



Dijital Oyunlarda Kültürel Görsel Kodlarla Kültürün Yeniden Üretimi: Uruz Er Kişinin Dönüşü

Reproduction of Culture Through Cultural Visual
Codes in Digital Games:
Uruz Return of the Er Kishi

Nursel BOLAT¹

¹Ondokuz Mayıs Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Samsun
· nurselbolat@gmail.com · ORCID > 0000-0002-3986-7408

Makale Bilgisi/Article Information

Makale Türü/Article Types: Araştırma Makalesi/Research Article

Geliş Tarihi/Received: 16 Eylül/September 2023

Kabul Tarihi/Accepted: 19 Ekim/October 2023

Yıl/Year: 2023 | **Cilt-Volume:** 8 | **Sayı-Issue:** 2 | **Sayfa/Pages:** 165-178

Atıf/Cite as: Bolat, N. "Dijital Oyunlarda Kültürel Görsel Kodlarla Kültürün Yeniden Üretimi: Uruz Er Kişinin Dönüşü"
Middle Black Sea Journal of Communication Studies, 8(2), Kasım 2023: 165-178.

DİJİTAL OYUNLARDA KÜLTÜREL GÖRSEL KODLARLA KÜLTÜRÜN YENİDEN ÜRETİMİ: URUZ ER KİŞİNİN DÖNÜŞÜ

ÖZ

Popülerite kavramı, halka ait olan anlamı taşımasına rağmen zamanla bu anlamından uzaklaşarak, pek çok kişi tarafından tanınan, kabul gören anlamıyla kullanılmaktadır. Dijitalleşme ile birlikte ortaya çıkan dijital kültür de popüler kültürden beslenmektedir. Dijital devrim sonucunda internet, bireylerde, ilişkilerde ve sosyal yaşamda sayısallaşmaya doğru evrilmekte, mobil teknolojilerde ortaya çıkan birleşmeyle kendine hem kamusal, hem de özel alanda yer bulmaktadır. Kendi kuralları çerçevesinde senaryosunu oluşturarak kurgusunu kuran dijital oyunlar, birçok kişinin aynı anda oynayabildiği oldukça geniş kapsamlı bir oyun ortamı sunmaktadır. Kurgulanan bu oyun, senaryosunda, oyunculara sanal ortamda kimlikler kazandırmakta ve belli kişiliklerle özdeşleştirmektedir. Türk geleneksel oyunları, öyküleri, karakterleri, görsel teknolojilerde yaşanan gelişmeler ve batı yapımı oyunlar nedeniyle bir süre gelenekselden uzak kalınmış olsa da kültürel değerlerin korunması, yeni nesillere kendi değerlerinin yeniden hatırlatılması amacıyla geleneksel sözlü kültürün gelişen teknolojilerde de yerini aldığı görülmektedir. Bu kapsamda Orta Asya Türk kültür ve mitolojisi çerçevesinde bir anlatı ile tasarlanan Uruz: Er Kişinin Dönüşü oyunu, popüler kültürden uzaklaşma ve kendi geleneksel kültürü üzerinden bir anlatının dijital oyun ortamından yeniden sunumunun önemli bir örneği olarak çalışma için örneklem seçilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Dijital Oyun, Popüler Kültür, Geleneksel Oyunlar, Halkbilimi, Kültürel Kodlar.



REPRODUCTION OF CULTURE THROUGH CULTURAL VISUAL CODES IN DIGITAL GAMES: URUZ RETURN OF THE ER KISHI

ABSTRACT

Although the concept of popularity has the meaning of belonging to the people, it has moved away from this meaning over time and is used with its recognized and accepted meaning by many people. The digital culture that emerged with digitalization is also fed by popular culture. As a result of the digital revolution, the internet is evolving towards digitization in individuals, relationships and social life, and with the combination of mobile technologies, it finds a place in both public and private spheres. Digital games, which are structured by creating their own scenarios within the framework of their own rules, offer a very comprehensive gaming

environment where many people can play at the same time. In its scenario, this fictional game gives players identities in the virtual environment and identifies them with certain personalities. Although Turkish traditional games, stories, characters, developments in visual technologies, and Western-made games have been away from tradition for a while, it is seen that traditional oral culture has taken its place in developing technologies in order to protect cultural values and remind new generations of their own values. In this context, the Uruz: Private Person's Return game, designed with a narrative within the framework of Central Asian Turkish culture and mythology, was selected as a sample for the study as an important example of moving away from popular culture and re-presenting a narrative based on its own traditional culture in the digital game environment.

Keywords: Digital Game, Popular Culture, Traditional Games, Folklore, Cultural Codes.



GİRİŞ

Oyun, kültür kadar eski bir etkinliktir. Oyun her canlıda bulunurken, basit biçimleriyle hayvanlarda dahi bulunan tamamen fizyolojik olgu olurken, fizyolojik ve mental bir tepki olmaktan daha fazlasını barındırmaktadır. Bazı teoriler canlı varlıkların oyun oynarken, doğuştan sahip oldukları taklit eğilimlerinin etkisini sergilediklerini belirtmektedir (Huizinga 2006:16). Schiller oyunun doğuştan geldiğini ve her insanda bulunan bir güdü olduğunu belirtmektedir. Oyunun aynı zamanda insana ait olması yanında insanların önemli etkinliği olduğunu da ifade etmektedir (Sezgin, 1985, s. 2). Oyun, insanlığın ilk günlerinden itibaren yaş ve cinsiyet farkı gözetmeksizin tüm insanların yaşamında önemlidir. Bireyler günlük yaşantıları içinde farklı beklentilerini gidermek açısından oyun oynama eylemleri sergilemektedir. Temel tanımlama ile oyun, eğlenceli vakit geçirmek, mutlu olmak ve boş zamanını tüketmek gibi duyguları karşılamak için gerçekleştirilen bir etkinliği ortaya koymaktadır (Biricik ve Atik, 2021, s. 448, Diker ve Kara, 2022, s. 68). Oyunlar boş zamanları doldurma yanında toplumların sosyalleşme sürecinde kendine özgü anlatı ve kültürlenme süreçlerini de barındırmaktadır. Çocukların, gençlerin olgunlaşma ve gelişme çağında ihtiyaç duyduğu oyun oynama isteği kültürel olgularla desteklenerek davranış değişikliklerini sağlamak ve toplumsal davranış kalıplarını yerleştirmektedir. Çocukluk çağında oyun içerisine yerleştirilen öğreticiler geleneksel kültürün çocuk dünyasında somutlaştırılmasını sağlamaktadır.

Oyunlar sunum olarak, kültürel canlandırma hikâyelerdir. Oyun, yapısı gereği anlatıların ve içinde yaşanan koşulların benzerliklerini yansıtmaktadır. Oyun insanların ve toplumların yaşamından bağımsız biçimde zaman ve mekândan uzak gelişmesine rağmen yaşamın kendi içinden beslenmektedir. Oyun anlatısını ve bu

anlatı ile bağlantılı ilerleyişini sürdürürken kültürel motifler yanında yaşamın akışına bağlı gelişimini sürdürmektedir (Sarpkaya, 2022, s. 84). Bu nedenle oyun her ne kadar kendi kuralları olan bağımsız eğlenme ve dinleme etkinliği olsa da, oyunu bir toplumdaki ve toplumun kültürel değerlerinden uzak düşünmek mümkün değildir. Ancak buna rağmen insanlar ve özellikle çocuklar açısından vazgeçilmez olan oyunlar, yaşanan teknolojik gelişmelerle değişime uğramıştır. Çocuklar geleneksel süreçte oyunlarını sokaklarda oynarken, bugün büyük çoğunluk zamanını bilgisayar başında dijital oyunlarla geçirmektedir (Yılmaz ve Çağlıtay, 2004, s. 3). Dijital oyun sektörü 1980'lerin ortalarından itibaren bilgisayar üzerinden oynanan oyunlar, video oyunları ve elektronik oyunlar biçiminde tanımlanmaya başlanmıştır (Binark ve Bayraktutan-Sütçü, 2008, s. 42).

Makalede toplumsal yapı ve teknolojik değişimlerle bağlantılı biçimde değişen oyun kültürünün geleneksel boyutta varoluşsal süreci incelendikten sonra popüler kültür ile hangi boyutlarda oynandığı araştırılmaktadır. Oyun kavramı ve halkbiliminde oyunun nasıl yer aldığı ilk bölümde incelenmektedir. İkinci başlıkta ise popüler kültür kavramı ve değişen kültür anlayışının oyun kavramı ve oyun oynama biçimlerinde ortaya koyduğu değişim değerlendirilmeye çalışılmaktadır. Daha sonra bugünün teknolojisi dijitalleşme ile önemli değişim geçiren oyun kültürüne bakıldıktan sonra oyun ortamının değişmesine rağmen popüler kültür oyun anlayışından geleneksel anlatılara doğru bir dönüşümün yaşandığı yaklaşımı üzerinden araştırmaya gidilmektedir. Bu dönüşümün toplumsal ve halkbilimi yönünden önem taşıyan kültürel kodlarla görselleştirilen "Uruz Er Kış'ın Dönüşü" oyunu örneği üzerinden geleneksel anlatıların bugünün sanal ortamında yaşanan değişim ve dönüşümle yeni bir folklorik ortam yarattığı yaklaşımı değerlendirilmeye çalışılmaktadır.

1. OYUN KAVRAMI VE HALK BİLİMİNDE OYUN KÜLTÜRÜ

Oyun kavramı kültür ile bağlantılı biçimde içinde yer aldığı toplumun tarihini, toplumsal yaşamını, sözlü edebiyatı, gelenek ve görenekleri yanında inançlarını, yaşama bakış açılarını yansıtmaktadır. Aynı zamanda kültürel çeşitliliği ve zenginliğini oyunlar üzerinden ortaya koymaktadır (Karkınlı, 2017, s. 485). Türk oyun kültüründe oyun insanların bir araya geldiklerinde ya da yalnız kaldıklarında boş zamanlarını geçirmek ve eğlenmek için kültürel özelliklerle bağlantılı etkinliklerini yansıtmaktadır. Huizinga oyun kültür bağlantısını, oyunun kültürle, gündelik yaşam ve medeniyetle ilişkili olarak toplumsal kurum biçiminde değerlendirilmesi gerektiğini vurgulamaktadır. Oyun kültür içerisinde bir devinin aracı olduğu gibi özü bakımından da kültür yapıcı özellik taşımaktadır. Aynı zamanda oyunlar varlığı ve gelişimi açısından kültür oluşumuna katkı sunarken, kültürel değişimle de bağlantılı hareket etmektedir (2006, ss. 20-21). Bu nedenle oyunlar başka bir açıdan çevreye ve kültüre uyum sağlamada çok yönlü işlev yüklenmektedir. Toplumsallaşma yanında kültürlenme ve kültürleşme sürecinde oyun, oyuncak ile

oyunun toplumsallaşmasını sağlamaktadır (Sormaz, 2012, ss. 133-160). Toplumlar gelecek nesillere maddi-manevi olarak, gelenek-göreneklerini ve kültürünü aktarırken oyun işlevini yerine getirmektedir. Toplumların kültürel değerleri oyun aracılığıyla gelecek nesiller boyunca sürdürülmektedir. Her toplum benimsemiş olduğu değerleri oyunlarında yansıtmakta ve oyunlar toplum yaşantısı hakkında bilgi vermektedir. Geleneksel Türk kültürel oyunları yaklaşımı incelendiğinde de halkbilimi alanında çalışmalarda öncelikle çocuk oyunlarının ele alındığı görülmektedir. Geleneksel çocuk oyunları genellikle dış mekânlarda oynanan ve mevsimlere göre değişiklik gösteren oyunlardır. Coğrafi ve kültürel açıdan farklılıklar gösteren geleneksel çocuk oyunları toplumsal özellikler taşıırken, kültürel değerlerde aşılacaktır. Geleneksel oyunlar, oyun için kullanılan malzeme ve üretilen oyuncaklar açısından da milli ve manevi özellikler taşımaktadır.

Halkbiliminin önemli çalışma dallarından olan halk kültüründe çocuk oyunları “Belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence.” şeklinde açıklanmaktadır. Çocuk yaşamında ve gelişiminde oyunlar çocuğun iç dünyasının edinimleri ile yaşanan çağın ve içinde büyüdüğü kültürün izlerini taşımaktadır. Atalardan kalan bazı sözlerde oyunun çocuğun yaşamındaki önemi “Abdal düğünden, çocuk oyundan usanmaz,” “Oynamayan tay at olmaz.” gibi sözlerle aktarılmaktadır. Oyunlarla gelişen çocuk hem eğlenmekte hem de sosyalleşerek geleceğe hazırlanmaktadır. Çocuk oyunları, asırlık geleneğin mirasıdır ve bu nedenle nesilden nesile aktarılan bir hazinedir. Çocuk oyunları genel olarak anonim olmakta ve halk kültürüne özgü zenginlik sunmaktadır. Dolayısıyla çocuk oyunları içinde bulunulan topluma ait, örf, adet ve gelenekler yanında duygu ve düşünce, inanışlar da taşımaktadır (Emin, 2019, s. 5). Geleneksel çocuk oyunları kapsamında yapılmış çalışmalarda Anadolu’nun farklı bölgelerinde oynanan oyunlardan Çorum yöresinde Âşık Oyunu, Çelik Çomak Oyunu, Keçi Oyunu, Kuyu Çeliği Oyunu, Tenme Oyunu, Aç Kapıyı Beziganbaşı Oyunu, Birdirbir Oyunu, Çardaklı Oyun, Eşek Bekçisi Oyunu, Kayış Oyunu gibi yöreye özgü derlenmiş oyunlar bulunmaktadır (Oğuz ve Beden, 2006). Eskişehir yöresi çocuk oyunları ile ilgili yapılan bir araştırmada, Gök Boncuk, Tın Tıkıç Tunç, Ara Kesme, Gömme Çelik, Eme, Met, Gömme, Baca Baca ve Çüşüdüm Eşek gibi oyunlar görülmektedir (Girmen, 2012:266-269). Onur ve Günay tarafından yapılan incelemelerde de geleneksel çocuk oyunları, Tura Kazık Oyunu, Körebe, Çellik Çulluk Oyunu, Âşık Oyunu, Çıkrıncak, Gode Gode, Albayrak, Üç Dede, Ellem Büllem, Uzun Eşek, Pabuç Atmaca, Gestenbercik, Binmece Eşek bu oyunlardan sadece birkaç tanesidir (Onur ve Güney 2002). Geleneksel çocuk oyunları üzerine yapılan halkbilimi çalışmalarında geleneksel çocuk oyunlarının çok fazla çeşitlilikte yer aldığı görülmektedir. Burada sadece birkaç örneği verilen geleneksel çocuk oyunlarının bazıları yöreden yöreye oyun adı olarak farklılık göstermesine rağmen oyunun oynanma biçimlerinin benzer olduğu ve dış mekânlarda oynanan oyunlar olduğu görülmektedir. Bu oyunlarda kullanılan oyun gereçleri de genel olarak çocukların kendi geliştirdikleri

araçlardan oluşmaktadır. Oyun araçları genellikle doğadan elde ettikleri ağaç dalları, tahta parçaları, çakıl taşları, çivi, topaç, ip, top, çamur, kozalak gibi materyallerden elde edilmektedir.

Halkbiliminde geleneksel oyun kavramı dile getirildiğinde doğrudan çocukla bağlantılı düşünülmeyle birlikte bazı araştırmalarda da farklı yaş gruplarına özgü oyunlarda görülmektedir. Geleneksel oyunlar incelendiğinde çocuk oyunları kadar büyüklerin de oynadığı oyunlar yer almaktadır. Geleneksel oyun kültüründe gençler arasında gerçekleştirilen spor etkinlikleri ve oyunlar eğlence amaçlı olarak oynanmakta ve kuşaklar boyu aktarılarak devam etmektedir. Türk kültüründe gençlerin oynadığı oyunlar, Atlı Cirit, Âşık Oyunları, Çevgen, Kök Böri, Güreş ve Mangala gibi spor ile oyunların iç içe geçtiği etkinliklerdir. Gül vd. tarafından yazılan araştırma makalesinde gençler tarafından oynanan geleneksel oyunlar ve eğlence temelli spor etkinliklerinin atlı ve atsız olarak gruplandığı belirtilmektedir. Buna göre atlı oyunlar; düz at yarışları, Yar Atlama, Beyge gibi 25 farklı biçimde yer almaktadır. Atsız oyunlar ise; Bayrak, Çelik-Çomak, Tomak, Şalvar Güreşi, Yağlı Güreş gibi 157 farklı oyunla dikkat çekmektedir (2018, ss. 655- 660).

2. POPÜLER KÜLTÜR İLE DEĞİŞEN OYUN KÜLTÜRÜ

Kültür insana özgü bir eylem alanı olarak insanla var olmaktadır. Kültürden söz etmek için, insan etkinliklerinin ve üretiminin gerçekleşmesi gerekmektedir (Bauman 1998, s. 159). Popüler kavramı ise kökeni Latince ‘popularis’ kavramına dayanmakta ve başlangıçta ‘halka ait olan’ anlamında hukuki ve siyasi bir terim olarak kullanılmaktadır. Bunun yanında aşağı ve değersiz anlamlarına da gelmektedir. Daha sonra ise bugünkü kullanımı ile ‘yaygın olarak tercih edilen’ ya da ‘çok beğenilen’ anlamlarında modern yaşam ile bağlantılı kullanılmaya başlanmaktadır (Williams, 2005, s. 285). Popüler kültür gerçeğin olumsuz yaklaşımlarından kurtulmaya yarayan, yapay mutluluklar üretmekte olan bir kültürü de yansıtmaktadır (Oktay, 2002, s. 18). Popüler kültür kavramı, geniş halk topluluğunun zevkine uygun ve yaygın kültürel olgu olarak ifade edilmektedir. Popüler kültür, eğlenceler, kahramanlar, oyunlar, dinler, törenler, psikoloji vb yaşamın her alanında görülmektedir.

Oyuncakların gelişim süreci, toplumsal ve ekonomik koşullarla bağlantılı biçimde değişim geçirmekte, içinde bulunduğu çağında aynası olmaktadır. Toplumsal ve ekonomik koşulların oyuncaklar aracılığı ile yansıtılması oyun içeriğiyle sınırlı kalmamakta, bunun yanında kullanılan malzeme ve yapım süreci ile de bağlantılı ilerlemektedir. Oyuncaklar zamana bağlı biçimde, kilden, taştan, kemikten ve tahtadan üretilirken, daha sonra oyuncak yapımına kumaşta katılmaktadır. Modernleşme süreci oyuncak üretim biçiminde değişimi beraberinde getirerek, plastik oyuncaklar çocuk oyunlarında yerini almaktadır (Niemann, 1992, s. 58). Gündelik yaşam içerisinde oyunlardan daha az olmayan, yaşamdaki sebep sonuç ilişkileri gerçekleştirilen her eylemde olduğu gibi oyun ve oyuncak alanında da etkilerini

göstermektedir. Kültür oyun bağlantısı, kültürün çeşitliliği ile oyunun karakteristiği üzerinden kurulmaktadır (Caillois, 2001, ss. 65-66). Popüler kültür ile birlikte toplumsal yaşama dâhil olan oyuncaklar ve oyunlarda ortaya çıkan önemli bir değişimde oyuncakların üretilmesinde çocukların inisiyatifinin kalmadığı, tamamen yetişkinler tarafından tasarlanan, kitlesel üretimle üretilen karmaşık yapılu oyuncaklara geçilmesidir. Bu yeni oyuncaklarla çocuklar, kurşun askerler, tabancalar, minyatür mutfaklar, buzdolabı, tren, araba, futbol topu, teknolojik üretilmiş bebekler ve lego gibi oyuncaklarla tanışmakta ve oyunlar kapalı mekanlara taşınmaktadır.

İnternet teknolojilerinde Web 2.0 ifadesi programcıların daha önce hazırlayarak yayınladıkları yazılım paketinin gelişmiş halini ifade etmektedir. 2004 yılında bulunan bu sürümle Web'in yeni bir aşamaya geçtiğinin sinyalleri verilmektedir (Ryan, 2019, s. 157). İnternet teknolojisindeki bu gelişme sonucu her tür faaliyet dijitalleşmekte, bu durum oyun araçlarını ve mekânlarını da değiştirmektedir. Oyunlar artık yerini bilgisayar başında oynanan oyunlara bırakmakta, herhangi bir gayret sarf etmeden oynanan oyunlar haline bürünmektedir. Bu durum hem oyun oynama biçimini hem de oyun oynama mekânını sanal ortamlara bırakmaktadır. Sanal ortamda gerçekleştirilen oyunlar yayında oyun arkadaşları da sanal gruplar içinde sanal arkadaşlardan oluşmaktadır (Grüter vd., 2014, ss. 448-449). Bu önemli kırılma noktası medya kullanımından tüketim alışkanlıklarına, iletişim ve etkileşim kurma tarzına ve hatta deneyimleme ve harekete geçme biçimlerine kadar her şeyi değiştirmekte ve dönüştürmektedir (Erdem ve Urfalı, 2022, s. 12). Dolayısıyla doğrudan teknoloji içine doğan, burada büyüyen ve gelişen kuşaklarla oyun tanımı, geleneksel oyun anlayışından oldukça uzaklaşarak daha çok dijital oyun kültürüne yönelmektedir. Dijital oyunların, geleneksel oyunlara göre en önemli ayırıcı özelliği görselliğin yoğun biçimde kullanılmasından kaynaklanmaktadır (Karakuş, 2016, ss. 11-13). Bunun yanında geleneksel oyunlarda görülen birlikte oyun anlayışı, dijital kültür ortamı ile yerini bireyselliğin öne çıktığı oyunlara bırakmaktadır. Dijital oyuncular, artık mekân ve zaman sınırları olmayan sanal araçlar üzerinden sunulan siber bir uzamda oyun oynama pratikleri kazanmaktadır. Böylece yaratılan siber uzamla "işlevsel, kavramsal ve biçimsel boyutlarıyla 'üzerinde' veya 'içinde' kültürel etkinliklerin gerçekleştirildiği bir mekânsal organizasyona dönüştürülmektedir" (Gülüm, 2018, s. 130). Önceleri dijital oyunlar bilgisayarda tek başına oynanırken bugün yine bilgisayar başında ama sanal ortamda yer alan farklı kişilerle yeni bir sosyalleşme biçimi ile birlikte oynanan oyunlara dönüşerek kendi içinde de değişimler yaratmaktadır.

3. DİJİTAL OYUNLARLA GELENEKSEL KÜLTÜREL MOTİFLERE DÖNÜŞ

Bilgi ve iletişim teknolojilerinde yaşanan hızlı ve köklü değişim ile birlikte geleneksel kültüre özgü oyunlar ilk etapta terk edilmektedir. Bilgiye ulaşımın hızlanması, sözlü, yazılı ve hatta görüntüye ulaşım ile iletişim kurulan bireylerden oluşan dijital toplum yönüne doğru önceleri yaşanan değişime (Giddens, 2008, s. 195) rağmen dijital oyun kültürü de zaman içinde içeriğinde geleneksele doğru yeniden bir dönüşüm süreci içine girmektedir. Bugünün geleneksel oyunlarının dijital unsurlardan etkilendiği üzerinde durulurken, dijital oyunların da geleneksel kültürel unsurlardan etkilendiği gözlenmektedir. Bu oyunların birbirlerinden etkilenme noktaları farklı deneyimlerin ve kavramların oluşmasında etkili olmaktadır (Çağın ve Yaman, 2022, s. 118). Dijital oyunlar açısından, içinde yer alınan dünyada yaşayan insanlar oyunların yaratıcısı olurken, yaşanmakta olan dünyanın kültürü, sosyal durumu, ekonomik koşulları ve politik değerlendirmeleri ile de hayat bulmaktadır. Bu durum oyunlar için yaratılmış avatarlar yanında oyun içinde yer alan olgular, oyun yaratıcısının ya da oyuncunun gerçekte dâhil olduğu kültürün izlerini de taşımaktadır (Taydaş ve Karakoç, 2019, s. 1198). Bu nedenle dijital oyunlar her ne kadar teknolojik ortamda yaratılarak oynansa da toplumsal yaşamdan kopuk bir dünya oyuncu için bir süre sonra anlamsız kalmaktadır.

Dünyada mitolojik anlatıların oyunlarda kullanılması çalışmaları yanında Türk dijital oyun sektörü de kendi geleneksel karakterleri ve anlatıları üzerinden oyun geliştirme yoluna gitmektedir. Popüler kültür oyunlarından sıkılan oyuncular için alternatif oyunlar geliştirmek için geleneksel halkbilim anlatıları dijital oyunlarla buluşmaktadır. Dijital oyunlar dünyasına sonradan katılan Türkiye’de geleneksel anlatıların ilk örnekleri 1980’li yılların ortalarında başlamaktadır. “1985’te *Mevlüt Dinç adlı oyun geliştiricisinin öncü çalışmaları*, 1986’da yayınlanan *Keloğlan*, 1992’de yayınlanan *Hançer*, 1994’te yayınlanan *İstanbul Efsaneleri: Lale Savaşçıları* gibi oyunların ardından 2000’den sonra *Koridor*, *Pusu*, *Hükümrân Senfoni*, *Kabus 22*, *Kaptan-ı Derya Barbaros Hayrettin Paşa*, *İstanbul Kıyamet Vakti*, *Mount and Blade*, *Umaykut ve Uruz: Er Kişinin Dönüşü*” gibi oyunlarla dijital oyun/video oyun dünyası Türk oyun sektörü de görülmeye başlanmaktadır” (Sarpkaya, 2021, s. 159). Dijital oyunla Türk halkbilimine özgü anlatıların yeniden kurgulandığı Umaykut Efsanesi oyunu, “*Oyun yalnızca öyküsüyle tarihten ve mitolojiden yararlanmaz. Oyunda yer alan devletlerden Selçuklu, Göktürk ve Hun devletlerinin bayrakları kurt, çift başlı kartal, ejderha simgelerini taşımaktadırlar*” (Basat, 2011, s. 147). Türk tarihinin belli bir dönemini kurgusal bir biçimde dijital oyun alan alanına taşıyan oyun mitolojik ve tarihi imgeler ile motiflerini yeni oyun ortamına uyarlayarak her yaşta oyuncu ile buluşturmaktadır. Aynı zamanda popüler kültür oyunlarından oyuncuları uzaklaştırarak daha kültürel kodlarla onları yakalamaya çalışmaktadır.

4. URUZ: ER KİŞİNİN DÖNÜŞÜ OYUNUNDA KÜLTÜREL GÖRSEL KODLAR VASITASIYLA KÜLTÜRÜN YENİDEN ÜRETİMİ

Berzah Games tarafından geliştirilen Uruz: Er Kişinin Dönüşü oyunu Orta Asya'ya özgü mistik Türk figürleri taşıyan aksiyon oyunu olarak geliştirilmiştir. Türk kültürü ve tarihinin önemli anlatılarından olan Dede Korkut hikâyelerinden esinlenen oyunun yapımcısı Ali Can Meydan, senaryo ve metin ise Gökhan Yücel tarafından hazırlanmıştır. Kısa film anlatısı özellikleri gösteren oyun, Türk mitolojisine özgü öğeler içermektedir. Uruz: Er Kişinin Dönüşü oyunu 2020 yılından geliştirilmekte ve Türkmen obasında geçmektedir. Türkmen Beyi Kazan Bey'in oğlu olan Uruz'a "Artık yaşın geldi, senin de kendini göstermen lazım" sözü üzerine oyun ve macera başlamaktadır. Özellikle çocuklar ve gençlere yönelik hazırlanan oyunda Uruz'un çocukluktan gençliğe geçişi ve zamanı geldiğinde kendisinden beklenen yiğitlik mücadelesini ortaya koyması oyuncular açısından kimlik oluşum sürecini yansıtmaktadır.

UNESCO'nun 2003 yılında yapmış olduğu çalışmalarda, "*Somut Olmayan Kültürel Mirasın Korunması*" sözleşmesi hazırlamakta ve üye ülkelerin katılımına sunulmaktadır. Türkiye Cumhuriyeti sözleşmeye 2006 yılı içerisinde taraf olmakta ve sözleşmeyi imzalamaktadır (Karabaşa, 2014, s. 99). Bu tarih itibarıyla Türkiye Cumhuriyeti bu alanda yapılan çalışmalara önem vererek, folklorik değer taşıyan ve toplumsal bellek durumunda olan geleneklerin yaşatılmasına yönelik çalışmalar yapmaya başlamaktadır. Küreselleşme sürecindeki dünyada gelenekler kendi doğal hallerine terk edilemeyecek kadar değerli olduğundan hareketle, toplumların geleceğinin bu bellek üzerinde kurgulanacağı, yaratılacağı ve aynı zamanda geliştirileceği belirtilmektedir (Özdemir, 2007, ss. 223-224). Çocukların ve gençlerin yoğun biçimde kullandığı ve gelişimlerinde önemli yere sahip olan oyun kültürünün yeni mekanı olan dijital oyunlarda bu kapsamda önem taşımaktadır.

Dijital oyun endüstrisine giren oyunlardan Uruz: Er Kişinin Dönüşü oyunu taşımış olduğu kültürel kodlarla çocuklar ve gençlerle buluşmaktadır. Uruz: Er Kişinin Dönüşü oyunun başında kullanılan oyun adı yazı karakteri olarak Göktürk alfabesinde kullanılan bazı harfler yanında bu harflerin çağrıştırdığı sembolleri yansıtmaktadır. Oyunun görselliğinde yer alan çağrışımlar, oyundaki tarihi derinliğe ve kültürel sürekliliğe çağrıda bulunmaktadır. Dijital ortamda kullanılan yazının görselliği "döngüsel" ve "helozonik" zamana gönderme yapmaktadır. "Uruz" adının yanındaki kurt motifi Türk kültüründe önemli yere sahip olan yol gösterici ve kurtarıcı mitolojik anlatısını kültürel motif olarak dijital oyuna yerleştirmektedir (Erzen, 2020, s. 61). Dijital oyuncular daha oyunun başında Uruz ismi ile büyük harflerle ve karakteristik yazımı ile karşılaşırken, Türk mitolojik görselleri ile geleneksel kültürle tanıştırılmakta ve kültürün derinliklerine davet edilmektedir.

Oyunun öyküsünde Orta Asya'nın mistik yaşamında Uruz adlı bir figürün yaşadığı maceralar pixel platform üzerinden oyuncular ile buluşmaktadır. Uruz: Er Kişinin Dönüşü, Orta Asya Oğuz boylarının eski epik destanlarına dayanan ve göçebe Türk halkının sosyal yaşamı ve inançları çerçevesinde kurgulanmaktadır. "Dede Korkut Hikayeleri"nden esinlenen "Kazan Bey'in oğlu Uruz'un esir edilmesi" oyunun temel çıkış noktasını oluşturmaktadır. Kazan Bey'in oğlu Uruz yanındaki yiğitlerle birlikte Kara Tekfur'un adamlarına saldırmakta ve bu sırada esir düşmekte, Uruz'un annesi Burla Hatun'nun tepkisiyle birlikte olaylar destansı bir dille anlatıldıktan sonra oyun başlamaktadır. "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" (Çetinkaya, 2022, s. 733). Uruz: Er Kişinin Dönüşü'nde Uruz Umay Ana tarafından kutsanarak gönderilmektedir. Destansı anlatıdan sonra tam olaylar bitti denirken karanlık güçler ortaya çıkmakta, obaya saldırmakta ve sonrasında Uruz'un maceraları ile oyun devam etmektedir. Bu süreçte destansı anlatıya özgü, mitolojik karakterler, kamlar, tehlikeli canavarlar Uruz'un mücadele alanına dâhil olmaktadır.

Oyun başlarken Oğuz obasında Şaman davulu çalınarak anlatı başlamaktadır. Şaman davuluna vurmak ve manzum dualar okumak eski Türk inanç sisteminde önemli yere sahip olurken, bilinen bütün ruhlar adlarıyla çağrılmaktadır. Bunlardan biride *bürküt (kartal)*'dir. Kartal, "tanrı kuşu kartal, bakır tırnaklı müthiş kuş, sağ kanatı güneş kaplar, sol kanatı ayı kaplar" şeklinde aktarılmaktadır (İnan, 1986, s. 105). Oyunda ilerleyen süreçte kartal havalanmaktadır. Şaman davulu çaldıktan sonra, karanlık bir zeminde ateşten oluşan bir yılan ortaya çıkarak oyunun başlama sürecine eşlik etmektedir. Yılan Türk mitolojik anlatılarında ve inancında önemli yere sahiptir. Eliade Türk inanç sisteminde şaman bir rüya görmekte ve daha önceden yaşamış şamanların ruhları ile karşılaşmaktadır. Bu ruhların bazıları yılan şeklinde görünmekte, yılan yedikleri de bilinmektedir (1999, ss. 113-126). Türk inanç sisteminde yılan aynı zamanda bolluk, bereket, mutluluk ve sağlık biçiminde sembolleştirilmektedir.

Oyun müzikleri de diğer kullanılan semboller gibi geleneksel ve kültürel özelliklerde hazırlanmıştır. Türk kültür yapısında müzik "sosyal, psikolojik, kültürel ve inançsal boyutta hayatın her evresinde varlığını sürdürebilen iletişim özelliğine sahip olan müziğin kutsal bir görevi olmasının yanında müzik kolektif bir bilinç ile davranışlar sergilemenin de önemli bir unsuru haline gelmiştir" (Abdurrezzak, 2018, s. 189). Müzik bu kendine özgü özellikleri yanında toplumsal ve kültürel bağlamı nedeniyle Uruz: Er Kişinin Dönüşü oyununda da yerini almaktadır. Müzik dışında oyunda kullanılan grafikler ve sanal piksel çizim örnekleri Türk geleneksel motiflerini oldukça iyi bir biçimde sunmaktadır. Oyunun görselleri pixel sanat yöntemi ile yaratılmış olmasına rağmen Orta Asya görsellerini yakalama başarısı göstermektedir.

Bu görsellerden önemli bir ayrıntı olarak Oğuz Türklerine ait “İYİ” yazan bayrağın dalgalanması ile anlatıya giriş oyun anlatısının geçtiği obanın hangi topluma ait olduğunu belirtmektedir.

Oyunun başında ortada yanan ateş ve etrafındaki insanlar görülmektedir. Türk kültür anlayışında “ateş” ve “ocak”, etrafında beliren inanış ve uygulamalar nedeniyle bir kült özelliği taşımaktadır. Ocak kültürü, inanış ve uygulamalar dâhilinde, “ateş” ve “ocak” Türk kültürel anlatılarında canlı bir varlık gibi algılanmaktadır. Geleneksel inanışta “ateş” ve “ocak” üzerine kutsal ruh atfedilmekte ve bu ruhunda insan yaşamında önemli etkileri olduğu kabul edilmektedir (Bayat, 2007, s. 139). Eski Türklerde aynı zamanda ateş ve buna bağlı biçimde yer alan ocak yuvarının ve oradaki hayatın sürekliliği ile sembolleştirilmektedir. Kültürel kodların görsel anlatılara aktarılması açısından oyunda ateş ve ocak sürekli Kazan Bey’in tahtının önünde verilirken, Uruz’un düşerinde de ateşler yanmakta ve ortasında Şaman davul çalmaktadır.

Uruz: Er Kişinin Dönüşü oyununda kültürel kodlarla verilen görseller arasında özellikle vurgulanan ve oyuncu ile buluşturulan obanın çadırları dikkat çekmektedir. Bozkır yaşamına uygun tasarlanan Türk toplumunun mesken olarak kullandığı sıcak ve soğuk havaya dayanıklı, kolay kurulabilen ve sökülebilen, taşınabilen bu çadır kültürünün geliştirmelerinin çeşitli nedenleri bulunmaktadır. Konargöçerler iklim değişiklikleri yanında ani bir tehlike durumunda her an göçe hazır bir yapıda oluşturulmuştur. Bütün özellikleri ile konar-göçer hareketli yaşamına uygun mesken olarak toplumsal yaşam biçiminin kültürel göstergesi olarak da önem taşımaktadır (Diyarbakırlı, 1972, ss. 42-44). Bu çadırlar kültürel kodlara sahip görsel motifler, sembollerle dokunan kilimlerle süslenmektedir. Türk kilim desenleri kendilerine göre kültürel kodlarla somutlaştırılan bir dili temsil etmektedir. Duygu ve düşünceleri aktaran bir ifade şekli ya da “dil” i olarak değerlendirilen motifler, kilimlerde kullanılma biçimiyle görsel kültür ürünleri olarak, ileti aktarmakta ve iletişim gerçekleştirmektedir (Karataş, 2017, s. 175). Varlığını nesilden nesile aktararak devam ettiren kültürel kodlar, semboller ve motifler aslında, içinden çıktıkları topluma özgü inançların, hikâyelerin ve ritüellerin ifadesi olarak sonraki nesillere iletilerini aktarmaktadır. Göçebe yaşam tarzına bağlı gelişen dokumacılık, bir sanat ve anlatı diliyle Türk kültürel kodlarını kilim motifleri ile görsel anlatılara dönüştürerek bugünlere taşımaktadır. Uruz: Er Kişinin Dönüşü oyununda da Oğuz obasında çadırların dışında, çadırların iç duvarlarında, Uruz’un odasının duvarlarında ve Kazan Bey’in tahtının arkasında bu kültürel kodları taşıyan kilim motifleri ve semboller görsellik açısından sıklıkla kullanılmaktadır.

Uruz: Er Kişinin Dönüşü oyununda kullanılan silahların, kılıç, yay, ok, balta gibi olayların geçtiği döneme özgü olduğu görülmektedir. Oyunda puan almak için kullanılan semboller Türk kültürel kodlarına sahip kurt ve koçbaşı olurken, oyunun genelinde kartal, ejderha gibi güç temsili sembollerde dikkat çekmektedir. Di-

jital oyun dünyasında kahramanların sihirli ve büyülu nesnelere kullanarak önemli görevleri başarmaktadır. Uruz: Er Kişinin Dönüşü oyununun kahramanı Uruz eski Türk kültürüne özgü içecekler olan “kıymız ve ayran” içerek güç elde etmektedir. Oyunda Uruz’a güç veren, “Kıymız Oğuzların at sütünden yaptığı içki, içildiğinde can verir, kuvveti artırır” diye oyun içinde tanımlanmaktadır. Kıymızın kültürel kodlarla desteklenen görsel ve sözel anlatısı yanında “Ayran harareti alır, bir süreliğine yanmaz kılar” tanımlaması ile de yine geleneksel bir içecek olan ayrana vurgu yapılmakta, iksirli ve güç veren içecekler olarak kahramana destek olmaktadır. Dolayısıyla dijital oyunda Türk kültürüne özgü içecekler modern dünya oyuncularına güç temelli söylemlerle sunulurken, yeni nesil için kullanım olarak yeniden üretilmektedir. İçecekler yanında kahramana koruma sağlayan kültürel kodlardan biride nazar olarak dijital oyunda yeniden üretilmekte ve “Nazar gücü: Nazar gücü belirli bir süre boyunca her şeye karşı tam koruma sağlar.” yaklaşımı ile nazara karşı koruyucu önlemler kullanılmaktadır. Kötülüklerden korunma ve güç kazanma temelli kültürel kodlar dijital oyunlarla görselleştirilerek, yeniden işlevsel anlatılarla yeni nesillere aktarılmaktadır.

Türk mitoloji anlatılarında Tengri-Tanrı genel olarak “Gök Tanrı-Kök Tengri” şeklinde görülmekte, Türk düşüncesinde Tanrı; “yüksek, yüce ve aşkın” bir varlık ve bu nedenle de O’nun yeri yüksek yerler olarak dağlar ve gök başta gelmektedir (Duran, 2016, s. 107). Kazan Bey oğlu Uruz’un Kara Tekfur’a esir düşmesi üzerine *Ulu Tengriye* sığınarak düşmana tek başına saldırır diyerek Türk geleneksel inanç sistemine vurgu yapmaktadır. Kazan Bey’in karısı Burla Hatun kocasının tek başına gittiğini duyduğunda atına binerek elinde kılıçla “*kırk ince belli kız*” ile düşmana karşı yola çıkmaktadır. Kırk sayısı yine Türk kültürel kodları taşımaktadır. Ayrıca dijital oyunda, “Oğuz”lar dönemine özgü günlük yaşamın görsel anlatıları kültürel kodlarla verilmektedir. Oyunda arka planda koyun sağmakta olan kadınlar, otlakta yayılan atlar, etrafta dolaşan kazlar ve yay çekerek eğitim alan gençler görülmektedir. Dijital oyunda dikkat çeken önemli bir kültürel kodda Türk geleneksel yaşamında önemli yere sahip olan demircilik ve üretilen geleneksel silahlar ile dijital oyuncunun buluşturulması olmaktadır. Oyunda ayrıca kahramanın gelişim sürecinde ona yol gösteren ve yardım eden “Çoban, çeri, çavuş” gibi geleneksel kimlikler yer almaktadır. Bunun yanında kahramana yol gösteren bilge kişilerde yine Türk kültürel kimliğinde “Kara Göne, Acun Ağa” gibi Uruz’un yiğit bir savaşçı olarak yetişmesi ve kimliğini kazanmasında ona yardım eden yol gösteren karakterlerdir.

SONUÇ

Çocuklar açısından oyun, etrafını tanıma, araştırma yapma, kimliğini oluşturma gibi önemli işlevler üstlenirken, gençlerin nazarında özdeşlik kurarak rol model alacağı kahramanlarla kendi kişiliğini oturtma sürecini yaratmaktadır. Halkbilimine özgü geleneksel oyunların sokaklardan evlerin içerisinde oynanan

oyunlara doğru dönüşüm geçirmesi ile çocuklar ve gençlerin sürekli maruz kaldığı farklı ülkelerin mitolojik karakterleri ve anlatıları ile çevrelendiği bir ortamda milli folklorik oyunlar önem taşımaya başlamaktadır. Türk mitolojik karakterlerin dijital oyunlara taşınması ile birlikte milli değerlerin öne çıkması çocuklar ve gençlerin oyun içerisinde yeniden kendi kültürel mirası ile birlikte büyüyerek, gelişmesini sağlamasına katkıda bulunmaktadır. Popüler kültürle yaşamlarına giren karakterler ve anlatılar yerine halkbilimine özgü geleneksel anlatılardaki karakterlerle yeniden hayat bularak oyuncularla buluşma ortamı sağlaması açısından bu tür oyunların sayılarının artması önem taşımaktadır.

Türk mitolojisini kendi anlatılarına uyarlayan son dönem çıkan oyun olan “Uruz: Er Kişinin Dönüşü” Orta Asya Türk kültürü ve mitolojisinin izlerini taşıyan aksiyon ve macera içerikli bir oyun olarak oyuncularla buluşmaktadır. Sanal dünyada dijital oyun içine kurgulanmış anlatıda oyuncu, kendini Uruz kimliğinde yeniden yaratmaktadır. Türk kültürünün mitolojik kahramanı Uruz’un kahramanlıkları, mücadeleci özellikleri, geçtiği sınavlar üzerinden oyuncular kendi sınavları yanında kimliklerini de biçimlendirmektedir. Dolayısıyla bilgisayar oyunlarında oyuncular kendi tarihleri üzerinden oyun oynamakta, geleneksel Türk karakterleri üzerinden mitolojik kahramanlarla özdeşlik kurarak tarihin bir parçasında kendilerini bulmaktadır. Dijital oyundaki karakterler üzerinden geleneksel kahramanlıklarıyla asker ya da komutan olmakta ve kendi tarihlerinin içinde mücadele etmektedir.

Dijital oyunlar sanal ortamlara kültürel kodları taşıyarak görsel ortamda bu kodları tekrar dolaşıma girdirmekte ve yeniden üretmektedir. Sözlü anlatıların geniş çaplı sanal dünyada kültürel kodlarla görsel kültür alanına taşınması ile bugünün insanlarına ulaşmasını sağlamaktadır. Dijital oyunlarda yeniden yaratılan Türk mitolojik hikâyeleri Pixel platform üzerinden yeniden oyuncularla buluşurken, mitolojik öykülerin sunum ortamı değişmektedir. Teknolojinin gücü dikkate alındığında geleneksel kültürel kodlarla oluşturulan görseller oldukça geniş bir kesime ulaşmaktadır. Bu nedenle dijital oyunların üretiminde geleneksel mitolojik anlatıların kullanımı ve kültürel bilincin kullanılması halkbilimi çalışmaları kapsamında önem taşımaktadır. Bu bağlamda dijital oyunlarda kültürel kodlar üzerinden kendini oyunla geliştiren çocuklar, kimliğini oluşturan gençler ve geçmişi ile bağ kurma şansı bulan yetişkinler açısından çeşitlilik sağladığı söylenebilmektedir. Dolayısıyla dijital oyun sektöründe Türk kültürüne özgü oyunların artması, yeni nesillerin kendi kültürü ile büyümesi açısından önem taşımaktadır. Bir başka çalışmada da bu oyunların ulaştığı hedef kitle ve oynamak için tercih edilirlikleri üzerinden bir çalışma yapılması bu alandaki çalışmalara katkı sunabilir.

KAYNAKÇA

- Abdurrezzak, A. (2018). Üretim ve Tüketim Kültürü Açısından Müzik Kimliğinin PsikoSosyal ve Mitolojik Temelleri. *Uluslararası Folklor Akademi Dergisi*, 1/2.
- Basat, E. M. (2021). Modern Dünyanın Sanal Mitleri: Bilgisayar Oyunları. *Millî Folklor*, 23/192.
- Bauman, Z. (1998). *Sosyolojik Düşünmek*. Abdullah Yılmaz (Çev.) İstanbul: Açılım Kitap.
- Bayat, F. (2007). *Türk Mitolojik Sistemi (Kutsal Dışı-Mitolojik Ana, Umay Paradigmasında İlkel Mitolojik Kategoriler-lyeler ve Demonoloji)*. Cilt: 2. İstanbul: Ötügen Neşriyat.
- Biricik, Z. ve Atik, A. (2021). Gelenekselden Dijitale Değişen Oyun Kavramı ve Çocuklarda Oluşan Dijital Oyun Kültürü. *Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi (e-gifder)*, Cilt: 9, Sayı: 1, 445-469.
- Binark, M. ve Bayraktutan-Sütçü, G. (2008). *Dijital Oyun*. İstanbul: Kalkedon Yayınevi.
- Caillois, R. M. (2001). *Play and Games*. Chicago: University of Illinois Press.
- Çakın, Ö. ve Yaman, D. (2022). Dijital Oyunlar - Fijital Deneyim Alanları. Mevlüde Nur Erdem (Ed.), *Game-vertising Dijital Çağda Oyunlaştırma ve Reklam*. Konya: Eğitim Yayınevi.
- Çetinkaya, G. (2022). Sözlü Anlatıdan Dijital Oyuana Yaratıcı Kültürel Endüstriler Bağlamında " Uruz: Return of the Er Kishi". *Folklor Akademi Dergisi*. Cilt:5, Sayı:3.
- Diker, E. ve Kara, Ş. (2022). Reklamoyunlar (Advergaming). Mevlüde Nur Erdem (Ed.), *Game-vertising Dijital Çağda Oyunlaştırma ve Reklam*. Konya: Eğitim Yayınevi.
- Diyarbakırlı, N. (1972). *Hun Sanatı*. İstanbul: Millî Eğitim Bakanlığı Kültür Yayınları.
- Duran, R. (Editör), (2016). *Mitoloji ve Din*. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayınları.
- Eliade, M. (1999). *Şamanizm İlkel Escribe Teknikleri*. İsmet Birkan (Çev.), Ankara: İmge Kitapevi.
- Emin, O. (2019). *Geleneksel Çocuk Oyunlarının Çocukların Eğitimi Üzerindeki Etkisi*. Halk Kültürü Araştırmaları Kurumu Yayınları, 65.
- Erdem, M. N. ve Urfalı, M. M. (2022). Neden Game-vertising? Gelenekselden Dijitale Oyun ve Reklam İlişkisi. Mevlüde Nur Erdem (Ed.), *Game-vertising Dijital Çağda Oyunlaştırma ve Reklam*. Konya: Eğitim Yayınevi.
- Erzen, J. N. (2020). Çoğul Estetik. İstanbul: Metis Yayınları.
- Giddens, A. (2008). *Sosyoloji*. Emine Arzu Kayhan (Çev.), İstanbul: Kırmızı Yayınları.
- Girmen, P. (2012). Eskişehir Folklorunda Çocuk Oyunları ve Bu Oyunların Yaşam Becerisi Kazandırmadaki Rolü. *Millî Folklor*. Yıl 24, Sayı 95.
- Grüter, B., Hajinejad, N., & Sheptykin, I. (2014). Mobile Game Play and Everyday Life. M.C. Angelides, & H. Agius (Ed.) içinde, *Handbook of Digital Games*, 444-471. New Jersey,Canada: John Wiley & Sons Inc.
- Gül, M., Uzun, R. N. ve Çebi, M. (2018). Türk Kültüründeki Geleneksel Oyunlar ve Sporlara Yüzeysel Bir Bakış. *Turkish Studies*, 13/26.
- Gülüm, E. (2018). Dijital İletişim Teknolojileri Aracılı Folklorik Deneyim Alanı Olarak Sanal Ortam. *Millî Folklor*, Y.30, S. 119, 127-139.
- Huizinga, J. (2006). *Homo Ludens Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme*. Mehmet Ali Kılıçbay (Çev.), İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Inan, A. (1986). *Tarihte ve Bugün Şamanizm*. Ankara: Türk Tarih Kurumu Basımevi.
- Karabaşa, S. (2014). Uygulamaları Açısından Somut Olmayan Kültürel Miras ve Folklor. *Folklor/Edebiyat Dergisi*, 20(80), 99-105.
- Karakuş, O. Ş. (2016). *Yüksek Bütçeli Dijital Oyunların Mobil Sürümlerinde Grafiksel Kullanıcı Arayüz Tasarımı Yöntemlerine İlişkin Öneriler*. Kütahya: Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Grafik Anasanat Dalı Yüksek Lisans Tezi.
- Karataş, M. (2017). Bir Gösterge Türü Olarak Türk Yanışları (Motifler)", *Dil Araştırmaları Dergisi*, Bahar /20, 167-185.
- Karkınlı, R. (2017). Özbeklerde Çocuk Oyun - Oyuncak Kültürü ve Çocuk Oyunları Üzerine Bir Tasnif Denemesi. *Journal of Turkish Studies-International Periodical for the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic* 12/22.
- Manocha, U. (2017). Mmorpgs and Their Effect On Players. *ART 108: Introduction to Games Studies*.
- Niemann, H. (1992). *Oyuncağın Gelişim Tarihi*. Bekir Onur (Çev.), Ankara: Ankara Üniversitesi Yayınları.
- Oğuz, M. Ö. ve Beden, D. (2006). *2005 Yılında Çorumda Yaşayan Geleneksel Çocuk Oyunları*. Ankara: Hiti Üniversitesi Fen Edebiyat Fakültesi Türk Halkbilimi Topluluğu Yayınları.
- Oktay, A. (2002). *Türkiye'de Popüler Kültür*. İstanbul: Everest Yayınları.
- Onur, B. ve Günay, N. (2002). *Türkiye'de Çocuk Oyunları: Derlemeler*. Ankara: Ankara Üniversitesi Basımevi.
- Özdemir, N. (2007). Tüketim Kültür İlişkisi ve Kültür Ekonomisi, Tüketici Yazıları 1, H. Ü. *TÜPADEM*, 223-240.
- Ryan, J. (2019). *İnternetin Geçmiş ve Dijital Gelecek*. Birsan Keleş (Çev.), Ankara: TÜBİTAK Popüler Bilim Kitapları.
- Sarpkaya, S. (2022). Türk Dünyası Geleneksel Oyunlarından "Mor Menekşe"nin Sözel Dokusu ve Oynanışında Mitoloji ve Hayat. *Millî Folklor*, 135.

- Sarpkaya, S. (2021). Dijital Oyun/Video Oyunu Folkloru Üzerine Bir Yöntem Denemesi, *Uluslararası Halkbilimi Araştırmaları Dergisi*, S.6, 155-172.
- Sezgin, S. (2016). İnsan ve Oyun: Oyunların Dünyü Bugünü Yarını. *Conference: International Congress of Educational Research*. May.
- Sormaz, F. (2012). Çocukluk, Oyun ve Oyuncak: *Sosyo-Kültürel Bir Analiz*. İstanbul: İkinci Adam Yayınları.
- Taydaş, O. ve Karakoç, E. (2019). Sanal Üretim ve Sanal Tüketim Bağlamında Bilgisayar Oyunları ve Boş Zaman Kavramı: Farmville Örneği. *Erciyes İletişim Dergisi*, 6(2), s. 1191-1208.
- Williams, R. (2005). *Anahtar Sözcükler*. Savaş Kılıç (Çev.), İstanbul: İletişim Yayınları.
- Yılmaz, E. ve Çağiltay, K. (2004). Elektronik oyunlar ve Türkiye. TBD 21. *Ulusal Bilişim Kurultayı*.