



“OYUN GİBİ” BİR DÜNYA: VR SANAL GERÇEKLİK

A World “As a Game”: VR Virtual Reality

Ayşe Nur ARSLAN*

Öz

Kültür insanla var olur, insan tarafından yaşatılır. Belirli davranış, tutum ve değer yargıları içermesi nedeniyle toplumsaldır. Zaman ve mekân içerisinde kültür ve buna bağlı olarak kültürel ürünler değişir. Yeni kültür ortamları oluşur. Her geçen gün gelişen teknoloji, yeni kültür ortamlarının oluşmasında, geleneksel kültürün değişiminde ve dönüşümünde etkilidir. Kültürün bu değişimi, kültür ürünlerinin icra faaliyetlerine ve mekânlarına dair yeni tespit ve tanımlamaların ortaya çıkmasını sağlamıştır. Yazıda, kültürün bir parçası olan video oyunların, kent merkezinde oynanışı, aktarımı, oynanma mekânları ve bu unsurların teknolojik aletler ile dijitalleşme süreci ele alınmıştır. Geleneksel icra ortamından, sanal bir dünyaya geçen oyunun söz konusu değişimi Eskişehir kent merkezindeki Xperience VR Station sanal gerçeklik oyun salonu merkezinde incelenmiştir. Bahsi geçen oyun salonunun kuruluş amacına, bağlamına, katılımcılarına ve salonda oynanan oyunlara dair veriler katılma, gözlem ve mülakat yöntemleriyle elde edilmiştir. Söz konusu veriler yapısal ve işlevsel açıdan değerlendirilmiştir. Neticede, video oyunların kent merkezinde “oyun salonu” ve “oyun kafe” adlandırılmalarıyla sektörleşmeye başladığı tespit edilmiştir. Katılımcılar ise bu mekânların özellikle eğlenme, eğlendirme ve hoşça vakit geçirme işlevlerini ön plana çıkarmaktadır.

Anahtar Sözcükler: sanal gerçeklik, Eskişehir, video oyun, oyun, şehir folkloru.

ABSTRACT

Culture exists with and through humans, sustained by human interaction. Being inherently social due to its incorporation of specific behaviors, attitudes, and value judgments, culture undergoes changes over time and in different spaces. This evolution leads to the formation of new cultural environments. The continuous advancement of technology plays a significant role in the emergence of these new cultural settings, influencing the transformation and evolution of traditional culture. This shift in culture has prompted the emergence of new identifications and descriptions related to the performance activities and spaces of cultural products. In

* Yüksek Lisans Öğrencisi. Eskişehir Osmangazi Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Türk Halk Bilimi Anabilim Dalı, Eskişehir/Türkiye. E-posta: aysenurarslan@outlook.com.tr, ORCID: 0000-0001-8077-6850.

this article, the gameplay, transmission, playing spaces, and the digitization process of video games, as integral parts of culture, are discussed. The transition of games from traditional performance settings to a virtual world is examined through the case of Xperience VR Station Virtual Reality Game Center located in the city center of Eskişehir. Data regarding the establishment's purpose, context, participants, and the games played in the mentioned game center were obtained through the methods of participation, observation, and interview. The collected data was then evaluated structurally and functionally. As a result, it is observed that the sector of video games in the city center has started to professionalize under the designations of "game center" and "game cafe." Participants particularly emphasize the functions of entertainment, amusement, and spending enjoyable leisure time in these spaces.

Keywords: virtual reality, Eskişehir, video gaming, game, urban folklore.

Giriş

Günümüzün teknoloji çağında bireyler içerisinde yaşadıkları çağa hızla uyum sağlamak ve yeni kültür ürünleri yaratmaktadır. Kültürün dönüşümü ve dijitalleşmesi yazının icadıyla şekillenmeye başlamış ve günümüze değin ulaşmıştır. Geçmişte ileri teknoloji olarak görülen radyo, televizyon, Atari, teyp çalar vb. elektronik aletlerin yerini bilgisayar teknolojileri almıştır. Teknolojik gelişmelerin eğitim, ekonomi, sağlık ve siyasi vb. bireyin birçok gereksinimlerini yerine getirmesinde kolaylık sağlaması günümüz kent toplumu yapısında kabulünü hızlandırmıştır. Modern gündelik kent hayatı içerisinde kendini kabul ettiren dijitalleşme bu sürecin bir ürünüdür. Böylelikle kent merkezinde teknolojinin gelişmesiyle yeni eğlence merkezleri kurulmaya başlanmış ve bireyin eğlence anlayışında birtakım değişiklikler meydana gelmiştir. Video oyunların atariden sanal gerçekliğe uzanan serüveni günümüzde sektörleşerek eğlence merkezlerinin kurulmasına olanak sağlamıştır. Kent toplumunda eğlence amacıyla bir araya gelen ve kendi aralarında oluşturdukları etkileşimle yeni bir kültür ve kültürel ortamlar oluşmaya başlamıştır.

Kültürü iki başlık altına ayıran Walter J. Ong (2013: 23-24); günümüz ileri teknolojisiyle birey yaşantısına giren telefon, radyo, televizyon ve diğer elektronik araçların sözlü nitelikleri, üretimi ve işlevi önce yazı ve metinden çıkıp konuşma diline dönüştüğü için ikincil sözlü kültürü oluşturduğu görüşünü savunmaktadır. Kent toplumu içerisinde bireyin eğlence amacıyla yaptığı tüm uygulamalar kültür başlığı altında incelenmektedir. Kültür, ait olduğu toplumun algı, ilgi, tutum ve davranışlarının anlamları, nesiller arası

bir miras olarak aktarılmaktadır (Büyükokutan Töret, 2020: 650). Böylesine renkli bir perspektifte en az ortak bir faktörü paylaşan (Dundes, 2005: 19) ve zaman içerisinde bünyesinde oluşan kültürel unsurların gelenekselleşmesine olanak sağlayan insan grupları yeni uygulamalar bütününe oluştururlar. Kültür başlangıçtan itibaren oluşturulan ve sürekli geliştirilen gelenek, görenek ve inanç anlayışını devam ettiren veya devam ettirmeye çalışan grupları içine alınmaktadır (Ekici, 1999: 8). Halk yaşamı içerisinde bireyin, toplumun diğer üyeleriyle sürekli bir paylaşım içerisinde olması ait olduğu toplumun kültürünü oluşturmaktadır. Bireyin ait olduğu toplum içerisinde teknolojik aletlerin gelişmesi yaşanan modern hayatın getirisi olarak değişim ve dönüşümler kültür unsurlarını etkilemektedir. Birey değiştikçe kültür de değişmektedir.

Kültür değişimi kavramını kapsamlı bir şekilde ele alan Bronislaw Malinowski (1945: 1, 14-26); toplum içerisinde kendiliğinden ortaya çıkan faktörler ve güçler tarafından tetiklenip oluşabileceği gibi, farklı kültürlerin teması yoluyla da meydana gelebilmektedir görüşüne sahiptir. Daha yüksek, aktif bir kültürün kendisinden daha basit ve pasif bir kültür üzerindeki etkisinin sonucunda kültür değişimi ortaya çıkmaktadır. Bilim ve teknolojinin gelişmesi ve beraberinde getirdiği yenilikler toplumun sosyal yapısı içerisinde kentli insanda kültürel değişimlere sebep olmaktadır. Sosyal çevrenin değişimi halk yaşamında kültürel ürünlerin yeni karşılaşılan kültürel ürünlerle sentezi kent toplumu içerisinde yeni ürünlerin oluşmasını sağlamaktadır. Bu kültürel değişim; halk kültüründe bulunan unsurlarının değişmesi, yenilenmesi ya da dönüşmesinin yanı sıra halkın etkilendiği yeni kültürün ürünlerinin halk yaşamına uyum sağlaması da söz konusudur. Halk toplumunun yapısında bulunmayan yeni kültürel ürünler; internet ve sosyal medyanın yaygınlaşmasıyla bireyin gündelik hayatında yer bulmaya başlamıştır. Bireyin geleneksel yaşam tarzı, dijital ortamlardan da etkilenmektedir. Bu konu hakkında Dilaver Düzgün (2019: 67); halk kültürü değişmesinin sosyal ve kültürel değişmelerin doğal sonucu olduğunu söylemektedir. Ona göre “Bir halk kültürü değişmesi yaşanmışsa bundan önce o topluluğun televizyon, cep telefonu, bilgisayar gibi araçların, internet adıyla bilinen uluslararası bilgi ağının ortaya çıkardığı değişme devresini yaşamış olması gerekir.” şeklinde açıklamaktadır. Söz konusu kültür değişimi devresinden önce de bu cihazlara sahip olmak için gerekli ekonomik şartların değişme evresinin yaşanmış olması kaçınılmazdır.

Kent merkezli odak olarak ele alındığında, boş zaman değerlendirmesi bağlamında ya da bireyin kendi hobileri için boş zaman yaratması ve bu

durumu değerlendirmek için hobi alanlarına yönelmesiyle oluşan kitlesel gruplar kendi içlerinde bir kültürü oluşturmaktadır. Kapitalist sistem içerisinde popüler kültürün dayatmalarını bireyin gündelik hayatının gelgitlerine karşı bir sığınak sağlayan “kaçış” ürünleri olarak değerlendiren Adorno (2005: 130), bireyin kendi iç huzursuz vicdaniyla bile mesafe koymaya çabaladığını aktarmaktadır. Boş zaman aynı çalışma gibi “zorunlu bir etkinlik” ve “bir eğlencedir” diyen Alan Swingewood (1996: 37), bireyin gündelik yaşam sıkıntılarında kaçış yolu aradığı için hobilerine yani eğlenceye yönelmesi, kent merkezinde yaşayan “şehirli” insanların sosyal olgularını da meydana getirir. Günümüz kent toplumunda dijital çağın insanları oluşturdukları sanal ortamlarda gelenekten getirdikleri kültürel unsurları yaşatmaktadır. Gelenekselden dijitalle aktarılan kültür unsurlarının bağlamları değişmiştir. Geleneksel kültürde çocuk oyunları genellikle sokakta, mahallede ya da birbirleriyle yaşıt çocukların bir araya geldikleri herhangi bir mekân bağlamında oynanırken; günümüz kent toplumunda bu bağlamın zamanla bilgisayar, telefon, tablet, konsol üzerinden çevrim içi oyunlara dönmesi oyunların zaman ve mekânsal olarak değiştirmiştir.

Bu yazıda oyunların kültürel değişim-dönüşüm süreci dijital ve teknolojik gelişmelere nasıl uyum sağladığına dair tespit ve değerlendirmeler yapılmıştır. Oyunun eğlence işlevi günümüzde yetişkinlerin boş zaman eğlencesine dönüşmüştür. Bu dönüşümün en temel nedeni popüler olanın tercih edilmesi ve teknolojinin gelişmesine dayanmaktadır. VR oyunlarının yaygınlaşması kent merkezinde yeni bir eğlence anlayışını meydana getirmiştir. Eskişehir kent merkezinde bulunan Xperience VR Station isimli oyun salonu değerlendirme kapsamında ele alınmıştır. Oyun salonunda oynanması tercih edilen oyunlar, kullanıcıları ve görüşleri çalışma içerisinde yer almaktadır. Bunun yanı sıra VR teknolojisinin halkbilimi çerçevesinde Avrupa’da yapılan kültürel çalışmalar ve bu çalışmaların Türk halkbilimi ışığında kullanılmasına dair öneriler yer almaktadır.

Oyun Kültürü

İnsanlığın kültür varlığı gündelik hayatta eğitici, öğretici, gelişim ve beceri temelli, bireysel ve grup olarak kazanımlar sağlayan, fiziksel ve zekâ geliştirici özellikleri bulunan oyunların gelenek aktarımında ve yaşatılmasında önemli rol almaktadır. Oyun, açık ya da kapalı bir mekân sınırları içerisinde belirli kurallara ya da hayal gücüne dayanan faaliyetlerin bütünüdür. Türkçede birden fazla anlama sahip olan “oyun” sözcüğü genellikle mecaz, deyim ve atasözlerinde sıkça yer almaktadır. Halk dilinde aktif bir şekilde “aldatmak, kandırmak, hile yapmak, gerçek olmayan, kazanmak vb.” an-

lamlarında da kullanılmaktadır. Ayrıca oyun çeşitlerini belirleyebilmek ve sınıflandırmak amacıyla Metin And (2022: 36) tarafından “çocuk oyunları, dans, dramatik gösterim, kâğıt, zar gibi baht oyunları, spor” olarak belirlenmiştir. Aynı zamanda yazılı tiyatro metni Türkçede “oyun” anlamında kullanılmaktadır. Türkçe sözcüklerde isim ve fiil soylu pek çok anlama sahip olan oyun kelimesi; daha çok yetişkin yaşamıyla ilgili olduğu görülmektedir. Bunun başlıca sebepleri ise; Türk insanı hile, düzenbazlık, ahlaksızlık, hakaret ve aynı zamanda mutluluğunu, sevgisini ve sevincini de oyun ve oyun kökenli kelimelerle bireysel ve toplumsal tepkilerini dile getirmektedir (Özdemir, 2006: 23).

Johan Huizinga'ya (2006: 17-18) göre oyun; kültürden daha eskidir. Ona göre oyun oynayan canlı varlık (Homo Ludens), doğuştan gelen taklit eğilimiyle içgüdüsel bir role girme süreci olarak değerlendirilmiş ve gerçek hayata hazırlayan ciddi bir unsurdur. Hayvanlar tıpkı insanlar gibi oyun oynamaları nedeniyle tamamen fizyolojik bir olgudan veya fizyolojik olarak belirlenen psişik bir tepkiden daha fazla bir şey görüşüne sahiptir. Bu bağlamda oyun, insan ve hayvan için oldukça ciddi ve gelişimin en önemli unsurudur. İnsanın gelişim dönemleriyle değişen ve dönüşen oyun, bir iç güdüyle oynanan zaman içerisinde ritüel, kendini ispatlama, yarış, toplum içerisine dahil olabilmek, fiziksel yeterliliğini ispatlamaya yönelik unsurlar içerisinde yer almıştır. Toplumdaki dinî, ticarî, ekonomik ve teknoloji gibi faktörlerin birey üzerindeki etkisi zaman içerisinde değişmektedir. Bu değişim sürecinde Öngen'e (1991: 2) göre oyun, özgürleşerek bir eğlence unsuruna bürünmüştür ve oyunu genel anlamıyla, sonucu düşünülmeden, herhangi bir amaca ulaşmaktan çok zevk almak amacıyla girilen, görünürde pratik bir sonucu olmayan etkinlik olarak tanımlamaktadır.

Oyun, geçmişten günümüze tüm toplumlarda kendini var etmiş bir kültürdür. Birey, ait olduğu toplum içerisinde aynı eğlence anlayışına sahip diğer fertler ile paylaşım kurmasını sağlamaktadır. Toplum içerisinde alt grupları oluşturan ve üyelerini ortak bir paydada birleştiren bir eğlence unsuru olarak nitelendirilebilir. Oyun, bireyi zorlama ve yaptırım gücü olmadan isteğe bağlı oynanan bir eylemdir. Kendi içerisinde sınırları, kuralları, üyeleri, düzeni ve mekânı olan dışarıdan herhangi bir engelleyici unsurun dâhil edilmediği bir eylemdir. Oyunu “özgür ve neşeli bir etkinlik” olarak tanımlayan Roger Caillois (1961: 6), bireyler için “neşe ve eğlence kaynağıdır” demektedir. Bu bağlamda oyunların oynanma nedeni genellikle eğlenme ve eğlendirme işlevinden kaynaklanmaktadır. Oyun içerisinde gündelik yaşamın yeri olmadığı görüşünü savunan And (2022: 28), “Günlük yaşamdan bir

ara veriş, bir dinlenme, günlük yaşamın bir süsü gibidir.” demektedir. Bireyin gündelik hayatından kasıt; iş, eğitim, ev, stres ve gerilim, bireyin psikolojik sorunları vb. sıralanabilecek yoğun ve sıradan yaşam tarzından belirli bir zaman aralığında eğlence amacıyla kaçışı sağlamaktadır. Bu nedenle birey yaşantısında geçmişten günümüze ayrılmaz bir parçası olarak yerini almış ve almaya devam etmektedir.

Pertev N. Boratav (1994: 232) oyunları, çocukların ve daha az ölçüde büyüklerin gündelik hayatın zorlukları arasında oluşturdukları boş zaman eğlencesi olarak değerlendirmesini herhangi bir üretim amacı ve hizmet zorunluluğu bulundurmamasına dayandırmaktadır. Bu bağlamda günümüzde ise kent toplumunda genellikle yetişkinlerin oynadıkları oyunlar kırsal kesimde bulunan köy, oda, seyirlik dramatik oyunları yerini masa başında bilgisayar ekranında, evde televizyon karşısında konsol oyunlarında ya da game kafelerde yer alan VR (virtual reality) oyunlar, Playstation vb. konsollarla oynanan oyunlara yönelmişlerdir. Bahsi geçen oyun kültürünün değişimi teknolojik gelişmelere dayanmaktadır.

Sanayileşme süreciyle makineleşmenin artması yeni buluşların ortaya çıkmasına olanak sağlamıştır. Bilim ve teknolojinin hızla ilerlemesiyle makineleşme de hızlanmış ve yenilenmiştir. Bilgisayarın icat edilmesi ve internetin yaygınlaşmasıyla dijitalleşme meydana gelmiştir. 1950- 1970’ler arasında Türkiye’de elektronik beyin (URL-1) olarak adlandırılan bilgisayar, internetin sağladığı gereksinimler ile günümüz teknolojisini hızla geliştirmekte ve ilerletmektedir. Üretilen ilk oyunlar daha çok bir mekânın kuşbakışı veya yatay düzlemde oluşturulmuş hallerinden oluşuyordu. Televizyona bağlanarak kullanılan video oyun sistemleri ve birer oyun sistemi olarak kullanılabilen bilgisayarların inanılmaz başarısı ve oyuncuların yoğun ilgisi, daha çeşitli oyunların ortaya çıkmasına ve video oyunlarının evrimleşmesine yardımcı oldu (Kızıldağ, 2021: 312). Bu gelişmelerin akabinde ev konsolları olarak adlandırılan *Nintendo*, *Sega*, *Commodore* gibi üreticiler *Atari*, *Mattel*, *Coleco*, *Apple* gibi üreticilerle birlikte daha fazla ve çeşitli oyun konsolları üretmeye başladılar.¹

Bilgisayar, bilişim ve iletişim son dönemdeki temsilcisiyle internet alanındaki icat ve gelişmelerle birlikte yaşamın bütün yanları gibi, kültür de sanallaşmaya, sanal ortamda yaratılmaya, yaşanmaya, yaşatılmaya, aktarılmaya, değiştirilmeye başlanmıştır. (Özdemir, 2008: 290). Değişen kül-

¹ Geleneksel oyunlardan video oyunlarına geçiş ve video oyunların tarihsel seyri için şu çalışmaya bk. (Kızıldağ, 2021: 303-324).

türel unsurlar içerisinde oyunlar da dijitalleşmiştir. Değişim, toplum yapısı içerisinde olağan bir durumdur. Halk toplulukları etkilendikleri sosyal çevre, popüler olana yönelme ve cep telefonunun fazla kullanımıyla dijital ortamlarda çok fazla vakit geçirme ve yabancı kültürler ile tanışma kültür değişimine sebep olmaktadır. Kentli insanın sosyal yapısı içerisinde günlük hayata devamlı maruz kalması ve ait olduğu toplumun diğer fertlerine ispatlama/geri kalmama isteğiyle popüler olana yönelmektedir. Dijital platformlar içerisinde yeni bir trendin çok fazla paylaşılması -yerli ya da yabancı unsurlar olabilir- bireyin bu paylaşımlardan etkilenip kendisinin de yapmak istemesi olağan bir durumdur. Kent folklorunda bireyin popüler olana yönelmesiyle halk kültürü değişimlerini de görmektedir. Oyunun dijitalleşmesi ve kolay erişilebilir olması yeni bir eğlence anlayışını ortaya çıkartmıştır.

Oyunların dijitalleşme sürecinden en önemli faktörlerinden biri olan internetin gündelik yaşamda hızlıca yer bulması bilgisayar, telefon kullanım sürelerini arttırırken bir yandan da yeni oluşumların doğmasına sebebiyet vermiştir. Bu nedenle oyunlar kitle iletişim araçları olarak adlandırılan teknolojik aletlerde yer almaya başlamıştır. Kullanıcılar için kolaylık sağlamanın yanı sıra kolay erişilebilir olmaları kullanım sürelerini de arttırmıştır. Video oyun çeşitlerine göre bireyler, ilgi alanlarına göre tercih yapmakta ve vakit geçirmektedirler. Maria Bakardjieva'nın (2003: 305) "hareketsiz sosyalleşme" olarak adlandırdığı internet, kullanıcıların evlerinden çıkmadan diğer insanlarla iletişim kurmak için bir aracı olarak görmüştür. Sosyal bir varlık olan insan, teknoloji sayesinde dünyanın birçok yerindeki diğer insanlar ile çevrimiçi oyunlar aracılığıyla iletişim kurmaktadır. Oyuncular gündelik yaşamlarında aile çevresinde, arkadaşlık ilişkilerinde, okul ve iş yaşamında edindikleri özellikleri ve kazanımları video oyunlarda da kullandıkları Pierre Bourdieu tarafından tespit edilmiştir (Bourdieu'dan akt. Binark ve Bayraktutan Sütcü, 2008: 105). Birey, geleneksel oyunlarda olduğu gibi gündelik yaşam edinimlerini video oyunlarda da yer vermiştir. Bunun yanı sıra, sanal gerçeklik oyunlarının asıl amacı gündelik yaşamın gerçekliğini sanal bir dünyada aktarmak ve sunmak olması kapsamlı bir şekilde yer almasına sebep olmuştur.

Bireylerin video oyunlarına olan yöneliminin kent merkezinde geleneksel oyunların icra ve aktarım ortamlarının azalmasına ve video oyunlarının popüler kültür unsuruna dönüşmesine dayanmaktadır. Bunun yanı sıra teknolojik gelişmeler içerisinde büyüyen X ve Y kuşağı olarak adlandırılan 1965 ve 1996 yılları arasında doğan çocukların yeni nesil oyunlara uyum sağlama süreçleri içerisinde değerlendirebileceğimiz video oyunlarının ev ve oyun

salonlarında oynanması günümüz kent merkezinde eğlence anlayışına dönüşmüştür. Video oyunlarının aktif bir kullanıcısı olan bireylerin oyunlara merak sarması ve hem sanal hem de mekânsal anlamda bir grup içerisinde yer alması ve grup içerisinde hoşça vakit geçirmesi yeni bir kültür ortamının oluşmasına neden olmaktadır. Oyunun bu dönüşümü toplum tarafından tercih ve talep edildiği için sektörleşmekte ve değişmektedir.

Birey hayatında oyun, asırlık kökleriyle sağlam ve dalları ile çeşitlenen heybetli bir ağaca benzemektedir. Sahip olduğu dallardan biri ise bireye farklı deneyimler ve kazanımlar sağlayan eğlendirme işlevidir. Birey eğlenirken hayalinde yeni dünyalar keşfetmektedir. Küçük çocuklar oyun oynarken ebeveynleri “hayal dünyası çok geniş” ifadelerini kullanmalarının sebebi oyunun yeni dünyalara kapı açmasıdır. Günümüz VR teknolojisi ile birey, hayalindeki evreni kolaylıkla deneyimleyebilir hale gelmiştir. Bireyin küçük bir çocukken gökyüzüne süzülüp uçma arzusu büyüdüğünde VR oyunları ile mümkün kılınmıştır.

VR (Sanal Gerçeklik) Oyunları

İlk olarak, 1950’lerde bir grup yeni girişimci mühendis tarafından ortaya atılan sanal gerçeklik fikri, 1990’lı yıllarda “Virtuality Şirketi” tarafından oyun salonlarında kullanılmaya başlanmıştır. Sanal gerçeklik cihazlarının kişisel bilgisayarlara bağlanarak kullanımı “Oculus Rift” cihazları ile 2010 yılında kullanılmaya başlanmıştır (Durgut vd., 2022: 20). Jaron Lanier, 1980’lerde *Atari* şirketinden ayrılıp *VPL Research* şirketini kurup sanal gerçeklik gözlükleri ve konsollarını üreten ilk şirket olmuştur. Bu sayede “virtuality reality” kavramını ortaya atan ilk isim olarak tarihe geçmiştir (URL-2).



Görsel 1. VR Gözlük ve Konsolları

Sanal gerçeklik, bilgisayar teknolojisi ile oluşturulan sanal bir evrende gözlük, konsol vb. ekipmanlar kullanarak üç boyutlu bir uzamda gerçeklik hissini deneyimlenmesini sağlayan bir teknoloji olarak tanımlanabilirken

Apple Vision Pro ile VR teknolojisine farklı bir pencere açılmıştır. 2024 Şubat başında satışa sunulan ürün, VR teknolojisini bir üst seviyeye taşımıştır. Sanal gerçeklik deneyimine sahip olmak için ekipman kullanmaya gerek kalmadan sadece üretilen sanal gerçeklik gözlüğünün kullanılması yeterli hale gelmiştir. Gerçeklik hissini arttırmak amacıyla yönlendirmeler sesli komut, göz ve el hareketleri ile yapılmaktadır (URL-3). Bu durum kullanıcının içerisinde bulunduğu gerçek hayattaki fiziksel hareketlerden kopmadan sanal gerçeklik içerisinde yer almasını mümkün kılmaktadır. Gaddis (1998: 2) sanal gerçeklik kavramı için “Gerçek ya da hayali bir ortamın veya dünyanın bilgisayar tarafından oluşturulan simülasyonudur.” tanımını yapmaktadır.

İnsanın hayal ettiği sanal dünyaya gerçeklik hissine erişebilmesi için oluşturulan teknolojinin duyu organlarına hitap etmesi gerekmektedir. Kullanıcılara gerçeklik hissi vermesi amacıyla VR sanal sözlük ve kontrol kolları kullanarak oluşturulan sanal dünyada ses, görüntü, fiziksel hareketler ile kontrolü sağlanmaktadır. Günümüz teknolojisinin ileri noktalarından biri olarak kabul edilen sanal gerçeklik, disiplinler arası birçok alana katkı sağlamaktadır. Video oyun, film, tıp, mühendislik, turizm, askeriye vb. birçok sektörün kullandığı teknoloji haline gelmiştir. Eğitimde ve askeriyede uygulanması tehlikeli, zor ve maliyetli birçok çalışmanın simülasyonu hazırlanarak sanal gerçeklikte test edilmekte ve uygulanmaktadır. İlk olarak video oyun sektörüyle üretilen sanal gerçeklik teknolojisi sağlık, eğitim, eğlence ve spor alanlarında kullanılmaya ve geliştirilmeye devam etmektedir.

Kitle ve popüler kültürün dayatmasıyla oluşan bu yönelim ve seçim, bireyin kendi dünyasına ait gerçekliğinden bir kaçış gibi gelmektedir. Uzun süreli kullanımda ve bağımlılıkta kullanıcıların gerçeklik algıları değişecektir. Duyuların dijitalleştiği gibi insanın sahip olduğu birçok duygu ve durumları da etkilenmesi ihtimal dâhilindedir. Video oyunlar insanları boş zaman değerlendirmesi bağlamında eğlenme ve eğlendirme işlevine sahipken oyunların amacı ve yönelimlerinin de değişmesi mümkündür. Birey oyunları sadece eğlenme amacıyla değil, gerçek dünyasında yaşadığı birçok kötü unsurdan kaçış olarak da görecektir. Bireyin psikolojik ve çevresel sorunları sanal gerçeklikte bulunmayacağı ve içerisinde bulunacağı yapay gerçeklikte yeni bir dünya yaratacağı için bir kaçış mekanizması olarak görülmesi olası bir durumdur.

Video oyun tasarımında özellikle VR oyunlarında gündelik hayatta bulunan birçok unsurun yer verildiği görülmektedir. Geleneksel yetişkin ya da çocuk oyunlarında da olduğu gibi bir canlandırma söz konusudur. Bu canlandırma ise insanlar, hayvanlar, ağaçlar, denizler, okyanuslar, evler, park-

lar, yiyecekler ve içecekler vb. sıralanabilecek bireyin yaşantısında bulunan unsurlardır. *The Sims 4* video oyunu bu konuya en iyi örnek olacaktır. Video oyunun tanıtımında *Steam* video oyunu platformu sitesinde “Kuralların olmadığı sanal bir dünyada insan oluşturma ve kontrol etme gücünün tadına varın. Güçlü ve özgürsünüz; eğlenin, hayatla oynayın!” tanıtımı bulunmaktadır (URL-4). Oyunun içeriği ise “gerçek bir dünyaymış gibi oyun evreni” yaratılmaktadır. Karakter seçimi, fiziksel özellikleri, arkadaşlık, aile ve ilişki özellikleri, hamile kalmak ve bebeği büyütme, yeni bir ev inşa ederken evin tüm dekorasyonu eşya seçimleri vb. özellikleri oyuncu oynarken seçmektedir. *The Sims* video oyun serisinin VR versiyonu bulunmamaktadır fakat VR sanal gerçeklik gözlüğü ve kontrol konsollarının bilgisayara bağlanması ile video oyunu oynama imkânı sunmaktadır. VR teknolojisi ile gerçek dünyanın unsurları oyun gibi bir dünyada oyun deneyimi sunmaktadır. Gerçek bir kent merkezinde geziyormuş gibi sokakta yürüyüşler yapabilir hatta sanal sevgiliniz ile vakit geçirebilme imkânı sunmaktadır.

Gerçek hayatın hayal gücüyle oluşan ya da kültürel bellekten günümüze dek gelen kültürel unsurların bilgisayar yardımıyla ve simülasyon teknolojisiyle yapay bir biçimde sanal bir deneyim yaşanmasını sağlamaktadır. Bahsi geçen deneyimlere sahip olabilmek için çeşitli ekipmanların kullanılması gerekmektedir. Sanal gözlük kullanılarak yansıtılan görüntü ve ses ile; görme ve işitme organlarına, kontrol konsolları ve ekrana okunma ile dokunma duyu organlarına hitap etmektedir. Duyuların dijitalleşmesi olarak da aktarabileceğimiz bu teknoloji ile şirketler, koku ve tat duyularının sağlanması üzerine çalışmalar yürütülmektedir. Mesela; elmanın bileşenlerini oluşturan tatlı, tuzlu, ekşi ve acı hissi sinir ucuna dokunan gümüş elektrona yolladığı sinyallerle beyne ilettiğine dair çalışmalar yürütülmüştür (URL-5). Tüm duylara hitap ederek sanal bir ortamda gerçeklik hissinin bu denli gerçekçi bir teknoloji ile deneyimlenme imkânı olumlu ve olumsuz eleştirilere de sebep olmaktadır. Fakat kültürel unsurların aktarılmasında ve kültür mirasın korunmasında önemli bir rol oynadığı aşikârdır. Gelişen ve dönüşen teknoloji ile yeni kültürel ortamlar oluşmakta ve mevcut olan kültürel ortamlara dijital, uyum sağlamaktadır. Yurtdışında sanal gerçekliğin kültürel unsurlara uyum sağlama süresi üzerine çalışmalar yürütülmektedir.

Covid-19 pandemisinin yaşandığı yıllarda Türkiye ve dünya genelinde sokağa çıkma yasağının uygulanması birçok kültürel faaliyetin uygulanamamış ve yerine getirilememiştir. Bahsi geçen dönemde online video izleme platformlarında ve birçok müzenin resmi internet siteleri üzerinden 360 derece sanal gezi videoları hazırlanmıştır. Böylece sanal müze turları ve hatta

şehir turları yapılmaktaydı. Günümüzde ise bu teknolojinin daha ileriye gitmiş versiyonu olarak düşünebileceğimiz; sadece bilgisayar ya da mobil telefonlar ekranında sanal gezi turları değil, sanal gerçeklik teknoloji ile bahsi geçen turlar düzenlenmektedir. Sanal gerçeklik teknolojisinin yaygın olarak kullanılmasıyla modern müzelerde ise kültürel mirasın aktarılması ve yaşatılmasına yönelik uygulamalar yapılmaya başlanmıştır. Shehade ve Stylianou Lambert'ın (2020: 1-20) birlikte yürüttükleri akademik çalışmada ise; ABD, Avusturalya, İtalya, Birleşik Krallık, Hollanda ve Finlandiya ülkelerinde tespit edilen ve bünyesinde VR teknolojisini daha önce kullanmış ve kullanmakta olan 16 müze üzerinden incelenen çalışmada katılımcıların kültürel mirası nasıl aktardıkları ve deneyimledikleri üzerine folklorik bir çalışma yürütülmüştür.

Sanal gerçeklik teknolojisinin daha yaygın kullanılması ve geliştirilmesi ile birçok şirket kullanıcılara farklı deneyimler sunmayı amaçlamaktadır. Disney şirketinin geliştirdiği ve yürüttüğü teknoloji ile Disneyland turu ile sanal gezi deneyimini kullanıcılar, evlerinde ya da sanal gerçeklik ekipmanlarına sahip oldukları bir ortamda bahsi geçen ülkelere gitmeden gezebilmektedirler. Aynı zamanda şirket, bünyesinde bulunan filmlerin “Disney Dünyası” başlığında Marvel, Lucasfilm ve Disney filmlerinin içerisine dâhil olup interaktif yani yönlendirmeli bir sanal gezi turu imkânı sağlamaktadır. İnternet sitesi üzerinden gerekli satın almalar sağlandığında kullanıcılar, sevdikleri film ve dizi karakterleri ile maceraya katılabilmekte ve animasyon dünyasındaki yaşamı deneyimlemektedirler (URL-6). Birçok şirket tarafından geliştirilmekte ve ticari amaçlarla ya da kültürel bir deneyim sağlama amacıyla sanal gerçeklik teknolojisi geliştirilmektedir.

Tokio Ogawa ve arkadaşlarının (2021: 82-85) deneysel raporunda bahsettikleri folklor sanal gerçeklik çalışmalarından biri olan Masyara ve arkadaşlarına ait bir çalışmada; çocuklara etik değeri öğretmek ve folkloru korumak amacıyla sanal ortamda folkloru deneyimlemek için bir sistem geliştirmişlerdir. Kullanıcılar, geleneksel bir Malezya evini keşfetmekte, folklor animasyonlarını görüntülemekte ve folklor hikâyelerini okuduklarından bahsetmektedirler. Ogawa ve arkadaşlarının çalışmasında ise; belirlenen bir Japon halk hikâyesini deneysel olarak incelemek için VR alanında ses, jest ve mimik kullanılarak çok modlu etkileşimler yoluyla birinci şahıs HMD (Head Mounted Display-Kasklı Ekran) ekipmanına bağlı video oyunu simülasyonu geliştirilmiş ve katılımcıların deneyimlerini aktarmışlardır.

Geleneksel kültür aktarımında günümüz teknolojisinin kullanımı ya da VR teknolojisine kültürel unsurların aktarılması teknolojiye uyum sağlamak

ve kültür devamlılığı sağlamak açısından önemlidir. Kentli insanın eğlence anlayışının değişimi bu nedenle teknolojinin gelişimiyle doğru orantılıdır. Sanal bir evrende gerçeklik hissiyatını oyunla deneyimlemek ve buna ilgili olmak kent merkezinde yeni kültürel ortamların yaratılmasına sebebiyet vermektedir. Çünkü birey var oldukça kültür de var olacaktır.

Eskişehir, bünyesinde bulundurduğu üç üniversite sebebiyle kent merkezinde üniversite öğrencilerinin yani genç kuşağın yoğun nüfusta bulunduğu bir kenttir. Video oyun salonları kentte üniversite öğrencilerinin eğlenme ve boş zaman değerlendirme olarak gittikleri mekânlardan birine dönüşmüştür. Öğrencilerin maliyeti yüksek ve oyunların birçoğunun ücretli olması sebebiyle evlerinde oynamak için satın alamadıkları konsol oyunlarını oynamak üzere bahsi geçen mekânlara gidip oynamaktadırlar. Bu nedenle Bascom'un (2005: 137-138) bahsettiği folklorun öne çıkan dört işlevinden biri olan hoşça vakit geçirme işlevi bağlamında video oyunlar ve video oyunların oynandığı mekânlar kendi kültür ortamlarını oluşturmaya başlamıştır. Kent merkezinde bireylerin gündelik hayat karmaşasından kaçmak için video oyunlara yönelmeye başlamışlardır. Bireyin hoşlandığı için yaptığı eylemi oyun olarak tanımlayan Pressey (1991: 109, akt. Özdemir, 2006: 29), günümüz kent yaşantısında bireye mutluluk ve eğlence sağlayan bir deneyim hâline dönüşmüştür.

Yapısal Özellikleriyle Eskişehir Xperience VR Station Oyun Salonu

Video oyunlar, teknolojinin gelişmesi ve kitle iletişim araçlarının kullanımının artmasıyla kent merkezlerinde yaygınlaşmaya başlamıştır. Video oyun çeşitlerinden biri olarak adlandırılabilir "sanal gerçeklik" oyunları VR teknolojisinin yaygınlaşmasıyla sektörelere kent merkezinde oyun salonları olarak adlandırılan eğlence merkezlerinde kullanımı yaygınlaşmaya başlamıştır. İstanbul, Ankara, İzmir gibi yoğun nüfusa sahip kentlerde talebin daha fazla olması sebebiyle ilk kullanım örneklerine büyük şehirlerde rastlanmaktadır. Eskişehir kent merkezinde üç üniversitenin bulunması sebebiyle 15-25 yaş arası öğrenci nüfusunun fazlalığı oyun salonlarının açılmasına yönelik talebin artmasına sebebiyet vermiştir. Bu sebeple kent merkezinde VR, konsol, bilgisayar oyunları vb. videonun çeşitlerinin oynandığı "oyun salonları" açılmaya başlamıştır. Özdemir (2004: 154), elektronik ortamlarda oynanan tüm dijital "elektronik eğlence sistemleri" olarak adlandırmaktadır. Günümüz kent merkezinde 15-25 yaş arasında genç kuşak diye adlandırılabilir grup; konsol, bilgisayar vb. gibi teknolojik aletler ile video oyunları oynamayı tercih etmektedirler. Bilgisayar, VR, Playstation vb. konsol cihazları aracılığıyla oynan ve Arcade olarak adlandırılan video oyunla-

rın oynandığı “Game/Oyun Kafeler” ve “Game/Oyun Salonları” kent merkezlerinde yeni bir eğlence mekânları olarak yer almaktadır. Bahsi geçen video oyunların oynandığı eğlence mekânlarına Özdemir (2022: 31),” elektronik oyun salonları” olarak adlandırmaktadır.

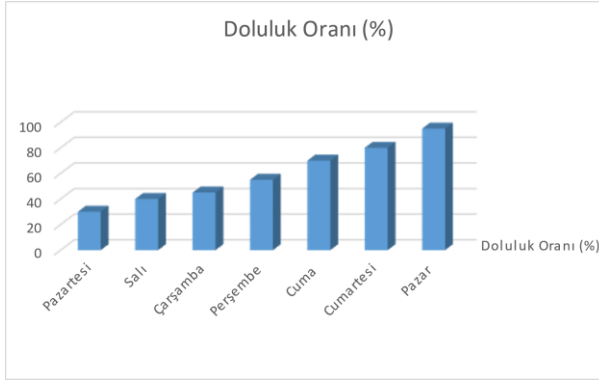
Xperience VR Station, Eskişehir’de açılan ilk ve en büyük sanal gerçeklik oyun salonu olma özelliğini taşımaktadır. Bunun yanı sıra oyun salonu, *Ubisoft VR* ve *ARVI VR* ile imzaladıkları protokol sayesinde Türkiye’deki 3. VR Escape Room olma özelliğini taşımaktadırlar. 2018 yılında 3 genç girişimci tarafından açılan eğlence merkezinin ikinci katında 4K projeksiyonların kullanıldığı Playstation salonu iken alt katı VR salonu olarak kullanılmıştır. Fakat daha sonra el değiştiren yeni sahibi oda sayılarını arttırarak tamamını VR oyun salonuna dönüştürmüştür (KK-1). Açılma amacı Eskişehir kent merkezinde yeni bir eğlence merkezi kurmaktır. Bu nedenle “Eskişehir’de aradığın eğlence burada!” ve “Sanal gerçekliğin kapılarını arala ve oyunun içine gir. Burada kahraman sensin!” sloganlarını kullanmaktadırlar. Sanal gerçeklik deneyimi yaşamak için oyun severlerin yarısı sosyal medya üzerinden, çoğunluğu arkadaş tavsiyesi ve daha az bir çoğunluğu Eskişehir Adalar mevkisinden geçenler görek gelmektedir (KK-1). Oyun salonunun kent merkezinde ulaşımın kolay sağlandığı bir mekide ve turizm bölgesinde olması sanal gerçeklik oyunlarına olan talebin artmasıyla ilişkilidir.



Görsel 2-3. Xperience VR Oyun Salonu ve Broşürü

Eskişehir kent merkezinde genç nüfusun çok olması sebebiyle açıldığı belirtilen VR oyun salonuna büyük bir ilgi gösterilmiştir. Genellikle 20-25 yaş arası gençler eğlence ve hoşça vakit geçirmek amacıyla gelmektedirler. VR oyun oynamak için gelen genç ekipler genellikle bilgisayar ya da konsol oyunlarını daha önce oynamış ve deneyimlemiş oldukları için kolay bir şekilde ilk oynamalarında oynayabileceklerini düşünmektedirler (KK-1). Bunun yanı sıra büyük bir önyargı ile geldikleri için beğenmeyeceklerini daha sonrasında fikirlerinin değiştiği gibi durumlar da ortaya çıkmaktadır (KK-2). VR

deneyimini yaşayan kullanıcılar genellikle 4 ya da 6 kişilik arkadaş grupları hâlinde gelmektedirler. Ayda 2-3 defa gelerek aktif bir kullanıcı haline gelen gruplar bir süre sonra sıkılarak gelmemeye başladıklarını onların yerine yeni bir grup gelerek aynı deneyimlerle bir döngünün oluştuğu tespit edilmiştir. En az 2 kişi en fazla 6 kişilik ekipler halinde gelen gruplar genellikle çiftler ya da arkadaşlar farklı bir eğlence arayışında oldukları için geldiklerini belirtmişlerdir (KK-2, KK-3, KK-4, KK-5, KK-6).



Tablo 1. Haftalık Oyun Oynama Sıklıkları

Müdavim olarak sıkça gelen ekipler de yer almaktadır. 15-18 yaş arası lise öğrencilerinden oluşan müdavim grubundan bir oyuncu aktif bir şekilde gelerek oyun salonunun kampanyalarından yararlanmaktadır. Sanal gerçeklik oyun salonunun her 60 dakikalık oyun için 5 puan, içilen her kahve için 2 puan kazanma kampanyası vardır. Ayrıca toplam puanlar 10'a ulaştığında bedava kahve, 25'e ulaştığında 1 saat bedava VR oyun kazanma kampanyaları mevcuttur. Puan kazanma takibi için kartvizit hazırlanmış her oyun deneyimi için bir damga basılmaktadır. VR oyun deneyimini daha eğlenceli hale getirmek ve müşterilerin tekrar oyun deneyimi sağlamasını amaçladıkları için böyle bir oyunlaştırma metoduna gitmişlerdir. Bahsi geçen öğrencinin uygulamasından toplamda 200 puanı birikmiştir. Ayrıca 35-40 yaşları arasında yetişkin müdavim grubu da aktif bir şekilde gelmektedir. Onların maddi durumları daha iyi oldukları için oyun salonunu kapatıp en az 1 en fazla 4 saat oyun oynamaktadırlar. Kendilerine ait Steam hesapları üzerinden belirledikleri oyunları oynama ayrıcalıklarına sahiptirler (KK-1).

VR oyun salonuna gidildiğinde daha önce sanal gerçeklik oyunlarını oynamayan birinin nasıl oynaması gerektiği, oyun seçimi ve oyunların özellikleri tek tek çalışanlar tarafından anlatılmaktadır. Bunun yanı sıra VR gözlük ve konsollarının nasıl kullanılması gerektiğini, oyuna başlamadan önce ve sonrasında bahsederek yardımcı olmaktadır. Oyun salonuna gitmeden

önce oyunları inceleyebileceğiniz ve aklınızdaki soruların cevaplarını bulabileceğiniz bir internet sitesi (URL-7) ve aktif bir şekilde oyunların tanıtıldığı Instagram (URL-8) adresleri bulunmaktadır. İnternet sitelerinde “Sıkça Sorulan Sorular” kısmında 10 adet soru bulunmaktadır. Bu sorular rezervasyon, kaç kişi ile oynandığına dair, yaş sınırı, kaç oyun denenmeli, baş dönmesi ve mide bulantısı yapar mı, oyun oynanırken güvenliğin nasıl sağlandığı, numaralı optik gözlük kullananların Sanal gözlük kullanabilirler mi, nasıl giyinmeli ve fiyatlandırma hakkında bilgiler sunmaktadır.

Xperience VR Station oyun salonunda 10 ayrı bölmede VR deneyimi sağlanmaktadır. Ayrıca arkadaş, eş veya sevgili ile 4 kişiyle kadar takım olarak oynanabilecek oyunların dışında, 4 -6 kişi arasında sadece PVP (birbirinizi öldürme üzerine) oyunları deneme imkânı sunmaktadır. Genellikle sanal gerçeklik oyunları 30-60 dakika arasında bir sürede oynandığı için en fazla 2 oyun oynanabilmektedir. Oyun bölmeleri içerisindeki güvenliğin sağlanması amacıyla her oda yumuşak süngerler ile kaplıdır. Sanal gerçeklik gözlüğünün takılı olduğu andan itibaren oyun sırasında çok fazla ilerlerseniz ve oyun bölmelerine yaklaşırsanız güvenlik ihlali yapabileceğinize karşı gözlük sanal duvarları göstermekte ve uyarı yapmaktadır.



Görsel 4. Oyun Puanı Kazanma Kartviziti

VR teknolojisini Eskişehir’de tanıtmak amacıyla birçok çalışmada yer almışlardır. Eskişehir Anadolu Üniversitesi ve Eskişehir Teknik Üniversitesi’nde düzenlenen birçok fuarda aktif olarak görev almalarının yanı sıra TEİ Yaz Okulu 10 Temmuz 2023- 21 Temmuz 2023 tarihleri arasında 4 VR cihazları ile etkinliğe katılım göstermişlerdir.

Xperience VR Station Oyun Salonunda Bulunan Oyun Türleri

Bünyesinde otuza yakın oyun bulunduran VR salonu kullanıcılarına hayatta kalma, zombilerle savaşma, yakın dövüş, fantastik karakterlere bürünme, gladyatör, aksiyonlu savaş, Mars’ta şeytanlarla savaş, ritim ve dans oyunları ile fiziksel bir oyun deneyimi sağlamaktadır. Oyunlar kendi içerisinde

de kişi sayısı, zorluk ve süre olarak gruplanmıştır. Ayrıca *Arvi VR* ve *Ubisoft VR Escape* kaçış oyunları çeşitleri ile premium deneyim sağlama fırsatı yaratılmaktadır. Birçok farklı dünyada fantastik deneyim yaşanmasını sağlayan sanal gerçeklik oyunları en az 30 en fazla 60 dakika arasında gerçek dünya ile bağın kopmasını sağlamaktadır.

Zombi Temalı Oyunlar

VR oyun salonunun Steam hesabında en çok bulunan oyun türü zombi oyunlarıdır. İlk olarak Amerikan yapımı dizi ve filmler ile popülerleşen “zombi” kavramı, ölmüş bir varlığı yeniden dirilerek insan eti yemesi ve bu nedenle insanlara saldıran bir yaratık olarak adlandırılmaktadır. Video oyunlarda korku anlatımında oldukça önemli bir yere sahip olması kullanıcılar tarafından da talep edilir hale gelmiştir. Zombi salgınının dünyada yayılması ve insanlık için büyük bir tehdit haline gelmesiyle terk edilmiş şehirlerde hayatta kalma oyun türü olarak karşımıza çıkmaktadır. VR oyunların başlangıç kısmında oyuna başlamadan önce bir anlatı kısmı bulunmaktadır. Anlatıda insanlık soyunu tehlikeye sokan ve kıyamet sonrası ya da sırası olarak da adlandırılan apokaliptik hayatta kalma amacıyla kurgusal bir animasyon metni aktarılır. VR oyun kullanıcıların oyun sırasında hayatta kalmaya çalışarak görevi tamamlamayı amaçlamaktadırlar.

Bir korku türü olan zombi oyunları, VR oyunları ile bilgisayar ve konsol video oyunlarına oranla daha gerçekçilik hissi yaratmaktadır. Oyun kullanıcıları, oyunun gerçek olmadığını bilseler de VR gözlükleri ile buldukları ortamın gerçekliğine, zombilerin ve yaratıkların öldürmek için üzerine doğru geldiğinde beyin ve beden gerçekmiş gibi tepki vermektedir. İlk defa VR oyununda zombi oyununu deneyen kaynak kişi deneyimini şöyle açıklamaktadır: “Benim için çok gerçekçi bir deneyimdi. Gerçek olmayan bir alanın içinde nasıl bu kadar gerçeği yaşadığımı inanmadım. Zombi oyununu oynadım. Gerçekten bir şeyi öldürebilme hissini hissettim. Bunun nedenini ilk defa savaş, hayatta kalma vb. oyun türlerini deneyimlemediğim ve daha önce bilgisayar oyunlarında da bu tarz oyunları oynamadığım için benim için çok gerçekçiydi. Zombileri öldürdüğümde onların geriye doğru düşüp ölmesi gerçeklik hissi yaşattı bana. Bir daha giderim ama başka bir oyun oynarım. Her oyunu oynamak isterim çünkü her oyunda bambaşka bir evrene gidebilme şansım var. Her evreni denemek isterim günlük hayatımda yaşayamayacağım farklı evrenlerde bulunabiliyorum.” (KK-4). Aynı oyunu oynayan başka bir kaynak kişi ise şunları söylemiştir: “Bilgisayar oyunlarına göre VR deneyimi benim için çok gerçekçiydi. Bilgisayar oyunlarında zombi tarzı korku oyunlarını oynadığımda bana bu kadar korkunç gelmemişti. VR oyu-

nunda ise 3 boyutlu bir perspektiften 360 derece bakış açısıyla oyunun içerisine dâhil olduğum ve beden hareketleriyle yönlendirme yapabildiğim için oldukça gerçekçiydi. Zombilerin ve diğer yaratıkların oyun içerisinde öldürmek amacıyla üzerine doğru gelmesi korkutucuydu ve kendimi gerçek bir savaş içerisinde gibi hissettim.” (KK-5).



Görsel 5-6. The Walking Dead: Saint & Sinners Oyunu

Başka bir kaynak kişi ise zombi oyunlarını korku türünde değerlendirmedini daha gerçekçi olması için Türk kültürüne ait korku unsurlarının bulunmasını istediğini şöyle belirtmiştir: “Zombi oyunları korku hissiyatını yansıtırsa da gerçekte zombilerin olmadığı düşünüyorum. Bu nedenle bana göre kendi kültürümüzde bulunan korku temalarının bulunması gerektiğini ve böylece daha gerçekçi olacağını düşünüyorum. ABD yapımı hayalet, cadı, vampir gibi korkunç olmayan yapımlar yerine hortlak, karabasan, cin, peri gibi korku temalarının oyunlarda bulunmasını isterdim. Çünkü bizim kültürümüzde gerçek olduklarını düşündüğümüz dini değerlerin sanal gerçeklikte daha gerçekçi olarak yansıtılması sağlar. Ben de bu deneyime sahip olmak isterdim.” (KK-3).

VR oyun salonunun Steam hesabında en çok yer alan oyun türü zombi oyunlarıdır. Bünyesinde 7 adet zombi temalı korku oyunu bulunmaktadır. Bahsi geçen oyunlar ise; *The Walking Dead: Saint & Sinners*, *Arizona Sunshine*, *Requisition*, *Propagation VR*, *After The Fall*, *Surv1v3*, *Death Effect 2* isimli oyunlardır. Oyunların genel teması dünyada ölümcül bir salgın yayılmasıyla tüm dünyada insanlar mutan yaratıklar haline gelmekte ya da ölüp yeniden dirilerek canavarlaşmaktadırlar. Oyun içerisindeki görevler ise var olan yaratıkları öldürüp hayatta kalmaya çalışmaktır. Oyunlarda geçen haritalar, sokaklar ve ülkeler gerçeği yansıtması amacıyla sanki bir kıyamet sahnesini canlandırarak terkedilmiş ya da harabe halinde gösterilmektedir. Oyunlardaki sokak ve caddeler genellikle ABD yapımı oyunlar olması sebebiyle Amerika’daki sokaklara ve caddelere yer verilmektedir.

Tekno-Gerilim Temalı Oyunlar

Diğer bir oyun türü olan tekno-gerilim, zombi oyunlarından sonra tercih edilen bir türdür. Genellikle dünya dışı bir evrende robotların birbiriyle savaştığı ya da robotlara karşı savaşılan oyun türüdür. Oyun içerisinde geleceğin teknolojisi olarak düşünülen robotların, ışın kılıçlarının ve devasa robotik yaratıkların bulunduğu temada bir aksiyon oyunlarıdır. Oyun içerisinde son teknoloji ile geliştirilmiş nanoteknoloji cephanelikler ve silahlar bulunmaktadır. VR oyunlarında bu tarz tekno-gerilim ve savaş temalı oyunlarda genellikle teknolojik ekipmanlar ile uçma, zıplama, bir binadan diğerine halatlar ile geçme vb. deneyimlere sahip olunmaktadır. Özellikle Raw Data isimli VR oyununda robotlara karşı savaşta yakın dövüş, ışın kılıçları, silah çeşitleri, ok atma özellikleri bulunmaktadır.



Görsel 7-8. Raw Data VR Oyunu

Bilgisayarda aktif bir şekilde video oyun oynayan ve genellikle FPS (First Person Shooter-Birinci Şahıs Nişancı) ve PVP (Person vs Person-Oyuncuya Karşı Oyuncu) oyunlarını tercih eden kaynak kişiler sanal gerçeklikte savaş oyunları hakkında şöyle düşünmektedirler: “First Person deneyimi sunan oyunları oynamayı tercih ediyorum. Oyun tamamen senin gözünden olduğu için daha gerçekçi geliyor ve oynama hissini artırıyor. Bilgisayar oyunlarında FPS, VR oyunlarında olduğu gibi gerçekçiliği yansıtmıyor. Oyun içerisinde silah kullanımı sanki gerçekte silah kullanıyormuş gibi silahı tutup ateş etme deneyimini beden hareketi gerektiriyor. Düşmana karşı hızlı hareket edebilmek, silahların mermisini değiştirip hızlı bir atış yapabilmek için oyunun animasyonunda bedeninde taşıdığın dolu şarjörü değiştirme hareketi bile gerçeklik deneyimi sağlıyor.” (KK-2, KK-6). “Raw Data oyununu oynarken klasik bir bilgisayar oyununda bulunan Co-op türü olan işbirlikçi oyunları VR deneyimlemek benim için inanılmaz bir histi. Oyun sırasında arkadaşımınla sesli bir şekilde birbirimizi yönlendirmemiz birlik içerisinde ilerleyip oyunu kazanmak için beni hırslandırıyor. Özellikle VR için üretilen oyun türlerine

Eskişehir’de kolay bir şekilde erişebiliyor olmak video oyun severler açısından ayrıcalıklı hissettiriyor.” (KK-6).

VR oyun dünyasında gerçekliği arttırmak için oyun tasarımcıları sinematiklerinde film müziklerini de kullanmışlardır. *Pistol Whip* isimli oyunun amacı siberetik bir gelecekte siber-arttırılmış bir bedene bürünüp dünya dışı katil makine salgınına karşı savaştır. Oyunun sinematiğinde düşmana ateş ettikçe çıkan ses ile ritim tutulmakta ve ayrıca oyunun müziğinin eğlenceli olması oyuna daha kolay uyum sağlamayı ve eğlendirmeyi amaçlamıştır. Oyun ve müziğin birleştirici gücünü eğlence ile deneyimleme imkânı sağlamaktadır. Benzer bir temada olan *Beat Saber* isimli oyunda, Saber kılıçlarını kullanarak size doğru gelen kutuları işaretli yönlendirmeler ile keserek müzik ve dans deneyimini yaşatmaktadır. Dans ederken ve ritmi kılıçla keserken egzersiz yaparak bireyi harekete geçirmektedir. VR oyun salonunun Steam hesabında bulunan diğer oyunlara göre *Beat Saber*, hareket özelliği fazla olan bir oyundur. Diğer savaş ve hayatta kalma oyunlarına kıyasla yürüme ve atış yapma hareketlerine göre kol ve bacakları ritim duygusuyla hareket etmeyi sağlamaktadır.

Tarih ve Mitoloji Temalı Oyunlar

Blade & Sorcery, *Tales of Glory* ve *Shadow Legend* isimli oyunlar ise VR için tasarlanan Orta Çağ, Haçlı Seferleri konulu tarihi ve fantezi savaş oyunlarıdır. Yakın dövüş ve kılıç kullanma özelliklerine sahip oyunlar olması sebebiyle sanki gerçek hayatta birine yumruk atıyormuş ya da kılıçla öldürüyormuş gibi hareket etmeniz gerekmektedir. Karşınızdaki düşman yere düştüyse siz de yere doğru eğilerek dövüşmeye devam etmeli ve oyunu kazanmanız amaçlanarak tasarlanmıştır. Bahsi geçen 3 oyunda büyü yapma, yay çekip ok atma, balta kullanımı ve sihirli güçler bulunmaktadır. *Shadow Legend* oyunu Haçlı Seferi’nde bir krallıkta tanrıların birbirleri ile olan savaş hikâyesi anlatılmaktadır. Sanal Gerçeklikte demir çubukları eritip kılıç yapmak ve kılıcınızı örs üzerinde çekiçle tamir etme, büyü yapma ve sihir kullanma deneyimlerini yaşatmaktadır. Mitolojik unsurların bolca yer aldığı ve animasyonla anlatıldığı video-oyun evreninde sanal gerçeklik ile bu deneyimi gerçekmiş gibi sağlamaktadır. Mitolojiyi konu alan bir diğer oyun ise *Elven Assassin*, sanal gerçeklikte Ork sürülerini ok ve sihirle öldürmeyi sağlayan bir Elf suikastçısı olarak Ork kasabalarına yapılan saldırıları önlemeniz amaçlanmaktadır. Elf suikastçısı kuleden ok ve yay ile savunma yaparak kaleye yaklaşan devleri ve uçan ejderhaları öldürmektedir. Video oyunlarda sıkça yer verilen mitolojik unsurlar VR oyunlarında da yerini almaya başlamıştır.



Görsel 9. Demeo VR Oyunu

Demeo isimli VR oyununda da mitolojik unsurlar bulunmaktadır. Kent merkezinde genellikle masaüstü oyunlar olarak adlandırılan oyuncularının iyi bir seviyede oynadıkları zaman eğlenebildikleri kutu oyunları sanal oyun dünyasında da yerini almıştır. VR masaüstü strateji oyunu olan *Demeo*, oyunun başlangıcında koruyucu, sihirbaz, ozan, avcı ya da suikastçı karakterleri arasında seçim yaptırmaktadır. Bir RPG (Role Playing Game-Rol Yapma Oyunu) türü olan oyunda büyücü olup orduları dondurabilir, okçu olup sihirli okları atıp kurtları çağırabilme özelliklerine sahip bir karaktere dönüşebilirsiniz. Rol yapma oyun türünde bireye yeni karakterleri deneyimleme fırsatı sunarken aynı zamanda dönüştükleri karakter ile karşısındaki karakterlere bürünen arkadaşları ya da oyun kullanıcıları ile iletişime geçmektedirler.

Simülasyon Temalı Oyunlar

VR oyunlarının online oynanma özelliğiyle dünyanın birçok yerindeki kullanıcı ile direkt iletişim kurulmaktadır. Örneğin çevrimiçi bir oyun olan *VRCHAT*, online olarak dünyanın her yerindeki kullanıcılar ile aynı mekân içerisinde aynı aktiviteleri yapma imkânı sağlanmaktadır. Video oyunun başlangıcında kullanıcılar istedikleri avatarı seçmekte ve hayallerini inşa etme deneyimine sahip olmaktadırlar. *VRCHAT* oyunu “her şeyin mümkün olduğu bir dünya hayal edin” tanıtımı ile piyasaya sürülmüştür. Her şeyin mümkün olduğu bir dünyada Ay’a seyahat edip film izleyebilir ya da Titanik’te gezinti yapabilme imkânı sunmaktadır.

VR sanal gözlüklerinin takıldığı an dışarıyla yani gerçek dünyayla olan iletişim kısmi olarak kesilmektedir. Oyun sırasında duyu organlarıyla ve odak olarak oyunun akışında olan birey, dış dünyanın etkilerini fark etmeyebilir. VR gözlüklerinin ve el konsollarının kullanımına ek, Xperience oyun salonunda bulunmasa da beden ve bacağına takılan ekipmanlar ile tam bir sanal gerçeklik deneyimi sağlanmaktadır. VR oyunlarının oynandığı anda sanal gözlüklerde bulunan kulaklık ve mikrofon özellikleri ile kendi sınırınız içeri-

sinde oyun arkadaşlarınız ile iletişim sağlama imkânı sunmaktadır. VRCHAT isimli oyun içerisinde kullanıcılar, dünyanın ve Türkiye'nin birçok bölgesinde yaşayan diğer kullanıcılar ile çevirim içi iletişim kurabilmektedirler.



Görsel 10. VR CHAT Sanal Gerçeklik Oyunu

Gezinti deneyimini yaşayabilme imkânı sağlayan bir başka oyun ise *Kayak VR: Mirage*, sanal gerçeklik için tasarlanmış bir deneyim oyunudur. Kayak ile deniz üzerinde gezinti yaparken seçeceğiniz haritalar ile farklı bölgelere gidebilmeyi sağlamaktadır. Kayak gezintisi sırasında karşınızda devasa bir balinanın atlayışını, yanınızda yüzen çeşit çeşit balıkları, yağmur altında ya da Antarktika'da buzulların arasında gezme deneyimi sağlamaktadır. Ayrıca diğer oyuncular ile yarışma ya da bireysel yarışma özellikleri de bulunmaktadır. Doğa sporlarını seven ve bu deneyime Eskişehir'de sahip olmayacağı için VR oyunlarında deneyimlemek için oyun salonuna gitmeyi tercih eden oyun severler için olumlu bir etkiye sahiptir (KK-7).

İşlevsel Özellikleriyle Eskişehir Xperience VR Station Oyun Salonu

Eskişehir kent merkezinde genellikle öğrencilerin ve kısmen yetişkinlerin, farklı bir eğlenme seçeneği olarak görüp gittikleri oyun salonlarının başlıca işlevi boş vakit değerlendirmesidir. Genellikle hafta sonları gidilen arkadaş aktivelerinden birine dönüşmüştür. Oyuncuların birbirleriyle sosyal ilişki kurması açısından da önemli bir merkez haline dönmüştür. Oyun salonu çay ikram ederek, sanal gerçeklik oyunlarını oynayanların kendi aralarında değerlendirme yapabileme imkânı sunmaktadır. Böylece oyuncular arasındaki aktivite, deneyim ve oyun değerlendirmesi yapmaları bakımından dil gelişimine olan etkisi mevcuttur. Sanal gerçeklik oyunlarının bir kısmının İngilizce olması ya da çevrimiçi oynandığında karşıdaki oyuncunun farklı bir dilde konuşması, oyuncu açısından yeni bir dil edinimi kazanmasını sağlamaktadır. Sanal gerçeklik oyunları kentlilerin boş zaman eğlencesi olarak değerlendirilmektedir. Boş zaman değerlendirmesi olarak tercih edilen (KK-2, KK-3, KK-4, KK-5, KK-6, KK-7) sanal gerçeklik oyunları VR teknolojisinin Türki-

ye'de yeterince yaygınlaşmaması ve pahalı bir eğlence anlayışı olduğu için oyun salonlarına rağbet oldukça fazladır. Video oyun kullanıcılarının bilgisayarları artık eskidiği ve aktif bir şekilde video oyun oynayamadıkları için VR oyunlarını da tercih etmektedirler (KK-4, KK-5).



Görsel 10-11. VR Oyuncuları

Sanal gerçeklik oyunlarını deneyimleyen kullanıcıların psiko-motor gelişime etkisi, duyuşsal algılama ve fiziki etkileri üzerine görüşleri řu şekildedir: “VR gözlüğü taktığım an gerçek dünyayla olan bağlantım kesildi. Sadece sesleri duyabiliyordum. Gözlük içerisinde bana gösterilen dışında hiçbir şey göremiyordum. Ekipmanlar alet yani yapay bir ürün olduğu için 1 saatlik oyun kullanımında doğal akışın dışında bir unsur olduğu için bir süre sonra zarar oluşturabilir.” (KK-4). “Ben çok keyif aldım ama aslında ön yargılıydım, VR teknolojisinin bu kadar geliştiğini açıkçası düşünmüyordum. Daha basite indirgenmiş bir 3D teknolojisi bekliyordum. Aklımdakinden daha öte bir teknolojiydi bu nedenle eğlendim ve tekrar gitmeyi düşünüyorum. Oyunlarda gerçekçiliği sevdiğim için VR teknolojisinin daha da gelişmesini ümit ediyorum. İyi bir deneyimdi farklıydı. VR deneyimim için; video oyun kullanıcı olduğum için bir yatkınlığım olduğunu hissettim kolay adapte olduğumu düşünüyorum. Fakat ben solak olduğum için sağ elimdeki fonksiyonların alışması biraz daha geç oldu. Genellikle sağlamlara özgü kurulum olduğu için tuş kombinasyonları biraz karıştı ilk başta.” (KK-2). “İlk başta adaptasyonum zor oldu. Daha önce kullandığım ekipmanlar değildi. Bilgisayar oyunları ile karşılaştırdığımda mouse kullanımında iki parmağımızı ve bileğimizi kullanırken, VR’da tüm parmaklarımızı ve bileğimizi bütün bir şekilde kullanıyoruz. Motor becerilerini iyi kullanmaya yönelik bir oyun ve bence motor becerilerinin gelişmesine de VR teknolojisinin etkili olacağına inanıyorum. Bilgisayar oyun kullanıcısı olarak VR oyunları benim için çok gerçek-

çiydi çünkü bizatihi benim gözümle oynandığı için daha gerçekçilik katıp, olaylara ve oyuna tam olarak odaklanmamı sağlıyor.” (KK-3).

VR oyunlarında Türk geleneksel oyunların yer almaması hakkında kaynak kişilerin görüşleri şu şekildedir: “Bizim küçükken koltuk minderlerini birleştirerek yaptığımız çadırlar ya da ev oyunları günümüzde *Minecraft* adlı oyunda benzer bir şekilde canlandırılmaktadır. Bu tarz hayal gücü gerektiren oyunların VR teknolojisine aktarıldığında yine hayal gücünü geliştireceği için oyun içerisinde bambaşka yapılar canlandırabilirler. Fakat gelenekselde temas gerektiren oyunları VR oyunlarında oynanamaz.” (KK-3). “Eskiden çocuklar oyunları sadece sokakta oynamazlardı. Evin tek bir odasında bile oynayabiliyorlardı. VR teknolojisinde yer alan oyunlar 60 dakikalık süreli ve ücretli oyunlar olduğu için bence bir devamlılığı yok. Günümüzde VR’da yer alan oyunları çocuklar, teknolojinin gerekmediği ortamlarda kendileri canlandırarak evcilik gibi canlandırıp oynayabilirler.” (KK-4). “Geleneksel oyunlarının VR’a aktarılmasının Türk kültürü açısından geleneksel oyunların unutulmaması ve yaşatılması için gerekli olduğunu düşünüyorum. Saklambaç oyununu ele alacak olursak sokaklar artık güvenli bir ortam sağlamadığı için sokakta oynanması yerine VR teknolojisinin yaygınlaşması ve ailelerin VR oyunlarını ve konsollarını alabilecek imkânları varsa ya da sağlanabilecek bir durum olursa; oyuncular kendi evlerinde saklambacı artırılmış gerçeklik ile grup hallerinde oynayabilirler. Kendi hayal güçlerine göre sanal bir ortam oluşturabilirler. İstedikleri ortamda oynayabilirler. Körebe oynayabilirler.” (KK-5). “Küçük çocuklar için daha güvenilir bir ortam olabilir çünkü günümüz Türkiye’inde maalesef sokaklar artık çok sağlıklı ve güvenli değil, bu sebeple VR teknolojisiyle çocuklar sokakta oynuyormuş hissi yaratıp güvenli bir şekilde evlerinde sosyal çevresini kaybettirmeden oyunlarla Türk kültürünü ve oyunlarını sağlayabileceğimiz ortamları yaratabiliriz diye düşünüyorum. Fakat bunlar da yazılım ve bilgi gerektiriyor, Türk oyun geliştiricileri tarafından zorlu bir süreç olacağını düşünüyorum.” (KK-2).

Sonuç

Oyun, tarihinde birçok farklı çeşit anlamda ve söz gruplarında yer almıştır. Gözlerin gözlük ile kapatılmasıyla yeni bir dünyada açılması ve bir aktivitenin yaşanması oyun gibi gelmektedir. VR teknolojisi ile aktarılan deneyimin gerçek olamayacak kadar gerçekçi olması bireyin hayalinde yaşadığı düşüncesini oluşturmaktadır bu nedenle “oyun gibi” ifadesi hayale dayanan, gerçek olmayan, anlamlarında kullanırken bahsedilmek istenilen de budur. Eskişehir’de 2018’den beri faaliyetini sürdüren VR oyun eğlencesi, oyun meraklılarınca ilgiyle karşılanması kent merkezinde yeni bir eğlence

anlayışının doğmasına sebep olmuştur. Bilgisayarın kentlerde yaygınlaşmaya başlamasıyla kültürün yok olduğu düşüncesi geleneğin geleceğe aktarım aracı olarak görülmesine dönülmüştür. Teknoloji beraberinde birçok yenilik doğuracaktır ve insan merak gereği yeni olana ilgiyle yaklaşım deneyimlemek isteyecektir. Dijital olanın bu denli yaygınlaşması ve erişiminin kolay olması kabulünü de beraberinde getirmektedir. Video oyunlar alt başlığında incelenen sanal gerçeklik oyunları kent merkezinde yeni bir eğlence anlayışının ortaya çıkmasına neden olmuştur. Kentliler günlük yaşamın stresinden bir nebze uzaklaşmak için oyun salonuna gittikleri tespit edilmiştir. Genellikle çalışanların ve öğrencilerin hafta içi akşam saati ya da hafta sonu oyun salonuna gitme sebepleri farklı bir eğlence arayışında oldukları ya da vakitlerinin arta kalan kısımlarında hobilerine yönelerek hoşça vakit geçirme isteklerinden kaynaklanmaktadır. En fazla 6, en az 4 kişi olarak oynanması tercih edilen sanal gerçeklik oyunları, arkadaş grupları arasında sosyal ilişki kurmak, birlikte vakit geçirmek ve eğlenmek işlevleri açısından önemlidir.

Oyuncular, oynamak istedikleri oyuncuları seçerken kendilerine benzeyen ortak duygu, durum paylaşımında bulabilecek kişileri seçmektedirler. Video oyunların tamamına aynı zamanda sanal gerçeklik oyunlarında da hem gerçek hem sanal ortamda grup olarak bir paylaşım içerisine girmektedirler. Aynı anda aynı heyecanı, kızgınlığı, hüznü ve sevinci paylaşan oyuncular arasında kazanma ve kaybetmeye bağlı duygu paylaşımında bulunmaktadır. Ortak bir paylaşım içerisinde olan video oyunu kullanıcıları arasında gerek bilgisayar oyunları gerekse VR gibi konsol oyunlarının icrası sırasında ortak bir jargon oluşmaktadır. Oyunların belirli bir süre içerisinde oynanması ve galibiyet hedeflendiği için oyunun oynanma sırasında oyuncular arasında belirli kısaltmalar kullanılmaktadır. Bu nedenle oyuncular arasındaki iletişim kısaltmakta ve kendi aralarında bir iletişim gerçekleştirilmektedirler. VR oyunlarının ve bu bağlamda video oyunlarının kazanma, galibiyet hedefleri ve bu hedefler doğrultusunda dil kullanımında farklılıklar olduğu tespit edilmiştir. Sanal gerçeklik oyunlarının fiziksel bir aktivite olması hem oyuncuların enerji fazlalığını atmaya sağlamakta hem de psiko-motor ve fiziksel gelişimi de etkilemektedir. Sanal gerçeklik takım oyunlarında ekip arkadaşını oyun dünyası evreninde düşman, zombi, yaratık vb. faktörlerden kurtarmak gerçekte yaşanmış gibi galibiyet ve başarı duygusu yaşatmaktadır. Bu bağlamda sanal gerçeklik kullanıcıları arasında ortak bir paylaşım ve etkileşim söz konusudur. VR oyunlarındaki sanal dünyada video oyunlar sayesinde dünyanın birçok yerine gitme deneyimine sahip olun-

maktadır. VR gözlükleri sanal pasaport haline dönüşmektedir. VR kullanıcısı evinde bulunurken bir yandan Antarktika'da kayak deneyimi sağlayabilmektedir. Kültürel tarihi lokasyonların tanıtımı ve aktarımında önemli bir role sahip olabilecek VR teknolojisi, disiplinler arası çalışma yürütülerek kültüre farklı bir bakış açısı sağlanabilecektir. VR oyunlarının ve teknolojisinin kültür aktarımı ve tanıtımındaki rolü çalışma içerisinde yer verilmiştir. Video oyun folkloru bağlamı dışında VR teknolojisini kültürel mirasın aktarımı unsurunda müzecilik faaliyetlerinde, kaybolmuş mesleklerin tekrar canlandırılmasında, sözlü veya yazılı anlatıların (halk hikâyeleri, destan, masal vb.) yer verilmesi ya da anlatılarda bulunan kahramanlara yer verilmesi Türk kültürünün globalde tanıtılmasına ve aktarılmasına neden olacaktır.

Kaynakça

- Adorno, Theodor W. (2005). *Minima Moralia, Sakatlanmış Yaşamdan Yan-sımlar*. Çev. Orhan Koçak & Ahmet Doğukan. İstanbul: Metis Yayınları.
- And, Metin (2022). *Oyun ve Bügü, Türk Kültüründe Oyun Kavramı*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Bakardjieva, Maria (2003). "Virtual Togetherness: An Everyday-life Per-spective". *Media, Culture & Society*, 25(3): 291-313.
- Bascom, William R. (2005). "Folklorun Dört İşlevi". Çev. Ferya Çalış. *Halkbi-liminde Kuramlar ve Yaklaşımlar*. Ed. M. Öcal Oğuz ve Selcan Gülçayır. Ankara: Geleneksel Yayınları.
- Binark, Mutlu ve Bayraktutan Sütcü, Günseli (2008). "Silkroad Online'da Sanal Cemaat İnşası ve Türk Klan Kimliği". *İnet-tr'08-XIII İnternet Kon-feransı Bildirileri*, 105-114.
- Boratav, Pertev N. (1994). *100 Soruda Türk Folkloru*. İstanbul: Gerçek Yayı-nevi.
- Büyükokutan Töret, Aslı (2020). "Kent Kökenli Kadın Eğlencelerine Yeni Bir Örnek: Kerem'le Kız Kıza". *Folklor/Edebiyat*, 26(103): 647-670.
- Caillois, Roger (1961). *Man, Play and Games*. Trans. Meyer Barash. New York: The Free Press of Glencoe.
- Dundes, Alan (2005). "Halk Kimdir". Çev. Metin Ekici. *Halkbiliminde Kuram-lar ve Yaklaşımlar*. Ankara: Millî Folklor Yayınları.
- Durgut, Doğukan vd. (2022). "Sanal Gerçeklik (VR) Yaklaşımı ile Geliştirilen Dijital Oyun Uygulamasının Doğruluk Analizi". *Bilgisayar Bilimleri ve Teknolojileri Dergisi*, 3(2): 19-27.

- Düzgün, Dilaver (2019). “Halk Kültürü Değişmeleri ve Bir Alan Araştırması”. *Millî Folklor*, 124: 62-74.
- Ekici, Metin (1999). “Halk, Halk Bilimi ve Halk Bilgisi Üzerine Bir Deneme”. *Millî Folklor*, 12: 2-8.
- Gaddis, Tony (1998). “Virtual Reality in The School”. *Virtual Reality And Education Laboratory*. Greenville NC: East Carolina University.
- Huizinga, Johan (2006). *Homo Ludens: Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme*. Çev. Mehmet Ali Kılıçbay. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Kızıldağ, Hasan (2021). “Oyunun ve Oyuncağın Evrimi: Siber Çağda Video Oyunları ve Çocuk”. *O Piti Piti Karamela Sepeti, Çocuk Folkloru Kitabı*. Ed. Nursel Uyaniker ve Berna Ayaz. Çanakkale: Paradigma Akademi.
- Malinowski, Bronislaw (1945). *The Dynamics of Culture Change -An Inquiry into Race Relations in Africa*. Trans. Phyllis M. Kaberry. London: New Haven Yale University Press.
- Ogawa, Tokio et al. (2021). “The First-Person VR System Augmenting Folklore Experiences”. *2021 Nicograph International (NicoInt)*. IEEE, 82-85.
- Ong, Walter J. (2013). *Sözlü ve Yazılı Kültür, Sözü'nün Teknolojileşmesi*. Çev. Sema Postacıoğlu Banon. İstanbul: Metis Yayınları.
- Öngen, Demet (1991). *Okul Öncesi Çağdaki Çocukların Oyun Konusundaki Toplumsal-Bilişsel Davranış Örüntüleri ile Oyun Materyalleri Arasındaki İlişki*. Yüksek Lisans Tezi. Ankara: Ankara Üniversitesi.
- Özdemir, Nebi (2004). “Eğlence Müze İlişkisi ve Türk Eğlence Geleneği Araştırma Uygulama Merkezi”. *Somut Olmayan Kültürel Mirasın Müzelenmesi Sempozyum Bildirileri*. Ankara: Gazi Üniversitesi THBMER Yayınları, 152-169.
- Özdemir, Nebi (2006). *Türk Çocuk Oyunları, C.2*. Ankara: Akçağ Yayınları.
- Özdemir, Nebi (2008). *Medya, Kültür ve Edebiyat*. Ankara: Geleneksel Yayınları.
- Özdemir, Nebi (2022). *Cumhuriyet Dönemi Türk Eğlence Kültürü*. Ankara: Akçağ Yayınları.
- Shehade, Maria & Stylianou Lambert, Theopisti (2020). “Virtual Reality in Museums: Exploring the Experiences of Museum Professionals”. *Applied Sciences*, 10(11): 1-20.
- Swingewood, Alan (1998). *Cultural Theory and the Problem of Modernity*. London: Bloomsbury Publishing.

URL-1: “Elektronik Beyin”. <https://sozluk.gov.tr/> (Erişim: 01.01.2024).

URL-2: “Virtuality Reality”. <https://startupteknoloji.com/sanal-gerceklik-vr-ile-gercegin-otesine-yolculuk/> (Erişim: 02.01.2024).

URL-3: <https://www.apple.com/apple-vision-pro/> (Erişim: 02.01.2024).

URL-4: https://store.steampowered.com/app/1222670/The_Sims_4/ (Erişim: 02.01.2024).

URL-5: www.itnetwork.com.tr/ar-ve-vr-teknolojileriyle-dijital-tat-ve-ko-ku-alabilecek-miyiz/ (Erişim: 03.01.2024).

URL-6: <https://www.disneymoviesvr> (Erişim: 07.01.2024).

URL-7: <https://www.xperiencevrstation.com/> (Erişim: 11.01.2024).

URL-8: <https://www.instagram.com/xpvrstation/> (Erişim: 11.01.2024).

EK

1. Sözlü Kaynaklar Listesi

KK-1: Burak Okyar, İstanbul, 2001, Ünv. Öğrencisi. Xperience VR Station Çalışanı (Görüşme: 10.01.2024).

KK-2: Deniz Sirkecioğlu, Antalya, 1998, Mühendis (Görüşme: 10.01.2024).

KK-3: Berkтуğ Şenbucak, Denizli, 1998, Mühendis (Görüşme: 10.01.2024).

KK-4: Hazal Aslan, Sivas, 1999, Ünv. Öğrencisi (Görüşme: 14.01.2024).

KK-5: Asya İlayda Gün, Aydın, 2000, Ünv. Öğrencisi (Görüşme: 14.01.2024).

KK-6: Canberk Özkan, Bilecik, 1999, Ünv. Mezunu (Görüşme: 15.01.2024).

KK-7: Berke Eskikent, İstanbul, 1998, Ünv. Mezunu (Görüşme: 15.01.2024).

“COPE–Dergi Editörleri İin Davranıř Kuralları ve En İyi Uygulama İlkeleri” ereve-sinde ařađıdaki beyanlara yer verilmiřtir:

Yazarın Notu: Bu makale Prof. Dr. Aslı Bykokutan Tret danıřmanlıđında hazırlanan “Kent ve Grup Folkloru Bađlamında Eskiřehir’de Oynanan Dijital Oyunlar” bařlıklı yksek lisans tezinden retilmiřtir.

Teřekkr: Tez danıřmanım Prof. Dr. Aslı Bykokutan Tret’e teřekkr ederim.

Etik Kurul Belgesi: Eskiřehir Osmangazi niversitesi Etik Kurulu, 11.10.2023 tarih ve E-64075176-050.01.2300203197 sayılı belge.

ıkar atıřması Beyanı: Bu makalenin arařtırması, yazarlıđı veya yayınlanmasıyla ilgili olarak yazarın potansiyel bir ıkar atıřması yoktur.

The following statements are made in the framework of “COPE–Code of Conduct and Best Practices Guidelines for Journal Editors”:

Author’s Note: This article was produced from the master’s thesis titled “Digital Games Played in Eskiřehir in the Context of Urban and Group Folklore” prepared under the supervision of Prof. Dr. Aslı Bykokutan Tret.

Acknowledgments: I would like to thank my thesis advisor, Prof. Dr. Aslı Bykokutan Tret.

Ethics Committee Approval: Eskiřehir Osmangazi University Ethics Committee, document dated 11.10.2023 and numbered E-64075176-050.01.2300203197.

Declaration of Conflicting Interests: The author has no potential conflict of interest regarding research, authorship or publication of this article.