

Makale Bilgisi / Article Info

Geliş / Recieved: 17.10.2022

Kabul / Accepted: 08.12.2022

Araştırma Makalesi / Research Article

DOI: 10.55666/folklor.1190658

**SÖZLÜ ANLATIDAN DİJİTAL OYUNA YARATICI KÜLTÜREL
ENDÜSTRİLER BAĞLAMINDA “URUZ: RETURN OF THE ER
KISHI”**

Gülnaz ÇETİNKAYA*

Öz

Teknolojik gelişmeler, toplumsal yaşamın pek çok alanında dijital dönüşüme neden olmuştur. Teknolojinin yarattığı dijital kültür ortamında, bireylere eğitim, ekonomi, sağlık gibi pek çok alanda işlevsel, pratik çözüm önerileri sunulmuş, kişiselleştirilmiş uygulamalar, imge yaratımları, sesin ve görüntünün ön plana çıkarıldığı teknolojiler ve yapay zekâ yeni dönemlerin terminolojileri arasında yerini almıştır. Dijital ortam, kültürel yaratım ve aktarım şekillerini de değiştirerek yeni davranış biçimleri oluşturmuş ve yeni çağın kültürel yaratımlarını zamanın ve mekânın ötesine taşımıştır. Teknoloji, gündelik yaşamın pek çok alanında olduğu gibi hoşça vakit geçirme ve eğlenme anlayışında da değişikliklere neden olmuştur. Sözlü kültür ortamında paylaşmanın, eğitimin ve üretimin bir parçası olan, bireylerin aktif katılımının ve etkileşiminin ön planda olduğu eğlence, dijital kültür ortamında izlenen, seyredilen ve tüketilen “boş zaman aktivitesi” olarak değerlendirilmiştir. Bireyler, sözlü kültür ortamında “yaratıcısı ve icra edicisi” olduğu eğlencenin modern çağda “tüketicisi” olmuştur. Eğlence kültürünün önemli parçası olan “oyun” da sanal ortamda mekânı, zamanı, oynama biçimi ve araçları değişen kültür endüstrisinin yeni söylemlerinin oluşturulduğu bir alan hâline gelmiştir. Dijital oyunun sanal uzamında yaratılan kahramanlar, oyuncuların kimlik kodlamalarının önemli parçası olmuş, sanal yolculukta kimliğine büründükleri kahramanı izleyerek tanıyan oyuncular aynı zamanda onun kahramanlık yolundaki mücadelesinde anlamlı öyküsünün de sanal tanıkları olmuşlardır. Değişen teknolojiyle yeniden kurgulanan dijital oyunlarda kültürel unsurlar ise içerik üretiminin ve oyun tasarımının önemli kaynaklarından biri hâline gelmiştir. Tarih, efsane, mit temeline dayalı sanal oyunun kurgusal anlatısında oyuncular kendi kültürlerini tanımaya, öğrenmeye ve kültürel bellek anlatılarını okuyup izlemeye başlamışlardır. Bu çalışmada teknolojinin yarattığı değişimlerden yola çıkılarak yüzyıllar boyunca sözlü kültür ortamında yaşatılan Dede Korkut Kitabı’ndaki anlatımların yazılı ve elektronik ortamda yeniden yaratılma sürecinin örneklerinden bahsedilecek daha sonra makalenin örnekleminde yer alan Kazan Bey Oğlu Uruz Bey’in Esir Düştüğü Boy adlı anlatımın sanal ortamda Uruz: Return of the Er Kishi adlı dijital oyunla yeni bir anlatıya dönüşüm süreci incelenecektir. Bu oyundan yola çıkılarak Türk sözlü kültür geleneğinde yer alan anlatıların, kültürel bellek unsurlarının sanal ortamda imge üretiminde nasıl kullanıldığı ve kültürel endüstriler bağlamında yeni işlevlerle nasıl yeniden üretildiği sorularının da cevabı kültür bilimi açısından aranılacaktır.

Anahtar Kelimeler: Uruz, Dede Korkut Kitabı, dijital oyun, kültür, oyun.

**“URUZ: RETURN OF THE ER KISHI” IN THE CONTEXT OF CREATIVE
CULTURAL INDUSTRIES FROM ORAL NARRATOR TO DIGITAL GAME**

Abstract

Technological developments have led to digital transformation in many areas of social life. Not only has every technological creation created a new composition, but also cultural creation has created new environments and behavior patterns by changing the way of transmission. The digital culture environment created by technology provides individuals with education, economy, health, etc. offered functional and practical solutions in many fields. Personalized applications, image creations, technologies in which sound and image are brought to the fore, artificial intelligence have taken their place among the terminologies of new eras, and these features have carried the creation and transmission of

* Dr. Öğr. Üyesi, Hacettepe Üniversitesi, Türk Dili ve Edebiyatı Bölümü, Ankara /Türkiye, gctinkaya@hacettepe.edu.tr, ORCID: 0000-0002-5099-394X.

the digital environment beyond time and space. Technology has also created alternative environments and tools for having a good time and having fun. entertainment, which is a part of sharing, education, production in the oral culture environment and where the active participation and interaction of individuals is at the forefront, is considered as a "leisure time activity" watched, watched and consumed in the digital culture environment. Individuals have become the audience and consumers of entertainment in the modern age, of which they are the creator and performer in the oral culture environment. "Game", which is an important part of the entertainment culture, has also become an area where new discourses of the culture industry are created, whose space, time, playing style and tools are changing in the virtual environment. The heroes created in the virtual space of digital culture have become an important part of the identity coding of the players, and the players who recognize the hero they impersonate on the virtual journey have also become the virtual witnesses of his meaningful story in his struggle for heroism. Cultural elements have been one of the important sources of content production and game design in digital games that have been reconstructed with changing technology. In the fictional story of the virtual game based on history, legend and myth, the players started to get to know their own culture, to learn, and to read and follow the cultural memory narratives. In this study, examples of the re-creation process of Dede Korkut Stories, which have been kept alive in the oral culture environment for centuries, will be mentioned, based on the changes created by technology and then then, the transformation process of the story "Kazan Beyin Ođlu Uruz Bey'in Tutsak Düştüđü ", which is included in the sample of this study, into a new narrative in the virtual environment with the digital game "Uruz: Return Of The Er Kishi" will be examined. In this game sample, the answers to the questions of how the narratives in the Turkish oral culture tradition, how the cultural memory elements are used in the production of images in the virtual environment and how they are reproduced with new functions in the context of cultural industries will be sought in terms of cultural science.

Keywords: Uruz, Dede Korkut Stories, dijital games, culture, game.

Giriş

Kültürel yaratım, insanın var olduğu dönemlerden beri içinde bulunduğu ekolojik çevreye adaptasyonunun, bireylerle, toplumla olan etkileşim ve iletişiminin, estetik, felsefi düşünme ve yaşayış biçiminin sonucudur. Her dönem kendine özgü kültürel yaratım ve aktarım mekânlarını, araçlarını, yöntemlerini, kültür aktörlerini oluşturarak yeni yaratım ve tasarım alanlarını ortaya çıkarmış, kültürel içerikler ise yeni çağın anlatılarında ve gösterimlerinde aktarılmaya, yaşatılmaya devam etmiştir (Özdemir, 2020:201). Böylelikle “ürünler, gelenekler ve kültürlerarası etkileşimler kültürel yaşamı biçimlendirmiştir” (Özdemir, 2018: 2). Değişim ve dönüşümün temelinde bir önceki dönemin eksikliklerini, ihtiyaç alanlarını dikkate almak, bunlara çözümler üretmek ve alternatifleri ortaya koymak vardır. Böylelikle her çağ, kendinden öncekinin özgün ve yeni olanını da içine alarak, kendi döneminin özgün ve işlevsel olanını ortaya çıkarmıştır. Bu açıdan geleneksel deneyim belleğine dayalı sözlü kültür ortamı; yazılı, elektronik ve dijital kültür ortamlarının değişen, dönüşen uzam ve zamanında kültürel yaratımın temel dinamiklerinden biri olarak yüklendiği yeni işlevlerle modern dünyanın yeni yaratılarına kaynaklık etmeye devam etmiştir. Sanat, ekonomi, kültür, turizm, endüstri, iletişim gibi pek çok alanda köklü değişiklikler yaratan teknoloji, kültürel yaratım, üretim gibi performans ve icraları da dijital dünyanın yarattığı yeni sosyo-kültürel ortama göre yeniden biçimlendirmiştir. Bu yeni kültürel dünyada içeriğin üretimi, tanıtımı, yayılımı, kültürel ekonomik bir imge hâline getirilmesi kadar yaratılan ürünlerin gündelik yaşam alanındaki işlevselliği de önem kazanmıştır. Çünkü “içselleştirilen bilgisayar ve internet teknolojileri biçimsel olarak yapay, mahiyet ve işlev bakımından doğal ve gündelik yaşam kültürünü zenginleştiren araçlar ”dır (Gülüm, 2017: 1). Bu açıdan dijital kültür, gündelik yaşamın ihtiyaç alanlarında insan yaşamını kolaylaştırmış, şekillendirmiş ve dönüştürmüştür. Kişiselleştirilmiş uygulamalar (parolalar, şifreler, kişisel sayfalar), yüksek çözünürlükler, kişisel güvenliğe dayalı önlemler (bakış ve parmak izi), imge yaratımları, sesin ve görüntünün ön plana çıkarıldığı teknolojiler, yapay zekâ yeni dönemlerin terminolojileri arasında yerini almış ve bu özellikler dijital ortamın yaratım ve aktarımını zamanın ve mekânın ötesine taşımıştır (ayrıntı için bkz. Özdemir, 2020). Dijital çağın yeni araçları, görüntü çözünürlükleri, sesli eşleştirmeler ve komutlarla, dokunmatik ekranlar, yüz tanıma sistemleriyle kişiselliği, güvenliği, gizliliği farklı bir boyuta aktarmıştır. Böylelikle McLuhan ve Fiore’nin de belirttiği gibi teknoloji, insanların fiziksel ve ruhsal yetilerinin uzantısı hâline gelmiştir (2012: 26). Kişiyeye ait olan fizyolojik (bakış, parmak izi) ve zihinsel özellikler; teknolojik bilgi ile birleştirilmiş, insan zihni hatırlama, bellek mekânı olarak yeni araçları ve yeni iletişim ortamlarını yaratmıştır. Bu yeni kültürel yaratım alanlarında teknolojik araçlar, donanım, yazılım kadar içerik üretimi de önem kazanmış, içeriğin güncellenmesi, düzenlenmesi, ilgi çekici olması, yaygınlaşması ve pazarlanması ön plana çıkmıştır. Böylelikle dijitalleşen çağda içerik ve imge yaratmak yeni mesleklerin ve kültür endüstrilerinin ön plana çıkmasını sağladığı gibi kişilere kendi imge yaratımlarının da kapılarını açmıştır. Özellikle sosyal medya olarak nitelendirilen dijital kültürün yeni ortamları, bireylerin imge yaratım alanlarından biri olmuştur. “Emoji”ler duyguların görsel okumasına, “memoji”ler kişiselleştirilmiş ifade yaratımlarına, “fotoğraf ve caps”ler olay ve durumlara uygun yorum ve değerlendirmelere, “blog”lar kişisel tecrübelerin aktarımına, “twitter” güncelin değerlendirilmesine imkân tanıyan dijital kültür ortamının bireye özgü kültürel imge yaratım araçları ve ortamları hâline gelmiştir. Web 2.0 araçları aynı zamanda toplumsal eleştirinin, değerlendirme ve sorgulamanın, haberleşmenin, bireysel deneyim ve tecrübelerin, kültürel malzeme arşivciliğinin de yeni mekânları olmuştur. Bu ortamlarda yeniden tanımlanan kimliklerle bireyler, sosyal platformda ortaya koydukları düşüncelerle eleştirmekte, sorgulamakta, eğlenmekte ve öğrenmektedir. Böylelikle hünerin, eleştirinin, sosyalleşmenin gelenekteki mekânlarının yerini sanal meydanlar almıştır. Bu çalışmada bahsedilen değişim ve dönüşümlerden yola çıkılarak sözlü kültür ürünü olan Kazan Bey Oğlu Uruz Bey’in Tutsak Düşüğü Boy adlı anlatmanın dijital kültürde yeniden yaratım süreci incelenecektir.

1. Sözlü Kültürden Dijital Kültüre Eğlence ve Oyun

Dijital dünyanın işlevselliğini belirleyen en önemli alan gündelik yaşam olmuştur. Endüstrileşme, sanayileşmenin ve kentleşmenin getirdiği değişimlerin ortaya çıkardığı yeni yaşam koşullarında dijitalleşme sağlık, eğitim, bankacılık ve tüketim sektörlerinde bireylere daha konforlu, güvenli, hızlı, yenilikçi ve pratik çözüm önerileri sunmuştur. Teknoloji, öncelikli ihtiyaç alanlarında olduğu gibi eğlenme ve hoşça vakit geçirmeyi sağlayan alanlarda da çeşitli uygulamaların ortaya çıkmasını ve popüler hâle gelmesini

saęlamıřtır. Modern dnyada eęlenerek, reterek vakit geirmek, arařtırmak, tartıřmak, grř bildirmek, gezmek ve sosyal aktiviteleri takip etmek gibi iřlevlerle oluřturulan dijital ierikler, eřitlenerek ok geniř bir kitlenin tketimine sunulmaya bařlamıřtır. Dijitalleřen dnyada kltrel rnler ise hem yeni yaratımların temel dinamiklerinden birini oluřturmuř hem de aęın deęiřen kořullarında yeni aktarım ve yaratım alanlarında gncellenerek yerini almıřtır. Bylelikle szl kltr ortamının usta ıracak iliřkileri, performans ve kuřaklararasılık temelinde dayalı ęrenme ve aktarım zellięi deęiřime uęramıřtır. Szl ortamın yz yze iletiřim alanları dijital kltrde yerini evrimii ortamlara, performans temelinde dayalı ęrenmeleri “blogger”ler ve “youtuber”lerin ektięi videolara, yayılım, aktarım, kabul ve onay ise “etiketleme, tıklama, tweetleme, beęenme, takip etme” gibi eylemlere yerini bırakmıřtır. Bylelikle kltr de “sanal baęlantılarda yaratılmaya, yařatılmaya, aktarılmaya, deęiřtirilmeye yani sanallařmaya” bařlamıřtır (zdemir, 2008: 290).

Sanayileřme ve endstrileřme gndelik hayatın temel gereksinimlerini deęiřtirdięi gibi eęlence, kltrel aktiviteler ve boř zamanları deęerlendirme anlayıřını da farklılařtırmıřtır. Szl kltr ortamında kltrel yaratım ve eęlence retim, alıřmanın bir parasıdır. Ekin bierken, koyun gderken sylenen trkler, bulgur ekerken sylenen mniler, bilmeceler, retim olmadıęı soęuk kiř gecelerinde anlatılan masallar, doęayı ve gndelik uęrařları (madımak toplama, ekin bime, avcılık, hayvancılık vb.) taklit eden danslar, “tapınıř, bolluk trenleri, bysel vesileler, her trl sevin, kutlama vesileleri” (And, 2012:120) ile oynanan oyunlar, retim, alıřma ve kltrel yaratım iliřkisini ortaya koyan rneklerdir. Bylelikle yapılan iřin yknn sosyalleřerek azaltıldıęı szl kltr ortamlarında edeb rnler ve performanslar, retmeye, eęitime, sosyalleřmeye, duyguların sembolik aktarımına eřlik etmektedir. Bu baęlamda kuřaklararası deęer aktarımı, psikolojik rahatlama, sembolik kodlamalarla gizli iletiřim dili olma iřlevlerine sahip szl kltr rnleri, toplumsal yařamın ok uzaęındaki bir zamana ve mekna ait deęildir. Eęlence, birlikte retmenin ve tketmenin sonucu olarak yaratılır ve aktarılır. Performansa katılımda ortaklık ve paylařım esastır. Gndelik hayatın uęrařları da oyun kurgusu iinde yerini alır. Doęa, insan etkileřimi ve gndelik iřlerin oyun kurgusu ierisine tařınması eęlence ve gndelik hayat iliřkisini gzler nne sermektedir (And, 2012).

Sanayileřme ile birlikte bireysellięin n plana ıkması, iř ve alıřma saatleri dıřında kalan zamanların eęlenceye ayrılmıř olması bireyleri birileri tarafından yaratılan, organize edilen, tasarımılanan eęlence anlayıřının katılımcısı durumuna getirmiřtir. Bireyler, szl kltr ortamında “yaratıcısı ve icra edicisi” olduęu eęlencenin modern aęda “izleyicisi ve tketicisi” hline gelmiřtir. (ayrıntı iin bkz. Lefebvre, 2012, 2015, 2016) Bu durumdan toplumsal eęlencenin en nemli alanlarından biri olan oyunlar da etkilenmiřtir.

ocukluktan eriřkinlięe kadar hayatın ok farklı dnemlerinde farklı iřlevleri olan oyun, gelenekte sadece boř zaman etkinlięi olmamıřtır. El, gz, beden, zek koordinasyonunun ve iletiřimin n planda olduęu geleneksel oyunlar, kltrn ęretim, yaratım, aktarım alanlarından biridir ve toplumsal ve bireysel yařamda nemli iřlevlere sahiptir. Szl kltr ortamının oyun kahramanları gerek kiřilerdir. Oyunu yaratan, oynayan, kuralları oluřturan oyunculardır ve oyun, aynı mekn ve zamanda oyuncularını bir araya getirmektedir (And 2012). Oyunun kuralları yzyıllardır aktarılan kolektif bir anlařmanın sembolik kodlarını iermektedir. Johan Huizinga’nın da belirttięi gibi “bir kez oynandıktan sonra belleklerde manevi bir yaratı veya bir hazine olarak kalmakta, aktarılmaktadır” (2020:29). Oyunun bařındaki sayıřmacalarda adalet, saygı ve nezaket ęretilir (oban ve Nacar, 2006: 43-44; zhan, 1997: 22-23). Pek ok oyunun temelinde hareket vardır. Hoplamak, zıplamak, tek ayak stnde durmak, topu tutmak, atmak, kořmak vb. oyuncuyu aktif kılar (And, 2012: 71; zer vd.,2006: 55-56). “Oyun srerken hareket, gidiř geliřler, kader deęiřiklikleri, birbiri yerine gemeler, baęlanmalar ve ayrılmalar grlr” (Huizinga, 2020: 28). Oyunlarda fiziki beceri kadar algı, dikkat ve koordinasyon da nemlidir (Uskan ve Bozkuř, 2019:126). Tek ayak zerinde durabilmek denge iřidir. Gizlenen bir objeyi bulmak biliřsel algılarla, ok uzak bir kředen kaleyi hedeflemek uzamsal ve matematik zekyla, yeni kelimeler tretmek, tekerleme sylemek dili etkili bir Őekilde kullanma becerisiyle, belirli bir karedeki sayılara tařı denk getirmek l ve uzaklık ngrsyle ilgilidir. Topacı dik aıyla yere atabilmek matematiksel bir zek ve el-kol koordinasyonunun uyumu ile mmkndr. Seksek oyununda ocuk sayıları, kare, yuvarlak vb. geometrik Őekilleri ęrenir. Bilye oyunlarında belirli bir mesafeden hedefi doęru bir aı ile vurmak esastır. Farklı oyunlarda sylenen tekerlemeler ve Őarkılar ezberlemeyi kolaylařtırır. Bylelikle oyuncular “oyun yoluyla ęrendiklerini bellekte daha ok tutabilmekte,

gene katılmalı oyunlarda eleştirel düşünce ve karar verme yetileri daha çok gelişmekte, davranışlarında da olumlu yönde gelişme görülmektedir” (And, 2012: 58). Böylelikle oyun hem fiziksel, hem zihinsel hem de sosyal gelişimde önemli roller üstlenmektedir.

Dijital kültür ortamında ise bireyselliğin ön plana çıkarıldığı oyunlar yaratılmıştır. Oyuncular, mekân ve zaman sınırlarının ortadan kalktığı sanal araçların sunduğu siber bir uzamda oyunlarını oynamaktadır. Böylelikle yaratılan siber uzam “işlevsel, kavramsal ve biçimsel boyutlarıyla ‘üzerinde’ veya ‘içinde’ kültürel etkinliklerin gerçekleştirildiği bir mekânsal organizasyona dönüştürülmektedir” (Gülüm, 2018:130). Çalışmanın dışındaki boş zamanların uğraşı olarak düşünülen (düşündürülen) sanal oyunların içeriklerinin çoğunu geleneksel üretim ve çalışma temeline dayalı uğraşların oluşturması ise sanal dünyada üretime dâhil olmanın ironik bir göstergesidir. “*Gardenscapes, Family Farm Adventure, Royal Farm, Garden Game, Gardener Watering in Garden, Gardener Simulator, Family Island, Summer Garden Decoration, Family Zoo The Story, Bermuda Adventures, Merge Gardens, Funny Farm*” gibi pek çok oyunda sanal dünyanın sunduğu imkânlarla bireyler tasarımlar, dekorasyonlar yapmakta; kendi ettikleri ve biçtikleri ürünlerin olduğu çiftliklerde sanal üretimleriyle keyifli vakit geçirmektedirler. Böylelikle oyuncular “çeşitli etkinlikler gerçekleştirebildikleri sanal ortamdaki belirli platformları bilindik bir mekânsal organizasyon olarak algılamaya başlamakta” (Gülüm, 2018:130) ve bilindik mekânlarda fiziksel olarak yorulmadan sanal üretim sürecinin bir parçası hâline gelmektedirler. Bu oyunlarda oyuncuların görevleri ve yapılacaklarının sırası bellidir ve sanal üretimi serileştiren ise bu sıraya uygun bir şekilde görevleri yerine getirmektir. Böylelikle dijital ortamın tüketim kültüründe oyuncular, kültür endüstrisinin sanal üreticisi olarak kültürel üretim gerçekleştirmekte, siber uzam, fiziksel uzamın bilişsel eşleniği hâline gelmekte (Chayko’dan aktaran Gülüm, 2018:130) ve dışardaki dünyanın dijital ortamda gösterilenlerin bir devamı olduğu yanılması oluşturularak (Adorno, 2020:55), gerçekliğin çok ötesinde değil gerçekliğe yakın bir dünya yaratılmaktadır.

Dijital kültürün sanal ortamında kültürel üretim gerçekleştiren oyuncular, aynı oyunun takipçi ve tüketicileri olarak yüz yüze etkileşim olmadan sosyalleşmeyi de farklı bir boyuta taşımışlardır. Özellikle mobil oyunlarda oyuncuların birbirlerinden can istemesi, arkadaşına yardım et şeklindeki komutlar, sanal olarak oluşturulan oyun gruplarına dâhil olma, dijital oyunlarda ses paylaşımına izin verilmesi, oyun içindeki sosyal paylaşım ve sohbet alanları, çevrimiçi yeni sosyalleşme, paylaşım ve yardımlaşma kavramlarıyla oyuncuları bir araya getirmektedir. Böylelikle sözlü kültür ortamının sohbetleri yazılı kültür ortamındaki metinlerle ve dijital kültür ortamının görüntü ve sesleriyle birleşerek oyuncular arasında yeni bir iletişim biçimi, yeni bir sosyal paylaşım platformu oluşturmaktadır. Birbirini hiç tanımayan, görmeyen oyuncuların deneyimleri, başarıları ise bireysel başarının bir parçası sayılmaktadır.

Aynı dijital oyunu oynayan oyuncular da sanal uzamda yeni gruplar oluşturmaya başlamışlar, böylelikle “adeta sanal bir grup kültürü” yaratmışlardır (Binark ve Sütcü, 2008: 55). Belirli dönemlerde yapılan dijital oyun fuarları ortak beğeniye sahip bu sanal grupların bir araya geldiği, sosyalleştiği yeni mekânlar olmuştur. Pek çok firma tarafından sponsorluğu üstlenilen “Game X, GIST (Gaming İstanbul), Games Week İstanbul, TEKFEST” gibi fuar ve festivallerde, geleneksel yapıdaki tersine oyuncular fizyolojik olarak oyunu deneyimlemek için değil dijital oyunun yarattığı sanal kahramanların temsili karakterleriyle karşılaşmak, yerli ve yabancı oyun firmalarının yarattığı yeni dijital oyunları tanımak, yeni oyun aksesuarları (kulaklık, koltuk, klavye vb.) almak, sanal gerçeklik deneyimlerini yaşamak için bir araya gelmektedir. Bu alanlardaki atölye çalışmaları, konferanslar, seminerler oyuncuların yenilikleri takip etmesine, kostüm tasarlama yarışmaları ise dijital dünyanın yeni yaratıcılarının tasarımlarını göstermelerine imkân tanımaktadır. Oyuncuları sanal oyun kavramı etrafında sosyalleştiren bu alanlar aynı zamanda dijital bir ekonomi de oluşturmaktadır. Dijital oyunun sinema, müzik gibi sektörlerle bağı, bu fuarlara girişin, oyunların paralı olması, fuar ve festivallerde oyunlarla ilgili satılan aksesuarlar, tişörtler, dekoratif ürünler vb. dijital oyunun kültür endüstrisindeki yerini ortaya koymaktadır. Böylelikle Binark ve Sütcü’nün belirttiği gibi oyunda kullanılan imgeler tişörtlerde, defterlerde, kalemlerde, filmlerde dolaşıma girmekte ve imge kullanımından lisans ücreti alınmaktadır (2008: 71). Dijital oyunların reklamları, ışık, derinlik, grafik tasarımı da belirli bir uzman kitlesini oluşturmakta ve bu durum bireylere yeni iş alanları sunmaktadır. Bunun yanı sıra profesyonel oyuncuların yorum ve değerlendirmeleri sanal dünyanın oyun kalitesinin kıstaslarını belirleyen uzman kitlelerini yaratmaktadır. Bu uzman kitleler, “youtube” kanalıyla oyunların nasıl

oynandığına dair çektikleri videoları geniş bir izleyici kitlesine ulaştırarak bundan ekonomik bir kazanç elde etmektedirler. Videolardaki reklamlar, videonun izlenme ve beğenme sayıları da oyun sektörünün oluşturduğu yeni dijital alanların ekonomik gelir kaynağıdır.

Dijital oyunlara verilen kurumsal destekler de alanın küresel ve yerel ölçekte ekonomik yerini göstermektedir. Mustafa Kılıç, “Hızla Büyüyen Bir Sektör: Dijital Oyun Sektörü” başlıklı gazete yazısında 2020 yılında 159 milyar dolar hacme ulaşan bu sektörün 2026 yılında 295 milyar dolara ulaşmasının beklendiğini belirtmektedir. (URL-1) Türkiye’de “ARGEP, TÜBİTAK, Kalkınma Ajansı ve KOSGEP” gibi kurumlar tarafından verilen destekler ve yapılan projeler, elli oyun firmasının kırkının Ticaret Bakanlığı tarafından desteklenmesi de alanın ekonomik gelişimini sağlamaktadır.

Dijital dünyanın popüler uygulamaları olan mobil oyunlarda da özel günlere göre oyunların içeriklerinin güncellenmesi oyunları, kültür endüstrisinin yeni pazar alanları hâline getirmektedir. Özellikle “Sevgililer Günü, Cadılar Bayramı, Noel” vb. zamanlarda oyun içerikleri bu günlerle ilişkilendirilen kültürel motiflerle güncellenmektedir. Bu zamanlarda verilen fazla canlar, ödüller, bal kabağını patlatarak alınan hediyeler, Noel Baba’nın getirdiği hediyeleri belirli hamleleri yaparak almak vb. eğlenerek tüketmenin ve yerel kültürün değerlerini sınırlarının ötesine taşımanın küresel ekonomik göstergeleridir. Aynı zamanda mobil oyunlardaki reklamlar da bu alanın ekonomik gelir ve tanıtım araçları olmaktadır.

2. Sözlü Anlatıdan Dijital Oyuna Dede Korkut Anlatmaları

Sözlü kültür geleneğinin yüzyıllara dayalı kültürel bellek aktarıcısı olan, yaratıldığı ve aktarıldığı dönemin sosyo-kültürel tarihine ışık tutan Dede Korkut Kitabı, yüzyıllar sonrasında da yazılı, görsel ve dijital kültürün pek çok edebî yaratımının esin kaynağı olmuştur. Murathan Mungan’ın *Dumrul ile Azrail* Hikâyesi, İffet Halim’in *Burla*, Suat Taşer’in *Deli Dumrul*, Mevlüt Uluğtekin’in *Deli Dumrul*, Güngör Dilmen’in *Deli Dumrul*, Rahmi Özen’in *Boğaç Han Destanı*, Firuzan Toprak’ın *Boğaçhan*, Turgay Nar’ın *Tepegöz*, Turan Oflazoğlu’nun *Korkut Ata* gibi tiyatro oyunları ve piyesleri (Şengül, 2008: 617-626); Behçet Necatigil’in *Kuru Çay*, Ziya Gökalp’in *Arslan Basat*, Metin Eloğlu’nun *Zırnık*, Hilmi Yavuz’un *Yolculuk ve Mola*, Baheddin Karakoç’un *Mavi Sevda*, *Basat* adlı şiirleri yazılı kültür geleneğinde Dede Korkut anlatmalarının yeniden yaratım örneğidir. Esat Kabaklı’nın *Dede Korkut*, Musa Eroğlu’nun *Dedem Korkut*, Gökhan Kırdar’ın *Dede Korkut* adlı şarkı ve türküleri (Özdamar, 2014: 125-137); TRT Çocuk kanalında yayımlanan *Dede Korkut* çizgi filmi, *Dede Korkut Hikâyeleri* adlı dizi film ise bu anlatmaların elektronik kültür ortamındaki yeni yaratım örneklerinden birkaçı olarak görülmektedir. Yüzyılları aşan bu eserin, dijital kültürdeki başka bir yeniden yaratım örneği ise *Uruz: Return of the Er Kishi* adlı oyundur. 2020 yılında Berzah Games tarafından yaratılan bu oyun, Dede Korkut Kitabı’nın Dresden nüshasının dördüncü anlatması olan Kazan Bey’in Oğlu Uruz Bey’in Esir Düştüğü Boy’dan yola çıkılarak oluşturulmuştur. Kazan Bey’in oğlu Uruz Bey’in Esir Düştüğü Boy adlı anlatma; gelenek, töre, düzenin temsilcisi ve otorite simgesi olarak Kazan Bey’in toplumsal yapının eril kimliğe yüklediği roller doğrultusunda oğlundan güce dayalı hüner göstermesini istemesiyle başlamaktadır. Çocukluktan ergenliğe, devletli oğuldan yığıtliğe geçiş döneminde kimlik arayışında olan bir kahramanın hikâyesinin Uruz: Return of the Er Kishi oyununda seçilmesi oyuncu kitlesinin yaş özellikleri düşünüldüğünde bilinçli bir tercih gibi görünmektedir. Çünkü sanal dünyada kurgulanmış anlatımın oyuncusu, kendine biçilen rol ve ödevleri Uruz’un kimliğinde gerçekleştirmeye çalışmaktadır. Kültürel bellekte yer alan kahraman olarak Uruz’un hataları, kahramanlıkları, mücadeleleri, sınavları, kimlik arayışı gerçek dünyanın sınavları ve mücadeleleri içinde kimlik arayışında bulunan oyuncunun güç temeline dayalı söylemlerinin bir parçası hâline gelmektedir. Böylelikle “bilgisayar oyunları aracılığıyla oyuncuların kendilerini tarihî bir kahramanla özdeşleştirerek geçmişte bir dönemin bir parçası gibi hissetmeleri ve başarılarıyla kendilerini gerçekleştirmeleri, geçici kimlikler kazanmaları -padişah, asker, komutan- olmaları sağlan”maktadır (Basat, 2013: 144). Sanal dünyada geçici kimliklerle savaş ve mücadele ile elde edilen güç, başarı bireysel söylemle bütünleşmekte ve Selcan Gürçayır’ın (2009:112) da ifade ettiği gibi “kullanıcılar sanal bedenlere bürünerek” söylemlerinin deneyime dayalı kısmını da gerçekleştirmektedirler.

3. Kolektif Belleğin Hatırlatıcısı ve Taşıyıcısı Olarak Sanal Uzamda Görsellik ve Müzik

Yaratıcı kültürel endüstriler bağlamında sözlü kültür ürünlerinin imge üretiminin ve tasarımının en

önemli kaynaklarından birini oluşturduğu dijital çağda, aktarılan içerik kadar içeriğin görsel olarak pazarlanması da önem kazanmaktadır. Çünkü dijital çağ, sözlü ve yazılı kültürde işitimin ve söylemin önemi nedeniyle geri planda kalan görme duyusunun, ön plana geçtiği bir çağdır (Lefebvre, 2016: 127). Görmenin egemen olduğu dijital oyunlarda görseller ve yazı oldukça önem taşımaktadır. W. Ong’un da belirttiği gibi “kelimeler göze görünen nesnelere ifade etse de yazı olmadığı sürece kelimelerin görsel bir varlığı olamaz” (2007: 46). İncelenen dijital oyunun ismindeki yazı karakteri de kültürel belleğin tarihi derinliklerini hatırlatacak nitelikte görsel bir kod olarak kullanılmıştır.



Görsel-1 “Uruz Return of the Er Kishi Tanıtım Görseli”

Dede Korkut Kitabı’nda Kazan Bey’in Oğlu Uruz Bey’in Tutsak Düştüğü Boy olan anlatmanın adı oyunda Uruz: Return of the Er Kishi şeklindedir. Oyunun tanıtım görselinde “Uruz” ismi büyük harflerle yazılmıştır. “Uruz” ifadesinin altında ise daha küçük bir şekilde “Return of the Er Kishi” ifadesine yer verilmiştir. Bu kısmın İngilizce olması, elektronik kültür ortamının uluslararası platformda geniş bir kitleyi etkileme amacı taşıdığını ortaya koymaktadır. Oyunun isminin yazı karakterinde ise Göktürk alfabesindeki bazı harflerin ve bu harfleri çağrıştıran sembollerin kullanıldığı görülmektedir. Göktürk alfabesindeki harfler, hem oyunun içinde hem de oyunun isminde görsel bir sembol olarak kullanılmıştır. Böylelikle görselliğin çağrışımları ile oyunun tarihi derinliği ve kültürel süreklilik temeline dayalı yapısı ortaya konmaya çalışılmış, dijital ortamda yazının görselliği kullanılarak “döngüsel” ve “helozonik” zaman kavramına gönderme yapılmıştır. Oyunda kullanılan ve kendinden önceki çağların tarihi derinliğinden izler taşıyan yazı karakteri, kültürel bellek hatırlatıcısı olarak kullanılmıştır. “Uruz” isminin yanında bulunan kurt motifi de Türk kültüründe yol gösterici, kurtarıcı ve gücü sembolize eden mitolojik bir imge olarak dijital oyunun içeriğinin kültürel derinliğini ortaya koymaktadır. Böylelikle yazı karakteri, mitolojik imge “belleğin ve bellek aracı olan temsiliyetin hatırlama aracı olmuştur” (Erzen, 2020: 61). Oyunun ismi ise popüler çağda sadece dikkat çekme, pazarlama aracı olmaktan çıkarak oyuncunun köklü tarihinin söylem aktarıcısı hâline gelmiştir.



Görsel-2 “Dijital Oyunda Oğuz Şölenleri İle İlgili Görsel”

Oyunda kullanılan müzikler de oyunun isminde kullanılan yazı karakteri, semboller gibi yerel ve kültürel özellikler taşımaktadır. Türk kültüründe müziğin “sosyal, psikolojik, kültürel ve inançsal boyutta hayatın her evresinde varlığını sürdürebilen iletişim” (Abdurrezzak, 2018:189) özelliğini dijital oyunda da görmek mümkündür. Müzik, oyunda kültürün, coğrafyanın, tarihin, doğanın, yaşam tarzının, duyguların hatırlatıcısı ve aktarıcısı durumundadır. Kullanılan enstrümanlar ve sesler, Orta Asya Türk kültürünün izlerini taşımaktadır. Davul, kopuz, dombra gibi enstrümanlar, ezgiler ve insan sesi oyun kurgusunda gerilim, durgunluk, çatışma, öfke vb. öğelere eşlik ettiği gibi oyunun tarihi ve kültürel özelliğine de vurgu

yapmaktadır. Bu nedenle oyunda anlatı kurgusuna uygun melodiler ve enstrümanlar kullanılmaktadır. Genellikle heyecan, korku, gerilim ve kaygının olduğu bölümlerde davula, dombraya yer verilirken, şölen sahnelerinde kopuzun kullanıldığı görülmektedir. *Höömey* denilen “kargyaa, sıgıt, borbannadır, ezengileer” şeklinde türleri olan gırtlak müziği de oyunun belirli bölümlerinde bir aşamadan başka bir aşamaya geçişte, tehlike ve gizemi vurgulamak amacıyla kullanılmaktadır. Böylelikle müzik zamanda derinlik hissi yaratırken, aidiyetin izlerini aktarmakta, öykünün bağlam ve icra çerçevesini de ortaya koymaktadır. Aynı zamanda dijital oyun kurgusu içinde müzik, “sanal bir bedene” bürünen oyuncunun yaşadığı heyecan, kaygı ve gerilimin aktarım araçlarından biri olarak sanal uzamda fiziki olarak ifade edemediği duygularını aktarmasına da vesile olmaktadır. Böylelikle dijital ortamda da müzik “biyo-psişik, kültürel ve toplumsal bir organizma olan insanın sesleri bir anlatım biçimine dönüştürme” (Say, 1997: 17) yollarından biri olmaktadır.

4. Gücünü ve Ölümsüzlüğünü Gelenek ve Geleneksel Uygulamalardan Alan Kahraman: Uruz

Uruz: Return of the Er Kishi adlı oyunda olay örgüsü, Kazan Bey Oğlu Uruz Bey’in Tutsak Düştüğü Boy adlı anlatmanın özeti ile başlamaktadır. Oyunun giriş bölümünde oyuncular, anlatmanın kısa bir bölümünü izlemekte ve alttaki yazılarla özetini okumaktadırlar. Böylelikle dijital ortamda orijinal anlatmadaki olay örgüsü, oyunculara aktarılmakta ve hatırlatılmaktadır. Bu bölümde oyuncular oyunda aktif bir rol almamakta sadece izleyici durumunda bulunmaktadırlar. Çünkü “kahraman olabilmek için oyuncuların hikâyeyi iyi anlamaları, oyunun imgelerini dikkatli bir biçimde izlemeleri gerekir” (Basat, 2011:144). Bu şekilde oyuncular, sanal yolculukta kimliğine büründükleri kahramanı izleyerek tanımakta, onun kahramanlık yolundaki mücadelesinde anlamlı öyküsünün sanal tanıkları olmaktadır. Oyunun ilerleyen bölümlerinde izleyici durumundaki sanal tanıklar, kimliğine büründükleri kahramanın hayalini gerçekleştirmek için zorlu mücadelelere girecek, zekâ ve bilgilerini kullanarak bilmeceyi çözecek, kayıp kapıların anahtarlarını bulacak ve oyunun başarıyla sona ermesini sağlayacaklardır. Böylelikle dijital oyun kültüründe birey, anlatı kurgusu içerisinde ideallerine ulaşmak için çaba harcayan bir kahramanın kimlik taşıyıcısı olmakta ve “sanal uzamda yaratılan ve dijital oyun dünyasında performe edilen kimlik son kertede, bireyin personasının bir uzantısı” (Binark ve Sütcü, 2008:57) hâline gelmektedir. Sözlü kültürde aktarılarak yaşatılan anlatının kahramanı ile özdeşim kuran bireyin yerini yazılı kültür ortamında yazar tarafından kurgulanmış bir metnin kahramanı ile öykü kurgusuna katılan okur, dijital dünyada ise görsellikle yeniden yaratılmış bir anlatının kahramanının kimliğine bürünerek siber uzamın sahnesinde kendisine biçilen rolleri gerçekleştiren oyuncu almaktadır.

Oyunun anlatmanın aslına bağlı animasyon karakteri taşıyan giriş bölümünden sonra kahraman Uruz, bir rüya görmektedir. Burada kullanılan rüya imgesi ile bireyin bilinçaltına ve kültürel belleğin derinliklerine vurgu yapılmakta ve kahramanın Türk mitolojisinin, tarihinin, kültürünün kökü çok eskilere dayanan zamanlarında efsanevi varlıklarla mücadele dolu orijinal anlatmadan farklı yeni mitik anlatısı başlamaktadır. Böylelikle anlatı içinde anlatı, oyun içinde oyun oluşturularak sözlü kültürün kolektif bellek temeline dayalı sürekliliği göstergelerarasılıkla dijital ortama taşınmakta ve bu ortamda sözlü kültür ürünleri zamanlararasılık ve mekânlararasılıkla yeniden kurgulanmaktadır. Aktulum’a göre “bir ulusun kültürünün temel unsurlarını canlı tutmanın yolu onların sürekli olarak başka dönemlerde güncellenmelerine bağlıdır. En etkili güncelleme yolu ise başka yapıtlarda yeniden kullanıma sokulmaları, bir başka deyişle söylemlerarası/metinlerarası sürece sokulmalarıdır” (2013:9). Dijital oyunda rüya kavramı ile oluşturulan çok katmanlılıkla İslamiyet’e geçiş dönemi eseri olan Dede Korkut Kitabı’nın kendinden önceki dönemlerin inanç yapısı, siyasi ve sosyal yaşam tarzı, estetik ve felsefi bakış açılarından izler taşıyan yapısına vurgu yapılmakta ve kolektif bellek temeline dayalı olarak yüzyıllardır anlatılarak yaşatılan sözlü kültür ürünleri modern dünyanın farklı yaratılarında kültürel süreklilikle güncellenerek yaşamaya devam etmektedir. Böylelikle zaman ve mekânın sınırları da dâhil olmak üzere kültürel belleğin hafıza temeline dayalı sınırlılıkları da ortadan kalkmakta yeni kayıt teknolojileri sözlü, yazılı ve görsel kültürün güncellenen ve arşivlenen yeni hafıza mekânlarını oluşturmaktadır.

Yeni hafıza mekânlarında sözlü kültür ortamının anlatıları dijital oyunların pek çoğunun içeriklerinin kaynakları durumundadır. Bu duruma Ezgi Metin Basat, “bilgisayar oyunlarının tarih ve mit temelinde oluşturulan yeni hikâyelerinin, destan, masal, efsane gibi sözlü anlatılarla birçok açıdan benzerlik gösterdiğini” (2011:145) belirterek değinmektedir. Sözlü anlatılarla dijital öykülerdeki benzerliklerden biri

bir bölümden diğerine geçişin belirli bir aşamanın, görevin tamamlanmasıyla mümkün olmasıdır. Bu aşamalar oyunda merak ve gerilimi oluşturmaktadır. Sözlü anlatı geleneğinde özellikle destan ve halk hikâyelerinde de bireyin hayatının dönüm noktaları aşamalılık üzerine kuruludur. Kahramanın ad alması, bir aşamadan diğerine geçişi, statüsünün değişmesi ve toplumsal yapı içerisinde yer alması fiziki gücü ve zekâsına dayalı mücadeleleriyle gerçekleşmektedir. Dede Korkut Kitabı’ndaki anlatılarda belirli bir yaşa gelen erkek çocuktan beklenen fiziki güç göstermesi, yay çekmesi, ok atması ve kılıç kuşanmasıdır. Bu nedenle kahramanın savaşçı toplum yapısında öncelikle erilliğin kodları olan savaş aletlerini kazanması bunun için güç gerektirecek işleri gerçekleştirmesi gerekmektedir. Dijital oyunda da Uruz’dan annesi, babası ilk olarak okunu ve kılıcını kazanmasını istemektedir. Kahraman Uruz’un bunları elde edebilmesi için belirli hüneleri göstermesi gerekmektedir. Sanal ortamda oyuncular, attıkları oklar ile hedefi vurarak, kılıçlarla kendilerine atılan nesnelere isabetli bir şekilde keserek kahramana ait ok ve kılıcı elde etmektedirler. Böylelikle kahramanlık söylemini oluşturan değerlere sözlü kültür ortamının meydanında fiziki hünere göstererek sahip olan kahramanın yerini dijital kültürün sanal ortamının meydanında bilgisayarı iyi ve etkili kullanarak başarıya ulaşan kahramanlar (oyuncular) almaktadır.

Sanal dünyanın oyunlarının çoğunda kahramanlar sihirli ve büyülü nesnelere kullanarak büyük görevlerin üstesinden gelmektedirler. Uruz: Return of the Er Kishi adlı oyunda ise kahraman Türklerin en eski içeceklerinden “kırmızı, ayran, şerbet, elma vb.” yeme-içme unsurlarıyla güç kazanmakta ve güç işleri başarmaktadır. Oyunda kahramana güç veren yiyecek ve içeceklerle ilgili şu açıklamalar yapılmaktadır: “*Kırmızı Oğuzların at sütünden yaptığı içki, içildiğinde can verir, kuvveti artırır.*”, “*Ayran harareti alır, bir süreliğine yanmaz kılar.*”, “*Alma: yenildiğinde can verir,*” “*Şerbet: meyve karışımlarından yapılan içecek, cana can katar.*” (URL-2) Türk kültürüne özgü yiyecek ve içeceklerin yapılış reçeteleri, vücutta yarattığı biyolojik etki, tarih ve inanışlardaki yeri modern dünyanın güç temeline dayalı söylemlerine kaynaklık etmektedir. Adı geçen içeceklerin biyolojik işlevleri oyun kurgusu içerisinde olduğu gibi korunmuş, kültürün, yaşam tarzının (konar-göçerliğin), ekolojik yapının temsilcisi olarak yeme-içme, dijital eğlence ortamında uluslararası alanda tanıtılan, pazarlanan ve kültürün markalaşan kısmı hâline gelmiştir. Aynı zamanda yeme-içme Gülin Öğüt Eker’in de belirttiği gibi modern dünyanın kahramanlarının “sınanma/erginlenme” unsuru da olmuştur (2018:178). Dede Korkut Kitabı’nda hükümdarın gücünü, otoritesini, zenginliğini gösteren yeme-içme unsurları, dijital oyun kahramanını kurtuluşa götürecektir gücü veren, koruyuculuğu sağlayan, ölümsüz kılan, arınan, ulaşılmaya çalışılan, gösterilen hünere karşılığı satın alınan, yokluğu kahramanı zor durumda bırakan çok işlevli ve gizemli bir nesneye dönüşmüştür.

Oyunda kahramanın güç kaynaklarını sadece yeme-içme unsurları oluşturmamakta; modern dönemin patlayıcı, silah ve bombalarının yerini bu oyunda “nazar gücü, nazarlık, tütsü, nefit, panzehir” almaktadır. Oyunda oyunculara bu unsurlarla ilgili şu açıklamalar yapılmaktadır: “*Nazar gücü: Nazar gücü belirli bir süre boyunca her şeye karşı tam koruma sağlar.*”, “*Nazarlık, nazar gücünü tam doldurur*”, “*Tütsü mis gibi kokar, yarasa ve haşereler kokusundan kaçır.*” “*Panzehir, zehrin etkisini giderir, bir süre zehirlenemez yapar.*”, “*Nefit: kemerde taşınabilen bir patlayıcı, kimerden dışarı atınca bir süre sonra patlar.*”(URL-2) Kültürel yapının psikolojik sağaltma, kötülüklerden korunma, arınma ve gündelik yaşamı işlevsel bir şekilde devam ettirme temeline dayalı uygulamaları, nesnelere, dijital dünyada da anlamından ve işlevinden uzaklaşmayarak kahramanı düşmanlarından ve her türlü kötülüklerden koruyan, ona güç veren nesneye dönüşmüştür.

Türklerin eski inanç sistemlerinin yüzyıllara dayalı pek çok unsuru psikomitolojik, sembolik ve kültürel anlamları ile kahramanı koruma, ölümsüz kılma, ona can verme işlevlerini dijital dünyada da devam ettirmektedir. Suyun mitik dönemlerdeki şifa verici, temizleyici, arındırıcı ve yaşam kaynağı olmasının anlam kodlarını oyunda “pınar” la görmek mümkün olmaktadır. Kahraman, oyunda “pınar” dan su içince canlarını doldurmaktadır. Böylelikle modern dönemin kahramanı gücünü ve ölümsüzlüğünü gelenekten, geleneksel uygulamalardan ve anlatılardan almaktadır.

Dijital oyunda oba ve ağaç kültürünün bir araya getirildiği “dua” adı verilen yer ise oyunun kaydedildiği bölümdür. Gelenekte bir dileğin gerçekleşmesinin inanç temeline dayalı mekânları ve uygulamaları dijital ortamda oyundaki ilerlemeyi kaydetme eyleminin gerçekleşmesine vesile olmaktadır. Çünkü dijital kültürün yeni bellek mekânları elektronik araçlardır ve onları işlevsel kılan da kayıt teknolojilerinin sunduğu yeni

hatırlama (kaydetme) biçimleridir. Deneyimlenen, tecrübe edilen, yaratılan her türlü faaliyeti kayıt altına alma ise her dönemin kalıcı olma isteğinin bir tezahürüdür.



Görsel-3 “Oyunun Kaydedildiği ‘Dua’ Bölümü”

Sözlü kültür anlatılarında kahramanı başarılı kılan sadece fiziki gücü ile yaptığı mücadeleler değildir. Kahraman zekâsı ve maneviyatı ile de erginlenme yolculuğunda sınanmakta ve güç soruları bilerek, ipuçlarını çözerek, zekice yaptığı taktiklerle başarıya ulaşmaktadır. Uruz: Return of The Er Kishi adlı dijital oyunun her aşaması kendi içinde bilinmezlikler ve gizemlerle doludur. Kahraman, oyunun farklı bölümlerinde farklı kültürel bellek aktörleriyle karşı karşıya gelmekte ve bu bellek aktörleri tarafından kendisine verilen genellikle kılıcını ve okunu kullanarak gücünü gösterdiği görevleri tamamlamaktadır. Bu görevlerin bazılarında ise kahraman bir engeli aşmak ve güç kazanmak için bulmacaları çözmek durumundadır. Bu açıdan Janet Murray’ın da belirttiği gibi dijital oyunla öykülerin ortak özellikleri “yarışma ve bulmaca” (Murray’dan aktaran Akbulut, 2009:66) olmaktadır. Oyunda kullanılan bulmacalar, eski Türk diline ait kelimelere ve bu kelimelerin Göktürk alfabesiyle yazılmış şekline dayanmaktadır. Eski Türk diline ait kelimelerin anlamları oyun içerisinde verilmektedir. Örneğin: “Sonsuz mavi gökyüzü” kelimesinin karşısında eski Türkçede bu anlamı da karşılayan “Tengri” sözcüğü, “kalp” sözcüğünün karşısında “köngül”, “yeryüzünde en gerçek hazine” açıklamasının karşısında ise “bitig” ifadeleri yer almaktadır. Kahraman Göktürk alfabesinin taşların üzerine kazınmış harflerini uygun bir sıraya getirerek eski Türkçe kelimelerin yazılışını bulmaya çalışmakta ve karşılığında ödüller almaktadır. Oyunun bu bölümünde oyunculara kültürel belleğin en eski kelimelerinin anlamları aktarılmakta ve oyunculardan Türklerin en eski alfabesiyle kelimelerin yazılışını bulmaları istenmektedir. Böylelikle alfabe, kendi içinde gizemli bir sembol oluşturarak oyun kurgusunda kahramana gizli bir bulmacayı çözenin heyecanını, gizli bir sırrı keşfetmenin, bulmanın gücünü yaşatmaktadır. Dijital dünyanın pek çok oyununda sihirli bir yerin, nesnenin, varlığın gizemini bu oyunda yüzyıllara dayalı kültürel ürünlerin kendi içinde barındırdığı gizem almıştır. Aynı zamanda dijital oyunun uzamı sanal bir sözlük hâline getirilmiş, böylelikle oyuncunun kendi kültürüne karşı farkındalığı artırılmaya çalışılmıştır.



Görsel-4 “Dijital Oyunda Otağın İçini Gösteren Görsel”

Oyunda “Oğuz”lar döneminin gündelik hayatı, kutlamaları, inanç gelenekleriyle ilgili pek çok unsura da yer verilmiştir. Oyunun arka planında koyun sağan kadınlar, yayılan at ve kazlar, yay çeken delikanlılar görülmektedir. Böylelikle “içinde yaşadığımız dünyanın, gerçek dünyanın daima sanallığın bir uzamı olduğu” (Cover’den aktaran Akbulut, 2009: 41) düşüncesi oyun kurgusunda aktarılmaktadır. Dede Korkut Kitabı’ndaki anlatılarda manevi mücadelenin, gücün, toplumsal değerlendirmenin mekânı otağlar, dijital

oyunda bir görevden başka bir göreve geçmenin sınama aşamaları olmuştur. Fiziki gücün manevi güçle (zekâyâ) birleştirildiği sınamalarda kahraman, erginlenme yolunda arayış ve zekâ temeline dayalı mücadelelerini gerçekleştirmektedir. Otağların içi ise bir dönemin geleneksel unsurlarının sergilendiği sanal bir müze gibidir. Kahraman süs eşyaları, hayvan postları, eli belinde, koç boynuzu motifleriyle süslü kilimler, sandık, geyik boynuzu gibi eşyaların olduğu mekânda kendini güçlendirecek nesnelere ararken sanal dünyanın oyuncuları ise belirli bir dönemin sosyo-kültürel yaşamının sergilendiği oba ve otağlara sanal bir ziyaret gerçekleştirmektedir. Böylelikle Nora'nın da belirttiği gibi hafıza, mekânlara bağlanmakta, bellek o mekânda yaşam bulmaktadır (2006:36).

Oyunda eski Türk toplumunun meslek kültürü ile ilgili bilgilere de rastlanılmaktadır. Örneğin “Tükan” olarak nitelendirilen yerlerde belirli bir altın karşılığı kendini koruyacak nesnelere alan kahraman, “simsar” adı verilen tüccarlarla karşılaşmaktadır. “Demirci” den kahraman çok farklı özelliklere sahip kılıçlar, ok ve yaylar almaktadır. Demirci, “Tatar kılıncı, ikiz ejder kılıncı, kargu, alevli yay, zehirli yay, ok, basit yay” gibi kahramanlık aletleri ile ilgili oyunculara bilgiler vermektedir. Oğuzların savaşçı özellikleri, kılıç, ok, yay kullanmadaki hünerleri de bu şekilde oyunun farklı bağlamlarında aktarılmaktadır. “Çoban, çeri, çavuş” kahramanın sanal yolculuğunda hangi unsurları nerede, nasıl kullanacağına dair yol göstericilik yapmaktadırlar. Aynı zamanda bu kişiler dilek ve temenni temeline dayalı kalıp sözlerin de aktarıcılarıdır. Onların söylediği “Umay ve yer-sular bizi korusun, Tengri tinini kutla şad etsin, Esen olsun Uruz” gibi sözler de yüzyıllardır kahramanı koruyan sözlü sağaltım araçları olarak dijital oyun içinde aktarılmaktadır.

5. Kolektif Bilinçaltının Derinliklerinde Zamanlararası Bir Yolcu: Uruz

Uruz: Return of the Er Kishi adlı dijital oyunda kahramanın rüyası ile başlayan mitik yolculuğunun ilk aşamasını hüner gösterip savaş aletlerini kazanması oluşturmaktadır. Kahraman, obası yeraltı güçleri tarafından yağmalandıktan sonra tekrar bilinçaltının derinliklerinde zamanlararası bir yolculuğa çıkmakta ve kültürel belleğin derinliklerine doğru mitik yolculuğunu gerçekleştirmektedir. “Ayrılma, erginlenme ve dönüş”ten (Campbell 2000) oluşan bu yolculuğun erginlenme aşamasını dijital dünyanın kahramanı, kolektif bilinçaltının derinliklerinde sınanarak gerçekleştirmektedir. Türk mitolojisinde kanatlı at “Tulpar”, kahramanın mitik yolculuğuna vesile olan olağanüstü varlık olarak görülmektedir. Tulpar, kahramanı kendi obasından alarak başka bir dünyaya doğru yolculuğa çıkarmaktadır. Bu yolculukta kahramanın yeniden doğabilmek ve kendini gerçekleştirebilmek için kültürel bellek aktörlerinin yol göstericiliğine ihtiyacı vardır. Kahramanın mitik yolculuğunda yol göstericileri ise kadın ve çocukların koruyucusu olan “Umay Ana” ve “Yer-Su” ruhlarıdır. Umay Ana, “aklın çok ötesinde bir bilgelik ve ruhsal yücelik, sihirli dönüşüm ve yeniden doğuş yeri” (Jung, 2012: 22) olarak görülmektedir. Umay Ana kahramana yolunu bulması için Demirkazık yıldızını takip etmesini söylemektedir. Türk mitolojisinde “gökle yeri birbirine bağlayan ve ışıklı ruhların atlarının bağlandığı direk, kozmik düzenin güvencesi” olan (Bayat, 2007:62) Demirkazık yıldızı mitik adı, anlamı ve işlevleri korunarak kahramanın bilinçdışı yolculuğunda yol göstericisi olmuştur. Böylelikle oyun mitik motiflerin anlamlarının ve işlevlerinin aktarıldığı, hatırlatıldığı yeni bir uzam hâline gelmiştir. Kahramanın “Umay Ana” ile karşılaşmasından sonraki yolculuğunda ise karşısına “kam”lar çıkmaktadır. Kahramanın erginlenme aşamasının tamamlanması için “kam”ların kendine verdiği birtakım görevleri gerçekleştirmesi gerekmektedir. Kamların şekil değiştirme, gelecekte haber verme, büyü yapma gibi özellikleri oyun kurgusunda da yer almaktadır. Kahramanın bu aşamada koruyuculuğunu ise “şamanların belirli bir şekilde soktukları özel ruh ve nesne olan” tözler sağlamaktadır (Gömeç, 2019:39). Oyunda kahramana “kurt, koç ve geyik töz”ü verilmektedir. Kahraman kurt tözünü “güce ihtiyaç duyduğunda”, koç tözünü “korunmaya ihtiyaç duyduğunda”, geyik tözünü ise “yaralarının hızla iyileşmesi” için kullanmaktadır. Seçilen bu hayvanların da mitolojide ve destan geleneğinde sembolik anlamlar taşıdıkları görülmektedir. “Koç” genellikle destan anlatılarında eril gücü sembolize ederken, “kurt ve geyik” çok eski dönemlerden beri yol gösterici ve yardımcı hayvanlar olarak bilinmektedir. Oyunda geyik tözünün yaraları hızla iyileştirici özelliği de “geyik-ana” düşüncesini hatırlatmaktadır. Çok eski zamanlardan beri “geyik-ana, tıpkı hayat ağacı gibi hayatın ve ölümün kaynağı olarak görülmüştür (Jacobson, 1993: 47). Geyik-ananın ve kadının sağaltıcı özelliğinin kültürel süreklilikteki izlerini Dede Korkut Kitabı'nın ilk anlatması olan Dirse Han Oğlu Boğaç Han anlatmasında da görmek mümkündür. Bu hikâyede anne sütü ve dağ çiçeği babası tarafından öldürülmeye çalışılan yiğidin manevi ve fiziki yarasına merhem olmuştur.



Grsel-5 ‘‘Uruz ve Tepegz’n Karşılaşması’’

Şamanın rehberliğinde adı geen hayvanların koruyuculuğunda kahraman mitik erginlenme yolculuğuna devam etmektedir. Kendini gerekleştirme yolunda ağızından ateş saan ejderhalar, kötü ruhlar, iblis, büyük yılanlar Uruz’un mcadele ettiğı olağanst özelliklere sahip varlıklardır. Bu varlıklar, kahramanın ‘‘benlik, kimlik ve kişilik’’ btnlğne ulaşmasının ve toplumsal alanda var olma abasının sembolik göstergeleridir. Olağanstlklerle yaratılan diyalektik yapıda Uruz, toplumsal anlamda var olabilmek iin bireysel mcadelesini gerekleştirmektedir. Uruz’un sabrı, iyiliğı, gc, kahramanlığı karşısına ıkan kolektif bellekte kötlğ temsil eden, topluma zarar veren varlıklarla daha da belirgin hle gelmektedir. Bu bağlamda Uruz, sadece kötü ruhlar, ejderhalarla mcadele etmemekte Dede Korkut Kitabı’nda yer alan başka bir anlatmanın kahramanıyla da yani kendi döneminin kötsyle de karşı karşıya gelmektedir. Dede Korkut Kitabı’nın Dresden nshasının sekizinci anlatması olan Basat’ın Tepegz’ Öldrdğ Boy adlı anlatmanın kahramanı Tepegz, dijital oyunda Basat’ın değıl Uruz’un karşısına ıkmaktadır. Dede Korkut Kitabı’nın tek olağanst varlığı olan Tepegz, anlatmada Oğuz toplumunun huzurunu, güvenliğini, düzenini, yaşamını tehdit eden bir varlıktır. Tepegz de diğere varlıklar gibi Uruz’un ideallerine ulaşmasının önndeki bilindışı korkuları, kaygıları ifade eden bir engeldir. Bu bağlamda Uruz hem kendi döneminin hem de kendinden önceki dönemlerin kolektif bilindışındaki ‘‘teki’’leriyle mcadele ederek ‘‘bozulan dengeyi tekrar kurmaktadır’’ (Akbulut, 2009: 48). Oyunda Uruz’un Tepegz ile mcadelesi, anlatı kurgusunda metinlerarasılığın izlerini de ortaya koymaktadır. Her metnin kendisinden önce yaratılmış metinlerden izler taşıması ve tm metinlerin birbiriyle ilişki iinde yazılması olarak tanımlanan metinlerarasılığın izlerini oyundaki göndermelerle tespit etmek mmkndr (Aktulum, 2000:18). Dijital oyunda ilk olarak yknn ismine ve kahramanına gönderme yapılmaktadır. Oyunda Uruz, ‘‘Tepegz’n İni’’ adlı meknda Tepegzle mcadele etmektedir. Basat’ın Tepegz’ Öldrdğ Boy adlı anlatmada Basat, Salahana kayasındaki mağarada Tepegz ile mcadelesini gerekleştirmektedir. Bu bağlamda mcadele edilen meknda ortalıklar grlmektedir. Tepegz’n tek zayıf noktası tepesinde yer alan gzdr. Basat, Tepegz’n sadece gznde et olduğunu öğrenir ve sngsn ocakta kızdırarak Tepegz’ kr eder ve onun gsz kalmasına neden olur. Dijital oyunda ise Uruz, Tepegz’e ok atmakta ve gzn kr ederek ldrmektedir. Tepegz’n lmnden sonra bir ışık huzmesinin oluşması ve bu ışık huzmesinde bir kadının ağlaması da orijinal anlatmada Tepegz’n annesinin bir peri kızı olduğunu hatırlatmaktadır. Bylelikle dijital oyun, Dede Korkut Kitabı’ndaki iki farklı anlatmayı bir araya getirmiş, szl anlatıdan dijital oyuna aktarılan anlatı kltrel belleğın hatırlatıldığı, yeniden kurgulandığı bir alan olmuştur.

Dijital yknn sonunda kahraman, olağanst varlıklarla mcadele ederek, kendine verilen grevleri gerekleştirecek ve kahramanlık idealini gerekleştirecek ryasından uyanmaktadır. Bylelikle dinlediğı ve okuduğı bir hikyenin kahramanıyla sanal uzamın iinde zamanlararası yolculuğna ıkan birey, kendini gerekleştirmenin ‘‘simgesel gerekliğini’’ yaşayarak bulmaktadır. Bireyin simgesel gerekliğinde yol gstericileri ise ‘‘bireyleri ve toplulukları anlamlı btnlkler iinde tutan ereve ve eksen ykler’’ (Saydam 2013: 285) olarak tanımlanan mitler, tarih ve kltrel bellek olmaktadır. Bylelikle dijital dnyanın yeni ritelleri, sylemleri gemişin anlamlı anlatıları, uygulamaları, pratikleri zerine inş edilmekte ve dijital dnyanın yeni ritelistik sylemlerinin kaynağını olağanstlkler, mitoloji ve masalsı anlatılar oluşturmaktadır.

Sonuç

Dijital ortam, kültürel değişim ve dönüşümlere bağlı olarak sözlü kültür anlatılarının aktarıldığı, yaşatıldığı, güncellendiği ve yeniden üretildiği ortamlar olmuştur. Kültür, değişen çağlarda değişen kuşakların ihtiyaçlarına cevap verebilme özelliğini dijital ortamda da devam ettirmiştir. Bu yeni yaratım alanlarında üretim, dönüşüm ve süreklilik bağlamında kültürel kodları, kültür bilimi açısından tespit etmek ve çözümlenmek; bu ortamların yarattığı yeni kültürel anlatım tarzlarını belirleyebilmek, anlayabilmek ve inceleyebilmek açısından önem taşımaktadır. Çünkü son dönemlerde kültürel anlatıların, gösterim ve performansların dijital ortama aktarılması kuşaklararasılığı da farklı bir boyuta taşımıştır. Bu ortamlarda üretilen kültürel ürünlerin işlevleri, icra bağlamı ve anlatım biçimleri de farklılaşmıştır. Sözlü kültür anlatılarının farklı anlatım ve icra biçimleriyle kullanıldığı dijital kültür ortamı yaratımlarından biri de oyunlardır.

Oyun, yüzyıllar boyunca toplumsal uzlaşma bağlamında kuralları oluşturulan, oyuncularını ortak değerler etrafında bir araya getiren, sosyalleştiren, eğlendiren, eğiten kültürel yaratım ve aktarımın önemli alanlarından biri olmuştur. Sözlü kültür ortamında toplumun sosyo-kültürel yaşam tarzını, inançlarını, yüzyıllara dayalı sözlü belleğini aktaran oyun, dijital kültür ortamında kuralları, oynanma şekli, araçları değişen, modern dünyanın yeni söylemlerinin, öykülerinin, imgelerinin yaratıldığı ve aktarıldığı bir alan olmuştur. Bu yeni kültür ortamında eğlenme ve hoşça vakit geçirmenin yeni yaratım ve tasarım alanları olan dijital oyunlar aynı zamanda değişim, dönüşüm ve süreklilik bağlamında kültürel içeriklerin yeniden kurgulandığı sanal uzamları da oluşturmuştur. Yeni yaratım alanlarında kültürel belleğin yüzyıllara dayalı anlatıları zamanlararasılık ve mekânlararasılık ile bir araya getirilmiş, geleneğin kahramanları ise dijital çağın sanal uzamında yaratılan tarihi derinlikle farklı sınanma aşamalarından geçerek günümüze ulaşmıştır. Böylelikle geleneksel bilginin kültürel süreklilik temeline dayalı anlatıları modern çağın kimlik söylemleri, kahramanlık imgelerine kaynaklık etmiştir ve yeni dijital çağın kahramanı gücünü tarihten, sözlü anlatılardan ve gelenekten almıştır. Gücünü gelenekten alan kahraman “Uruz” da dijital dünyada anlatısı yeniden kurgulanan mitik kahramanlardan biridir. Uruz’un sanal ortamda erginlenme yolculuğunda yol göstericileri ise Türk dilinin, tarihinin, edebiyatının en eski eserleri, inanç geleneğinin kültür aktörleri ve sosyo-kültürel yaşamının işlevsel unsurları olmuştur. Bu bağlamda otağlar kahramanının erginlenme yolundaki mücadelesinin, inanç unsurları (nazar, tütsü) düşmanlarını yenmesinin, yeme-içme unsurları dayanıklı olması ve hayatta kalmasının, Göktürk alfabesine dayalı bilmeceleler ise kahramanının bilgisiyle güce ulaşmasının büyümlü nesnelere olmuştur. Böylelikle Dede Korkut Kitabı’nın kendinden önceki dönemlerin kültürel belleğinden izler taşıyan geçiş dönemi eseri olma özelliği dijital ortamın kurgulanan yeni anlatısında da ön plana çıkarılmış, anlatılarak yaşatılan, yazıya geçirilerek kalıcılık kazanan anlatımlar, elektronik kültür ortamında yeniden anlatılarak, kurgulanarak, güncellenerek yaşamaya devam etmiştir. Bu çalışmada da örneklendiği üzere sözlü kültür ürünleri, dijital ortamın yeni yaratılarının içerik üretiminin yaratıcılık kaynağı olmaya devam etmiş ve farklı dönemlere ait kültürel malzemeler zamanın ve mekânın sınırlarının ötesine taşınmıştır.

Uruz Return of the Er Kishi adlı oyun da Türk kültürünün farklı zamanlarına ait anlatılarını bir araya getirmektedir. Böylelikle kültürel belleğin taşıyıcılığını ve aktarıcılığını yapmaktadır. Bu oyunun içeriğinin orijinal anlatımlara bağlı kalınarak oluşturulması, anlatının yeni kuşaklara öğretilmesi, tanıtılması ve aktarılması açısından önem taşımaktadır. Özellikle son dönemlerde sanal ortamda pek çok oyunun içeriğini farklı kültürlerle özgü kültürel motifler, anlatılar ve kahramanlar oluşturmakta ve bu oyunlarda kullanılan müzikler, motifler, anlatılar, kahramanlar kültür endüstrisinin olduğu kadar kültürel tanıtımın da önemli unsurları olmaktadır. Bu açıdan değerlendirildiğinde Uruz Return of the Er Kishi gibi kaynağını Türk kültüründen alan oyunlar, sözlü anlatıları yaşatan, gelecek kuşaklara tanıtan kültürel üretim ve aktarım alanlarıdır. Bu nedenle dijital ortamda sözlü kültüre dayalı anlatıların içeriklerinin farklı kuramlar ve yaklaşımlarla incelenmesi kültürel ürünlerin yeni yaratım ortamlarında yaşatılması, tanıtılması ve aktarılması açısından önem taşımaktadır. Dijital ortamın sözlü kültür temeline dayalı yeni içerikleri de bu bağlamda kültür bilimciler için yeni araştırma konularından birini oluşturmalıdır.

Kaynaklar

- ABDURREZZAK, A. O. (2018). “Üretim ve Tüketim Kültürü Açısından Müzik Kimliğinin PsikoSosyal ve Mitolojik Temelleri”. *Uluslararası Folklor Akademi Dergisi*, C.1, S.2, 186-206.
- ADORNO, T.W. (2020). *Kültür Endüstrisi-Kültür Yönetimi*, (Çev.: Nihat Ülner-Mustafa Tüzel-Elçin Gen), İstanbul: İletişim Yayınları.
- AKBULUT H. (2009). “Gelenekselden Dijitale, Mekândan Uzama Oyun Kültürü,” *Dijital Oyun Rehberi, Oyun Tasarımı Türler ve Oyuncu*. (Der: M. Binark-G. B. Sütçü-Işık B. Fidaner), İstanbul: Kalkedon. (25-83).
- AKTULUM, K. (2000). *Metinlerarası İlişkiler*. Ankara:Öteki Yayınevi.
- AKTULUM,K. (2013). *Folklor ve Metinlerarasılık*. Konya: Çizgi Kitabevi.
- AND, M. (2012). *Oyun ve Bugü, Türk Kültüründe Oyun Kavramı*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- BASAT, E. M. (2011). “Modern Dünyanın Sanal Mitleri: Bilgisayar Oyunları”. *Milli Folklor*, C. 23, S.92, 143-151.
- BAYAT, F. (2007). *Türk Mitolojik Sistemi 1*. Ötüken Yayınları, İstanbul.
- BİNARK M. ve SÜTCÜ B. G. (2008). *Kültür Endüstrisi Ürünü Olarak Dijital Oyun*. İstanbul: Kalkedon Yayınları.
- CAMPBELL, J. (2000). *Kahramanın Sonsuz Yolculuğu*. İstanbul: Kabalıcı Yayınları.
- ÇOBAN, B. ve NACAR, E. (2006). *Okul Öncesi Eğitimde Eğitsel Oyunlar*, Ankara: Nobel Yayınları.
- EKER, G. Ö. (2018). “Farklı Görme Biçimiyle Modern Dünya Ritüeli Olarak Yemek Kültürü: Sınanma/Erginlenme Ve İntikam Alma Gizli İşlevler”. *Milli Folklor*, C.30, S.120, 170-183.
- ERZEN, J.N. (2020). *Çoğul Estetik*. İstanbul: Metis Yayınları.
- GÖMEÇ, S. (2019). “Türklerde Töz, Fal Ve Yadacılığa Dair Bazı Tespitler”. *USAD*, S.11, 37-62
- GÜLÜM, E. (2017). *Gelenek Kültürü Kökenli Dijital Anlatım ve Gösterimler*. Doktora Tezi, Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- GÜLÜM, E. (2018). “Dijital İletişim Teknolojileri Aracılı Folklorik Deneyim Alanı Olarak Sanal Ortam”. *Milli Folklor*, Y.30, S. 119, 127-139.
- GÜRÇAYIR, S (2009). “İnternet Çağının Hiyeroglifleri” Ya Da Evrenselleşen Sanal Bedenler: Msn İfadeleri”. *Milli Folklor*, C. 21, S. 83, 111-115
- HUIZİNGA, J. (2020). *Homo Ludens Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme*. (Çev.: Mehmet Ali Kılıçbay), İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- JACOBSON, E. (1993). *The Deer Goddess of Ancient Siberia*. Leiden: Brill.
- JUNG C. G. (2012). *Dört Arketip*. (Çev.: Zehra Aksu Yılmaz), İstanbul: Metis Yayınları.
- LEFEBVRE, H. (2012). *Gündelik Hayatın Eleştirisi*. (Çev.:Işık Ergüden), İstanbul: Sel Yayınları..
- LEFEBVRE, H. (2015). *Mekânın Üretimi*. (Çev.:Işık Ergüden), İstanbul: Sel Yayınları
- LEFEBVRE, H. (2016). *Modern Dünyada Gündelik Hayat*. (Çev.:Işın Gürbüz), İstanbul: Metis Yayınları.
- MCLUHAN, M. ve FİORE, Q. (2012). *Medya Mesajı, Medya Masajıdır*. (Çev.: İ. Haydaroğlu), İstanbul: Mediacat.
- NORA, P. (2006). *Hafıza Mekânları*. (Çev.: Mehmet Ali Özcan), Ankara: Dost Kitabevi.
- ONG W. J. (2007). *Sözlü ve Yazılı Kültür, Sözüün Teknolojileşmesi*. (Çev.:Sema Postacıoğlu Banon), İstanbul: Metis Yayınları.
- ÖZDAMAR, F. (2014). “Dede Korkut Kitabı’nın Çağdaş Müzik Sanatçıları Üzerindeki Etkisi”. *Milli Folklor*, C. 26, S. 101, 125-137.

- ÖZDEMİR, N. (2008). *Medya Kültür ve Edebiyat* . Ankara: Grafiker Yayınları.
- ÖZDEMİR, N. (2018). “Geleneksel Bilgi ve Kültür Ekonomisi”, *Türk Dünyası İncelemeleri Dergisi*. C.18, S.1, 1-28.
- ÖZDEMİR, N. (2020). “Kuşaklararasılık ve Bağlamlararasılık Kapsamında Kültür Aktarımı ve Eğitimi”, *Yabancı/İkinci dil Öğretiminde Kültür ve Kültürel Etkileşim* (Ed. Gülnur Aydın), Ankara: Pegem Akademi. (201-242).
- ÖZER, A., GÜRKAN A. ve RAMAZANOĞLU, M. (2006). “Oyunun Çocuk Gelişimi Üzerine Etkileri”. *Fırat Üniversitesi, Doğu Araştırmaları Dergisi*. 4(3), 54-57.
- ÖZHAN, M. (1997). *Türkiye’de çocuk Oyunları Kültürü*. Ankara: Feryal Matbaası.
- SAYDAM, M. B. (2013). *Deli Dumrul’un Bilinci Türk- İslam Ruhu Üzerine Bir Kültür Psikolojisi Denemesi*. İstanbul: Metis Yayınları.
- SAY, A. (1997). *Müzik Tarihi*. İstanbul: Müzik Ansiklopedisi Yayınları.
- ŞENGÜL, A. (2008). “Cumhuriyet Tiyatrosunda Dede Korkut”. *Turkish Studies*, C 3, S.2, 617-626.
- USKAN, S.B. ve BOZKUŞ, T. (2019). “Eğitimde Oyunun Yeri”. *International Journal of Contemporary Educational Studies*, C.5, S.2, 123-131.

İnternet Kaynakları

- URL-1 :Kılıç, M.(2022). “Hızla Büyüyen Bir Sektör: Dijital Oyun Sektörü”
<https://sanayigazetesi.com.tr/hizla-buyuyen-bir-sektor-dijital-oyun-sektoru> (Erişim Tarihi: 20.09.2022)
- URL-2: https://store.steampowered.com/app/931000/URUZ_Return_of_the_Er_Kishi/ (Erişim Tarihi: 1.09.2022)
- Görsel1: https://store.steampowered.com/app/931000/URUZ_Return_of_The_Er_Kishi/ (Erişim Tarihi 1.09.2022)
- Görsel 2: <https://weblenow.com/destandan-oyuna-uruz-return-of-the-er-kishi/> (Erişim Tarihi:1.09.2022)
- Görsel 3: <https://oyungezer.com.tr/inceleme/uruz-er-kisinin-geri-donusu-inceleme> (Erişim Tarihi: 1.09.2022)
- Görsel4: https://store.steampowered.com/app/931000/URUZ_Er_Kiinin_Geri_Dn/?l=turkish (Erişim Tarihi: 1.09.2022)
- Görsel 5: <https://gg.deals/pl/game/uruz-return-of-the-er-kishi/> (Erişim Tarihi 1.09.2022)