

Tezden Türetilmiş Makale

Dijital Oyunun Belge Anlatıya Dayalı ve Açık Dünya Tasarımı: Docu-Game*



Özlem Arda (Dr. Öğr. Üyesi)
İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi
ozlemarda@istanbul.edu.tr



Oğuz Şentürk (Doktora Öğrencisi)
İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü
oguzsenturk1993@gmail.com



Başvuru Tarihi: 14.02.2020

Yayına Kabul Tarihi: 23.05.2020

Yayınlanma Tarihi: 24.07.2020

<https://doi.org/10.17680/erciyesiletisim.689211>

Öz

Docu-game, dijital oyun ile belge kaynaklı hikâyenin bir araya gelmesi sonucu doğan bir etkileşimli yeni medya anlatı biçimidir. Geleneksel dijital oyunun ve çizgisel hikâye anlatıcılığının ötesinde, üç boyutlu oyun mekanik ve dinamikleri ile gerçek temelli çizgisel olmayan hikâye anlatımının bir araya gelmesinden ortaya çıkar. Yaşanmış ya da kaydedilmiş bir olayın, çizgisel olan klasik film ile anlatılmadığı durumlarda Docu-game, sahip olduğu gelişmiş yapıyla uyumlu bir tasarımıdır. Bu gelişmiş yapı, çizgisel anlatıdan farklı olarak ürün ile izleyici arasındaki yönetimi devreden çıkarır ve izleyici kendi biricik hikâyesini deneyimler. Dijital olarak, gerçek dünyadan ve olaylardan temel alınıp yeniden yaratılmış bu dünyada kullanıcı, bir oyun oynar gibi belgelenmiş gerçekliklere şahit olur ve o gerçekliklerle etkileşim kurar. Bu çalışmanın amacı, kurgusal olmayan anlatıyı oyunlaştırılmış tasarımları betimlemektir. Betimsel yöntemden hareketle Docu-game türünün oyunlaştırma, oyun mekanikleri, oyun dinamikleri, açık dünya kavramları çerçevesinde içerik analizi tekniği kullanarak sorgulanmış ve bu öğelerin varlığı-yokluğu aranarak geçerliliği ortaya çıkarılmıştır. Çalışmada, *JFK Reloaded*, *We Are Chicago* ve *Project Syria* adlı Docu-game örnekleri incelenmiştir.

Anahtar Kelimeler: Docu-Game, Dijital Oyun, Etkileşim, Belgesel, Açık Dünya.


* Bu çalışma, İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü'ne 2019 yılında sunulan "İnteraktif Belgeselin Oyunlaştırılma Deneyimi: 'Açık Dünya'" başlıklı yüksek lisans tezinden türetilmiş makedir.



Dissertation

Document Narrative Based and Open World Design of Digital Game: Docu-Game

 Özlem Arda (Asst. Prof. Dr.)
İstanbul University Faculty of Communication
ozlemarda@istanbul.edu.tr

 Oğuz Şentürk (Ph.D. Student)
İstanbul University Institute of Social Sciences
oguzsenturk1993@gmail.com



Date Received: 14.02.2020

Date Accepted: 23.05.2020

Date Published: 24.07.2020

<https://doi.org/10.17680/erciyesiletisim.689211>

Abstract

Docu-game is an interactive new media narrative that is the result of a combination of digital gaming and document-driven story. Beyond traditional digital play and linear storytelling, a three-dimensional game arises from the combination of mechanics and dynamics and real-based non-linear storytelling. Docu-game is a thoughtful design with its advanced structure where an experienced or recorded event cannot be narrated with a classic film that is linear. This sophisticated structure, unlike the linear narrative, disables the director between the product and the audience, and the audience experiences their own unique story. In this digitally recreated world that is based on real-world events, the user witnesses and interacts with documented realities as if they are playing a game. The aim of this research is to question and reveal non-fictional storytelling in gamified designs with the help of a descriptive analysis method. Selected Docu-game examples in this study include *JFK Reloaded*, *We Are Chicago*, and *Project Syria*.

Keywords: Docu-Game, Digital Game, Interactivity, Documentary, Open World.

Giriş

Yeni medya aparatlarını geliştirirken aynı zamanda anlatı biçimlerini de değiştirebilmiştir. Teknolojiyle birlikte gelişen iletişim bilimleri her zaman disiplinler arası çalışmalara açık olmuştur. Dijital oyun ve yeni medya hikâye anlatıcılığı birçok özellik açısından birbirine benzerlik göstermektedir. Bir hikâyenin doğrusal olmayan bir yolla anlatılması, bir dijital oyun için basitçe başarılabilir bir durumdur. Burada çizgisel olmayandan kasıt, aktarılmak istenen bir hikâyenin tek yönlü ve tek hedefli anlatılmamasıdır. İzleyici de kullanıcıya dönüştüğünde, çizgisel olmayan hikâye kullanıcı merkezli bir anlatıya dönüşür.

İletişim bilimi ve dijital oyunun buluşma noktasını tartışmadan önce yeni medya ve etkileşim kavramlarını ele almak gerekmektedir. Etkileşim ya da diğer kullanım adıyla interaktiflik doğanın özünde bulunan bir temas/diyalog halidir. Don Norman (2013) etkileşimi derinlemesine tartışmaktadır; insan ve çevresi ile olan etkileşim ilişkisini asla bitmeyecek bir işlem olarak yorumlamaktadır. İnsanın geleceği ve sahip olduğu özelliklerle ilgili yorum yaparken Norman (2013); “kesin olarak öngörülebilir bulunabildiğim tek şey insanların temel psikolojik prensiplerinin aynı kalacağıdır. Bu psikolojiye dayanan tasarım ilkelerinin, insanın biliş, duygu, eylem, dünya ile etkileşim doğasının değişmeden kalacağı anlamına gelir” düşüncesini öne çıkarır. Geçmiş çağlarda çevresiyle ve doğasıyla etkileşimi olan insan bilgisayarın icadından sonra bu etkileşim halini devam ettirmiştir. Fakat bilgisayarın icadından sonra dijitalle insanın ilişkisinde hem etkileşim hem de reaksiyon söz konusudur. Pradeep Yammiyavar (2019), etkileşim ve reaksiyon farkını belli etmek adına yaptığı yorumda “acemi tasarımcılar sıklıkla “etkileşim” ve “reaksiyon” terimlerini yanlış kullanmaya meyillidir(...). Bilgisayar girdiye otomatik olarak tepki verir çünkü bunu yapmaya programlıdır. Bu programlanmış eylem “girdiyi” “çıktıya” sabit bir şekilde eşler. Öte yandan etkileşim ise, bir diyalog yoluyla (geri bildirim de dâhil olmak üzere) girdiye ayarlanan ve uygun bir çıktı veren dinamik bir eylemdir” konusuna dikkat çeker. Etkileşim ve reaksiyonun farkı insanın temas kurduğu tüm dijital unsurlarda geçerlidir. Hem geleneksel hem de dijital oyunda bu kural sabitliğini korur.

Bir etkileşimli belgesel türü olan Docu-game (Belge-oyun), oyun yapısı ile belge anlatısını bir araya getirerek gerçeğe dayalı bir dijital yeniden yaratım ortaya çıkarır. Bu dijital yeniden yaratım oyun oynama fiili ile tüketilir. Joost Raessens (2006), Docu-game’in tanımını yaparken; “Docu-game’ler (Belge-oyunlar), belgesel bilgisayar oyunları (documentary computer games) olarak anılırlar. Çünkü tarihsel doğrulukları olan travmatik olayları belgeleme ve onları oyunsal yönden yeniden tekrar ortaya koymayı amaçlarlar” şeklinde bir yaklaşıma gider. Kullanıcıdan hikâyeyi deneyimlemek, ilerletmek ve sonlandırmak için izlemenin dışında katılımcı etkileşimler kurması beklenir. Bu etkileşimlerin sonucunda kişiye özel deneyimler ortaya çıkar. Bu kişiye özel deneyimler ise tasarım olarak, çizgisel olmayan hikâye anlatmaya çalışan Docu-game’in amacına ulaşmasını sağlar.

Docu-game, üretim yönünden alt kategorisi olduğu belgesel sinema ve dijital oyun ile karşılaştırıldığında geniş bir ürün yelpazesine sahip değildir. Aynı zamanda Docu-game üzerine yapılmış akademik yazınsal araştırmalar da aynı düzlemde zayıflık göstermektedir. Net üretim modeli bulunmayan Docu-game için sahip olması gereken özellikler teklif edilmiş olsa da bu konuda kesin yorumlar yapılamayacağından, hem Docu-game olmak amacı ile üretilmemiş ürünlerin sahip oldukları özellikler incelenerek bunların belgesel oyunlukları sorgulanabilmekte hem de kendini Docu-game olarak tanımlayan ürünlerin geçerlilikleri değerlendirmeye tabi olmaktadır.

Bu çalışmada, Docu-game'in nasıl bir anlatı yapısına sahip olduğu, teknik ve estetik yönden nasıl yapılar içerdiği, çizgisel olmayan anlatı yapısına nasıl sahip olduğu, mekanikleri, dinamikleri, üretim aparatları, şartları ve mevcut ürünleri ve bir hikâyenin Docu-game formunda nasıl anlatılabileceği incelenmiştir. Çalışma kapsamında, *JFK Reloaded*, *We Are Chicago* ve *Project Syria* adlı Docu-game örnekleri analiz edilmiştir.

Belgesel ve Oyunun Birlikteliği Olarak Docu-game

Belgesel oyun (diğer bir deyişle Docu-game), iki temel ana unsur üzerinde oluşur. Bunlar geçerliliği tarihi, beşeri ve edebi kaynaklarla kanıtlanabilen belgesel ve dijital oyunu oluşturan geçerli kurallardır. Bu sebeplerden dolayı Docu-game'i incelemek, anlamak ve bu konuda yorumlama yapabilmek için onu bir belgesel olarak ve ayrıca bir dijital oyun olarak ayrı ayrı değerlendirmek gerekir.

Bir belgesel olarak Docu-game diğer belgesel filmlere uygunluk göstermelidir. Bu konuda Shelia Curran Bernard (2010), "belgeseller izleyicilere, gerçek insanlar, mekânlar ve olaylar hakkında gerçek bilgiler sunarak, genellikle -ama her zaman değil- gerçek imgeler ve eserler kullanarak, yeni dünyalar ve deneyimler getirir" şeklinde yaptığı yorum geçersiz değildir. Çünkü belge anlatısı gerçeğe dayanmadığı her koşulda kurgusal olmalıdır. Burada bükülemeyecek kuralların en önemlisi gerçek olanı anlatmak iken bu olayı anlatmak için seçilen mekân, kişi betimlemeleri yeniden yorumlanıp biçimlenebilir olduğundan gerçek anlatıya sahip olanın, tasarımcı tarafından üretilip yansıtılması durumu konuyu birçok seçenektan biri olan oyuna götürebilir.

Ersan Ocak (2014), 'yeni medya izleyici-kullanıcısı yeni medya belgeseli ile neden ve nasıl bağlanır?' sorusunu sormuş ve cevabı Johan Huizinga'nın 'oyun' anlayışını da tartışmaya katarak vermiştir:

"Yeni medyanın yeni çerçevesi içinde, Johan Huizinga'nın 'oyun' kavramı, hem yeni medya izleyici-kullanıcısının hem de film yapımcısının perspektifinden yeni medya belgeselini anlamamız için anahtar unsur olabilir. Bugün, oyunun yeni medya ortamının her yerinde olduğunu kolayca görebiliriz. Burada, oyun ile sadece bilgisayar oyunundan bahsetmediğim altını çizmeliyim. Huizinga oyun kavramını, hayatın birçok alanını kapsayacak ve her türlü oyunu içine alacak şekilde icat eder. Huizinga, adlı eserinin daha en başında (Ocak burada Homo Ludens'e atıfta bulunmakta) 'oyunun kültürden daha eski' olduğunu söyler ve 'hayvanların da insanlar gibi oynadığını' ekler (258)."

Homo Ludens adlı eserinde, sıradan ve ciddi olmayan oyunun, sonucunun oynayana hiçbir maddiyat getirmediğini, bir kazanç elde ettirmediğini, oyunun sabit kurallar içinde, düzenli bir şekilde, kendi zaman ve mekânı sınırlarında ilerlediğini söyleyen Huizinga'nın bu düşünce yapısını göz önünde bulunduran Ocak, bu düşünceyi; "Huizinga'nın yeni ufuklar açan metni (Homo Ludens) sadece yeni medya belgeselinin kültürel alanını anlamamıza yardımcı olmakla kalmayıp, aynı zamanda yeni medya belgeselinin sosyal, politik ve estetik alanlarını keşfetmemize ve anlamamıza yardımcı olabilir (2014: 258)" yorumuyla güçlendirmiştir. Hem Ersan Ocak hem de Johan Huizinga'nın oynamak ve oyun üzerine düşünceleri yeni medya belgeselinde 'oyun' anlayışının sadece bir kullanım şekli değil, aynı zamanda yeni medya belgeselinin gelişmesine olanak sağlayacak bir unsur olduğu fikri ortaya çıkmaktadır.

Bir dijital oyun olarak Docu-game gerçeğe dayalı anlatıya uygunluk göstermek zorunda olduğu gibi dijital oyunun üretim kurallarına da sadık kalma durumundadır (Tablo 1 ve Tablo 2).

Tablo 1: Oyun Mekanikleri

| |
|------------------|
| -Puan |
| -Aşama |
| -Görev |
| -Rozet |
| -Sıralama |
| -Açılabilirler |
| -Etkinlik Akışı |
| -Bildirimler |
| -Test |
| -Görsel İlerleme |

Tablo 2: Oyun Dinamikleri

| |
|--------------------|
| -Rekabet |
| -İş Birliği |
| -Topluluk |
| -Koleksiyon |
| -Başarım |
| -Sürpriz |
| -Duygusal İlerleme |
| -Keşif |

Ian Bogost ve Cindy Poremba (2008), bir oyunun belgesel olarak anılabilmesi için gereken unsuru şu şekilde yorumlamaktadır: “Belgesel adını taşıyabilmeleri için, oyunlar bir gerçekliği ifade etmelidir. Şeffaf olmak, gerçekliği filmlerde betimlemeyi kolaylaştırır, ancak dijital oyunların (sanal olarak) inşa edilmiş alanları konuları karmaşık hale dönüştürür. Burada algı her şeydir: oyunların, gerçeklikle makul bir ilişki içinde olan olayları yaratması gerekir”. Yazarlar burada bir gerçekliği oyunda filme kıyasla anlatmanın daha zor olabileceğinden bahsederken aynı zamanda gerçeklikle yeterli ilişkiyi kurmuş oyunların algıyı pozitifleştirebileceğine değinir ki; bu yanlış bir yaklaşım değildir. Docu-game’in ilk örneklerinden biri olan *JFK Reloaded* örneği üzerinden bu konuyu değerlendiren Bogost ve Poremba; “eğer oyuncular yeterince yeteneğe ve şansa sahiplerse, olayı (JFK’in suikastını) kanıtlarda belgelendiği gibi yeniden yaratma ihtimalleri vardır” yorumunu yaparlar. Buradan anlaşılması gereken şey ise; eğer bir oyuncu bir tarihi olay üzerinde hazırlanmış bir oyunu tarihi olayda yaşadığı gibi tekrar etmezse bu deneyimin çıktısı sadece bir oyundur. Fakat kullanıcı tarihte yaşanan olaya tarihte yaşadığı gibi tanıklık ettirilirse bu deneyim artık bir belgesel oyundur.

Docu-game, ne tek başına oyun olma ne de tek başına bir haber gibi gerçek olay tekrarı olma gayesine sahip değildir. Bu bağlamda hem tamamen kurgusal evrenleri ve olayları konu alan oyunlar hem de olayları yaşadığı gibi anlatan haberler, belgeler ve belgeseller hali hazırda mevcuttur. Docu-game’i bu durumda yeni, inovatif ve farklı yapan ise gerçek olanı bir oyun deneyimi ile yeniden sunmaktır. Bu yeniden sunum geleneksel medya içinde yaşanmış olaylara ve olgulara izleyici olarak sadece şahitlik eden kişiyi içeriğe müdahale eden ve onu kendi psikolojik, etik, politik, ideolojik anlayışıyla tüketen bir kullanıcıya dönüştürür. Burada bir dil değişimi söz konusudur. Bu dil dönüşümü ile ilgili ise Öztürk (2014), “her araç/ortam ayrı bir dil konuşur aslında ve içerik olarak benimsenen her ne olursa olsun, yayınlanacağı ortama göre dilini değiştirmek zorundadır” yorumunu yapmıştır. Öztürk’ün görüşü bir adım ileriye götürüldüğünde ve bilgisayar, mobil telefon, tablet gibi cihazların birer dijital platform oldukları göz önünde bulundurulduğunda,

bir belgeselin Docu-game türünde bir bilgisayar oyunu olarak anlatılabileceği şeklinde düşünmek mümkündür. Bu anlatım hem içeriği hem de izleyiciyi dönüştürmüştür. Paulo Nuno Vicente de (2018) etkileşimli medya türleri ve alt türlerinin, dijital medyanın sürekli gelişen teknolojik temelleri, prensipleri ve temsil özellikleri içerisinde evrimleştiğini düşünmüştür. Bu evrimleşme hali özünde iletişim biliminin yabancı olmadığı bir evrimleşmedir ve burada yeni olan eskiden izleyici olanın artık kullanıcı olmasıdır.

Docu-game ve Oyun Teorisi İlişkisi

Huizinga, *Homo Ludens* (2006)'te oyun oynama fiilinin nereden geldiğinden bahsederken basitçe, oyunun kültürden daha eski olduğunu, hayvanların oyun oynamayı insanlardan öğrenmediğini ve hayvanların da insanların da oyun oynadığını düşünür (2006). Huizinga oyun ve oyun oynamanın ne olduğunu şu şekilde yorumlamaktadır: “Her oyun bir anlam taşır. Eğer, oyuna bir öz yükleyen bu faal ilkeye zihin dersek aşırıya kaçmış oluruz; eğer ona içgüdü dersek hiçbir şey söylememiş oluruz. Hangi açıdan ele alınırsa alınsın, oyunun bu “kasıtlı” karakteri, bizatihi özünün içinde yer alan maddi olmayan bir unsurun varlığını açık etmektedir”. Huizinga'ya göre; hiçbir oyun kuralsız olmaz ve her oyunun sonuçları vardır. Oyun çocukça bir faaliyet olmanın ötesinde bir başarı hissidir.

Temelini gerçekliği kanıtlanabilir belgelerden alan Docu-game için de aynı durum söz konusudur. Docu-game, bir vakit geçirme fiili olarak varlık göstermez aksine o bir ciddi oyundur. Jan Allbeck (2010), ciddi oyunun ana amacını; “oyuncuyu eğitme ya da bir konuda ona bir şey öğretme yahut bir oyuncuya bir alanı inceletme ve hatta bir davayı ya da ürünü tanıtmaya olabilir. Ciddi oyunlar birçok alanda geliştirilmektedir. Bunlar, savunma, eğitim, bilimsel keşif, sağlık hizmeti, kriz yönetimi, şehir planlama, mühendislik, politika ve dindir” şeklinde tanımlamıştır. Damien Djaouti ve diğerleri (2011), ciddi oyun ve eğlence oyunu arasındaki farkı, şu şekilde açıklamaktadırlar: “Ciddi oyunu, “ciddiyet” ve “oyun” boyutlarını içinde bulunduran bir yazılım ürünü olarak değerlendirdiğimiz gibi eğlence video oyunlarını da içinde sadece “oyun” boyutunu bulunduran yazılım ürünü olarak değerlendirebiliriz”. Dolayısıyla ciddi oyun, temeli kurgulanmış olan, eylemi düşünülerek yapılan ve çıktıları öğretici olan bir tasarımdır ve bu yönüyle de Docu-game yapısına paralellik gösterir.

Oyunlaştırma ve Kurgusal Olmayan Hikâye Anlatımı

Oyunlaştırma, sağlık, sürdürülebilirlik, hükümet, ulaştırma, eğitim ve benzeri birçok bağlamda geniş uygulama potansiyeline sahiptir (Karen Robson ve diğerleri, 2015). Oyunlaştırmanın temel yapılarını tartışan Karen Robson ve diğerleri, oyun tasarımları ilkelerinin oyun dışı bağlamlarda uygulanması olarak kabul ettikleri oyunlaştırmanın birçok disiplin tarafından -iş dünyası özelinde- ilgi çekici bulunduğunu düşünmüşlerdir. Robson ve diğerleri bu düşüncelerini Dan Dixon ve diğerlerinin hazırladığı *Gamification: Toward a Definition* (2011) adlı çalışmalarına dayandırır. Dixon ve diğerleri oyunlaştırmanın kökeninin şu şekilde açıklar: “Bir terim olarak oyunlaştırma, dijital medya endüstrisi tarafından oluşturulmuştur. Terimin ilk belgelenmiş kullanımları, 2008 yılına dayanır fakat 2010 yılının ikinci yarısında endüstri oyuncuları ve konferansları tarafından popülerize edilmesiyle yaygın olarak benimsenmiştir”. Özünde Docu-game de oyunlaştırılması gerçekleştirilmiş bir farklı anlatı biçimidir (Tablo 3).

Tablo 3: Oyunlaştırma

| |
|---|
| -Eğlenceli bir fiil olarak girdinin alıcıya verilmesi/tasarımlama (Dan Dixon) |
| -Sezgisel olarak ilerleme (Dan Dixon) |
| -Arzu edilebilir deneyim olma (Dan Dixon) |
| -Katlanılabilir süreç (Dan Dixon) |
| -Veriler aracılığıyla motivasyon arttırmak (Rajat Paharia) |
| -Çeşitli ödüllendirmelerle gönüllü katılımı artırma (Rajat Paharia) |

Burada Docu-game'i bir geçişli medya ürünü olmaktan kurtaran ise henüz bir Docu-game fikri tasarlanıyorken medyumun seçilmesi gerektiği ve anlatılacak olanın çizgisel olmayan şekilde oyun mekanik ve dinamiklerine uygun hazırlanmasıdır. Kurgusal olmayan hikâyeyi özünde barındıran Docu-game seçilmiş anlatı ya da anlatıları kullanıcıya aktarıyorken sadece deneyim halini oyun tasarımı içinde sunmayı seçer. Bu oyun tasarımı hangi biçimde üretilmiş olursa olsun hikâyesi aktarılan belge gerçekliğini yitirmez.

Jesper Juul (2001), bir oyunu oluşturan öğeleri şu yorumla tanımlamıştır: “Başlangıç noktası olarak farklı medyumları kullanırsak, kurgusal dünyaların yapısı, karakterler hakkında birçok şey öğrenebiliriz fakat var olan teorilere fazlaca sırtımızı dayamak bir oyunu oyun yapan şeyleri unutmamıza neden olabilir: (Bunlar) kurallar, hedefler, oyuncu etkinliği, oyuncunun eylemlerinin oyun dünyasına yansımaları, oyunun, oyuncunun muhtemel hareketlerini tanımlama yoludur. Üzerinde çalışmamız gereken eşsiz parçalar bunlardır.” Bu perspektifte oyun olarak inşa belge anlatısı tasarımında gerçek dışı deneyim çıktıları verebilen unsurlar bulundursa da iletildiği hikâyeyi gerçeklikten koparmaz.

Docu-game ve Açık Dünya İlişkisi

Dijital oyun deneyimlendirme yollarından biri olan açık dünya sınırları kısıtlı tutulmamış haritasal tasarımlara işaret eder. Bu açık dünya oyunlarda ölçekler hem gerçeğe fazlasıyla yakın hem de devasa haldedir. Özünde tamamen oyuna ait olan bu deneyim sınırsızlaştırma tasarımı Docu-game içinde varlığı zayıf halde gösterse de gerçek belge temelli oyun anlatılarının geleceği için tercih edilebilir bir tasarım yaklaşımıdır. John Harris (2007) açık dünya oyunlarının, aynı zamanda keşif oyunları olarak adlandırıldığını belirtmekte ve açık dünya için şu açıklamayı yapmaktadır: “Açık dünya oyunu ya da bazen keşif oyunu olarak tartışıldığında, oyuncunun büyük bir dünyayı keşfetmeye bırakıldığı oyunlar kastedilir. Bütün bu oyunların ortak paydası, oyuncuyu, yeni ve ilginç alanları araması için serbest bırakmasıdır. Hiçbir güç (burada oyun mekanikleri ve hikâye örgüsü kastedilir) oyuncuyu yeni alanlara hareket etmeye zorlamaz”. Harris'in bu tanımlaması üst açıdan düşünüldüğünde sadece oyunu kapsamamakta, aksine hikâye anlatımı yapan tüm dijital tasarımlara işlenebilir bir yapıda varlık göstermektedir. Oyunun sahip olabildiği özelliklerden biri olan bu açık dünya, deneyimlendirme tarzını oyunlaştırmaya dayandırmış Docu-game için de tercih edilebilir bir tasarım türüdür. Açık dünya, özünde 8 temel özellik bulundurur (Tablo 4 ve Tablo 5) ve bu özellikler bir oyunu tasarlıyorken göz önünden bulundurulması gerektiği gibi üretilmiş bir ürün içinde de sorgulanabilir.

Tablo 4: İleri Açık Dünya Tasarım Öğeleri

| |
|--|
| -Açık dünya bir özgür keşif halidir (John Harris) |
| -Oyunun mekaniği ya da hikâye örgüsü kullanıcıyı, bir çizgide gitmeye zorlamamalıdır (John Harris) |
| -Açık dünya çözülmeye hazır bir labirent olmalıdır (John Harris) |
| -Aynı açık dünya oyunda her bir oyuncunun yaşayacağı deneyim biricik olmalıdır (John Harris) |
| -Elektronik bir oyun olmalıdır |
| -Kullanıcının özgürce dolaşabilmelidir |

| |
|---|
| -Açık bir mekân manzarasına sahip olmalıdır |
| -Devasa bir dünya olmalıdır |
| -Tam ölçekli olmalıdır |
| -Deneyimlenme yürüyerek yapılabilmelidir |
| -Gerçek zamanlı olmalıdır |
| -3 boyutlu grafiklere sahip olmalıdır (Gamicus) |

Tablo 5: Açık Dünya

| |
|-----------------------------------|
| -Elektronik oyun olma |
| -Özgür dolaşma |
| -Açık (mekân) manzara |
| -Devasa dünya |
| -Tam ölçeklilik |
| -Yürüyerek/yürüterek (kullanılan) |
| -Gerçek zamanlılık |
| -3 boyutlu grafikler |

Amaç ve Yöntem

Bu çalışmanın temel amacı araştırma ve üretim alanı kısıtlı olarak gözlemlenen Docu-game'in ne olduğunu, nasıl işlediğini ve ne gibi çıktılara sahip olduğunu ortaya koymaktır. Çalışmada, geleneksel anlatının dijitalleşmesi sonucunda kullanıcıyı merkezine alarak hikâye anlatan, gerçeğe dayalı kurgusal olmayan oyunlaştırılmış anlatı biçimi olan Docu-game betimlenmektedir. Betimsel analiz yönteminin tercih edildiği bu çalışmada, Docu-game'in tüm unsurları çalışmaya dâhil edilmiştir. İçerik analizi tekniğiyle, üretilmiş oyunlardan seçili üç örnek incelenmiş ve söz konusu türün geçerlilik unsurları sorgulanmıştır.

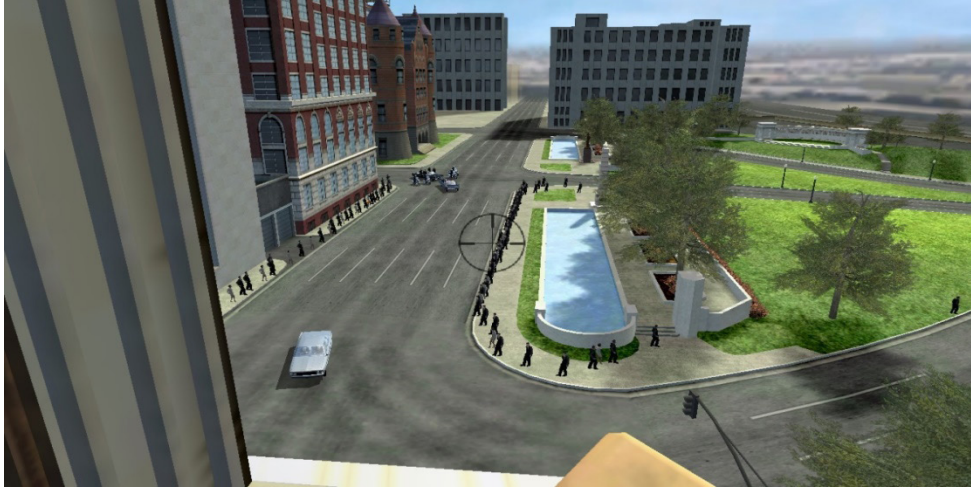
Çalışmanın evrenini interkatif belgeselin alt dallarından Docu-game'i oluşturan kullanıcıya dönüşmüş izleyici merkezli kurgusal olmayan hikâye, oyunlaştırma, oyun mekanikleri, oyun dinamikleri ve açık dünya unsurları oluşturmaktadır. Docu-game yapısında üretildiği varsayılan JFK Reloaded, We Are Chicago ve Project Syria dijital oyunları örneklem olarak belirlenmiştir. Türkçe literatürde kavram olarak çok sınırlı olarak bulunan bir türü betimlemek ve ürün üretimi alanında kısıtlı sayıda üretimi olan Docu-game anlatı türünü anlamlandırmak çalışmanın önemini ve yüksek özgün değerini ifade etmektedir.

Bulgular

JFK Reloaded, We Are Chicago ve Project Syria Örneklerinde Docu-game

Docu-game'in nasıl bir anlatıya sahip olduğunu görebilmek için JFK Reloaded belgesel oyununu anlatısı yönünden incelemek bu konuyu daha ayrıntılı görmeye yardımcı olabilir. JFK Reloaded 2004 yılında Traffic Games tarafından üretilen bir "tarihsel simülasyon"dur. 2004 yılında Docu-game teorik olarak tartışılmadığından oyunun tasarımcılarının bu ürünü Docu-game değil "tarihsel simülasyon" olarak adlandırmış olmaları doğal bir türlendirme denemesi olarak kabul edilebilir. Fakat JFK Reloaded, bu çalışmanın diğer başlıklarında bahsedilen teknik özelliklere bakıldığında bir Docu-game olarak adlandırılmaya müsait bir üründür. Çünkü JFK Reloaded, Eski Amerika Başkanı John Kennedy'nin suikast anını, suikastçı Lee Harvey Oswald'ın bakış açısından kullanıcıya sunarak yeniden yaratan bir çalışmadır. JFK Reloaded'in hikâye temelini, John Kennedy'nin, Lee Oswald tarafından öldürülmesini, tarihsel belgeler ve gerçeklere

oturtması bir belgesel olduğunu, kullanım şeklini bir karakteri (Lee Oswald) kontrol ederek, yeniden yaratılmış bir tarihi mekânda, görsel efektlerden oluşarak aktarmış olması bir oyun olduğunu ve hikâyeyi çizgisel olarak anlatmaktansa, kullanıcıya kontrol mekanizmasını teslim ettiğinden ve bir hikâye yolunu izleme yolunu zorunlu kılmadığından dolayı bir etkileşime açık olduğunu ve çizgisel olmadığını göstermektedir. Tüm bu unsurların bir araya gelmesi de bu unsurlara sahip olan bir ürünün bir etkileşimli belgesel olan Docu-game'i oluşturduğunu göstermektedir. Görsel 1, oyun içi tasarımı temsil eden bir görseldir.



Görsel 1: JFK Reloaded Oyun İçi

Bu örnek üzerinde Docu-game'in anlatı yapısına bakıldığında iki durum ortaya çıkar. Bunlar ilki; *JFK Reloaded*, tam olarak tarihi gerçeklere uygun şekilde oynandığında belgesel olma özelliğini ve bir bilgisayar oyunu olarak deneyimlendiğinden oyun olma özelliğini korur. Fakat kullanıcı, yaşanan tarihsel olayı, kendi yorumunu katmadan, tamamen tarihsel gerçeklere uygun olarak oynadığından çizgisel olmama özelliğini kaybeder. İkincisi ise; *JFK Reloaded* Docu-game'nin, oyuncu tarafından tarihsel gerçeklere bağlı kalmadan oyunu deneyimlemesidir (Kennedy'yi öldürmemeye karar vermesi). Bu durumda bu Docu-game, kullanıcı kontrollü bir oyun olarak deneyimlendiğinden oyun olma özelliğini ve kullanıcı kendi hikâyesini yazmayı seçtiğinden –ve bu hikâyeyi yazarken muhtemel olarak tarihsel olandan farklı yollar seçeceğinden- çizgisel olmama özelliğini korur. Fakat kullanıcı, tarihte yaşanmamış bir olay deneyimleyeceğinden, Docu-game, belgesel olma özelliğini kaybedebilir. Bu mantık temelinde değerlendirildiğinde bir oyun tasarımcısı ürününü, çizgisel olmayan bir anlatıya sahip olarak yaratmayı seçerse bu ürünün bir belgesel olmaması, tamamen tarihsel gerçekler ışığında ilerleyecek şekilde yaratmayı seçerse de çizgisel olmayan anlatıya sahip olamayacağı durumu söz konusudur. Docu-game'in anlatısının nasıl bir yapıya sahip olduğu kullanıcıya bağlı bir durumdur. Bir Docu-game, hem çizgisel olan hem de çizgisel olmayan bir anlatıya sahip olabilir. Yani Docu-game, kullanıcının kullanım şekline ve tercihlerine bağlı olarak şekil alabilen değişken bir anlatıya sahiptir. Docu-game, hem çizgisel olan anlatıyı hem de çizgisel olmayan anlatıyı bir ürün içinde bulundurmalıdır ve kullanıcıya ikisini de deneyimleme şansı sunmalıdır. Burada bir Docu-game'in üretildiğinde değil, kullanıldığında Docu-game'e dönüşmesi düşünülebilmektedir. Elbette bir Docu-game tasarımcısı da Docu-game'i tasarlıyorken deneyim unsurunu göz önünde bulundurmalıdır.

Docu-game'i oluşturan belge ve oyun yapıları içinde ayrıca oyunlaştırma, oyun mekanikleri, oyun dinamikleri ve açık dünya bulunur ve bu unsurları bir tablo üzerinde

göstererek seçilen bir içerik inceleyebilir ve bu tablo girdilerine uygulduğu ile Docu-game olup olmadığı anlaşılabilir.

Etkileşimli belge oyunu *JFK Reloaded*, bu çalışma kapsamında sınırları altı unsur olarak belirlenen oyunlaştırma kriterlerinden beşini kullanıcıya sunup birini sunmamaktadır. Bir etkileşimli belge oyunu kullanıcısı *JFK Reloaded*'i deneyimliyorken oyun kullanıcıya; eğlenceli bir fiil olarak girdinin alıcıya verilmesi/tasarımlama özelliğini sunmaktadır. Burada tasarımı, oyun içerisindeki John Kennedy'nin suikastının, kullanıcıya suikastçının gözünden verilmesidir. Eğlence tanımı böylesi durumlarda subjektif bir hâl almaktadır. *JFK Reloaded* hikâyesi itibarıyla ciddi bir konuya değinen ciddi bir oyundur.

Oyunlaştırma, oyun mekanikleri, oyun dinamikleri ve açık dünya unsurları üzerinden incelendiğinde *JFK Reloaded* belge oyunun, oyunlaştırılmış bir hikâye olduğunu, oyun mekanik ve dinamiklerini yeterli şekilde karşıladığını ve kısmen açık dünya bir yapıya sahip olduğunu söylemek mümkün olacaktır.

We Are Chicago belge oyunu *JFK Reloaded* belge oyununa kıyasla daha fazla kriteri karşılayan bir yapıya sahiptir. Bunun nedenleri düşünüldüğünde, yapıldığı dönemler ve teknolojik imkanların farkı ayrıca tasarımcıların anlatı ve anlatılmak istenen hikâyenin evren genişliği mevcut farka etki eden sebepler olarak söylenebilir. *JFK Reloaded*, 2004 yılında üretilmişken, *We Are Chicago*, 2017 yılında tamamlanıp kullanıcıya sunulmuştur. Ayrıca, *JFK Reloaded* konu olarak sadece John Kennedy'nin suikastına değinirken, *We Are Chicago* oyunu, Amerika Birleşik Devletleri, Illinois Eyaletinde bulunan Chicago şehrindeki eğitim sistemi, gangsterlik olayları ve bir ailenin yapısını konu almıştır. Görsel 2'de kullanıcının tercihine göre karakterlerin söylemlerinin oluşturulduğu örneklenmektedir.



Görsel 2: *We Are Chicago* Oynanış Sahnesi

Chicago'da yaşanan gangsterlik olaylarının bir dijital oyun olarak tasarlanması, kullanıcının tek bir hikâyeye bağlı kalmak zorunda olmayışı, bu gangster olaylarının bir ailenin büyük erkek çocuğu gözünden anlatılması, oyun süresinin yapılan seçimlere bağlı olarak iki saatlik bir anlatı süresine sahip olması, birden fazla mekan ve karakter tasarımının oyun içinde bulunması ve yapay zeka karakterler ile ilişkilerin pozitif kurulması durumunda olumlu sonuçlar alabilme ihtimali, *We Are Chicago* belge oyununun, oyunlaştırılmış bir yapıya sahip olduğunu gösterir.

We Are Chicago belge oyunu, oyun dinamikleri ve oyun mekanikleri yönünden, bir oyunu çevrimiçi olmaya götüren kriterler hariç tümünü karşılamaktadır. *We Are Chicago* yapısında oyun mekaniklerinden, aşama, görev, açılabilirler ve görsel ilerleme unsurlarına

sahipken, puan, rozet, sıralama, etkinlik akışı, bildirimler, test gibi çevrimiçi oyunlarda bulunan özelliklere sahip değildir. Görsel ilerleme yolu ile deneyimlenen *We Are Chicago*, verilen hikâyeyi tamamlama görevi, kılçık anlatı yöntemi ile ilerletilerek aşamaları kat edilir. *We Are Chicago*, Steam oyun sistemi üzerinden deneyimlendiğinden, kullanıcının yaptığı fiillere bağlı olarak ona çeşitli açılabilirler sunar.

We Are Chicago, kullanıcının özgür dolaşımı dışında tüm açık dünya unsurlarını yapısında bulundurur. Oyunda, kullanıcının bazı hikâye akışlarında ve diyaloglarda görsel yönden çizgisel olmaya bağlı olması bu özgür dolaşımı engeller haldedir. Fakat kullanıcı çizgisel olmayan anlarda özgür keşif halini, çizgisel olmayan bir şekilde gerçekleştirebilir.

Emblematic Group şirketi tarafından üretilip 2013 yılında kullanıcıya sunulan *Project Syria* oyunu, biçimsel olarak *JFK Reloaded* ve *We Are Chicago*'ya kıyasla öne çıkan bir farka sahiptir. Bu fark oyunun sanal gerçeklik aparatları ile deneyimlenmesidir. Oyunda kullanıcılar sırasıyla, Suriye'de meydana gelen bir patlamaya ve ardından bir mülteci toplama kampına sanal gerçeklik ile şahit olmaktadır. Oyunun yaratıcısı Nonny De La Pena tarafından, "sürükleyici gazetecilik deneyimi" olarak adlandırılan oyun, hikâyeye akışı yönünden çizgisel olsa da, deneyimleme yönünden çizgisel olmayan bir yapıya sahiptir.

Project Syria oyunun hikâyesi çizgisel bir hikâyedir. Anlatılan olay Suriye'de bir meydana başlar. Kullanıcı burada şarkı söyleyen bir kızı ve etrafını keşfeder. Bu keşif sırasında bir patlama yaşanır ve oyun kullanıcıyı bir mülteci kampına götürür. Burada yemek sırasını gözlemleyen kullanıcı ardından yine oyun tarafından mülteci kampının merkezine gönderilir. Merkezde ateş etrafına toplanmış çocukları gözlemlerken, kullanıcının etrafında mülteci ve mülteci çadırı sayısı giderek artmaktadır. *Project Syria* oyununda çizgisel olmayan şey ise kullanıcının bu hikâyeyi istediği yerden ve açıdan gözleme şansına sahip olmasıdır. Görsel 3'te VR etkileşimi örneklendirilmektedir.



Görsel 3: *Project Syria* Vr Etkileşimi

Oyunlaştırma yönünden *Project Syria*, eğlenceli bir fiil olarak girdinin alıcıya vermesi özelliği karşılar. Burada eğlenceden kasıt, deneyimlenen bir olay dramatik olsa da, bunu bir oyun olarak sunduğundan gerçek olayların dijital olarak yeniden yaratımı ile örtüşmektedir. Katlanılabilir bir süre içerisinde sunulan oyun, hikâyeye yönünden sahip olduğu aksiyonları kullanarak, veriler aracılığı ile motivasyonu arttırmaktadır. Bu verilerden oluşan hikâyeye katılım gönüllü olduğundan, arzu edilebilir bir deneyim olabilir. *Project Syria* yapısında, sezgisel ilerleme ve çeşitli ödüllendirmelerle gönüllü katılı artırma unsurlarını bulundurmaz.

Oyun mekanikleri yönünden zayıf bir yapıya sahip olan Project Syria, çevrimiçi özellikleri yapısında bulundurmuyorken aynı zamanda çevrimdışı özelliklerin de bir kısmından mahrumdur. Oyun içerisinde sadece aşama ve görsel ilerleme özelliklerini bulundurur. Bu aşama sistemi oyun tarafından çizgisel olarak yönetilmektedir ve kullanıcı sanal gerçeklik ile görsel ilerlemesini sürdürür. Oyun dinamikleri yönünden, oyun mekaniklerine kıyasla daha donanımlı bir yapıya sahip olan Project Syria, dinamik yapısında; topluluk, sürpriz, duygusal ilerleme ve keşif özelliklerini barındırır.

Açık dünya olmak yönünden dengeli ve yeterli donanımlara sahip olan Project Syria oyunu yapısında; özgür keşif hâli, deneyimin biricik olması, elektronik oyun olma, açık mekân olma, tam ölçeklilik ve üç boyutlu grafiklere sahip olma unsurlarını bulundurur. Kullanıcısının yürüyerek özgür dolaşımına ve keşfine izin vermeyen oyun, kullandığı sanal gerçeklik donanım sayesinde bu durumu tamamen engellememektedir. Bu sebepten yapısında özgür dolaşımı bulundurmazken, özgür keşfi bulundurur.

Oyunlaştırma, oyun mekanikleri, oyun dinamikleri ve açık dünya olmak yönünden değerlendirildiğinde Project Syria oyunu, bir belge oyun olabilme özelliklerini göstermektedir. Oyunlaştırılmış bir hikâyeye sahip olan Project Syria'nın, oyun mekanik ve dinamikleri yönünden zayıf bir yapıya sahip olup, kısmen açık dünya olan bir oyun olsa da sanal gerçeklik deneyimlendirmesi ve gerçekçi hikâye anlatımı ile bir belge oyun olabileceğini söylemek mümkündür.

Sonuç ve Değerlendirme

Bir müze gezmek, etkileşimli belgesel deneyimlemeye benzer. İnsanın müze içerisinde gözlemleyip etkileşim kurduğu tarihi belge ve buluntular ile kurduğu etkileşim ve bir müzeyi keşfediyorken kişinin oluşturduğu hikâye, interaktif belgesele benzerlik gösterir. Müze, bir tarihi, belgesel ile anlatır. İnsanı fiziksel olarak varlık gösterdiği bir yerden alıp ona bir bilgisayar aracılığı ile gerçeği deneyimlendirdiğinizde bu deneyimin fiziksel olandan farkı hislerdir. Dijital medyanın kendisinin ve beraberinde getirdiği imkânların doğru kullanımları ile bu söz konusu hisler kullanıcıya onun aradığı şekillerde simüle edilebilir ve hatta bu hisler ve hissetmeler önceden toplanmış ve kişiselleştirilmiş veriler ile biricik hale getirilebilir. Bilgisayar gelişmiş teknolojisi ile insan hayatında kullanıcı deneyimi yönünden etkileşimin yardımı ile önemli bir yer edinmektedir.

İnsan bilgisayar etkileşiminde ortaya çıkan oyun oynama halinin duygusal sonuçları olan bir fiile dönüşmesi için bu etkileşimin bir anlatı ya da hikâyeye temellendirilmesi gerekir. Bu anlatı ya da hikâye, kurgusal ya da belgesel bir yapıda kullanıcının karşısına çıkabilir. Hatta bazı durumlarda kurgusal olan ile belgesel olan karma bir hikâyeye ya da anlatıyı oluşturabilir. Docu-game, yapısını oluşturan, belge ve oyun unsurları ile bu duruma en verimli şekilde içerik sunabilir ve hizmet edebilir yapıda bir etkileşimli belgesel alt türüdür.

Bu çalışmada; gerçeklere dayanan bir belgenin, bir oyun tasarımı olarak kullanıcıya sunulabilme ihtimali, belirli örnekler üzerinden incelenmiş, analiz edilen bu yapılar doğrultusunda, belgesel anlatının yeni medya kullanıcılarına bir dijital oyun olarak sunulabileceği ortaya konulmuştur.

Document (Belge) ve Game (Oyun) kavramlarının bir araya gelmesinden oluşan bu anlatının ulusal kullanımı için, Belge-Oyun, Oyunsal, Belgesel Oyun, Film/Oyun, Oyun/Film, Oyunsal Film, Oyunlaştırılmış Belge, Oyunlaştırılmış Film gibi isimlerin teklifini yapmak mümkündür. Bunun sebebi, uluslararası alanda Docu-game olarak adlandırılan

bu hikâye anlatım türünün üzerine ulusal alanda akademik çalışmanın çok sınırlı olması ve oyun sektörü kapsamında bir ürün üretilmemiş olmasıdır.

Bir durumu, ürünü, işi oyun yapabilmenin diğer bir deyişle oyunlaştırmanın yolları tespit edilmiş ve bu oyunlaştırma işlemlerinin uygulanabilmesi için gerekli olan oyun dinamik ve mekanikleri tespit edilip kaynaklar, tablolar ve açıklamalar halinde sisteme oturtulmuştur. Çalışmanın analiz edilecek örnekleri seçiliyorken de oyunun ya da oyunlaştırılmış ürünün ileri hali olduğu varsayılan açık dünya teorisi tartışılmıştır. Tüm bu veriler, tartışmalar ve bulgular sonucunda, açık dünyanın bir geniş keşif hali olduğu kanısına varılmış ve açık dünya olmanın belgesel oyun anlatılarına deneyimsel zenginlik özgürlük kattığı kanısına varılmıştır.

Kaynaklar

Allbeck, Jan: "Serious Games", *GAIA*, 2010 (Çevrimiçi) <https://cs.gmu.edu/~gaia/SeriousGames/index.html>, Erişim Tarihi 20.01.2020.

Bernard, Sheila C.: *Documentary Storytelling: Creative Nonfiction On Screen*, FOCAL PRESS, 2010.

Bogost, Ian ve Poremba, Cindy: "Can Games Get Real? A Closer Look at 'Documentary' Digital Games", *Computer Games as a Sociocultural Phenomenon*, Haz. Jahn Sudmann A. ve Stockmann R., Palgrave Macmillan, 2008.

Dixon, Dan, v.d.: *Gamification: Toward a Definition*, Kanada, 2011.

Djaouti, Damien, v.d.: "Classifying Serious Games: The G/P/S Model", *IRIT*, Universty of Toulouse, Fransa, 2011.

Gamicus: "Open World Games" (Çevrimiçi) https://gamicus.gamepedia.com/Open-world_video_games, Erişim Tarihi 20.01.2020.

Harris, John: "Game Design Essentials: 20 Open World Games", *Gamasutra*, 2007 (çevrimiçi), http://www.gamasutra.com/view/feature/1902/game_design_essentials_20_open_.php, Erişim Tarihi 20.01.2020.

Huizinga, Johan: *Homo Ludens Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme*, Çev. Mehmet Ali Kılıçbay, Ayrıntı, 2006.

JFK Reloaded: Traffic Games, 2004.

Juul, Jesper: "Games Telling stories? -A brief note on games and narratives", *Game Research, The International Journal of Computer*, 2001.

Norman, Don: *Design of Everyday Things*, Basic Books, 2013.

Ocak, Ersan: "New Media Documentary: Playing With Documentary Film within the Database Logic and Culture", *A Digital Janus: Looking Forward, Looking Back*, Haz. Dennis Moser ve Susan Dun, Inter-Diciplinary Press, 2014.

Öztürk Çakıcı, Gülçin: "Belgesel Filmin Anlatı Yapısının Mecraya Bağlı Değişimi", *İçinde Tanıklılar Sineması: Belgesel Sinema Üzerine*, Haz. Özgür İpek, Agora Kitaplığı, 2014.

Paharia, Rajat: *Loyalty 3.0: How to Revolutionize Customer and Employee Engagement with Big Data and Gamification*, Bunchball, 2013.

Project Syria: Emblematic Group, 2013.

Raessens, Joost: "Reality Play: Documentary Computer Games Beyond Fact And Fiction", *Popular Communication*, Lawrence Erlbaum Associates Inc, 2006.

Robson, Karen, v.d.: "Is It All A Game? Understanding The Principles Of Gamification", *Business Horizons*, Indiana University, Elsevier Inc. 2015.

Vicente, Paulo N.: "Interactive Media", *International Encyclopedia of Mass Media and Society*, 2018.

We Are Chicago: Culture Shock Games, 2017.

Yammiyavar, Pradeep: "Module 4: Guideline in HCI Lecture 3: Norman's Model of Interaction", *NPTEL Course on Human Computer Interaction -An Introduction*, Indian Institute of Technology Guwahati, t.y. (Çevrimiçi) <https://nptel.ac.in/courses/106103115/module4/3.pdf>, Erişim Tarihi 20.01.2019.

Document Narrative Based and Open World Design of Digital Game: Docu-Game

Özlem Arda (Asst. Prof. Dr.)
Oğuz Şentürk (Ph.D. Student)

Extended Abstract

Interactive documentary is a sub-genre of documentary cinema which aims at turning the traditional cinema audience into users in principle. While experiencing this documentary, the audience also experiences his/her own-made stories by means of interacting with images, photos, pictures, texts, interviews, graphics and animations that are produced within a non-linear fiction software through a computer. Being non-linear in terms of expression can be defined as a story to be experienced by a viewer/user not being pre-specified by a producer within the context of introduction, body and conclusion parts. It is one of the main characteristics of interactive documentary that the user constitutes a unique and his/her own viewing stream without being dependent on the story plot and flow while interacting with the experienced product.

As a sub-genre of interactive documentary, Docu-Game comprises of mechanics that possess the ability to present the interactive documentary, gamification and open world all together within the same product through the viewing structure as offered to the user and its main production principles. Such that, Docu-Game is a term comprising of both the terms 'documentary' and the 'game'. Having the ability to create the perception of a serious work rather than simply playing a game through the documents and other realistic factors inside its structure, Docu-Game may have a gamified structured thanks to this characteristic. Docu-Game, where the experiential characteristics are dense and interchangeable between serious gamer and fun gamer, may comprise of a both combined and complicated structure. Digitalization, digital gaming, interaction and interactive documentary factors, which are frequently mentioned on international new media and some of which are also used in this thesis, can be seen all together within the structure of Docu-Game.

As one of the ways to digital gaming experience, open world refers to the mapping designs without borders. In such open world games, the scales are both extremely realistic and gigantic. Despite it seems to have a weak presence within the Docu-Game, this design of limitless experience, which, as a matter of fact, is essentially a part of the game itself, is a preferable design approach for the future of real document-based game narrations. John Harris (2007) stated that the open world games can also be named as exploration games.

The main objective of this study is to set forth what Docu-Game is – of which study and production area is limited-, how it works and what outputs it present. In the study, Docu-Game is analyzed with its realistic non-fiction gamified expression style which uses narration by means of putting the user in the center as a result of the digitalization of traditional narration. In this study, where the descriptive analysis method is used, three samples have been analyzed from among the produced games through content analysis technique, while questioning the validity factors of this type. The digital games JFK Reloaded, We are Chicago and Project Syria have been determined as the samples, which are thought to be produced within the structure of Docu-Game. Viewer-as transformed to user-centered non-fictional story, gamification, game mechanics, game

dynamics and open world factors comprise of the main elements of docu-game. Explaining the Docu-game genre, for with the number of studies being limited, explaining the genre 'Docu-Game' reflects the importance and unique value of the study.

Within the scope of this study, it is esteemed that the open world is a wide exploration realm, and that having an open world in the structure enables an experiential richness and freedom within the documentary game narrations. Within the docu-game samples, the probability of presenting a fact-based document to the user as a game has been analyzed through deep examinations over certain samples, and it has been set forth that the documentary-based narration can be presented to the new media user as a digital game.

For the game-play situation to turn into an emotional activity within the scope of the interaction between people and computer, this interaction must be based on a narration or a story. This narration or story may be presented to the user on a fictional or documental structure. The fictional and documental structures can even be used together to produce a mixed story or narration. Docu-Game can be defined as the sub-genre of documentary can provide content via or serve for the documents and game factors, which comprise its structure, through the most effective way possible.

It has been observed that the interactive narration plays a crucial role in turning the traditional cinema audience into new media users. The new media user, as the traditional media viewer, may change his/her own experiential perception given that the analogue data has been digitalized. With the evolvment of such concepts as computer, software, database, internet, etc., and also the increase of digital data, it is possible for the users to have consumed and to consume in the future such concepts without getting hardened to, yet through a rather substantial interaction basis with the same.

Keywords: Docu-Game, Digital Game, Interactivity, Documentary, Open World.