



DİJİTAL OYUNLARDA TARİHİ VE KÜLTÜREL DOKUNUN TOPLUMA YANSITILMASI*

REFLECTING HISTORICAL AND CULTURAL HERITAGE IN DIGITAL GAMES TO SOCIETY

Berk SAVİ¹, Serkan İLDEN²

1. Dr. Öğrencisi, Kastamonu University,
berksavi@gmail.com, <https://orcid.org/0000-0002-2526-9167>
2. Prof. Dr., Kastamonu University,
serkanilden@kastamonu.edu.tr,
<https://orcid.org/0000-0002-9347-3733>

Makale Türü
Araştırma Makalesi

Article Type
Research Article

Başvuru Tarihi/Application Date
31.10.2024

Yayına Kabul Tarihi/Acceptance Date
17.03.2025

DOI
10.20875/makusobed.1576717

*Bu çalışma, 1. yazarın “Çok oyunculu strateji oyunlarında Türk prototipinin irdelenmesi” başlıklı tez çalışmasının belirli noktalarına dayanmaktadır.

Öz

Dijital oyunlar, içeriklerinde yer alan karakterler, mekanlar ve temalar aracılığıyla tarihsel ve kültürel değerleri topluma yansıtmaya potansiyeline sahiptir. Türkiye’de bu alanda üretilen oyunlar henüz sınırlı olsa da gelişme göstermektedir. Bu çalışmada, dijital oyunların tarihsel ve kültürel unsurları nasıl aktardığı incelenmiştir. Özellikle, dijital oyunların, bazen bilinçli bir şekilde eğitici bir tavır sergilediği, bazen de bilinçaltında bilgi birikimi oluşturmayı hedeflediği gözlemlenmiştir. Araştırmada, tarihsel olayların ve kültürel dokuların oyunlar aracılığıyla aktarılmasının etkileri değerlendirilmiş ve mevcut yaklaşımlar incelenmiştir. Çalışma, dijital oyunların kültürel bir iletişim aracı olarak önemini vurgulamakta ve bu alanda daha fazla üretimin teşvik edilmesi gerektiğini ortaya koymaktadır.

Anahtar Kelimeler: Dijital Oyunlar, Tarihsel Değerler, Kültürel Aktarım, Bilinçaltı Bilgi Birikimi, Dijital Kültür, Oyun Tasarımı, Kültürel İletişim, Türkiye Oyun Sektörü.

Abstract

Digital games have the potential to reflect historical and cultural values to society through their characters, settings, and themes. While games produced in this field in Turkey are still limited, the industry shows signs of growth. This study examines how digital games convey historical and cultural elements. It has been observed that digital games sometimes adopt an intentionally educational approach, while at other times aim to build knowledge subconsciously. The research evaluates the impact of conveying historical events and cultural textures through games and reviews existing approaches. The study highlights the importance of digital games as a medium of cultural communication and emphasizes the need to encourage further production in this domain.

Keywords: Digital Games, Historical Values, Cultural Transmission, Subconscious Knowledge Accumulation, Digital Culture, Game Design, Cultural Communication, Turkish Gaming Industry.

Bu makaleye atıfta bulunmak için:

Savi, B. ve İlden, S. (2025). Dijital oyunlarda tarihi ve kültürel dokunun topluma yansıtılması. *MAKU SOBED*, (41), 139-153.
<https://doi.org/10.20875/makusobed.1576717>

EXTENDED SUMMARY

Research Problem

This study aims to examine how historical and cultural elements are represented in digital games and their broader impact on society. It investigates how digital games integrate historical and cultural narratives and how these representations influence players' understanding, perception, and knowledge of history and culture. The study also considers the implications of these portrayals for both game developers and educators, emphasizing the role of digital games as cultural and educational artifacts.

Research Questions

How do digital games incorporate historical and cultural narratives?

What is the impact of these narratives on players' understanding of history and culture?

How do players perceive the authenticity and educational value of historical and cultural elements in digital games?

How do different game genres shape players' perception and learning of historical and cultural narratives?

Literature Review

The literature review examines previous studies on the incorporation of historical and cultural themes in digital games. It discusses the educational potential of games, the accuracy of historical representation, and the broader cultural impact of gaming. Research suggests that digital games can serve as immersive educational tools, enhancing players' engagement with history and culture. However, the accuracy of these representations varies, which in turn affects their perceived authenticity and educational value. Some studies highlight how games that blend historical accuracy with interactive storytelling can deepen engagement and learning. However, concerns remain regarding historical distortions and the reinforcement of cultural stereotypes in digital media. Moreover, research on online multiplayer games suggests that social interaction in games significantly affects the perception of cultural values, as players engage with cooperative and competitive dynamics that mirror real-world social structures.

Methodology

This research employs a qualitative approach, using case studies of digital games that prominently feature historical and cultural narratives. The study includes content analysis of selected games, surveys with players, and interviews with game developers to understand design intentions and audience reception. The data analysis identifies patterns in how historical and cultural narratives are presented and assesses their effects on players' perceptions and understanding. The study considers both mainstream and independent games to ensure a comprehensive examination of diverse representation approaches. Additionally, this research investigates how various game genres, such as strategy, role-playing, and online multiplayer games, contribute to the learning and transmission of historical and cultural values.

Results and Conclusions

Findings indicate that digital games frequently mix historical facts with fictional elements to create compelling narratives. While this enhances player engagement, it can also lead to misconceptions about historical events and cultural practices. Many players appreciate the educational potential of digital games, particularly when developers incorporate research-based historical elements. However, concerns persist about the oversimplification or misrepresentation of history, which can influence how players perceive different cultures and time periods. The study concludes that while digital games hold significant potential as educational tools, they require careful design to balance entertainment with historical accuracy. Furthermore, different game genres present varying degrees of historical and cultural engagement—while strategy games may emphasize historical accuracy and decision-making, narrative-driven role-playing games can foster empathy and a deeper understanding of diverse cultural experiences.

Implications

The research suggests that game developers should collaborate with historians, cultural experts, and educators to ensure historically and culturally accurate game design. This would enhance both the entertainment value and educational potential of games, providing players with more meaningful and accurate historical experiences. Educators can also integrate digital games into curricula as supplementary tools, provided that they help students critically evaluate game content. Future research could explore the long-term effects of digital games on historical knowledge retention and cultural awareness, as well as how emerging technologies such as virtual and augmented reality could enhance historical storytelling in digital gaming. Additionally, given the impact of online multiplayer games on social values, future studies could investigate how cooperative and competitive gaming environments contribute to the reinforcement of societal norms and behaviors.

1. GİRİŞ

Teknolojinin ilerlemesi ile görsel sanatlar ve tasarımda farklı disiplinler ortaya çıkmıştır. Dijital araçların gelişimi ve sanatçıların oyunlar üzerindeki etkisiyle, video oyunlarındaki kültürel izlenimler, 1950'lerden beri süregelen eğlence ve reklam amacının ötesine geçerek bir aktarım diline dönüşmüş ve sanatsal değer kazanmıştır. Video oyunlarındaki en belirgin kültürel aktarımlar, yapısal formlar ve tarihsel kurgular üzerinden gerçekleşmektedir. Genellikle tarihsel serüvenleri savaş anlatılarıyla ele alan bu oyunlar, gerçekçi bir yaklaşımla oyunculara sunulurken hem savaş tarihi hem de stratejik düşünme konusunda bilgi birikimi sağlamaktadır. Bu üslup, yalnızca dijital çağda ortaya çıkmış bir yöntem değildir; tarih öncesi dönemlere kadar uzanmakta ve geçmişten günümüze savaş kültürünü ve bilgilerini topluma oyunlar aracılığıyla aktarmaktadır. Böylece, geleneksel eğitim yöntemlerini sıkıcı bir formdan çıkarıp aktif ve etkileşimli bir forma dönüştürmektedir. Yüzyıllar içinde gelişen yöntemler, teknolojiler ve imkanlar, oyunların hem içeriğini hem de görselliğini zenginleştirmiş ve yeni disiplinlerin ortaya çıkmasına olanak tanımıştır.

“Savaş oyunlarının tarihi en az insanlık ve savaş tarihi kadar eskidir. İlk savaş oyunları, Darby’ye göre, günümüzün masaüstü oyunlarına benzeyen, kemik ve ahşap gibi materyallerin kullanıldığı oyunlardı. Günümüzde oynanmaya devam eden satranç, harekete geçmek, saldırmak, savunmak ve düşmanı (öteki oyuncuyu) şaşırtmakla ilgilidir” (Sayılğan, 2017).

Stratejik düşünceyi geliştirme, zekâ gelişimi sağlama ve görsel estetik anlayışını ileri taşıma potansiyeline sahip birçok oyun türü bulunmaktadır. Bu oyunlar, türlerine göre sınıflandırılarak farklı kategorilerde yer almakta ve kendi alanlarında dikkat çekici üretimlere dönüşmektedir. Sanat ve tasarım öğelerinin gerçeklikle ilişkilendirilmesi, tarihsel yapısal değerlerin ve serüvenlerin zaman ile mekân ilişkisi içerisinde görsel ve dinamik bir biçim kazanması, dijital oyunların hikâye anlatımı, görsel tasarım ve oyun mekanikleri gibi disiplinlerin oluşumuna zemin hazırlamıştır. Her ulusun, kendi etnik değerlerini yansıtan dijital oyunlar üretmesi önemlidir. Aynı zamanda, gelişmekte olan ülkelerin de kendi kültürel öğelerini içeren oyun prodüksiyonları gerçekleştirmesi, dijital oyun sektöründe varlık gösterebilmeleri açısından gereklidir. Bu durum, toplumların dijital oyunları bireysel ya da çok oyunculu bir sosyal etkileşim aracı olarak kullanmasından kaynaklanmaktadır. Günümüzde bilgisayarlar, tabletler ve akıllı cihazlar gibi çoğu teknoloji ürünü, dijital ve mobil oyunları çalıştırmaya uygun işletim sistemleriyle tasarlanmaktadır. Bu cihazların çeşitli platformlarda çalışabilir olması, oyunların kullanıcı kitlesini genişletmekte ve dijital oyun sektörüne yeni olanaklar sunmaktadır.

Dijital oyunlar, yalnızca eğlenceli vakit geçirme araçları değil, aynı zamanda toplumsal değerlerin edinilmesi ve sosyal etkileşimin geliştirilebilmesi için önemli bir platform sunmaktadır. Çevrim içi oyunlar, oyuncular arasında takım çalışması, liderlik, empati ve stratejik düşünme gibi toplumsal değerlerin aktarılmasında kritik bir rol oynar. Bu makale, dijital oyunların toplumsal değerleri nasıl aktardığını ve bu değerlerin sanal ortamdan gerçek dünyaya etkilerini incelemeyi amaçlamaktadır. Literatür taraması ve güncel araştırmalar ışığında dijital oyunların sosyal dinamikleri, toplumsal normlar ve değerlerin oyun ortamında nasıl inşa edildiği ele alınacaktır.

2. DİJİTAL OYUNLARDA TARİHİ DOKU VE KÜLTÜR

Dijital oyunların gün geçtikçe kazandığı yükselen ivme, sanat disiplinlerini içinde barındırarak yenilikler ve yaratıcı içerikler ile yapıtlar oluşturulmasına olanak sağlamaktadır. Pozitif yönlerine ağırlık verilerek oyunların geliştirilmesi ve toplumsal aktarımların inşa edilmesinde dijital oyunların ve içerisindeki sanat disiplinlerinin kullanılmasının kaçınılmaz hale geldiği söylenebilmektedir. Bu bağlamda dijital oyunların sanat yapıtı olup olmadığı tartışmasının ortadan kaldırılması ve kesin karara varılması gerekmektedir. Ancak her dijital oyunun içerisinde sanatçı veya sanatsal disiplinlerin yer almaması değişkenliğe sebep olmaktadır. Dijital oyunların form, biçim, içerik, kurgu ve birçok açıdan sanatsal değerleri olması ve onların özgün üsluplarla sanatçıların elinden çıkması oyunları bir sanat yapıtına dönüştürmektedir.

“Gallow (2006, s. 107) sanatçılar tarafından gerçekleştirilen oyun değişikliklerinin genellikle değişime uğratılan oyunun kurallar sistemini tamamen ortadan kaldırdığını ve böylece onu bir oyun olmaktan çıkarttığını vurgular. Bu söylemi her ne kadar dijital oyun sektöründeki sanatçıları desteklese de günümüzde değişkenler çok fazladır. Paralel bir biçimde dijital sanat küratörü Domenico Quaranta (2006, s. 299) da oyun sanatçılarının dijital oyunları oyunsal yönleri ile değerlendirmek yerine onları içlerinden yapıtlarında kullanabilecekleri ‘objeler’ alabilecekleri birer ilham kaynağı olarak gördüklerini savunur” (Sezen, 2013).

Oyun geliştirme sürecinde sanat ve tasarım departmanı, konsept sanatçıları/tasarımcıları (concept artists/designers), karakter sanatçıları (character artists), çevre sanatçıları (environment artists) ve teknik sanatçılar (technical artists) gibi uzmanlardan oluşan geniş bir ekip tarafından yönlendirilir. Bu ekip, oyunun estetik yönünü oluştururken, prodüksiyonun diğer aşamalarına da doğrudan etki eder. Ancak, oyun geliştirme sürecinde sanat departmanının katkıları yalnızca görsellikle sınırlı değildir. Bir oyunun sanatsal değerini belirleyen asıl faktör, onun oynanış (gameplay) sistemleri ve etkileşim tasarımıdır.

Oyun tasarımı perspektifinden bakıldığında, bir oyunun sanat olarak değerlendirilmesi, yalnızca görsel kalite veya sanatsal stil ile değil, aynı zamanda mekanik tasarımı ve oyuncuya sunduğu deneyimle de ilgilidir (Salen & Zimmerman, 2004). Örneğin, minimalist grafiklere sahip ancak güçlü anlatım teknikleri ve mekanik derinliğiyle öne çıkan *Thomas Was Alone* (Bithell, 2012) veya oyuncunun etik kararlarını mekanik bir sistemle ilişkilendiren *Papers, Please* (Pope, 2013) gibi oyunlar, sanatsal etkiyi sadece görsellikle değil, oyun tasarımı yoluyla da oluşturur.

Oyun teorisyeni Jesper Juul (2005), dijital oyunları sanat olarak değerlendirirken geleneksel sanat anlayışından farklı bir metodolojiye ihtiyaç duyulduğunu vurgular. Bu bağlamda, oyun geliştirme sürecinde sanat ve tasarım ayrımını doğru yapmak önemlidir. Sanat departmanının çalışmaları bir oyunun görsel kimliğini oluştururken, oynanış mekanikleri ve sistem tasarımı oyunun esas sanatsal değerini belirleyen unsurlardır. Bu yüzden, oyunları yalnızca görsellik üzerinden değerlendirmek, interaktif medya olarak taşıdıkları sanatsal potansiyeli göz ardı etmek anlamına gelir.

Dijital oyunlar, konsept sanatı, görsel tasarım ve işitsel sanat unsurlarından faydalanarak bir ulusun veya milletin kültürel değerlerini vurgulamak için etkili bir araç olarak kullanılabilir. Örneğin, 2000'li yılların popüler oyunlarından 'Red Alert' ve 'Age Of Empires' gibi yapımlarda, konsept sanatçılarının ve oyun yazarlarının iş birliğiyle ulusların kültürel değerlerine ve tarihsel bilgilere hikâye anlatımı yoluyla yer verildiği görülmektedir. Bu özellikler, oyunların kültürel ve tarihsel aktarım aracı olarak kullanılabileceğini göstermektedir. Kültürel ve sanatsal öğeler tüm oyun türlerinde etkili bir şekilde kullanılabilir. Bu çalışmada özellikle incelenen türler arasında strateji temelli olan gerçek zamanlı strateji (RTS) ve sıra tabanlı strateji (TBS) oyunları yer almaktadır. Ancak, bu türlerle sınırlı kalmaksızın dijital oyunlar, geniş bir yelpazede kültürel ve tarihsel değerleri aktarma potansiyeline sahiptir. (Resim: 1,3,4).

Resim 1. 'Red Alert 2' dijital oyun kesiti



Kaynak: Westwood Studios, EA Pacific (23 Ekim 2000)

'Red Alert 2' içerisinde Eyfel Kulesi'nin yer aldığı bir sahnede, kulenin detaylıca işlendiği ve oyuncuya isometrik bir bakış açısıyla sunulduğu görülmektedir. Bu aksonometrik perspektif, geleneksel Asya sanatında ve minyatürlerde sıkça rastlanan bir teknikle benzerdir. Oyunda Eyfel Kulesi'nin tarihi özellikleri ve coğrafi konum bilgileri bilimsel verilerle harmanlanarak oyunculara aktarılmıştır. 'Red Alert' serisi, bu üslubu hem kalıcı bir görsel etki yaratmakta hem de tarihi bir aktarım sunmaktadır. Buna paralel olarak, Türk sanatçı Tarık Tolunay'ın gazete ve mizah dergilerinde çizerek yaptığı işlerden ilhamla ürettiği NFT formatındaki eserleri, bu formun çağdaş bir örneği olarak değerlendirilebilir.

Resim 2. ‘Fractal İstanbul – Haydarpaşa Panorama’



Kaynak: Tarık Tolunay, Dijital Çizim Tekniği (Yüksek Gramajlı Kâğıt Üzerine Baskı), 2019.

Oyunun parçası olmamakla birlikte, ‘*Fractal İstanbul – Haydarpaşa Panorama*’ isimli eser, özellikle ‘*Age Of Empires*’ ve ‘*Red Alert*’ serisindeki biçim ve yapısal formun iyileştirmiş bir kesiti gibi görüldüğü söylenebilir (Resim 2).

Tolunay’ın çizimlerinde görüldüğü üzere, yapısal ve kültürel formların coğrafi özelliklerle biçimlendirdiği görseller, etnik bir temele dayanmaktadır. Bu bağlamda, etnik formların oluşumunda coğrafi, kültürel ve diğer sosyokültürel değerlerin etkili olduğu anlaşılabılır. Gelecekte, etnik değerlerin yer aldığı dijital oyunların üretilmesinin bir gereksinim haline dönüşeceği öngörülmektedir. Teknolojinin gelişimiyle birlikte bu durumun bir gereklilik olarak kabul edilmesinin başlıca sebepleri, sanatı dönüştürmekte ve hem sanatçıyı hem de kullanıcıyı sürece dahil etmektedir. Dijital çağın içine doğmuş ve hem insanlar hem de teknolojik cihazlarla interaktif ilişkiler kuran kuşakların gelişiminde dijital oyunların etkisi göz ardı edilemez. Bu gereksinimi karşılayan bir örnek, ABD merkezli dijital oyun firmalarından Firaxis Games’in gerçekleştirdiği çalışmadır. Firaxis, gençlerin toplumsal değerleri oyunlar aracılığıyla öğrenebileceğini ortaya koyan bir projeye imza atmıştır. Bu doğrultuda, *GlassLab* ve *Take-Two Interactive* ortaklığıyla, “*Civilization*” adlı oyun serisine yenilik getirilmiş ve “*CivilizationEDU*” isimli oyun 2016 yılının ikinci yarısında indirilebilir hale getirilmiştir. Bu oyun, kâr amacı gütmeksizin 2017 güz döneminde okullarda kullanılmak üzere bir eğitim materyali olarak sunulmuştur (Seppala, 2016).

Sanat ve tasarım, toplum ile birey arasındaki ilişki ve etkileşimleri ele alan ve bu bağlamda ortaya çıkan sonuçları inceleyen disiplinler olarak değerlendirildiğinde, dijital oyunların toplumsal ilişkileri gözetenek yenilikçi yaklaşımlar sergilemesi gerektiği söylenebilir. “*CivilizationEDU*” örneği, dijital oyunların toplumsal değerlerin aktarılmasında nasıl etkili bir araç olabileceğini göstermektedir. Toplumsal değerlerin inşası, dijital oyunlar aracılığıyla kültürel ve tarihsel öğelerin aktarılmasında önemli bir araç olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu bağlamda, Red Alert ve Age of Empires gibi strateji odaklı oyunlar, görsel olarak zengin ve hikâye anlatımı açısından güçlü içerikleriyle bu aktarımı desteklemektedir. Ancak bir oyunun, belirli bir ülkenin veya coğrafyanın kültürel ve etnik değerlerini yansıtmaması için o bölge tarafından üretilmiş olması gerekmez. Video oyunları, sinema gibi, küresel bir kültürel yapıdan beslenir ve çeşitli kültürel etkileri bir araya getirir (Wikipedia Contributors, t.y.). Örneğin, Japonya merkezli Irem Software Engineering tarafından 1981’de üretilen orijinal Red Alert, altı farklı ülkenin kültürel ve coğrafi özelliklerini bir araya getirerek küresel temsiller sunmuştur (Irem Software Engineering, 1981). Serinin ikinci oyunu ise ABD’de geliştirilmiş ve görsel estetikle tarihi bağlamı birleştirerek geniş bir kitleye hitap etmiştir (Arcade Longplay, t.y.). Benzer şekilde, ABD kökenli Age of Empires serisi de tarihsel ve stratejik temaları küresel bir bağlamda işleyerek, tek bir ulus veya coğrafya yerine çoklu kültürel bağlamlar yaratmıştır. Bu örnekler, video oyunlarının sadece ulusal ya da bölgesel bir bakış açısını yansıtmakla kalmayıp, farklı kültürler arasındaki etkileşimi artırma potansiyeline sahip olduğunu göstermektedir. Dijital oyunlar, toplumsal değerlerin küresel izleyici kitlesine sunulmasında yenilikçi bir araç olarak değerlendirilebilir.

Resim 3. ‘Red Alert 2’ Dijital oyun kesiti



Kaynak: Westwood Studios, EA Pacific (23 Ekim 2000)

Dikili taş türlerinden olan Washington Anıtı’nın bir oyuna eklenerek, oyun içerisinde onu savunmaya yönlendirmesi, oyuncuda toplumuna ait değerleri savunma güdüsünü kazandıran bilinç altı bir bilgi birikimi oluşturmaktadır. Bu durum, oyuncuya oynadığı oyunda bu değerleri korurken, gerçek hayatta da bu değerleri koruma gerekliliğini yansıtmaktadır. Bu bağlamda, diğer ulusların da dijital oyunlara yapacakları yatırımları artırarak, yeni kuşaklara toplumsal değerleri aktarabilme potansiyeline sahip oldukları söylenebilir.

Resim 4. ‘Red Alert 2’ Dijital oyun kesiti



Kaynak: Westwood Studios, EA Pacific (23 Ekim 2000)

‘Red Alert 2’ adlı strateji oyunundan bir sahneyi gösteren bu görselde (Resim 4), Özgürlük Anıtı’nı savunan askerler ve anıta yaklaşan saldırı birimleri yer alır. Özgürlük Anıtı’nın bu tür bir strateji oyununda korunması gereken bir hedef olarak sunulması, yapının kültürel ve tarihi değerini vurgulamakta ve oyunculara, toplumsal değerlere dair koruma içgüdüğü aşılamaktadır. Bu tür bir öge, oyuncuya verilen görevin yalnızca stratejik bir hedefi değil, aynı zamanda kültürel sembolizmi de içermesi nedeniyle, oyuncunun görev bilincini güçlendirir.

Benzer bir biçimde, Civilization VI oyununda Kanuni Sultan Süleyman'ın bir tasviri olan Suleiman karakteri dikkat çekmektedir. Osmanlı İmparatorluğu'nun güçlü bir sultanı olan Süleyman'ın karakter tasarımı, dönemin kıyafetleri, mimarisi ve kültürel motifleriyle oyuna aktarılmıştır. Bu unsurlar, özellikle genç Türk oyuncular için tarihsel ve kültürel bağları kuvvetlendiren bir araç olarak hizmet edebilir. Oyunda tasarlanan mekân, kostüm ve karakterlerin gerçekçi bir yaklaşımla sunulması, oyuncuların tarihi bir figürle bağ kurmalarını ve kendi kültürel miraslarına dair farkındalık kazanmalarını sağlar.

Resim 5. 'Civilization VI- Gathering Storm', Suleiman karakteri üç boyutlu modelleme görüntüsü



Kaynak: Stephanie Gitlin, (2016)

Suleiman karakterinin kıyafet tasarımındaki detaylar, Kanuni Sultan Süleyman döneminin ihtişamını ve Osmanlı İmparatorluğu'nun kültürel zenginliğini başarılı bir şekilde yansıtmaktadır. Karakterin kıyafetinde kullanılan ipek dokusu, sadece Osmanlı İmparatorluğu'nun sanata ve estetiğe verdiği önemi değil, aynı zamanda bu dönemdeki ekonomik refah ve lüks yaşam standardını da ifade eder. İpeğin kendine has dokusu, kıyafete yumuşak bir parlaklık kazandırarak göz alıcı bir zarafet katar. Bunun yanı sıra, kıyafetteki yeşil ve altın tonları, dönemin zenginliğini, gücünü ve hükümlanlık ifadesini destekleyen simgesel renkler olarak dikkat çeker. Yeşil, İslam dünyasında huzur ve refahın rengi olarak görülürken, altın tonları imparatorluğun zenginlik ve gücünü temsil eder. Bu renk kombinasyonu, karakterin kıyafetinde sadece estetik bir tercih değil, aynı zamanda bir mesaj aracı olarak kullanılmıştır.

Kumaş üzerindeki işlemler, Osmanlı kültürüne ait geleneksel Türk motiflerinden esinlenmiştir. Bu motifler, sanat ve zanaatın Osmanlı toplumundaki yerini ve önemini vurgular. Osmanlı sanatı, özellikle çini, halı ve tekstil ürünlerinde yer alan kendine özgü süslemeleriyle tanınır. Suleiman'ın kıyafetindeki detaylar da bu motiflerin oyunda yeniden hayat bulmasını sağlar. Bu işlemler sayesinde, kıyafet tasarımı bir yandan Osmanlı estetik anlayışını yansıtırken, diğer yandan da karakterin tarihsel bağlamını güçlendirir. Başındaki kavuk, Osmanlı padişahlarının sembolü olarak bilinen ve sadece imparatorluk ailesine özgü olan bir başlık türüdür. Bu tasarım, oyun içerisindeki Suleiman karakterine otoriter bir hava katmakta ve tarihi bir otantiklik sunmaktadır. Kavuk, imparatorluk gücünün ve Osmanlı hanedanının prestijinin bir simgesi olarak kullanılmıştır.

Kanuni Sultan Süleyman'ın tarıma verdiği önem, oyunda ekonomik kazanımlar üzerinden somutlaştırılmıştır. Osmanlı İmparatorluğu, tarım ve toprak düzenine büyük önem vermiş bir imparatorluk olarak bilinir. Oyunda bu önem, Sultan Süleyman karakteri üzerinden tarım gelirlerinin diğer uygarlıklara kıyasla daha yüksek tutulmasıyla yansıtılmaktadır. Bu özellik, oyunculara Osmanlı İmparatorluğu'nun tarımsal üretimden elde ettiği refahı anlamaları için bir fırsat sunar. Oyundaki hikâye örgüsü, tarımdan elde edilen bu yüksek kazancı, Osmanlı toplumunun sürdürülebilir kalkınma modelinin bir parçası olarak sunar.

Ayrıca, oyunda ticaret sistemi de dönemin Osmanlı ekonomisinin genişleme ve büyüme stratejileri doğrultusunda ele alınmıştır. Suleiman karakterinin dönemi, Osmanlı'nın ticaret ağlarının genişlediği, yeni

pazarlara erişim sağladığı bir dönemi simgeler. Osmanlı, geleneksel ticaret rotalarını kontrol altında tutarken, diğer imparatorluklara kıyasla daha güçlü bir ticaret ağı kurmuştur. Oyunda bu durum, Suleiman karakterine verilen farklı bir ticaret sistemi ile gösterilmektedir. Karakter, sadece şehirler arası ticareti değil, aynı zamanda uluslararası ticareti de kontrol edebilme kapasitesine sahiptir. Oyundaki ticaret sistemine ek olarak, donanmaya bağlı olarak tasvir edilen pazar gemileri ve arabalar, görsel detaylarla bu ticari genişlemeyi temsil eder. Bu detaylar, oyuncuların Osmanlı İmparatorluğu'nun deniz ticaretindeki hakimiyetini ve ticari stratejilerini daha iyi anlamalarını sağlar.

Bu unsurlar bir araya geldiğinde, oyundaki Suleiman karakterinin kıyafetinden ekonomik kazanımlarına kadar her detay, Kanuni Sultan Süleyman dönemi Osmanlı İmparatorluğu'nun gücünü, zenginliğini ve genişlemeci politikasını yansıtan bir bütünlük oluşturur.

Resim 6. 'Civilization VI- Gathering Storm', Yeniçeri tasarımları



Kaynak: Fraxis Games (2019)

Bu görselde, Osmanlı İmparatorluğu'nun ünlü yeniçeri askerleri oyun içinde tasvir edilmiştir. Yeniçeriler, Osmanlı askeri sisteminin en prestijli birlikleri olarak bilinir ve burada karakteristik kıyafetleri ve silahlarıyla temsil edilmektedir. Görseldeki yeniçeri tasarımları, dönemin kıyafet detaylarını ve savaş kültürünü yansıtan unsurlar barındırır. Örneğin, yeniçerilerin geleneksel kıyafetlerindeki kırmızı tonlar, Osmanlı askeri üniformalarının göze çarpan renklerinden biridir. Başlarında taşıdıkları başlık, sadece Osmanlı ordusuna özgü bir semboldür ve imparatorluğun askeri güç yapısını vurgular.

Yeniçerilerin sakal biçimleri ve rütbelerinin, dönemin Osmanlı toplumu içinde statüyü yansıttığı görülmektedir. Bu detaylar, oyuncuya Osmanlı askeri düzeninin sosyal hiyerarşisine dair bir ipucu sunar. Ayrıca, kullanılan silahlar, Fatih Sultan Mehmet dönemine ait Şahi toplarının ve Osmanlı kadırgalarının tasarımlarını içerir. Şahi topları, Osmanlı'nın askeri üstünlüğünü gösteren önemli silah sistemlerinden biriydi ve bu detayların oyunda yer alması, tarihi doğruluğa verilen önemi gösterir.

Bu tür görsel detaylar, Osmanlı İmparatorluğu'nun askeri gücünü ve stratejik yeniliklerini oyuncuya daha iyi aktarmak için kullanılmıştır (Resim 6).

Resim 7. 'Civilization VI- Gathering Storm', Osmanlı kadırgası tasarımları



Kaynak: Fraxis Games (2019)

Bilhassa Türkiye’de dijital oyunlara ayrılan süreler bakıldığında, sosyal ilişkiler çerçevesinde dijital oyunlara olan ilginin artmakta olduğu gözlemlenmektedir. Bu artış, dijital oyunların yönlendirilmesine ve kültürel aktarımların farklı disiplinler aracılığıyla sağlanması gerektiğine işaret etmektedir. Ancak, bu noktada dijital oyunlar yalnızca bir araç değil, aynı zamanda küresel kültürün iç içe geçtiği ve birden fazla disiplinin birleşiminden doğan bir yapıdır. Oyunların bu yapısı gereği tarihsel ve kültürel bilgilerin aktarılması açısından oldukça etkili bir araç olduğu söylenebilir. Özellikle *Civilization VI* oyununda görüldüğü gibi, dijital oyunlar tarihsel ve kültürel bilgilerin aşılmasında etkili bir zemine sahiptir.

“Teknolojinin bugünkü kadar gelişmiş olmadığı 18 yıl önce Amerika’daki lise öğrencileri üzerine yaptığı araştırmada bile öğrencilerin eğitim süreçleri boyunca kitap okumaya ayırdıkları zamanın ortalama beş bin saati bulmazken, bilgisayar oyunlarında ise on bin saati geçtiğini ortaya koymuştur. Teknolojinin yayılma hızı ve Türkiye’nin teknolojik ürünlere hızlı adaptasyonu göz önüne alındığında günümüzde durum Türkiye için de benzerdir” (Süygün, 2019, s. 39).

Bu bulgular, dijital oyunların toplumsal değerlerin inşasında oynadığı rolü destekler niteliktedir.

Türkiye’de yapılan çalışmalar, dijital oyunlara ayrılan sürenin haftada 14 saatten fazla (günde ortalama 2 ile 5 saat arasında) olduğunu ortaya koymuş, ancak bu rakamlar zaman içinde değişiklik gösterebilir. Akbayır (2016) tarafından yapılan bir araştırmaya göre, Türkiye’de dijital oyunlara ayrılan ortalama süre 3,6 saat olarak tespit edilmiştir. Ancak, bu veri güncel olmayabilir ve daha yeni bir araştırma raporları bu süreyi güncelleyebilir. Bu sebeple dijital oyunların amaç ve hedeflerinin doğru yönlendirilmesi ve toplum ilişkilerinde çıkar elde edilmesi gerekmektedir. Türkiye’de dijital oyunlara ayrılan süreler, özellikle pandemi dönemiyle birlikte önemli bir artış göstermiştir. Acer’ın desteklediği Digital Report Türkiye’nin dijital oyun alışkanlıkları dosyasına göre, katılımcıların %35’i en fazla 1-2 saat oyuna zaman ayırırken, pandemi döneminde bu süre %69 oranında artmıştır ve oyunlara yapılan harcamalar %48 oranında yükselmiştir (Marketing Türkiye, 2020). Bu bulgular, dijital oyunların toplumsal değerlerin inşasında önemli bir araç olabileceğini göstermektedir. Özellikle "Civilization VI" gibi oyunlar, tarih ve kültürel bilgilerin oyunculara aktarılması için uygun bir zemin sunmaktadır. Ayrıca, 2020 yılında yapılan bir araştırmaya göre, Türkiye’de internet kullanımına ayrılan günlük süre 7 saat 29 dakikadır. (Destex Digital, 2020). Bu veriler, dijital oyunların günlük yaşamda önemli bir yer tuttuğunu ve bu alanda yapılacak çalışmaların toplumsal değerlerin aktarılmasında etkili olabileceğini göstermektedir. Sonuç olarak, dijital oyunların toplumsal değerlerin inşasında etkili bir araç olabileceği ve bu alanda yapılacak çalışmaların önem taşıdığı söylenebilir.

Aynı üslup ile birçok tarihi lideri bir oyun figürüne çevirerek dikkat çeken strateji tabanlı oyun üreticisi *Fraxis Games* çatısı altında yeniden yaratılan *CivilizationEDU*’nun başarısından, ABD’de yayımlanan bir haberde “öğrencilerin ilgisini çekmeye ve 21. yüzyılın temel becerilerini geliştirmeye yardımcı olmak için 25 yıldır kuşakları büyüleyen, sevilen tarihten ilham alan, sıra tabanlı strateji serisi” olarak bahsedilmektedir (*Take-Two Interactive Software*, 2016).

Dijital oyun görüntüleri farklı formlarla, estetik değerler kazanabilmektedir. Bir oyundaki biçim ve form tek bir sanatçı elinden çıkmışçasına aynı üslupta ele alınır. Doku ve ışık gölge dengelerinin aynı biçimde ilerlediği görülebilmektedir. Bu sayede oyuncuya gerçek ortam ve sanal ortam arasındaki farkı sağlayabilmesi ve akılda kalıcılık açısından etkili izlenimler bırakabilmektedir. Toplumların sosyal çerçevede kendi geçmişlerine özgü biçimleri görmek ve geçmiş dönemleri deneyimleyerek, bilgi edinmek veya rakipleriyle mücadele etmek amacıyla kullanmış olması dijital oyunlardaki önemin giderek arttığını göstermektedir. Bu alanda ulusların toplumsal ve karakteristik özelliklerin dijital oyun görüntüleri içerisinde görmesi farklı sınıflardan insanlarla kendi ırklarını temsil ederek rakiplerinin özelliklerini öğrenmesi dikkat çekici bir aktarım sağlamaktadır.

3. DİJİTAL OYUNLARDA TARİHİ DOKU VE KÜLTÜREL ETKİLER: OYUN TÜRLERİNİN VE DENEYİMLERİNİN AKTARIMDAKİ ROLÜ

Dijital oyunlar, oyuncuların sosyal becerilerini geliştirmeleri ve toplumsal değerleri öğrenmeleri için önemli bir araçtır. Granic ve arkadaşlarının (2014) yaptığı bir çalışmaya göre, dijital oyunlar, bireyler arasındaki sosyal bağları güçlendirerek toplumsal değerlerin aktarımında büyük bir rol oynar. Çevrim içi çok oyunculu oyunlar, oyuncuların etkili iletişim kurarak görevlerini yerine getirmelerini sağlar, bu süreçte empati, liderlik ve dayanışma gibi değerler doğal olarak gelişir. Örneğin, çevrim içi oyunlar, oyunculara toplumsal normları, iş birliğini ve sosyal sorumluluğu öğrenme fırsatı sunar (Granic vd., 2014).

Dijital oyunlar, yalnızca eğlence amaçlı değil, aynı zamanda toplumsal değerlerin öğrenilmesi ve aktarılması için etkili bir araçtır. Çocuklar ve gençler, oyunlar aracılığıyla kültürel normlar, etik kurallar ve toplumsal beklentiler hakkında bilgi edinebilirler. Örneğin, tarihi temalı strateji oyunları, oyunculara farklı medeniyetlerin tarihini ve değerlerini öğretirken, aynı zamanda bu değerlerin günlük hayattaki önemini anlamalarını sağlar. Ayrıca, oyunlardaki hikâye anlatımı ve karakter ilişkileri, oyuncuların empati becerilerini geliştirmelerine katkıda bulunur. Örneğin, *Life is Strange* gibi hikâye odaklı oyunlar, oyuncuların farklı bakış açılarını anlamalarını teşvik eder. Eğitim amaçlı kullanılan simülasyon oyunları ise oyunculara etik karar verme süreçlerini deneyimleme imkânı sunar.

Bu bağlamda, dijital oyunlar kültürler arası etkileşimi de destekleyebilir. Çeşitli kültürel temaların işlendiği oyunlar, oyuncuların farklı toplumların değerlerini ve yaşam tarzlarını keşfetmesine yardımcı olur. Örneğin, *Never Alone (Kisima Ingitchuna)* adlı oyun, Alaska yerlilerinin kültürüne odaklanarak bu toplumun hikâyelerini ve değerlerini geniş bir kitleye ulaştırmıştır.

Çevrim içi oyunlar, oyunculara takım çalışması yeteneklerini geliştirme fırsatı sunar. Özellikle MMORPG türündeki oyunlar, oyuncuları birbirleriyle iş birliği yapmaya zorlar (Yee, 2006). Bu oyunlar, oyuncuların stratejik düşünme, rol paylaşımı ve aktif dinleme gibi becerileri geliştirmelerine yardımcı olur. Cole ve Griffiths (2007) gibi araştırmacılar, "World of Warcraft" gibi oyunların oyunculara takım çalışmasının önemini kavratmak için etkili bir platform sunduğunu belirtmişlerdir).

Takım çalışmasının dijital oyunlardaki rolü, bireylerin sosyal bağlarını güçlendirmesi ve iş birliği becerilerini geliştirmesi açısından son derece önemlidir. MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game) türündeki oyunlar, oyuncuları sürekli bir etkileşim içinde tutarak stratejik düşünme ve problem çözme becerilerini geliştirmelerine olanak tanır. Örneğin, *World of Warcraft* gibi oyunlar, oyuncuların belirli görevleri yerine getirmek için rollerini net bir şekilde tanımlamalarını ve etkin bir şekilde iş birliği yapmalarını gerektirir. Bu süreçte oyuncular liderlik, kriz yönetimi ve çatışma çözme gibi beceriler edinirler. Ayrıca, bu tür oyunlar oyuncuların farklı geçmişlerden gelen bireylerle birlikte çalışmasını sağlayarak kültürler arası iletişim becerilerini de geliştirir. Bunun yanı sıra, iş birliğini teşvik eden çevrim içi oyunların, özellikle genç oyuncular arasında toplumsal güven ve dayanışma duygularını artırdığı gösterilmiştir. Örneğin, bilimsel araştırmalar, bu oyunların bireylerin yalnızca dijital ortamda değil, gerçek dünyada da etkili bir şekilde takım çalışması yapabilme yeteneklerini geliştirdiğini öne sürmektedir.

Çevrim içi oyunlarda, oyun içi kurallar ve etik kodlar, sosyal normların gelişimini şekillendirir. Ducheneaut ve Moore (2004) oyunların, oyuncuların sosyal becerilerini ve sorumluluk bilincini geliştirme sürecinde kritik bir rol oynadığını belirtmektedirler. Oyunlar, iş birliği ve adil oyun gibi değerleri ön planda tutar; bu değerlerin ihlali topluluklar içinde hoş karşılanmaz. Özellikle "*League of Legends*" gibi çok oyunculu çevrim içi oyunlarda, takım üyelerinin desteklenmesi ve kurallara uyulması beklenir. Oyuncuların bu kurallara uymaması, topluluk tarafından eleştirilir ve bu durum sosyal sorumluluk bilincinin gelişmesine yardımcı olur (Ducheneaut & Moore, 2004). Bu tür oyunlarda kazanılan normlar, bireylerin çevrim dışı hayatta da belirli

sosyal kurallara uyum sağlama kapasitelerini artırabilir. Çoğu çevrim içi oyun, iş birliği, takım çalışması ve adil oyun gibi değerleri ön planda tutar; bu değerlerin ihlal edilmesi ise topluluk içinde hoş karşılanmaz ve tepkiyle karşılaşılır.

Örneğin, League of Legends gibi çok oyunculu çevrim içi oyunlarda, takım üyelerini desteklemeyen, oyun kurallarını ihlal eden ya da kasıtlı olarak rakiplere avantaj sağlayan oyuncular diğer oyuncular tarafından eleştirilir. Bu tür geri bildirimler, oyuncuların sosyal sorumluluk bilincini geliştirmelerini sağlarken aynı zamanda toplum içinde kabul gören normların içselleştirilmesine katkıda bulunur. Özellikle bu tarz oyunlarda, oyuncuların performanslarının yanı sıra davranışlarına dair değerlendirmeler yapılması, bireylerin kendilerini toplumsal kurallara göre ayarlamalarını teşvik eder. Bu durum, oyun topluluğunda pozitif bir sosyal iklim yaratılmasını sağlar ve oyuncuların hem oyun içinde hem de çevrim dışı yaşamlarında etik ve sosyal normlara uygun davranışlar geliştirmelerine yardımcı olur.

Dijital oyunlar, oyunculara empati, sabır ve stratejik düşünme gibi beceriler kazandırırken, bu beceriler gerçek dünyada sosyal ilişkilerde de önemli bir rol oynar. Bessière ve arkadaşlarının (2007) çalışması, çevrim içi oyunlarda edinilen değerlerin bireylerin sosyal kaygılarını azalttığını ve grup içindeki uyumu artırdığını göstermektedir. Ayrıca, bu değerler iş hayatında da takım çalışmalarına uyum sağlamayı kolaylaştırmaktadır (Kowert & Quandt, 2015).

Dijital oyunlar, oyunculara kazandırdığı beceriler ve değerler açısından sadece oyun dünyasıyla sınırlı kalmaz, aynı zamanda gerçek dünyadaki sosyal ilişkileri ve profesyonel yaşamı da olumlu etkiler. Örneğin, strateji oyunları oyuncuların uzun vadeli planlama ve kritik düşünme becerilerini geliştirirken, bu beceriler iş hayatında etkin kararlar almayı kolaylaştırabilir. Araştırmalar, dijital oyunlarda kazanılan liderlik, empati ve problem çözme becerilerinin bireylerin iş yerindeki performanslarına olumlu katkı sağladığını göstermektedir. Özellikle takım tabanlı çevrim içi oyunlar, bireylerin ekip içinde uyum sağlamalarına ve grup içindeki rollerini daha iyi anlamalarına yardımcı olur. Bu durum, iş hayatındaki verimliliği ve iş birliğini artırabilir. Ayrıca, dijital oyunlar, oyuncuların stresle başa çıkma mekanizmalarını güçlendirebilir. Örneğin, rekabetçi oyunlar, bireylerin zorlayıcı durumlarla başa çıkma kapasitelerini artırarak duygusal dayanıklılık kazanmalarını sağlayabilir. Bu etkiler, oyuncuların yalnızca sosyal çevrelerinde değil, aynı zamanda günlük hayatlarında da daha etkin bir şekilde iletişim kurmalarına ve problem çözmelerine olanak tanır.

Dijital oyunların toplumsal değerler üzerindeki etkileri yalnızca olumlu değildir. Aşırı rekabetçi oyunlar, oyuncular arasında düşmanlık ve öfke gibi negatif duygulara yol açabilir (Anderson & Bushman, 2001). Bu tür oyunlar, oyuncuların agresif tutumlar sergilemesine veya sosyal izolasyon yaşamasına neden olabilir. Ayrıca, şiddet içeren oyunlar, oyuncuların saldırgan davranışları teşvik edebilir (Anderson & Bushman, 2001). Oyun tasarımcılarının etik ve sosyal sorumluluk ilkeleri doğrultusunda içerik üretmesi, bu olumsuz etkileri minimize edebilir. Bu tür oyunlar, bireylerin saldırgan davranışlar sergilemesine veya sosyal izolasyon yaşamasına neden olabilir. Bu yüzden, oyunların sunduğu toplumsal değerlerin aktarımı için oyun yapısının ve içeriklerinin doğru şekilde tasarlanması gerekmektedir.

Dijital oyunların oyuncular üzerinde olumlu etkiler yaratmasının yanı sıra, bazı oyun türleri ve oynama alışkanlıkları olumsuz sonuçlar doğurabilir. Bu tür oyunlar, özellikle bireylerin sosyal etkileşimlerini olumsuz etkileyebilir ve gerçek dünyadaki toplumsal değerlerle uyumsuz davranışların ortaya çıkmasına yol açabilir. Araştırmalar, şiddet içeren veya aşırı rekabetçi oyunların, oyuncular arasında agresif tutumların gelişmesine neden olabileceğini ve bu tutumların zamanla sosyal ortamlarda olumsuz sonuçlara yol açabileceğini göstermektedir. Özellikle şiddet temalı oyunlarda, oyunculara sunulan ödüller, saldırgan davranışları teşvik edebilecek şekilde yapılandırıldığında, bireylerin gerçek hayattaki sosyal etkileşimlerinde hoşgörü veya empati gibi değerlere daha az yer verme olasılığı doğabilir. Özellikle çevrim içi platformlarda, bazı oyunlar bireylerin rekabetten dolayı stres yaşamasına veya düşük özgüven gibi negatif duygular geliştirmesine neden olabilir. Örneğin, bir oyuncunun sürekli olarak başkalarının eleştirilerine maruz kalması veya başarısızlıkla sonuçlanan çabalarının sosyal baskı altında değerlendirilmesi, bireylerin kendilerini değersiz hissetmelerine yol açabilir. Bu durumlar, bireylerin sosyal izolasyon yaşamalarına, kendine güvenlerinin azalmasına ve depresyon gibi zihinsel sağlık sorunlarıyla karşılaşmalarına neden olabilir.

Bunun yanı sıra, dijital oyunların sunduğu sanal kimlikler, oyuncuların gerçek dünya değerlerinden kopmasına neden olabilir. Sanal dünyada sahip olunan farklı bir kimlik, bireylerin gerçek hayattaki kimliklerinden uzaklaşmasına ve toplumsal sorumluluklarını ikinci plana atmasına yol açabilir. Bessière ve arkadaşlarının (2007) yaptığı bir çalışmada, özellikle genç kullanıcıların sanal ortamlarda kendi gerçek kimliklerinden uzaklaşarak alternatif bir kimlik inşa ettikleri ve bu kimlik üzerinden toplumsal normları yeniden tanımladıkları tespit edilmiştir. Bu, bireylerin gerçek dünyada toplumsal sorumluluklardan

uzaklaşmalarına ve toplumsal değerleri sorgulamalarına yol açabilir. Dijital oyunların toplumsal değerler üzerindeki olumsuz etkileri, oyuncuların oyuna dair deneyimleri ve oyun içeriklerinin doğasından kaynaklanabilir. Dijital oyunların toplumsal değerlerin inşası sürecinde olumlu bir rol oynayabilmesi için oyun tasarımcılarının etik ve sosyal sorumluluk ilkelerine göre içerik üretmesi büyük önem taşır. Örneğin, şiddet içermeyen ve yardımlaşmayı teşvik eden oyunlar, bireylerin toplumsal değerlerle uyumlu bir şekilde gelişmesine katkı sağlayabilir.

4. SONUÇ

Dijital oyunların sanatsal olarak değerlendirilebilmesi, öncelikle oyunların görsel ve içerik tasarımında sanatçı bakış açısının etkili olup olmamasıyla ilişkilidir. Ancak, her dijital oyun sanatsal bir ifade ya da aktarım unsuru olarak nitelendirilemez. Oyun yapım firmalarının ticari amaçları doğrultusunda, sanatla ilişkisi sınırlı oyunlar geliştirdiği sıkça görülmektedir. Bu bağlamda, dijital oyunlarda sanat, kültürel değerlerin aktarımı ifade kazanımları açısından değerlendirilmesi gerektiği, özellikle kültürel öğelerin oyun içeriklerine nasıl yansıtıldığı üzerinden ele alınmalıdır. Resim, müzik veya sinema gibi geleneksel sanat dallarıyla kıyaslandığında dijital oyunlar, sanatsal bir yapıt olmaktan ziyade bu disiplinlerden ilham alarak interdisipliner yapısıyla kültürel aktarım ve toplumsal etkileşim yaratma potansiyeline sahiptir.

Günümüzde çağdaş sanatçılar ve tasarımcılar, dijital oyun disiplinlerinden yararlanarak farklı perspektifler geliştirmektedir. Örneğin, "RTS ve TBS" türü oyun geliştiricileri, kültürel ve etnik öğeleri oyuna, satış platformlarına ve oyun içi içeriklere, dahil ederek bu değerleri yeni nesillere aktarmaktadır. NFT açısından oyunlarda görülen örnekler birçok platformda "Achievement" olarak geçtiği topluluk pazar alanlarında satıldığı gözlemlense de az sayıda oyunun bu özelliği kullanılmaya başlandığı görülmektedir. Ancak bu durum, dijital oyunların doğrudan "sanat eseri" olarak kabul edilmesi anlamına gelmez; daha ziyade oyun tasarımcılarının ve geliştiricilerinin, kültürel öğeleri oyun mekaniklerine ve görsel tasarımlarına entegre etme biçimleri önem kazanmaktadır. Burada sanatın rolü, kültürel öğelerin oyun içeriklerinde nasıl işlendiği ve bu öğelerin oyuncular üzerinde nasıl bir etki yarattığıdır. Toplum ilişkileri bağlamında dijital oyunlar, her geçen gün daha geniş bir etki alanına ulaşmaktadır. Dijital oyunların bireylerin kültürel ve toplumsal değerleri öğrenmesine olanak tanıdığı, eğlenerek öğrenmeye dayalı bir yapıda toplumsal farkındalığı artırdığı gözlemlenmektedir. Örneğin, tarihi ve kültürel öğelerin zengin bir şekilde işlenmesi, oyuncuların bu değerlerle etkileşime geçmesini kolaylaştırmaktadır. Ancak, bu etkilerin ölçülmesi ve doğrulanması için daha fazla bilimsel araştırma ve veri gerekmektedir. "Kanıtlanmıştır" gibi iddialı ifadeler yerine, bu tür içeriklerin eğitsel ve kültürel faydalar sağlayabileceği belirtilmelidir.

Dijital oyunlar, disiplinler arası bir yapıya sahiptir ve birçok sanat disiplininin pratik becerilerinden faydalanmaktadır. Örneğin, resim, müzik, heykel gibi sanat dallarının dijital ortamlara taşınması, oyunların estetik değerlerini artırmaktadır. Bununla birlikte, dijital oyunların tasarımında toplumsal değerlere uygun içerikler oluşturulması, sosyal etkileşim ve oyuncu deneyimini olumlu yönde etkileyebilir. Çevrim içi oyunlar, özellikle takım çalışması, empati ve liderlik gibi değerlerin geliştirilmesine katkı sunarken, aynı zamanda oyuncular arasında güçlü sosyal bağlar kurulmasını desteklemektedir. Dijital oyunların sanatsal ve kültürel açıdan değerlendirilmesi, yalnızca bu oyunların içeriğinde yer alan görsellik ve estetik değerlerle sınırlı değildir. Toplumsal değerlerin aktarımı ve oyuncuların sosyal etkileşimlerini güçlendirme potansiyeli, dijital oyunları eşsiz bir kültürel araç haline getirmektedir. Bu bağlamda, dijital oyunlar sayesinde edinilen değerlerin, bireylerin sosyal çevresine ve genel yaşamlarına olumlu katkılar sağladığı söylenebilir.

Toplumsal özelliklerin figürlere ve mekânlara aktarımında, dijital oyun tasarımcıları, özellikle oyun mekaniği tasarımcıları, seviye tasarımcıları ve görsel tasarımcılar, oyunun estetik ve kültürel değerlerini şekillendirmektedir. Ancak, oyun çalışmalarında bir yapıtın sanat statüsüne ulaşmasını sağlayan temel unsur, öncelikle oyunun oynanış mekaniklerine dayanmaktadır. Oyunlar, yalnızca görsel sanat öğeleriyle değil, aynı zamanda interaktif yapı, kurallar sistemi ve oyuncuyla kurduğu etkileşim üzerinden bir sanat formu olarak değerlendirilmelidir. Bu nedenle, görsel sanatlara dayalı bir tasarım anlayışıyla geliştirilen bir oyun, gameplay açısından zayıf kaldığında sanat değeri taşıyabilir.

Toplumların sosyal aktivitelerinde kendi kültürel değerlerini oyunlar aracılığıyla farklı biçim ve formlarda görmesi, bilinç dışı edinimlere ve kültürel kalıcılığa katkıda bulunabilir. Dijital oyunlardaki toplumsal özellikler; toplumların tarihi, kültürel, coğrafi ve sosyal ilişkilerinden beslenerek oyun dünyasına aktarılmaktadır. Ancak, bu imgeler ve estetik öğeler yalnızca destekleyici unsurlardır. Oyun sanatında esas değer, oynanış mekaniklerinin özgünlüğü ve oyuncu ile kurulan interaktif deneyim ile ortaya çıkar. Örneğin, görsel unsurlardan tamamen arınmış bir metin tabanlı macera oyunu (text adventure), içerdiği mekanik yapı

ve oyun içi etkileşim ile sanatsal bir değer taşıyabilir. Bu bağlamda, görsel tasarım unsurlarına dayanan kültürel imgelerin varlığı, tek başına bir oyunun sanat oyunu olarak değerlendirilmesi için yeterli değildir. Asıl sanat, oyunun sunduğu deneyim ve etkileşim biçimiyle şekillenmektedir.

Dijital oyunlar çok disiplinli ya da disiplinler arası bir yapıda çalıştığından, dolaylı olarak içerisinde birçok sanat disiplini barındırabilir. Bunlara örnek olarak resim, heykel, müzik, gibi sanat disiplinlerinin pratik becerilerini dijital çizim ve tasarım araçlarıyla, dijital ortamlara taşımaktadır. Bu sayede sosyal etkileşimlerin dijital ortamlarda birçok kitleye ulaşabilmektedir.

Sosyal etkileşim ve toplum ilişkilerinin sanatın her disiplininde ele alınması gerektiği, dijital oyun disiplinlerinin sanatsal yönleriyle kıyaslanmıştır. Görsel kesitler aracılığıyla karşılaştırmalı yöntemle etnik bir inceleme ile sağlanmıştır. Dijital oyunlar, günümüz toplumunda toplumsal değerlerin aktarımı ve sosyal etkileşimin güçlendirilmesi açısından önemli bir platform haline gelmiştir. Çevrim içi oyunlar, özellikle takım çalışması, yardımlaşma, empati ve liderlik gibi değerlerin bireylere kazandırılmasında etkilidir. Bununla birlikte, bu oyunların tasarımında toplumsal değerlere uygun içerikler sunulması ve oyuncuların sosyal etkileşimlerini destekleyen bir yapı sunulması, oyunların olumlu etkilerinin artırılmasına katkı sağlayacaktır. Dijital oyunlar sayesinde edinilen toplumsal değerlerin gerçek dünyadaki etkileri ise bireylerin sosyal çevresine, iş yaşamına ve genel sosyal ilişkilerine olumlu katkı sağlayabilecek yapıdadır.



Bu çalışma etik kurul izni gerektirmemektedir.

Makale araştırma ve yayın etiğine uygun olarak hazırlanmıştır.

Yazarlar arasında herhangi bir çıkar çatışması bulunmamaktadır.

Araştırmanın tüm sürecine yazarlar eşit derecede katkıda bulunmuştur.

Makale ile ilgili notlar

Destekleyen Kurum: Kastamonu Üniversitesi

Teşekkür: Bu çalışmanın hazırlanmasında desteklerini esirgemeyen değerli hocalarıma, aileme ve arkadaşlarıma teşekkür ederim. Özellikle, rehberliğiyle çalışmama katkıda bulunan danışmanım Serkan İLDEN'e minnettarım. Ayrıca, araştırma sürecinde fikirleriyle bana ilham veren tüm meslektaşlarıma ve her daim yanımda olan sevdiklerime içtenlikle teşekkür ederim. Bu makaleyi, dijital oyunların toplumsal etkilerini araştıran herkese ithaf ediyorum.

KAYNAKÇA

- Anderson, C. A., ve Bushman, B. J. (2001). Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: A meta-analytic review of the scientific literature. *Psychological Science*, 12(5), 353-359. <https://doi.org/10.1111/1467-9280.00366>
- Arcade Longplay. (t.y.). *Red Alert (1981)*. YouTube. Erişim tarihi: 2 Ocak 2025, <https://www.youtube.com/watch?v=4iHMzi86KuE>.
- Bessi re, K., Seay, A. F., ve Kiesler, S. (2007). The ideal elf: Identity exploration in world of warcraft. *CyberPsychology ve Behavior*, 10(4), 530-535. <https://doi.org/10.1089/cpb.2007.9994>
- Bithell, M. (2012). *Thomas Was Alone* [Video oyunu]. Bithell Games.
- Business Wire. (2016, Haziran 23). *Take-Two Interactive Software, Inc. announces CivilizationEDU to be released for North American high schools in 2017*. <https://www.businesswire.com/news/home/20160623005149/en/>
- CivilizationEDU. (t.y.). <https://civilization.fandom.com/wiki/CivilizationEDU>
- Cole, H., ve Griffiths, M. D. (2007). Social interactions in massively multiplayer online role-playing gamers. *CyberPsychology ve Behavior*, 10(4), 575-583. <https://doi.org/10.1089/cpb.2007.9988>
- Destex Digital. (2020, Eyl l 15). *T rkiye'nin 2020 dijital istatistikleri*. Destex Digital. https://www.destexdigital.com/blog/turkiyenin-2020-dijital-istatistikleri/?utm_source=chatgpt.com
- Ducheneaut, N., ve Moore, R. J. (2004). The social side of gaming: A study of interaction patterns in a massively multiplayer online game. In *Proceedings of the 2004 ACM conference on Computer Supported Cooperative Work* (ss. 360-369). <https://doi.org/10.1145/1031607.1031677>
- Educraft. (t.y.). <https://educraft.tech/civilization/>
- Engadget. (2016, Haziran 24). *'CivilizationEDU' takes the strategy franchise to school*. <https://www.engadget.com/2016-06-24-civilizationedu-takes-the-strategy-franchise-to-school.html>
- Fraxis Games. (2019, Şubat 14). *Civilization VI: Gathering Storm – First Look: Ottomans*. Civilization. <https://civilization.com/news/entries/civilization-vi-gathering-storm-first-look-ottomans-suileman-pc-release-date-february-14-2019/>
- Gallow, A. R. (2006). *Gaming: Essays on algorithmic culture*. University of Minnesota Press.
- Gitlin, S. (2019). *Suleiman Ottoman*. Fraxis Games. <https://www.artstation.com/artwork/IVzmD5>
- Granic, I., Lobel, A., ve Engels, R. C. M. E. (2014). The benefits of playing video games. *American Psychologist*, 69(1), 66-78. <https://doi.org/10.1037/a0034857>
- Irem Software Engineering. (1981). *Red Alert*.
- Jagoda, P. (2017). Videogame criticism and games in the twenty-first century. *American Literary History*, 29(1), 205–218. <https://doi.org/10.1093/alh/ajw075>
- Juul, J. (2005). *Half-real: Video games between real rules and fictional worlds*. MIT Press.
- Kowert, R., ve Quandt, T. (2015). *The video game debate: Unravelling the physical, social, and psychological effects of digital games*. Routledge.
- Marketing T rkiye. (2020, Aralık 7). *Dijital oyun arařtırma*. Marketing T rkiye. https://www.marketingturkiye.com.tr/haberler/dijital-oyun-arastirma/?utm_source=chatgpt.com

- Museum of The Game. (t.y.). *Red Alert (Dijital Oyun)*. Museum of the game. Eriřim tarihi: 2 Ocak 2025, <https://www.arcade-museum.com/Videogame/red-alert>
- Pope, L. (2013). *Papers, Please* [Video oyunu]. 3909 LLC.
- Quaranta, D. (2006). Game aesthetics: How video games are transforming contemporary art. In M. Bittanti ve D. Quaranta (Eds.), *Game Scenes: Art in the Age of Video Games* (ss. 297-308). Johan ve Levi.
- Salen, K., & Zimmerman, E. (2004). *Rules of play: Game design fundamentals*. MIT Press.
- Sayılğan, Ö. (2017). Dijital oyunlarda savaş anlatısı ve muhalif bir öznellik biçimi olarak “kurbani oynamak”: This War of Mine. *Moment Dergisi*, 378.
- Sezen, D. (2013). Bir sanatsal ifade aracı olarak dijital oyunlar. *İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, 134.
- Süygün, M. S. (2019). Dış ticaret ve lojistik eğitiminde dijital oyun tabanlı öğrenme. *Çağ Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 37.
- Westwood Studios. (2000, Ekim 23). *Red Alert 2 (Dijital oyun)*. EA Pacific.
- Yee, N. (2006). The psychology of massively multi-user online role-playing games: Motivations, emotional investment, relationships and problematic usage. In *Avatars at Work and Play* (ss. 187-207). Springer. https://doi.org/10.1007/1-4020-3898-4_9