

SURİYELİ MÜLTECİLERİ KONU EDİNER HABER OYUNLAR ÜZERİNE BİR ARAŞTIRMA

Dr.Cemile Tokgöz Şahoğlu¹

ÖZET

Bu çalışma güncel olayların toplumsal gerçekliği ile oyunların kuşatıcı özelliklerini bir araya getiren haber oyunları konu edinmektedir. Haber oyunların, vermeyi amaçladığı politik mesajı oyuncuya deneyim ve empati yoluyla aktarmasının etkisi sorgulanmaktadır. Suriyeli mültecileri konu edinen *The Refugee Challenge* ve *1000 Days Of Syria* adlı iki haber oyun seçilerek, biçimsel analizi yapılmıştır. Araştırmanın bulguları haber oyunların mültecilerin yaşadıkları hak ihlallerini oyuncuya deneyimleterek empati kurulmasında etkili olduğu yönündedir.

Anahtar kelimeler: Haber oyunlar, kuşatıcı gazetecilik, dijital oyunlar, biçimsel analiz, empati.

A RESEARCH ON NEWSGAMES ABOUT SYRIAN REFUGEES

ABSTRACT

This study focuses on newsgames that combine the social reality of current events with the immersive features of games. It is questioned that the effect of newsgames giving its political message to player through providing experience and empathy. Two newsgames, *The Refugee Challenge* and *1000 Days of Syria*, which deal with Syrian refugees, were selected and formal analysis was made. The findings of the study has supported that newsgames are effective in empathy through giving experience to player about refugees' the violations of the rights.

Keywords: Newsgames, immersive journalism, digital games, formal analysis, empathy.

¹ Marmara Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Gazetecilik Bölümü, cemile.tokgoz@marmara.edu.tr.

Giriş

Her medya kendi yapısal özelliklerine uygun bir anlatı biçimiyle söylem üretmektedir. Dijital medyayla birlikte toplumsal imgelemin inşasında bireysel hikâyeler hiç olmadığı kadar rol sahibi olurken, sosyal medya bir yanıyla tahakkümü derinleştiren bir yanıyla da özgürlük, aktivizm ve direniş arayışındaki tüm örgütlü hareketler için yeni olanaklar sunmuştur. Dijital oyunlar da bir yanıyla kapitalist üretim biçimlerine eklenerek egemen söylemi taşıyan bir kültür endüstrisi ürününe dönüşmüş diğer yandan politik oyunlarla dezavantajlı grupların seslerini duyurmalarında deneyim ve empati gibi güçlü unsurları içeren eleştirel bir araç niteliği kazanmıştır.

September 12 adlı politik oyun başka ülkelere yapılan doğrudan askeri müdahalelerin Batı'ya ancak daha fazla terör saldırısı getireceği yönündeki mesajı vermektedir. Oyuncu bir şehre füzeler atmaktadır, füzelerin sivillere isabet etmesi halinde diğer siviller ölüye yaklaşır, yas tutarlar ve teröriste dönüşürler. Bu çalışma bu denli güçlü politik söylem üreten oyunların bir türü olan, güncel haberlerle oyun dinamiklerini bir araya getiren haber oyunların, toplumsal dönüşüme katkısını sorgulamayı amaçlamaktadır. Haber oyunların toplumsal gerçeklikleri deneyim ve empati ekseninde aktarma biçimleri, Suriyeli mültecileri konu edinen oyunlar üzerinden biçimsel oyun analiziyle irdelenmektedir.

1. Oyunun Araçsallaşmasına Alternatif Olarak Politik Oyunlar

Huizinga 1938'de yayımlanan *Homo Ludens* adlı eserinde oyunun kültürel işlevini ele almakta, oyunu yalnızca keyif verici bir boş vakit eylemi olarak görmenin yetersizliğini ortaya koymakta ve oyunun yaşamın vazgeçilmez bir parçası olduğunu gözler önüne sermektedir. Huizinga'ya (2013, s. 16) göre: “*Oyun kültürden daha eskidir. Nitekim kültür kavramını ne kadar daraltsak da, bu kavram her hâlükârda bir insan toplumunun varlığını kabul etmelidir; ve hayvanlar kendilerine oyun oynamalarını öğretmesi için insanları beklememişlerdir.*” And (2003, s. 27) Huizinga'nın ortaya koyduğu oyun yaklaşımının önemini vurgularken oyuncu insan anlamına gelen *Homo Ludens*'i, *Homo Faber* (yapımcı insan) ve *Homo Sapiens*'in (düşünür insan) karşısındaki yeni bir insan tanımlaması olarak konumlandırmaktadır.

Huizinga (2013) oyunu gerçek dünyadan ayıran sınırı sihirli çember metaforuyla açıklamaktadır. Sihirli çember gündelik yaşamın meselelerini ve sorumluluklarını dışarıda bırakarak oyun evreninin unsurlarıyla kuşatıldığımız; oyunun anlatısını deneyimlediğimiz bir alandır. Bir süresi ve kuralları olan, gönüllü katılımı gerçekleştiren, gündelik yaşamı askıya alarak keyif veren oyun, Fink'e (2015, s. 311) göre ciddi olana hazırlık niteliği taşımaktadır. Oyunsal deneyim oyuncuya kendi yeni kurallar sunarak oyun ekosistemi içerisinde yeni roller deneyimletmektedir. Goffman (1961 akt. Montola, vd., 2009, s.9), oyunun oyuncuyu metaforik bir zarla çevirdiğini, bu zarın oyunun dışındaki

eylem ve etkinlikleri, seçip filtreleyip dönüştürerek oyunun içine aldığını ifade etmiştir. Sihirli çemberin içi ve dışı arasında kültür aktarılmakta, oyunsal deneyim gündelik yaşamı biçimlendirirken gündelik yaşama ilişkin kültürel öğeler de oyunsal pratikleri etkilemektedir.

İletişim ve bilişim teknolojileriyle birlikte dijitalleşen oyun, deneyimsel ve işlevsel olarak dönüşüme uğramıştır. Calleja'ya (2011, s. 10) göre dijital oyun simülatif bir evren inşa etmektedir. Dijital kültürdeki sanal cemaatlerin bir biçimi olarak oyun toplulukları, bu evrende hayat bulmakta ve oyun süresince üretilen kolektif eylem oyuna özgü bir habitus ortaya çıkarmaktadır. Bununla birlikte dijital oyunların sahip olduğu tüm çoklu ortam özellikleri oyuna oyuncunun daha fazla dalmasını, kendini kaptırmasını sağlayan bir nitelik kazandırmaktadır. Dolayısıyla oyunun halihazırdaki kültürle karşılıklı biçimlendirici ilişkisi, dijitalleşmenin sağladığı tüm kuşatıcı unsurlarla ve fiziksel sınırları aşan bir oyun deneyimi sunmasıyla yoğunlaşmıştır.

Dijital oyunlar kapitalist üretim ilişkilerine eklemlenmiş, Hollywood ile yarışan dev bir endüstri haline gelmiştir. Oyunlar içerdiği ve küresel çapta dolaşıma soktuğu tüm kültürel öğelerle kültür endüstrisinin bir ürünü olma özelliği taşımaktadır. Hem Huizinga'nın hem de onun çalışmalarını bir adım ileriye taşıyan Calliois oyunun maddi kâr ve kazanç sağlamadığına oyun tanımlarında yer verirken, bu ifadeler dijital oyun endüstrisinde geçerliliğini yitirmiştir (Salen & Zimmerman, 2003, s. 74). Sosyal paylaşım ağları, dijital alışveriş platformları gibi mecraların oyunsal unsurlarla donatılarak tüketicinin daha fazla ağda kalmasını sağlamaya çalıştığı bir düzlemde ve boş zaman ile çalışma zamanı arasındaki sınırın bulanıklaştığı bir zamansallıkta, oyun ve oyunsal unsurlar metalaşmakta ve kültürel emperyalizmin bir aracına dönüşmektedir. Lefebvre'e (2012, s. 91) göre oyun gündelik yaşamın boş zaman aktivitesi iken, Fuchs'a (2016) göre günümüzde oyunsal unsurlar artık kapitalist sömürü ve tahakkümün aracına dönüşmektedir. Kaldı ki dijital emeğin bir biçimi olarak karşımıza çıkan *oyun emeği (playbour)* hem oyuncunun oyun içindeki tüm eylemlerini hem de açık kaynak kodlu oyunları geliştiren - modifikasyon yapan - oyuncuların karşılığı ödenmemiş emeğini içine almaktadır (Kücklich, 2005). Oyun içerisinde kullanılan *item*ların ya da geliştirilen karakterlerin gerçek para ile satılmasıyla oyun ekonomisinin bir katmanı olarak oyun içi ekonomi ortaya çıkmış, bunu takip eden süreçte de yalnızca *altın çiftçiliği (gold farming)* adıyla ifade edilen bu eylemler aracılığıyla kazanç sağlayan şirketler kurulmaya başlamıştır. Bunlarla birlikte oyuncuların Twitch ve benzeri sosyal ağlarda video oyunlarını oynarken yaptıkları canlı yayınlar, sosyal medyada oyunlara ilişkin paylaşılan içerikler, oyun topluluklarının ürettikleri tüm sosyal ilişkiler de oyun endüstrisine eklemlenmektedir. Sevilen birçok oyun anlatısının, filminin çekilmesiyle transmedya anlatıları oluşturmakta, tutan bir anlatı farklı mecralarla yeniden üretilerek tekraren kâr kaynağı olmakta, kültürel bir ürün olarak oyun dolayısıyla sermaye birikimi artırılmaktadır. Dolayısıyla tüm ekonomi politik çerçevede dijital oyunlar, araçsallaşmakta ve ideolojik bir aygıt işlevi görmektedir.

Dijital oyunların ekonomi politik düzlemde böylesine geniş bir pay sahibi olması, oyun anlatılarının taşıdığı kültürel kodları ve toplumsal meseleler zeminindeki etkisini de önemli kılmaktadır. Tüm iletişim araçları toplumsal meseleleri kendine özgü anlatı biçimleriyle aktarırken, yeni medyanın yapısal özellikleri kullanıcı üretimi içeriği ön plana çıkarmasıyla toplumsal konuları algılama, deneyimleme ve tartışmada bireyselliğin yükselişini ortaya çıkarmıştır. Dijital oyunlar, oyun endüstrisinin yarattığı tüm ekonomik ve ideolojik tahakkümün yanında, toplumsal imgelemin inşasında ve söylem üretiminde yeni yönelimler sunma potansiyeline sahiptir. Anlatısının gücüyle ana akım söylemlere alternatif olma ve muhalif bakışı sunma konusunda umut kapısı aralamaktadır. İşte bu noktada karşımıza *politik oyunlar* çıkmaktadır. Politik oyunlar, oyunsal, sosyal ve kuşatıcı özellikleriyle politik söylem ve toplumsal imgelem üzerinde güçlü etkilere sahiptir.

Politik oyunlar yeni medyanın sunduğu etkileşimli ortamın gündelikleşmesi ve 11 Eylül sonrası çalkantılı siyasi süreci takiben gündeme gelmiştir. El Kaide'nin 11 Eylül saldırısı, Irak ve Afganistan'da olanlarla ilgili olarak kullanıcıların çevrimiçi ortamda kendilerini ifade etme arayışlarında patlama yaratmıştır ve yeni medya dolayısıyla politik mesaj vermeye ilişkin çabalar çokça tartışılmıştır (Bogost, vd., 2010, s. 10-13). Bu atmosfer, politik oyun çalışmalarının öncü ismi Frasca'nın tasarladığı oyunlar için oldukça verimli bir zemin sunmuştur. Madrid terör saldırılarında hayatını kaybedenleri anma amacıyla tasarladığı *Madrid* oyunu, oyunların toplumsal hafızadaki etkisine örnek olarak verilebilir. Türkiye'de de Hrant Dink'in anısına *Huys (Hope)* adlı anma oyunu tasarlanmıştır (Demirbaş, 2010).

Frasca politik oyunların ilk örneklerini tasarlamış olsa da bu alanda çokça çalışmalar bulunmaktadır. Hatta *Games and Politics* adlı gezici oyun sergisi birçok ülkeden sonra 2019 yılında Türkiye'de de ziyaretçilerine politik oyunları deneyimleme ve tanıma şansı vermiştir. Sergideki oyunlar toplumsal cinsiyet kodlarının sorgulanması, göçmen ve mültecilerin yaşadıkları zorlukları, savaşların sonuçlarını, medya araçlarını ve gözetim teknolojilerini vb. eleştiren temalarda, büyük kısmı oynanabilen oyunlardan oluşmaktadır.

Politik oyunlar politik bir mesaj verme kaygısı taşımaktadır. Böylece söylem üretim sürecine dahil olarak, oyuncuların görme biçimleri ve toplumsal imgelemin inşasında rol üstlenmekte, ikna, empati ve toplumsal dönüşüm için umut vaat etmektedir.

2. Söylem, Eylem ve Empati İzleğinde Dijital Oyunların Toplumsal Dönüşüm Vaadi

Söylem en temel tanımıyla dil aracılığıyla iktidar ilişkilerini anlamlandırma mücadelesidir. Sosyal gerçekliğin tanımları bu mücadele boyunca sürekli değişmektedir. Söylem, durumlar, insanlar ve bilgi nesnelere arasındaki ilişkileri kurmakta, kimliklerini oluşturmada ve sosyal statükoyu korumaktadır. Dijital dönüşümün yarattığı paradigma kayması ile sosyal medya kullanıcıları kendini ifade etmede yeni biçimleri geliştirmiş, hayatlarını anlatmak için yeni anlatı biçimleri üretmiş ve yeni yollara kavuşmuştur. Hartley ve McWilliam'a (2009, s. 3) göre, sosyal ağların tüm etkileşimli olanakları ve kullanıcı üretimi içeriğin yükselişi, performansa dayalı anlatı geleneğini doğurmuştur ve sosyal medya kullanıcıları hikayelerini yeni anlatı biçimleriyle sunmakta ve her kullanıcı söylemi kamusallaşma olanağına sahip olmaktadır. Bireysel anlatıların ötesinde, toplumsal meselelerde kullanıcıların fikir beyan edebilmeleri ya da kamuoyu tartışmalarının yapılabilmesi için olanaklar sunan sosyal medya, bir yandan toplumsal dönüşüme ön ayak olacak özgürlük imkânlarını sunmak ile yüceltilirken diğer yandan egemen söylemi yeniden üretip dolaşıma sokmakla eleştirilmektedir. Hangi amaca hizmet ederse etsin, dijital anlatılar Burnett'in (2007, s. 4) ifade ettiği gibi "*sohbetin ve etkileşimin geleneksel sınırlarını çoktan geride bırakmıştır*".

Dijital söylemler kişiye önem verdiği hikayeleri anlatabilme şansını verirken kendini politik olarak temsil etmeye de yardımcı olmaktadır (Couldry, 2008, s. 13). Papacharissi'nin (2002, s. 10) ifade ettiği gibi dijital mecraya kamusal alanla aynı anlama gelmemekte ve köklü değişikliklerin sıfırdan inşa edildiği bir alan olma özelliği gösteremese bile toplumsal meseleler için çok önemli fırsatlar sunmaktadır. Dolayısıyla dijital medya, söylem ve iktidar arasındaki diyalektikte bir katalizör işlevi görmektedir ve eleştirel bir bakış açısına duyulan ihtiyaç artmaktadır. Dijitalleşme ve söylem arasındaki ilişkide, katılımcı kültürü politik söylem üretimine fırsatlar sunan yönüyle ele alırken, mevcut ideolojik ve ekonomik ilişkileri ve birey üzerindeki tahakküm ve gözetlemenin yoğunlaşan yönlerini göz ardı etmemek gerekmektedir. Çevrimiçi ve çevrimdışı söylemler birbirini biçimlendiren bir etkiye sahiptir. Sonuç olarak söylemin varlığı medyadan bağımsızdır, ancak medya türlerinin yapısal özelliklerinden etkilenecek güç kazanabilir. Bu nedenle, dijital olarak üretilen politik söylem, kullanıcıların anlam dünyasına, kolektif hafızaya ve toplumsal imgeleme etki ettiği için önemlidir.

Söylemsel uygulamaların ideolojik etkisi, sosyal gruplar arasındaki eşitsiz güç ilişkilerinin üretimi ve yeniden üretimidir. Modern iktidar yukarıdan dayatılmamakta, mikro tekniklerle aşağıdan üretilmektedir ve eşitsiz güç ilişkileri söylemler tarafından meşrulaştırılmaktadır. Katılımcı kültür, politik söylem üretimine olanaklar sunmaktadır ve buna olanak tanıyan mecralardan biri de dijital oyunlardır. Ancak oyunlar bir yandan kültür endüstrisi ürünü olarak iktidarın ideolojik aygıtı iken diğer yandan özgürlük arayışının aracına dönüşebilmektedir. Dijital oyunlar cinsiyet, ırk vb. konularda örtük ideolojik söylemler üreterek hem toplumsal imgelemenin oluşmasında hem de küresel dijital

ekonominin biçimlenmesinde önemli rol oynamaktadır (Kirkpatrick, 2013, akt. Perez-Latorre vd., 2017, s.3). Dijital oyun endüstrisi bir eril, homofobik, militarist söylemleri üretip dolaşıma sokarken, politik oyunlar da eşitsizlikleri ifade etmenin bir biçimini oluşturmaktadır. Tam da bu sebeple Frasca tezinde politik oyunları “ezilen sınıfın oyunları” olarak adlandırmaktadır (Galloway, 2004).

Politik oyunlar teknolojik özelliklerinin kuşatıcılığı, aktardığı olayın toplumsal gerçekliğini ve oyuncunun oyun sürecindeki eylemlerini bir araya getirerek ikna edici bir anlatı üzerinden söylem üretmektedir. Oyun ekosisteminde oyuncu sonucu değiştirme gücüne sahiptir ve daha iyi bir son için kendini sorumlu hissederek tercihler yapmaktadır. Bu nokta empatinin kurulması için uygun zemin oluşmaktadır. Bogost’a (2006) göre oyunların simüle ettiği gerçekler ve deneyime olanak vererek empatiyi güçlendirme derecesi, daha önce hiçbir medya türüyle bu denli güçlü sağlanamamıştır. Belman ve Flanagan (2010, s. 5) bunu *empatik oyunlar* olarak ifade etmektedir. Bogost, söz konusu etkiyi prosedürel retorik kavramı ile açıklamaktadır.

Prosedürel retorik 2500 yıllık retorik tarihini yazılım ile yan yana getirerek, oyuncuyu bir “süreç içinde ikna etmeyi” kapsamakta ve tutumları değiştirmeyi teşvik etmektedir. Oyunlar bilgisayar sistemlerinin sunduğu kurallara dayalı bir etkileşimin ikna kabiliyetini daha ileri götüren bir dile sahiptir. Oyunlar yalnızca sosyal ve kültürel sistemleri temsil etmekle kalmamakta aynı zamanda değiştirecek gücü de içermektedir. Politik oyunlar alışlagelmiş söylem üretiminden farklı olarak eylem dolayısıyla mesajı verdiği için daha önce örneği görülmemiş söylem üretim pratikleri sunmaktadır ve burada söylemden eyleme doğru bir evrilme söz konusudur (Bogost, vd., 2010, s. 132). Bogost’a göre toplumsal olayların oyunlardaki tasvirinde yazılımcıların prosedürel retorik kullanımıyla oyuncunun deneyimi biçimlendirilmektedir. Örneğin *Kabul Kaboom* adlı oyun, oyuncuda stresli bir ruh hali yaratmaktadır. Oyun, oyuncuyu defalarca başarısız olmaya zorlayarak ABD dış politikasını eleştirmektedir. Oyun, oyuncuyu başarısızlık hissi üzerinden ABD'nin kötü bir dış politikası olduğuna ikna etmeye çalışmaktadır (Treanor & Mateas, 2009, s. 6). Bu noktada yeni medyanın yarattığı performans temelli anlatılarla da uyum göstermektedir.

Karadeniz (2017, s. 70) prosedürel retorisi Galloway’ın algoritmik kültür kavramı ile birlikte ele aldığı çalışmasında iki yaklaşımın benzeş yönlerini şöyle ifade etmiştir: “*Bu iki yaklaşım oyunların algoritmik ve göstergebilimsel/kültürel/anlatısal yönlerini birlikte ele alan kavramlar formüle etmişlerdir*”. Galloway (2016 akt. Karadeniz, 2017, s.72) oyundaki eylem ögesini vurgulayarak, oyunu diğer görsel medyadan ayıranın eylemler olduğunu ifade etmektedir; diğer yandan yazılımsal özelliği sebebiyle geleneksel oyunlardan da ayırmakta ve “algoritmik kültürel nesnelere” tanımlamasını bu yolla gerekçelendirmektedir. Galloway (2004) görsel kültürün imgeler aracılığıyla anlamı yaratan tüm temsillerini oyun temsillerinden ayıran unsurun eylem olduğunu ifade etmektedir.

Oyunlarda görsel ya da metinsel dilin ürettiği söylemi eylem ile tamamlanmaktadır ve bu sebeple oyuncu bir izleyiciden/okurdan çok daha fazlasıdır. Dolayısıyla politik oyunlar görsel olarak çoklu ortamın kuşatıcı özelliklerine tam olarak sahip olmasalar dahi görsel dilin zayıflığını eylemin varlığı ve sosyal gerçekliğin taşıyıcısı olmasıyla dengelemektedir. Bu sebeple politik oyunlara *gerçeklik oyunları (reality games)* adı da verilmektedir. Galloway'e (2004) göre Hollywood'daki bir film yapımcısının sosyal gerçekleri anlamak ve olabildiğinde gerçekçi bir temsil kurma amacından farklı olarak oyunlarda, hem sosyal gerçekleri anlamak hem oyunu tasarlamak hem de oyunu doğru sosyal ortama enjekte etme amacı bulunmaktadır. Çünkü eylem politik oyunların söylem üretiminin bir parçasıdır ve eylemin ortaya çıkması için oyun ile hedef kitle arasındaki uyumun kurulması gerekmektedir. Dolayısıyla politik oyunlarla kurulan gerçeklik, edebiyat ve görsel kültürün kurduğu temsillerden sonra gerçekçiliğin üçüncü fazı niteliğindedir (Galloway, 2004).

Bogost'un anlam ve Galloway'in eylem vurgusu, hem dijital oyunlarda söylem üretimine hem de empatiyi güçlendiren deneyime ışık tutarak politik oyunların sosyal gerçekliğin inşasındaki rolünü anlamada yol gösterici olurlar. Perez-Latorre ve arkadaşlarına (2017) göre dijital oyunlar eylemler ve sonuçları arasındaki anlamlı ilişkiyi kuran göstergebilimsel araçlardır ve bu sebeple politik oyunlar belirli sorunların çözülmesine yol açan söylemi üretmektedir. Bununla birlikte politik oyunların söylemsel gücü gördükleri tepki ve eleştirilerden de anlaşılabilir. Politik oyunlara açılan davalara ya da oyunları yayından kaldırma girişimlerine örnek olarak *La Molleindustria* oyunu gösterilebilir. Danimarka'da islamafobik karikatürlere yönelik tasarlanan oyun, Müslüman karşıtlığını tüm büyük dinleri kapsayacak şekilde genişleterek dinin insanlar arasındaki nefreti tetikleyici bir unsur olarak kullanılmasını eleştirmektedir, davalık olmuş ve kaldırılmıştır (Bogost, vd., 2010, s. 29). Politik söylem üretimini bu denli güçlendiren politik oyunların alt başlığı olarak ele alınabilecek haber oyunlar ise habercilik ve oyunların kesişim noktasında bulunmaktadır.

3. Haber Oyunlar

Dijital teknolojiler ana akım medyanın haber yapma biçimini dönüştürmüştür ve toplumsal olarak üretilen söylem mevcut teknolojilerin kullanım biçimleriyle çeşitlilik kazanmaya başlamıştır. Günümüzde gazetecilik yalnızca dijitalleşmekle ve kullanıcı üretimi içeriği haber yapım sürecine dahil eden formatları içermekle kalmamakta, oyunsallaşmaktadır da. Yeni medyanın etkileşim ve çoklu ortam özelliklerinden faydalanan ve haber kurgusunda daha yoğun bilgi ve duygu aktarımı yapma çabasındaki gazetecilik türü için *kuşatıcı gazetecilik (immersive journalism)* kavramı kullanılmaktadır. "*Kuşatıcı gazeteciliğin temel fikri, tipik olarak dijital bir avatar olarak temsil edilen katılımcının, haber hikayesini temsil eden ve sanal olarak oluşturulmuş senaryoya girmesini sağlamaktır*" (de la Pena, vd., 2010, s. 291). Gerçek bir olayı, bir haberi, etkileyici bir anlatıya dönüştürmek için kullanılan temel öğeler etkileşim (interactivity), kuşatıcılık (immersiveness), çoklu ortam (multimedia)

ve doğrusal olmayan anlatı (non-linear story structure) / dinamik anlatı (dynamic narrative) yapısıdır (Pavlik & Pavlik, 2017, s. 381 akt. Özkan, 2020, s. 150). Kuşatıcı gazetecilik, çizim ve infografiklerden video oyunlarının üç boyutlu evreninde somutlaşmış deneyime ya da artırılmış gerçekliğin kullanımına kadar geniş bir yelpazeyi kapsamaktadır (de la Pena, vd., 2010, s. 292). Oyun çalışmalarından da oldukça aşına olunan kuşatıcı (immersive) sözcüğü haber ve oyun birlikteliğinin ipuçlarını vererek, haber alma sürecine deneyimlemeyi dahil etmektedir. Bu noktada politik oyunlar ile kuşatıcı gazeteciliğin kesişim noktasında *haber oyunlar (newsgames)* karşımıza çıkmaktadır.

Politik oyunların bir alt başlığı niteliğindeki haber oyunlar, kazanç kaygısı taşımaksızın politik bir mesaj verme amacını taşıyan ve gazetecilik ile oyunların kesiştiği noktada yer alan oyunlardır (Bogost, vd., 2010, s. 6). Gazetecilik konuları ve ilkeleri göz önünde bulundurularak oluşturulmaktadır (Foxman, 2015). Haber oyunlar, politik karikatürleri simülasyonla birleştirmektedir ve karikatürler gibi eleştirel ancak çok daha kuşatıcı bir içerik sağlamaktadır (Treanor & Mateas, 2009, s. 1). Böylece kamuoyu tartışmalarının bir alanı haline gelmektedir (Sicart, 2008). Haber oyunlar toplumsal gerçekliklere dikkat çekme, kendini habere konu olanın yerine koyma pratiklerini geliştirmeyi hedeflemekte, bu özelliğiyle de toplumsal sağduyuyu güçlendirerek toplumsal dönüşüme ön ayak olma gayesindedir. Haber oyunlar gerçek olayları konu edinmekte, anlık ya da yakın geçmişteki olaylara tepki olarak ortaya çıkmaktadır. Kuşatıcı gazetecilik ve haber oyunlar “... okuru habere konu olan deneyimin öznesi haline getirdiği yeni bir hikâye anlatımı pratiğinden çok, ‘hikâyeyi yaşatma’ (storyliving) formatı olan bir ‘empati makinesi’ olarak nitelendirmek mümkündür” (Bilton, 2017 ve Milk, 2015 akt. Özkan, 2020, s. 151).

Haber oyunların temel özelliklerine değinilecek olursa, esasen bir web tarayıcısı ya da mobil cihazlara indirilebilen bir uygulama aracılığıyla oynanabilen ve genellikle basit arayüzlere sahip olan bu oyunlar, oyun endüstrisinin video oyunlarına göre görsel olarak ilkel gözükse de geleneksel haber metinlerine kıyasla oldukça kuşatıcıdır. Önceki bölümde tartışılan deneyim unsurunun gücüyle empatiyi güçlendirmekte, empatik oyun deneyimi sunarak ikna edici nitelik göstermektedir (Galloway, 2004; Belman & Flanagan, 2010). Güncel haberlere ek niteliği taşımaktadır ve haber yazma sürecinden beklenen şeffaflığı sağlayabilmek için haber metinleriyle tutarlılık göstermesi beklenmektedir (Koç-Akgül & Pazarbaşı, 2019, s. 271). Toplumsal söyleme katılım gayesi taşımakta olduğu için daha geniş bir kitleye hitap edebilmek için kolay erişimli ve hedef kitleyle Galloway’ın (2004) vurguladığı uyumu yakalayabilmesi için kolay oynanabilir olmalıdır.

Haber oyunlar, güncel haberleri simülasyon ya da belgeselleştirme gibi yollarla genişleterek okuyucuya sunmaktadır. Elbette kurgusal öğeler de barındırmakla beraber oyuncuya gerçek verilere dayanan bir deneyim yaşatmaktadır. Haber oyunlar konuyla ilgili farklı düşünme biçimleri sunarak kullanıcılara yeni davranış ve karar alma patikaları açmakta, oyuncuya mesajı açıkça söylemek yerine

akıl yürütme şansı tanımaktadır (Bogost, vd., 2010, s. 10-12). Örneğin *Darfur is Dying* (2006) adlı oyun Sudan'ın Darfur bölgesindeki 2,5 milyon mültecinin deneyimine bir pencere açmaktadır. Sonuç olarak haber oyunlar basılı medyanın ilkelerini deneyimle sentezlemektedir (Bogost, Ferrari, & Schweizer, 2010, s. 2). Dünyada bir çok gazete, güncel olayları okura ulaştırırken haber oyun örneklerine başvurmuştur. *The Guardian*, *The Huffington Post* gibi gazeteler okuru haber anlatısına dâhil ederek haberleri deneyimlemeyi mümkün kılmıştır (Özkan, 2020, s. 154) Böylece haber oyunlar kamuoyu tartışmalarına katılım olanağını güçlendirmektedir (Sicart, 2014). Bogost, Ferrari ve Schweizer (2010, s. 1-3) kitaplarında haberi oyunla sunmanın ve okuyucuya deneyim kazandırmanın ilk örneği olarak *Wired*'in Somalili korsanlarla ilgili haber oyunu olan *Cutthroat Capitalism: The Game*'e değinmektedir. *Wired* bu oyun aracılığıyla Somalili korsanların yol açtıkları sorunları oyuncuya deneyimletmekle kalmamakta, konuyu haberlerde ve makalelerde yer almayan tarafla, korsanların gözünden deneyimlemeyi sağlamaktadır. Diğer bir örnek olarak, içinde bulunduğumuz pandemi gündeminde ilgi çekebilecek bir oyun olan *Killer Flu* (2009), domuz gribi salgınında toplumu panikleten gazete manşetlerini eleştirmekte ve bir gribin pandemiye evrilmesinin çok da kolay olmadığı bilgisine oyuncuyu ikna etmek için, oyuncuya virüs rolü vererek çeşitli mutasyonlar geçirme ve salgını daha da fazla yayma görevi vermektedir.

Haber oyunlar özelliklerine göre kategorize edildiğinde, *infografikler*, *belgesel oyunlar* ve *güncel olay oyunları* (*current events games*) olarak üç türden oluşmaktadır. Güncel olaylara dayanan oyunlar düşük sistem gereksinimlerine sahiptir ve çoğunlukla Adobe Flash'tan oluşturulur. Bu oyunlarda amaç, yaşanan olay güncel iken hızlı ve kompakt bir biçimde içerik oluşturularak hedef kitleye ulaştırmaktır. Güncel olay oyunlarının alt türleri ise şöyledir (Bogost, vd., 2010, s. 15-16):

1. Editoryal oyunlar, oyuncuyu argümanına ikna etmeye çalışan oyunlardır. Örneğin PETA, uygun olmayan kesim tekniklerini eleştiren, vejeteryen beslenmeyi öğütleyen ve oyuncuyu et yemenin bir vahşet olduğuna ikna etmeye çalışan bir editoryal oyundur.
2. Tabloid oyunlar, editoryal oyunlar gibi daha ciddi siyasi mesajlar vermekten öte daha hafif konuları magazin dünyası gibi konuları odağa almaktadır.
3. Röportaj oyunları, oyuncuyu eğitmeye çalışmaktadır. Mevcut olayların, programların ve haberlerin adeta raporlanmış halini sunarlar. FDA ile ilgili raporları içeren bir oyunda oyuncu sorunun çözümüne ilişkin bir sonuca ulaşmamakta ancak gıda endüstrisi ile ilgili personel yetersizliği, gıda kontaminasyonu gibi sorunları öğrenmiş olmaktadır.

4. Suriyeli Mültecileri Konu Edinen Haber Oyunlar Üzerine Bir Araştırma

Suriye Savaşı'yla birlikte birçok ülke sınırlarına gelen mülteci sorunuyla mücadele ederken, ana akım medya milliyetçi söylemleri tetikleyici haber içerikleri üretebilmektedir. Mültecileri ötekileştiren, yaşadıkları insanlık halleri yerine istenmemelerinin altını dolduran çokça söylem üretilmektedir. Medyadaki haber içerikleri mültecilerin coğrafi hareketliliklerini nicel veriler üzerinden ve sınır politikaları üzerinden aktarırken yaşam koşulları ve hayatları tepetaklak olmuş bir sürü insanın yaşadıklarını anlamaya çalışmaya, empati kurmaya yönelik içeriklere sıklıkla rastlanamamaktadır. Ana akım medyada üretilen söylemlerin bir uzantısı olarak sosyal medyada da mültecilere yönelik nefret söylemi üretilmektedir. İşte bu noktada haber oyunlar gibi içerikler konunun insani yönünü aktarmada, empatiyi güçlendirmede ve yaşananları deneyimleme olanağı sağlamada verimli olabilecek araçlardır.

4.1. Amaç, Kapsam ve Yöntem

Bu çalışma haber oyunların toplumsal dönüşüme katkı potansiyelini irdelemeyi amaçlamaktadır. Türkiye gündeminin bir parçasına dönüşen Suriye Savaşı'yla birlikte, gündelik yaşamda kamusal alanı paylaştığımız Suriyeli mültecilerle ilgili duygu, düşünce ve davranışlarda haber oyunların yaratabileceği olumlu etki sorgulanmıştır.

Araştırmada nitel yöntem kullanılmış olup biçimsel analiz yapılmıştır. Biçimsel analiz edebiyat ve film analizlerinde kullanıldığı gibi oyunlarda da kullanılabilir. Araştırmacı oyunu oynama yoluyla oyunun kurallarını, anlatısını, amaçlarını incelemektedir. Oyunun bileşenleri (tüm oyun varlıklarını içermektedir); oyunun eylemleri (oyuncunun eylemleri, oyun bileşenlerinin eylemleri ve sistem eylemleri); ve amaçlar (puanlar, yeni bir seviyenin açılması vb.) analiz edilmektedir (Lankoski & Björk, 2012, s. 25 - 26). Bu doğrultuda çalışma dahilinde seçilen oyunlar araştırmacı tarafından birkaç kez oynanarak oyun deneyimine ilişkin notlar ve ekran görüntüleri alınmış, toplanan veri analiz edilerek sunulmuştur.

4.2. Oyun Seçimi

Bu nokta, Plewe ve Fürsich'in (2018, s. 2481) mülteci ve göçmen oyunları üzerine yapmış oldukları çalışmalarında haberciliğin tarafsızlığının bu oyunlarda devam ettirilemediğini zira haber oyunların vermek istediği politik mesaj sebebiyle zaten en başında beri taraflı olduğunu vurgulamaktadır. Aşağıda adı geçen tüm Suriyeli mülteci oyunları, farklı odak noktaları olsa dahi temelde Suriyelilerin yaşadığı hak ihlallerini anlatmayı hedefleyerek en başından itibaren tarafını

göstermekte, hatta okuyucuyu/oyuncuyu savunduğu politik söyleme ikna etmeye çalışmaktadır. Suriye Savaşı'nı konu edinen haber oyunlarının en bilinen örnekleri şunlardır:

1. Gazeteler tarafından internet tarayıcısı üzerinden oynanan ve mültecilerin coğrafi hareketliliğini konu edinen oyunlar tasarlanmıştır. *Guardian*'ın *The Refugee Challenge* ve *BBC*'nin *Syrian Journey* örnek olarak verilebilir.
2. Suriye Savaşı'nın ilk 100 gününü, olayların gelişme sürecini, bu süreçteki önemli olay ve karakterleri tanımamızı sağlayan *1000 Days of Syria* savaş muhabiri ve gazeteci Swenson'ın tasarladığı oyundur.
3. Gazeteci ve belgeselci Ruhfus'un Suriye hükümetinin aktivistleri dijital gözetim altında tutmak için kurulan *Suriye'nin Elektronik Ordusu* adlı hacker topluluğunu konu edinen ve dijital olarak veri toplamaya çalışan aktivistlerin yaşadıkları zorlukları deneyimleten *Hacked* adlı oyundur.
4. *Endgame: Syria* adlı oyun ise savaşın taraflarının tercihlerini ve doğurduğu sonuçlarını deneyimleten bir kart oyunudur.

Bu çalışma kapsamında ilk grubun en bilinen örneği olan *Guardian* gazetesinin tasarladığı *The Refugee Challenge* ve gazete bünyesinden bağımsız bir örnek olan *1000 Days of Syria* seçilmiştir. Bu iki oyun hem Suriye'deki sıradan vatandaşın yaşadıklarını konu edinmesi sebebiyle tercih edilmiştir.

4.3. Analiz ve Bulgular

4.3.1. The Refugee Challenge

Oyun Suriyeli mültecilerin Avrupa'ya ulaşma serüvenini konu edinmektedir. Oyuncu oyunu 28 yaşında Halep'li ve iki çocuklu bir kadın olan Karima'nın gözünden oynamaktadır. Oyuncu, Karima'nın Suriye'den kaçma sürecinde karşılaştığı tüm yol ayrımlarını, coğrafi rota tercihlerini, parasını nasıl kullanacağını, çocuklarını hangi durumlarda yanına alacağı vb. kararları vermekte ve kararlarının sonuçlarını deneyimlemektir. *Guardian* (Domokos & Grant, 2014) gazetesinin web sitesi üzerinden oynanan *The Refugee Challenge*, oyuncuyu şöyle bir açıklamayla karşılamaktadır : “*AB hükümetleri Avrupa'ya sığınmayı zorlaştırdıkça, dünyanın en çaresiz çatışmalarından kaçan mülteci akışı artıyor. Sizi gerçek mültecilerin yapması gereken seçimleri yapmaya ve Avrupa'da güvenlik aramanın gerçekten nasıl bir şey olduğunu öğrenmeye davet ediyoruz.*”

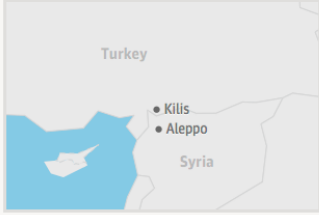
Your name is Karima. You are a 28-year-old Sunni woman from Aleppo, and you have two children, a girl aged eight, and a 10-year-old boy. Your husband was killed in a mortar attack three months ago. The air strikes have continued - a recent bomb, you hear, killed 87 children - and you now feel you must try to leave Syria.

Many of your friends and family have already fled, most to neighbouring countries where they are in refugee camps; few have travelled into Europe. Only 55,000 Syrian refugees - 2.4 per cent of the total number of people who have fled Syria - have claimed asylum in the EU.

You have some money you could use for your journey - you consider your options.

Do you decide to try to reach Europe by any means necessary? Or do you decide it would be safer to travel overland to the nearest country, Turkey, and seek refuge there?

Europe Turkey



Ekran Görüntüsü 1 - The Refugee Challenge - Oyun başlangıç metni

Erişim linki: <https://www.theguardian.com/global-development/ng-interactive/2014/jan/refugee-choices-interactive>

Oyun Karima'nın başına gelenleri anlatırken gerçek haberlerden ve kaynaklardan beslenen durumlar üzerine kurgulanmıştır. Metin tabanlı bir oyundur ve oyuncuya sorular sorarak seçenekler sunmaktadır. Hedef Türkiye'de kalmak mıdır yoksa Avrupa'ya geçmek midir? Avrupa'ya geçilecekse deniz yolu mu kara yolu mu tercih edilecektir? Bu şekilde adım adım yapılan tercihler oyuncuyu bir sona götürmektedir.

Metin tabanlı olan bu oyun fotoğraf ve video gibi görsellerin gücünden de faydalanmaktadır. Mülteci kampları ya da sınır fotoğrafları gibi fotoğraflarla Suriyeli mültecilerin gerçek yaşamlarından kesitler sunulmakta, oyundaki coğrafi hareketlilik harita çizimleriyle oyuncuya daha net biçimde sunulmaktadır. Bununla birlikte Suriyeli mültecilerle yapılan röportaj vb. aracılığıyla elde edilen videolar da oyun bileşenleri arasında yer almakta, belgesel niteliği taşımaktadır. Oyuncunun oyun sürecinde gerçekleştirdiği eylemler okumak, isterse videoları izlemek ve tercihlerden birini tıklamakla sınırlıdır. Oyunun amacı mülteciyi olabilen en iyi seçeneğe ulaştırmaktadır.



Fotoğraf 1 - The Refugee Challenge - Mülteci Kampı

Fotoğrafçı: Adem Altan

Erişim linki: <https://www.theguardian.com/global-development/ng-interactive/2014/jan/refugee-choices-interactive>

Oyun anlatısında yeri geldikçe değinilen haberler ile Uluslararası Af Örgütü veya Birleşmiş Milletler Mülteci Örgütü gibi örgütlerin web sitelerine link verilmiştir. Oyun anlatısı oyuncuya adım adım ülkelerin mültecilere yönelik uyguladığı politikalar hakkında ipuçları vermekte, Yunanistan iltica sistemi ya da Bulgaristan'ın mültecileri gönderme politikaları gibi bilgiler içermektedir.



Ekran Görüntüsü 2 - The Refugee Challenge - Illegal Pushback adlı video

Erişim linki: <https://www.theguardian.com/global-development/ng-interactive/2014/jan/refugee-choices-interactive>

Görsel verilerinin gücü oyunsal deneyim ile birleşmekte, oyunun anlatısı bir haber metninden daha kuşatıcı hale gelerek oyuncuda duygusal bir karşılık bulmaktadır. Yapılan tercihler neticesinde Karima'nın çocuklarında ayrı düşmesi, boğulması ya da parası bittiği için kötü koşullarda hayatına devam etmek zorunda kalması üzücü bir hikaye olarak deneyimlenirken İsveç'e sağ salim ulaştığı sonlu bir oyun sevinç kaynağı olabilmektedir. Yapılan biçimsel analiz, oyunun duygusal bir geribildirim yaratması sebebiyle haber oyunların empati kurmayı güçlendirdiği yönündeki kuramsal tartışmaları desteklemektedir. Bu noktada Plewe ve Fürsich'in (2018) değindiği noktayı da belirtmekte fayda vardır. Yazarlar buradaki duygu aktarımının merhamet siyasetine dönüştürülmemesi gerektiğini ifade etmektedir. Aksi halde mülteci imgesi köklerinden gelen dokusunu kaybederek küresel bir stereotipe dönüşme tehlikesi taşımaktadır.

Oyunda en iyi son olarak görülebilecek İsveç'e ulaşıldığında bile metin bu şanslı sona herkesin sahip olamadığını, zorla yerinden edilen mültecilerin önemli kısmının Lübnan, Türkiye ve Ürdün'deki mülteci kamplarında askıya alınmış hayatlarını sürdürmek zorunda olduklarını belirterek bitmektedir. Ancak oyun süresince sürdürülen eleştirel bakışın ve üretilen politik söylemin önemini yeniden vurgulamakla birlikte, gazeteler bünyesinde üretilen oyunların eleştireliliklerinin gazetenin genel ideolojisini aşamayacağını da belirtmek gerekmektedir. Oyunun gazetenin bünyesinde tasarlanmış olması, gazete haberleriyle ilişkili olması ve gazetenin web sitesindeki haberlere link vermek suretiyle yazılmış bir metin olması, oyunun ideolojisini gazetenin ideolojisi ile sınırlamaktadır. Dolayısıyla oyunun eleştireliliğinin sınırları gazetenin ideolojisi tarafında çizilebilir.

4.3.2.1000 Days of Syria

Savaş muhabiri, gazeteci ve oyun tasarımcısı Mitch Swenson tarafından tasarlanan *1000 Days of Syria*, 15 Mart 2011'deki muhalefet protestolarının başlangıcından Esad'ın kimyasal stokunun 9 Aralık 2013'teki tasfiyesine kadar süregiden Suriye'nin 1000 Günü'nün hikayeleri konu edinmektedir. Oyun geliştiricilerinin ödülllerinden biri olarak tanımlanabilecek *Indie Prize*'i ve *Meaningful Play Conference* ödülünü alan oyunun tasarımcısı Swenson (2013) oyunu şöyle tanımlamaktadır:

“...Rahatsız olabilecek herkesten şimdiden özür dilerim. Niyetim, Suriye'deki istikrarsızlıktan kaynaklanan ölümlerle oyuncuları eğlendirmek değil. Aslında amacım tam tersi. Bazen ‘oyun’ kelimesi, gerçek hayattaki tehlike ve ölüm bağlamında bir şeye dönüşebilir. Bu şekilde bazıları 1000 Gün Suriye'nin bir oyun değil, etkileşimli bir eğitim olarak görülmesi gerektiğini söyleyebilir. Karar senin.”



Ekran Görüntüsü 3 - 1000 Days Of Syria – Ana sayfa

Erişim linki: <http://www.1000daysofsyria.com>

Oyun tıpkı *The Refugee Challenge* örneğindeki gibi metin tabanlı bir anlatı sunmakta ve yol ayrımlarında oyuncudan bir tercih yapmasını istemektedir. Oyunu oluşturan tüm veri halka açık kaynaklardan toplanan verinin anlatıya dönüştürülmüş halidir. Suriye Savaşı'nın ilk 1000 günü, önemli kurum, kişi ve olaylar oyun anlatısına dahil etmiştir ve tamamı linkler aracılığıyla o konu hakkında daha detaylı bilgi edinmek isteyenleri ana kaynaklara götürmektedir. Oyuncu metni okuyup seçeneklerden birini seçmeden önce, kırmızı renkteki linkleri tıklayarak daha detaylı bilgi edinebilir. Siyasi karakterler ya da kayıp gazetecilere ilişkin *Wikipedia* linkleri ya da haber linkleri bulunmaktadır.

Oyun süresince sürekli haritayı açmak ve coğrafi durumu takip etmek mümkündür. Oyunu bir anne, gazeteci ya da aktivistin gözünden oynama seçenekleri bulunmaktadır. Her oyuncu farklı bir bölgeden oyuna başlamaktadır ve bu oyunun diğer oyunlardan üstün taraflarından biri olarak görülebilir. Farklı bölgelerde başlayan anlatı harita aracılığıyla takip edilmekte, oyun böylece *Guardian* ya da *BBC*'nin oyunlarına göre daha katmanlı bir anlatı sunmaktadır.

1000 DAYS OF SYRIA

HOME START NEW MAPS PEOPLE
GAME

DAY 8 - MARCH 18, 2011

Yesterday the United Nations Security Council voted in favor of imposing a no-fly-zone over **Muammar Gaddafi's** government in Libya. As a result, Syrians feel invigorated to stand up to Bashar Al Assad. There is the sense that if NATO would come to the aid of the Libyan rebels, they will probably help the Syrian people as well. There is the first nationwide protest across Syria. Thousands are attending in Damascus, Baniyas, and Daraa. The protests seem peaceful. In Daraa activists demand the release of the children that painted the anti-government graffiti on March 6th. In the street people chant "God, Freedom, Syria."

You can hear the protesters chanting outside of your apartment. They wave flags and hold cloth signs with red script, four marchers across. Your son, **Emad**, 10, watches attentively over the balcony, the third story. Your daughter, **Yara**, 6, puts her hands over her ears as she leans against your skirt. You wear a **hijab** that covers your hair, but not a **burqa** that covers your face. Last year the Syrian government banned face veils, like **Niqabs**, in the universities. Since then you, and many other Syrian women, have been dressing more modestly. **Ali**, your husband, 38, watches the protesters with steely eyes. You remember when the **Mukhabarat** interrogated him for 5 hours at his place of work. You know he remembers as well. You know he is thinking about joining the protesters. But he is still doing just that, thinking... Perhaps you can sway his opinion.

Ekran Görüntüsü 4 - 1000 Days Of Syria

Erişim linki: <https://onethousanddaysofsyria.squarespace.com/family2>

Bu oyun coğrafi bir rota seçmek ya da parasını nasıl yönetmesi gerektiği konusunda karar vermekten öte, oyuncuyu daha örtük ilerleyen, vicdani kararların eşiğinde bırakmaktadır. Görsel kültürün gücünden daha az faydalanıyor olması kuşatıcılık bakımından oyunu zayıflatıyor gibi görünse de anlatı çok daha derinlere temas etmektedir. Tıpkı diğer oyundaki gibi iki çocuklu bir kadın karakter üzerinden oynandığında anlatılar arasındaki fark daha net görülebilmektedir. Oyun siyasi duruş, toplum için kendi hayatında nelerinden vazgeçebileceğine ilişkin soruları sorgulatmaktadır. Oyun protestolara gönülden destek vermek isterken diğer yandan hayati tehlikesi olan çocukları için endişelenen birinin hangi tercihi yapacağını ve bu tercihin bedellerinin neler olabileceğini deneyimleme şansı verirken, Swenson'ın dediği gibi eğlendiren değil zorlayan ve rahatsız eden bir şeye dönüşmektedir.

1000 Days of Syria duygusal yoğunluğu ve empati potansiyeli oldukça güçlü bir oyun olmakla beraber, oyunda adı geçen kişi, kavram ve kurumların detaylı bilgilerini sağlayarak oldukça bilgilendirici nitelik de taşımaktadır. *The Refugee Challenge*'dan farklı olarak bir gazetecinin bağımsız tasarımı olması sebebiyle, eleştirelliği kurumsal ideoloji ile sınırlanma tehlikesi taşımamaktadır.

Tartışma ve Sonuç

Oyuncu, sihirli çemberin gündelik yaşamı askıya alan sınırlarının içerisindeyken bambaşka bir zaman-mekân düzleminde farklı kimlikler deneyimlemektedir. Oyun bu yönüyle oyuncuyu gerçek yaşama hazırlamakta, başka hayatlarla ilişkili düşünsel evrenini zenginleştirmektedir. Dijital teknolojilerle birlikte, oyun anlatıları daha kuşatıcı hale gelmiş oyuncunun dünyayı görme biçimleri üzerindeki etkisini derinleştirmiştir. Dijital oyunlar, kapitalist üretim ilişkileri içerisinde hiç olmadığı kadar önemli bir alan kaplarken bir kültür endüstrisi ürünü olarak toplumsal imgelemi

biçimlendirmektedir. Politik oyunlar, popüler oyunların ürettikleri egemen toplumsal söylemin karşısında dezavantajlı grupların sesini duyurma aracı olarak konumlanmaktadır. Elbette bu iki taraf sermaye birikiminin yönelimi düşünüldüğünde oldukça asimetrik bir güç ilişkisi içerisinde bulunurken, bu konu dijital iletişimin tahakküm ve aktivizm arasında salınan tüm tartışmalarına eklenilebilecek güncellikte önem taşımaktadır.

Politik oyunların bir alt türü olarak tanımlanabilen haber oyunları, güncel haberler ile oyunu bir araya getirerek, toplumsal gerçekliklerin topluma aktarımında yeni pratikler sunmaktadır. Halihazırda görsel ya da metin yoluyla aktarılan politik söylem, oyun eylemleriyle derinleşmekte, oyuna ait tüm kuşatıcı unsurları da yanına alarak empati geliştirme işlevi görmektedir. Frasca'nın ifadesiyle ezilenlerin hikâyelerini deneyimleyerek geliştirilen empati, duygu, düşünce ve davranışı dönüştürme potansiyeline sahiptir ve toplumsal değişim umudu taşımaktadır. Bu çalışma, haber oyunların söylemsel evrenini irdeleyerek söz konusu değişim potansiyelini sorgulamıştır. Suriyeli mültecileri konu edinen haber oyunların, Suriyelilerin maruz kaldıkları ayrımcılıkları bozuma uğratma gücünü anlamak için *The Refugee Challenge* ve *1000 Days Of Syria* oyunlarının biçimsel analizi yapılmıştır.

Her iki oyun da metin temelli oyunlar olmakla beraber, *The Refugee Challenge* mültecilerin yaşamlarından kesitleri yansıtan fotoğraf ve videolarla zenginleştirilerek çoklu ortamın gücünü daha fazla kullanıldığı örnektir. *1000 Days Of Syria* ise tamamen metin üzerinden ilerlemesine rağmen anlatısı daha derinliklidir ve oyuncuyu dezavantajlı grupların hikâyeleri anlatılırken daha örtük kalan yol ayrımlarını deneyimlemeye itmektedir. Bununla birlikte oyunlar linkler aracılığıyla güncel haberlere ya da bilgilendirici web sitelerine erişmeye olanak sağlamaktadır. Her iki oyunun da haber içeriklerinin ötesinde bir deneyim, empati ve bilgi edinme şansı yarattığını söylemek mümkündür. Doğası gereği dezavantajlı grupların tarafı tutarak eleştirel söylem üreten oyunlardan *The Refugee Challenge*'in bir gazete bünyesinde tasarlanmış olması, oyunun eleştireliliğinin sınırlarını gazetenin ideolojisinin belirlediği anlamına gelirken, *1000 Days Of Syria* bu anlamda daha bağımsız bir örnektir.

Suriyeli mültecileri konu edinen haber oyunları duygusaldır ve mültecilerin yaşadıklarını okuduğumuz bir haber metninden bir adım daha fazla deneyimletmeyi başarmaktadır. Oyunların her ikisi de maddi sıkıntılar, açık denizlerde boğulma riski, aile bireylerinin dağılması gibi mültecilerin başlarına gelebilecekleri ve mültecilerin hayatta kalma mücadelesinde karar vermeleri gereken yol ayrımlarını gerçek fotoğraflarla, videolarla ya da detaylı ve güçlü metinsel anlatı ile aktararak empati kurmayı sağlamaktadır. Bu oyunlar haberciliğin tarafsızlığını ezilenlerin tarafını tutmakla değiş tokuş etmiş, politik söylem üretmenin ciddiyetiyle oyunu eğlenceden rahatsız edici bir içeriğe dönüştürmüştür. Haber oyunlar insanların konforlu alanları bozmamak adına kulak tıkamaya

çalıştıkları toplumsal meselelere dikkat çekme ve coğrafi olarak uzaktakinin üzüntülü hikayesini yakına getirme amacıyla başarılı olmaktadır.

Kaynakça

- And, M. (2003). *Oyun ve Bügü*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Belman, J., & Flanagan, M. (2010). Designing Games to Foster Empathy. *Cognitive Technology*, 14(2), 5 - 15.
- Bogost, I. (2006). *Unit Operations: An Approach to Videogame Criticism*. Cambridge: MIT.
- Bogost, I. (2007). *Persuasive Games The Expressive Power of Videogames*. Cambridge: MIT.
- Bogost, I., Ferrari, S., & Schweizer, B. (2010). *Newsgames: Journalism at Play*. Cambridge: MIT.
- Burnett, R. (2007). *İmgeler Nasıl Düşünür?* (G. Pular, Çev.) Metis.
- Calleja, G. (2011). *In-Game: From Immersion To Incorporation*. Cambridge: MIT.
- Couldry, N. (2008). Mediatization or mediation? Alternative understandings of the emergent space of digital storytelling. *New Media & Society*, 10(3), 373-391.
- de la Pena, N., Weil, P., Llobera, J., Giannopoulos, E., Pomes, A., Spanlang, B., . . . Slater, M. (2010). Immersive Journalism: Immersive Virtual Reality for the First-Person Experience of News. *Presence*, 19(4), 291–301.
- Demirbaş, Y. K. (2010). *A Political Video Game on Social Memory: Huys (Hope)*. Kafa Ayarı: <https://kafaayari.wordpress.com/2014/11/16/a-political-video-game-on-social-memory-huys-hope-aka-the-postmortem/> adresinden alındı
- Domokos, J., & Grant, H. (2014, 01 14). *The refugee challenge: can you break into Fortress Europe?* 2020 tarihinde Guardian: <https://www.theguardian.com/global-development/ng-interactive/2014/jan/refugee-choices-interactive> adresinden alındı
- Fink, E. (2015). *Bir Dünya Sembolü Olarak Oyun*. (N. Aça, Çev.) Ankara: Dost Kitabevi.
- Foxman, M. (2015). *Play The News Fun And Games In Digital Journalism*. Columbia Journalism School.
- Frasca, G. (2001). *Videogames of the Oppressed: Videogames As a Means For Critical Thinking and Debate*. Atlanta: Georgia Institute of Technology.

- Frasca, G. (2010, 01 01). *September 12th: A Toy World*. 2020 tarihinde Games For Change: <http://www.gamesforchange.org/game/september-12th-a-toy-world/> adresinden alındı
- Fuchs, C. (2016). *Sosyal Medya - Eleştirel Bir Giriş*. (D. Saraçoğlu, & İ. Kalaycı, Çev.) İstanbul: Nota Bene Yayınları.
- Galloway, A. R. (2004). Social Realism in Gaming. *Game Studies*, 4(1).
- Games and Politics*. (2019). 2020 tarihinde Studio X İstanbul: <https://www.studio-xistanbul.org/tr/events/games-and-politics> adresinden alındı
- Hartley, J., & William, K. M. (2009). *Story Circle: Digital Storytelling around the World*. Oxford: Wiley-Blackwell.
- Huizinga, J. (2013). *Homo Ludens: Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme*. (M. A. Kılıçbay, Dü.) İstanbul: Ayrıntı.
- interFUEL. (2006, 01 01). *Darfur is Dying*. Games For Change: <http://www.gamesforchange.org/game/darfur-is-dying/> adresinden alındı
- Kücklich, J. (2005). Precarious Playbour: Modders and the Digital Games Industry. *The Fibreculture Journal*, 5(1).
- Karadeniz, O. Ö. (2017). Oyun İncelemelerinde Ludoloji - Narratoloji Tartışması ve Alternatif Kuramsal Arayışlar. *İleti-ş-im*(27), 57-78.
- Koç-Akgül, S., & Pazarbaşı, B. (2019). *İletişim araçları ve medya analizleri bulgular - eleştiriler*. İstanbul: Hiperyayın.
- Lankoski, P., & Björk, S. (2012). *Game Research Methods*. ETC Press.
- Lefebvre, H. (2012). *Gündelik Hayatın Eleştirisi 1*. (I. Ergüden, Çev.) İstanbul: Sel Yayınları.
- Montola, M., Stenros, J., & Waern, A. (2009). *Pervasive Games*. San Francisco: Morgan Kaufmann Publishers .
- Özkan, Ç. (2020). Yeni Medyada Dijital Hikâye Anlatısına Yeni Bir Yaklaşım: Haber Oyunları. *Etkileşim*(6), 146-167.
- Papacharissi, Z. (2002). The virtual sphere:The internet as a public sphere. *New Media & Society*, 4(1), 9-27.

- Perez-Latorre, O., Navarro-Remesal, V., Maza, A. J., & Sanchez-Serradilla, C. (2017). Recessionary games: Video games and the social imaginary of the Great Recession (2009–2015). *Convergence*, 1-17.
- Persuasive Games. (2009). *Killer Flu*. <http://persuasivegames.com/game/killerflu> adresinden alındı
- Plewe, C., & Fürsich, E. (2018). Are Newsgames Better Journalism? *Journalism Studies*, 19(16), 2470-2487.
- Salen, K., & Zimmerman, E. (2003). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge: MIT.
- Sicart, M. (2008). Newsgames: Theory and Design. *Entertainment Computing - ICEC 2008*. Pittsburgh: Springer.
- Sicart, M. (2014). *Play Matters*. Cambridge: MIT.
- Swenson, M. (2013). *1000 Days of Syria*. 2020 tarihinde <http://www.1000daysofsyria.com/about> adresinden alındı
- Treanor, M., & Mateas, M. (2009). Newsgames: Procedural Rhetoric meets Political Cartoons. *Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory*. London: DiGRA.