



## DİJİTAL OYUNLARDA İMGE, KENT, MEKÂN VE ANLATI\*

Araş. Gör. Ahmet Serdar ARSLAN\*\*

### ÖZ

Dijital oyunlar ses, müzik, metin, görüntü ve anlık iletişim gibi bünyesinde barındırdığı iletişim yolları açısından halkbilimi ürünlerinden biridir. Bu oyunlar sadece grafik, yazılım, aygıt vd. teknik unsurlardan müteşekkil değildir. Dijital oyunların icracısı olarak oyuncular, geliştirici/yapımcı/dağıtıcı tarafından kendilerine sunulan anlatının varyantlarını oluşturur. Bu varyantlar anlatı boyutuyla kendi içerisinde veya türler arasında oyuncular tarafından bir döngüyle yeniden icra edilir. Bu yönüyle oyunlar çok boyutlu ve bağlamlarası bir yapıya sahiptir. Bu çok boyutluluk vasıtasıyla oyunun ana anlatısı oyuncuya görsel imgelerle ve hareketli görüntülerle sunulmaktadır. Hatta metin tabanlı oyunların varlığının yanında dijital oyunların ekseriyeti görsel tasarımı ön plana çıkarmaktadır. Ayrıca bir oyunun anlatısı aynı zamanda sinema, çizgi dizi, manga, anime, koleksiyon kartı ve hayran kurguları gibi farklı türlerde de sunulabilmekte, bu da anlatıyı metinlerarası bir boyuta taşımaktadır. Ancak bu metinlerarasılık ve görsellik içerisinde kültürel imgeler, oyunu oyuncu açısından bir kültürel bellek aracına dönüştürmektedir. Nihayetinde bu çalışma halkbilimi kapsamında yaratıcı endüstri ürünlerinden olan dijital oyunların içerisinde yer alan imgeleri anlatı boyutuyla işlevsel bağlamda incelemeyi amaçlamaktadır. Araştırmada öncelikle bilgisayar oyunları ve halkbilimi ilişkisi üzerinde kısaca durulmuş, ardından imgelerin özellikle mekânsal ilişki bağlamında sunulması açısından kent imgeleri ve kimliğinden bahsedilmiştir. Dijital ortamda imgeler; tasarım ve yazılım süreci ile metinlerarasılıktan bağımsız olarak ele alınmıştır. Katılımlı örnekleme yapılarak seçilen oyunlarda kent imgeleri oyunun grafiksel anlatısı çerçevesinde incelenmiş, işlevsel çözümlenmelere ve imgelerin oluşturduğu anlatılara dair örneklerle yer verilmiştir. Sonuç olarak oyunların bir anlatı formundan yola çıkılarak hem geleneksel bilginin yeniden üretilmesi hem de üretildiği yahut kurguladığı coğrafyanın başta kent olmak üzere imgelerinin evrensel boyuta taşınması açısından önemli bir kültür aktarım aracı olduğu belirtilmiştir.

**Anahtar Kelimeler:** Dijital oyun, halkbilimi, oyun anlatısı, kültürel imge, kent imgeleri.

### IMAGE, URBAN, PLACE AND NARRATIVE IN DIGITAL GAMES

#### ABSTRACT

Digital games are one of the folklore products in terms of ways of communication that contains such as sound, music, text, image and instant communication. These games do not only consist of graphics, software, devices, and other technical elements. As performers of digital games, players create variants of the narrative presented to them by the developer/producer/distributor. These variants are re-performed by the actors in a narrative aspect within themselves or in a cycle between genres. In this respect, games have a multidimensional and inter-contextual structure. In this multidimensionality, the main narrative offered to the player by the game is rendered in visual and dynamic imagery. In fact, besides the existence of text-based games, the majority of digital games bring the visual-graphic design to the fore. In addition, the narrative of a game can also be presented in different genres such as movies, cartoons, manga, anime, trading cards, and fan fiction. This brings the narrative to an intertextual dimension. However, cultural images transform the game into a cultural memory

\* Bu makale Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsünde hazırlanmakta olan ve başlığı Dijital Halkbilimi Bağlamında Oyun Kültüründe Anlam ve Anlatı olması öngörülen doktora tezinden üretilmiştir.

\*\* Çankırı Karatekin Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Türk Dili ve Edebiyatı Bölümü, a.serदारarşlan@gmail.com, Orcid ID: 0000-0003-3395-1892

tool for the player within this intertextuality and visibility. Ultimately, this study aims to analyze the images in digital games, which are products of the creative industry, within the perspective of folklore, in a functional context with a narrative aspect. In the research, first of all, the relationship between computer games and folklore is briefly emphasized. Then, urban images and identity are mentioned in terms of presenting the images in the context of spatial relationships. Images in the digital media have been handled independently of the design and software process and intertextuality. In the games selected by participatory sampling, especially urban images were examined within the framework of the graphical narrative of the game and it included examples of functional analyzes and images in narratives. As a result, based on a narrative form, games are an important cultural transmission instrument in terms of both the reproduction of traditional knowledge and the transfer of the images of the geography-especially the city- where it is produced or constructed to the universal dimension.

**Keywords:** Digital game, folklore, game narrative, cultural image, urban images.

## Giriş

21. yüzyılda yaşanan büyük teknolojik gelişmeler yerel bilgiyi evrensel bir unsur hâline getirirken evrensel olanı yerel kültürün içindeki benzer bir yapının yerine geçebilmesine imkân tanımaktadır. Basılı metinden elektronik metinlere doğru geçişte insan tipolojisinden bahseden McLuhan (2014: 48) “yeni elektronik karşılıklı bağımlılık, dünyayı küresel bir köy imgesinde yeniden yaratır” demektedir. Bu ortamda anlık erişim içerisinde etkileşime giren kullanıcılar kendi kültürel belleklerini oluşturacak unsurları seçebilme özgürlüğünü genişletmiştir. Assman (2015: 98) “Kültürel bellek, biyolojik olarak devredilemediği için, kuşaklar boyunca kültürel olarak canlı tutulması gerekir. Bu, anlamın kaydedilmesi, canlandırılması ve ifade edilmesi, yani kültürel bellek tekniği ile yapılır” diyerek kimliğin bir anlam ve bellek meselesi olduğunu vurgulamaktadır. Bu bağlamda birey, seçtiği bir kimliğe bürünebilirliğini evrensel alana genişlettiği gibi internet üzerinde bu kimliğini yaşatacak, aktaracak ve paylaşacak gerekli sosyalleşme normlarına da erişebilir, hâle gelmiştir. Ayrıca kültür endüstrisinin bir parçası olan herhangi bir içerik, endüstrileşmenin doğal bir süreci olan seri üretime dönüştürülerek içerik üreticileri aracılığıyla belirli bir medya üzerinden evrensel kültürün bir unsuru hâline getirilebilmektedir. Dijital oyun hem yerel bilgiyi barındıran hem yayan hem de oyuncusunu bir meraklı grubu<sup>1</sup> etrafında toplayarak oyuncu halkına dönüştüren yapısıyla oyuncuya kimliklenme imkânı tanımaktadır.<sup>2</sup> Bu yönüyle halkbilimi anlatıları ile kıyaslandığında<sup>3</sup> oyunların anlatısında<sup>4</sup> yer alan ses, müzik, metin, görüntü ve anlık

<sup>1</sup>İnternette yaptığımız araştırmalarda dijital kültür içerisinde “fan/ hayran”, “fandom/ hayranlık” terimlerinin alt kültür kapsamında kullanıldığı; bazı oyun anlatılarındaki kurgusal karakterlerin de o ürüne yönelik hayranlık bildiren terimlere dönüştüğü görülmektedir. Örneğin Pokémon oyunlarında kurgusal bir karakterin adı olan “pokemaniac” veya Harry Potter serisine olan hayranlığı belirtmek için kullanılan “Potterhead” gibi. Daha fazla bilgi için bakınız: Wikipedia. Fandom. Erişim adresi: <https://en.wikipedia.org/wiki/Fandom>. Meraklı grubu terimi ise halkbilimi ürünleriyle kıyaslamaya imkân sunması ve daha genelleyici olması açısından kullanılmıştır. Terim için bk. Çobanoğlu (2015).

<sup>2</sup> Oyun ve kimlik hakkında yapılan Türkçe çalışmalardan bazıları için bakınız: Uğur Batı (2011), Umut Yener Kara (2014), Sait Gülsoy (2017).

<sup>3</sup> Örneğin bir destan anlatısı bağlam merkezli kuramlar tarafından hem metne hem de icraya dayalı olarak irdelenmektedir. Daha fazla bilgi için bk. Çobanoğlu (2019).

<sup>4</sup> Oyun ve anlatı çoğunlukla ludoloji veya narratoloji açısından irdelenmektedir. Oyunun ludolojinin mi yoksa narratolojinin mi çalışma konusu olduğu noktasında farklı görüşler bulunmaktadır. Ancak bu çalışmada dijital oyunlar, halkbilimi disiplininin bakış açısından

iletişim<sup>5</sup> gibi iletişim araçları da icracıya/ oyuncuya etkileşim sunar. Titon (2009: 270) da hipermetnin multimedya ve hipermedya gibi farklı isimler verilen yeni bir bilgisayar temsili dünyayı; kelime, ses ve görüntüleri birleştirerek yeniden şekillendirdiğini belirtmektedir. Nitekim bu iletişim araçlarının her birinin üzerinde ayrı ayrı çalışabileceği gibi oyuncunun deneyimlediği anlatı, parça-bütün ilişkisi içinde tekrar bir döngüye sokmaktadır. Oyunlarda özellikle görsel tasarımın ön planda olması onun aynı zamanda görüntü ile ilişkili olan imgelem kavramını anlatı boyutunda öne taşımaktadır. Görsel tasarıma dayalı bir ürünün oluşturduğu imge zaten kendi sürecinin doğal bir çıktısıdır. Öte yandan oluşturulan imge; yeni anlatıların oluşturulmasında, mekânların sembolleşmesinde rol oynamaktadır. Oyun, anlatı ve imge arasındaki etkileşimi pek çok açıdan değerlendirmek mümkündür ancak bu çalışmada halkbilimi bağlamında dijital oyunlardan hareketle kent kültürü, mekân ve imge ilişkisi üzerinde durulacaktır.

### 1. Kent Kültürü, Mekân, İmge ve Dijital Oyunların Rolü

Sunay Akkaya (2016: 31) kentsel imgeyi “Kent bilimcilere göre, insanın çevresiyle ilgili geçmiş deneyimlerinin bir ürünü olarak insan hayalinin görselleşmiş hâlleri” olarak tanımlamaktadır. Yine Akkaya’nın (2016: 32) belirttiği üzere kent imgesi kavramını ilk kez 1960 yılında *Kent İmgesi* adlı çalışmasıyla Kevin Lynch kullanmış, çevresel imge kavramı olarak kent imgesini açıklamıştır. Kevin Lynch (2018: 3- 10) kent manzarasının görünürlüğünü okunaklılık açısından değerlendirmekte ve ilerleyen sayfalarda bu görünümü imgelenebilirlik açısından “güçlü bir imge yaratma olasılığı taşıyan fiziksel objenin niteliği”nin okunaklığı olarak sunmaktadır. Nebi Özdemir (2012: 125) ise kentsel imgeleri “doğal, tarihi ve kültürel kent belleğinden beslenilerek tasarlanan yeni somut ya da soyut yaratmalar/ görüntüler” şeklinde tanımladıktan sonra kentsel imgenin daha çok büyük kentlerin hâkimiyet alanında olduğunu söyler. Bu yüzden ulusal kent imgelerinde genellikle büyük kentler ön plana çıkarılır. Akkaya (2016: 35) kentin meşhurlaşmış imgenin tarihî, kültürel ve şehrin hayatına kattığı anlamı ortaya koyduktan sonra imgelerin vurgulanması gereken yönlerinden birisi olarak da kentlerin sürdürülebilir ekonomik gelişmelerine ve kalkınmalarına katkısı olan kültürel işlevlerden bahseder. Evren İlgar (2008: 10) da “bir kentin bulunduğu coğrafyadan dolayı farklı iklimsel ve fiziksel özelliklere sahip olması ya da başka bir kentin tarihi özellikleri ile ön plana çıkması o kentin kimlik elemanlarını büyük ölçüde etkiler” demektedir. Buraya kadar aktarılan bilgilerden hareketle bir kentin imgesinin o kentin coğrafi işaretleri ile birlikte anlamlı bir bütün oluşturduğu ve kent kimliğinin o kentin ekonomik, toplumsal ve sosyal yapısında önemli bir rol oynadığı anlaşılmaktadır.

Dijital oyunlarda kentin ve mekânın sunuluşu ise yeni bir konudur.<sup>6</sup> Dijital bir oyun, belirli bir kentin veya mekânın imge aracılığıyla doğrudan sembolleşmesinde rol

---

incelenmektedir. Konuyla ilgili genel bilgiler, tartışmalar ve karşılaştırmalar hakkında şu eserler örnek verilebilir: Jesper Juul (2001), Eric Zimmerman (2006), Carolyn Handler Miller (2008), Hasan Akbulut (2009), Altuğ İ. Işığın (2012), Astrid Ensslin (2014), Aslı İğit (2019).

<sup>5</sup> Bu iletişim araçları bir halkbilimi ürününün icrasının barındırdığı iletişim yollarıyla kıyaslanarak verilmiştir. Bu anlamda ses, oyunun bir uzantısı olarak ele alınırken; anlık iletişim, çevrimiçi yahut çevrimdışı oyuncunun oyunla kurduğu etkileşimlerin tümünü ifade edecek biçimde kullanılmıştır. Bu tasnif oyunların çok boyutlu yapısı gereği geliştirilebilir. Örneğin, Lev Manovich (2001: 20) *The Language of New Media* isimli eserinde yeni medyanın ilkelerini beşe ayırır.

<sup>6</sup> Konu hakkında Dale Leorke and Marcus Owens (2020) tarafından yayımlanan *Game and Play in the Creative, Smart and Ecological City* isimli eser örnek verilebilir.

oynayabilir. Yahut oyun anlatısı içerisinde yer alan görsel tasarımdan hareketle yeni bir imge oluşturulabilir. Oyunların anlatısı içinde bir şehir, bir mekân yahut bir bina sadece oyun içinde değil gündelik yaşamda da kültürel bir veri sunmakta, yeni halkbilimi anlatılarının oluşmasında da önemli bir rol oynamaktadır. Örneğin *GTA San Andreas* oyununda Los Santos şehri, temelde Los Angeles şehrinde esinlenmektedir.<sup>7</sup> *Pokémon FireRed* oyununda geçen kurmaca *Kanto Bölgesi* ise esasen Japonya'nın sekiz bölgesinden birisinin adıdır.<sup>8</sup> İçerisinde kurmaca bir dünya barındıran oyunların ekseriyetinde bu şekilde oyuncuyu yönlendiren bir harita bulunmaktadır. Bu haritalarda oyuncuların yapması gereken eylemler veya gitmesi gereken yerlere dair bilgiler sunulmaktadır. Bu haritalar, oyunun anlatısı gereği oyun içindeki yapıları imgeleştirirken, aynı zamanda gerçek bir mekân yahut coğrafyadan da hareket edebilmektedir. Dahası oyun dışı bir etkinlik olarak oyunun hayranları tarafından oluşturulmuş birçok kültür ürünü de bulunmaktadır. Örneğin internet üzerinde pokémon hayranları tarafından Kanto haritası, oyundan bağımsız olarak ancak oyundan alıntılanan imgelerle dijital ortamda paylaşılmaktadır.<sup>9</sup> Konuya mekân olarak yaklaşıldığında da benzer bir süreçten söz edebilmektedir. Bu noktada *GTA San Andreas* oyununda *koca ayak* isimli bir canavar olduğu yönündeki efsaneden bahsedilebilir.<sup>10</sup> Meraklı grubu tarafından sıklıkla aktarılan bu söylenti, oyun haritası üzerinden belirli imgelerle aktararak gerçekliği hakkında çoğunlukla hikâyeyi anlatan kişinin yahut duyum aldığı başka bir oyuncunun başından geçmiş gibi aktarılmakta<sup>11</sup>, bu anlatılar oyunlardan bağımsız olarak internet halkının gündelik hayatının bir parçası hâline gelebilmektedir. Ayrıca çalışmanın başında bahsedilen varyantlaşmanın bu yönüyle sadece anlatı değil, imge düzeyinde de geçerli olduğunu belirtmek gerekmektedir. Bir oyun, esas üretim amacı olmayan ancak içerisinde barındırdığı kültür unsurları nedeniyle başka bağlamlara taşınabilen, dolayısıyla imgenin varyantlaşmasına da yol açan bir yapıya sahiptir. Burada oyunu diğer medya türlerinden ayıran en önemli nokta ise oyuncudur. Buna verilebilecek en güzel örneklerden birisi metinlerarasılık bağlamında da birçok anlatı üretmiş 90'nın üzerinde oyunu olan Pokémon serisidir. Yani Pokémon daha geniş bir anlatı olarak ticarî bir marka altında resmî yayın organlarıncaya üretilen manga serisi, sinema filmleri, çizgi dizileri, koleksiyon kartları, oyunları olan ve meraklı grubu tarafından yeniden

<sup>7</sup> Bu bilgi oyunun meraklıları arasında sıklıkla paylaşılan bir konudur. Daha fazla bilgi için bk. GTA Wiki. (t.y.). Los Santos. Erişim adresi: [https://gta.fandom.com/wiki/Los\\_Santos](https://gta.fandom.com/wiki/Los_Santos)

<sup>8</sup>Daha fazla bilgi için bakınız: Japan Guide. (t.y.) "Kanto Region". Erişim adresi: <https://www.japan-guide.com/list/e1103.html>. Ayrıca Pokémon FireRed oyunundaki Kanto haritası için bakınız: Serebii.net. (t.y.). Erişim adresi: <https://www.serebii.net/pokearth/kanto/index.shtml>

<sup>9</sup> Bu araştırma internet halkının bilgi birikimini ve evrensel olarak kültüre katkıda bulunan dijital eserlerin yine evrensel kültür üzerinde imge oluşturması ve kültür değişimini konu edinmektedir. Bu yönüyle aktarılan bilgiler herkese açık profil sayfalarından, üyelik yahut izin gerektirmeden herkes tarafından görünür verilere atıfta bulunmaktadır. Bu açıdan yaklaşıldığında Kanto bölgesinin haritalandırmasına yönelik birçok amatör ve profesyonel çalışma internette meraklı grubu tarafından paylaşılmaktadır.

<sup>10</sup> GTA Wiki. (t.y.). Bigfoot. Erişim adresi: <https://gta.fandom.com/wiki/Bigfoot>

<sup>11</sup> Simon Parkin. (26 Ağustos 2013). The Hunt for One of Gaming's Most Mythical Creatures. The New Yorker. Erişim adresi: <https://www.newyorker.com/tech/annals-of-technology/the-hunt-for-one-of-gamings-most-mythical-creatures>

kurgulanan evrensel bir kültür ürünüdür.<sup>12</sup> Bu oyunlardan birisi olan *Pokémon FireRed* örneğinden hareketle ana karakter (yani oyuncu), şehir şehir gezip rozet toplayarak nihayetinde Pokémon Liginde gitmeyi amaçlayan bir nevi turisttir. Oyuncu, oyunu oynarken anlatının bir parçası olan bu kültür turizminin deneyimleyicisi olmaktadır. Esasen *Pokémon FireRed*<sup>13</sup> oyunu çizgi dizi olan orijinal Pokémon serisinin *Indigo* ve *Orange* Liglerinden geçen hikâyenin geliştirilmiş bir versiyonudur.<sup>14</sup> Oyuncular, internetin yaygın olmadığı dönemlerde televizyonda izlemiş oldukları kahramanlarla oyun aracılığıyla ve kendilerine önceden tanımlanmış bir rol üzerinden deneyimlemektedir. Öte yandan Japonya'da Toyohashi Museum of Natural History içerisinde paleontolojik öğrenme deneyiminin parçası olarak Pokémon Fossil Museum adıyla ziyaretçilere açılması doğrudan kültür turizminin hedefi olmaktadır.<sup>15</sup> Görkemli vd. (2014: 179)'nin "...Bir kentin güncel faaliyetlerinin yanı sıra geçmişten gelen fiziki, tarihi, siyasi, sosyal, sportif ve kültürel özellikleri ve faaliyetleri kent kimliğinin şekillenmesinde önemli rol oynar" sözlerinden hareketle Pokémon'un kendi coğrafyasını markalaştırdığı da belirtilmelidir. Yine kültürün popülerleşmesi açısından kaynak ve içerik sağladığı, kültürün tanıtılmasında, tanınmasında ve nihayet meraklı grubu arasında kendine has yeni bir kültür oluşturmasında rol oynadığı da açıktır. Görkemli vd. (2014: 180) "Markalaşma çalışmaları kapsamında kentte düzenlenecek sosyo-kültürel veya sportif mega etkinlikler küresel anlamda kente dikkat çekmede önemli bir araç olarak görülebilmektedir" demektedir. Gerçekten de oyunların hem gündelik yaşamda hem de dijital ortamda birbirini besleyen, iç içe geçmiş iki yönlü bir yapı sunduğu söylenebilir. Japonya başta olmak üzere dünyanın birçok yerinde kentlerde *Pokémon Go* etkinlikleri düzenlenirken<sup>16</sup> gerçek mekânı sanallaştırılması (arttırılmış gerçeklik) yahut doğrudan internet üzerinden gerçekleştirilen turnuvalar<sup>17</sup> bu iki yönlü yapıya örnek gösterilebilir. Ancak bu geçişkenlik sadece arttırılmış/ sanal gerçeklik barındıran oyunlarda değil, oyuncu faktörü açısından anlatı barındıran bütün oyun türlerinde de geçerli olabilmektedir. *Harry Potter* yedi kitaplık bir seri olarak J.K. Rowling tarafından yazılmıştır. Kitapta kurgulanan bir büyücü spor türü olan Quidditch'i temel alarak *Harry Potter: Quidditch World Cup*<sup>18</sup> oyunu ise EA Games tarafından 2003 yılında piyasaya sürülmüştür. Kurgusal anlatıda spor, bir süpürge üzerinde 7 kişilik iki takım hâlinde oynanmaktadır (Rowling, 2017). *Harry Potter* hayranları tarafından yine süpürge üzerinde zeminde oynanan aynı isimli bir spor türü oynanmaya başlanmış, üniversiteler arası turnuvalar tertiplenmiş<sup>19</sup>, hatta İtalya Floransa'da bir dünya kupası

<sup>12</sup> Detaylı bilgi için bakınız. Pokémon. (t.y.). Erişim adresi: <https://www.pokemon.com/us/>

<sup>13</sup> GameFreak. (t.y.). Erişim adresi: <https://www.gamefreak.co.jp/> ; Pokémon.com. (t.y.). Erişim adresi: <https://www.pokemon.com/us/pokemon-video-games/pokemon-firered-version-and-pokemon-leafgreen-version/>

<sup>14</sup> Serebii.net. (t.y.). Erişim adresi: <https://www.serebii.net/fireredleafgreen/>

<sup>15</sup> National Museum of Nature and Science. (t.y.). Erişim adresi: [https://www.kahaku.go.jp/pokemon/index\\_en.html](https://www.kahaku.go.jp/pokemon/index_en.html)

<sup>16</sup> Pokémon map isimli sitede şehirlerde (örneğin Ankara'da) hangi pokemonların ve etkinliklerin nerede bulunabileceğine dair harita bulunmaktadır. Pokémon Map. (t.y.) Erişim adresi: <https://www.pokemap.net>

<sup>17</sup> Silph.gg. (t.y.). Ranked Pokémon Go Pvp Tournaments. Erişim adresi: <https://silph.gg>

<sup>18</sup> Oyunun resmî sitesine erişilememiştir. (<https://www.ea.com/games/harry-potter>). Daha fazla bilgi için bk. HarryPotter Wiki. Harry Potter: Quidditch World Cup. Erişim adresi: [https://harrypotter.fandom.com/wiki/Harry\\_Potter:\\_Quidditch\\_World\\_Cup](https://harrypotter.fandom.com/wiki/Harry_Potter:_Quidditch_World_Cup)

<sup>19</sup> Quidditch Derneği. (t.y.). Erişim adresi: <https://quidditchdernegi.com/takimler/>

dahi düzenlenmiştir.<sup>20</sup> Ayrıca J. K. Rowling tarafından Harry Potter serinin içerisinde adı geçen bir kitap olan *Çağlar Boyunca Quidditch*, Kennilworthy Whisp adıyla yayımlanmıştır.<sup>21</sup> Açık dünya barındıran anlatıya dayalı oyunlarda ise oyun içinde gerçek temsili olan başka bir mekânın ve hatta oyunun varlığı dikkat çekmektedir. *Pokemon FireRed* oyununda Celadon Şehrinde slot makinesi bulunan ve kazanılan jetonlar (*coin*) karşılığında item ve Pokémon alınabilen “Game Corner” isimli bir mekân bulunur. *GTA San Andreas* oyununda haritada yer alan bazı kafelerde bilardo oynanabilmektedir. Yine roman olarak yayınlanan ardından oyun, film ve diziyeye aktarılan *The Witcher*<sup>22</sup> serisinin üçüncü oyununda (*The Witcher 3: Wild Hunt*) geliştiriciler tarafından yine oyun karakterlerinden kurgulanan bir masaüstü kart oyunu bulunmaktadır.<sup>23</sup>

Nihayetinde Hasan Akbulut (2009: 66) Jenkins’ten (2006: 676) aktararak “Walt Disney’in eğlence parklarının çekiciliğini tasarlamada çevresel öykü anlatma tekniklerinin kullanıldığını” dolayısıyla “uzamı çekici kılan bu öykü ögesinin fiziksel uzama ziyaretçi akışı sağladığını” belirtmektedir. Bu noktada oyun anlatıyı anlamlandıran unsur değil, yaşam biçiminin bir parçası olmakta, tam tersi bir akışın varlığı da arttırılmış gerçeklikle birlikte hayatın içine katılmaktadır. Henri Lefebvre’nin (2014: 24) mekânın tek başına bırakılamayacağına ve statik kalamayacağına dair bakış açısı da bu geçişkenliği doğrulamaktadır. Lefebvre’nin (2014: 25) “ürün- üretici olan mekân, ekonomik ve toplumsal ilişkilerin dayanağıdır” sözünden hareketle mekân kavramı zihinsel olanla kültürel olanı, toplumsalla tarihseli birbirine bağlar. Mekânı etkileyen bir üçüncü boyut ise anlatının kendisi olmaktadır. Lynch’nin söylediğinden hareketle mekân bir anlama sahiptir. Mekân oyunlarda bir grafik aracılığıyla anlatisallaştırılırken oyun hipermetin bir karakteristiğine sahiptir. T. J. Tison (2009: 274) metin kavramına değindiği makalesinde sanal gerçekliğin, metin açısından da gerçekliğine değinmektedir. Tison’a göre (2009: 274) “Sanal gerçeklik, gerçekliği diğer “gerçekçi” temsillerin yansıttığından daha fazla yansıtmaz. Sanal gerçeklik, kendi kendisinin bir temsilidir. Bilgisayar başında bir metinle zihinsel düzlemde karşılaşan bir insanın deneyimidir.” Dijital oyunlarda da imgenin kuruluşu hipermetnin oluşturduğu anlam boyutuyla derinleşmekte ve onun zihinsel düzeyde belirginleşmesindeki esas rol oyuncu/ oyuncular olmaktadır. Yukarıda belirtildiği gibi *Quidditch* yahut *Pokémon’un* sembollerle imgeleştirildiği, çeşitli ticarî ürünlerde yahut sosyal bağlamlarda kullanıldığı ve mekânsal ilişki sunduğu söylenebilir.

## 2. Halkbilimi, Dijital Oyunlar ve İmge İlişkisi

Dijital oyunlar disiplinlerarası bir nitelik ve hatta bakış açısı gerekliliğine sahiptir. Özdemir (2017: 469) dijital oyunların yazılım alanında yaratıcı endüstrilerden birisi

<sup>20</sup> Euronews. (2 Temmuz 2018). Harry Potter’dan Yeşil Sahalara Quidditch Dünya Kupası. Erişim adresi: <https://tr.euronews.com/video/2018/07/02/harry-potter-dan-yesil-sahalara-quidditch-dunya-kupasi>

<sup>21</sup> Rowling, J.K. (Kennilworthy Whisp). (2017). *Çağlar Boyunca Quidditch*. (Çev. Kutlukhan Kutlu- Gül Sarioğlu). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

<sup>22</sup> Andrzej Sapkowski tarafından yazılan *The Witcher* serisi ülkemizde Pegasus Yayınları tarafından yedi kitap olarak basılmıştır.

<sup>23</sup> Aynı oyun daha sonra *Gwent: The Witcher Card Game* adıyla müstakil bir oyun olarak yayınlanmıştır. Daha fazla bilgi için bk. [PlayGwent.com](http://PlayGwent.com). (t.y.). Erişim adresi: <https://www.playgwent.com/en/>

olduğunu söylemektedir. Binark ve Bayraktutan Sütçü (2008: 23) ise küreselleşme kapsamında dijital oyun endüstrisinin yeni ekonominin önemli alanlarından birisi olduğunu belirtmektedir. Halkbilimi açısından Kovia ve Vesik (2014: 183) “Bir halkbilimci için, internetteki iletişimi doğrudan gözlemeleme fırsatını elde etmek, halk geleneğinin gerçekte uygulanışını gözlemeleme fırsatını elde etmekle eşdeğerdir” demektir. Her ne kadar kültür endüstrisi veya yaratıcı endüstrisinin bir parçası olsa da oyunlar; anlatı barındırması, imge oluşturması veya kimlik sunması dolayısıyla kültür ortamını var edebilmesi ve gelenek oluşturabilmesi açısından halkbilimi disiplininin doğal bir çalışma alanıdır. Bu anlamda oyun tanımı önemli görülmektedir. R.A. Georges (2009: 322) oyunun, insanlar arasında ve tüm kültürlerde açıkça ortaya koyulan kendini ifade etme amaçlı bir davranış olduğunu söylemektedir. J. Huizinga (2018: 21) “Oyunun mevcudiyetiyle her yerde, “gündelik” hayattan farklılaşan belirlenmiş bir eylem niteliği olarak karşılaşıyoruz” demektedir ve tarihi, kültürden bile daha eski olan oyunu şöyle tanımlamaktadır:

“Oyun, özgürce razı olunan, ama tamamen emredici kurallara uygun olarak belirli zaman ve mekân sınırları içinde gerçekleştirilen, bizatihi bir amaca sahip olan, bir gerilim ve sevinç duygusu ile ‘alışılmış hayat’tan’ ‘başka türlü olmak’ bilincinin eşlik ettiği, iradi bir eylem ve faaliyettir” (Huizinga, 2018: 53).

Sadece bu tanımdan hareketle ve yukarıda aktarılan bilgiler doğrultusunda dijital oyunların belirtilen geçişkenliğe ters düşmediği ancak geliştirdiği söylenebilir.<sup>24</sup> Dijital oyunun insan yaşamının bir parçası olması, onu kendi mevcudiyeti içerisinde “gündelik” hayattan farklılaştırır. Ancak oyunun günlük hayatın bir etkinliği olarak sürdürülmesi bir anlamda onun günlük hayat içinde “günlük hayatın dondurularak” elde edildiği bilgisini dışlamaz. Burada “gündelik hayatın dondurulması” açısından bir geçişkenlik, anlık bir iletişim söz konusudur. Bu tıpkı türkü söylerken spor yapmak gibi *çoklu performatif*<sup>25</sup> bir geçişkenliğe neden olmaktadır. Nasıl ki spor yaparken söylenen türkünün temel işlevi onun sanatsallığı değilse, bir âşığın türkü icrasında da harcamış olduğu efor, sporun temel işlevi değildir. Ancak ikisi arasında gündelik hayatın gereksinimi olarak kalori yakılmakta ve açık ve gizli işlevleri bulunmaktadır. Kovia ve Vesik (2009: 185) “simülasyon oyunları aracılığıyla sosyal bilimler ve bilgi teknolojileri alanlarında çalışan insanlar arasında diyalog sağlanmıştır” der. Benzetim yaparsak bir oyunun çok yönlü yapısının da “diyalog” yani bir iletişim unsuru olarak halkbilimine veri sunduğu vurgulanmalıdır. Yine de geliştirici, yapımcı, üretici, tasarımcı, yazılımcı gibi sektöre has unsurlarla geliştirilen ve ekonomik kazanç sağlayan bir ürün olarak oyunları ve oyuncunun icrasını bu noktada işlevlerine göre ayırmak gerekmektedir. Dijital oyunların “gerçek yaşam”daki değeri hakkında elektronik oyunlardan bahseden Özdemir (2005: 250) oyunları yapımcı ve gelenek açısından değerlendirerek firmaların “çoğu kez ‘gerçek’ eğlence sisteminde yer alan oyun, tür, araç veya unsurlarından yararlanılarak

<sup>24</sup> Oyunların tanımı, türleri, gündelik hayat ile olan ilişkisi hakkında birçok farklı görüş ve referans çalışma bulunmaktadır. Caillois (2001), Goffman (2014), D.W. Winnicott (2019) bu çalışmalardan bazılarıdır. Ancak bu çalışmanın amacı oyun tanımlarını tartışmak olmadığı için Huizinga’nın tanımı temel alınmıştır.

<sup>25</sup> Bu kavramla ilgili kısa bir araştırma yapılmış, Bilgisayar ve Tasarım disiplinde *multi-performance* (çoklu performans) kavramının kullanıldığı görülmüştür. Ancak burada yer verdiğimiz *çoklu performatif* kavramı, Özkul Çobanoğlu’nun (2000) icra tahliline yönelik çalışması ile *mediated performances* (Çobanoğlu, 1992) kavramına kıyasla aktarılmaktadır.

yaratılmıştır” demekte ve “Bu firmalar, kendi eğlence sistemlerinde en rağbet gören unsurları belirleyerek bunları, bilgisayarın küresel ve zaman- mekân belirsizliğinin hâkim olduğu sanal ortamına taşımaktadırlar” diye eklemektedir. Bir ürün olarak oyun hem kendi kurgusallığına hem de oyuncusuyla birlikte gündelik yaşama hitap ederken oyuncu gündelik yaşam içinde hem kendi hikâyesini hem de içinde bulunduğu halkın kültürel belleğini anlatısallaştırmaktadır. Dolayısıyla kültürün aktarılması, taşınması, değişmesi gibi pek çok işlev kendiliğinden gerçekleşmektedir. Bu yönüyle William Bascom’un (1954: 349) başlıca halkbilimi işlevleri olarak sunduğu hoş vakit geçirme, değerlere ve kurumlara destek verme, kültürü gelecek kuşaklara taşıma, toplumsal baskılardan kurtulma gibi işlevler dijital oyunlar bağlamında da geçerliliğini koruyabilmektedir. Oyunu, Türk halk eğlencelerinin bir parçası olarak gören Özdemir (2005: 309) bağlamda daha kapsayıcı bir sınıflandırma ile ekonomik, siyasal, sosyal ve psikolojik ve kültürel işlevlere yer vermektedir. Bu yönüyle oyunlarda kültürel işlev, geleneksel halkbilimi ortamlarına göre çok daha hızlı ve belirli bir döngü içerisinde kendini gerçekleştirilmektedir. Bütün bu bilgilerden hareketle gerçekten de pek çok dijital oyunda geleneksel bilgilerden, halk anlatılarından ve mitolojiden esinlenme dikkat çekmektedir. Örneğin *Drowzee* isimli pokémonun tapirden esinlendiği, tapirin ise Uzakdoğu mitolojisinde kişilerin rüya ve kâbuslarını emdiğine inanılması<sup>26</sup>; halk inancı bağlamında oyun anlatıları arasındaki ilişkiye verilebilecek güzel bir örnektir. *Pokémon FireRed* oyununda da psişik türünde hipnoz (hypnosis), rüya yiyen (dream eater) gibi yetenekleri olan *Drowzee* ayrıca bir imge oluşturmaktadır. Benzer şekilde oyunlardan hareketle gündelik hayatı etkileyen efsaneler de türemektedir. Geleneksel bilgi de farklı kültürlerden bir araya gelen meraklı grubunun oyun üzerindeki keşif alanını oluşturmakta, bu noktada halkbilimi türleriyle yoğun bir ilişki içine girmektedir. Elde edilen bu bilgiler, oyunun meraklı grubu tarafından internet üzerinde dolaşıma sokulmakta; forumlarda, sosyal medya platformlarında ve gündelik yaşamda efsane, anekdot, şiir, hikâye, alıntı, araştırma gibi yahut resim, video, tasarım gibi sanatsal iletişim formlarıyla ifade edilebilmektedir. Dijital oyunların kültür oluşturucu gücüne örnek verilebilecek birçok internet sitesi, forum ve hayran sayfası (*fan page*) bulunmaktadır. Buradaki meraklı grubu ister anime ister oyun isterse Pokémon serilerinin hayranları olsun, oyun içi ve çoğunlukla da oyun dışı etkinliklerde bulunmakta, oyunu daha anlamlı ve değer yaratan bir unsur hâline dönüştürmektedir. Pokémon meraklı grubunun üyeleri; resmî yahut hayran yapımı sayfalarda Pokémon kültürünü anlık olarak yeniden üretmekte; deneyimlerini ve bilgilerini oyuncu halkı ile paylaşmaktadır.<sup>27</sup> Örneğin Pokémon serisinde sunulan anlatıdan hareketle evrim teorisi hakkında Pokémon’un meraklı grubu tarafından birçok efsane, söylenti ve hikâye

<sup>26</sup> Bahsedilen hususla ilgili bilgi birçok internet sayfasında yer almaktadır. Daha fazla bilgi için bk. Bulbagarden. (t.y.). Erişim adresi: [https://bulbapedia.bulbagarden.net/wiki/Drowzee\\_\(Pok%C3%A9mon\)](https://bulbapedia.bulbagarden.net/wiki/Drowzee_(Pok%C3%A9mon))

<sup>27</sup> Bunlara örnek olarak şu adresler gösterilebilir: Bulbapedia (<https://bulbapedia.bulbagarden.net>), PokémonTürkiye (<https://www.pokemonturkiye.com>), Serebii.net (<https://www.serebii.net>), PokémonGoLive (<https://pokemongolive.com/>), Pokecommunity (<https://www.pokecommunity.com/>), PokémonFandomWiki (<https://pokemon.fandom.com>)



ortaya atılmıştır.<sup>28</sup> Hatta her bir Pokémonun isminin kendine ait bir etimolojisinin olması, meraklı grubu tarafından bir araştırma konusu oluşturmaktadır. Ayrıca animenin oyuna, sinema filmine, manga serisine dönüşümü ve üretim içerisinde farklı türleri kurgularken imgelerin değişen yapısı metinlerarasılık açısından da ilginç veriler sunacaktır. Yine Pokémon oyunlarından hareketle *Pokémon FireRed* oyununun ilk versiyonu olan *Pokémon Red* oyununda ölen Pokémonların gömüldüğü bir mezarlığa sahip olan Lavender Şehri'nin müziğinin *Lavender Town Sendromu* adıyla baş ağrısına sebep olduğu, intihara sürüklediği yönünde şehir efsanesinden söz edilebilir (Oxford, 2021). İnternette viral olarak dolaşan bu efsane, kendisiyle ilişkili olarak daha pek çok komplo teorisinin de önünü açmıştır. Youtube'da birçok kullanıcı tarafından bu *sendrom* dile getirilmiş, Lavender Town müziğinin ses analizleri yapılmıştır.<sup>29</sup> İster ilgi çekmek, ister yeni bir bilgi üretmek yahut farklı işlev ve amaçlarla üretilmiş olsun müzik ile ortaya çıkan anlatı, oyun mekânı ile özdeşleşerek ona dair bir imgenin oluşmasında rol oynamış, bu imgeler meraklı grubu arasında yeni hikâyelere, memoralara ve anlatılara dönüştürülmüş ve daha üst bir anlatı birikiminin ortaya çıkmasına neden olmuştur. Aslında bu durum, internetteki bilgi birikiminin enformasyona mı dezenformasyona mı yol açtığı noktasındaki<sup>30</sup> tartışmalarla da alakalıdır. Dolayısıyla dijital ortamda efsane, söylenti ve hikâye konusunda uzman halkbilimcilere büyük görevler düşmektedir.

Oyun kurgusu içerisinde de anlatı ve oyuncunun eylemleri kapsamında efsane ve söylentilerden sıklıkla yararlanılmaktadır. Örneğin, *Pokémon FireRed*'de oyuncunun yolculuğu esnasında NPC'ler<sup>31</sup> tarafından bulunduğu şehir veya konumdaki mekânlar, yollar hakkında efsaneler ve söylentiler aktarılır. Bugün efsane türüne ve özellikle de şehir efsanelerine bakıldığında, bilinmeyen ve açıklanamayan olaylar hakkında üretilen efsane ve söylentilerin oyun aracılığıyla yine iki boyutlu bir deneyimleme akışıyla gerçekleştirildiği görülmektedir. İki boyutludur çünkü oyuncunun çözeceği bulmaca, öncesinde efsane ve söylenti ile desteklenmekte, ardından oyuncu bulmacayı tamamlayarak söylentinin bir deneyimleyicisi veya çözümleyicisi konumuna ulaşmaktadır. Ayrıca bu anlatılar oyuncunun zihninde gideceği yer ile ilgili imgelerin oluşmasına da olanak tanır.

Çoğu dijital oyunda kademeli bir ilerleyiş söz konusudur. Oyuncu oyuna başlarken, oyun unsurlarını tanıması, oyuna alışması için güvenli bir bölgeden yahut eğitim (training) bölümü ile başlamaktadır. Bu nedenle başlangıç bulmacalarını yahut görevlerini yapmadan diğer şehirlere yahut mekânlara geçiş yapılmasına izin verilmez ya da oyuncunun keşfine bırakılır. Bu anlamda oyunlar, halkbilimi anlatı kalıplarından yararlanırlar. Carolyn Handler Miller (2008: 10) birçok popüler film başta olmak üzere oyun vd. dijital hikâye anlatımı çalışmalarında kahramanın yolculuğunun bir model

<sup>28</sup> Hayranlar tarafından ortaya atılmış pek çok teori vardır. Pokémon evrim teorileri hakkında bakınız: Fandom.com. (t.y.). "Pokémon Evolution Theories". Erişim adresi: [https://fantheories.fandom.com/wiki/Pok%C3%A9mon\\_Evolution\\_Theories](https://fantheories.fandom.com/wiki/Pok%C3%A9mon_Evolution_Theories)

<sup>29</sup> Youtube'da sadece Türkçe dilinde genel bir arama yapılarak "Lavender Town Sendromu" terimi aratıldığında konuyla ilgili yüzlerce video ortaya çıkmaktadır. Youtube. (t.y.). Erişim adresi: [https://www.youtube.com/results?search\\_query=Lavender+Town+sendromu](https://www.youtube.com/results?search_query=Lavender+Town+sendromu)

<sup>30</sup> Konu hakkında şu çalışmalar referans alınabilir: James Gleick (2014), Manuel Castells (2016), Nurhayat Yoloğlu (2017)

<sup>31</sup> Non-player character (Oyuncu olmayan karakter). Daha fazla bilgi için bk. Techopedia. (t.y.). NPC. Erişim adresi: <https://www.techopedia.com/definition/1920/non-player-character-npc>

oluşturduğunu belirtir. Yani Joseph Campbell'in "kahramanın yolculuğu kalıbı" dijital hikâye anlatımında önemli bir yer tutar. Benzer şekilde Propp metodu da oyunun algoritmik sistemine uygun bir değerlendirme ve çözümleme yöntemi olarak (Hansen, 2015) dijital oyunlarda önem kazanmaktadır.<sup>32</sup> Stith Thompson'un (1955: 5) motif indeksi açısından da oyun, imge ve anlatı ilişkisi kurulabilmektedir. Bu bağlamda yukarıda bahsettiğimiz yolculuk motifi, indekste *F0-F199 Diğer Dünyalara Yolculuk* (Otherworld Journeys) arasında kalan anlatı unsurlarına göre değerlendirilebilmektedir. Çoğu oyunda ritüelistik imgelere de yer verilmektedir. *Pokémon FireRed* oyununda, oyunu bitirebilmek için oyuncunun şehirlerde bulunan salonların eğitimcilerini yenerek rozet kazanması gerekmektedir. Bu salonlar, bulunduğu şehrin sembolik yapılarının başında gelmektedir. Her şehrin salonu (*gym*), o şehre özgü unsurların yanında, dekorları ve dizaynları eğittikleri Pokémon türüne uygun olarak geliştirilmiştir. Rozetleri toplayan oyuncu, Pokémon liginin düzenleneceği Indigo platosuna büyük sütunlarla ve heykellerle döşenmiş *Victory Road*'dan geçmektedir. *The Witcher 3: Wild Hunt* oyunu, kurgusu gereği oyuncu tarafından gerçekleştirilmesi gereken pek çok ayine ve ritüele anlatısında yer vermektedir. *Red Dead Redemption 2* oyununda ise oyuncunun dışında kurgu unsuru olarak NPC'ler tarafından düzenlenen pagan ritüeli ve gece yapılan ayinler bulunmaktadır.<sup>33</sup>

### Sonuç

İmaj, imge, sembol; grafik ve görselliğin doğal bir unsurudur. Görselliği ön plana çıkaran dijital oyunlar da bu sürecin doğal bir parçası olmaktadır. Nihayetinde görsel ve grafik tasarım, bilgisayar bilimi, dizayn ve yazılım alanları, iletişim bilimleri ile dijital mimarî alanlarının da temel çalışma alanıdır. Öte yandan oyunlarda kullanılan grafik ve görüntülerin oyunun anlatısı ile birlikte imge oluşturması, onu deneyimleyen oyuncunun imge sürecinin bir parçası olarak onu aktarımı ve paylaşımı ile birlikte daha bütüncül bir sürecin parçası olduğunu ortaya koymaktadır. Ayrıca oyunlarda yer alan kültürel semboller, geleneksel bilgi, halk anlatısı gibi farklı deneyim alanları bir oyun anlatısı üzerinden çok boyutlu ve işlevli bir yapı sunmaktadır. Bu yönüyle oyunlar; çok geniş, detaylı ve bilgi birikimi isteyen kapsamlı bir alanın konusudur. Dahası dijital oyun, video oyunu, konsol oyunu vd. oyun türleri; kendi içlerinde macera, açık dünya, simülasyon vb. alt türler olarak veya sadece oynanış açısından farklılaşabilmekte; bazı durumlarda sadece o oyuna özgü kendi algoritmasına yahut yeni bir yöntemeye dayalı inceleme metodu geliştirmek gerekebilmektedir. Ancak bu çalışma kapsamında araştırmacının katılımlı gözlem<sup>34</sup> yaparak örneklem aldığı oyunlardan hareket edilmiş; belirli bir oyunun veya oyun türünün dâhilinde değil, genel olarak oyunların içerisinde bulunabilirlik kıstası doğrultusunda oyunun kurgusunda yer bulması, anlatı içerisinde kurguya dayalı efsaneler ve mitolojiler oluşturması açısından gözlemlenmiştir. Oyunlarda görsellik yahut görüntü başat iletişim unsuru olduğu için imge ve anlatı

<sup>32</sup> Nitekim ülkemizde de bu konuyla ilgili 2017 yılında Bahçeşehir Üniversitesi Oyun Dizaynı Programında Orçun Turan tarafından *Usability of Vladimir Propp's Narratemes in Video Games* isimli yüksek lisans tezi hazırlanmıştır.

<sup>33</sup> Bu konu hakkında müstakil bir çalışma yapılabilecek kadar ayrıntılıdır. Bu çalışmanın kapsamı gereği konuyu açıklayıcı kısa örneklere yer verilmiştir. Ayrıca ritüel, imge ve anlatı konusunda referans kaynak için bk. Mircea Eliade. (2017).

<sup>34</sup> Çalışmada hakkında bilgi verilen oyunların bölüm kayıtları, A.S.A. kişisel arşivinde ve dijital kütüphanesinde yer almaktadır.

birbirinden ayrı tutulmayacak biçimde ele alınmış, aktarılan imgenin özellikle kent ve mekân bazında halk anlatıları ile ilişkisi irdelenmiştir. Bunun yanında oyunun meraklı grubu tarafından deneyimlenmiş yahut takibe alınmış bilgi paylaşımlarının da oyunun dışsal sürecinin bir parçası olarak ele alınabileceği belirtilmiş, oyun dünyasından günlük yaşantıya aktarılan efsane, söylenti ve inanış gibi türlerle irtibatta olması ve yine bunların özellikle mekân ilişkisi içerisinde kazandığı anlam üzerinde durulmuştur.

Oyunları kurgulayan, teknik detaylarla uğraşan ve oyuncu deneyiminin sınırlarını çizen geliştirici yahut üretici ekibi dışında oyuncu bir deneyimleyici olarak bunları yeniden keşfeder ve şehrin oluşan imgelerini kendisi yeniden anlamlandırır. Bahsedildiği gibi farklılık gösterebilmesine rağmen oyunlarda serbest dolaşım bölgeleri (bazen oyunla ilgili ayarların düzenlendiği bir menü) ile anlatı gereği görevlerle, sadece belirli bir zamanda veya koşulda girebilecekleri mekânlar ve nihayetinde bir mekân olarak oyunun kendi çerçevesi ve platformu oyuncunun kültürel aktarım alanı olmaktadır. Özellikle haritaya dayalı şehir, mekân vs. barındıran oyunlarda grafiklerle oluşturulan mekân özellikleri oyundaki yan karakterler aracılığıyla bir efsaneden, söylentiden veya masaldan yararlanılarak aktarılabilen, bazen bir sembol veya işaret aracılığıyla gösterilebilmekte; dolayısıyla imge ve anlatı arasındaki bağlantı sağlanabilmektedir. Bu yönüyle oyunlarda anlatı da çok boyutlu bir görünüme bürünmektedir: oyunun yazılımsal boyutu, oyunun henüz oynanmamış kurgulanan anlatısı ve oyuncu tarafından oluşturulmuş anlatı ve oyuncu tarafından yeniden üretilmiş anlatı. Oyuncu oynadığı yahut meraklı olduğu oyundaki unsurlarla ilgili dış paylaşımlarla oyun kültürünü yaşatmaktadır. Burada da oyuncunun en temel malzemesi olarak bağlamından koparılmış veya başka bir bağlama taşınmış imgeler başta gelmektedir. Oyunla ilgili bu karmaşık ve bütüncül süreçlerin parçalara ayrılıp tekrar birleştirilmesiyle ortaya çıkan bilgi, halk kültürü açısından oyuncunun oyuna ve kültüre yönelik olarak ürettiği yeni anlamları da ortaya koymaktadır.

## KAYNAKÇA

Akbulut, Hasan. 2009. "Gelenekselden Dijitale, Mekândan Uzama Oyun Kültürü". *Dijital Oyun Rehberi Oyun Tasarımı Türler ve Oyuncu*. Der. Mutlu Binark, - Günseli Bayraktutan- Sütcü, Işık Barış Fidaner. İstanbul: Kalkedon Yayınları. 25- 81.

Akkaya, Sunay. 2016. *Evlîya Çelebi Seyahatnamesi'nde Kent İmgeleri ve Günümüz Kent Markası Tasarımına Etkisi*. Doktora Tezi, Gazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.

Assman, Jan. 2015. *Kültürel Bellek*. Çev. Ayşe Tekin. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Bascom, William. 1954. "Four Functions of Folklore". *The Journal of American Folklore* 67 (226): 333-349

Batı, Uğur. 2011. "Sekizinci Sanatın İnşası: "Dijital Oyunlar Kesişiminde Postmodernizm, Tüketim Kültürü, Üst Gerçeklik, Kimlik ve Olağan Şiddet"". *Dijital Oyunlar "Kendi Dünyanda Yaşa Bizimkinde Oyna"*. Ed. Gülin Terek Ünal, Uğur Batı. İstanbul: Derin Yayınları. 3- 33.

- Binark, Mutlu-Günseli, Bayraktutan Sütücü. 2008. *Kültür Endüstrisi Ürünü Olarak Dijital Oyun*. İstanbul: Kalkedon Yayınları.
- Caillois, Roger. 2001. *Man, Play and Games*. Trs. Meyer Barash. Urbana and Chicago: University of Illinois Press.
- Castells, Manuel. 2016. *İletişim Gücü*. Çev. Ebru Kılıç. İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları.
- Çobanoğlu, Özkul. 1992. *The Relationships Between Oral Forms of Folklore and Mediated Performances in the Cult of Çakıcı Mehmet Efe*. Master Thesis. Indiana University Department of Folklore, America.
- Çobanoğlu, Özkul. 2000. *Âşık Tarzı Kültür Geleneği ve Destan Türü*. Ankara: Akçağ Yayınları.
- Çobanoğlu, Özkul. 2015. *Türk Halk Kültüründe Memoratlar ve Halk İnançları*. Ankara: Akçağ Yayınları.
- Çobanoğlu Özkul. 2019. *Halkbilimi Kuramları ve Araştırma Yöntemleri Tarihine Giriş*. Ankara. Akçağ Yayınları.
- Eliade, Mircea. 2017. *İmgeler ve Simgeler*. Çev. Mehmet Ali Kılıçbay. Ankara: Doğubatu Yayınları.
- Ensslin, Astrid. 2014. *Literary Gaming*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.
- Georges, Robert A. 2009. "Eğlence ve Oyunlar", Çev. Derya Filiz Korkmaz, *Halkbiliminde Kuramlar ve Yaklaşımlar 3*. Ankara: Geleneksel Yayıncılık. 322- 333.
- Gleick, James. 2014. *Enformasyon*. Çev. Ümit Şensoy. İstanbul: Optimist Yayınları.
- Goffman, Erving. 2014. *Günlük Yaşamda Benliğin Sunumu*. Çev. Barış Cezar. İstanbul: Metis Yayınları.
- Görkemli, Nur vd. 2014. "Kent İmajı Açısından Olimpiyatlar-Selçuk Üniversitesi Öğrencilerine Yönelik Bir Uygulama". *Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi*. 2(3): 178- 196.
- Rockstar North (Geliştirici). 2004. *Grand Thief Auto: San Andreas [Video oyunu]*. Yayıncı: Rockstar Games. Erişim adresi: <https://www.rockstargames.com/games/sanandreas>
- Gülsoy, Sait. 2017. *Dijital Oyuncu Kimliğinin İnşası ve Sunumu*. Doktora Tezi. Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Erzurum.
- Handler Miller, Carolyn. 2008. *Digital Storytelling A Creator's Guide to Interactive Entertainment*. Amsterdam/ Boston: Elsevier/ Focal Press.
- EA UK ve Magic Pockets (Geliştirici). 2003. *Harry Potter: Quidditch World Cup [Video oyunu]*. Electronic Arts Games (Yayıncı). Erişim adresi: <https://www.ea.com/en-au/games/harry-potter/harry-potter-quidditch-world-cup>
- Huizinga, Johan. 2018. *Homo Ludens Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme*. Çev. Mehmet Ali Kılıçbay. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

- Işığın, İ. Altuğ. 2012. *Etkileşimsellik Sorunu Çerçevesinde Dijital Oyun- Anlatı İlişkisi*. Doktora Tezi, Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- İgit, Aslı. 2019. *Dijital Oyunlarda Empatik İletişim*. Ankara: Nobel Yayınları.
- İlgar, Evren. 2008. *Kent Kimliği ve Kentsel Değişimin Kent Kimliği Boyutu: Eskişehir Örneği*. Yüksek Lisans Tezi. Anadolu Üniversitesi Fen Bilimler Enstitüsü, Eskişehir.
- Juul, Jesper. 2001. "Games Telling stories? -A brief note on games and narratives". *Game Studies*. 1 (1). Erişim adresi: <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>
- Kara, Umut Yener. 2014. *Kimlik Oyunu Video Oyunları, Yeni Medya ve Kimlik*. İletişim Yayınları: İstanbul.
- Köiva, Mare ve Liisa Vesik. 2014. "21. Yüzyıl Başında Çağdaş Halkbilimi, İnternet ve Toplumlar", Çev. Emine Çakır, *Halkbiliminde Kuramlar ve Yaklaşımlar 4*. Ankara: Geleneksel Yayıncılık. 182- 194.
- Lefebvre, Henri. 2014. *Mekânın Üretimi*. Çev. Işık Ergüden. İstanbul: Sel Yayıncılık.
- Leorke Dale and Marcus Owens. (2020). *Games and Play in the Creative, Smart and Ecological City*. Ed. Dale Leorke and Marcus Owens. Routledge: Taylor Francis.
- Lynch, Kevin. 2018. *Kent İmgesi*. Çev. İrem Başaran. İstanbul: Türkiye İş Bankası Yayınları.
- Manovich, Lev. 2001. *The Language of New Media*. Cambridge, London: MIT Press
- McLuhan, Marshall. 2014. *Gutenberg Galaksisi Tipografik İnsanın Oluşumu*. Çev. Gül Çağalı Güven. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Oxford, Nadie. (11 Ağustos 2021). *Lifewire.com*. "What's Pokémon's Lavender Town Syndrome? The urban legend explained" Erişim adresi: <https://www.lifewire.com/lavender-town-syndrome-1126184>
- Özdemir, Nebi. 2005. *Türk Eğlence Kültürü*. Ankara: Akçağ Yayınları.
- Özdemir, Nebi. 2006. *Türk Çocuk Oyunları*. Ankara: Akçağ Yayınları.
- Özdemir, Nebi. 2012. *Kültür Ekonomisi ve Yönetimi*. Ankara: Hacettepe Yayınları.
- Özdemir, Nebi. 2017. *Kültür Bilimi ve Yönetimi*. Ankara: Grafiker Yayınları.
- Parkin, Simon. 26 Ağustos 2013. "The Hunt for One of Gaming's Most Mythical Creatures. The New Yorker". Erişim adresi: <https://www.newyorker.com/tech/annals-of-technology/the-hunt-for-one-of-gamings-most-mythical-creatures>
- Game Freak (Geliştirici). 2004. *Pokémon FireRed*. [Video oyunu]. Nintendo/Creatures Inc./Game Freak Inc. (Yayıncı). Erişim adresi: <https://www.pokemon.com/us/pokemon-video-games/pokemon-firered-version-and-pokemon-leafgreen-version/>
- Niantic (Geliştirici). 2016. *Pokémon GO*. [Video oyunu]. The Pokémon Company (Yayıncı). Erişim adresi: <https://pokemongolive.com/>
- Game Freak (Geliştirici). 1998. *Pokémon Red*. [Video oyunu]. Nintendo, Creatures Inc./Game Freak (Yayıncı). Erişim adresi: <https://www.pokemon.com/us/pokemon-video-games/pokemon-red-version-and-pokemon-blue-version/>

- Rockstar Studios (Geliřtirici). 2019. *Red Dead Redemption 2 [Video oyunu]*. Rockstar Games (Yayıncı). Eriřim adresi: <https://www.rockstargames.com/reddeadredemption2/>
- Rowling, J.K. (Kennilworthy Whisp). 2017. *Çağlar Boyunca Quiddicht*. Çev. Kutlukhan Kutlu- Gül Sariođlu. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- CD Project Red (Geliřtirici). 2015. *The Witcher® 3: Wild Hunt [Video oyunu]*. CD Projekt Red (Yayıncı). Eriřim adresi: <https://www.thewitcher.com/en/witcher3>
- Thompson, Stith. 1955. *Motif- Indeks Of Folk Literature*. Volume Three F-H. Bloomington, Indianapolis: Indiana University Press.
- Titon, Jeff Todd. 2009. "Metin". Çev. Öykü Terziođlu. *Halkbiliminde Kuramlar ve Yaklařımlar 3*. Ankara: Geleneksel Yayıncılık. 260-277.
- Turan, Orçun. 2017. *Usability of Vladimir Propp's Narratemes in Video Games*. Master's Thesis. Bahçeşehir University The Graduate School of Social Sciences, İstanbul.
- Winnicott, D.W. 2019. *Oyun ve Gerçeklik*. Çev. Tuncay Birkan. İstanbul: Metis Yayınları.
- Yolođlu, Nurhayat. 2017. "Küresel Medya ve İletişim Anlayışında Aktüel Enformasyondan Dezenformasyona Yöneliş". *Middle Black Sea Journal of Communication Studies*. 2(1): 8-15
- Zimmerman, Eric. 2006. "Narrative, Interactivity, Play and Games: Four Naughty Concepts in Need of Discipline". Ed. Pat Harrigan and Noah Wardrip-Fruin. *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. Cambridge, London: The MIT Press, 154- 164.