

Askeri Tarihin Gelişimi Kapsamında Video Oyunları ve Hollywood'a Bir Teşekkür

Yazan: Bora Yavuzkaya
Tarihçi/Öğretmen

Tarih disiplininin en önemli dallarından biri olan askeri tarih, aslında oldukça eski bir araştırma sahası olmakla beraber geçtiğimiz on yıllık süreç içerisinde inanılmaz bir süratle gelişim gösterdi. Özellikle Y kuşağı olarak adlandırılan 1981-1995 yılları arasında doğanlar ve Z kuşağı olarak adlandırılan 1996 yılından itibaren dünyaya gelmiş olan kuşaklar arasında askeri tarihe olan ilginin bu denli fazla olmasında şüphesiz ki video oyunu ve sinema sektörlerinin (özellikle Hollywood) etkisi oldukça mühim bir yer kaplar. Elbette burada, bu ilginin daha çok İkinci Dünya Savaşı özelinde yoğunlaştığını da belirtmek gerekir. Bununla beraber, İkinci Dünya Savaşı'na olan ilgi bir başlangıç aşaması olmuş, duyulan ilgi ile edinilen bilgiler daha sonra büyük harp olarak da adlandırılan Birinci Dünya Savaşı gibi başka alanlara da ilgi gösterilmesinin önünü açmıştır.

İkinci Dünya savaşını konu alan filmler, Amerikan sinema endüstrisi ile propaganda maksatlı olarak henüz savaş devam ederken gösterime girmeye başladı. İzleyen süreçte 60 ve 70'li yıllarda da bu savaş konu alan pek çok sinema filmi gösterime girdi. Aslında bu filmler arasında sinematografi açısından çok başarılı yapımlar bulunuyor olsa da çoğunlukla ön yargı sebepli olarak yukarıda sözü edilen kuşakların pek de ilgisini çekmediler. Zira onlar için ufak tefek çekim hataları ve dönemin görsel efekt teknolojileri, bir sinema eserine birkaç saat ayırıp ayırmamak hususunda temel belirleyici faktör oluyordu.

Bu sebeplerdendir ki bu yapımlar, sinema filmlerini bir sanat eseri olarak değerlendirip, bu bakış açısıyla takip eden dar bir çevrenin bilgisi dahilinde kalarak yaşamaya devam ettiler. Fakat 1998 yılında gösterime giren Saving Private Ryan (Er Ryan'ı Kurtarmak), bu tür sinema filmlerine ve askeri tarihe (elbette 2. Dünya Savaşı) duyulan ilgi açısından tam anlamıyla bir milat oldu. Çağın ötesinde çekim teknikleri ve görsel efektler, heyecanlı aksiyon sahneleri ve iyi oyunculukları ile bu film, özellikle gençlerin büyük ilgisini çekti. Filmin yakaladığı başarı böylece doğal olarak ilerleyen süreçte buna benzer pek çok Hollywood yapımının gelmesinin de önünü açmış oldu. Genç nesil 1998'den itibaren günümüze, tabiri caizse tam anlamıyla bu tür sinema filmlerine doydular.



Er Ryan'ı Kurtarmak filminden bir kare.

Askeri tarih hususundaki sinema yapımı patlaması, hızla gelişen video oyunu sektörünün gidişatını da belirledi. 1999 yılında 2. Dünya Savaşı'nı konu alan "Medal of Honor" isimli bir video oyunu, oyun severlerin ilgisine sunuldu. Burada, bu video oyununun yapımcısı olan şirketi kuran Stephen Spielberg'ün, Saving Private Ryan'ın da yapımcısı olduğunu belirtmek gerekir. Oldukça ilgi gören bu oyunun daha sonra pek çok devam oyunu da yapıldı. Elbette bu yoğun ilgiyi gören başka pek çok oyun yapımcısı, günümüze değin yüzlerce askeri tarih ve savaş temalı video oyunları ürettiler. Genç nesil, 2. Dünya Savaşı'nın cephelerini ve pek çok tarihi askeri operasyonu bu oyunlar vesilesiyle öğrendi ve merakını geliştirdi. Askeri tarihe karşı artan ilgi, kitap sektörünü de etkiledi. Dünya savaşlarını konu alan binlerce kitap yayımlandı ve akademik çalışmalar yapıldı. Bu savaşlarda görev almış komutanların hatıratları tekrar tekrar çevrilerek pek çok dilde yayımlandı. Sinema ve video oyunları ile başlayan ilgi, kitaplıkları askeri tarih çalışmalarını ile doldurdu.

Askeri tarihe olan ilgiden söz ederken bu konuya da ayrı parantez açmak yerinde olacaktır ki özellikle ikinci Dünya savaşına karşı duyulan merak, ironik bir biçimde dönemin Alman ordusuna doğru yoğunlaştı. Zira Alman'lar savaşı kaybeden taraf, yukarıda sözü edilen çalışmaları üretenler ise çok büyük bir çoğunlukla savaşın mutlak galibi olan Amerikan kökenli idi. Kazanan değil de kaybedenin daha fazla ilgi görmesinin sebebi de hiç şüphesiz ki Amerikan propagandası ile soslandırılmış bu çalışmaların, Alman ordusunun gücünü vurgulamak için abartılı bir gösterim tercih etmesi, onları gizemli, dehşet verici ve karizmatik bir biçimde sinema ve oyun ekranlarına yansıtmasıdır. Sinema ve oyun dünyası Almanların zombi gibi gösterildiği, doğa üstü güçlere sahip olduklarının ima edildiği Amerikan yapımları ile doludur. Karizmatik üniformalar, güçlü tanklar, siren sesi çılgınlığı ile düşman hatlarına dalan uçaklar, gergin bir müzik eşliğinde nereden çıkacağı belli olmayan denizaltılar gençlerin ilgisini çekmiştir. Tipik bir propaganda yöntemi olarak zaferin yüceliğini göstermek kaygısı ile karşı tarafı bazen bu şekilde sunmak gerekir.

Sonu olarak biz tarihiler, her ne kadar propaganda kaygısı taşıyor olup, pek de objektif bir bakış aısıyla hazırlanmamış olsalar dahi, sinema ve oyun sektörlerine teşekkür borçluyuz. Bu tür ticari eserler sayesinde çağımızın son iki nesli askeri tarih meraklısı oldu. İzledi, oynadı, merak etti ve kitap karıştırmaya başladı. Bu doğan ilgi ve merak ile gençler lisans eğitimi için tarih bölümünü tercih etmeye başladılar. Lisans eğitimini tamamlamış olanlar da askeri tarih ihtisası yapmaya başladılar. Böylece üretim ve akademik çalışmalar arttı. Şu an günümüzde sinema sektörü, dijital platformlara kaymış durumda. Bu platformlarda tarihi olaylara daha çok drama türünde vurgu yapılıyor. Fakat oyun sektörü gelişimine hız kesmeden devam ediyor ve sonraki nesillerin de merak duygularını geliştirmeye devam edecek gibi görünüyor.