet edilmektedirler. Oyuncular, etkileşimli olarak sığınmacıların zor yaşam koşulları hakkında bir fikir edinmektedirler. Tünel kazmak, çitleri aşarak ya da sempatik avukatların yasal yardımlarını kullanarak kaçmaya çalışmaktadırlar. Oyunun tasarımcıları, Avustralya'daki ciddi bir insan hakları sorununu, bilgisayar oyununda ele almalarından dolayı düşmanca tepkilerle karşılaştılar. Oyunlarını geniş kapsamlı belgelere dayanan araştırmalarla destekleyen oyunun tasarımcıları, Avustralya hükümetinin Woomera gibi göçmen gözetli merkezlerindeki insanlık dışı durumlar hakkında bilgi vermediğini de ortaya koymuştur (Raessens, 2006: 217-218).



Resim 5: Escape from Woomera'dan Görseller

Kaynak: <https://julianoliver.com/output/escape-from-woomera>, erişim tarihi 23.04.2019

Julian Oliver'ın web sayfasında, jiletli tel örgülerin arkasında, bütün medyaya kapalı olan Woomera, Baxter, Port Hedland, Maribyrnong ve Villawood'daki göçmenlik gözetli merkezlerinin Avustralya halkı için neler olup bittiğine dair büyük bir bilinmezlik içerdiği ifade edilmektedir. Avustralya'nın politik açıdan en tartışmalı merkezlerinden biri olan Woomera'ya dikkatleri çekerek bu duruma meydan okumak istemektedirler. Woomera'dan kaçış, bu gibi merkezlerdeki koşullara kamunun ilgisini çekmesi, izlerkitleyi konuya ilgi duyması ve harekete geçirmesi açısından bir rol üstlenebilme özelliğine sahiptir (<https://julianoliver.com/escapefromwoomera/>).

SONUÇ

Belgesel yapımlar ilk örneklerini vermeye başladığı zamanlarda, kurmaca yapımlardan ayrılan yönlerinin neler olduğuna ilişkin çeşitli görüşler öne sürülmüştür. Bunların içerisinde Grierson, gerçek insanların, mekânların, durumların belgesel yapımlarda ele alınmasına vurgu yapmaktadır. Bu vurgu uyarınca, ilk örneklerden günümüze kadar verilmiş olan çeşitli belgesel yapımları değerlendirildiğinde; bu ilkelerin çeşitli şekillerde ihlal edildiği ortaya çıkmaktadır. Oyuncu kullanımı, yapay mekânların oluşturulması, çeşitli senaryoların kullanımı ve kurmaca film parçalarına başvurulduğu çeşitli belgesel filmlerde görülmektedir. Belgeselin gerçekliği yorumlamasında, yönetmenin sahip olduğu baskın etkiyle bu ilkeleri de değerlendirilişi farklılıklar taşıyabilmektedir.

Dijital teknolojilerin belgesel anlatısına olan etkisine bakıldığında farklı yapımların ortaya çıktığı görülmektedir. Bu anlatılarda belgesel yapımcısının ve seyircisinin rollerinde çeşitli dönüşümler gerçekleştiği görülmektedir. Artık belgeseli yapan gerçekliğin sunumunda ve yaratıcı bir biçimde yorumlanmasında tek başına sorumluluk sahibi değildir. Aynı zamanda izlerkitle de gerçekliğin oluşturulması ve yorumlanmasından sorumlu hale gelmiştir. Etkileşimli türdeki belgesellerde bu duruma açık bir biçimde tanık olunurken, dijital oyunlarda da benzer gelişmeler yaşanmaktadır. Dijital oyunlar gerçek durumlara, kişilere ve olaylara odaklanarak belgeselle olan bağlantıyı sağlamaktadırlar. Konularını ele alırken oyuncularını da gerçekliğin yorumlanması sürecine dâhil etmektedirler. Çeşitli tartışmalı durumlar konusunda hem oyuncular bilgilenebilmekte hem de kendi görüşlerini geliştirebilmektedirler.

Çalışma çerçevesinde dijital oyunlardan dört örnek üzerinde durulmuştur. Bu oyunlar; JFK Reloaded, 9-11 Survivor, Waco Resurrection ve Escape from Woomera'dır. Oyunlar tarihin önemli dönüm noktalarını oluşturan, politik açıdan tartışmalı ve bazı açılardan kamunun hakkında pek fazla ayrıntı bilmediği konulara odaklanmaktadır. Oyunlar detaylı araştırmaların sonucunda gerçek durumlardan yola çıkmaları nedeniyle belgeselle ilişkilendirilebilmektedirler. Görsel açıdan değerlendirildiklerinde gerçeklikle olan bağlantılarının zayıf olduğu görülmektedir. Oyunlar ele aldıkları konularla oyuncularını hem tarihin tartışmalı konularının detayları hakkında bilgi sahibi yapmakta hem de çeşitli bilinmeyen yönlerle ilişkin yorumlar geliştirmelerini sağlamaktadır. Aynı zamanda oyuncular politik açıdan tartışmalı olan konularda eleştirel bir tutum sergilemek konusunda da bir duruş geliştirebilmektedirler. Ancak oyunların içerisinde toplumda derin yaralar açmış olan konuları ele alanlarına ilişkin (JFK Reloaded ve 9-11 Survivor gibi) çeşitli tepkiler ve etik açıdan eleştiriler de yöneltilebilmektedir. Dijital oyunların, gerçekliğin yorumlanması açısından çok farklı örnekleri ortaya çıkarttığı ve bu yorumlama sürecine oyuncuları etkileşimli bir biçimde dâhil ettiği görülmektedir.

KAYNAKÇA

BOGOST I., POREMBA C. (2008) Can Games Get Real? A Closer Look at 'Documentary' Digital Games. In: Jahn-Sudmann A., Stockmann R. (eds) Computer Games as a Sociocultural Phenomenon. Palgrave Macmillan, London.

DAYNA G., MCALPINE, K. B., HARRIS, P. (2007), From Michael Moore to JFK Reloaded: Towards a working model of interactive documentary, Journal of Media Practice, 8:3, 325-339.

Escape from Woomera'dan Görseller, 23.04.2019 tarihinde <https://julianoliver.com/output/escape-from-woomera> adresinden alındı.

Escape from Woomera, 19.05.2019 tarihinde <https://julianoliver.com/escapefromwoomera/> adresinden alındı.

FELDMAN, C. (2004), JFK Reloaded picks up press, none pretty, 19.05.2019 tarihinde <https://www.gamespot.com/articles/jfk-reloaded-picks-up-press-none-pretty/1100-6113828/> adresinden alındı.

FLAHERTY, R. (1922), Nanook of the North, documentary film.

FOLMAN, A. (2008), Waltz with Bashir, documentary film.

FRIKE, R. (1992), Baraka, documentary film.

GODMILLOW, J. (1984), Far from Poland, documentary film.

_____, (1997). What Farocki Taught, documentary film.

HANDLER MILLER, C. (2004), Digital Storytelling: A Creator's Guide to Interactive Entertainment. Oxford: Focal Press.

HANSON, Matt. The End of Celluloid: Film Futures in the Digital Age. Rotovision 2004.

HARDY, F. (1979), Grierson on Documentary, London: Faber and Faber.

JFK Shooting Game Provokes Anger, (2004), BBC News Online, 12.04.2019 tarihinde http://news.bbc.co.uk/2/hi/uk_news/scotland/4031571.stm adresinden alındı.

JFK Reloaded (2007), 12.04.2019 tarihinde <https://www.gamesradar.com/uk/the-top-7-most-evil-games/2/> adresinden alındı.

JFK Reloaded'dan Görseller, 23.04.2019 tarihinde https://www.youtube.com/watch?v=XHZtWTWT_4o adresinden alındı.

MIRAPPAUL, M. (2003), Online Games Grab Grim Reality, New York Times. Sept. 17, 2003 Arts and Cultural section.

MOORE, M. (1989), Roger and Me, documentary film.

_____, (1992), Bowling for Columbine, documentary film.

MORGEN, B. (2007), Chicago 10: Speak Your Peace, documentary film.

MORRIS, E. (1988), The Thin Blue Line, documentary film.

NEYS, J., JANSZ, J. (2010), Political Internet Games Engaging an Audience, European Journal of Communication, 25: 3, 227-241.

NICHOLS, B. (2001). Introduction to Documentary. Bloomington, IN: Indiana University Press.

RAESSENS J.F.F. (2006) Reality play: Documentary computer games beyond fact and fiction. Popular Communication 4(3): 213-224.

SINGHAL, A. (2013) Introduction: Fairy tales to digital games: the rising tide of entertainment education, *Critical Arts*, 27:1, 1-8.

TAĞ, Ş. (2003), *Belgesel Sinema ve Türleri*, Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi.

Waco Resurrection, 2003-2004 (2003), 19.05.2019 tarihinde <https://eddostern.com/works/waco-resurrection/> adresinden alındı.

Waco Resurrection'dan Görseller, 19.05.2019 tarihinde <https://eddostern.com/works/waco-resurrection/> adresinden alındı.

WRIGHT, B., WATT, H. (1936), *Night Mail*, documentary film.
9-11 Survivor'dan Görseller, 23.04.2019 tarihinde <https://slideplayer.com/slide/4396726/>, Celia Pearce adresinden alındı.