

## Tarih ve Kolektif Bellek Aktarımında Sanal Gerçeklik: "War Remains" Örneği

Ceren YEGEN\*, Servet Can DÖNMEZ\*\*

### Öz

Kolektif bellek, ortaklıklar üzerinden hareket ederek kolektif değerlerin oluşması gibi pekiştirilmesini de amaçlar. Canlandırma sanatı olarak diorama dolaylı eserlerde de ortak anlatı ve değerler açıkça görülmekte, kolektif bilinç inşası amaçlanmaktadır. Örneğin Türkiye’de yer alan bazı beyaz propaganda mekanizmaları üzerinden Türk ulusunun dostluk, ulusal mücadele ve fedakârlık anlayışı sıcak tutulmaya çalışılmaktadır. Ancak çağımızda anlatının yapısı da değişmiştir. Günümüzde dijital anlatılar da bir tarih ve kolektif bellek aktarıcısı görevi görmektedir. Örneğin sanal gerçeklik gibi dijital teknolojiler, özellikle genç nesle yönelik kurgulanan bilgisayar oyunları ile anlatı ve kolektif birçok unsuru etkili ve etkileşimli şekilde işlemektedir. Bu nedenle bu çalışmada, tarih ve kolektif bellek aktarımında dijital anlatının mevcut rolü tartışılmıştır. Bu amaç doğrultusunda savaş meydanında olmanın nasıl hissettirdiğini anlamaya odaklı olan ve 31 Temmuz 1917 – 10 Kasım 1917 tarihleri arasında gerçekleşen Büyük Passchendaele Muharebesi’nden (I. Dünya Savaşı sırasında) bazı çatışma anlarını deneyimleme imkânı sunan "War Remains: Dan Carlin Presents an Immersive Memory" adlı sanal gerçeklik içeriği, Ümmühan Molo’nun "360 Derece VR Film Çözümleme Modeli" üzerinden analiz edilmiştir. Belirli bir taraftan veya cepheden verilmeyen hikâyede, savaş ortamının deneyimlenmesine olabildiğince tarafsız olarak odaklanıldığı görülmüştür.

**Anahtar Sözcükler:** Bellek, Kolektif Bellek, Tarih, Dijital Anlatı, Sanal Gerçeklik

### Virtual Reality in History and Collective Memory Transfer: The Case of "War Remains"

#### Abstract

Collective memory acts through partnerships and aims to reinforce collective values as well as the formation. Collective narratives and values are clearly to seen in diorama work and animation art, and it is aimed to build collective consciousness. For example, through some white propaganda mechanisms in Turkey, the Turkish nation’s understanding of friendship, national struggle, and self-sacrifice is tried to be kept warm. However, in our age, the structure of the narrative has also changed. Today, digital narratives also serve as a history and collective memory transmitter. So much so that digital technologies such as virtual reality process many narratives and common elements



**Özgün Araştırma Makalesi (Original Research Article)**

**Geliş/Received:** 20.09.2021

**Kabul/Accepted:** 29.10.2022

**DOI:** <https://dx.doi.org/10.17336/igusb.997258>

\* Doç. Dr., Mersin Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Gazetecilik Bölümü, Mersin, Türkiye.

E-posta: [cerenyegen@mersin.edu.tr](mailto:cerenyegen@mersin.edu.tr) ORCID <https://orcid.org/0000-0001-9582-0711>

\*\* Arş. Gör., Mersin Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Sinema Anabilim Dalı, Mersin, Türkiye.

E-posta: [servetcandonmez@gmail.com](mailto:servetcandonmez@gmail.com) ORCID <https://orcid.org/0000-0003-2590-3102>

effectively and interactively, especially with computer games designed for the youth. Therefore, in this study, the current role of digital narrative in the transmission of history and collective memory is discussed. For this purpose, "War Remains: Dan Carlin Presents an Immersive Memory", which focuses on understanding how it feels to be on the battlefield and offers the opportunity to experience some moments of conflict from the Great Battle of Passchendaele (during the First World War), which took place between 31 July 1917 and 10 November 1917 was analyzed through Ümmühan Molo's "360 Degree VR Film Analysis Model". In the story, which is not given from a certain side or front, it is seen that the experience of the war environment is focused as objectively as possible.

**Keywords:** Memory, Collective Memory, History, Digital Narrative, Virtual Reality

## 1. Giriş

Ortaklıklardan hareket eden kolektif bellek, hatırlatma kadar hissettirmeyi de amaçlar. Bunu yaparken genellikle ulusun belleğini taze tutmaya çalışır. Türkiye'de Miniaturk'te yer alan Ertuğrul Fırkateyni dostluk miti üzerinden Türk ulusunun yardımseverliğine gönderme yaparken, Panorama Zafer Müzesi görsel bir ulusal temsil niteliği taşımakta ve Kurtuluş Savaşı ile Çanakkale Savaşı'nı diorama ile canlandırarak, ulusun mücadele ve fedakârlık anlayışını sıcak tutmaya çalışmaktadır. Anıtkabir'deki (başkent Ankara'da) Atatürk ve Kurtuluş Savaşı Müzesi'ndeki *Çanakkale Savaşları*, *Sakarya Meydan Muharebesi* ve *Büyük Taarruz'u* ifade eden panoramalar da kolektif belleğe seslenen mekanizmalardır ve birer beyaz propaganda düzeneği olarak da yorumlanabilir.<sup>1</sup>

Genelksel, mitik anlatılar ya da bellek düzenekleri üzerinden gerçekleştirilen ortak aidiyet aktarımı dijitalleşen dünya içerisinde dijital anlatılar ile de etkili, kitlesel ve hızlı şekilde yapılmaktadır. Dijital anlatılar çağın ruhuna uygun şekilde kurgulandığında etkileşim unsurunun da verdiği destekle tarih ve kolektif bellek aktarımını rahatlıkla aracılabilir. Örneğin günümüzde piyasaya sunulmuş olan birçok sanal gerçeklik tabanlı dijital içerik ve bilgisayar oyunu mevcut ve bu içerikler, özellikle genç nesle yönelik kurgulanmakta ve birçok olguyu dijital anlatı ve pratik üzerinden vermektedir. Bir savaş anında orada olma hissi vermeye odaklanan ve tarihi dioramalardan, an'ı canlandırmadan beslenerek dijital şekilde deneyimlenebilir kılan *War Remains: Dan Carlin Presents an Immersive Memory* adlı sanal gerçeklik içeriği bu nedenle bu çalışmada örneklem olarak seçilmiş ve analiz edilmiştir. Analizde yöntem olarak Molo'nun (2021), "360 Derece VR Film Çözümleme Modeli" kullanılmıştır. İçerik, I. Dünya Savaşı sırasında 31 Temmuz 1917 - 10 Kasım 1917 tarihleri arasında gerçekleşen Büyük Passchendaele Muharebesi'nden an ve kesitleri deneyimlemeyi aracılarmaktadır. Bu yolla, ilgili örneklem üzerinden anlatının değişen yapısı değerlendirilmiş ve dijital anlatının tarih ve kolektif bellek inşa ve aktarımındaki rolü tartışılmıştır.

## 2. Bellek ve Kolektif Bellek

Bellek bireye dair çok şeyi açıklayan, yansıtan bir olgudur. Bildiğimiz, hatırladığımız ve unuttuğumuz şeyler belleklerimiz içerisinde yer alır. Barnier ve Sutton'ın (2008) da dikkat çektiği üzere geçmişteki anılarımız çoğunlukla başkaları ile

<sup>1</sup> <https://www.miniaturk.com.tr/tr/ertugrul-firkateyni-eser-870>  
<https://www.anitkabir.tsk.tr/03 muzeler/panoramalar-ve-yagli-boya-tablolar.html>

paylaştığımız deneyimler ya da olaylardan oluşmaktadır. Geçmiş ise "*şimdiki zaman ve gelecek arasındaki bağlantıyı yaratan ve topluluk üyelerinin kim olduklarını tanımlamalarını sağlayan bir bellek*" olarak yorumlanabilir. Öyle ki geçmiş içerisinde, onları bir araya getiren ve kendilerini bir topluluk olarak tanımalarına izin veren ortak referans noktaları yer alır (Nikosz ve Ákos, 2010).

Huyssen (1999, 13) "*geçmiş belleğin içinde yalın bir halde bulunmaz, anı haline gelmesi için dile getirilmesi gerekir*" der. Dolayısıyla geçmişin dillendirilmesi onu bilinir ve hatırlanır kılar, somutlaştırır, simgeleştirir. Sarlo (2011, 9), bireyin kendi kendine hatırlamama kararı vermesini "bir kokuyu duymama kararı vermesine" benzetir. Ona göre, *anılar* da *kokular* gibi bağımsız bir şekilde belirebilir ve ısrarcıdırlar. İnsanı daha fazla hatırlamaya zorlayan anılar, başat ve kontrol dışı olma özelliği taşırlar ve dolaylı olarak geçmişin bugün halini alması sağlarlar (Sarlo 2011, 9).

Sokakların, anıtların, anmaların, konuşmaların, yayınların ve tarih kitaplarının adlarıyla ifade edilen birçok olay, bireyin hafızasında ve kamusal söylemde tekrar tekrar yeniden üretilir. Sosyal grupların kişisel ve kolektif geçmişi, zaman akışı içerisinde bir çeşit "referans noktası" olabilir. Benlik, kültür ve kültürle ilgili farklı algılama biçimleri arasında bir köprü olan kolektif geçmiş, eşzamanlı olarak birey ile sosyal gruplara aittir. Kolektif geçmiş, üyeler ile paylaşılr ve onlara aktarılır (Bellelli vd. 2007, 625). Burada şuna da dikkat çekmek gerek ki, kolektif belleğin kesin bir tanımı olmadığını düşünen yaklaşımlar da vardır. Farklı alanlarda çalışan birçok araştırmacının kolektif belleği oluşturan şeyin ne olduğu üzerine farklı tanımlardan yola çıkarak kafa yordığı görülmektedir. Buna karşın, terimin tüm kullanımlarını birleştiren genel özelliğin, kolektif belleğin "bireyleri aşan ve grup tarafından paylaşılan bir hafıza biçimi olması" olduğu bilinmektedir (Roediger vd. 2009). Wertsch (2007, 645-46) de kolektif belleğin yaygın olarak tartışılan, buna karşın çok az anlaşılabilir bir kavram olduğu görüşündedir. Kansteiner'a göre (2002, 179) kolektif bellek beşerî bilimler içerisinde, kültürel tarihin etkileyici bir şekilde yeniden canlanmasına katkıda bulunmuştur. Kansteiner (2002) buna karşın, kolektif hafıza süreçleri araştırmalarında önemli kavramsal ve metodolojik ilerlemelerin gözlenmediği görüşündedir. Ona göre, bellek üzerine yapılan çalışmaların çoğu belirli olayların belirli kronolojik, coğrafi ve medya ortamlarındaki temsiline odaklanmaktadır (2002).

Schuman ve Scott'ın (1989, 378) bir araştırmalarının sonucu da "kolektif bellek" teriminin en az iki anlamını birbirinden ayırmak gerektiğini göstermektedir. Nüfusun büyük bir bölümü ortak bir nesneyi hatırlıyor gibi görüldüğünde, bu bir kolektif hafıza biçimi olarak düşünülebilir. Kolektif hafızada olaylar ve etkileri de önemlidir. Örneğin Vietnam kuşağının büyük bir kısmının Vietnam dönemini güvensizlik ve bölünme olarak hatırladığında, bu aslında daha genel anlamda kolektif olarak yaratılıp toplanan kolektif bir hafızadır (Schuman ve Scott, 1989, 378).

Assmann, toplumsal belleğin geçmişi yeniden kurgulayabileceğini ve bu şekilde şimdi ve gelecek zamanlardaki deneyimleri organize edebileceğini ifade etmektedir. Halbwachs'ın belleğe ilişkin fikirlerinden yola çıkan Alison Landsberg ise "protez bellek" kavramını ortaya koymaktadır. Protez belleği yapay bir organ gibi tarif eden Landsberg bu tarz bir belleğin 'doğrudan bir kişi veya grup tarafından deneyimlenmeyen ancak yapay bir deneyim ile elde edilen bir bellek' olduğunu öne sürmektedir (2004, 25-26). Dolayısı ile kişinin veya grubun kendisine ait olmayan bir deneyimi sinema, tarihi mekân ziyareti veya televizyon aracılığı ile belleğine eklememesi sonucunda oluşan bu tarz bir bellek, yapay bir organ gibidir ve değiştirilebilir niteliktedir.

Kolombiya, Doğu Antioquia, Güney Cordoba ve Medellin şehrinin üç bölgesindeki bazı kuruluşların siyasi şiddet mağdurlarının toplumsal hafıza olaylarının özel ve duygusal dönüşüm süreçlerindeki rolü üzerinde duran bir çalışma, ilginç veriler sunmaktadır. Çalışma, toplu hafızanın kamusal olaylarının şiddet olaylarında yaratılan

duygusal süreçlerin dönüşümüne izin verdiğini karmaşık bir görüş aracılığı ile teyit etmenin mümkün olduğunu öne sürmektedir: acının üstesinden gelme (aile kayıpları hariç), üzüntünün kabulü, öfke ve nefretin dönüşümü, örgütsel dinamik ve kamusal bellek olaylarında yeniden teyit edilen karşılıklı destek ve paylaşılan bellek süreçlerinin önemli delilleridir (Villa Gómez 2013, 48).

Gedi ve Elam (1996, 47), bireyin psikolojisi ve Halbwachs ışığında başladıkları kolektif bellek ile ilgili tartışmaların yine aynı psikolojiye daha doğrusu bireyin zihnine geri döndüğünü ifade etmektedir. İkililiye göre kolektif hafıza, aslında kişisel hafızanın "bireysel aklın haklı olarak ya da olmayarak, sosyal bir çevreye uygun olarak gördüğü şeye uyarlanmış uydurma bir versiyonunu nitelemektedir ve "kolektif hafızanın ve kişisel hafızanın mekanizmaları tek ve aynıdır ve aynı bireysel zihinde" mevcuttur. Kolektif hafıza, "kolektif veya sosyal klişelerle özdeşleştirilebilen eski tanıdık mit için yanıltıcı yeni bir isim"dir. Nitekim onlara göre kolektif hafıza, bir 'efsane'dir.

### 3. Mekân-Kolektif Bellek İlişkisi

İnsan tüm pratiklerini mekân üzerinde gerçekleştirir. Kültürel mirasın tamamı da mekân üzerinde yer alır. Bu nedenle coğrafya kültür araştırmalarının da önemli bir argümanıdır (Gümüştü 2018, 99). Mekânların, bellek gibi kolektif belleğin oluşmasında ve aktarılmasında önemli rolleri mevcuttur. Halbwachs'a göre (1980), kolektif hafızada uzamsal görüntüler önemli bir rol oynar. "*Bir grubun kapladığı yer, kişinin istediği şekilde rakam yazıp silebileceği bir kara tahta gibi değildir.*" Ona göre (1980), belirli bir fiziksel ortamla ilgili alışkanlıklar, onları değiştirme eğilimindeki güçlere direnmektedir ve bu direnç bu grupların toplu hafızası olan mekânsal görüntülere dayanmaktadır. Şehirler, tarih boyunca dönüşmektedir. Evler, sokaklar ve yollar varlıkları ile eski zamanların yaşamını sürdürüyor gibi görünürler, ancak tarihsel süreç içerisinde değişimi tecrübe ederler (Halbwachs, 1980). Ceylan ve Demir'e göre de (2020, 217) şehirlerin "statik" bir yapısı yoktur ve şehirler sürekli değişimi yaşarlar. Öyle ki şehirler için değişimin direkt hissedildiği bir "ayna" da denmektedir (Ceylan ve Demir, 2020, 217). Evlerin, konutların ise en belirgin maddi kültür kanıtları olduğu söylenmektedir (Kocaman vd. 2015, 147). Dolayısıyla ile belirli bir tarihi ve geçmişini olan mekânlara ilişkin okumalar ve araştırmalar yapmak ile o yerleri gerçekten gidip ziyaret etmek veya o mekânların eski dönemlerine ait canlandırılmalarını deneyimlemek (diorama, sanal gerçeklik ve artırılmış gerçeklik gibi teknolojiler ile) mekân ve bellek ile kurulan ilişkinin daha sağlam ve kalıcı olmasını sağlamaktadır.

Halbwachs'da kolektif bellek, bir kişinin sosyal grubunun "yaşayan hafızası" olarak görülür. Tarih, geçmişin "ölü çerçevesi" iken, tamamen organize edilmiş ancak insanın varlığından yoksun tarihlerle ve olaylarla dolu kolektif bellek, onu yaşayanlar tarafından hatırlandığı gibi geçmiştir. Halbwachs'ın kavramının, tarihin temsilinden çok belleğin sosyal ve kültürel doğası hakkında daha genel bir ifade olduğu düşünülmektedir. Çünkü kavram kültürel çerçevelere dayanıyor ve her zaman mevcut veya hayal edilen başkalarıyla gerçekleştiriliyordu (de Saint-Laurent, 2018). Halbwachs'a göre kimlik ise hiçbir şeyden değil karşılaştırılarak, paylaşarak, müzakere ederek ve inşa ederek kolektif kimliğe dönüştürülmüş geçmiş olaylardan yaratılmaktadır (akt. Christian, 2012). Yabancı düşmanlığı, toplumsal önyargılar, ortak tarih anlatıları gibi olgular da kolektif bellek içerisinde yer almakta ve aslında belleği kitlesel ve kolektif olarak taze tutmayı hedeflemektedir (Kwiatkowski, 2006, Kuzmaniç, 2008).

Bilgin (2013, 15-18) ise kolektif belleği iki biçime ayırır: "resmi bellek" ve "canlı bellek." Resmi bellek resmi tarih yazıcılığını, tarihsel anlatıları ifade ederken, canlı bellek olayları yaşayan kimseler tarafından oluşturulur, aslında maruz kalınan bir belleği niteler. Bu belleğin toplumun kolektif kimliği gibi öz saygısı bağlamında sorunsallaştığı

düşünülmektedir (Bkz. Kennedy Suikasti, kent imajı, Dallas ve Dallaslılar) Bilgin (2013, 16), "*toplumun kolektif belleği geçmiş evcilleştirerek ihtiyaçları yönünde bir şekil verme peşinde görünüyör*" der. Ona göre, birçok yerde ve kimlik siyaseti içerisinde kolektif bellek inşasının örnekleri kolaylıkla görülebilir. Örneğin Komünist Çin'de devrim öncesinde ve sonrasında Konfüçyüs temsilleri gibi, Amerika Birleşik Devletleri'nde (ABD) 1860'lardan itibaren Washington'un temsilleri de çarpıcı bellek yönetimi örnekleri olarak düşünülmektedir (Bilgin 2013, 16).

Bellek türleri bağlamındaki benzer bir yaklaşım Halbwachs'da da görülür. Halbwachs *otobiyografik hafıza, tarihsel hafıza, tarih ve kolektif hafıza* bağlamında dikkat çekici bir ayrıma gider. Otobiyografik hafıza, yaşadığımız olayların hafızası olarak tanımlanırken, tarihsel hafıza tarihsel kayıtlarla bize ulaşan hafıza olarak tanımlanır. Kolektif hafıza ise "kimliklerimizi oluşturan aktif geçmiş" olarak tanım bulur (Loiko vd. 2016).

#### 4. Tarih ve Kolektif Bellek Aktarıcısı Olarak Dioramalar

Chartier'nin "bir anlatı biçimi" olarak, gerçekle sürdürdüğü özel bir ilişkiye sahip olduğunu ifade ettiği tarihin tek olduğu yaklaşımından yola çıkan Iggers (akt., 2012, 13), tarihin gerçek ile olan ilişkisi üzerine de düşünülmektedir. Chartier'nin "tarihin anlatısal yapısının gerçekten var olan bir geçmişten yeniden canlandırmayı amaçladığını" ifade etmesi önemli bir argümandır. Chartier (akt. Iggers 2012, 13), "*Tarihsel metinden önce var olan ve onun dışında bulunan, metnin anlaşılabilir bir dökümünü verme işlevini üstlendiği böyle bir gerçeklikle ilişkisi ... tarihi oluşturur ve onun masal ya da rivayetten ayrılmasını sağlar*" der. Buradan hareketle Iggers (2012, 13), gerçek ve yalan arasındaki ayrımın tarihçinin eseri bağlamında esas olmayı sürdürdüğünü ve eleştirel düşünce içerisinde bir kavram olarak gerçeğin son zamanlarda oldukça karmaşıklaştığını belirtir.

Tarihin gerçek olan mı yoksa yazılan/anlatılan mı olduğu yönünde tartışmalar her dönemde devam etmektedir. Dolayısıyla tarih her zaman yazılı olan olarak anlaşılmalıdır. Örneğin Roux (2015, 25) "*Türk tarihinin bazı yazılı kaynaklara başvurma olanağını ortadan kaldıran kimi özel güçleri vardır. Yüksek kültürlü ülkelerde cereyan etmiş olaylar genelde ya okuması yazması olmayan ya da davranışlarının ayrıntılarını bir kenara kaydetmeye pek alışkın olmayan topluluklarda gözden uzak bir biçimde hazırlanmışlardır...*" der. Bununla birlikte "tarih ile kuramın ayrımlanmasını" gözden kaçırmamak gerektiğini düşünen yaklaşımlar da mevcuttur (Burke, 2012). Burke'a göre (2012, 17-18) zaman içerisinde tarih ile toplum kuramı arasında yakın ilişkiler kurulmuştur. Öyle ki 1960'lı yıllarda sosyolog ve antropologların dikkati, toplumsal değişimin hızlanmasına yoğunlaşmış ve dönüşümler gözlemlenince araştırmaları geçmişe uzatma gerekliliği hissedilmiş, dolayısıyla ilgi kitlesel olarak siyasal tarihten sosyal tarihe doğru kaymıştır. Bununla birlikte Burke'a göre (2012, 20), alt bir disiplin olarak toplumsal tarih, iki gruba ayrılmaya tehlikesinde. Çünkü büyük eğilimlerin karşısında küçük ölçekli örnek olay incelemeleri vardır. Somut olarak belirtmek gerekir ise toplum tarihçileri ile mikro tarihçiler bazı bakış açıları karşı karşıya gelmektedir.

Iggers'a göre (2012, 32) 19. yüzyılın sonunda, tarih yazımının temelindeki önyargılara yönelik eleştirel bir bakış açısı gelişmeye başlamış ve çoğunlukla önemli kişilikler ve olaylar üzerine temellenen 'anlatısal' ve 'siyasal' tarih anlayışına itiraz gelmiş, ancak tarihin *profesyonel bir disiplin* olması gerektiği ve tarihin kendisini bir *bilim* olarak düşünmesi durumu sorgulanmamıştır. Burke da (2012, 3-5) tarihin yer yer toplumsal olduğu kadar siyasal da olduğunu belirtir. Sarlo (2011, 15), "*geçmiş ve geçmişteki kişilerin ideolojik ve kavramsal yeniden düzenlenmesi, kültür sosyolojisi ve bugünle ilgili kültürel çalışmaların gerçekleştirdikleri tematik ve yöntemsel yeniliklerle örtüşür.*" der. İnsan bireysel ve kolektif tarihindeki çok şeyi hatırlıyor ve unutuyor (Ricoeur, 2012).

Genel olarak hobi amaçlı yapılan dioramalar da tarih ve kolektif belleğin aktarıcısı olabilmekte ve hatırlatılmak istenileni sıcak/taze tutmaya çalışmaktadır (Yegen ve Ulusoy, 2020). Canlandırma olarak nitelediğimiz dioramaların geniş bir perspektifi vardır ve an'ları canlandırarak var olanı ya da tahayyül edileni resmeder, görselleştirirler. Wonder'a göre dioramalar insanlığa ilginç hikâyeler anlatabilir (Gyllenhall vd. 2013, 3, Hutterer, 2015). Örneğin İstanbul'da bulunan ve özellikle turistler tarafından büyük ilgi gören *Miniatürk*, bir dioramalar bütünü niteliğindedir ve Türkiye'nin tarihi, kültürel değerlerini/mekânlarını retoriği güçlü bir şekilde resmetmekte, sunmaktadır. "Büyük Ülkenin Küçük Bir Modeli" sloganı ile 2001 yılında temelleri atılan ve 60.000 metrekairelik bir alanda yer alan tema park Miniatürk'te Dolmabahçe Sarayı, Galata Kulesi, Sümela Manastırı gibi çeşitli tarihi, kültürel ve dini yapıların maketleri yer almaktadır. Miniatürk'de Panorama Zafer Müzesi de dikkat çekmekte ve ulusal görsel bir duruş/temsili niteliği taşımaktadır. Kurtuluş Savaşı ve Çanakkale Savaşı'nın neredeyse tüm unsurları ile diorama olarak canlandırıldığı müze, Cumhuriyet'in 80. kuruluş yıldönümünde inşa edilmiştir. Bazı yaklaşımlara göre, kültürel zenginlikleri temsil eden Miniatürk Osmanlı'yı kozmopolit sunmayı amaçlarken, mücadeleden bir konsensus oluşturmayı da hedeflemektedir. Panorama Zafer Müzesi de bu bağlamda önemli bir misyon görmektedir. Bazı yaklaşımlar ise Panorama Zafer Müzesi'ndeki dioramalar dolayımı ile gerçekleştirilen tarihi canlandırmaların etkili olduğunu vurgularken, Miniatürk'teki içerik baskınlığının Osmanlı ve Selçuklu olgularında olduğunu iddia etmektedir (Türel, 2018, Walton 2017, 202-05, Miniatürk 2018, Çelebi, 2017). Miniatürk'te (2020) Türk-Japon ilişkileri noktasında oldukça önemli olan ve tarih sahnesinde trajik de bir şekilde anılan Ertuğrul Fırkateyni'nin<sup>2</sup> tasarımı da yer almaktadır. Ertuğrul Fırkateyni Türk ulusunun dostluk, yardımseverlik anlayışına gönderme yapan bir olay ve anlatı olması bakımından da önemlidir.

Ankara'da, Anıtkabir'de bulunan *Atatürk ve Kurtuluş Savaşı Müzesi*'ndeki "*Çanakkale Savaşları, Sakarya Meydan Muharebesi ile Büyük Taarruz*"u anlatan panoramalar<sup>3</sup>, teknik olarak diorama olmasa da dioramaların verdiği canlandırma anı ve hazzını veren mekanizmalardır. Çünkü bu panoramalarda gerçeklik resmedilir ve canlandırılır. İlgili panoramalar, hem birer beyaz propaganda mekanizması olarak okunabilir ve ulusun gücünü, azmini gösterir; hem de kolektif belleğin oluşması ve aktarılmasında (tarihi bir anın canlandırılması bağlamında) kültürel eser, miras olma özelliği taşır. Dolayısı ile dioramaların amaçları gibi, kurgulanma biçim, içerik ve periyodları da önem taşır ve bunlar birer hafıza mekânı olarak görülebilir. Nora (2006, 10) hafıza ve hafıza mekânları konusunda fikirlerini şu şekilde ifade etmektedir:

"Hafıza mekânları, birçok boyuta sahip önemli buluşma yerleridir. Bunlar tarihin tarihi olduğuna göre tarih yazımsal boyut

<sup>2</sup> Ertuğrul Fırkateyni için şöyle denmektedir: "*Sultan Abdülaziz döneminde yaptırılan Ertuğrul Fırkateyni, 1861 tarihinde tamamlanmış, 19 Ekim 1863 tarihinde padişah huzurunda denize indirilmiş, Dolmabahçe Sarayı önünde demir atmıştır. Ertuğrul Fırkateyni, Japonya'ya bir dostluk ziyareti yapılmak üzere seçilmiştir. Japonya'dan dönüş seyri sırasında, 16 Eylül 1890 tarihinde yakalandığı bir fırtına da Oşima Adası'ndaki Kaşinozaki Burnu'nda kayalara çarparak batmıştır*" (<https://www.miniatürk.com.tr/tr/ertugrul-firkateyni-eser-870>).

<sup>3</sup> Anıtkabir Atatürk ve Kurtuluş Savaşı Müzesi dört bölümden oluşmaktadır ve ikinci bölümünde yer alan Çanakkale Savaşları, Sakarya Meydan Savaşı ve Büyük Taarruz'un anlatıldığı panorama ile yağlı boya tablolar üzerinden ziyaretçilere "*Türkiye Cumhuriyeti'nin kuruluşuna giden yolda yaşanan güçlüklerin*" hissettirilmeye çalışıldığı düşünülmektedir

(<https://www.kulturportali.gov.tr/turkiye/ankara/gezilecek/yer/anitkabir-ataturk-ve-kurtulus-savasi-muzesi>), Ayrıca Bkz. [https://www.anitkabir.tsk.tr/03\\_muzeler/panoramalar\\_ve\\_yagli\\_boya\\_tablolar.html](https://www.anitkabir.tsk.tr/03_muzeler/panoramalar_ve_yagli_boya_tablolar.html)

olarak hep vardılar; tarih bunlarla oluşur; tarih mekânların araçları, üretişi ve işleyişini konu alır. Aynı zamanda etnografik bir boyut vardır; zira geleneğin sıcaklığıyla bağlı olduğumuz bildik alışkanlıklarımızdan kopmak, bizzat hafıza coğrafyamızın haritasını çizmek söz konusudur. Psikolojik boyut da vardır, çünkü bireyin kalabalığa denkliliğinin soyutlamamız ve bireysel planda açık ve net tanıma sahip olmayan kavramları-bilinçaltı, simgeleştirme, sansür, transfer-sosyal alana taşımamız gerekir. Bir de siyasi boyut vardır, burada siyaset deyince gerçekliği değiştirmeye yönelik kuvvetler bütünü anlıyoruz. Gerçekten de hafıza içerikten çok bir çerçevedir; her zaman elde bulunan bir koz, bir stratejiler bütünü, varlığından çok kullanılma biçimiyle değer taşıyan bir olgudur. Burada hafıza mekânlarının edebi boyutuna ulaşıyoruz; bu ise tarihinin sahneleme sanatı ve kişisel bağımlılığıyla ilgilidir."

Neiger ve arkadaşlarına göre (2011, 7) akademi ya da tarihi müzeler, "geçmiş üzerinde mutabık kalınan ve kamuca bilinen sözleşmelere göre tasvir eden ortak bir ethos'a" sahip olan bellek ajanlarıdır ve onların aksine bellek aktarımı konusunda medya türleri arasında ciddi farklılıklar bulunmaktadır.

## 5. Kolektif Bellek ve Dijital Çağda Değişen Yapısıyla "Anlatı"

İletişim teknolojileri kolektif belleğin yeniden inşasında ve meşrulaştırılmasında rol sahibidir. Atık ve Bilginer Erdoğan da iletişim teknolojilerinin, medyanın kolektif belleğin aktarımında önemli bir rolü olduğunu belirtir. Medya gerçekliği tekrar kurgulayarak, yeniden *inşa* ile *kolektif bilinç* ve *kolektif bellek* dolaylı bir gerçeklik hedefler (2014, 15). Geçmişin resmi yollardan toplumsal hafızada yapılandırılmasına katkıda bulunan medya, selektif ve *kasıtlı bir unutmaya* da yönlendirme suretiyle "yapısal amnezi"yi güçlendirdiği gibi *toplumsal oydası* amaçlı geçmişte birtakım olayları da gündemde tutar, unutturmaz (Başaran İnce, 2010). Bu durum *gündem belirleme* ve *kamuoyu oluşturma* tartışmaları çerçevesinde değerlendirilebilir. Orhon (2015, 26) bellek ile medya arasındaki ilişkiyi, medyanın hatırlama üzerindeki güç ve baskısı üzerinden temellendirmektedir.

Doyuran (2017), medya aracılığı kolektif belleğin inşasında tarihi olayların yeniden kurgulanmasına dikkat çeker. Ona göre bu kurguyu *yazılı* ve *görsel medya*, televizyon dizileri ve belgesel filmler ile geçmişte tekrar kurgular, kolektif bellek inşa eder ve geçmişte gerçekliğinden farklı olarak yeni bir kurgu ile sunar. Doğan'a göre (2018), genellikle tarihi konu ve olaylara temellenen *belgesel filmler*, sunduğu bilgi ve iletilerle kolektif belleği inşa eder ve bu yapımlar kolektif bellek bağlamında esaslı bir "bellek mekânı" olarak değerlendirilebilir. Bu durumu, Sultan Abdülhamid belgeselleri örneğinde inceleyen Doğan, kolektif bellek bağlamında *Abdülhamid'in ve saltanat sürecinin yeni ve farklı bir anlatımla* tekrar inşa edildiğini gözlemiştir (2018). Doğan'ın ifade ettiğine göre II. Abdülhamid belgeselleri aracılığıyla, bireylerin ilgili döneme ilişkin enformasyonu II. Abdülhamid'e ilişkin *algılar yenilenmekte*; kolektif bellek inşasında II. Abdülhamid'e odaklanış dikkat çekmektedir. Tarih yeniden kurgulanırken bugün ile de bağ kurulmakta, *ulusal ve uluslararası siyasete yön verici mesajlar* da gözlenmektedir (2018).

Türk ulusal kimliğinin oluşumu ile tekrar üretiminde *Çanakkale Savaşı anlatılarının* rolüne, söz konusu anlatıların örgün eğitim kurumlarında okutulan tarih ders kitaplarındaki kurgu ve sunumu üzerinden odaklanan bir çalışmada, bu anlatıların Türk ulusal kimliğinin inşasında önemli bir rol üstlendiği sonucuna varılmıştır. İlgili

anlatılar kolektif belleğin canlı tutulmasını sağlarken, kültürel bir miras özelliği de taşımaktadır (Gençoğlu, 2015, 348).

Günümüzde popüler bir olguyu niteleyen yeni medya kolektif bellek içerisindeki unsurların daha hızlı, kitlesel ölçekte ve interaktif şekilde aktarımını mümkün kılmaktadır. Teknolojik distopyanın güncel örneklerinden birini niteleyen ve antolojik bir Netflix dizisi olan *Love, Death & Robots*'ın "Ice Age" adlı bölümünde, insanlık tarihinin bir buzdolabı içerisindeki diorama yaşam ve deneyimler ile gösterilmesi de dikkat çekicidir. Öyle ki bölümde, yeni evlerine taşınan genç bir çift, antika dondurucularına gizlenmiş kayıp bir medeniyete rastlamaktadır. Antika dondurucunun içindeki zaman, dünyamıza kıyasla inanılmaz derecede hızlandırılmış şekilde hareket etmektedir. Birkaç dakika içinde, sanayi devriminden modern dünyaya geçiş görülebilmekte; nükleer bir soykırımla karşılaşılabilen, fütüristik bir teknoloji çağı ile baş başa kalılabilmektedir. Bölümde insanlık, kavrayışın ötesinde gelişmiştir ve bu yüzden dondurucu içindeki medeniyet, gerçekliğin saf dışı bırakılabileceği bir noktaya evrilmiştir. Cep evren ile insanlık, "canlı olmanın" ne demek istediğinin ötesine geçmiş, kozmos ile bütün olmuştur (Spencer, 2019, Robinson, 2019). Ve bölümde tüm bu olanlar, yani insanlık tarihinin dikkat çekici bu kısmen dijital ve distopik evrimi, bir dondurucu mekân kullanılarak dioramalar ile resmedilmiştir. Dondurucuda yaratılanlar kurgusaldır, ancak öylesine gerçektir ki, dondurucunun kapağı her açılıp kapandığında bu gerçeklik değişmekte, yeniden biçimlenmektedir. Burada bir an olarak gerçeklik öyküsel olarak da kurgulanmakta, evren ve gerçeklik güncellenmektedir (Resim 1).



Mike and Sam are also in the cast of *Love, Death and Robots: Ice Age* (Image: NETFLIX)



Topher Grace and Mary Elizabeth Winstead are in the *Love Death and Robots Ice Age* cast (Image: NETFLIX)

### Resim 1. *Love, Death & Robots: Ice Age*



Fotoğraf, bellek ve sosyal medya ilişkisini incelemeyi amaçlayan bir çalışma, belleğin *hatırlama*, *unutma*, *yeniden hatırlama* ve *anı yaratma* pratikleri noktasında fotoğrafı nasıl bir araç olarak kullandığını ve buradaki duallık analogisini ortaya koymaya çalışmıştır. Bireysel eylemlere teknoloji dönüşümlü olarak odaklanan çalışmada, dijital çağda fotoğrafın yayın yönü ve sınırında yaşanan değişimin bellek üzerinde etkisi olduğuna ilişkin bazı sonuçlara ulaşılmıştır. Günümüzde biriktirme ve paylaşma olguları değişmiş, dönüşmüştür. Dolaşım ağının sınırsızlaşması fotoğrafın eylem ve etki gücü artırmış; bir *bellek tetikleyici*, *oluşturucu* ve *yeniden yapılandırıcı* olarak "fotoğraf", hızlı ve kitlesel olarak paylaşılmıştır (Şendeniz, 2015, 30).

Sosyal medyanın "yeni bir anlatı kültürü" ortaya çıkardığını söyleyen Tokgöz, sosyal medya platformlarında kullanıcının yaşam hikâyesini yansıttığını, platformların *hikâye (story)* özellikleri ile özet şeklinde günlük rutinlerin paylaşılabilmesine dikkat çeker. Hikâyesinin izlenmesini ve beğenilmesini isteyen birey (kullanıcı), sosyal medya anlatıları ile arzu ve ettiği idealize ettiği kimlikleri sunar. Bu hikâyelerinin 24 saat sonunda uçma özelliği ise yeni nesil tüketim pratikleri üzerinden *carpe diem* (anı yaşa) felsefesine de işaret ederken, sosyal medyanın dijital bellek oluşturma rolü de açıklığa kavuşur (2017). Sosyal medya ortamlarındaki kimlik inşasına, statü sahibi olma arzusunun da eşlik edebildiği ve gündelik yaşamın sunumuna dijital benlik sunumunun da eklendiği belirtilmelidir (Güz ve Yegen, 2017).

## 6. Sanal Gerçeklik ve Bellek

"Virtual" (sanal) ve "Reality" (gerçeklik) kelimelerinin birleşmesinden oluşan sanal gerçeklik kavramı, günümüzde gelişen teknoloji ile birlikte felsefi bir tartışma konusu olan "gerçeklik" tartışmalarını başka bir boyutta yeniden gündeme getirmiştir. En basit tabir ile sanal gerçeklik 360 derece olarak bilgisayar ortamında yaratılan meta evrenlerin kullanıcılar tarafından deneyimlenmesi üzerine çalışan bir bilgisayarlı simülasyon teknolojisidir. 1916 yılında Albert Pratt'ın dünyada ilk kez giyilebilen başlık (HMD, head mounted display) öncüsü olan giyilebilen persikop patentini almasından 1956 yılında Sensorama'nın icadına (Sherman ve Craig, 2003, 24-36), günümüze bakıldığında ise mobil olarak giyilebilen hale dönüşmüş olan sanal gerçeklik teknolojisiyle kullanıcılar, yüksek interaktivite ve bilgisayar temelli multimedyalı ortamları ile yaratılan sanal dünyanın bir parçasına dönüşmektedir (Giraldi vd., 2017).

Sanal gerçeklik teknolojisi kendisinden önce gelen mevcut iletişim teknolojilerinden bazı öğeleri bünyesinde barındırmakla beraber video oyunlarından aldığı etkileşimle kullanıcıları farklı bir deneyimle hemhal etmektedir. Sanal gerçekliği diğer yeni medya araçlarından ayıran en önemli nokta olan "telepresence" yani orada olma hissi yaratmasıdır. Getirdiği etkileşim ve kullanıcı hareketlerine duyarlı *geri bildirimler* ile kullanıcının *o ortamdaki varlığını simüle eden* sanal gerçeklik teknolojisi, bu bağlamda dijital oyun sektörü ile kesişmektedir. Oyun ve sanal gerçeklik dijital olarak yaratılan bir gerçeklik tahayyülü üzerinde etkileşime girerek farklı dünyaları ve deneyimleri yaşayan kullanıcılar zemininde bir araya gelmektedir. Dijital oyunların etkileşim olanağı, oyuncu(lar) ve bilgisayar arasındaki iletişime aracı olmaktadır (Erkılıç ve Dönmez, 2020, 328).

Dijital bir iletişim aracı olan sanal gerçeklik teknolojisinin sahip olduğu yüksek empati duygusu oluşturma yetisi onun bellek oluşturma ve hatırlama noktasında da önemli bir noktada durduğunu göstermektedir. Bailey ve arkadaşları (2012) "*Presence and memory: Immersive virtual reality effects on cued recall*" başlıklı çalışmalarında insanların gerçek dünyayı nasıl algıladıkları ve deneyimlediklerinden hareketle hazırlanan bir sanal gerçeklik içeriğinin doğru zamanda deneyimlendiğinde bireylerde duygusal olarak etkili olabilecek olan eğitici ve davranışsal değişiklik yaratabilecek bir

bellek oluşmasında etkili olabileceğini öne sürmektedir. Van Loon ve arkadaşları (2018) hedef odaklı olarak hazırlanan sanal gerçeklik içeriklerinin empati yaratma konusunda oldukça etki olduğunu yaptıkları bir deney ile gözlemlemişlerdir. Ayrıca Segovia ve Bailenson (2009) yaptıkları araştırmada medya aracılığı ile oluşturulan yanlış belleklerin daha etkili ve kalıcı olduğu görmüşlerdir.

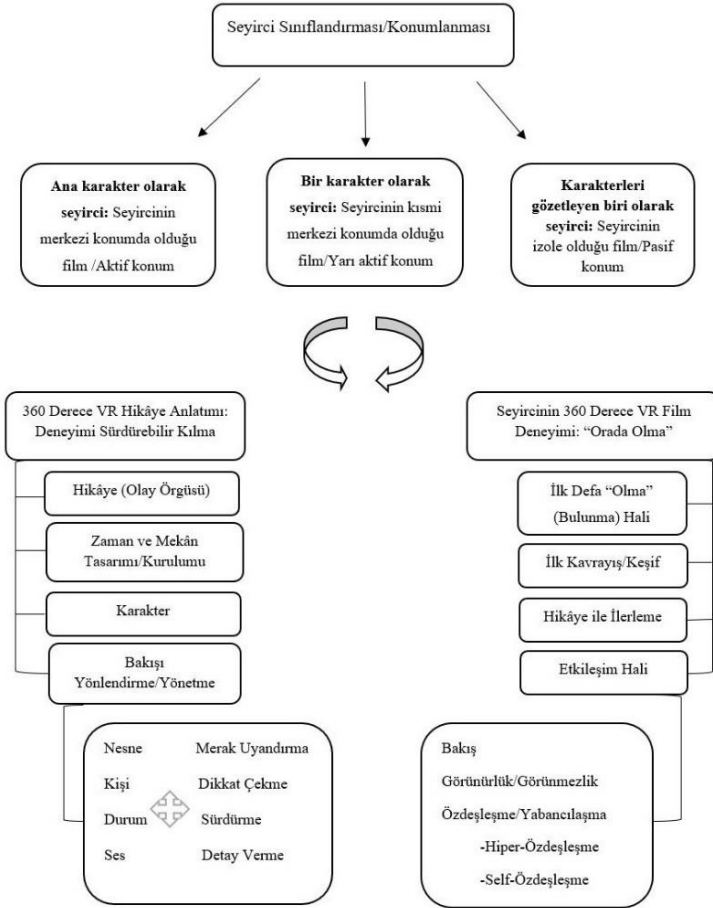
## 7. "War Remains: Dan Carlin Presents an Immersive Memory" Sanal Gerçeklik Deneyimi

Empati yaratma ve bellek oluşturma noktasında bu denli etkili olan bir araç olarak sanal gerçeklik teknolojisinin toplumsal belleğin oluşturulmasında kullanılması kaçınılmaz olarak görülmektedir. Tıpkı Eleven Eleven VR (Dönmez ve Yegen, 2021) sanal gerçeklik anlatısının dijital hikâye anlatımı ile dioramaların canlanmasını bir araya getiren anlatım tarzı gibi tarihi bir olayı veya bir hikâyeyi dinlemek, izlemek ya da okumak yerine o olayı deneyimlemek adına gerçek olaylardan yola çıkarak hazırlanan sanal gerçeklik içerikleri hem eğitimde hem de kolektif bellek oluşturmada önem kazanmaktadır. Tarihi açıdan önemli olayların ve anların insanların belleğinde daha kalıcı bir yer edinmesi ve nesiller arası aktarımın da sanal gerçekliğin nimetlerinden faydalanarak empatik bir bellek oluşturmak için hazırlanmış içeriklerden birisi de yönetmenliğini Brandon Oldenborg'un yaptığı ve yapımcılığını MWM<sup>4</sup> Interactive'in üstlendiği "War Remains: Dan Carlin Presents an Immersive Memory" isimli sanal gerçeklik deneyimidir. 2019 yılında Tribeca Film Festivali'nde "Out-of-home VR Entertainment of the Year" (Venturebeat, 2020) ödülünü alan içerik, 1. Dünya Savaşı sırasında Belçika'da 31 Temmuz 1917 - 10 Kasım 1917 tarihleri arasında gerçekleşen Büyük Passchendaele Muharebesi'nden bazı çatışma anlarını deneyimleme imkânı sunmaktadır.

Molo (2021), 360 Derece VR film çözümlenmesi için aşağıdaki modele işaret etmektedir ve söz konusu modelden, "War Remains: Dan Carlin Presents an Immersive Memory" sanal gerçeklik içeriğinin çözümlenmesi noktasında yararlanılmıştır. Model temel olarak; karakter çözümlenmesi adına 'Seyirci Sınıflandırması/Konumlanması', hikâye, zaman ve mekân tasarımı/kurulumu, karakter, bakışı yönlendirme/yönetme üzerinden '360 Derece Hikâye Anlatımı: Deneyimi Sürdürebilir Kılma' ve ilk defa "orada olma" (bulunma) hali, ilk kavrayış (keşif), hikâye ile ilerleme ve etkileşim hali dolayısıyla 'Seyircinin 360 Derece VR Film Deneyimi: "Orada Olma" durumlarına odaklanır.

---

<sup>4</sup> <https://www.madisonwellsmedia.com/interactive>



**Şekil 1.** "360 Derece VR Film Çözümleme Modeli" (Molo, 2021)

Tarihi olaylar ve savaşlar konusunda yaptığı yayınlarla ünlü gazeteci Dan Carlin'in<sup>5</sup> seslendirdiği içerik kullanıcılara, 1. Dünya Savaşı'nda savaş meydanında olmanın nasıl bir duygu olmak olduğunu hissettirmeye odaklanmaktadır (Jagneaux, 2020). Carlin sanal gerçekliğin farklı boyutlar yarattığını ve bu yolla anlatıcının önceki hikâye anlatma araçlarında olmadığı kadar izleyicisi ile etkileşim kurmasına olanak sağladığını ifade etmektedir (2020).

<sup>5</sup> <https://www.dancarlin.com/>



**Resim 2.** "War Remains: Dan Carlin Presents an Immersive Memory" Sanal Gerçeklik İçeriğinden Ekran Görüntüleri

Tribeca Film Festivali'ndeki ilk gösteriminde mekânsal olarak titreşimleri ve patlamaları hissetmeyi sağlayan ve yapay olarak ısı kaynakları ile ateşi hissetmeyi sağlayan elementler ile galada izleyicilere/kullanıcılara gerçek bir savaş alanı deneyimi (Charlton, 2020) yaşatan içeriğin evinde deneyimleyen kullanıcılara daha fazla eğitsel bir işlev üzerinden deneyim yaşattığı görülmektedir. Bu sebeple festivalde deneyimlenen içerikle evde kendi donanımları ile içeriği deneyimleyen seyircilerin algıları farklı olabileceğini belirtmek gerekmektedir.

### **Seyirci Sınıflandırması/Konumlanması**

Molo'nun (2021) modelinden hareketle "War Remains: Dan Carlin Presents an Immersive Memory"de ilk aşamada doğrudan etkileşimin olmadığı içerikte, seyirci ana karakter olarak aktif bir konumda ya da merkezde yer almamaktadır. Hatıraların canlandırılmasıyla yaratılmış içerikte, seyircinin *kısmi merkezi konumda yarı aktif* bir karakter olduğu görülmektedir.

### **360 Derece Hikâye Anlatımı: Deneyimi Sürdürebilir Kılma**

*Hikâye ve olay örgüsü* bakımından içerik, Passchendaele muharebesinde savaşmış bir askerin hatıralarının 360 derece olarak canlandırılması yolu ile kurulmuştur. War Remains: Dan Carlin Presents an Immersive Memory *zaman ve mekân tasarımı* olarak 1. Dünya Savaşı atmosferinde ve içeriğe konu olarak askerin hatıralarından yola çıkılarak tamamen bilgisayar üzerinde dijital olarak tasarlanmıştır. Seyirci içerikte *karakter* olarak olayları deneyimleyen, olayların içinde bir tanık olarak yarı aktif olarak konumlandırılmıştır. *Bakış* olarak özgürce istediği noktaya bakma özgürlüğüne sahip olan seyirci, detaylı betimlemeler yapan bir anlatıcı ses (karakterin kendi ağzından hatıralarının seslendirilmesi) ile yönlendirilmektedir. İçerikte gerçeklik duygusunu arttırmak adına zaman zaman Carlin'in sesinin, etraftaki tankların palet seslerinin ve patlamaların altında bir seviyede kaldığı duyulmaktadır. Etrafta çarpışan askerlerin 360

derece olarak ambisonic<sup>6</sup> bir şekilde başarılı bir şekilde yerleştirildiği görülmektedir (Takahashi, 2020).



**Resim 3.** "War Remains: Dan Carlin Presents an Immersive Memory" Sanal Gerçeklik İçeriğinden Ekran Görüntüleri

### Seyircinin 360 Derece VR Film Deneyimi: "Orada Olma"

İlk kavrayış ve ilk defa olma ya da bulunma hali detaylı betimleme sunan dış sesin yönlendirmesi ile kurulmuş ve seyirci ile güven ilişkisi sağlanarak *hiper-özdeşleşme* sağlanmıştır. *Etkileşim* olarak sadece *bakış* özgürlüğüne sahip olan seyirci başarılı seslendirme ve uzamsal sesler ile hiper-özdeşleşme sağlamaktadır. Savaşta farklı anlar ve hatıralar, ses geçişleri ile birbirine entegre bir senaryo eşliğinde yumuşak geçişler ile birbirine bağlanmıştır. Siperler arasındaki bir yeraltındaki telsiz odasına girildiğinde kullanıcı ve savaş arasında kalan tek şey hafif ışık sızdıran bir kapı, ortamı aydınlatan tek şey ise kırpışan bir lambadan ibarettir. Bu ortam, ambisonic sesler ile bir araya getirilerek kullanıcıda klostrofobi<sup>7</sup> hissiyatı yaratılmaya çalışıldığı görülmektedir. Bu durum yine uzamsal tasarımlarda hiper-özdeşleşme hizmet etmektedir. Toplamda 12 dakika süren içerikte, kullanıcılara savaşın yıkımı ve savaş alanında olmanın oyun oynamaktan ne kadar farklı olduğu hissettirilmeye çalışılmıştır. Carlin bu deneyimi yaratmaktaki amacını şu şekilde ifade etmektedir:

İnsanlara bu hayal edilemez savaş alanında askerlerin deneyimlediklerini tattırarak bir zaman makinesi yaratmak istedim ve insanlara katlanılabilir bir deneyim yaşatabildiğime inanıyorum. Umarım insanlar- öğrenciler, öğretmenler ve halk, dünya tarihindeki etkili olaylardan birini daha iyi anlamak için bunu kullanabilir (Jagneaux, 2020).

Jamie Feltham (2020) *War Remains* içeriğinin Hollywood'un gerçek bir zaman makinesini ele geçirerek kullanıcıyı etkileyen bir bomba olduğunu öne sürmektedir. Patlamalar, sallantılar, silah sesleri ve kafanızın içinde yankılanan sesler bu anlık görüntü

<sup>6</sup> Tam küresel çevresel ses formatı.

<sup>7</sup> *Kapalı alan fobisi* (Erkoç vd., 2015, 20).

üzerinden resmin tamamını anlayamadığı hissiyatını kullanıcıya geçirmektedir. Yani bu ana tanıklık eden veya deneyimleyen kullanıcıların zihninde büyük resmi daha net görebilmek adına soru işaretleri belirlemektedir. Çoğunlukla üzücü bir deneyimle karşı karşıya kalan kullanıcılar tarihsel eğitimin bir parçası gibi çatışmanın tüm öyküsünü deneyimlemek yerine en can alıcı ve empatiyi en çok tetikleyici anların birleşiminden oluşan bir içerik deneyimlemektedir.

Cale Hunt (2020) *War Remains* içeriği ile ilgi görüşlerini şu şekilde ifade etmektedir:

... 1. Dünya Savaşı muharebelerinin hareketsiz fotoğraflarını ve titreş, renksiz videolarını görmek bir şeydir, peki ya oturmak ve gerçek zamanlı olarak gerçekleşmesini izlemek için zamanda geri taşınmaya ne dersiniz? *War Remains* bir oyun değil. Yetişkin izleyiciler için tasarlanmış sürükleyici bir deneyim. Gürültülü, acımasız, bilgilendirici. Pek çok tarih kitabı okudum, ancak bu *War Remains*'in sunabileceği bir şey olmadığı anlamına gelmiyor. Daha önce hiçbir savaş alanının üstündeki bir gözlem balonuna çıkmamıştım. Daha önce askerler zirveye çıkarken hiçbir siperde bulunmadım, savaşta daha önce hiç görülmemiş modern makineli tüfeklerle kurşun yağmuruna tutulmadım ve daha önce hiç havan topçuları tepemde yuvarlanırken, üstümdeki kaba tavanı sallayıp lambaları söndürürken bir sığınağa sığınmamıştım.

Diego Escala ise (2020) içeriğin görsel kalite olarak yeterli olduğunu ancak daha yakından uçan uçaklar ve tehlikeli manevralar gibi farklı dramatik unsurlar kullanılarak daha can alıcı bir üslupla daha etkili bir içerik yaratılabileceği görüşündedir. Kullanıcının hikâyeyi deneyimlerken tıpkı sinema filmi izler gibi güvenli bir mesafede kaldığını düşünen Escala içeriğe daha yakından tanık olan ve zaman zaman katılım sağlayabilen bir yapının daha etkileyici olduğunu öne sürmektedir. Sanal gerçekliğin en önemli nimetlerinden birisi olan etkileşimin olmamasını bir eksiklik olarak gören Escala'nın bu görüşü içeriğin tekniği açısından mümkün olabilme potansiyeline sahip olmakla birlikte, empatik ve etik açıdan sorun teşkil etmemesi ve daha eğitici olabilmesi adına bu şekilde tasarlandığı göz önüne alınmalıdır.

## 8. Sonuç ve Değerlendirme

Tarihi olayların veya unutulması istenmeyen hatıraların kimi zaman bireysel kimi zaman ise resmi tarih olarak anlatılarda yer bulması kaçınılmazdır. Anlatılmaya değer bulunan anılar zaman makinesindeki yerlerini anlatı araçları ile alırlar ve nesiller arasında hareket ederler. Yazılı belgesi, fotoğrafı veya video kaydı olmayan anılar ve hatıralar tarihin tozlu sayfalarında kaybolmamak için yoruma muhtaçtırlar. Kaldı ki savaş gibi tarihi olaylar savaşın taraflarının toplumsal belleklerinde farklı yorumlanırlar. Olayın gerçekliğinden bağımsız olarak anlatıcının mahareti ve anlatı aracının yetkinliği ölçüsünde kendisine bir yer edinen anlatılar bu yolla kolektif belleğe dönüşmektedir. Tarih içerisinde sözlü kültürden günümüzde dijital hikâye anlatıcılığına dönüşen anlatılar bugün sanal gerçeklik teknolojisinin nimetlerinden yararlanarak artık sadece dinleyen ya da izleyen olmayan, doğrudan olayı deneyimleyen kullanıcılar yaratmıştır. Olaylar birinci elden deneyimlendiğinde kolektif bellek oluşumunda daha da kalıcı bir etki yaratmaktadır. Nasıl ki tarihi görüntüler ile donatılmış bir belgesel toplumsal bellek oluşumuna bir propaganda aracı olarak hizmet edebilir ise sanal gerçeklik içerikleri de bu türden bir etki yaratmak için biçilmiş kaftan olarak teknolojinin tüm nimetlerini yaratıcılara sunmaktadır. Bu bağlamda dioramalardan, anı canlandırmadan beslenen

"War Remains: Dan Carlin Presents an Immersive Memory" isimli sanal gerçeklik içeriği sarmalayan, kullanıcıyı içerisine çeken bir hatıra deneyimi olarak kısa bir zaman dilimi içerisinde geçmişe bir yolculuk sunan bir zaman makinesi gibi son derece etkili bir şekilde işlemektedir.

İçeriğin senaryo ve sanal gerçeklik entegrasyonunun kusursuz işleminin nedenlerinden birisi de sanal gerçekliğe uyarlanmaya uygun bir olaydan alınmasından kaynaklanmaktadır. Savaşın iki taraf arasında olduğu düşünüldüğünde belirli bir taraftan veya cepheden verilmeyen hikâyede mümkün olduğunca tarafsız bir şekilde yalnızca savaş ortamının deneyimlenmesine odaklanıldığı görülmektedir. Bununla birlikte içerikte tarihin o an'ı, savaş içerisindeki his ve aidiyet kullanıcıya doğrudan geçmektedir. Daha interaktif olarak tasarlanma imkânı bulunmasına rağmen bu şekilde tasarlanmayan içerikte kullanıcıların aşırı empati duygusu yaratılması sebebi ile içerikten rahatsız olabile ihtimalinin göz önünde bulundurulduğu söylenebilir. Özellikle de söz konusu savaşın tarafı olan veya o dönemle ilgili kendi belleklerinde duygusal bağlar barındıran birey ve gruplar için rahatsız edici olma potansiyeli taşıdığı için içeriğin kullandığı anlatı biçiminin yeterli olduğu söylenebilir. Savaş gibi tarihi olgular kompleks sebeplere ve birden fazla tarafa sahip olan ve her bir tarafından kendince haklı sebepleri olan bir olgudur. Bu bağlamda bu tür içerikler üretilirken yalnızca bir tarafın beklentileri ve arzularının aksında içerik üretilmemesi gerekmektedir.

Dünyanın herhangi bir yerinde yaşamış bir toplumun veya bireylerin hikâyelerini anlatırken dikkat edilmesi gereken hassas noktalar ile dünya savaşları gibi küresel aktörleri, nedenleri ve sonuçları olan tarihi olayları anlatırken dikkat edilmesi gereken noktalar arasında elbette ki farklar vardır. İçerik üreticisinin herhangi bir olayı kendi toplumsal ve kültürel belleğinden bağımsız olarak tarafsız bir şekilde üretmesi gerekmektedir. Dolayısı ile War Remains gibi bir örneğin anlatısı kurulurken olayın tarafı olmayan bir yaratıcı yazar ve senarist ekip tarafından danışmanlar eşliğinde irdelenmesi gerekmektedir. Ancak tarihi bir olayı en iyi anlatan kaynaklar ve metinler olayların taraflarında vardır. Kısacası başvurulacak referans kaynaklar da tarafların kendi bakış açıları üzerinden şekillendirilmiş olmaya yatkındır. Böyle bir durumda yüzde yüz olarak gerçekleri doğru ve tarafsız bir şekilde aktaran içeriklerden her durumda söz etmek mümkün değildir, ancak taraflar arasındaki dengenin gözetilerek eşit davranılması mümkündür.

Sanal gerçeklik gibi etki gücü konvansiyonel iletişim araçlarına göre daha fazla olan bir araca özgün bir içerik üretirken bu türden hassasiyetlerin önemi daha fazla artmaktadır zira bu tür tarihi olayları anlatan içerikler çok boyutlu bir yapıya sahiptir. Toplumsal belleklerin oluşumunda başat rol oynayan iktidarların bu türden anlatı araçlarını etkin bir biçimde kullanması olası olarak görülmektedir. Tarafı ya da tarafsız olarak davranılabileceği tartışmasından bağımsız olarak düşünüldüğünde empati duygusu yüksek olan bu türden içeriklerin etkileşim düzeyi, ahlaki olarak denetlenmesi, doğruluklarının teyit edilmesi gibi konular ise halen gelişimine devam eden bir teknoloji olan sanal gerçeklik teknolojisi için cevaplanması zor sorular olarak var olmaya devam etmektedir.

## KAYNAKÇA

ANKARA KÜLTÜR VE TURİZM İL MÜDÜRLÜĞÜ. 2014. "Anıtkabir Atatürk ve Kurtuluş Savaşı Müzesi – Ankara". <https://www.kulturportali.gov.tr/turkiye/ankara/gezilecek/yer/anitkabir-ataturk-ve-kurtulus-savasi-muzes>, (Erişim Tarihi: 05.04.2021).

ASSMANN, J. (2001). *Kültürel Bellek*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

ATİK, A. ve BİLGİNER ERDOĞAN, Ş. (2014). Toplumsal Bellek ve Medya. *Atatürk İletişim Dergisi*, 6.

BAILEY, J., BAIENSON, J.N., WON, A. S., FLORA, J., ve ARMEL, K. C. (2012). Presence and memory: Immersive virtual reality effects on cued recall. Proceedings of the International Society for Presence Research Annual Conference. October 24-26, Philadelphia, Pennsylvania, USA.

BARNIER, A. J. ve SUTTON, J. (2008). From individual to collective memory: Theoretical and empirical perspectives. *MEMORY*. 2008 16 (3), 177-182.

BAŞARAN İNCE, G. (2010). Medya ve Toplumsal Hafıza. *Kültür ve İletişim*, 13 (1): 9-29.

BELLELLI, G., CURCI, A. ve LEONE, G. (2007). Social and Cognitive Determinants of Collective Memory for Public Events. pg. 625-644. In *The Cambridge Handbook of Sociocultural Psychology*, Eds. J. Valsiner & A. Rosa, Cambridge University Press.

BİLGİN, N. (2013). *Tarih ve Kolektif Bellek*. Bağlam Yayıncılık.

BURKE, P. (2012). *Tarih ve Toplumsal Kuram*. Çev. Mete Tunçay. Tarih Vakfı Yurt Yayınları.

CEYLAN, M. A. ve DEMİR, Ş. (2020). Türkiye'de Şehir Coğrafyası Araştırmalarına Genel Bir Bakış. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*. 13(7): 216-241.

CHARLTON, B. (2020). Step Into The Trenches Of WWI With Dan Carlin's War Remains On PC VR, VRScout. <https://vrscout.com/news/ww1-experience-war-remains-pc-vr/#> (Erişim Tarihi: 05.04.2021).

CHRISTIAN, P. J. (2012). History, Memory & Conflict: the collective memory of Maurice Halbwachs. *History, Memory & Conflict Presentation*. Winter/Spring 2012.

ÇELEBİ, B. (2017). Miniaturk (Giriş Ücreti, Ziyaret Saatleri, Ulaşım...). <https://gezipordum.com/miniaturk/>. (Erişim Tarihi: 05.04.2021).

de SAINT-LAURENT, C. (2018). Memory acts: A theory for the study of collective memory in everyday life. *Erratum. Journal of Constructivist Psychology*, 31 (3), 342.

DOĞU, T. ve VARKAL DELİGÖZ, M. (2017). Hafıza Kutusu: Bir Kentsel Kolektif Bellek Deneyi(mi), *MEGARON* 12 (4), 545-552.

DOYURAN, L. (2017). Televizyon ve Sosyal Medya Çerçevesinde Medya Aracılığıyla Kolektif Belleğin İnşası. *Erciyes İletişim Dergisi Akademia* 5 (2), 228-242.

DOYURAN, L. (2018). Tarih İçerikli Belgesel Filmlerde Kolektif Belleğin İnşası (II. Abdülhamid Belgeselleri Örneği). *ulakbilge* 6 (20), ss. 29-58.

DÖNMEZ, S. C. ve YEGEN, C. (2021). Eleven Eleven VR: Virtual Reality, Digital Narrative, and Interaction. *Handbook of Research on Narrative Interactions* içinde Recep Yılmaz (Ed.) IGI Global, USA.

ERKİLİÇ, H. ve DÖNMEZ, S. C. (2020). Sanal Gerçeklik Anlatısının İzini Sürmek: Trinity VR ve Selyatağı VR Örnekleri. *Sinefilozofi*, Özel Sayı 2.

ERKOÇ, A., KAYHAN, S. ve ŞAHİN, Ü. (2015). Ağır Obstrüktif Uyku Apnesi Sendromlu Bir Olguda Klostrofobi ve Uykuda Ölüm Korkusuna Bağlı Yaşanan Tedaviye Uyum Sorununun Çözümü. Olgu Sunumu, *Türk Uyku Tıbbi Dergisi* 2015;1:20-1.

ESCALA, D. (2020). War Remains Review – Not So Hardcore History. *Monstervine*. <https://monstervine.com/2020/05/war-remains-review-not-so-hardcore-history/>. (Erişim Tarihi: 20.04.2021).

EXPRESS. 2020. Love, Death, and Robots Ice Age cast: Who is in Ice Age?. <https://www.express.co.uk/showbiz/tv-radio/1102463/Love-death-and-robots-ice-age-cast-netflix-who-stars-topher-grace-mary-elizabeth-winstead>, March 21, 2019, (Erişim Tarihi: 21.06.2020).

FELTHAM, J. (2020). War Remains Review: A Visceral, Simplified Shot Of WW1 In VR From Dan Carlin. UploadVR. <https://uploadvr.com/war-remains-review-dan-carlin/> (Erişim Tarihi: 20.04.2021).



- GAMBINI, A., PEZZOTTI, A., BROGLIA, A. ve POLI, A. (2015). The Digital Diorama project: the design". *Procedia - Social and Behavioral Sciences* 182 470-476.
- GEDI, N. ve ELAM, Y. (1996). Collective Memory — What Is It?. *History and Memory*. 8(1): 30-50.
- GENÇOĞLU, A. (2015). Türk Ulusal Kimliğinin Kurucu Bir Ögesi Olarak Kolektif Bellek: Okul Ders Kitaplarında Çanakkale Savaşı Anlatıları. *İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi*, 41: 331-351.
- GIRALDI, G., SILVA, R. ve de OLIVERIRA, J. C. (2017). Introduction to virtual reality. LNCC-National Laboratory for Scientific Computing Scientific Visualization and Virtual Reality Laboratory. <http://www.lncc.br/~jauvane/papers/RelatorioTecnicoLNCC-0603.pdf>. (Erişim Tarihi: 20.04.2021).
- GYLLENHALL, E., GARIBAY, C. ve SCHAEFER, J. (2013). A Synthesis of the Literature about Visitor Outcomes at Habitat Dioramas. garibaygroup. [https://www.informalscience.org/sites/default/files/Diorama\\_Lit\\_Review\\_Garibay\\_Group\\_2013.pdf](https://www.informalscience.org/sites/default/files/Diorama_Lit_Review_Garibay_Group_2013.pdf). (Erişim Tarihi: 20.4.2021).
- GÜMÜŞÇÜ, O. (2018). Tarihi Coğrafya ve Kültürel Miras. *ERDEM* 75: 99-120.
- GÜZ, N. ve YEGEN, C. (2017). Ölü Canlar'dan Instagram'a: Kimlik ve Statü Sahibi Olmanın Allomorfizmi Üzerine. *İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi* 45: 103-123.
- HALBWACHS, M. (1980). *The Collective Memory*. Çev. Francis J. Ditter, Vida Yazdı Ditter, Harper & Row.
- HUNT, C. (2020). War Remains: An unforgettable VR experience on the Western Front of WWI. Windowscentral, <https://www.windowscentral.com/war-remains-vr>, (Erişim Tarihi: 05.04.2021).
- HUTTERER, R. (2015). Habitat Dioramas as Historical Documents: A Case Study. Chapter 3, 23-32, Springer Science+Business Media Dordrecht 2015S. In D. Tunnicliffe, A. Scheersoi (Eds.), *Natural History Dioramas*, DOI 10.1007/978-94-017-9496-1\_3.
- HUYSEN, A. (1999). *Alacakaranlık Anıları Bellek Yitimi Kültüründe Zamanı Belirlemek*. Çev. Kemal Atakay. İstanbul: Metis Yayınları.
- IGGERS, G. G. (2012). *Bilimsel Nesnellikten Postmodernizme Yirminci Yüzyılda Tarih Yazımı*. Çev. Gül Çağalı Güven. Tarih Vakfı Yurt Yayınları.
- JAGNEAUX, D. (2020). Historical World War I VR Experience 'War Remains' From Dan Carlin Coming To PC VR This Month. <https://uploadvr.com/ww1-vr-experience-war-remains-dan-carlin/>, (Erişim Tarihi: 05.04.2021).
- KAMCKE, C. ve HUTTERER, R. (2015). History of Dioramas. Chapter 2, Springer Science+Business Media Dordrecht 2015, In S. D. Tunnicliffe, A. Scheersoi (Eds.), *Natural History Dioramas*, DOI 10.1007/978-94-017-9496-1\_2.
- KANSTEINER, W. (2002). Finding Meaning in Memory: A Methodological Critique of Collective Memory Studies. *History and Theory* 41: 179-197, Wesleyan University 2002 ISSN: 0018-2656.
- KOCAMAN, S., KAYSERİLİ, A. ve KAYA, F. (2015). Kültürel Coğrafya Açısından Bir Araştırma: Tarihi Kağızman Evleri. *Doğu Coğrafya Dergisi* 19 (32), 145-170.
- KUZMANIĆ, M. (2008). Collective Memory and Social Identity: A Social Psychology exploration of the memories of the disintegration of former Yugoslavia. *Horizons of Psychology* 17 (2), 5-26.
- KWIATKOWSKI, P. T. ve KOSICKI, P. (2006). Collective memory y social transition in Poland. *International Journal of Sociology* 36 (4).
- LOIKO, O., TOLKACHEVA, V., ALEKSANDROVA, M., DRYGA, S., KOSTYKOVA, T. ve SIZOV, V. (2016). The transformation of the cultural memory through a prism of the Cyberspace. SHS Web of Conferences 28, 01148.

- MİNİATÜRK. (2018). Nasıl bir yer?. <https://www.miniaturk.com.tr/>. (Erişim Tarihi: 03.12.2018).
- MİNİATÜRK. (2020). Ertuğrul Fırkateyni, Eserler. <https://www.miniaturk.com.tr/tr/ertugrul-firkateyni-eser-870>. (Erişim Tarihi: 29.06.2020).
- MOLO, Ü. (2021). *Sanal Gerçeklik ve 360 Derece Film*. Ankara: Nobel Yayıncılık.
- Ms. C. EVANS' THIRD GRADE. (2013). Habitat Diorama Project. (Erişim Tarihi: 10.09.2013). <https://mscevansthirdgrade.weebly.com/blog/habitat-diorama-project>. (Erişim Tarihi: 02.05.2019).
- MY MODERN MET. (2019). Spectacularly Detailed Dioramas Hidden Inside Vintage Ring Boxes. By Kelcee Griffis on March 10, 2015, <https://mymodernmet.com/talwst-ring-box-dioramas/>. (Erişim Tarihi: 02.04.2019).
- NEIGER, M., MEYERS, O. ve ZANDBERG, E. (2011). On Media Memory: Collective Memory in a New Media Age. Eds. M. Neiger, O. Meyers, E. Zandberg, Palgrave Macmillan Memory Studies.
- NIKOSZ, F. ve ÁKOS, K. (2010). The Media and Collective Memory Places and Milieus of Remembering. Paper Presented at Media, Communication and Cultural Studies Association.
- NORA, P. (2006). *Hafıza Mekânları*. Çev. Mehmet Emin Özcan. Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.
- ORHON, G. (2015). Medya ve Bellek Çalışmaları: Paralellikler, Gerilimler. *iletişim: araştırmaları* 13 (2): 9-31.
- RICOEUR, P. (2012). *Hafıza, Tarih, Unutuş*. Çev. M. Emin Özcan. İstanbul: Metis Yayınları.
- ROBINSON, J. (2019). Love, Death & Robots Episode 16: Ice Age Ending Explained. <https://www.whats-on-netflix.com/news/love-death-robots-episode-16-ice-age-ending-explained/>. (Erişim Tarihi: 18.03.2019).
- ROEDIGER, H. L. III, ZAROMB, F. M., & BUTLER, A. C. (2009). The role of repeated retrieval in shaping collective memory. In P. Boyer & J. V. Wertsch (Eds.). *Memory in mind and culture* (p. 138-170). Cambridge University Press.
- ROUX, J. P. (2015). *TÜRKLERİN TARİHİ Pasifik'ten Akdeniz'e 2000 Yıl*. Çev. Prof. Dr. Aykut Kazancıgil - Lale Arslan - Özcan. Kabalıcı Yayınevi.
- SARLO, B. (2011). *Geçmiş Zaman Bellek Kültürü ve Özneye Dönüş Üzerine Bir Tartışma*. Çev. Peral Bayaz Charum ve Deniz Ekinci. Metis Yayınları.
- SCHUMAN, H. ve SCOTT, J. (1989). Generations and Collective Memories. *American Sociological Review* 1989, Vol. 54 (June: 359-381).
- SHERMAN, R. W. ve CRAIG, A. (2003). *Understanding virtual reality*. California, USA: Elsevier Science.
- SEGOVIA, K. Y. ve BAIENSON, J. N. (2009). Virtually true: Children's acquisition of false memories in virtual reality. *Media Psychology*, 12, 371-393.
- ŞENDENİZ, Ö. (2015). Bakmak, Biriktirmek, Paylaşmak: Fotoğraf, Bellek ve Sosyal Medya İlişkisi. *Karadeniz Teknik Üniversitesi İletişim Araştırmaları Dergisi* 5 (2), 21-31.
- SPENCER, S. (2019). Love, Death and Robots Ice Age cast: Who is in Ice Age?, <https://www.express.co.uk/showbiz/tv-radio/1102463/Love-death-and-robots-ice-age-cast-netflix-who-stars-topher-grace-mary-elizabeth-winstead>. (Erişim Tarihi: 21.03.2019).
- TOKGÖZ, C. (2017). Kimlik ve Bellek Ekseninde Sosyal Medya Anlatıları. *Intermedia International e-Journal*, Fall-December-2017 4 (7), 255-268.
- TÜRELİ, İ. (2018). *Istanbul, Open City: Exhibiting Anxieties of Urban Modernity*. Routledge.

VAN LOON A., BAIENSON, J., ZAKI, J. BOSTICK, J. ve WILLER, R. (2018). Virtual reality perspective-taking increases cognitive empathy for specific others. *PLoS ONE* 13(8): e0202442.

TAKAHASHI, D. (2020). War Remains depicts World War I's Battle of Passchendaele in VR. May 5, 2020, Venturebeat, <https://venturebeat.com/2020/05/05/war-remains-depicts-world-war-is-battle-of-passchendaele-in-vr/> Erişim Tarihi: 05.04.2021.

VILLA GÓMEZ, J. D. (2013). The role of collective memory in emotional recovery of political violence in Colombia. *INT. J. PSYCHOL. RES.* 2013; 6 (2), 37-49.

YEGEN, C ve. ULUSOY, N. (2020). Fringe ve Diorama Aracılığı ile Gerçeklik, Teknoloji ve Evren Üzerine. *Galatasaray Üniversitesi İletişim Dergisi* Sayı 32, ss. 60-79.

WALTON, J. F. (2017). *Muslim Civil Society and the Politics of Religious Freedom in Turkey*. Oxford University Press.

WERTSCH, J. V. (2007). Collective Memory. pg. 645-660, In *The Cambridge Handbook of Sociocultural Psychology*, Edited by Jaan Valsiner & Alberto Rosa, Cambridge University Press.

## **DİZİ**

Love, Death & Robots: Ice Age, Sezon 1, Bölüm 16

## **OYUN**

War Remains: Dan Carlin Presents an Immersive Memory

## **Summary**

*Collective memory, acting on commonality, aims to create collective values, while also aiming to reinforce the same values. Dioramas, which have attracted attention as the art of animation in recent years and aim to reconstruct a moment in order to affect the target audience, are also used as a means of creating collective memory. Common narratives and values are built in the works created. In this way, collective consciousness is tried to be built and in a sense, the diorama also serves the purpose of propaganda. For example, through some white propaganda mechanisms in Turkey, the Turkish nation's understanding of friendship, national struggle, and self-sacrifice are tried to be kept warm. In parallel with the change in the structure of the narrative in the digital age we live in, the narratives aiming at the construction of collective memory have also changed. Such digital narratives are transferring history and collective memory by making use of digital technologies such as virtual reality. Many digital games designed with the theme of virtual reality are especially for the youth. Many narrative and collective elements are handled effectively and interactively with computer games. So, in this study, the current role of digital narrative in the transmission of history and collective memory is discussed. For this purpose, the virtual reality content called "War Remains: Dan Carlin Presents an Immersive Memory" focuses on understanding how it feels to be on the battlefield and offers the opportunity to experience some moments of conflict from the Great Battle of Passchendaele, which took place between 31 July 1917 and 10 November 1917. Related content, has been discussed within the framework of Ümmühan Molo's (2021) "360 Degree VR Film Analysis Model". As a result of the examination, it was observed that the story of the game in question was not given from a certain side or front in the discussions of history and collective memory creation tools. The interaction-based game allows the war environment to be experienced.*