

**T.C.
MERSİN ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
TÜRK DİLİ VE EDEBİYATI
ANABİLİM DALI**



**DİJİTAL OYUN VE UYGULAMALI HALKBİLİMİ: URUZ
ER KİŞİNİN GERİ DÖNÜŞÜ (RETURN OF THE ER KİŞİ)
OYUNU ÖRNEĞİ**

Yüksek Lisans Tezi

**Hazırlayan
Burcu YÜCE**

**Danışman
Doç. Dr. İmran GÜNDÜZ ALPTÜRKER**

KASIM-2023, MERSİN

**T.C.
MERSİN ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
TÜRK DİLİ VE EDEBİYATI
ANABİLİM DALI**

**DİJİTAL OYUN VE UYGULAMALI HALKBİLİMİ: URUZ ER
KİŞİNİN GERİ DÖNÜŞÜ (RETURN OF THE ER KİSHİ) OYUNU
ÖRNEĞİ**

Yüksek Lisans Tezi

**Hazırlayan
Burcu YÜCE
ORCID No: 0009-0002-7269-303X**

**Danışman
Doç. Dr. İmran GÜNDÜZ ALPTÜRKER
ORCID No: 0000-0001-7445-5081**

KASIM-2023, MERSİN

ÖZET

DİJİTAL OYUN VE UYGULAMALI HALKBİLİMİ: URUZ ER KİŞİNİN GERİ DÖNÜŞÜ (RETURN OF THE ER KİSHİ) OYUNU ÖRNEĞİ

Siber çağ olarak anılan 21. yüzyılda folklorun araştırma sahası genişlemiş, dijital üretimleri ve sosyal ağları içerisine almıştır. Dijitalleşme, folklorik mahiyet taşıyan ürünlerin üretimine bir engel teşkil etmediği gibi yeni araştırma yöntemlerini de tartışmaya açmıştır. Dijital saha; medya-iletişim, eğitim, psikoloji, sosyoloji, yazılım gibi alanların inceleme konusu olduğu kadar halk bilimini de ilgilendirmekte, disiplinlerarası çalışmayı gerekli kılmaktadır. Küreselleşme ve dijitalleşmeyle birlikte tüketim ve üretimin birbirinden ayrılan çizgileri silikleşmiş, tüketim odaklı siber kültürde dijital oyunlar en çok talep edilen üretimler haline gelmiştir. Dijital oyun sektörü, geniş bir pazara sahip olmasının yanı sıra üretim sürecinde, tasarım, grafik, ses-müzik, yazılım, pazarlama, test etme gibi aşamaları bulunan çok katmanlı bir sektördür. Video oyunu kendi başına bir anlatı teşkil etmekte ve kendinden önceki anlatılarla bağlantı kurmaktadır. Mitler ve mitolojiler video oyunlarının en sık kullanılan konularındandır. Türk mitolojisi de bu anlamda hem yerli hem yabancı yapımlı oyunlarda kendisine yer bulmaktadır. Bu çalışma uygulamalı halk bilimi bağlamında video oyunlarının incelenmesini içermektedir. Çalışmada son dönem dijital oyunlardan olan ve Türk mitolojisine ait unsurların yoğun olarak kullanıldığı Uruz: Er Kişinin Geri Dönüşü (Uruz Return Of The Er Kishi) adlı oyunun ihtiva ettiği geleneksel unsurlar araştırılmıştır. Video oyunlarının halk kültürüyle ilişkisi sorgulanmış ve geleneksel anlamıyla oyunun dönüşümü/değişimi üzerinde durulmuştur. Oyun kavramı değişen mekânında yapı, içerik ve işlev bakımından değerlendirilmiştir. Yeni bir anlatı türü olarak kabul edilen dijital oyunlara, Uruz: Er Kişinin Geri Dönüşü adlı oyun üzerinden çok yönlü bir yaklaşımla bakılmış, uygulamalı halk bilimi bağlamında değerlendirilen oyunun istendik, eksik veya hatalı görülen yönleri aydınlatılmıştır. Uruz oyununun Türk mitolojisinden nasıl faydalandığı ve oyunun kültürel aktarım, kültürel pazarlama, kültürel tanıtım fonksiyonları ortaya koyulmuştur. Uruz oyunu eksikliklerine rağmen içeriği ve sanat tasarımı açısından kültürel öğeleri başarılı şekilde kullanan ve bu anlamda öncü sayılabilecek bir oyundur. Sonuç olarak Uruz benzeri oyunların çoğalması ve oyunlar için zengin bir içeriğe sahip olan Türk mitolojisinin başka video oyunlarına da kaynaklık etmesi umulmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Video Oyunu Folkloru, Uygulamalı Halk Bilimi, Netlore

Danışman: Doç. Dr., İmran GÜNDÜZ ALPTÜRKER, Türk Dili ve Edebiyat Anabilim Dalı, Mersin Üniversitesi, Mersin

ABSTRACT

DIGITAL GAME AND APPLIED FOLKLORE: EXAMPLE OF THE URUZ RETURN OF THE ER KISHI

In the 21st century, known as the cyber age, the research field of folklore has expanded and has included digital productions and social networks. Digitization does not pose an obstacle to the production of folkloric products and has opened new research methods to discussion. Digital field; Media-communication, education, psychology, sociology, software, as well as the subject of investigation, are also of interest to folklore, necessitating interdisciplinary work. With globalization and digitalization, the lines separating consumption and production have become blurred, and digital games have become the most demanded productions in the consumption-oriented cyber culture. In addition to having a wide market, the digital game industry is a multi-layered industry with stages such as design, graphics, sound-music, software, marketing and testing in the production process. The video game constitutes a narrative in itself and connects with previous narratives. Myths and mythologies are among the most frequently used subjects of video games. In this sense, Turkish mythology finds a place for itself in both domestic and foreign productions. This study includes the examination of video games in the context of applied folklore. In the study, the traditional elements of the game called Uruz: Return of the Er Kishi, which is one of the last period digital games and the elements of Turkish mythology are used extensively, were investigated. The relationship of video games with folk culture was questioned and the transformation/change of the game in its traditional sense was emphasized. The concept of the game has been evaluated in terms of structure, content and function in its changing space. Digital games, which we accept as a new type of narrative, have been looked at with a multi-faceted approach through the video game Uruz: return of the er ksihi, and the desired, deficient or faulty aspects of the game, which is evaluated in the context of applied folklore, are clarified. In addition, how the Uruz game benefited from Turkish mythology and the cultural transfer, cultural marketing and cultural promotion functions of the game were revealed. Despite its shortcomings, Uruz is a game that can be considered a pioneer in this sense, which successfully uses cultural elements in terms of its content and design. As a result, it is hoped that the proliferation of Uruz-like games and Turkish mythology, which has a rich content for games, will also be a source for other video games.

Keywords: Video Game Folklore, Applied Folklore, Netlore, Netnography

Advisor: Assoc. Dr., İmran GÜNDÜZ ALPTÜRKER, Department of Turkish Language and Literature, Mersin University, Mersin

TEŞEKKÜR

Bu çalışmada verilerin toplanmasında ve incelenmesinde bana yol gösteren saygıdeğer hocam ve tez danışmanım Doç. Dr. İmran GÜNDÜZ ALPTÜRKER'e katkılarından ve sabrından dolayı teşekkür ederim. Özellikle çalışmaya başlarken video oyunu folkloru konusundaki soru işaretlerimi gideren ve desteğini esirgemeyen Doç. Dr. Seçkin SARP KAYA'YA teşekkür ederim. Ayrıca çalışmanın konusunu oluşturan oyunun yapımcısı Ali Can Meydan'a, Berzah Games oyun yapım ekibine, kaynak kişi olmayı kabul edip görüşme için zaman ayıran oyunculara, youtube platformunda Uruz'u inceleme konusu yapan oyun yayıncılarına, beni kaynak kişilere yönlendiren oyun severlere ve çalışma sürecim boyunca desteklerini hissettiğim arkadaşlarıma ve aileme teşekkür ederim.



İÇİNDEKİLER

	Sayfa
İÇ KAPAK	i
ONAY	ii
ETİK BEYAN	iii
ÖZET	iv
ABSTRACT	v
TEŞEKKÜR	vi
İÇİNDEKİLER	vii
ŞEKİLLER DİZİNİ	ix
KISALTMALAR ve SİMGELER	x
GİRİŞ	1
Araştırmanın Amacı ve Kapsamı	4
Araştırmanın Önemi	4
Teorik Çerçeve ve Hipotezler	4
Araştırma Metodolojisi	5
Veri Kaynakları	5
Analiz Yöntemi	5
Literatür	5
1. KAVRAMSAL İLİŞKİLER VE GELİŞİM SÜREÇLERİ	7
1.1. Kültürel Anlamıyla Oyun Kavramı	7
1.2. Oyunun Dijital Çağdaki Değişimi: Video Oyunu Kavramı	12
1.3. Dijital Folklorun Gelişimine Bakış	16
1.4. Dijital Folklorun Adlandırılma ve Anlamlandırılma Süreci: Netlore, Siber Folklor ve Netnografi Kavramları	25
1.5. Dijital Oyunun Üretim Tüketim ve Pazarlama Süreçleri	29
1.6. Video Oyunu Endüstrisi ve Kültürel Dayanakları	31
1.7. Video Oyunu ve Mitoloji İlişkisi	33
1.8. Video Oyunu İçeriklerinde Mitolojinin Kullanılışına Dair Örnekler	34
2. GELENEĞİN DÖNÜŞÜMÜ VE GÜNCELENMESİ BAĞLAMINDA URUZ ADLI VIDEO OYUNU	38
2.1. Uruz Er Kişinin Geri Dönüşü (Return Of The Er Kishi) Oyunu	38
2.2. Uruz Er Kişinin Geri Dönüşü Adlı Oyunun Göstergebilim Kuramına Göre İçerik Yapılanması	40
2.2.1. Görsel İşaretler ve Simgeler	41
2.2.1.1. Savaş Aletleri: Ok, Yay ve Kılıç	41
2.2.1.2. Savaş Kıyafetleri	44
2.2.1.3. Otağlar, Çadırlar ve Kaleler	45
2.2.1.4. Demircilik	46
2.2.1.5. Şaman Davulu	47
2.2.1.6. Kilim ve Halı	48
2.2.1.7. Yiyecek ve İçecek Unsurları	49
2.2.1.8. Hayvanlar	50
2.2.1.8.1. Geyik	51
2.2.1.8.2. Kurt	51
2.2.1.8.3. Yılan	52
2.2.1.8.4. Anka Kuşu	53
2.2.1.8.5. Tulpar	54
2.2.1.8.6. At	55
2.2.1.8.7. Boğa	56
2.2.1.8.8. Deve	57
2.2.1.8.9. Kaz	57
2.2.1.9. NAZAR BONCUĞU	58
2.2.1.10. Ecinni	58
	vii

2.2.1.11. Karayılan Yumurtası	59
2.2.2. Simgelere Eşlik Eden Kişiler	60
2.2.2.1. Kazan Bey	60
2.2.2.2. Uruz	61
2.2.2.3. Kara Göne	62
2.2.2.4. Kara Tekfur	63
2.2.2.5. Şaman/Kam Ata	64
2.2.2.6. Erlik	65
2.2.2.7. Tepegöz	66
2.2.2.8. Diğer Karakterler	67
2.2.3. Oyunda Kadın Karakterler ve Kadın Tipi	67
2.2.3.1. Umay Ana	68
2.2.3.2. Od Ana	69
2.2.3.3. Burla Hatun	70
2.2.3.4. Diğer Kadın Karakterler	72
2.2.4. Dil ve Söze Ait Yapılanma	72
2.2.4.1. Bitig ve Dua Bölümü	73
2.2.5. Oyunda Kullanılan Kültürel Dekorlar ve Efektler	74
2.2.5.1. Demirkazık Yıldızı	75
2.2.5.2. Oyunda Kullanılan Diğer Kültürel Unsurlar	76
2.3. Oyunun Senaryosunun Dede Korkut Kitabı İle İlişkisi ve Türk Kültüründe Yer Almayan Unsurlar	76
3. URUZ ADLI VIDEO OYUNUNUN UYGULAMALI HALK BİLİMİ AÇISINDAN İNCELENMESİ	77
3.1. Uygulamalı Halk Bilimi ve Video Oyunları	77
3.2. Uruz Er Kişinin Geri Dönüşü Adlı Oyunun Üretim ve Pazarlama Süreci	79
3.2.1. Sanat Yönetimi	83
3.2.2. Hedef Kitle ve Geri Dönüşler	84
3.3. Kültürel Aktarım İşleviyle Uruz Er Kişinin Geri Dönüşü Adlı Oyunun İncelenmesi	87
3.3.1. Oyundan Sonra Dede Korkut Kitabı'na ve Türk Kültürüne Dair Gelişen Farkındalıklar	89
3.3.2. Oyunun Ardından Türk Kültürüne ve Mitolojisine Ait Unsurların Araştırılması	91
3.3.3. Oyunun İşlevselliğinin İncelenmesi	92
3.3.4. Oyuna Dair Öneriler ve Uruz'a Benzer Oyunlar	95
TARTIŞMA, SONUÇ VE ÖNERİLER	100
KAYNAKLAR	103
EKLER	110
BENZERLİK RAPORU ÖZET SAYFASI	111
ÖZGEÇMİŞ	112

ŞEKİLLER DİZİNİ

	Sayfa
Şekil 1.1. Çocukların Üstlendikleri Rollere Göre Çevrim İçi Riskler	15
Şekil 1.2. Dijital Ebeveyne ait roller	16
Şekil 1.3. Campaign sitesi “A Short History of Social Media” başlıklı yazı.	19
Şekil 1.4. The Point of view from Social Media and Folklore	22
Şekil 1.5. (Web scraping –veri kazıma- adımları)	23
Şekil 1.6. Discord Oyun Sunucusu Etkinliği	28
Şekil 1.7. Age of Mythology adlı oyunun tanıtım görseli	35
Şekil 1.8. Assassin's Creed Odyssey	35
Şekil 1.9. Hellblade Senua's Sacrifice	36
Şekil 1.10. Okami video oyunu tanıtım görseli	36
Şekil 1.11. Titan Quest adlı oyunun tanıtım görseli	37
Şekil 2.1. Uruz Oyununun Tanıtım Görseli	39
Şekil 2.2. Ok ve Yay kullanan Oğuz Beyleri	42
Şekil 2.3. At Üzerinde Elinde Yay ile Kazan Bey	43
Şekil 2.4. Uruz ve Savaş Kıyafetleri	43
Şekil 2.5. Düşman Askerleri Uruz'u Döverken	44
Şekil 2.6. Altın Elbiseli Adam Zırhı Giymiş Uruz	45
Şekil 2.7. Oyunda Derbent Kalesi	46
Şekil 2.8. Oyunda Demirci	47
Şekil 2.9. Şaman ve Davulu	48
Şekil 2.10. Oyunda Kilim	49
Şekil 2.11. Uruz'a Satılan Yiyecekler	50
Şekil 2.12. Geyik Uruz'a Yol Gösteriyor	51
Şekil 2.13. Oyunda Kurt'un Yolu Bölümü	52
Şekil 2.14. Uruz Yılan ile Savaşıyor	53
Şekil 2.15. Anka Kuşu	54
Şekil 2.16. Oyunda Tulpar ve Uruz	55
Şekil 2.17. Burla Hatun Atı İle Savaşmaya Giderken	56
Şekil 2.18. Uruz Boğa ile Savaşıyor	56
Şekil 2.19. Oyunda Develer	57
Şekil 2.20. Kam Ata Nazar Gücü Kullanıyor	58
Şekil 2.21. Oyunda Ecinni	59
Şekil 2.22. Kortak ve Karayılan Yumurtası	60
Şekil 2.23. Oyunda Salur Kazan	61
Şekil 2.24. Uruz Otağında	62
Şekil 2.25. Oyunda Kara Göne	63
Şekil 2.26. Kara Tekfur'un Oğuzlara Esir Düşmesi	64
Şekil 2.27. Oyunda Şaman	65
Şekil 2.28. Oyunda Erlik Karakteri	66
Şekil 2.29. Tepegöz 'ün Uruz Tarafından Öldürülmesi	67
Şekil 2.30. Oyunda Çoban Karakteri	67
Şekil 2.31. Umay Ana Uruz'a Sesleniyor	69
Şekil 2.32. Oyunda Od Ana Karakteri	70
Şekil 2.33. Burla Hatun'un Askeri Yetkisi	71
Şekil 2.34. Salur Kazan'ın ve Burla Hatun'un Divandaki Yeri	72
Şekil 2.35. Oyunda Kırk İnce Belli Kız	72
Şekil 2.36. Kazan Bey'in Uruz'a Verdiği Görev	73
Şekil 2.37. Oyunda Dua ve Bitig Adlı Bölüm	74
Şekil 2.38. Oyunda Kızıl Gök	75
Şekil 2.39. Oyunda Demirkazık Yıldızı	76
Şekil 2.40. Oyunda Kemüklü Er	77

KISALTMALAR ve SİMGELER

Kısaltma/Simge	Tanım
AAA	En kaliteli oyun
AC	Assassin's Creed adlı video oyunu
APARNET	Advanced Research Projects Agency Network (İleri Araştırma Projeleri Ajansı Bilgisayar Ağı)
Bknz	Bakınız
Drs.	Dede Korkut Kitabı Dresden Nüshası
DLT	Divanü Lugâti't-Türk
GTA	Grand Theft Auto adlı oyun
Çev.	Çeviren Kişi
Fps oyun	First Person Shooter (Karakterin gözünden oynanan video oyunları)
MEB	Milli Eğitim Bakanlığı
SOKÜM	Somut Olmayan Kültürel Mirasın Korunması Sözleşmesi
UNESCO	United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization
TDK	Türk Dil Kurumu
TPS	Third-Person Shooter (Üçüncü şahıs bakış açısındaki oyunlar)
KK	Kaynak Kişi
Npc	Non-Player Character (oyuncu olmayan karakter)
PC	Personal Computer (Kişisel bilgisayar)
RPG	Role-Playing Game (Rol yapma oyunu)
Vb.	Ve benzeri
Vd.	Ve diğerleri
Vs.	Vesaire
Yay. Hzl.	Yayına hazırlayan

GİRİŞ

Folklorun araştırma sahası, internetin hayatımıza dâhil olmasıyla birlikte genişlemiş netlore, siber folklor, internet folkloru isimleriyle anılan araştırma alanları oluşmuş ve bu durum folklorun tanımını yapılandırmayı gerekli kılmıştır. Sanal topluluğun bir halk oluşturup oluşturmayacağı tartışılmış, sanal ortamda bir araya gelen ve etkileşim içine giren topluluklara “dijital halk”, siber çağın içinde doğan kuşağa “dijital yerliler” adları verilmiştir (Prensky, 2004). Dünya “küresel bir köye” dönüşürken “küreyerel toplum” kendine özgü normlar, davranış kalıpları ve dil yaratmış, elektronik alt kültürler ortaya çıkmıştır (Dijk, 2018, s. 30). Siber uzamın kültürel yapısı, her ne kadar internetin çok yönlülüğü gereğince üretime teşvik etse de esasen tüketim odaklıdır, kitle kültürünün iktidarındadır. Sosyal ağlar, e-alışveriş siteleri, forumlar, bilgisayar oyunları vb. üretimler her geçen gün daha fazla insanın mekândan bağımsız olarak etkileşim içine girdiği mecralar olmuştur. Bu mecralar ticari temellere dayanan, hedefli reklamcılığın yapıldığı, tüketici kitlenin belirli yönlendirmelere maruz kaldığı, devasa ekonomileriyle küresel şirketlerin elindedir. Kültürel yozlaşma, kültür krizi, geleneğin dönüşümü/değişimi veya güncellenmesi hususlarını incelemek için toplumun neredeyse bütün yaşayışına nüfuz etmiş dijital kültürü incelemek elzem durumdadır. Sanal alan artık kendi varlığını ortaya koymaktadır; onun alanı, kuralların olduğu aynı zamanda hem anlamların hem anlamsızlıkların olduğu (Bauman, 2011, s. 110) karmaşık ve dinamik bir alandır. İnternet sayesinde dünyanın herhangi bir yerinden yayılan (viral olan) içerik, saniyeler içinde binlerce görüntülenme alabilir, sosyal ağlarda bir araya gelen kitleler, iktidarın karar mekanizmalarını etkileyebilir, oldukça kısa bir sürede toplumu ilgilendiren bir konuda kamuoyu oluşturulabilir, bir anda tüketilen ürün yine bir anda unutulabilir durumdadır. İkincil sözlü kültür ortamını oluşturan internet çağı, insanın geçmişte ihtiyaç duyduğu bazı zihinsel şemalarda değişikliklere sebep olmuş; hafıza, hatırlama ve dikkat süreçleri olumsuz yönde etkilenmiştir. Folklor disiplini yalnızca kültürel üretimin arşivlenmesiyle ilgilenmez, folklor halk var olduğu sürece üretilmeye devam edecek, çağ ile beraber yaşayacak canlı bir disiplindir. Şartlar değiştikçe folklorun araştırma yöntemi de değişmekte; kendisini güncellemektedir. Netlore ve Netnografi kavramları bu bağlamda ortaya çıkmıştır. Kültürün yaşanılan çağın şartlarına göre şekillenen dinamik yapısı, siber çağda dijitalleşmiş olarak karşımıza çıkmaktadır. Sosyal ağlar ve dijital medya kapitalizmin tüketim ideolojisini sürdürmesini sağlamakta ve sanal üretimler vasıtasıyla kültür endüstrilerinin oluşumuna zemin hazırlamaktadır. Kitleler; haz (Kara, 2014, s. 54), görünür olma, beğenilme, eşit erişim hakkına sahip olma gibi vaatlerle tüketime yönlendirilmektedir. Dijital üretimler, küresel kapitalizme sermaye yoluyla aracı olurken maddi olmayan emeği kullanmaktadır. Bu anlamda dijital oyun sektörü oyun yapım şirketlerinin yüksek ciroları sayesinde küresel ölçekte destek bularak büyümektedir. Başka bir ifadeyle küreselleşen dünyada oyunların sürekli yeniden üretilmesi üretim-tüketim-yeniden üretim döngüsünü oluşturmakta, oyun sektörü her geçen gün genişlemektedir. Yapılan son araştırmalara göre dünyada video oyunu oynayanların sayısı, yaklaşık olarak 3.09 milyar kişiyi bulmaktadır. Bu verilerin özellikle son yedi senede %32'lik bir artış göstererek 1 milyardan fazla arttığı bilinmektedir. Oyuncu sayısı 2024 yılında tahmini olarak 3,32 milyar kişiyi bulacaktır. E-spor dâhil

olmak üzere dijital oyunların piyasa değeri ise 197,11 milyar dolar kadardır (Explodingtopics, 2023). Video oyunu sektörü Türkiye’de 1996 yılında yabancı yapımların dağıtıcılığını yürüten şirket ile başlamış (Dikmen, 2019, s. 308), daha sonra yapım şirketi olarak 1997 yılında faaliyete geçilmiştir. Bu anlamda Pusu adlı video oyunu, gelişim aşamalarında Türk yapımcıların aktif rol aldığı ilk Türk video oyunudur (Binark ve Sütçü Bayraktutan, 2008, s. 105-106). Pusu oyunu Türkiye’nin üç boyutlu ilk oyunudur. Oyun aksiyon/macera türünde olup Fatih adındaki karakterin babasını kurtarmasını konu alır. Pusu’dan önce Koridor adlı bir video oyunu piyasaya sürülmüşse de bu oyunun yapımı Türklere ait değildir, bu sebeple Pusu ilk Türk yapımı video oyunu kabul edilebilir. Zamanla dağıtıcılık ve yapımcılık hız kazanır. İnternet, kullanıcılarına üretimin ve tüketimin hızlı ve aynı kişilerce yapılması fırsatını sunar. Bu sebeple oyun sektöründe bağımsız yapımcılar üretketici konumundadır. Dolayısıyla dijital oyunlar, hem büyük ölçüde hitap ettiği genç kuşak hem de şirketler veya bağımsız yapımlar olmak üzere genişleyen pazarıyla zengin bir araştırma alanı haline gelmiştir. Video oyunlarını geleneksel oyunun evrimleşmiş hali olarak görmek yanlış sayılmamakla beraber yetersizdir. Video oyunları dijital üretimler içerisinde folklor yaratımına oldukça müsait bir alandır. Yalnızca oyuncuların anlayabileceği terminoloji, oyuncuların kendi aralarında karakterlere ve görevlere verdiği isimler, oyuncuların gerçek hayatta bir araya gelerek oyun temalı etkinlikler düzenlemeleri, geniş bir hikâye üzerinden şekillenen oyunların; oyuncuların kültürel belleklerine yaptığı katkı, oyunun anlattığı hikâye, oyun yayıncılığı gibi unsurlar folklorun inceleme konusu olabilir. Geleneksel anlamıyla anlatıcı-anlatı-dinleyici üçgeni, video oyunlarında yapımcı-oyun-oyuncu bakışıyla ele alınabilir. Dijital oyun sektörünün küresel ölçekte olduğu kadar yerel ölçekte de büyüdüğü gözlemlenmektedir. Gerek küresel gerek yerel pazardaki dijital oyunlar mutlaka halk kültüründen izler taşımaktadır. Yaratım, dağıtım ve aktarım gibi süreçleri içeren video oyunu, gelişen teknolojilerle birlikte kullanıcı etkileşimli (interaktif) bir bağlam kazanırken yapım şirketleri hedef kitleye dair verileri toplamaktadır, oyun türleri ve içerikleri de büyük ölçüde buna göre şekillenmektedir. Dolayısıyla dijital içerik üreticileri tüketici kitlesine ait demografik koşulları ve kültürel yapıyı üretim sürecine dâhil etmektedirler. Araştırma geçmişi çok eskiye dayanmayan video oyunlarına karşı 2000’li yıllarla başlayan ilgi son zamanlarda ciddi anlamda artış göstermiştir. Oyunun da bir anlatı türü olduğu göz önünde bulundurulduğunda mutlaka kendinden önceki anlatılarla ilişkisi mevcuttur. İşte bu bağlamda video oyunları, kadim anlatıların, mitik tasavvurların en sık kullanıldığı alandır. Mitlerden ve mitolojiden yoğun olarak beslenen dijital oyunlar, yoğun ilgi görmekte, mitolojiye dair farkındalıklar yaratmaktadır. Bu sebeple denilebilir ki video oyunlarının kültür aktarma işlevi bulunmaktadır. Her ne kadar kurumsal kültürü içerse de dijital üretimler, halk kültüründen beslendiğinde ve interaktif bir fonksiyonu bulunduğunda rağbet görmektedir. Buna karşılık oyun yayıncılığı icra bağlamına uymaktadır ve o da rağbet görmektedir. Bütün bu sebepler dolayısıyla video oyunları ve halk kültürü ilişkisi halk bilimi açısından incelenmelidir. Geleneksel oyunun incelenmesinde kullanılan yöntemlerden katılımlı veya katılımsız gözlem, görüşme, yarı yapılandırılmış görüşme gibi metotlar video oyunlarında kullanılmalıdır (Sarpkaya, 2021, s. 168). Halkın bilgisine dayanan ve halkın içinde olduğu çok çeşitli konular veya halkı ilgilendiren sorunlar üzerinde istendik davranışı, alternatif

çözüm yollarını üretebilecek gücü olan uygulamalı halk bilimini video oyunu alanında kullanmak mümkündür. Video oyunları küresel boyuttaki pazarı ve erişilebilirliği sayesinde kültür tanıtımı, kültürel pazarlama, kültürel değerlerin aktarımı, kültürel etkileşim gibi imkânlar sunmaktadır. Türkiye’de Avrupa’ya göre geç başlayan video oyunu yapımcılığında genel anlamıyla kültürel özel anlamıyla mitolojik hikâyelerden birkaç örnek dışında yararlanmamıştır. Yunan mitolojisi, Slav mitolojisi, İskandinav mitolojisi ve Japon mitolojisi gibi mitolojiler küresel çaptaki yapımların pazarladığı oyunlara konu olurken dünya üzerinde milyonlarca oyuncu tarafından oynanmış, kültürel pazarlamada başarı elde etmişlerdir. Uygulamalı halk bilimi halkın bilgisini pratiğe dökmek ve o bilgiyi yaşatmaktır. Bu bağlamda video oyunları için zengin bir kaynak teşkil eden Türk mitolojisi ve Türk kültürü çeşitli sebeplerle oyunlaşmaya geç başlasa dahi kurgusu ve temasıyla öncü sayılabilecek bir oyun ortaya konulmuştur. Uruz Er Kişinin Geri Dönüşü (Return of The Er Kishi) adlı oyun, konusunu Dede Korkut Boylarından Kazan Bey’in Oğlu Uruz Bey’in Tutsak Düştüğü Boy’dan almaktadır. Uruz oyunu Steam adlı platformda 2020 yılında yayınlanmaya başlamıştır. Son güncellemelerle beraber üç farklı hikâye üzerinden oynanabilen oyun, karakterin görevleri yerine getirdiği iki boyutlu bir platform oyunudur. Oyun, içerik yapısı ve sanat tasarımı olarak Türk kültürüne uygun görünüşüyle, Türk mitolojisini konu edinmesiyle ve bağımsız (indie) bir Türk yapım olmasıyla uygulamalı halk bilimi açısından incelenmeye değerdir. Bu çalışmanın ilk bölümünde öncelikle oyun kavramı, kültürel anlamıyla tartışılacak, oyunun değişen dünyadaki yerine değinilecektir. Dijitalleşmeyle beraber oluşan sanal ortam folkloru ve bu bağlamda netlore, netnografi, siber folklor kavramları açıklanacak, video oyununun tanımı, üretim aşamaları, türleri ve sınıflandırmaları ortaya konulduktan sonra dijital oyun endüstrisinin kültürel dayanakları, geleneksel oyunun dönüşümünü besleyen sosyo-kültürel dinamikler ve video oyunu folklorundan söz edilecektir. İlk bölümde söz edilen oyun kavramının, video oyunu kavramının ve dijitalleşmenin gelenekte yarattığı dönüşüm ikinci bölümde Uruz oyunu örneği üzerinden aydınlatılacaktır. Bu bölümde göstergebilim kuramına göre içerik yapılanması, oyunda yer alan Türk kültürü ve Türk mitolojisi unsurları, Uruz oyunun Türk kültürüne uygunluğu incelenecektir. Üçüncü bölümde uygulamalı halk bilimi bağlamında video oyunu, oyunun üretim ve pazarlama aşamaları, oyuna dair geri dönüşler, sanat tasarımı hakkında bilgi verilecektir ve oyunun kültürel aktarım ve kültürel farkındalık yaratma noktasında etkinliği, oyuncuların verdiği dönütler ışığında yorumlanacaktır. Değerlendirmenin verileri oyunun içeriği, oyunun yapımcısı, yapım şirketi ve oyunu oynayan 44 oyuncuyla yapılan yarı yapılandırılmış görüşme yoluyla toplanacaktır. Burada özellikle oyunun yapımcısıyla yapılan görüşme ve oyunun Türk kültürüne dair oyun yapma farkındalığı ile geliştirilmesi, uygulamalı halk bilimi açısından değerlidir. Görüşmede oyun yapma süreçleri, bu süreçte karşılaşılan zorluklar, oyunun içeriğinde kullanılan kaynaklar, dijital oyun pazarı ve kültürel pazarlama araçları hakkında önemli çıkarımlara ulaşılmıştır.

Araştırmanın Amacı ve Kapsamı

Araştırmanın amacı, Türk mitolojisine ve Türk kültürüne ait unsurları içeren Uruz Er Kişinin Geri Dönüşü adlı oyunu halk bilimi açısından ele alarak video oyunu ve kültür ilişkisini ortaya çıkarmaktır. Video oyunlarının büyük bir çoğunluğu mitleri ve mitolojileri içermektedir. Şimdilik Türk mitolojisini içeren en kapsamlı oyun; Uruz Er Kişinin Geri Dönüşü adlı oyundur. Çalışmayla Türk mitolojisinin video oyunları için zengin bir kaynak olduğunun altını çizmek ve video oyunlarının halk biliminin yeni bir alanı olduğunu bildirmek maksadındayız. Bu anlamda da Türk mitolojisinden beslenen oyunların çoğalmasını ummaktayız. Türk kültürüyle ilgili unsurları içeren pek çok oyun vardır, ancak çalışmanın sınırı en kapsamlısı olan Uruz: Er Kişinin Geri Dönüşü adlı oyun olarak belirlenmiştir. Söz konusu oyunun ihtiva ettiği bütün kültürel unsurlara değinilmiş ve oyunun kültürel aktarımı nasıl sağladığı gösterilmiştir. Oyunun içeriği ile beraber üretim ve tüketim aşamalarını kapsayan bir yaklaşımla oyunun yapımcısı ve oyuncularını da araştırmaya dâhil edilmiştir. Oyuncuların oyunu oynamadan önce ve sonra Türk kültürüyle ilgili görüşleri incelemenin önemli bir parçasını oluşturmaktadır.

Araştırmanın Önemi

Dünyaca ünlü video oyunlarının içerik üreticileri mitlerden ve mitolojilerden sıklıkla yararlanmaktadır. Bu sayede Yunan mitolojisi, İskandinav mitolojisi, Mısır mitolojisi, Slav Mitolojisi gibi çeşitli mitolojiler ve kültürler bütün dünya tarafından tanınmaktadır. Türk mitolojisi de hem yerli hem yabancı pek çok yapımda yer almıştır. Bununla beraber Türk yapımı bir oyun olan Uruz: Er Kişinin Geri Dönüşü adlı oyun, çok katmanlı ve geniş etkileşimli oluşuyla diğerlerinden ayrılmaktadır. Kazan Bey'in oğlu Uruz'un tutsak ediliş hikâyesinden esinlenilerek üretilen oyun, kültürel sunum açısından incelenmeye değer bir örnektir. Kültürel canlılık mitolojilerin sembollerle yeniden yaratılmasına ve kültürün gelecek kuşaklara aktarılmasına bağlıdır. Gençlerin ve çocukların dijital oyunlara düşkünlüğü pek çok eğitim, psikoloji ve sosyoloji araştırmasına konu olmuştur. Bu anlamda bir kültür aktarım aracı olarak dijital oyunlar (video oyunları) halk bilimci gözüyle incelenmelidir. Ayrıca Uruz oyununun geniş çapta yayılım sağlayan steam dijital dağıtım platformunda sunulması da Türk oyun dünyası için oldukça önemli bir olaydır. Video oyunları ve Türk halk bilimiyle ilgili değerli çalışmalar bulunmakla beraber bunların sayıları oldukça azdır, bu sebeple çalışmanın önemli olduğu düşünülmektedir.

Teorik Çerçeve ve Hipotezler

Çalışmanın teorik çerçevesini video oyununun halk kültürüyle ilişkisini ortaya koyan yazılı kaynaklar, steam dijital sunum platformunda yer alan Uruz: Er Kişinin Geri Dönüşü adlı oyunun içerik analizi, söz konusu oyunun oyuncuları ve yapımcısıyla görüşme yöntemi belirlemiştir. Çalışmada video oyunu ve Türk kültürü ilişkisi Uruz: Er Kişinin Geri Dönüşü adlı oyun üzerinden halk bilimsel bir yaklaşımla sorgulanmıştır. Çalışmada bahsedilen video oyunu görsel ve işitsel unsurlarıyla içerik analizi yapılmıştır. Oyunu oynayan 44 kullanıcının görüşleri neticesinde oyunun kültür aktarımı ve sunumu

noktasında işlevi ortaya konulmuştur. Bunların yanı sıra video oyununda katılımcı gözlem derleme yöntemi kullanılmıştır.

Araştırma Metodolojisi

Uruz: Er Kişinin Geri Dönüşü adlı oyun hakkında elde edilen veriler nitel araştırma yöntemiyle değerlendirilmiştir. Çalışmanın verileri netlore sahasından toplanmaktadır dolayısıyla çalışmada netrografik analiz yapılmıştır. Söz konusu video oyununa geleneksel bir oyun gibi yaklaşılabilecek ve video oyunu folklorunun kültürel mahiyeti tartışılmıştır. Örneklem olarak Uruz: Er Kişinin Geri Dönüşü adlı video oyunu seçilmiştir. Söz konusu video oyununun oyuncular ve oyunun yapımcısıyla yapılan görüşmeler neticesinde video oyununun kültürel aktarım rolü ortaya koyulmuştur. Örneklem grubunu oluşturan oyuncuların Türk kültürü ve video oyunu ile ilişkili görüşlerine başvurulmuştur.

Veri Kaynakları

Çalışmanın başlıca veri kaynağı Uruz: Er Kişinin Geri Dönüşü adlı oyunun katılımcı gözlem derleme yöntemiyle derlenen içeriği, oyuncularıyla ve yapımcısıyla yapılan görüşmelerdir. Bunların yanı sıra video oyunları üzerine yapılmış kültürel çalışmaların içerik analizleri araştırmanın veri kaynaklarından. Çalışma geleneksel oyun ile dijital oyunun karşılaştırmasını yaptığı için kavramsal olarak oyunu konu alan kaynaklar ve kaynakçada belirtilen kaynaklar veri kaynakları arasındadır. Uruz oyunu ile ilgili yorumların ve güncellemelerin yapıldığı dijital pazarlama platformu steam de veri kaynağıdır.

Analiz Yöntemi

Çalışmada video oyunları ve kültür ilişkisini ele alan yazılı kaynaklardan, belirlenen oyunla ilgili sözlü kaynaklardan ve katılımcı gözlem derleme yöntemiyle oyunun içeriğinden faydalanılarak kültür aktarımı ve kültür sunumu hakkında işlevsel bir değerlendirme yapılmıştır. Uruz: Er Kişinin Geri Dönüşü (Uruz: Return of The Er Kishi) adlı video oyunun Türk halk bilimiyle bağlantısı ortaya konulmuştur. Uygulamalı halk biliminde geleneksel bir oyunun analizinde kullanılan yöntemler dijital bir oyun üzerinde denenmiştir.

Literatür

Video oyunu ve Türk halk bilimi bağlamında müstakil bir kitap bulunmamasına rağmen 2019 yılında Arı Sanat yayınevinden çıkan, editörlüğünü Mehmet Özdemir'in yaptığı "Dijital Kültür (Tradijital-Medya-İnternet-Edebiyat ve Halk bilimi Araştırmaları)" adlı kitapta, 269-288 sayfaları arasında Fatih Balcı'nın "Dijital Kültürde Çocuk Oyunları" başlıklı bir yazısı bulunmaktadır. Video oyunu ve Türk halk bilimi bağlamında doktora ve yüksek lisans tezi bulunmamaktadır. Video oyun folkloruyla ilgili yedi makale bulunmuştur.

1. Modern Dünyanın Sanal Mitleri: Bilgisayar Oyunları, Ezgi Metin Basat, 2011: Çalışmada Umaykut Efsanesi adlı oyunun mitolojik anlatısından hareketle mitlerin dijital dünyada nasıl yeniden yaratıldığı anlatılmaktadır.

2. Türk Mitolojisinin Teknolojik Güce ve Karaktere Etkisi: Monster Bilgisayar Modelleri, Hasan Kızıldağ, 2019: Makalede Monster bilgisayarın model karakteri oluşturmada Türk mitolojisinden esinlenen kültürel kodları kullandığı saptanmıştır.
3. Potansiyel Bir Karşı-Hegemonya Alanı Oluşturma Aracı Olarak Devasa Çok Oyunculu Çevrimiçi Oyunlar, Tülin Sepetçi, 2021: Makalede çok oyunculu çevrimiçi oyunların oyuncularda karşı hegemonya alanı yarattığı ve oyunların kendi kültürel alanlarını oluşturduğu tespit edilmiştir.
4. Dijital Oyunlardaki Türk Mitolojisi Üzerine Bir İçerik Analizi, Seçkin Sarpkaya, 2020: Makalede 2000 yılından bu yana yayınlanan dokuz dijital oyunun mitolojik boyutuna değinilmiş, dijital oyun alanının halk bilimi açısından mahiyeti üzerinde durulmuştur.
5. Geleneksel Çocuk Oyunlarından Çok Oyunculu Çevrimiçi Oyunlara: Sosyal Gelişim Alanları Üzerine Bir Değerlendirme, Samet Kılıç, 2021: Çalışmada çevrimiçi oyunların yalnızca zararlı yönlerinin bulunmadığı, bireyler üzerinde faydalı etkilerinin de olduğu ve oyunlara bütünlüklü bir açıdan bakılması gerektiği tespit edilmiştir.
6. Dijital Oyun/Video Oyunu Folkloru Üzerine Bir Yöntem Denemesi, Seçkin Sarpkaya, 2021: Seçkin Sarpkaya'nın 2021 yılında yayınladığı "Dijital Oyun/Video Oyunu Folkloru Üzerine Bir Yöntem Denemesi" adlı makalesi Uluslararası Halkbilimi Araştırmaları Dergisinde yayınlanmıştır. Makalede Türk halk bilimcilerin dijital oyunları neden ve nasıl çalışması gerektiği tartışılmıştır. Sonuç olarak Türk halk bilimcilerinin dijital oyunlar üzerine çalışmasının oyunların Türk kültüründen doğru bir şekilde faydalanmasına olanak sağlayacağı görülmüştür.
7. Sözlü Anlatıdan Dijital Oyuna Yaratıcı Kültürel Endüstriler Bağlamında "Uruz: Return of the Er Kishi", Gülnaz Çetinkaya, 2022: Makalede "Kazan Bey Oğlu Uruz Bey'in Esir Düştüğü Boy" adlı anlatının dijital oyun olarak Uruz oyununda yer alışı incelenmiş, dijital oyunların kültürel aktarım aracı ve kültürel bellek taşıyıcısı olarak kullanılışının üzerinde durulmuştur.

1. KAVRAMSAL İLİŞKİLER VE GELİŞİM SÜREÇLERİ

1.1. Kültürel Anlamıyla Oyun Kavramı

Hoş zaman geçirme, oyalanma, eğlenme ve eğitime gibi işlevleri olan ve belirli kurallar, sınırlar dâhilinde gerçekleştirilen eylem şeklinde tanımlanan oyun, kültür açısından bakıldığında bu tanımdan çok daha fazlasını ifade etmektedir. Kültürün hangi ihtiyaçlardan, neden veya nasıl doğduğu birçok araştırmacının üzerinde durduğu bir konudur. Kültür tarihçisi Huizinga kültürün oyuna içkin olduğunu işaret ederek oyunun kültürden daha eski olduğunu söyler (Huizinga, 2020, s. 17). Bu anlamda Huizinga, oyun kuramıyla pek çok kültür kuramcısını etkilemiştir. Onun oyun kuramı, aydınlanmacı söylemin aksine kültürün tamamen akıl ürünü olmadığını ortaya koyan bir yaklaşımın sonucudur. Huizinga, kültürün bizatihi olarak oyun üzerine inşa edildiğini ve salt oyunun bugünkü medeniyetin temellerinden biri olduğunu ifade eder (1998, s. 5). Oyun hakkında konuşurken onun hangi bakış açısıyla ele alındığına değinmekte yarar vardır. Örneğin oyunun tümel özelliklerinin belirlenmesi Wittgenstein’a göre olanaklı değildir. Çünkü Wittgenstein, oyunların hepsinde ortak olan hiçbir şey olmadığını düşünür. Bir oyun ile başka bir oyun arasında ilk bakışta benzerlikler görülse dahi bu benzerlikler sürüp gitmez, benzer türden oyunlarda bile (kâğıt oyunları, spor müsabakaları, şans oyunları vb.) zamanla yeni tip özellikler ortaya çıkar. Bu sebeple oyunlar hakkında genel yargılarda bulunmak doğru değildir, ancak oynanan şu veya bu oyun üzerine konuşulabilir (Dursun, 2019, s. 13). Buna karşılık oyunun birtakım biçimsel özellikleri çoğu araştırmacıya göre saptanabilir durumdadır. Platon’a göre insan bir anlamda tanrının oyuncağıdır. Akıl insana tanrı tarafından bahşedilmiş en kıymetli şeydir, daha açık şekilde ifade etmek gerekirse insan irade sahibi bir kukladır. Tanrı ve insan arasında ezelden beri sürüp giden bir oyun vardır ve insana düşen görev aklını en iyi şekilde kullanarak ideal devleti kurmaktır. İnsan irade sayesinde tanrının oyununa dâhil olabilir veya kendi oyununda etkin bir rol üstlenebilir. Oyun eğitim açısından da oldukça önemlidir. Platon’a göre eğitimi oyun yoluyla uygulamak gerekir, çünkü oyun insanın doğuştan yatkın olduğu yegâne şeydir. Bu sayede insanın potansiyelini en iyi şekilde açığa çıkarmak mümkün olur. Oyun çocuğu ideal düzene uyumlu hale getiren bir biçimlendirme sürecidir (Toker, 2005, s. 11). Platoncu oyun insanın bağımsızlığını vurgulayan ve taklide dayalı mimetik bir davranış kalıbıdır. Burada sözü edilen taklit doğal değil; tamamen iradenin ve aklın devrede olduğu bir taklittir. İnsan çocukluğundan itibaren akıllı oyunlar oynayarak kusursuz bir yurttaş olma yolunda ilerlemelidir. Ayrıca insan akıl oyunları oynayarak tanrıların mertebesine ulaşabilir ve bu onun en üstün hasletidir. Kant’ın görüngü (fenomen) ve kendinde olan (noumen) söyleminden etkilenen Schiller, oyunu iki farklı güdünün birleştiği yerde görür. Schiller’e göre oyun güdüsü hem bağımlılığın hükmündeki duyuşal güdülerin hem de hiçbir bağıllığı kabul etmeyen biçim güdülerinin kesişim kümesindedir. Güzel olan bu iki güdünün ortak nesnesidir; oynamak güzeldir ve yalnızca güzel olan oynanmalıdır. Platon gibi Schiller de oyunun eğitim işlevine gönderme yapmıştır, oyun eğitim için etkili bir yoldur (Dursun, 2019, s. 39).

Oyunun çizgileri belki de en ilkel haliyle hayvanlar arasında belirlenmiş durumdadır. Örneğin yavru köpekler, oyun oynadığı arkadaşının kulağını ısırmayı yasaklayan kurala uyarlar. “Sanki korkunç öfkeliymiş gibi davranırlar ama bütün bunların içinde, özellikle, aşırı ölçüde bir zevk almakta ve

eğlenmekte oldukları” bellidir (Huizinga, 2020, s. 18). Oyunun sınırları insanlar için de bellidir, sınırlar her türden oyunda mutlaklıdır. Huizinga’ya göre oyun keyfeker olabileceği gibi çoğunlukla bir amacı vardır. Kültür sonrası süreçlerin hepsinde oyun, maddi ve araçsal bir anlam taşır, çünkü başlangıç noktası kültür olduğunda oyunun kültür içinde icat edildiği düşünülür ve bir ihtiyaçtan ileri geldiği varsayılır. Elbette oyunun yalnızca biyolojik veya psikolojik bir ihtiyacı karşıladığı düşüncesi onu tanımlamak için yeterli değildir. Oyunun tek amacı acımasız doğa karşısında rahatlama, yaşam enerjisinin fazlasından kurtulma, üstünlük kurma, gündelik işlerden ve ikincil doğamızla çetrefilleşen kaygılardan bizi uzaklaştırmak değildir. Bu faydacı yaklaşımlar kendi içlerinde tutarlı sayılmakla beraber oyunun salt işlevine odaklanmakta, bizi onun irrasyonel özünden uzaklaştırmaktadır. İnsan da oyun gibi irrasyoneldir (Huizinga, 2020, s. 26) ve bu sebeple her eylemi rasyonel bir zeminde açıklanamaz. Huizinga bu durumu Homo Ludens adlı eserinde oyundan alınan zevkle açıklar. Ona göre oyun mekanik bir eylem değildir, her canlıya zevk verir ve dolayısıyla inkâr edilemeyen tinsel bir tarafı vardır. Oyunun en açık gözlemlenebilir unsurlarından olan “...mı” gibi yapma, boş zamanı doldurma ve kişinin kimlik değiştirmesi onu diyonizyak bir eylem yapar. Bu sebeple ciddiyet ve oyun her zaman birbirinin tersi gibi görünür. Oyun, “ciddiyetin” zıttını ya da “oyun olmayan başka bir şey karşında” var olanı ifade etmez (Huizinga, 2020, s. 19). Homo Ludens’in ilk cümlesinde geçen “oyun kültürden eskidir” ifadesi bu bakımdan önemlidir. Huizinga bu ifadeyle insanın çevreye hükmetmediği birincil doğasında da oynayan olduğunu, oyunun her şeyden önce var olduğunu anlatmak ister. Onun amacı, oyunun kültürü doğurduğunu ve başlangıçtan beri süregelen dinamik varlığını kültürle iç içe geçerek çeşitlendirdiğini ortaya koymaktır. Ona göre oyun üzerine kültürler inşa edilebileceği gibi kültür de oyunu inşa eder. Oynamak her canlıya “asıl” hayatın sınırları dışında kalan farazi bir evrene girme fırsatı verir. Bu fırsatı değerlendirmek oynayanın elindedir, oynamak tercihe ve “gönüllü” olmaya bağlanmış durumdadır. Dolayısıyla “oyun serbestlik ve özgürlüktür” (Huizinga, 2020, s. 26).

Bazen oyun ve ciddiyet birbirinin yerine geçebilir. Oyunun evreni ciddi olandan daha değerli ve ideal hale gelip kutsallaşabilir. Bu bağlamda ibadet de bir gösteri gibidir. Dinsel törenlerde oyunun karakterinde de var olan simgeleştirme ve dramatik gösteriye rastlamak mümkündür. Özellikle doğanın taklidi ilkelerin dini ayinlerinde açıkça gözlemlenmektedir. Kış aylarından sonra ilkbaharın gelmesi, havanın ısınması, yağmurun yağması ve her şeyin yeniden canlanması gibi hayati unsurlar, oyunlarda insanlar veya hayvanlar üzerinden simgeleştirilir. İlkel insanlar içlerinde yaşadıkları dünyanın belirli bir düzen dâhilinde işlediğini varsayarak bu düzenin devam etmesine “kutsal oyunun” bir parçası olarak katkıda bulunurlar (Huizinga, 2020, s.36). Yıldızların, güneşin, gezegenlerin hareketlerini izleyen insanlar, zamanla doğaya dair edindikleri bilgilerin temel dinamiklerini ortaya çıkararak bazı oyunları kurumsallaştırmışlardır. İlkelerde görülen kralın öldürülmesi töreni bunun bir örneğidir. Kralın güneşle eş tutulması ve temsili ölümünün mevsimsel döngüyle bağlantılı olarak gerçekleştirilmesi (Roux, 2020, s. 203-204) dinsel oyunun siyasi kuruma taşınmasıdır. Oyunun kültürün kuruluşundaki etkinliğine dair çeşitli yorumlar yapılabilir. Burada üzerinde durulması gereken bir diğer benzerlik, oyun ve ibadetin mekânsal çizgileridir. Her ikisinin de mekânı önceden belirlenir ve gündelik işlerin görüldüğü dünyadan

ayrıştırılır. Oyun alanının belirlenmesiyle birlikte oyuna ait kuralların hüküm sürdüğü özerk bir alan inşa edilmiş olur. Oyunun özerkliği sihirli bir dünyanın ifadesidir, söz konusu sihir bozulduğu anda gerçek dünyaya geri dönülür. Oyun, hem bir düzen oluşturur hem de bizatihi olarak düzendir. Dolayısıyla oyun sahası ve onun mükemmelliğini yakalayamayacak olan bilindik dünya olmak üzere iki mekân vardır (Dursun, 2019, s. 143). Oyunun mekânı günlük/sıradan çevreden düşünsel veya maddi anlamda soyutlanmış durumdadır. Oyuna özel olarak ayrılmış alanın sınırlarının belirlenmesi bütün kutsal eylemlerin niteliklerinden biridir (Huizinga, 2020, s. 41). Heidegger, yeryüzünün gizleyen oluşundan söz eder; dünya onun aksine kendisini açandır. Bu ikisi arasında daimi bir mücadele vardır ve tapınak veya oyun alanı, varlığı ile yarattığı dünyaya kapı aralarken dünyayı somut olarak yeryüzüne tekrar yerleştirir (Heidegger, 1952, s. 37; 1971, s. 48-49). Oyun, “inanç ve inançsızlık” arasındaki çözülmez birliğin ve “kutsal ciddiyet ile yapmacık çılgınlığın” birleşimini üzerinde taşımaktadır (Huizinga, 2020, s. 47). Ayrıca oyun her koşulda ciddiye alınmayı zorunlu kılan bir eylemdir, bir oyuna gereken ciddiyet sağlanmazsa oyun bozulabilir. Bu yönüyle Huizinga tarafından ciddiyetin en yüksek ve en kutsal biçimi olarak ibadete benzetilir ve dinsel “kutsamanın” heyecanı ile oyundaki duygulanım kıyaslanmaya değer görülür (Huizinga, 2020, s. 39). Oyunun mekânı kadar zamanı da onun karakterini yansıtmaktadır. Gerçek bir oyunun en temel özelliği onun “bitiyor” olmasıdır. Oyunun sonunda herkesin gerçek hayata geri dönmesi oyunun kendine has dünyasından (başka bir ifadeyle sihirli çemberden) çıkışın ifadesidir.

Doğa karşısında yapay bir inşa olan toplum, insan için adeta bir korunak gibidir. Kültürün ve inancın varlığı insanı umutsuzluk ve korku dolu geçmişinden (Paglia, 2014, s. 13) karmaşıklıktan kurtarır. Kültür, arkaik toplumlarda oyun ile açıkça gözlemlenebilir bir biçimde bağlantılıdır. Bu topluluklar oyunları ile dünyayı algılayış biçimlerini ve ona addettikleri anlamları yansıtır. Oyun yalnızca kültürün bir parçası değil, kültürü en başından beri kuran dinamiklerden biridir. Kültür de oyun gibi oynanan bir şeydir ve bir oyun ortamında doğar. Başlangıçta ayrımı net bir biçimde yapılamayan kültür ve oyun ikiliği zamanla kültürün oyunu geri plana itmesiyle ayrışır. Kültürün siyasi, hukuki, dini kurumları oyuna ait kimliği gölgeler. Buna rağmen oyun dürtüsü insandan arındırılmış değildir. En gelişmiş kültürlerde bile oyun, her an kendi varlığını hatırlatabilir ve insanları topluca etkisi altına alabilir (Huizinga, 2020, s. 75). Grup oyunları çoğunlukla bir yarış veya temsil niteliği taşır; bazı durumlarda yenme ve yenilme unsurları olmadan yalnızca hoş vakit geçirmek amaçlanırken bazı durumlarda iki veya daha fazla grup maddi veya manevi bir ödül için rekabet ederler. Rekabet etme ve hoşça zaman geçirme amacıyla oynanan oyunlar, kuşlar arasında bazı türlerde açıkça gözlemlenmektedir. Dolayısıyla oyunun bu niteliklerini kültürün bir sonucu olarak ele almak doğru değildir. Oyunun yalnızca şansa bağlı olduğu talih oyunları beceri, zekâ veya cesaret gerektiren oyunlara kıyasla daha heyecansızdır. Oyunun zorluk seviyesiyle izleyiciye hissettirdiği gerilim ve haz doğru orantılıdır. Eğer oyunun sonunda estetik bir değer üretilmişse kültür oyuna bir değer verir. Kültür için bir oyunun anlamlı olabilmesi, hayati değerinin yüksekliğiyle ilgilidir. Oyun bazen fiziksel, entelektüel, ahlaki veya dini kurumlar tarafından kültürle eş düzeye getirilir (Huizinga, 2020, s. 76-77). Oyunun

sonunda maddi veya manevi bir ödül, bir çıkar gözetilmesi Huizinga'nın oyunu oyun yapan, oyun olmayandan ayıran olarak gördüğü "zevk" unsuruyla çelişmektedir. Eğer oyun yalnızca belirli bir amacın aracı olur ise o amacın yokluğunda üzerine düşünölmeye değeri bir şey kalmaz. Böyle bir durumda oyun da kimliğini kaybeder fakat oyunun profesyonel hale geldiğı durumlarda sonunda bir ödöl olması veya bir amaca yönelik olması (Suits, 2012, s. 175-181) onun varlığını tehdit etmez. Futbol oyuncularını bu duruma örnek verilebilir, endüstriyel futbol her ne kadar oyundan uzak görönsede profesyonel oyuncular oyunu gerçekten zevk alarak oynarlar ve hem kendilerini hem taraftarlarını temsil ederler. Amatör oyuncu ile profesyonel oyuncu arasında oyuna yaklaşım açısından bir fark vardır; amatör, oyunu kendisine dair bir amaca yönelik olarak oynar, profesyonel oyuncunun amacı oyun dolayısıyla elde edeceği başka bir başarıdır (Suits, 2012, s. 176). Huizinga, oyunda her zaman başarı sorunun var olduğunu söyler. Sonunda yalnızca bir kazananın olduğu müsabaka ve kazanma temasını içermeyen topluluk oyunu bu anlamda birbirinden ayrılır. Yunanlıların Agôn adını verdikleri ve spor, müzik, atletizm gibi müsabakalara karşılık gelen oyunlar büyük bir ciddiyet ve başarı unsuru taşır. Agôn için temel güdü başarının, diğerine galip gelmenin, üstün olmanın onurlandırılmasıdır. Kazanılan başarı hiçbir zaman toplum için hayati bir önem taşımaz, oyunun neticesi anlamsızdır. Yarışmayı kim kazanırsa kazansın önemli olan yarışa katılmış, oyuna kendini bırakabilmiş olmaktır. Yine de oyunun sonundaki galibiyet, genel bir üstünlüğü ve zaferi çağrıştırdığından gruba veya kişiye saygınlık verir. Nesnel olarak oyunu kazanmış olmak, kazanabilecek yeterliliğe sahip olmanın işaretinden başka hiçbir şey ifade etmez. Yeterlilik, üstün beceriler, bedensel veya zihinsel olarak güçlü veya pratik olmak, oyunun stratejisine ve bilgisine ötekenden daha iyi hâkim olmak, müsabakanın karakterinde var olup onu onurlandıran unsurlardır, şans faktörü oyuna heyecan katar fakat bunlar kadar takdir edilmez. Hile, oyuna yapısal olarak zarar verir, oyunu en başından yok sayar, bu durumda oyun kazanmak için kullanılan bir araca dönüşür. Kültür, hileyi kurnazlığın hayat kurtarıcılığından ve üstün akıl göstergesi oluşundan yeni bir müsabaka ve oyun biçimine dönüştürür. Kahramanın aldatmaca ile zafer kazanması sık rastlanan bir durumdur. Huizinga, hilebazlık ile oyuna devam eden oyuncuyu sahte oyuncu olarak adlandırır. Sahte oyuncu, oyunun kurallarına uyar gibi görünür, onu oyunbozandan ayıran şey de oyunda kalmaya devam etmesidir (Huizinga, 2020, s. 76-82). Müsabakanın kültürün oluşumundaki etkinliği, Kwakiutl kabilesinin potlatch seremonisi ile örneklenebilir. Kwakiutl kabilesi için hayatın her alanında bir potlatch töreni, iki ailenin birbirine üstünlüğünü kanıtlamaya çalıştığı törensel davranış kalıbı sergilenir. Potlatch düzenleyen aileler birbirlerine değerli hediyeler vererek karşı tarafı utandırmaya çalışırlar veya kendilerine ait malları tahrip ederek diğer aileye meydan okurlar. Potlatchlar maskelerle, ilahilerle, toplumun her kesiminden insanın katılımıyla bayram havasında yaşanır. Huizinga, potlatchların gerçekleştiğı alanın kapatılması, kurallara büyük bir saygı duyulması ve kuralları çiğneyenin oyundan atılması gibi benzerliklerden yola çıkarak potlatchın agôn tarzı bir karakter taşıdığını söyler (Huizinga, 2020, s. 89-90). Yunanlılar her fırsatta agôn düzenleyebilirler, benzer şekilde Kwakiutl kabilesi uygun buldukları her an (düğün, cenaze, doğum gibi törenler) potlatch düzenler. Potlatch ve agôn oyun kategorisinde değerlendirmek mümkündür; bu oyunların sık sık

düzenlenmeleri gelişmiş veya ilkel her topluluğun oynama arzusunu ifade eder, nitekim oyunun gerçek hayattan kopma ihtiyacını giderdiği düşüncesinde pek çok araştırmacı hemfikirdir. Huizinga, oyunu herhangi bir çıkar veya faydaya yönelik eylem olarak tasvir etmez, ona göre oyun ekonomik bir değer üretmez, oyunu oyun yapan öz “neşe” ve “matraklıktır”. Potlatch seremonisinde kabile zenginlerinin mallarını yakıp zarar vermesi de karşı tarafa çok kıymetli hediyeler sunması da aşırılığı içeren, adeta güç gösterisi sayılabilecek davranışlardır, bu sebeple Huizinga potlatchların asıl unsurunun saygınlık kazanmak olduğunu düşünür. Anchor, Huizinga’nın bu düşüncesini potlatch geleneğinin ekonomik ve politik boyutlarının göz ardı edildiğini söyleyerek eleştirir. Maddi olarak yüklü bir değerın armağan ya da alışveriş yoluyla bir başkasına verilmesi veya tamamen yok edilmesi, nihayetinde ekonomik bir değişimi ortaya koymaktadır. Bu sebeple oyun sayılan potlatch geleneği kendi başına ekonomik bir yapı geliştirmektedir (Dursun, 2019, s. 141-142). Huizinga’nın oyunu ve gerçekliği birbirinden ayrı düşünmesi Eugen Fink tarafından eleştirilir; Fink’e göre oynanan şey hem gerçeklik hem oyundur. Oyun akıp giden yaşamı kesintiye uğratar ve kişiyi bir anlık da olsa varoluş kalıbının dışına çıkarır (Fink, 1968, s. 22). Yaşamı devam ettiren bütün edimler; gerçek dünyaya ait işler, dini ibadetler, toplumsal roller, kişiler arasındaki her türlü ilişki ve hatta oyunun kendisi insanlar tarafından oynanmaktadır. Huizinga’yı eleştiren isimlerden biri de Jacques Ehrmann’dır; ona göre oyunun kültürden eski veya yeni olduğunu söylemek doğru değildir. Gerçek dünya, oyun ve kültür; birbirinin içine geçmiş, kesin çizgilerle ayrılamayan ve aynı sorunsalın farklı yüzlerini ifade eden kavramlardır. Birbirleri temelinde gelişebilir veya inşa edilebilirler (1968, s. 55). Kültür ve oyun arasında ayrılamaz bir birliktelik vardır, bu nedenle oyunu tanımlamak bir anlamda kültürü tanımlamaktır. Oyun üzerine çalışan araştırmacıların hemfikir oldukları nokta, oyunun biricik görüngü olduğu hususudur. Fink ve Ehrmann’ın aksine Huizinga, oyuna ekonomik bir değer oluşturma yönünden bakmaz. Çünkü Huizinga’ya göre oyunu oyun yapan ve oyun olmayandan ayıran tinsel hoşnutluk gerçek dünyanın maddi işleyişinden uzak bir yerde durur. Bu sebeple onun nezdinde endüstriyelmiş, profesyonelleşmiş veya çıkar ilişkisine dayalı oyunlar gerçek bir oyun karakteri taşıyamaz; nitekim Huizinga çalışmasında potlatch geleneğinin ekonomik ve politik yönlerini irdilemez. Huizinga gibi düşünmeyen Fink’e ve Ehrmann’a göre gerçek dünya ile oyun arasında tam anlamıyla bir zıtlık bulunmaz, birinin bittiği yerde diğeri başlar. Yine de oyun ve yaşam birlikteliğinde onları birbirinden ayıran bir mesafe vardır. Bu mesafe sayesinde gerçek yaşam, hem oyun olarak hem de tanıdık dünya olarak varlığını devam ettirir (Dursun, 2019, s. 146-149).

Oyun, Nietzsche perspektifinden ele alındığında onda ilk göze çarpan şey oyunun tragedya ile olan ilişkisidir. Nietzsche, bu iki kavramı birbiriyle iç içe geçmiş biçimde kullanır. Ona göre her şeyde iki temel dinamik yön bulunur. Bunlardan biri aklı ve aydınlanmayı içeren Apolloncu yön, diğeri esrikliği ve kaosu içeren Dionysosçu yöndür. Nietzsche, *Tragedyanın Doğuşu*’nda bu iki strüktürü, aydınlanmacı felsefenin bakış açısını bir anlamda ters yöne çevirerek ortaya çıkarır. Tragedya kelimesi “teke şarkısı” anlamına gelir, tragedyanın kökeni kitonyen (karanlık yeraltı dünyasına ait olan) ritüellerde saklıdır. Dolayısıyla ismini Dionysos’a kurban edilen tekelerin şarkısından alan Tragedyalar ile Dionysos ayinleri arasında kültür tarihsel bir ilişki bulunmaktadır (Kaya, 2019). Oyun bahsine

dönmeden Apolloncu ve Dionysosçu dinamiği anlamlandırmak için iki ilkedен söz etmek gerekir: Bireysellik prensibi (principium individuationis) ve yeter sebep ilkesi (principle of sufficient reason). Yeter sebep ilkesi nesnelerin birbirinden ayrı şekilde kurulmasına izin verir. Nesnenin varoluşu için yeterli sebebin bulunmasıdır. Bireyselleştirme ilkesi ise varoluş döngüsünün dinamik olarak durağanlaştığı böylece nesnelerin ayrıştığı ilkeyi ifade eder. Bireyselleştirme ilkesi bir anlamda döngüsel zaman anlayışının yerine doğrusal zaman anlayışının konulmasıdır. Kimliksiz bütünün parçalanarak tek tek kimlik kazanmasıdır. İlkel insanın doğayı algılayış şekli döngüseldir; o doğadaki her şeyin ölüp yeniden dirildiğini düşünür. Dolayısıyla kültür tarihinde bireyselleştirme ilkesinin kültürün başlangıcında konumlandığı söylenebilir. Nietzsche'nin oyuna ve kültüre bakışı da böyledir. Aynı olan şeyin ebedi döngüsü” olarak söz ettiği ebedi döngünün kültür açısından anlamı; çöküş, kıyamet, yükseliş, doruk noktası ve (yeniden) çöküştür. Kültür kendisini sıfırladıktan sonra, başka bir ifadeyle “0” noktasına ulaştıktan sonra, yeniden başlar. Bu sebeple dünya oyunu için “kendinden dönen tekerlek” ifadesini (1956, s. 704) kullanır ve *Böyle Buyurdu Zerdüşt*'te şöyle söyler:

Ah Zerdüşt, hayvanların zira bilmeklerin senin kim olduğunu ve ne olman gerektiğini: Gör artık ebedi dönüşü öğretilsin sen, budur senin kaderin. Bu öğretiyi ilk öğreten ilk insan olursun da bu büyük kader, senin için en büyük tehlike ve hastalık olmaz mı hiç! Bak bilmekteyiz, senin öğrettiğini: her şeyin ebediyen dönüp geldiğini, onlarla birlikte bizim de tabii ve sonsuz defa var olduğumuzu ve her şeyin de bizimle birlikte var olduğunu. Sen öğretirsin ki, oluş halinde olmanın büyük bir yılı vardır, büyük yılın da bir zamanı; bir kum saati gibi saati gibi, her defasında tekrar tekrar çevrilmelidir ki yeniden dolsun ve yeniden boşalsın bu yıl. Böylece bu yılların tamamı birbirine benzer, en büyüğü de en küçüğü de. Böylece tüm bu yılların içinde aynı kalırız, en küçüğünde de en büyüğünde de (Nietzsche, 2007, s. 242-43; 2006, s. 177-178).

Oyuna bahsine dönmeden Nietzsche'nin kum saatine benzettiği ebedi dönüşün bir çember imgesi yarattığını hatırlatmak gerekir. Bu çember (magic circle) oyunun da çemberidir. Deleuze de Nietzsche'ye benzer bir çember imgesi tanımlar, fakat ona göre aynı olanın tekrar etmesi ve her tekrarda farklar yaratılması söz konusudur (Deleuze, 2004, s. 66-372). Badiou'ya göre hiçbir şeyin ifadesi “0” noktasıdır, hakikat yalnızca sıfır noktasında ortaya çıkar (Badiou, 2013, s. 51) ve her mevcudiyet bir fark üzerinden oluşur. Böylece bütün ontoloji mevcudiyete erişir. Yani varlık koordinat düzlemindeki “bir” noktasındaysa varlığın dışı “iki”dedir. Yücel Dursun, oyunun ontolojisini Nietzsche'nin ebedi dönüş fikri ve Deleuze'ün çember imgesini (tekrar söylemini) birleştirerek kurar. Ona göre oyunun ontolojisini mümkün kılan şey bir'in iki ile olan ilişkisidir (2019, s. 155-159). Oyunun felsefenin, kültür kuramının ve sosyal bilimlerin çok çeşitli alanlarının inceleme konusu olması insanlık tarihindeki önemini göstermektedir. Değişen şartlar ve kültür ortamında oyunun alanı sanal dünya olmuştur, bu anlamda video oyunlarına değinilmelidir.

1.2. Oyunun Dijital Çağdaki Değişimi: Video Oyunu Kavramı

Dijital çağ olarak nitelendirilen 21. yüzyıl pek çok açıdan dönüşümün ve değişimin yaşandığı, “dijital çağ”, “ağ toplumu”, “internet çağı”, “yeni medya” gibi kavramların tanımlandığı bir çağdır. Oyun da bu çağda dönüşerek dijitalleşmiş, sahasını büyük kerte de siber uzama taşımıştır. Geçmişte oyun kelimesi saklambaç, körebe, köşe kapmaca, yakar top, misket, bez bebekler, oyuncak arabalar ile oynanan çocuk oyunlarını çağrıştırırken 1970'li yıllarla beraber atari hayatımıza dâhil olmuş, oyun

kelimesi video oyunlarını da kapsamaya başlamıştır. Atari oyunlarının revaçta olduğu dönem 1970'lerden 1990'lı yıllara dek sürmüştür, 1990'lı yıllarda oyunların teknik yapısı iki boyuttan (2D) üç boyuta (3D) yükselince atari oyunlarına olan ilgi giderek azalmıştır. Atari salonlarında “Final Fight”, “Cadillacs and Dinosaurs”, “Snow Bros”, “Street Fighter”, “Punisher” gibi video oyunlarını oynayan gençler, atarinin taşınabilir konsolları geliştirilince bu oyunlara rağbet göstermişlerdir. Bu mobil oyun konsollarının genel ismi “tetris”tir. Tetris oyunu üretildiği zamandan bu yana o kadar çok oynanmıştır ki literatüre “Tetris sendromu” adlı bir rahatsızlık eklenmiştir. Tetris sendromu, başka bir ifadeyle Tetris efekti, halen “bir oyunun etkisinden çıkamayan ve günlük işlerini yaparken veya rüyasında oyundan imgeler gören” kişiler için kullanılan bir tabirdir (Mentalhealthgaming, 2023). İnternet ve bilgisayar teknolojileriyle beraber video oyunları farklı bir boyut kazanmış, kendi başına bir piyasa oluşturmuştur. Video oyunlarının tarihine bakıldığında 1952’de Cambridge Üniversitesi’nde doktora çalışması olarak geliştirilen “Oxo” adlı taş oyunu, üretilen ilk oyun olarak karşımıza çıkar. 1958 yılının Ekim ayında geliştirilen “Tennis for Two” adlı analog bilgisayar oyunu dünya tarihinde ortaya koyulan ikinci video oyundur. Basit bir yapısı olan oyun, ping pong benzeri bir oynanışa sahiptir. İlerleyen yıllarda (1962) “Space War” ilk analog olmayan bilgisayar temelli video oyunu, 1966’da televizyondan oynanan video oyunları, 1967’de “Brown Box” adlı oyun konsolu geliştirilmiş, her yıl bir yenisi eklenen teknik gelişmelerle birlikte video oyunları da hızla gelişmiştir. Günümüzde video oyunları, bilgisayar, tablet, telefon (mobil game), oyun konsolları (Xbox vb.), sanal gerçeklik (VR) platformları üzerinden oynanmaktadır. Oyunun mekânı, içeriği, formu değişmiş; oyun oynama etkinliği dijitalleşmiştir. Sokakların güvensizliği oyunun mekânsal değişiminin sebeplerinden birisi olarak görülebilir. Hızlı ve plansız kentleşme, sanayileşme ve bunun sonucunda kontrolsüz göç, demografik yapının bozulması, sokakların eski toplumsal fonksiyonunu etkisiz hale getirmiştir. Büyük şehirlerin sokakları artık ulaşım ağının bir parçası haline gelmiş, ticari araçlar için çevre yolların alternatifi olmuş, komşuluk gibi toplumsal ilişki ağlarının etkileşim ortamı olmaktan uzaklaşmıştır. Nüfus yoğunluğu ve süratli nüfus artışı sosyal kontrol mekanizmasını zayıflattığından suç daha fazlasıyla toplumsal yaşamın parçası olurken, sokaklara ilişkin güvenlik algısı da büyük oranda zedelenmiştir (Vatandaş, 2020, s. 24). Sokaklar, çocuklar için güvenli bir mekân olmaktan çıkmış, ebeveynlerin gözünde çocuklar için evler daha güvenli hale gelmiş, evlere kapanan çocukların sosyal gelişimlerine katkı sağlayan sokak oyunlarını oynama etkinliği azalmıştır. Sokak kavramının fiziksel bir mekândan ibaret hale gelişinin ve eski işlevinin tanığı olan yazar Ayfer Tunç, çocuğun dünyasında sokağın ifade ettiklerini şöyle dile getirir:

İster apartmanlarda ister bahçeli evlerde yaşasınlar, tüm çocuklar için sokağa çıkmak tanımlanmış bir özgürlüğe adım atmak demektir. Okuldan gelince sokağa çıkılır, akşam olup hava kararana, anneler yemeğe çağırana kadar, kan ter içinde sokakta oynarlardı. Yaz tatillerinde sokağa çıkmak ise, bütün bir günü sokakta geçirmek demektir (Tunç, 2001, s. 10-11).

Yaşanan teknolojik gelişmeler oyunun yalnızca mekânını, içeriğini, biçimini ve yapısını değiştirmemiş, işlevini de değiştirmiştir. Oyunun oyuncuları birleştirici, bütünleştirici, eğitici ve oynayana keyif veren yönleri rekabete evrilmiş, sosyal temasın bulunmadığı oyunlar hızlı tüketilen

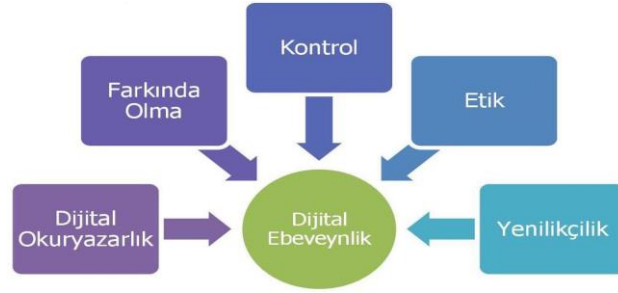
metalar haline gelmiştir. Geleneksel olarak oynanan çocuk oyunlarının folklorik tarafları bulunmaktadır. Çocukların bedenlerini aktif olarak kullandıkları bu oyunlar, bedensel gelişim kadar sosyal gelişimi de destekler. Çocuk, oyun sayesinde toplumsal kuralları, sosyal ilişkileri, paylaşmayı ve dayanışmayı öğrenir, oyunların yüz yüze etkileşimi gerektiren ve birden fazla oyuncunun katılımını gerektiren koşulları bir topluluğa ait olma hissini pekiştirir. Geleneksel oyun ile dijital oyunun farklarından biri oyunun birden çok kişiyle oynanmasıdır. Dijital oyunlar içinde de çevrim içi ve birden çok oyunculu oyunlar vardır fakat oyunlar çoğunlukla bilgisayara karşı oynanır. Her yaştan kişiye hitap eden oyunlar özellikle çocuklar arasında yaygın bir biçimde oynanmaktadır. Çocuk oyunları, psikolojik açıdan rahatlatıcı ve eğitici bir rol oynarlar. Ebeveynler oyunları fırsata çevirerek çocuğun öğrenme sürecine katkıda bulunabilir ve çocukluktan ergenliğe dek geçen süreci istedik biçimde yönetebilirler (Madej, 2016, s. 7). Oyun oynamak insan hayatının vazgeçilmez bir parçasıdır. Oyun çocuğun sahip olduğu yetenekleri ortaya çıkartan, kurallı veya kuralsız olabilen fakat her ihtimalde çocuğun keyif aldığı, çocuğa gerçek hayatı tanıtan etkin bir öğrenme sürecini ifade eden dürtüdür (Özdemir, 2006, s. 29-30). Oyun, her canlı türünün tabii olarak ihtiyaç duyduğu, Huizinga gibi kültür kuramcılara göre medeniyetlerin yaratılmasına sebep olan, her şeyden eski olarak kabul edilen bir olgudur. Oyunun hayata hazırlayan, eğiten ve öğreten, düzen kurucu tarafları kadar oynayana haz veren, tinsel ve felsefi bir yönü vardır. Gelişmiş türler içerisinde yavrular oyuna en çok zaman ayıran gruptur, insan türü içinde de çocukların yaşamlarının büyük bir bölümünü oyun oynamak oluşturur, çocukların oyuna fiziksel ve ruhsal olarak gereksinimleri vardır. Sokaklarda büyüyen çocuklar için vazgeçilmez oyunlardan olan seksek, ip atlama, ağaca/duvara tırmanma, top ile oynanan oyunlar, yarışmalar vb. oyunlar, çocukların fiziki gelişimine katkıda bulunurken sosyal ilişkiler kurmasını, zihinsel becerilerini kullanmasını, psikolojik ve duygusal ihtiyaçlarının giderilmesini sağlar (Özer, Gürkan ve Ramazanoğlu, 2006, s. 55). Yakın geçmişte oyunların mekânı, sokak araları, evlerin bahçeleri, parklar gibi açık alanlardan oluşurken bilgisayar ve internet teknolojileriyle beraber artık oyun mekânları evlerin odaları, internet kafeler gibi kapalı alanlara dönüşmüştür. Video oyunları; bilgisayar, konsol, mobil veya tablet platformları üzerinden oynanabilen, taşınabilirliği olan üretimlerdir. TÜİK verilerine göre içinde taşınabilir bilgisayar (tablet, dizüstü bilgisayar) bulunan hanelerin oranı %46,6, akıllı cep telefonu bulunan hanelerin oranı ise %99,2'dir (TÜİK, 2023). Günümüzde yaygın biçimde kullanılan bu aygıtlar, “dijital yerliler” (Prensky, 2001) adı verilen, internet çağının içine doğan çocukların dünyaya geldikleri andan itibaren gayriihtiyari bir şekilde tanıdıkları ve ilişki kurdukları teknolojilerdir. Dijital çağda ebeveyn olan, dijital teknolojilerin gelişmesinden önce doğan ve bu teknolojileri belirli bir yaştan sonra öğrenen “dijital göçmen”ler ise “dijital ebeveyn” adını almıştır. Dijital ebeveynlik, anne-babanın dijital teknolojilerin sağladığı imkânlardan yararlanarak, sorumluluklarına dair bilgi edinmesi, kendi tecrübelerini başka anne babalara aktarması ve ebeveynlik pratiklerini sanal ortam vasıtasıyla yürütmesi şeklinde tanımlanabilir (Ünlü, 2020, s. 57). Dijital ebeveynlerin çocuklara tabletleri/telefonları, internet teknolojilerini kontrolsüz bir biçimde kullandırmaları “dijital ihmal” adı ile literatüre girmiştir. Dijital ihmal, çocukları video oyunu bağımlılığı, internet bağımlılığı, asosyallik, dikkat dağınıklığı, siber

zorbalık, taciz, uygunsuz içerik gibi çeşitli olumsuz durumlarla karşı karşıya bırakmaktadır (Ayas & Horzum, 2011, s. 39-40). İnternetin çocuklar için barındırdığı riskler; içerik, bağlantı ve gerçekleştirme başlıkları altında özetlenebilir.

	İçerik (Çocuk alıcı rolünde)	Bağlantı (Çocuk katılımcı rolünde)	Gerçekleştirme (Çocuk aktör rolünde)
Saldırganlık	Şiddetli / ürkütücü içerik	Gizlice izleme, taciz	Siber zorbalık
Cinsellik	Pornografik içerik	Yabancılarla iletişimde cinsel taciz	Müstehcen içerik, cinsel taciz
Değerler	İrkçı / nefret uyandıran içerik	İdeolojik propaganda	Zararlı içerik oluşturma
Ticari	Saklı (gizli) pazarlama	Kişisel bilgilerin kötüye kullanılması	Kumar oynama, korsan yazılım kullanma

Şekil 1.1. Çocukların Üstlendikleri Rollere Göre Çevrim İçi Riskler (Livingstone, Mascheroni, Staksrud, 2015).

İnternetin çeşitli riskleriyle karşı karşıya kalan çocuklar, video oyunları ile oyun bağımlılığı gibi zararları süreçleri, yazılım dili öğrenme gibi analitik zekâyı destekleyen faydalı süreçlerle bir arada deneyimlemiştir. Özellikle video oyunu bağımlılığı dünyada ve ülkemizde giderek tehlikeli bir boyut kazanan ve tedbir alınması gereken bir konu olmuştur. Dünya üzerinde yapılan bir ankete göre bir oyuncu haftada ortalama olarak 8 saat 27 dakika oyun başında zaman geçirmektedir (Techrepublic, 2021). 2021 yılının verilerine göre dünyada 60 milyon oyuncu bilgisayar oyunu bağımlısıdır, çok oyunculu çevrim içi rol yapma oyunları (Massively Multiplayer Online Role Playing Game-MMORPG) bağımlılık riskinin en yüksek olduğu oyunlardır (Mpowerwellness,2023). Bu oyunların çoğu şiddet içerikli savaş oyunlarıdır. Şiddetin aktif olarak bulunduğu oyunlar, oyuncular için şiddetin normalleşmesi ve kanıksanması sebebiyle ayrıca tehlikelidir. Türkiye’de 30 milyondan fazla oyuncu video oyunu oynamaktadır (Yeşilay, 2023). Ebeveynler çocukların yalnızca fiziksel gelişimlerinden yükümlü değildir. Çocuğun ruhsal, sosyal gelişimi ve eğitimi de ebeveynin sorumluluğu altındadır. Dijital çağda çocukların internet teknolojilerinden uzak kalmasının mümkün olmadığı göz önüne alındığında ebeveynlere düşen roller de artmaktadır. Dijital ebeveynlik kavramı eğitim, psikoloji, medya alanları kadar halk bilimi alanını da ilgilendiren bir kavramdır. Özellikle doğum ile ilgili uygulamalar sosyal medyada sıkça paylaşılan bir içeriktir. Bebeğin cinsiyetinin öğrenilmesi, bebeğin doğumu, kırılanması, bebek mevlidi gibi uygulamalar, toplumsal belleği temsil eden kültür aktörleri tarafından aktarılırken internetle beraber aktarım rolünü sosyal medya kullanıcıları üstlenmiştir (Serbest, 2020, s. 66). Dijital yerliler, dijital göçmenlere yani internet teknolojisinin içine doğmayan anne babalara göre teknolojiyi kullanmada daha yetkindirler. Bu sebeple dijital ortamlara daha fazla maruz kalmakta ve birçok içeriğe kontrolsüz bir biçimde erişebilmektedirler. Video oyunu bağımlılığı bu kontrolsüzlüğün sonuçlarından biri olup çocukların rol model olarak gördüğü ebeveynlerin dijital ortamlar hakkında farkındalığının gelişmesiyle çözülebilecek bir olgudur (Akçay, 2020, s. 70). Dijital ebeveynlere düşen birtakım roller vardır, bunlar: Dijital okuryazarlık, etik, farkındalık, kontrol ve yenilikçilik olarak özetlenebilir.



Şekil 1.2. Dijital Ebeveyne ait roller (Yurdakul vd., 2013).

Dijital Yenilikçilik: Anne babalar güncel teknolojik gelişmelerden haberdar olmalı ve bu gelişmelerin faydaları ve zararları hakkında bilgi sahibi olmalıdır.

Dijital Okuryazarlık: Dijital göçmenler bu hususta yetersiz görülmektedir. Başka bir ifadeyle ebeveynler güncel teknolojileri kullanabilir durumda olmalıdır.

Dijital Kontrol: Dijital ortamlarla etkileşim içine giren çocuğun olumsuz durumlara karşı ebeveyn tarafından kontrol edilmesini ifade eder.

Dijital Farkındalık: İnternet ortamında çevrim içi risklerin (siber zorbalık, cinsel taciz, gizlilik riskleri) farkında olunması ve bu risklere karşı çocuğun korunması gerekir.

Dijital Etik: Kişisel bilgilerin gizliliğine saygılı olmayı ve aynı zamanda ulaşılan bilgilerin doğruluğunu teyit etmeyi içerir (Yay, 2017, s. 16-17).

Video oyunları küresel ölçekte pazarı olan ve yaygın bir biçimde tüketilen dijital üretimlerden birisidir. Video oyunu kavramı beraberinde birçok tehlikeyi de getirmiştir. Video oyunları yalnızca çocukların değil yetişkinlerin de hayatının anlamlı bir parçası haline gelmiştir. Dünya üzerinde yapılan bir ankete göre bir oyuncu haftada ortalama olarak 8 saat 27 dakika oyun başında zaman geçirmektedir (Techrepublic, 2021). Farklı yaş gruplarından insanlar hayatlarının belirli bir bölümünde dijital oyun oynamaktadır (Binark, 2008, s. 2). Literatüre bakıldığında dijital oyun ve video oyunu olarak iki farklı kullanım karşımıza çıkar. Dijital oyun kavramı yerine video oyunu kavramının kullanılmasının iki nedeni vardır: Birincisi, video oyunları yalnızca bilgisayar oyunlarını değil, konsol oyunlarını da kapsayan bir kavramdır. İkincisi, uluslararası literatürde video oyunu kavramının kullanılışı yaygınlaşmış durumdadır. Çalışmada dijital oyun kavramı kullanılsa dahi dijital oyun ve video oyunları bu iki ince ayırım dışında aynı anlamları taşımaktadır.

1.3. Dijital Folklorun Gelişimine Bakış

Dijital teknolojilerin yaygınlaşmasının ve internetin medyayı kapsayan bir iletişim aracı haline gelmesinin tarihine bakıldığında bazı savaş stratejileri, teknik gelişmeler ve birtakım ideolojik çatışmalar görülür. Modern interneti yaratan World Wide Web ağı esasen yirminci yüzyılın ortalarında, Sovyetler Birliği'nin Sputnik'i fırlatmasına tepki olarak gelişir. Sovyetlerin Sputnik'i fırlatmasından birkaç ay sonra ABD Savunma Bakanlığının savunma ağı olan ARPANET tesis edilir. Nükleer saldırılara karşı koyma amacıyla üretildiği sonradan reddedilen bu savunma ağı, on beş bilgisayarın birbirine bağlanmasıyla oluşur. Daha sonra merkezler arasında mesaj iletimini hızlandırmak için e-posta teknolojisi oluşturulur ve birçok teknik gelişme yaşanır. İnternet için önemli gelişmelerden biri 1989'da

Timothy Berners Lee tarafından World Wide Web'in geliştirilmesidir. Ayrıca Hyper Text Markup Language (HTML) ve web tarayıcısı teknolojileri internetin tüm dünyada yaygınlaşmasını sağlar (Blank, 2009, s. 2). İnternet, kamuya açıldığından ve birden çok kullanıcı etkileşimini mümkün kıldığından beri dijital ortamlar folklorun araştırma sahası içerisindedir. Wiki sitelerin, blogların ve sosyal ağların kullanıcıları halkın tanınma yer alan, "aralarında ortak payda bulunan ve en az iki kişiden oluşan insan topluluğu" (Dundes, 1998, s. 139-153) ifadesini sağlamaktadır. Dundes 'in bu tanımından yola çıkıldığında sanal dünyadaki grupların da "dijital halk" ı oluşturduğu söylenebilir (Balcı, 2020, s. 37). Folklorun kolektif bellek, ortak tecrübeler, toplumsal kimlik veya tarihsel süreklilik (Oğuz, 2007, s. 6) gibi ifadelerle karşılık gelmesi onun kültür devamlılığı ve kültür taşıyıcılığı işlevlerine gönderme yapmaktadır. Bu taşıyıcılık ve devamlılık her zaman doğrusal olmadığı gibi değişmez birtakım kuralların ifadesi değildir. Kültürün devingen yapısı geçmişten geleceğe taşıdığı unsurların zaman içerisinde değişimini ve dönüşümünü mümkün kılar. Buna bağlı olarak folklorik ürün de değişir ve dönüşür. Folklor yaratımının içeriği, yaratılma koşulları, bağlamı ve işlevi kültür tarihsel koşullar ile belirlenir. Bir diğer ifadeyle folklorik mahiyet taşıyan her üretim tabii olarak hâkim kültüre ve onu oluşturan koşullara bağlıdır. Walter Ong kültürü yaşanan teknik gelişmelere göre ikiye ayırır: İlki aktarım aracının söz olduğu dönemleri işaret eden yazının olmadığı "birincil sözlü kültür", ikincisi yazının etkin olduğu ve teknolojinin gelişmesiyle yaşamımıza dâhil olan radyo, televizyon, telefon gibi çeşitli aygıtları içine alan "ikincil sözlü kültür" dır (Ong, 2010, s. 23-24). Birincil sözlü kültürde insanoğlu yazı, matbaa gibi teknik gelişmelerden habersizdir. Ong'a göre yazı insanın bilişsel yapısını ciddi anlamda değiştirmiştir. Yazıyla birlikte başlayan ikincil sözlü kültür, insanların düşünsel yeteneklerinde değişikliklere sebep olmuş, sözün aktif olduğu birincil kültürün kazanımlarından hafıza, hatırlama, tekrar etme gibi düşünme süreçlerini olumsuz yönde etkilemiştir (Ong, 2010, s. 97-98).

Yazıyla birlikte gelişen kültür her ne kadar sözlü kültürden ayrı bağlamsal şartlar taşısa da insanlığın kültürel tarihini kaydetmektedir. Yazı gibi bilgisayar teknolojileri de kültürün içinden çıkmıştır ve sözlü kültürle bağlamsal olarak farklılıklar taşır (Özdemir, 2020, s. 93). Sözlü kültürde insan hafızası ve yaratıcılığı ön plandayken yazılı kültürde yaratıcılığın yanında metinlerin kopyalanması veya çeşitlenmesi söz konusudur. Her çağ kendine ait kültürel değerler üretirken dijital çağ olarak anılan 21. yüzyıl folklorun icra ortamını internet sahasına taşımıştır. Bağlamlar farklı olsa da yaratıcılık, icra etme ve dinleyici/izleyici gibi unsurlar dijital kültürde varlığını korumaktadır. Günümüzde yeni medya unsurları olarak tanımlanan haberleşme ve iletişim araçları ekseri internet tabanlıdır, internetin yaygınlaşması medya açısından büyük bir dönüşümdür. Haberleşme ve iletişim ağı artık yeni medyanın eksenini etrafında dönmektedir. Yeni medya pratiklerine basitçe örnek vermek gerekirse bir haber sitesinden haber okumak, sosyal medya hesabından bir gönderi (görsel, ses, yazı, internet bağlantısı vb.) paylaşmak, internet üzerinden alışveriş yapmak, forumlara, gruplara veya anketlere katılmak sayılabilir. Yeni medyanın en yaygın aygıtlarından biri sosyal ağ uygulamalarıdır. We Are Social 2023 verilerine göre dünyada aktif olarak sosyal ağ kullanan insan sayısı 5,44 milyardır. Bu veri dünya nüfusunun yaklaşık 68'ine karşılık gelmektedir (We Are Social, 2023). Sosyal medyanın teknik zemini Web 2.0

tabanı sayesinde oluşturulmuştur. İnternet bu uygulamaların içeriğinin dünyanın başka ucundaki insanlarla paylaşılmasına ve içeriğe dair her türlü yaratıma/gelişime imkân sunmaktadır. E-posta teknolojilerinden sonra 1998’de blogların öncüsü sayılan Open Diary, 1999’da e-günlük olarak kullanılan Blog, 2000’de internet tarihi için önemli dönüm noktalarından biri olan sözlük Wikipedia, 2001’de Meetup arkadaşlık sitesi, 2002’de yine bir arkadaşlık sitesi olan Friendster, 2003’te en büyük sosyal ağlardan biri olan Myspace ve 2004’te bugün aktif olarak kullanılan, sosyal ağların öncüsü sayılan ve Harvard Üniversitesi öğrencisi Mark Zuckerberg tarafından kurulan Facebook ağı dâhil olmuştur. Sosyal ağların tarihçesine bakıldığında arkadaşlık sitelerinin ve e-günlük gibi kullanılan blogların zamanla tek bir uygulamada birleştiği görülmektedir. Arkadaşlık ve paylaşım bütün sosyal ağların ortak unsurudur. Facebook bu anlamda 2006 yılında kurulan Twitter’ın ve 2010’da üretilen fotoğraf/video paylaşma sitesi Instagram’ın öncüsü gibi görülebilir. Sosyal medya platformları içerik üretiminden ziyade üretilen içeriğin tüketiciye ulaştırılmasında etkin rol oynarlar. Kullanıcı kitlesine dair; yaş, cinsiyet, ilgi alanı, ideolojik görüş, din, kültürel coğrafya, lokasyon gibi her türden bilgiye sahip olan sosyal ağ şirketleri “hedefli reklamcılık” kadar tüketiciye görmek istediği içeriği sunma hususuna da çalışırlar. Veriler sunucu bilgisayarlarında depolanırken kullanıcının site üzerindeki her hareketi kayıt altına alınır. Algoritmanın ilgi alanlarına uygun içerikler sunması kullanıcılar için bağlayıcıdır. Ayrıca sosyal medya kullanıcıları hesaplarında yalnızca özel hayatlarını paylaşmakla kalmazlar, ait oldukları toplumun sosyo-kültürel unsurlarını ve folklorik hüviyetlerini de paylaşırlar. Burada folklor unsuru özgün haliyle yaratılamayacağından birtakım değişikliklere maruz kalmak durumundadır. Bu anlamda kurumsal kültürün yerel kültür ile iç içe geçerek oluşturduğu melez kültürel formlardan söz edilebilir (Howard, 2018, s. 145). Bir eylemin folklorik bir üretim olarak kabul edilebilmesi için üreticinin ve tüketicinin doğrudan etkileşime girmesi gerekmektedir, bu durum katılımcılık kavramı ile ilgilidir. Katılımcı kültür, tüketicinin (izleyici, okuyucu, oyuncu, dinleyici olarak tüketici) pasif olmadığı, çeşitli yollarla üretim sürecine dâhil olduğu kültürü ifade eder. Yeni medyanın geleneksel medyadan ayrılan yönlerinden biri budur. Jenkins’in de ifade ettiği (2009) gibi sosyal medya uygulamaları katılımcılığın öne çıkarıldığı platformlardır. Sosyal ağlar 2000’li yıllardan bu yana hızlı bir gelişim göstermiştir. Campaign adlı sitede sosyal medyanın tarihi üzerine hazırlanan “A Short History of Social Media” başlıklı yazı, platformların ne denli hızlı geliştiğini göstermektedir.



Şekil 1.3. Campaign sitesi "A Short History of Social Media" başlıklı yazı.

İnternet başlangıçta bilginin depolandığı, muhafaza edildiği ve aktarıldığı bir mecradır. Fakat zamanla özellikle etkileşimin yoğun olduğu sosyal ağların gelişimiyle internetin kullanım amaçlarından biri sosyalleşmek olmuş, pek çok sosyal ağ sitesi kurulmuştur. Manuel Castells internet teknolojileriyle şekillenen modern toplum düzenini "ağ toplumu" olarak adlandırır (Castells, 2013, s. 35). Kişileri ideolojik, siyasi, ekonomik ve kültürel olarak bir araya getiren ağ toplumu, aynı zamanda örgütlenmenin

de ağ üzerinden gerçekleşmesine olanak verir. Bu anlamda işlevsel olan sosyal medya, geçmişte mümkün olmayan yeni sosyal etkileşim ve topluluk oluşturma biçimleri yaratmıştır. Sosyal medyayı “sosyal” kılan içeriğinin kullanıcı tarafından oluşturulması ve bu içeriğin birden çok kullanıcının etkileşimine açık oluşudur. Farklı kültürlerden ve coğrafyalardan insanların bir araya gelmesi; bir anlamda kültürel çeşitliliği ortaya çıkarmış, fiziksel mekân yerini sanal mekâna bırakmıştır. Benzer ilgi alanlarını, inançları ve değerleri paylaşan insanların zaman ve mekândan bağımsız olarak etkileşim içine girmeleri; insanların deneyimlerini, duygularını ve fikirlerini paylaşabilecekleri sanal toplulukların oluşmasını kolaylaştırmıştır. Siber cemaatler, forumlar, bloglar, reddit ve quora benzeri siteler bunun örneğidir. Sosyal medya, insanlara görüşlerini ve fikirlerini diledikleri gibi ifade etmenin yanı sıra kültürlerini, geleneklerini yansıtmaya, özgün anlatılar yaratma ve toplumu ilgilendiren herhangi bir konuda kamuoyu oluşturarak iktidarı etkileme fırsatı vermiştir. Dolayısıyla sosyal medya insanların değişim talep etmek ve önemli sosyal meseleler hakkında farkındalık yaratmak için bir araya gelebilecekleri toplumsal hareketler ve aktivizm için etkin bir platformdur.

Folklor geleneksel ortamı “kültürel mekân” olarak kültürel bellek ve kültürel süreklilik için hatırlatıcı bir rol üstlenir. Daha anlaşılır bir ifadeyle “kültürün herhangi bir parçasını anlayabilmek için, onun fiziki ve toplumsal bağlamını, kamusal veya kişisel, iç veya dış çevresini içeren bir ortama yerleştirmeliyiz, çünkü bu fizikî alan, içinde olup bitenleri yapılandırmamıza yardım eder” (Burke, 1996, s. 127-128). Fakat fiziki mekân, dijital ortam söz konusu olduğunda sanal mekâna dönüşmek durumundadır. Sanal mekânlar özellikle sosyal ağ sitelerinde etkileşim ekseninde biçimlendirilmiş; çeşitli “semboller, ifadeler, gelenekler, alışkanlıklar, belirli davranış kalıplarıyla” (Gülüm, 2018, s. 130) donatılarak sınırlandırılmıştır. Sanal mekân ile fiziki mekân arasındaki farklar sosyal etkileşimin içeriğini büsbütün değiştirirken sanal mekânın sınırları fiziki olarak çizilmektedir. Facebook’ta kişisel hesabın ana sayfasını ifade eden “duvar”, Twitter’da takip edilenlerin ve ilgi alanlarının gönderilerini içeren ana sayfa “timeline”, Instagram’da algoritmanın beğenilerle şekillendirdiği “keşfet” sayfaları kullanıcılar için bilindik ve sınırlandırılmış mekânlardır. Keşfet’te görmek, Timeline’a düşmek, Duvar’a yazmak gibi ifadelerin kullanımı, sanal mekânların somutlaştırılmasının ifadesidir. Siber uzamın doğurduğu kültürel formlar özellikle sosyal medya uygulamalarında birçok terim ile karşılık bulur. Hem bu melez kültürel ifadeler sebebiyle hem de sosyal medya ve folklor ilişkisini daha açık hale getirmek adına folklorun sosyal medya ile müşterek birtakım özelliklerine değinmekte yarar vardır:

1. Yaratıcılık: Sosyal medyada içeriğin büyük bir kısmını kullanıcılar üretmektedir. Folklor ürününü ortaya koyan kişi de yaratıcılığını kullanır. İnternet yapısı gereği sunduğu; anonimlik, (sosyal medyada gizlenme), göze hitap etme, anında paylaşım gibi fırsatlarla yaratıcılığa daha fazla imkân verir.

2. Etkileşim: Sosyalleşme bu sitelerin temel amacıdır, siteler kullanıcılar arasındaki etkileşimi ve iletişimi teşvik edilmek üzere tasarlanmıştır. Etkileşim; yorumlar, beğeniler, paylaşımlar ve direkt mesajlaşma şeklinde olabilir. Folklor icrası da anlatıcı-metin-dinleyici üçgeninde olduğu gibi etkileşim üzerine şekillenir.

3. Eş Zamanlılık: Sosyal medya platformları, kullanıcılar arasında eş zamanlı iletişim sağlayarak anında geri bildirim ve etkileşim sunar. Çevrim içi ve çevrim dışı etkileşim mümkündür. Eğer folklor performansına yani icraya dayalıysa dinleyici o anın paydaşıdır.

4. Küresel Erişim: Bu platformlar, dünyanın her yerinden kullanıcıların birbirleriyle bağlantı kurabildiği küresel bir erişime sahiptir. Sözlü kültür içinde folklorik üretimin erişimi dilden dile aktarımla ile gerçekleşir.

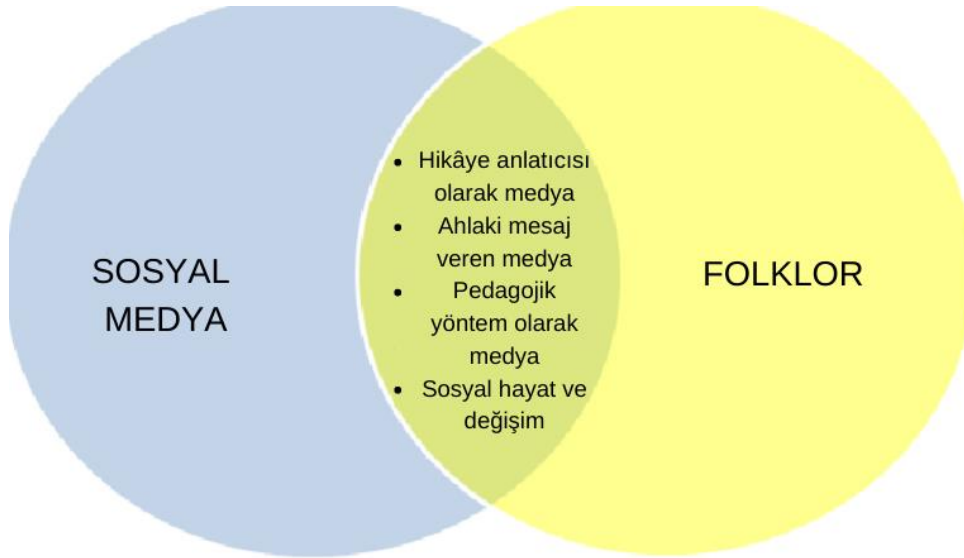
5. Multimedya Entegrasyonu: Sosyal medya platformları, fotoğraflar, videolar ve ses dosyaları dâhil olmak üzere çeşitli multimedya içerik türlerinin entegrasyonuna izin verir. Geleneksel folklorun performatif çizgileri fiziksel dünya ile sınırlanmıştır. Anlatının görselleştirilmesi dinleyicinin hayal gücüne bağlıdır.

6. Kişiselleştirme: Sosyal medya platformları, kullanıcılara genellikle deneyimlerini kişiselleştirmek için hesaplarını ve haber akışlarını özelleştirme algoritmasını kullanır. Bu sayede kişiye özel içerikler sunulur. Kolektiflik arz eden folklorik üretim ise kişiselleştirmeye belirli sınırlar dâhilinde izin verir.

Sosyal medya üzerine yapılan çalışmalar; sosyal medyanın siyasi söylem üzerindeki etkisi, sosyal medyanın kamuoyu oluşturmadaki gücü, reklamcılık sektörü ile olan ilişkisi, kişiler arası ilişkiler üzerindeki etkileri, eğitimdeki rolü, psikolojik ve sosyolojik açıdan incelenmesi dâhil olmak üzere çok çeşitli alanlar üzerinedir.

Folklor ve sosyal medya ilişkisi 2020 yılında Andrew Peck ve Trevor Blank editörlüğünde yayımlanan sosyal medya kültürüyle ilgili çalışmaların toplandığı *Folklore and Social Media* adlı kitapta incelenmiştir. Söz konusu kitapta geçen “çevrimiçi ifade, temel farklılıklarını gizlerken, yüz yüze etkileşimin geleneksel biçimlerini giderek daha fazla andırıyor” ifadesi, internetin kendi içindeki dönüşümünü anlatması açısından önemlidir.

Yine ergen ve çocukların sosyal medya pratiklerini araştıran “Social Media Usage versus Folklore to Tell Moral Value for Young Generation” (Anggraen vd., 2019, s. 1-6) adlı çalışmada folklorun dört temel işlevlerinden olan “hoşça vakit geçirme, eğlenme ve eğlendirme; eğitim veya kültürün gelecek kuşaklara aktarılması” hususları bir odak grup üzerinden nitel araştırma yöntemiyle incelenmiştir. Çalışmanın sonucunda folklorun pedagojik tarafı ile sosyal medyanın genç nesillere (dürüstlük, alçakgönüllülük, hoşgörü sahibi olma gibi) ahlaki erdemleri aşılama işlevi arasında benzerlikler tespit edilmiştir. Ayrıca hikâye anlatma ve sosyal hayat ve değişim unsurları benzerlikler arasındadır.



Şekil 1.4. The Point of view from Social Media and Folklore (2019, s. 5).

Sonuçta dijital teknolojiler içinde sosyal medya, kişilerle bağlantı kurma deneyimimizi şekillendirmeye devam eden karmaşık ve çok yönlü bir olgudur. Etkileşimin ve paylaşımın bu kadar yoğun olduğu bir yerde folklorun oluşmaması mümkün değildir. Çevrim içi ortam kültürel üretim için gelişime uygun bir zemindir. Blank'ın söylediği gibi folkloru yaratmak, güncellemek ve yaymak için bir yuva gibi olan internet (Blank, 2013, s. 110) özellikle sosyal ağların kullanımıyla daha etkin bir hale gelmiştir. Bu noktada kültür çalışmaları ve folklor çalışmaları yeni araştırma yöntemleri geliştirmek durumunda kalmıştır. Araştırma yöntemi sorunu; başka bir ifadeyle internet üzerinde tespit edilen folklorik ürünün hangi metot ve yaklaşımlarla inceleneceği sorunu, metin merkezli yaklaşımları ve folklorun tanımını yeniden yapılandıran sorunlardan biridir. Geleneksel halk bilimi araştırma yöntemleri ve dijital folklor araştırma yöntemleri çeşitli şekillerde farklılık gösterir. Halk bilimi genel olarak görüşme (mülakat), katılımlı veya katılımsız gözlem, odak grubu, derleme ve anket gibi nitel araştırma yöntemlerini kullanır. Bu yöntemler; halk hikâyelerini, halk inançlarını, halkın yaşayışını devam ettiren her türden bilgiyi, halk geleneklerini ve halk uygulamalarını, toplamak ve analiz etmek için kullanılır. Geleneksel araştırmacılar, folklorun toplulukların kültürel kimliğini nasıl şekillendirdiğini ve yansıttığını incelemek için bu yöntemleri kullanırlar. Öte yandan, dijital folklor araştırma yöntemleri kültürel aktarım birimi, “bulaşıcı” fikir veya simge olarak tanımlanan memler, viral (paylaşımı hızla artan içerik) videolar, sosyal medya gönderileri ve çevrim içi topluluklar gibi dijital içeriğin toplanmasını ve analiz edilmesini içerir. Ürünü tespit etmek, toplamak ve analiz etmek için web sitelerinden veri çıkarma yöntemi olan web kazıma, içerik analizi ve kullanım alanı gün geçtikçe genişleyen makine öğrenim tekniği gibi yöntemler kullanır. Bu yöntemler; çevrim içi toplulukları, grup içinde paylaşılan (hiper) metinleri ve yorumları incelemek için izlenilmesi gereken yollardır.



Şekil 1.5. (Web scraping –veri kazıma- adımları)

İnternet folkloru araştırması, dijital teknolojilerin folklorun üretimini ve yayılmasını nasıl şekillendirdiğinin incelenmesini içerir. Bu iki anlama gelir ve her ikisi de halk bilimini yakından ilgilendirir: 1. Geleniğin güncellenerek kendine yer bulması. 2. Dijital ortamın kendinden menkul bir biçimde kendi kültürünü veya özel anlamıyla folklorunu yaratması. Bunlara ek olarak folklor alanındaki araştırmacılar, dijital teknolojilerin folklorun geleneksel biçimleri üzerindeki etkisini de inceler. Sonuç olarak, hem geleneksel folklor araştırması hem de dijital folklor araştırma yöntemleri, folklorun kapsayıcı amacını paylaşıırken, veri toplamak ve analiz etmek için kullanılan yöntemlerde farklılık gösterirler. Folklor araştırması geleneksel olarak görüşme, yarı yapılandırılmış görüşme, odak grupları, aktif veya pasif gözlem, saha araştırması ve derleme gibi yöntemleri kullanırken, dijital folklor araştırma yöntemleri; web kazımayı (web scraping), içerik analizini ve makine öğrenimini (algoritmanın girilen veriler doğrultusunda kendi mantığını oluşturması tekniklerini), dijital içeriğin derlenmesini ve incelenmesini ifade eder. Dijital sahada e-postalar üzerinden yapılan mizahi paylaşımları inceleyen Russel Frank, (2009, s. 98-116) teknolojik gelişmelerin folklorun araştırma yöntemlerini yeniden yapılandırıldığını ifade eder ve araştırmasıyla dijital üretimlerin kültürel aktarım birimlerini ortaya çıkarır. Frank, halk biliminin sık kullanılan derleme yöntemlerinden olan görüşme metodunu uzaktan uyguladığını belirtirken bu yöntemin artık sıklıkla kullanılacağını öngörür. Frank gibi pek çok halk bilimcinin araştırmalarının bulunduğu, Blank editörlüğünde 2009 yılında yayınlanan “Folklore and the Internet Vernacular Expression in a Digital World” adlı çalışma, dijital folklorun tanımlanması açısından önemli bir kaynaktır. Blank, bu eserin ön sözünde internetin folklorik üretimleri sonlandırdığına dair düşüncelerin doğru olmadığını ve internete dair endişelerin yersiz olduğunu anlatır. Kimi araştırmacılar (özellikle folklorun sahasını köylerle sınırlayan halk bilimciler) dijital üretimlerin ve dijital sahanın folklorik mahiyet taşıması konusuna tereddütle yaklaşırlar. Bu tereddütler kabaca; sanal alanlarda etkileşime giren insanların gerçek bir halk oluşturtup oluşturmadığı, dijital üretimin bir anda yaratılmasının, paylaşılmasının ve yine bir anda tüketilmesinin kültürel olarak ne kadar anlamlı olabileceği ve dijital üretimin kültüre has özgünlüğü/anonimliği bozabileceği ile ilgilidir (Seta, 2019, s. 168). Ayrıca internetin ve medyanın yerel kültürle ilişkisinin anlaşılabilmesi de bu nedenler arasında sayılabilir.

Küreselleşme, dijitalleşme, şehirleşme ve köy nüfusunun azalması halk bilimi için bir tehdit değildir. Dundes, bu gelişmelerin halk bilimini yok etmediğini, aksine bu gelişmeler sayesinde halk bilgisinin daha hızlı yayılacağını ve hatta dijitalleşmenin yeni bir halk bilgisi teşkil edeceğini söyler (Dundes, 2006, s. 25). Globalleşmenin, teknolojik ilerlemelerin ve dijitalleşmenin geleneği tehdit eden, işlevsizleştiren veya belirsizleştiren tarafları ulusal kültürün dayanıklılığı ve devamlılığı noktasında korumacı bir tutumun sergilenmesine neden olmuştur. Geleneksel olandan nasıl yararlanılması gerektiği, geçmişin bugün ile bağlantısı, geleneğin dönüşümü ve işlevi gibi konular tartışmaya açılmıştır. Konuya folklor açısından bakıldığında bu tartışmaların folklorun gelişimsel tartışma konularıyla paralellik içinde olduğu görülür. Folklor bir disiplin olarak var olduğundan beri, fakelore (sahte folklor), icat edilmiş gelenek, ossiancılık akımı, uygulamalı halk bilimi gibi konularla eleştiri oklarının merkezindedir. Folklorun ideolojik veya ticari amaca yönelik üretimi ve kullanımı, Richard M. Dorson (2007, s. 11) tarafından “fakelore” olarak adlandırılmış; fakelore üretimi, halk ürünlerine duyulan ilginin başlangıcından günümüze dek sürmüştür. Mitolojinin ürünü olmayan unsurlar ideolojik amaçlarla kullanılmış, yapay olarak üretilen ürünler yerelmiş gibi tanıtılmıştır. Dolayısıyla folklor dijitalleşmeden önce de “fakelore” tartışmasını içermektedir. Dijitalleşmeyle birlikte üretim, tüketim sahası folkloru daha işlenebilir kılsa da folklor başlangıçtan itibaren benzer süreçleri yaşamaktadır; değişim, dönüşüm/güncellenme ve hatta fakelore, folklorla içkin kavramlardır.

Geçmişte halk edebiyatına ve onun özelinde folklor alanına karşı takınılmış iki farklı tutumdan söz edilebilir. İlki onun bütünüyle tasfiye edilmesi gerektiğini savunan; onu, halkın arkaik ve değersiz üretimleri olarak gören (kolonyalist) tutumdur. İkincisi, siyasi bir kimlik inşa etme amacıyla onu ulus devlet anlayışına malzeme etmekten çekinmeyen tutumdur. Modernleşme, postmodern süreçler ve nihayetinde küreselleşme bütün kültürleri belirli düzeyde Batı kültürünün denetimine sokmuştur (Öztürk ve Emre, 2020, s. 128). Bütün bu süreçlerde farklı yönlere çekştirilen folklor disiplini dijitalleşmeyle beraber artık varlığından şüphe duyulacak kertede eleştirilmiştir. Sanal ortam folkloruna gelen eleştiriler kadar onun anlaşılmasına ve halk bilimciler tarafından uygun şekilde incelenmesine öncülük eden çalışmalar da vardır. Bu çalışmaları yürüten araştırmacılar içinde öncelikle Avrupa’da Dan-Ben Amos, Herman Bausinger, Richard Bauman, Simon Bronner, Richard Dorson, Regina Bendix gibi isimler sayılabilir. Dijital folklor kavramına bilinçli eğilimlerin ve araştırmaların öncüsü ise Trevor J. Blank’tır. Blank, 2007 yılında Folklore Forum dergisinde yayımlanan “Examining the Transmission of Urban Legends: Making the Case for Folklore Fieldwork on the Internet” adlı makalesiyle şehir efsanelerinin araştırma sahasını internete taşımış araştırma metodu olarak yüz yüze görüşmenin olmadığı görüşme yolunu izlemiştir. Türkiye’de internet folkloru çalışmalarına bakıldığında 2001 yılında Nebi Özdemir’in “Türkiye’de Halk bilimi/Kültürbilimi Medya İlişkisi” adlı makalesi önemlidir. Özdemir makalesinde halkbilimcilerin ve kültürbilimcilerin, iletişimbilimciler ile müşterek çalışmaları gerektiğini vurgularken kitle kültürü, kitle toplumu, kitle sanatı gibi kavramlardan söz eder. Kitlenin özelliklerinin araştırılması hususuna dikkat çeker. Benzer şekilde Umay Günay 1996 yılında yayımlanan “Folklor, Reklam ve Tarhana” adlı makalesinde reklamcılık/pazarlamacılık işlerinde hedeflenen kitlenin

sosyo-kültürel özelliklerinin öncelikli olarak araştırıldığını söyler. Halk bilimi çalışmalarına bakıldığında yeni medyanın 2000’li yılların başından beri folklor için zorunlu olarak çalışma sahalarından biri olduğu fikri ortadadır. Özdemir’in (2001, s. 116) “yıllarca sadece yazılı/görsel kaynak/veri kaynağı/literatür kaynağı olarak kabul edilen medyanın etkisinin ve işlevinin kavranması önemli bir tutum değişikliği olacaktır” ifadesi, medyanın halk bilimi için veri kaynağı olmaktan çok daha fazlasını ifade ettiğine ve işlevinin kavranması gerektiğine dair bir çağrıdır. Dijital folklor, siber folklor, netlore ve netnografi gibi kavramlar birbirine yakın anlamlarda kullanılmıştır, bu noktada bu kavramların açıklanması faydalı olacaktır.

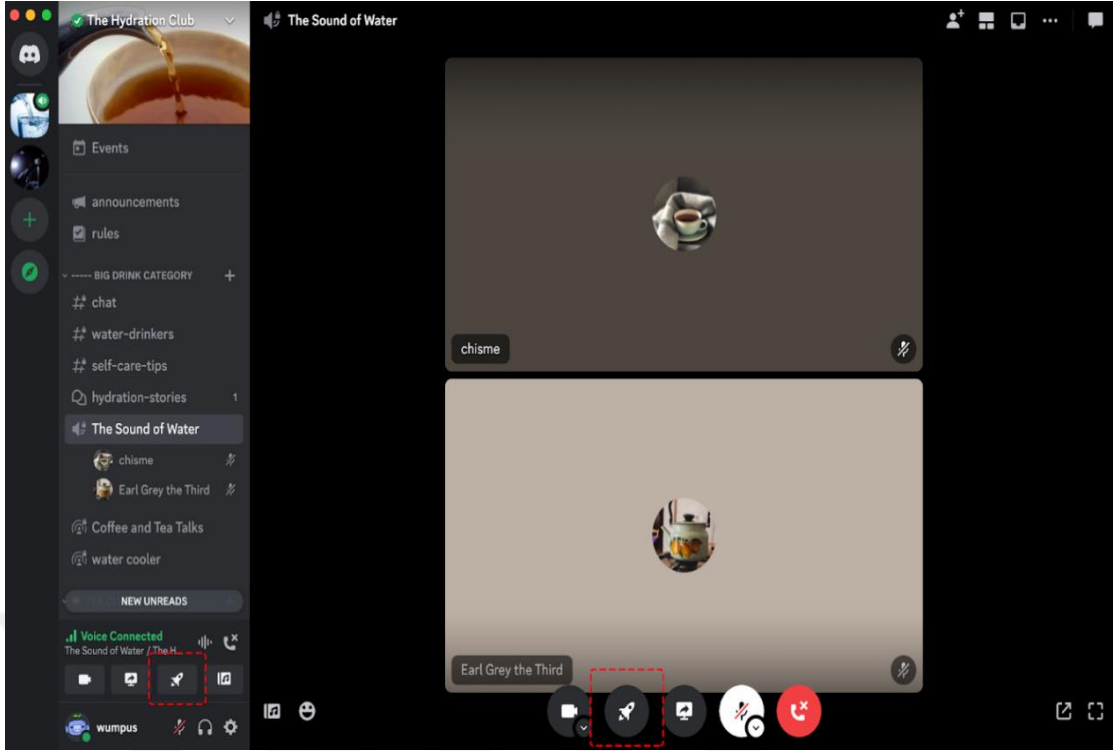
1.4. Dijital Folklorun Adlandırılma ve Anlamlandırılma Süreci: Netlore, Siber Folklor ve Netnografi Kavramları

Dijital oyun, dijital bankacılık, dijital alışveriş, dijital dönüşüm, dijitalleşme gibi kavramlar günümüzde yaşamın pek çok alanında karşılaşılan terimlerdir. Dijital sözcüğü bilişim ile ilgili bir kavram olmaktan ziyade bir sıfat olarak düşünülmektedir (Edwards, 2020, s. 13). Dijital kelimesi esasen sayı ile ilgili olanı, sayı temelli olanı ifade eder. Fransızca kökenli kelimenin sözlük anlamı: “Sayısal, fizik verilerinin bir ekran üzerinde elektronik olarak gösterilmesi”dir (TDK). Bu anlamda dijital oyun, elektronik bir ekran ile belirli bir anlatı veya tema içinde sürdürülen oyun deneyimleri şeklinde tanımlanabilir (Bergonse, 2017, s. 2). Teknolojik gelişmelerin hayatımıza getirdiği yenilikler, değişim/dönüşümler bu kelimenin çok daha geniş alanlarda kullanılmasına neden olmuştur. Dijital folklor, “internet folkloru, ağ folkloru, sanal folklor, internetlore, netlore, computerlore, virtual folklore, cyberlore, e-folklore” (Aleksyevskiy, 2015, s. 202-203) gibi çeşitli adlandırmalar söz konusudur. Etnografi belirli bir topluluğun sosyalitesini, bu sosyaliteyi oluşturan kültürel, bağlamsal şartları ve çıkarımları analiz etmede kullanılan nitel bir araştırma tekniğidir. Etnografi topluluğun kim olduğunu, nasıl ve neden bir arada bulunduğunu araştırmaya yarar. Bugüne kadar folklor araştırmalarında sıklıkla kullanılan etnografik yöntem, internetten sonra “netnografi” kavramı ile birlikte anılmaya başlamıştır. Robert Kozinets tarafından literatüre kazandırılan netnografi, çevrim içi ağlar üzerinde yapılan etnografik çalışmaların bütünüdür. Kozinets, “On Netnography: Initial Reflections on Consumer Research Investigations of Cyberculture” adlı makalesinde netnografiden “kültürel alan araştırması ve sanal ortamda oluşan toplulukların internet temelli iletişimi veya bilgisayar temelli düşüncenin, gelenekler ve kültürel antropoloji tarafından metodolojik olarak beslenen yazılı tanımları” olarak bahseder (1998, s. 366-367). Netnografi, birbirleriyle internet ortamında bağlantı kuran sanal toplulukların bir araya gelme dinamiklerini (Şafak, 2017, s. 157), bu toplulukların oluşturdukları folkloru inceleyen araştırma yöntemlerindendir. “Net” ve “etnografi” kelimelerinin birleştirilmesiyle oluşan netnografi bir anlamda etnografinin sanal dünyadaki halidir. Netlore, netnografi metodunun gelişimine paralel olarak ortaya çıkmış, halkbilimciler arasında yaygın şekilde kullanılan bir folklor terimidir. Russell Frank; netlore’u yeni bir folklor dalı olarak görür, gelişen iletişim teknolojilerinin folklorun içerik yapısını bozmadığını söyler (2011, s. 194). Netlore, sözlü kültürde ifade edilemeyen, yüz yüze iletilmeyen ve kuşaktan kuşağa aktarılmayan (De Vos, 2018, s. 11) folklordur. Newslore ve

netlore arasındaki benzerlikleri ve ayrımları ortaya koymaya çalışan Frank, netlore için “pratik olarak, medya gibi iletişimin temel kanallarına paralel giden, genelde onları parodileştiren, onlarla dalga geçen ve onlar üzerine yorumlar yapan iletişimli bir yer altı dünyasında yayılan yıkıcı bir oyun çeşididir” (2011, s. 9) yorumunu yapar. Newslore; fıkra metinleri, montaj fotoğraflar, asılsız haber metinleri, resmi ve resmi olmayan yazışmalar, “şarkı ve şiir parodileri; politik ve ticari reklamlar, film ön gösterimi ve posterleri, karikatürler, çizgi filmler, canlı çekim kısa filmler ve internet efsaneleri”ni içeren folklordur. Güncel gelişmeler hakkında bilgi sahibi olmadan bu folkloru anlamak mümkün değildir. Belirli “bir grubun değerlerini ve dünya görüşünü ifade eden davranış” olarak newslore her an üretilebilir, paylaşım alanı genişler (Frank, 2011, s. 7-8).

Sanal topluluklar gerçek hayattaki topluluklara benzer bağlar kurarlar. “Living in Virtual Communities: An Ethnography of Human Relationships in Cyberspace” adlı makalede “cibercity” isimli sanal topluluğun davranışları incelenmiş, kurulan sosyal ilişkilerin gerçek hayattan farklı olmadığı ve yüksek oranda gerçekliğe taşındığı tespit edilmiştir. Cibercity topluluğunun üyeleri ilişkilerini sürdürmek için çaba göstermiş, kültürel etkileşim içine girmiş ve arkadaşlıklarını başka mecralara taşımıştır. Dolayısıyla siber ortam ilişki ağlarını zayıflatmak yerine güçlendirmektedir (Carter, 2011, s. 148-167). Sanal gruplar içinde insan ilişkileri, kültürel etkileşimler ve yaratımlar tıpkı gerçek hayattaki gibi fakat kendisine has bir akış içerisinde sürmektedir. Carter’in araştırmasına göre internette kurulan ilişkiler, çoğunlukla internet üzerinde kalmayıp gerçek hayata taşınmaktadır. Bugün yaygın şekilde kullanılan arkadaşlık siteleri, flört ve evlenme siteleri buna örnektir. Sanal dünya ile gerçek dünya birbirinden farklı yaratım/icra şartları olan fakat birbirleriyle hiçbir zaman bağımlı koparamayacak olan iki dünyadır. Covid19 salgınının karantina günlerinde öne çıkarılan ve “en yüksek ortalama etkileşim miktarına sahip temalardan bir tanesi” (Kuş, 2021, s. 261) olarak görülen sanal evren “metaverse” artırılmış gerçekliğin sanal teknolojiyle birleşmesidir. Metaverse, üç boyutlu kullanıcıyı yaratan ve gezmek, oyun oynamak, ders çalışmak, kitap okumak, arkadaşlarla buluşmak, alışveriş yapmak, etkinliklere katılmak gibi birçok günlük aktiviteyi içine alması beklenen sanal bir evrendir. Özellikle bilgisayar teknolojileri ve e-ticaret alanında büyük dönüşümlere sebep olması beklenen metaverse dahi gerçeklikten kopuk durumda değildir. Metaverse, şehirleri, caddeleri, sokakları, içine alıp mağaza ve arsa satışı yapabilmesiyle gerçekle bağlantılıdır. İnternetin sınırsız veriyi depolaması veya folklorik üretimin internet üzerine taşınması ürünün arşivlenmesinde ciddi kolaylıklar sağlasa da folklor yalnızca verileri kayıt altına alan bir bilim dalı değildir. Gözle görülür bir dinamizme sahip olan folklor, yaşanan değişimleri takip edebilen, kendisini yenileyebilen araştırmacılara gereksinim duymaktadır (Bars, 2018, s. 165). Nitekim halkbilimci kendini değişen dünyaya göre yeniden yapılandırmalı, çağın getirdiklerine ayak uydurmalıdır. Halkbilimci, karşılaştığı fırsatları değerlendirebilen, değişime açık, iletişimin önemini idrak etmiş, esnek, sürekliliği olan ve “her alanda iş birliğine açık, liderlik üstlenebilen, çağın gerektirdiği her türlü altyapıya (yabancı dil, bilgisayar, ikinci üçüncü bir alanda yan uzmanlık vb.) sahip iletişim yöntemlerini istendik bir şekilde kullanabilen bir kişi olmalıdır” (Özdemir, 2001, s. 113). İnternetin getirdiği kolaylıklar yanında elbette birtakım zorluklar bulunmaktadır. Halkbilimci, sanal

uzamda araştırmasını yürütürken gerçek dünyada olduğu gibi (sahaya inmek için) mekân değiştirmek durumunda değildir, kaynak kişiye ulaşmak daha ekonomik ve kolaydır, buna karşılık sanal ortamdaki kaynak kişilerin gerçek kişiler olup olmadığı hususu şüpheli bir durumdur. Kaynak kişinin hesabının silinmesi, kaynak kişinin herhangi bir sebepten internete erişememesi, kaynak kişinin anonim kalmak istemesi gibi durumlar netlore araştırmasının zorluklarındandır. Öte yandan internet kullanımı; medya, iletişim, psikoloji, eğitim, sosyoloji gibi sosyal bilimlerin diğer alanlarını da ilgilendireceği için halkbilimci mutlaka disiplinlerarası bir yaklaşım sergilemelidir. İnternet ortamında bilgi çok hızlı yayılmaktadır bu sebeple bilginin güvenilirliği zedelenmekte zaman zaman teyit edilmeyen haberler dolaşıma sokulmaktadır. Her kullanıcı paylaşım yapabilme erişimiyle bir yayımcı, kaynak kişi ve aynı zamanda tüketicidir (Bars, 2018, s. 168). Bu üretim ve tüketim süreçlerinin bir arada olması sebebiyle kullanıcılara üretketici (üretici + tüketici) adı verilmektedir, “üretim” kavramının “tüketimden” ayrılan çizgileri giderek belirsizleşmekte (Toffler, 1980, s. 267) ortaya üretimin ve tüketimin girift hale geldiği bir üretme/tüketme döngüsü çıkmaktadır. Katılımcılığın bu denli etkin olduğu internette folklorun incelenmesinin elzem olduğu hususunda çoğu halk bilimci hem fikirdir. Dijital folklorun temel sorunu katılımcılık ilkesinin yetersizliği olarak görülmektedir. “Sosyal medyanın ekonomi-politik altyapısının katılımcı kültürü yaratmaktan ve kamusal alan olarak değerlendirilmesinden uzak bir mecra olması nedeniyle folklorik içeriklerin hâkim kültürü temsil edenlerle karşılaştırıldığında eşit görünürlüğe sahip olmamasıdır” (Evren ve Kanlı, 2022, s. 132). Sosyal medya platformları, ticari boyutu olan ve kullanıcılarına (bu kullanıcılar aynı zamanda üreticidir) eşit söz hakkı tanıma, görünür olma vaatlerinde bulunan şirketlere aittir. Sosyal medyada görünür olma ve dikkat çekmenin satın alınabilir bir hale gelmesi folklorik mahiyet taşıyan ürünü ortaya koyan kullanıcılar için olumsuz bir durumdur. Bu üretimler geri planda kalmakta internetin dehlizlerinde kaybolmaktadır. Dolayısıyla ekonomik-politik dinamikler sosyal medyanın folklor oluşturmalarının önünde bir engel teşkil etmektedir (Evren ve Kanlı, 2022, s. 133). Dijital folklor araştırmalarının öncülerinden Blank’ın da sıklıkla söz ettiği gibi “yüz yüze etkileşimin olmadığı” folklor zaman zaman dijital teknolojiler sayesinde ekran başında görüntülü konuşma ile gerçekleşmektedir. Bilgisayar oyunu oynamayı seven, bilgisayar oyunu oynamayı alışkanlık haline getiren kişilerin (“gamer” adlandırılması) bir araya geldikleri “discord” platformu oyun sunucuları sayesinde bunu mümkün hale getirmektedir. Discord üzerinden bir araya gelen oyuncular yalnızca oyunu oynayan kişilerin anlayacağı oyuna özgü bir terminoloji kullanmakta, oyunların teknik, oynayıp özellikleri üzerinden paylaşım ve arkadaşlık kurmaktadır.



Şekil 1.6. Discord Oyun Sunucusu Etkinliği

Discord platformundaki oyun grupları etkileşime girerek siber folklorun bir unsurunu oluştururlar. Siber folklore, siber çağ, siber uzam gibi adlandırmalar internetle ilgili olanı ifade eder. Siber kelimesi, İngilizce “cyber” kelimesinden dolayı kullanıma girmiş olup “bilgisayar, bilgi teknolojisi ve sanal gerçeklik kültürüyle ilgili veya bu kültürün özelliği” anlamını taşımaktadır. Umay Türkeş Günay, “Folklor ve Siber Çağ” adlı makalesinde siber uzay olarak söz ettiği internet ortamının kültürel değerlere ve folklorla verebileceği zararları sorgulamış, siber punk türünün tehlikelerinden söz etmiştir. Günay’a göre bilgisayar teknolojileriyle şekillenen yeni yüzyılda folklorun işlevselliği tehdit altındadır. Hayatın her alanına giren teknolojik gelişmelerle sosyal ilişkiler, gelenekler ve görenekler, kültürel birikim ve kültürel birikimin aktarımı bozulmakta genç nesillerin eğitimi siber çağın ideolojisine göre şekillenmektedir. Günay, “siber punk” denilen ve teknolojinin ileri düzeyde geliştiği, anti kahramanların başrol olduğu, bir distopyayı anlatan alt türün çizgi filmlerin içine girerek tehlikeli boyutlara ulaştığından söz eder. Siber punk yaratıcıları belki de farkında olmadan kültürel tahribata sebep olmakta, siber punk temalı filmler ve bilgisayar oyunları masal türünden ciddi farklarla ayrılmaktadır. Masallarda da siber punkta olduğu gibi kötülere yer vardır fakat masallar içinde ütopyaları barındırır. Siber punk anlatılarında iyiye dair bir beklenti bulunmaz. Günay’a göre folklorun yaratıcılık unsuru, “her halının dokuyan kişiden izler taşıması, her türkünün her söyleyenle, her masalın anlatanla zenginleşmesi veya fakirleşmesi” (2013, s. 216) siber çağda mümkün olmamakta, insan elinin değmesiyle oluşan orijinallik ve varyantlaşma ortadan kalkmaktadır.

1.5. Dijital Oyunun Üretim Tüketim ve Pazarlama Süreçleri

Çok katmanlı yapılar olan dijital oyunların üretim sürecinde birden çok disiplinin birleşmesi söz konusudur. Oyunun kurgulanması, sanat tasarımı, senaryosu, müzikleri, yazılımı gibi unsurlar farklı alanlarda çalışan kişilerin müşterek katkılarını gerekli kılmaktadır. Video oyunlarına dair ilk akademik çalışmalar 1990'lı yılların sonlarına doğru gerçekleşmiştir. Çalışmalar; video oyunlarının başlı başına bir anlatı türü olarak ele alınması, “narratoloji” ve gerçek oyunların farklı bir formu olarak görülmesi “ludoloji” olmak üzere iki farklı bakış açısıyla yürütülmüştür. Dolayısıyla video oyunlarının öteki araçlardan “bağımsız bir iletişim aygıtı olarak yeniden inşa edilmesi, video oyunlarının diegetik dünyalar olarak tanımlanışı ve video oyunlarına edebi olarak yaklaşılmasının yerinde olup olmayacağı tartışmaları yapılmaya” (Egenfeldt – Nielsen, Smith ve Tosca, 2008, s. 190-1) başlanmıştır.

Video oyunlarının hızlı gelişimi esasen bütün bu tartışmaları geride bırakacak düzeydedir (Halaçoğlu, 2020, s. 5). Dijital oyunların sınıflandırılma meselesine çeşitli bakış açılarıyla cevaplar aranmıştır. Sınıflandırma üzerine çalışan Chris Crawford, G. Skirrow, J. Herz, D. Myers, M.J. P. Wolf ve B. Bates gibi isimler bu alanda öncü çalışmalara imza atmışlardır. Bu araştırmacılar içinde türleri ve platformları aynı anda sınıflandıran oyun tasarımcısı ve eğitimci Tracy Fullerton'un sınıflandırma modeline değinmekte yarar vardır. Fullerton'un sınıflandırmasında platform türleri şu şekildedir:

1. Konsollar: 77 milyon satış yapan Sony Playstation (2013), Xbox 360 ve onun gelişmiş sürümü olan ve 77.45 milyon satılan Xbox One gibi oyun konsolları.
2. Bilgisayar (Pc ve Mac): Steam benzeri oyun pazarları, kullanım alanı en geniş platformdur.
3. Mobil (Telefon veya Tablet): Mobil platformlar iOS, Android ve Windows phone 8 sistemlerini içerir (Fullerton, 2014, s. 462).

Oyunların türlerini oynanabilirlik açısından sınıflandıran Fullerton'a göre oyun türleri şunlardır:

1. Aksiyon Oyunları (Birinci şahıs oyunları, FPS): El ve göz koordinasyonu ile refleks hızının aktif olduğu oyunlardır, aksiyon oyunları oyunculara gerçek zamanlı deneyimler yaratır.
2. Strateji Oyunları (TBS): Oyuncuya sunulan kaynağın ve değerlin planlı kullanılmasını içeren taktik ve zekâ gerektiren oyunlardır.
3. Rol-Yapma Oyunları (RPG): Zengin bir senaryosu vardır, karakter yaratmayı ve yaratılan karakteri geliştirmeyi içerir.
4. Spor Oyunları: Tenis, futbol vb. spor müsabakalarının benzetimlerinden oluşmaktadır.
5. Yarışma/Sürme Oyunları: Yol boyunca sürme deneyimi yaşatan benzetimler ve yarışma oyunlarıdır.
6. Simülasyon/İnşa Etme Oyunları: Şehir, şirket vb. şeyler yaratmaya, yaratılan unsuru idare etmeye dayalı oyunlardır.
7. Uçuş ve Diğer Simülasyonlar: Bu tarz oyunlar; uçak kullanma, operatör kullanma, vinç kullanma gibi gerçek aktivitelerin aksiyon oyunlarını ifade eder.
8. Macera Oyunları: Bulmaca çözme, ipucu bulma, araştırmayı destekleme üzerinden biçimlenir. Oyuncunun bir görevi vardır ve amacı karaktere görevini başarıyla tamamlamaktır.

9. Eğitsel Oyunlar: Eğitim amacıyla kurgulanan oyunlar.
10. Çocuk Oyunları: 2-12 yaş arasındaki çocuklara uygun olarak kurgulanmış, zaman zaman eğitsel olabilen oyunlardır.
11. Gündelik Oyunlar: Cinsiyet ve yaşa bakılmaksızın her oyuncuya hitap edebilen, zararlı öğeler ve şiddet gibi unsurları içermeyen oyunlardır.
12. Deneysel Oyunlar: Alışlagelmişin dışında tasarlanan oyunları ifade eder. Bu tarz oyunlar teknik anlamda bir tür oluşturmazlar (Fullerton, 2014, s. 462).

Fullerton, oyunları oyuncuların oyuna olan ilgisine göre sınıflandırmıştır. Onun gibi pek çok araştırmacı oyunları konuları veya hitap edilen kitle üzerinden sınıflandırmaktadır. Oyunun sınıflandırılması hususunda, video oyunlarının yeni bir tür olmamasının ve ticari temellere dayanan şirketlerin oyunları satılabilirliğine göre kategorize etmesinin yarattığı etki göz ardı edilmemelidir. Bununla beraber oyun çeşitliliğinin bu denli zengin olması her oyuncunun ilgisine hitap eden, her yaşta oyuncunun oynayabileceği bir oyunun bulunduğunu gösterir (Elkind, 2011, s. 89).

Dijital oyunların üretim süreci, oyunun üretilmesinin ardından test ve pazarlama aşamalarıyla devam eder. Süreç bütün olarak belirli bir iş bölümüne ve belirli bir izleğe göre yürümektedir. Bütün aşamalar tanımlandıktan sonra oyunun yapımında görev alacak yetkililer görevlerini yerine getirirler. İzlenen aşamalar şu şekilde özetlenebilir:

- Oyun Tasarım Departmanı
- Grafik Departmanı
- Yazılım Departmanı
- Ses-Müzik Departmanı
- Test ve Kalite Departmanı
- Pazarlama Departmanı (Kan, 2021, s. 114).

Oyunun üretim sürecinde yaşanan zorluklardan biri senaryo ve içerik oluşturmaktır. Bağımsız bir yapımcı yukarıda bahsedilen bütün süreçlerden sorumlu olduğu gibi oyunun planlanmasından ve iş bölümü yapacağı kişileri bulmaktan da sorumludur. Böyle durumlarda senaryo işi genellikle oyunun yapımcısı tarafından taslak olarak belirlenmiştir. Senaristin oyunun üretiminde en az yapımcı kadar önemli bir rolü bulunmaktadır. Üretilen oyunun türünün, temasının, teknik özelliklerinin (2d, platform, 3d gibi) belirlenmesi ve sanat tasarımı aşamasına geçilmesi senaryonun oluşturulmasına bağlıdır. Senaryo taslak olarak oluşturulduktan sonra anlatı türü gibi işlenmelidir. Oynanışın yönlendirilmesi, anlatının ve görevlerin açık ve net bir biçimde gösterilmesi gerekmektedir. Oyunun senaryosu oyuncuların ilgisini çekmeli, hedef kitle belirlenmelidir. Kahraman oluşturmak her oyun yaratımı için hayati öneme sahiptir. Taslak aşamasından sonra oyuna iyi/kötü karakterler eklenebilir, bu bölüm bir roman için karakter kurgulamaya benzer. Aralarındaki fark video oyununda oyuncunun karakterin gelişiminde etkin rol oynamasıyla ilgilidir.

Video oyunu pazarı yaklaşık elli yıllık bir geçmişe sahiptir, bugün piyasada sayısız video oyunu bulunmaktadır. Oyunun teknik/senaryo ve içerik olarak geliştirilmesi ve oynanışın test edilmesi gibi aşamalar üretilen içeriğin piyasaya sürülmesi için yeterli değildir. Pazarlama olmadan üretilen oyun, internette bulunan çok sayıdaki video oyunu içinde yitip gidebilir. Bu durumda maddi ve manevi kayıplar yaşanabilir ve dijital üretim alıcısına ulaşmadan yayından kaldırılabilir. Video oyunları için çeşitli pazarlama yollarından söz edilebilir. Bunlar:

- Bir İnternet Topluluğu Oluşturmak: Bunlar, discord üzerinden oluşturulan gruplar, forumlar vb. platformlar olarak özetlenebilir. Topluluklar çok yönlü, etkin katılımı sağlar ve üretilen içerikle ilgili geri bildirim sunar ve böylece oyun daha iyi hale getirilebilir.
- Canlı Yayınla Video Oyunu Pazarlaması: Oyun yayıncılığı video oyunlarının pazarlanması için etkili yollardan biridir. Oyunun oynanışını izlemek ve yayıncının yorumları alıcı için kritik önem arz eder. Oyunun canlı yayında oynanması, izleyici kitlesiyle etkileşimi ve erişim ağını olumlu yönde etkiler. Oyun yayıncılığı için kullanılabilecek iki platform vardır, bunlar: Youtube ve Twitch'tir.
- Arama Motoru Kullanarak Oyun Pazarlama: Oyuncuların oyun aradığı platformlardan biri arama motorlarıdır. Arama motorlarının ilk sayfasında görünmeyi sağlamak pazarlama bütçesine göre zaman zaman kullanılan bir stratejidir.
- Web Siteleri Oluşturmak: Oyunun oynanışı, içeriği, türü ve satışı için kolay ve anlaşılır yönlendirmeler içeren bir web sitesi oluşturmak sık kullanılan pazarlama yöntemlerinden biridir.
- E-spor Pazarlaması: E-spor, küresel ölçekte erişimi olan ve yaygın kullanılan bir platformdur. E-sporun rekabeti merkeze alması ve tanınmış oyuncuların bulunması dolayısıyla pazarlama yönünden sunduğu olanakların geniş olduğu söylenebilir (Deskera, 2022).

Video oyunlarının pazarlanması için kullanılan bir diğer yöntem de bir reklam şirketiyle anlaşmaktır. Bu anlamda kurulmuş dijital reklam şirketleri bulunmaktadır.

1.6. Video Oyunu Endüstrisi ve Kültürel Dayanakları

Video oyun endüstrisinin ticari pazarının genişliğine dair veriler, video oyunlarının küresel kapitalizmin etkin bir unsuru olmaya başladığını kanıtlar durumdadır. Nitekim video oyun sektörünün yıllık toplam kazancı 2021 yılından bu yana 175 milyar doları aşmış bulunmaktadır (Newzoo.com, 2021). Dijital oyun, “dijital ve promosyonel kapitalizmin en önemli kültür endüstrisi ürünlerinden” biridir ve meta değeri için üretildiği söylenebilir (Binark ve Sütçü, 2008, s. 41-42). Günümüzde video oyun endüstrisi büyük ölçüde Amerikan ve Japon şirketlerinin elindedir (Ankara Kalkınma Ajansı, 2016). Dünyanın çeşitli ülkelerinde üniversiteler tarafından desteklenen video oyun sektörü, Türkiye’de de Orta Doğu Teknik Üniversitesi ve Hacettepe Üniversitesi gibi üniversiteler tarafından desteklenmekte, Video Oyun Yüksek Lisans Programları açılmaktadır. Ayrıca Koç, Bahçeşehir ve

Özyeğin Üniversitelerinde de ilgili eğitimler bulunmaktadır. Dijitalleşen dünyada video oyun sektörü, oyun yapım şirketlerinin yüksek ciroları sayesinde küresel ölçekte destek bularak devamlı büyümektedir. Video oyun endüstrisinden söz etmeden önce dijital üretimlerin bilişsel kapitalizm ve maddi olmayan emek bağlamlarına değinmekte yarar vardır. Geniş bir pazara sahip olan dijital üretimler, küresel kapitalizme sermaye yoluyla aracı olurken maddi olmayan emeği kullanmaktadır. Sosyal ağların yaygınlaşmasıyla birlikte maddi olmayan emek kavramına, “dijital emek” adıyla bir alt başlık eklenmiştir. Video oyun sektörü içinde düşünüldüğünde dijital emek, oyun geliştiricilerinin yaratıcılık, tasarım ve teknik aşamalarda harcadığı emeği ifade eder. Geleneksel anlamıyla oyunun video oyunundan ayrılan yönlerinden biri dijital emek unsurudur. Gayri maddi emeğin doğduğu siber uzamda, video oyunları için “oyunemek” teriminin kullanılması uygundur. Oyunemek, gönüllü bir emek sürecini ifade eder; oyunemek süreci içinde beğeni, içerik, sosyal medya, ilişkiler, kişisel verilerin aranması vb. faaliyetler bulunur. Bu faaliyetler kişide haz uyandırırken elde edilen veriler reklam şirketlerine satılır. Hedefli reklamcılık bu yolla gerçekleştirilir ve her ne kadar sosyal ağların “gizlilik” ilkelerine aykırı sayılsa da bu süreç, dijital platformların sermaye birikiminin asıl kaynağını oluşturur (Fuchs ve Sevignani, 2013, s. 236). Oyunemek kavramı, dijital emek sömürsünün haz duygusu ile maskelenmesini ifade eder. Video oyun sektöründe yapımçılar genellikle oyun üretmekten haz alan, oyun oynamayı seven kişilerden oluşmaktadır; bu üreticilerin çoğu aynı zamanda tüketicidir (üretketici), emeklerinin karşılığı, üretilen içeriğin alıcı bulmasına bağlıdır. Dijital sahada üretilen içerik yine dijital sahada alıcı bulmaktadır ve bu süreç içeriğin çalınması, unutulması, ilgi görmemesi ve kaybolması gibi birtakım ciddi riskleri barındırmaktadır. Dijitalleşmenin şekillendirdiği bir toplumda çevrim içi reklamlar, tanıtım ve pazarlama PR (public relation) faaliyetleri herhangi bir dijital oyunun üretilmesinden daha çok önem arz etmektedir. Pazarlaması başarılı olan bir oyun içerik yönünden eksik, teknik olarak hatalı olsa dahi görünürlüğü dolayısıyla çok satanlar arasına girebilir. Oyun sektöründe oyuncular ve yapımçılar birer üretketici olarak değerlendirilebilir. Sosyal medya platformlarında üretketici için bir ücret ödenmez, yalnızca üretim karşısında alınan sosyal medya hizmeti söz konusudur. Ücret ödenmeksizin tüketilen video oyunları için de durum benzerdir fakat oyun sektörünün büyük bir kısmını çeşitli satış platformları oluşturur; oyuncu oyunu satın almakta, iade etmekte bazen değiştirmektedir. Denilebilir ki video oyun sektörü büyük ölçüde endüstrileşmiştir. Bu yönüyle de geleneksel oyun ile ayrışır. Geleneksel anlamıyla oynanan oyunda endüstrileşmeden söz edilemez, oyun -ritüel kalıntısı olsun veya olmasın- kendiliğinden vardır ve kültürel aktarımla yaşar. Dijitalleşme ve küreselleşme oyunun içinde tabii olarak bulunan haz duygusunu çekerek onun kendiliğinden var olma niteliğini bozmuştur. Oyunun haz veren bir meta olarak üretilip tüketilmesi ve bu iki süreç arasındaki hız, içeriğini tamamen kültür iktidarının etkisi altında bırakmaktadır. Tüketim odaklı kitle kültürü; eğlence duygusu altında, şiddet konulu, ahlaki olarak yozlaşmış içerikler de dâhil olmak üzere tüketilebilen her türden içeriği kabul etmektedir. Dijital ürünün ortaya çıktığı alan, yerel ve kurumsal kültürün ortak alanıyken kültürel tek tipleşme (küreselleşme) sorunu bu alanın tabii bir unsurudur; çünkü dijital kültür ortamı oyunemek gibi sömürüleri yerine getirmediği katılımcı kültür vaadiyle

gerçekleştirir. Dijital platformlar aracılığıyla duygular da tüketilmektedir, sanal ortamlarda bir anlamda insanlar oluşturdıkları “simularklarla mutluluğun konmasını” beklerler (Baudrillard, 2010, s. 23). Duygusal tatmin unsuru sosyal ağlarda mutluluk, haz ve eğlence gibi duyguların ön plana çıkarılmasına sebep olur, iktidarların isteği de bu yöndedir. Fuchs’un da ifade ettiği gibi siyasi içerikler, eğlence amacıyla üretilen içeriklerin yanında oldukça azdır (2020, s. 116). Video oyunları endüstriyel anlamda bir yapılanma gösterirken oyundan alınan haz duygusu açısından geleneksel oyun ile müşterek bir zeminde buluşur. Geleneksel oyunun bir devamı gibi görülebilecek video oyunları öte taraftan dijital kültürün bir ürünüdür. Bu sebeple dijitalleşmenin geleneksel üzerindeki dönüştürücü/değiştirici etkisini içinde taşır. Kültür endüstrisi kavramı, kültür ürünlerinin metalaşmasına dayanır ve Adorno ve Horkheimer tarafından tanımlanmıştır. Kültür endüstrisi, toplumla olan organik ilişkisini ideolojik bir biçimde kullanır ve mevcut ideolojinin kalıcılığı için uğraşır (Adorno, 2003, s. 76-77). Besim F. Dellaloğlu’na göre “kültür endüstrisi kavramıyla kültür, tümel tarafından özerkliği işgal edilmiş bir şekilde yeniden tanımlanır. Bu özelliğiyle kavram, bir kültür eleştirisi olmaktan çıkıp, tümeli sorgulayan bir ideoloji eleştirisi haline gelmiştir” (2007, s. 115). Kültür endüstrisi kavramı günümüzün dijital tüketim ürünlerini kapsamakta yetersiz kalmakta, onun yerine yaratıcı emek, yaratıcı endüstri gibi karşılıklar bulunmaktadır. David Hesmondhalgh, günümüzde kültür endüstrisi kavramının ticari şirketler, kamu kurumları ve sivil toplum kuruluşlarını da kapsayacak biçimde genişlediğini söyler ve kültür endüstrisi kavramının yaratıcı endüstriler terimi ile değiştirilmesini gerekli görür (Binark ve Sütçü, 2008, s. 34, 35). Video oyunları yaratıcı endüstriler içinde ele alınabilir ürünlerdir. Kurumsal mahiyet taşıyan bir haz sistemine ait olan oyunların yarattığı çeşitli duygulanımlar; kazanma, kaybetme, heyecan, ait olma, tatmin vb. bu sistemin bir parçasını oluşturur. Haz amaçlı video oyunlarının yanı sıra ideolojilere yönelik oyunlar da bulunmaktadır. Bu anlamda türünün ilk örneklerinden olan “Balance of Power” politik eksenli bir video oyunudur. Oyun piyasaya sürüldüğü tarih itibariyle soğuk savaş dönemine rastlamaktadır. Oyunun oyuncuya yüklediği görevler arasında politik olmak vardır, oyunun hedefi güç kazanmaya değil güçler arasındaki dengeyi sağlamaya yöneliktir.

1.7. Video Oyunu ve Mitoloji İlişkisi

Dijital üretimler yalnızca kurumsal kültürün varlığıyla ortaya çıkmazlar, içerik ve bağlam olarak yerel kültürden de beslenirler. Dijital sahada kurumsal kültürün ve yerel kültürün kesişimi (Howard, 2012), yeni kültürel formlar ortaya çıkarır. Video oyunlarının içeriğine bakıldığında mitlerin ve mitolojilerin yaygın biçimde kullanıldığı görülmektedir. Oyun satış platformlarında mitoloji kategorisi adı altında çok sayıda video oyunu yer almakta, küresel ölçekte pazarlanan oyunların çoğunda mitolojik senaryolara rastlanmaktadır. Video oyunlarına dair araştırmalarda, oyunun reel oyundan evirildiğini savunan ludoloji yaklaşımı, oyunu edebiyat, tiyatro, sinema gibi bir anlatı türü olarak ele alan narratoloji yaklaşımı ve antropoloji merkezli yaklaşım olmak üzere üç farklı görüş bulunur. Mitoloji ile ilişkilendirildiğinde video oyununun anlatı teşkil eden yapısı benzer dinamikleri barındırmaktadır. Bu ilişki hakkında söylenecek ilk şey teknik gelişmelerin görselliği ön plana çıkarmasıdır. Evrenin, dünyanın, insanoğlunun, kahramanın yaratılışına ve dünyanın sonuna (eskatoloji mitleri) dair

tasavvurlar video oyunu evreninde görselleştirilebilir hale gelmiştir. Video oyunları dijital kültür ile iki yönlü bir ilişki içerisinde. İlki, oyunlar dijital kültüre aittir dolayısıyla onun miraslarından biridir (Barbier, 2014; Barwick vd., 2011). İkincisi, küreselleşen kültür içinde yerel mirasın yaygın duruma getirilmesinde video oyunları güncel bir alan oluşudur. Dijital kültür söylem olarak geleneksel kültür ile benzerlikler taşımaktadır. Bu bağlamda video oyunları oyuncuya ayrı bir söylem ve anlatı düzlemi sunmaktadır. Oyunların etkileşimli yapısı anlatının oluşmasına zemin hazırlamaktadır (Arslan, 2023, s. 367). Video oyunlarının geleneksel anlatı ile ilişkisi şu şekilde özetlenebilir:

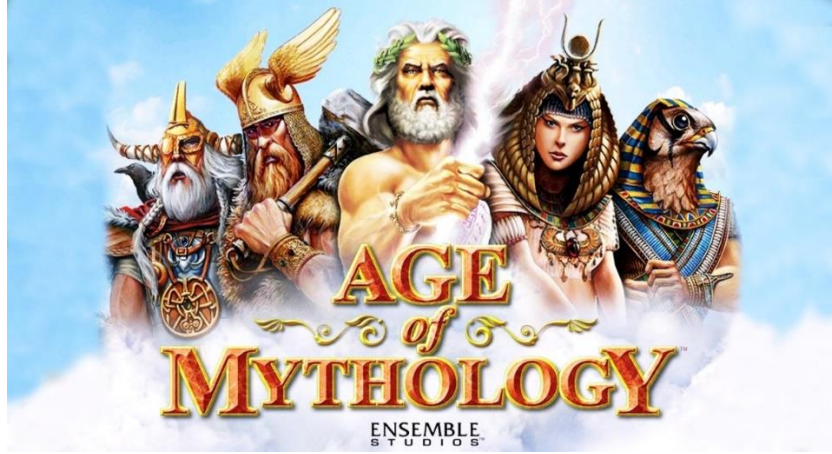
1. Video oyunlarının kurgusunda mitolojik ve kültürel anlatılar yer alabilir. Oyun, anlatıyı bazen doğrudan alımlarken zaman zaman anlatının bir parçasını kullanır. Bu anlamda kadim anlatı oyunlar için mutlak bir kaynak teşkil eder.
2. Çok oyunculu, çevrim içi ve çevrim dışı video oyunları oyuncuları sanal mekânlarda bir araya getirerek etkileşim kurmalarını sağlar. Bu sebeple ortaya yeni bir sosyal paylaşım alanı ve dijital kültür unsuru çıkmış olur. Oyuncular arasında özel terminolojiler gelişebilir, oynayış ve oyunlar arasında bağlantılar kurulabilir.
3. Kadim anlatılar içlerinde evrensel birtakım motifler barındırır, benzer şekilde video oyunlarının da evrensel motifleri vardır. Oyun türleri tıpkı anlatı türleri gibi müşterek bir motif üzerinden şekillenir. Öte yandan bazı motifler, -örneğin olağanüstülük motifi- her iki türün de içinde bulunur.
4. Oynayış mekânı internet kafe veya benzeri sosyal ortamlara taşınabilir; oyun, oyuncular arasında “cosplay” denilen oyuncunun kostümlerle oyundaki karaktere benzemeye çalıştığı etkinliklere konu olabilir ve bütün bunlar halk biliminin inceleme alanına girmektedir.
5. Geleneksel anlatının icrası ile oyun yayıncılarının canlı yayın platformlarında oyunu oynayış ve bunun izlenmesi benzer dinamikler taşımaktadır.

1.8. Video Oyunu İçeriklerinde Mitolojinin Kullanılışına Dair Örnekler

Video oyunlarında mitlerin ve mitolojilerin kullanılması oldukça yaygın bir durumdur. Mitoloji türü altında sayısız video oyunu bulunmaktadır. Bu anlamda pek çok oyun örneklenebilir, burada tanınmış birkaç oyun hakkında bilgi vermek yeterli olacaktır.

Age of Mythology (2002): Mitolojik oyunlar arasında en çok oynanan oyunlardan olan Age of Mythology, Microsoft tarafından 2002 yılının Ekim ayında piyasaya sürülmüştür. Yapım şirketi Ensemble Studios'un başarılı grafik tasarımıyla uzun yıllar popülerliğini kaybetmeyen oyun, tür olarak strateji oyunları içine girer. Tek oyunculu ve çok oyunculu (Multiplayer) oynayış seçenekleriyle Microsoft Windows ve Mac OS platformlarında yer alan oyun, içerik olarak Yunan mitolojisinden esinlenilerek oluşturulmuştur. Agamemnon, Ajax, Odysseus, Chiron, Athena, Kronos, Zeus, Poseidon, Hades, Circe, Bellerophon, Herakles gibi karakterlerin canlandırıldığı oyunda amaç imparatorluk kurmaktır. Oyunun ilerleyen bölümlerinde düşmanlar giderek güç kazanırken sürüm güncellemeleriyle oyuna Mısır, İskandinavya, Çin mitolojileri de dâhil edilmiştir. Oyunun Campaign isimli bölümünde 32 ayrı savaş yer alır. Burada yerine getirilmesi gereken dört görev bulunur: Truva Savaşı'nı kazanmak,

Mısır hükümdarı Osiris'i uyandırmak, İskandinav'da Thor'un çekicini yapmak, Tartaros'ta Kronos'un hapishaneden çıkmasına engel olmaktır (Ageofempires, 2022).



Şekil 1.7. Age of Mythology adlı oyunun tanıtım görseli

Assassin Creed (2007): Assassin Creed; aksiyon ve macera türünde sınıflandırılan, yirminin üzerinde sürümü bulunan Fransız kuruluş Ubisoft yapım şirketinin oyun serisidir. Assassin's Creed serisinin oyunlarından biri olan Assassin's Creed Odyssey adlı oyun, 2017 yılında piyasaya sürülmüştür. Oyun; Microsoft Windows, Playstation 4, Xbox One ve Nintendo Switch gibi hem Xbox hem bilgisayar platformlarında yer almıştır. Oyunun senaryosu Atina ile Sparta arasında geçen Peloponez Savaşı'ndan esinlenilerek kurgulanmıştır. Tür olarak aksiyon kadar rol yapmaya da yakın görülen oyunda oyuncu, karakter olarak erkek veya kadın paralı asker olabilmeyi seçebilir. Karakter ailesini birleştirmek için her iki taraf için de savaşa katılır.



Şekil 1.8. Assassin's Creed Odyssey

Hellblade: Senua's Sacrifice (2017): İskandinav mitolojisinden ve Kelt kültüründen beslenen oyun, İngiliz oyun yapım şirketi Ninja Theory tarafından piyasaya sürülmüştür. Oyunun yayınlandığı platformlar, PlayStation4, Xbox One, Nintendo ve Windows'tur. Oyunda Senua adında bir Kelt savaşçısı ölen eşinin ruhunu yeraltı dünyasından kurtarmak için bazı korkunç varlıkları yenmek durumundadır. İskandinav mitolojisinden ölüm tanrıçası Hela, ölüm canavarı Fenrir (Garm), illüzyon tanrısı Valravn, ateş devi Surt ve ölüm diyarı Helheim oyundaki başlıca unsurlardır. Oyun piyasaya sürüldüğü ay, Avrupa'da Playstation Store platformunun en çok satan oyunu olmuştur. Küresel çapta

adını duyurmayı başaran oyunun, üç dağıtım platformundan elde ettiği toplam hasılat 28 milyon doları bulmuştur. Hellblade oyunu ve İskandinav mitolojisi üzerine yapılan bir değerlendirmede, oyunun kurgusunda yer alan mitolojik unsurların özenle seçildiği anlaşılmıştır. Bu hususta yorumlardan biri yapım şirketinin oyunu geliştirirken mitolojik kaynakları dikkate aldığıyla ilgilidir: “Sanırım bunu araştırıp yaptılar. Bazı şeyler tesadüf olabilir ama oyundaki bilgiler ve Druth'un diyalogları, Ninja Theory yapımcılarının mitolojiyi oldukça iyi anladığını ortaya koyuyor” (Reddit, 2017).



Şekil 1.9. Hellblade Senua's Sacrifice

Okami (2006): Japon mitlerinden esinlenilerek kurgulanan oyun Clover Studios yapım şirketi tarafından piyasaya sürülmüştür. Playstation ve Wii oyun platformlarında yer alan oyun, Japonların soylarını dayandırdıkları güneş tanrısı Amaterasu-Ōmikami'nin dünyayı kurtarmasını konu edinir. Oyun kahramanı Okami beyaz bir kurt formundadır. Satış rakamları beklentinin altında kalan oyun 2006 yılında Imagine Games Network tarafından yılın oyunu ödülünü almıştır.



Şekil 1.10. Okami video oyunu tanıtım görseli

Titan Quest (2006): Iron Lore Entertainment adlı Amerikan yapım şirketi tarafından steam platformunda yayınlanan oyun, Yunan ve Mısır mitolojilerinden kurgulanmıştır. Rol yapma türüne giren oyunun senaryosuna göre Antik Yunan tanrıalarının varlığından önce karanlık dünyaya hükmeden

Titanlar sürgüne gönderilirler, bir grup Titan Olympos ile dünya arasındaki bağlantıyı keser ve oyuncunun görevi bu bağlantıyı yeniden sağlamaktır. Bunun için çeşitli bulmacaları çözen oyuncu Mısır'a ve İpek yolu ile Çin' e gider. Typhon, Zeus, Poseidon, Telkines, Prometheus (Yunan mitolojisi), Loki (İskandinav mitolojisi), Jotunn (Germen mitolojisi) gibi mitolojik kahramanların yanı sıra Knossos, Wusou Dağları gibi tarihi yerler oyunda başarılı grafiklerle işlenmiştir.



Şekil 1.11. Titan Quest adlı oyunun tanıtım görseli

2. GELENEĞİN DÖNÜŞÜMÜ VE GÜNCELENMESİ BAĞLAMINDA URUZ ADLI VIDEO OYUNU

2.1. Uruz Er Kişinin Geri Dönüşü (Return Of The Er Kishi) Oyunu

Yapımcılığı Berzah Games şirketinden Ali Can Meydan'a ait olan oyun, 2020 yılında oyun dağıtım platformu Steam'de "Uruz; tamamı sanat eseri olan piksel grafiklere sahip, Orta Asya Türk mitolojisine ve kültürüne dayalı, fantastik bir dünyada geçen, aksiyon ve macera oyunu" olarak tanıtılmaktadır. Oyunun temel çıkış noktası Dede Korkut Hikâyeleri'nden "Kazan Begün Oğlu Uruz Begün Tutsak Olduğu Boyunu Beyan Eder" anlatısıdır. Uruz, oyunun başkahramanıdır ve oyunun içindeki kişiler isimlerini sözü edilen boydan almaktadır. Bununla beraber oyunun içerdiği bütün unsurlar, iç metinleri, kurgusu, müzikleri, grafikleri vb. Dede Korkut'tan ilham alınarak hazırlanmıştır. Söz konusu boyda geçen hikâyenin örgüsü kısaca şöyledir:

Kazan Bey, Oğuz'un ileri gelenlerine verdiği ziyafette oğlu Uruz'a bakar ve ağlamaya başlar. Uruz babasına ağlamasının nedenlerini sorar. Kazan, Uruz'un on altı yaşına gelmesine rağmen henüz bir kahramanlık göstermemesine üzüldüğünü söyler. Uruz babasına, onu kahramanlığa babasının hazırlaması gerektiğini söyler. Kazan bu cevabı beğenir ve oğlunun yanına kırk yiğidi alıp kara dağlar üzerine ava çıkar. Çadırlarını kurup dinlendikleri sırada, durumu haber alan kâfir saldırıya geçer. Düşman saldırısını kendi casuslarından öğrenen Kazan Bey tedbir alır ama oğlunu tecrübesiz gördüğü için savaşa sokmak istemez. Uruz babasının yanında savaşmak ister, kırk yiğidiyle yedekte beklemeye babası tarafından ikna edilir. Babasının savaşını izleyerek tecrübe edinen Uruz, kırk yiğidiyle birlikte meydana gelir. Kâfir, Uruz'u tanır, onu esir alır. Kazan Bey, oğlunu bıraktığı yere döndüğünde bulamaz, Uruz'un korkup eve kaçtığını sanarak kızar ve eve gelir. Evine dönen Kazan Bey'i eşi Burla Hatun karşılar ve oğlunu göremeyince ağlamaya başlar. Burla Hatun, Kazan'dan oğlu Uruz 'u getirmesini ister, Kazan yola çıkar. Kâfirlerle savaştığı yere gelince Uruz'un kırk yiğidinin öldürüldüğünü görür, Uruz'u bulamayıp onun kamçısını bulunca kâfirler tarafından kaçırıldığını anlar. Kazan Bey, Kanlı Kara Derbent'te kâfirlere yetişir. Baba-oğul karşılıklı konuşurlar, Kazan Bey düşman üzerine saldırır. Kazan Bey'in göz kapağına kılıç darbesi gelir, kan dolar, etrafı göremez. Bu olaylar sırasında Burla Hatun, yanına kırk kadın alarak yola çıkar. Kazan'ı takip eder, zor durumda ona yetişir. Oğuz Beyleri olay yerine gelir, düşman yenilir, Kazan Bey, Uruz'u kurtarır. Eve döndüklerinde Kazan Bey yedi gün yedi gece ziyafet verir (Aka- Erdem, 2020, s. 188).

Oyun bir obada destanın anlatılışıyla başlar ve Kazan Bey'in oğlu Uruz'u kurtarmaya gelişiyle devam eder. Kazan, düşman üzerine saldırdığı anda kırk ince belli kız ile at üstünde gelen Burla Hatun görünür. Oyunun başkahramanı Uruz için başlangıç noktası burasıdır. Uruz tutsak edildiği oda içinden çıkmaya çalışır, burada ona güç sağlayan kısrağ sütünden yapılan en eski Türk içeceği kımız ve ayrandır. Bu aşamaları geçen Uruz, otağların kurulu olduğu, ateşlerin yandığı, Oğuz beylerinin etrafında bağdaş kurduğu obaya çıkar. Oyunun kurgusuna göre o gün obada şölen hazırlığı vardır. Oyunda demirciler, atlar, koyunlar, kazlar, sancak, buğra, pınar, taş bitig gibi öğeler ve at binen hatunlar yer almakta; otağlar sahiplerine göre Uruz'un otağı veya renklerine göre, gök otağ, sarı otağ, ak otağ olarak isimlendirilmektedir. Ayrıca Kara Göne, Burla Hatun, Selcan Hatun, Dede Korkut, Kazan Han gibi Dede Korkut Kitabı'nda geçen karakterlerin çoğu oyundadır. Oyunda dikkat çeken unsurlardan birisi de yoldan geçenlerin sihirli yerlere ve genellikle tehlikeli mahallere koydukları, adakların yapıldığı, kurbanların kesildiği, çaputların bağlandığı taş yığını (Roux, 1994, s. 193) olarak tanımlanan dikey taş yığınlarından oluşan obo kültürüdür. Uruz, tepesinde yer alan üç dala çaputların bağlı olduğu, küçük bir dağı andıran bu dikey taş yığına geldiğinde dua eder. Türk mitolojisinde korkunç cinlerden, yer altı

yaratıklarından meydana gelen; insanlara ölümü, hastalığı ve sıkıntıyı getiren, kötü ruhlar zümresinin başı olan Erlik; (Koç, 2012, s. 29) bu oyunda Uruz'un savaştığı boynuzlu bir düşmandır. Buna karşılık Uruz'a yol gösteren onu koruyan Umay, beyaz ışık huzmeleri içinde tasvir edilmiştir. Oyunda okçuluk, demircilik, kılıç, demonik varlıklarla zaman zaman yılanla mücadele (Salur Kazan'ın Yedi Başlı Ejderhayı Öldürmesi), Od Ana, Kam Ata, Şaman gibi pek çok mitik karakter yer almaktadır.



Şekil 2.1. Uruz Oyununun Tanıtım Görseli

Oyunun giriş bölümü hikâyeyi anlatmak üzere kuruludur. Oyunda sinematikler, haritalar arası geçişte kullanılan ara yüzler ve çok sayıda unsur Türk kültüründen izler barındırmaktadır. Oyun başlangıçta Oğuzları ve Dede Korkut Kitabı'nı konu alırken zaman içinde yapılan güncellemeler ile Türk kültür tarihinden farklı unsurları da içine katmıştır. İki boyutlu bir platform oyunu olan Uruz, Türk kültürü ve mitolojisini içermesi bakımından kendi türünde bir ilki başarmıştır ve bu alanda öncü kabul edilebilecek bir oyundur. Uruz kurtulduktan sonra oynayıp teknik olarak başlar ve kahramanın komutları bildirilir. Oyun; teknik açıdan ve içerik açısından çeşitli kanalların video oyunu değerlendirilmelerine konu olmuş, eksikleri yanında başarılı bulunduğu yönleri incelenmiştir. Uruz hakkında yapılan şu değerlendirme içeriğin ve tekniğin tanıtılması açısından önemlidir:

Uruz: Er Kişinin Geri Dönüşü doğrusal ilerleyen bir hikâyeye sahip. Yer yer ufak kırılma noktaları, entrikalar dönse de hikâyede temel olarak “Şuraya git, şunu yap” komutlarıyla bir bölgeden bir diğerine sürükleniyorsunuz. Her bölümün kendine has bir atmosferi, farklı tasarımları var. İki boyutlu bir platformer oyunu olsa da bölüm geçişlerinde oyunun temel yapısı tamamen değişiyor ve kısa süreliğine başka bir oyun oynuyormuşsunuz hissine kapılıyorsunuz. Bu sırada dilek ağaçlarına dua ederek oyunu kaydedip, pınarlardan su içerek canınızı yenileyebiliyorsunuz. Bir çeşit anıtta da “Bitig” kısmından yeteneklerinizi geliştirebiliyorsunuz (Merlininkazani.com).

2.2. Uruz Er Kişinin Geri Dönüşü Adlı Oyunun Göstergebilim Kuramına Göre İçerik

Yapılanması

Göstergebilim sınırlı bir dizge içinde (alansal), anlam ifade edecek şekilde kodlar toplamına (dilsel kodlar/dilsel olmayan kodlar) bağlı olarak birleştirilen göstergeleri ve üretildikleri dizgeleri çözümleme kuramıdır. Göstergeler hem kültür içinde gelişirler hem de karşılıklarıyla eşleştirilmelerinde kültürün etkisi altında kalırlar. Kültür bu anlamda insan tarafından yaratılan ve insanın içinde kendi varlığını bulduğu dizgeler toplamıdır (Günay, 2016, s. 25). Piaget'ye göre her insanın doğuştan sahip olduğu bilişsel şemalar, birbirleriyle etkileşim içinde olan fikirler ve ilişkiler sistemidir. Daha önce karşılaşılmayan bir kavram zihin tarafından başka bir kavramla ilişkilendirilir ve bu ilişki bağı onun anımsanmasını sağlar. Bütün bu bilişsel ilişkiler ağına şema denir (McInerney, 2002, s. 2). Zihin yeni bir kavramla karşılaştığında onun hakkında belirli bir şemaya sahip olmalıdır. Eğer yeni gelen bilgi var olan şemaya uymazsa, dengesizlik durumu ortaya çıkar. Bu durumda kişi dengesizliği gidermek ve yeniden dengeye ulaşmak adına yeni bir şema veya bilişsel yapı oluşturur. Bu sayede zihindeki bilişsel yapılar zenginleşmiş olur. Benzer şekilde herhangi bir kültürde göstergeler birbiriyle ilişki içindedir; ne kadar anlamlı ve çok sayıda gösterge varsa o kadar zengin bir kültür var demektir. Kültürün gelişmesini sağlayan birbirinden farklı türdeki dizgelerin sayısı arttıkça bu dizgeleri anlama, açıklama, araştırma ihtiyacı da doğal olarak artmıştır. Bu ihtiyacı karşılamak adına göstergebilim, kültürel dizgelerde yaratılan ve dilsel olmayan göstergeleri anlamlandırmak için yeni bir araştırma alanı olarak kurulmuştur. Saussure' e göre göstergebilim dil bilimi de kapsayan disiplinlerarası bir alandır; çünkü dilin sınırları dışında kalan göstergeler sosyal hayatın, kültürün ve dolayısıyla toplumsal hüviyetin tanınmasında etkin bir rol oynar (Saussure, 1919, s. 16). Her toplumun kendisini tanıma ve kimlik inşa etme noktasında ona farkındalık kazandıran birçok kültürel dizgesi bulunur. Bunda insanın göstergeler arasında bağlantı kurmaya yatkın oluşu etkilidir. İnsan bilinçli veya bilinçsiz bir şekilde iletişime maruz kalmakta, kullandığı dilin alfabesinden, trafik işaretlerine, reklam panolarından, işaret diline vb. farklı türden göstergelerle karşı karşıya kalmaktadır (Kalelioğlu, 2021, s. 189-200).

Dijital çağda göstergelerin sözel ve işitsel özelliklerinden ziyade görsel yönleri ön plana çıkmış ve rağbet görmüştür, çünkü dijital çağ, sözün ve işitmenin önem taşıdığı sözlü ve yazılı kültürden görselliğin baskın oluşuyla ayrılır (Lefebvre, 2016, s. 127). Sözlü ürünlerin işitme duyusuna ve hayal gücüne hitap eden tarafları dijital çağ ile beraber görsel teknolojilere erişmiş, bugüne dek geri planda kalan görselleştirme sanal boyuta taşınmıştır. Uruz'un tanıtım aşamasından beri vurgulanan senaryosu, Türk kültürünün en zengin kaynaklarından olan Dede Korkut Kitabı'nda geçen Kazan Bey'in Oğlu Uruz Bey'in Tutsak Düştüğü Boy'dan esinlenilerek oluşturulmuştur. Bağımsız bir video oyunu olarak Steam isimli platformda yayınlanan Uruz Er Kişinin Ger Dönüşü (Return of the Er Kishi) görsel, işitsel, ve sözel olarak Türk kültürüne ve Türk mitolojisine ait göstergelerle doludur. Oyunun yapımcısı Berzah Games şirketi oyunu 2020 yılında piyasaya tanıtmış ve test aşamalarını tamamlamıştır. Aynı yıl yayınlanan oyunun üç farklı sürümü bulunmaktadır.

2.2.1. Görsel İşaretler ve Simgeler

2.2.1.1. Savaş Aletleri: Ok, Yay ve Kılıç

Ok eski Türkler arasında en eski silahtır. Türklerin uzak savaş taktiğini kullanmaları ve süvari birlikler oluşturmaları oku onlar için ayrıca bir yere koymaktadır. Ok kullanmada yetenekli olmaları Türklerle savaş zamanlarında zafer kazandırmış ve kan kaybını azaltmıştır. Oklar uzun mesafelere ulaşan ve hedefin kısa sürede vurulmasını sağlayan silahlardır. Ok menzilleri kesin tahmin olmamakla beraber beş yüz metre civarındadır. İskitlerde yapılan yarışmalarda ortaya çıkan veri menzillerin beş yüz metrenin üzerinde olduğunu göstermektedir (Durmuş, 2019, s. 56). Bu veri savunmaya dair sanayinin olmadığı dönemler göz önüne alındığında Türklerin askeri eğitimde ve teknikte ileri bir seviyeye ulaştıklarına yorulabilir. Ok, Divanü Lûgat-it Türk'te detaylı bir şekilde tarif edilir; okun başlığına “temren” (temürgen) veya “başak” denir. Ok temreni üzerine oku sağlamlaştırmak için “sırım” sarılır (Daha detaylı bilgi için bkz; Kaşgarlı Mahmud, Divanü Lugat-it Türk Tercimesi, I, s. 378, 522, III, s. 220, 233). Okun her detayı için Türkçe bir isim bulunması onun Türklerin hayatında özel bir yer edindiğini gösterir; Türkler okçuluğun gelişiminde etkin rol oynamışlardır. Ayrıca ok kelimesi Bozok, Üçok, Onok gibi birçok Türk boyuna isim olmuş; tarihte nüfus sayımı için kullanıldığı görülmüştür. Örneğin İskit hükümdarı Ariantes muhtemelen askeri gücü ölçmek için büyük bir bakır kazan yaptırarak her vatandaşından bir ok ucu istemiş, topladığı uçları kazanının içinde attırmıştır (Durmuş, 1993, s. 59). Çin kaynaklarına göre, Türk devlet ve idari teşkilatında, ok, kağana tabi olan boyları savaşa davet etme, davete icabet etme, haberleşme, hükümdara bağlılığını bildirme gibi durumların; yay ise kendisine tabi olunan kimsenin, hukuki olarak güçlülüğün ve üstün konumun sembolüdür. Askeri teşkilat içinde boylar, oklara göre bölünmüştür; bu durumun sebebi okun bir bağlılık ve çağrı simgesi olarak tasavvur edilmesidir (Turan, 1945, s. 308). Uruz Er Kişinin Geri Dönüşü adlı oyunda ok, Uruz'un arkasından ona destek olmaya giden Oğuz beylerinin kullandığı silahlardan biridir. Beyler ilk bölümde yalnız başına sefere çıkan Uruz'un arkasından tekfurla savaşımaya giderek bir anlamda Oğuz'a tabi olduklarını belli ederler. Oyunda ok kullanımı oyuncular arasında dikkat çeken unsurlardan biridir, oyunda daha önceden haberdar olduğunuz Türk kültürü unsurları nelerdi sorusuna KK 5, KK 12, KK 42 tarafından “ok” cevabı verilmiştir.

Genellikle “menzilde ve puta atışlarında kamıştan yapılmış hafif oklar, darp atışlarında temreni düz ve metal olan endamlı oklar, savaşta ise temreni üçgen ve metal olan oklar” kullanılmaktadır. Türklerle birlikte anılan ıslıklı oklar (vızıldayan ok) üçgen temrenlerinin delikli yapısı sayesinde havada süratle uçarken sürtünmeden dolayı ses çıkarmaktadır. Çavuş oku adıyla da bilinen ıslıklı okun askerler arası haberleşme, yön gösterme, rehberlik etme ve korkutma gibi işlevleri bulunmaktadır; bu sayede ıslıklı oklar savaş zamanlarında birlikler arası irtibatı kolaylaştırmış ve çıkardığı ürkütücü ses dolayısıyla düşman askerlerine karşı psikolojik bir üstünlük kazandırmıştır (Tuzcuoğulları, 2020, s. 3118). İlk düzenli orduyu kuran Mete, ıslıklı okun mucidi olmakla beraber bu oku kendisine tabi olan askerlerin sadakatini sinamak için kullanmıştır.

Mete, bundan sonra vızlayan bir ok icat etti ve askerlerini talim ettirmeğe başladı. (Tamamen atlı olan) askerlerine, nereye ok atma emredilirse hemen oraya dönüp ok atmalarını emretti. Kim bunu yapmaz (veya hafifçe tereddüt geçirirse), hemen onun başının kesileceğini de ilân etti. (Bir ara) Mete dönmüş ve kendisinin meşhur aygırının karnına, bir vızlayan ok atmıştı. Kendisi ile beraber aynı anda ok atmayanların da, başlarını (hemen oracıkta) kestirmişti. Mete, (sonra da) kendisinin çok sevdiği karısına bir ok atmıştı. Askerlerin bazıları duralamış ve Hatuna ok atmağa cesaret edememişlerdi. Mete, (duralayıp, ok atmayanları da tespit etmiş) ve başlarını hemen orada kestirmişti. (Artık askerler disipline alışmış ve her şeyi öğrenmişlerdi). Mete, askerleri ile bir ara ava çıktı. (Askerlerini tecrübe etmek için), vızlayan okunu, kendisinin güzel başka bir atına attı. Askerler de, bir kişi bile geri kalmaksızın, ata ok atıp vurdular. Mete artık, askerlerinin talim ve terbiyede iyi bir kıvama geldiklerini anlamıştı (Ögel, 2014, s. 6-7).

Oyunda ok kullanımı Kazan Bey'e bağlılığın bir simgesidir. Salur Kazan beylerini Uruz'a yardım etmesi için ellerinde okuyla gönderir. Ayrıca Mete'nin ısıklı okun mucidi olduğu bilgisi oyuncular arasında hatırlanan unsurlardan biridir. Oyunu oynamış kaynak kişilerden biri ok hususunda şunu ifade etmiştir: "Nazar gücü, kılıç, ok gibi şeyler aklımda kaldı... Oku Türkler icat etmiştir diye duymuştum. Metehan'dı sanırım" (KK 12).



Şekil 2.2. Ok ve Yay kullanan Oğuz Beyleri

Yay ve ok mutlaka birlikte kullanılması gereken iki savaş aletidir; birinin eksikliğinde diğeri bir anlam ifade etmez. Bu sebeple Türklerin kültür tarihlerinde yayın da ok kadar geniş bir yeri vardır. Yaylar çoğunlukla düz veya içe dönük şekilde kıvrılmış bir beden ve buna iki tarafta tutturulmuş ve geriye bükülmüş iki kısa koldan oluşur. Ahşap, genellikle kayın ağacı, boynuz, kemik ve sinir gibi malzemelerden üretilen yay, yarım metre civarında olup eski Türklerde at üzerinde elde taşınmıştır (Durmuş, 2019, s. 60). Oyunda ok ve yayı at üzerinde kullanan kahramanlar Uruz'un babası Kazan Bey, annesi Burla Hatun, ona yardım eden kırk hatun ve diğer Oğuz beyleridir. İlk bölümde Burla Hatun'un at üzerinde kahramanlık göstermesi vurgulanmıştır. Oyunun ilk sürümünde Uruz'un kullanabildiği tek savaş aleti ok ve yay iken güncellemelerle beraber diğer savaş aletleri oyuna dâhil edilmiştir.



Şekil 2.3. At Üzerinde Elinde Yayı ile Kazan Bey

Kılıç, ok ve yaydan farklı olarak Türklerin yakın dövüşlerde yararlandıkları savaş aletidir. Türk boyları arasında sıklıkla kullanılan kılıcın Türk tarihinin eski dönemlerine dair araştırmalarda ilk devirlerden beri var olduğu görülmüştür. Kılıcı cinsine, niteliklerine ve hangi Türk boyları arasında kullanıldığına göre inceleyen Bahaeddin Ögel, kılıcın menşeyinin Altay kültürü olduğunu söyler. Ordos satırları Türk kılıcının protipleri olarak kabul edilir. Türkler göç ettikleri veya fethettikleri her bölgenin kılıç şekillerinden etkilenmiş; kendilerine has kılıç tarzlarıyla gittikleri bölgeyi etkilemişlerdir. Kavimler göçüyle beraber Peçenek, Kuman ve Oğuz boyları birbirine benzetilen Macar ve Türk kılıçlarını Kafkas bölgesine taşımıştır. Ögel, özellikle Uygur kültür çevresinde bulunan yabancı kılıçları örnek göstererek Türk kılıcının mekaniğinin kullanması en maharet isteyen kılıç olduğunu ifade eder (1948, s. 431-459). Oyunda Oğuz beyleri sıklıkla kılıç kullanırken Uruz'un kılıcı kazanmadan önce bilek gücüyle savaşması gerekmektedir. Oyunda kılıç almanın öncelikle hak edilmesi, başarı gösterilmesi gerektiği Oğuz beyleri tarafından Uruz'a oyunun çeşitli formlarında salık verilmektedir. Kılıç hakkı almak için geçilen seviyeler karaktere farklı dövüş güçleri kazandırmakta; bir oyunda kullanılan eşyaların toplandığı "inventory"¹ gösterilen başarıya göre dolmaktadır.

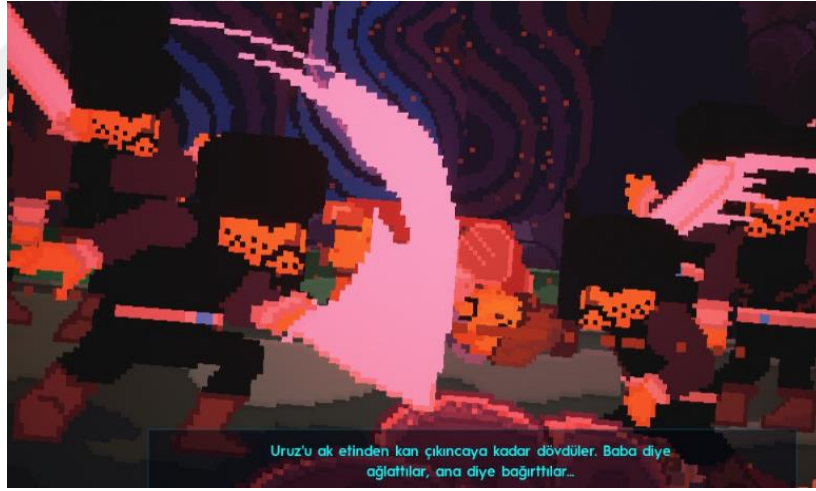


Şekil 2.4. Uruz ve Savaş Kıyafetleri

¹ Video oyunlarında oyuncunun eşyalarını bulundurduğu, taşıdığı, topladığı bölüm veya çantadır.

2.2.1.2. Savaş Kıyafetleri

Eski Türklerde savaş kıyafetleri özel bir öneme sahiptir; Türk boyları içinde çeşitli giyim kuşam tarzları bulunurken savaş kıyafetleri ortak kültürel öğeler içermesi bakımından kıymetlidir. Demircilikle adını duyurmuş olan Türkler, savaş kıyafetlerini demirden dövülmüş malzemelerden yapmışlar; “demir don”, “sinelik” (göğüs kafesini muhafaza eden parça), “korucuk” (kolları muhafaza eden parça), “yakalık”, “dizcik” (dizi koruyan parça) (Guliyeva ve Meydan, 2020, s. 186) giymişlerdir. Dede Korkut Kitabı’nda Kazan Bey Oğlu Uruz Beyin Tutsak Olduğu Boy’da “kara tonlu azgun dinlü kâfirlere bir oğul aldurdun ise digil mana kim atın biner kim cevşen giyer” (Ergin, 2014, s. 168) ifadesinde geçen “cevşen” vücudun göğüs bölümünü örten zırhtır. Oyunda kahraman Uruz cevşen giymekte, Oğuz ilinin düşmanı kafirler ise kara don ve kara başlık takmaktadır. Salur Kazan’ın Evinin yağmalandığı boyda geçen “kara tonlu azgun dinlü kâfir” (Drs.14b.4-5) ifadesi oyunda düşmanların kara kıyafetler giymesıyla örtüşmekte; böylelikle “kara” sözcüğünün düşmanlık, bela, kötülük gibi çağrışımları görselleşmektedir. Kara elbise geçmiş zamanlardan beri Türklere ters gelmiş bir kıyafettir (Toker, 2009, s. 102). Oyunda renkli kıyafetler giyen Uruz, Kazan Bey ve diğer Oğuz beylerinin yanı sıra kadın kahramanlar renkli giyimleriyle dikkat çekerler; ayrıca Uruz’un nazar gücü ve atalar ruhunu yardıma çağırma özellikleri ona mavi ışıklı bir kalkan kazandırmakta bu kalkan Uruz’u ok ve kılıç vuruşlarından korumaktadır.



Şekil 2.5. Düşman Askerleri Uruz’u Döverken

Kazakistan’da 1970 yılında Esik Kurganı’nda yapılan kazı çalışmalarında keşfedilen ve Proto-Türk topluluklarının kültürünü yansıtan Altın Elbiseli Adam buluntusu oyunda en güçlü ve kutsal zırh olarak karşımıza çıkar. Uruz oyunun en sonunda bu kostümü giyer. Oyunu oynayan kişilerden KK 10, KK 15 ve KK 19 oyunu oynamayı bıraktıktan sonra aklınızda kalan Türk kültürü unsurları nelerdi sorusuna savaş kıyafetleri cevabını vermiş; “altın elbiseli adam benzetmesi” ne vurgu yapmıştır. Oyunda Uruz bu zırhı almak için birçok aşamadan geçmelidir. Bunun yanı sıra oyunda miğfer, başlık, kalkan, kılıç kabzası, demirden yapılmış kolluklar karakterlerin savaş kıyafetleridir, Oğuz beyleri genellikle savaşa hazır giyimleriyle bir arada bulunurlar.



Şekil 2.6. Altın Elbiseli Adam Zırhlı Giymiş Uruz

2.2.1.3. Otağlar, Çadırlar ve Kaleler

Dede Korkut boylarının geçtiği coğrafya, Kuzeydoğu Anadolu veya Kuzey Azerbaycan olarak düşünülmektedir. Orta Asya’da Seyhun ve Ceyhun nehirleri arasında kalan bölge (Maveraünnehir) onuncu yüzyılda Oğuz ülkesinin sınırları içerisindeydi. Batıda Hazar denizine doğuda Balkaş Gölü’ne dek uzanan bölgeler; Seyhun’un merkezinde bulunan Fârâb ve İsficap yörelerinden kuzeydeki bozkırlara dek Oğuzların yaşam alanını oluşturur (Sümer, 1999, s. 61). Göçebe yaşamın ve yerleşik düzenin iç içe geçtiği Dede Korkut boylarında her beyin kendisine ait; hayvanlarını otlatacağı bir yurtluk veya yaylak denilen arazisi vardır. Dolayısıyla Oğuzlar feodal niteliklere sahip bir siyasi düzene sahiptir (Sümer, 1999, s. 381). Oyunda bu feodal düzen kendini her beyin kendine ait bir otağı olmasıyla gösterir. Kazan Bey’in otağı en büyük ve en kalabalık otağdır, diğer beyler bu otağda otururken Kazan Bey’e ve Burla Hatun’a saygı gösterirler. Dede Korkut Kitabı’nda geçen kale isimleri ve otağ tasarımları mekânın önemli bir bölümünü oluşturur. Arka planda diğer Oğuz beyleri çadır veya otağları önünde yaktıkları ateş etrafında oturmakta, çitlerle ayrılmış obada kaz, tavuk, koyun, at, geyik gibi hayvanlar gezmektedir. Yerleşim yerleri eski Türk yaşayışına uygun şekilde kurgulanmış; “er meydanı” adlı alanda Uruz bilek gücünü sergilemiştir. Oba içinde Uruz’un su içerek güçlenmesini sağlayan birkaç pınar bulunmaktadır. Oyunculardan biri oyunda pınar yapısını hatırladığını ifade etmiş; “Uzun zamandır pınar benzeri yerleri görmediğim için oyunda görünce böyle bir şey vardı diye düşündüm, oyuna dair hatırimda kalan bir unsur pınar ve o pınardan su içip Uruz’u güçlendirmektir” (KK 25) cevabını vermiştir. Oyun iki boyutlu (2d, iki hareket eksenine sahip) olması sebebiyle kısıtlı bir alanda geçmektedir; buna rağmen pikselart’ın başarılı kullanımı sayesinde zengin ve geniş bir atmosfer sunmaktadır. Doğusundan nehir akan bölgenin sınırına kaleler konulmuş, bu kalelere nöbet tutan askerler yerleştirilmiştir. Ayrıca otağlara Türkçe isimler konulmuş, Saru Otağ, Uruz’un Otağı, Gök Otağ, Ak Otağ, Kızıl Otağ, Han Otağ, Od Ananın Otağı gibi birçok otağ birbirine yakın ve toplu halde konumlanmıştır. Kara Kale, Alınca Kalesi, Düzmürd Kalesi, Bayburt Kalesi, Toman Kalesi gibi kalelere ek olarak; Evliya Çelebi tarafından Dede Korkut’un kabristanının bulunduğu yer sayılan Derbent şehrinin adını taşıyan bir kale bulunmaktadır.



Şekil 2.7. Oyunda Derbent Kalesi

2.2.1.4. Demircilik

Türk hükümdarları kış mevsiminin bittiği baharın başladığı gün olan Nevruz Bayramlarında örs, -demir dövmek için kullanılan dayanıklı eşya- üzerinde demir döverek kutlama yapar, demirciliği yüceltirlerdi. Demir madenini işlemek özel bir beceri gerektirdiği için demirciler üstün nitelikli kişiler olarak kabul görmüştür. Hatta Yakutlarda şaman ile demirci aynı saygınlığa sahiptir, ikisinin aynı soydan geldiğine inanılır (Ögel, 2014, s. 230-231). Demircilik, Ergenekon Destanı'ndan Oğuz Kağan Destanı'na kadar pek çok destan ve mitik anlatıda kutsal bir sembole dönüşmüştür. Mite göre,

Türkler, kurultayın kararı üzerine Ergenekon'dan çıkmak için demircinin önderliğinde dağın geniş yerine bir kat odun, bir kat demir dizerler. Dağın her tarafını demirle doldururlar. Yetmiş deriden, yetmiş körük yapıp, yetmiş yere koyarlar. Tanrının yardımıyla demir dağ erir ve yol açılır. Sonra gök yeleli bir bozkurt çıkıp, Türklere yolu gösterir (Bayat, 2012, s. 234).

Demircilik uğraşında ve sanatında ileri giden Türkler için demir madeni çok eski çağlardan beri kutsal bir mahiyet taşımaktadır. Eski Türkler arasında gerektiğinde kılıç ile and içilmektedir (Ögel, 2014, s. 229). Oyunda demircilik yan karakterlerin yaptığı bir iştir. Uruz'a benzer nasıl oyunlar kurgulanabilir sorusuna cevap olarak demircilik konulu mobil bir oyun yaptığını belirten bir oyuncu: "The Witcher 3: Wild Hunt'ta demircilik çok iyi işlenmişti... Benim yapmaya çalıştığım oyun amatör ama bu tarz gelişmiş bir oyun yapılabilir" (KK 11) demiştir. Demirci oyunda altın karşılığı demir satan bir karakterdir. Temirci adıyla örs üzerinde demir dövmekte Tatar kılıcı, Yakut kılıcı, topuz, balta, kargı gibi eşyaları altın karşılığında satmakta ve bu eşyaların yapım aşamaları hakkında kısa bilgiler vermektedir. Tahta kılıçlar için altın talep edilmezken Yakut kılıcı, Tatar kılıcı gibi demirden dövülmüş kılıçlar değerli ve paralıdır. Uruz, bu parayı kazanmak için tüccara gitmeli, oyunun ilk haritalarında sandıklardan topladığı şerbet ve panzehiri satmalıdır. Kılıcın satın alınması kullanılması için yeterli değildir, karakterin tahtadan üstün kılıçları kullanabilmesi "kılıç hakkı" kazanmasına bağlıdır. Bunun için Kılıç Ustası adlı karakter Uruz'a özel bir eğitim verir. Uruz, tahta kılıcıyla kendisine atılan on adet karpuzu havada kesebilmeli, bunlardan topladığı nazar güçleriyle ustasının iznini almalıdır. Oyunda kılıç eğitimi bölümü, bu bölümde ustanın yönlendirmeleri, karakterin kendisine verilen görevi başarması ve ustanın onayını alarak beceriyi kullanmaya hak kazanması gelenekte görülen usta-çırak ilişkisinin yansımasıdır.



Şekil 2.8. Oyunda Demirci

2.2.1.5. Şaman Davulu

Şaman ayinlerinde en dikkat çeken objelerden biri şüphesiz şaman davullarıdır. Davulun birden fazla simgesel anlamı vardır. Davul; şamanın büyüleri eşyası, ayinin olmazsa olmaz bir parçasıdır. Şaman, davulu vasıtasıyla ruhlar âlemiyle iletişime geçer, kötücül ruhları kovar ve büyü yapabilir. Şaman davulu şamanı dünyanın merkezine oturtur, gökyüzüne yükselebilmelerini, uçabilmelerini sağlar, şamanın ruhları çağırmasına/işine odaklanmasına yardım eder ve şamana ayin sırasında ruhlar âlemiyle iletişim kurdurur; davul seansın vazgeçilmezidir (Eliade, 1999, s. 200). Eliade, şaman davulunun kasnağının evren ağacından düşen kutsal bir dal ile yapıldığını ifade ederek davulun şaman için yol gösterici bir rehber olduğunu vurgular. Davulun yapımında kullanılacak materyallerin coğrafyaya ve şamanın özelliklerine göre çeşitlilik göstermesi mümkündür (1999, s. 200-201). Denilebilir ki şaman davulu ayin esnasında trans haline geçmeye yarayan bir çalgı aleti olmanın ötesinde derin simgesel anlamları olan; diğer dünya ile şaman arasında köprü kuran ve yapılışı itibarıyla da ruhlar dünyasına ait bir gereçtir. Şamanın başka bir boyuta yaptığı yolculuğa aracı olması sebebiyle “şamanın atı” olarak adlandırılan şaman davulunun kasnağının hammaddesi Evren Ağacı’ndan olduğundan şaman davulunu çalmakla, olağanüstü bir biçimde bu ağacın yanına, yani “dünyanın merkezine fırlatılmış olur ve bu sayede göğe çıkabilir” (Eliade, 1999, s. 200). Şamanlar davulları üzerine birtakım sembolik figürler resmederler, bu figürler özellikle Orta Asya şamanlarında gökyüzünü ve yeryüzünü betimlemek üzere bir çizgiyle ikiye ayrılır. Gökyüzü tasvirleri (ay, güneş, takımyıldızları), yeryüzü ve yeraltı tasvirleri, av tasvirleri (av büyü), iki farklı dünyayı birbirine bağlayan hayat ağacı (genellikle kayın ağacı), şaman atalarının tasviri, yardımcı ruhların ve totem hayvanlarının (at, geyik, kartal) tasviri gibi çizimler bulunmaktadır. Oyunda şaman davulu bir figür olarak şamanın elindedir. Şamanın davulunun varlığı oyunculara arasında dikkat çeken bir unsurdur. “Şaman vardı... Davulu bile vardı, hoşuma giden bir detaydı”(KK 7). “Şamanın daha çok güç vermesini ve bizimle konuşmasını isterdim”(KK 14). Şaman oyunda davulunu çalarak trans durumuna geçer. Uruz’a güç veren unsurlardan biri olmanın yanı sıra oyunda müzik unsurlarından biridir.



Şekil 2.9. Şaman ve Davulu

2.2.1.6. Kilim ve Halı

Oğuzlarda kilim ve halı göçebe kültürün bir sonucu olarak ekonomik hayatın önemli bir unsurudur. Kilim dokumalarında kullanılan semboller kolektif hayal gücünün yaratımlarının, ortak yaşantıların ve ortak duyguların yansımalarıdır. Kilim motifleri çeşitli adlarla anılmakta ve çeşitli anlamlara gelmektedir. Eli belinde, koçboynuzu, bereket, insan, saçbağı, küpe, bukağı, su yolu, pıtrak, el, parmak, tarak, muska, nazarlık, göz, yılan, ejder, hayat ağacı, akrep, kurtağzı, kurt izi, canavar ayağı, damga im, kuş, nar, dut gibi çeşitli motiflerin bulunduğu kilimler eski Türk yaşayışında kullanım alanı en elzem ve kadın emeğinin en kıymetli ürünleridir. Motifler genellikle; genç ve bekâr kızların evlenme isteklerini, birtakım kadim inanışları -ölümün ve doğumun döngü içinde olması ve ruhun ölümsüzlüğü gibi- mutluluk veya kederi, aşkı, ayrılığı, ailenin devamını, bilgeliği, erdemi, evren tasavvurunu, cinselliği ve bereketi ifade ederler. Bununla beraber kilimlerde çok sayıda sembol bulunur (Daha detaylı bilgi için bkz: Mine Erbek, Çatalhöyük'ten Bugüne Anadolu Motifleri, Dösım Yayınları, 2002). Kilim ve halı motifleri yaşanan yörenin somut nesnelerinin işlenmesiyle oluşur, bu sebeple yöreler arasında ortak motiflerin bulunması olasıdır. Bununla beraber bazı yörelere özgü çeşitli motif ve desenler de kullanılmıştır. Dokumacılık bir gelenek oluşturmuş, ürünlerin işlevselliği bu geleneğin sürekliliğini sağlamıştır. (Balci, 2020, s. 236). Dokumalarda işlenen motiflerin konuları; geometrik, bitkisel, figürlü, nesnel, sembolik (soyut) ve yazılı bezemeler olarak gruplandırılmaktadır.

- Hayvansal motifler: İlk çağlardan bu yana insanoğlu vahşi ve tehlikeli hayvanları taklit ederek ya da onların kürk ve derilerinden parçaları dokuyarak bu hayvanların güç ve kudretlerinin kendilerine geçtiğine ve bu yolla korunduklarına inanmıştır. En çok kullanılan hayvan motifi kuş motifi olmakla birlikte, ejder, akrep, yılan, kurtağzı, kurt izi ve böcek motifleri de dokuyucu tarafından dokumalara işlenmiştir.
- Bitkisel motifler; ağaç, yaprak, çiçek ve meyve motifleri kullanılır.
- Geometrik motifler; dokuma kolaylığından dolayı en çok tercih edilen, motif türüdür. En çok görülün şekilleri, üçgen, dörtgen, dikdörtgen ve eşkenar dörtgendir.
- Karışık motifler; madalyon, rozet, çengel, sütun yazı, harf, vazo vs. kullanılır.
- Sembolik (Simgesel) motifler; Dokuyucunun duygu düşünceleri ile doğa güçlerini simgeleyen motiflerdir. Bu gruba kuş, hayat ağacı, el, tarak, ibrik, kandil vb. girmektedir (Oyman, 2019, s. 7).

Bulunan ilk Türk dokuma örnekleri, M.Ö. 1700 yıllarına ait olan ve Ural Altay dağları çevresinde çıkarılan dokumalardır. Bu erken tarihli dokumalarda bulunan motiflerin örnekleri

günümüze dek gelmiştir. Dokumaların üzerindeki imler Türk toplumunun kültürel hüviyetini yansıtan sembollerdir (Ögel, 1984, s. 11). Göçebe yaşamın izlerini taşıyan kilimler bir anlamda kültürel hafızanın kayıt defterleridir. Kültürel belleğin önemli bir unsuru olarak dokumacılık geleneği kilim ve halı motiflerinin ifade ettiği anlam açısından ayrıca bir inceleme konusudur. Jan Assmann kültürel belleği dört boyutta incelemiştir. Bunlardan ilki nimetik bellektir. Nimetik bellek, taklit yoluyla edinilir. İkincisi neneler belleğidir. Nesneler belleği, gündelik yaşamda kullanılan nesnelerin geçmişi hatırlatmasını ifade eder. Üçüncü bellek türü iletişimsel bellektir. İletişimsel bellek, insanlar arasındaki iletişimi ve bu iletişimin aracı olarak dili kapsar. Dördüncüsü anlam ve anlamın aktarımı ile ilgilidir. Kültürel bellek nesneler ve iletişimsel belleğin birleştiği bir alanı ifade eder. Anlam ve aktarım kültürel belleğini temelini oluşturur. Sürekli tekrarlanan taklitler anlam aktarımına yönelik olduğunda geleneğin varlığından söz edilebilir. Gelenekler kültürel bellek içinde anlamın aktarılma ve canlandırılma biçimidir (Assmann, 2015, s. 28). Binlerce yıllık geçmişe sahip dokumacılık geleneğinin ilk ürünleri ile son ürünleri arasında hem motif, desen, sembol hem teknik nitelikleri bakımından pek çok benzerlik bulunabilir. Bu anlamda kilim ve halı motifleri anlam aktarımının en canlı örneklerini oluşturur. Dokumalar hem yaşanan kültürün hem dokuyan kişinin hayal dünyasını yansıtır. Dokumalardaki ortak dili anlayabilenler için her dokunan ürün bir hikâye gibidir.



Şekil 2.10. Oyunda Kilim

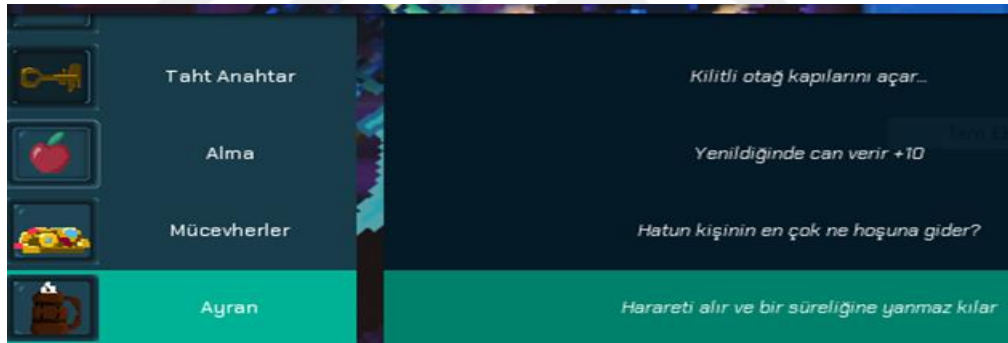
2.2.1.7. Yiyecek ve İçecek Unsurları

Yiyecek de kültür için önemlidir. Kımız, kırmızı elma, ayran, şerbet, pınar suyu, kuzu eti, kara koyun eti, geyik eti, karayılan yumurtası, karpuz, panzehir ve aruz isimli içecek oyundaki yiyecek ve içecek unsurlarıdır; bu yiyecekler Uruz’a güç verir ve daha sağlıklı olmasını sağlar. “Et, tavuk eti, kuş eti, geyik eti, sığın geyik, koyun eti, av eti, kaz” gibi yiyecekler Dede Korkut boylarında geçen yiyeceklerdir (Daha detaylı bilgi için bkzn: Özatalay-Çiçek, III. Uluslararası Türk Dünyası Kültür Kongresi, Dede Korkut Kitabında Yemek ve Mutfak Kültürünün İşlevsel Açından İncelenmesi, 2015, s. 1043-152). Folklor ürünlerinin özgünlüğü bozulduğu zaman sergilenen ürün folklorik bir mahiyet taşımamakta, fakelore denilen durum ortaya çıkmaktadır. Folklor uzmanı olmayan kişilerce folklorik

ürünlerin yorumlanması otantikliğe ciddi anlamda zarar vermektedir. Endüstriyelleşme zamanla folkloru metalaştırmış, folklor; siyasi, ideolojik veya ekonomik alanların tartışma konusu haline getirmiştir (Bendix, 1997, s. 275-276). Fakelore (sahte folklor), gerçek oldukları iddia edilen sentetik eserlerin sergilenmesidir. Uruz oyununda Türk kültüründe var olduğu iddia edilen “Aruz” isimli içecek Türk kültüründe bulunmamaktadır. Bununla beraber Uruz Er Kişinin Geri Dönüşü adlı bilgisayar oyunu Türk mitolojisi ve Türk kültürünü yansıtan oyun adıyla reklam yapan bir oyundur. Dolayısıyla oyuncuların beklentileri bu yönde olmakta, hatta oyunu tercih etme sebebiniz nedir sorusuna çoğunlukla Türk kültürünü içermesi cevabı verilmektedir:

“Evet, kesinlikle öyle diyebilirim. Duyurulduğu andan itibaren oyunun hikâyesi ile kendimce biraz araştırma yaparak hazırlıkta bile bulundum. Zaten yapımcılar ile röportaj yapabilme fırsatını da bulduk zamanında” (KK 7). “Yerli oyun olması, Türk mitolojisi içermesi, 2d aksiyon olması bize ait bir mitoloji dediniz yani elbette” (KK 8). “Uruz oyunu mitoloji içerdiği için mi dikkatinizi çekmişti?” sorusuna verilen bazı cevaplar şöyledir:

“O bir artı. Diğer bir artı ise özgün sanat yönetimi... (KK 6). “Tabii bunun da etkisi büyük asıl sebep, destek olma idi ama ve tabii merak vardı, Türkiye’de oyun sektörü gittikçe geliyor ve özgün yapımlara destekte bulunmak lazım.” (KK 5). “Evet, Türk mitolojisini kendisine tema olarak belirlemesi beni bu oyuna çeken ilk şey oldu. Onun dışında piksel oyunlara da ilgim olduğu için merak ettim. Ama başrol Türk mitolojisiydi.” (KK 3).



Şekil 2.11. Uruz’a Satılan Yiyecekler

2.2.1.8. Hayvanlar

Göçebe yaşam tarzına sahip Türkler için hayvancılık önemli bir geçim kaynağıdır. Dede Korkut Kitabı’nda geçen, koyun, keçi, kaz, koç, sığır, inek, buzağı gibi evcil hayvanlar; kuzgun, kuğu, karga, ördek, şahin, turna, keklik, saksağan gibi çok çeşitli kuşlar; aygır, ala aygır, boz aygır, konur at, alaca at, kısarak gibi binek hayvanları ve bunların barınaklarına dair adlandırmalar Türklerin hayvanlar hakkında çok şey bildiklerini göstermektedir. Hayvanlar et, süt ve içki ürünlerinin tedarikinde kullanılmalarının yanı sıra giyim kuşam, çadır ve halı yapımının hammadde ihtiyacını karşılamaktadır. Dede Korkut Kitabı’nda hayvanlar mitolojik dönemlere dair ipuçları vermesi bakımından da önemlidir. Kurt, kartal, aslan ve sunkur gibi hayvanlar (Karçıga, 2016, s. 32) kadim inanç sistemlerinden animizm ve totemizm ile ilişkilidir. Orta Asya ve Sibiry coğrafyalarında “şimdiye kadar en eski hayvan ataları temsil eden başlıca üç tip elbise bulunmuştur. Bunlar, geyik, kuş ve ayıdır” (Alp, 2009, s. 31). Oyunda hayvancılık göze çarpan hususlardan biridir. Çoban adlı karakter koyunlarla ilgilenirken ana karakter

oyunun bir sürümünde kümeden kaz yakalamakla görevlendirilir. Babasıyla arasında geçen “av avlayalım kuş kuşlayalım” ifadeleri, avcılık eğitimine benzer eğitimler aldığı ara bölümler, kurt, geyik ve koç hayvanlarının koruyucu, yol gösterici itemleri oyuncular tarafından hatırlanan unsurlardır (KK 14, KK 13, KK 20).

2.2.1.8.1. Geyik

Geyik, Türkler için kutsal sayılan bir hayvandır. Şamanlar geyik aracılığı ile Tanrı katına çıkarlar. Şamana yol gösterdiğine inanılan geyik figürüne, şaman davulunda ve eşyalarında sıkça rastlanır. Türk halklarının bir kısmının soyunun kurttan bir kısmının ise geyikten geldiğine inanılır, Cengiz Han’ın doğumuyla ilgili efsanede kurt ve geyik sembolleri birleşir. Cengiz-Han’ın ataları ve dişi beyaz geyik “Çingiz-Han’ın ilk ataları ile ilgili efsanede, Türklerin Gök-Kurdu ile beyaz geyikler yan yana gelmiştir” (Ögel, 2010, s. 573). Oyunda geyik oba içerisinde bir figür olarak kullanılırken kahramanın kut kazandığı bölümde ışıklar içinde tasvir edilir. Bitig bölümünde geyik yardımcı ruhlardan biri olarak tanıtılır ve kahramana sağlık gücü, rehberlik, ölümsüzlük gibi özellikler verir. Ayrıca Dikenli Vadi adlı haritada karakter geyiği takip ederek yolunu bulur.



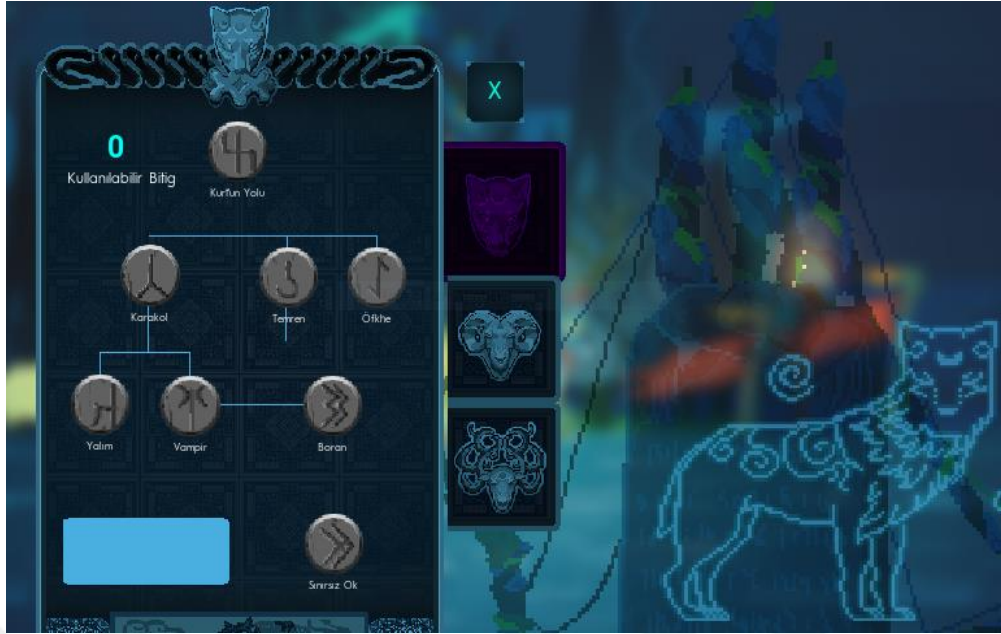
Şekil 2.12. Geyik Uruz’a Yol Gösteriyor

2.2.1.8.2. Kurt

Kurt motifi kadim Türklerin yaratılış tasavvurlarında yer alan, Türklerin oldukça yaygın bir biçimde kullandığı ve kutsallık addettiği simgelerden biridir. Göktürklerin Türeyiş Efsanesinde kurttan şu şekilde söz edilir:

Göktürklerin ilk ataları, Lin adlı bir memleket tarafından kadınları, erkekleri, çocukları hepsi birden yok edilmişlerdi. Yalnızca bir çocuğa acımışlar ve onu öldürmekten vazgeçmişlerdi. Bununla beraber onun da kol ve bacaklarını keserek, kendisini “Büyük Bataklık”ın içindeki otlar arasına atmışlardı. Bu sırada dişi bir kurt peyda olmuş ve ona her gün, et ve yiyecek getirmişti. Çocuk da bunları yemek suretiyle kendine gelmiş ve ölmemişti. (Az zaman sonra), çocukla kurt, karı-koca hayatı yaşamaya başlamışlar ve kurt on tane çocuk doğurdu (Ögel, 1998, s. 22).

Oğuz Kağan Destanında Oğuz’un önünden yürüyen, yol gösterici, rehber olarak karşımıza çıkan kurt (Ögel, 1998: 122) Dede Korkut Kitabı’nda Kazan Han’ın soyunu dayandırdığı bir hayvandır: “Azvay kurd enügi erkeğinde bir köküm var. Agca yanal tümen koyunun gezdürmeye” (Drs/142a/11-12).



Şekil 2.13. Oyunda Kurt'un Yolu Bölümü

Kurt, proto-Türk topluluklarında bir totemken Hun devrinde ata kültürünün bir parçası haline gelir. Türk dünyasının çeşitli yerlerinde kaya ya da mezar taşları üzerinde veya şaman elbisesi ve malzemelerinde tanrı-kurt tasvirlerine rastlanır (Çoruhlu, 2002, s. 136). Bahaddin Ögel, kurttan türemeye inandıkları için Göktürkler'in bayraklarının tepesinde altından yapılmış bir kurt başı bulunduğunu söyler. Bu bir totem değil, bir amblemdir. Göktürkler ve sonrasında Kurt başlı bayrak, yüksek memuriyet, komutanlık, bağımsızlık alameti olarak kullanılmıştır. Çin bu bayrağı kullanarak Türk kavimlerini tesiri altında tutmuştur. Ayrıca kurt, Oğuz Kağan ile Anadolu'ya gelen Türklere yol göstermiştir. (1984, s. 19, 172-309) Göktürk kitabelerinde “Tanrı kuvvet verdiği için babam askeri kurt gibi imiş, düşman askeri koyun gibi imiş” cümlesinde de kurda verilen anlam hayli önemlidir ve cesaretle ilgilidir (Ergin, 2014, s. 15). Oyunda kurt bahsi yalnızca bir bölümde karşımıza çıkarken oyuncuların kurt hakkında ön bilgilere sahip olduğu görülmüştür (KK 2, KK 10). Bitig bölümünde yer alan bir diğer hayvan koçtur. Koç, Dede Korkut Kitabı'nda küçükbaş evcil hayvan olarak sayıca fazlalığı zenginliği gösteren bir hayvandır. Bitig bölümü ayrıca temren, kam duası, yiğit kişi, koç gözü, yalın, sınırsız ok gibi seçeneklerle kahramana hayatta kalma yeteneği veren özellikleri içerir. Bu yeteneklere erişmek için karakterin esir düştüğü otağdan kurtulması ve belirli görevleri yerine getirmesi gerekmektedir. Bunları başardıktan sonra karakter oyunda ihtiyacına uyacak herhangi bir yeteneği seçebilir.

2.2.1.8.3. Yılan

Yılan, Dede Korkut Kitabı'nda ejderha ve evren şeklinde benzer adlandırmaları olan bir sürüngendir. Ürkütücülüğünün yanı sıra gizemli ve kutsal mahiyeti olan bir canlıdır. Eski Türklerde yılan “iye, sahip veya koruyucu ruh” (Şimşek, 2019, s. 33) vasfındadır. Yılan ihtiyacı olanlar için şifacı, kötülerin cezalandırıcısı, kıymetli şeylere bekçilik eden, sırların mihnetine vakıf, olağanüstü güçlere sahip bir canlıdır. Yılanın Anadolu'da zengin bir sembolizmi vardır. Salur Kazan'ın Yedi Başlı

Ejderhayı Öldürmesi boyunda yılanı dair “...ejderha dediklerinin aslı bir yılanıdır. O yılanın üstüne gitmelisin” (Ekici, 2019, s. 11) ifadesi yer alır.

Çoruhlu yılanın Türk Şamanizm’inde yeraltı ilahı Erlik ile ilgili bir simge olduğunu belirtir. Onun genellikle karayılan olarak anılmasının sebeplerinden biri yine Erlik ile ilgilidir; çünkü Türk mitolojisinde ak ya da gök renk Gök Tanrı’yı, kara renkse yeri ve yeraltı tanrısı Erlik’i temsil eder. Erlik bazı şaman dualarında karayılandan bir kamçıya sahip olarak tanıtılmaktadır. Öte yandan bazı şamanlar yılan biçimine girerler. Tören esnasında onun hareketlerini taklit ederler. Bu nedenle şaman elbiselerinde yılanı işaret eden nesneler de yer alır. Altay şaman elbiselerinde bazen yılanın başı ve çatallı kuyruğu belirgin bir şekilde gösterilmiştir (2002, s. 157-158). Roux’ a göre ejderhanın Müslüman Türk kültüründe yılan familyasından olduğu anlaşılmaktadır. Ejderha, yılanların kralı olup, görevi insanları yutmaktır. Rutubet ve yer altı dünyası ile ilişki içindedir (2011, s. 68). Oyunun ilerleyen bölümlerinde kahraman büyük bir yılan ile mücadele eder. Bu yılanın yenilmesi oyuncular arasında etkileyici bulunan bir sahnedir.



Şekil 2.14. Uruz Yılan ile Savaşıyor

2.2.1.8.4. Anka Kuşu

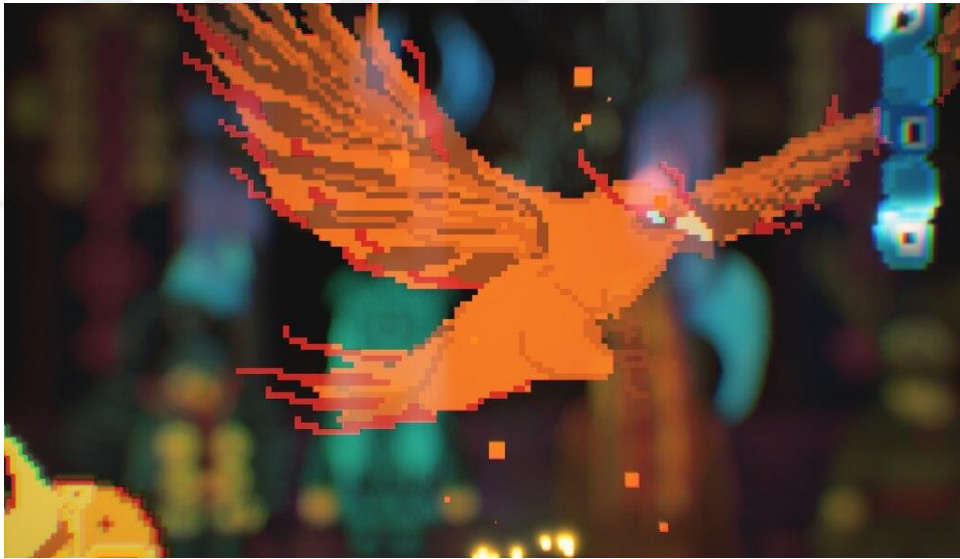
Anka Kuşu, mitolojik tasavvurları olan ve Zümrüdü Anka veya Simurg adı da verilen oldukça özel bir hayvandır. Osmanlı döneminde Anka adını alan Simurg “devlet kuşu” ismiyle de anılmaktadır. Kaf Dağı’nda bulunduğu rivayet edilen Anka Kuş’unun gövdesi iri, tüyleri rengârenk, kuyruğu göz alıcı biçimde kudretli bir hayvan olarak tasvir edilir (Birol ve Derman, 2020, s. 129). Anka Kuşu sahip olduğu özellikleriyle diğer kuşlardan ayrılmaktadır ve zengin bir sembolizmi içermektedir. Metin And (2008, s. 321) Simurg’un niteliklerine dair şunları ifade eder:

Simurg, Kaf Dağı’nda oturur, bunun tepesinde abanoz, sandal ve öd ağacından yapılmış köşke benzer bir yuvası vardır. Çok iri olan Simurg uçtuğu zaman hava kararır. Uçarken gök gürültüsü

gibi sesler çıkarır. Çok parlaktır, bakanın gözlerini kamaştırır, insanlar gibi düşünebilir ve konuşabilir. Hükümdarlara, kahramanlara akıl verir. Tüylerini sürerek yaralıları sağaltır. Kaf Dağı'nı aşabilmek için ona binmek gerekir. En yüksekten uçuşması, havada çok kalabilmesi onun özelliklerindendir. Kaf Dağı'ndan başka denizin ortasındaki bir büyük ağacın tepesinde de oturur. Mitolojyada bir iyi Simurg, bir de kötü Simurg vardır. Efsanelerde her iki kişiliğiyle de tanıtılmıştır.

Türk mitolojisinde Anka Kuşu ile benzerliği bulunan kuş, “Karakuş” adıyla bilinir. Bu hususta Yaşar Çoruhlu, Anka Kuşu'nun Kırgız Türklerinin Er-Töştük Destanı'nda yer alan Karakuş'a benzetebileceğini ifade eder (2011, s. 131-132). Sözü edilen destanın içeriğinde Karakuş'un Hayat Ağacında yuvası bulunmaktadır. Karakuş avlanmaya gittiği zaman yuvasına ejderha musallat olur ve yavrularını öldürür. Yine bir gün Karakuş avdayken ejderha gelir ve yavruları öldürmek ister. Bu olaya mani olan Er- Töştük ejderhanın canını alarak Karakuş'un yuvasını ve yavrularını kurtarır. Daha sonra Er-Töştük, Karakuş'un sırtına biner ve ona verdiği yiyecek bitince etinden kesip verir. Karakuş yavrularının kurtarıldığını görünce kahramanın bu fedakârlığına karşılık onun yaralarını iyileştirir.

Oyunda Anka kuşu, kahramanın başarı göstermesiyle ve kam ata adlı şamanın şekil değiştirmesiyle ortaya çıkar. Uruz'un Anka Kuşu'nu görmesi için en son bölüme geçmesi Şaman görünümündeki Kara Kuzgun ve Erlik ile yüzleşmesi gerekmektedir. Anka Kuşu, Uruz'u Erlik'in kötülüklerine karşı korur.



Şekil 2.15. Anka Kuşu

2.2.1.8.5. Tulpar

At, halk hikâyelerinde Hz. Hızır'dan sonra anılan en büyük yardımcıdır. Evrensel sembollerden biri olan at, efsanelerde, birtakım kadim anlatılarda ve rüyalarda özel bir yerdedir. Anlatılardaki özel atlara örnek olarak; “Abdera Hükümdarı Diomodes'in, insan etiyile beslediği atları, Uçan at Pegassus'u, Kırgız Manas Destanı'ndaki gizli kanatları olan Tulpar'ı, İskender'in atı Boukephalos'u, Hz. Ali'nin atını, Dede Korkut'taki Seğrek'in atını ve Nebi Harun'un uçan atı” sayılabilir (Yaşar Kemal Günleri, 1993, s. 61). Tulpar, Türk mitolojisinde bu özel atlardan biridir. Tulpar tipindeki atlara herkesin sahip olması mümkün değildir, özel bir at olduğu için yalnızca yiğitler, alplık niteliğini taşıyan kahramanlar ona binebilir (Karakurt, 2011, s. 212). Tulpar'ın kanatlarının olması, görünmez olabilmesi,

konusabilmesi vb. olağanüstü özelliklere sahip olması onu kolektif bilinçte ayrıca bir yere koymaktadır (Gürçay, 2019, s. 54). Şamanın diğer dünya ile kurduğu iletişimde aracı rolü oynayan Tulpar'ın görünmezliğine dair inanışlar vardır. Başkurt inanışlarına göre, Tulpar'ın kanatlarını gören olmamıştır. Kanatları yalnızca zorlu mücadeleler sırasında ve karanlıkta görünür olur. Eğer bir kişi Tulpar'ın kanatlarını görürse Tulpar o an kaybolur (Karakurt, 2011, s. 211-212). Türk efsanelerinde ve anlatılarında Tulpar tipine uyan pek çok at vardır. Kırat da Tulpar'ın niteliklerini üzerinde taşır. “Köroğlu’nun Kırat’ı, denizaygırıyla çöl atının ilişkisinden doğan bir attır. Bu birleşmeden doğan çirkin yavru, Dede Korkut’un büyüsi sayesinde gerçek anlamda Kırat olur” (Beydilli, 2004, s. 312).

Oyunda karakterlerin atlarının yanında Tulpar adında özel bir at da bulunmaktadır. Tulpar Uruz’a kılıç kazanması ve bölümleri tamamlaması üzerine verilir. Oyunun bir bölümünde Uruz’un görevi Dikenli Vadi denilen yeri geçmektir, Uruz bu bölümü Tulpar ile geçer. Tulpar uçabilme, hızlı koşabilme ve boynuzları sayesinde düşman askerleriyle yılanları yok etme yeteneğine sahiptir. Oyunun en değerli hayvanlarından ve Uruz’un en büyük yardımcılarından biri Tulpar’dır.

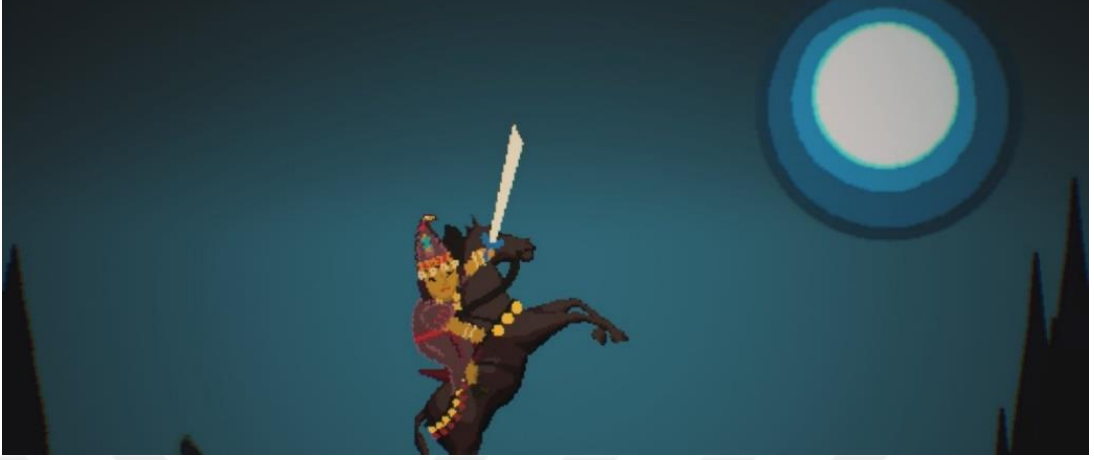


Şekil 2.16. Oyunda Tulpar ve Uruz

2.2.1.8.6. At

Kahraman ve atı çoğu kez ayrılmaz bir ikilidir, eski Türklerde at kahramanla özdeşleşmiş durumdadır. Roux’a göre at, eski Türk dünyasında özellikle insanın en yakın dostudur (Roux, 2011, s. 35). Atın Şamanist törenlerde şamanın gökyüzüne çıkacağı binek olarak ve kurbanlık hayvan olarak önem kazandığını söylenebilir. Bunun yanı sıra şamanın davulu da hemen hemen her zaman at olarak nitelendirilmiştir. Genellikle Gök Tanrı’nın, -rivayetlerde baş tanrı sayılan Ülgen’in simgelerinden biri olarak önem kazanan at; zaman zaman kurban olarak yaratıcıya sunulmaktadır. Çoruhlu atın şamanlar yardımıyla yeraltına ya da öteki dünyaya geçebildiği için ölümün de simgesi olduğunu ekler. Ayrıca at savaşta faydaları ile kuvvet ve kudret sembolüdür (2002, s. 140). Dede Korkut Kitabı’nda hayvanlarla ilgili yüz otuz dört kelimeden otuz dokuz tanesi at ile ilgilidir. At kelimesinin bu kadar çok ve çeşitli

şekilde kullanılması Türklerde atın yaşayışın önemli bir parçası olduğunu kanıtlar durumdadır. Oyunda at sık kullanılan bir binek hayvanı olmanın yanı sıra kahramanın özel olarak edinip kıymet verdiği bir hayvandır.



Şekil 2.17. Burla Hatun Atı İle Savaşmaya Giderken

2.2.1.8.7. Boğa

Boğa, genellikle yer unsuru içinde değerlendirilmekle beraber bazı anlamlarıyla gökle de ilişkilendirilmiştir. Eski Türklerde boğa; kahramanlığın, yiğitliğin arması ve simgesi olmuştur. Aynı zamanda savaş silahı da sayılmıştır. Boğa ve onun yüksek coğrafi bölgelerde yaşayan tüylü cinsi olan kotuz, kuvvet ve kudret simgesi olduğundan aynı zamanda hükümdar ya da hükümdarlık simgesi ya da arması sayılmıştır. Tonyukuk yazıtında hükümdarın yağlı semiz bir boğayla karşılaşması bu konuyu desteklemektedir. On iki hayvanlı Türk takviminin de yıl simgelerinden biridir. Nevruz bayramında tasvir edilen aslan (güneş) ve boğanın mücadelesi baharın gelişini simgeler (Çoruhlu, 2002, s. 145-146). Dede Korkut Kitabı'nda en açık şekilde Boğaç Han hikâyesinde boğa güç, kuvvet ve yiğitlik simgesi yanında ad olarak da verilmiştir. Hikâyelerdeki söylemlerde boğanın bir kahramanla karşılaştırılması ile alplık olgusu, güç ve kuvvet simgesi ortaya konulmaktadır (Özkartal, 2012, s. 69). Oyunda boğa, boynuzlarıyla yeryüzünü tutan yeraltına ait kudretli bir hayvan olarak tasvir edilir. Boğanın Uruz ile savaşıması oyunun ileriki bölümlerinde sahnelenir.



Şekil 2.18. Uruz Boğa ile Savaşıyor

2.2.1.8.8. Deve

Diğer birçok hayvan gibi deve de Türk mitolojisinde Alplık simgesidir. Özellikle buğra denilen erkek develer kahramanlar tarafından töz olarak kabul edilir (Çoruhlu, 2002, s. 146). Roux devenin Türk halklarının ekonomisinde daima önemli bir rol üstlendiğini ifade eder ve deveyle ilgili olarak şunları söyler:

Devenin önemine işaret eden mevcut çok sayıda kanıt konusunda, Kaşgarlı Mahmut'u anımsamak yeterlidir. Kendisi sözlüğünde deveyi en az altmış kez anmıştır. Ne var ki, mitolojide ve dini gelenekler içindeki önemi daha ziyade sınırlı olmuş olsa gerek ve biz onun tabulaştırıldığını varsaymalıyız. Çıkarsayabildiğimiz kadarıyla, deve diğer tüm “Kurban Ritüelleri” ve ölü için sunulan kurbanların dışında tutulmuştur. Elbette devenin etinin yendiğinden hiç söz edilmez, hatta Müslüman muhabirler deve eti yemenin yasak olduğunu iddia edecek kadar ileri giderler (Roux, 2011, s. 64).

Dede Korkut Kitabı'nın Boğaç Han hikâyesinde, Bayındır Han'ın bir boğa ile deveyi güreştirme motifi boğanın yanında devenin de güç, kuvvet ve kudret kavramı ile ilgisi olduğunu göstermektedir. Aynı olay Kanturalı boyu hikâyesinde ise, Kanturalı'nın Tarabuzan tekfurunun kızı Salcan Hatun'u almak için önce boğa, sonra aslan, üçüncü olarak da deve ile savaşması Alplık, güç, kuvvet ve kudret ile bağdaşmaktadır. Hikâyede olay şöyle anlatılmıştır: “...Canavarlar başı devedir, onunla da oyununu oynasın, dedi. ...Kan Turalı fırlar, devenin koltuğundan girer, fırlar, çıkar... Kan Turalı ayağa kalkar: - Bre beni deve burnuna yapışınca o kızın sözüyle yapıştı derler, yarın Oğuz eline haber varır, deve elinde kalmıştı, kız kurtardı, derler” (Gökyay, 2000, s. 145–146). Oyunda deve, binek hayvanı olarak kullanılmıştır.



Şekil 2.19. Oyunda Develer

2.2.1.8.9. Kaz

Türk mitolojisinde kaz, yaratılışa dair tasavvurlarda görülmektedir. Yaratılış destanında “Tanrı Kara Han bu yalnız su üstünde beyaz bir iri kaz olmuş uçuyordu” (Sepetçioğlu, 2000, s. 5) ifadesi geçer. Yaratıcının betimlenmesi için kullanılan kaz unsuru, kazın eski Türklerdeki kutsallığını göstermektedir. Alıp Manaş anlatısında kaz, kahramanın yardımcısıdır. Alıp Manaş'ın mektubunu ailesine ulaştırır (Ergun, 1998, s. 153). Göçebe yaşamışın geçim kaynaklarından biri kümes hayvancılığıdır, kaz da bu anlamda Dede Korkut Kitabı'nda zaman zaman anılır: “Uçardan kaz tavuk, yörirden geyik tavşan bu havlıya toldurup Oğuz yiğitlerine bunu dam etmişidi” (Drs/129b/4). Bunun yanı sıra kaz, şaman davullarında resmedilen bir figürdür. Şamanın kazın kanadına binerek göğe yükseldiğine dair inanışlar bulunur (İnan, 1995, s. 104-106). Oyunun ikinci bölümünde karakterin kaz yakalaması ve kaz tüyünden

üç adet Ece Hatun’a götürmesi gerekir. Bu görevi geçmeden diğerine geçemez. Kazlar oyunda obanın içinde gezerler ve yakalanması kolay değildir. Ece Hatun’un Uruz’a bu görevi vermesi bir bilmece yoluyla olur, önce “Hatun kişinin hoşuna ne gider?” sorusuna cevap bulan Uruz, bilmeceyi çözdükten sonra kümesi bulur ve kazı yakalayıp görevi tamamlar.

2.2.1.9. NAZAR BONCUĞU

Türklerin inanışları içinde özel bir yeri olan nazar boncuğu, hammaddesi olan cam ile geleneksel bir iş kolu oluşturmuştur. Arapça, “bakış, göz” gibi anlamlara gelen nazar, “belli kimselerde bulunduğu inanılan, kıskançlık veya hayranlıkla bakıldığında insanlara, eve, mala-mülke hatta cansız nesnelere kötülük verdiğine inanılan uğursuzluk, göz” şeklinde (TDK) tanımlanmaktadır. İnanişâ göre nazar değmesi art niyetli bir bakış ile olabileceği gibi, aşırı derecede beğeni içeren sözler ile de olabilir (Acıpayamlı, 1962, s. 1-8). Nazarın olumsuz etkilerinden korunmak adına nazar boncuğu kullanmak Anadolu’da yaygın biçimde rastlanabilecek uygulamalardandır (Baykal, 2009, s. 25). Oyunda nazarın kullanımı düşmanlar üzerinde yıkıcı bir gücün ifadesidir, nazar boncuğu Uruz’u koruyan ve toplaması gereken hayati “itemler”dendir. Oyuncularla yapılan görüşmelerde “Oyunun içinde yer alan hangi mitolojik unsurlardan daha önce haberdardınız?” sorusuna verilen cevaplardan biri de nazar ve nazar boncuğudur: “Nazar boncuğunu biliyorum” (KK 2, KK 9, KK 16, KK 26), “Nazar inanişından haberdardım, oyunda kullanımı güzeldi, oyunun renkleriyle uyumluydu” (KK 12).



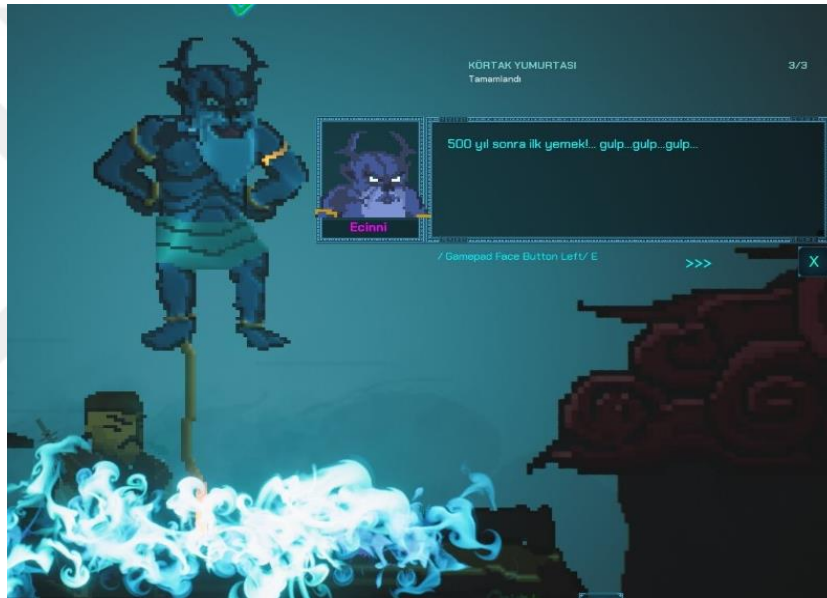
Şekil 2.20. Kam Ata Nazar Gücü Kullanıyor

2.2.1.10. Ecinni

Halk anlatılarında en tanınmış demonik varlıklar arasında “cin” bulunmaktadır. Halkın masal, hikâye, atasözleri, deyimler vb. muhtelif verimlerinde rastlanabilecek olan cin kavramı, İslamiyet ile beraber bu adlandırılmayı almıştır. Türk halk kültüründe memoratların içeriğini büyük oranda cinlerin oluşturduğu söylenebilir (Ünlü, 2019, s. 231). İslam kültüründe cinler Müslüman ve kâfir olmak üzere ikiye ayrılırlar. Kur’an’ı Kerim’in gelişile beraber cinlerin iyi-kötü ayrımı net bir biçimde yapılmış, ayrıca bu hadise ile cinlerin varlığı insani bir düzleme çekilmiştir (Düzgün, 2012, s. 15). Cin tasvirlerine bakıldığında çeşitli hayvanlara, insanlara, özellikle kadınlara ait özellikler ve başka bir canlının bedeninde zuhur etme olayı görülür. Altay, Kazan ve Hakas Türklerinde cine benzeyen karanlık ruhların kedi, köpek, yılan gibi hayvanların şekline girebildiğine dair inanişlar vardır (Çoruhlu, 2013, s. 183). Halk muhayyilesinde cinler insanlar gibi evlenirler, düğün yaparlar ve yemek yerler. Cinlerin yediği

unsurlar; eşek, inek pislği ve soğan kabuklarıdır (Dündar, 2021, s. 102; Türkmen, 2017, s. 139, 175). Cinler de insan özellikleri göstererek yemek pişirirler ve yerler (Balaban, 2013, s. 532-533). Yemeklerini insanlarla paylaşmak isterler (Helimoğlu Yavuz, 1993, s. 312).

Anlatılarda korku duyulması hasebiyle “üç harfli” veya “ecinni, cin karısı, bizden iyiler, iyi saatte olsunlar, Arap, Gaipdenler, Çarşamba Karısı, Zurnacı” (Sarpkaya, 2017, s. 161-162) olarak anılan bu varlık oyununda yerin altına tutsak edilmiş ecinni karakteri olarak karşımıza çıkar. Aksiyon/macera ve rol yapma türündeki video oyunlarında karakterin hareket alanını genişletmek ve oyunu tekdüzelikten kurtarmak adına birtakım yan görevler veya küçük oyunlar bulunabilir. Uruz oyununda ecinni, karaktere yan görevlerden birini verir; beş yüz yıldır aç olduğunu söyler ve Uruz’dan üç adet “kortak yumurtası” getirmesini ister. Uruz’un kortak yumurtasını bulmasıyla ecinni yeraltına iner. Oyunda ecinni karakterinin zararsız fakat oyuncular arasında korku duyulan bir karakter olması, yeraltı dünyasıyla bağının bulunması dikkate değerdir.



Şekil 2.21. Oyunda Ecinni

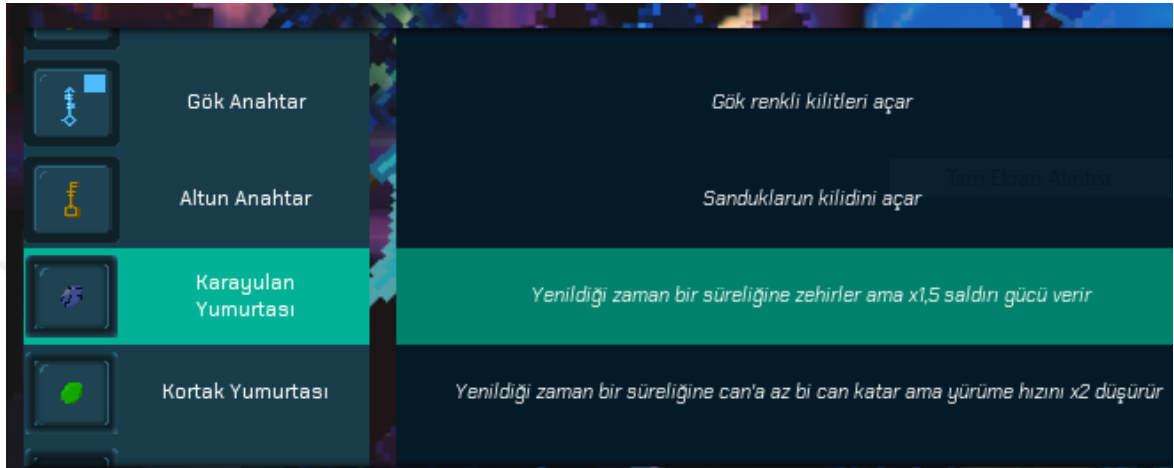
2.2.1.11. Karayılan Yumurtası

Yumurta içinde bir canlı bulundurması, şekil olarak düzgün ve oval yapısı gibi nedenlerden ötürü sembolik olarak pek çok mitin anlatısına dâhil olmuştur. Mitlerde özellikle doğum unsuru yumurta ile anılır.

Tibetli büyük aileler ve sülalelerin öyküsü, kozmosun bir yumurtadan nasıl dünyaya geldiğini anımsatmakla başlar. “Beş temel ögenin özünden büyük bir yumurta çıktı (...). Bu yumurtanın sarısından da on sekiz yumurta çıktı. Bu on sekiz yumurtanın arasından ortadaki yumurta, bir deniz kabuklusunun yumurtası öbürlerinden ayrıldı. Sonra bu yumurtanın üyeleri çıktı, ardından beş duyusu oluştu, tümü de kusursuzdu; daha sonra yumurta öylesine eşsiz güzellikte bir delikanlı haline geldi ki, sanki bir dileği (yid la smon) yerine getiriyor gibiydi. İşte bu nedenle de ona Kral Ye-smon adı verildi. Karısı Çu-İşag bir oğlan doğurdu, çocuk büyüyle biçim değiştirebilme yeteneğine sahipti: Dbang İdan. Soyağacı, değişik klan ve sülalelerin kökenini anlatarak böylece sürüp gider (Eliade, 2001, s. 37).

Eliade, yumurtanın “doğum değil, dönüş ve yenilenme olarak yeniden yaradılışı simgelediğini” söyler. Buna karşılık evlenme, çocuk sahibi olma, hamile kalma gibi uygulamalarda kullanılan

yumurtanın, doğrudan “doğurganlık” ile ilişkilendirildiği söylenebilir (Karakaş, 2021, s. 372). Yumurtanın şekli dünyayı, zarı havayı, sarısı ise güneşi temsil etmesi ile de mitlerde geçmektedir (Ateş, 2019, s. 16). Altay Türklerinde yılanların atası “karayılan”dır. “Yılan, Türk Şamanizm’inde yeraltı ilahı Erlik’le ilgili bir simgedir. Onun genellikle karayılan olarak anılmasının sebeplerinden biri yine Erlik’le ilgilidir; çünkü Türk mitolojisinde ak ya da gök renk Gök Tanrı’yı, kara renkse yeri ve yeraltı tanrısı Erlik’i temsil eder” (Çoruhlu, 2013, s. 193). Karayılan’ın yumurtası oyunda karakteri bir süreliğine zehirler fakat daha sonra güçlendirir; böylece karayılanın gücü karaktere geçmiş olur.



Şekil 2.22. Kortak ve Karayılan Yumurtası

2.2.2. Simgelere Eşlik Eden Kişiler

2.2.2.1. Kazan Bey

Dede Korkut Kitabı’nda “Salur Kazan’un İvi Yağmalandığı Boy” ve “Salur Kazan Tutsak Olup Oğlu Uruz Çıkardığı Boy” adlı on birinci boyun ana karakterlerinden olan Salur Kazan, birçok boyda adı anılan önemli bir kahramandır. O; kadınlarıyla, erkekleriyle tüm fertlerinin savaşçı ve yenilmez bir karaktere sahip olduğunu bildiğimiz Oğuz toplumunun en yiğit kişisidir. Salur Kazan’ın tanıtıldığı parçadan maddi ve manevi olarak üstün özelliklere sahip olduğu anlaşılmaktadır. Salur Kazan; Oğuzların güvencesi, bütün atların sahibi, devletin umududur: “Bir gün Ulaş oğlu, tülü kuşun yavrisı, beze miskin umudı, Amıt suyunun aslanı, Karaçuğun kaplanı, konur atın iyesi, Han Uruzun ağası, Bayındır Hanun güvegüsi, Kalın Oğuzun devleti, kalmış yiğit arhası Salur Kazan” (Ergin, 1997, s. 95).

Salur Kazan liderlik vasfının getirdiği sıfatları üzerinde taşıyabilen ve toplumda sahip olduğu statü sayesinde dokunulmazlığı olan bir karakterdir. “Kazan bey, ağır başlı, olaylar karşısında soğukkanlı, kitleleri peşinden sürükleyen, sorumluluk sahibi bir kişiliktir” (Eliuz, 2001, s. 67). Oğuz beyleri içinde yalnızca Salur Kazan, baba adı zikredilmeden anılır, Dede Korkut Kitabı’nda kahramanlar adlarının başında bulunan özellikleri gösterdikleri başarılarla sonradan kazanırlar. Salur Kazan ise bizatihi olarak adıyla diğer beylerden farklı bir konumdadır. Salur; kaynaklarda kılıçlı, vardığı yerde kılıç çalıp çomakla savaşan gibi anlamlara gelmektedir. Ercilasun, bu boyun On Okların devamı olduğunu ve Sal-gur kelimesinin Türkiş oymaklarından “Sou-ko” ile benzerlik gösterdiğini ileri sürer. Salur kelimesinin kökünün “koymak” anlamıyla beraber “saldırmak” anlamına da gelen sal- fiilinden

türediğini ifade eden Ercilasun, kelimenin kökü ile kaynaklardaki anlamının örtüştüğünü belirtir (2006, s. 91). Söz konusu boyun tarihi katmanları Göktürk-Türgiç dönemiyle ilgilidir (Eyüboğlu, 2022, s. 140). Oyunda Salur Kazan, bir ziyafet sırasında oğlu Uruz’a henüz bir kahramanlık göstermediğinden yakını. Bunun üzerine öfkelenen Uruz, kahramanlık sergilemek ister fakat Kara Tekfur’a esir düşer. Salur Kazan beyleriyle Uruz’u esir düştüğü kaleden kurtarmaya giderken Burla Hatun’un da desteğiyle Uruz kurtulur. Oyunun bu noktadan sonraki kurgusu Dede Korkut Kitabı ile tam olarak örtüşmemektedir. Uruz bir otağ içinde uyanır, buradan kurtulup Oğuz iline döner, burada babası ile görüşerek etrafı keşfetmeye başlar ve çeşitli görevler alır. Salur Kazan, oyunda son sözü söyleyen, karar mercii olan ve Uruz’un onay alması gereken bir karakterdir. Askerlerin, çobanların, Kara Göne’nin, Burla Hatun’un ve bütün Oğuz halkının üzerinde kurduğu bir tahakküm söz konusudur. Askerler, Salur Kazan’dan emir almadan hareket edemezler. Uruz da görevleri kimi zaman doğrudan kimi zaman diğer karakterler aracılığıyla Salur Kazan’dan alır ve asıl hedefi gerçek anlamda bir kahramanlık göstererek onun gözüne girmektir. Salur Kazan; emirleri yerine getirilmediğinde öfkeli, oyun boyunca otağının başında bulunur ve özel tahtında oturur.



Şekil 2.23. Oyunda Salur Kazan

2.2.2.2. Uruz

Oyuna adını veren Uruz, oyunun ana karakteridir, oyuncu oyunda Uruz’u canlandırır. Dede Korkut Kitabı’nda “Salur Kazan Tutsak Olup oğlu Uruz Çıkardığı Boy” adlı anlatının başkahramanı olan Uruz on altı yaşına gelmiş ve henüz bir kahramanlık gösterememiştir. Babasının ve toplumun ondan beklediği kahramanlığı göstermek adına yanına kırk yigidi alarak yola çıkar. Uruz’un toplumsal düzen içerisinde bir kimlik kazanması diğerlerinden ayrılarak bir kimlik kazanabilmesi bu kahramanlığa bağlıdır. Dede Korkut Kitabı’nda geçen “Ol zamanda Oğul ata sözün iki eylemez-idi, iki eylese ol oğlanı kabul eylemez-idi” (Ergin, 1997, s. 160) ifadesi Uruz’un içinde bulunduğu durum göz önüne alındığında dikkate değerdir. Hem oyunda hem Dede Korkut Kitabı’nda Uruz bir yola çıkar ve babasının/toplumun onayını almak için savaşırken esir düşer. Uruz’un esir düşmesi olayı iki boyutuyla önem arz eder. Esir düştüğünü haber alan babası oğlunu kurtarmak üzere harekete geçer, Salur Kazan’ın bu davranışı Uruz’un babasına olan güvenini pekiştirir. Uruz’un babasına olan sevgisi ve saygısı artar. Öte yandan esir düşmek, kahramanın tecrübesizliğinin bir göstergesidir. Uruz esir düşerek

tecrübesizliğiyle yüzleşir ve ilk seferin acemiliğini üzerinden atar. Bu anlamda Uruz “bireyselleşme sürecini çok acı ve ıstıraplı bir şekilde geçiren bir baş kahraman olarak, derin, boyutlu ve sağlam bir tip haline dönüşür” (Eliuz, 2001, s. 70). Oyunda Uruz’un esirlikten kurtulduktan sonra kendisini kanıtlaması için çeşitli mücadeleler vermesi gerekir. Oyunun başından sonuna kadar Uruz, kılıç kullanma, zırh giyinme, at kazanma, düşmanla savaşma, bilmeceleri çözme gibi pek çok görevi başarıyla yerine getirerek Oğuzların güvendiği bir kahramana dönüşür. Oyunda bilmecelerin bulunması Uruz’un fiziki savaş becerileri kadar zekâsını kullanması gerektiğine işaretler. Oyuncuların Uruz hakkında düşüncelerine bakıldığında kültürel anlamda bir farkındalıktan söz edilebilir. Uruz adlı bir karakterin varlığını ilk defa duyan veya Dede Korkut Kitabı’nda boyun varlığından oyun vasıtasıyla haberdar olan oyuncular bulunmaktadır: “Uruz diye bir kahraman olduğunu bilmiyordum. Dede Korkut’u ve hikâyelerini duydum ancak gerçekten bilgin pek yoktu... Hikâyeyi sonra internetten okudum ve youtube tarih obası kanalından Dede Korkut Hikâyeleri ile ilgili bir bölüm izledim” (KK 27). Oyuncuların youtube platformunda Türk tarihi ile ilgili içerikler yayınlayan “Tarih Obası” adlı kanalı takip etmeleri dikkate değerdir. Ayrıca oyuncuların konuyla ilgili bilgi edinme yolu olarak video izlemeyi tercih ettikleri görülmektedir: “Ceren hocam anlatmıştı birkaç sene önce Kazan Bey’in oğlu Uruz’un tutsak edilmesi hikâyesini. Oyun aslında bana daha çok araştırıp, bu alanda kendimi geliştirmemi sağlama açısından fitil ateşledi gibi oldu” (KK 4).



Şekil 2.24. Uruz Otağında

2.2.2.3. Kara Göne

Kara Göne Salur Kazan’ın kardeşi, Uruz’un amcasıdır. Dede Korkut Kitabı’nda “Gök bedevinin tartdurdı, Kazan Begün karındaşı Kara Göne” (Drs. 20b. 7-8) olarak anılır. Salur Kazan’ın av sırasında gördüğü haberci rüyayı yorumlayarak onu harekete geçirir. Kara Göne de kardeşi Salur Kazan gibi yiğitliğiyle övülen bir kahramandır. Oyunda Kara Göne karakteri, Uruz’un amcası olması dolayısıyla Salur Kazan ile Uruz arasında yaşanan gerginliğe (ilk bölümde) arabulucu olmaktadır. Uruz babasından alması gereken görevleri Kara Göne’den öğrenir ve görevleri yerine getirerek Salur Kazan’ın onayını alır. Oyunda bu detayın işlenmiş olması senaryonun kaynaklardan yararlanılarak yazıldığının göstergelerinden birisidir.



Şekil 2.25. Oyunda Kara Göne

2.2.2.4. Kara Tekfur

Kara Tekfur adıyla oyunda yer alan düşman Dede Korkut Kitabı'nın "Salur Kazan Tutsak Olup oğlu Uruz Çıkardığı Boy" adlı on birinci boyunda "Tekür" olarak anılır. Salur Kazan bir av sırasında yken casus tarafından gözetlenir. Dede Korkut Kitabı'nda bu olay şu şekilde anlatılır:

Gün Tomanın kalasunun Tekürü ava binmişti. Câsus geldi, eydür: Bir bölük atlı geldi, içinde begleri yatdı, uyudu. Tekür âdem şaldı: Kim idüğün bilün! dedi. Gelenler bildi kim bunlar Oğuz erenlerinden-dür, gelüp Teküre haber verdiler. Tekür dahi hemân çerisini derdi, bunların üzerine geldi (Drs. 138b. 1-5).

Kara Tekfur oyunda Uruz'u esir alan kâfir, azılı bir düşmandır. Alınca Kalesi'nin, Kara Kale'nin ve Derbent Kale'sinin sahibidir. Uruz'un kurtulmasıyla Kara Tekfur Oğuzlara esir düşer. Tekfur kelimesi, Bizans İmparatorluğu zamanında askerî ve idari hizmetlerde bulunan valilik düzeyindeki Anadolu ve Rumeli'deki Hristiyan beylerine verilen (TDK) genel addır.

Oyunda Tekfur kelimesinin önüne "kara" sıfatı getirilmiştir. Kara Tekfur da Oğuz'un mücadele ettiği düşmanlardan biridir: "Sag tarafda Kara Tekür Melike Kıyan Selcük oğlu Deli Tundar karşı geldi" (Drs.34a.6). Kara sıfatının Dede Korkut Kitabı'ndaki anlamlarından biri "kötülük" ve "acımasızlık"tır.



Şekil 2.26. Kara Tekfur'un Oğuzlara Esir Düşmesi

2.2.2.5. Şaman/Kam Ata

Eski Türklerin yaşadığı coğrafya; totemizm, animizm gibi geleneksel inanışların yanında Şamanizm'in menşesidir. Şamanizm, kurumsallaşmamış herhangi bir doktrin veya bugünkü anlamıyla din adamlarının bulunmadığı (Wang, 2011, s. 91) arkaik bir inanç sistemidir. Eski Türklerin kültürleri, inanışları, mitik tasavvurları şaman figürü olmadan düşünülemez. Şamanın toplumdaki rolü ise çok katmanlıdır. O bir şifacıdır, büyücüdür, din adamıdır, ruhlar dünyasıyla iletişime geçebilen aracıdır, insanüstü yetenekleri bulunan kişidir. Şaman, gökyüzüyle ilişki kurduğu kadar yeraltı dünyasıyla da ilişki kurar. Eliade, hususiyetle kadın şamanların göğsü yükselmelerinin mümkün olmadığını bu sebeple kara şaman olarak anıldıklarını ifade eder (Çoruhlu, 2010, s. 64-65). Oyunda şaman Uruz'a yol gösteren, ata ruhlarını çağırıp kahramana sağlık gücü verebilen bir karakterdir. Şaman tasviri; davulu, kıyafetleri ve yetenekleriyle sanat tasarımı açısından başarılıdır. Oyunun beşinci bölümünde Uruz'un karşısına şaman sandığı fakat şaman olmayan bir kişi çıkar, bu sebeple temkinli olmalıdır. Uruz'un dikkat etmesi gereken bir diğer nokta ise şamanı ve ata ruhlarını gereksiz yere çağırmaması, onlara saygısızlık etmemesidir. Oyunun içerisinde bu uyarılar Uruz'a çeşitli karakterler aracılığıyla yapılır. Burada şamanın ata ruhlarıyla olan ilişkisi ve karakterden beklenen saygı ifadesi dikkate değerdir.



Şekil 2.27. Oyunda Şaman

2.2.2.6. Erlik

Yaratılış mitleri içinde yeraltı dünyasına ait olan bütün unsurlar, karanlık ve kötülükle bağdaştırılır. Toprağın ve yerin muhtelif anlatılarda “kara” sıfatıyla anılması, eski Türk inanışının gereği olarak şeytanların ve kötü ruhların hep yeraltından çıkmasının (Ögel, 2014, s. 540) bir sonucudur. Kaostan kozmosa geçilen mitik tasavvurlarda, yazgısı “ilk günahı işleme” ve “yaratıcının huzurundan kovulma” olan bir varlık mutlaka bulunur. Bu anlamda Erlik; Türk mitolojisinde Ülgen’in huzurundan kovulan, kendi kudretini kullanarak düzen yaratmaya yeltenme cüretinden dolayı mitin periferin dışına ittiği, ölüm dâhil bütün hastalık ve salgınların müsebbibi olan şeytani bir varlıktır.

Ülgen hikmetli kitap olan nom yardımıyla ilk insanı yaratmaya başlamış. Altın fincan içine gök çiçek (kök çiçek) koymuş. Büyük kardeşi Erlik bu çiçeğin parçasını çalmış ve o da bir insan yaratmış. Ülgen kardeşine öfkelenmiş ve “Senin yarattığın halk kara kayış kuşaklı kara kavim olsun!” diyerek bunu lanetlemiş. Sonra: “Benim yarattığım ak kavim güneşin doğduğu, senin yarattığın kara kavim ise güneşin battığı yere gitsin.” demiş... Erlik’in dumansız barut ile doldurulan bir tüfeği varmış. Her gece yeraltı dünyasından çıkıp onları vurur, canlarını ise alıp götürürmüş. Daha sonra güzel kızları aşçı (kazancı) delikanlıları ise seyis (ködöçi) yaparmış. Ülgen saraydaki halkın azlığını fark etmiş. O zaman Erlik’in barutluğunu kimse görmeden başka bir barut ile doldurmuş. Erlik gece tüfeğini ateşlemiş. Kulakları sağır eden bir ses meydana gelmiş. Erlik korkusundan tüfeği atıp yeraltı âlemine kaçmış. O gün bu gündür Erlik, yeryüzüne çıkmaz olmuş. O şimdi canlar avlamak için elçilerini göndermektedir (Anohin, 2006, s. 20-21).

Oyunda Erlik, korku duyulan ve kılık değiştirebilen şeytani bir varlıktır. Uruz’un onu yenmesi kazandığı nazar güçlerine ve kam atanın yardımına bağlıdır. Uruz’a yeryüzündeki kötülüğü bitiremeyeceğini, kahraman olmayacağını telkin ederek onu öldürmeye çalışır. Oyunda Kara Kuzgun karakteri Uruz’un kahramanlığını tamamlamasına engel olmaya çalışarak Erlik’e dönüşür. Anka Kuşu, Uruz’u Erlik’in kötülüklerinden korur. Oyunda kızıl ayın yükseldiği bölümde Erlik’in hüküm sürdüğü

yeraltı dünyasına ait kötü ruhların ve demonik varlıkların otağların içine ve obaya zuhur ettiği görülmektedir. Uruz aslında son bölüme dek bu varlıklar ile son bölümde ise Erlik ile mücadele eder.



Şekil 2.28. Oyunda Erlik Karakteri

2.2.2.7. Tepegöz

Dede Korkut Kitabı'nda "Basat'ın Depegözi Öldürdüğü Boy" adlı hikayenin iki başkahramanından biri olan Tepegöz, Oğuzlara zarar veren, kıtlık ve ölüm getiren bir yaratıktır. Tepegöz'ün insana benzemeyen bedeni, acımasızlığı, korkunçluğu ve Oğuz için oluşturduğu tehdit simgesel düzlemde bir günahın cezasına karşılık gelir. Tepegöz'ün babası Konur Koca Sarı Çoban, koyunlarını güderken bir pınarın başına gelir. Burada pınarın başına konmuş perilerle karşılaşır, periler çobanı görünce kaçırlar. Konur Koca Sarı Çoban kepenegini onların üzerine atarak içlerinden birini yakalar (Özçelik, 2005, s. 750). Tepegöz, Konur Koca Sarı Çoban'ın bu peri kızını istismar etmesi sonucu dünyaya gelir. Tepegözün doğumu Oğuzlar için bir günahın cezasıdır. Bu olayda Tepegöz işlediği suçlardan kişisel olarak mesul değildir. Tepegöz, bozulmuş düzenin ve yozlaşmış doğanın kaosa sürüklenişinin (Eliuz, 2001, s. 74) simgesidir. Cezanın bütün insanlığa verilmesi yasanın ihlal edilmesinin akıbetini göstermek içindir. Metinde başka bir varlık âleminin düzenine karşı işlenmiş olan suç ve bu suçun cezasına dair sorgulamanın hâkim olduğu bir boyuttan söz edilebilir. İlk izlekte ortaya konulan yasanın ihlali ve iğfal unsuru bu defa netice olarak ortadadır. Suçun faili karakter "özelde kendi (individual geist), genelde ise varlık tabakası (topluluk geisti) adına Uzun Pınar'ı yani oluş'un ve yaratılışın kaynağı, mataria priması ve kutsallığın barınağı suların dokunulmazlığına dokunarak onu kirletmiştir. Doğa, ibret alınması için tahrip olan yönünü Tepegöz biçiminde insanlara geri iade etmiştir" (Korkmaz, 2000, s. 262).

Oyunda Tepegöz tıpkı Dede Korkut Kitabı'ndaki gibi bir mağara içinde yaşar, Uruz'un görevlerinden biri de Tepegöz'ü tek gözünden vurarak öldürmektir. Dede Korkut Kitabı'nda Tepegöz Basat tarafından öldürülür. Böylece Dede Korkut Kitabı'nda övgüyle anılan Basat, Oğuz'u kurtaran bir kahramana dönüşür. Oyunun kurgusu Dede Korkut Kitabı'ndan esinlenilerek oluşturulduğundan ve

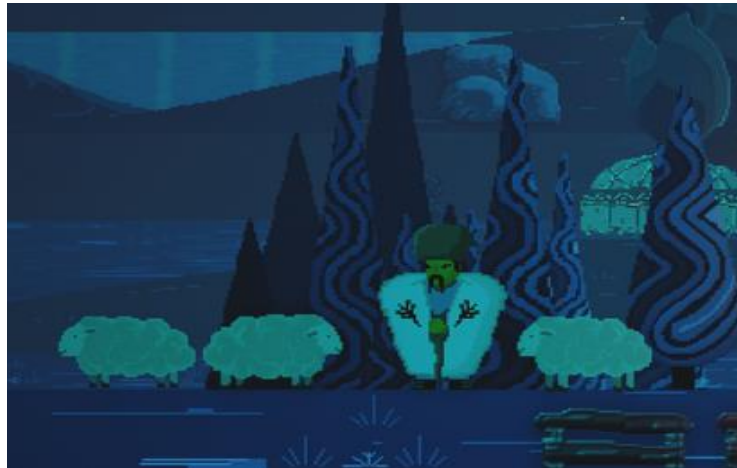
Türk mitolojisi içeriği hedeflendiğinden oyuna Tepegöz ile mücadele edilen bir bölüm eklenmiştir. Basat'ın anlatısının Uruz'a aktarılması, video oyunlarının “kültürel belleğin hatırlatıldığı, yeniden kurgulandığı bir alan” (Çetinkaya, 2022, s. 734) olduğunun göstergesidir.



Şekil 2.29. Tepegöz 'ün Uruz Tarafından Öldürülmesi

2.2.2.8. Diğer Karakterler

Oyunda bulunan diğer karakterler; Dede Korkut, Boz Sığın, Aba Han, Çeri, Hatun, Çoban, Kırk İnce belli kız, Kırk Yiğit, Tekfurun askerleri, Fakir, Kara Kuzgun, Buğra Bey, Alpay Bey, Burkan Han, Kemüklü Er, Acun Ağa, Simsar, Ecinni, Kılıç Ustası, On Başı ve Çavuş gibi karakterlerdir. Dede Korkut, yalnızca oyunun başlangıcında “Oğuz’un müşkülünü çözen kişi” olarak tanıtılır. Çoban koyunların başındadır; Çeri ve Çavuş, Uruz’a zaman zaman alacağı görev ile ilgili malumat verir. Kırk İnce Belli Kız, Burla Hatun’un emrindedir, Kırk Yiğit, Uruz’a ve Salur Kazan’a tabiidir. Acun Ağa adlı karakter bilmece ustası olarak anılır.



Şekil 2.30. Oyunda Çoban Karakteri

2.2.3. Oyunda Kadın Karakterler ve Kadın Tipi

Eski Türk yaşayışında toplumsal cinsiyet rolleri, göçebe kültürün bir sonucu olarak kadın açısından esnek bir yapıdadır. Kadınlar, toplumun içindedir ve hayatın idame ettirilmesinde aktif rol

oyunlar. Buna karşılık belirtmek gerekir ki Türk ailesi ataerkildir (İnan, 1998, s. 341). Toplumsal hafızanın mirası olan destanlarda kahramanların doğumu, ilahi ışık içinde zuhur eden “kutsal” anne vasıtasıyladır. Oğuz Kağan Destanı’nda Oğuz Han’ın evlendiği kadın geceleri gökten yeryüzüne inen, güneş ve aydan daha aydınlık bir ışık (Bang-Rahmeti, 1936, s. 93) içinde tasavvur edilir. Yaratılış destanında Ülgen’e yaratması için ilham veren bir kadındır, bu sebeple ilham veren “gün ana” yaratılışın ilksel varlığı olarak (Uraz, 1994, s. 88-89) daha kıymetli ve başlangıca daha yakın bir konumdadır. Dede Korkut Kitabı’nda kadınların toplumsal konumu erkeklerden aşağı olmadığı gibi erkekliği çağrıştıran birtakım nitelikler kadınlarda da görülmüştür. Bu anlamda “alp” sıfatı kadının ve erkeğin sahip olduğu eşitlikçi bir bakışın göstergesidir. Alp kelimesinin tanımında bu durumu açıklar: “Beylik duygusu, insan sevgisi, gerçekçilik şeklinde özetlenebilecek olan eski Türk düşüncesinin esaslarını ahlak prensibi yapmış, yani hayatında düstur edinmiş insana Eski Türkçede alp denirdi. Türkçede er, erkek, cesur kişidir, fakat alp yiğit insan demektir” (Kafesoğlu, 1998, s. 347). Alp olmak sonradan kazanılan bir unvan değil doğuştan sahip olunan bir haslettir, bütün Türk erkekleri gibi bütün Türk kadınları alp olarak doğarlar. Köprülü, alp kadınlara dair “O devir alpların istediği kadın, sonraları saz şairlerinin tahayyül ettikleri tarzda bir sevgili değil, cengâverlik hisleri bakımından tamamen farksız bir kahramandır; hakikaten, alplar devrinin, yani ozanlar zamanının kadınları ancak böyle destanî seciyede olabilirdi” (Köprülü, 1993, s. 245) yorumunu yapar.

Dede Korkut Kitabı’nda Selcan Hatun, Borla Hatun, Banı Çiçek gibi kadın karakterler alp tipindedir. Bu kadınlar içinde özellikle Kanlı Koca Oğlu Kan Turalı boyunun kahramanı Selcan Hatun’un alp tipini tam olarak yansıttığı görülür.

Selcan Hatun at oynatdı, Kan Turalının önüne geçdi. Kan Turalı eydür: Görklüm, kanda gidersin? dedi. Eydür: Beg yiğit, baş esen olsa bork bulmırmaz mı olur? Bu gelen kâfir çok kâfirdür. Savaşalum döğışelüm, ölenümüz ölsün, diri kalanumuz odaya gelsün, dedi. Bu arada Selcan Hatun at saldı, karîmin basdı. Kaçanın kovmadı, aman diyeni öldürmedi. Eyle sandı kim yağı basıldı, kılıcının balçağı kan, odaya geldi. Kan Turalı bakdı gördi kim bir kimesne yağıyı önüne katmış kovar... (Kan Turalı) Selcan idüğün bilmedi, kakıdı. Bu arada soylamış, görelüm Hânum, ne soylamış, eydür: Kalkubam yerinden turan yiğit, ne yiğitsin? Yelisi kara kazılık atına binen yiğit, ne yiğitsin? Gâfillüce başlar kesen, destürsuzca menüm yağuma giren yiğit, ne yiğitsin? Destürsuzca yağıya girmek bizüm ilde ‘ayb olur... Alp yiğitler beg yiğitler görklüsine kıyar mı olur? Yiğidüm, beg yiğidüm, bu yağının bir ucın bana, bir ucın sana! dedi. Kan Turalı bildi kim bu yağı basup tağıdan Selcan Hatundur. Bir tarafına dahı gendü girdi, kılıç tartup yörirdi, kâfir başın kesdi. Yağı basıldı, düşmen sındı. Selcan Hatun Kan Turalıyı at ardına aldı, çıkdı (Drs.99a.100b).

Burla Hatun, Dede Korkut Kitabı’nda Salur Kazan’ın peşinden at sürebilen alp bir kadındır. Bu anlamda oyunda alp kadın tipine uygun bir kurgunun varlığından bahsedilebilir. Uruz’un annesi Burla Hatun’un oyundaki rolü, söz konusu alp tipi ile paralellik göstermektedir. Diğer kadın karakterler genellikle kümes hayvanlarıyla ilgilenirler. Od Ana, Umay Ana, Bilge Hatun, Ece Hatun gibi karakterlerin yanı sıra Tepegöz’ün peri annesi de tasvir edilmiştir.

2.2.3.1. Umay Ana

Umay, Türk mitolojisinde kadınlara hamilelik dönemlerinde, doğum anında ve lohusalıkta koruyuculuk eden iyenin adıdır. Umay; hem anneyi hem bebeği her türlü kötülükten muhafaza eder, hayvanları ve hayvan yavrularını gözetir, doğumları koruduğundan aile, evlilik gibi kurumların

devamlılığını sağlar. Çocuk sahibi olmak isteyenler Umay'a dua ederler. Doğurganlık kadar güzelliğin de sembolü olan Umay, muhtelif anlatılarda "Bayana", "May Ana" şeklinde de anılmaktadır (İnan, 1986, s. 37-38). Umay hem gökyüzüyle hem yeraltıyla ilişkilendirilen bir ruhtur. Bu durumun sebebi doğrudan Türk kozmogonisinin bir sonucudur. Çünkü yaratılış tasavvurunda yer unsuru ile gök unsuru başlangıçta bir bütün teşkil etmektedir. Yeryüzü ve gökyüzü birbirinden ayrıldığında başlangıca ait olan varlıklar, kültürel sistemin bir geleneğinde yeraltı ile diğerinde gök ile ilişkilendirilmiştir. Fakat bu varlıklar zaman içerisinde sabit konumda kalmayıp değişerek farklı renklere bürünmüşlerdir. Başlangıcın ve sonun birliği mitik düşüncenin ana unsurudur, bu sebeple Umay gibi "bir mitolojik varlık, hem ölüm getiren, hem de evreni yaratan güçlerle ilgili olabilmıştır ve aynı varlık, hem ölüm getiren, hem de hayat veren bir ruh işlevi görmüştür" (Beydili, 2005, s. 584). Umay kelimesinin Orhun Abidelerinde ve Divanü Lügat-it-Türk'te geçmesi Umay'ın Türk kültür varlığındaki önemini göstermektedir. Umay'ın tasviri Altay Türklerinde gökyüzünden zuhur eden gümüş saçlı ve güzel yüzlü bir kadın şeklindedir. Altayların arkeolojik bulguları göstermektedir ki Umay'ın üç boynuzu vardır. Oyunda Umay Uruz'un koruyucusudur. Uruz'un gücü tükendiğinde ona yardım eder, her zaman görünmez fakat oyunun ileri bölümlerinde karşısına çıkarak Uruz'u "er kişi" olarak seçtiğini ifade eder. Uruz'un seçilmesine karar veren unsurun Umay olması, Umay'ın yetkisi her şeyin üzerinde olan ana tanrıça niteliğini ortaya koyar. Umay'ın oyundaki tasviri, ay ışığında ortaya çıkması ve Uruz'u koruduğuna dair telkin edici sözleri mitolojik hüviyetiyle uyumludur. Ayrıca Umay'ın tanıtıldığı sinematikte ona bağlı olan birçok bebek görülmektedir, bu durum da Umay Ana'nın doğurganlığı simgelemesi ile ilgilidir.



Şekil 2.31. Umay Ana Uruz'a Sesleniyor

2.2.3.2. Od Ana

Türk mitolojisinde Od Ana veya Ot Ene denilen kırmızı kıyafetler içinde tasvir edilen bir varlık bulunmaktadır. Yaratılış tasavvuruna göre yeryüzündeki ilk ocağı yakan Ülgen'in kızları, yaktıkları ateşi Od Ana'ya bırakmışlardır. Od Ana; ateşin koruyucusu, yaşlı bir kadındır. Ocak bulunan her yere

koruyucu bir iye gönderir. Saçları ateşin yalımıyla dalgalanan Od Ana, genç ve al bir kısrak üzerinde gezinmektedir, evlerin, çadırların ocağından haberdardır (Karakurt, 2011, s. 157). Od Ana'nın da ateş ruhu olarak nitelendirilen yedi oğlundan söz edilir (Bayat, 2007, s. 18).

Oyunda Od Ana, Manalar Diyarı adlı bölümde Uruz'dan Tepegöz'ün sebep olduğu kıtlık sebebiyle yardım isteyen bir karakterdir. Kendisini “benim adım Od Ana, bu bölgede yaşayan tüm canlılar benim kanatlarım altındadır. Doğumlarında karşılayıp bu dünyaya buyur eder, ölümlerinde yanlarına gidip uğurlarım” sözleriyle tanıtır. Tepegöz, Oğuzların bütün varlığını tüketmiştir. Ayrıca Tepegöz'ün annesi peri olduğu için büyüleriyle obaya kötü ruhları, ecinnileri çağırmıştır. Od Ana Uruz'dan Tepegöz'ü öldürmesini ve obayı kurtarmasını ister. Uruz görevi yerine getirip Tepegöz'ü öldürdükten sonra Od Ana şekil değiştirerek turna kuşuna dönüşür ve Uruz'u sırtına alarak Don Kırın Ovası'ndan kaçar. Od Ana'nın bu bölümde turnaya dönüşmesi “don değiştirme” motifi açısından dikkate değerdir. Don değiştirme ise “canlı veya cansız varlıkların kendilerine has niteliklerini (bazen geçici olarak) kaybederek cansız veya canlı varlık haline dönüşmesi” olarak tanımlanmaktadır (Boratav, 1994, s. 62). Don değiştirme, koruyucu ruh olan Od Ana'nın muktedir olduğu güçlerden biridir. Od Ana adlı karakter doğaüstü güçleri bulunmasına rağmen obayı korumak için Uruz'dan yardım talep etmektedir. Od Ana'nın güçlü bir karakter olmasına karşın Uruz'a ihtiyacının olması ilgi çekicidir. Bu bakımdan oyunda Od Ana adlı npc'nin karakter gelişimine katkısı amaçlanmıştır.



Şekil 2.32. Oyunda Od Ana Karakteri

2.2.3.3. Burla Hatun

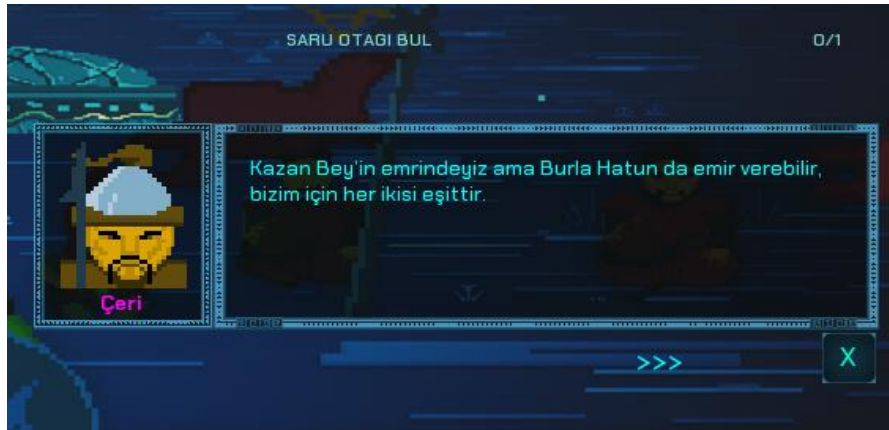
Burla Hatun, oyunda alp tipi kadının niteliklerini taşıyan, cesur, güçlü, savaşçı ve Salur Kazan kadar yetkileri bulunan bir karakterdir. Oyunda askerlerden biri Uruz'a Burla Hatun'dan da emir aldıklarını söyler. Burla Hatun Uruz'a en az Salur Kazan kadar görev verir. Salur Kazan görevler yerine getirilmediğinde sinirle çıkışırken Burla Hatun oğluna karşı daha merhametli davranır. Dede Korkut

Kitabı'nda "Kazan Big Oğlu Uruz Bigün Tutsak Olduğu Boyı"nda Burla Hatun, av dönüşü oğlunu Salur Kazan'ın yanında göremez. Bu durum bir anne olarak Burla Hatun'u oldukça öfkelenendirir, Salur Kazan' hesap sorar ve gerekirse atına binip oğlunu arayacağını söyler. Söz konusu boyda Burla Hatun'un oğlu Uruz'u kurtarmak için kırk ince belli kızı yanına alarak savaşmaya gidişi şöyle anlatılır: "Meger Hanum boyı uzun Burla Hatun oğlancığını andı, kararı kalmadı. Kırk ince billü kız oğlanı-y-ile kara aygırın tarttırdı, butun bindi, kara kılıcun kuşandı. Başum tacı Kazan gelmedi diyü istedi gitti. Gelü gelü Kazana yakın geldi. Kazan halalını tanımadı" (Ergin, 1986, s. 60). Bu ifadelerden anlaşılacağı üzere uzun boylu Burla Hatun; istediğinde savaşabilen, kritik durumlarda inisiyatif alabilen güçlü bir karakterdir. Onun eşi olduğunu anlamayan Salur Kazan kendisine yardıma gelen bu cesur yiğit için şunları söyler:

"Kara aygırın cılavısını mana tartgıl yiğit/tike tutup yüzüme bakgıl yiğit/Altundağı kara aygırı mana virgil yiğit/Elündeki sivri cidanı/Yanundaki gök poladını mana virgil yiğit/bu günümde umud olgıl mana/Kala ölke vereyim sana" (Ergin, 1986, s. 60).

Burla Hatun o kadar yetenekli bir savaşçıdır ki eşi dahi onu tanıyamaz, savaşırken bir yiğitten farkı yoktur. Burla Hatun, stratejik zekâsı yüksek bir karakterdir. "Salur Kazanun İvi Yağmalanduğu Boyu"nda esir düştüğünde düşman Şöklü Melik, Salur Kazan'ın eşi olarak onu bulmak ister. Bu boyda kızlar Burla Hatun'un kimliğini gizlemek için planlı davranırlar.

Bu yana Şöklü Melik kâfirler-ile şin şadman yiyüp içüp oturur-idi. Aydur: Bigler bilür misiz Kazana niçe hayf eylemek gerek. Boyı uzun Burla hatununu getirüp sagrak sürdürmek gerek didi. Boyı uzun Burla hatun bunu işitdi, yüreği-y-ile canına odlar düşdi. Kırk ince billü kızun içine girdi, öğüt virdi, aydur: Kankınıza yapışurlar-ise Kazan hatunı kankınızduz diyü, kırk yirden avaz viresiz, didi. Şöklü Melikden adam geldi. Kazan Bigün hatunı kankınızduz didi. Kırk yirden avaz geldi kankısudur bilmediler (Ergin, 1986, s. 28).



Şekil 2.33. Burla Hatun'un Askeri Yetkisi

Oyunun ana kurgusu, "Kazan Big Oğlu Uruz Bigün Tutsak Olduğu Boyı"ndan yola çıkılarak yazıldığından esir düşme olayı yalnızca Uruz'un başına gelir. Burla Hatun'un buradaki rolü oğlunu kurtarmak ve onun kahramanlık serüvenini tamamlaması için çeşitli görevler vermektir. Askerleri ve kırk ince belli kızı ona tabidir. Burla Hatun'a duyulan saygı yalnızca askeri alanda değil siyasi ve sosyal alanlarda da kendisini belli eder. Oyun içerisinde divandaki yeri Salur Kazan'ın yanındır. Onunla aynı

tahtta oturması, onun kadar söz sahibi olması eski Türk yaşayışındaki kadın-erkek eşitliğine dair tasavvurun bir yansımasıdır.



Şekil 2.34. Salur Kazan'ın ve Burla Hatun'un Divandaki Yeri

2.2.3.4. Diğer Kadın Karakterler

Oyunda diğer kadın karakterler; Ece Hatun, Selcan Hatun, Hatun, Bilge Hatun, Kırk İnce Belli Kız'dır. Kadın karakterler genel olarak oynayısta yer almazlar. Ece Hatun muhtelif bölümlerde Uruz'dan yardım ister, Burla Hatun ve Bilge Hatun Uruz'u göreve yönlendirir ve destekler. Kırk ince belli kız, Selcan Hatun ve Hatun adlı karakterler geri plandadır.

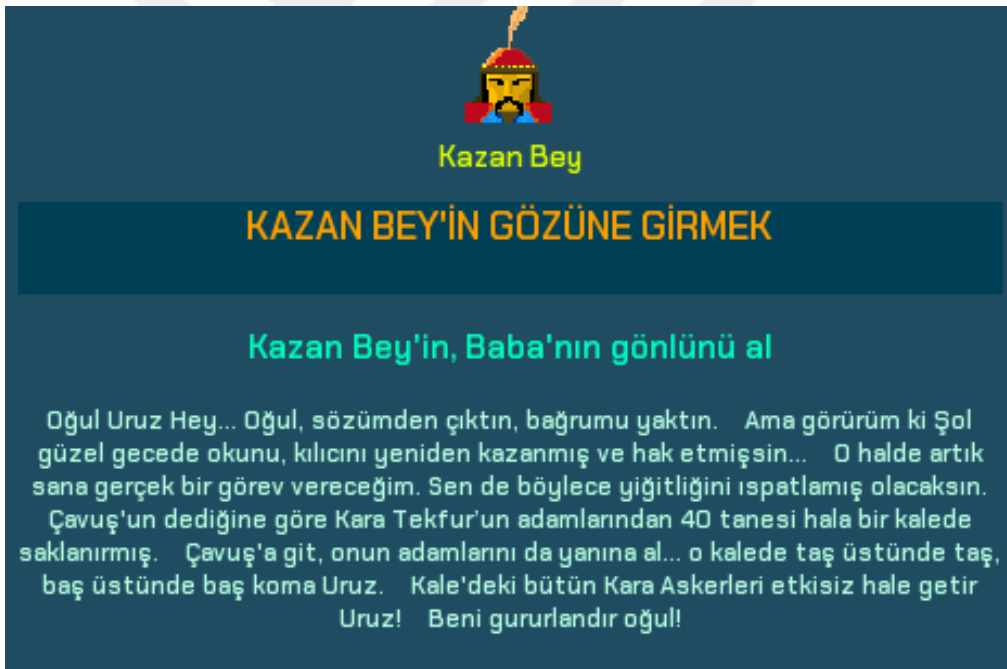


Şekil 2.35. Oyunda Kırk İnce Belli Kız

2.2.4. Dil ve Söze Ait Yapılanma

Dede Korkut Kitabı, Batı Türkçesinin farklı ağız özelliklerini taşımaktadır. Dil üzerine yapılan çalışmalarda Dede Korkut Kitabı'nın Oğuz ve Kıpçak dilini müşterek bir biçimde içerdiği, Azeri sahasının ve Doğu Anadolu sahasının eseri olduğu veya sadece Doğu Anadolu ağızlarının özelliklerini taşıdığı yönünde çeşitli görüşler ortaya konulmuştur (Korkmaz, 2004, s. 101-102). Dede Korkut Kitabı'nda Dresden nüshasının söz varlığı taranmış taranan kelimelerden pek çoğunun bugün Anadolu

ağızlarında varlığını sürdürdüğü tespit edilmiştir (Herkmen, 2021, s. 42). Dede Korkut Kitabı'nda kelimelerin büyük bir çoğunluğu fiildir. Orhan Şaik Gökyay, Dede Korkut Kitabı'nda toplam 2250 cümle tespit etmiştir. Bunlardan yalnızca 250'si isim, diğerleri fiil cümlesidir. Fiil cümlelerinin çokluğu yaşayış şeklinin atlı göçebe oluşu ile açıklanabilir. Göçebe hayatın canlı, akıcı, kıvrak söyleyişinin hâkim olduğu üslup; tabiat, hayvan ve insan ilişkisini sergileyen çağrışımlarla doludur. Bununla beraber bir üslup özelliği olarak boylardaki benzetmeler ve isimleri niteleyen sıfatlar ekseriyetle somut yapıdadır. Dede Korkut Kitabı'nda mensur ve manzum parçaların bir arada bulunması anlatımın akıcılığını sağlarken, manzum parçaların yani soylamaların hitap ile başlaması anlatıma canlılık ve hareketlilik katar. Türkçede ünlem grubuna dâhil olan kelimeler, seslenmeler, hitaplar, cümlelerin söylenişine ve anlamına güç katan, cümleyi süsleyen ve etkileyici kılan unsurlardır (Korkmaz, 1998, s. 107-110). Uruz oyunu bu anlamda Dede Korkut Kitabı'nın kendine has üslubunu taklit eder, görevlerden önce Uruz'a görev veren karakter söze seslenme unsuruyla başlar (Şekil 2.36). Görevler verilirken günümüz Türkçesi ile emir kipi kullanılır, Dede Korkut Kitabı'nın soylamalarındaki uyaklı söyleyişe benzer bir söyleyiş hâkimdir. Oyunda kullanılan dil oyuncunun anlayacağı, oyunun anlatısına uygun biçimde seçilmelidir, bu bakımdan Uruz'un başarılı olduğu söylenebilir.



Şekil 2.36. Kazan Bey'in Uruz'a Verdiği Görev

2.2.4.1. Bitig ve Dua Bölümü

Oyunun bitig adlı bölümünde karakter; geyik, koç veya kurt hayvanlarından birini seçerek güç, ölümsüzlük, korunma, iyileşme gibi özellikler kazanır. Karaktere yol gösteren şaman/kam ata bitig hayvanlarını tanıtırken “Sen artık alelade bir insan değilsin Uruz, Umay ana seni er kişi seçti. Belli ki büyük maceralara atılacaksın, hikâyen kuşaklara anlatılacak. Ancak er kişi ölümsüz ya da yenilmez değildir Uruz. Korunman için sana üç ongun vereceğim. Bundan sonra nazar gücünü kullanarak yüce hayvanların tözlerini çağırabilirsin. Ne zaman zorda kalırsan bunları kullan. Yaraların hızla iyileşsin

istersen geyiği çağır, güce ihtiyacın olursa kurt tözünü çağır, korunmaya ihtiyacın olursa koçun tözünü çağır” diyerek karakterin bölümü geçmesine yardımcı olur. Oyunun “Uruz” yazılı afişinde de olduğu gibi Göktürk alfabesi ve Göktürk alfabesine benzeyen semboller oyunda kullanılan yazı unsurları arasındadır. Oyuncunun oyunda bulduğu eşyaları (itemleri) ve geçtiği bölümleri kaydedebileceği dua bölümü, oyunun “save” edildiği harita olmanın dışında karaktere bitig adı verilen hayvanların gösterildiği alandır. Ayrıca dua bölümünde karakterin yere oturması, yaratıcıya ve ata ruhlarına duyulan saygının bir göstergesidir. Karakter oyunun çeşitli bölümlerinde topladığı ipuçlarını ve tablet parçalarını kullanarak bilmeceyi çözmek durumundadır. Video oyunlarında bulmaca/bilmece; dedektiflik veya gizli nesne bulma oyun türleri dışında (bu oyunların doğrudan temasını oluşturur) oyuna gizem katan, merak duygusunu arttırıcı, sürükleyici ve öğrenme aracı olarak kullanılan bir unsurdur. Uruz oyununda yan oyunlar içinde kullanılan bulmaca karakterin cevabı yazmasıyla çözülür, karakter Umay’ın adını istenilen bölüme Göktürk alfabesiyle yazılmalıdır. Oyunun tarihi kurgusuna uygun biçimde seçilerek tasarlanmış yazı karakteri kültürel bellek hatırlatıcısı olmasının (Çetinkaya, 2020, s. 729) yanı sıra oyuncuların ilgisini çeken bir unsur olmuştur: “Bitig adında bir bölüm vardı oyunda, taşlarda eski Türk yazısına benzeyen yazılar var (KK 33). “Dua bölümünde save edebiliyoruz oyunu bu hoşuma gitti” (KK 31).



Şekil 2.37. Oyunda Dua ve Bitig Adlı Bölüm

2.2.5. Oyunda Kullanılan Kültürel Dekorlar ve Efektler

Video oyunlarının efektleri ve dekorları tasarım açısından anlatılarına uygun bir biçimde kurgulanmalıdır. Uruz oyununda oba tasarımı, otağlardan vadilere ve ormanlara, kutsal sayılan bitig hayvanlarından kümes hayvanlarına kadar her detayıyla düşünülmüştür. Halı ve kilim unsurları, geyik, kurt ve koçboynuzu desenleri, yer ve gök tasvirleri tasarım açısından oldukça başarılıdır. Oyuncu öldüğünde haritalar arası geçiş yaparken kullanılan ara yüzün eski Türklerin mezar taşlarını (balbalları) yansıtmaları, Kara Orman, Dikenli Vadi, Manalar Diyarı vb. muhtelif haritaların adlarına uygun şekilde detaylandırılması oyunun atmosferini zenginleştirmektedir. Örneğin Kara Orman, Tatar Türklerinin

halk anlatılarında başlı başına bir dünyadır. Kara Orman; kahramanın sınıandığı karanlık bir mekân olması, olağanüstü olayların yaşandığı yer olması hasebiyle yeraltı dünyasına ait sayılır (Tekin, 2020, s. 331). Oyunda Kara Orman, karakterin olağanüstü hayvanlarla savaştığı ve kahraman olmak adına sınavlar verdiği, karanlık bir mekândır. Oyunun renkleri kültürel bellekte anlamlı bir karşılığı olan çeşitli renklerden seçilmiştir. Oyunda gökyüzünün renklerinden biri olan kırmızı, hususi olarak Türklerin rengi olarak anılır. Göktürk Devletinde kırmızı rengi (al) hakanlığın sembollerinden biridir. Moğol hükümdarı Cengiz Han'ın kızının adı Al Altun'dur ayrıca Cengiz Han'ın kırmızı kaftanı olduğu bilinir (Ögel, 1991, s. 401). Dede Korkut Kitabı'nda Müslüman kadınlar, kâfir kadınlardan farklı olarak al rengi giyinişleriyle dikkat çekerler. Bu anlamda “Türk'ün gözü aldadır.” sözü manidardır (Şahin, 2020, s. 331). Oyunda kırmızı renginin yanı sıra Türkler için anlamı gökyüzü veya yeşillik olan mavi rengi yoğun biçimde kullanılmıştır. Orhun Abidelerinde geçen “üze kök tengri asra yagız yir kılıntukda ekin ara kişi oğlu kılınmış” (Ergin, 2015, s. 40) ifadesinde “kök” kelimesi mavi renginin yerine kullanılmıştır. Mavi rengi oyunda gündüz vakitlerinin haritalarında, kırmızı ise gece vakitlerinin haritalarında kullanılmıştır. Kırmızıya dönen gökyüzü ve kızıl ayın yükselmesi yeraltı ruhlarının yeryüzüne zuhur ettiğinin göstergesidir. Kara rengi, Türk kültürüne uygun bir biçimde zorluğun, düşmanın ve düşmana ait unsurların tasvirinde kullanılırken, beyaz (ak) ifadesi ak oba gibi güvenli alanların, iyi karakterlerin adlarına sıfat olarak eklenmiştir.

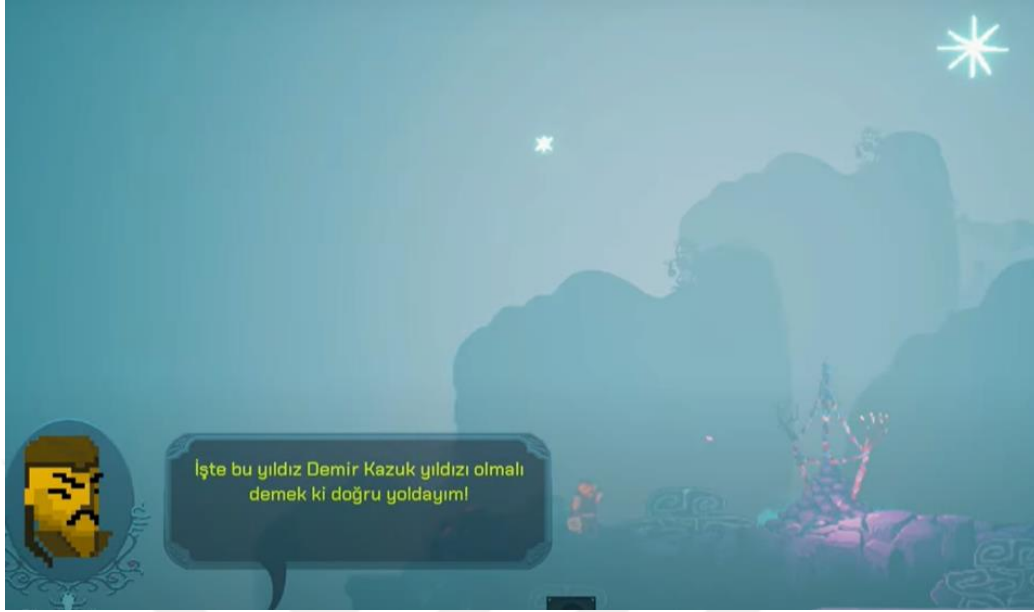


Şekil 2.38. Oyunda Kızıl Gök

2.2.5.1. Demirkazık Yıldızı

Eski Türklerde Kutup Yıldızı; “Temür Kazguk”, Altun Kazguk”, “Demir Kazık” “adıyla anılmaktadır. İnanişâ göre gökyüzü dört yolun kesiştiği yerdir ve bu sebeple doğu, batı, güney, kuzey olmak üzere dört ana yön bulunur. Dört dikin kesişim noktasında konumlandığı yer hiç değişmeyen Demir Kazık yıldızı vardır (Türker-Küyel, 1997, s. 653). Kutup yıldızının gökte sabit bir biçimde durması ve diğer gezegenlerin onun etrafında görünmesi, ona göğün direği olma sıfatını kazandırmıştır. Mitik tasavvurda Demir Kazık adlı yıldız, gökyüzüyle yeryüzünün birleştiği noktayı simgelemekte boyutlar arasında kutsal bir kapı görevi görmektedir; yeryüzü ile göğü, ruhlar âlemi ile fiziksel dünyayı insan ile yaratıcıyı ayıran sınır anlamı taşımaktadır (Ögel, 2014, s. 170). Kutup Yıldızı sabitliği ile demir

gibi düşünülmüş, yol gösterici olması, merkezde bulunması gibi sebeplerle önem arz etmiştir. Oyunda Demir Kazık yıldızı Uruz'un yolunu bulması için takip etmesi gereken bir unsurdur. Oyuncular arasında nazar unsuru ile beraber en çok tanınan kültürel unsurlardan biri Demir Kazak'tır.



Şekil 2.39. Oyunda Demirkazık Yıldızı

2.2.5.2. Oyunda Kullanılan Diğer Kültürel Unsurlar

Video oyunlarında “achievement” olarak adlandırılan başarımlar, oyuncunun belirli görev ve bölümleri tamamlamasıyla kazandığı ödülleri veya rozetleri ifade eder. Oyuncu başarımlarla kazandığı ödül ve rozetlerin istatistiklerini oyunun liderlik tablolarında görebilir, oyun oynamadaki başarısını diğer oyuncular ile kıyaslayabilir. Böylece oyuncunun rekabet etme ve başarma duygusu beslenir. Uruz oyununda başarımlar; beş düşman öldürerek kazanılan Tarkan unvanı, yüz düşman öldürerek kazanılan Alp Er Tunga unvanı, beş yüz düşman öldürerek kazanılan Yüce Kürşad unvanı, iki yüz altın kazanarak bozkır tüccarı, on yer keşfederek kazanılan Piri Reis unvanı gibi adlandırmalarla kurgulanmıştır. Altın zırh, altın kask, altın çizme, yaşam iksiri, ilk altın, ilk kan, boz geyik, Tepegöz cezalandırıcı gibi başarımlar oyuncuların liderlik tablosunda kendi başarılarını kıyasladığı rozetler arasındadır.

2.3. Oyunun Senaryosunun Dede Korkut Kitabı İle İlişkisi ve Türk Kültüründe Yer Almayan Unsurlar

Oyunun senaryosu genel anlamıyla Dede Korkut Kitabı'nda anlatılan boy ile uyumlu görünse dahi zaman zaman Türk kültüründe olmayan unsurlar kurguya dâhil edilmiştir. Bunlar şu şekilde özetlenebilir:

1. Maymun: Oyunda Uruz'un kılıç eğitimi adlı bölümde ve Alpay Bey adlı karakterin otağı içinde maymun kullanılmıştır. Maymun Oğuzların yaşadığı coğrafyada yaşayan bir hayvan değildir.

2. Burkan Han: Oyunda Burkan Han adlı Budist bir karakter bulunur ve Uruz'a gümüş iksiri getirme görevini verir. Türk kültür tarihinde bulunsa dahi Dede Korkut Kitabı'nda böyle bir karakter bulunmaz.
3. Aruz İçeceği: Eski Türklerin yeme içme kültürleri içinde aruz adında bir içecek bulunmamaktadır. Buna karşılık oyunda aruzun eski Türklerin güç ve kuvvet veren bir içeceği olduğu bilgisi sunulmuştur.
4. NFT Bombası ve Roket: Savaş aletleri içerisinde bu tür bir patlayıcı ve roket bulunmaz. Oyunun kurgusunda patlayıcılar, savaş aletleri hem Türk kültüründen hem günümüzde savaş oyunlarında kullanılan objelerden seçilmiştir.
5. Simsar: Arapça kökenli simsar kelimesi “komisyoncu” anlamına gelir ve Türk diline geç dönemde dâhil olmuştur. Oyunda tüccarın adı simsardır. Karakterin simsardan item satın alması gerekir.
6. Kortak Yumurtası: Oyunda ecinni adlı karakterin kurtulması için yemesi gereken yumurtadır. Paskalya yumurtasından esinlenilerek oluşturulmuş bu yiyecek Türk kültüründe yer almaz.
7. Kemüklü Er: Ölülerin diyarında yaşayan ve iskeletten ibaret olan bu karakter oyunun kurgusu içinde Kemüklü Er şeklinde adlandırılmıştır.
8. Fakir: Oyunda Fakir adındaki karakter Mevlana'nın özlü sözlerini paylaşır. Bu karakter Oğuzların yaşadığı çağa uygun değildir.



Şekil 2.40. Oyunda Kemüklü Er

3. URUZ ADLI VİDEO OYUNUNUN UYGULAMALI HALK BİLİMİ AÇISINDAN İNCELENMESİ

3.1. Uygulamalı Halk Bilimi ve Video Oyunları

Uygulamalı halk bilimi, halk biliminin çok çeşitli alanlarında kendisine yer bulabilen, küreselleşmenin ve kültürel değişim süreçlerinin getirdiği karmaşada devreye sokulabilecek halk bilimi disiplini. Halk bilgisinin bugünü ve geleceği şekillendirilmesi; eğitim, ekonomi, kültürel ve toplumsal değerler üzerinde belirleyici rol oynaması folklor disiplinin içindedir. Bu anlamda halk mimarisinin korunması adına yöneticiler yerel mimariyi destekleyen politikalar izleyebilir, şehir planlarını buna göre

düzenleyebilir veya kaybolmaya yüz tutan el sanatları, ticari-kültürel bir ürün olarak yerel pazara ve kültür turizminin arz planlamasına (Oğuz, 2019, s. 52) dâhil edilebilir. Bütün bu uygulamalar ve çoğaltılabilir örnekler uygulamalı halk bilimini ifade eder. Denilebilir ki uygulamalı halk bilimi, halk biliminin etkin ve etkileşimli bir biçimde sahaya inmesidir. Dünya üzerindeki bütün halkların 19. yüzyılın sonlarından beri giyim kuşam-moda anlayışını, mimarisini, mutfakını, yeme-içme alışkanlıklarını, sanatını, dilini, yaşayışını “küresel” bir tutumun etkilediği görülmektedir. Söz konusu küresel olgu, kültür üzerinde iki şekliyle kendisini gösterir. Bunlardan ilki küresel sermayeyi elinde bulunduran güçlerin kendi yerel kültürlerinin dünyaca kabul görmesidir. İkincisi çeşitli nedenlerle popülerleşen yerel kültürün küreselleşmesidir. Açıkça görülmektedir ki küreselleşme ile egemen güçler arasında güçlü bir ilişki vardır (Oğuz, 2019, s. 31) ve küresel kültürün yönü bu güçlerin lehinedir.

Kültürün tehdit altında oluşu, UNESCO çatısı altında birleşen ülkelerin hemfikir oldukları bir meseledir. Bu noktada kültürel mirasın korunması ve yaşatılması, küreselleşen kültür karşısında yitip gitmemesi amacıyla UNESCO, 2003 yılında Paris'te Somut Olmayan Kültürel Mirasın Korunması Sözleşmesini (SOKÜM) kabul etmiştir. Türkiye de 2006 yılının Mart ayında bu sözleşmeye dâhil edilmiştir. Küreselleşme ile beraber ulusal kültürlerin yozlaşması veya yok olması tehlikesi gerek hâkim kültür egemenlerini gerekse yerel kültür sahiplerini harekete geçirmiş; ulusal kültürün yaşatılması, korunması, değiştirilmesi, dönüştürülmesi, küresel kültürün benimsenmesi ve kültürel tek tipleşme gibi konularda yoğun bir tartışma alanı açılmıştır. Burada belirtmek gerekir ki kültürün küreselleşmeden bağımsız bir biçimde, kendi iç dinamiklerindeki tabii değişim unsuru, hâkim kültüre ait her ögenin sürekli yaşamasına olanak tanımamaktadır. Buna karşılık küreselleşen kültür, değişimin yönünü ve hızını tabii halinden çıkarmakta; küreselleşemeyen her unsuru silikleştirmektedir. Bu hususta Öcal Oğuz'un yaptığı tespit önemlidir: “Dünyanın kültürel değişim ve küreselleşme süreçlerine, egemenlere göre daha edilgen olarak katılan ve daha az sayıda kültürel değerini küreselleştiren diğer kültürlerin, daha erken ve daha fazla oranda –iyimser bir ifadeyle- değişeceği –kötümser bir ifadeyle- yok olacağı söylenebilir” (2019, s. 14). Küreselleşmenin doğurduğu bu atmosfer, yerel kültürü yalnızca yayılabilir olduğunda yaşatmaktadır. Yerel olanın genelleşip küresel ile temas etmesi, yereli korumak adına alınan tedbirlerden daha faydalıdır. Bu bakımdan kültürel pazarlama, yerel unsurun tanıtılması ve yayılması için önem arz etmektedir. Video oyunlarının kültürel pazarlama hususunda müktedir oluşu, çalışmanın; mitolojik öğelerin kullanıldığı oyunlara örnekler adlı başlığında açıkça görülebilir. Bu başlık altında anlatılan oyunların hepsi küresel çapta satış yapan platformlarda yayınlanmış, milyonlarca oyuncu tarafından satın alınarak tüketilmiş, kimi zaman düşük bütçeli bağımsız yapımlar veya çoğunlukla oyun yapım şirketlerinin uzun ve meşakkatli çalışmaları sonucu ortaya konulmuştur. Söz konusu oyunların senaryosunda, yerel mitolojiye ve yerel kültüre ait olan içerikler kullanılmış, oyun yapımcıları yerel miti ve kültürü pazarlamayı başarmışlardır. Çalışmanın oyuncularla yapılan yarı yapılandırılmış görüşme verileri, video oyunlarının kültürel pazarlamadaki etkisinin pozitif yönde olduğunu doğrulamaktadır. Oyuncular “Dünya çapında oynanan pek çok oyunda mitolojik unsurlar öncelikli olarak

kullanılmaktadır, bu anlamda sizce Türk mitolojisi de oyunlar için zengin bir kaynak teşkil ediyor mu?” sorusuna Yunan mitolojisinin işlendiği oyunları örnek vererek başlamışlardır:

“Elbette kaynak teşkil eder. Yapılmak istenildikten sonra senaryo vs. gibi konular kısa sürede halledilebilir. Örneğin God of War, Santa Monica bunlar sıradan bir intikam hikâyesini mitoloji ile harmanlayıp dünya markası oldular” (KK2). “Herkesin bildiği Zeus veya Odin, Thor gibi karakterlerden daha iyileri Türk mitolojisinde yer alıyor aslında. Sadece araştırmak ve görmek gerekiyor” (KK 8). “Bu konuda bir Tarihçi, bir de Türk Dili Edebiyatı öğretmeni arkadaşım la konuşuyorduk. Bizim on sekize yakın (sayıdan emin değilim) destanımız var. Bak Yunanlara, Homeros var İlyada var. Neler ürettiler ne filmler diziler oyunlar... Bizim elimizde böyle zengin bir destan ve mitoloji kaynağı varken bunun kullanılması gerekirdi” (KK4). Bazı oyuncular Yunan mitolojisini oyunlardan öğrendiğini belirtirken bazıları Yunan mitolojisinin köklü bir yerleşik kültüre dayandığını ve video oyunları için daha zengin bir kaynak teşkil ettiğini ifade etmişlerdir: “Yunan mitolojisini bildiğim kadar Türk mitolojisine hâkim değilim, yıllardır oynadığım oyunlar var, bütün karakterlerini öğrendim. Şu an Yunan mitolojisinin tanıtılmaya ihtiyacı yok” (KK3). “Apotheon, God of War mesela Yunan mitolojisini konu ediniyor. Yunan mitolojisi kadar geniş bir hikâye sarmalı Türk mitolojisinde bulunmuyor tabii. Bunun sebebini iki toplum arasındaki yaşayış farkına bağlıyorum. Türkler göçebe bir yaşam tarzıyla uzun süreler yaşadığı için yeterli kalıcılıkta oral kültür oluşmamış olabilir” (KK16).

Video oyunlarının eğitim işlevi oyun tabanlı öğrenme modeli ve oyunların eğitim alanındaki işlevi 1960’lı yıllarda Piaget’in tespitleriyle başlamıştır. Oynayarak öğrenme, eğitsel yönden etkili olduğu kadar psikolojik olarak rahatlatıcıdır ve çocuğun sosyalleşme becerisini destekler. Dijitalleşme ile beraber video oyunları eğitsel olarak tablet, telefon, bilgisayar gibi araçlarla desteklenmiştir. Eğitimde kullanılan dijital oyunların işlevselliği ve istendik yöndeki etkileri çeşitli araştırmalarda ortaya konulmuştur (Manero vd., 2015). Çalışmalara ait veriler video oyunlarının öğrenmeyi ve çocukların öğrenmeye karşı tutumlarını pozitif yönde desteklediğini göstermektedir (Beserra vd., 2014; Israel, Wang ve Marino, 2016; Lieury, Lorant, Trosseille, Champault ve Voure’h, 2016). Bu anlamda kültürel değerlerin aktarımı çocukların eğitim sürecine dâhil edilebilir. Ayrıca oyunlar yalnızca içerik olarak değil teknik olarak da kaybetme/kazanma unsurları yerine işbirliği ve yardımlaşma üzerine kurgulanabilir. Video oyunları küresele ulaşmak adına genelleşebilecek ürünleri yaymada etkin bir sektördür, kültürel pazarlama kadar kültürel değer aktarımında da bu yol izlenebilir.

3.2. Uruz Er Kişinin Geri Dönüşü Adlı Oyunun Üretim ve Pazarlama Süreci

Video oyunu alanında en meşakkatli aşamalardan biri senaryo oluşturmaktır. Hitap edilen kitle, oyunun türü, üretici ekip, satış platformu gibi pek çok unsur bu süreci etkileyebilir. 2020 yılında piyasaya sürülen Uruz Er kişinin Geri Dönüşü (Return Of the Er Kishi) adlı oyunun tanıtım aşamasından itibaren vurgulanan içeriği ağırlıklı olarak Türk mitolojisi üzerinedir. Uruz oyunun senaryosunun oluşturulması yapımcının bilinçli bir tercihidir. Ayrıca animasyon bölümü, video oyunu yapımcılığı için uygun bir alandır. Yapımcı Ali Can Meydan, oyun sektörüne girişini anlatırken bu hususlara değinir.

“Eskişehir Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi’nde Animasyon bölümü okudum. Okul bittikten sonra animasyon sektöründe çeşitli işlerde çalıştım. Uluslararası piyasada ses getirmiş animasyon filmleri yaptım. Oyun sektörüne 2015 yılında başladım, çeşitli oyun motorlarını denedim. Uruz aslında bu çalışmaların ve denemelerin

bir sonucu. Oyun pazarında farklı bir tarz üslup ve tema olarak Türk kültürü temalı oyunların eksikliğini gördüm. Kendi kültürümüzü konu alan yapımların oyun severler tarafından beklendiğini biliyordum” (Ali Can Meydan ile yapılan Online Görüşme, 12.06.2022).

Yerel mitolojiden beslenen bir oyun yapma fikrinin sektörde bu anlamda bir eksiklikten ileri geldiği görülmektedir. Oyun severlerin kendi kültürlerini anlatan oyunlara dair ihtiyaçları, oyuncuların yarı yapılandırılmış sorulara verdiği yanıtlardan da görülmektedir. Uruz oyunundan haberdar değilken bu veya benzeri bir oyunu geliştirmeyi ya da Türk mitolojisine dair bir oyun olsa da oynasak diye düşündüğünüz oldu mu? Türk mitolojisinin oyunlaştırılması gerekli miydi veya sizce uruz oyunu bu anlamda bir ilki temsil ediyor mu? Sorusuna verilen cevapların çoğunluğu “evet” (KK 15, KK 21, KK 30, KK 36) veya “kesinlikle evet” (KK 24) olmuştur.

Ayrıca bazı oyuncular teknik açıdan zengin yapımlar beklerken bazıları düşük bütçeli beklentilere girmiştir.

“Evet. Ama platformdan çok Witcher gibi bir oyun olmasını isterdim. Yani açık dünya, 3D bir oyun isterdim” (KK 22).

“Bence bir platform oyunu olmasa daha iyiydi, platform oyunları bana hitap etmiyor” (KK 1).

“Evet, açıkçası uruz gibi fazla maliyet gerektirmeyen bir bağımsız oyun beklentim ve temennim vardı.” (KK 3, KK 18).

Bu hususta aksi düşüncede olanlar da Uruz’un yapılmasından memnun olduklarını dile getirmişlerdir. Uruz’dan önce böyle bir oyun olsa dediniz mi sorusuna: “Açıkçası demedim. Evrensel anlamda mitoloji anlatımı konusunda üstün değiliz. İnsanların diğer mitolojilere kayması ve benimsemeleri bizim Türk mitolojisini geri plana itiyor. Benim pek aklıma gelmemiştir ama yapımcıların iyi ki gelmiş” (KK 7) cevabı verilmiştir. Yapımcı için zor olan durumlardan biri kendisinden önce piyasaya sürülmüş anlamlı bir örnek bulamaması olarak değerlendirilebilir, Uruz bu anlamda bir iltir. Uruz oyunu bağımsız (indie) bir yapımdır, bu sebeple oyunun bütün pazarlama aşamaları ve iş bölümü bir kişinin sorumluluğundadır. Oyun yapımcısının aldığı destek ve iş bölümü, iş yükünü hafifletmesi açısından elbette önemlidir. Öte yandan tek başına oyun yapmaya kalkışmanın riskleri de göz ardı edilemez. Yeni bir ürün ortaya koymak, tek başına bir işletmenin emekleri yerine iş birliği ve iş ekosistemleri oluşturmayı (Akın, 2005:8) gerekli kılar. Türkiye’de video oyun sektörü geç gelişim göstermesine bağlı olarak henüz yeterli iş ekosistemi oluşturamamış, küresel pazardan payını istenilen oranda alamamıştır. Yapımcı oyun sektöründeki iş bölümü ve eleman eksikliğini dile getirirken sektörün de gelişeceğini öngörür:

“Oyun sektöründe şu an eleman açığı var, iş bölümü yapacak nitelikli eleman bulmak zor. Oyun sever gençlerin sayısı oldukça fazla, onlara bu alanda kendilerini geliştirmelerini tavsiye ediyorum. Küresel pazara bakıldığında küçük bir pay alındığını görürsünüz, dünyada 2,5 milyar oyuncu var, bu sayı 15-20 yıla hızla büyümeye devam edecek. Diğer taraftan biz x kuşağı olarak bizler eski gamerlar olacağız, bizden önceki kuşak bu teknolojilerle hiç tanışmamıştı, yani Türkiye’nin küresel pazarı yakalayacağını düşünüyorum” (Ali Can Meydan ile yapılan Online Görüşme, 12.06.2022).

Bağımsız yapımcıların dijital ortamda uğraştığı zihinsel faaliyetlerin tümü “dijital emek” olarak tanımlanabilir. Dijital emek, maddi olmayan emek bağlamında video oyunlarının temel dayanaklarından biridir. Bağımsız yapımcılar kimi zaman kaybetmeyi göze alarak ve işin maddi karşılığını beklemeden oyun yapmaya girişirler; yalnızca oyun yapmaktan haz almakla ilgili olan bu durum duygusal emeğe karşılık gelir ve hususiyetle sektöre yeni giren oyun severler arasında görülür.

Oyun yapma süreci riskleri bir yana bırakılırsa ciddi bir çalışmayı ve disiplini gerektirir. Yapımcının oyunu geliştirirken harcadığı zaman dört yılı bulmuştur, Uruz gibi bir oyunu geliştirip piyasaya sürmek büyük emek isteyen bir iştir. Bununla beraber oyunun piyasaya sürülmesi de bittiği anlamına gelmemektedir.

“Genellikle oyunun temel mekaniğini halledince yapımcılar, oyunu yaptık bitti, artık bundan sonrası kolay diye düşünürler. Oysa teknik açıdan görsellerden tutun save sistemine, güncellemelere kadar onlarca detayı saat gibi çalışır duruma getirmek oynayıştaki pürüzleri gidermek temel mekaniği tamamlamaktan daha çok emek ve zaman ister” (Ali Can Meydan ile yapılan Online Görüşme, 12.06.2022).

Video oyunları, “dijital ve promosyonel kapitalizmin en önemli kültür endüstrilerinden” birisi olarak değerlendirilmektedir (Binark, 2008, s. 41). Küreselleşme ve küresel kültürün hâkimiyeti yerel kültürlerin varlığını tehdit ederken genelleşemeyen kültürlerin iyimser bir bakışla “dönüşmesi” kötümser bir bakışla “yok olması” gayet mümkündür (Oğuz, 2019, s. 13-14). Eserleri çoğaltılmak ve kitlesel olarak tüketilmek üzere üreten kültür endüstrisi, “serbest” zamanı, yani sermayenin sultanı altında elde kalan özgürlük alanını, boş zamanın dışındaki üretim alanında hüküm süren mübadele ve eşdeğerlik ilkeleriyle uyumlu olarak örgütlemektedir (Adorno, 2007, s. 13). Video oyun endüstrisinin işleyişi de böyledir. Kültürel pazarlama için elverişli bir sektör olan video oyunlarının üretilmek üzere tüketildiğinden ve bu sürecin hızla gerçekleştiğinden söz etmiştik. Çalışmanın inceleme konusu olan Uruz oyunu kültürel pazarlama farkındalığıyla geliştirilmiştir. Yapımcının şu ifadeleri bunu kanıtlar durumdadır.

“Özetle oyun pazarında farklı bir tarz üslup ve tema olarak Türk kültürü temalı oyunların eksikliğinden dolayı üretilmiştir denilebilir” (Ali Can Meydan ile yapılan Online Görüşme, 12.06.2022).

Video oyunlarının ekip çalışması gerektirir, Uruz’un da birkaç kişiden oluşan küçük bir ekip tarafından geliştirildiği söylenebilir. Ayrıca oyun geliştirme fikrinin nasıl ortaya çıktığı, yapım aşamaları ve alınan destekler nelerdir sorusuna yapımcı yine kültürel pazarlamaya dair taşıdığı farkındalıkla cevap vermektedir.

“Küresel oyun pazarında küresel çapta başarılı olmuş Türk dizileri gibi Türk oyunlarının yapılmasını yıllardır hepimiz diliyoruz. Batı dünyasının kültürel hâkimiyeti bir yana... Asya toplumlarından Koreliler ve Japonlar ve hatta son zamanlarda Çinliler gibi milletler kendi kültürlerini ve tarihlerini hatta devlet politikalarına dair mesajlara sahip oyunlarını bütün dünyaya pazarlarken Türklerin de aynısını yapabileceğini ve Türk mitolojisinin veya genel olarak Türk kültürünün ve tarihinin birçok ürün ortaya çıkarabilecek derinliğini hepimiz biliyoruz. Ben de bu bilgi ile kendi çapımda kendi öz kaynaklarımla bir deneme yapmak istedim. Senaryosunu yazarken Gökhan Yücel ile birlikte çalıştık ben ona konu ile ilgili bilgileri anlattım o da senaryoyu yazdı,

animasyonlarda da Doğa Özdemir yardımcı oldu, orijinal müziklerini de Emre Gümüsoğlu yaptı” (Ali Can Meydan ile yapılan Online Görüşme, 12.06.2022).

Video oyun üreticileri zaman zaman maddi veya manevi birtakım zorluklarla (özellikle indie geliştiriciler) karşılaşmakta, kurumsal destek aramakta ve bulamadıklarında piyasadan çekilmektedirler. Uruz oyunu zorluklar karşısında sabırla üretilmiş, temel motivasyonunu yapımcının Türk kültürüne dair video oyunu üretme gayesinden ve bu noktadaki kültürel farkındalığından almıştır.

“Hakikaten oyun yapma süreci karmaşık ve oldukça zorlayıcı bir süreç. Elbette bu yapılan oyuna göre değişir fakat belirli bir matematiği vardır diyemem. Oyunda bir nesnenin konulduğu yerden geri alınması, karakterin öldüğünde yeniden ortaya çıkacağı yerin belirlenmesi (re-spawn), bölümlerin haritaları ve haritalar arasındaki değişiklikler veya ikisi arasındaki uyum, düzenlemeye girecek nesnelerin belirlenmesi... Sonra görevler arasındaki sistemsel sorunlar, bir npc’nin (oynanamayan karakter) görevini tamamladıktan sonra diğer bölümdeki göreve geçmesi, görevler arasındaki etkileşim ve bağlantı... Görevlerin yönetilmesi ve npc’nin bu ağa bağlı kalması bunlar giderilmesi güç zorluklardı. Bu oyun benim ilk yapımım dolayısıyla ilk defa oyun yapacak birisi için bunları aşmak hiç kolay değil. Gerçi bu oyundan önce denemelerim oldu fakat piyasaya sürülen ilk oyunum Uruz’ dur. Sesleri yapmak bile bir yılımızı aldı, ben yaklaşık dört yıl uğraştım, ciddi emek sarf ettim. Zaman zaman hevesinizin kırıldığı oluyor ama vazgeçmemek gerektiğini düşünüyorum. Bilgisayar oyunu yapmak aslında benim çocukluk hayalimdi bir de devam etme konusunda şunları diyebilirim... Her geliştiricinin kişisel cevapları ve tarzı farklı olabilir benim için disiplin ve inanç büyük zorluklardır çünkü böyle küçük ekiplerle yapılan işlerde kişilerin disiplinle işini sürdürmesi ve yaptığı işe inancını yitirmemesi geliştirici için büyük bir sınav olabiliyor. Yine benim için en büyük motivasyon bir işi baştan sona kararlılıkla estetik bir ürün ortaya koyarak bitirmiş olabilmek, ve tabi ki yaptığım işlerle kendi şahsi dünyamdan daha büyük bir dünyaya; Türk kültürüne hizmet ederek o’nun dijital dünyadaki izdüşümünü oluşturmaya çabalayarak gelecek kuşaklara aktarmaya aracı olmak veya olabilmek” (Ali Can Meydan ile yapılan Online Görüşme, 12.06.2022).

Yapımcı, video oyunlarının kültürel aktarım ve kültürel pazarlama için üretime hazır bir saha olduğunun ve sektör içerisinde öncü bir iş üstlendiğinin bilincindedir. Türk oyun geliştiricileri için yeni bir kapı açtığını ifade ederken Uruz gibi mitoloji türünde oyunların çoğalmasını, Türk tarihinin çeşitli dönemlerinin oyunlaştırılmasını ve bu oyunların Türk dizileri kadar yankı getirmesini ummaktadır.

“Uruz kesinlikle bir ilk ve öncü elbette çok daha güzelleri yapılacaktır yapıldığını da biliyorum zaten, umarım sadece Türk mitolojisi değil Selçuklu veya Osmanlı kültürü de dâhil olmak üzere tam tekmil Türk kültürü temalı oyunlar furyası neden olmasın? Türk dizilerinde sağlanan başarı oyun sektöründe de sağlanabilir” (Ali Can Meydan ile yapılan Online Görüşme, 12.06.2022).

Oyunun senaryosu yazılırken Dede Korkut Kitabı başta olmak üzere, Türk mitolojisini anlatan muhtelif kaynaklarından faydalanılmıştır. Yapımcı Meydan, üretim sürecinde Gökhan Yücel ile birlikte oyunun senaristliğini üstlenmiş, kendi imkânlarıyla oyunu kurgulamıştır.

“Birçok kaynaktan faydalandım en başta tabi ki Bahaddin Ögel’in Türk Mitolojisi daha sonra Gürol Pehlivan’ın Dede Korkut Kitabı’nda Yapı İdeoloji ve Yaratım adlı eseri, Kabalcı yayınlarının “Dede Korkut Hikâyeleri” en çok faydalandığım kaynaklar oldu” (Ali Can Meydan ile yapılan Online Görüşme, 12.06.2022).

Video oyunu teknik açıdan başarılı olsa dahi oyunun “pazarlanması” hayati önem taşımaktadır. Herhangi bir oyunun yerel pazarda veya küresel pazarda yer bulabilmesi pazarlamasının başarısına bağlıdır. Video oyunu pazarlamada başvuru yolları ve risklere çalışmanın “Dijital Oyunların Üretim Tüketim ve Pazarlama Süreçleri” başlığı altında detaylıca değinilmiştir. Uruz oyunu küresel pazarı hedefleyen ancak bunun için yeterli bütçeyi bulamayan bir oyundur. Yapımcının bu hususta bahsettikleri oyun yayıncılığı ve pazarlama açısından dikkate değerdir.

“Uruz oyununu yaparken amacımız küresel pazara hitap edebilmektir, küresel pazarda özgün tasarımıyla farklı, yeni ve öncü bir iş yapmak. Pazarlama için oyun yayıncıları ile iş birliği yapmak gerekiyor, en çok tercih edilen yollardan biri budur. Aslında yurt dışından bazı oyun yayıncılarının anlaşma için görüşme talep ettikleri oldu. Avrupa ve Amerika’da... Belki ileriki süreçlerde düşünülür, yabancıların oyuna dair olumlu geri dönüşler aldık. Onlara farklı bir evreni deneyimleme fırsatı verdiği için beğeniyorlar, ilgilerini çekiyor. Pazarlama mühim fakat tanıtım için kampanya gerekli takdir edersiniz ki kampanya bütçe olmadan olmaz” (Ali Can Meydan ile yapılan Online Görüşme, 12.06.2022).

Oyun sektöründe bazı dönemler moda olan oyunların zamanla unutulduğunu belirten yapımcı Uruz’un bu sınıfa girmediğini belirterek oyunun genel başarısı değerlendirildiğinde olumlu yanıtlar vermiştir.

“Uruz küçük bir ekip tarafından zor şartlar ve olanaksızlıklar altında yapıldığı için elbette AAA denilen büyük oyun stüdyolarının çıkardığı oyunlar kalitesinde değil, zaten bir “indie” bağımsız oyun. Ama bundan sonraki oyunlarımız daha iyi olacaktır. Bugün animeleri tanırırsak sebebi Japonların kültürlerini oyunlarla ve filmlerle tüm dünyaya tanıtmalarıdır. Şimdilerde casual oyun modası hâkimiyeti var, Uruz bu sınıfa giriyor. Ben Uruz’un modası geçmeyecek bir oyun olduğunu düşünüyorum. Her karesi için ayrı emek harcandı. Bu alanda öncü olacağına inanıyorum.” (Ali Can Meydan ile yapılan Online Görüşme, 12.06.2022).

3.2.1. Sanat Yönetimi

Video oyunlarının özellikle 70’li yıllardan bu yana kültür endüstrisinin bir parçası haline gelmiş olması, oyunların sanat unsuru teşkil edip etmemesi hususunda soru işaretlerine sebep olmuştur. Bu anlamda John Lanchester tarafından yazılan “Is It Art?” adlı makalede video oyunlarının kültürel ayrımcılığa maruz kaldığı; ana akım medyanın video oyunları ile birlikte dikkat dağınıklığı, asosyalite, bağımlılık, şiddet eğilimi vb. konuları gündeme getirerek oyunlara dair olumsuz bir algının yaratıldığı belirtilmiştir. Oysa video oyunları teknik olarak üretmeye ve yaratıcılığa uygun zemini sağlamaktadır. Diğer taraftan yaratıcılığın ön plana çıktığı oyunlar da sayıca az değildir (Lanchester, 2009, s. 31). Video oyunu tasarlanırken üç boyutlu modelleme, animasyon, yazı karakteri, iki boyutlu dokular, illüstrasyonlar ve konsept tasarımı çalışılmaktadır.

Video oyunlarının yapımının bir ekip çalışmasını gerektirmesi, anlatının/hikâyenin oyunun ara yüz, karakter tasarımları, konsepti ve genel tasarımıyla uyumlu olması gibi hususlar oyunları sanatsal

ifadeleri bakımından değerli kılmaktadır (Soyluççek, 2019, s. 327). Oyunda sanat yönetimi oyunun tasarımının hangi modelleme ile yapılacağı, hareket ekseninin sayısı, oyunun anlatısı, karakterler ve bütünlük gibi muhtelif şartlara bağlıdır. Uruz oyunun sanat yönetimini Ali Can Meydan ile beraber Gökhan Yücel üstlenmiştir.

“Ali Can Meydan’ın böyle bir oyun yapma fikri olduğunu biliyordum. Benden sanat tasarımı yapmam için yardım istedi ben de kabul ettim. Aslında Uruz çok uzun bir sürece yayılmış bir oyundur. Neredeyse dört yıl oldu sanırım, Ali bey yoğun şekilde uğraşıyordu. Ben çok sonradan dâhil oldum fakat Uruz’un senaryosunu birlikte oluşturduk diyebilirim” (Gökhan Yücel ile Yapılan Online Görüşme, 26.09.2022).

Oyunun tasarımcısı, kullanılan renkler, renk kontrastı, görev dili, aydınlatma vb. unsurları ayarlamakla beraber oyunun anlatıya uygunluğunu da gözetmek durumundadır. Uruz oyunu bu anlamda genel olarak anlatı ile bütünleşmektedir. Tasarımın bu başarısının altında senaryoyu yazarlarının aynı zamanda tasarımcı olması yatmaktadır, bununla beraber yazılırken kullanılan kaynakların payı göz ardı edilemez.

“Bahaddin Ögel’in Türk Mitolojisi serisinden faydalandım. Onun dışında pek çok araştırma yaptım, makaleler okudum ama şu an adları aklımda değil. Karakterleri yaratırken Dede Korkut Hikâyelerini tekrar tekrar okudum, Orhan Şaik Gökyay’ın kitabıydı. Ali Can Meydan ile sürekli istişare halindeydik tabii” (Gökhan Yücel ile Yapılan Online Görüşme, 26.09.2022).

Oyunun sanat tasarımındaki başarısı hem pazarlama hem de tüketim aşamalarında ön plandadır. Oyuncuların bazıları oyunu sanat tasarımını beğendiği için satın almıştır (KK 37, KK 40, KK 4). Ayrıca oyunun geri dönüşleri sanat tasarımının beğenileriyle doludur.

“Türk yapımı olduğu için dikkatimi çekmişti Instagram’da karşıma hoş bir reklamı çıkmıştı daha geliştirme aşamasındayken tasarımı beğendim” (KK 37). “Evet, oynayan arkadaşlarım var, gayet beğendiler. Mekaniksel oynanış açısından eksikleri olduğu aşikâr ama içerik unsurları bakımından 10/10 diyebiliriz” (KK 32). “Oyunun sanat tasarımı gerçekten çok başarılıydı ve 2d bir oyundan asla bunu beklemezsiniz yani. O açıdan yapımcının ve tasarımı yapanların takdir edilmesi gerektiğini düşünüyorum” (KK 40).

3.2.2. Hedef Kitlesi ve Geri Dönüşler

Oyunun tanıtım ve pazarlama aşamalarında Türk mitolojisi unsuru hususiyetle vurgulanmıştır. Oyun haber siteleri başta olmak üzere sosyal medya platformlarında, oyun yayıncılarının paylaşımlarında ve oyun bloglarında “Türk mitolojisi oyun oluyor”, Türk Kültürü ile Pikselleri Buluşturan Oyun: Uruz” şeklinde tanıtılmıştır.

Uruz, Orta Asya’nın mistik dünyasında yol alan bir figürün başından geçen maceraları deneyimlediğimiz pixel platform tarzında bir oyun. “Uruz: Er Kişi’nin Dönüşü”; Oğuz Türklerinin bilinen en eski epik yazılı destanlarından birisi olan ve göçebe Türk halklarının sosyal yaşam tarzı ve inançlarından ipuçlarını keşfedebileceğimiz Dede Korkut Hikâyeleri’nden esinlenerek yapılmıştır. Kitaptaki Kazan Bey’in oğlu Uruz’un tutsak ediliş hikâyesi destanı oyunun temel çıkış noktasıdır. Bu hikâyede Salur Kazan’ın oğlu Uruz’un esaret altında kalana kadar hiç savaş görmediğini (bu yüzden babasına ava gitmek için baskı yapmasını), av sırasında Kazan Bey ve Uruz’un haydutlar tarafından nasıl saldırıya uğradığını, Uruz’un savaşa nasıl girdiğini ve esir alındığını... Burla Hatun’un oğlunun tehlikede olduğunu öğrendiğinde nasıl tepki verdiğini, Kazan Bey’in haydutları nasıl takip

ettiğini ve Uruz'un kaçması için ona nasıl yalvardığını, Burla Hatun'un ve Kazan Bey'in adamlarının Uruz'u kurtarması için Kazan Bey'e nasıl yardım ettikleri anlatılmaktadır. Oyunumuz bu destanın bittiği yerden başlar. Bu olaylar sonrasında kutlama hazırlıkları yapılırken karanlığın güçleri ansızın yeryüzüne çıkar ve obaya saldırırlar. Tüm sevdiklerini kaybetme tehlikesiyle yüz yüze kalan Uruz'u büyük bir macera beklemektedir” (Steam Tanıtım Bülteninden).

Oyunun tercih edilme ve satın alınma sebebi sorulduğunda çoğunlukla Türk yapımı bir oyun olması, Türk mitolojisini, Türk kültürünü içeriyor olması ve kısmen ilgi çekici sanat tasarımı cevapları verilmiştir.

“Tabi Türk mitolojisini içermesinin etkisi büyük, asıl sebep destek olma ve merak Türkiye’de oyun sektörü gittikçe gelişiyor ve özgün yapımlara destekte bulunmak lazım” (KK 5). “(Uruz oyunu mitoloji içerdiği için mi dikkatinizi çekmişti) O bir artı. En önemli artı ise özgün sanat yönetimidir” (KK 16).

Ayrıca oyunun iki boyutlu bir aksiyon oyunu olması ve mekanik açıdan ilgi çekici olması da tercih sebeplerindendir.

“Ben genel olarak oyunlara hani tarafsız gözle bakma taraftarıyım. Türk oyunu diye özel bir muamele yani ister istemez yapıyorsunuz. Orası ayrı bir şeydir. Yine de hep tarafsız gözle bakmaya çalıştım. Türk mitolojisi zaten ilgi alanımda olduğu için, Rus da böyle, oyun bunu içerdiği için ilgimi çekti. Satın alma nedenlerimden biri de budur açıkçası ve oyunun çok güzel görünüyor olması... Mekanik olarak da çok iyi olmasıdır” (KK 25). “Yerli oyun olması, Türk mitolojisi içermesi, 2d aksiyon olması da etkiledi beni. Bize ait bir mitoloji dediniz yani elbette o da etkilidir” (KK 8).

Oyunun satış stratejisi küresel pazara yöneliktir, hedef kitlesi hem yerel hem küresel ölçekteki oyuncular olup belirli bir yaş ve cinsiyet sınırı bulunmamaktadır. Oyuncularla yapılan görüşmelerden KK 31, KK 40 dışındaki bütün oyuncuların erkek olduğu göz önüne alındığında oyunun çoğunlukla erkek oyuncuların ilgisini çektiği söylenebilir. Diğer taraftan araştırma grubunun steam oyun toplulukları ve sanal platformlardan etkileşim veren oyunculardan oluşması bu sonucun güvenilirliğini düşündürmelidir. Video oyuncularının demografisine dair yapılan araştırmalarda Asya ülkelerinde oyuncuların %37’sinin kadın olduğu ve bu oranın her sene %11 arttığı (Statista, PocketGamer. Biz, 2023) görülmektedir. Oyunun oynandığı yaş ortalaması 44 oyuncu içinden 24 olarak bulunmuştur, bu bakımdan az önce sözü edilen cinsiyet hususu ile birlikte oyuncuların çoğunluğunun genç erkeklerden oluştuğu söylenebilir. Oyunun geri dönüşlerine bakıldığında özellikle teknik açıdan eksikliklerin dile getirildiği görülmektedir, steam oyun topluluk yorumları ve youtube platformu yorumları da benzer içeriktedir. Oyuncular Uruz ile ilgili ilk olarak oynanıştan yakınmaktadır, burada belirtmek gerekir ki oyun 2020 yılından bu yana oynanış hatalarına dair pek çok güncelleme geçirmiştir.

Oynanış bir video oyunun teknik olarak en zor kurulan unsurlarından biridir. Oynanışın çok kolay veya çok zor olması oyuncunun oyundan kopmasına neden olur. Bununla beraber oynanışın belirsiz olması, yani karakterin yönsüz bırakılması da oyuncunun oyuna odaklanmasına engel olur.

Uruz başlangıçta “tutorial” denilen hikâyenin olduğu bir video içerir. Başlangıç hikâyesi, oynanışın aktif olmadığı kısımdır ve oyuncuyu oyunun içine çekmek, oyuncuya yön vermek, ilk intibai yaratmak, odağı sağlamak açısından önemlidir. Daha sonra oyunun ilk bölümü başlar, Uruz burada bir

otağ içinden kurtulmaya çalışmalıdır. Burası giriş kısmı olduğundan özellikle kolay tasarlanır, oyuncuların çoğu buradan sonraki oynayıta hatalar bulmuştur.

“Eğer ben yapsam görev yapısını değıştirdim. Görevler çok fazla eski ve basit rpg oyun tarzı görevler. Onun yerine dünyaya yedirilmiş görevler barındırması daha iyi olurdu. Ayrıca bulmaca içeren alanlar koyardım. Oyun çok fazla "hikâyemiz var ve bu hikâyeyi takip ediyoruz" kafasındaydı. Bundan çıkıp oyuncuyu dünyanın içerisinde biraz serbest bırakmalı, keşfettirmeye yönelik bir yol izlemeli. Onun dışında art design tatlı olsa da daha stilize bir tarz seçilebilirdi özellikle karakterlerde” (KK 1).

Bazı oyuncular seslendirmeyi görev tanımında görmeyi anlatıcının oyuna dâhil olmasını daha uygun bulmuştur. Ayrıca nadiren oynayıtın zorluğunun oyuncunun oyunu bırakmasına sebep olduğu görölmüştür.

“Bir oyuncu olarak ara sahnelerde seslendirme duymak isterdim. Hikâye anlatıcısı olaya derinlik katmakta çok başarılıdır bu konularda. Oyun yapımı ile ilgili bilgim olmadığı için çok yorum yapamayacağım maalesef bu konu ile ilgili fakat oynayıt zorlaştırdı bu durum” (KK 14). “Oyunda teknik hatalar olması beni oyundan soğuttu ve takas yoluyla oyunu sattım. Aslında Uruz benim için hayal kırıklığı oldu” (KK 31).

Video oyunlarının; blog yazıları, oyun yayıncılarının incelemeleri, video oyunu inceleme siteleri, sanal oyun toplulukları, satış platformları ve arkadaşlar arasında tavsiye veya takas yoluyla pazarlanması mümkündür. Bu anlamda Uruz’u sosyal medya platformlarından, oyun topluluklarından, bloglardan duyanlar çoğunluktadır. Arkadaş tavsiyesi üzerine oyunu satın alanlarla beraber arkadaşlarıyla oyunu oynayan ve grup oluşturan oyuncular da bulunmaktadır. Oyuncuların oyunu tavsiye etme sebepleri Türk mitolojisini içermenin yanı sıra oyunun tasarım açısından özgünlüğüdür.

“Arkadaş çevresinde konuşuyorduk aslında. Steam’in keşfet özelliğini çok sık kullanıyoruz. Grubumuzda sırf bunun için bir köşemiz var. Arkadaşlarıma oyunu ben tavsiye ettim” (KK 6).

“İlk başta daha da geliştirilmesi gerektiğini konuşmuştuk oyun güncellendikçe çok daha güzel bir hale geldi, arkadaşlarım birer kez oynayıp bitirdi lakin farklı olarak ben tam sayısını bilmediğim şekilde on kereden fazla tekrar başlayıp bitirdim oyun beni ekstra bir şekilde içine çekti” (KK 4). “Steam’de random bir şekilde gördüm ve Türk mitolojisini içermesi beni oynamaya sevk etti” (KK 11).

“Oyunu arkadaşlarıma tavsiye ettim. Steam’de de uzun bir inceleme yazıp tavsiye etmişim. Şimdi baktım. Maalesef o uzun incelememi silmişim. Sadece kısa ve öz şekilde hikâyesi güzel, müzikleri güzel, bölüm tasarımları, sanat tasarımı güzel, yazmışım. Kötü yanlarına da ara sahnelerin bazen girmediğini belirtmişim. Şöyle desem daha doğru olur. Benim ilk oynadığım platform oyunum Uruz olmuştu. Haliyle o zaman platform oyunlarına aşına olmadığı için genellikle teknik detaylara takılmışım. Ama Celeste gibi oyunlar oynayınca Uruz’da vuruş sırasında karakterin sabit durması, (Oynadığım bir kaç oyunda kılıç salladığımız an karakter çok az ileri gidiyor ve düşman da geriye savruluyor) bunların eksikliğini sonradan fark ettim. Bir de oyunda sıradan bir mekanik olması gereken merdivene tırmanma mekaniği çok zordu. Ya da ben tam çözememişim. Ama bu sorunların düzeltilildiğini düşünüyorum. Ve bu sorunlar oyunun oynanmasına engel değil” (KK 2).

“Ben uzun süredir yayın yapmasam da 3-4 yıl twitchte yayın yaptım. Az çok da bir kitlem vardı. Yayınında oynadım insanlara tavsiye ettim” (KK 10).

“Oyunu tavsiye ettim. Bizden bir şeyler barındırmasının verdiği mutluluktan ve uyandırdığı merak duygusundan bahsederek tanımladım. Oynayan arkadaşlarım oldu, gayet beğendiler. Mekanik oynanış açısından eksikleri olduğu aşikâr ama içerik unsurları bakımından on üzerinden on diyebiliriz” (KK 29).

Video oyunları, sanal topluluklar arasında oynandığı zaman oyuna dair dönüşler daha hızlı ve net görülür, topluluklarda oyuncular arasında oyuna dair terminoloji gelişebilir. Örneğin Metin2 adlı oyunda, sis atmak, dolunay düşürmek, level kasmak... God of War oyunu için kullanılan “combolar, boss dövüşleri, challenge of the gods açmak, freeroam olmak, fight atmak, valkür savaşı” gibi ifadelerin oyuncularda anlamlı bir karşılığı vardır. Bu ifadeler aslında video oyunu terminolojisinin bir parçasıdır, çok satanlar listelerine girmiş oyunların içeriği terminolojiye dâhil olmuştur. Terminoloji video oyunu folkloru bağlamında değerlendirilebilir (Sarpkaya, 2021, s. 168). Uruz oyununu birlikte oynayan KK 24, KK 25, KK 26 ve KK 17 Uruz’un içindeki ifadeleri bu bağlamda kullandıkları görülmüştür. “Ayrı ayrı içtik ayrı düştük... Nazar gücüne nazar etme... Oğul Uruz fail oldu.”

Oyunun steam platformundaki geri dönüşlerin çoğunluğu olumludur. Geri bildirim gönderen 465 oyuncudan %79’u oyunu başka oyunculara tavsiye etmiştir. Oyun incelemeleri genellikle teknik aksaklıkları olsa da farklı, sanat tasarımı açısından başarılı, desteklenmesi gereken bir oyun olduğu yönündedir.

“Envanter mekaniği kötü olan başka bir oyun oynamadım. Tuş dizilimi biraz kötü olmuş. Onun dışında güzel oyun. Belli bir süre oynadıktan sonra fazla güçlü oluyorsunuz ve hiç bir zorluğu kalmıyor. Ufak tefek buglar var ama oyuna majör bir etkisi olmuyor bugların. Çerezlik alıp oynamalık oyun, fiyatı da uygun, arkadaşımın hesabından oynadım şimdi yapımcıya destek olmak için satın aldım” (KK 44).

3.3. Kültürel Aktarım İşleviyle Uruz Er Kişinin Geri Dönüşü Adlı Oyunun İncelenmesi

Kültürel değerlerin korunması, onların hatırlatılmasına, hayatın içinde yaşatılmasına ve gelecek kuşaklara aktarılmasına bağlıdır. Hatırlayış ise ritüel, mekân veya anlatı yoluyla mümkündür. Anlatı, kültürel varlığın mirasçısı olarak içinde folklorik mahiyet arz eden çok çeşitli unsurlar bulundurabilir. Günümüzde video oyunları da her ne kadar farklı bağlamsal koşullar taşısa da anlatı türü içinde değerlendirilebilir. Bu anlamda narratoloji, “oyunları merkezinde öykü anlatımının olduğu diğer mecralara atıfla incelemekte ve bu ekolojinin bir parçası olarak görmektedir” (Karadeniz, 2017, s. 62).

Geleneksel anlatıdan farklı olarak video oyunları, dinleyicinin doğrudan anlatı ile etkileşim kurabilmesine, dinleyicinin anlatıyı görselleştirebilmesine, mekândan ve zamandan bağımsız olarak anlatıya erişmesine olanak tanır. Video oyunlarının kültürel aktarım işlevinden söz edebilmek için oyunun en başından bir anlatının merkezinde kurgulanmış olması gerekir.

Oyun; iki boyutlu veya üç boyutlu olması fark etmeksizin bir bütündür ve oyuncu oyunu başından sonuna dek oynayarak anlatıyı tamamlamalıdır. Bunun için de öncelikle oyuncunun oyunla etkileşime girebilmesi, oyunu ilgi çekici ve inandırıcı bulması, anlatıdan kopmadan oyunu sürdürmesi gerekir. Anlatının inandırıcılığı iki boyutla ele alınabilir. İlki oyunun inandırıcılığı, ikincisi karakterin

inandırıcılığıdır. Karakter tıpkı bir hikâyenin kahramanı gibi kendine özgü kişilik özelliklerine sahip olmalı ve oyun boyunca değişim göstermelidir. Sahici bir karakterin; diğerlerinden ayrılan yönleri, arzuları, seçimleri, olayların gidişatını değiştirebilecek yetenekleri olmalıdır. Oyuncuların Uruz ile kurduğu bağ, çoğunlukla Türk kültür tarihinin bir kahramanı olması hasebiyle duygusal yakınlık zemininde şekillenir. Oyuncular kendi mitolojimizden bir kahramanı canlandırmak çok güzel bir his cevabını vermişlerdir (KK 1, KK 12, KK 15, KK 17, KK 18, KK 22, KK 25, KK 26, KK 35).

“Uruz karakterini canlandırmak beni kâşifmişim gibi hissettiriyor ve bilindik sembolleşmiş bir karakterin aksine mitolojinin içine keşfeden bir kişi olarak girmemi kolaylaştırıyor diye düşünüyorum çünkü karakterle bir noktada kendimizi özdeşleştirebiliyoruz. Bilindik sembolleşmiş bir karakteri canlandırsaydık bu duygu daha zayıf olurdu” (KK 32).

“Bence Uruz’u canlandırmak çok güzel. Kendi kültürümüzü dijital ortamda oynamak insanın gururunu okşuyor” (KK 2).

“Karakteri daha hızlı benimsedim şahsen oyunun daha çok içine girdim” (KK 35).

“Türk mitolojisinden birini canlandırmak keyifli, özellikle de bizden bir şeylerin olması daha çekici kılıyor” (KK 7).

“Gurur ve heyecan hissettiriyor. Kendi kültüründen bir karakteri oynamak oyuna daha çok kapılmayı beraberinde getiriyor. Diğer fantastik oyunlarda böylesine bir bağ ve hissiyat deneyimlememiştin” (KK 29).

Video oyunlarının sanat, edebiyat, tiyatro gibi anlatılara benzer bir bakışla ele alınabileceğinden söz edilmişti. Burada KK 34’ün anlatıcı, yani oyunun yapımcısı ile kurduğu bağın yazar ve okuyucu ilişkisine benzemesi dikkate değerdir.

“Bana çok farklı hissettiriyor. Dede Korkut bir nevi çocukluğum benim. Oyunu oynarken aklım sürekli on yıl önceki halime gitti. Duygusal bir bağ oluştuğunu hissettim oynarken. Atmosferi yönünden Uruz benim için eşsiz iki üç oyundan biridir. Büyüme aşamamda hayatımda izler bırakan detaylara sanatçılara hayranım. Ama Ali Can Meydan beni hepsinden farklı olarak yetişkin halimden çocukluğuma taşıdı” (KK 34).

Video oyunlarında karakterin yalnızca sınırlı alanları ve belirlenmiş bölümleri takip etmesi oyunu sıkıcı hale getirebilir. Oyuncunun keşif duygusunu beslemek adına serbest alanlar açılmalıdır. Burada oyunun karakterin seçimlerini sınırlandırması inandırıcılığa zarar vermiştir.

“Genelde okuduğum hikâyelerde vs. özellikle kurgu ise kendimi karakterin yerine koyup veya yanında yoldaş olarak okumaya çalışırım. Bu şekilde içine girebildiğim şekilde kararları benim vermem ise daha güzel. Uruz biraz kısıtlıydı o yönden” (KK 4).

“Açıkçası Türk mitolojisinden bir karakteri yönetmek oyunun başında ilginç gelse de bir iki saat sonra zaten o çekiciliğini kaybetti. Oyunu normal oynadım” (KK 20).

Video oyunun inandırıcılığını sağlamak gerçekçi grafikler kadar anlamlı ve tutarlı eylemlerin bütünlüğüyle ilişkilidir. Diğer taraftan gerçekçi grafikler iki boyutlu oyunlarda tasarım açısından kısıtlıdır. Uruz’un grafikleri, görüntülerin piksel düzeyinde birleştirildiği, dijital sanat türü olan Piksel art ile tasarlanmıştır, bu anlamda oyunun yoğun emek harcanmış bir grafik yapısı ortaya koyduğu söylenebilir. Uruz’un anlatıyı grafiklerle bütünlüklü hale getirişi oyuncuların dikkatini çekmiştir. Oyuncuların Uruz’un tasarımından etkilendikleri görülmüştür.

“Oynadığım çoğu oyun piksel sanatından uzak ve boyut itibariyle Uruz’dan farklıdır. Piksel oyunları nostalji dışında oynamam ancak Uruz’un atmosferi kesinlikle nostalji dışında duygular hissettiriyordu” (KK 34).

“Tamamı bir panteonda yahut tamamen fantastik karakterler arasında geçmeyip doğaüstü evreni ve döneminin günlük yaşantısını kesiştirmesiyle diğer mitolojik oyunlardan ayrılıyor. Konusu da özgünlük katıyor, zira genelde oyunlar Akdeniz veya Kuzey Avrupa mitlerini konu edinir” (KK 29).

Oyunun karakteri ve mekânı arasındaki uygunluk gözetilmesi gereken bir unsurdur. Karakterin kim olduğu, amacının ne olduğu ve neler yapabildiği oyuncuya açık ve anlaşılır bir biçimde sunulmalıdır. Diğer taraftan oyuncu oyunu birtakım beklentiler ile satın alır. Uruz’un Türk kültüründen öğeler içermesi ve mitoloji sınıfında bir oyun olma vaadini yerine getirmesi, oyuncunun beklentileri arasındadır.

Oyuncuların neredeyse tamamı, “size göre Uruz Er Kışının Geri Dönüşü adlı oyunun içeriği Türk kültürüne uygun bir şekilde geliştirilmiş midir?” sorusuna olumlu yanıt vermiştir:

“İki boyutlu bir oyunda bu kadar geniş kapsamlı öge içermesi grafiklerin aynı anda hem sevimli hem epik olması her şeyden önce Türk kültürünü ve mitolojisini olduğu gibi doğru şekilde yansıtması...” (KK 36).

“Kesinlikle Türk kültürüne uygun bir şekilde geliştirilmiş. Kayda değer bir eksiklik ya da yanlışlık görmedim” (KK 29).

Oyunun kültürel aktarımı sağlayıp sağlamadığını görmek adına oyunculardan Uruz’dan önceki bilgileriyle oyundan sonraki bilgilerinin kıyaslanması istenmiş, gelişen farkındalıklar incelenmiştir.

3.3.1. Oyundan Sonra Dede Korkut Kitabı’na ve Türk Kültürüne Dair Gelişen Farkındalıklar

Oyunun kültürel aktarım hususunda yaptığı anlamlı bir değişiklikten söz edebilmek için oyuncuların önceki bilgileri değerlendirilmelidir. Bu sebeple oyunu oynamış oyunculara “Uruz oyununda, Dede Korkut Kitabı ile ilgili haberdar olduğunuz unsurlar nelerdi?” sorusu sorulmuştur, oyuncular tarafından çoğunlukla “Tepegöz ve Dede Korkut” yanıtları alınmıştır. Tepegöz’ün ve Dede Korkut’un genel bilinirliği yüksekken Salur Kazan’ı ve Uruz’u ilk kez oyun vesilesiyle duyduğunu söyleyen iki oyuncu (KK 20 ve KK 21) olmuştur.

“Büyük destanlarda geçen tanrılar ve Dede Korkut Hikâyelerinde geçen Tepegöz gibi jenerik canavarlardan ve doğa ve mekan iyesi (ruhu) türündeki varlıklardan haberdardım” (KK 29). “Dede Korkut, Oba kültürü, İyeler, Tepegöz, Şaman inancı vb. biliyordum” (KK 32).

Oyuncular “Uruz’u oynamadan önce Türk mitolojisine dair neler biliyordunuz?” sorusuna çoğunlukla Oğuz Kağan Destanı, Yaratılış Destanı, Erlik, Tanrı Ülgen gibi yanıtlar vermişler ve Türk mitolojisine dair bilgilerinin sınırlı olduğunu belirtmişlerdir. (KK 1, KK 4, KK 5, KK 8, KK 10, KK 11, KK 15, KK 24, KK 21, KK 25, KK 26, KK 28, KK 37). “Sadece ismen bazı yaratıkların veya tanrıları biliyordum detay bilmemekle birlikte daha önce araştırmadım da genel kültürden veyahut oradan buradan duyduğum isimler sadece Ülgen, Erlik falan” (KK 5). “Çok derin olmadan araştırmalarım vardı. Ülgen Han, Erlik Han, Umay Ana vs. gibi” (KK 4). “Çok detaylı bir bilgim yoktu açıkçası. Genel geçer bilgilerim vardı. Üniversite

zamanımda derslerden öğrendiklerim ve bazı yazarların anlatılarından duyduklarım kadar. Şimdi de çok iyi bilmiyorum açıkçası” (KK 12).

Oyuncuların çok küçük bir kısmı Türk mitolojisine ilgilidir ve Uruz’dan önceki bilgileri asgari düzeyin üzerindedir (KK 29, KK 2, KK 32, KK 34, KK 7, KK 36, KK 30, KK 43). “Yüzde seksen oranında bilgiliydim. Erlik Han, Ülgen, Kayra, Mergen, Kızagan, Umay Ana onun dışında destanlardaki ve Dede Korkut Hikâyelerindeki mitolojik öğelerin çoğunu biliyordum” (KK 34). “Türk Mitolojisi hakkında çok şey biliyordum. Türk mitolojisi hakkında çok fazla okuma yapmıştım. Bahaeddin Ögel, Fuzuli Bayat, Jean Paul Roux, Ziya Gökalp gibi birçok kişinin kitaplarını okumuştum. Yine bunlarla ilgili makaleler okumuş, bölümüm gereği araştırmalar yapmıştım” (KK 2). “Mitolojik figürler (Kayra, Umay, Ak Ana, Semrük Bürküt) , demonik varlıklar (Körmös, Albız, Yelbegen, Dev, Evren) hakkında nitelikli bilgi sahibiydim” (KK 43).

Video oyunu tasarımıyla ilgili temel kaynaklardan biri olan “Andrew Rollings and Ernest Adams on Game Design” adlı kitapta oynayışın temel motivasyonlarından birinin oyunun hikâyesi olduğu belirtilir (Rollings ve Adams, 2003). Uruz oyunu, hikâyesini aktarmada başarılıdır. Oyuncuların neredeyse tamamı Uruz’un hikâyesini aktarmada başarılı bir oyun olduğunu düşünmektedir. Bununla beraber video oyunlarında zorluk seviyelerinin çeşitliliği oyun boyunca oyuncunun ilgisini ayakta tutar; bu sayede oyuncu, oyunu oynamayı bıraktıktan sonra başarıma hazzını yine yaşamak ister. Nitelikli bir oyun, oyuncuda olumlu duygular uyandırırken anlatı, akış içinde hissettirmelidir (Kiili, 2005, s. 120). Video oyunun eğitim alanında kullanılması da bu olumlu etkiye ve anlamlı içeriğe bağlıdır. Benzer şekilde eğer bir video oyunu kültürel aktarımda başarılı olacaksa hem anlamlı olmalı hem de ilgi uyandırmalıdır. Bu noktada Uruz’un oyuncuların ilgisini Dede Korkut Kitabı’na ve genel anlamıyla Türk kültürüne çektiğini söyleyebiliriz. Görüşme yapılan 44 oyuncudan 30’u bu soruya olumlu yanıt vermiştir.

“İlgim arttı çünkü oyunun yapımında pixel art/digital art özellikleri göstermesi için çok emek harcanmış bu durum kitaptaki olay, mekân ve karakterleri hayal edebilmem için görsel referans sağladı. Bilgi dağarcığımda gelişme elbette var. Salur Kazan, Boğaç Han, Deli Dumrul gibi öne çıkan isimleri biliyordum fakat geniş eserdeki başka isimleri ve yönetici sıfatlı kadınların da bulunduğunu bilmiyordum, Uruz bunları öğrenmemi sağladı” (KK 36). “İlgim artmaz mı, tabi ki de arttı. Neden daha detaylı bilgi sahibi değilim? Yunan mitolojisi, Mısır mitolojisi, İskandinav mitolojisi konularında saatlerce konuşabilirken Türk mitolojisi konusunda neden bu kadar sığ kaldım diye kendime kızmıştım” (KK 4).

Video oyununun eğitim alanındaki işlevine dair 2000’li yılların başından bu yana pek çok çalışma yapılmıştır. Çalışmaların çoğunda eğlenerek öğrenmeyi mümkün kılan video oyunlarının sayısının artacağı öngörülmüştür (Prensky, 2002). Günümüzde video oyunlarının sayısı artmıştır fakat içeriğin eğiticiliği hususu sorgulanmalıdır. Bunun sebebi video oyunlarının endüstriyelleşmiş yapısı ve oyunların çoğunun yalnızca eğlenceye yönelik olmasıdır. Oyunlar, özellikle de eğitici oyunlar oyun tasarımına ve oyuncu beklentilerine (inandırıcılık, etki ve uygunluk gibi unsurlara) hâkim olmalıdır. Uruz oyunu bu anlamda başlangıçtaki oynayış kusurlarıyla etki unsurunu zedelemiştir. Diğer taraftan oyuncular arasında oyun vasıtasıyla öğrenilen kültürel unsurlardan söz edilebilir: “İlk kez duyduğum sözcükler, söz öbekleri ve yaşam uygulamaları olduğunda araştırmıştım. Örneğin ateşle ilgili od ananın varlığını

hiç duymamıştım” (KK 29). “Dede Korkut’tan olsun Türk mitolojisinden olsun çok fazla unsur vardı zaten oyunda. Bilmediğim kişiler çoktu, dedim ya en başta Uruz karakterini öğrendim. Uruz’un ailesini ve eski Türk mitolojisine dair bazı gelenekleri oyundan gördüm, her detay ilgimi çekti ve araştırdım” (KK 18).

Oyuncuların küçük bir kısmı (KK 13, KK 23, KK 42, KK 43) oyunu oynamadan önce, oyun henüz test aşamasındayken oyundan haberdar olmuş ve Dede Korkut Kitabı’nı araştırıp Uruz’un tutsak edildiği boyu okumuşlardır. Bazıları hikâyeyi okumak yerine youtube platformundan izlemeyi tercih etmiş, bazıları ise hikâyeyi yeniden okumuşlardır: “Ben oyunun çıkacağını gördüğümde çok heyecanlandım, Dede Korkut’u biliyorum ama Uruz hikâyesini anımsamıyordum bu yüzden oyuna bir ön hazırlık olsun istediğim için açıp okudum o hikâyeyi” (KK 13). “Oyunu oynamadan oyunun hikâyesini youtube’dan izledim” (KK 23). “Aslında ilk duyurulduğunda tekrardan bir okumak lazım diye düşündüm. Oynadığım gün de tekrardan Uruz’un macerasını anlatan boyu okudum. Geçtiğimiz yakın zamanda bulunan Salur Kazan’ın Ejderhayı Öldürdüğü Boy ile beraber de yine Dede Korkut Hikâyeleri temelinde bazı araştırmaları okudum ve inceledim” (KK 43). Oyunun Dede Korkut Kitabı’na dair yarattığı farkındalıklardan biri de İslami unsurların bulunduğu Deli Dumrul hikâyesi ile ilgilidir. Bu yorum kültürel süreçlerin muhakemesi açısından dikkate değerdir.

“Ancak şu takıldı kafama yanlışım varsa düzeltin. Deli Dumrul hikâyesinde İslami öğeler var diye hatırlıyorum. Ancak aynı hikâyelerden birisinden esinlenen Uruz Er Kişinin Geri Dönüşü oyununda oyun tamamen İslam öncesi Türk toplumunda geçiyor. Bu dikkatimi çekti” (KK 30).

3.3.2. Oyunun Ardından Türk Kültürüne ve Mitolojisine Ait Unsurların Araştırılması

Uruz oyununun içeriği dolayısıyla Dede Korkut Kitabı’nı edinip okuyan oyuncular bulunmaktadır. Bunun yanı sıra Türk mitolojisine merak duyan oyuncular konuya dair çeşitli araştırmalar yapmışlardır. Oyuncular, “Uruz adlı oyunu oynadıktan sonra Türk mitolojisine ve/veya Dede Korkut Kitabına ait hangi unsurları merak ettiniz ve araştırdınız?” sorusuna çok çeşitli yanıtlar vermişlerdir. Genel olarak oyuncuların mitolojiye dair araştırma yapma yollarının kaynak okumaktan ziyade youtube benzeri platformlardan içerik izlemeye veya dinlemeye yönelik olduğu görülmüştür. “Okumayı sorarsanız oyunun hemen sonrasında direkt şunu okuyayım şeklinde düşünmedim ama Türk mitolojisi hakkında bilgi edinebilmek için takip ettiğim ve Türk mitolojisi ile ilgili anlatıları, fikirleri olan yazarlar ile içerik üreticileri oldu” (KK 12). “Okuma yapmadım fakat youtube platformunda Türk mitolojisini araştırdım ve Tarih Obası diye faydalı olduğunu düşündüğüm bir kanal buldum” (KK 40). “Araştırmalarımı yaptım. Hakkında az bilgi sahibi olduğum karakterleri ve mitsel hikâyeleri daha detaylı araştırmaya başladım. Okudukça öğrendim, öğrendikçe daha çok merak ettim. Çok güzel bir deneyimdi açıkçası” (KK 7). Oyunun, oyuncuların çoğunluğu üzerinde Türk kültürüne dair araştırma yapma isteği uyandırdığı söylenebilir. Yine de kimi oyuncular (KK 20, KK 28) oyunun kendilerine ilgi çekici gelmediğini ve araştırma yapma gereği duymadıklarını belirtmişlerdir. Ayrıca oyuncular, dijital içerikler kadar mitolojik ve tarihi karakterlerin çizimlerine de ilgi göstermişlerdir. Oyun severlerin çizim alanına da ilgi duymaları olasıdır, oyuncular bu alanda çizimleri olan ve sosyal medya platformlarında içerik üreten Bartu Bölükbaşı adını zikretmişlerdir. “Bartu Bölükbaşı’yı tanıdım. Yakın zamanda kendisinin Türk Mitolojisi Atlası kitabını da okumayı düşünüyorum” (KK 10, KK 9, KK 40, KK 42). Oyuncuların çoğu mitoloji ile ilgili unsurları araştırdığını ifade etmiştir

(KK 3, KK 4, KK 8, KK 11, KK 13, KK 14, KK 16). Türk kültür varlığına dair araştırmalar yapan kimi oyuncular oyunun müziklerinden etkilenererek eski Türk müziklerine ilgi duymuşlardır (KK 21, KK 32, KK 40, KK 42): “Oyunun müziklerini çok beğendim eski Türk müziğine ilgimi arttırdı, yalnızca kopuzu biliyordum ağız kopuzunu da öğrendim” (KK 40). “Bir miktar araştırma yaptım, Dede Korkut’un asıl nüshasının bizde değil de, papalıkta olduğunu öğrendim ve hem sevindim hem üzüldüm. Sevindim çünkü bugüne kadar belki de muhafaza edemezdik, üzüldüm çünkü bu topraklara, kökümüze ait bir kültürel parçanın burada olması gerekir artık. Bu araştırmanın yanına bir de yine bu site aracılığı ile birebir tanışma şansım olmasa da önemli birisini tanıma imkânı buldum, Bartu Bölükbaşı, belki bilirsiniz, Türk mitolojisi üzerine bir atlas çıkardı, kendi çizimlerinin olduğu, uygun ekonomik durumum olursa almak istiyorum mesela o kitabı. Yine bununla birlikte eski Türk müziği diyebileceğimiz gırtlak müziğine ilgi duymaya başladım. Bu ilgim sayesinde ilginç parçalar keşfettim, gerek Türk kültürü temelli, gerek Nordik ve İskandinav temelli, folklorik parçaların günümüz müziği ile çok da güzel uyabileceğini fark ettim ama ne yazık ki müziğe yeteneğimin yeterli olmaması nedeniyle sadece dinleyici olabildim” (KK 42). Oyunculardan biri müzik ilgisini kopuz çalmayı öğrenmeye kadar götürmüştür: “Dede Korkut Hikâyelerine ve eski Türk destanlarına ilgim arttı araştırıp çoğunu okudum. Oyunun müzikleri de çok hoşuma gitti, sonrasında Altay müzik kültürüne olan ilgim artınca kopuz edinip öğrenmeye başladım” (KK 32).

3.3.3. Oyunun İşlevselliğinin İncelenmesi

Folklorik mahiyet taşıyan içerikler video oyunlarında kullanılırken titiz davranmakta fayda vardır, çünkü video oyunları hangi platformda satılırsa satılsın dijital kültürün bir unsuru olarak kalacaktır. Dijital kültür ise geleneksel kültürden ayırsamadığı gibi fiziki kültürü dönüştürmeye ve değiştirmeye muktedirdir. Dolayısıyla geleneksel anlatının oyunun kurgusunu oluştururken nasıl bir yol izlemesi gerektiği net olarak belirlenmelidir. Oyuncuların bu konudaki fikirlerinin öğrenilmesi adına “Size göre Uruz oyununun hikâyesi gerçek Uruz’un hikâyesi ile örtüşmekte midir ve/veya tam anlamıyla örtüşmeli midir? Dijital oyunlar mitolojiden faydalanırken hikâyeyi tam anlamıyla yansıtmalı mıdır? Uruz bu anlamda hangi noktadadır?” soruları sorulmuştur. Oyuncuların çoğu bu sorulara kurgunun gerekli olduğu yönünde yanıt verirken Türk mitolojisinin oyun kurgusuna uygunluğunu vurgulamışlardır (KK 1, KK 5, KK 7, KK 16, KK 17, KK 19, KK 32).

“Bildiğim kadarıyla zaten oyun, hikâyenin sonrasında geçiyor. Hikâye ve oyun arasında tutarsızlıklar var mı bilmiyorum ama varsa da önemi yok. Önemli olan o kültürü yaşatabilmek, tanıtabilmek, bunu sadece aynı hikâyeyi tekrar tekrar anlatarak yapamazsın, yeniden üretmek gerekir. O yüzden Uruz da aynı hikâyeyi anlatmak yerine kendi ürettiği devamını anlatarak iyi yapmıştır” (KK 19).

“Bence insanlara farklı bir konu anlatmak adına kurgu şarttır. Zaten var olan senaryoları edebi eserlerden edinebiliyoruz. Oyunlarda bu konuların içine biraz kurgu katarak daha farklı şeyler anlatılabilir diye düşünüyorum. Uruz oyununun kurgusu bu yönden iyiydi” (KK 7).

“Tam anlamıyla örtüşmeyip bir tık bağımsız, yapımcıların kendinden de bir şeyler katması daha lezzetli bir deneyim sunuyor diye düşünüyorum, Uruz bu anlamda tam olması gerektiği gibi” (KK 32).

Uruz oyunu son hali ile içerisinde sayıca fazla karakter ve obje bulundurmaktadır. Oyunun son büyük güncellemesi 2022 yılının Ekim ayında yapılmıştır. Bu güncellemeyle beraber oyuna pek çok

unsur eklenmiştir. İki boyutlu bir platform oyununun fazla detay içermesi oyuncu açısından karmaşık bulunabilir, bu açıdan mitoloji türündeki oyunların üretilmesinde seçicilik hususu düşünülmelidir.

“Oyunların, filmlerin vs. direkt hikâyeleri birebir anlatmasının mümkün olduğunu çok düşünmüyorum. En fazla mitoloji içerisinde temel birkaç nokta seçip onların üstüne gidilebilir. Çünkü çok detaylı hikâyeler barındırıyor mitoloji ve oyunlar bu kadar detayı anlatmak için uygun bir araç değil. Kabul edelim” (KK 12).

Video oyunlarının kültürel aktarım aracı olarak kullanılmasının etkili olduğu oyuncular arasında kabul gören yaygın bir fikirdir. (KK 1, KK 2, KK 3, KK 4, KK 5, KK 6, KK 9, KK 11, KK 16, KK 17, KK 19, KK 20, KK 24, KK 25, KK 26, KK 27, KK 34, KK 40, KK 42, KK 43, KK 44). Yine oyunculardan bazıları Türk mitolojisine hâkim olduklarını fakat bilmeyen biri için Uruz oyununun etkili olacağını düşünmektedir (KK 2, KK 4, KK 7, KK 19, KK 29, KK 30, KK 32, KK 36, KK 43).

“Oyunu en son geçen sene oynadım... İçerikte bulunan mitolojik karakterler tamamen aklımda yer etmiş durumda” (KK 34).

“Bana yeni bir şeyler kattığını düşünmüyorum. Fakat bilmeyen birine etki edeceğini sanıyorum. Bildiğim şeyleri pekiştirdi” (KK 4).

“Oyunun farkındalık yarattığı kesin. Özellikle z kuşağı adına güzel bir çalışma olmuş. Çünkü z kuşağı doğduğundan itibaren bilgisayar oyunları ile iç içe” (KK 41).

“Oyun; Uruz, Salur Kazan, Kara Tekfur gibi aklımda kalmamış karakterleri tekrar hatırlattı” (KK 19).

Oyunun güncellenmemiş sürümü, birtakım oynayış hataları içermektedir. Bu teknik hatalar oyunun piyasaya sürüldüğü ilk zamanlar, oyuncunun beklentileri de göz önüne alındığında olumsuz bir durumdur. Video oyunlarında inandırıcılığın oyunun akışına ve bu sebeple oyuncunun oyuna devam etmesine doğrudan etkisi bulunur. İnandırıcılığı sağlamanın üç temel koşulu; etkileycilik, uygunluk ve tutarlılıktır (Kamal, 2007, s. 2). Etki ve uygunluk hususlarından daha önce söz edilmiştir, tutarlılık bahsini ise biraz daha açmakta fayda vardır. Oyunda oyuncunun bir objeyi bıraktığı yerde bulması (oyunun türüne göre değişebilir), oyuncunun eylemlerinin ve zorluk seviyesinin kademeli artışı gibi unsurlar tutarlılık içinde olmalıdır. Uruz oyununda oyuncuların bazıları bu durum sebebiyle oyunu bırakmak istemiş fakat yine de devam etmiştir (KK 1, KK 12, KK 23, KK 18, KK 40, KK 14). Bu durum oyunun içeriğine olan ilgiyle açıklanabilir.

“Yani üzülerek söylüyorum oyun bana hikâyeyi tam geçiremedi, zaten zar zor ilerledim oyunda ve bıraktım. O yüzden sonrasında pek de girip bakmadım, sadece uruz gibi birkaç karakterin aslına yüzeysel bir bakış attım. Yani buradan şunu çıkarabiliriz, eğer kültürü aktarmak istiyorsak bunu iyi eserlerle yapmalıyız” (KK 1).

“İyi düşünce ama başarısız bir deneme diyebilirim. Maalesef hikâyeyi oyun mekanikleri ile birleştirmeyince sönüp gidiyor. Uruz gibi bir oyunun Türkiye içerisinde daha çok ses getirmesi gerekirdi, ben oyunu yine de oynadım” (KK 12).

“Paket halinde sunmuş olduğu içeriği soruyorsanız eğer, anlatımın ve hikâyenin yazılı kaynaklara sadık kalmaya çalıştığını ve bu anlamda öğretici olduğunu söyleyebilirim. Türe ilgisi olan olmayan herkesi kendine çekebilecek görsel bir yanı da var. Oyunu deneyimlemek muhtemelen yazılı metni incelemeye de teşvik edecektir. Bununla beraber teknik anlamdaki birçok konuda ise ne yazık ki çok sorunlu... Bu sebeple insanların içeriğin gücü sebebiyle oyuna ilgi gösterdiklerini düşünüyorum. Oyun deneyimi de içeriğin seviyesine çıkartabildiklerinde ise

etkisinin çok fazla artacağını düşünüyorum. Eğer oynayıp da çekici olsaydı, ilgili okumaları yapıp tekrar oynamak isterdim incelemek için ama bildiğiniz gibi buglardan tek seferde bitiremedim” (KK 23).

“Ben oyunu en başta bırakmak istedim açıkçası. Bunun sebebi de oynayıpın zorluğuydu, sonra oynadıkça sevdim oyunu bu arada oynayıp sorunu da çözüldü” (KK 14).

“Uruz oyunu kendi mitolojimizi anlatmış olmasa ve Türk yapımcılara destek olmak istemesem oynamayacağım türden bir oyun. Yine de oyunu sonuna dek oynamaya çalıştım” (KK 18).

Enformasyon çağında insanların bilgi edinme araçları tamamen değişmiştir; artık insanlar bilgiye ulaşmada, bilgiyi paylaşmada ve birbirleriyle iletişim kurmakta eskisi gibi zorlanmamaktadır. Hatta bu durum hafıza, hatırlama, tekrar etme gibi birtakım bilişsel becerilerde gerilemeye sebep olmuştur (Ong, 2010, s. 97-98). Bu anlamda oyun her ne kadar araştırmaya teşvik etse de oyuncuların çok azı “Bir süre sonra uruz oyununu oynamayı bıraksanız dahi oyunun mitolojik/kültürel anlamda bilgi dağarcığınızda yaptığı anlamı bir değişiklikten söz edebilir miyiz?” sorusuna bir yanıt verebilmiştir. (KK 19, KK 42, KK 14, KK 23, KK 29, KK 40, KK 34, KK 34). Oyuncular arasında hususiyetle belirtilen bir unsur oyunun önceden bildikleri kahramanları görselleştirmesidir; bu durum hipermetinlerin etki alanı açısından önemlidir.

“Türk mitolojisine ilgim arttı çünkü oyunun yapımında pixel art/digital art özellikleri göstermesi için çok emek harcanmış bu durum kitaptaki olay, mekân ve karakterleri hayal edebilmem için görsel referans sağladı. Bilgi dağarcığınızda gelişme elbette var. Salur Kazan, Boğaç Han, Deli Dumrul gibi öne çıkan isimleri biliyordum fakat geniş eserdeki başka isimleri ve yönetici sıfatlı kadınların da bulunduğunu bilmiyordum, Uruz bunları öğrenmemi sağladı... Oyun bilgi birikimimi arttırmakla birlikte mevcut bilgime görsel ve duygusal referans kazandırmamı sağladı” (KK 29).

“Mesela oyunda tamu adlı bölümden yaratıkların geldiği yerde açıp baktım ve Uruz'un hikâyesinin özetine de internetten baktım. Fırsatım olduğunda okuyabilirim diye de düşünüyorum. Türk mitolojisine dair kapsamlı bir okuma yapma isteğim vardı ve bu oyunla bu planımı daha erkene almaya karar verdim. İçine girdikçe aslında çok daha zengin ve çeşitli inanışlarla karşılaşıyorsunuz. Bu anlamda oyunun buna kesinlikle bir etkisi var” (KK 23).

“Bence yalnızca oyunu oynayıp geçmek büyük bir bilgisel değişiklik yapmaz lakin oyunu oynadıktan sonra veya oynama esnasında yapılacak olan araştırmalar/okumalar sayesinde yeni şeyler öğrenebiliriz... Yine de bana katkısı oldu, kafamda bazı şeyler görselleşti” (KK 32). “Başta mitolojik karakterlerin isimleri olmak üzere (Erlık, Umay, şaman karakterleri gibi) anlamlı bir katkı yaptı... Çoğu kahramanın da adını duymuş oldum” (KK 19). “Dede Korkut Kitabı hakkında ve hikâyeler hakkında Uruz gibi çeşitli kahramanları bu oyun sayesinde öğrendim” (KK 14).

Oyuncuların Yunan mitolojisini, İskandinav mitolojisini, Japon mitolojisini vb. mitolojileri oyunlardan öğrendiklerini belirtmeleri dikkate değerdir.

“Bugün İskandinav mitolojisini bilmeyen çocuk yok açıkçası. Oyun animasyon ve filmler bunun tek nedeni bence” (KK 10).

“Yunan mitolojisine dair ne biliyorsam yani gerçekten çok fazla şey biliyorum, neredeyse hepsini oyunlardan öğrendim diyebilirim” (KK 33).

“Japon mitolojisini anlatan bir oyun vardı adı Sakuna: Of Rice and Ruin, ben o oyundan sonra Japon mitolojisi öğrenmeye başladım, Japon kültürünü çok merak ettim ve ilgim arttı mesela. Yani Türk mitolojisi de oyun yoluyla iyi işler çıkarırsa dünyaca tanınabilir bence” (KK 40).

Oyuncuların neredeyse tamamı video oyunlarının mitik anlatı için elverişli ürünler olduğunu düşünmektedir. (KK 1, KK 2, KK 4, KK 8, KK 9, KK 14, KK 16, KK 17, KK 23, KK 24, KK 25, KK 26, KK 29, KK 32, KK 33, KK 34, KK 38, KK 39, KK 40, KK 42).

“Günümüzde mitolojiyi işlemekte en etkili yolun filmler/oyunlar olduğunu düşünüyorum. Türk mitolojisinin oyunlaştırılması kesinlikle gerekliydi, Uruz bir ilki temsil ediyor ama global anlamda çok daha günümüz teknolojisinde kaliteli denebilecek bir AAA Türk mitolojisi oyunu da görmek çok isterim” (KK 32).

“Bilgisayar oyunları 90’lardan beri tıpkı edebiyatta olduğu gibi milyonlara varan hayran kitlesi yaratıyor, milyonlarca insana ilham, yeni bakış açısı ve bilgi veriyor, çok sayıda alt kültür grubu oluşturuyor, kitlelerde en az edebiyat kadar ortak duygu ve ortak hafıza yaratıyor” (KK 29).

3.3.4. Oyuna Dair Öneriler ve Uruz’a Benzer Oyunlar

Oyuncuların neredeyse tamamı Uruz oyunun eksikleriyle ve artılarıyla kendi alanında öncü bir oyun olduğunu kabul etmektedirler. (KK 1, KK 3, KK 4, KK 6, KK 7, KK 8, KK 9, KK 11, KK 12, KK 13, KK 14, KK 16, KK 17, KK 18, KK 19, KK 20, KK 23, KK 24, KK 25, KK 26, KK 27, KK 28, KK 29, KK 32, KK 34, KK 35, KK 39, KK 40, KK 42, KK 43). Uruz’dan önce piyasaya sürülen Türk yapımı mitolojik oyunlardan biri olan Umaykut oyunu steam platformunda bir oyuncu tarafından hatırlanmaktadır ve türü dolayısıyla yapımcıdan istenmektedir.

“Bir de yapımcıya kendimce önerim/isteğim zamanında Umaykut isimli tarayıcı tabanlı bir strateji oyunu vardı, bu oyun nedendir bilmem yok oldu. Önerim şu ki, mobile Umaykut tarzı bir strateji oyunu geliştirilirse ben belli bir kitleye hitap edeceğini düşünüyorum. Bir düşünün derim. Umarım bir gün Türk mitolojisini açık dünya şeklinde de oynayabiliriz. Daha da iyi oyunlar yapmanız dileğiyle. Elinize sağlık” (KK 44).

Video oyunları geleneksel anlatıdan faydalanırken anlatının doğal yapısını bozmamalıdır. Burada sınırın nasıl çizileceği hususu oyuncular açısından çeşitli şekillerde yorumlanmıştır. Türk mitolojisinin oyunlarda kullanılmasına dair öneriler içinde anlatı dışında yalnızca karakterler de önerilmiştir.

“Direkt birebir mitolojik öyküleri kurgulama yerine sadece karakterleri kullanarak bile çok güzel oyunlar çıkabilir, mesela Hades değil de niye Umay adıyla benzer bir oyun da çıkmasın? Ya da smite diye bir oyun var duydunuz mu bilmiyorum, mitolojik tanrılar 5v5 arenada savaşıyor, Zeus var, Ra var ya da Thor var, Erlik Han adıyla bir şampiyonun yer almaması için bir neden göremiyorum” (KK 42).

Oyunların bulmaca içermesi öğreticiliğini arttırmaktadır ve kurgulanabilir oyunlar için öneriler arasındadır.

“Türk oyunları da Türk kültürü ve mitolojisi için merak kaynağı olabilir. Ama tüm bilgiyi ve hikâyeyi oyunlardan öğrenmek mümkün değil. Yani Dede Korkut hikâyeleri farklı şekillerde oyuna yansıtılabilir. Geçtiğimiz günlerde Havsala isimli bir Türk oyunu çıktı, pek çok mitolojik kaynaktan yararlanan point&click

türünde bir bulmaca oyunuydu. Benzeri şekilde çıkabilir yine. Yani bir ana karakter yerine küçük bulmacalarla mitolojiyi görselleştirebilirler...” (KK 12).

“Oyunlar temeli tanıtma amacıyla daha işlevsel olabilir, bakın bizim böyle bir geçmişimiz var, sözlü anlatımlar bu şekildeydi, biz de bunu temel alarak böyle oyunlar yaptık ama merak ederseniz okuyun, dinleyin, öğrenin noktasında mesajlar verebilir, merak duygularını geliştirebilir... Daha küçük çocuklar için, bulmaca, puzzle gibi oyunlar yapılarak, direkt mitolojik hikâyeler anlatılabilir, bu da geçmişi aktarmada benim açımdan mantıklı bir rol oynar” (KK 40).

Video oyunlarına Dede Korkut Kitabı kadar diğer destan anlatılarının ve diğer boyların da uygun içerikler sunabileceğine dair görüşler bulunmaktadır.

“Dede Korkut hikâyeleriyle ilgili tüm Türk edebiyatı bir yana dede korkut hikâyeleri bir yana gibi bir cümle duymuştum. Yeterince hâkim olmadığım için doğruluğu nedir bilmiyorum tabi siz benden daha iyi bilirsiniz ancak bu kadar övülen bir eser üzerinden onlarca oyun çıkarılabilir. Onun dışında da birçok destanımız var esinlenilerek, ekstra bir şeyler katılarak yine oyunlar yapılabilir. Sonuçta motifler belli, müzik belli, coğrafya belli, inanç belli ve hepsi cidden çok çekici ve cool özellikle çocukların haberdar olması önemli ve dünyaya da pazarlamalıyız. Hepimiz Yunan mitolojisinden eserler tüketerek büyüdüğümüz mesela” (KK 1).

“Uruz’a benzer bir oyun olarak Ergenekon destanı oyunlaştırılabilir. Demirciler Türk kültürü için önemlidir Türklerle özdeşleştirilmiştir, Ergenekon’dan çıkışı sahnelenebilir oyunda ve içine mücadele unsurları konulabilir zaten destanın konusu da böyle” (KK 15).

“Dede Korkut Kitabı’nda Deli Dumrul adında bir hikâye var bilirsiniz. Deli Dumrul hikâyesi yine Uruz oyunu gibi 2d platform tarzı bir oyun haline getirebilir” (KK 37).

“Tepegöz hikâyesi... Hatta oyunun içinde de vardı, bence çok güzel oyunlaştırılabilir. Uruz’da Tepegöz gibi bir karakterle karşılaşmak ayrıca hoş oldu benim açımdan çünkü Tepegöz’ü beklemiştim” (KK 13).

Oyunun teknik özelliklerinden biri olan iki hareket eksenini yani iki boyutluluk bazı oyuncuların ilgisini çekmemektedir. Bu sebeple oyunun üç boyutlu olmasını önerenler, üç boyutlu olursa oyunun daha çok seveceğini ve daha başarılı olacağını düşünenler vardır.

“Oyun pikselart ve 2d olduğu için oyunun içine çok giremedim açıkçası. Ben oyun yapımcısı olmadığım için bunları söylemek çok kolay ama ben pikselart olmayan bir 3d RPG oyun olmasını isterdim. 2d ve pikselart olmasını çok eleştirdim gibi oldu ama oyunun gerçekten çok güzel bir sanat tasarımı vardı. Sadece mitolojik öğeler değil, Türk tarihi ve kültürünü görebileceğimiz çok çok az oyun olması ayrıca ilgi çekici oldu benim için” (KK 10).

“Uruz’un işleyişi bana kalırsa başarılı. Kurguda yer almakla ilgili durum ise oyundaki konunun ne kadar yedirilip yedirilmediğidir. Yani burada mitoloji mi oyunun konusuna yediriliyor yoksa oyunun konusu mitolojiyi direkt yansıtıyor mu? Burada yapımcının ne yapmak istediği ve ne yaptığı önemlidir. Mesela Witcher serisi var oynamadım ancak bildiğim kadarıyla Uruz kadar mitolojiden dolaysız bir şekilde beslenmiyor. Oyun bu konuda elinden geleni yapmış. Oyun atari oyunu grafiğinde değil de misal GTA grafiklerinde olsa bu dediğin daha etkili olurdu bence. Ama o da baya bütçe ve insan kaynağı gerektiriyor” (KK 30).

“Hikâye anlamında bir değişiklik düşünmedim. Fakat devam oyunu gelirse 3 boyutlu FPS oyunu olmasını tercih ederim” (KK 8).

“Oyunun yapısında bir sorun yoktu bence. Yani yine bu şekilde yapar ve hikâyemi bu şekilde anlatırdım. Fakat oyunun platform mekanikleri sorunluydu, sonradan eklenmiş gibiydi onu düzeltirdim. Son çıkan Cult of the Lamb diye bir oyun var. Roguelike türünde. Biraz ona benzer bir oyun yapardım, yine Children Of Morta var sanırım. Ana bir base, alan ya da evimizin olduğu ve hem bölüm bölüm maceralara gittiğimiz hem de ana alanımızı düzenlediğimiz bir oyun bu tarz bir hikâyeyi anlatmak için daha keyifli olabilirdi. Bir laf var ya Amerika'yı tekrar keşfe gerek yok diye. Uruz için de aynı şey geçerli. Her oyun yeni bir mekanik ya da yenilik getirmemeli. Uruz hikâye bakımından güçlü bir oyundu. Fakat hikâyeyi örseleyen çok fazla oyun içi bug, kamera hatası, yanlış düzenlenmiş platformlar vardı” (KK 12).

“Uruz 3 boyutlu TPS-RPG türünde Witcher kalitesine yakın yapılıyorsa herhalde çok daha ilgi çekici olurdu. Bence 2 boyutlu deneyimlemek de güzel. Benim tek sıkıntım sanırım animasyonlar, yürüme zıplama vs. oynayış bugları...”(KK 23).

Geleneksel anlatıdan beslenen oyunlara öneri olarak verilen “Kızagan Han” karakteri özellikle rol yapma ve aksiyon/macera oyunlarına uygun oluşuyla vurgulanmıştır. Türk mitolojisine dair bilgisi asgari düzeyin üzerinde olan oyuncular kahraman olarak Kızagan'ın oyunlaştırılmasını önermişlerdir.

“God of War mitolojik olarak tanrıları ve güçlerini kullanmayı tepegözleri, minatorları ve bilumum yarattığı çok güzel tanıtan bir seri haline geldi. Hayalimde mesela bir şamanın hikâyesi, iyelerle bağlantıları, gerektiğinde güçlerini kullanması, gerektiğinde Erlik han gerektiğinde Kızagan Tengri'den güç alması tarzı bir oyun vardı” (KK 4).

“Sonradan mitolojiye dâhil edilmiş Kızagan Han'ın hikâyesini anlatırdım. Çünkü başlarda sadece savaş olgusunu temsilen bir tanrı yok. Sonralarda ortaya çıkıyor. Bunu da yiğit ve savaşçı bir insanın Uluğ Kayın ile hem yeraltına hem de gökyüzüne çıktığı bir aksiyon rol yapma oyunu yapardım. Kızagan'ın Kayra tarafından verilen görevleri yapıp yükselmesi şeklinde tanımlardım ayrıca” (KK 43).

“Savaş tanrısı Kızagan gibi bir karakteri görmek isterdim. Bu yüzden Kızagan başkarakterim olabilir. Belki koruyucu Suyla karakteri de olabilir” (KK 7).

“Çok fazla oyun üzerine düşündüm, oyun yapmak istediğim için. Bunlar Türk mitolojisiyle ilgili değil ama eğer yaparsam Kızagan Han'ı işlerdim” (KK 31).

Yunan mitolojisini içeren çeşitli oyunlar küresel ölçekte ses getirmiştir. Bunlardan biri olan God of War adlı oyun oyuncuların başarı ve kalite kıstaslarındandır. Oyuncular söz konusu oyuna mekanik benzerlikler taşıyan bir oyun yapılmasını beklemektedirler. Ayrıca halk hikâyelerinin de oyunlar için kaynak teşkil ettiğinin vurgulanması dikkate değerdir.

“God of War kalitesinde ama Türk mitolojisini esas alan bir oyun oynamak güzel olurdu. Uruz sadece Dede Korkut hikâyelerinin birinden esinlenmişti, her biri kaynak alınabilecek diğer Dede Korkut hikâyeleri de var. Anadolu'nun halk hikâyeleri, efsaneleri var. Bunlardan çokça konu bulunabilir” (KK 19).

“Daha önce God of War oynadığımda aklıma gelmişti Türk mitolojisi de oyunlaştırılabilir diye Uruz'u görünce ondan heyecanlanmıştım benim gördüğüm bu tarzda yapılan ilk oyundu... Çok bir şey bilmiyorum Türk mitolojisi hakkında ama bildiklerimin arasında Şahmeran ile ilgili hikâye oyunlaştırılabilir bence. Şahmeran dizisi yapılmıştı oyunu da gayet iyi olur” (KK 35).

“Çoğu kültürün ve mitolojilerin aktarılması konusunda dijital oyunların büyük bir etkisi olduğunu düşünüyorum, örnek vermek istersem God of War serisi azımsanmayacak büyüklükte bir kitlenin ilgisini Norse

mitolojisine çektiği söylenebilir, veyahut spesifik kültürler ve tarihler üzerine kurulmuş AC oyunlarının oyuncuların dikkatini oyunda konu alan milletin kültürü üzerine çekip oyunun sonrasında da o konuda ilgisini koruduğunu düşünülebilir. Bu sebeple Türk kültürünün de tanıtılması açısından bu medya türünün de efektif olabileceğini düşünüyorum” (KK 39).

“Oyun sektörü şu an dünyanın en büyük sektörü ve tabii ki oyunlar pek çok konu için kaynak olabilir. God of War nasıl Yunan mitolojisi ve İskandinav mitolojisi için merak kaynağı olduysa Türk oyunları da Türk kültürü ve mitolojisi için merak kaynağı olabilir. Ama tüm bilgiyi ve hikâyeyi oyunlardan öğrenmek mümkün değil” (KK 12).

Yaratılış mitlerinin oyunlaştırılması video oyunlarının kurgusuna dair öneriler arasındadır. Savaş kahramanı Kızagan Han yanında Kayra Han da oyunlaştırılması önerilen bir karakterdir. Yaratılışın mitik anlatısının dikkat çekici olduğu düşünülmektedir.

“Dede Korkut yerine direkt mitolojinin en başını, Kayra Han'ı kullanırım, anlatılan odur ki kendisi 17. katta oturur ve oradan yönetir, yön verir. Oraya gelene kadar ne yaşadı, hangi düşmanlarla karşılaştı gibi bir oyun olabilir ya da God Of War tarzı, yarı tanrı, kurgusal bir karakter kullanıp, aşkı, sevdası uğruna herkese, her şeye karşı çıkabilecek, cehenneme girmeyi göze alabilecek bir karakter olurdu” (KK 42).

“Mesela Kayra Han gibi bir karakter kurgulardım. Dünyanın yaratılışına oyuncu şahitlik ediyor ve sonra yarattığı dünyayı oyuncu tasarlıyor. Kayra Han dünyayı yaratırken Erlik ile mücadele ediyor. Rol yapma da eklenebilir buna belki ama özetle yaratılış mitinin oyun olması çok ses getirirdi, kesinlikle çok isterdim” (KK 40).

“Yaratılış mitleri mesela Ülgen gibi unsurlar mitolojik oyunlar için çok uygun, oyun hatta dizi için malzeme çok. Ülgen mesela The Witcher serisi gibi oyun olabilir” (KK 30).

“Karakterlerle birinci kişi görüşünden (karakterin gözünden) diyalog kurulan kesitler ekledim, böylelikle ruhani yahut mitolojik deneyimler simüle edilebilir. Yaratılış destanına şahitlik edilen sandbox türünde bir oyun kurgulanabilir” (KK 29).

Video oyunlarının çoğunlukla kahramanlık teması etrafında şekillenmesi tesadüfi bir durum değildir. Kahramanlık oyunları, oyunculara kendilerini tarihî bir kahramanla özdeşleştirme fırsatı sunar. Böylelikle oyuncu anlatılan tarihi döneme ait olma, güç ve kimlik kazanma, kendini gerçekleştirme, başarma, “-padişah, asker, komutan- olma” (Basat, 2013, s. 144) gibi duyguları yaşayabilir. Mitik anlatılar yazıda ve yazıyla birlikte gelişen kültürel süreçlerde kendi varlığını sürdürmektedir; bu anlamda kahramanlık mitleri video oyunlarının ana temalarından biridir. Türklerin en bilinen kahramanlık anlatılarından olan Oğuz Kağan Destanı oyuncuların oyunlaştırmaya uygun gördükleri konulardan biridir. Oyuncular arasından KK 40, KK 32, KK 33 ve KK 18 Oğuz Kağan'ın mücadelelerini konu alan aksiyon/macera türünde bir oyun kurgulamıştır.

“Oyun Oğuz Kağan'ın doğumuyla başlıyor, orada sinematik bulunuyor. Daha sonra kahraman büyüyor ve ülkesini kurtarması gerekiyor, ana kurgu bu şekilde. Ben Ghost of Tsushima gibi bir sinematik düşündüm bunun için, ilk bölüm böyle geçiyor. Oğuz Kağan'ın eşi ve destandaki kurt da ona yardım ediyor ve Oğuz Kağan kendine ait bir ordu oluşturuyor, bu ordunun başarısı için de ayrıca mücadele ediyor” (KK 40). “Ben geliştirseydim mekaniksel olarak daha modern bir oyun yapmaya çalışırdım özellikle Uruz oyunundaki kamera açıları ve vuruş hissiyatı iyi değil, Uruz'a benzer Oğuz Kağan'ın ana karakter olduğu bir oyun kurgulanabilir” (KK 32).

“Türk mitolojisi gerçekten zengin bir kaynak, hakkı verilerek kullanılırsa diğer popüler mitolojiler gibi (Yunan, İskandinav) dünyada popüler olabilir. Uruz oyununa benzer şekilde God of War tarzında kültürel mitolojik ve tarihi karakterler içeren bir oyun görmek isterdim. Ayrıca Dede Korkut hikâyeleri karakterlerinin veya Oğuz kağanın başrol olduğu oyunlar olabilir” (KK 33).

Oyunun ilgi çekiciliğini Türk kültürünü içermesine bağlayan bazı oyuncular Türk kültürüyle ilgili her türden video oyununun desteklenmesi gerektiği düşünmektedir. Bu sebeple oyun, hangi anlatıdan beslenirse beslensin oynanabilir bulunmuş, yalnızca tanıtım ve pazarlama aşamalarının geliştirilmesi önerilmiştir. Ayrıca çok oyunculu çevrim içi bir takım oyunu olması oyuncular arasında talep edilen bir unsurdur.

“Uruz'un bende yer etmesini sağlayan şey bizden bir yapım olmasıydı. Muhtemelen Yunan miti anlatsaydı bu kadar ilgimi çekmezdi ve hayatının merkezine Türklerin manevi dünyasını almış biri olarak bu kadar etkilenmezdim. Uruz'u ilgi çekici yapan şeyin kurgusu değil doğrudan Türk kültürü ve mitoloji öğeleri olduğunu düşünüyorum” (KK 34). “Uruz, God Of War yahut Europa Universalis gibi serilerle karşılaştırsak cılız bir kültürel tanıtım sağlamıştır. Ama ölçüt olarak Uruz'un kendisini alırsak... Küçük bir şirketin ürünü olmasına, bir ilk olma özelliği taşıyan öncü yapım olmasına, sektörüne nispeten az reklam bütçesine rağmen yabancı kullanıcılarca indirilmiş, yabancı blogların ve yayıncıların incelemelerinde hem yer hem olumlu yorum almış bir yapım olmayı başaran Uruz Türk kültürünün evrensel tanıtımını sıkletince sağlamıştır. Daha yüksek fonlara ve daha kalabalık bir ekibe sahip olsaydı Co-Op ve çevrimiçi multiplayer özellikleri ve uzun hikâyelerle oynanışı olan bir yapıyla dünya sıralamalarına bile girebilirdi” (KK 29). “Alkarısı gibi habis varlıklardan bile sayısız korku oyunu çıkarılabilir ya da bir gerçek zamanlı savaş strateji oyunu yapıp Tulpar vb. savaşta yardım eden öğeler de eklenebilir” (KK 29).

Bazı oyuncular (KK 4, KK 34, KK 33, KK 13) oyunu arkadaş çevrelerine tavsiye ederken oyuna dair birtakım olumsuz önyargıların varlığından söz etmişlerdir. Oyunun Türk yapımı olması sebebiyle AAA denilen yüksek kalitedeki video oyunları ile kıyaslanamayacağı öte yandan Uruz'un konu seçimi ve sanat tasarımı ile kendine göre başarılı ve alanında öncü sayıldığı oyuncuların hem fikir oldukları bir konudur.

“Birkaç arkadaşına önerdim ama çoğu pixel art sevmediği için sıcak bakmadı. Kimisi de Türk yapımı ya ne olabilir ki tarzında yaklaştıkları için çok üstünde durmadılar. Burada en önemli olgu bence oyunun tanıtım aşamasında geniş bir kitleye ulaşabilmesidir. Uruz kendi çapında başarılıdır ama geniş kitlelere ulaşamadı bunun sebebi dediğim gibi tanıtım eksikliğidir” (KK 4).

“Uruz'u canlandırmak çok güzel ve de özel bir his. Çünkü günümüzde örneğin Battlefield'deki küçük seansları saymazsak Kurtuluş Savaşı veya Birinci Dünya Savaşı gibi çok önemli tarihi olaylarla ilgili oyun bile yokken hikâyeyi bizim açımızdan işleyen, Türk mitolojisini de herhangi bir yabancı şirketin yapmasını beklemiyordum ve bu yüzden de böyle bir oyun göreceğimi düşünmüyordum. Çünkü Türk oyun stüdyoları bilgisayar oyunları klasmanında şu anda ne yazık ki söz sahibi değil” (KK 23).

“Arkadaşlarım dürüst olmak gerekirse bende ki kadar bir ilgi göstermedi. Sebebinin mitolojiye ve Türk kültürüne ilgisizlik ve oyun kontrollerine alışamamaları sanırım” (KK 34).

“Oyunu arkadaşlarıma tavsiye ettim fakat oyanmayan pek olmadı çünkü onların ilgilerini çekecek tarzda değildi. Yine de destek olmak için alan arkadaşlarım oldu ama bence oyunu biraz oynasalar fikirleri değişirdi...”

Bunun nedeni evet Türk yapımlarına karşı bir önyargının olmuş olmasıdır. Uruz bunu kırıyor bana göre” (KK 13).

TARTIŞMA, SONUÇ VE ÖNERİLER

Çalışmanın ilk bölümünde oyunun kültürel olarak ne anlama geldiği, kültürün oyun ile olan ilişkisi, geleneksel oyunun değişimi/dönüşümü, güncellenmesi ve bu anlamda video oyunlarının gelişim, üretim, tüketim ve pazarlanma gibi süreçleri üzerinde durulmuş bu hususlar açıklığa kavuşturulmuştur. Oyun; kimi kültür kuramcılara göre kültürden eski, kültürün ve medeniyetin üzerine inşa edildiği bir kavramdır. Oyunun hoş zaman geçirme, eğlendirme, eğitim gibi işlevlerinin yanı sıra kültür ile iç içe geçmiş tinsel bir tarafı bulunmaktadır. Kültürün siyasi, hukuki, dini kurumları zamanla oyuna ait kimliği gölgelese dahi oyun dürtüsü insandan arındırılmış değildir. Kültür ne kadar gelişirse gelişsin oyun, her an kendi varlığını hatırlatabilir. Oyunun 21. yüzyılda ihtiva ettiği unsurlar ikincil sözlü kültür ortamının sağladığı imkânlar etrafında gelişmekte ve tanımlanmaktadır. Kültür tarihinde yazılı süreçlere kıyasla sözlü kültür ile çok daha uzun ve çok daha anlamlı bir teşriki mesai içinde olan insan için dijital kültür, ikincil bir sözlü kültür ortamı olmanın yanı sıra hem yazılı/sözlü kültürün -başka bir ifadeyle yerel kültürün- hem de kurumsal kültürün kesiştiği bir alandır. Dijital kültür alanı ve üretimleri pek çok yönüyle folklor disiplininin araştırma konusudur. Geleneksel oyunun değişimi/dönüşümü ve bunları besleyen sosyokültürel süreçler küreselleşmenin, dijitalleşmenin ve şehirleşmenin etkisi altındadır. Dijital üretimler maddi olmayan emek unsuruna dijital emek, duygusal emek, oynamak gibi kavramların eklenmesine sebep olurken tüketim süreciyle kültür endüstrisinin bir parçasını oluşturmaktadır. Video oyunları dijital üretimler içerisinde en geniş pazara sahip olan, kendi başına bir endüstri teşkil eden, mitolojik unsurlardan, folklorik mahiyet taşıyan ürünlerden beslenmeye ve oyun folkloru oluşturmaya oldukça uygun üretimlerdir. Küreselleşme unsuru yerel kültürlerin varlığını doğrudan veya dolaylı olarak tehdit ederken video oyunlarının küresele ulaşmada, hususi olarak mitik anlatıları ve yerel halk verimlerini yaymada etkin bir sektör olduğu ortadadır, bu sebeple uygulamalı halk bilimi bağlamında kültürel pazarlama amacıyla bu yol izlenebilir. Video oyunlarının üretim süreçlerine halk bilimcilerin dâhil olması istendik sonuçlar doğurabilir.

Çalışmanın ikinci bölümünde Uruz Er Kışının Geri Dönüşü (Return of The Er Kışını) adlı oyunun üretim süreçleri ve içerik yapılanması incelenmiş, içerik unsurlarının kültürel bellekteki karşılıkları açıklanmıştır. Çalışmanın üçüncü bölümünde oyuncuların geri dönüşleri değerlendirilmiştir. Oyunun yapımcısı Ali Can Meydan ve BERZAH Games ekibi Türk kültürünü anlatmak ve Türk mitolojisini içeren bir oyun üretmek için yoğun çaba harcamış, bu alandaki eksiği kapatmayı hedefleyerek bilinçli bir yaklaşım sergilemişlerdir. Oyunun tercih edilme sebepleri; Türk mitolojisini içermesi, Türk kültürünü yansıtmaları, sanat tasarımı ve yerli bağımsız bir yapımlar olmasıdır. Oyun

sektöründe yerel anlatılardan beslenen oyunların sayısının az olması bu alanda oyuncuların farkında oldukları bir boşluk yaratmaktadır. Ali Can Meydan, meşakkatli bir çalışma yürüterek öncü sayılabilecek bir iş ortaya koymuştur. Sanat tasarımı açısından başarılı kabul edilen oyun, özellikle 2020'deki ilk sürümünde teknik olarak bazı hatalar içermektedir; bu sebeple oyunu ilk çıktığı an oynayan oyuncular, özellikle oynayıta zorlanmaktadır. Oyun piyasaya sürüldüğünden beri çok sayıda güncelleme almış ve teknik hataları büyük oranda gidermiştir.

Uruz Er Kişinin Geri Dönüşü (Return of The Er Kishi) adlı oyun, Dede Korkut boylarından “Kazan Bey’in Oğlu Uruz Bey’in Tutsak Düştüğü Boy” ile içerik yönünden benzerlikler taşımakla beraber oyunun akışı, kahramanın yerine getirmesi gereken görevler ve maymun, karpuz, aruz vb. çeşitli unsurları içermesi Dede Korkut Kitabı’nda geçen hikâyeyle örtüşmemektedir. Bununla beraber seçilen hayvanların ve karakterlerin çoğu eski Türk yaşayışında yeri olan kültürel bellekte karşılığı olan unsurlardır. Oyun Türk mitolojisi kadar Türk kültüründen de beslenmekte, muhtelif tarihi dönemlerden karakterler içermektedir. Oyunda çeri denilen askerlerin Kazan Bey’in eşi Burla Hatun’dan da emir alabilmeleri, Burla Hatun’un kılıç kuşanıp at binerek yardıma gelmesi, Kazan Bey ile yan yana aynı divanda oturmaları gibi unsurlar eski Türk yaşayışındaki kadınların toplumsal hayattaki etkin konumunu ve alp kadın tipini çağrıştırmaktadır. Eski Türk yaşayışı oyunun neredeyse her haritasında farklı bir unsurla canlandırılmış, oyunun sanat tasarımında kullanılan renkler, karakterler ve eşyalar eski Türk yaşayışını yansıtmak üzere tasarlanmıştır. Salur Kazan, Uruz, Burla Hatun, Kara Göne, Dede Korkut gibi karakterlerin kullanımı, geyik, kurt, koç, at, yılan, gibi hayvanların karaktere yardım etmesi, ayran, kırmızı, elma, kuzu eti, kara koyun eti, geyik eti, karayılan yumurtası gibi yiyecek ve içeceklerin Uruz’a güç vermesi mit kahramanı Uruz’un karakter gelişiminin yeniden kurgulandığını göstermektedir.

Aksiyon/macera ve rol yapma türündeki video oyunlarında karakter gelişimi “npc” (non player character) denilen oyuncunun etki alanı dışındaki karakterler üzerinden gerçekleşir. Uruz oyununda karakterin gelişimine yön veren npc’ler iki boyutlu bir oyuna göre oldukça fazla sayıda kullanılmıştır. Bu durum oyunun tasarımını zenginleştirmekte oyuncular tarafından ilgi çekici bulunmaktadır. Ayrıca oyunun yerel mitolojiden beslenmesi bunun bir sebebi olarak değerlendirilebilir. Uruz Dede Korkut Kitabı’nda olduğu gibi oyunda da babası Salur Kazan’ın ve toplumun onayını kazanmak adına mücadele ederek kimlik kazanır. Video oyunları mitsel anlatıların farklı bir şeklidir, Uruz oyununu da bu perspektiften değerlendirmek gerekir.

Video oyunlarının bazıları anlatı ve sanal dünya üzerinde oyuncuya herhangi bir etkileşim imkânı sunmaz. Oyunun anlatısı tamamen sabitlenmiş durumdadır, geçilecek her bölüm ve mekân tasarımcı tarafından belirlenmiştir. Oyuncu bir anlamda senaryosu önceden belirlenmiş bir filmin başrolü gibidir, oyuncunun oyunun gidişatındaki etki alanı oldukça sınırlıdır. Bu gibi oyunlarda etkileşim olmadığı için oyuncunun oyundan kopması da kolaydır. Uruz bu anlamda ilk yayınlandığı tarihte tek seçeneği bir oyun mekânı sunarken zorluk seviyesini seçilebilir şekilde güncellemiştir. Bununla beraber yapımcı tarafından oyuna çok sayıda karakter ve obje eklenmiş, oynayıta mekânı daha iyi hale getirilmeye çalışılmıştır.

Uruz oyunu pazarlama aşamasında ilgi çekici bulunmasına rağmen steam gibi geniş bir oyun satış platformunda küresel pazara -en azından şimdilik- yeteri kadar ulaşamamıştır. Esasen oyun yerel pazarda da istenilen satışı yapamamıştır. Bunda oyunun 2d (iki boyutlu) bir platform oyunu olması, güncellemelerden önceki sürümün oynayındaki aksaklıklar, Türk yapımlarına dair önyargılar ve oyuncuların büyük çoğunluğunun 3d oyunları tercih etmesi etkilidir. Oyunun teknik aksaklıklarına rağmen oyuncular tarafından oynanmaya devam edilmesi, oyuna yeniden bir şans verilmesi, oyunun arkadaş çevresine tavsiye edilmesi ve oynanmasa dahi satın alınması Türk kültürünü içermesi dolayısıyladır. Oyuncuların neredeyse tamamı Uruz benzeri bir oyunun yapılmasını beklediklerini ve sektörde bu tarz oyunlara talep olduğunu belirtmişlerdir.

Oyuncular arasında oyunun içeriğinden etkilenerek Dede Korkut Kitabı'nı edinen, ilk kez okuyan, yeniden okuyan, kahramanlardan oyun vasıtasıyla haberdar olan, kahramanlar üzerine ve Türk mitolojisini üzerine araştırmalar yapan, Uruz'a benzer oyunlar kurgulayan oyuncular olmuştur. Oyunculardan bazıları oyunun müziklerinden etkilenerek eski Türk müzikleriyle ilgili kurslara gitmişler ve eski Türk çalgılarından kopuzu öğrenmişlerdir. Uruz oyununun bu sebeple kültürel aktarım ve kültürel tanıtım işlevi bulunmaktadır. Ayrıca oyunun kahramanları görselleştirmesi, sanal mekânda kültürel bir atmosfer oluşturması oyuncuların oyuna dair unsurları anımsamasında etkilidir.

Türk mitolojisinin benzer türdeki oyunlar için zengin bir kaynak teşkil etmesi yaygın kabul gören düşüncedir. Oyuncular, Uruz'a benzer hangi oyunlar kurgulanabilir sorusuna çok çeşitli yanıtlar vermiş, kurguladıkları oyuna dair çok satan oyunlarla ilişkili tasarımlar sunmuşlardır. Oyuncular tasarımları sunarken oyunların yalnızca grafik kalitelerini değil içerik yapılanmalarını da örneklemişler Uruz'a başka oyunları benzetmişlerdir. Oyunların birbirine benzetilmesi veya benzer motifleri işlemesi dikkate değer bir durumdur çünkü tıpkı edebi eserler gibi oyunlar da birbirlerinden etkilenerek şekillenirler. Nitekim oyunların metinlerarası bağa sahip olması, mitin mirasçısı olması edebiyatla benzer dinamikleri taşıdığını gösterir. Mitler söz konusu olduğunda içerik itibarıyla evrensel konuların oyunlaştırılması genelleştirilebilir yerel kültür unsuru olarak uygun görülmektedir. Oyuncuların bazıları okumaktan ziyade izlemeyi tercih ettiğini belirtmiştir. Uruz oyunun sinematikleri bu anlamda başarılı bulunmuştur. Kanonik anlatılar yerine metinlerarası bağın bulunduğu çok oyunculu ve çevrim içi oyunlar oyuncuların ilgisini çekmektedir.

Çalışmada görüşme yapılan oyuncuların %4,54'ü kadın, %95,46'sının erkek olması oyunun genellikle erkekler arasında oynandığını gösterebilir, görüşme yapılan oyuncuların yaş ortalaması 25'tir. Buradan hareketle oyunu genellikle genç erkeklerin oynadığı söylenebilir. Çalışmada "dijital oyun" tanımı kullanılmıştır fakat literatürde yaygın kullanım "video oyunu" şeklindedir, bu sebeple bundan sonraki çalışmalarda "video oyunu" adlandırılmasının kullanılması önerilmektedir.

KAYNAKLAR

- Acıpayamlı, O. (1962). Anadolu'da nazarla ilgili bazı âdet ve inanmalar. *Ankara Üniversitesi Dil ve Tarih-Coğrafya Fakültesi Dergisi*, 20 (1-2), 1-40.
- Adorno, T. W. (2003). *Kültür Endüstrisini Yeniden Düşünürken*. (B. O. Doğan, Çev.). Cogito.
- Adorno, T. W. (2007). *Minima Moralia*. (O. Koçak ve A. Doğan, Çev.). Metis Yayınları.
- Ageofempires. (2023). Age of Mythology. https://www.ageofempires.com/news/age-of-mythology-sale-going-on-now_2023/ adresinden 1 Ocak 2023 tarihinde alınmıştır.
- Alekseyevskiy, M. D. (2015). Folklorlarda internet mi, internet folkloru mu? (Çağdaş Folkloristik ve Sanal Gerçeklik). (A. Bağcı, Çev.). *Uluslararası Türk Dünyası Kültür Araştırmaları Dergisi*, 1(1), 199-219.
- Alp, K. Ö. (2009). *Orta Asya'dan Anadolu'ya Kültürel Sembollere Giriş*. Eflatun Yayınevi.
- Aka Erdem, N. (2020). Kazan Bey'in Oğlu Uruz'un Tutsak Olduğu Hikâyede Mitin İşlevi. *Atatürk Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Dergisi*, (64), 185-195.
- Akçay, D. (2020). Ebeveynlerin çocukların dijital video oyunları bağımlılığı karşısında tutum ve davranışları. *Middle Black Sea Journal of Communication Studies*, (2) , 65-71.
- Akın, B. H. (2005). *Yeni Ekonomi Strateji, Rekabet, Küreselleşme*. Çizgi Kitabevi.
- Arslan, A. Serdar. (2023). *Dijital Halk bilimi Bağlamında Oyun Kültüründe Anlam ve Anlatı*. Yayımlanmamış Doktora Tezi. Hacettepe Üniversitesi.
- Assmann, J. (2015). *Kültürel Bellek / Eski Yüksek Kültürlerde Yazı, Hatırlama ve Politik Kimlik*, (Tekin, A. Çev.). Ayrıntı Yayınları.
- Ateş, F. (2019). Mitolojiden günümüze yumurta ve “Kırk Uçurma” geleneği. *Avrasya Uluslararası Araştırmalar Dergisi*, 7 (19) , 14-27.
- Ayas, T. ve Horzum, M. B. (2013). İlköğretim öğrencilerinin internet bağımlılığı ve aile internet tutumu. *Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi*, 4 (39), 46-47.
- Balaban, T. (2013). *Amasya Efsane, Menkabe ve Memoratları (derleme-inceleme-metin)*. Yayımlanmış Doktora Tezi.
- Balcı, F. (2020). *Dijital Ortamda Yerel veya Yöresel Unsurların Markalaşması*. Dijital Kültür-2 (35-61). Arı Sanat Yayınları.
- Balcı, N. (2020). Kültürel miras unsuru olan halı ve kilimlerdeki damgalar, imler ve anlamları. *Kalemişi*, (17), 233-248.
- Baudrillard, J. (2010). *Tüketim Toplumu* (H. Deliceçaylı ve F. Keskin, Çev.). Ayrıntı Yayınları.
- Bauman, Z. (2011). *Akışkan Modern Dünyadan 44 Mektup*. (Pelin Sıral, Çev.). Habitus Yayıncılık.
- Bang, W. ve Rahmeti Arat, R. (1936). *Oğuz Kağan Destanı*. Burhaneddin Basımevi.
- Bars, M. E. (2018). İnternet folkloru: Netlore. *TÜRK Uluslararası Dil, Edebiyat ve Halk bilimi Araştırmaları Dergisi*, (15), 160-179.
- Baykal Ertem F. (2009). *Dokumalarda ve nazarlarda görülen nazar motifleri*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Gazi Üniversitesi.
- Bayat, F. (2012). *Türk Mitolojik Sistemi*. Ötüken Neşriyat Yayınları.
- Bergonse, R. (2017). Fifty years on, what exactly is a video game? An essentialistic definitional approach. *The Computer Games Journal*, (4), 239-255.
- Beydili, C. (2005). *Türk Mitolojisi Ansiklopedik Sözlük*. Yurt Kitap-Yayıncılık.
- Binark, M. ve G. Sütçü Bayraktutan. (2008). *Kültür Endüstrisi Ürünü Olarak Çocuk Oyunları*. Kalkedon Yayınları.
- Birol, İ. A. ve Derman, Ç. (2020). *Türk Tezyîni San'atlarında Motifler*. Kubbealtı Yayınları.

- Blank, T. J. (2013). Hybridizing folk culture: Toward a theory of new media and vernacular discourse. *Westren States Folklore Society*, (72), 105-130.
- Blank, T. J. (2009). Toward a Conceptual Framework for the Study of Folklore and the Internet. T. J. Blank (Ed.). *Folklore and the Internet: Vernacular Expression in a Digital World* Logan, Utah State University Press. 1-21.
- Burke, P. (1996). *Yeniçağ Başında Avrupa Halk Kültürü*. (G. Aksan, Çev.). İmge Yayınevi.
- Boratav, P. N. (1994). *100 Soruda Türk Folkloru*. Gerçek Yayınları.
- Castells, M. (2013). *Ağ Toplumunun Yükselişi / Enformasyon Çağı: Ekonomi, Toplum ve Kültür*. (E. Kılıç, Çev.). İstanbul Bilgi Üniversitesi.
- Carter, D. (2018). Sanal Toplumlarda Yaşam: Sanal Dünyadaki İnsan İlişkilerinin Etnografisi. (A. Uğureli ve D. H. Göktaş, Çev.). *İnternet Folkloru: Netlore ve Netnografi*. (yay. hzl. M. Öcal Oğuz vd.). Geleneksel Yayınları. 95-114.
- Çetinkaya, G. (2022). Sözlü anlatıdan dijital oyuna yaratıcı kültürel endüstriler bağlamında “Uruz: Return of the Er Kishi”. *Folklor Akademi Dergisi*. (5) 723 – 737.
- Çoruhlu, Y. (2002). *Türk Mitolojisinin Anahatları*. Kabalcı Yayınevi.
- De Vos, G. A. (2018). *Folklor ve İnternet: Netlore*. (N. Baykal, Çev.). Geleneksel Yayıncılık.
- Deskera. (2022, Mayıs). Guide To Video Game Marketing. <https://www.deskera.com/blog/video-game-marketing/> adresinden 10 Eylül 2022 tarihinde alınmıştır.
- Dijk, Van J. (2018). *Internet and Democracy in the Network Society*. (Ö. Sakin, Çev.). Epilson Yayınları.
- Dursun, Y. (2019). *Oyunun Ontolojisi*. Doğu Batı Yayınları.
- Dundes, A. (2006). Halk Kimdir?. (M. Ekici, Çev.). *Millî Folklor*, (37), 139-153.
- Durmuş, İ. (2019). Eski Türk savaş araç- gereç ve taktiği. *Selçuklu Medeniyeti Araştırmaları Dergisi*, (4) , 49-70.
- Dündar, F. K. (2021). *Osmaniye Yöresinde Efsane ve Memoratlar*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Osmaniye Korkut Ata Üniversitesi.
- Düzgün, Ş. (2012). Dinsel ve Mitolojik Yönleriyle Cin ve Şeytan Algımız. *Kader Kelam Araştırmaları Dergisi*, (2), 11-30.
- Eliade, M. (1999). *Şamanizm* (İ. Birkan, Çev.). İmge Kitapevi Yayınları.
- Eliuz, Ü. (2001). Dede Korkut Hikâyelerindeki Şahıs Kadrosunun Karakter Yapıları Bakımından İncelenmesi. *BİLİG*, (18), 63-86.
- Ercilasun, A. B. (2002). Salur Kazan Kimdir?, *Milli Folklor*, (56), 22-33.
- Ergin, M. (1986). *Dede Korkut Kitabı (Metin-Sözlük)*. Ebru Yayınları.
- Ergun, M. (1998). *Altay Türk'lerinin Kahramanlık Destanı Alıp Manaş*, Kültür Bakanlığı Yayınları.
- Ekici, M. (2019). *Dede Korkut Kitabı, Türkistan/Türkmen Sahra Nüshası, Soylamalar ve 13. Boy, Salur Kazan'ın Yedi Başlı Ejderhayı Öldürmesi: Orijinal Metin (Tıpkıbasım)-Transkripsiyon-Aktarma*. Ötüken Yayınları.
- Evren, F. B. ve Kanlı, İ. (2022). Folklorun Dijitalleşmesine İlişkin Temel Sorunlar ve Sınırlılıklar. *Milli Folklor*, (17), 126-139.
- Eyüboğlu, D. C. (2022). Kazan Bey Oğlu Uruz Bey'in Tutsak Olduğu Boy'un Tarihi. *YAZIT Kültür Bilimleri Dergisi*, (1), 95-118.
- Fink, E. (1968). *The Oasis of Happiness: Toward an Ontology of Play*. (J. Ehrmann Ed.). Bacon Press
- Fuchs, C. (2020). *Sosyal Medya Eleştirel Bir Giriş*. (D. Saraçoğlu ve İ. Kalaycı Çev.). Notabene Yayınları.
- Fuchs, C. ve Seignani, S. (2013). “What is Digital Labour? What is Digital Work? What’s Their Difference? And Why Do these Questions Matter for Understanding Social Media?” *Triple C: Communication, Capitalism & Critique. Open Access Journal for a Global Sustainable Information Society*. (2), 237-293.

- Fullerton, T. (2014). *Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games*. CRC Press.
- Frank, R. (2014). Newslore: contemporary folklore on the internet. *The Journal of American Folklore*, (127), 114-116.
- Gülüm, E. (2017). *Gelenek Kültürü Kökenli Dijital Anlatım ve Gösterimler*. Yayımlanmamış Doktora Tezi. Hacettepe Üniversitesi.
- Guliyeva, M. ve Meydan, C. (2020). *Horasan'dan Anadolu'ya Oğuz Türklerinde Hil'at Geleneği*. Selçuk Zirvesi, 2. Uluslararası Sosyal Bilimler Kongresi. Ubak Yayınevi, s. 368-389.
- Günay, V. D. (2016). *Kültürbilime Giriş: Dil, Kültür ve Ötesi*. Papatya Bilim.
- Gökyay, O. Ş. (2000). *Dede Korkut Hikâyeleri*. Kültür Bakanlığı Yayınları.
- Halaçoğlu, B. N. (2020). Video Oyun Evreninde Yol Bulmak: Sınıflandırma ve Türler. Gece Kitaplığı.
- Helimoğlu, Y. M. (1993). *Diyarbakır Efsaneleri: Derleme Araştırma, İnceleme*. Doruk Yayınları.
- Huizinga, J. (2020). *Homo Ludens Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme*. (M. A. Kılıçbay, Çev.). Ayrıntı Yayınları.
- Howard, R. G. (2012). *How Counterculture Helped Put the "Vernacular" in Vernacular Webs*. T.J. Blank (Ed.). *Folk Culture in the Digital Age: The Emergent Dynamics of Human Interaction* (s. 25-46). Utah State University Press.
- Herkmen, D. (2021). Dede Korkut'un dili. *Selçuk Üniversitesi Türkiyat Araştırmaları Dergisi*, (53), 41-58.
- İnan, A. (1986). *Tarihte ve Bugün Şamanizm*. Türk Tarih Kurumu Yayınları.
- İnan, A. (1976). *Eski Türk Dini Tarihi*. Milli Eğitim Basımevi.
- Kafesoğlu, İ. (1998). *Türk Milli Kültürü*. Ötüken Neşriyat.
- Kalelioğlu, M. (2021). Göstergebilim kuramının genel bir değerlendirmesi, Türkiye'deki yeri ve önemi. *Söylem Filoloji Dergisi*, 6 (1) , 189-200.
- Kara, T. (2014). Kültür endüstrisi kavramı çerçevesinde medya ürünleri: Eleştirel yaklaşım. *Turkish Online Journal of Design Art and Communication*, 4 (1).
- Karakurt, D. (2011). *Türk Söylence Sözlüğü*. Birinci Baskı. [Elektronik Sürüm]. <http://upload.wikimedia.org/wikipedia/tr/0/00/TurkSoylenceSozlugu.pdf>
- Kan, D. (2021). *Küresel Ekonomide Dijital Oyun Endüstrisi: Dijital Oyun Geliştiricileri Örneği*. Yayımlanmamış Doktora Tezi. Akdeniz Üniversitesi.
- Karçıga, S. (2016). Dede Korkut Kitabı'nda alplık kavramı ve alp tipi insanların özellikleri. *Karadeniz Araştırmalar Dergisi*, (51), 259-272.
- Karadeniz, O. Ö. (2017). Oyun İncelemelerinde Ludoloji - Narratoloji Tartışması ve Alternatif Kuramsal Arayışlar. *Galatasaray Üniversitesi İletişim Dergisi*, (27), 57-78.
- Karakaş, R. (2021). Türk halk kültürü geçiş dönemi ritüellerinde yumurta. *Folklor/Edebiyat Dergisi*, (106), 357-377.
- Kamal, B. (2007). *Believability in Computer Games*. University of Technology, Sydney PO Box 123, Broadway NSW.
- Kaya, N. (2019, Aralık). Bir Dakikalık Dipnot 110: Nietzsche ve Ebedi Döngü [Video]. https://youtu.be/Hpg2PUU8zdk?si=IR1P_1Umy66Zib29
- Kiili, K. (2005). Digital Game-Based Learning: Towards an Experiential Gaming Model. *Internet and Higher Education*, (8), 13-24.
- Kuş, O. (2021). Metaverse: Dijital büyük patlamada fırsatlar ve endişelere yönelik algılar. *Intermedia International e-Journal*, (15), 245-266.
- Koç, N. E. (2012). Yeraltı Tanrıları. *İstanbul Aydın Üniversitesi Dergisi*, (13), 23-34.
- Kozinets, R. V. (1998). On Netnography: Initial reflections on consumer research investigations of cyberculture. *Advances in Consumer Research*, (25), 366-371.

- Korkmaz, R. (2000). Fenomenolojik Açından Tepegöz Yorumu. *Uluslararası Dede Korkut Bilgi Şöleni*. Atatürk Kültür Merkezi Başkanlığı Yayınları, 259-270.
- Korkmaz, Z. (1998). Dede Korkut Hikâyelerinde Dil-Üslup Bağlantısı. *Türk Dili Araştırmaları Yıllığı - Belleten*, (46), 101-112.
- Köprülü, F. (1993). *Türk Edebiyatında İlk Mutasavvıflar*. Türk Tarih Kurumu Yayınları.
- Lefebvre, H. (2016). *Modern Dünyada Gündelik Hayat*. (I. Gürbüz, Çev.). Metis Yayınları.
- Lanchester, J. (2009). Is it Art? *London Review*. (31), 1.
- Madej, K. (2016). *Physical Play and Children's Digital Games*. Springer Nature.
- Metin Basat, E. (2011). Modern Dünyanın Sanal Mitleri: Bilgisayar Oyunları. *Milli Folklor*, (92), 143-151.
- McInerney, Claire. (2002). Knowledge Management and the Dynamic Nature of Knowledge. *Journal of the American Society for Information Science and Technology*, (174), 1009-1018.
- Oğuz, M. Ö. (2007). Folklor: Ortak Bellek veya Paylaşılan Deneyim. *Milli Folklor*, (74), 5-8.
- Oğuz, M. Ö. (2013). *Küreselleşme ve Uygulamalı Halk bilimi*. Akçağ Yayınları.
- Ong, J. Walter. (2010). *Sözlü ve Yazılı Kültür, Sözlün Teknolojileşmesi*. (S. Postacıoğlu Banon, Çev.). Metis Yayınları.
- Oyman, N. R. (2019). Bazı Anadolu Kilim Motiflerinin Sembolik Çözümlemesi. *Arış Dergisi*, (14), 4-22.
- Özdemir, Nebi. (2006). *Türk Çocuk Oyunları*. Akçay Yayınları.
- Özer, A. , Gürkan, A. C. ve Ramazanoğlu, O. (2006). Oyunun Çocuk Gelişimi Üzerine Etkileri. *Fırat Üniversitesi Doğu Araştırmaları Dergisi*, (3), 54-57.
- Özdemir, M. (2020). Dijital Kültür ve Mizah Belleği. *Dijital Kültür-2, Yeni Medya-Küreyerelleşme-Hibritleşme-Dil-Edebiyat ve Halk bilimi Araştırmaları*, (Ed. Fatih Balcı). Arı Sanat Yayınları.
- Özdemir, N. (2001). Türkiye'de Halk bilimi / Kültürbilimi-Medya İlişkisi. *Türkbilig*, (2), 110-117.
- Özçelik, S. (2005). *Dede Korkut Araştırmalar Notlar-Dizin-Metin*. Gazi Kitabevi.
- Ögel, B. (1991). *Türk Kültür Tarihine Giriş*. Kültür Bakanlığı Yayınları.
- Ögel, B. (1948). Türk kılıcının menşee ve tekâmülü hakkında. *Ankara Üniversitesi Dil ve Tarih-Coğrafya Fakültesi Dergisi*, (5), 431-460.
- Ögel, B. (2014). *Türk Mitolojisi 1-2*. Türk Tarih Kurumu Yayınları.
- Ögel, B. (1984). *İslamiyet'ten Önce Türk Kültür Tarihi, Orta Asya Kaynak ve Buluntularına Göre*. Türk Tarih Kurumu Yayınları.
- Ögel, B. (2010). *Türk Mitolojisi Cilt 1*. Türk Tarih Kurumu Yayınları.
- Paglia, C. (2014). *Cinsel Kimlikler*. Epos Yayınları.
- Reddit. (2017). The Mythology of Hellblade: An Analysis on the Mythology Behind the Bosses of Senua's Sacrifice. <https://www.reddit.com/r/hellblade/comments/706r03/comment/dndfhhs/> adresinden 14 Kasım 2022 tarihinde alınmıştır.
- Roux, J. P. (2020). *Kral (Mitler ve Simgeler)*. (N. Fudayl Kıcıroğlu, Çev.). Dergâh Yayınları.
- Roux, J. P. (2011). Türklerin ve Moğolların Eski Dini. (A. Kazancıgil, Çev.). Kabalcı Yayınları.
- Rollings ve Adams (2003). Andrew Rollings and Ernest Adams on Game Design. New Riders.
- Saussure, F. (1959). *Course in General Linguistics*. (Wade Baskin, Çev.). Philosophical Library.
- Sarpkaya, S. (2021). Dijital oyun/video oyunu folkloru üzerine bir yöntem denemesi. *Uluslararası Halk bilimi Araştırmaları Dergisi*, (6), 155-172.
- Sarpkaya, S. (2017). *Türkiye Sahası Masal ve Efsanelerinde Demonolojik Varlıklar*. Yayımlanmış Yüksek Lisans Tezi. Ege Üniversitesi.
- Serbest, K. (2020). Kültür aktörlerinden internet fenomenlerine doğum ve evlilik ile ilgili uygulamalar. *Uluslararası Halk bilimi Araştırmaları Dergisi*, (5), 48-69.
- Sepetçioğlu, M. N. (2000). *Yaratılış ve Türeyiş; Türk Destanı*. İrfan Yayıncılık.

- Seta, De G. (2019). Digital Folklore, In book: *Second International Handbook of Internet*. Springer Nature.
- Soyluççek, S. (2019). Dijital oyunların sanatsal gücü; konsept tasarımı süreci. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, (23), 315-327.
- Suits, B. (2012). *Çekirge: Oyun, Yaşam ve Ütopya*. Ayrıntı Yayınları.
- Sümer, F. (1999). *Oğuzlar (Türkmenler) Tarihleri -Boy Teşkilatları- Destanları*. Türk Dünyası Araştırmaları Vakfı.
- Şafak, D. (2017). Etnografi'den Netnografi'ye Sanal Ortamda Kurşun Dökme: 'Sen Bi Kurşun Döktür. *Milli Folklor*, (116), 156-168.
- Şahin, Ö. (2020). Maaday-Kara Destanında Al (Kızıl/Kırmızı) Sarı, Gök (Mavi) ve Boz Renkleri Üzerine Bir İnceleme. *Düzce Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, (2), 329-341.
- Şimşek, E. (2019). Türk Halk Kültüründe Yılan ve Yılan Kale (Ceyhan/Adana) Anlatıları Üzerine Değerlendirmeler. *AKRA Kültür Sanat ve Edebiyat Dergisi*, (19), 13-33.
- Tekin, F. (2020). Kazan-Tatar Türklerinin Halk Anlatılarında Öteki Dünyalar: Yeraltı, Su Altı, Gökyüzü ve Kara Orman. *Türük Uluslararası Dil, Edebiyat ve Halk bilimi Araştırmaları Dergisi*, (20), 320.
- Toker, N. (2005). Oyuna Girme Oyunu Seyretme: Platon'a Karşı Aristoteles. *Toplum ve Bilim Dergisi*, (103), 7-20.
- Toker, İ. (2009). Renk simgeciliği ve din: Türk kültür yapısı içinde Ak-Kara renk karşıtlığı ve bu karşıtlığın modern Türk söylemindeki tezahürleri üzerine. *Ankara Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi*, (50), 93-112.
- Toffler A. (1980). *Üçüncü Dalga*. (S. Yeniçeri, Çev.). Koridor yayıncılık.
- Tuzcuoğulları, Ö. T. (2020). Işık çalan oklar ve işlevleri üzerine bir değerlendirme. *Journal of Social and Humanities Sciences Research*, (61), 3117-3122.
- Tunç, A. (2001). Bir Maniniz Yoksa Annemler Size Gelecek. Yapı Kredi Yayınları.
- Turan, O. (1945). Eski Türklerde okun hukuki bir sembol olarak kullanılması. *Belleten*. (35), 305-318.
- Türkeş Günay, U. (2013). Folklor ve siber çağ. *Türk Dünyası İncelemeleri Dergisi*, (1), 213-221.
- Türker Küyel, M. (1997). *Atatürk'ün Saadet Anlayışı Hakkında Bir Deneme*. Atatürk Kültür Merkezi Yayınları.
- Uraz, M. (1994). *Türk Mitolojisi*. Düşünen Adam Yayınları.
- Ünlü, O. (2019). Bir Memorat Örneği Olarak Cinânî'nin Cinleri. *Rumeli Dil ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi*, Bandırma Onyedil Eylül Üniversitesi Uluslararası Filoloji Çalışmaları Konferansı, 229-239.
- Ünlü Gül, D. (2020). Dijital Ebeveynlik ve Mobil Uygulamalar: Dijital Ebeveynlerin Mobil Uygulama Kullanım Pratiklerinin İncelenmesi. *İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi*, (50), 56-73.
- Vatandaş, S. (2020). Sokaktan ekrana: Oyunun mekânsal ve işlevsel değişimi. *Intermedia International E-Journal*, (12), 19-32.
- Yay, M. (2017). *Dijital Ebeveynlik*. Yeşilay Yayınları.
- Yurdakul, I. K., Dönmez, O., Yaman, F., ve Odabaşı, H. F. (2013). Dijital ebeveynlik ve değişen roller. *Gaziantep University Journal of Social Sciences*, (4), 883-896.
- Wang, P. (2011). *The power of numbers in shamanism a patterned explanation of shaman names in inner Asia*. Central Asiatic Journal, 91-127.
- We Are Social. (2023, Temmuz). Social Media Use Reaches New Milestone. <https://wearesocial.com/uk/blog/2023/07/social-media-use-reaches-new-milestone/#:~:text=The%20number%20of%20active%20social,173%20million%20new%20active%20identities> adresinden 26 Haziran 2022 tarihinde alınmıştır.

SÖZLÜ KAYNAKLAR

Sözlü kaynaklara dair bilgiler kaynak kişinin adı-soyadı, cinsiyeti, yaşı, eğitim durumu ve sıralamasına bağlı kalınarak oluşturulmuştur.

- KK 1. İsmi vermedi, Erkek, 25 Yaşında, Yüksek lisans mezunu.
- KK 2. Ufuk Sayar, Erkek, 26 Yaşında, Yüksek lisans mezunu.
- KK 3. Ömer Faruk Duran, Erkek, 26 Yaşında, Yüksek lisans mezunu.
- KK 4. Alperen Yüksel, Erkek, 29 Yaşında, Veteriner hekim.
- KK 5. Umut Güven, Erkek, 21 Yaşında, Lisans öğrencisi.
- KK 6. Akhan Akpınar, Erkek, 37 Yaşında, Lisans mezunu.
- KK 7. Atakan Gümrükçüoğlu, Erkek, 24 Yaşında, Editör/Yazar.
- KK 8. Adem Işıkdere, Erkek, 32 Yaşında, Öğretmen.
- KK 9. Burak (Soyadını paylaşmadı), Erkek, 25 Yaşında, Lisans mezunu.
- KK 10. Bahadır Çetinkaya, Erkek, 24 Yaşında, Lisans öğrencisi.
- KK 11. Berk Ay, Erkek, 23 Yaşında, Lisans öğrencisi.
- KK 12. Tolga Şenel, Erkek, 24 Yaşında, Lisans öğrencisi.
- KK 13. Furkan Armakan, Erkek, 25 Yaşında, Lisans mezunu.
- KK 14. Alihan Tayden, Erkek, 24 Yaşında, Lisans mezunu.
- KK 15. (ismini paylaşmadı), Erkek, 25 yaşında, Yüksek lisans mezunu.
- KK 16. Necmettin Turan, Erkek, 30 Yaşında, Yüksek lisans mezunu.
- KK 17. Mustafa Kadir Çelik, Erkek, 25 Yaşında, Lisans mezunu.
- KK 18. (İsim paylaşmadı), Erkek, 29 Yaşında, Doktora mezunu.
- KK 19. (İsim paylaşmadı), Erkek, 30 Yaşında, Lisans mezunu.
- KK 20. Eyüp Kağan Pardoğan, Erkek, 21 Yaşında, Lisans öğrencisi.
- KK 21. Egemen Bahçekapı, Erkek, 14 Yaşında, Ortaokul öğrencisi.
- KK 22. Sinan Akkol, Erkek, 45 Yaşında, Fiber Games şirketi yöneticisi.
- KK 23. Murat Işık, Erkek, 30 Yaşında, Doktora mezunu, Öğretim görevlisi.
- KK 24. Damra Can, Erkek, 27 Yaşında, Ön lisans mezunu.
- KK 25. Akın Can Güler, Erkek, 25 Yaşında, Lisans öğrencisi.

- KK 26. Barış Doğan, Erkek, 21 Yaşında, Lise mezunu.
- KK 27. Ömer Aslan, Erkek, 18 Yaşında, Lise mezunu.
- KK 28. Efe Özdal, Erkek, 16 Yaşında, Lise öğrencisi.
- KK 29. Yakup Muratcan Ünsaldı, 24 Yaşında, Lisans mezunu.
- KK 30. (İsmi paylaşmadı), 25 Yaşında, Erkek, Lisans öğrencisi.
- KK 31. Zeynep Işık, 22 Yaşında, Kadın, Lisans öğrencisi.
- KK 32. Arda Gültekin, Erkek, 20 Yaşında, Lisans öğrencisi.
- KK 33. Arda Kuru, Erkek, 17 Yaşında, Lise öğrencisi.
- KK 34. Koray Çalışkan, Erkek, 19 Yaşında, Lisans öğrencisi.
- KK 35. İbrahim Ensar Küçük, 18 Yaşında, Lisans öğrencisi.
- KK 36. (İsmi paylaşmadı), Erkek, 18 Yaşında, Lise mezunu.
- KK 37. Vahit Oktay, Erkek, 19 Yaşında, Lisans öğrencisi.
- KK 38. Kadir Ayyıldız, Erkek, 20 Yaşında, Lise mezunu.
- KK 39. Efe Kıyıcı, Erkek, 25 Yaşında, Lisans öğrencisi.
- KK 40. Nazlı Gök, Kadın, 23 Yaşında, Lisans öğrencisi.
- KK 41. Onur Toprak, Erkek, 37 Yaşında, Doktora mezunu. Öğretim görevlisi.
- KK 42. Erdem Balkan, Erkek, 26 Yaşında, Lisans mezunu.
- KK 43. Abdullah Emre Aladağ, 28 Yaşında, Lisans mezunu, Yazar.
- KK 44. (İsmi paylaşmadı), Erkek, 22 Yaşında, Lisans öğrencisi.

EKLER



(KK17, KK24, KK25, KK26 ile Yapılan Discord Görüşmesi)

BENZERLİK RAPORU ÖZET SAYFASI

DİJİTAL OYUN VE UYGULAMALI HALKBİLİMİ: URUZ ER KİŞİNİN GERİ DÖNÜŞÜ (RETURN OF THE ER KİSHİ) OYUNU ÖRNEĞİ

ORJİNALLİK RAPORU

% 12	% 12	% 3	% 5
BENZERLİK ENDEKSİ	İNTERNET KAYNAKLARI	YAYINLAR	ÖĞRENCİ ÖDEVLERİ

BİRİNCİL KAYNAKLAR

1	dergipark.org.tr İnternet Kaynağı	% 4
2	acikbilim.yok.gov.tr İnternet Kaynağı	% 1
3	docplayer.biz.tr İnternet Kaynağı	% 1
4	mobiloxs.com İnternet Kaynağı	<% 1
5	www.acarindex.com İnternet Kaynağı	<% 1
6	s58b450072a30462b.jimcontent.com İnternet Kaynağı	<% 1
7	isamveri.org İnternet Kaynağı	<% 1
8	Submitted to The Scientific & Technological Research Council of Turkey (TUBITAK) Öğrenci Ödevi	<% 1

aris.gov.tr

ÖZGEÇMİŞ

