

**Makale Bilgisi / Article Info**

Geliş / Received: 03.06.2024

Kabul / Accepted: 29.11.2024

**Araştırma Makalesi/Research Article**

DOI: 10.55666/folklor.1495263

**OYUN KÜLTÜRÜ VE PROPAGANDA ARACI OLARAK  
DİJİTAL OYUNLAR**

Yusuf Kenan BEZGİN\*

**Öz**

Yeni medya kavramı altında yer alan çeşitli kullanım alanlarının artışı, dijitalleşmenin ivme kazanmasına neden olmuştur. Gelişen teknolojinin etkisiyle üretilen, paylaşılan ve tüketilen içerikler, genel olarak dijital medya platformlarında yoğunlaşmıştır. Böylelikle iletişim, bilgi akışı ve kültürel etkileşimde medya, insan hayatının vazgeçilmez bir parçası olmuştur. Bununla beraber son yıllarda hızlı bir gelişim gösteren dijital oyunlarda medya kavramı altında modern dünyanın ilgi gören iletişimini, kültürünü ve eğlence anlayışını aktaran bir araç olmuştur. Günümüzde dijital oyunlar, sosyal, kültürel, ekonomik ve ideolojik açılarından oldukça etkili bir güç hâline gelmiştir. Bu etkinin temelinde, oyunların kültürel unsurları ve toplumsal normları etkileyebilecekleri, aynı zamanda bir platform hâline gelerek oyunculara karşılıklı bir deneyim ve etkileşim alanı sunabilecekleri gerçeği yatmaktadır. Dijital oyunların geniş erişim kapasitesi, din, dil, ırk ve kültür yönünden aynı veya farklı noktada buluşan milyonlarca insana ulaşabilme ve dijital ortamda bir araya getirme imkânı sunar. Bu deneyim ve etkileşim alanı içinde ise oyuncular, farklı kültürleri tanıma ve tarihî hadiseleri keşfetme şansı bulmaktadırlar. Bu nedenle dijital oyunlar, kültürel etkileşimi sağlayan bir öğrenme aracı olarak da işlev görürler. Ancak dijital oyunlar sadece kültürel etkileşimi sağlamakla kalmaz, oyuncularını farklı düşünce tarzlarına maruz bırakarak eğlence yoluyla (oyun içi hikâyelerle, karakterle, çeşitli söylem ve sembollerle) ideolojik mesajları iletmek veya belirli bir dünya görüşünü desteklemek amacıyla da kullanılabilirler. Dijital oyunların propaganda aracı olarak kullanılma potansiyelleri yüksektir. Propaganda herhangi bir ideolojiyi, politik görüşü ya da kültürel mesajı yayma amacı güder ve dijital oyunların etkileşimli, hareketli ve sürükleyici doğası, bu mesajların her yaşta insana iletilmesini kolaylaştırmaktadır. Özellikle dijital oyunların anlatı yapıları, anlatıya bağlı olarak oyuncuyu hikâyeye dahil etmeleri, ödül veya ceza yoluyla istenilenin yapılması, karakter gelişimleri ve görsel-işitsel öğeleri, oyuncuları duygusal ve zihinsel yönden etkileyebilmektedir. Makalede, oyun kültürü ve propagandanın dijital oyunlara nasıl aktarıldığı ve bu iki unsurun birbirini nasıl etkilediği çeşitli dijital oyunlar üzerinden ele alınmış, dijital oyunların boş zamanı değerlendirme veya bir eğlence unsuru olmanın ötesine geçerek hem kültürel hem de siyasal bir etkileşim aracı olarak işlev gördüğü sonucuna ulaşılmıştır.

**Anahtar Kelimeler:** Oyun Kültürü, Dijital Oyunlar, Propaganda, İdeoloji, Geleneksel Olanı Koruma.

\* Dr. Öğr. Üyesi, Sivas Cumhuriyet Üniversitesi, Edebiyat Fakültesi, Türk Dili ve Edebiyatı Bölümü Öğretim Üyesi, Sivas/Türkiye, yusuf\_kenan\_24@hotmail.com, ORCID: 0000-0002-9104-6930.

---

---

## DIGITAL GAMES AS TOOLS FOR GAME CULTURE AND PROPAGANDA

### Abstract

The increase in various usage areas under the concept of new media has accelerated digitalization. Contents produced, shared, and consumed with the influence of advancing technology have generally concentrated on digital media platforms. Thus, media has become an indispensable part of human life in terms of communication, information flow, and cultural interaction. In recent years, rapidly developing digital games have become a tool that conveys the communication, culture, and entertainment of the modern world under the umbrella of media. Today, digital games have become a highly influential force in social, cultural, economic, and ideological aspects. At the core of this effect lies the fact that games can influence cultural elements and societal norms, while also becoming a platform that offers players a mutual experience and interaction space. The broad accessibility of digital games enables them to reach millions of people who may share common or diverse points in terms of religion, language, race, and culture, bringing them together in the digital realm. Within this experience and interaction space, players have the opportunity to explore different cultures and historical events. Therefore, digital games also serve as a learning tool that facilitates cultural interaction. However, digital games not only facilitate cultural interaction but also expose players to different ways of thinking by conveying ideological messages or supporting specific worldviews through entertainment (such as in-game stories, characters, various discourses, and symbols). The potential for digital games to be used as a propaganda tool is high. Propaganda aims to disseminate any ideology, political view, or cultural message, and the interactive, dynamic, and immersive nature of digital games makes it easier to convey these messages to people of all ages. Especially, the narrative structures of digital games, their ability to involve players in the story, the reinforcement of desired behaviors through rewards or punishments, character developments, and audio-visual elements can influence players emotionally and intellectually. The article discusses how gaming culture and propaganda are transferred to digital games and how these two elements influence each other through various digital games, concluding that digital games serve as more than just leisure or time-pass activities but also as a cultural and political interaction tool.

**Keywords:** Game Culture, Digital Games, Propaganda, Ideology, Preservation of Tradition.

## Giriş

Genellikle çocukları eğlendirmek amacıyla kullanılan oyun, insanlık tarihi kadar köklü bir geçmişe sahiptir. Geçmişte yalın bir anlam taşıyan, belirli kuralları olan ve birtakım kültürel işlevlere hizmet etmiş olan oyunlar, günümüzde daha fazla işlev kazanarak kültürel, sosyal ve ekonomik bir endüstri hâline dönüşmüştür. XX. XXI. yüzyıl aralığındaki küresel rekabetin etkisiyle teknolojik gelişmeler ve iletişim olanaklarının genişlemesi, oyunların dönüşüm sürecini hızlandırmıştır. Bu durum ise geleneksel oyunların dijital ortama aktarılmasına ve yeni dijital içerikli oyunların oluşturularak çok daha geniş bir kitleye ulaşmasına olanak sağlamış ve oyunların erişebilirliğini arttırmıştır.

Geleneksel oyunlar, bireyler arasında iletişimi güçlendiren, fiziksel etkileşimi ve yaratıcılığı ön plana çıkaran oyunlardır. Neil Postman (1995: 12)'a göre oyun oynayan çocuklar, mevcut ortamdaki nesnelere ve imkânları kullanarak eğlenceli ve öğretici oyunlar oluştururlar. Ne var ki günümüz yüzyılında çocuk oyunları kavramı giderek zayıflamakta, unutulmaya yüz tutmaktadır. Teknolojik gelişmelerin ve dijital oyunların yükselişi, çocukların oyun repertuarından bazı gelenekleşmiş oyunların (saklambaç vb.) kaybolmasına neden olmaktadır.

Günümüzde bir eğlence aracı olmanın ötesinde güçlü bir medya türü veya aracı olan dijital oyunlar, gerek oyun içi hikâyeler ve karakterler gerekse de etkileyici görsel tasarımlar aracılığıyla oyuncularına birtakım mesajlar ile deneyimler sunarlar. Buna bağlı olarak oyun endüstrisinin çeşitlenmesi dijital oyunların sadece oynayanları değil aynı zamanda kültürü, toplumsal değerleri hatta siyasi düşünceleri etkileyen bir araç olarak öne çıktığını gösterir. Diğer yandan bilişim teknolojilerindeki hızlı ilerleme, Marshall McLuhan (2001)'nın öne sürdüğü “Küresel Köy” kavramının gerçekleştiği anlamına gelmektedir. Zira dijitalleşmeyle birlikte gelişen iletişim ağı toplumlar arasındaki sınırları ortadan kaldırarak insanları küresel bir topluluğun parçası hâline getirmektedir. Bu noktada dijital oyunlar üzerinden sorulması gereken, oyunların geleneksel olanı koruyup koruyamayacağıdır. Genellikle bireyler arası etkileşimi, fiziksel aktiviteyi ve kültürel değerleri yineleyen geleneksel oyunlar, yerel niteliklere sahiptir. Ancak internetin yaygınlaşmasıyla çeşitlenen dijital içerikli oyunlar, kimi zaman yerel olandan (sözlü kültür ortamından) faydalanmakta, kimi zaman da içeriğini değiştirerek dönüştürebilmekte hatta küresele mâl edebilmektedir. Dolayısıyla geleneksel olanı korumak adına dijital ortamlardaki kültürel unsurların hangileri olduğunu belirleme, bu içerikleri çözümlenerek topluma etkilerini anlamada, koruma ve geliştirmede özellikle bilişim başta olmak üzere çeşitli alanlarda yetkinleşen geleneğin sahiplerine ve halkbilimine büyük görevler düşmektedir (Özdemir, 2006: 36).<sup>1</sup>

Bu çalışmanın amacı, dijital oyunların kültürel, sosyal ve ideolojik etkilerini, bir medya türü olarak toplumsal değerleri ve kültürel etkileşimi nasıl şekillendirdiği ve propaganda aracı olarak nasıl kullanıldığını incelemektir. Ayrıca çalışmada, dijital oyunların geniş erişim kapasitesi ile farklı kültürleri tanıma, tarihî hadiseleri keşfetme ve ideolojik mesajları iletme potansiyeli de değerlendirilecektir.

Çalışma kapsamında, dijital oyunların modern dünyanın iletişim, kültür ve eğlence anlayışını nasıl aktardığı; oyun içi hikâyeler, karakterler ve görsel tasarımlar aracılığıyla oyunculara sunduğu deneyim ve mesajlar, (çalışmanın makale formatında olmasından dolayı) 14 oyun üzerinden verilmiştir. Bununla birlikte dijital oyunların, bireyler arasındaki etkileşimi ve kültürel bağları nasıl güçlendirdiği ve bu süreçte kimlik oluşumunu nasıl etkilediği de çalışmanın kapsamı dahilindedir.

## Toplumsal Değerlerin Dijital Oyunlara Yansıması ve Şekillenmesi: Geleneksel Olanı Koruma

Oyun kültürden daha eskidir diyen Johan Huizinga (2006: 16) oyunu, “özgürce razı olunan ama tamamen emredici kurallara uygun olarak belirli zaman ve mekân sınırları içinde gerçekleştirilen, bizatihi bir amaca sahip olan, bir gerilim ve sevinç duygusu ile alışılmış hayattan ‘başka türlü olmak’ bilincinin eşlik ettiği, iradi bir eylem veya faaliyet” olarak tanımlar. (2006: 50). Huizinga'nın tanımı, oyunların bazı temel özelliklerini vurgulamaktadır. Oyun özgürce kabul edilen bir faaliyettir; zorlama veya baskı altında gerçekleştirilen herhangi bir etkinlik, oyun olarak adlandırılmaz. Huizinga'nın “alışılmış hayattan başka türlü olmak” ifadesinden de oyunun bireyi

günlük rutinlerin ötesine taşıyan bir eylem olduğunu anlayabiliriz. Bu şekilde oyun, kişiye eğlenme ve rahatlama fırsatı sunmaktadır. Ancak oyunun kişiye eğlenme ve rahatlama imkânı sağlaması onun ciddiyetsiz bir etkinlik olduğu anlamına gelmez. Birçok insan için boş vakti değerlendirmek olarak düşünülen oyun, Huizinga'ya göre ciddi bir faaliyettir (Dönmez, 2012: 44). Keza her oyunun kuralları vardır ve bu kurallar bağlayıcı olmakla birlikte kuşkuya yer bırakmazlar. Bu nedenle kurallar bozulunca oyun ya sona erer ya da yeni baştan başlatılır (And, 2003: 29).

Geleneğin yapısındaki ayırt edici kalıplar, kültürün nesiller boyunca devamlılığını, insanların tanınabilirliğini veya uyumlu bir grubun (toplumun) temsilini tanımlayan yaşam biçimleri olarak aktarılmasını sağlamaktadır. Neticede kültür ve toplum, birbirini tamamlayan kavramlardır (Chaney, 2018: 128). Bu anlamda kültür düşüncesi, gelenek düşüncesini bir kuşaktan sonrakine aktaran birtakım bilgi ve beceriler fikrini içerir. Peter Burke (2021: 39, 41) yeni bir kuşağa aktarım sırasında iletilen şeylerin değişebileceğine hatta değişmek zorunda olacağına dikkat çeker. Bu değişimin dijital ortamda üretilen içerikler için de geçerli olduğunu düşünmekteyiz. Dijital ortamda üretilen oyunlar (hemen hepsi) bir eğlence aracı olmanın ötesine geçerek toplumun kültürel belleğini şekillendiren sözlü kültür unsurlarını, yeniden uyarlamada oldukça etkilidir. Bu yönüyle toplumsal kimliğin korunmasına da katkı sağlarlar:

Metin, bitmiş sona erdirilmiş bir ürün olarak değil de oluşum hâlinde bulunan, başka mecalarda başka kodlarla bağlantıda olan, böylelikle de topluma, tarihe gerekirci yollarla değil de alıntılama (adını anma, belirtme, zikretme, aktarma) yollarıyla bağlanan bir üretim olarak gözlemlenir (Barthes, 2023: 170).

Aynı süreç bireyler için de doğru kalmaktadır. Kültür, bireylerin edindiği bilgiler ve sembolik etkileşimlerin bir bileşimi olarak ele alındığında, kültür ile dijital oyuncuların davranışları arasında önemli bağlantılar bulunabilmektedir. Sembolik etkileşim, bireyin kendi benliği ve kültürün sembolleri (dil, din, norm vb.) aracılığıyla gerçekleşen sosyal etkileşimin ürünleri olduğunu varsaymaktadır. Bireyler, kendi kimliklerini sürekli olarak belli bir kültür bağlamında tartıştıklarında kültür de bireylerin etkileşimleriyle tartışılmaktadır. Kültür bireyin kimliğini şekillendirirken, bireyler ve onların etkileşimleri de kültürü ve kültürel grupları şekillendirir. Benzer şekilde bir oyuncu oyuna katıldığında bilgi edinir, oyun arkadaşlarına çeşitli araçlar ve davranışlar sunar, etkileşime girer ve oyun grubunun kültürünün oluşumuna katkıda bulunur (Hemminger, 2009 Akt. Sepetçioplü, 2017: 83). Böylelikle kültürel sembollerin ve normların oyun dünyasında yeniden üretildiği ve oyuncular tarafından benimsendiği bir döngü ortaya çıkmış olur.

Tıpkı geleneksel oyunlarda olduğu gibi (And, 2003: 29) çevrimiçi (online) oyunlar da oyuncuları bu süreçte birbirine yaklaştırmaktadır. Bu durumda sosyal gruplar ve bireyler, oyundaki kültürel semboller aracılığıyla ifade edilen çağrışım (hatırlatma) ve anlam yoluyla yeni sosyal yapılar oluşturur. Ancak bu yeni yapılar, geleneğin uyumlu bütünlüğünü kaybetmesine ve daha geleneksel sosyal yapıların sağladığı istikrarın değişmesine neden olmaktadır. Bu ise sembollerin ve etkileşimlerin, oyuncular arasında yeni bağlantılar kurarak geleneksel sosyal yapıları zayıflatabileceği ve yeni dinamiklerin ortaya çıkabileceği anlamına gelebilir (Chaney, 2018: 37). Neticede dijital oyunların küresel doğası, yerel kimliklerin zayıflamasına yol açarak evrensel bir kültürün benimsenmesine neden olabilmektedir.

Gerçeklik ve hayal, medya aracılığıyla ve medya ortamında kurgulanmakta ve paylaşılmaktadır. Günümüzde her türlü kültür teorisi ve yaklaşımı, medya teorilerinden beslenmek zorundadır (Özdemir, 2015: 285). Çünkü teknolojik gelişmeler bir uçtan bir uca birimsel bütünleşme, etkileşim, taşınabilirlik, yararlılık, çok amaçlılık, ticarileşme ve göreceli satın alınabilirlikle karakterize edilmektedir. Teknolojik gelişmelerin cazip oluşu, bol ve çeşitli sembolik içeriği ve kullanım kolaylığı nedeniyle bilginin ve eğlencenin kurumsal kaynaklarından bireysel kişilere, küçük gruplara ve sanal kültürlerin artan sayısına kadar kültürel programlamanın odağını değiştirmeye yardım etmektedir (Lull, 2018: 229). Sanal kültürlerin artan sayısı, insanların ortak ilgi alanlarına dayalı yeni topluluklar oluşturmalarına ve topluluk içinde bireyin olumlu veya olumsuz yönde etkileşimde bulunmasına olanak tanımaktadır.

XXI. yüzyılda edebiyat sanatının yaratıcıları, çoklu medya sayesinde hiçbir dönemde olmadığı kadar imge, hayal ve kurgu dünyalarını geliştirme olanağına ve imkânına sahiptir. Bu bir taraftan

ulusal edebi geleneklerin küreselleşmesine neden olurken diğer taraftan da hızla dolaşıma giren ve paylaşılan ortak unsurların (imge, tema, vaka vb.) ulusal ve yöresel özgünlüklerini tehdit etmektedir (Özdemir, 2015: 399). Her türlü dijital içerik yapısı itibarıyla resim, müzik, sinema ve edebiyat gibi birçok sanat dalından faydalanmaktadır. Bu nedenle nesilden nesile kültür aktarımı sırasında birtakım kültürel değişikliklerin olması kaçınılmazdır. Zira teknoloji, kendisi dışında başka hiçbir şeye benzemez. Dokunduğu her şeyi değiştirir ama kendisi dokunulmazdır. Hiçbir şeye saygı duymaz. Aşırıya kaçınıldığında bireyi değer yargılarından ve ait olduğu toplumdaki uzaklaştırır (Yengin ve Bayındır, 2019: 87). Geleneksel olanı korumak adına yapılması gereken ise geleneği referans olarak her bakımdan dijital ortama içerik sağlamaktır. Ancak bu sayede kültürel belleğinin canlandırılması ve güçlendirilmesi mümkün olacaktır.

Bu hususta Balıkesir Bandırma İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü tarafından bir proje kapsamında geliştirilen “*Dedem Korkut’la Geziyorum/Değerlerimle Keşfediyorum Türkiye Materyali/Dijital Oyunu*”, kültürel mirasın dijital ortama aktarılması ve genç nesillere ulaştırılması adına önemli bir adımdır. Oyun, Türk kültüründe önemli bir yere sahip olan Dede Korkut’un bilgelik ve rehberlik yönünü dijital ortama aktarmaktadır. Oyunda Dede Korkut, oyunculara birtakım sorular sorarak onların bilgi düzeyini test etmekte ve gelen cevaplara göre geri bildirimler vermektedir. Oyunun açılışı: “*Dede Korkut’un senin için hazırladığı imtihandan geçebilecek misin?*” sorusuyla yapılır ve ardından “*Türkiye’mizi Gezelim*” ve “*Tarihe yolculuk yapalım*” başlıkları altında çeşitli sorular sorulur.

Türkiye’nin ilk VR (Sanal Gerçeklik) aksiyon macera oyunu olan “*Dede Korkut Chronicles*” ise 2017 yılının kasım ayında “Bond Game Studio” ekibi tarafından geleneği referans olarak geliştirilmiştir. Dede Korkut hikâyeleri arasından Basat’ın Tepegöz ile olan destansı mücadelesini sekiz farklı dilde konu edinen oyun, oyuncularına anlatı ögesi veya nesnel bir unsur olarak sunduğu görseller aracılığıyla bir kültür etkileşimi oluşturmaktadır.

Armağan Yavuz’un yapımcısı olduğu dijital Türk oyunu “Mount and Blade” adlı oyun da yine içerisinde Türk kültürüne ait unsurlar bulundurmaktadır. Orta Çağ’da geçen oyunun özellikle Osmanlı modu, oyuncusuna Osmanlı İmparatorluğu’nun tarihi ve kültürel unsurlarını keşfetme fırsatı sunmaktadır. Oyunda özellikle Türk’e has olan at binme teknikleri, demirin icadı ile ok, yay, kargı gibi aletlerin kullanılması ve yer adlarına yer verilmesi oyuncuyu Türk kültürü ve tarihine yakınlaştırmaktadır (Balcı, 2019: 278).

Mad Byte Games tarafından geliştirilen ve MMOFPS (birinci şahıs nişancı) türünde bir dijital oyun olan “Zula” Türk yapımı ilk MMOFPS oyunudur. Dünya genelinde yirmi bir milyondan fazla oyuncu tarafından on bir farklı dilde oynanabilen bu oyun, Türkiye’deki uluslararası oyun şirketlerinin ağırlığına rağmen %10’luk bir pazar payına sahiptir. Bu bir yandan Türkiye’deki oyuncuların Zula gibi yerli yapım oyunlara olan ilgisini gösterirken; diğer yandan da Türkiye’deki oyun endüstrisinin gelişiminin ciddi oranlarda arttığını göstermektedir. Oyunun Türkiye’nin farklı bölgelerini ve kültürel öge içeren haritalara (Üsküdar, Trabzon, Uzungöl, Çanakkale vb.) yer vermesi ise oyuncuların bu yerlerle duygusal bağ kurmalarına imkân sağlamaktadır (Muradoğlu, 2020).

22 Şubat 2015 tarihinde oyun piyasasına çıkan “Zula” Türk oyuncular arasında oldukça popülerdir ve sürekli güncellemelerle oyun deneyimini geliştirmeye devam etmektedir. Örneğin 1 Nisan 2019 tarihinde 30 gün devam eden “Zula Osmanlı Sezonu”nda, Osmanlı tarihine, kültürüne ve sanatına uygun özelleştirme kartları yer almıştır. Bunlar arasında oyunculara ekstra güç ürünü olarak Osmanlı yeme-içme kültürünün örneklerinden olan “şerbet” ve “mesir macunu” bulunmaktadır. Ayrıca Osmanlı döneminde kullanılan “tuğra spreyi”, “destur spreyi”, “süngü” vb. ekipmanlar ile meşhur “Osmanlı tokadına”, “Mehter Marşı” ve “Ceddin Deden” gibi besteler de oyuncuların karşısına çıkmaktadır (Yeni Şafak 2019). Bu tür özelleştirme kartları ve ekipmanlar aracılığıyla Zula hem yerli oyuncuların kültürel bağlarını güçlendirmekte hem de uluslararası oyunculara Türk kültürünü tanıtmaktadır.

İnsan türünün binyıllar süren dinî tecrübeleri, gelenekleri ve deneyimleri modern çağın kuram ve kavramları arasında yaşamaya devam ederek tarih öncesi veya mitik dediğimiz birtakım yadigârları günümüze kadar taşımıştır (Hallaç ve Yıldırım, 2024: 69) Bu nedenle uluslar, özgür birimler olarak yaşamak ve insanlığa katkıda bulunabilmek adına öz kültürlerini geliştirmeli,

geçmişin deneyimlerinden süzülüp gelen kendi ortak kültür değerlerine bağlı kalmalıdır (Çobanoğlu, 2015: 114). Bu hususta Türk kültürü oldukça zengindir. Örf ve adetleri, ahlak telakkileri, musiki, mimari, geleneksel oyunları ve halk türkülerinden tarih içinde milletçe oluşturdukları halk anlatılarına kadar geniş bir kültürel mirasa sahiptir. Dolayısıyla Türk kültürünü yansıtan pek çok içeriğin dönüştürülerek işlenmesi de mümkündür.<sup>2</sup>

### Dijital Oyunlarda Propaganda ve İdeoloji

Dijital oyunlar, kitle iletişim araçları içinde önemli bir yere ve sermaye sahiptir. Diğer medya (televizyon, sinema vb.) gibi kültürel, dinî, tarihî ve sosyal değerlerin iletilmesinde etkili bir rol oynarlar. Ancak bazı oyunların belirli bir ideoloji veya kültürü yansıtarak oyuncuların değer yargılarını ya da gerçeklik algılarını değiştirme potansiyeli vardır ki bu oyunların bir eğlence aracı olmaktan çıkıp bir propaganda aracı olarak kullanılabilceğini göstermektedir.

Bir oyunun anlatısı, metinlerarası, söylemlerarası ve bağlamlararası bir yapı kurar (Arslan, 2023: 195) çünkü çok sayıda bağlantı türü olduğundan çok sayıda da işlev türü vardır. Söylemin düzeninde belirtilmiş olan her şey tanımı gereği belirtilebilecek bir şeydir (Barthes, 2023: 109). Oyunun içerisinde kurulan bu yapılar, oyunun içerdiği arka plan hikâyeleri, olayların gelişimi, yazılı, görsel ve işitsel unsurların bir araya gelmesiyle bir ilişki ağı oluşturur. Bu sayede metne gömülü olan kod ya da göstergeler, anlamın edebiyatta dahil olmak üzere toplumun bütün yüzlerinde oluşmasına olanak tanıyan daha geniş bir sistemin parçası (Bressler, 2017 Akt. Emre, 2023: 155) hâline gelir. Oyunun içerdiği sosyal, kültürel ve tarihsel referanslar, birtakım göndermeler ve simgeler genellikle oluşturulan bu yapıdan etkilenmektedir. Oyuncunun gerçek dünya ile sanal dünya arasındaki farkı kaybederek verilen ideolojiyi daha çabuk kavramasına ve kabullenmesine neden olabilmektedir:

20 yaşındaki Julien Barreaux isimli genç, Counter- Strike isimli bilgisayar oyunundaki rakibini buldu ve göğsünden bıçakladı. Kuzey Fransa’da görülen duruşmada oyun bağımlısı genç, rakibini yedi ay boyunca nasıl izlediğini ve yerini bulduğunu anlattı. Mikhael isimli rakibinin evini bulduktan sonra kapısını çalan 20 yaşındaki genç, hemen göğsüne bıçak sapladı. Barreaux, polis soruşturmasında “oyundaki adamımı öldürdü; bu yüzden onu cezalandırmak istedim.” şeklinde konuştu (Sabah, 2010).

Call of Duty’de yenilen oyuncu rakibinden intikamını evine S.W.A.T. birimlerini göndererek aldı. Olay ABD’de multiplayer olarak Call of Duty oynayan bir gencin rakibine ağır bir şekilde mağlup olmasıyla başladı. Bu yenilgiyi kaldıramayan oyuncu rakibinden intikam almak için gencin evine polis memuru ve S.W.A.T. ekibi yönlendirdi (Cumhuriyet, 2014).

Kültürel sahalarda, ideolojik olmayan uzmanların -aileler, halk, avam- herhangi bir söylemsel üretimi okudukları, yorumladıkları onunla etkileşim kurup onu tartıştıkları *sosyal ağlar* ile gündelik hayatın söylemsel koşulları melezlenmektedir (Gonzalez, 2018: 190). Dilin yazılı, sözlü ve görsel medya araçlarındaki kullanış biçimleri genel olarak ele alındığında görülür ki medya dilindeki sorunlar, Türkçenin bugün karşı karşıya kaldığı sorunlardan farklı değildir. Bu sorunların başlıca nedenleri arasında, hızlı toplumsal ve teknolojik değişimler, anadil sevgisi ve bilincinin yetersizliği, dilbilgisi ve yazımla ilgili genel kabullerin tam anlamıyla yerleşmemiş olması, yabancı dil özentiliği gibi konular sayılabilir. Türkçenin içinde bulunduğu bu bozulma sürecine kaynaklık eden değişik etkenler de vardır (Sis, 2015: 280-281). Dijital oyunlarda kullanılan dil, bunlardan biridir. Oyunun dili sadece bir yerelleştirme aracı olarak değil çoğu zaman bir çeviri biçimidir. Oyun metnlerinin çoğu alt yazılar ve arayüzlerle desteklense de oyunun sesleri, müzikleri, konuşmaları ve seslendirmeleri ait oldukları toplumun veya evrensel kültürün hâkim unsurlarını taşır. Çeviri boyutuyla oyun, bir anlatıya dönüşür ve imgeler öne çıkar (Arslan, 2023: 165). Bu durum oyuncuların gerek dil bakımından oyun içerisinde bir oyun dili oluşturarak günlük hayatta kullanmasına gerekse de oyuncunun NPC (oyuncu tarafından kontrol edilemeyen karakterler) aracılığıyla birtakım söylemlere maruz kalmasına neden olmaktadır. “Afk kalmak”, “noob”, “kill almak”, “lag”, “ping” vb. oyun içerisinde oluşturulan oyun terimlerine, NPC’lere ise tüm “Call of Duty” oyunları örnek olarak gösterilebilir.

Türüne ve hikâyesine bağlı olarak dijital oyunlar, oyuncularına farklı karakterlerin kontrolünü verebilir. Oyuncular, bu karakterin belirli rollerini benimseyerek manipüle edilebilir. Özellikle oyun

tasarımcıları veya kurucuları dinî, ticari ve kültürel yapıları kullanarak oyuncunun bilinçaltına birtakım subliminal mesajları iletebilir (Kısa, 2020: 28). “League of Legends” adlı oyunu bu açıdan inceleyen Sefer Darıcı (2015), oyunun sadece Türkiye sunucusuna özel iki karakterin (Fatih Tryndemere ve Barbaros Gangplank) çizimlerinden (bıyık, yüz hatları, yeniçeri kıyafeti) Osmanlıyı yansıttığını ve metnin içeriğindeki unsurlardan hareketle de bu iki karakterin tamamen şiddet, kan dökme, ölüm ve barbarlık üzerine kurulu olduğunu ifade etmektedir.<sup>3</sup>

Arthur Asa Berger (2022: 77-78), buna çağırma süreci adını verir. Ona göre “Çağırma” süreci, bir kültürde bulunan temsillerin (örneğin televizyon, film, dergi gibi medya araçları ve ilan, reklam gibi sanat formlarında) bireylerin bu temsil biçimleri tarafından taşınan ideolojileri kabul etmeye zorlandığı bir mekanizmadır. Bu süreçte, insanlara seslenmekle benzer olan “çağırma”, ideolojik inanç sistemlerinin bir toplumda bulunan temsil sistemlerine egemen olmasını sağlar veya insanları doğrudan kendi saflarına çekmek için kullanılır. Bu şekilde, insanlar çağrılarak belirli bir temsil ve ideolojiyle tanımlanmayı öğrenirler.

Son dönemlerde medyanın temsil stratejilerinde yaşanan karmaşık, pasivize edilmiş veya aşırı cinselliği yansıtan kadın karakterler, ırkçılık ve cinsiyet temsilleri gibi tartışmalı imgeler, dijital oyunlarda da kendini göstermektedir. Bu şekli ile oyun, oyun olmaktan çıkıp toplumsal normların, ahlakî değerlerin ve çatışmaların birer yansıması hâline gelmektedir. 2017 yılında oyun piyasasına giren “PUBG” mobile oyunundaki karakterlerin oyunun arayüzünde ve oyun içerisindeki giyim tarzlarından kullanıcı etkilenebilir, kendisini oyun avatırıyla özdeşleştirebilir. Sanal ortamda olmasına rağmen oyuncunun karakterle kurduğu bu bağ, oyuncunun karakterlere karşı sorumluluk duymasına hatta dış dünyada oyun avatarına/karakterine benzer bir giyim tarzı benimsemesine neden olabilmektedir.

Kimi dijital oyunlar, eşcinselliği doğrudan oyunun içerisine yerleştirmek yerine ya ima yoluyla ya da karakteri oynayan oyuncunun belirli eylemlerine bağlı olarak yansıtma eğilimindedir. Amerikan yapımı bir internet dizisi olan ve Andrej Sapkowski’nin kitabına dayanan “The Witcher” adlı dizide ve diziden esinlenilerek geliştirilen “The Witcher 3: Wild Hunt” adlı oyunda da aynı prensip geçerlidir. Buna göre dizide ve oyunda, kadın erkek fark etmeksizin oyuncu eşit bir düzleme çekilmeye çalışılır. Örneğin Ciri karakteri, hikâyesi boyunca kimi zaman kadınlarla kimi zamanda erkeklerle flört ederek biseksüelliğini açık bir şekilde oyuncuya göstermektedir. Oyunda oyuncunun, kontrol ettiği karakterin eşcinsel olduğunu anlamasını sağlayacak bir de görev bulunmaktadır.

Dijital oyunlarda, çeşitli kültürel unsurların, inanç sistemlerin, ritüellerin, mitlerin ve diğer yapıların gösterimi, oyun içerisinde kullanılan görseller yoluyla oyuncuya iletilebilmektedir. “Assassin’s Creed Odyssey” (2018) oyununda “Kozmos Kültü” adında gizemli bir tarikat bulunmaktadır. Tarikat üyelerinin giyim, davranış ve tutumları gerek oyun içinde gerekse de kültür kapsamında kültürel bir geçişlilik barındırır. Dolayısıyla dijital içerikli oyunlar bir yanıyla kendi etnografik unsurlarını kurgulayarak görselleştirebilirler (Arslan, 2023: 242-243). Öte yandan dijital içerikli oyunlar, üretmiş oldukları anlatıyı/senaryoyu oyuncularına çeşitli görevler adı altında zorunlu bir tercih olarak sunarak onlardan bu görevleri yerine getirmelerini bekleyebilir. Böylelikle oyuncu iletilmek istenen ideolojinin bir parçası hâline getirilmektedir.

Oyuncuyu tatmin etmek önemli olduğundan çoğu zaman dijital içerikli oyunlar, ideolojilerini oyuncuya türlü ödüller (silah, can, yelek vb.) vererek yansıtmaktadır. “PUBG” mobile adlı dijital oyunda da böyle bir durum söz konusudur. Oyun haritasının içerisinde bulunan farklı bölgelere içerik üreticileri tarafından yerleştirilen putlara oyuncu, tapınma ritüelini gerçekleştirdiğinde oyun ekranına “tapılıyor” ifadesi çıkmaktadır. Ritüel tamamlandıktan sonra da oyuncuya çeşitli silah, zır veya sağlık malzemesi verilir. Oyunda ciddi bir avantaj sağlayan bu malzemelere ulaşmak, oyunu kazanmak isteyen her oyuncu için önemlidir. Oyundaki bu gösterge (tapınma eylemi) aracılığıyla oyunculara sunulan avantajlar, dinî pratiklerin değersizleştirilmesine ve bu pratiklerin yalnızca maddî kazanç sağlamak için yapılabilecek eylemler olarak algılanmasına neden olabileceği gibi oyuncuların dinî ve kültürel değerlere karşı olumsuz bir tavır/tutum geliştirmelerine de yol açabilir. Netice itibarıyla oyunun ilgili bölümlerinin bu şekilde kurgulanması, toplumsal değerler ve dinî inançlar üzerinde olumsuz etkiler bırakma potansiyeline sahip olduğunu ve “PUBG” mobile adlı oyun üzerinden dijital oyunların ideolojik bir propaganda aracı olarak kullanılabileceğini göstermektedir.

Arthur Asa Berger (2022: 78), ideolojiyi toplumsal ve siyasal yaşamı açıklayan fikirler bütünü olarak tanımlar. Berger'e göre ideolojinin en önemli özelliklerinden biri, ona inananlar tarafından genellikle anlaşılılmamaları ya da tam olarak bilinmemeleri ve imaların fark edilmemesidir. Bu şekli ile ideolojinin bir de işlevsel bir yanı vardır: Hâkim kültürün çıkarlarına hizmet eder ve toplumu durağanlaştırır. Onlarda kendi durumlarını, olanaklarını ve gerçek çıkarlarını yönettikleri yanılsaması oluşturur (Berger, 2022: 79). Dijital oyunların sahip oldukları etkileşimli yapıya bağlı olarak sunduğu görsel ve hikâyeyi anlatım olanağı, belirli bir politik mesajın ya da ideolojinin aktarılması için uygun ortamı sağlamaktadır. Bu itibarla Ian Bogost (2007: 78-79)'un da belirttiği üzere oyunların propaganda veya herhangi bir ideolojiyi iletmede oyunun görseli ile anlatımı, “destekleme”, “tartışma” ve “sergileme” olmak üzere üç işlevi gerçekleştirir. Medya aracılığıyla yapılan temsiller, genellikle toplumun mevcut düşüncelerini, inanç ve ahlakî değerlerini pekiştirmeye veya değiştirmeye yönelik bir rol oynamaktadır.

*Call of Duty: Modern Warfare* bu duruma en iyi örnek olarak gösterilebilir. Oyunun özellikle “Fog of War” bölümü oyuncularına, gerçek olaylardan farklı bir atmosfer sunsa da aslında oyunun anlatısı tamamen Körfez Savaşı'nı çarpıtmaya yönelik kurgulanmıştır. Ayrıca oyunda kitle imha silahlarının üreticisi olarak Rusya gösterilmiştir ki bu oyunun hem oyuncuların algılarını değiştirmeyi hem de Amerika Birleşik Devletleri'ni Körfez Savaş'ında haklı çıkarmayı amaçladığı anlamına gelebilir.

*Command and Conquer: Generals* oyununda da benzer bir durum söz konusudur. Oyun, oyuncularına herhangi bir ülkeyi seçme şansını vermektedir fakat oyunda ABD ordusunun diğer ülkelere oranla daha üstün özelliklere (gelişmiş silah, hızlı hareket edebilme, istihbarat vb.) sahip olarak tasvir edilmesi, oyuncunun tercihini etkilemeye yöneliktir. Öte yandan küçük şirketler, radikal gruplar ya da bireysel oyun üreticileri her türlü sınırlamadan bağımsız olarak çok daha provakatif içerikler üretebilmektedir. Bu hususta *Muslim Massacre* örnek gösterilebilir. Ücretsiz olarak indirilebilen bu bilgisayar oyununda amaç Müslümanları öldürerek puan toplamaktır. ABD'li bir kahramanı kontrol eden oyuncu, Ortadoğu'ya paraşütle iner ve elindeki silahla önüne çıkan Müslümanları öldürmeye başlar. Oyunun ilerleyen kısımlarında ise oyuncu, Usame bin Ladin, Hz. Muhammed ve Tanrı ile savaşmaktadır (Yorulmaz, 2018: 277-278).

Belirli bir dinî, siyasi, sosyal ya da kültürel propagandayı kişiler üzerinden kitle iletişim araçlarıyla yayma düşüncesi, toplumların düşünce yapılarını etkileyerek algılarını değiştirme, yönetme ve verilen ideolojiyi benimsemelerini sağlama amacını taşıyan bir süreçtir. Teknolojik gelişmelerin hız kazanmasıyla bu sürece dijital oyunlar da dahil olmuştur. Örneğin Arapça ve Farsçayı akıcı bir şekilde konuşabilen, gezgin bir arkeolog olan ve “Çöl Kraliçesi” olarak da bilinen İngiliz istihbarat ajanı Gertrude Bell'in<sup>4</sup> *Battlefield 1* de oyuncu tarafından kontrol edilen karakterlerden biri olması, bir algı yönetimi örneğidir. Oyun, Gertrude Bell'in gerçek dünyada yapmış olduğu faaliyetlerin bir kısmını sanal ortamda önemli bir rolde göstererek karakteri yönlendiren oyuncunun gerçeklik algısını değiştirebilir.

Her millet pek tabîi ordusunu, ilmini, dinî inançlarını, kültürünü, ekonomisini kısaca kendi hars ve değerlerini yayma eğilimindedir. Politik gücü olanlar, bu güce sahip olmayanların üzerinde kontrolün gerekliliğine inanırlar; kültürü ve siyasi huzursuzluk belirtilerini tespit etmek adına “semptom ararcasına” okurlar ve süregelen patronaj ilişkileri ve doğrudan müdahalelerle yeniden şekillendirirler (Storey, 2023: 39). Kültürel küreselleşmenin sonuçlarını siyasi sınırların ve sosyal sınıfların ötesine yayıldığını düşünürsek teknolojik ilerlemenin etkisi daha da belirgin bir hâle gelir. Çünkü uluslararası ekonomik ve kültürel pazarlar, şaşırtıcı derecede zengin materyal ve sembolik üretkenlik sunarak üst kültürün egemen kültürel bir zemin olarak ortaya çıkmasına katkıda bulunmaktadır (Lull, 2018: 241-242). Netice itibarıyla sanayileşme ve kentleşme kültürel haritayı yeniden çizmiştir. Bu tür gelişmelerin her biri farklı şekillerde kültürel uyum ve sosyal istikrar kavramlarının geleneksel yapısını tehdit etmiştir. Biri kültürel bütünlüğün ticari olarak parçalanmasına yol açarak geleneksel olanı zayıflatmış hatta yok etme tehdidinde bulunmuş diğeri de her türlü siyasi ve kültürel otoriteye meydan okumuştur (Storey, 2023: 40) ki ancak bu sayede küresel ölçekte bir tür *üst kültür* oluşabilir.



## Sonuç

Günümüzde artık dijital oyun üreticileri de sosyal, kültürel, ekonomik ve ideolojik açıdan söz sahibidir. Bu nedenle oyuncularına bireysel ya da çok oyunculu (multiplayer) oyun oynama seçeneği sunan dijital oyunları bir eğlence aracı ya da boş vaktin değerlendirilmesi olarak tanımlamak yetersiz bir yaklaşımdır. Dijital oyunların her yaşta insan grubuna hitap edebilme gibi bir özelliği olduğundan henüz kendi kültürel unsurlarını ve değerlerini tam olarak kavrayamamış genç kitlenin, oyunların içerisine yerleştirilmiş birtakım simge, sembol ve propagandalara maruz kalacağı ve bunların etkisi altında olacağı kaçınılmazdır. Çünkü dijital oyunların sanal ortamda bulunduğu karşılıklı etkileşim (sohbet edebilme), oyuncunun şekillendirmesine izin verilen karakterler, bu karakterlerle kurulan duygusal bağlar, oyun içinde oyunca gösterilen görseller ve olayın anlatım tarzı gibi etkenler, oyun içerisine gizlenmiş mesajların çoğu zaman sorgulanmadan kabul edilmesine neden olabilmektedir. Bu yönüyle günlük hayatı ve dolayısıyla da geleneksel olanı değiştirme potansiyeline sahip olması nedeniyle dijital oyunların toplum üzerindeki etkileri, özellikle sosyal ve psikolojik açıdan ele alınmalıdır.

Dijital oyunlar, çeşitli alanlarla (bilişim vs.) ilgili olduğu kadar halkbilimi açısından da ele alınmalıdır. Neticede sinema, televizyon gibi geniş kitlelere hitap edebilen dijital oyunların, folklorik unsurları içermesi ve kültürel mirası yansıması bakımından halkbilimi açısından önemlidir. Çünkü teknolojik değişimlerin hız kazandığı günümüz dünyasında geleneğin dönüşümü kaçınılmazdır. Bu anlamda kendi kültürel unsurlarımızı hem gelecek kuşaklara aktarabilmek hem de bu unsurları küresel taşıyacak bir anlama ve anlatma biçimi ortaya koymamız gerekmektedir. *Türkiye Cumhuriyeti* her ne kadar dijital oyun endüstrisinde yeni olsa da bu alanda yapılan çalışmalar ümit vericidir. Geleneksel olanı korumak adına, kültürel unsurların dijital medya, sanal gerçeklik, sosyal medya vb. teknolojiler aracılığıyla ifade edilerek yayılması, kültürün dijital çağa adapte olabilmesini sağlayabilir. Bunun için oyun geliştiricileri, gelenekten beslenmelidir. Üretilen dijital oyunlarda Türk kültürüne ait mitoloji, folklor veya tarihî temalara yer verilmeli, oluşturulan karakterler aracılığıyla da bu değerlerin önemi vurgulanmalıdır. Bu oyuncunun oyun karakteriyle duygusal bir bağ kurarak kendi kültürel kimliğine olan ilgisini artırabilir. Ayrıca dijital oyunların görselleri ve oyun içi seslendirmeleriyle Türk mimarisine, müziğine, giyim ve diğer unsurlarına yapılan göndermeler de oyuncunun Türk kültürünün zengin mirası hakkında bilgi edinmesine, o dönemdeki kültürel yapıyı deneyimlemesine ve böylelikle kendi kültürüyle daha yakından bir ilişki kurmasına yardımcı olabilir. Tüm bu unsurlar bir araya geldiğinde dijital oyunlar, geleneği dijital ortamda koruma ve yaşatma konusunda önemli bir araç olarak öne çıkmaktadır.

## Sonnottlar

1. Bu konuda yapılmış ayrıntılı bir çalışma için bkz. Arslan, 2023. Geleneksel oyunların dijital aktarımı konusunda yapılmış şu çalışmalara bakılabilir: Sarpkaya, 2021a; Özek, 2022; Özdemir, 2022; Talay, 2022; Yılmaz, vd., 2022.
2. Dijital oyunlar ve Türk mitolojisine dair motiflerin incelenmesine dair yapılmış şu çalışmalara bakılabilir: Sarpkaya, 2020; Sarpkaya, 2021b.
3. Dijital oyunların bir propaganda aracı olarak kullanılmasına başka örnekler de verilebilir. Ayşe Nur Arslan (2022: 202-209), Valorant oyunundaki Fade karakteri üzerine yaptığı analizde, karakterin tasarımında Türk kültürüne ait nazar boncuğu, kına desenleri ve karabasan gibi mitolojik unsurların önemli bir rol oynadığını vurgulamaktadır. Fade karakterinin, Türk mitolojisindeki varlıklarla bağlantılı olarak tasarlandığını ve bu unsurların karakterin yetenekleri ve oyundaki performansını üzerinde belirleyici olduğunu belirten Arslan, ayrıca karakterin bu özelliklerinin Türk kültürünü küresel çapta tanıtmaya potansiyeline de dikkat çekmektedir.
4. Geniş bilgi için bk. (Karaca, 2023).

## Kaynaklar

AND, Metin (2003). *Oyun ve Bügü - Türk Kültüründe Oyun Kavramı*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

ARSLAN, Ayşe Nur (2022). "Dijital Oyun Folkloru Bağlamında Valorant Oyunu- Türk Kelle Avcısı Fade Karakteri." *Çağdaş Yaklaşımlar Odasında Toplum ve Kültür Araştırmaları III*. 197-216. (Ed. Mustafa Dinç ve Ahmet Turan Türk). Çanakkale: Paradigma Akademi.

- ARSLAN, A. Serdar (2023). *Dijital Halkbilimi Bağlamında Oyun Kültüründe Anlam ve Anlatı*. Yayınlanmamış Doktora Tezi, Ankara: Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- BALCI, Fatih (2019). Dijital Kültürde Çocuk Oyunları. (Ed. Mehmet Özdemir. *Dijital Kültür Kitabı* içinde (ss.84-122). Artvin: Arı Sanat Yayınları.
- BARTHESES, Roland (2023). *Göstergebilimsel Serüven*. (Çev.: M. Rifat, S. Rifat). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- BERGER, A. Arthur (2022). *Kültür Eleştirisi*. (Çev.: Özgür Emir). İstanbul: Alfa Yayınları.
- BOGOST, Ian (2007). Frame and Metaphor in Political Games. (Eds. S. De Castell and J. Jenson). *Worlds in Play-International Perspectives and Digital Game Research In The* (pp. 77-86). New York Peter Lang Publishing.
- BURKE, Peter (2021). *Kültür Tarihi*. (Çev.: Mete Tuncay). İstanbul: Isık Yayınları.
- CHANEY, C. David (2018). Yaşam Biçimlerinden Yaşam Tarzına: Kültürü İdeolojik ve Duyarlılık Olarak Yeniden Düşünmek. (Ed. James Lull). *İletişim Çağında Kültür Kitabı* içinde (ss.127-150). (Çev.: Ece Simin Civelek). Ankara: Hece Yayınları.
- ÇOBANOĞLU, Özkul (2015). *Halkbilimi Kuramları ve Araştırma Yöntemleri Tarihine Giriş*. Ankara: Akçağ Yayınları.
- DARICI, Sefer (2015). Dijital Oyunlarda Kullanılan Subliminal Mesajların Gerçeklik Algısı Üzerindeki Etkilerine Yönelik Bir Çalışma: Gerçeklik Eşiği Kavramı. *Turkish Studies*. 10/14, 181-202.
- DÖNMEZ, Ahmet (2012). *Savaş Temalı Dijital Oyunlarda Egemen İdeolojinin Temsili*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, İzmir: Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- EMRE, İsmet (2023). *Edebiyat Bilimi Teoriler Yöntemler Uygulamalar*. İstanbul: Fidan Yayınları.
- GONZALEZ, A. Jorge (2018). Kültürel Cephele: Çağdaş Kültürlerin Diyalojik Bir Anlayışına Doğru. (Ed. James Lull). *İletişim Çağında Kültür Kitabı* içinde (ss. 181-222). (Çev.: Ece Simin Civelek). Ankara: Hece Yayınları.
- HALLAÇ, A. Tacetdin, Yıldırım, Seyfullah (2024). “Basmak” Kökenine Dayanan Mitik Varlıklar ve Kafkaslardan Bir Uykü İblisi: “Bastırık”. *folklor/edebiyat* 30(1)-117, 65-84.
- HUIZİNGA, Johan (2006). *Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir İnceleme*. (Çev.: Mehmet Ali Kılıçbay). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- KARACA, N. Taha (2023). *Sınırları Çizen Kadın*. İstanbul: Kronik Yayınları.
- KISA, Umut (2020). *Dijital Zekâ-Dijital Yetkinlikler Oyun Bağımlılığı ve Ebeveynler*. İstanbul: Sola Unıtas.
- LULL, James (2018). İletişim Çağı İçin Üst Kültür. (Ed. James Lull). *İletişim Çağında Kültür Kitabı* içinde (ss. 223-276). (Çev.: Ece Simin Civelek). Ankara: Hece Yayınları.
- MCLUHAN, Marshall. (2001). *Global Köy*. (Çev.: Bahar Öcal Düzgören). İstanbul: Scala Yayıncılık.
- ÖZDEMİR, Meryem (2022). Covid-19 Salgın Sürecinde Geleneksel Oyunların Dijitalde Aktarımı: Evde Oyun Var! *Folklor/edebiyat*, 28(3)-111, 661-679.
- ÖZDEMİR, Nebi (2006). Sanal Dünyanın Köy Monografileri. *Milli Folklor Dergisi*. 18 (72), 23- 36.
- ÖZDEMİR, Nebi (2015). *Medya Kültür ve Edebiyat*. Ankara: Grafiker Yayınları.
- ÖZEK, Müzeyyen Bulut (2022). Gelenekselden Dijitale Oyunlar (Ed. Şeref Sağıroğlu, Halil İbrahim Bülbül, Ahmet Kılıç, Mustafa Küçükali, Şahin Bayzan, Yavuz Samur) *Dijital Oyunlar – 1: Araçlar, Metodolojiler, Uygulamalar ve Öneriler* içinde (ss. 1-24), Ankara: Nobel.
- POSTMAN, Neil (1995). *Çocukluğun Yokluğu* (Çev.: Kemal İnan). İstanbul: İmge Kitabevi.
- SARPKAYA, Seçkin (2021a). Dijital Oyun/Video Oyunu Folkloru Üzerine Bir Yöntem Denemesi. *Uluslararası Halkbilimi Araştırmaları Dergisi*, 4(6), 155-172.

- SARPKAYA, Seçkin (2021b). Dijital Oyunla Türk Mitolojisini Aktarmak: Uruz Er Kişinin Geri Dönüşü Oyunu Üzerine Oyuncu Merkezli Bir İnceleme. 582-597. *II. Uluslararası Mitoloji Sempozyumu (08 Haziran - 10 Haziran 2021)*. Ardahan: Ardahan Üniversitesi.
- SARPKAYA, Seçkin (2020). Dijital Oyun ve Mitoloji: Dijital Oyunlardaki Türk Mitolojisi Unsurları Üzerine Bir İçerik Analizi. (Ed. İbrahim Gümüş) *Mitoloji Araştırmaları II* içinde (185-201) Çanakkale: Paradigma Yayınları.
- SEPETÇİOĞLU, Tülin (2017). *Dijital Oyunlar, Dijital Oyuncular: Karşı Hegemonya Pratikleri ve Sosyal Etkileşim*. Yayımlanmamış Doktora Tezi, Antalya: Akdeniz Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- SİS, Nesrin (2015). Medya Dili Sorunu. (Ed. G. Gülsevin ve E. Boz). *Türkçeni Çağdaş Sorunları Kitabı* içinde (ss. 247-284.) Ankara: Gazi Kitabevi.
- STOREY, John (2023). *Kültürel Teori ve Popüler Kültüre Giriş*. (Çev.: S. Gülsoy ve İ. Öz). İstanbul: Bilge Kültür Sanat Yayınları.
- TALAY, Ömür (2022). Dijital Oyunlarda Başarının Kestirme Yolu: Oyun İçi Ekonomik Etkinliklerde Güç ve Statü Alışverişi. *Ankara Üniversitesi İlefl Dergisi*, 9(2), 286-311.
- YENGİN, D., BAYINDIR, B. (2019). Dijital Bağ(ım)lı. (Ed. Gökmen H. Karadağ). *Dijital Hastalıklar Kitabı* içinde (ss.85-116). İstanbul: Der Yayınları.
- YILMAZ, Eyüp, YEL, Selma, GRIFFITHS, Mark D. (2022). Dijital ve Geleneksel Oyun Oynayan Çocukların Değer Algılarının Karşılaştırılması: Türk ve İngiliz Örneklemi. *EĞİTİM VE BİLİM*, 47(210), 41-66.
- YORULMAZ, B. (2018). Dijital Oyunlarda Müslüman Temsili. *Medya ve Din Araştırmaları Dergisi*. 1(2), 275-286.

#### İnternet Kaynakları

- <https://www.yenisafak.com/amphtml/zula-yeni-sezonuyla-osmanli-tarihini-dunyaya-taniliyor-3464929>. Erişim Tarihi: 22.02.2024.
- [https://www.sabah.com.tr/dunya/bilgisayar\\_oyunu\\_gercek\\_oldu-1517456](https://www.sabah.com.tr/dunya/bilgisayar_oyunu_gercek_oldu-1517456). Erişim Tarihi: 24.02.2024.
- MURADOĞLU, Candeğer (2020).100'den fazla ülkede oynanan Zula'nın 8 yıllık serüveni. 15 Haziran 2020. <https://webrazzi.com/2020/06/15/100-den-fazla-ulkede-oynan-zula-nin-8-yillik-seruveni/>. Erişim Tarihi: 22.02.2024.
- <https://www.cumhuriyet.com.tr/haber/call-of-duty-gercek-oldu-65017>. Erişim Tarihi: 24.02.2024.