



HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ

Grafik Anasanat Dalı

KÜLTÜREL MİRAS ÖĞESİ OLARAK KARAGÖZ'ÜN DİJİTAL OYUN TASARIMI

Erkan ÖZKARAKAŞ

Sanatta Yeterlik Tezi

Ankara, 2023



HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ

Grafik Anasanat Dalı

KÜLTÜREL MİRAS ÖĞESİ OLARAK KARAGÖZ'ÜN DİJİTAL OYUN TASARIMI

Erkan ÖZKARAKAŞ

Sanatta Yeterlik Tezi

Ankara, 2023

KÜLTÜREL MİRAS ÖĞESİ OLARAK KARAGÖZ'ÜN DİJİTAL OYUN TASARIMI

Danışman: Prof. Dr. Nadire Şule ATILGAN

Yazar: Erkan ÖZKARAKAŞ

ÖZ

ÖZKARAKAŞ, Erkan. *Kültürel Miras Öğesi Olarak Karagöz'ün Dijital Oyun Tasarımı*, Sanatta Yeterlik Sanat Çalışması

Kültürel miras, bir birey üzerinde, belirli bir zaman noktasından itibaren, o kişinin düşüncelerini, kanaatlerini ve fikirlerini başkalarına seslendirmesini etkileyen çeşitli etkilerin toplamıdır. Somut kültür, sembolik, tarihi, sanatsal, estetik, etnolojik veya antropolojik, bilimsel ve sosyal önem taşıyan çeşitli değerlere sahip eserleri, anıtları, bir dizi bina ve mekanı ve müzeleri içerir. Bu, manzaraları, kitapları, sanat eserlerini ve diğer somut öğeleri de kapsar. Aynı şekilde, somut olmayan kültür de, dil, inançlar, gelenekler, ritüeller, müzik ve dans gibi soyut ifadeleri içerir. Doğal miras ise, kültürel açıdan önemli manzaraları ve biyolojik çeşitliliği içerir, böylece doğal ortamların korunması ve ekosistemlerin önemli bölgelerinin sürdürülebilirliği sağlanır.

Kültürel miras, insanlara kimlik ve süreklilik duygusu sağladığı için önemlidir. İnsanların geçmişlerini ve bugünlerini nasıl şekillendirdiğini anlamalarına yardımcı olur. Aynı zamanda insanların diğer kültürleri ve bugün içinde yaşadığımız dünyaya nasıl katkıda bulunduklarını anlamalarına yardımcı olur.

Kültürel miras, video oyunlarının önemli bir yönüdür. “Kültürel mirasla ilgili oyunlardan” bahsederken, kültürel mirası somut veya soyut, doğal veya insan yapımı herhangi bir biçimde temsil eden ve kültürel miras ilişkisine yönelik mekanik ve dinamiklere sahip dijital oyunları kastediyoruz. Bunlar ekran tabanlı oyunlar, sanal gerçeklik veya artırılmış gerçeklik oyunları olabilir.

Video oyunları sadece korunması gereken bir kültürel miras olarak değil, aynı zamanda kültürel mirasın korunması amacına hizmet eden bir araç olarak da değerlendirilebilir.

Bu nedenle video oyunları, modern kültürel mirasın önemli ve bütünleşik bir parçasıdır ve kendilerinin de koruma çabalarına ihtiyacı vardır. Bu çalışma, video oyunlarını sanat, hikâye anlatımı ve dijital teknolojiyi bütünleştirerek kültürel mirası sunmak için modern bir araç olarak araştırıyor ve gölge oyununu dijital oyun mecrasında sunmak için gerekli araştırmayı sunup bir uygulama üzerinden tasarım çıktısını gerçekleştirmektedir.

Anahtar Sözcükler: Kültürel miras, oyun, gölge oyunu, tasarım, karakter.

DİĞİTAL GAME DESIGN OF KARAGÖZ AS A CULTURAL HERİTAGE ITEM

Supervisor: Professor. Dr. Nadire Şule ATILGAN

Author: Erkan ÖZKARAKAŞ

ABSTRACT

ÖZKARAKAŞ, Erkan. *Digital Game Design of Karagöz as a Cultural Heritage Item*, Proficiency in Art Thesis

Cultural heritage is the sum of the various influences on an individual that, from a certain point in time, influence that person's voice, opinions, and ideas to others. Tangible culture includes artifacts, monuments, a number of buildings and places, and museums of various values of symbolic, historical, artistic, aesthetic, ethnological or anthropological, scientific and social significance. This includes landscapes, books, works of art, and other tangible items. Likewise, intangible culture includes intangible expressions such as language, beliefs, customs, rituals, music and dance. Natural heritage includes culturally significant landscapes and biodiversity, thereby ensuring the protection of natural environments and the sustainability of important areas of ecosystems.

Cultural heritage is important because it provides people with a sense of identity and continuity. It helps people understand how they have shaped their past and present. It also helps people understand other cultures and how they contribute to the world we live in today. Cultural heritage is an important aspect of video games. When we talk about “cultural heritage games”, we mean digital games that represent cultural heritage in any form, tangible or intangible, natural or man-made, and have mechanics and dynamics for cultural heritage relationship. These can be screen-based games, virtual reality or augmented reality games.

Video games can be considered not only as a cultural heritage that needs to be protected, but also as a tool that serves the purpose of protecting cultural heritage. Therefore, video games are an important and integral part of modern cultural heritage and they themselves need conservation efforts. This study explores video games as a modern tool for presenting cultural heritage by integrating art, storytelling and digital technology, and presents the necessary research to present shadow play in the digital gaming environment and carries out the design output through an application.

Keywords: Cultural heritage, game, shadow play, design, character.

TEŞEKKÜR

“Kültürel Miras Ögesi Olarak Karagöz’ün Dijital Oyun Tasarımı” başlıklı bu tezimin her aşamasında destekleri, görüşleri ve yönlendirmeleriyle büyük katkı sağlayan tez danışmanım Prof.Dr. Nadire Şule Atılgan’a, fikir ve yönlendirmeleriyle Doç. Banu Bulduk Türkmen’e ve Doç. Tevfik İnanç İlisulu’ya teşekkürlerimi sunuyorum. Ayrıca depremde hayatını kaybeden tüm akademisyenleri saygı ile anar ve tüm eğitim hayatım boyunca beni maddi manevi olarak destekleyen yine depremde kaybettiğim teyzem Nurten Milli’ye ve teşekkürlerimi sunarım.

İÇİNDEKİLER DİZİNİ

ÖZ.....	i
ABSTRACT.....	iii
TEŞEKKÜR.....	v
İÇİNDEKİLER DİZİNİ	vi
GÖRSELLER DİZİNİ	x
GİRİŞ.....	1
1. BÖLÜM: GÖLGE OYUNU	8
1.1. Gölge Oyunu Tanımı	8
1.2. Gölge Oyununun Tarihçesi	9
1.2.1 Gölge Oyunu Asya’da Doğmuştur Teorisi.....	9
1.2.2 Gölge Oyunu Batı’da Doğmuştur Teorisi	10
1.2.3 Anadolu’da Gölge Oyunu	11
2. BÖLÜM: KÜLTÜREL MİRAS VE KARAGÖZ OYUNU	13
2.1. Kültürel Miras Nedir?.....	13
2.2. Somut Olmayan Kültürel Miras	18
2.3. Soyut Kültürel Miras	23
2.4. Oyun ve Kültür	24
2.5. Oyunun Kökenleri, Tanımı ve Özellikleri	35
2.6. Kültürel Miras Ögesi Olarak Karagöz.....	39
2.7. Türk Gölge Oyunu Karagöz	40
2.7.1 Karagöz'ün Bölümleri.....	40
2.8. Karagöz Oyunu Karakterleri.....	44
2.8.1 Ana Karakterler	44
2.8.2 Zenneler	46
2.8.3 İstanbul Ağzı Kullanan Tipler	47
2.8.4 Anadolu Karakterleri.....	49

2.8.5	Anadolu Dışından Karakterler	52
2.8.6	Müslüman Olmayan Karakterler	55
2.8.7	Engelliler ve Ruhsal Hastalar	56
2.8.8	Kabadayılar ve Sarhoş Karakterler	57
2.8.9.	Eğlendirici Karakterler	58
2.8.10.	Doğaüstü-Olağanüstü Karakterler	58
2.9.	Karagöz Oyununun Yapısal Özellikleri	59
2.10.	Karagöz Oyununda Tasvir	60
2.11.	Karagöz Tasvir Kesme Sanatı	60
2.12.	Karagöz Oyununda Mistisizm	62
2.13.	Karagöz ve Müzik	63
3.	BÖLÜM: BİLGİSAYAR OYUNU (DİJİTAL OYUN – VİDEO OYUNU)	65
3.1.	Bilgisayar Oyunu Tanımı	65
3.2.	Dijital Oyunlarının Tarihsel Gelişimi	66
3.3.	Dijital Oyunun Tasarımı	71
3.3.1.	Dijital Oyun Endüstrisinin Yapısı.....	71
3.3.2.	Oyun Kavramının Tanımı	72
3.3.3.	Oyuncu Tanımı	73
3.3.4.	Oyunun Temel Nitelikleri.....	74
3.4.	Dijital Oyun Tasarımı Prensipleri	79
3.5.	Oyun Bileşenleri	81
3.5.1.	Hikaye	82
3.5.2.	Grafik Arayüz.....	83
3.5.3.	Oyun Deneyimi	84
4.	BÖLÜM: DİJİTAL GÖLGE OYUNU METODOLOJİSİ	85
4.1.	Oyun Senaryosu	85
4.4.1.	Dijital Oyun Senaryo Sinopsisi	86
4.2.	Oyunun Türü	88

4.3.	Oyunun Platformu	89
4.4.	Oyunun Hedef Kitlesi	90
4.5.	Oyunun Dili.....	92
4.6.	Oyunun Karakter Tasarımı	93
4.7.	Oyunun Mekan Tasarımı.....	96
4.8.	Oyunun Seviye Tasarımı	98
4.9.	Oyunun Renk Ögesi.....	100
5.	BÖLÜM: “KARAGÖZ: AŞURELİK OYUN” UYGULAMA TASARIMI	103
5.1.	Tasarım Süreci	103
5.1.1.	Görsel Tasarım Süreci	103
5.1.2.	Ses Tasarımı Süreci	103
5.1.3.	Oyun Motoru	104
5.2.	Görsel Tasarımlar	106
5.2.1.	Ana Karakterlerin Tasarımları.....	106
5.2.2.	Yan Karakterlerin Tasarımları	108
5.2.3.	Paranormal Karakterlerin Tasarımı	120
5.2.4.	Göstermelik Tasarımı	124
5.3.	Seviye Tasarımı.....	141
5.3.1.	Arkaplan Seviye Tasarımı.....	141
5.3.2.	Anaplan ve Genel Seviye Tasarımı	143
5.4.	Logo ve Arayüz Tasarımı	147
SONUÇ		147
KAYNAKLAR		150
ETİK BEYANI.....		160
SANATTA YETERLİK ORJİNALLİK RAPORU		161
PROFICIENCY IN ART ORIGINALITY REPORT		162

YAYIMLAMA VE FİKRİ MÜLKİYET HAKLARI BEYANI.....	163
---	-----

GÖRSEL DİZİNİ

Görsel 1.	Kültürel Mirasın Sınıflandırılması.	16
Görsel 2.	Ana karakterler Hacivat Karagöz	106
Görsel 3.	Ana karakter varyasyonları, Karagöz karakterleri.	107
Görsel 4.	Acem ve Karaarap	108
Görsel 5.	Beberuhi ve Erken Cumhuriyet dönemi kişisi.	109
Görsel 6.	Ciğerci ve Erken Cumhuriyet dönemi kadını	110
Görsel 7.	Bolulu ve Çelebi	111
Görsel 8.	Frenk ve Kabadayı	112
Görsel 9.	Laz ve Kastamonulu	113
Görsel 10.	Matiz ve Muhacir	114
Görsel 11.	Oduncu ve Pers	115
Görsel 12.	Sepetçi ve Sepette Sarhoş	116
Görsel 13.	Simitçi ve Tiryaki	117
Görsel 14.	Zenne varyasyonları	118
Görsel 15.	Klasik Zenne ve Külhanbeyi	119
Görsel 16.	Anka Kuşu ve Burak Atı	120
Görsel 17.	Cazu ve Kurtman	121
Görsel 18.	Deniz Kızı – Mehtap Hanım ve Dört Gözlü Dev	122
Görsel 19.	Gul ve Gürzlü İblis	123
Görsel 20.	Konak tasarımı varyasyonları	124
Görsel 21.	Yıkık konak tasarımı	125
Görsel 22.	Yıkık ev ve Eski Pencere	126
Görsel 23.	Tek katlı evl ve Dağ tasarımları	127
Görsel 24.	Minare ve Viran minare	128

Görsel 25.	Kemerli sütun ve Köprü	129
Görsel 26.	Ulu Kandil	130
Görsel 27.	Yazıhane masası ve Sandık	131
Görsel 28.	Yırtık flama ve Küp.....	132
Görsel 29.	Görsel Ağ tasarımları	133
Görsel 30.	Ağaç tasarımları.....	134
Görsel 31.	Avizeler ve Çit	135
Görsel 32.	Limon ağacı ve Ağaçlı seçme	136
Görsel 33.	Ölü ağaç ve Saksı	137
Görsel 34.	Bulut tasarımları	138
Görsel 35.	Tavan, Sarkıt, Sarkıt, Kaldırım, Tahta, Duvar	139
Görsel 36.	Bakliyat ikon tasarımları	140
Görsel 37.	Seviye 1 başlangıç arkaplan ve Seviye 1 son arkaplan	141
Görsel 38.	Seviye 2 başlangıç arkaplan ve Seviye 2 son arkaplan	142
Görsel 39.	Seviye 1 başlangıç anaplan ve Seviye 1 son anaplan Hata! Yer işareti tanımlanmamış.	
Görsel 40.	Seviye 2 başlangıç anaplan ve Seviye 2 son anaplan	144
Görsel 41.	Seviye 1 başlangıç genel seviye ve Seviye 1 son genel seviye.....	145
Görsel 42.	Seviye 2 başlangıç genel seviye ve Seviye 2 son genel seviye.....	146
Görsel 43.	Anamenü ve giriş ekranı tasarımı.....	147
Görsel 44.	Diyalog Penceresi tasarımı	

GİRİŞ

Kültürel miras, bireylerin düşüncelerini, kanaatlerini ve fikirlerini başkalarına iletmelerinde etkili olan çeşitli etkilerin toplamıdır. Bu miras, somut ve soyut unsurları içerir ve insanların geçmişleriyle olan bağlarını koruma, kimlik oluşturma ve süreklilik hissi sağlama açısından önemlidir. Kültürel mirasın somut yönü, sembolik, tarihi, sanatsal, estetik, etnolojik veya antropolojik, bilimsel ve sosyal açılardan değer taşıyan eserleri, anıtları, binaları, müzeleri ve diğer bir dizi somut yapıyı içerir. Aynı şekilde, somut olmayan kültürel miras, dil, inançlar, gelenekler, ritüeller, müzik ve dans gibi soyut ifadeleri kapsar. Bu unsurlar, insanların kültürel kimliklerini ifade etmelerine ve kültürel değerleri aktarmalarına hizmet eder. Doğal miras ise, kültürel açıdan önemli manzaraları ve biyolojik çeşitliliği içererek doğal ortamların korunmasına ve sürdürülebilirliğine katkıda bulunur.

Kültürel miras, insanlara geçmişleriyle bağ kurma, kimlik oluşturma ve süreklilik duygusu sağlama konusunda büyük bir rol oynar. Mirasın korunması, insanların kökenlerini anlamalarına, tarihlerini takdir etmelerine ve günümüzdeki durumlarını anlamlandırmalarına yardımcı olur. Aynı zamanda kültürel miras, farklı kültürler arasındaki etkileşimi ve günümüz dünyasının kültürel zenginliğini anlama ve değerlendirme fırsatı sunar. Kültürel miras, insanlara geçmişleriyle bağ kurma, kimlik oluşturma ve süreklilik duygusu sağlama konusunda büyük bir rol oynar. Mirasın korunması, insanların kökenlerini anlamalarına, tarihlerini takdir etmelerine ve günümüzdeki durumlarını anlamlandırmalarına yardımcı olur. Aynı zamanda kültürel miras, farklı kültürler arasındaki etkileşimi ve günümüz dünyasının kültürel zenginliğini anlama ve değerlendirme fırsatı sunar. Modern teknoloji ve dijital medya çağıyla birlikte video oyunları, kültürel mirasın önemli bir bileşeni haline gelmiştir.

"Kültürel mirasla ilişkili oyunlar" terimi, somut veya soyut, doğal veya insan yapımı herhangi bir kültürel unsuru temsil eden ve kültürel mirasa ait mekanik ve dinamiklere sahip dijital oyunları ifade eder. "Kültürel miras üzerindeki dijital oyunların etkisi" olarak adlandırılan bu konu, dijital oyunların kültürel mirasa olan etkilerini ve bu mirasın korunmasına nasıl katkıda

bulunduğunu inceler. Dijital oyunlar, kültürel mirasın somut veya soyut unsurlarını temsil edebilen ve kültürel mirasa ait mekanik ve dinamiklere sahip dijital platformlardır. Bu oyunlar, ekran tabanlı oyunlar, sanal gerçeklik veya artırılmış gerçeklik oyunları gibi çeşitli şekillerde karşımıza çıkar. Görsel tasarım açısından, kültürel mirasın korunması, iletişimi ve yeniden yorumlanması için önemli bir araçtır. Görsel unsurlar, kültürel mirasın somut ve soyut unsurlarını etkili bir şekilde temsil edebilir ve insanların bu mirası daha iyi anlamalarına yardımcı olabilir. Örneğin, bir görsel tasarım projesi, geçmişteki bir tarihi olayı veya kültürel bir ritüeli yaratıcı ve etkileyici görsel öğelerle canlandırabilir. Bu sayede, insanlar görsel bir deneyim aracılığıyla kültürel mirası keşfedebilir ve anlamlandırabilir.

Sosyolojik açıdan bakacak olursak, kültürel miras bireylerin kimliklerini, toplumlar arası etkileşimleri ve sosyal bağları oluşturmada temel bir rol oynar. Mirasın korunması ve aktarılması, insanların ortak bir hafıza ve geçmişle olan bağlarını paylaşımlarını sağlar. Bu süreç, toplumun birlik ve beraberlik duygusunu güçlendirir ve insanların kültürel değerleriyle özdeşleşmelerini sağlar. Aynı zamanda, kültürel miras toplumsal yapıları ve güç ilişkilerini de etkiler. Bir toplumun kültürel mirası, içerdiği değerler ve anlamlar aracılığıyla sosyal kimliklerin oluşmasında, grupların güç ilişkilerini belirlemede ve kültürel hakların korunmasında önemli bir rol oynar.

Video oyunları, sadece korunması gereken bir kültürel miras unsuru olarak değil, aynı zamanda kültürel mirasın korunmasına ve aktarılmasına hizmet eden bir araç olarak da değerlendirilebilir. Video oyunları, sanat, hikaye anlatımı ve dijital teknolojiyi bir araya getirerek kültürel mirası sunma ve aktarma açısından modern bir platform sağlar. Dijital oyunların kültürel miras üzerindeki etkisi, hem koruma hem de yenilik yoluyla gerçekleşir. Bir yandan, oyunlar, kültürel mirası somut veya soyut unsurlarıyla koruyarak geçmişi gelecek nesillere aktarmaya yardımcı olur. Diğer yandan, dijital oyunlar, kültürel mirası yeniden yorumlayarak, farklı kitlelere ulaşma ve kültürel mirası güncel bir şekilde yaşatma imkanı sunar. Özellikle, geleneksel bir sanat formu olan gölge oyununu dijital oyun ortamına taşımak, bu mirası gelecek nesillere aktarmak için yenilikçi bir yöntem sunmaktadır.

Bu tez, görsel tasarım bir perspektifiyle, video oyunlarının kültürel mirasın önemli ve bütünleşik bir parçası olduğunu vurgulayarak, bu alandaki koruma ve geliştirme çabalarına katkıda bulunmayı hedeflemektedir. Ayrıca, gölge oyununun dijital oyunlar aracılığıyla sunulması potansiyelini keşfederek, bu geleneksel sanat formunun dijital çağda nasıl yaşatılabileceği konusunda bir uygulama tasarımı sunmaktadır.

Problem Durumu

Teknolojik ilerleme ve dijital medyanın gelişimiyle birlikte, kültürel mirasın dijital ortamlarda sunulması ve etkileşimli deneyimler aracılığıyla aktarılması yeni bir boyut kazanmıştır. Bu bağlamda, dijital oyunlar kültürel mirasa ilişkin mekanik ve dinamiklere sahip bir platform sağlamaktadır. Bu katarım genellikle belirli bir tarihi ele alan ve geçmişe dair gerçek yapıların reproduksiyonu ve kimi kaynaklara göre yaşandığı kayır altına alınmış tarihi olayları aktarmaktadır.

Karagöz, Türk kültüründe önemli bir gölge oyunu geleneğidir ve kültürel mirasın önemli bir ögesidir. Geleneksel Karagöz oyunları, geçmişte fiziksel olarak gerçekleştirilen bir performans sanatı olarak varlığını sürdürmüştür. Ancak, bugüne kadar Karagöz'ün bir bilgisayar oyununa dönüştürülmemiş olması dikkat çekicidir. Bu durumun ardında birkaç faktör bulunabilir. Öncelikle, geleneksel bir gölge oyunu olan Karagöz'ün dijital ortama aktarılması teknik zorluklarla karşılaşabilir. Gölge oyununun ve karakterlerin interaktif bir şekilde hareket etmesi ve oyun mekaniklerinin etkileşimli bir deneyim sunması, teknolojik beceri ve yaratıcı yaklaşım gerektirebilir. Ayrıca, Karagöz'ün köklü bir geçmişi ve geleneksel performans biçimiyle ilişkili olması, bu mirasın dijital dünyaya uyum sağlamasını engelleyebilir. Eskiye dair hiciv ve mizah'ın nasıl aktarılacağı da ayrı bir problem konusu olmakla birlikte günümüzde bulunan gerçekçi grafik tasarım çalışmalarına dair talep fazlalığı da ayrıca tez çıktısının kabul görülebilirliği ile ilgili bir problem başlığıdır.

Günümüzde dijital oyun tasarımıyla birlikte Karagöz'ün yeni bir boyut kazanması mümkün hale gelmiştir. Karagöz'ün dijital oyun tasarımı, geleneksel gölge oyununu dijital platforma taşıyarak, yeni nesillerle etkileşimli bir deneyim paylaşma imkânı sunmaktadır. Tez, Karagöz'ün

dijital oyun tasarımıyla ilgili mevcut durumu, zorlukları ve fırsatları, kültürel mirasın dijital ortamda nasıl canlandırılabilirliğine ve aktarımının nasıl gerçekleştirilebileceğine dair sorularına cevap aramak gerekmektedir.

Bu tez çalışması, geleneksel Karagöz oyununun dijital oyun tasarımı yoluyla nasıl yeniden canlandırılabilirliğini ve kültürel mirasın dijital ortamda nasıl korunabilirliğini araştırmaktadır ve bu konudaki önemli bir açığı doldurmayı hedeflemektedir. Karagöz'ün dijital oyun tasarımıyla kültürel mirasın gelecek nesillere aktarılması ve anlaşılması için yeni bir yaklaşım sunulmaktadır. Bu çalışma, görsel tasarımın, hikaye anlatımının ve dijital teknolojinin birleşiminden doğan potansiyeli vurgulayarak, kültürel mirasın dijital oyunlar aracılığıyla nasıl canlı tutulabilirliği konusunda ilgi çekici bir perspektif sunmaktadır ve karagöz'ün dijital oyun tasarımının kültürel mirasın gelecek nesillere aktarılması için bir fırsat olduğunu göstermektedir.

Çalışmanın Amacı

Bu tez çalışmasının amacı, görsel tasarımın kültürel miras üzerindeki önemini ve dijital oyunların kültürel mirasa olan etkisini araştırmaktır. Tez, kültürel mirasın somut ve soyut unsurlarını içeren bir kavram olarak tanımlanmasından başlayarak, mirasın insanlar üzerindeki etkilerini ve kültürel bağları nasıl oluşturduğunu açıklamaktadır.

Tez, "kültürel mirasla ilişkili oyunlar" kavramını tanımlayarak, bu oyunların kültürel mirasa olan etkilerini ve koruma çabalarına nasıl katkıda bulunduklarını inceler. Ayrıca, dijital oyunların farklı şekillerde (ekran tabanlı, sanal gerçeklik veya artırılmış gerçeklik) karşımıza çıkabileceğini ve kültürel mirasın somut ve soyut unsurlarını temsil edebildiğini vurgular. Tezin sosyolojik açıdan önemi, kültürel mirasın toplumsal kimlik oluşumunda, grupların güç ilişkilerinde ve kültürel hakların korunmasında oynadığı rolü vurgular. Kültürel mirasın korunması ve aktarılması, toplumların ortak bir hafıza ve geçmişle olan bağlarını paylaşmalarını sağlar. Bu süreç, toplumsal birlik ve beraberlik duygusunu güçlendirir ve insanların kültürel değerlerle özdeşleşmelerini sağlar. Tez, sosyal yapıların ve güç ilişkilerinin kültürel miras üzerindeki etkisini anlamak için sosyolojik bir perspektif sunmaktadır.

Sonuç olarak, bu tez çalışması, görsel tasarımın kültürel miras üzerindeki önemini ve dijital oyunların kültürel mirasa olan etkisini incelemektedir. Görsel tasarımın, kültürel mirasın korunması, iletişimi ve yeniden yorumlanması için etkili bir araç olduğu vurgulanmakta ve dijital oyunların kültürel mirasın temsili ve aktarımında nasıl kullanılabileceği araştırılmaktadır. Bu çalışma, kültürel mirasın korunması ve değerlendirilmesine yönelik ilgiyi artırmayı hedeflemektedir. Ayrıca, gölge oyununun dijital oyunlar aracılığıyla sunulması potansiyelini keşfetmek ve bu geleneksel sanat formunun dijital çağda nasıl yaşatılabileceğine dair bir uygulama tasarımı sunmak da amaçlanmaktadır.

Yöntem ve Teknikler

Bu tez, "Kültürel Miras Ögesi Olarak Karagöz'ün Dijital Oyun Tasarımı" konusunda araştırma yapmayı ve belirli bir amaca ulaşmayı hedeflemektedir. Bu amaç doğrultusunda, aşağıda belirtilen yöntemler ve teknikler kullanılacaktır.

1. **Literatür Taraması:** Tezin yöntem ve tekniklerinin belirlenmesi için öncelikle ilgili literatür taranacaktır. Karagöz, dijital oyun tasarımı ve kültürel miras gibi konularla ilgili akademik kaynaklar, makaleler, kitaplar ve diğer kaynaklar incelenecektir. Bu literatür taraması, mevcut bilgi birikimini anlamak, önceki çalışmalardan faydalanmak ve tezin temelini oluşturmak amacıyla gerçekleştirilecektir.
2. **Nitel Araştırma Yöntemi:** Bu tez, Karagöz'ün dijital oyun tasarımı konusunda nitel bir araştırma yaklaşımını benimseyecektir. Nitel araştırma, derinlemesine anlayış sağlamak, katılımcıların deneyimlerini ve görüşlerini anlamak için kullanılan bir yöntemdir. Bu yöntem, Karagöz oyuncularını, sanatçıları, oyun tasarımcıları ve diğer ilgili paydaşlarla yapılan mülakatlar ve odak grupları aracılığıyla gerçekleştirilecektir. Bu görüşmeler ve odak grupları, Karagöz'ün dijital oyun tasarımı üzerine bilgi toplamak, perspektifleri anlamak ve mevcut zorlukları ve fırsatları belirlemek için kullanılacaktır.
3. **Gözlem:** Karagöz'ün geleneksel gölge oyunlarının canlı performanslarını gözlemlemek, oyunun estetik ve görsel unsurlarını anlamak için önemli bir yöntem olacaktır. Karagöz gösterileri yerinde gözlemlenerek, gölge oyununun sahneleme teknikleri, karakterlerin hareketleri ve oyunun genel atmosferi gözlemlenecektir. Bu gözlemler, dijital oyun tasarımında görsel unsurların nasıl kullanılabileceği konusunda fikirler sunacak ve Karagöz'ün dijital platforma uyarlanması için ilham kaynağı olacaktır.

4. Prototip Tasarımı: Tez kapsamında bir Karagöz dijital oyun prototipi tasarlanacaktır. Prototip, Karagöz'ün dijital oyun tasarımı potansiyelini göstermek amacıyla kullanılacaktır. Bu prototip, görsel tasarım, oyun mekanikleri, karakterlerin etkileşimi ve hikaye anlatımı gibi unsurları içerecektir. Prototip, Karagöz'ün dijital oyun dünyasında nasıl temsil edilebileceğini ve kullanıcı deneyimini nasıl etkileyebileceğini göstermek için test edilecektir.
5. Analiz ve Değerlendirme: Elde edilen veriler, görüşmeler, gözlemler ve prototip testlerinin analiz edilerek değerlendirilmesi önemli bir adımdır. Nitel veri analizi teknikleri kullanılarak, Karagöz'ün dijital oyun tasarımı süreci, karşılaşılan zorluklar, elde edilen sonuçlar ve potansiyel fırsatlar belirlenecektir. Bu analiz ve değerlendirme, tezin sonuçlarının çıkarılmasına ve önerilerin sunulmasına katkıda bulunacaktır.

Bu yöntemler ve teknikler, "Kültürel Miras Ögesi Olarak Karagöz'ün Dijital Oyun Tasarımı" konulu tez çalışmasının temelini oluşturacaktır. Nitel araştırma, literatür taraması, gözlem, prototip tasarımı ve veri analizi gibi adımlar, Karagöz'ün dijital oyun tasarımının potansiyelini araştırmayı ve bu alanda daha derin bir anlayış elde etmeyi amaçlamaktadır.

Sınırlılıklar

Aşağıda belirtilen faktörler, çalışmanın kapsamını ve uygulanabilirliğini sınırlayan unsurları içermektedir:

1. Zaman Kısıtlamaları: Tez çalışması, belirli bir zaman çerçevesinde gerçekleştirilecektir. Bu durum, Karagöz'ün tüm yönlerini kapsayan kapsamlı bir analiz yapma imkânını sınırlayabilir. Zaman kısıtlamaları, saha çalışmalarının sınırlı bir örnekleme üzerinde gerçekleştirilmesi veya daha geniş bir veri setinin analiz edilememesi gibi etkilere sahip olabilir.
2. Örnekleme Seçimi: Nitel araştırma yöntemi kullanılarak yapılacak olan bu çalışmada, örnekleme seçimi önemli bir faktördür. Ancak, örnekleme sınırlamaları, çalışmanın genel geçerliliğini etkileyebilir. Örneğin, belirli bir bölge veya grup üzerinde yoğunlaşma, sonuçların genelleştirilmesini kısıtlayabilir.

3. Teknolojik Sınırlamalar: Dijital oyun tasarımı, ileri teknolojik yetenekler gerektirebilir. Bu çalışmada, geliştirilecek prototipin teknik sınırlamaları göz önünde bulundurulacaktır. Ancak, bu sınırlamalar, tamamen kapsamlı bir dijital oyunun geliştirilmesine veya her türlü teknolojik zorluğun üstesinden gelinmesine engel olabilir.
4. Finansal Sınırlamalar: Bir tez çalışması, bütçe sınırlamaları altında gerçekleştirilebilir. Bu durum, saha çalışmalarının ölçeklendirilmesini veya daha geniş bir veri setiyle çalışmayı kısıtlayabilir. Aynı zamanda, prototipin tam ölçekli bir geliştirme süreci için yeterli finansal kaynaklara sahip olunmaması da bir sınırlılık olabilir.
5. Kültürel Farklılıklar: Kültürel miras ve oyun tasarımı konuları, farklı kültürler arasında farklılık gösterebilir. Bu çalışmada, özellikle Türk kültüründeki Karagöz geleneği üzerine odaklanılacak olsa da, farklı kültürel perspektiflerin tam anlamıyla kapsanması sınırlı olabilir.
6. Beceri ve Yeti Sınırlılıkları: Bu tez çalışması sırasında görsel üretim alanında uzman olan bir tasarımcı, ses, kodlama ve seviye tasarımı vb.

1. BÖLÜM: GÖLGE OYUNU

1.1. Gölge Oyunu Tanımı

İnsanoğlu, öncelikle kendi gölge hareketini ve daha sonra doğadaki diğer varlıkların gölge oluşumunu uzun bir süre incelemiştir. Güneş ışınlarının cisimlere düştüğünde, gün ışığında cisimlerin ters tarafında oluşan gölgeler ve cisimlerin hareketlerine bağlı olarak gölgelerin şekillenmesi, bu doğa olayını anlamayan insanlar için ilgi çekici olmuştur. İnsanlar, ışık kaynağının bir cismin üzerine düşmesiyle gölgenin oluştuğunu ve cismin hareket ettiğinde gölgenin de hareket ettiğini fark etmişlerdir. Bu nedenle, ışık ve gölge hareketinden ilham alarak gölgelerle anlatım tekniğini keşfetmişlerdir. Başlangıçta yaşamın bir parçası olan gölgelerle anlatım, zamanla geliştirilerek sanatın bir şekli haline dönüştürülmüştür. İnsanlar sözlü anlatımları kendi bedenlerini veya tasvirlerini yaptıkları cisimlerin gölgelerini kullanarak, görsel bir oyun şeklinde anlatmaya başlamışlardır (Özhan, 2014, s. 16).

Farklı ışık kaynakları kullanılarak, herhangi bir nesnenin gölgesinin veya izdüşümünün bir sahne üzerine yansıtılmasıyla gölge oyunu oluşturulur. Türk kültüründe, iki boyutlu maket ve kuklalar kullanılarak yarı şeffaf bir perde arkasında oynatılan Karagöz, bir gölge oyunu olarak bilinir, ancak perdede görünen tasvirlerin gölgeleri değil, kendileridir. Dünyanın çeşitli bölgelerinde farklı türlerde gölge oyunları bulunmaktadır. Uzakdoğu'da bazı gölge oyunlarında kuklalar perde arkasında oynatılırken, diğerlerinde kuklalar perde önünde oynatılmaktadır.

Gölge oyunu tekniği, farklı toplumların kültürel yapılarına uygun olarak çeşitli şekillerde adapte edilmiş ve geniş bir kullanım alanı bulmuştur. Bu noktada temel unsur "tekniktir". Her toplum, kendi kültürel özelliklerine, dünya algısına, inanç sistemine, toplumsal ve ekonomik yapısına, ve teknolojik düzeyine uygun çeşitli gölge oyunu türlerini geliştirmiştir. Güneydoğu Asya'da gölge oyunu özellikle dini veya tarihi konulara (kahraman hikayeleri vb.) odaklanırken, Türk toplumunda ise "Karagöz Hacivat" şeklinde şekillenen gölge oyunu zaman zaman dini, bazen hicivsel (taşlama), bazen de komedi unsurlarıyla sanat ortamında yerini bulmuştur.

Toplumsal yaşamlarda din, her zaman en etkili ve belirleyici unsurlardan biri olmuştur. Bu nedenle gölge oyunu genellikle dini anlatımlar için kullanılmıştır. Karagöz gibi bir örnek vermek gerekirse; Karagöz sahnesinde kullanılan beyaz perde dünyayı temsil ederken, tasvir edilen kuklalar insanları simgeler ve arkadan gelen ışık ise ruhu ifade eder. Bu gösterim, dini ve manevi konuları aktarmak için kullanılan sembolik bir anlatım şeklidir. Işık kapanınca ruh gider, perdedeki kuklalar yani dünyadaki insanlar görünmez aleme göçerler (Şenyer, 2012).

1.2. Gölge Oyununun Tarihçesi

Gölge oyununun tarihsel başlangıcı hakkında fark görüşler ileri sürülmektedir. Bunlardan ilki ve belki en önemlisi oyunun Bali Adaları, Malezya, Endonezya, Hindistan gibi Uzak Doğu ülkelerinden başladığı görüşüdür. Buralarda gölge oyununun inanç ve dini değerlerden ve destan geleneğinin anlatımından kaynaklandığı ifade edilmektedir. İnançlardan ve destanlardan başlayan dramatik gösteri biçimleri ve dans gibi, gölge oyunlarının da dinsel törenlerde, ölüm, yaşam ve evlilik gibi birleştirici törenlerde gösterilmesi sebebiyle gölge oyununun başlangıcının inanç temelli olduğu görüşü desteklenmektedir. Gölge sanatçısı dini törenleri hakla iletmekte ve öğretmektedir, bu nedenle gölge oyunu sanatçısı Uzak doğu ve Asya ülkelerinde tıpkı bir şaman büyücüsü gibi tanrılar ve kulları arasında bir bağ-aracı olarak görülmüştür. Tanrıların onların aracılığı ile izleyenler ile bağ kurduğu, onlara seslendiği düşünülmüştür.

1.2.1. Gölge Oyunu Asya’da Doğmuştur Teorisi

Gölge oyunu tekniğinin kökenine dair çeşitli görüşler mevcuttur. Farklı yazılı kaynaklara göre, bu teknik Asya kökenlidir ve Cava adası, Hindistan ve Çin gibi bölgeler arasında kökenine ilişkin tartışmalar sürmektedir. Ancak, kesin bir kaynağın tespit edilmesi oldukça güç olduğundan, farklı teoriler mevcut olup belirli bir görüş benimsenememektedir. Bir Çin efsanesine göre, MÖ 140-87 yılları arasında hüküm süren Wu imparatorunun, değerli eşinin vefatıyla büyük bir üzüntüye kapıldığı anlatılır. Bu noktada, Şav-Wöng adında bir Çinli, imparatorun hüznü ve kaybını bir nebze hafifletebilmek amacıyla ölen imparatoriçenin hayaletini bir perde arkasından gösterme iddiasında bulunur. İddiasını kanıtlamak için, sarayın bir bölümünde beyaz bir perde kurarak, geçirdiği bir kadının perde üzerinde oluşan gölgesini imparatoriçenin

hayaleti olarak sunar (MÖ 121). Ancak, bu efsaneye dayanan kaynakların kesinliği konusunda sağlam bir kanıt bulunmamaktadır. Gölge oyunu tekniğinin tam kökeni hala belirsizliğini korumakta olup, farklı kültürlerin etkileşimi ve evrimiyle ortaya çıkmış olabileceği düşünülmektedir. MS XI. Yüzyılda yazılmış bir çin ansiklopedisinde bu olaydan söz edilmekte ve ansiklopedinin yazıldığı çağda gölge oyununun deriden yapılmış şekillerle pazaryerinde oynatıldığını belirtmekteymiş (Georg Jacob, Geschichte des Schattentheaters, Hannover 1925, s. 8).

Zamanla Asya'dan dünyanın farklı bölgelerine yayılan gölge oyunları, Türk göçlerinin büyük etkisiyle diğer yerlere de ulaşmıştır. Türk göçlerinin etkisiyle öncelikle Orta Doğu'ya, ardından Afrika'ya ve Balkanlar üzerinden Avrupa'ya kadar yayılan bu sanat, başlangıçta dini öğretiler ve ritüellerin yansıtıldığı bir formdayken, zaman içinde değişerek sözlü edebi ürünlerin sahnelendiği bir sanat şekline dönüşmüş ve Doğu Asya'dan batıya doğru yayılmıştır.

1.2.2. Gölge Oyunu Batı'da Doğmuştur Teorisi

Gölge oyununun Batıdan doğup Doğuya yönlendiğini destekleyen çeşitli görüşler de vardır. Lakin Avrupa'da canlı figürleri üretilerek sergilenen gölge oyunu tiyatrosu olduğunu ile ilgili önemli bir kanıt bulunmamaktadır. Sadece insan gölgeleri ile yapılan tekniğin olduğu bilinmektedir. Bir görüşe göre temeli doğu Asya ülkeleri olarak bilinen gölge oyunu, buralara gelen batılı seyahatçi ve tacirler aracılığıyla 18. Yüzyılın ortalarında Avrupa'ya getirilmiştir. Fransızlar ve İngilizler tarafından kısa sürede benimsenen gölge oyunu özellikle Fransa'da "Çin Gölge oyunları" adıyla sevilen bir gösteri olmuştur. İlk kez Dominique Sarrhin'in 1776 yılında başlattığı gölgeoyunu gösterileri 1860'lar gelindiğinde ortadan kalkmış, İngiltere'de ise 19. yüzyıl sonuna kadar sürmüştür (Özhan, 2014, s. 16).

Günümüzde gölge oyunu Avrupa'da bazı kukla tiyatrosu grupları tarafından da serilense de yaygın değildir. Avrupa'da gölge oyunu Uzakdoğu gölge oyunu ve Türk gölge oyunu tekniklerinden farklı olarak sanatçıların kendi bedenleri veya bir uzuvlarıyla yaptıkları hareketlerin ışık yoluyla perdeye yansıtılması şeklinde sergilenir. Günümüzde Ukrayna'dan

VERBA tiyatrosu ve Macaristan'dan Attraction gösteri grubu bunlara en güncel ve popüler örneklerdir.

1.2.3. Anadolu'da Gölge Oyunu

Gölge oyununun Anadolu topraklarında ne zaman oynanmaya başladığına dair kesin bir bilgi yoktur. Bu konuda ilkin Georg Jacob (1938, s. 3) tarafından ileriye sürülen bir görüşe göre, gölge oyunu Çinlilerden Moğollara, Moğollardan Türklere geçmiştir; Orta-Asya Türkleri arasında kullanılan kaburcak, kavurcak, kağurcuk terimleri "gölge oyunu" anlamına gelmektedir.

Anadolu'ya gölge oyununun ne zaman giriş yaptığına dair çeşitli söylentiler dolaşmaktadır. Seyyah Evliya Çelebi'ye göre, Karagöz ve Karagöz oyunu, Anadolu Selçukluları döneminde ortaya çıkmış ve Hacivat ile Karagöz karakterleri arasındaki mücadeleler ve anlaşmazlıklar gölge oyununda hayal-i zıll'e (gölge hayali) dönüştürülerek sahnelenmiştir. Evliya Çelebi, Hacivat ile Karagöz hakkında şunları ifade etmektedir: "Hacı Ayvad -ki Bursalı Hacı İvaz'dır- Selçukiler zamanında Yorkça Halil müsemma peyk-i Resulullah idi ki yedi sene müddet Mekke'den Bursa'ya gidüb gelirdi. Efeli-oğulları namiyle ecdatları şöhet bulmuştu. (...) Bu Efeli-oğlu, Mekke'den Bursa'ya gelirken beyn-el Haremeyn eşkıya-yi Urban Efeli-oğlu Yorkça Halil Hacı Ayvad'ı şehid idüb Bedr-i Huneyn'de defn eylediler. (...) Karagöz ise, İstanbul tekfuru Konstanti'nin saisi idi. Edirne kurbündeki Kırkkilise'den bir mir-i sahib-kemal, ayyar-i cihan Kıbtı idi." Adına "Soyfozlu Karagöz Bali Çelebi" derlerdi. Tekfur Konstanti yılda bir kere Alaeddin-i Selçuki'ye gönderdikçe Hacivat ile Karagöz'ün birbirleriyle mübahase ve mücadelelerini o zamanın pehlevanları hayal- i zılla koyup oynatırlar idi." (Evliya Çelebi, 2011, s. 350-352).

Anadolu Selçukluları devletin tarihinde tam olarak üç Alaeddin hükümdar bulunur, üçünde adı Alaeddin Keykubat'tır. Ayrıca 1192-1302 gibi 110 yıllık bir hükümdarlık sürdükleri için Evliya Çelebi'nin seyahatnamesinde hangi Alaeddin'den bahsettiği tam olarak anlaşılmamaktadır.

Halk ve Hayaliler (örn, Hayali Şinasi,) arasındaki başka bir söylentiye ise Çin söylentisinde bahsedilen ölen karısına acınan imparatoru avutmak için düzenlenen oyunla dikkate değer bir benzerlik taşır. Söylenti şöyledir: Sultan Orhan'ın Bursa'yı fethettikten sonra bir cami

yaptırmak ister, bu caminin yapımında Hacivat duvar ustası karagöz ise demirci olarak çalışmaktaymış; bu ikili arasında hicivli ve nükteli konuşmayı dinlemek isteyen diğer işçiler ve halk onların çevresinde toplanır ve gün boyu onların atışmalarını dinlermiş, bu sebeple caminin yapımı ilerlemez olmuş. Sultan Orhan, Karagöz ve Hacivat'ın ölmesine sebep olan olayı öğrendikten sonra pişmanlık duymuş ve vicdan azabı çekmeye başlamıştır. Padişahın acısını hafifletmek isteyen Şeyh Küşteri, bir perde kurarak bir çeşit perdeler gibi davranan kendini gererek (veya başka bir söylentiye göre kendi sağını açarak gererek), Hacivat ve Karagöz'ün deriden yapılmış kuklalarını (bir rivayete göre de sarı pabuçlarını) perde arkasında oynatmış ve onların şakalarını tekrarlayarak padişahı teselli etmiştir. (İmzasız Makale, “Şeyh Küşteri ve Karagöz” C. IV, 1922, sayı 75/9).

İbn İyas (1448-1521) adlı bir arap tarihçisinin yazdıklarına göre, I.Selim (Yavuz) Mısır'ı aldığı yıl (1517), Cize'de seyrettiği hayal oyununu beğenmiş, oğlunun eğlenmesi için, Mısırlı hayalciyi İstanbul'a götürmek istediğini bildirmiş (Siyavuşgil, 1941, s. 40). Mısır'da bu gösterinin adının Aragouz (Aragoz) olması ve bu isim benzerliği ise ele alınması gereken başka bir konudur.

17. yüzyılda gölge oyunu ile ilgili belgeler daha da artmakta, oyunun düzeni, işleyişi, yapısı, sekansları, birkaç konusu ve bazı ünlü karagöz oynatıcılarının hakkında bilgi edinilebilmektedir.

Tüm bu teoriler ve efsaneler dikkate alındığında, Evliya Çelebi'nin yazdıkları, 15. yüzyılda yazılmış olsa da bahsettiği döneme atıfta bulunduğundan dolayı, tam bir tarih belirtmese de en güçlü kanıtlar olarak değerlendirilebilir. Evliya Çelebi'nin anlatıları, temeli en sağlam bulgular olarak öne çıkar ve bu varsayımların içinde önemli bir yer tutar.

2. BÖLÜM: KÜLTÜREL MİRAS VE KARAGÖZ OYUNU

2.1. Kültürel Miras Nedir?

İnsanın yaşadığı çevreyi doğal ve kültürel çevre olarak iki ayrı kategoriye ayırmak mümkündür. İnsan, doğal çevrenin içerisinde yer alan unsurlara yönelik değer atfeder, kullanır, dönüştürür, yönetir, korur ve ne yazık ki bazen de istismar eder. Bu bağlamda doğal çevre, insanların beğeni gösterdiği, faydalandığı, değişime uğrattığı, idare ettiği, muhafaza ettiği ve istismar ettiği unsurları içerir. Bu unsurlara doğal kaynaklar adı verilir. İnsanoğlunun doğal çevre ile etkileşiminin sonucunda ise kültürel kaynaklar oluşur (Pearson ve Sullivan, 1995, s. 4).

Kültür kavramının ilk geniş ve kapsamlı tanımı, 19. yüzyılda İngiliz antropolog Edward Burnett Tylor tarafından yapılmıştır. Tylor 1871'deki yazılarında kültürü; “bilgi, inanç, sanat, hukuk, ahlak, adet, gelenek ve toplumun bir üyesi olarak kişinin yaşayarak kazandığı huylar ve kabiliyetler bütünü” olarak tanımlamıştır (Haviland, 2002, s. 64).

Unesco'nun Dünya Kültür Politikaları konferansı Sonuç Bildirgesi'nde yer alan kültür tanımına göre, kültür en geniş ve kapsamlı anlamıyla bir topluluğun veya toplumsal bir grubun karakteristik özelliklerini ve varoluşsal öğelerini ifade eden belirgin maddi, manevi, zihinsel ve duygusal niteliklerin bir amalgamasyonudur. Bu bağlamda kültür, salt bilim ve edebiyatla sınırlı kalmayıp aynı zamanda yaşam tarzlarını, temel insan haklarını, değerlendirme ölçütlerini, geleneksel uygulamaları ve inanç sistemlerini içeren bir olgusal yapıyı temsil eder. Kültür, toplumların kimliklerini, düşünce biçimlerini ve evrensel perspektiflerini biçimlendiren önemli bir unsurdur. İnsanın nasıl düşündüğü, duyduğu, yaptığı, istediği, insanın kendisine nasıl baktığı, özünü nasıl gördüğü, değerlerini, isteklerini nasıl düzenlediği hususları da kültürün öğeleridir (Kaplan, 2005, s. 13).

Kültürel miras, toplumlarımızın geçmişten günümüze aktardığı ve anlam yüklediği, bireysel ve toplumsal düzeyde değer vererek korumayı seçtiğimiz, insan iletişiminin ve davranışının izleri ve ifadeleridir. Bu tanımlamaya göre kültürel miras, atalarımızdan gelen birikimlerin yanı sıra

günümüzde yaşayan toplumların yaratıcı ifadesini de içerir. Kültürel miras, tarihimize, kimliğimize ve toplumun kolektif hafızasına derin bir bağlılık taşıırken, kültürel çeşitlilik ve evrensel değerlerimizin korunması için büyük önem taşır. “Bir ülke ve insanların başarılarını, inançlarını ve geleneklerini anlatır” denilmektedir (Aslan ve Ardemagni, 2006: 1).

Avrupa Konseyi'nin tanımına göre, kültürel miras, insanların sürekli değişen değerleri, inançları, bilgileri ve geleneklerinin bir ifadesi ve yansıması olarak kabul edilen, mülkiyetten ayrı olan geçmişten miras kalan kaynakları ifade eder. Kültürel mirasın, zaman içerisinde insanlar ile yerler arasındaki etkileşim neticesinde oluşan çevrenin tüm öğelerini içerdiği belirtilmektedir (Council of Europe, 2005).

Toplumların gelişimi, geçmiş kültürlerin ve bu kültürlerin günlük yaşamlarının birleşimiyle birlikte, eğitim yoluyla aktarılan deneyimler ve düşüncelerin birikimine dayanır. Tarih geçmişini keşfeder ve açıklar, miras ise günümüz amaçlarını gerçekleştirmek için geçmişini açıklığa kavuşturur (Lowenthal, 1985; 1996). Toplumların gelişimi, önceki kültürlerin ve bu kültürlerin günlük yaşamlarıyla birleştiği ve eğitim yoluyla aktarılan deneyimler ve düşüncelerin birikimiyle şekillenir. Bu birikim, toplumun köklerini, kimliğini ve geleceğini belirlemede önemli bir rol oynar.

Kültürel miras, dinamik bir kavramdır ve sürekli olarak değişen bir kapsama sahiptir. Geçmişte gerçekleştirdiğimiz eylemlerle günümüz arasında sürekli bir ilişki bulunur ve bu ilişki yaşamlarımızı hâlâ etkilemeye devam eden bir süreçtir. Kültürel miras, doğrudan geçmişin bir yansıması olmayıp, geçmişin bir sunumu veya yeniden yorumlanmasıdır. Ayrıca, hatırlatıcı bir işlevi vardır ve değerler üzerine kuruludur. Toplumların gelişimi, önceki kültürlerin ve bu kültürlerin günlük yaşamlarıyla birleştiği ve eğitim yoluyla aktarılan deneyimler ve düşüncelerin birikimiyle şekillenir. Artık kültürel miras, insanlar için özel bir anlam taşıyan ve kimliklerini yansıtan her türlü kültürel unsuru içermektedir. Bu unsurlar, gelenekler, oyunlar, giyim, fıkralar, müzik, dans, yiyecekler ve daha birçok öğeyi içerebilir. Kültürel miras, toplumun ortak hafızasıdır ve insanların değerlerini, inançlarını ve yaşam tarzlarını yansıtan bir zenginliği

temsil eder. Bu nedenle kültürel miras, sürekli olarak keşfedilen, anlaşılan, yeniden yorumlanan ve yeniden üretilen bir kavramdır.

Yirminci yüzyılın sonuna gelindiğinde kültürel miras kapsamı, somut ve somut olmayan kültürel miras şeklinde uluslararası alanda genel olarak kabul görmüştür (Ahmad, 2006, s. 298). Somut kültürel miras, iki farklı kategoride sınıflandırılır: taşınmaz kültürel miras ve taşınır kültürel miras. İnsanlar, çeşitli sebeplerle önem verdikleri ve gelecek nesillere aktarmak istedikleri kültürel miras varlıklarıyla ilgilenirler. Ancak bu miraslar, çeşitli zararlarla karşı karşıyadır ve bozulma, yıpranma ve kaybolma sorunlarıyla mücadele etmek zorundadır. Bu sorunları doğal faktörler ve beşeri faktörler olmak üzere ikiye ayırmak mümkündür (Karpuz, 1990; Hereduc, 2005; Aslan ve Ardemagni, 2006; Güner, 2009).

KÜLTÜREL MİRAS		
SOMUT KÜLTÜREL MİRAS		SOMUT OLMAYAN KÜLTÜREL MİRAS
Taşınmaz Kültürel Miras	Taşınır Kültürel Miras	Müzik
Mimari Eserler	Resimler	Halk Dansları
Anıtlar	Heykeller	Tiyatro
Arkeolojik Siteler	Kütüphane Eserleri	Edebiyat
Tarihi Merkezler	Arşivler	Sözlü Gelenekler
Bina Grupları	Takılar ve Süs Eserleri	Törenler, Şölenler
Kültürel Manzaralar	Eski Paralar	Gelenekler
Tarihi Parklar, Bahçeler	Günlük Eşyalar	Görenekler
Kanallar, Köprüler	Müzik Aletleri	El Sanatları Geleneği
Yel Değirmenleri v.b.	Fotoğraflar v.b.	Geleneksel Oyunlar v.b.

Görsel 1. Kültürel Mirasın Sınıflandırılması Ahmad, 2006'dan düzenlenmiştir.

Kültürel mirasın bu şekilde sınıflandırılması önemlidir ve aynı zamanda göreceli bir konudur. Somut ve somut olmayan kültürel miras birbirleriyle yakından ilişkilidir ve açıklık taşır. Birbirlerine bağlı olarak anlam kazanırlar. Her maddi miras ögesi bir hikayeye sahiptir, bu hikayeler sayesinde nesneler daha değerli ve ilgi çekici hale gelirler. Aynı zamanda bu hikayeler nesnelere bir kimlik kazandırır ve onlara hayat verir. Bu kimlik, mirasın içindeki anlamı ve

yaşanmışlıkları yansıtır, geçmişle olan bağları güçlendirir ve kültürel mirası zenginleştirir. Böylelikle kültürel miras, insanların geçmişlerini anlama, paylaşma ve gelecek kuşaklara aktarma sürecinde büyük bir öneme sahip olur.

İnsanlığın değer verdiği ve gelecek nesillere aktarmak istediği kültürel miras varlıkları, çeşitli nedenlerden dolayı bozulma, yıpranma ve yok olma riskiyle karşı karşıyadır. Bu mirasın korunması ve sürdürülebilirliği, zamanın etkileri, doğal afetler, insan etkinlikleri ve diğer faktörler tarafından tehdit altındadır. İklim değişikliği, kentsel gelişme, hızlı endüstrileşme, savaşlar ve çatışmalar gibi etkenler, kültürel mirasın bütünlüğünü ve orijinallliğini tehlikeye sokabilmektedir. Bunun yanı sıra, bilinçsizlik, ilgisizlik, yetersiz koruma önlemleri ve kötü yönetim gibi faktörler de kültürel mirasın kaybolma riskini artırabilir. Bu nedenle, kültürel mirasın korunması ve sürdürülmesi için aktif çaba sarf edilmeli, bilinçlendirme çalışmaları yapılmalı, uygun restorasyon ve koruma önlemleri alınmalı ve gelecek nesillere aktarılacak olan bu değerli varlıkların önemi vurgulanmalıdır. Kültürel miras varlıklarının yüz yüze kaldığı bu sorunlar, “onun bir yandan korunmasını ve sürdürülebilirliğinin sağlanmasını, diğer yandan sosyal ve ekonomik yaşama katılacak şekilde yönetimi neredeyse tüm ülkelerin gündemini” oluşturmaktadır (Yılmaz, 2005, s. 7).

Kültürel mirasın korunması konusunda, uluslararası kuruluşlar arasında öncü rol üstlenen UNESCO gibi uluslararası örgütler ve çeşitli faaliyetler mevcuttur. Bunun yanı sıra, ülkelerin kendi resmi ve sivil toplum kuruluşları da kültürel mirasın korunması için çalışmalara öncülük etmektedir. Uluslararası ve ulusal düzeyde birçok yasal düzenleme yapılmış ve hala yapılmaktadır, bu da kültürel mirasın korunması için önemli bir adımdır. Konu ile ilgili olarak Türkiye, Doğal ve Kültürel Dünya Mirasının Korunması Sözleşmesi’ni 1983’te, Somut Olmayan Kültürel Mirasın Korunması Sözleşmesi’ni ise 2006’da imzalamıştır (Oğuz, 2007, s.5).

Kültürel miras yönetiminin öneminin anlaşılabilmesi için öncelikle kültürel mirasın değeri, önemi, korunması gereken unsurları ve bu korumanın nasıl ve kimler tarafından gerçekleştirileceği konusunun anlaşılması gerekmektedir. Aynı zamanda, kültürel miras alanlarının taşıdığı değer toplulukların gelişmişlik düzeyindeki rolünün farkına varılmıştır. Bu

farkındalıkla birlikte, kültürel miras yönetimi anlayışı yeni bir boyut kazanmış ve kültürel miras alanlarının sürdürülebilir, bütüncül ve katılımcı bir yaklaşımla korunması için stratejilerin ve alan yönetiminin geliştirilmesine yönelik bir süreç başlamıştır.

Kültürel miras, toplumun geçmişine somut bir kanıt olarak hizmet etmesi nedeniyle tarihsel bir değer taşır ve bu, kültürel mirasın tarihsel değerini oluşturur. Eğer kültürel miras, ait olduğu kültürün nitelikli bir ürünü olarak estetik veya mimari bir değer taşıyorsa veya özgün bir tekniğin örneği ise, korunması gereken bir varlık olma niteliği kazanır. Bu yaklaşım, ilk bakışta bireysel bir değerlendirme gibi görünebilir, ancak mimarlık, planlama, mimarlık tarihi ve sanat tarihi gibi ilgili disiplinlerde bilimsel ölçütler kullanılarak değerlendirildiğinde, doğru ve geçerli sonuçlara ulaşmak mümkün olur. Bu sayede kültürel mirasın korunması ve değerlendirilmesi süreçleri daha objektif bir temele dayanır. Kültürel mirasın korunmasıyla birlikte yaşatılması kavramı ortaya çıktığında, kültürel mirasın özgün işlevi ile kullanılabilirliği ve işlev değişikliği ile kullanılabilirliği, değer, kullanım ve ekonomik değer yükler. Kültürel mirasın özgün işlevi, belirli bir toplum veya kültürdeki tarihi, estetik veya sosyal bir rolü ifade ederken, işlev değişikliği ise kültürel mirasın zaman içinde farklı amaçlar için yeniden kullanılması anlamına gelir. Kültürel mirasın korunması gereken unsurları yalnızca somut ve soyut varlıklarla sınırlı değildir. Soyut ve somut kültür varlıkları bir arada gelecek nesillere aktarılmalıdır. Birinin olmadığı durumda diğeri tamamlanamaz, bu yüzden koruma, yaşatma ve geleceğe aktarma bu kavramda önemli bir yaklaşımdır. Sürdürülebilir bir kültürel miras için korumanın yanı sıra yaşatılması ve toplumun ekonomik ve sosyal gelişimine katkıda bulunması da sağlanmalıdır.

2.2. Somut Olmayan Kültürel Miras

Somut olmayan kültürel miras, bir coğrafi bölgeyle sıkı bir ilişkiye sahip olan ve daha az teknolojik karmaşıklığa sahip olan uygulamalar veya performanslara dayanan geleneksel kültür, folklor veya popüler kültürü ifade eder. Başka bir ifadeyle, somut kültürel miras varlıkları fiziksel yapılar ve nesneler gibi somut öğeler aracılığıyla toplumun maddi kültürünü temsil ederken, somut olmayan kültürel miras varlıkları ise insanlar, gelenekler, ritüeller, hikayeler, müzik, dans, dil, bilgi ve beceriler gibi manevi özelliklere sahip olan toplumun immateriyel kültürünü temsil eder. Logan (2007), somut olmayan kültürel mirası “cansız

nesnelerden ziyade insanlarda anlam bulan miras” olarak tanımlamıştır. İnsanların yaratıcı yetenekleriyle meydana gelen kültürel yapılar, toplumlarının zengin bir mirasını yansıtır. Bu yapılar, insanlar tarafından tasarlanmış ve ustalıkla inşa edilmiştir, bu nedenle içerdikleri araçlar, süslemeler, kitabeler ve yazılı belgeler gibi unsurlar da somut olmayan kültürel mirasın bir parçasını oluşturur. Bu unsurlar, yapıların oluşturulması ve kullanılması sürecinde ortaya çıkan değerleri ve anlamları ifade eder. Her ikisi de insan topluluklarının kimliğini ve “kültürel sermaye” sini oluştururlar (Dedehayır, 2008; 20).

Folklor kavramı, somut olmayan kültürel mirasın muhafaza edilmesi fikriyle doğmuş ve evrilmiştir. Bu düşünce, UNESCO'nun 1972 tarihli Doğal ve Kültürel Mirasın Korunması Sözleşmesi'nin hazırlık aşamasında uluslararası bir platform haline dönüşmüştür, kökenlerini derinleştirmiştir. Bu sözleşme, kültürel mirasın hem somut hem de somut olmayan yönlerinin korunması ve gelecek nesillere aktarılması için uluslararası işbirliğini teşvik etmektedir. Somut olmayan kültürel mirasın korunması, geleneksel bilgilerin, hikayelerin, ritüellerin, müziklerin, dansların ve diğer yaşayan kültürel ifadelerin devamlılığını sağlamayı amaçlamaktadır. Bu şekilde, kültürel çeşitlilik ve kimliklerin korunması, toplumların bağlarını güçlendirerek sürdürülebilir bir geleceğin inşasına katkıda bulunmaktadır. Bolivya, 1973 yılında Yazar Hakları Evrensel Sözleşmesi'ne “folklorun korunması” ile ilgili bir protokol eklenmesini önermiştir. Bu öneriden sonra “folklor” bir UNESCO terimi niteliği kazanmıştır (Öcal, 2009: 6).

Somit olmayan kültürel mirasın korunmasıyla ilgili olarak iki önemli sözleşme bulunmaktadır. 2005 yılında kabul edilen "Kültürel Anlatımların Çeşitliliğinin Korunması ve Geliştirilmesi Sözleşmesi" ve 2003 yılında kabul edilen "Somut Olmayan Kültürel Mirasın Korunması Sözleşmesi" UNESCO tarafından benimsenmiştir. Bu sözleşmeler, somut olmayan kültürel mirasın önemini vurgulayarak, korunması, sürdürülmesi ve gelecek nesillere aktarılması için uluslararası işbirliğini teşvik etmektedir. Sözleşmeler, geleneksel bilgilerin, hikayelerin, dilin, dansın, müziğin, el sanatlarının ve diğer somut olmayan ifadelerin korunması, yaşatılması ve teşvik edilmesi amacını taşımaktadır. Bu sözleşmeler, kültürel çeşitliliği ve toplumların kimliklerini güçlendirerek, somut olmayan kültürel mirasın değerini ve önemini vurgulamaktadır.

2003 yılında taraf ülkelerce kabul bulunan "Somut Olmayan Kültürel Mirasın Korunması Sözleşmesi", somut olmayan kültürel mirasın korunması ve gelecek kuşaklara aktarılması konusunda önemli adımlar atmayı hedeflemektedir. Bu sözleşme, geleneksel hikayeler, ritüeller, danslar, müzikler, el sanatları ve diğer somut olmayan ifadelerin korunması için uluslararası işbirliğini teşvik etmektedir. İkinci olarak, 2005 yılında kabul edilen "Kültürel Anlatımların Çeşitliliğinin Korunması ve Geliştirilmesi Sözleşmesi", insanlığın kültürel ifade çeşitliliğini korumayı benimsemiştir. Bu sözleşme, kültürel ifade çeşitliliğinin kaynaklarının büyük bir kısmının somut olmayan kültürel miras alanında olduğunu tanımlamaktadır. Sözleşme, kültürel ifade çeşitliliğini teşvik etmek, korumak ve desteklemek için uluslararası işbirliği ve politika önlemleri almayı amaçlamaktadır. Bu sözleşme, her kültürün kendine özgü ifade biçimlerini ve bu ifade biçimlerinin sürdürülebilirliğini koruma amacı gütmektedir. Yani denilebilir ki, somut olmayan kültürel mirasını koruyamayan ülkelerin kültürel ifade çeşitliliğine katkı vermesi beklenemez (Öcal, 2009: 6).

Kendine has bir zenginliği barındıran UNESCO'nun 2003 yılında kabul ettiği Somut Olmayan Kültürel Mirasın Korunması Sözleşmesi'nde, somut olmayan kültürel miras kavramı, toplumların, grupların ve hatta bazı durumlarda bireylerin kültürel miraslarının bir ayrıcalığı olarak nitelendirdikleri, icra edilen uygulamalar, hayatlarındaki temsiller, benzersiz anlatımlar, nadir bilgiler, becerilerin yanı sıra bu unsurların varlıklarını sürdürmesi için kullanılan nadir araçlar, gereçler ve özgün kültürel mekânlar gibi etkileyici bileşenlerin kolektif bir ifadesini temsil eder. Somut olmayan kültürel mirasın sınıflandırması ise şu kategorilerle yapılmıştır:

- a) Somut olmayan kültürel mirasın aktarılmasında taşıyıcı işlevi gören dille birlikte sözlü gelenekler ve anlatımlar;
- b) Gösteri sanatları;
- c) Toplumsal uygulamalar, ritüeller ve şöenler;
- d) Doğa ve evrenle ilgili bilgi ve uygulamalar;
- e) El sanatları geleneği.

Bu tanım, somut olmayan kültürel mirasın, toplumların yaşayan kültürlerini şekillendiren ve onların kimliklerini sürdürebilmelerine yardımcı olan unsurların bütünü olduğunu

vurgulamaktadır. Bu unsurlar, geçmişten gelen geleneklerden, sosyal pratiklere, ritüellere, becerilere ve bilgilere kadar geniş bir yelpazede yer almaktadır. Somut olmayan kültürel mirasın korunması, bu canlı süreçlerin devam etmesini sağlayarak toplumların kimliklerini ve süreklilik duygularını güçlendirmeyi amaçlamaktadır. Sözleşme, somut olmayan kültürel mirasın aktarımının önemini vurgulayarak, toplumların bu mirası gelecek nesillere aktarabilmeleri için gerekli önlemleri almasını önermektedir. Bu süreçte, toplum katılımı, eğitim, bilgilendirme, araştırma, belgeleme ve uluslararası işbirliği gibi faktörlerin rolü büyüktür. Aynı zamanda Sözleşme, somut olmayan kültürel mirasın toplum kimliğinin temel bakış açısı olduğunu ve kültürel çeşitliliği ve insan yaratıcılığına saygıyı desteklediğini belirtmektedir (Ruggles ve Silverman, 2009: 2).

UNESCO, Somut Olmayan Kültürel Mirasın Korunması Sözleşmesi aracılığıyla uluslararası düzeyde farkındalık yaratmayı hedeflemektedir. Bu sözleşme altında toplanan unsurlar, daha önce doğal bir şekilde aktarılan ve zaman içinde kendiliğinden kaybolan ürünleri ifade etmektedir. Ancak küreselleşmeyle birlikte bu doğal süreç kesintiye uğramıştır. Günümüzde çağdaş şehir kültürünün üretim ve tüketim biçimleri, insanlığın çeşitliliklerle dolu doğasına yönelik tehditler olarak ortaya çıkmıştır ve "evrensel" ve "popüler" olarak adlandırılan iki alan bu durumu derinleştirmektedir. UNESCO, her ülkenin kendi kültürel mirasını koruma ve gelecek kuşaklara aktarma konusunda öncelik vererek, Somut Olmayan Kültürel Mirasın Korunması Sözleşmesi'nin önemini vurgulamaktadır. Bu nedenle, somut olmayan kültürel miras sadece mirasın kaynağı ve koruyucusu olan toplumun değil, aynı zamanda tüm insanlığın ortak hafızasıdır.

Somut olmayan kültürel miras, yüzyıllar boyunca bir toplumun deneyimleriyle şekillenmiş ve nesilden nesile aktarılan bir değerleri kapsamaktadır. Bu miras, kültürel değerlerin ve yaşadıkları çevre arasında derin bir bağın olduğu bir köprüdür. Tarihi ve kültürel mirasın önemi, bu bağın şekillenmesinde büyük bir rol oynamaktadır. Somut olmayan kültürel miras, toplumun kültür yapısını belirleyen yaşadığı toplumun dokusudur (Çankaya, 2006: 19). Somut olmayan kültürel miras, toplumun sosyal bağlarını güçlendirici ve dayanışmayı destekleyici bir rol üstlenirken, bireylerin kendi kültürlerine olan bağlılıklarını güçlendirerek yabancılaşmalarını önler. Bu miras, kültürel çeşitliliğin ve insanın yaratıcılığının bir ifadesidir;

aktarımı ve sürekliliği, mirası yaşatan bireyler arasında ve kuşaklar arasında gerçekleşirken, sürekli olarak yeniden yorumlanır ve oluşturulur. Farklı toplulukların benzersiz kimlik ve kültürlerini anlama konusunda teşvik ederken, kültürler arasında saygı ve eşitlik temelli bir yaklaşımın oluşmasını sağlar.

Kültürel hafıza, insan topluluklarının sürekliliğini ve kimlikleri ile aidiyetlerini temel alan bir kavramdır. Ancak kültürel hafıza, her dönemde dış etkilere açık ve kırılgan bir yapıya sahip olmuştur. Nüfus artışı ve kentleşme, teknolojik ilerlemeler, toplu göç dalgaları, küresel ekonomisi ve sanayileşme gibi faktörler kültürel hafıza ve kimlikler açısından tehlikeler oluşturmaktadır.

Somut olmayan kültürel öğelerin kaybolması, canlı türlerinin ve yaşam alanlarının yok olmasına benzer bir etkiye sahiptir. Ortak belleğin, paylaşılan deneyimlerin ve tarihsel sürekliliğin korunması, tek tipleşmenin engellenmesi için bilinçli bir mücadele gereklidir. Bu, kültürel çeşitliliğin ve farklı kimliklerin yaşatılması için önemlidir. Tek tipleşme ve kültürel kayıplar, insanlığın zenginliklerini ve benzersizliğini tehlikeye atar. Bu nedenle, kültürel mirasın korunması ve aktarılması için aktif bir çaba sarf etmek, gelecek nesillere zengin bir miras bırakma sorumluluğumuzun bir parçasıdır.

Son zamanlarda Türkiye, farklı sebeplerle birçok somut olmayan kültürel mirasını resmi ve yaygın eğitim kurumlarına, şehir yaşamına ve medya platformlarına yeterince yansıtamamıştır. Bu sonuç, birçok referans kaynağının unutulduğu ve onların yerini kitle kültürü ürünlerinin aldığı bir durumu yansıtmaktadır. Kerem ile Aslı'nın yerine Romeo ve Juliet, Köroğlu'nun yerine Robin Hood, Nardaniye Hanım'ın yerine Pamuk Prenses veya Noel Baba gibi örnekler, somut olmayan kültürel mirasın kaybı ve kültürel ifade çeşitliliğinin azalması anlamına gelebilir. Bu örnekler aynı zamanda, kültürel ifade çeşitliliğinin korunmasının somut olmayan kültürel mirasın yaşatılmasına bağlı olduğunu göstermektedir. Bu sebeple, kültürel ifade çeşitliliğinin korunması ve somut olmayan kültürel mirasın canlı tutulması büyük önem taşımaktadır.

Somut olmayan kültürel mirasın muhafazası ve yaşatılması, bu değerli emanetin devamlılığının sağlanması ve gelecek kuşaklara aktarılmasıyla ilgilidir. Bu bağlamda, somut olmayan kültürel mirasın mahiyeti, adetlerin, ritüellerin, mitlerin, ezgilerin, dansların ve diğer ifadelerin sürekliliğinin ve gelecek nesillere intikal etmesinin garanti altına alınması gerekmektedir. Bu, gençlerin kültürel mirasa duyarlılık geliştirmelerini sağlamak ve onların bu mirası benimsemelerini teşvik etmek anlamına gelir. Bilinçli bir eğitim ve farkındalık çalışmalarıyla, gençlerin geleneklere, ritüellere, hikayelere ve diğer somut olmayan miras unsurlarına olan ilgileri artırılabilir. Böylece, kültürel mirasın gelecek nesillere aktarılması ve korunması sağlanabilir.

2.3. Soyut Kültürel Miras

Somut kültürel miras, geçmişten günümüze kalan tarihi şehirler, mimari yapılar, arkeolojik alanlar, kültürel peyzajlar ve taşınabilir kültürel objeler gibi maddi kültürel değerleri kapsar. Bu değerler, somut bir şekilde var olan ve görsel, dokunsal veya işitsel yollarla deneyimlenebilen nesneler ve mekanlar olarak nitelendirilir. Tarihi binalar, anıtlar, antik kalıntılar ve benzeri yapılar, bir toplumun geçmişiyle olan bağını yansıtan ve kültürel kimliğin bir parçasını oluşturan önemli unsurlardır. Aynı şekilde, kültürel manzaralar da doğal ve insana ait öğelerin birleşimiyle oluşan mekansal ifadelerdir ve bir bölgenin veya topluluğun kültürel anlamda zenginliğini yansıtabilir. Somut Kültürel miras varlıkları bir ok ucu kadar küçük bir varlıktan kent gibi geniş bir varlığa kadar çok çeşitlidir (Kartal, 2022).

Türkiye'de somut kültürel miras, 2863 sayılı Kültür ve Tabiat Varlıklarını Koruma Kanunu'nun 3. Maddesi'nde belirtilen şekilde tanımlanmıştır. Bu tanıma göre, somut kültürel miras, bilim, kültür, din ve güzel sanatlarla ilgili olan veya tarih öncesi ve tarihi dönemlerde sosyal yaşamın konusu olan yer üstünde, yeraltında veya sualtında bulunan ve kültür ve bilime dair özgün değer taşıyan taşınmaz ve taşınır varlıkları kapsar. Bu kanuna bağlamında somut kültürel miras, taşınmaz kültür varlıkları ve taşınır kültür varlıkları olarak iki ayrı kategoriye ayrılmıştır. Taşınabilir kültürel varlıklar ise koleksiyonlarda bulunan ve sanat eserleri, el sanatları ürünleri, müzik enstrümanları gibi farklı türde objeleri içerirken, taşınmaz kültür varlıkları, tarihi şehirler, binalar, arkeolojik sitler, anıtlar, kültürel peyzajları ve benzeri yapıları kapsar.

2.4. Oyun ve K lt r

Biyolojik, k lt rel, coĖrafi ve tarihsel a ılardan "universel" kabul edilen oyun davranıřı, neredeyse t m hayvan t rlerinde ve insan topluluklarında rastlanan bir fenomendir. Oyunun bu geniř yayılıřı,  eřitli t rler arasında k kenlerinin evrim tarihinin derinliklerine uzandıĖını g stermektedir. Bu durum, oyunun hayvanlar ve insanlar arasında ortak bir paydada birleřtiĖini ve evrensel bir iletiřim aracı olduĖunu vurgulamaktadır. Bu, oyunun doĖanın bir par ası olduĖunu ve hayvanlar aleminde de yaygın olarak g r ld Ė n  g steren bir kanıttır. Oyun, hayvanların sosyal baĖları g  lendirmesi, becerilerini geliřtirmesi, stresi azaltması ve  Ėrenmeyi teřvik etmesi gibi  nemli iřlevlere sahiptir. Bu nedenle, oyun davranıřının evrimsel bir temeli olduĖu ve t rlerin yařamlarında  nemli bir rol oynadıĖı s ylenbilir.  zellikle hayvan oyunu  zerine ger ekleřtirilen arařtırmalar, oyunun k keninde biyolojik olarak kalıtsal bir takım uyaran ve eĖilimlerin yer aldıĖını ortaya koymaktadır (Burghardt, 2005; Madej, 2016; Norbeck, 1974).Ayrıca, insanın pek  ok davranıřı, duyguları ve biliřsel yetenekleri de bu kalıtsal s recin  r n d r. İnsanın zekası, sosyal iliřkileri, duygusal tepkileri ve k lt rel faaliyetleri gibi  zellikler, insanın evrimsel ge miřiyle derin bir řekilde baĖlantılıdır. İnsanın soyu, diĖer canlılarla ortak bir evrimsel ge miři paylařmaktadır ve bu da benzer davranıř  r nt leri ve biliřsel yeteneklerin ortaya  ıkmasına neden olmuřtur. Bu s re , insanın diĖer canlılarla ortaklařmasını ve paylařtıĖı temel  zellikleri anlamamızı saĖlar. İnsanın evrimsel ge miřini anlamak, insan doĖasını ve insan davranıřının k kenlerini daha iyi kavramamıza yardımcı olur.

 rneĖin, g n m zde "imm nite kazanmak" veya "sevgi hissiyatı" olarak adlandırabileceĖimiz duygu hali, ebeveyn bakımı bi imindeki beslenme davranıřıyla sıkı bir iliřki i indedir. Bu duygu durumunun k kenleri, 200 milyon yıl  ncesindeki ilk memelilerin varoluřuna kadar uzanmaktadır. Bu durum, hayvanların ve insanların hayatta kalma ve  reme řanslarını artırmak i in sosyal iliřkiler ve baĖlantılar kurmalarının evrimsel bir sonucudur. Benzer řekilde oyunun da karmařık davranıřlı memelilerde ve primatlarda, milyonlarca yıllık k kenleri olan bir davranıř olduĖu d ř n lmektedir (Bellah, 2017, s. 87-97). Bařka bir deyiřle, hayvan oyununun insan oyununun temelinde yer aldıĖını s ylemek yanlıř olmaz. Bununla birlikte, insan oyunu, diĖer davranıřları gibi k lt rel bir řekilde yapılandırılmıřtır ve bu nedenle hayvanların oyunundan farklılık g sterir. Ancak, bu durum biyolojik d zeyde iřleyen s recin

önemsiz veya etkisiz olduğu anlamına gelmez. İnsan oyunu, sosyal, bilişsel ve duygusal faktörlerle birlikte biyolojik temellere dayanır ve karmaşık bir şekilde etkileşim halindedir.

Gordon Burghardt, "The Genesis of Animal Play" adlı eseriyle hayvan oyununu tanımlama çabalarına önemli katkılarda bulunmuştur. Bu eser, hayvan oyunu konusunda en temel çalışmalardan biri olarak kabul edilir. Burghardt, hayvanların oyun davranışlarını gözlemleyerek, onları tanımlamak ve anlamlandırmak için kapsamlı bir analiz yapmıştır. Hayvan oyununun evrimsel, sosyal ve bilişsel temellerini araştırmış, farklı türler arasındaki oyun davranışlarındaki benzerlikleri ve farklılıkları incelemiştir. Bu çalışma, hayvan oyununun doğasını ve önemini anlamamıza yardımcı olmuş ve oyunun hayvanlar için nasıl bir işlevi olduğunu anlamak için bir temel sağlamıştır.

Gordon Burghardt(2005), hayvan oyununun ortaya çıkması için hayvanın "yeterince tok ve sağlıklı olduğu ve yoğun rekabet sistemlerinden uzak olduğu" durumları önemli olarak vurgulamaktadır. Bu durumları "rahat alan" olarak adlandıran Burghardt'a göre, hayvanlar güvenli bir ortamda, temel ihtiyaçları karşılandığında ve tehlikelerden uzak olduklarında oyun davranışları sergilemeye daha yatkındır. Bu rahat alan, hayvanların fiziksel ve zihinsel enerjilerini boşaltmaları, sosyal becerilerini geliştirmeleri ve öğrenme süreçlerini deneyimlemeleri için bir fırsat sunar. Burghardt'ın bu perspektifi, oyun davranışının sadece eğlence veya keyif amacıyla değil, aynı zamanda hayvanlar arasındaki ilişkilerin güçlendirilmesi, becerilerin geliştirilmesi ve öğrenmenin teşvik edilmesi amacıyla ortaya çıktığını göstermektedir. Burghardt'a (2005) göre, "rahat alan" kavramını sağlayabilecek en açık olasılık ebeveyn bakımı koşullarıdır. Yavruların temel ihtiyaçlarının karşılandığı, beslendiği ve korunduğu bir ortamda oyun oynamaları en olasıdır. Ebeveyn bakımı dönemi ne kadar uzun sürerse, yavruların daha fazla enerjiye ve hareketliliğe sahip olma olasılığı artar. Bu da can sıkıntısını gidermek için bir ifade biçimi olarak oyun davranışının ortaya çıkma olasılığını artırır. Bu perspektif, ebeveyn bakımının hayvanların oyun davranışını teşvik eden bir ortam sağladığını ve yavruların enerjilerini kullanma ve sosyal becerilerini geliştirme fırsatı bulduklarını vurgular.

Oyun davranışının memelilerde daha yoğun olması, memelilerin diğer türlere göre ebeveyn yatırımının daha fazla olmasıyla açıklanabilir. Memeliler arasında primatlar, özellikle oyun davranışının daha sık görüldüğü bir gruptur. Primatlar, memeliler arasında en kapsamlı doğum öncesi ve doğum sonrası ebeveyn bakımına sahip bir gruptur. Yoğun ebeveyn yatırımı, "rahat alan"ın etkinliğini artırmakla birlikte daha karmaşık beyin yapılarının oluşumuna da olanak sağlar. Bu durum, öğrenme, bilgi transferi ve kültürün gelişimi açısından son derece önemlidir. Primatlarda ise insanlara kıyasla daha oyuncu bir doğa gözlemlenir. İnsan yavruları, diğer primat türlerinin yavrularıyla karşılaştırıldığında daha uzun süre anneye bağımlı bir çocukluk dönemi geçirir. Bu dönemde beyin ve kafatası önemli ölçüde büyüme gösterir. Bu nedenle, insan yavruları, bilişsel gelişim ve sosyalleşme açısından uzun bir sürece sahiptir. Ebeveyn bakımı ortamında beyin gelişimi, öğrenme, soyut düşünce ve kültürel süreçleri içeren sosyalleşme fırsatlarını artırır. Bu durum, oyun davranışının sembolik düşünce ve daha gelişmiş iletişim biçimlerinin ortaya çıkmasına katkıda bulunabileceği düşüncesini destekler. Özellikle insan oyunu, soyut düşünce oluşturma yeteneği açısından son derece zengin görünmektedir. İnsan oyununun birçok özel biçimi sembolik düşünceye dayanmaktadır. İnsan oyunu ve sembolik düşünce arasındaki ilişki insan dışı canlıların yeterlik ya da anlayış alanının çok ötesine geçmektedir (Norbeck, 1974, 3).

Tarihçi Johan Huizinga, oyun davranışının insan kültürünün ve sembolik düşüncenin temelinde önemli bir rol oynadığını savunan ilk düşünürlerden biridir. Huizinga'ya göre, oyun ritüel ve din gibi Homo sapiens'e özgü kavramların gelişiminde hayati bir rol oynamıştır. Huizinga'ya göre, "oyunu kültürün içinde bizzat kültürden önce var olan, kültüre eşlik eden ve bu kültürün başlangıcından içinde yaşadığımız döneme kadar damgasını vuran olarak buluruz" (2015, s. 20). İnsanın kültürel evrim sürecinde geriye doğru gidildikçe, oyunun kültürün ve toplumsal bağdaşmaların merkezinde yer alan ritüel, tören, ayin gibi olgulardan ayrılması neredeyse kaçınılmaz hale gelmektedir. Huizinga, dil, mithos ve ritüelin kökeninde olduğu gibi hukuk, ticaret, sanat ve bilim gibi uygar yaşamın önemli içgüdüsel güçlerinin kökeninde de oyunun izlerini bulduğunu ifade etmektedir. Oyunu, "farklı açılardan gündelik hayattan ayrılan ve belirlenmiş eylem niteliği" olarak tanımlayan Huizinga, incelenmesi gereken temel noktaların, "anlam yüklü biçim" ve "toplumsal işlev" olarak oyun olduğunu belirtmektedir (Huizinga, 2015, s. 17-21).

Oyun alıřmaları konusunda nemli bir dřnr olan Roger Caillois, Huizinga'nın oyunun kltr iin nemine katıldığını ancak nemli eleřtiriler getirdiğini belirtmektedir. Caillois'a gre, Huizinga yalnızca "yksek oyun"a odaklanarak oyunun kullanışlı ynlerini vurgulamakta, kullanışsız ve kaotik unsurlarını gz ardı etmektedir. Caillois, tm bu unsurlara nem vermekte ve bu ynyle Huizinga'nın oyuna ynelik yaklařımına nemli bir dzeltme getirmektedir (Caillois, 1961; Kalliala, 2006, 17). Bu dzeltme, oyunun kltr yaratma yeteneklerini gz ardı etmemektedir. Caillois, oyunu sadece "kltr yaratan" bir eylem olarak deęil, "verili bir kltrde oyun"un konumunu da deęerlendirmektedir. Oyunun sınıflandırması, sonraki alıřmalara derin etkiler bırakmış ve oyun ile kltr arasındaki iliřkiyi sorgulamanın temelini oluřturmuřtur. Caillois'in deęerlendirmeleri, oyunun temelde bir iletiřim biimi olduęu dřncesini desteklemektedir. Bu baęlamda, oyunlardaki anlamlar, belirli kltrel baęamlarda eęlenceli etkileřimlerin iinde yaratılmaktadır. Bu anlamlar, hem sembolik iletiřim biimindeki anlamı taşıyan oyunlarla hem de oyun eyleminde ve genel oyun deneyimlerinde yer alan sembolik olmayan anlamlarla ilgilidir (Myr, 2008, s.14). Oyunun kltrel boyutu, kolektif deneyimi vurgulamaya ve aracılık etmeye hizmet etmektedir. Bu boyut, sadece bireysel isel tutumları ařan, oyuncuların birbirleriyle etkileřim iinde olmasından kaynaklanan bilincin kolektif bir řekilde geliřimini iřaret etmektedir. Oyunda, oyuncular arasındaki etkileřim ve paylařılan deneyimler, ortak bir kltrel baęın oluřmasını saęlayarak kolektif bir bilinlenmeyi teřvik eder.

Oyunlar, toplumun ortak deęerlerini, normlarını ve anlamlarını paylařmanın bir yolu olarak iřlev grebilir ve kltrel baęların glenmesine katkıda bulunabilir. Oyuncular, bir oyun veya etkinlik iinde bir araya geldiklerinde, ortak bir dil ve iletiřim sistemini paylařırlar. Bu dil, oyunun kurallarını, stratejilerini ve ierdięi sembollerin anlamlarını ifade eder. Oyuncular, bu dili anlamlandırarak oyunun kodlarını zer ve birbirleriyle iletiřim kurarlar. Ayrıca, oyuncular benzer deneyimlere sahip oldukları iin oyunun anlam dolu evrelerini benzer yollarla grrlar. Bu, ortak bir kltrel birikimden kaynaklanır ve oyuncuların belirli sembollere, motiflere veya oyun iindeki olaylara aynı řekilde tepki vermesini saęlar. Oyun, paylařılan dil, kodlar ve anlam dolu evreler aracılığıyla oyuncuların bir araya gelmesini, etkileřimde bulunmasını ve ortak bir deneyim yařamasını mmkn kılar. Oyun, zamanının ve bir btn olarak kltrn parasıdır (Kalliala, 2006, 23). zetle, insan oyunu kltrel olarak kalıplıdır,

toplumlara, coğrafyalara ve tarihe göre deęişen toplumsal örgütlenme, teknoloji, tutum ve deęerleri içeren bir dizi karmaşık deęişkenle belirlenir (Norbeck, 1974, 3).

Bu bakış açısına göre, oyun, işlevsel olmanın yanı sıra performatif ve iletişimsel bir etkinliktir. Oyunun temel amacı eğlence sağlamak ve katılımcıların yaratıcı yeteneklerini ortaya çıkarmaktır. Ancak oyun aynı zamanda bir performans gösterisi nitelięi taşır. Oyuncular, rollerine bürünerek belirli bir senaryo veya kurallar çerçevesinde etkileşimde bulunurlar. Bu etkileşim, iletişimi teşvik eder ve oyuncular arasında bir ortaklık ve anlayış oluşturur. Oyuncular, jestler, mimikler, dil kullanımı ve dięer iletişim araçlarıyla birbirleriyle etkileşime girerek anlamlı bir iletişim ağı oluştururlar. Bu şekilde oyun, katılımcıların birbirlerini anlamalarını, işbirlięi yapmalarını ve birlikte eğlenmelerini sağlar. Oyun, etkileyici bir sembolik etkinlik olarak kabul edilir ve toplumsal birleşme mekanizması ve iletişim biçimi olarak önemli bir rol oynar. Oyun, doğası ve kültürel yaşamdaki yeri hakkında araştırmacıları şaşırtıcı bir şekilde büyüler. Oyun, başka şekillerde ifade edilemeyen anlamı, eylemi ve ilişkileri ifade etme yeteneęine sahiptir. Bu işlev, sıradan eylemleri ve nesneleri yaratıcı bir gerçeklik dışına taşır ve oyuncuya kendisini ve kültürünü tanıma ve ifade etme fırsatı sunar. Oyunda, oyuncular belirli rolleri üstlenir, kurallara tabi olurlar ve belirli bir bağlam içinde etkileşimde bulunurlar. Bu bağlamda, oyun oyunculara kendilerini ifade etme, düşüncelerini ve duygularını ortaya koyma, hayal güçlerini kullanma ve yaratıcılıklarını sergileme fırsatı sunar. Oyuncular, oyun içinde gerçek dünyanın sınırlamalarını aşarak farklı kimlikler ve deneyimler yaşayabilirler. Oyun, aynı zamanda kültürün bir parçası olarak kabul edilir. Oyuncular, oyunlar aracılığıyla kendi kültürlerini keşfeder, ifade eder ve paylaşır. Oyun, kültürel deęerleri, normları, mitleri ve sembolleri yansıtabilir ve böylece oyunculara kültürlerini daha iyi anlama ve anlatma imkanı sağlar.

Bu nedenle, oyunun doğası ve kültürel yaşamdaki yeri hakkında yapılan araştırmalar büyüleyici ve etkileyicidir. Oyun, sıradan eylem ve nesnelerin ötesinde bir anlam ve ifade biçimi sunar. Oyunculara kendilerini ifade etme ve kültürlerini tanıma imkanı verirken, yaratıcı bir gerçeklik dışında yeni deneyimler yaşamalarına olanak tanır. Oyun, toplumun bir parçası olarak hem bireysel hem de toplumsal düzeyde anlamın ifade edilmesine ve paylaşılmasına hizmet eder. Oyunun bu işlevi sıradan eylem ve nesneleri yaratıcı gerçekdışılıęın konusu yapmakta;

oyuncuya kendisini ve kültürünü tanıma ve ifade etme olanağı sağlamaktadır” (Emiroğlu, 2009a, s. 654-5).

1960'ların sonlarında sosyal bilimlerde yaşanan dönüşüm, kültürün anlam, semboller ve değerler sistemi olarak görülmesine yol açmıştır. Bu dönemde sosyal bilimciler, insanların çevrelerindeki nesnelere, olaylara nasıl anlam verdiklerini ve yorumladıklarını, ortak iletişimsel dünyayı veya kültürel anlam sistemlerini nasıl oluşturduklarını incelemeye başlamışlardır. Bu perspektife göre kültür, bir "anlam rezervi" olarak kabul edilmiştir ve kültür, her şeyden önce anlamın bir meselesi olarak değerlendirilmiştir. Oyun da bu bağlamda, sembollerin kullanımı ve anlamın oluşturulmasıyla yakından ilişkilendirilmiştir. Oyunlar, kültürel anlam sistemlerinin bir parçası olarak değerlendirilir ve oyuncular arasında iletişimi teşvik eden, anlamlı etkileşimlerin gerçekleştiği bir alan olarak görülür. Ulf Hannerz'e (1992, 3) göre, kültürü çalışmak, fikirleri, deneyimleri, hisleri aynı zamanda bu tarz içselliklerin kamusal, duyulara müsait ve böylelikle gerçekten sosyal hale getirildiğinde aldığı dış biçimleri çalışmaktır.

Kültür, insanların yarattığı ve paylaştığı anlamların bütünüdür. İnsanlar, sosyal varlıklar olarak, birlikte yaşadıkları toplumlar içinde belirli değerleri, normları, inançları ve anlamları paylaşır. Bu ortak anlamlar, kültürel birikimin bir parçasıdır ve insanların toplum içinde birbirleriyle iletişim kurmalarını, anlaşmalarını ve birlikte hareket etmelerini sağlar. Kültür, bir grup veya toplumun kolektif bir ürünüdür ve bireylerin kimliklerini, davranışlarını ve düşüncelerini şekillendirir. Bu anlamda, kültürün kolektif bir özellik taşıdığı söylenebilir, çünkü insanlar kültürü bir arada oluştururlar ve kültürel anlamları birlikte paylaşırlar. Kültür anlayışında meydana gelen bu değişimle ilişkili olarak, oyun değerlendirmeleri yapısal işlevsel bir yaklaşımdan edimsel (dramatik-performatif) ve yorumlayıcı bir yöne kaymıştır. Bu yaklaşımın en somut örneği, Clifford Geertz'in "Derin Oyun: Balililerin Horoz Dövüşü Üzerine Notlar" araştırmasında izlenilebilir. Geertz, horoz dövüşünü bir metin olarak çözümleyerek, sosyal metinlerin sadece daha geniş sosyo-kültürel bağlamlara bakılarak "okunabileceğini" göstermiştir. Geertz (2010), çalışmasında, Balililerin horoz dövüşünü "derin oyun" kavramıyla tanımlayarak, bu dövüşün sadece basit bir kumar oyunundan öte, derin bir toplumsal anlam içerdiğini belirtmiştir.

Geertz'in çalışması, dikkatlice hatırlanması gereken bir şekilde coğrafi olarak sınırlı ve "geleneksel" olarak değerlendirilebilecek bir oyunu merkeze almıştır. Geçtiğimiz yüzyılın son çeyreğinde yaşanan ekonomik, politik, kültürel ve teknolojik dönüşümler, geleneksel oyunların neredeyse tamamen kaybolmasına veya dönüşmesine yol açarak, oyunun kendisinin de dönüşümünü beraberinde getirmiştir. Özellikle büyük ölçüde kentleşmiş ve endüstrileşmiş toplumlarda, "oyun" kavramının işaret ettiği etkinlikler artık küresel ilişkiler içinde gelişmekte ve var olmaktadır. Bu durum, futbol, basketbol gibi küresel sporların yanı sıra, video oyunları gibi bir medya biçimi olarak ortaya çıkan ve oyun oynamanın giderek daha baskın bir formunu temsil eden etkinlikler için geçerlidir. Dijital teknoloji, her seviyede gerçekliği değiştirmiş ve neredeyse dokunmadığı bir alan bırakmamıştır. Bu büyük dönüşüm, medya, çalışma, hükümetler, ekonomiler, refah, eğitim, hukuk, eğlence ve günlük yaşam etkinliklerinin hemen hemen her yönünü yakından etkilemektedir. Dijital teknolojinin hızlı ilerlemesi, iletişim biçimlerini dönüştürmüş, iş yapma ve bilgi akışı süreçlerini değiştirmiş ve yeni olanaklar sunmuştur. Bu da oyunun evrimini hızlandırmış ve oyun deneyimlerinin çeşitlenmesine katkıda bulunmuştur. Toplumsal ve kişisel yaşantının tüm yönleri dijital olarak aracılanmakta ve "dijital dünyadan kurtulmak giderek zorlaşmaktadır" (Tredinnick, 2008, s. 22'den aktaran Muriel ve Crawford, 2018, s. 18). Elektronik ve dijital teknolojilerin gelişimi, her yerden erişilebilme yeteneği sayesinde yeni bir küresel medya ortamının oluşmasına neden olmuştur. Günümüzde fiber optik kablolar ve dünya yörüngesindeki iletişim uydularıyla gerçekleştirilen küresel bilgi akışı tamamen dijital ve elektronik niteliktedir. Arjun Appadurai bu yeni kültürel uzamı, "küresel-medya oluşumu" olarak adlandırmaktadır (aktaran Haviland vd., 2008, s. 814). Bugünün küresel kültürü, iletişim dünyasındaki çağdaş yaşamın maddi şartlarındaki önemli değişiklikler nedeniyle hızlı bir şekilde ortaya çıkmakta ve yayılmaktadır. İş örgütlenmeleri, ulaşım ve medya gibi unsurların etkisiyle kültürel değişimler çok daha hızlı gerçekleşmektedir. Sporlar, video oyunları, filmler, televizyon yapımları kültürel hayatın güçlü unsurları haline gelmiştir. Eskiden kültürel pratikler ve gelenek-görenekler coğrafi yörelerle sıkı sıkıya bağlantılı düşünülürken, küreselleşme kültür ile mekân arasındaki ilişkiyi zayıflatmıştır.

Dijital teknolojinin küresel bilgi ve imaj akışına olanak tanınması, dünya çapında bir tek tipleşme sürecinin yaşanmasına yol açmaktadır. Bu süreç, ortak beklentilere, deneyimlere ve konulara odaklanırken, bölge, sınıf, resmi dinler, siyasi eğilimler, cinsiyet, etnik köken ve yaşam alanı gibi farklılıkları gölgede bırakma eğilimindedir. Küresel medya, spor etkinlikleri, video oyunları, filmler, televizyon programları gibi kültürel ürünlerin yaygınlaşmasıyla birlikte, yerel kültürel pratikler ve geleneklerin önemi azalmaktadır. Bu durum, kültürel çeşitlilik ve yerel kimliklerin ön plana çıktığı geleneksel düşünceyle tezat oluştururken, küresel bir norm ve davranış şekli oluşmasına katkıda bulunmaktadır. Böylece, dijital teknolojiyle sağlanan küresel iletişim, farklılıkları gölgede bırakarak ortak bir kültürel ortamın oluşmasına neden olmaktadır. Ne var ki, “küreselleşme, giderek birbirimize benzediğimiz anlamına gelmemekte, daha ziyade, eskiden olmayan şekillerde birbirimizden farklılaştığımızı ifade etmektedir” (Eriksen, 2012, s.455). Bu perspektif, insanların herhangi bir yerde olmalarına bakılmaksızın anlamın paylaşılan bir şekilde nasıl üretilebileceğini, aynı bilgiyi nasıl yeniden yorumlayarak kendi bağlamlarına nasıl uyarladıklarını incelemeyi öncelikli kılar. Bu anlamda, küresel medya ve iletişim araçları, insanların farklı kültürel arka planlardan gelmelerine rağmen ortak bir dil ve anlama biçimi oluşturmasını sağlar. İnsanlar, kültürel ürünleri kendi deneyimleri ve değerleriyle ilişkilendirerek onlara anlam kazandırır ve kendi kimliklerine uygun hale getirirler. Bu süreçte, bilgi ve iletişim araçlarına erişimin küresel ölçekte yaygınlaşması, insanların anlamları paylaşma ve etkileşimde bulunma kapasitelerini artırır. Dolayısıyla, kültürel üretimde yer alarak anlamı yeniden şekillendirme ve yeniden yorumlama yeteneği, bu bakış açısının merkezinde yer alır.

Bu süreç, genel beklentilere, deneyimlere ve konulara odaklanırken, bölgesel farklılıklar, sınıf, resmi dinler, siyasi eğilimler, cinsiyet, etnik köken ve yaşam alanı gibi çeşitli farklılıkları gölgede bırakma eğilimindedir. İnsanlar küreselleşmenin etkisiyle kendi anlam, bilgi birikimi, imgelem ve ürünlerini geliştirdikçe kültürlerini devamlı olarak yeniden şekillendirmektedir (Appadurai, 1990; Fiske, 2011; Wilk, 2006’dan aktaran Kottak, 2014). Kültürün mekâna olan bağları zayıflasa da veya kültürün "yerinden yurdundan" çıkmasına rağmen, kültürde her zaman bir mekân veya "kök salma" unsuru mevcut olacaktır. Aslında insanlar küresel uzantılara erişebilseler de, sadece yerel ortamlarda yaşamlarını sürdürebilirler. Kültür de bu çevrelerde hareket etmekte, değişmekte ve deneyimlenmektedir (Inda ve Rosaldo, 2008’den aktaran

Kenny ve Smille, 2015,). Bu anlamda, meydana gelen deęişim, küresel olarak artan tek tipleşmeye deęil, küresel ve yerel arasındaki etkileşimin daha hızlı, yaygın ve derin bir şekilde gerçekleşmesine yol açmaktadır. Başka bir deyişle, bilgi ve imgelerin dünya çapında serbestçe dolaşması, küresel ve yerel ilişkileri daha karmaşık hale getirmektedir. Bilgi ve imajların küresel ölçekte üretilip dağıtılması, tüketimi ve yeniden üretimi kaçınılmaz bir şekilde "yerel" bağlamlarda şekillenmektedir.

Video oyunları, çağdaş toplumun temel ürünlerinden biri olarak kabul edilir ve küresel ile yerel arasındaki dinamik ilişkiyi somut bir şekilde yansıtan önemli bir örnektir. İletişim Çağı'nın (Lull, 2018) en "ideal medya biçimi" olarak kabul edilen video oyunlar, küresel ölçekte sınır tanımaksızın yaygınlaşmakta; yükselen bir kültürel gücü temsil etmektedir (Mäyrä, 2008, s. 4). Video oyunları, 21. yüzyılın belirgin özellięi olan bir medya aracı olarak kabul edilmektedir. Bu oyunlar, dijital kültürün örnek kültürel biçimlerini temsil eder ve günümüzde kültürel olarak egemen olan etkileşimli medyanın bir örneğidir. Medya akademisyenleri Daniel Muriel ve Garry Crawford (2018), video oyunları dikkate almaksızın çağdaş toplumun anlaşılmasının güç olacağından söz etmektedir. Video oyun kültürünün, büyük önem taşıyan toplumsal konuların çalışılmasında güçlü olanaklar sunduğunu kaydeden Muriel ve Crawford (2018, 20), kültür, öznellik, kimlik, deneyim, politika, toplumsal pratikler, topluluk oluşumlarının yapıları ve süreçleri gibi konuların bunların başında geldiğini belirtmektedir.

Muriel ve Crawford (2018), video oyunlarının, geç-modernite içerisinde yaşam ve kültürün bir ifadesi olarak anlaşılması gerektiğini kaydetmektedirler. Yazarlar, video oyunlarının yaygınlaşmasıyla birlikte ortaya çıkan ve toplumsal yaşamın her alanına nüfuz eden bir video oyunu kültürünün büyüdüğünü ifade etmektedir. Bu kültür, video oyunlarının pratikleri, deneyimleri ve anlamlarının kurumsallaşmasıyla kendini göstermektedir. Bazı yazarlara göre, toplumun "video-oyunlaştığı" bir dönem yaşanmaktadır, bu da video oyunlarının bakış açısından birçok toplumsal yönün anlaşılabilceęi anlamına gelmektedir. Video oyunları sadece geniş sosyal sorunları yansıtmakla kalmaz, aynı zamanda bu sorunları şekillendirir ve dönüşümlerini yönlendirir. Sosyal gerçeklik, bir (video) oyun haline dönüşürken, video oyun kültürü de toplumu büyük ölçüde etkiler. Tüm bu sebeplerle, yazarlar video oyunlarının deęerini, daha geniş sosyal ve kültürel deęişimleri ve süreçleri anlama konusunda bir odak ve

araç olarak savunmaktadır. Bu yaklaşımda, video oyun kültürü hem bir verili kültür içinde video oyunlarının rolünün incelenmesini hem de video oyunlarının özerk bir kültür olarak keşfedilmesini içerir. Video oyunları, belirli bir toplumun veya kültürün içinde nasıl yer aldıklarını ve etkileşimde bulundukları diğer kültürel unsurları anlamak için analiz eder. Aynı zamanda video oyunları, kendi içlerinde bir kültür oluşturarak benzersiz değerler, normlar, ritüeller ve iletişim biçimleri geliştirirler. Bu yaklaşım, video oyunlarının hem yerel kültürel bağlamlara nasıl entegre olduklarını hem de kendi kültürel anlamlarını nasıl ürettiklerini anlamaya odaklanır.

Roger Caillois'in yaklaşımıyla uyumlu olarak, "kültürde oyun" ve "oyun kültürü" olarak adlandırılabilir bu kavramsallaştırma, video oyunlarının değerlendirilmesinde geniş sosyo-kültürel bağlamların dikkate alınmasını vurgulamaktadır. Bu yaklaşım, Clifford Geertz'in yorumsal yaklaşımıyla da uyumlu görünmektedir. Geertz'in çalışmalarında sosyal metinlerin derinlemesine analizi ve toplumsal anlamlarının keşfedilmesi önemli bir yer tutar. Benzer şekilde, video oyunlarının da kültürel bir metin olarak incelenmesi ve içerdikleri anlamların anlaşılması, Geertz'in yaklaşımıyla örtüşmektedir. Bu nedenle, video oyunlarının sosyo-kültürel bağlamlarda değerlendirilmesi çağrısı, Geertz'in yorumsal yaklaşımına uygun bir şekilde yapılmaktadır. Ayrıca, "video oyun kültürü"ne ilişkin şu tanımlama Geertz'in Max Weber'den devralarak geliştirdiği "bir anlam sistemi olarak kültür" kavramsallaştırmasını temel almaktadır: "Video oyun kültürü, daha geniş bir kültürel manzara içinde yer alan, kurumsallaşmış (belirli ölçülerde sistemleşmiş) bir dizi pratik (ya da performans), deneyim ve anlamlardan oluşmaktadır." (Muriel ve Crawford, 2018, 18). Ancak, tek ve birleşik bir "video oyun kültürü"nden bahsetmek mümkün değildir. Platformlar, oyun türleri, oyunlar, araçlar, toplumsal gruplar (demografik, ekonomik vb.), ülkeler gibi değişkenler bağlamında farklı video oyun kültürlerine atıfta bulunmak gerekmektedir. Bu nedenle, video oyun kültürünün karmaşık ve sürekli değişen bir yapıya sahip olduğunu hatırlamak önemlidir. Bununla birlikte, sadece video oyun kültürü değil, "kültür" kavramından bahsettiğimiz her alan da aynı şekilde karmaşık ve dinamik bir yapıya sahiptir. Sonuç olarak, video oyun kültürü, çağdaş toplumun anlaşılmasında güçlü bir perspektif sunarak "kültürde oyun" ve "oyun kültürü" kavramlarını birleştirir. Bu bakış açısı, video oyunlarının toplumsal bir ifade ve etkileşim alanı olduğunu öne sürer. Oyunlar, yerel kültürün dramatik bir yansıması ve sahnesi olarak görülebilir. Bu nedenle,

video oyunlarının nasıl ve ne ölçüde yerel kültürü yansıttığı ve kolektif anlamların nasıl şekillendiği üzerine yapılan çalışmalar önemlidir.

Bu bağlamda, Geertz'in oyun-kültür-toplum ilişkisini anlamaya yönelik çalışmasının video oyunları üzerinden devam ettirilmesi oldukça anlamlıdır. Geertz'in "horoz dövüşü" örneği, video oyunları bağlamında da oldukça uygun görünmektedir. Geertz'in yorumsal yaklaşımını video oyunlarına uygulamak, oyuncu deneyimlerinin, performansların ve oyunların etrafında oluşan toplumsal anlamların yani video oyun kültürlerinin çözümlenmesine önemli katkılar sağlayacaktır. Buna ek olarak, küresel çapta üretilen ve dağıtılan video oyunlarının yerel toplumlar tarafından nasıl anlamlandırıldığını ve küresel imajlara yerel düzeyde hangi anlamların eşlik ettiğini anlamak da büyük önem taşımaktadır.

Bu tür bir çalışmada, Geertz'in yorumsal yaklaşımının yanı sıra medya çalışmalarının teorik mirasının da faydalı olduğu gözlemlenmektedir. Bu tür bir çalışmada, Geertz'in yorumsal yaklaşımının yanı sıra medya çalışmalarının teorik mirasının da faydalı olduğu gözlemlenmektedir. Ancak son yıllarda gerçekleştirilen çalışmalar, genellikle "etki" odaklı yaklaşımları aşmaktadır. Oyuncuları merkeze alan bu çalışmalarda, oyunların kullanımı, tüketim pratikleri ve etrafında oluşan kültürler ve anlamlar üzerine odaklanılmaktadır. Bu güncel yaklaşım, kültür, metin, performans ve deneyim gibi kavramların kullanımı konusunda Geertz'in yaklaşımıyla benzerlikler taşımaktadır. Anlamın, metin ve okur arasındaki etkileşim süreciyle bağlantılı olarak oluştuğu düşüncesi, Geertz'in yorumsal yaklaşımı ile çağdaş medya araştırmalarında yer alan izleyici çalışmalarını birleştirmektedir. Video oyunların medya metni, oyuncuların da bir bakıma izleyiciler olarak düşünülebileceği fikri Victoria Gosling ve Garry Crawford'un (2011) çalışmalarında önemli bir yer tutmaktadır. Yazarlar, oyunların diğer tüm medya formları gibi, okuyucularına belirli fırsatlar ve sınırlamalar sunduğunu vurgulamaktadır. Bu bağlamda, oyunlar metin olarak değerlendirilebilir ve oyun ile oyuncu arasındaki karmaşık etkileşimi işaret eder. Anlam, bu etkileşim sonucunda ortaya çıkar ve oyunun metinsel unsurları, oynanış (gameplay) kavramı ile birlikte tanımlanır. Oyunlarda, oyuncuların belirli bir senaryoya veya hikayeye dayalı olarak seçimler yapması ve eylemlerde bulunması beklenir. Bu seçimler, oyuncuların oyun dünyasında bir rol üstlenmelerine ve olayları etkilemelerine olanak tanır. Oyunun metinsel unsurları, karakterlerin diyalogları, görevlerin açıklamaları, arka plan

hikayesi gibi öğeleri içerir. Ancak, metin oyunun sınırlarını belirlerken, oyuncunun oynanışıyla etkileşim halinde olan oyun mekanikleri ve düzenlemeleri de göz önünde bulundurulmalıdır.

Bu noktada, Geertz'in metinsel ve edimsel yaklaşımların birlikte kullanılmasına yönelik vurgusunu hatırlamak önemlidir. Geertz'in (2010) örnek çözümlemesini, video oyunlar bağlamında bir model olarak uygulamanın yolu ancak bu birliğin sağlanması yoluyla geçmektedir. Yine bu birlikteliğin Aarseth (2014) tarafından dile getirilen ludo-hermeneutik adı altında vurgulanmış olması ayrıca önemlidir. Bu bakış açısına göre, oyuncunun tecrübeleri, başarıları ve anlam evreni ile oyunun etrafında oluşan kültür arasında sıkı bir bağ vardır. Metinsel ve eylemsel arasında kesin bir ayırım bulunmamaktadır. Anlamlar, yalnızca metinlerin seslendirilmesi veya icra edilmesiyle açığa çıkar. Oyuncunun etkileşimi ve deneyimi, oyunun içeriği ve yapısıyla birleştiğinde anlam oluşur ve bu da oyunda ortaya çıkan kültürel anlamların oluşumuna katkıda bulunur. Bu bakış açısıyla video oyunları değerlendirmek, onların sunduğu sosyal, kültürel ve iletişimsel zenginliğin farkına varmayı sağlar. Video oyunları, çeşitli iletişimsel eylemleri içerir, geniş sosyalleşme imkanları sunar ve yeni anlam haritalarının (ve dolayısıyla kültürün) oluşmasına katkıda bulunur. Ayrıca, belirli bir kültürün, dünya görüşünün veya değerlerin sahnelenmesine aracılık edebilirler. Oyuncular, video oyunları aracılığıyla farklı kültürel deneyimlere katılabilir, yeni perspektifler kazanabilir ve kendi kültürlerini ifade etme fırsatı bulabilirler.

2.5. Oyunun Kökenleri, Tanımı ve Özellikleri

Özellikle yavru hayvanların ve çocukların bir etkinliği olarak kabul edilen oyun, pek çok türün yetişkinlerinde de yaygın bir biçimde görülmektedir (Bateson ve Martin, 2014, 11-13). Oyun davranışı, biyolojik, kültürel, coğrafi ve tarihsel açılardan neredeyse evrensel kabul edilen bir olgudur ve sadece insanları değil, pek çok hayvan türünde de gözlemlenir. Temellerinde biyolojik olarak kalıtımsal (dolayısıyla evrimsel) uyaran ve eğilimler yer alan oyun davranışının, kökenlerinin evrim tarihinin çok eski dönemlerine uzandığı bilinmektedir (Madej, 2016, 7; Norbeck, 1974, 4). İnsanın davranışları, affektif tepkileri ve bilişsel yetenekleri, uzun soluklu bir biyolojik ve kültürel evrim süreci boyunca şekillendirilmiştir. Homo sapiens olarak adlandırılan çağdaş insan, milyonlarca yıl süren biyolojik evrimin ve binlerce yıl süren kültürel

evrimin izlerini taşımaktadır ki bu miras onun benzersiz varoluşunu şekillendirmiştir. Bu nedenle, insanın doğasını anlamak için hem biyolojik hem de kültürel evrimin etkilerini dikkate almak gerekmektedir. Biyolojik evrim, canlıların çevresel koşullara uyum sağlama yeteneği, ortak özelliklerinin (atasal ortaklıklarının) varlığı ve büyük bir çeşitlilik içermesi gibi üç önemli gözlem temeline dayanır. Kültürel evrim ise, insanın ürettiği maddi kültür araçları ve davranış örüntüleri ile çevresine uyarlanması sürecini ifade etmektedir (Kottak, 2014, 93). İnsanın evrim süreci boyunca, kültürel etkileşimlerin artışına rağmen biyolojik adaptif süreçlerde herhangi bir kopukluk gözlemlenmemiştir. İnsan, temel seviyede biyolojik bir varlık olup, milyonlarca yıl süren evrimsel uyarlanma ve değişim süreçlerinin ürünüdür. Diğer türlerde olduğu gibi, insan toplulukları da genetik düzeyde çevresel kısıtlamalara ve imkanlara uyum sağlama eğilimindedir. Bu biyolojik-genetik adaptif süreç, çeşitlilik, kalıtım, seçim baskısı, zamansal etkileşimler ve uyum sağlama gibi kavramlar etrafında işleyerek çeşitli genetik mekanizmalar aracılığıyla gerçekleşir.

Bu sebeple, çağdaş insanın davranışları, özellikle biyolojik temelleri açısından diğer hayvanlara benzerlik gösterir. Örneğin, günümüzde "aşk" veya "sevgi" olarak adlandırabileceğimiz duygusal durum, "ebeveyn bakımı" ile sıkı bir ilişki içerisindedir ve kökenleri, bu tür bakımın ortaya çıktığı 200 milyon yıl önceki ilk memelilere kadar uzanır. Bu durum, insan davranışlarının biyolojik geçmişi ve evrimsel kökenlerinin, diğer hayvan türlerindeki davranışlarla benzerlikler sergilediğini gösterir. Benzer şekilde oyunun da karmaşık davranışlı memelilerde ve primatlarda, milyonlarca yıllık kökenleri olan bir davranış olduğu tahmin edilmektedir (Bellah 2017, 87-97). Oyun, neredeyse tüm hayvanlarda, özellikle primatlar takımı ve memeliler sınıfı içinde yer alan canlılarda gözlemlenebilen bir davranıştır. İnsanın oyun davranışları ile sözü edilen türlerdeki oyun davranışları arasında temel benzerliklerin bulunduğu ve diğer memelilerde olduğu gibi insanın oyun eğiliminin de genetik olarak aktarıldığı görülmektedir (Burghardt, 2005).

Johan Huizinga'nın "Homo Ludens Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme" adlı eseri, oyun kavramını bilimsel bir inceleme alanına taşıyan ilk düşünürlerden biri olarak tanınır. Huizinga, oyunun evrimsel kökenlerine dikkat çeken önemli bir tarihçidir. Ona göre, kültür kavramı, her durumda Homo türü üyelerinden oluşan bir topluluğun varlığını gerektirir. Ancak "hayvanlar, oyun oynamayı öğrenmek için insanın gelmesini beklememişlerdir." Huizinga,

oyunun insan doğasının temel bir özelliği olduğunu ve evrensel olarak bulunduğunu savunur. Bu düşüncesinde, oyunun toplumsal, kültürel ve evrimsel bağlamlarını birleştirerek insanın oyunla olan ilişkisini açıklar. Robert N. Bellah (2017) da, İnsan Evriminde Din çalışmasında, Huizinga'nın "oyun kültürden öncedir" savını "memeliler arasında oyunun önemini ve hayvanlar arasındaki oyunun, nasıl insanlar arasında oyun, tören ve kültürün temelini oluşturduğunu keşfettim" sözleriyle yinelemektedir.

Oyunculuğun biyolojik bir özellik olduğu düşüncesi, evrimsel süreçte türler arasında farklılıklar göstermektedir. Memeliler sınıfı içerisinde, primatlar takımı en yoğun oyunculara ev sahipliği yapmaktadır ve bu takım içerisinde insan en çok oynayan türdür. Oyun aktivitelerinin Homo sapiens'te en fazla gelişmiş olması, oyunun biyolojik olarak hayatta kalma açısından değerli bir işlev taşıdığını göstermektedir. Eğer oyun biyolojik olarak zararlı olsaydı, insanlar onunla etkileşime girme eğilimini seçim süreciyle azaltabilir veya ortadan kaldırılabildi. Ancak oyun, birçok fayda sağladığı için bireylere ve toplumlara değerli bir aktivite olarak devam etmektedir. Bu durum, oyunun biyolojik temellerinin hayatta kalma avantajı sağladığını düşündürmektedir. Bunun yerine, bu özelliğin primatlar takımında evrim hattı boyunca giderek artan bir gelişme olduğu görülmektedir (Norbeck 1974, 4).

Hayvanların ve özellikle primatların oyun davranışları üzerine yapılan araştırmalar, oyunun tanım ve sınırlarının belirlenmesinde bazı zorlukları ortaya çıkarmıştır. Oyunun kesin bir tanımı yapmak ve sınırlarını belirlemek, araştırmacılar arasında farklı görüşlere neden olmuştur. Oyun, genellikle özgür, gönüllü, tekrarlayan, içsel bir motivasyona dayanan ve amaca yönelik olmayan bir etkinlik olarak tanımlanır. Ancak hayvanlarda gözlemlenen bazı davranışlar, bu tanımın bazı yönleriyle örtüşmeyebilir. Örneğin, birçok hayvan türünde avlanma becerilerini geliştirmek için yapılan "oyun gibi" davranışlar gözlemlenebilir. Bu nedenle, oyunun kesin sınırlarını çizmek ve hayvanlardaki oyun davranışını net bir şekilde tanımlamak her zaman kolay değildir. Araştırmalar, bu konudaki anlayışımızı geliştirmek ve oyunun evrimsel kökenleri, işlevleri ve çeşitliliği hakkında daha fazla bilgi edinmek için devam etmektedir. Huizinga daha da ileriye giderek dil, mithos ve ritüelin kökeninde olduğu gibi hukuk ve düzen, ticaret ve kâr, zanaat ve sanat, bilgelik ve bilim gibi uygar yaşamın önemli içgüdüsel güçlerinin kökeninde de oyunu bulmaktadır (Huizinga, 2015, s. 17-21).

Özellikle insanların oyun davranışı, bu konuda oldukça çeşitli ve karmaşık görünmektedir. İnsanların oyun oynama biçimleri, genellikle sembolik düşüncenin önemli bir rol oynadığı özel şekillerde gerçekleşir. İnsan oyunu ve sembolik düşünce arasındaki ilişki insan dışı canlıların yeterlik ya da anlayış alanının çok ötesine geçmektedir (Norbeck, 1974, 3). Huizinga, insan kültürünün temelinde oyun davranışının yer aldığını ve bu davranışın Homo sapiens'e özgü kavramların, ritüellerin ve dinin gelişiminde önemli bir rol oynadığını ifade etmiştir. Huizinga'ya göre, "oyunu kültürün içinde bizzat kültürden önce var olan, kültüre eşlik eden ve bu kültürün başlangıcından içinde yaşadığımız döneme kadar damgasını vuran, verili olarak buluruz" (2015, s. 20). İnsanın kültürel evrim sürecine geri dönüldüğünde, oyunun kültürel dokunun ve toplumsal bağların merkezinde konumlandığı ve ritüel, tören, ayin gibi unsurlardan ayrılmaz hale geldiği gözlemlenir.

Donald Winnicott, Freud'un takipçilerinden ve İngiliz Nesne İlişkileri Okulu'nun önemli bir temsilcisidir. O, ebeveyn bakımı ve oyun arasındaki ilişkiyi "öznel tümgüçlülük" ve "nesnel güçsüzlük" çatışması üzerinden analiz etmektedir. Winnicott'a göre, oyun anne ve bebek arasındaki potansiyel alanda, yani rahat ve güvenli bir ortamda ortaya çıkar. Bu alanda kültürel deneyim ve yaratıcılığın temelleri atılmaktadır. Buna göre, kültürel yaşam, ilk olarak oyunda ortaya çıkan yaratıcı yaşamla başlamaktadır (2014, s. 128; Tura, 2014, s. 9). Winnicott'a göre, oyun ne tamamen içeride ne de tamamen dışarıda yer alır. Winnicott, bebeğin anne karnındaki "tümgüçlülük" döneminin, doğum sonrasında kademeli olarak "güçsüzlük" duygusuna dönüştüğünü ifade etmektedir. Bu dönem boyunca, çocuklar dünyanın birden çok öznelliğe sahip olduğunu giderek fark etmeye başlarlar. Winnicott'a göre, insan yavrusu bu çatışmalı alanda yeniden tümgüçlülüğü deneyimleyebileceği nesnelere yönelir ve bir yanılsama alanı oluşturur. Winnicott, bu nesneleri "geçiş nesneleri" olarak adlandırırken, bu dönemi de "geçiş yaşantısı" olarak nitelendirir. Bu kavramlarla, çocuğun öznel tümgüçlülük duygusunun giderek kırıldığı ve nesnel güçsüzlüğün baskısıyla karşılaştığı bir dönemde, bir çeşit "geçiş" alanı yarattığı ifade edilmektedir (Winnicott, 2014; Tura, 2014; Mitchell ve Black, 2014). Oyun, söz konusu çatışmanın geçici bir şekilde uzlaşmaya dönüştürüldüğü bir "ara evre"de gerçekleşir. Bu evre, korku tarafından engellenmeyen ve tamamen serbest çağrışımlara izin veren bir noktadır. Hiçbir baskı veya amaç düşüncesinin olmadığı, maksimum yaratıcılığın sağlandığı bir

noktadır. Diğer bir ifadeyle insan ontolojik acizliğini, sembolik düşünce yetisi ile zenginleştirdiği oyun davranışı ile aşmaya çabalamakta ve güçsüzlük deneyimlerinin üstesinden gelebilmek adına sanal da olsa tümgüçlülüğü elde edebileceği alanlara yönelmektedir (Kızıltan, 2011, s. 55-83). Bu noktada oyun, hem "yaratıcı bir edim" olarak kültür yaratma işlevi görürken hem de iletişimsel ve düşünsel bir biçimde verili bir kültürün aktarımına katkı sağlamaktadır.

2.6. Kültürel Miras Ögesi Olarak Karagöz

Karagöz, Türk mizah anlayışının önemli bir ifadesi, kültürel belleğin zenginliği ve çeşitliliğiyle şekillenen geleneksel gösteri sanatının önemli bir dalıdır. Bu değerli kültürel miras, estetik değerlere dayalı olarak biçimlendirilmiş ve geliştirilmiştir. 2009 yılında, Karagöz UNESCO tarafından İnsanlığın Somut Olmayan Kültürel Mirası Temsilî Listesi'ne kaydedilmiştir. Bu kayıt, Karagöz'ün uluslararası alanda tanınmasına ve korunmasına katkı sağlamıştır.

Bunun yanı sıra, UNESCO'nun 1994 yılından beri uyguladığı 'Yaşayan İnsan Hazine' Programı, Türkiye'de de güçlü temsilcileri olan Karagöz'ü Yaşayan İnsan Hazinesi ilan etmiştir. Bu program, kültürel mirasın canlı tutulması ve gelecek nesillere aktarılması amacıyla bir tür ulusal envanter sistemi olarak faaliyet göstermektedir.

Yaşayan İnsan Hazine' Programı ve yerel ulusal envanter sistemleri, Karagöz'ün yaşatılması ve gelecek kuşaklara aktarılması süreçlerine önemli katkılar sağlamayı hedeflemektedir. Bu sayede, Karagöz geleneği canlılığını koruyarak gelecek nesillerin de bu zengin kültürel mirastan yararlanmasına olanak tanır.

2. 7. Türk Gölge Oyunu Karagöz

2. 7.1. Karagöz Oyunu'nun Bölümleri

Mukaddime (Giriş Öndeğiş – Prolog)

'Mukaddime', Arapça kökenli bir kelime olup başlangıç, giriş ve ön söz anlamlarını taşımaktadır. Karagöz oyunlarında, mukaddime adı verilen bölüm, diğer üç bölüme geçişin ilk

aşamasını oluşturur. Bu bölüm, en eski ve yazılı Karagöz oyun metinlerinden itibaren varlığını sürdürmüştür. Karagöz oyununda mukaddime, asıl oyunun başlamadan önce zengin bir yapı ve içeriğe sahip bağımsız bir konumda yer alır. Bu bölümün sunumu, belirli bir dizi uygulama gerektirir. Oyunda müzik eşliğinde perdeye yerleştirilen göstermelikler, genellikle oyunla ilgisi olmayan farklı şekillere sahip objelerdir. Bu objeler, çeşitlilik gösteren ve süsleyici bir nitelik taşır. Aynı zamanda, oyunun temasıyla ilişkili göstermelikler de mevcuttur. Tahmis oyunu bu örneklerle bir örnektir. "Göstermelikler arasında Türk süsleme sanatının güzel örnekleri bulunur. Bunlar, halı ve çinilerde görülen motiflerin sentezlendiği küçük panolar, renkleri ve işlemeleri belirli çiçek dolu saksılar, bahçe köşeleri, fıskiyeli havuzlar, kalyonlar, köşkler, güreş veya turnuva sahneleri gibi oldukça gerçekçi tasvirler içerir." "Ayrıca, doğu mitolojisinden veya tarihi olaylardan esinlenen göstermelikler de mevcuttur.

Görsel olarak estetik bir görünüme sahip olan göstermelik, temel amacı "Oyunu izlemeye henüz hazır olmayan seyirciyi oyunun gerçekliğine uyum sağlamaya, onu oyunun illüzyon atmosferine yerleştirmeye, gecikme ve merak duygularını uyandırmaya hizmet etmektedir."

Karagöz oyununda, sahne arkasındaki göstermeliğin perdeyi kaldırmak için kullanılan 'nareke' adlı bir kamış düdüğünün yüksek perdeli cırtlak sesiyle gerçekleştiğini ifade edebiliriz. Ardından Hacivat, perdenin solundan sahneye adım atarak semai okumaya başlar. Semai'nin ritmik ve eğlenceli yapısından sonra Hacivat, "Of Hay Hak" diyerek 'perde gazeli'ne geçer. Bu müziksel formun anlam bağlamıyla ilişkilendirilen bir geçişle, Yaratıcı'nın adını anar. Perde gazellerinde seyirciye iletmek istenen mesaj, oyunun diğer bölüm ve birimlerinde bulunmayan bir özelliğe sahiptir. Karagöz oyunu, olaylar, durumlar, konular, mekanlar ve karakterler açısından dünyevi ve somut nitelikler taşımasına rağmen, perde gazellerinde manevi bir atmosfere bürünür. Bu şiirlerde, hayal perdesinin tasavvufi yönü, dünyanın geçiciliği 'hayal' ve 'gölge varlık' metaforlarıyla anlatılır.

Hacivat, sahnede gösterdiği arkadaşının özelliklerini sıralayarak "Ey sevgili, bana bir eğlence, lütfen bana bir eğlence" diyerek gerçek dileğini ifade eder. Bu sırada Karagöz perdeye çıkar. Karagöz'ün seyirciye göre perdeden sağ taraftan çıkması "Karagöz'ü indirmek" olarak adlandırılır. Karagöz perdede görüldüğünde kavga başlar. Hacivat, ya evine ya da sahne dışına kaçır. Karagöz ise yere uzanır ve genellikle serzenişlerde bulunan ya da argo bir dil kullanarak bir tekerleme söyler.

Türk mukaddime bölümü, net ve kesin yargılardan uzak olarak çeşitli evrelerden geçmiştir. Yazılı metinlerin ancak son 150 yılını kapsaması, uzun bir tarihi geçmişe sahip olan gölge oyununun önceki dönemlerinin durumunu belirsizlik içinde bırakmaktadır.

Bu zengin sunum silsilesine sahip bölümde, akla ilk gelen soru, bu unsurların oyuna ne zaman ve nasıl dahil olduğudur. Ayrıca, bu unsurların icra sırası da diğer bir önemli konudur. Halk kültüründen gelen sözlü belleği sürdürmek, karagöz gibi nesilden nesile aktarılan sanatlar için son derece önemlidir. Günümüzde mukaddime bölümünün eski şablonuyla ilgili bilgiler, gelenek sayesinde aydınlatılabilmektedir. Bu bölümde belirlenen ana hatlar kesin çizgilerle korunurken, geriye kalan unsurların çağın ve toplumun gerekliliklerine göre değiştiği ve yenilendiği söylenebilir. Hacivat'ın perde gazelini seslendirmesinin de bir gelenek haline geldiği düşünülürken, semai gibi müziksel formların ise 150 yıl öncesinden oyuna dahil olduğu düşünülebilir.

Muhavere (Söyleşi – Diyalog)

Bu bölüm asıl oyunun konusuyla ilgili değildir. Hacivat ve Karagöz'ün iki zıt özelliklerinden doğan çeşitli cinas ve nükteler ile devam eder(Kudret, 2013a: 16). Bu bölümde, Karagöz'ün yabancı sözcükleri kullanarak konuşan Hacivat'ı yanlış anlaması veya yanlış anlar gibi görünmesi üzerine kuruludur. Bu durum, çeşitli esprilerin ve mizah unsurlarının ortaya çıkmasını sağlar. Oyun uzatılmak istenirse, muhavere den sonra isteğe bağlı olarak "Ara Muhaveresi" de oynatılabilir. Ara muhaveresinde, klasik muhaverelerden farklı olarak Karagöz ve Hacivat'a ek olarak farklı karakterler de oyuna dahil olabilir. Muhavere bölümleri her tür konuya açıktır ve önceden bilinen bir muhaverenin içine günlük olaylar eklenirken, günlük olayları şakacı bir dille eleştiren doğaçlama muhavereler de gerçekleşebilir. Karagöz oyunlarında doğaçlamanın en uygun bölümü muhavere bölümüdür. Klasik oyunların fasıl bölümleri olan Ferhat ile Şirin, Tahir ile Zühre, Leyla ile Mecnun gibi bölümler güncel olayların işlenmesine pek uygun olmasa da, muhavere bölümleri her tür konunun işlenmesine açıktır. Bu durum, Karagöz oynatan ustanın becerisine ve kültürüne bağlıdır. Bu yüzden Karagöz oynatan kişinin bilgi birikiminin zengin olması gerekmektedir.

Cevdet Kudret'in "Karagöz" adlı kitabında muhâvere [Diyalog] olarak geçerken, Metin And'ın "Geleneksel Türk Tiyatrosu" eserinde muhavere olarak ifade edilmiş ve Saim Sakaoglu'nun "Türk Gölge Oyunu Karagöz" adlı kitabında ise söyleşme olarak yer almaktadır. Bu durumda muhâvere genellikle Karagöz ve Hacivat arasında gerçekleşir ve muhâvere ile fasıllar arasındaki ayrıma dikkat etmek önemlidir. Geçmişte, televizyonun, radyonun ve gazetenin henüz olmadığı dönemlerde, Karagöz ustaları siyasi hicivler yapar ve toplumun sesini temsil ederlerdi. Karagöz perdesinde siyasi olayların canlandırılması, II. Abdulhamit döneminde ağır cezalara tabi tutulmuştur. Bu kararın sonucunda Karagöz oyunları sürekli olarak aynı oyunların ezberlenip oynandığı, çekiciliği olmayan sıradan bir hal almıştır. Siyasi taşlamaların ortadan kalkmasıyla, Karagöz oyunlarındaki eleştirel ve sosyal yönler zayıflamış ve oyunlar tekrarlayıcı bir hale gelmiştir. Muhavere bölümü, Karagöz'ün öfkelenerek Hacivat'a dayak atması ve Hacivat'ın kaçmasıyla başlar. Karagöz, yalnız kaldığında "Sen gidersin beni buraya mıhlamazlar, pamuk ipliğiyle hiç bağlamazlar, ben de çeker gider köşe pencereme otururum, bakalım burada ne oyunlar oynanır" diyerek ayrılır ve bu şekilde sona erer.

Fasıl (Oyun)

Fasıl, Karagöz oyununa hazırlık bölümü olan mukaddime ve iki başkarakterin yetenek ve niteliklerinin seyirciye aktarıldığı muhavere bölümünden sonra başlar. Asıl olay ve konunun işlendiği fasıl, oyuna katılan tiplerin sayısı ve özelliklerine göre şekillenir. İlk oyunlar, diğer oyunlardan farklıdır ve hem tarzları hem de işledikleri konular açısından farklılık gösterir. Devletin sınırlarının genişlemesiyle birlikte artan tip sayısı, oyunlara zenginlik ve çeşitlilik katmıştır. Tipler, şive taklitleriyle birlikte bu bölümün en önemli unsuru haline gelmiş ve söz yarışmasının yerini almıştır.

Fasıl bölümü, oyunun kendisi olup Karagöz ve Hacivat'la birlikte diğer oyun karakterleri de olaylar sırasında yer alır (And, 1969: 161). Bu bölümde, geleneksel tiyatro oyunları gibi, baştan sona bir oyun sahnelenir ve oyunun gidişatına bağlı olarak Çelebi, Beberuhi, Zenne, Tiryaki, Tuzsuz Deli Bekir, Yahudi, Acem, Frenk gibi çeşitli karakterler farklı kostümler ve aksanlarla sahneye girer ve çıkar. Tabii ki, her zaman Karagöz ve Hacivat başrollerdedir. Orijinal oyunda, olaylar birbiriyle bağlantılı olarak ilerler. Gölge oyununu sahneleyen kişi, ana konuya sadık kalma koşuluyla bazı değişiklikler yapabilir, ancak bu değişiklikler büyük ölçüde sınırlı olmalıdır. Bu değişiklikler genellikle taklit sayısı veya sıralamanın değişmesi gibi durumları içerir. Fasıl

bölümleri içerisinde, araştırmacıların hem ortak hem de ayrı olarak adlarını zikrettikleri fasıllar bulunmaktadır. Bu fasılların bazıları, günlük olayları konu edinen ve anlatan fasıllardır. Diğer yandan, halk ürünleri olan halk hikayeleri ve masallardan ilham alan fasıllar da mevcuttur. Gölge oyununda, temel hikayenin akışı ve karakterlerin rolleri genellikle sabit kalmaktadır. Oyunun usta tarafından sahneye konulması, izleyicilerin ilgisini korumak ve oyunun temel yapısını korumak amacıyla belirli ölçüde esneklik sağlar. Ancak bu değişiklikler, ana konuya sadık kalınarak gerçekleştirilir ve oyunun temel öğelerini etkilemez.

Karagöz ustası, oyunun akışına göre bu karakterleri azaltabilir ya da çoğaltabilir. Bazı oyunlarda Karagöz ve Hacivat da sahnedeki rollerini değişik kılıklarla yerine getirirler. Örneğin, bir oyunun içinde Karagöz gelin rolünde sahneye çıkabilir ya da cadılar (cazular) oyununda Karagöz, cinler tarafından vurulup eşek haline gelebilir. Karagöz'ün ağalığı oyununda Hacivat ise kahya rolünü üstlenirken, salıncak oyununda ise Karagöz, tanınmamak için kadın kılığına bürünür.

Bitiş (Final – Epilog)

Fasıl bölümü tamamlandıktan sonra Karagöz ve Hacivat perdeye çıkarlar (eğer rol gereği farklı bir kıyafetle görünüyorsa normal kıyafetleriyle perdeye gelirler). Karagöz oyunlarının klasik bir sona erişi vardır. Fasıl bölümü sonrasında seyirciyi eğlendirmek amacıyla şarkı veya türkü eşliğinde bir tiplmeye yer verilir. Bitiş bölümü bazen oldukça kısa olabilir. Karagöz, oyunun sona erdiğini duyurur ve kendi hataları için affedilme diler, gelecek oyunla ilgili duyurular yapar. Eskiden dansöz veya köçek performansları sergilenirken, günümüzde tanınmış bir şarkıcı veya türküçü gibi modernize edilmiş bir tiplmeye yer verilebilir. Eğlenceli tiplme sahneye çıktıktan sonra Hacivat, "Aman Karagözüm, bu ne hal?" der ve Karagöz ise "Kafanı kırsın geyiklerle keşişler!" diyerek Hacivat'a tokat atar. Bunun üzerine Hacivat, "Perdeyi yıktın, ettin viran bu yerde, haber vereyim sahibine hemen!" der ve seyircilere selam vererek çıkar. Karagöz, "Her ne kadar kusur ettiysek affedin, hah, Hacivat bir dahaki oyunda bana denk gelirse vay haline!" der ve seyircilere selam vererek çıkar. Işıkların perde arkasında söndürülmesiyle oyun sona erer. Eğer Karagöz ve Hacivat oyun için kılık kıyafet değiştirmişlerse yeniden eski hallerine dönerek gelirler ve oyundan çıkarılacak dersi de aralarında söyleşerek aktarırlar (And, 1969: 163). Karagöz oyunlarında bölümler esneklik gösterebilir. Yani A muhaveresi ile C fasılı, başka bir gün başka bir muhavere ile başka bir fasıl

birleştirilebilir. Farklı bölümler lego gibi farklı şekillerde bir araya getirilebilir ve yeni bir oyun oluşturulabilir.

2.8. Karagöz Oyunu Karakterleri

2.8.1. Ana Karakterler

Karagöz

Karagöz'ün kim olduğuna dair ilk bilgileri, Evliya Çelebi'nin tarihi gezi kitabından öğrenebiliriz. Evliya Çelebi'nin kitabında Karagöz'ün halk arasında popüler bir figür olduğu ve gölge oyunuyla ilişkilendirildiği belirtilmektedir. Kitapta Karagöz'ün mizahi ve eğlendirici yönüne vurgu yapılarak, halk arasında büyük bir ilgiyle karşılandığı anlatılmaktadır. Evliya Çelebi'nin bu bilgileri, Karagöz'ün tarihî kökenleri ve önemini anlamamız açısından önemli bir kaynaktır.

“ Karagöz İslâmbol tekuru Keştantı saîsi idi. Edirne kurbündeKırkkilise’den bir mîr-i kelâm (ü) ayyâr- cihân Kıbtî âdemi idi. Sofyüzlü Karagöz Bali Çelebi derlerdi. Tekur Keştantı bu Karagöz’ü Karagöz’ü yılda bir kere Alâeddîn-i Selçûk’a gönderdikde Hacivad ile Karagöz’ün birbirleriyle mübâhase ve mücadelelerini ol zamanın pehlivanları hayal-i zılla koyup taklit ile oynadırlar idi.” (Evliya Çelebi).

Seyahatnamede geçen bilgilerin doğruluğu konusu, Karagöz'ün tarihi ve gerçek bir kişilik olup olmadığı konusunda asırlardan beri aydınlatılamamış bir sarmal olarak karşımıza çıkar. Bu konu hakkında kesin bir kanıya varmak zor olsa da, Karagöz'ün kültürel bağlamdaki edebi ve sembolik değeri gerçek varlığından daha anlamlıdır. Karagöz, halk arasında uzun süredir sevilen bir karakter olmuş ve gölge oyunuyla derin bir ilişki içerisinde gelişmiştir. Onun mizahi ve eğlendirici yönü, toplumun günlük yaşamına yansıyan sorunları eleştirel bir şekilde aktarması ve halkın eğlencesine katkıda bulunmasıyla büyük bir değer kazanmıştır. Karagöz, Türk halk kültüründe derin bir iz bırakmış, hikayeleri, karakterleri ve diyaloglarıyla günümüze kadar aktarılmış ve yaşatılmıştır. Bu nedenle, Karagöz'ün sembolik ve kültürel önemi, gerçek varlığından daha fazla bir anlam taşımaktadır.

Karagöz, saf bir halk adamı olarak tanımlanabilir. O, tipik ve sıradan bir insan olan, imparatorluğun sınırları içinde yaşayan bir karakterdir. Karagöz'ün kişiliği, tavırları ve yaşam tarzıyla halk arasında yaygın olarak tanınan özelliklere sahiptir. Patavatsızlığı, cahilliği, saflığı, kabalığı gibi olumsuz özellikleri bünyesinde barındırsa da, toplum tarafından dışlanmamış, tam tersine kabul görmüştür. Karagöz, bu özellikleriyle toplumun kolektif bilincinde derin bir iz bırakmıştır. Gölge oyununa adını vererek ve oyunlarda başrolü üstlenerek, halkın benimsediği ve sevdiği bir karakter haline gelmiştir. Karagöz, toplumun ortak kimliğinde önemli bir yer edinmiş ve halk kültürünün ayrılmaz bir parçası olmuştur.

Karagöz, halkın dilini konuşur ve eğitilmiş insanların kullandığı yabancı sözcükleri anlamaz veya anlamaz görünür. Anlayabildiği sözcükleri bile genellikle yanlış anlar veya onlara farklı anlamlar yükler. Bu durum, toplumun içinde farklı iki zümrenin dillerinin çarpıştığı bir ortamda komik durumların doğmasına sebep olur. Karagöz, yabancı kelimeleri Türkçe sözcüklere benzeterek, dilin yanlış kullanımıyla toplum içinde gülünç ve espri dolu anlar yaratır. Her şeye burnunu sokmak, her gürültüye koşmak, her lafa ve olaya karışmak merakında olan Karagöz, sokağa inmediği zamanda hiç değilse penceresinden kafasını uzatarak ya da evin içinden seslenerek işe karışır (Kudret: 1992, 27).

Karagöz'ün geniş bir yüzü bulunur, aynı şekilde gözleri ve burnu da geniş yüzüyle orantılı olarak büyük bir görünüme sahiptir. Sakalı ve bıyığı da oldukça yoğundur. Başında ise genellikle Hacivat'la atışırken arkaya düşürdüğü bir ışırlık bulunur. Karagöz'ün giyim tarzı, meslekleri ve bazı ifadeleri çingene kökenine işaret etmiş ve bu konuda tartışmalar ortaya çıkmıştır. Ancak, bu konuda kesin bir sonuca ulaşmak mümkün olmamıştır. Karagöz, oyunlarda başkişi olarak yer alması sebebiyle çeşitli tasvirlerle zengin bir sunum sergiler. Karagöz'ün olaylar karşısındaki farklı halleri ve tepkileri görsel olarak betimlenir, bu da tasvir koleksiyonunun zenginliğini sağlar. Görsel sunumlar, Karagöz'ün oyunlar içindeki değişik durumlarının resmedilmesiyle ilgilidir.

Hacivat

Hacivat, Karagöz'den farklı niteliklerde tasvir edilmiş bir tiptir. O, dönemin burjuvazi olarak adlandırılabilir kesiminin prototipi olarak görülür. Hacivat'ın karakter özellikleri ve duruşu, toplumun bu sınıfının temsilcisini yansıtır. "Hacivat, Karagöz'ün tam tersi bir tiptir. Öğrenim görmüştür, medrese diliyle konuşmaktadır, her çeşit bilim ve sanattan az buçuk anlar, görgü kurallarına uygun davranır, her zaman kişisel çıkarlarını göz önünde bulundurur, bunun sonucu olarak da kurulu düzeni olduğu gibi kabul edip eleştirme ve direnme yoluna sapmaz, nabza göre şerbet verir." (Kudret: 1992, 28).

Hacivat'ın giyim tarzı, duruşunu destekleyen bir niteliktedir. Ölçülü ve zarif duruşu, kıyafetlerinin renkleriyle de kendini gösterir. Hacivat'ın giysilerinde hakim olan yeşil renk, onun hacılığının sembolüdür. Ayrıca, ince ve sivri sakalı ile Karagöz'ün çatlak sesine karşı oldukça tiz olan sesi, ona bilgili bir hava katmaktadır. Bu özellikler, Hacivat'ın karakterinin bütünlüğünü ve kişiliğinin belirginliğini vurgular. Karagöz ile Hacivat arasındaki ilişki, oyunlarda sürekli bir çekişme ve aldatmaca üzerine kuruludur. Her ne kadar birbirlerinden hoşlanmasalar da, oyunun gereklilikleri nedeniyle birbirlerinden vazgeçememektedirler. Bu zıt kutuplu iki karakterin yollarının bir noktada kesişmesi ve ardından başlayan aksiyon, oyunun entrikasının sürdürülmesi açısından önemlidir.

2.8.2. Zenneler

Karagöz oyunlarında en ilginç tiplerden biri, kadın rollerini canlandıran gruptur. Zenneler, Karagöz oyunlarında önemli bir rol oynayan ve kadın figürünü canlandıran tiplerdir. Bu karakterler, giyim, tavırlar ve konuşmalarıyla kadınlığı yansıtmaktadır. Oyunlarda genellikle evli veya bekar kadın, genç kız, gelin gibi rollerde yer alırlar. Zennelerin oyunlardaki varlığı, cinsiyet rollerinin vurgulanması, toplumsal ilişkilerin mizahi bir şekilde ele alınması ve seyirciyi güldürme amacıyla kullanılmaktadır. Zenne veya oyun argosunda "gaco" olarak adlandırılan bu kadınlar, farklı yaş ve toplumsal sınıflardan gelirler ve genellikle aşk ve ilişki konularında önemli roller üstlenirler. Ancak bu kadın karakterler genellikle olumsuz bir şekilde tasvir edilir. Ahlaki kuralları çiğneyen, kocalarını aldatan, evlilik dışı ilişkiler yaşayan, materyal değerlere önem veren, kurnaz ve hafifmeşrep kişiler olarak resmedilirler. Bu tipler, toplumdaki bazı

kadınları temsil etse de genel olarak Karagöz oyunlarındaki komedi unsuru için kullanılan karakterlerdir. Bu şekilde, toplumsal normları yansıtır ve mizahi bir dille eleştirme amacı güdülmektedir. Son dönem oyun icralarında genelde düzgün Türkçe konuşan, "İstanbul hanımefendisi" ve iyi aile kızı olarak yer almaktadır (Kurt: 2015, 82).

Karagöz oyunlarında yer alan kadın karakterlerinin, halk hikâyelerinden aktarılanlar dahil olmak üzere, halkın zihnindeki olumlu izlenimleri Karagöz sahnesinde de muhafaza ederler. Bununla birlikte, Karagöz'ün eşi, Kanlı Nigar, Şallı Natır, Salkım İnci gibi tüm zenneler, perdede negatif nitelikleriyle tasvir edilirler. Hatta bazı zenneler, insanüstü güçlere sahip olsalar bile, masalsi kötülükleri temsil ederek olağanüstü olayların içine karışan karakterlerdir.

2.8.3. İstanbul Ağzı Kullanan Tipler

Çelebi

Osmanlı toplumunda, I. Murat ve Fatih Sultan Mehmet dönemlerinde "Çelebi" ifadesinin varlığı ve soyluluğu temsil ettiği bilinmektedir. Bu terim, sadece şehzadeler için değil, aynı zamanda iyi eğitim almış, kültürlü ve kibar beyefendilere de atfedilen bir tanımlamadır. Karagöz oyunlarında da zaman zaman Çelebi tipiyle karşılaşılır ve bu karakterin tarihi geçmişi XVI. yüzyıla kadar uzanmaktadır. Evliya Çelebi'nin aktardığı bilgilere göre, Hoppa Mirasyedi Çelebi ve Devrani Çelebiler gibi taklitler de bu dönemde ortaya çıkmıştır, bu da Çelebi tipinin varlığını daha da güçlendirmektedir.

Çelebi tipi, başlangıçta iyi eğitim almış, bilgili, edebiyat ve sanattan anlayan, ince ve kibar bir beyefendi olarak tanımlanırken, zamanla değişime uğramış ve bazı olumlu yanlarını yitirmiştir. Karagöz oyunlarında sıkça karşılaşılan Çelebi karakteri, geçmişteki anlamını kaybederek farklı rollerle sahneye yansımıştır. Yalova Sefası, Aptal Bekçi, Çeşme, Cazular gibi oyunlarda uçarı, çapkın ve mirasyedi bir kişi olarak tasvir edilir. Kadınlar arasında ün kazanmış ve entrikaların merkezinde yer aldığı Çeşme oyunu gibi oyunlarda rol alır. Bu oyun, zennelerin Çelebi'yi paylaşamaması üzerine kuruludur. Ancak Çelebi her zaman aynı kimlikle sahneye çıkmaz, bazen zengin bir ailenin şımarık emlak sahibi çocuğu veya miras yedi biri olarak da karşımıza çıkabilir. Batı Kültürüne sahip ve diğer insanları küçük gören özellikleri vardır (Kurt: 2015, 82).

Çelebi karakterinin kişiliğindeki değişimler, giyim tarzına da yansımış ve Batılılaşma sürecinde yeni bir görünüm kazanmıştır. Bu tip, Karagöz oyunlarında XIX. yüzyılın züppe karakterinin yansıması olarak ortaya çıkar ve diğerlerinden farklılık gösterir. Başında fes, üzerinde redingot, gömlek ve pantolon giyerken elinde dönemin modasına uygun aksesuarlar olan baston, şemsiye veya çiçek gibi öğelerle resmedilir.

Tiryaki

XVI. yüzyılda keyif verici maddelerin Osmanlı toplumunda yayılmaya başlaması, afyon tüketen bir karakterin ortaya çıkmasına ve Karagöz oyunlarında kendini göstermesine sebep olmuştur. Tiryaki karakterinin fiziksel görüntüsünde yaşlı, kambur, kısa boylu ve peltek konuşması ön plandadır. Afyon kullanımı sürekli olarak uyuşukluk ve dalgınlığa yol açar. Kritik anlarda aniden uyuyakalıp horlamaya başlaması, oyunun aksiyonunu ve güldürü öğesini canlı tutmak için önemlidir. Afyon kullanımı Tiryaki'yi tembelleştirirken duygusal olarak da duyarsız ve incitici bir hale getirir. Uykucuzade, Afyon Baba ve Nokra Çelebi gibi adları vardır. Abdal Bekçi, Kayıkve Yalova Sefası'nda adı Nokra Çelebidir. Cevdet Kudret (1970: 357) nokra kelimesinin Arapça külçe halinde gümüş anlamında kullanılan nukre kelimesinin bozulmuş şekli olduğunu savunur. Tiryaki'nin takma adı olan "Nokra" ifadesi, onun bedensel veya ruhsal durumuna gönderme yapması muhtemel bir isimdir. Oyunlarda Tiryaki karakteri, üç şarkıyı bir kez, bir şarkıyı ise on kez söyleyerek sahneye gelir. Bu durum, Tiryaki'nin dalgınlığına, tekrarlayıcı davranışlarına ve takıntılara atıfta bulunur.

Beberuhi

Beberuhi karakteri, aynı zamanda "Altı Kulaç" veya "Pişbop" lakaplarıyla da anılır. O'nun belirgin özelliği ise cüceliğidir. İnsanlar arasında laf getirip götürerek ortamın gerilmesine sebep olur, ancak Beberuhi gürültü ve bağırtyla dikkatleri üzerine çekerek işin içinden sıyrılmayı başarır. Şımarık, patavatsız ve alaycı bir karakterdir, sürekli olarak Karagöz ile dalga geçer. Beberuhi, Abdal Bekçi, Sahte Gelin ve Çivi Baskını gibi oyunlarda görülebilir ve Ters Evlenme oyununda üç tane Beberuhi yer alır. Beberuhiler genellikle koro halinde konuşurlar. Ayrıca Ağalık, Çeşme, Kanlı Nigar, Şairlik ve Tahmis gibi oyunlarda da Beberuhi'yi görmek mümkündür.

Beberuhi karakteri, çeşitli kıyafetlerle tasvir edilir. Farklı şekil ve renklerdeki külahları dikkat çeker ve bazı külahların tepesinde bir kandil asılıdır. Entari ve şalvarları kırmızı, yeşil, mavi, kahverengi gibi renklerde olup, üzerindeki elbisenin renkleri de değişkenlik gösterebilir. Beberuhi her zaman çarık giyer. Kıyafetlerinin renk çeşitliliği, onun renkli bir kişilik olduğunu yansıtır. Beberuhî'nin ekonomik gelirine baktığımızda onun işsiz, aylak gezen biri olduğunu görürüz. Beberuhî oyunlarda genelde başkalarının ayak işlerini yaparak geçinen bir tiptir. Parasız olduğu zamanlar başkalarından para ister (Topaloğlu: 2014, 188).

2.8.4. Anadolulu Karakterler

Anadolulu tiplerin sınıflandırılması konusunda araştırmacılar farklı yaklaşımlar benimsemiş ve çeşitli sınıflandırmalar ortaya koymuştur. George Jacob, şive taklitlerini içeren bu tiplere yer verirken, Selim Nüzhet, Karagöz ve Hacivat dışındaki tipleri Şarkî (Doğulu) olarak sınıflandırmıştır. Sabri Esat ve diğer araştırmacılar ise bu tipleri daha ayrıntılı bir şekilde incelemiş ve gruplandırmıştır. Araştırmacılar Anadolu halkını, dışarıdan gelen Türklere dahil etmiştir. Cevdet Kudret ise Türk tipine sadece Kastamonulu'yu dahil etmesiyle ilginç bir yaklaşım sergilemiştir. Dilaver Düzgün (1997: 9) bu kişileri, "Karagöz ve orta oyununda Anadolu'dan gelmiş, iyi yürekli ama kaba ve görgüsüz tipler" olarak değerlendirir.

Bolulu-Kastamonulu

Kastamonulu tipli karakter oyunlarda uzun boylu olmasıyla tanınır. Karagöz bazen onun omzuna merdiven dayayarak kendisiyle konuşmayı sağlar. Kastamonulu tipli karakter ters bir kişiliğe sahiptir ve güzellikten ziyade tersliklere anlam verir. Kastamonulu Baba Himmet olarak bilinen bu karakter aynı zamanda Veli Dayı, Mahmut Ağa gibi adlarla da çağrılır. Yöresel ağızla konuşur ve kağıt yerine "kafat", kalem yerine "övendire" gibi sözcükler kullanır. Karagöz, Kastamonulu'nun söğüt dalında manda tasvir eden sembolik şarkısıyla uzun uzun eğlenir ve külhanbeyi naraları atar.

Kastamonulu, Ters Evlenme, Çeşme, Kayık, Yazıcı, Orman, gibi oyunlarda yer alır ve mavi renklerdeki kıyafeti ve omzundaki baltasıyla kolayca tanınır. Kastamonulu 'ge'leri 'ga'gibi, 'n'leri çoğu zaman 'ng', 'k'leri, 'g'gibi söyler. Bunlar da Karagöz'ün alay konusu olur." (Düzgün: 1997, 9)

Kayserili

Kayserili tipli karakter oyunlarda karşılaşılan bir diğer karakterdir. Bu karakter kurnazdır ve kendine özgü bir konuşma tarzı vardır. Mektebe yerine "mektep", akşama yerine "aşkam", namusa yerine "namuz" gibi sözcükleri kullanır. Bu konuşma tarzı Karagöz'ün en çok alay ettiği kişilerden biridir. Karagöz kendini İstanbul ahalisinden sayar, "Taşralıyı tenkidi, onun mahalli şiveye sadık kalmasından ve İstanbul'un içtimai hayatına yaşayış ve adab-ı muaşerete geç intibak etmesinden gelir." (Siyavuşgil: 1941,178).

Oyunlarda adı Mayısöğlü olarak geçer. Bakkal, yağcı, kavaf, pastırmacı gibi esnafılık ve ticaret işleriyle uğraşır. Yöresel kıyafetleri arasında fes, şalvar, potur, yün çorap gibi çok renkli parçalar bulunur. Aynı zamanda "Kayseri'nin dağı taşı bostandır" türküsünü söylerken dans eder. Şairlik, Bakkallık ve Bursalı Leyla gibi oyunlarda yer alır.

Karadenizli (Laz)

Laz karakteri, Karagöz oyunlarında canlılık, hızlı konuşma ve gevezelik özellikleriyle tanınan bir karakterdir. Karagöz sürekli olarak onu susturmaya çalışır. Genellikle denizci-gemici olarak tasvir edilir, ancak hallaç, tütüncü, kalaycı gibi diğer mesleklerle de karşımıza çıkabilir. Çopur Memiş, Hemşinli Hayrettin gibi farklı isimlerle de anılır. Yazıcı, Kayık, Meyhane gibi oyunlarda yer alır.

Karadenizli tipli karakterlerin iki türü vardır: Kemeçeli ve kemeçesiz olanlar. Bu karakterler aynı tasvir hatlarına sahiptir, tek farkları enstrümantal detaydır. Karadenizli karakterler diğer tipler gibi sahneye gelirken belirli bir şarkı söylerler. Kıyafetlerinde sarı renk yoğunlukta olur. Sarı şalvar ve entari giyerler ve püsküllü sarı kalpağı da aynı renktedir. Hacivat karakteri Laz

karakterini genellikle "Trabzon Gülü" diye çağırır. Laz karakteri horon adı verilen Karadeniz bölgesine ait bir dansı sergiler.

Harputlu (Elazığlı)

Karagöz oyununda bulunan Harputlu karakteri Hasso adıyla tanınır. Oyunlardaki farklı rolleri arasında ahçı yamağı, hamal, hamal kâhyası ve bekçi gibi meslekler bulunur. Harputlu tipinin karakteristik özelliklerinden biri arasında başında keçe külahı bulunmasıdır. Mavi şalvarı, çizgili entarisi ve sırtında maşlahıyla dikkat çeker. Yünden kolsuz yarım cübbe giyer. Ayağında çiftçi çarığı ve elindeki uzun sopası ile kıyafeti tamamlanır (Sakaoğlu: 2003, 192).

Eğimli

Evliya Çelebi'nin Sivas iline bağlı yeşil bahçelerle dolu bir kaza olarak tanımladığı Eğin, daha sonra 1922 yılında Kemaliye adıyla değiştirilmeden önce Karagöz oyunlarında Eğimli tipiyle yer almıştır. Oyunlarda sıkça oynatılmaz ama bulunduğu oyunlarda genellikle kasaplık mesleğini temsil eder. Eğimli karakterinin kıyafetleri arasında saltas, fes ve kırmızı potur yer alır.

2.8.5. Anadolu Dışından Karakterler

Arap

XVI. yüzyılın ilk çeyreğinde Osmanlı topraklarına katılan Arap ülkelerinin geniş coğrafyası, Karagöz oyunlarına bu bölgelerin insan tiplerini dahil etmekle kalmamış, aynı zamanda uzun bir süre boyunca "Arap" karakterinin oyunlarda ağırlıklı olarak görülmesine yol açmıştır. Bu tip genellikle dilini yuvarlatarak ve tiz bir tonda konuşur.

Ak Arap

Arap diyarlarından gelen ve ten renginden dolayı bu isimle çağrılan karakter, birçok oyunda kendine yer bulur. Çeşme'de dilenci, Tahmis'te tahmis ustası ve kahve dövücüsü, Abdal Bekçi'de sarhoş, Yalova Sefası'nda kebabçı, Sahte Esirci'de esirci, Ağalık'ta kötürüm dilenci karşımıza çıkar. Orman ve Hamam gibi oyunlarda ise sadece müşteri rolünü üstlenir. Bu

karakterin Orta Doğu topraklarından gelmesi onun hacılık kimliğini ön plana çıkarmasını sağlar. Hacılık, onun gerçekten öte sembolik bir anlam taşır.

Bazı dilenci ve müşteri rollerinde dini duyguları sömürmek için dua ile kandırma taktiğini kullanır. Ancak yaptığı dua bir süre sonra bedduaya dönüştüğünde işler karışır ve karmaşaya sebep olur. Hacı Fıfış, Hacı Fettah, Ebul Hasan, Hacı Kandil, Hacı Şamandıra gibi isimlerle de çağrılır. Türkçeyi Arap aksanıyla konuşur ve bazen karşıdakini kandırmak ve oyalamak için "lelli, lelli" diye maval okuyabilir. Sahneye genellikle nihavent makamında şarkılar eşliğinde gelir. Dilenci Arap Seyahatnameden edinilen bilgiye göre XVII. yüzyılda varlığı kesin olarak bilinen bir tiptir (Dankoff: 1977, 308). Ak Arap'ın giydiği kıyafetler, ayaklarında giydiği çarıkları, beline astığı silahı, başındaki kefiyesi, kırmızı renkteki şalvarı ve arabesk motifli gömlek içermektedir.

Kara Arap

Ak Arap'a kıyasla, Mercan Ağa olarak bilinen karakter oyunlarda daha az yer alır. Kanlı Nigar ve Balık oyunlarında adı Mercan Ağa'dır. Saf bir karakter oluşu ve daha anlaşılması zor bir Türkçe ile konuşmasıyla farklılaşır. Sergilediği meslekler işler diğerlerine göre basittir. Yazıcı ve Tahir ile Zühre oyunlarında hizmetçi rolündedir. Argoda "kayarto" adıyla anılır ve Zarafet Bacı veya Şetaret rolünü üstlenir. Kadın kılığında kırmızı ferace kuşanır, beyaz başörtüsü takar. Uşak olarak da görülebilir. Uşak, püsküllü fes takar, kırmızı ağırlıklı kıyafetler ve siyah elbise giyer. Arap tipi Şairlik oyununda âşık Kabakçı Arap olarak ortaya çıkar. Bu nadir görülen bir oyundur. Bir diğer nadir işi ise susamcı olarak oynatılmasıdır. Başındaki susam helvası sepeti, tasvirin ayırt edici bir detaydır. Kıyafetlerinde beyaz renk baskındır.

Acem

“Aslında Azeri Türküdür. Herhalde Türk Safeviler devrinden kalma İran Osmanlı rekabetlerinin karşılıklı ülkeleri üzerinde hak iddia ederek Şii-Sünni ayrılığını siyasetlerinin vasıtası saydıkları devirden kalma bir tiptir.” (Sevin: 1968, 63)

Acem kökenli olan, Azeri Türkü veya İran Azeri Türkü olarak da bilinen bir karakterdir. Tahmis, Ağalık ve Bahçe oyunlarında sıkça görülür. Genellikle Hacı Serfiraz'ın evladı veya uşağı olan Baba Nukud adıyla anılır (Bahçe, Ağalık). Gaffar Ağa, Ali Ekber Ağa, Cabbar Ağa, Antikacı Mirza gibi isimler de kullanılır. Varlıklı bir sülalenin çocuğudur. Ağalık gösterisinde perdeye mirasçı bir tacir olarak karşımıza çıkar. Keten helvacılığı, tömbekicilik ve antikacılık gibi başka işlerde de uğraşır.

Karagöz oyununda abartılı bir şekilde davranır ve bu özelliğini kullanır. Hayyam ve Firdavsi gibi şairlerin yazıtlarını okuyarak sanata ve şiire olan ilgisini gösterir. Cumhuriyet sonrası kimi oyunlarda da (Karagöz Dans Salonunda) bu karaktere rastlanır ve Bahçe oyununda detaylı bir şekilde ele alınır. Üç Acem karakteri bulunur: birincisi ağa, ikincisi nöker, üçüncüsü ise püserdir. Sahneye birlikte çıkar ve aynı şarkıyı söylerler. Siyah bir cübbe giyer, başında papak veya acem başlığı bulunur, üst giyimi beyaz mintan ve belimde beyaz renkli bir kuşakla görünür.

Arnavut

Osmanlı'nın egemenliği altında 450 yıl bulunan İşkodra, Kosova, Yanya gibi çeşitli vilayetlerde yaşayan ve perdede Arnavut tipiyle temsil edilen insanlar, Karagöz oyunlarında sıklıkla karşımıza çıkar. Bursalı Leyla oyununda dört Arnavut karakter oynatılır ve isimleri Şaban, Bayram, Ramazan, Receptir. Kanlı Kavak oyununda ise birincil Arnavut karakter Bayram Paşa, ikincil ise Celo Paşa olarak izlenilir. Tahir ile Zühre'de seymen, Kanlı Kavak'ta bekçi, Yalova Sefası'nda iser salepçi ve bozacı olarak görülürler.

Arnavut karakter, nazik ve efendice konuşma çabası gösterir. Ancak şivesinin kaballığı nedeniyle bu çaba genellikle gülünç sonuçlar doğurur. Sinirlendiğinde küfretmemesi diğer karakterlerden ayrılmasını sağlar. Ancak silah çekme alışkanlığı kötü bir huyu olarak dikkat çeker. "Besa" ve "Mori" gibi Arnavutça kelimeleri kullanır ve şarkılarında da bu tür kelimeler yer alırken sirto adı verilen bir dansla sahnede gösterilir. Mesleğine bağlı olarak farklı kıyafetler giyer. Kır bekçisi rolünde beyaz şalvar, kırmızı yemeni ve elinde sopa kullanırken diğer rollerde kırmızı cepken, yelek, tozluk, beyaz gömlek ve bazen potur gibi çeşitli giysiler tercih eder.

Arnavut tipi, Karagöz Dans Salonunda ve Cumhuriyet sonrası oyunlardan biri olan "Karagöz'ün Dönüşü" adlı oyunda da sahnelenir.

Rumelili

Mestan Ağa olarak bilinen karakter, arabacılık yapar. Hekimlik oyununda ise bir pehlivan olarak karşımıza çıkar. Mesleğiyle gurur duyar, ancak sürekli olarak yenilgiye uğrar. Bir oyunda kendisinin denginde olmayan bir genç kıza yenilmesi farklı bir mizah unsuru oluşturur. Bahaneler üretme konusunda beceriklidir, yenilgiyi asla kabullenmez ve kendini haklı her zaman çıkarmaya çalışır. Mestan Ağa'nın kıyafetleri arasında cepken, kuşak, pantolon ve mintan gibi Rumeli'nin tipik giysileri bulunur. Oyunda, isfahan makamında "Alişimin kaşları kara" adlı ünlü bir Rumeli türküsünü seslendirir.

Tatar

Karadeniz'in kuzeyinde bulunan Türki bir halk olan Tatarların (qırımtatar) oyundaki resmedilen bir üyesidir. Genellikle şive taklidiyle mizah ve dönem Bursası'nda İstanbul'da fazlaca bulunan Tatarlarca empati duygusu uyandırır.

Çingene

Genellikle esmer tenli, düşük kalitede kıyafetler giyer ve fal bakma işiyle uğraşır. Karagöz'ün kıyafetindeki özellikler ve çingene ifadeleri, onun bir çingene olabileceği düşüncesini akla getirir de, bu konuda kesin kanıtlar mevcut değildir.

2.8.6. Müslüman Olmayan Karakterler

Yahudi

Sık sık karşılaşılan gayrimüslim karakterlerden biridir. Karagöz argosunda kullanılan "cud" adıyla anılır, bu sözcük Çingenece kökenlidir. İspanyolca kelimeler kullanması, yüzyıllar boyunca Anadolu'ya göç eden İspanya Yahudilerini akla getirir. İnatçı ve işbaz bir yapıya sahiptir. Eczahane, Orman, Aşçılık, Bahçe, Yalova Sefası, Salıncak gibi oyunlarda görülür.

Kibritçi, sarraf, kuyumcu ve tefeci gibi rollerle de olarak karşımıza çıkar. Korkak bir yapıya sahiptir, duruma göre davranışlarını değiştirir ve zor durumlarda kaçmayı iyi bilir. Türkçesi çok iyi değildir, ince bir şiveye de sahiptir. Karagöz'e yönelik olarak Karayüz, Karauyuz, Kargayüz gibi iğneleyici ifadeler kullanır.

“Yahudi tasvirleri, muhtelif devirlerde çeşitli şekillerde çizilmişlerdir. Elinde defî veya omzunda torbası olanlar en bilinenlerdir. Ayrıca Yahudi tasvirini diğer tasvirlerden ayıran en önemli hususiyet, sakalının çatal şeklinde ortadan ayrılmasıdır. Bundan başka Yahudi, Müslüman olmayan kimselerden olduğu gibi başında fesi de devamlı olarak mavi renge boyanır.” (Göktaş: 1989, 56). Salıncak oyununda yer alan Yahudilerin lideri haham, dikkat çekici bir şekilde elinde taşıdığı anahtarla tanınır. Bu anahtar, haham için sadece bir aksesuar değil, Yahudi toplumu tarafından dini anlamlar taşıyan bir alegoridir.

Rum-Frenk

Hristiyan Çingeneler kendilerini Rum Çingenesi anlamında balamaron olarak adlandırırlar. Metin And bu ifadeyi Balama şeklinde kullanır ve Çingenecedен bozma olduğunu vurgulayarak bazen Rum bazen de tatlı su frengi anlamına geldiğini söyler (And: 1997, 438).

Kırım Harbi sırasında İstanbul'a gelen Fransız ve İngilizler, on dokuzuncu yüzyılın ikinci yarısında güncel karakterler olarak sahneye taşınmıştır. Pturaki, Karolin, Apastol, Monolaki gibi isimlerle Aiçılık, yazıcı, meyhane, eczahane ve tımarhane oyunlarında yer almaktadırlar. Bu oyunlarda meyhaneci, tacir ve doktor rollerini üstlenirler. Frak, modern bir palto ve Avrupai tarzda kep gibi giysilerle sahneye çıkarlar. Ayrıca polka ve kadril gibi dansları da sergilerler.

Ermeni

Perdede sık sık görülen bir karakter olan Ermeni, Ohannes Ağa, Onnik, Vartan ve Serkiz gibi isimlerle tanınır. Kızlar Ağası, Yalova Sefası, Orman, Bursalı Leyla gibi oyunlarda lağımcılık, ayvazlık gibi çeşitli meslekleri icra etmektedir. Sanata vakıftır ve perdeye ud çalgısıyla çıkar. Konuşma tarzı argoya yakındır ve sıkça "zo", "maytab etmek", "he", "kıyak" gibi ifadeler kullanır. Kırık bir şemsiye, pontolon, siyah cübbe ve Fes bulunur.

2.8.7. Engelliler ve Ruhsal Hastalar

Bu gruba bedensel ve ruhsal açıdan engelli olan kişiler dahil edilir. Sağır, hımhım, kekeme, kambur gibi fiziksel hastalıklar, deliler veya denyolar ise ruhsal rahatsızlıkları temsil eder. Cinsel sapıklıklarıyla tanınan zenneler de bu gruba ekleyen araştırmacılar vardır. Denyoların giyim tarzları da diğerlerinden farklıdır. "Başında önü yırtık, kulaklarına kadar geçmiş soluk fes vardır, on on beş parçadan meydana gelmiş donunun uçurları ensesinden bağlanmıştır, ayağının birinde takunya, ötekinde eski terlik bulunur." (And: 1977, 312).

2.8.8. Kabadayılar ve Sarhoş Karakterler

Tuzsuz Deli Bekir

Türk kültür geleneğinde doğan bebeği tuzlama pratiğinin Bekir'e uygulanmayışı uğursuz ve bereketsizliğin yanı sıra patavatsız, bulunduğu ortama göre davranışlarını ayarlayamayan kişi (tuzsuz) anlamını yüklemiştir (Koçak: 2002, 128).

Ters Evlenme, Salıncak, Ortaklar, Meyhane, Orman, Mandıra, Aptal Bekçi, Aşçılık, Kayık gibi oyunlarda Tuzsuz Deli Bekir karakteri yer alır. Otoriter ve tehditkar bir kişiliktir. Sorunlar ortaya çıktığında devreye girer ve durumu iyi veya kötü şekilde çözer. Sarhoşluğuyla da ün kazanmıştır ve Karagöz'ün deyişiyle bir "rakı tellalı"dır. Tuzsuz Deli Bekir figürü, zamanla çeşitli çizimlerle ve yeniçeri kıyafetine benzer giysilerle tasvir edilmiştir, ancak son dönemlerde daha modern bir görünüm kazanmış ve askeri unsurlar yerine elinde şişe, bıçak ve genellikle silah taşıyan bir hale gelmiştir.

Matiz

Matiz, Çingenece "mattodan" türeyen bir kelimedir ve sarhoş anlamına gelir. Karagöz oyununda Matiz karakteri, mahallede nara atarak dolaşır ve kendisinin 999 kişiyi öldürdüğünden bahseder. Ancak bu abartılı iddialarına kimse önem vermez. Geleneksel giyim tarzı cepken, fes, tozluk ve potur dan oluşan bir kıyafet tarzına sahiptir.

Külhanbeyi

Kabadayı karakterlerinden biri olan Külhanbeyi, Karagöz oyununda yer alan ve II. Abdülhamit devriyle ilişkilendirilen bir figürdür. Yürüyüşü ve tavırları kendine özgüdür, yan yan yalpalayarak ve nara atarak ilerler. Külhanbeyi, bir tulumbacının tasviri olarak da bilinir ve tipik bir kabadayı havasından ziyade daha sakin bir görünüm sergiler. Aynı zamanda, geçmişte İstanbul'u haraç bağlayan ünlü On İkiler grubunun bir karikatürü olarak da düşünülebilir. Kolları dirsekten kıvrılmış, yakası iliklenmemiş gömlek ve boynunda muskası ile meşhur olan Külhanbeyi'nin ayakkabıları ise yumurta ökçeli iskarpinlerdir.

Efeler ve Zeybekler

Zeybek karakterleri genellikle Aydın veya İzmir kökenli olan insanları temsil eder. Bu karakterler genellikle uzun boylu ve etkileyici bir görünüme sahiptir. Kanlı Nigar gibi oyunlarda Tuzsuz Deli Bekir'in yardımına ihtiyaç duyulan görevleri üstlenirler. Orman, Kanlı Nigar ve Bursalı Leyla gibi oyunlarda sıklıkla yer alırlar. Elllerinde genellikle bir kama bulunur. İzmir efesi ise özellikle Orman oyununda karşımıza çıkar. Kendi düzen ve adalet anlayışlarına göre hareket ederek düzeni sağlamaya çalışırlar. Genellikle kırmızı ve mor renkli kıyafetler giyerler.

2.8.9. Eğlendirici Karakterler

Karagöz oyunları, toplumun eğlence anlayışını ve nasıl eğlendiğini canlı bir şekilde yansıtan bir araçtır. Oyunlarda yer alan eğlendirici karakterler, tiplere örnekleriyle geniş bir yere sahiptir. Örneğin, Sünnet gibi bazı oyunlarda nakaracılar, çengiler, köçekler, curcunabazlar, hokkabazlar ve hayalperestler gibi eğlence meslekleri temsil eden karakterler bir arada bulunur ve şenliklerdeki eğlence kültürünü yansıtır.

Cambazlar oyununda ise oyuncu kadrosu tamamen cambazlardan oluşur. Köçekler genellikle erkektir ve ellerine zil takarak dans ederler. Çengiler ise her oyunda yer almasalar da bazen Karagözcü tarafından oyunun bir parçası haline getirilen kişilerdir. Danslarıyla ortamdaki insanları eğlendirir ve gergin havayı yumuşatırlar.

2.8.10. Doğaüstü-Olağanüstü Karakterler

Karagöz, halkın hayal gücünün gerçek bir yansımasıdır ve içinde barındırdığı fantastik varlıklar da halkın düş dünyasını temsil eder. Oyunlardaki canavarlar, cazular ve cinler, perdede canlanan halkın hayal ürünü karakterleridir. Cazular oyununda yer alan Nakayi Cazu ve Azraka Banu gibi cadılar, olağanüstü güçlere sahiptirler ve ellerinde kamçı olarak yılanları bulunur.

Perdeye gürültüyle gelerek dikkat çekerler. Cinler ise Kanlı Kavak oyununda Muslu'yu kaçırlar. Yazıcı oyununda ise cinler, Karagöz'ün başına tenekeyle vurarak kaçarlar. Bu fantastik varlıklar, Karagöz oyunlarında halkın zihninde canlanan ve perdede gerçeklik kazanan figürlerdir.

2.9. Karagöz Oyununun Yapısal Özellikleri

Karagöz oyunu, geçmişte oynanacağı mekanda iplerle gerilmiş "Kari Kadim Perde" arasında oynatılırken, günümüzde bir çerçevede içinde gerili bir perde üzerinde oynatılmaktadır. Karagöz'ün oynandığı beyaz perdeye "ayna" denir ve ölçüleri önceden 2x2,5 metre iken daha sonra 110x80 cm boyutunda yapılmaya başlanmıştır. İç tarafta ise perdenin alt kenarına paralel bir şekilde yerleştirilmiş bir rafa "Peş Tahtası" veya "destgah" denir. Bu tahta, karakterlerin sahneye giriş ve çıkışlarını gerçekleştirdikleri bir platform olarak kullanılır. Oyunda kullanılan tasvirler genellikle 32 – 40 cm büyüklüğünde olur. Tasvirler 50 cm. boyunda, 1 cm. çapında gürgen ağacından yapılmış değneklerle oynatılır. Karagöz'de kullanılan perdede de değişiklikler olmuştur (ktb.gov.tr: 2022).

Karagöz oyunu, genellikle 85x150 veya 85x150x1.20, 85x125 cm boyutlarında gerilmiş beyaz bir perde arkasından oynatılır. Perde genellikle mermerşahi veya patiska bezinden yapılmıştır. Bu bezler, arkadan gelen ışıkla tasvirlerin üzerindeki renk ve şekilleri kayıpsız bir şekilde yansıtma özelliğine sahiptir. Perde, pamuk ipliğinden yapılmış 3-5 cm kalınlığında bir fitilin zeytinyağıyla doldurulmuş bir ışık kaynağı veya kalım mumlarla (şem'a) arkadan aydınlatılır. Daha sonra havagazı lambaları ve günümüzde genellikle elektrik lambaları kullanılarak aydınlatma sağlanır.

Karagöz oyununda püskül adı verilen bir bölüm de önemli bir yer tutar. Püsküller perdenin ön yüzüne asılır ve genellikle üç ila yedi adet bulunur. Bu püsküller, hayalci sanatının ustaları ve diğer hayalciler tarafından değerlendirilerek asılır. Hayalci ne kadar usta ve ilerideyse püskül sayısı o kadar artar. Yedi püsküle sahip olan hayalcilere "Karagözcüler kethüdası" denir.

Tef ve nareke adlı enstrümanlar da Karagöz oyununda önemli bir role sahiptir. Müzik eşliğinde oynandığı zamanlarda, hayalcinin bir müzisyeni veya yordakçısı olmasa bile tef ve narekeye sahip olması gerekmektedir. Bu enstrümanlar, oyunun ritmini ve atmosferini sağlamada önemli bir rol oynarlar ve oyunun oynanması için gereklidir.

2.10. Karagöz Oyununda Tasvir

“Tasvir (swr) kökünden Arapça resmetmek anlamındadır. Osmanlı Türkçesinde müsavvir ressam, tasvir ise resim karşılığı kullanılır. Tasvir sanatı, başta minyatür olmak üzere tüm resim sanatlarını kapsar.”(Göl: 2008, 33).

Karagöz oyununda perdede oynatılan karakterlere ve göstermeliklere "tasvir" adı verilir. Karagöz oynatıcılarından farklı olarak tasvir üreten kişiler, ayrı bir sanatçı grubunu oluşturur. Ancak günümüzde birçok karagözcü kendi tasvirlerini kendileri üretmektedir. Bir oyun için gereken tüm tasvirlerin bir araya gelmesine ise "takım" veya "hayal sandığı" denir. Eski Karagöz oyunu metinlerinde (kar-ı kadim) ve yeni metinlerde (nev-i icad) bir hayalcinin 180-200 tasvire ihtiyacı olduğu söylenir. Ancak günümüzde bu kadar sayıda tasvire sahip bir hayalci nadir bulunmaktadır. Bu sayıya yaklaşmak genellikle müzelerde ve koleksiyonlarda mümkün olmaktadır. Eskiden takımında tüm karakterler ve göstermelikler bulunan kişilere "sandığı tamam" denilirdi. Elinde tasvir bulunmayanlar, bunları belli bir bedel karşılığında kiralardı. Tahtakale’de bir kahve lonca olarak kullanılır, burada yere serilmiş bir muşamba üzerinde kiraya verilmek istenen tasvirler sergilenirdi. Oyun oynatmak isteyip de elinde gerekli tasvir bulunmayan hayaliler bu tasvirleri kiralalarını vererek alırlardı. Ayrıca her bir tasvir için teminat akçesi ve kefalet şartı da bulunurdu (Kurt, 2015: 59).

Oyunlarda kullanılan tasvirler genellikle 32 ila 40 cm arasında deęişen büyüklüklerde yer alır. "Huzur" olarak adlandırılan 20 ila 25 cm boyutundaki tasvirler ise sarayda sergilenmek üzere üretilmiştir. Geniş kitlelere hitap eden gösteriler için büyük tasvirler tercih edilirken, daha özel performanslar için küçük tasvirler üretilir. Tasvirler, 50 cm boyunda ve 1 cm çapında gürgen ağacından yapılan değneklerle hareket ettirilir.

2.11. Karagöz Tasvir Kesme Sanatı

Karagöz Tasvir sanatı, minyatür sanatıyla birlikte Katı sanatı (applique art) ile de yakından ilişkilidir. Katı, Arapça'da "kesmek" anlamına gelir. Bu sanatta bir yazı veya motif, bir kâğıt veya deri üzerinden kesilerek oyulmuş bir parça veya çıkan parça, başka bir kâğıt, deri veya cam üzerine yapıştırılarak yapılan işlerdir. Karagöz Tasvirlerinde derinin içi ve çevresi, Katı Sanatına benzer şekilde oyulur. Bu teknik benzeşme, özellikle göstermeliklerde daha da artmaktadır. (Göl, 2008: 33)

Karagöz Tasvirlerinin yapımında kullanılan deriyle ilgili başka bir şehir efsanesi daha vardır. Bu efsaneye göre deve derisi en şeffaf deridir ve bu nedenle tercih edilir. Gerçek şu ki, Karagöz Tasvirleri için en uygun ve en iyi sonucu veren malzeme deve derisidir, ancak tercih edilme nedeni şeffaflığı değildir. Aslında deve derisi, kıl diplerinin noktalı dokusunu en iyi şekilde gösteren bir deridir ve pürüzsüz bir şeffaflık elde etmek için kalın kısımlarının dış yüzeyi alınmalıdır. Deve derisinin Karagöz Tasvirlerinde kullanılmasının üç nedeni vardır. İlk olarak, deve derisi suyu emme özelliğine sahiptir; diğer deriler kadar sertleşmez, mika gibi sert olmaz ve deforme olması zor bir deridir. İkinci olarak, dokusal özellikleri sayesinde daha kolay işlenebilir.

Ayrıca, boya tutuculuğu açısından da deve derisi dana ve düve derisine göre daha tercih edilen bir seçenektir. Deve derisi, nem ve suya karşı daha kabullenici bir tutuma sahip olduğundan özellikle doğal boyaları içine çeker ve emer. Ancak kimyasal boyaları kabul etmez, üzerinde bir katman oluşturur. Bu özelliğiyle, doğal boyaların renklerini daha iyi korur ve daha kalıcı bir etki sağlar. Bu da Karagöz Tasvirlerinin canlı ve etkileyici görünmesini sağlar. Boyada yapılan

hataların geriye dönüşü olmaz, fakat doğal boyalarla da deri kendinden renkliymiş gibi görünür. (Ekler, 2008: 15)

Derinin işlenmesinde kullanılan araçlar arasında nevrekan bıçakları, deri bıçakları, temizleme bıçakları, zimbalar ve bızlar yer almaktadır. İşlemeye başlamadan önce deri öncelikle temizlenir. Bu aşamada, deriye çizik bırakmamaya özen gösterilir. Bıçağın deriye dik değil, eğimli bir şekilde sürtülmesi gerekmektedir. Bu sayede deri üzerinde istenmeyen çiziklerin oluşması engellenir.

Hamlama işlemi, derinin yumuşaması için nemlendirilerek gerçekleştirilir. Bu işlemde, derinin kalınlığı, mevsim ve ortam sıcaklığına bağlı olarak değişiklik gösterir. İnce deriler hafifçe nemlendirilip kısa bir süre bekletilirken, kalın deriler su içinde daha uzun süre bekletilebilir. Ardından, önceden tasarlanmış olan tasvir derinin altına yerleştirilir ve bız yardımıyla deriye aktarılır. Bu adım biraz zorlu ve hataya izin vermeyen bir işlemdir. Tasvir tamamlandıktan sonra nevrekan bıçakları veya saraç bıçakları kullanılarak kesme işlemi gerçekleştirilir. Tasvir derisi makaslarla kesildikten sonra iç çizgilerin kesik çizgilere dönüştürülmesi aşaması olan nevrekanlanma işlemi başlar. Tüm bu işlemler, kesici aletlerin uçlarının bozulmaması için ıhlamur kütük veya yaş kavak ağacı üzerinde yapılır.

2.12. Karagöz Oyununda Mistisizm

Karagöz oyunları, Karagöz perdesinde oynanan ve ışık geçirgen bezden yapılan bölümüyle, tasavvufi anlamı nedeniyle "Ayna" olarak adlandırılır. Karagöz Tasvirleri bu ayna üzerinde hareket eder ve seyirciye ayna tutar. Bu yüzden Karagöz Perdesi Ayîne-i Devran, evrenin bir yansımasıdır. Karagöz perdesi bir "İbret Perdesi"dir. Oyunda yansıtılan olaydan ziyade, nasıl yansıtıldığı önemlidir. Bu oyunda tamamen olumsuz karakterler bulunurken, ideal karakterlere rastlanmaz. İbret alan, aynaya tutulan kişidir.

Perdenin didaktik bir işlevi, ders verme gibi bir amacı yoktur. Bu nedenle Karagöz ve tasavvuf konusu, tasavvufu din olarak algılayan yaklaşımlarla ele alınamaz ve Karagöz oyunlarında

biçimci İslam'ın dini hikayelerini aramak anlamsızdır. Çağdaş terminolojiyle ifade edecek olursak, oyunlar seyircinin kendi gerçeğine uzaktan bakmasını sağlayan açık biçimli oyunlardır. Karagöz, yaşamın yadırgatıcı, absürt, eleştirel ve rahatsız edici bir parodisidir. Bu ayna karşısında seyirci, kendi gerçeğiyle yüzleşmek istediğinde yüzleşecek, istemediğinde ise oyunu kaba, avam hatta açık saçık bulacaktır. Karagöz'ün küfürlü diyaloglarını eleştirebilir, ancak günlük yaşamında aynı tepkiyi göstermeyebilir veya hatta kendisi kullanabilir. Sufi kavrayış gönül işidir ve tasavvuf terminolojisiyle söylersek oyunu da gönül gözüyle seyretmek gerekir. (Ekler, 2008: 41)

"Perdeyi kaldır gözden, öğüt al sen bu sözden

Perdeyi sanma bezden, kemâlat'tır perdemiz"

(Tanrı'ya sesleniş, Hayali Küçük Ali - Muhittin Sevilen)

Tasavvufun şariat, tarikat, marifet ve hakikat makamlarını temsil eden 'Ayna'nın dört köşesidir. Bu ontolojik kabullenmeye geri döndüğümüzde, şu soruyu sorarız: "-Bu ezoterik simgelerin, sembollerin kurgusunda bir Karagöz perdesinde Tanrı nerededir?"Tanrı, "Ayna" üzerine düşen suretleri var eden ışık kaynağından kendini ifade eder. O, kendi ışığıyla Evren'i yaratırken, Şem'a da tasvirlerle de ruh verir. Perdede hayat başlar. Felsefi terminolojiyle ifade edecek olursak, buradaki ışık Aristoteles'in "energia"sıdır. Tanrı'nın nerede olduğu sorusu ise seyircinin bulacağı bir cevaptır. (Ekler, 2008: 42)

2.13. Karagöz ve Müzik

Günümüzde Karagöz gölge oyunlarında müzik büyük bir öneme sahiptir ve başlangıçtan sona kadar oyunda yer alır. Oynatan Usta, müzikteki yeteneğiyle oyuna canlılık, renk ve neşe katar. Özel olarak Karagöz için bestelenmiş bir müzik yoktur, ancak kullanılan müziğin sınırları oldukça geniştir. Türk Müziği'nin çeşitli formları, oynatan Ustanın uygun gördüğü yerlerde kullanılır. Uzun hava, maya, türkü, gazel, şarkı, fasıl, beste gibi sözlü formlar tercih edilir. Ayrıca kol şarkıları, oyun havaları ve kantolar ile bazı İtalyan, Baklan ve Kafkas müziklerine de yer

verilebilir. Oyun içinde kullanılan müzik parçaları, oyunun güncelliği ve karakterine göre değişebilir.

Gölge oyununa bir müzik grubunun eşlik etmesi idealdir. Son dönemlerde, doğrudan Karagöz oyunları için şarkılar besteleyen besteciler ortaya çıkmıştır. Karagöz musikisi üç bölümde ele alınabilir: Gazel, Hayal ve Semai şarkıları. "Semai" kavramı, klasik Türk müziğindeki ağır, yürük ve saz semaisi şekilleriyle ilişkili değildir. Burada "semai", kâr, murabba beste, semai, şarkı gibi klasik müzikteki beste şekillerinin genel adıdır. Semailer genellikle Hacivat tarafından okunur ve daha ciddi eserler olduklarından genellikle oyunun başında yer alır. Bu eserlerin tamamı okunmaz, sadece zemin ve teslim bölümleriyle yetinilir. Gazel, bilinen anlamda gazeldir. Hayal şarkıları ise şarkılar ve türkülerdir. Bugüne kadar iki yüzden fazla hayal şarkısı belirlenmiştir. Bazı hayal şarkıları sık sık oynanır ve oyun tipleriyle adeta özdeşleşir. Bu tür şarkılar, oyun tiplerine uygun bir güfte ve ezgi yapısına sahiptir. Karagöz oyunlarında kullanılan çalgılar "perdedeki çalgılar" ve "perde gerisindeki çalgılar" olarak ikiye ayrılır. Perdedeki çalgılar halk sazlarından tulum, kabak, davul, zurna, Karadeniz kemençesi, bağlama gibi enstrümanları içerir. Perde arkasında kullanılanlar ise klasik müzikte kullanılan def, zurna veya klarnet, keman, ud, kanun gibi sazlardır. Karagöz'de anakronizm olduğu için eskiden kullanılan bir şarkının yerini yeni bir şarkı kolaylıkla alabilir. (Kurt, 2015: 76)

3. BÖLÜM: BİLGİSAYAR OYUNU (DİJİTAL OYUN – VİDEO OYUNU)

3.1. Bilgisayar Oyunu Tanımı

Bilgisayar oyunları, bilgisayar cihazları üzerinde kullanıcıların eğlence amacıyla oynadığı yazılımlardır. Bu oyunlar, bilgisayar teknolojisi açısından oldukça karmaşık yapıya sahiptir. Oyun geliştiricileri, donanım teknolojisinin ilerlemesi için oyunların gerektirdiği donanımı geliştirerek donanım sanayisine katkıda bulunurlar. Felsefi açıdan bakıldığında, bilgisayar oyunları yeniçağın mitleridir. Oyuncular, efsane dinleyicilerinin efsanede yer alan karakterlerin yerine kendilerini koyduğu gibi, oyun karakterinin yerine geçerek sanal gerçeklikte olayları deneyimlerler.

Sanatsal olarak, bilgisayar oyunları geleceğin ve günümüzün yeni birleşik sanat türüdür. Bu tür, edebiyattan şiir ve romanı, sinemadan sahne kurgusunu ve senaryoyu, güzel sanatlardan hekel, grafik tasarımı, resim, moda tasarımı, endüstri ürünleri tasarımından kostüm tasarımını içerir. Bu şekilde, doğru bir şekilde tasarlanmış her bilgisayar oyunu, oyuncuya etkileşimli olarak tüm sanatsal ve tasarımsal süreci aktarır. Ayrıca zaman içinde ve zaman dönüşlerine izin verir. Oyun oynama sürecinin başından sonuna kadar oyuncu, kendi hareketlerinin tepkilerine dayanarak bir kurguyu deneyimler ve bireysel deneyimleme ile temel deneyim kazanır. Bu nedenle oyunlar, bireysel ve grup halinde deneyimlenebilen, diğer eser türlerinden daha kişisel ve içsel etkisi olan yeni ve özgün bir tasarım alanıdır.

Bilgisayar oyununun teknik tanımlarının en temeli, bilgisayar oyununun bir ekran üzerinde görsel bir tepki almak için oyuncunun kullanıcı arayüzü üzerinden elektronik komutlar gönderdiği elektronik etkileşim süreci olduğu şeklindeki tanımdır (Smed, J. Ve Hakonen, H. 2003). Bugünün popüler bilgisayar oyunlarının çekiciliğini net bir şekilde açıklayan bu açıklama, oyuncuların oyun arayüzüne verdiği tepkilerle gerçekleşen etkileşimi vurgulamaktadır. Bu tür etkileşim insanları cezbeder ve etkiler. Hareketli grafiklerden oluşan görseller, oyuncunun oyun süresince dikkatini çeker. Oyun sırasında oyuncu çeşitli durumlara tepki verir, sanal seviyelerde ilerler ve oyunun verdiği görevleri tamamlar. Bu görevler karşılığında ödüller kazanır veya belirli zorlukları aşar. Böylece oyuncu oyunun tadını çıkarır. Özellikle 1980'lerden

itibaren ortaya çıkan oyun kültürüyle büyüyen nesiller, görsel etkileşim yapılarına aşina ve hakim olan bireyler olarak kabul edilebilir. Günümüz dünyasında görsel iletişim araçları dijital teknolojilerle çeşitlenme eğilimindedir. Genç kullanıcılar, küçük yaşlardan itibaren birçok görsel uyarana tepki vererek büyümektedir. Bu nedenle günümüz gençlerinin bilgisayar oyunlarına devam etme olasılığı yüksektir, çünkü kendi bedensel gelişim süreçleri içinde oyun oynamak doğal bir parçası haline gelmiştir.

Bilgisayar oyunları, evrim süreçlerinin başlangıcında mekanik ve elektronik imkânların tesiriyle yoğunlaşmış yazılımlar olarak öne çıkmaktaydı. Ancak, görsel kapasitenin ve kullanıcı arayüzünün Windows gibi işletim sistemlerinin ilerlemesiyle birlikte, oyunlar görsel açıdan evrim geçirerek estetik bir görseleliğe sahip programlar haline dönüşmüştür. Bu dönüşüm, önceden kullanıcı etkileşimini esas odak olarak seçen oyun tasarımcılarının artık hikayeye ve oynanışa da öncelik vermeye başlamasıyla gerçekleşmiştir. Bu sayede günümüzde üretilen oyunların temel üretim ve tasarım süreçleri belirlenmiştir. Şimdilerde oyunlar yalnızca bilgisayarlarda değil, ekranı olan hemen her ortam ve aygıtta oynanabilir niteliktedir. Oyunlar, karmaşıklık seviyeleri ve sundukları hikaye/oynanış alanlarına bağlı olarak birçok türe ayrılmış durumdadır. Bu türler kullanıcının (hedef kitlenin) çeşitlenmesine ve sonuçta oyunların yaygınlaşmasına neden olmuştur. Günümüz oyunları artık dünyanın her yanında, bilgisayarsız yörelerde ve gelir düzeyinin yetersiz olduğu yerlerde bile ortak kullanım alanlarında (ülkemizdeki karşılığı internet cafe olarak verilebilir) oynanmaktadır (Tunceli, 2012: 2). Bilgisayar oyunları, çeşitli oyun platformlarında ve farklı oyun cihazlarıyla (gamepad, dokunmatik ekran, oyun konsolu, fare, klavye vb.) oynanabilmektedir, bu da hedef kitlenin genişlemesine yol açmıştır. Bilgisayar oyunları, 80'li yıllardan bu yana artan bir ilgi görmekte ve kültür-sanat etkinlikleriyle içerik ve temalar açısından sürekli olarak beslenmektedir. Bu nedenle, her kuşakta daha fazla takipçi kazanarak gelecekte muhtemel bir sanat eseri olarak kabul edilebilecekleri sonucu çıkarılabilir.

3.2. Dijital Oyunlarının Tarihsel Gelişimi

Dijital oyunların geçmişi, bilgisayar teknolojisinin gelişimiyle sıkı bir şekilde bağlantılıdır. 1940'lı yıllarda nükleer fizikçi Edward Condon, "Nim" adlı matematik strateji oyununu piyasaya

sürmek için "Nimatron" adında bir elektro-mekanik cihaz geliştirmiştir. Bu oyun, bilinen ilk dijital oyun olarak kabul edilir.

Fakat Thomas T. Goldsmith Jr. ve Estle Ray Mann tarafından geliştirilen, patenti 1947 yılında alınmakla birlikte 14 Aralık 1948 yılında yayımlanan ve bir katot ışın tüpü (cathode ray tube) olarak üretilen bir füze simülatörü, dijital oyunlar tarihindeki en eski oyun olarak bilinmektedir (Tezel, 2016: 11). Ek olarak, Brookhaven Ulusal Laboratuvarı'nda çalışan mühendis William A. Higinbotham, 1958 yılında laboratuara gelen ziyaretçileri eğlendirmek amacıyla basit bir iki kişilik, dijital olmayan bir tenis oyunu geliştirmiştir. Bu oyun, dijital oyun tarihindeki ilk bilgisayar oyunu olarak kaydedilmiştir.

Bertie The Brain (1950), üç taş oyununun elektronik bir versiyonunu içeren ilk ticari dijital oyundur. OXO (1952), birkaç kişi tarafından bilinen tic-tac-toe (üç taş) oyununun bir bilgisayar versiyonudur. Hutschpiel (1955), savaş stratejisi oyunudur ve bir televizyon ekranında oynanabilen ilk ticari dijital oyundur. Arthur Samuel tarafından geliştirilen dama oyunu (1956), yapay zeka alanında önemli bir dönüm noktası olmuştur. NSS Satranç Programı (1958) ise düşük işlem kapasiteli bir bilgisayarda satranç oynamayı mümkün kılan ilk programdır. Bu oyunlar, dijital oyunların erken dönemlerinde önemli adımlar olarak kabul edilir.

1971 yılı, dijital oyunların ticarileşme sürecinde önemli bir dönüm noktasıydı. Arcade oyunlarına yönelik "arcade game-coinop" cihazları piyasada satışa sunuldu. Bu dönemde, oyuncuların dikkatini çeken ve ilk Arcade Game olarak tanınan oyun "ComputerSpace-Wedge vs. Needle" idi. Bu oyun, elektronik ve mekanik bileşenleri bir araya getiren bir yapıya sahipti.

Oyun endüstrisi, evlerde oynanabilecek oyunlara da yöneldi ve 1972 yılında ilk ev konsolu oyunu olan Pong piyasaya çıktı. Pong, basit bir tenis temasına sahip olmasına rağmen büyük bir ticari başarı elde etti ve oyuncular arasında popülerlik kazandı. Bu oyun, evlerdeki televizyonlara bağlanarak oynanabilen basit bir şekildeydi ve oyunseverlerin sosyal etkileşimlerini artırmaya yardımcı oldu.

Dijital oyunların gelişimi sürerken, 1976 yılında ilk metin tabanlı macera oyunu olan "Adventure" piyasaya sürüldü. Bu oyun, oyuncuları fantastik bir dünyaya götürerek keşifler yapmalarını sağlayan metin tabanlı bir deneyim sunuyordu. Oyun severler, hikayeyi ilerletmek için metin tabanlı komutları kullanıyor ve sanal dünyada çeşitli zorluklarla karşılaşıyorlardı. Oyun dünyasındaki yenilikler devam ederken, Ken ve Roberta Williams tarafından 1978 yılında geliştirilen "Mystery House" oyunu önemli bir adımdı. Bu oyun, metin tabanlı ve grafikleri birleştiren ilk oyunlardan biriydi. Oyuncular, etkileşimli bir hikaye içinde farklı mekanlarda gizemleri çözmek için grafikleri ve metinleri bir arada kullanıyorlardı. Bu oyun, oyunculara görsel bir deneyim sunarak oyun dünyasında yeni bir kapı açtı.

1978 ile 1983 arasındaki dönem, arcade oyunlarının altın çağı olarak adlandırılan bir zamandı. Bu dönemde Pac-Man, Space Invaders, Asteroids ve Donkey Kong gibi oyunlarla birlikte atari salonları büyük bir popülerlik kazandı. Arcade oyunları, eğlence sektöründe büyük bir etki yarattı ve bir neslin oyun kültürünü şekillendirdi. Bu çağın en önemli oyunlarından biri olan Pac-Man, 1980 yılında Moru Iwatani tarafından yaratıldı ve Japon şirketi Namco tarafından piyasaya sürüldü. Pac-Man, yarı yenmiş bir pizzadan esinlenen sevimli bir yaratığın, labirentte hayaletimsi varlıkları yiyerek ilerlediği bir oyundu. Oyun, sadece oynanabilirlik açısından değil, aynı zamanda sembolik bir anlam da taşıyordu. Pac-Man, Amerikan kültüründe büyük bir ün kazanarak ABD ve kapitalizmi temsil etti. Ticari anlamda büyük başarı elde eden Pac-Man, medya ve reklamlarda büyük bir yer edindi ve üzerinde Pac-Man desenleri bulunan kahvaltılık gevrekler, çantalar, kalemlikler, çizgi romanlar gibi birçok ürün üretildi. Böylece Pac Man adeta bir popstar haline gelen ilk dijital oyun figürü olmuştur (Kocher, 2007: 14).

1980'li yılların başından itibaren ev kullanıcılarının yaygınlaşan kişisel bilgisayarlar (PC), oyun endüstrisinde önemli bir dönüşümü tetikledi. Bu dönemde, ev bilgisayarlarına yüklenen oyunlar disket formatında sunuldu ve böylece oyunlar daha geniş bir kitleye ulaşmış oldu. Disketler, veri depolama kapasiteleriyle birlikte oyunların erişilebilirliğini artırdı. Büyük boyutlu oyunlar, birden fazla diskete bölünerek kullanıcılara sunuldu ve bu da oyun deneyiminin zenginleşmesine katkı sağladı. Ayrıca, oyun sektörü, ilk bağımsız ses kartlarının kullanıldığı oyunlarla yeni bir aşamaya geçti. Teknolojinin ilerlemesiyle birlikte, oyun ve sinema endüstrilerinin ortak ilgi duyduğu üç boyutlu (3D) görüntü işleme yeteneklerine sahip ekran

kartları geliştirildi. Bu kartlar sayesinde PC'ler, daha önce hayal bile edilemeyen üç boyutlu grafikleri işleyebildi. OpenGL, DirectX gibi yazılımların da desteğiyle, üç boyutlu grafiklerin kullanımı ve işlenmesi daha da kolaylaştı. Bu gelişmeler, oyun dünyasında oyuncuların mekanda ve zamanda hareket edebildiği, gerçekçi ve etkileyici oyun deneyimlerinin ortaya çıkmasını sağladı.

Oyunlar, teknolojik gelişmelerle birlikte veri boyutlarında büyük bir artış yaşadı ve bu da yeni depolama platformlarına ihtiyaç duyulmasını beraberinde getirdi. Bu dönemde CD formatı, oyunların depolanması için tercih edilen bir platform haline geldi. Bir oyun artık, 700 MB'lık bir CD'ye sığdırılabiliyordu, bu da daha fazla içeriğin sunulabilmesini sağladı. PC'lerin yanı sıra konsol sistemleri de bu gelişmeye ayak uydurmak için kaset tabanlı sistemlerden CD tabanlı sistemlere geçiş yaptı. Oyunların içerikleri ve özellikleri geliştikçe, daha modern grafikler ve ses efektleri gibi öğelerin oyunlarda kullanılması mümkün hale geldi. Bu da oyunların boyutlarının artmasına neden oldu ve DVD formatı, daha fazla bilgi depolayabilmesiyle tercih edilen bir platform haline geldi. Bir DVD, 7 GB'lık bir depolama kapasitesine sahiptir ve bu, 10 adet CD'ye eşdeğerdir. 2010 yılından itibaren üretilen oyunlar genellikle bir, iki, üç veya dört DVD boyutunda hazırlanmaktadır, bu da oyunların daha kapsamlı ve detaylı bir deneyim sunmasını sağladı. Özellikle uzun çizgisel hikayeye sahip oyunlar 30gb'lık boyutlara ulaşabilmektedir (Williams, 2008).

1990'lı yılların özellikle grafik alanında büyük ilerlemeler kaydettiği bir dönem olarak öne çıkar. Önceleri maliyetli ve karmaşık olan 3 boyutlu grafikler, teknolojinin gelişmesiyle birlikte daha erişilebilir ve işlenebilir hale gelmiştir. Bu dönemde ilk 3 boyutlu oyunlar da ortaya çıkmıştır. Bu dönemde PC platformu oyunları büyük bir popülerlik kazanırken, birçok oyun konsolu ise geride kalmıştır. Bunun nedeni, bilgisayar bileşenlerinin teknolojik gereksinimlere daha uygun maliyetli ve kolayca yükseltilebilir olmasıdır. Oyun konsollarının üzerinde ise genellikle geliştirme yapılamamaktadır. Bu durumu aşabilen tek firma ise Sony tarafından piyasaya sürülen "Playstation" olmuştur. 90'lı yılların ortalarına doğru, ilk 3 boyutlu bilgisayar oyunları ortaya çıkarak oyun anlayışını kökten değiştirmiştir. Wolfenstein 3D, Doom 3, Duke Nukem 3D, Tomb Raider, Need For Speed 2, Alone in the Dark gibi oyunlar, bu dönemin örnekleri arasında yer almaktadır. Bu oyunlar, oyun dünyasında farklı türlerin ortaya çıkmasına ve oyunların

görsel açıdan daha zengin bir hale gelmesine katkıda bulunmuştur. Daha önce genellikle 2 boyutlu olan oyunlar, görsel açıdan sınırlıydılar. Oyuncu deneyimini zenginleştirmek için, oyun geliştiricileri bu kısıtlamaların üstesinden gelmek için çeşitli yöntemlere başvurdular. Oyunun içeriğini desteklemek amacıyla derinlikli ve etkileyici metinsel içerikler oluşturuldu. Bunlar, oyun dünyasının ayrıntılarına dalmak ve karakterlerle daha derin bir bağlantı kurmak için kullanıldı.

Görsel açıdan destek sağlamak için ise, oyunun grafiklerini güçlendirmek için yüksek kaliteli illüstrasyonlar kullanıldı. Bu illüstrasyonlar, oyunun arka planında muhteşem bir görsel sunum sağladı ve oyun içi grafikleri destekledi. Oyuncular, bu detaylı ve çekici illüstrasyonlar sayesinde oyun dünyasının atmosferine daha fazla kapılabilirdi ve görsel bir şölenin içinde yolculuk yapma deneyimini yaşıyordu. Oyun yapımcılarının, zengin metinsel içerikler ve kaliteli illüstrasyonlarla oyun deneyimini güçlendirmeye çalışmaları, kısıtlamaların aşılamadığı durumlarda dahi oyunların derinlik ve görsel çekicilik açısından tatmin edici olmasını sağlamıştır. Ancak 3 boyut teknolojisinin oyunlarda yaygınlaşmasıyla, oyunlar görsel tasarım ve içerik bütünlüklerine ve tarzlarına göre sınıflandırılmaya başlandılar (Şimşek, 2007).

Oyunlar, teknolojik ilerlemelerin yanı sıra tür ve içerik açısından da devrim niteliğinde yeniliklere sahne olmuştur. Bu değişimler, oyunların oyuncuyla ilişkisini çeşitlendirmiş ve başlangıçta temel özelliklere sahip olan oyunları dönüştürmüş ve zenginleştirmiştir. Günümüzde, otuz yıl öncesinde basit komutlara tepki veren oyunlar, tam anlamıyla birer sanat eseri haline gelmiştir. Oyunlar artık giriş, gelişme ve sonuç aşamalarıyla bir hikaye anlatımı sunabilmekte ve oyuncuları sanal bir dünyada bir araya getirebilmektedir. Oyunlar, karmaşık işlemler ve komut dizilerini tanımlayabilen ve uygulayabilen programlar haline gelmiştir. Bu sayede oyunlar, kendi evrimlerini yaşayarak günümüzdeki konumlarına ulaşmışlardır. Oyunlar artık sadece eğlence aracı olmanın ötesine geçmiş, birer kültür ve sanat eseri haline gelmiştir.

3.3. Dijital Oyunun Tasarımı

2000'li yılların başından itibaren bilgisayar oyunları, toplum yaşamında giderek daha fazla etkisi olan ve en popüler eğlence araçlarından biri haline gelen bir fenomen haline gelmiştir.

Gelişmiş ülkelerde insanların boş zamanlarının artması, farklı eğlence seçeneklerinin ortaya çıkmasına ve rekabetin artmasına neden olmuştur. İnsanlar, boş zamanlarını değerlendirmek için birçok ürün ve ortam arasında seçim yapmak durumunda kalmışlardır. Bu rekabet, başlangıçta tiyatro, sinema ve konserler gibi daha geleneksel eğlence biçimlerinden başlamış, ancak sonraki dönemlerde evlere giren ve hatta cep telefonları gibi taşınabilir cihazlara kadar yayılan bir çeşitlilik kazanmıştır. Bilgisayarlar ve cep telefonları gibi etkileşimli cihazlar, sadece iş araçları olmaktan çıkarak, eğlence amaçlı kullanımlara da olanak sağlamıştır. 1970'li yılların sonundan itibaren yeniliklere meraklı gençlerin öncülük ettiği sessiz bir devrim başlamış, otuz yıl önce kimsenin öngöremeyeceği bir boyuta gelmiştir (Donovan, 2010).

1980'li yıllarda çağdaş bilgisayarların ortaya çıkması, teknoloji meraklısı gençler arasındaki fiziksel ve sosyal engelleri kaldırmış ve iletişimi kolaylaştırmıştır. Bu dönemde bilgisayar oyunları, genç bireyler arasında bir "evrensel dil" oluşturarak onların ortak bir platformda buluşmasını sağlamış ve birbirlerini anlama yeteneğini geliştirmiştir. Teknolojinin ulaşılabilir birlikte, bu kitlesel dil ve anlayışı paylaşan insanların sayısı hızla artmıştır. Yalnızca 2007 yılında Kuzey Amerika'da satılan oyunların sayısı 269 milyonu geçmiştir. Bilgisayar tabanlı oyun endüstrisi artık "etkileşimli eğlence endüstrisi" olarak adlandırılmaktadır.

3.3.1. Dijital Oyun Endüstrisinin Yapısı

Dijital oyun endüstrisindeki öncülerin çoğunluğunun mühendislik kökenli olması, endüstrinin teknoloji odaklı olmasına neden olmuştur. Oyunlar sadece içerikleriyle değil, aynı zamanda kullandıkları teknolojilerle de konuşulan konular haline gelmiştir. Teknolojinin bu kadar baskın bir rol oynaması, basında yapılan yorumlar ve eleştiriler de dahil olmak üzere, oyun endüstrisinin istikrarlı bir biçimde ilerlemesini engellemektedir.

Oyun satışına yönelik pazarlama faaliyetleri, sıklıkla donanım satışlarına odaklanmakta ve hızla gelişen donanım arz ve tercihleri nedeniyle oyunlar kısa sürede eskimektedir. Bu bağlamda, oyun oynayan hedef kitle genellikle teknolojik gelişmelere ilgi duyan genç erkeklerle sınırlı kalmaktadır. Tüm bu faktörlerin etkisiyle, oyun türleri, donanım gereksinimleri, iş yapış teknikleri ve oyuncu arayüzleri konusunda bir tek tipleşme sağlanamamaktadır. Bu nedenle,

sektörde başarılı oyunlar tasarlamak isteyenlerin, sadece karmaşık oyun teknolojilerini değil, aynı zamanda oyuncuların sosyolojik ve psikolojik arka planlarını da anlamaları gerekmektedir. Bu arka planları anlamak, oyun tasarımının yanı sıra oyuncu deneyimini şekillendirmede önemli bir rol oynar.

3.3.2. Oyun Kavramının Tanımı

Oyunun ne olduğu konusunda kesin bir tanım olmamasına rağmen, oyun tasarımında başarılı olabilmek için oyunun doğasını anlamak ve diğer popüler medya ve ortamlarla olan temel benzerlik ve farklılıkları anlamak önemlidir. Ludwig Wittgenstein'in (1973) felsefi çalışmaları, oyunun unsurları olan oynama eylemi, kurallar ve rekabetin tek başına oyunu tarif etmek için yeterli olmadığını savunmaktadır. Wittgenstein'in görüşlerine göre, oyun olgusu tek bir tanıma sığdırılmaz. Ancak, "sınıfsal benzerlik" kavramıyla bir dizi tanımlama yapılabilir. Bu tanım temelinde, benzerlik gösteren nesnelerin ortak özelliklerinin olmadığı, ancak örtüşen benzerliklerle bağlantılı oldukları öngörülür. Örneğin, oyunlar farklı türlerde olsa da, oyuncuların etkileşimde bulunduğu, rekabet ettiği veya işbirliği yaptığı ortak bir noktaya sahip olabilirler. Sid Meier, Civilization oyunlarının tasarımcısı olarak oyunları "bir dizi anlamlı seçimler birliği" olarak tanımlar. Bu tanımlama, oyunların oyuncuların çeşitli seçimlerle oyunun sürecini ve sonucunu etkilediği interaktif deneyimler olduğunu vurgular.

Oyunların temel amacı ve sonucu eğlence ve haz almak olduğu için, oyun tasarımında bu faktörleri göz önünde bulundurmak önemlidir. Tanımların karmaşıklığına rağmen, oyunların temel özelliklerini anlamak ve içselleştirmek, başarılı oyun tasarımının temel adımlarından biridir. Oyun tasarımı, sadece mekanik bir taklit veya kopya üretmek yerine, oyunların temel yapıtaşlarını ve özelliklerini derinlemesine anlamayı gerektirir. Bu, oyunun hedef kitlesini ve oynanış deneyimini anlamak, eşsiz ve ilgi çekici bir oyun deneyimi sunmak için yaratıcı fikirler geliştirmek anlamına gelir. Bir benzetmeyle ifade etmek gerekirse, sadece yemek yemeyi bilen biri, yemek yapma sürecini ve malzemeleri anlamadan bir tarif ve malzeme listesiyle başarılı bir yemek yapamaz. Öncelikle hangi yemeklerden kaç kişilik yapılacağı, buna göre hangi malzemelerin nasıl seçilmesi ve nereden alınması gerektiği, hangi tencerelerin kullanılacağı, ocağın nasıl çalıştığı, yüksek ve kısık ateş farkı gibi temel bilgilerin verilmesi gerekir

(Bayraktutan, 2009: 98). Aynı şekilde, oyun tasarımı da oyunun temel yapıtaşlarını anlamadan, yaratıcı ve özgün bir oyun deneyimi sunmak mümkün olmayabilir. Oyun tasarımı, strateji, hikaye anlatımı, oynanış mekanikleri ve görsel unsurlar gibi birçok bileşeni içeren bir sanattır ve bu bileşenlerin birlikte uyum içinde çalışması gerekir.

3.3.3. Oyuncu Tanımı

Kesinlikle doğru, oyuncular farklı türlerdeki oyunları oynamakla birlikte, her bir oyuncunun kendine özgü tercihleri, ilgi alanları ve oyun tarzları vardır. Oyuncuları yalnızca oyun kategorilerine göre sınıflandırmak, bu çeşitliliği tam olarak yansıtmayabilir. Oyuncuların tümünde veya insanların genelinde gözlemlenen ortak özelliklerin anlaşılması, oyun tasarımcıları için daha iyi bir başlangıç noktası olabilir. Bu ortak özellikler arasında bazıları şunlar olabilir:

- **Rekabet duygusu:** Birçok oyuncu, rekabetçi bir ruhla oyunlara yaklaşır ve diğer oyuncularla yarışmayı sever. Rekabet, oyuncuların kendilerini test etmelerini ve gelişmelerini sağlar.
- **İşbirliği ve sosyal etkileşim:** Bazı oyuncular, takım oyunlarını tercih eder ve diğer oyuncularla işbirliği yapmayı sever. Oyuncular arasındaki sosyal etkileşim, birlikte çalışma ve iletişim becerilerini geliştirir.
- **Başarı ve ilerleme isteği:** Birçok oyuncu, oyun içinde başarılar elde etmek ve ilerleme kaydetmek ister. Ödül sistemleri, seviye atlama sistemi ve başarılar, oyuncuları motive eder ve hedeflerine ulaşma isteğini artırır.
- **Yaratıcılık ve hikaye anlatma:** Bazı oyuncular, yaratıcı oyunlar veya hikaye tabanlı oyunlar tercih eder. Kendi dünyalarını yaratma veya bir hikayenin bir parçası olma imkanı, oyunculara kendilerini ifade etme ve hayal güçlerini kullanma fırsatı sunar.
- **Zorluk ve strateji:** Oyuncuların birçoğu, zorluklarla karşılaşmayı ve stratejiler geliştirmeyi sever. Zorluklar, oyuncuların problem çözme becerilerini kullanmalarını ve yeni stratejiler denemelerini sağlar.

Bu ortak özellikler, oyun tasarımcılarına oyuncuların beklentilerini, ilgi alanlarını ve motivasyonlarını anlama konusunda yol gösterebilir.

3.3.4. Oyunun Temel Nitelikleri

Temsil Etme-Anlatım

Oyunlar, içerisinde bulunan kurallarıyla birlikte gerçekliğin belirli bir bölümünü öznel bir şekilde temsil eden, kendine özgü ve kendi başına işleyen kapalı sistemlerdir. Her oyunun kendine özgü kuralları bulunur, bazıları esnek olsa da genellikle katı ve net kurallara sahip olan oyunlar tercih edilir. Oyunlar, içerdikleri parçaların karmaşık etkileşimiyle bir sistem oluşturur. Bir oyunda kendisine saldıran devasa dinozorları yok eden bir oyuncunun gerçek hayatta da bunu yapabileceği iddia edilemez. Fakat, oyun oynayanın bu yaratıkları sanal ortamda yok etmesi, kendi kişisel fantezisini yaratması anlamına gelebilir. Oyunlar, gerçeklikten ayrışan özel bir dünya sunarlar ve bu dünya, her oyuncunun öznel algısına dayalı olarak değişir. Oyunların cazibesi, gerçeklikle olan ilişkisinde hangi yönün vurgulandığıyla yakından ilgilidir. Eğer bir oyun, gerçekliğin bütününe kucaklamaya çalışırsa, gerçek hayattan ayırt edilemez bir noktaya gelir ve çekiciliğini kaybeder. Bu noktada, bir oyunun tasarımcısı olarak, evrende hangi gerçeklik kısmına odaklanacağınıza dair ilk tercihleri yapmak önemlidir. Oyun tasarımcıları, oyun deneyimini belirli bir gerçeklik seviyesiyle gerçeklikten ayrışan özel bir dünya sunarlar ve bu dünya, her oyuncunun öznel algısına dayalı olarak değişir.

Oyunların cazibesi, gerçeklikle olan ilişkisinde hangi yönün vurgulandığıyla yakından ilgilidir. Eğer bir oyun, gerçekliğin bütününe kucaklamaya çalışırsa, gerçek hayattan ayırt edilemez bir noktaya gelir ve çekiciliğini kaybeder. Bu noktada, bir oyunun tasarımcısı olarak, evrende hangi gerçeklik kısmına odaklanacağınıza dair ilk tercihleri yapmak önemlidir. Oyun tasarımcıları, oyun deneyimini belirli bir gerçeklik seviyesiyle şekillendirirken, yaratıcılıklarını kullanarak oyunculara istedikleri deneyimi sunarlar. Her oyuncu, oyunun sunmuş olduğu dünyayı ve içerdiği gerçeklik unsurlarını kendi öznel algıları ve tercihleri doğrultusunda yorumlar. Eğlendirirken, yaratıcılıklarını kullanarak oyunculara istedikleri deneyimi sunarlar. Her oyuncu, oyunun sunmuş olduğu dünyayı ve içerdiği gerçeklik unsurlarını kendi öznel algıları ve tercihleri doğrultusunda yorumlar. Bir sonraki aşamada ise oyun evreninin hangi kurallar dahilinde çalışan bir kapalı sistem olacağı tasarlanmalı, bu şartlar altında oyuncunun tüm bunları nasıl algılayacağı hesaplanmalıdır(Crawford, 2003).

Etkileşim

İnsanoğlu, yüzyıllar boyunca etkileşim için farklı ortamları kullanmışlardır. Bu ortamlardan bazıları son derece statik ve sınırlıdır. Örneğin, bir tuval üzerindeki resim, akış halindeki zamanı sadece donmuş bir an olarak ifade eder. İzleyici, bu tabloyu görüntülerken o anın atmosferini ve detaylarını gözlemleyebilir, ancak tablo hareketli bir zamanı tam olarak aktaramaz. Diğer ortamlar ise dinamiktir ve zamanla birlikte değişirler. Müzik, filmler ve dans gibi ifade biçimleri, zamana bağlı olarak sürekli değişen ortamlardır. Asıl ilginç olan, değişimin ne olduğu değil, neden ve nasıl gerçekleştiği ile arasındaki nedensel bağlantılardır. Ancak, etkileşimli anlatımın en geniş biçiminde, izleyicilere sebep-sonuç ilişkilerini keşfetme ve hatta kendi sebeplerini üretme imkanı sağlanır. Bu da oyunların ortaya çıkmasına yol açar. Oyunlar, etkileşim ögesini sunarak izleyicileri kendilerini oyuna dahil etmeye, kararlar alarak oyunun gidişatını etkilemeye teşvik eder. Oyunlar, bu etkileşimli deneyimleriyle büyüleyici bir atmosfer sunar ve bu da oyunların temel cazibelerinden biridir. Oyunlardaki etkileşimin etkisini incelemek için aşağıdaki karşılaştırmalar yapılmıştır:

Oyun - Bulmaca Karşılaştırması: Oyunlardaki etkileşim faktörünü anlatmanın basit bir yolu, farklı sporlar arasında karşılaştırma yapmaktır. Örneğin, "Voleybol" ile "Sırıkla Atlama"yı ele alalım: Her iki spor dalında da sporcu skor için yükseğe zıplamalıdır. Ancak, sıırıkla atlama sadece bir spor olarak kabul edilirken, voleybol hem bir spor hem de bir oyundur. Bunun temel nedeni, voleybolun sıırıkla atlama eyleminin ötesinde bir etkileşim içermesidir. Voleybolda oyuncular birbirleriyle etkileşime girer, savunma yapar, paslaşır ve takım komutlarına uygularlar. Satranç, bunun için en tipik örnektir. Sadece bu oyuna has açılış ve (üç hamlede mat) gibi bitiş bulmacaları bile kendine özgün bir bulmaca tipi haline gelmiştir(Crawford, 2003).

Oyun - Hikaye Karşılaştırması: Teknik bir bakış açısıyla ele alındığında, hikayeler, birbirini izleyen olayları zaman kurgusu içinde sebep-sonuç ilişkileriyle bağlantılı hale getirerek özetlenebilir. Hikaye anlatımında kurgusal unsurlar yaygın olarak kullanılır zira okuyucunun gözünde hikayenin içsel gerçekliği yerine olaylar arasındaki sebep-sonuç bağlantıları önem kazanır. Asıl mühim olan, hikaye içindeki gerçeklerin birbirleriyle ilişkisi ve ardışıklığıdır.

Hikayenin içsel yapısı, okuyucunun ilgisini çeken ve anlamlandırma sürecine katkıda bulunan sebep-sonuç ilişkilerinden oluşur. Bu ilişkiler, karakterlerin eylemleri, olayların sonuçları ve hikayenin gelişimi gibi unsurlar aracılığıyla kendini gösterir. Olayların birbirleriyle etkileşimi, okuyucunun hikayenin içine daha derinlemesine girmesini ve olayların akıcılığını sağlar. Hikayenin anlatımında sebep-sonuç ilişkileri, bir bütünlük ve anlam sunarak okuyucunun deneyimini zenginleştirir. "The Matrix" gibi bilim kurgu filmleri, seyircinin anlayabileceği basitlikteki sebep-sonuç ilişkileri sayesinde popülerlik kazanır. Neo, Morpheus ve Trinity gibi karakterlerin Matrix dünyasının gerçek olup olmadığı seyirci açısından önemsizdir. Kilit nokta, bu üç karakterin kahramanlık vasfına sahip olduğu, insanlığın kurtarıcıları olarak kabul edildiği, karşılarındaki Matrix'in yaratıcıları olan bilgisayar ve makinelerin ise kötülük temsilcileri olarak insanlığı yok etme amacıyla olduklarıdır. İnsanlar, kendi varoluşlarını sürdürebilmek ve makinelerin hükümlerine sona erdirebilmek için süper kahraman Neo'nun rehberliğiyle mücadele ederler ve başarı elde ederler. Neo'nun eşsiz güçleri ve kararlılığı, insanlığın umudu haline gelir ve onları özgürlüğe taşır. Filmin sebep-sonuç ilişkisi, makinelerin insanlığı yok etme çabalarıyla birlikte insanların daha akıllı ve güçlü olan makineleri yenme çabalarını içerir. Etki-tepkilerin çalışma biçimi, sebep-sonuçların neler doğurduğu ve tüm bu öğelerin izleyici tarafından akıcı bir şekilde içselleştirilebilmesi, bu hikayenin diğerlerinden daha popüler olmasını sağlamıştır(Crawford, 2003).

Oyunlar, hikayeler ile benzer şekilde kendilerine özgü bir evrenin içindeki olayları anlatan bir dizi etkinliği içerisinde barındırır. Bununla birlikte, en belirgin farklarından biri, teknik kısıtlamalar nedeniyle hikayelerin ardışık bir şekilde sunulabileceği, ancak oyunlarda oyuncuların kendi tercihlerini kullanarak kendi hikayelerini inşa edebilecekleri gerçeğidir. Bir roman veya öyküde karakterler arasındaki ilişkiler, tek bir sıralama ile anlatılırken, oyunda oyuncu farklı seçenekleri deneyebilir, çeşitli stratejiler izleyebilir ve planlar yapabilir. Oyundaki karakterler arasındaki ilişkiler, oyuncular tarafından çeşitli açılardan keşfedilebilir. Bu da oyun deneyimiyle birlikte bir öğrenme sürecini de beraberinde getirir.

Bu durum, oyunlar ile hikayeler arasındaki en temel farklardan biridir. Bir film veya roman, sadece bir defa izlemek veya okumak üzere tasarlanır ve ikinci kez tekrarlandığında anlatım değeri azalabilir. Ancak bir oyunda, tekrar tekrar oynandıkça, tüm bakış açıları ve alternatifler

oyuncu tarafından tüketilene kadar anlatım değeri artar. Bu tabii ki oyunları, hikayelerden daha üstün veya ilgi çekici kılmaya yeterli değildir. Hikayelerdeki detaylar ve anlatımın oyunlarda gerçekleştirilmesi, büyük çaba ve maliyet gerektirir. Özellikle hikayeler, sebep-sonuç ilişkileri arasındaki ayrıntılar ve karakteristiklerle öne çıkarken, oyunlar ise aynı sonuca ulaşmayı hedefleyen yol ve alternatifler ağıyla öne çıkarlar. Hikayeler durağan, oyunlar ise devingendir (Crawford, 2003).

Oyun - Oyuncak Karşılaştırması: Oyunlar ile oyuncaklar arasında bir karşılaştırma yapacak olursak, her ikisi de manipüle edilebilir. Ancak manipülasyon dereceleri farklılık gösterir. Hikayeler de bu bağlamda ele alındığında, oyun ve oyuncaklara kıyasla çok daha sıralı bir yapıya sahip olduklarını görürüz. Hatta hikayeler, akışlarının değiştirilmesine imkan tanımayan bir yapıdadır. Oyunlar, kurgusal evrenlerde belli bir ölçüde manipülasyona izin verirken, oyunun kuralları değiştirilemez bir niteliğe sahiptir. Oyuncaklar ise tamamen manipülasyona açıktır, oynayan kişi, oyuncakları amaçlarının dışında dahi kullanabilir. Bir hikaye yazarı, okuyucularının deneyimleri üzerinde doğrusal bir kontrol sahibidir. Oyun tasarımcılarının ise oyuncuların deneyimleri üzerinde daha dolaylı bir kontrolü olabilir. Oyuncak üreticilerinin ise oyuncaklarının nasıl kullanıldığı konusunda hiçbir kontrol yetkisi bulunmamaktadır. Tasarımcı bakış açısından ele alındığında, oyunların mutlaka etkileşim ögesine sahip olması gerekmektedir. Çünkü bu öge, oyuncuya kendi hikayesini yaratma duygusunu verir. Oyuncunun oluşturduğu hikayeyi yaşarken kullandığı metotlar ve stratejiler geliştikçe, oyuna olan hakimiyeti ve ilgisi artar. Oyundaki seçeneklerin sayısı azalmaya başladığında ise ilgi de azalır ve oyuncu sıkılmaya başlar. Dolayısıyla, oyun tasarımcıları, oyuncuların ilgisini canlı tutmak için çeşitli alternatifler ve stratejiler sunmayı hedeflemelidir. Tasarımcının alternatifleri hazırlamadaki becerisi, oyunun tekrar oynanırılık özelliğinin az veya çok olmasıyla sonuçlanır(Crawford, 2003).

Çatışma: Oyunlarda ihtilafın varlığı önemli bir özelliktir. Oyuncu, amacına ulaşmak için engellerle karşılaşır ve bu engelleri aşmak için mücadele eder. Engeller edilgen veya hareketsizse, bulmaca veya fiziksel zorluklar şeklinde olabilir. Ancak engeller etkin ve hareketliyse, oyuncuya karşılık veriyorsa, bir oyuna dönüşür. İhtilaf, oyunların temel dinamiğini oluşturan ve oyuncuların karar verme, rekabet etme veya işbirliği yapma süreçlerini

şekillendiren bir unsurdur. İhtilaf, oyuncular arasında gerilim, zorluk ve rekabet yaratır, bu da oyun deneyimini heyecanlı ve ilgi çekici kılar. Ancak, ihtilafın her zaman şiddet içeren veya mücadelecı bir şekilde ortaya çıkması gerekmez. Oyunlarda ihtilaf, farklı türlerde ve düzeylerde olabilir. Örneğin, bulmaca oyunlarında ihtilaf, oyuncunun zorlukları aşmak veya problemi çözmek için akıl yürütme becerilerini kullanmasıyla ortaya çıkar. Strateji oyunlarında ise ihtilaf, oyuncuların kaynakları yönetme, stratejiler oluşturma ve rakipleri yenme çabalarıyla ilişkilidir. Yine de, bazı oyunlar ihtilaf yerine işbirliğine veya keşfe dayalı deneyimler sunabilir. Bu tür oyunlarda oyuncular, birlikte çalışarak hedeflere ulaşmaya veya ortak bir amaca ulaşmaya odaklanırlar. Bu durumda ihtilaf yerine uyum ve işbirliği ön plandadır. Sonuç olarak, ihtilafsız bir oyunun var olması mümkün gibi görünmese de, ihtilafın şekli, ölçeği ve amacı oyun tasarımına bağlı olarak değişebilir. Oyun tasarımcıları, ihtilafı doğru bir şekilde dengelemeli ve oyun deneyiminin heyecanını ve çekiciliğini sürdürebilmek için oyunculara çeşitli seçenekler sunmalıdır.

Günümüzde pek çok oyunda kan ve şiddet öğelerinin bulunmasının temel nedeni, ihtilafın oyunlarda var olması gerekliliğidir. Gerçek dünyadaki ihtilaflar genellikle dolaylı, uzun süreli ve kişisel veya sosyal kontrol altındadır. Ayrıca gerçek hayattaki ihtilafların net bir sonuca ulaşması nadirdir. Oysa oyunlar, gerçek dünyanın sınırlı bir yönüne odaklandıkları için, daha yoğun bir odaklanma sağlarlar. Bu odaklanmayı artırmak için ihtilaf genellikle en yoğun ve bariz şekilde şiddet yoluyla temsil edilir. Ancak şiddet, oyunların vazgeçilmez bir öğesi değildir. Şiddetin yaygın olarak kullanılmasının nedeni, ihtilafı oyuncuya en kolay ve göze çarpan şekilde aktarabilmesidir. Tasarımcılar açısından ihtilaf, oyunların temel bir unsuru olup, mücadeleyi gerektirir ve oyundan bir meydan okuma haline getirir, böylece oyuncuya eğlence sunar. Engeller ve/veya rakiplerin olmadığı yerde oyundan bahsedilemez. İhtilaf karşısında kullanılan yöntem ve stratejiler oyuncuları en çok düşündüren ve eğlendiren eylemlerdir. Bu metotların kuralları ve tanımları oyunun eğlenceli olup olmamasını doğrudan etkiler (Crawford, 2003).

Oyunlarda güvenlik, oyuncunun fiziksel olarak gerçek risklerle karşılaşmadığı, ancak psikolojik düzeyde tehlike ve ihtilaf hissedebildiği bir ortamda gerçekleşir. Oyunlar, gerçek hayatta karşılaşılan tehlikelerden her zaman daha az risk içerir. Oyuncular, rakiplerini ringde etkisiz hale getirerek şampiyonluk kemeri kazanabilir ve bu sırada fiziksel bir hasat görmezler. Başka bir oyunda, imparatorluk savaşlarını yönetme ve düşman devletlerin yok olmasına yol açma

gibi eylemler gerçekleştirilebilir, ancak bunun gerçek dünyadaki maddi ve sosyal sonuçlarına katlanmak zorunda kalınmadan bu özgürlüğe sahiptirler. Oyunlarda eylemlerin sonuçsuz olması anlamına gelmez. Her oyunda yapılan hataların cezaları vardır ve bu cezalar bazen oyuncular için hoş olmayan sonuçlara yol açabilir. Gerçek bir rakibe karşı kaybetmek, insanlar için itibar kaybı hissi yaratabilir. Ancak bilgisayara karşı kaybetmek insanlar için aynı şekilde utandırıcı olmayabilir. Ödül ve ceza sistemi, birçok oyunda önemli bir role sahiptir. Başarılı bir şekilde oyunu tamamlamak ödüllendirilebilirken, misyonu tamamlayamamak cezalandırılmaz. İnsanların toplumda takdir edilmek hissi, önemli bir motivasyon kaynağıdır ve makine tarafından gelen takdir, bazen insanlardan daha değerli bile olabilir.

Tasarımcılar açısından, oyunlarda ödül ve ceza sistemi, oyun içindeki etkileşimin tamamlayıcı bir parçasıdır. Ödül sistemi olmaması, oyuncuların ilgisini azaltabilir ve zamanla umursamazlık hissi yaratabilir. Ödüllerin doğru şekilde seçilmesi, zamanlamasının dikkatlice yapılması önemlidir. Aksi takdirde oyuncu ödülleri fark etmeme veya ödül beklentisini kaybetme eğilimi gösterebilir. Oyuncunun sıkılmadan oynamaya devam etmesi için harcadığı emeğin karşılığında aldığı ödülün adilane olduğunu hissetmesi ve mücadele vererek kaydettiği ilerlemelerin asla geri alınmaması gerekir(Crawford, 2003).

3.4. Dijital Oyun Tasarımı Prensipleri

İyi bir oyun, oyuncuya sıkılmadan tüm detayları, düzeni ve özellikleri keşfetme ve ustalaşma fırsatı sunan bir deneyimdir. Başarılı oyunlar, tasarım gereği veya tesadüfen, beynin algılama ve öğrenme süreçlerine uygun bir şekilde geliştirilir. Bugünün oyun dünyasında, birçok örnekte bu prensipler başarılı bir şekilde uygulanmaktadır. Oyuncuları oyunun dünyasına çekmek ve onları hazırlamak için giriş bölümleri kullanılır. Bu bölümlerde oyuncular, oyunun kurallarını öğrenirken tipik problemlerle karşılaşarak becerilerini deneyimleyebilirler. Örneğin, aksiyon tabanlı nişan alma oyunlarında, oyunculara oyun mekaniğini ve silahları kullanmayı öğreten başlangıç bölümleri bulunur. Oyunda anlamak için oyuncuların ihtiyaç duyduğu fiziksel veya görsel çerçeveyi anlatmak da önemlidir. Modern oyunlarda, sinematikler veya interaktif öğeler aracılığıyla oyunun alanı ve diğer özellikleri oyunculara gösterilir. Örneğin, birinci şahıs nişancı oyunlarında oyun dünyasının detayları, oyuncuya gerçekçi grafikler ve atmosferik bir atmosferle aktarılır.

Oyunların karmaşıklığı, genellikle çok sayıda küçük temel kuralın bir araya gelmesiyle veya az sayıda mükemmel kuralın kullanılmasıyla sağlanır. Bu kuralların çeşitliliği ve ihtilafları, oyuna derinlik ve strateji katmaktadır. Örneğin, strateji tabanlı oyunlarda farklı birimlerin ve stratejik hamlelerin birleşimiyle zorlu bir denge oluşturulur. Oyunda ilerledikçe oyuncuların becerilerini geliştirmeleri beklenir. Oyunun farklı aşamalarında yeni becerilerin ortaya çıkması, oyuncuların sürekli olarak meydan okunmasını sağlar. Örneğin, aksiyon-macera oyunlarında başlangıçta sadece temel becerilere ihtiyaç duyulurken ilerleyen aşamalarda daha karmaşık hareketler ve bulmacalarla karşılaşılır. Günümüz oyunlarında, oyuncuların becerilerini doğru yer ve zamanda kullanmaları önemlidir. Bir engelle karşılaşıldığında, oyuncuların strateji geliştirerek engeli aşması beklenir. Ödüllendirici bir deneyim için, ustalık seviyesine göre daha zorlu engellerin daha büyük ödüllerle birlikte sunulması tercih edilir.

Ayrıca, oyunların kurallarının hem yeni başlayanlar hem de deneyimli oyuncular için ilgi çekici olması gerekmektedir. Bu, oyunun denge ve uyumunu sağlamak için önemlidir. Örneğin, çok oyunculu rekabetçi oyunlarda, yetenekli oyuncuların avantaj sağlaması beklenirken, yeni başlayanlar da becerilerini geliştirebilecekleri bir deneyim yaşamalıdır. Günümüz oyunlarında da bu prensipleri gözlemleyebiliriz. Örneğin, popüler bir aksiyon-rol yapma oyununda, oyuncular geniş bir dünyayı keşfederken karakterlerini geliştirir ve çeşitli beceriler öğrenirler. Ayrıca, rekabetçi bir nişancı oyununda oyuncular, doğru stratejiyi belirleyerek rakiplerine karşı üstünlük sağlamaya çalışır. Sonuç olarak, iyi oyunlar, oyunculara keşfetme, öğrenme ve ustalaşma fırsatı sunarken, beynin algılama ve öğrenme süreçlerine uygun bir deneyim sağlar. Güncel oyunlarda, başarılı bir şekilde oyuncuları çeken giriş bölümleri, etkileyici görseller, karmaşık kurallar, beceri geliştirme süreci ve denge sağlama gibi unsurlar bulunmaktadır.

3.5. Oyun Bileşenleri

Bu bölümde, bir oyunun ürün haline dönüşmesi için gereken unsurlar detaylı bir şekilde incelenmektedir. Bu faktörler, konu, görsel estetik, oyun mekaniği ve ses unsurları olarak düzenlenir. Bu unsurların birleştirilmesi, farklı disiplinler arası bir işbirliğini gerektirir. Scahill'in

bu düşünceye ilişkin bazı fikirleri bulunmaktadır. Scahill'e göre (2008, s. 41), bir oyun dört temel bileşenden oluşur. Bu bileşenler ise şunlardır:

- **Mekanik:** Oyunun kuralları ve sistemiyle ilgilidir. Oyunun mekaniği, oyunun amacını, oyuncuların nasıl başarı elde edebileceğini ve etkileşim sırasında ne gibi durumlarla karşılaşacaklarını belirler.
- **Hikâye:** Oyundaki olayların dizisini ifade eder. Oyunun hikâyesi, oyuncuların oyun dünyasına bağlanmalarını sağlar ve onlara bir amaç ve ilgi sağlar.
- **Estetik:** Oyunun görsel ve duygusal yönünü ifade eder. Oyunun estetiği, kullanıcıların oyunun görüntüsü ve atmosferiyle nasıl etkileşimde bulunduğunu belirler. Estetik unsurların dikkate alındığı ve mekanik, hikâye ve teknolojiyle uyumlu bir şekilde birleştirildiği durumlarda, unutulmaz bir deneyim sunmak mümkün olabilir. Artık oyunların estetik yönü, büyük bir öneme sahiptir.
- **Teknoloji:** Oyunun teknik yönlerini ifade eder. Oyunun kullanılan teknolojisi, grafikleri, ses efektleri ve diğer teknik unsurlar, oyuncuların deneyimini etkiler ve oyunun kalitesini belirler. Oyunun işleyişiyle ilgili olan kısım, teknik altyapıdır. Bu, bazen Monopoly gibi bir oyunun tahtası olabilirken, bazen de yüksek teknolojiye sahip bir cihaz olabilir. Sözü geçen dört ögenin içinden teknoloji, en enerjik, değişken ve öngörülemez olandır (Schell, 2008, s. 404).

Bu dört unsurdan kullanıcı açısından görünürlük açısından bir sıralama yapıldığında, en belirgin olan estetikdir. Ardından konu, oyun mekaniği ve ses gelir. Teknoloji ise görünürlük açısından diğer unsurların gerisinde kalır. Ancak bu sıralama, her bir unsurdan hiçbirinin diğerinden daha az önemli olduğu anlamına gelmez. Her bir öge kendi içinde büyük bir değere sahiptir. Her oyunun, bu dört unsuru bir araya getirmesi önemlidir ve bu unsurların birleşimi oyunun geliştirilmesinde temel bir rol oynar.

Bir oyun projesinin başarılı bir şekilde gerçekleştirilebilmesi için, uzman kişilerden oluşan bir ekip çalışması gerekmektedir. Teknoloji ve sanatın sıkı bir şekilde entegre olması, bazı oyunlar için zorlu tasarım sorunları yaratabilmektedir. Oyunun görsel tasarımıyla ilgili olarak, grafik tasarımcı teknolojiyle sınırlanabilirken, aynı şekilde oyunun teknik altyapısıyla ilgilenen mühendis de görsel tasarımla sınırlanabilir. Bu nedenle, sanat ve teknoloji arasında bir denge sağlamak önemlidir. Bu dengeyi sağlamak için, yazılım alanında teknik bilgiye sahip ve oyunun dilini anlayabilen bir tasarımcının, estetik değerleri göz önünde bulundurarak tasarlanan grafikleri oyunla bütünleştirebilecek yeteneklere sahip bir mühendis ile birlikte çalışması gerekmektedir. Yazılım dillerine hakim olan bir görsel tasarımcı, genellikle yaratıcı ve mühendis ekipler arasında bir köprü görevi görebilir. Bu denge önemsenmediğinde, ortaya çıkan uygulama güçlü ve başarılı olamaz. Dolayısıyla, bu dengeyi sağlamak, bir oyunun etkileyici ve başarılı bir şekilde hayata geçirilebilmesi için gereklidir. Atılğan'a göre (2007, s. 81), bir dijital oyun tasarımını oluşturan temel öğeler dört ana başlıkta incelenebilir. Bunlar: Hikâye, grafik arayüz, oyun deneyimi ve sestir.

3.5.1. Hikaye

Günümüzde oyunların hikâye odaklı geliştirildiği bir dönemdeyiz. Hikâye, oyunların merkezine yerleşmiş ve başarılı oyunlar genellikle bu temele dayanmaktadır. Birçok unutulmaz oyun, zengin hikâyeleriyle akıllarda yer etmiştir. Örneğin, The Witcher serisi büyüleyici bir hikâye sunarak oyuncuları etkilemeyi başarmıştır. Oyunun başkarakteri Geralt'ın kararları, oyuncunun hikâyenin akışını şekillendirmesine olanak tanır. Benzer şekilde, Mass Effect serisi de büyük ölçüde hikâye odaklı bir yaklaşım benimsemektedir. Oyuncular, galaksiyi keşfederken karşılaştıkları farklı ırklarla etkileşime geçer ve kahraman Shepard'ın hikâyesinde önemli kararlar alır. Ayrıca, The Last of Us oyunu da sürükleyici bir hikâye sunarak duygusal bir deneyim yaşatır. Oyuncular, post-apokaliptik bir dünyada hayatta kalmaya çalışan Joel ve Ellie'nin yolculuğunda onlara eşlik eder. Bu oyunlar, hikâyenin oyunculara derin bir etki bıraktığı ve oyun deneyimini daha zengin hale getirdiği örneklerdir. Günümüzde hikâye odaklı oyunlar, oyun endüstrisinde önemli bir yer edinmiş durumdadır ve oyuncuları etkilemeye devam etmektedir. Oyunlarla birlikte gelen hikâyeler, oyun deneyiminde vazgeçilmez bir unsurdur. Oyunların bazılarında hikâyeler belirgin bir şekilde sunulurken, bazılarında ise daha

az öne çıkabilirler. Örneğin satranç oyununda bir hikâye olduğu anlaşılmaz ancak oyunda ortaçağda savaşan krallıkların hikâyesi vardır (Schell, 2008, s. 263).

3.5.2. Grafik Arayüz

Oyun grafik arayüzü, oyunun her türlü grafik unsurunu içerir. Bu unsurlar, üç boyutlu ve iki boyutlu nesneler, doku tasarımları, oyun içi görüntüler, karakterler, hareketli resimler, oyuncu ve oyun bilgisi, açıklamalar, giriş ve bitiş ekranları ile oyuncunun denetleyemediği grafikler gibi çeşitli unsurları kapsar. Oyun grafik arayüzü, oyun deneyimini görsel olarak iletmek ve oyunculara etkileyici bir görsel sunum sağlamak amacıyla kullanılır. Arayüz, etkileşimli grafikleri de içerir (Atılğan, 2007: 81).

Görsel arayüzler, oyuncuların oyunla etkileşimini kolaylaştıran ve sorunsuz ilerlemelerini sağlayan yardımcı oyun öğeleridir. Oyuncular, ses ve görüntü kalitesi gibi ayarlamaları oyun sahnesinde kişiselleştirmek isteyebilir ve bu ayarlara kolayca erişebilmeleri önemlidir. Bu noktada, kullanıcı arayüzü tasarımı oyunun önemli bir parçası haline gelir ve tasarımların net, anlaşılır ve dengeyi koruyan bir yapıda olması gerekmektedir.

Grafik arayüzü, oyunun içindeki karakterler, mekanlar, semboller, zaman göstergeleri, yönlendirmeler, metinler gibi görsel öğelerin bir araya geldiği sahnelerdir. Bu arayüz, oyuncuya oyun dünyasıyla etkileşimde bulunma imkanı sunar ve oyuncunun oyunu daha iyi anlamasına ve yönetmesine yardımcı olur. Grafik arayüzü, kullanıcıların oyun içindeki bilgilere erişmelerini ve eylemlerini gerçekleştirmelerini sağlayan bir iletişim aracıdır. Kullanıcı grafik arayüzü, kullanıcıların oyunla etkileşime geçmesiyle birlikte oyun tasarımının en önemli parçalarından birisi olmuştur (Pedersen, 2003, s. 121).

3.5.3. Oyun Deneyimi

Oyun deneyimi, bir oyunun oynanabilirliği ve kullanıcıya kazanma hissi verme yeteneği ile ilgilidir. Oyun deneyimi, oyuncunun oyunu oynarken aldığı keyif, bağlılık ve tatmin duygusuyla

ölçülür. Oyun deneyimini oyunun yapay zekâsı, yazılımı kadar, grafik etkileşimli arayüzü ve hikâyesi de belirler (Atılğan, 2007, s. 82).

Oyunun kullanılabilirlik düzeyi, tasarım ve programlama sürecinin tamamlandığı aşamadan sonra yapılan testlerle belirlenir. Test aşamasında oyun, hedef kitle tarafından deneyimlenir ve kullanılabilirlik, işlevsellik ve oyun deneyimi gibi faktörler değerlendirilir. Bu süreç, geri bildirim toplama, hataları tespit etme, denge ayarlamaları yapma ve oyunun kalitesini artırmak için önemli bir fırsattır. Testler, kullanıcıların oyunu gerçek bir deneyimle denemesini sağlar ve bu deneyimlere dayanarak iyileştirmeler yapılır. Oyunun son halini oluşturmadan önce yapılan testler, oyunun oynanabilirliğini ve memnuniyet düzeyini artırmayı hedefler. Bu aşamada kullanıcının oyunu rahatça ilerletebilmesi, aradığı şeyleri bulabilmesi ve kişiselleştirme ayarları yapabilmesi gibi faktörler önemlidir. Ayrıca, zaman zaman kazanma hissinin güçlenmesi de oynanabilirlik düzeyini artırabilir. Oyundaki yönlendirmelerin kullanıcının amacına hizmet etmesi ve oyunda kaybolmadan ilerlemesine yardımcı olması için detaylı bir test süreci gereklidir. Bu testler, oyunun başarısını artırmada önemli bir rol oynar ve kullanıcı deneyimini olumlu yönde etkiler.

4. BÖLÜM: DİJİTAL GÖLGE OYUNU METODOLOJİSİ

4.1. Oyun Senaryosu

Oyun tasarımı, görsel tasarımın temelini oyun senaryosu oluşturur. Oyun senaryosu, geliştirilecek oyunun ne hakkında olduğunu, konusunu ve nasıl bir oyun olacağını tanımlayan bir çalışmadır. Oyun projeleri gibi uzun bir tasarım sürecinin başlangıcı, görsel tasarımın temelini oluşturan senaryodur. Oyun tasarımı, oyun senaryosu oyunun görsel tasarımının temelini oluşturur. Oyun senaryosu, geliştirilecek oyunun konusunu, içeriğini ve oyunun nasıl bir deneyim sunacağını belirleyen bir çalışmadır.

Bir oyunun yaratılma sürecinin başlangıcında fikir ve senaryo yer alır. Fikir, oyunun temel temasını ve kavramını belirlerken, senaryo ise bu fikrin nasıl işleneceğini gösterir. Oyunun başlangıcından final sahnesine kadar tüm aşamaların detaylı bir şekilde planlandığı senaryo, oyunun mekanlarının tasarımını, karakterlerin kişiliklerini ve görsel kimliklerini belirler. Aynı zamanda üretim sürecinin temelini oluşturur. Ek olarak, senaryo bir oyunun en zorlu ve aynı zamanda başarılı kılınan kavramdır. İyi bir senaryo, oyunculara oyun dünyasına derinlemesine bir bağlantı hissi verir ve oyun deneyimini daha etkileyici hale getirir. Bu nedenle, oyun geliştirme sürecinde ilk adım genellikle oyun senaryosunun belirlenmesidir.

Oyun senaryosunu belirlerken planlı bir yaklaşım benimsemek son derece önemlidir. Bu yaklaşım, oyunun tüm hikayesini oluşturmayı ve buna göre bölümleri ve oyun aşamalarını planlamayı içerir. Planlı bir çalışma, oyun geliştiricilerine hem disiplinli bir ilerleme sağlar hem de teknik veya tasarım sorunlarına anında müdahale etme imkanı verir. Örneğin, bir mobil platformda yarış oyunu yapmak istendiğinde, öncelikle oyunun tam bir taslağını oluşturmak gerekmektedir. Bu taslaklar, oyunun çevrimiçi mi olacağı, yarış oyununun kuralları, yarış pistlerinin bölümleri, oyuncu arabalarının kontrol mekanizması gibi birçok sorunun cevabını içermelidir. Tüm bu taslaklar, oyun yapım sürecinde ortaya çıkabilecek sorunları geriye dönük olarak düzeltme imkanı sağlamak amacıyla hazırlanır. Bu planlı yaklaşımın amacı, oyunun istenen düzende taslaklarının hazırlanmasıyla senaryo yazım sürecini başlatmaktır. Senaryo yazımı, oyunun hikayesini detaylandırır, karakterlerin gelişimini belirler ve oyunun ilerleyişini

şekillendirir. Planlı bir yaklaşım sayesinde, oyun geliştiricileri daha önceden belirlenmiş bir yol haritası üzerinde ilerler ve hedeflenen oyun deneyimini başarılı bir şekilde sunar. Böylece, oyun geliştirme süreci boyunca oluşabilecek sorunlar önceden tahmin edilebilir ve müdahale edilebilir. Teknik ayrıntılara geçmeden önce, oyunun taslaklarının hazırlanmasıyla senaryo yazım süreci başlar ve oyunun hikayesi adım adım oluşturulur.

Oyunun evrim süreci içerisinde şekillenen konseptlerle beraber, oyun senaryosunun çerçevesinde, görsel araştırma çalışmaları da oyunun görsel kimliğiyle uyumlu hale getirilmektedir. Oyunun estetik dengesini gözetlemek adına çizimler, grafikler ve üç boyutlu nesne üretimi gibi aşamalarda, birlikte paylaşılan bir konsept koleksiyonunun inşası oldukça kritik bir öneme sahiptir. Oyunun zaman dilimine ait fotoğraflar, haritalar, çizimler, metinler gibi kaynaklar, tasarımcılar tarafından konularına ve özelliklerine göre düzenlenerek bir kaynak dosyasında toplanır. Bu yaklaşım sayesinde, senaryonun içerdiği mekan tasarımları veya karakterin kıyafet ve kozmetik tasarımları gibi unsurlar için, biriktirilen kaynaklar değerlendirilebilir. Yapılan araştırma çalışmaları ve taslaklar, takımın çalışma yöntemi ve tasarım süresi gibi faktörler, senaryonun sınırlarının belirlenmesinde etkili olur. Özellikle büyük ve karmaşık bir oyun projesi düşünüldüğünde, senaryonun büyüklüğüne paralel olarak bu tür kaynakların toplanması büyük bir öneme sahiptir.

Tüm bu bilgiler ışığında ve halihazırda bulunan Karagöz oyunları incelenilerek oyunla (Karagöz: Aşurelik Oyun) ilgili aşağıdaki senaryo sinopsisi oluşturulmuştur.

4.1.1 Dijital Oyun Senaryo Sinopsisi

Açılış – Seviye 1- Girizgâh

Tef çalar.

Karagöz klasik açılış perdesinde Hacivat ona seslenmemesine rağmen cevaplar verir. Birkaç kendi kendine cevap vermeden sonra merak eder ve sokağa iner. Nerede bu Hacivat diye söylenirken Hacivat'ın eşi çıkar ve Hacivat'ın hastalandığını ve iyi olması için ona aşure yapılması gerektiğini anlatır. Hasta yatağından kalkıp pencereye çıkan Hacivat ona kimden ne toplaması gerektiğini söyler ve Karagöz yola çıkar.

İkinci Perde - Seviye 2 – Şehir

Tef çalar.

Karagöz şehirde yol alırken karakterler konuşur. Kimisinden bilgi alır, kimisi ile atışır, kimisine yardım eder, kimisi ile de bilmece-sözcük oyunları oynayarak yola devam eder. Yol üzerinde Sarhoş, Çelebi, Bolulu, Acem (Pers), Erken Cumhuriyet dönemi insanları, Külhanbeyi, Matiz, Alevi ve Beberuhi karakteri ile konuşur. Dialoglar sonrası Çelebi'den şeker, Bolulu'dan nohut, Külhanbeyi'nden ceviz, Alevi'den limon, Matiz'den Nar, Alevi'den fasulye, Beberuhi'den kayısı alır. Karagöz Karşılaştığı tüm karakterlere malzemeleri toplayınca evin önünde aşure kazanı kaynatacağını söyler. Son karakter Beberuhi Karagöz'ün aradığı karakterlerin kimisin öldüğünü, onlara ulaşmanın tek yolunun öte dünyaya gitmek olduğunu söyler. Bunun için ise mezarlıktaki kuyudan yeraltı dünyasına geçmesi gerektiğini söyler. Ama gidince geri dönüş olmayacağı şeklinde de bir uyarıda bulunur. Karagöz de Hacivat için bu riski alacağını ve bir geri dönüş yolu bulacağını söyler. Karagöz kuyudan aşağıya atlar ve seviye sona erir.

İkinci Perde - Seviye 3 – Yeraltı Dünyası (Badelmevt)

Tef çalar.

Karagöz ters kuyudan aşağı düşer, biraz söylenir. Bu dünyada paranormal karakterler ve öldükten sonra dünyadaki görevlerini tamamlamamış, takıntılı insan karakterler vardır. Sonrasında Laz ile karşılaşır. Laz sekansı ona hem fındık malzemesini almasını hem de laz'ın bir kaptan olmasından dolayı kayıkçı çağırmasını sağlar. Deniz üzerindeyken Mehtap hatunu deniz kızı ile karşılaşır, bilmeceğini bildikten sonra yola devam etmesine Müsaade eder ve ona içme su verir. Sonrasında sepetçi ve sakatatçı arasındaki anlaşmazlığı çözer ve sepetçiden buğday alır, yoluna devam eder. Köprüde İrani halkların ve Pers mitolojisi'nin efsanevî kahramanı olan Zaloğlu Rüstem karakteri ile karşılaşır. İran şairi Firdevsî'nin Şehnâme adlı eserinde Rüstem büyük bir kahraman olarak gösterilir.

Rüstem Karagöz'ün Köprüden geçmesine izin vermez, ulvi bir yaratığı koruduğunu söyler. Karagöz Rüstemi ikna eder ve ondan kuru üzüm alır. Dört gözlü dev i bilmeceğini bildikten sonra ondan tarçın alır. Devamında Karagöz kendisi ile karşılaşır(fesli). Fesli karagöz unutulduğundan, hatta kendini unuttuğundan bahseder. Esas karagöz fesli olana birkaç Hacivat repliği söyler ve Fesli olanın şuurunu yerine gelir ve ona eski şapkasına şekil olarak benzediği için elindeki inciri ikram eder. Karagöz'ün son karşılaştığı engel ise Cazu (cadı)

karakteridir. Cazu bir kazana binmekte ve havada süzölmektedir. Karagöz onun bilmecesini de bilip olu alt ettikten sonra aşurelik malzemeleri pişirmek için son gereken şey olan kazana sahip olur. Karagöz bölümün sonunda aslında Zaloğlu Rüstem'in koruduğı Kutsal Burak atı ile karşılaşır. Ona derdini anlatır ve arkadaşına dönmesi gerektiğini, onu götürse götürse burak atının götürebileceğini söyler. Burak ise onun üstüne binmesini reddeder, sadece Peygamberler ve erenlerin üstüne binebileceğini söyler. Sonra haline acır, lafından da dönmeden Karagöz'ün kendi kuyruğundan tutmasına izin verir. Karagöz kuyruktan tutar, Burak onu uçurur ve seviye sona erer.

Üçüncü Perde - Seviye 4 – Kapanış

Tef çalar.

Burak Karagözü evinin önüne bırakır (doğrusu karagöz düşer). Hacivat'ın eşi ve ahaliden kişiler onu beklemektedir. Kazan kurulu, malzemeler kazanın içine doluşur. Kazandan bir kase çıkar ve Karagöz ve Hacivat son kez konuşurlar, Hacivat minnettarlığını belirtir. Karagöz ise aşurenin bahane olduğunu, birlik beraberliğinin çok daha önemli olduğunu söyler. Oyuncuya-seyirciye veda ederler ve sahne biter.

Oyun Sona Erer.

4.2. Oyunun Türü

Feil ve Scattergood'a göre (2005, s. 4), oyunun hedef kitlesinin kim olduğunun belirlenmesi, yapılan oyunun hangi oyunlarla rekabete gireceğini göstermektedir. Bu noktada önemli olan oyunu oynayacak hedef kitlenin beklentilerini bilmektir. Hedef kitlenin oyuncularının beklentilerini tam olarak belirlemek ve anlamak, oyunun başarısını artıracaktır. Ayrıca seçilen oyun türünün özelliklerini ve kullanıcıların edindiğı alışkanlıkları bilmek de önemlidir. Örneğin, birinci şahıs nişancı (FPS) türünde yapılan bir oyun düşönelim. Bu tür oyunlarda oyuncular genellikle W, A, S, D tuşlarını kullanarak hareket ederler. Örneğin, "Call of Duty" gibi bir FPS oyununda bu tuşlar oyuncuların alışık olduğü temel hareket kontrolleridir. Aynı şekilde, bir simölasyon oyunu olan "The Sims" düşönelim. Bu tür bir oyunda, oyuncuların karakterlerini yönetmek için fare ve klavye kullanmaları beklenir. Bu alışkanlık, "The Sims" gibi simölasyon oyunlarının karakter kontrollerine özgüdür. Oyun geliştirme sürecinde bu tür özelliklerin ve

alışkanlıkların göz önünde bulundurulması önemlidir. Ayrıca oyun türlerinin belirli özelliklerini de dikkate almalıyız. Örneğin, bulmaca oyunu "Portal"da oyuncuların zıplama mekaniği kullanarak bulmacaları çözmeleri beklenirken, FPS oyunlarında bu özellik pek yaygın değildir. Her oyun türü ve kitleye göre değişen alışkanlıklar ve beklentiler, oyun yapısını şekillendirmede önemli bir rol oynamaktadır.

“Karagöz: Aşurelik Oyun” adlı uygulama çalışmasının türü soldan sağa geçişli, içinde diyaloga dayalı bulmaca öğeleri barındırdığı için küresel bir tabir kullanmak gerekirse “side-scroll, puzzle” olarak adlandırılabilir.

4.3. Oyunun Platformu

Bir oyunun hangi platformda çalışacağı, oyun geliştirme sürecinin başında belirlenmelidir. Seçilen platformlar, oyunun görsel tasarımını ve teknik altyapısını etkileyebilir, hangi yazılımların ve uzmanların kullanılacağı konusunda belirleyici bir rol oynayabilir. Bilgisayar, cep telefonu, tablet veya konsol gibi farklı platformlarda çalışacak oyunların yazılım dilleri ve kullanılan programları farklı olabilir, bu nedenle ekip üyeleri bu yazılım gereksinimlerine göre seçilmelidir. Oyunun oynanacağı platformun belirlenmesi, geliştiricinin hedef kitleye odaklanmasını ve oyunun teknik sınırlamalarını belirlemesini sağlar. Ayrıca oyun platformları, oyunun oynanma şeklini ve düzenini kontrol eder. Örneğin konsol oyunları karmaşık strateji oyunları için uygun değildir. Bu tip oyunları yönetebilmek için klavye ve fareye ihtiyaç duyulmaktadır (Trefry, 2010, s. 19). Oyunun çalışacağı platformun belirlenmesi, çeşitli teknik sınırlamalar ve farklılıklar ortaya çıkarabilir. Her oyun platformunun farklı kontrol cihazları ve ekran boyutları gerektirebileceği için kullanıcının oyunla olan mesafesi de değişebilir. Her platform, kendine özgü sınırlamaları beraberinde getirir. Örneğin, bir oyun Xbox veya PlayStation konsolları için geliştiriliyorsa, oyunun kontrol cihazıyla oynanabilen bir düzenek yapısına sahip olması gerekebilir. Veya bir kişisel bilgisayar için tasarlanan bir oyunun fare ve klavye ile uyumlu bir düzende olması beklenir. Bir dokunmatik ekranlı akıllı telefon için yapılan oyunlarda ise kullanıcının parmak hareketleri göz önünde bulundurulmalıdır (Trefry, 2010, s. 23).

Kullanıcının oyun sahnesiyle olan mesafesi, oyun yapısını etkileyen bir faktör olarak dikkate alınabilir. Örneğin, büyük ölçekli çok oyunculu çevrimiçi bilgisayar oyunlarında, bazı karmaşık listeler ve metin görüntüleri bulunabilir ve bu tür bir oyun, kullanıcı-oyun ekranı arasındaki mesafe nedeniyle bir konsol oyunu için uygun olmayabilir. Bu sebeple, oyunun çalıştığı platform, tasarım açısından farklılıklar ve kısıtlamalar ortaya çıkarabilir.

“Karagöz: Aşurelik Oyun” adlı uygulama çalışmasının temel amacı Kültürel Miras aktarımı olduğu için oyunu mümkün olduğunca fazla platformda deneyimlenebilir olması gerekmektedir. Bu sebeple bu dijital oyunun işlendiği ve kodlandığı ortam olarak “Unity” oyun motoru seçilmiştir. Bu motor sayesinde oyun kolaylıkla telefon, tablet ve bilgisayar için kolaylıkla entegrasyon sağlayabilir. Şimdilik oyun bilgisayar ortamına göre tasarlanıp, sürümü gerçekleştirilecektir.

4.4. Oyunun Hedef Kitlesi

Oyun geliştirme sürecinin başında hedef kitlenin belirlenmesi, önemli kararlardan biridir. Oyun geliştiricileri, hedef kitlenin cinsiyet ve yaş ortalamasına göre içerik oluşturmak zorundadır, çünkü birçok başarılı oyun projesi, hedef kitlenin ilgi alanlarına göre tasarlanmıştır. Hedef kitlenin belirlenmesi ayrıca oyunun hangi platformda oynatılacağı konusunda da yol gösterici olabilir. Cep telefonu, taşınabilir el oyun konsolları, kişisel bilgisayarlar ya da ev oyun konsolları gibi farklı platformlara olan eğilimler tasarımcılara fikir verebilmektedir(Trefry, 2010, s. xvi).

Hedef kitlenin demografik özellikleri, oyun tasarımında farklı stratejiler gerektirebilir. Oyuncuların sıkı veya casual oyuncular olmaları, belirlenmesi gereken önemli faktörlerden biridir. Bu seçimler, oyunun içeriğini doğrudan etkiler. Sıkı oyunculara yönelik olan geliştiriciler, rekabetçi ve hırslı oyun yapıları tasarlamak durumundadır. Eğer daha basit ve gündelik oyuncular hedefleniyorsa tasarlanacak oyunların daha erişilebilir ve genel kitleye hitap eden içeriklere sahip olması gerekmektedir (Bates, 2003, s. 7). Hedef kitlenin belirlenmesi oyunun içeriksel yönergelerinin nasıl olacağı konusunda da yardımcı olmaktadır.

Dijital oyunlarda hedef kitleleri aşağıdaki başlıklar altında inceleyebiliriz:

- **Çocuklar ve Gençler:**

Eğitici Oyunlar: Eğitim amaçlı tasarlanmış oyunlar, çocukların öğrenme deneyimlerini artırmak amacıyla kullanılır.

Aile Dostu Oyunlar: Ailelerin çocuklarıyla birlikte oynayabileceği ve eğlenebileceği oyunlar.

- **Ergenler ve Genç Yetişkinler:**

Aksiyon ve Macera Oyunları: Hız, strateji ve refleks gerektiren oyunlar.

Rol Yapma Oyunları (RPG): Karakter geliştirme ve hikayeye katılımın önemli olduğu oyunlar.

FPS (First-Person Shooter): Birinci şahıs bakış açısıyla oynanan nişancı oyunları.

MOBA (Çok Oyunculu Online Savaş Arenası): Rekabetçi takım tabanlı oyunlar.

- **Yetişkinler:**

Simülasyon Oyunları: Gerçek dünyayı taklit eden oyunlar (örneğin, simülasyon oyunları veya yönetim oyunları).

Strateji Oyunları: Stratejik düşünmeyi gerektiren oyunlar.

Açık Dünya Oyunları: Oyunculara geniş bir dünyada keşif ve özgürlük sunan oyunlar.

- **Yaşlılar:**

Beyin Egzersizi Oyunları: Hafıza ve zeka geliştirme amacıyla tasarlanmış oyunlar.

Sosyal Bağları Güçlendiren Oyunlar: Arkadaşlar veya aile üyeleriyle bağlantı kurmaya yardımcı olan oyunlar.

- **Rekabetçi Oyuncular:**

E-Spor Oyunları: Profesyonel düzeyde rekabet edilen oyunlar.

Yarış Oyunları: Araba yarışları gibi yarış teması olan oyunlar.

- **Sosyal Oyuncular:**

Sosyal Medya Entegrasyonu: Sosyal ağlarla entegre edilmiş oyunlar.

Çok Oyunculu Oyunlar: Arkadaşlar veya diğer oyuncularla birlikte oynanan oyunlar.

- **Casual Oyuncular:**

Basit ve Eğlenceli Oyunlar: Rahatlamak ve eğlenmek için tasarlanmış oyunlar.

Mobil Oyunlar: Mobil cihazlar üzerinde oynanabilen oyunlar.

Yukarıdaki başlıklar üzerinden başlayacak olursak tez uygulamasını iki hedef kitle açısından değerlendirebiliriz. İlk olarak uygulama çalışmasının hedef kitlesini “Çocuklar ve Gençler”

olarak tanımlamak mümkündür. Uygulamamızı bu kitle için eğitici ve aile dostu oyunlar alt başlığında bulunabilir.

Eğitici oyunlar, çocukların eğlenirken öğrenmelerini amaçlayan tasarımlara sahiptir. Matematik, dil becerileri, bilim gibi konularda öğretici içerikler içerebilirler. Örneğin, "Math Blaster" gibi matematik odaklı oyunlar çocukların sayıları öğrenmelerini eğlenceli hale getirebilir. Başka bir örnek de 1991 yılında çıkan "Bible Quest" adlı oyundur. Bu oyunda Hz. İsa'nın hayatı İncil referanslarıyla oyunlaştırılarak çocuk ve gençlere sunulmaktaydı. Tez'in uygulama çalışmasında karagöz oyunun karakterleri tanıtılıyor ve bu karakterle birlikte belli bir tasarım stili öğretiliyor olduğundan dolayı bu uygulama bu başlık altında yer alabilir.

Aile dostu oyunlarda, ailelerin birlikte vakit geçirmelerini teşvik eder. Ebeveynlerin çocuklarıyla oynayabileceği ve içerikleriyle aile değerlerine uygun olan oyunlardır. Bu tür oyunlar aileler arasında iletişimi güçlendirebilir ve paylaşılan deneyimler yaratılmasına yardımcı olabilir. Uygulama çalışması da bu bağlamda ailecek oynanabilir, seslendirme olmadığı için aile bireyleri tarafından tek tek seslendirilebilir.

İkincil olarak demografik açıdan "Karagöz: Aşurelik Oyun" adlı prototip dijital uygulama çalışmasının hedef kitlesi Türkçe bilen kullanıcılardır. Karagöz Türkiye'ye ait bir kültürel öğedir. Bu koşulda bu temanın en kolay bir biçimde daha geniş kitleye yayılmasını sağlayacak olan şey demografik kitlenin Türkçe bilen, Türkiye'de yaşamış ve büyümüş olan kişiler olarak seçilmesi ve bu başlıklar altında hedef kitlesinin belirlenmesi uygun olabilir.

4.5. Oyunun Dili

Türkiye, zengin bir kültürel mirasa sahip olan bir ülkedir ve tarihi, sanatsal ve folklorik unsurlarıyla benzersiz bir kimliğe sahiptir. Dil, kültürel mirasın en önemli bileşenlerinden biridir. Türkçe, Türkiye'nin resmi dilidir ve Türk toplumunun ortak iletişim aracıdır. Bir dijital oyunun Türkiye kültürel mirasına bağlı olması durumunda, kullanılan dilin Türkçe olması, oyuncuların oyun dünyasına tam anlamıyla dalmalarını ve Türk kültürünü deneyimlemelerini sağlar. Türkçe dilinin kullanılması, oyuncuların oyun içindeki diyalogları, hikayeleri ve görsel

unsurları daha iyi anlamalarını sağlar. Böylece, kültürel mirasın önemli unsurları doğru bir şekilde iletilir ve oyuncuların Türk kültürüne olan ilgisi artar. Karagöz'ün dijital oyunun Türkiye kültürel mirasına dayalı olarak tasarlanması, kullanılan dil seçiminin Türkçe olmasını gerektirir. Ayrıca gerçek bir hayali sadece etkin bir Türkçe değil, aynı zamanda geniş bir argo sözcük dağarcığı, Osmanlıca kelime bilgisi, eski Türkçe dilbilgisi gibi ek ve profesyonel bir dil becerisi gerekmektedir. Bu sebeple oyunun sadece Türkçe olması, anlatım açısından hem yeterli hem de kapsayıcı- doygun bir deneyim sunacaktır.

4.6. Oyunun Karakter Tasarımı

Oyunlarda iyi tasarlanmış karakterler, bilgisayar oyunlarının başlangıcından itibaren hayatımızda önemli bir yer tutmuştur ve zamanla büyük bir gelişme kaydetmiştir. Oyunlardaki karakterler, oyuncuların bağ kurabileceği, etkileyici ve unutulmaz deneyimler sunmak için özenle tasarlanmıştır. İlk oyunlardan günümüze kadar karakter tasarımları, daha gerçekçi, ayrıntılı ve detaylı hale gelmiştir. Özellikle grafik teknolojilerindeki ilerlemeler sayesinde karakterlerin yüz ifadeleri, beden hareketleri ve kostümleri daha gerçekçi bir şekilde hayata geçirilmektedir. Karakterlerin kişilikleri, hikayeleri ve yetenekleri de oyunların temelini oluşturan unsurlardır. İyi tasarlanmış karakterler, oyuncuların oyun dünyasına derinlemesine dalmasını sağlar, duygusal bir bağ kurmalarını sağlar ve oyuna olan ilgilerini artırır. Ayrıca popüler oyun serilerindeki ikonik karakterler, oyuncular arasında kahramanlık ve takdirle anılır, oyunun marka değerini yükseltir. Karakter tasarımı, oyun geliştirme sürecinde büyük bir öneme sahiptir ve oyunun başarısı üzerinde doğrudan etkili olabilir. Önceleri tek renkli pikseli ekranlarda gerçekçi karakterlerin yaratılması mümkün değildi ve o zamanlar bu durum sorun teşkil etmezken günümüzde oyun dünyasının gelişen teknolojisi göz önünde bulundurulduğunda karakterin gerçekçiliği oldukça önem taşımaya başlamıştır (Rollings ve Adams, 2003, s. 121).

Karakter tasarımı, oyun geliştirme sürecinde karşılaşılan karmaşık tasarım adımlarından biridir. Oyun karakterlerinin formlarının oluşturulması, yalnızca insan figürlerinin yaratılmasıyla sınırlı değildir; aynı zamanda karakterlerin dokusal özelliklerinin tasarlanması ve hareketlere göre giydirme yapılması da bu sürecin bir parçasıdır. Oyun evrenindeki karakterler her zaman insan şeklinde olmakla kısıtlanmazlar; bazen farklı beden yapılarına, uzuvlara ve hareketlere sahip

hayvanlar, çizgi film karakterleri veya yaratıklar gibi çeşitli varlıklar da mevcut olabilirler. Karakter oluşturma sürecinde, nasıl görüneceklerini belirlemek için eskiz çalışmaları ve kavram tasarımları gerçekleştirilir. Bu aşamalar, karakter tasarımının en temel adımlarıdır ve karakterlerin benzersiz ve tanınabilir bir görsel kimliğe sahip olmalarını sağlar.

Binark'a göre, (2009: 72) karakter iki farklı yöntemle geliştirilebilir. Bu yöntemlerde ya karakterin görüntüsü temel alınarak ya da karakterin hikâyesi temel alınarak tasarım yapılmaktadır. Karakterin görüntüsüne odaklanan oyunlarda, genellikle çizilen karaktere göre hikaye şekillendirilir veya yazılan hikayeye uygun olarak karakter yaratılır. Bu tür oyunlarda, karakterin fiziksel özellikleri, kıyafetleri, yüz ifadeleri ve diğer görsel unsurlar, hikayenin atmosferini ve anlatımını etkiler.

Mitchell'in de bu konudaki görüşlerinin de benzer olduğu söylenebilir. Mitchell'e göre(2012, s. 81), Marvel Comics'in Thor ya da Star Wars'un Luke Skywalker gibi varolan karakterler bazen oyunun çıkış noktası olabilmektedir. Örneğin, The Witcher üçlemesinde olduğu gibi, karakterlerin ve egzotik dünyaların tasarımı önceden yazılmış bir hikâyenin parçasıdır. Bu karakterlerin kişilikleri, yetenekleri önceden düşünülmüş ve hikâye çerçevesinde tanımlanmıştır. Oyunun yapısı bazen bu hikâyelerle şekillendirilirken, bazen de tasarımcılar oyun oynanışını öncelikli tutar ve karakterleri, mekânları buna göre şekillendirir. Önemli olan, oyun oynanışı ve görsel tasarım arasında denge kurarak uyumlu bir şekilde çalışmaktır. Karakterlerin konsept tasarımları tamamlandıktan sonra, onların oyun içerisindeki etkileşimleri, kullanıcılarla olan iletişimleri ve rolleri belirlenmelidir. Newman'a (2009, s. 69) göre, karakter geliştirme sürecinde kullanıcı ve oyun arasındaki etkileşimin önemini vurgulayarak, bu etkileşimin karakter geliştirme sürecinde dikkate alınması gerektiğini ifade etmektedir. Kullanıcının aktif bir şekilde kararlarını etkinleştirmenin en keyifli yöntemlerinden biri, kullanıcının karakterin kişiliğini ve çevresini değiştirebilme yeteneğine sahip olmasıdır. Kullanıcı, oyun ilerledikçe yaptığı seçimlere bağlı olarak karakterin iyi ya da kötü bir kişilik sergilemesine olanak tanır. Bu da kullanıcıya sunulan seçenekleri çeşitlendirir ve oyun deneyimini daha ilgi çekici hale getirir. Bir oyun karakterinin çekici olması için sadece dış görünüşü değil, akıllıca tasarlanmış, kabul edilebilir bir nitelikte çizilmiş ve net bir şekilde tanımlanmış olması gereklidir.

Karakterin bütün unsurları, tutarlılık içinde bir araya getirilmelidir; beden yapısı, giyimi, sesi, hareketleri, yüz ifadeleri ve diğer karakteristik özellikleri, karakterin kimliğini ve rolünü kullanıcıya açık bir şekilde yansıtmak için bir araya getirilir. Bu unsurların uyumlu bir şekilde birleştirilmesi, karakterin bütünlüğünü ve tutarlılığını sağlar, böylece kullanıcı karakteri tanıyabilir, karakterin rolünü ve özelliklerini anlayabilir ve karakterle bağlantı kurabilir. Karakterler, benzersiz ve orijinal olmalıdır, kopya edilmemelidir. Tasarımcının karakter oluşturma sürecinde sadece karakterin kim olduğuna odaklanmaması önemlidir. Bilindik bir karakterin tekrar çizilmesi, önceden yapılanlarla aynı olduğu için anlamsız olabilir. Bu noktada kritik olan, karakterin hikayesiyle uyumlu bir şekilde fiziksel özelliklerini birleştirmektir, böylece izleyiciye karakterin kim olduğunu anlatabiliriz. Karakterin kimlik ve özelliklerinin belirlenmesi, karakter tasarımında eşit derecede önemlidir. Bir karakterin kişiliğini yansıtan unsurlar arasında yüz ifadesi, beden dili ve duruşun önemli bir rolü vardır. Bu unsurlar, karakterin duygusal durumunu, motivasyonunu ve davranışlarını aktarırken izleyiciyle bağlantı kurmayı sağlar. Örneğin, güçlü ve kararlı bir karakterin duruşu ve jestleri, onun güçlü ve kararlı bir kişilik olduğunu vurgularken, kırılgan bir karakterin yüz ifadeleri ve beden dili, onun hassas ve kırılgan bir yapısı olduğunu gösterir.

Karakterlerin fiziksel özellikleri, onları diğerlerinden ayıran ve kişilikleri hakkında izleyiciye fikir veren önemli unsurlardır. Her karakterin sahip olduğu enerji düzeyi farklılık gösterir. Vücudun farklı bölgelerinin vurgulanmasıyla, karakterin hangi işlevsel özelliğe sahip olduğu belirginleştirilebilir. Örneğin, ellerin, başın veya omuzların öne çıkmasıyla karakterin hangi yetenekleri veya uzmanlık alanları olduğu anlaşılabilir. Bu fiziksel özellikler, karakterin öne çıkan becerilerini ve niteliklerini ifade edebilir. Örneğin zeki bir karakterin kafasının büyük, güçlü bir karakterin omuzlarının geniş, korkak karakterin dizlerinin titrek olması gibi özellikler o karakteri doğru anlatmada yardımcı olmaktadır (Solarski, 2012, s. 64).

Bu bilgiler doğrultusunda ve söz konusu bir Kültürel Miras aktarımı olunca, oyun için kullanılacak karakterler Karagöz oyunlarının orijinal metinlerinden seçilmiştir. Yeni karakter eklenilmesinden kaçınılmıştır. Ana karakter olarak Karagöz'ün kendisi seçilmiştir. Senaryo gereği Hacivat hasta olduğu için kullanılabilir bir karakter olarak seçenekler içinde değildir. Senaryoda hem şiveleri hem de karakterleri gereği fazla çeşitleme yapmakta yarar vardır.

Sarhoş, Çelebi, Bolulu, Acem (Pers), Erken Cumhuriyet dönemi insanları, Külhanbeyi, Matiz, , Beberuhi, Zaloğlu Rüstem, Laz, Denizkızı, Tepegöz, Cazu ve Burak karakterleri seçilmiş ve kullanılmıştır. Oyunda paranormal karakterlerin kullanımının sebebi Karagöz oyunundaki çeşitliliği göstermektir. Anadolu topraklarındaki ilk illustrasyon olarak da tanımlayabileceğimiz Karagöz gölge oyununda bulunan karakterler halkın tüm kesimlerini ve tüm söylencelerini kapsadığı için bir oyundan fazlasını oluşturabilecek niceliğe sahiptir.

4.7. Oyunun Mekan Tasarımı

Oyun arayüzü geliştirme sürecinde mekân tasarımları, önemli bir aşamadır ve genellikle hikâyeyi oyuncuya aktarma görevini üstlenirken hikâyeyi güçlendiren bir öğedir. Atılğan'a göre (2007, s. 89) oyun mekân tasarımlarının en önemli işlevi oyunun geçtiği mekânı tanıtmaktır. Bu tanım; zaman, yer ve ışık bilgisi içerir. Mekân betimlemeleri, oyunun gerçekçilik düzeyine önemli katkı sağlayan unsurlardan biridir. Her oyunun kendine özgü mekânsal özellikleri bulunur ve oyunun ruh halini yansıtmaya ve tanımlamaya yardımcı olurlar. Oyunun ruh hali, kullanıcıların oyunla duygusal iletişiminin bir parçası olduğundan, mekân tasarımlarının başarılı bir şekilde yansıtılması bu iletişimi güçlendirmektedir. Mekânlar oyun oynanışını desteklemeli, tamamlayıcı olmalıdır, çünkü mekânların görsel tasarımları oyunun havasını değiştirebilmektedir. Mekân tasarımları oyunun sıcak, neşeli, soğuk ya da kasvetli olama niteliğini destekleyici önemli öğelerden birisidir (Meigs, 2003, s. 4).

Mekân tasarımı aşaması, karakter tasarımı aşamasına benzerlik göstermektedir. Oyun karakterleri ve ait oldukları hayali mekânların birbiriyle uyumlu olabilmesi için karakter, mekân, arayüz, menü ve giriş sahnesi gibi tüm oyun öğelerinin kavram tasarımları birbirleriyle uyum içinde olmalıdır. Mekânın tasarımı, o mekânın atmosferini, karakterini ve hissini yansıtabildiği için büyük önem taşır. Tasarım seçimleri, mekânın samimi, ürkütücü veya nötr gibi bir atmosfere sahip olup olmadığını yansıtabilmektedir. Oyun karakteri kullanıcıyı etkileyebildiği gibi, çizilen mekân tasarımları da aynı işleve sahiptir ve bu nedenle mekândaki yapılar cansız objeler olmaktan çıkıp canlı, yaşayan mekânlara dönüşebilmektedir (Solarski, 2012, s. 203).

Mekân tasarımları, oyunlarda oyunun hikâyesine bağlı olarak çeşitlilik gösterebilir ve bu yöntem, oyun tasarımlarında başarılı sonuçlar ortaya çıkarabilir. Mekân tasarımında dikkate alınması gereken ve göz ardı edilmemesi gereken bazı önemli tasarım ilkeleri bulunmaktadır. Gibson’a göre (2014, s.73) oyundaki mekânların kullanıcıda yarattığı etkileri tasarımcı kontrol edemese de, bu tasarımların kullanıcı üzerinde yaratacağı her türlü etkiden sorumludur.

Bunlardan biri oyun mekânının parlaklık ayarlarıdır. Oyun geliştiricileri genellikle oyun sahnelerini net görebilmek için parlaklık düzeyini dikkatlice ayarlanmış ortamlarda çalışırken, kullanıcılar her zaman aynı olanaklara sahip olmayabilir. Eğer kullanıcı oyunu açık bir mekânda, projeksiyon cihazıyla yansıtarak veya yetersiz ışık olan bir ortamda oynuyorsa, oyun sahnelerini net bir şekilde görmek zorlaşabilir. Bu olasılıkları göz önünde bulundurarak karanlık ve aydınlık bölgelerin kontrastlığı artırılabilir veya kullanıcıya parlaklık ayarını değiştirme olanağı sunulabilir. Özellikle gün ışığının olduğu yerlerde cep telefonunda oynanan oyunlar için bu durum önemlidir.

Başka bir dikkat edilmesi gereken konu, epilepsi hastaları ve renk körlüğü olan kullanıcıların karşılaşabileceği sorunlardır. Oyunlarda kullanılan hızlı geçişli ve yanıp sönen hareketli görüntüler, epilepsi hastalarının nöbetini tetikleyebilir. Renk körlüğünde yaygın olan kırmızı ve yeşil renklerin birbirinden ayırt edilememesi durumu da mevcuttur. Bu sorunları gidermek için, bu renklerin bulunduğu sahneler özel bir filtre kullanılarak Photoshop gibi programlarla düzeltilebilir.

Mekân tasarımları, oyunun sıralama anlamında ikinci planda yer aldığı ve destekleyici bir tasarım unsuru olduğu göz önünde bulundurulmalıdır. Bu konuda Adams’ın düşüncelerine göre (2010, s. 362), mekân tasarımındaki gereksiz detayların olması kullanıcıların dikkatlerinin dağılmasına sebep olmaktadır. Bu çizimler, seviyenin planını oluşturur ve oyun geliştirme ekibi için bir rehber işlevi görmektedir. Mekân tasarımı sürecinde, önemli olayların gölgesinde kalmaması ve oyunun karmaşıklığını artırmaması için arka plandaki gereksiz detaylara dikkat edilmelidir. Ayrıca oyunun çalıştığı cihazın sınırlı kaynakları, hafıza ve RAM gibi faktörler göz önünde bulundurularak, ön plandaki nesnelerin kullanımına öncelik verilmelidir.

Oyunun mekan tasarımı daha önce Karagöz oyunlarında kullanılan göstermelikler (evler, bitkiler, eşyalar) temel alınarak oluşturulan yeni görsellerin soldan sağa doğru belli bir ritimde yerleştirmesi ile oluşturulmuştur. Bilinene övgü ve alıştırmaya olarak ilk perde Karagöz'ün orijinal oyunlarında kullanılan "Giriş" bölümünün şematik olarak benzeri şeklinde tasarlanmıştır. Diğer bölümler ise senaryo sinopsisine uygun, göstermelik dizgisi yöntemi ile oluşturulmuştur.

4.8. Oyunun Seviye Tasarımı

Seviye tasarımının başlangıç aşamasında, ilk adım olarak seviye planları oluşturulmaktadır. Pardew'e göre (2005, s. 95) bu planlar, oyun seviyelerinin yol haritalarıdır. Bu planlar, seviyenin düzenini belirleyerek oyun geliştirme ekibine rehberlik etmektedir. Seviye planları, diğer kavram tasarımlarından farklı olarak sanatsal amaçlar yerine oyunun anlaşılabilirliği ve iletişimi için kullanılır. Bu çizimler, seviyenin düzenini belirlemek için tasarlanmış olup herhangi bir sanatsal tasarım içermemektedir. Seviye planları, oyun üretimi sürecinde birçok detaylı bilgiyi içerdiğinden farklı amaçlar için kullanılmaktadır. Bu çizimler, ekip için bir rehberlik sağlamanın yanı sıra, oyunun parçalarının belirlenmesinde de önemli bir rol oynamaktadır. Seviye planları, hikayedeki olayların sırasını, karakterlerin ve objelerin yerleştirilmesini, olayların gerçekleştiği mekanları ve oyunun yol haritasını planlamak için kullanılır. Adams'a (2010, s. 360) göre seviye tasarımı için oyunun geçtiği mekânların, seviyenin başlangıç koşullarının, oyun süresinde oyuncunun karşılaşacağı zorlukların, oyunun bitiş şartlarının, oyun oynanışı ve hikâye arasındaki etkileşimin belirlenmesi gerektiğini savunmaktadır. Seviye tasarımları, oyunun farklı bileşenlerinin bir araya geldiği önemli bir aşamadır. Seviye oluşturmak, adeta bir yapboz oyununda parçaları birleştirmek gibidir. Seviye tasarımcısı, oyun motorunu, tasarımı ve oyun oynanışını kullanarak seviyeyi oluşturmalıdır. Genellikle seviye tasarımı, oyunun karşılaştığı problemlerin en yoğun olduğu noktadır. Eğer oyun motoru yetersizse, seviye bazı durumlarda dengesiz ilerleyebilir veya planlanan etkiyi destekleyemeyebilir. Yanlış ölçülerde yapılan tasarımlar veya herhangi bir dönüştürme hatası ise, tasarım öğelerinin oyuna yerleştirilmesi sırasında ortaya çıkabilir. Aynı şekilde, bir oyun bölümünün oynanışı yeterli çeşitlilikte seviyelerle desteklenmiyorsa ve eğlenceli değilse, bu sorun genellikle seviye tasarımı aşamasında ortaya çıkar. Bu nedenle, seviye tasarımı dikkatli bir şekilde yapılmalı ve oyunun akıcılığı, denge ve eğlence faktörleri göz önünde

bulundurulmalıdır. Bu problemlerin ekibin dikkatine sunulması ve bu problemlerin çözüme ulaştırılması seviye tasarımcısının sorumluluğundadır (Rause, 2005, s. 450).

Oyunun doğası gereği, savaşılmaması gereken bir muharebe, tamamlanması gereken bir macera, çözülmesi gereken bir bulmaca veya bulunması gereken bir hazine gibi hedefler seviyelerin en önemli kısımlarıdır. Bu konuda doğru yaklaşım, olayın nerede başlayacağı, hangi ortamda gerçekleşeceği ve nasıl sonuçlanacağına karar vermektir. Hangi tür oyun olursa olsun, başlangıç ve bitiş noktalarının, diğer seviyelerle nasıl birleşeceğinin, oynanış yoğunluğunun nerede daha fazla veya daha az olacağının belirlenmesi gerekmektedir. Değişken oynanış yoğunluğu alanlarının ayrıntılı çizilere açıklanması, oyun akışının tasarlanmasının bir parçasıdır (Mitchell, 2012, s. 166). Kullanıcıların oyunda oluşturulan ara noktaları bulabilmesi için doğru yönde yönlendirilmeleri önemlidir. Oyuncuları yönlendirmek ve onlara bir macera sunmak, seviye tasarımcıların görevlerinden biridir. Oyuncu bir seviyede yolculuğa çıktığında, oyun içinde bazı ipuçlarının bulunması önemlidir, böylece uzak bölgelere gidip kaybolmaları engellenir. Bu, aşama tasarımı sırasında hassas bir denge gerektirir, çünkü ipuçlarının çok zayıf, görünmez veya uzak olması kullanıcının kaybolmasına ve hayal kırıklığına yol açabilir. Diğer yandan, çok fazla ipucu ve yardım da oyundaki heyecanı azaltabilir.

Seviyede birden çok önemli olayın gerçekleşmesi mümkündür ve bu durumda olayların nerede meydana geleceği belirlenmelidir. Örneğin, bulunması gereken bir hazine seviyede ortaya çıkacaksa, hazine için deniz altı mı, dağın derinliklerindeki bir mağara mı yoksa bulutların üzerindeki bir şato mu gibi bir yer seçimi yapılmalıdır. Bu, seviyenin atmosferini ve oyun deneyimini etkileyen önemli bir karardır. Bu olayların nerede gerçekleşeceğini belirlerken, oyuncuların yaratılan dünyanın keyfini çıkarabilmesi için olaylar arasında onlara yeterli alan ve zaman verilmelidir (Mitchell, 2012, s. 166).

Karagöz: Aşurelik Oyunu bir dialog ve bilmece oyunu olduğu için oyuncuyu zorlayacak platform öğeleri kullanılmamıştır. Seviyenin kendisi mekan tasarımının kendisidir. Seviyenin zorluğu seviye içinde Karagöz'e sorulan bilmeceleler belirleyecektir. Yani görsel veya refleks olarak değil, oyuncuyu zihinsel bir seviye zorluğu beklemektedir.

4.9. Oyunun Renk Ögesi

Renk, oyun tasarımında da diğer grafik tasarım ürünlerinde olduğu gibi büyük bir öneme sahiptir. Renkler, kullanıcıya istenilen duygunun ve etkinin aktarılmasında etkili bir rol oynar. Uçar'a göre (2004, s. 45) renk, fiziksel bir oluşumdur ve ışıkla var olmaktadır. Renk, tasarımın önemli bir unsuru olmanın yanı sıra sembolik bir değer de taşır. Tek başına bir mesaj iletebilir, davranışları yönlendirebilir ve insan fizyolojisi üzerinde etkiler yaratabilir. Renkler, insan davranışı ve karar mekanizmalarında duygusal olarak etkili olabilir. Bu nedenle, bir grafik tasarımcı, tasarım sürecinde dikkate alınması gereken diğer unsurların yanı sıra renk ögesini de nitelikli ve vazgeçilmez bir eleman olarak görmelidir. Renk, tasarımın derinlik oluşturulmasına yardımcı olabileceği biçimler arasında kullanılarak nesnelerin ön plan ile arka plan arasındaki konumları algılanabilir. Renk, görsel hiyerarşinin organize edilmesinde de önemli bir rol oynar. Renk kullanımı tasarımda bilinçli ve uyumlu bir şekilde düzenlendiğinde, amaçları destekleyen başarılı tasarımlar oluşturulabilir. Renk kullanımı konusunda kesin kurallar koymak mümkün olmasa da, önerilen sistemler ve kurallar yol gösterici olabilir. Her renk kombinasyonu sayısız seçenek sunar. Bu seçenekler farklı psikolojik algılar ve etkiler yaratabilir.

Becer'e göre (2011, s. 57), renkler ışıkla var olurlar ve izleyen üzerinde birçok değişik duygular uyandırabilmektedir. Renklere karşı duyulan tepkiler, hem kişisel hem de genel olarak kabul edilen duyguları içerir. Sıcak renkler genellikle uyarıcı olarak kabul edilirken, soğuk renkler rahatlatıcı ve dinlendirici etkilere sahiptir. Ayrıca, renklerin dalga boyları da tepkileri etkileyen bir faktördür. Bir renk paleti, altı temel renk ve bu renkler arasında yer alan altı ara renkten oluşur. Örneğin, kırmızı ile yeşil, sarı ile mor ve turuncu ile mavi gibi zıt duran renkler birbirlerini tamamlar ve kontrast yaratır. Ayrıca, renklerin ton değerleri, bir imgenin en iyi tanımlayıcı ögesidir. Her renk, insanlar üzerinde farklı psikolojik etkiler yaratır, bu yüzden tasarımcılar renk tercihlerini bu etkileri göz önünde bulundurarak yapmalıdır.

Oyun tasarımında, renklerin içeriğe uygunluğu önemli bir faktördür, benzer şekilde diğer grafik tasarım ürünlerinde olduğu gibi. Renk tercihleri, oyunun senaryosuna ve hedef kitlesine göre değişiklik gösterir. Çocuklara yönelik oyunlarda renkler genellikle daha canlı, dinamik ve net

olabilirken, yetişkinlere yönelik oyunlarda senaryoya bağı olarak daha sakin, solgun, kasvetli veya dinlendirici olabilir. Bu seçimlerin belirlenmesinde en önemli etmenlerden biri oyunun senaryosudur. Hedef kitlenin yaş aralığı da renk seçimini etkileyen bir faktördür. Ayrıca, renklerin kültürel çağrışımları da dikkate alınmalıdır. Çünkü renkler, farklı kültürlerde farklı anlamlara sahip olabilir ve her kültürde bazı renklere belirli anlamlar yüklenmiş olabilir. Bu nedenle, oyun tasarımında bahsedilen konuların göz önünde bulundurulması önemlidir.

Kesinlikle, karakter veya mekân tasarımında izleyicide belirli duyguların uyandırılması, sadece biçimle değil aynı zamanda içeriğe uygun renk seçimiyle elde edilebilir. Oyun karakterinin iyi veya kötü kişiliğini yansıtmak için biçimin yanı sıra kullanılan renkler önemli bir rol oynar. Tehlikeli, kötü, zehirli ve kaçınılması gereken bir karakterin taşıdığı renkler ile cesur, iyi ve kahraman bir karakterin taşıdığı renkler doğal olarak farklılık gösterecektir. Yapılan biçim ve renk tercihleri, izleyicinin üzerinde istenen psikolojik etkiyi yaratabiliyorsa, başarılı bir tasarım olarak değerlendirilebilir. Bu nedenle, karakter ve mekân tasarımında biçimin yanı sıra renk seçiminin de dikkatli bir şekilde düşünülmesi gerekmektedir.

Tüm bu bilgiler doğrultusunda Karagöz: Aşurelik Oyununun temel renk değerleri orijinal gölge oyununa (eski dönem) bağı olarak geçirgenliği olmayan Karagöz modelleri baz alınarak beyaz üzerine siyah olarak oluşturulmuştur. Mekan tasarımlarında ortam ile ilgili hissiyatı artırmak ve bölümler arası görsel çeşitliliği artırmak için arkaplan perde rengi her bölüm için farklı tasarlanmıştır. Seviye bir için kırmızı, seviye iki için sarı, seviye üç için mor perde rengi belirlenmiştir. Kırmızı renk sorunu temsil ederken sarı renk merakı, mor renk ise bilinmezliği ve karamsarlığı temsil etmektedir.

5. BÖLÜM: “KARAGÖZ: AŞURELİK OYUN” UYGULAMA TASARIMI

5.1. Tasarım Süreci

5.1.1. Görsel Tasarım Süreci

Oyunun tasarım süreci tamamen dijital ortamda yapılmıştır eskizler dahi dijital tablet yardımı ile Photoshop programı kullanılarak yapılmıştır. Adobe Photoshop, profesyonel grafik tasarımı, fotoğraf düzenleme ve dijital sanat çalışmaları için kullanılan bir yazılımdır. Kullanıcılarına geniş bir araç ve özellik yelpazesi sunar. Photoshop, katmanlar, seçim araçları, efektler, metin düzenleme, retouching ve filtreler gibi birçok özelliği içerir. Program, kullanıcı dostu bir arayüze sahiptir ve farklı dosya formatlarını destekler. Photoshop, tasarımcılar, fotoğrafçılar ve sanatçılar arasında popülerlik kazanmış bir programdır. Eeskizlerin yapıldığı örnek görseller eski hayali sanatçıları baz alarak düşünülmüştür. Geleneksel karakter yapım tekniği olan oyma ve eksiltme yöntemiyle siyah karakter üzerine oyuklar açarak “png” formatında, arkasındaki görüntüyü daha geçirgen bir şekilde görülmesi için eksiltme yöntemi kullanılmıştır. Tasarım sürecinde Bursa Kütüphanesi, Bursa Karagöz evi, Karagöz Müzesi ve burada bulunan eserler incelenmiş, ayrıca çeşitli kütüphanelerden, araştırmanın yazılı metninde de kullanılan kaynak kitaplar ve internetten yapılan araştırmalar, Karagöz hayalileri sanatçıların gölge oyunu eserleri incelenerek yeni görsel tasarım çeşitlemeleri oluşturulmuştur.

5.1.2. Ses Tasarımı Süreci

Oyunun ses tasarımı için Sibelius programı kullanılmış ve aranjör Ali Savaş Anıl ile çalışılmıştır. Sibelius, 1986 yılında British Technology Group tarafından geliştirilmeye başlanmış ve daha sonra Avid Technology tarafından satın alınmış bir nota yazılımıdır. Müzik besteleme, düzenleme, notasyon ve baskı için kullanılan bir yazılım olan Sibelius, müzikal projelerin profesyonel bir şekilde yönetilmesini sağlar. Sibelius, kullanıcı dostu bir arayüze sahip olan ve geniş bir özellik seti sunan bir yazılımdır. Müzik besteleme ve düzenleme sürecini kolaylaştıran birçok araç içerir. Kullanıcılar, müzik notalarını girmek, düzenlemek, transpoze etmek, metin eklemek ve çalmak için notaları MIDI seslerine dönüştürmek gibi bir dizi işlemi gerçekleştirebilirler. Program, birden çok enstrüman için notasyon yapmayı destekler ve her bir enstrümanın notalarını ayrı ayrı düzenlemenizi sağlar. Ayrıca, Sibelius, birden çok nota tablosu ve bölümün bulunduğu geniş bir çalışma alanı sunar, bu sayede büyük orkestra

projelerini veya çoklu parçalı besteleri yönetmek kolaylaştırır. Sibelius'un özellikleri arasında otomatik düzenleme, nota yakalama, transpozisyon, akor sembolleri, dinamikler, süslemeler, tempo işaretleri ve çok daha fazlası bulunur. Program aynı zamanda MIDI cihazlarını ve diğer müzik yazılımlarını entegre etme imkanı sunar. Sibelius, notaların gerçek zamanlı olarak çalınabilmesini sağlayan entegre bir MIDI düzenleyiciye sahiptir. Bu özellik, bestecilerin veya müzik öğretmenlerinin müziklerini doğrudan program içinde çalmasına ve dinlemesine olanak tanır. Ayrıca, Sibelius'un zengin ses kütüphanesi, kullanıcılara farklı enstrümanların doğru seslerini duyma imkanı sunar. Programın baskı özellikleri de oldukça gelişmiştir. Kullanıcılar, profesyonel kalitede notaları, partiyonları ve müzikal dokümanları basabilir veya PDF formatında paylaşabilirler.

Karagöz oyunun müzikleri yapılırken klasik gölge oyunlarındaki fasıllardan ve bestelerden kaçınılmış ama dönemi çağrıştıracak enstrümanlar dijital olarak kurgulanmıştır. Gölge oyunundan farklı beste oluşturmak ve bunu kullanmanın sebebi dijital oyunların içinde ambiyansın geleneksel bir kültür ögesine göre büyük farklılıklar göstermesidir.

5.1.3. Oyun Motoru

Oyun motoru olarak her platform için kolayca Entegrasyonu yapılabilen Unity adlı oyun motoru kullanılmıştır. Unity, 2005 yılında Unity Technologies tarafından geliştirilmeye başlanmış bir oyun motorudur. Hem 2D hem de 3D oyunlar için kullanılabilir ve çeşitli platformlarda çalışabilme özelliği sunar, bunlar arasında PC, mobil cihazlar, oyun konsolları ve sanal gerçeklik (VR) / artırılmış gerçeklik (AR) cihazları bulunur. Unity'nin birçok avantajı vardır. İlk olarak, kullanıcı dostu bir arayüze sahiptir ve oyun geliştirme sürecini kolaylaştırmak için sürükle ve bırak özelliklerini içerir. Ayrıca, çok çeşitli kaynaklar, belgeler ve topluluk desteği sağlayarak geliştiricilere yardımcı olur. Unity, oyun geliştirme için birçok önemli özellik sunar. Bunlar arasında grafikler, fizik motoru, animasyon, yapay zeka, ses efektleri, ağ işlevleri ve veritabanı entegrasyonu gibi bir dizi araç bulunur. Ayrıca, oyunlarınızı farklı platformlarda çalışacak şekilde derleyebilir ve dağıtabilirsiniz.

Unity'nin bir diğer avantajı, büyük bir geliştirici topluluğuna sahip olmasıdır. Bu topluluk, forumlar, eğitim kaynakları, öğreticiler ve pazar yeri gibi çeşitli kaynaklar aracılığıyla birbirlerine destek sunar. Ayrıca, Unity Asset Store'da birçok hazır öğe, görseller, ses efektleri ve oyun öğeleri gibi kaynaklar bulunur, bu da geliştirme sürecini hızlandırır.

Unity'nin desteklediđi programlama dilleri arasında C# ve UnityScript (JavaScript tabanlı) bulunur. C# genellikle tercih edilen dil olarak kabul edilir ve oyun mekaniđi, yapay zeka ve arayüz tasarımı gibi alanlarda güçlü bir dil olarak kullanılır. Unity oyun motoru, kullanıcı dostu arayüzü, zengin özellik seti, platform bağımsızlık yeteneđi ve güçlü topluluk desteđi ile birçok oyun geliştiricinin tercih ettiđi bir seçenektir. Her seviyedeki geliştiriciler için uygun araçlar sunar ve çeşitli platformlarda oyunlar oluşturmanıza ve dağıtmanıza olanak tanır.

5.2. Görsel Tasarımlar

Bu bölümün alt başlıklarında uygulama çalışmasına ait bitmiş görsel tasarımlar sunulacaktır.

5.2.1. Ana Karakterlerin Tasarımları



Görsel 2. Ana karakterler Hacivat (solda), Karagöz (sağda). Kişisel arşiv.



Görsel 3. Ana karakter varyasyonları, Karagöz karakterleri. Kişisel Arşiv

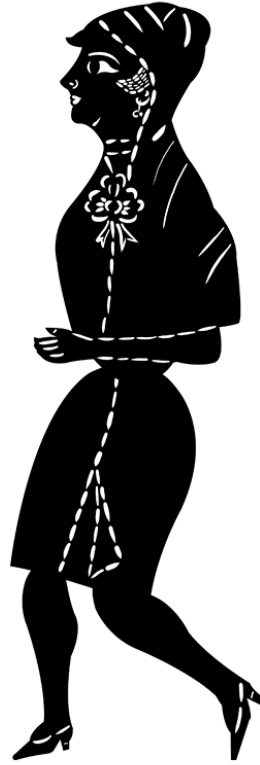
5.2.2. Yan Karakterlerin Tasarımları



Görsel 4. Acem (Üstte) ve Karaarap (Altta), Kişisel Arşiv



Görsel 5. Beberuhi (Üstte) ve Erken Cumhuriyet dönemi kişisi (Altta), Kişisel Arşiv



Görsel 6. Ciğerci (Üstte) ve Erken Cumhuriyet dönemi kadını (Altta), Kişisel Arşiv



Görsel 7. Bolulu (Üstte) ve Çelebi (Altta), Kişisel Arşiv



Görsel 8. Frenk (Üstte) ve Kabadayı (Altta), Kişisel Arşiv



Görsel 9. Laz (Üstte) ve Kastamonulu (Altta), Kişisel Arşiv



Görsel 10. Matiz (Üstte) ve Muhacir (Altta), Kişisel Arşiv



Görsel 11. Oduncu (Üstte) ve Pers (Altta), Kişisel Arşiv



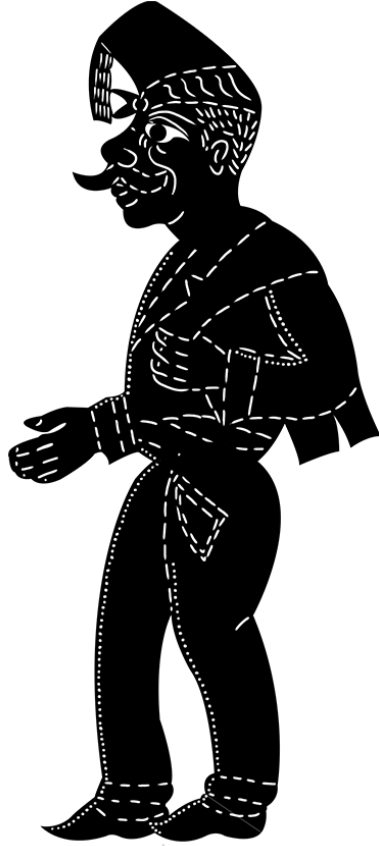
Görsel 12. Sepetçi (Üstte) ve Sepette Sarhoş (Altta), Kişisel Arşiv



Görsel 13. Simitçi (Üstte) ve Tiryaki (Altta), Kişisel Arşiv



Görsel 14. Zenne varyasyonları, Kişisel Arşiv



G rsel 15. Klasik Zenne ( stte) ve K lhanbeyi (Altta), Ki isel Ar iv

5.2.3. Paranormal Karakterlerin Tasarımı



Görsel 16. Anka Kuşu (Üstte) ve Burak Atı (Altta), Kişisel Arşiv



Görsel 17. Cazu (Üstte) ve Kurtman (Altta), Kişisel Arşiv



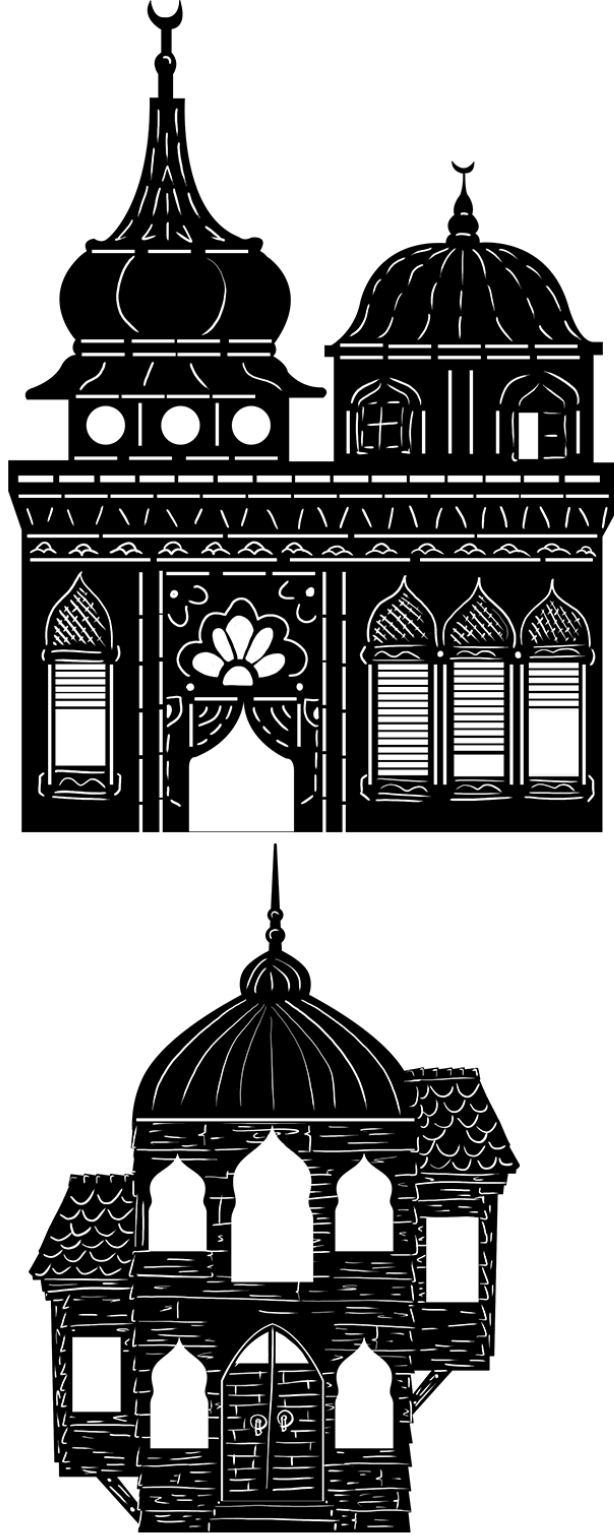
Görsel 18. Deniz Kızı – Mehtap Hanım (Üstte) ve Dört gözlü Dev (Altta), Kişisel Arşiv



Görsel 19. Gul (Üstte) ve Gürzlü İblis (Altta), Kişisel Arşiv

5.2.4. Göstermelik Tasarımı

Mekan Tasarımları



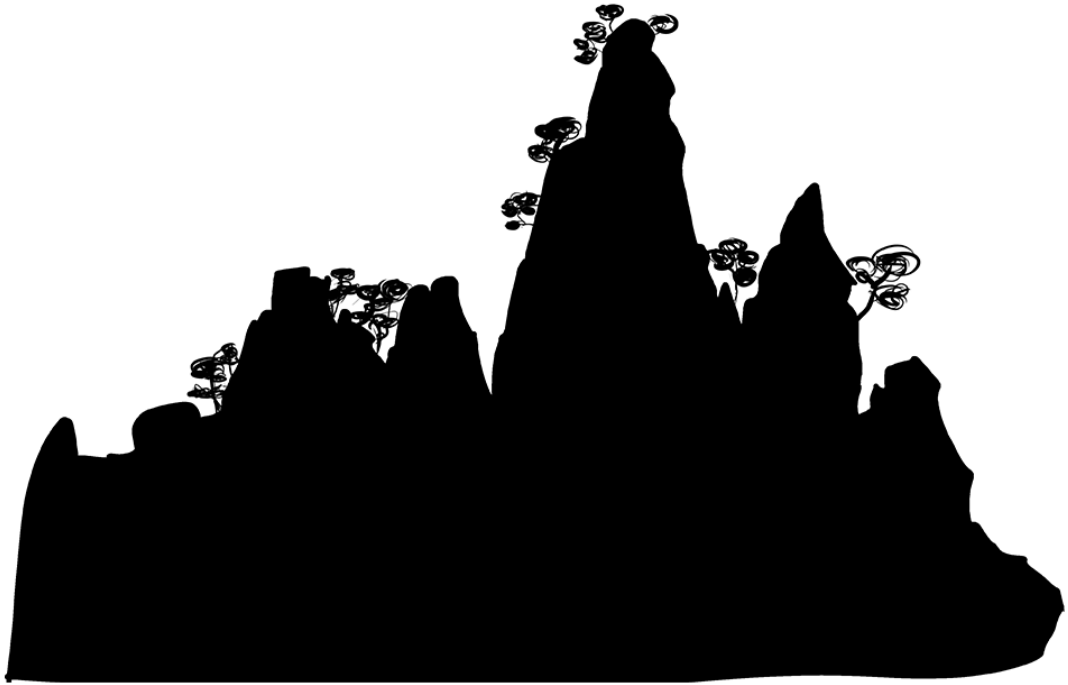
Görsel 20. Konak tasarımı varyasyonları, Kişisel Arşiv



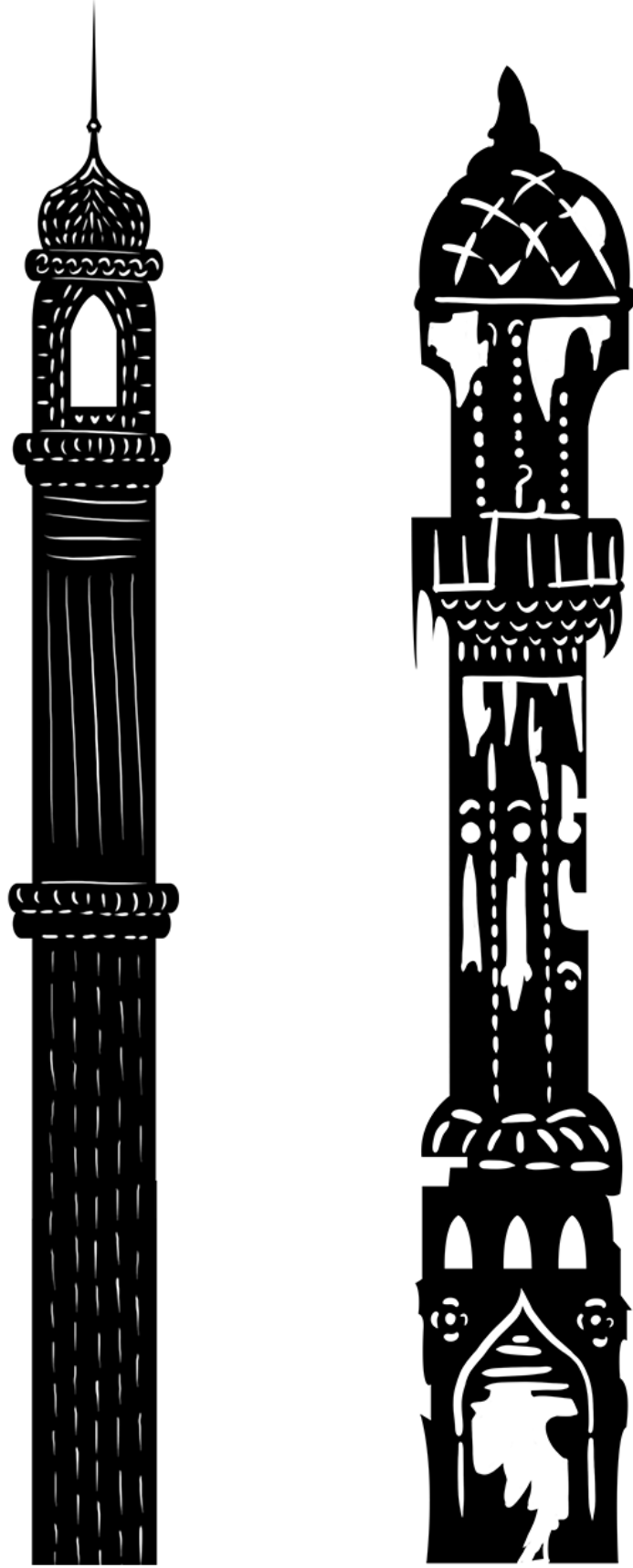
Görsel 21. Yıkık konak tasarımı, Kişisel Arşiv



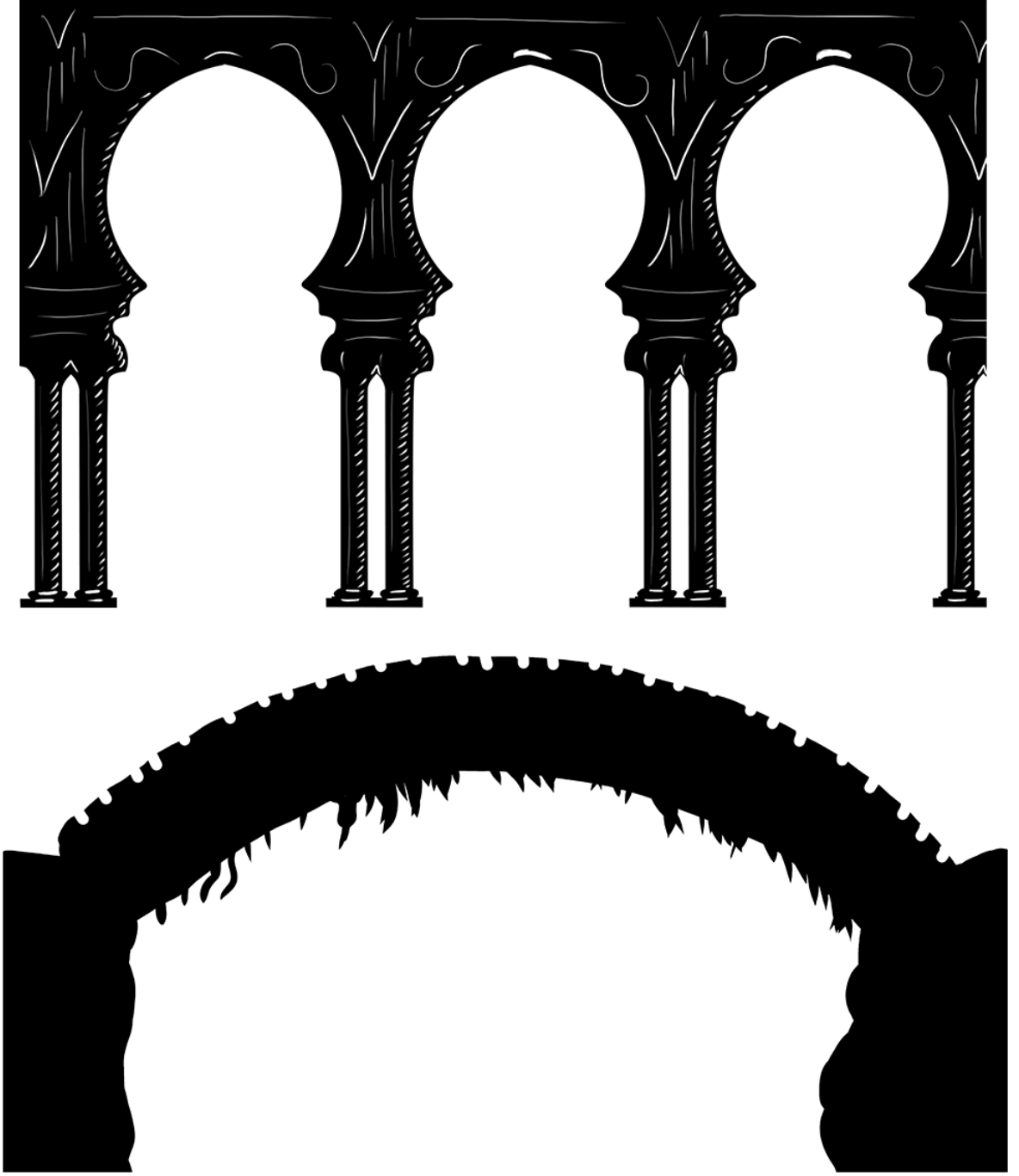
Görsel 22. Yıkık ev (Üstte) ve Eski Pencere (Altta), Kişisel Arşiv



Görsel 23. Tek katlı evl (Üstte) ve Dağ tasarımları (Altta), Kişisel Arşiv



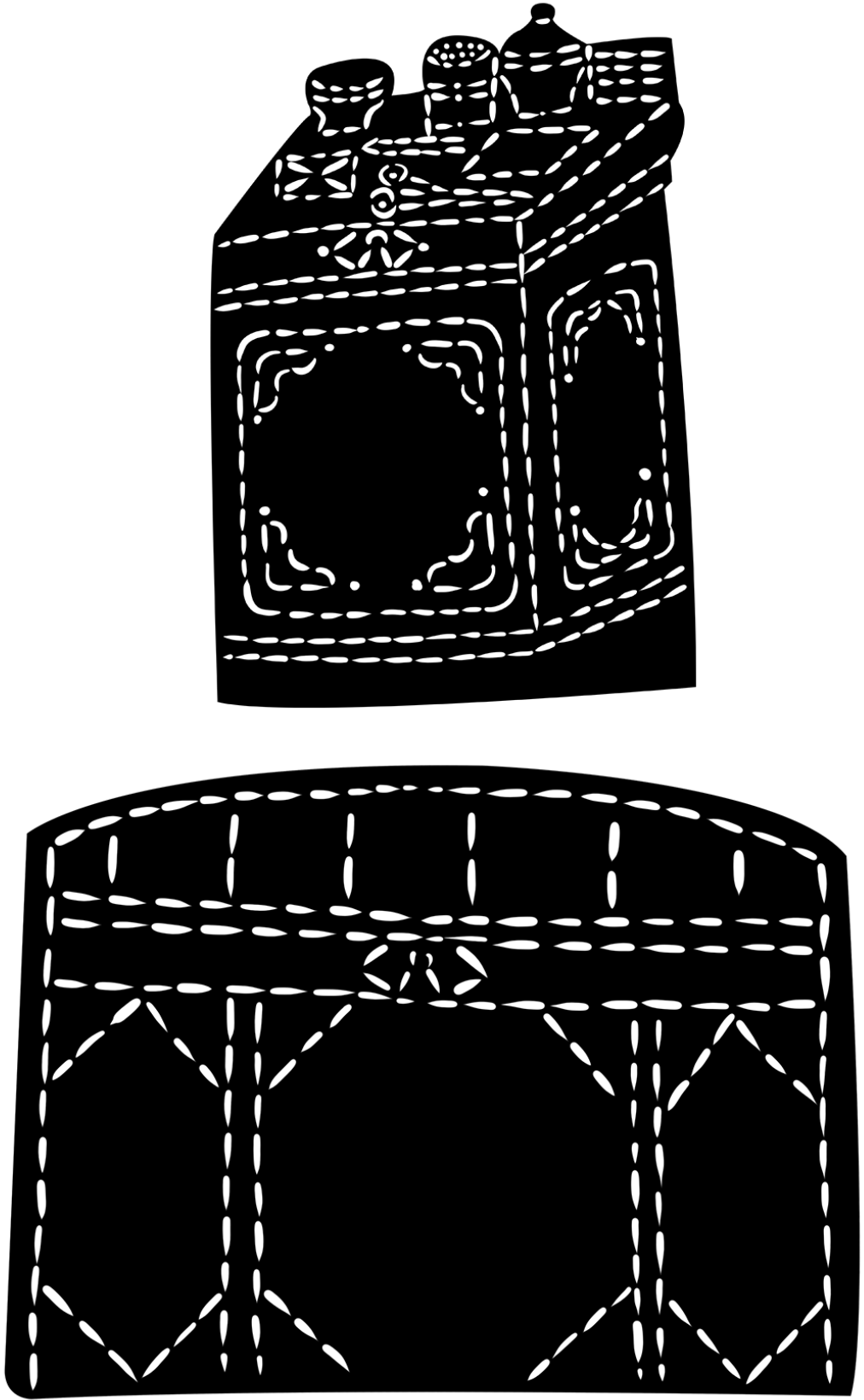
Görsel 24. Minare (Üstte) ve Viran minare (Altta), Kişisel Arşiv



Görsel 25. Kemerli sütun (Üstte) ve Köprü (Altta), Kişisel Arşiv



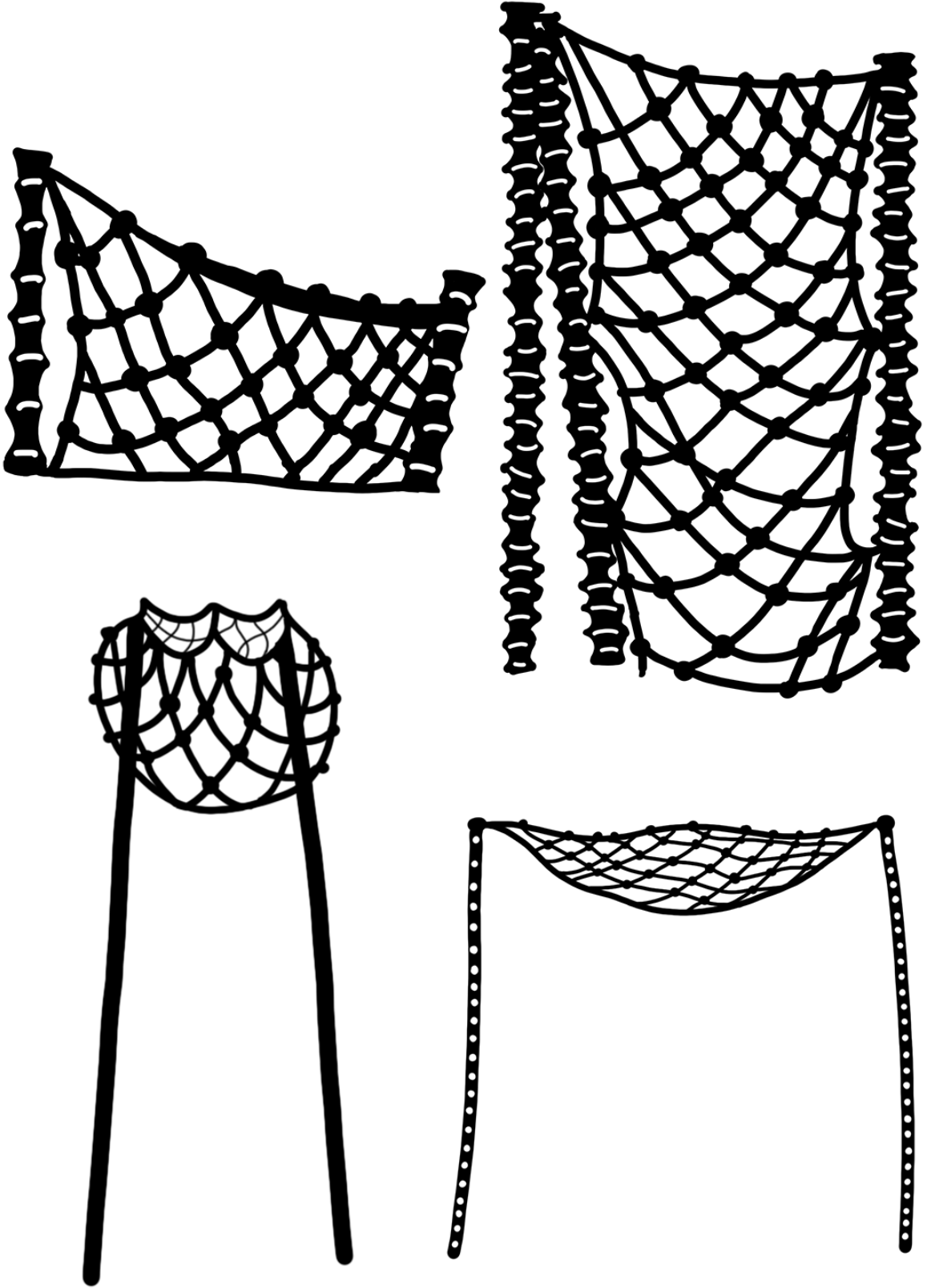
Görsel 26. Ulu Kandil, Kişisel Arşiv



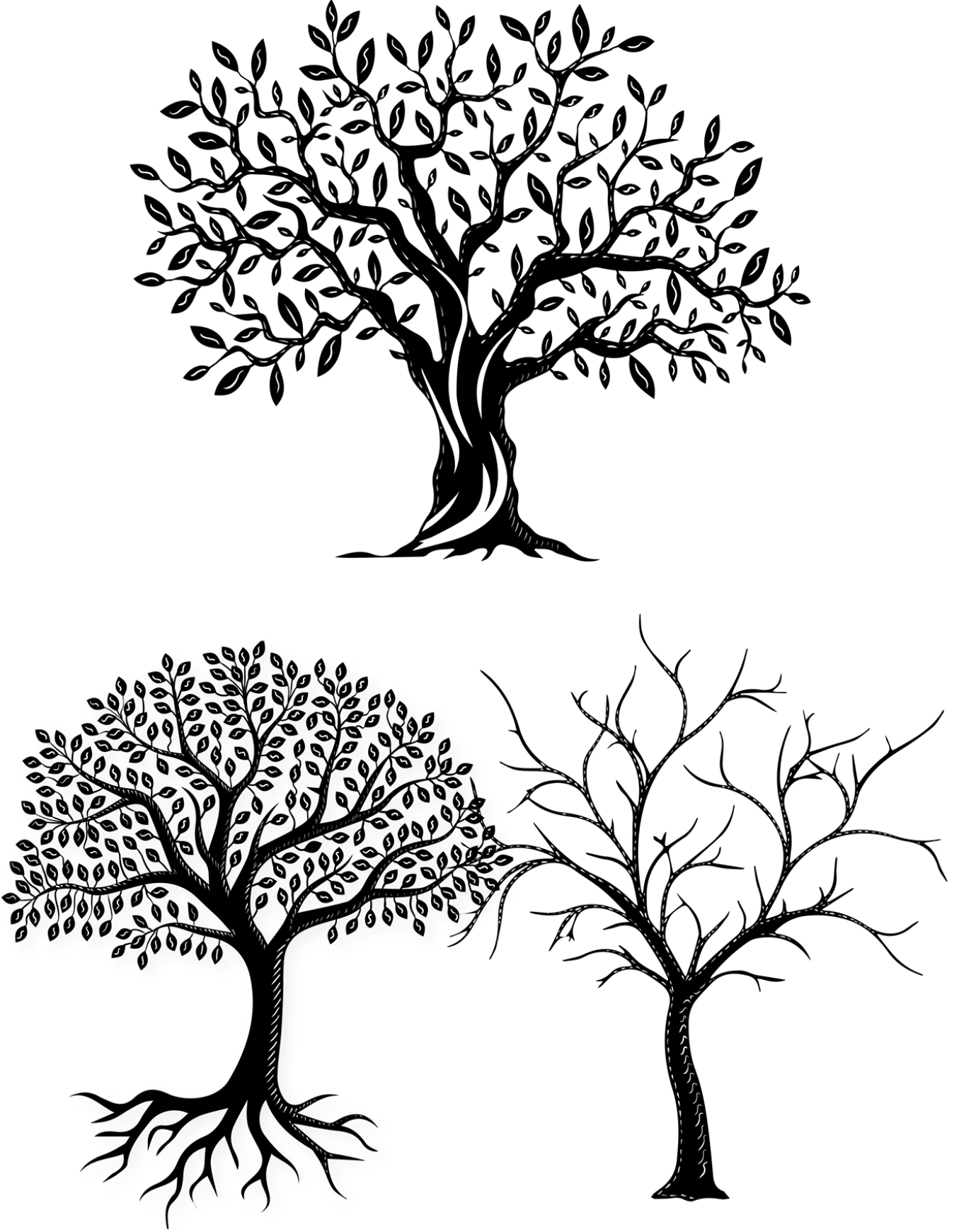
Görsel 27. Yazıhane masası (Üstte) ve Sandık (Altta), Kişisel Arşiv



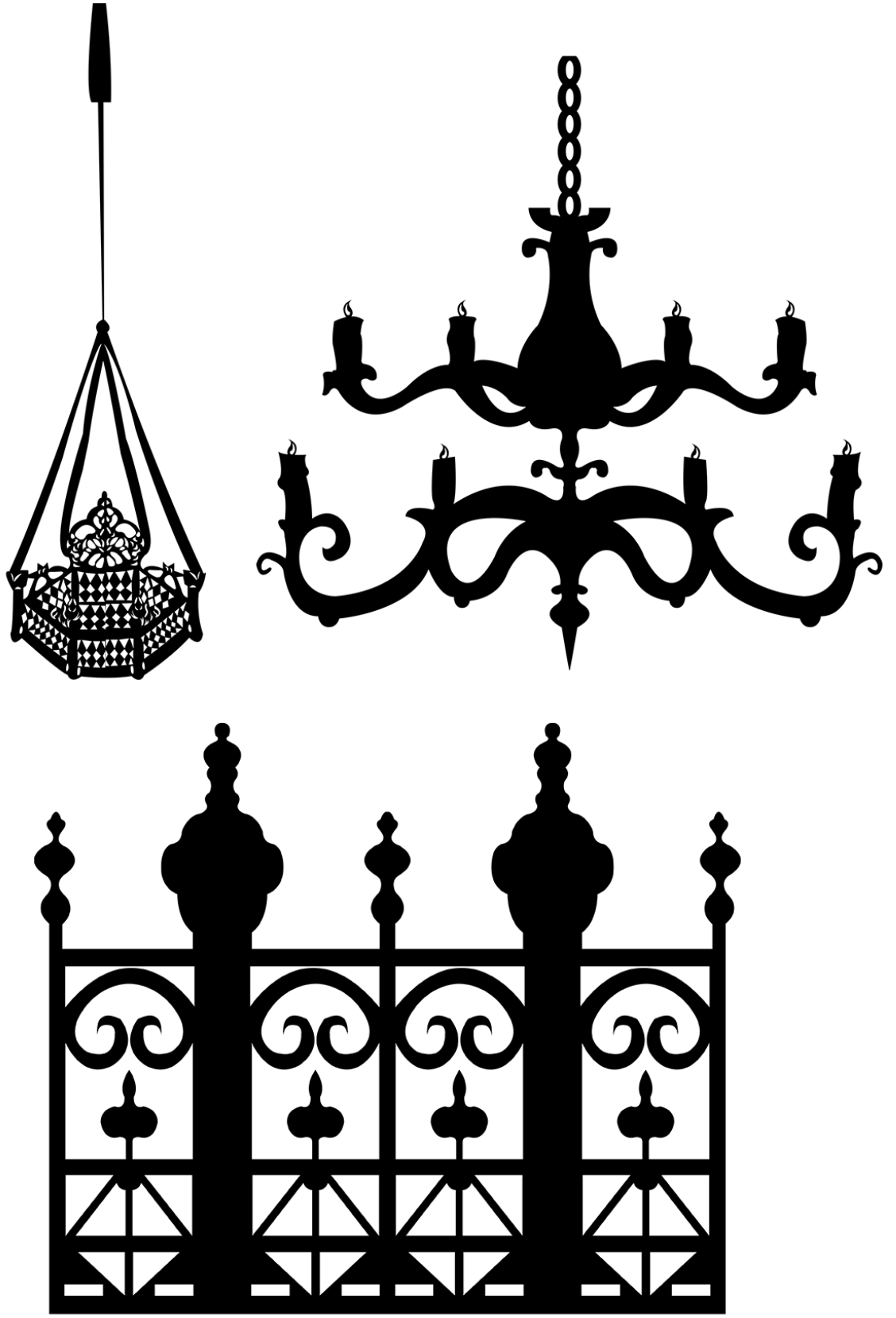
Görsel 28. Yırtık flama (Üstte) ve Küp (Altta), Kişisel Arşiv



Görsel 29. Görsel Ağ tasarımları, Kişisel Arşiv



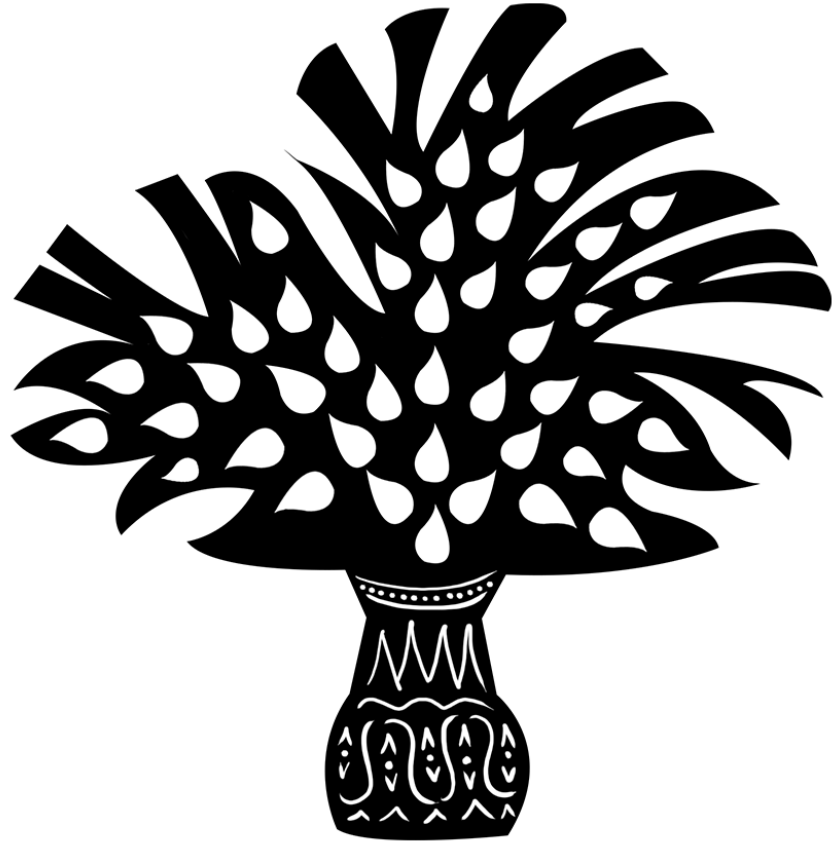
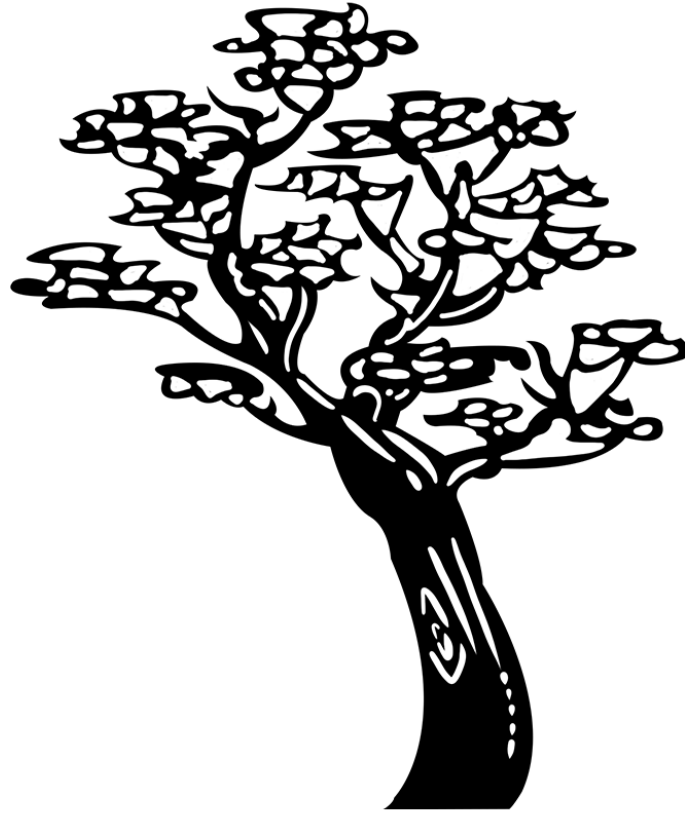
Görsel 30. Ağaç tasarımları, Kişisel Arşiv



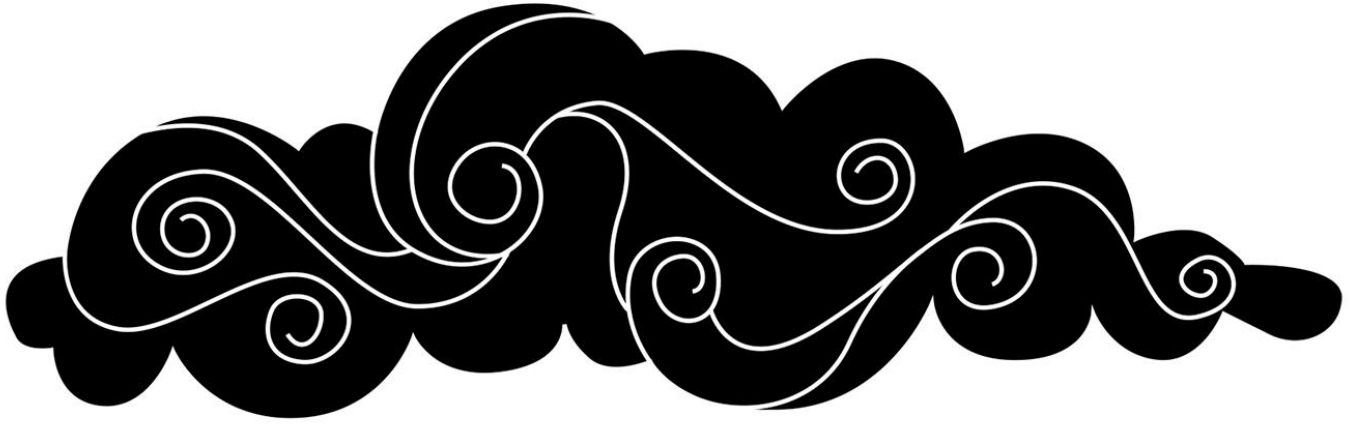
Görsel 31. Avizeler (Üstte) ve Çit (Altta), Kişisel Arşiv



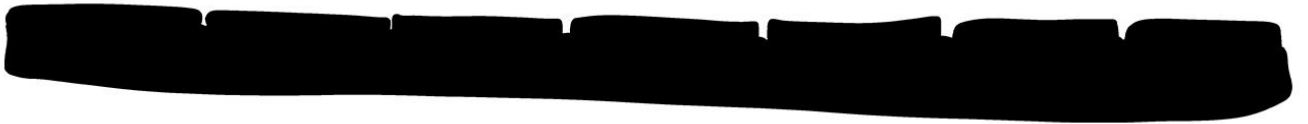
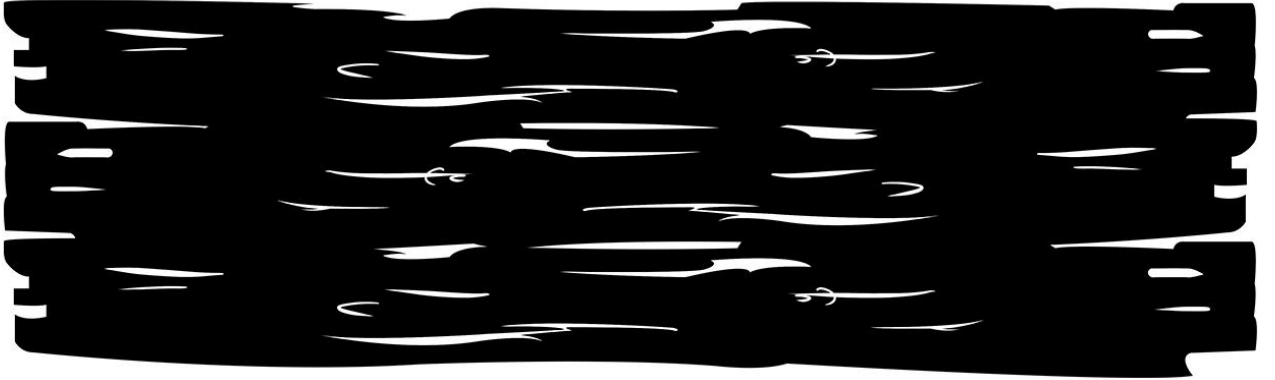
Görsel 32. Limon ağacı (Üstte) ve Ağaçlı seçme (Altta), Kişisel Arşiv



Görsel 33. Ölü ağaç (Üstte) ve Saksı (Altta), Kişisel Arşiv



Görsel 34. Bulut tasarımları, Kişisel Arşiv



Görsel 35. Tavan, Sarkıt, Sarkıt, Kaldırım, Tahta, Duvar (yukarıdan aşağı), Kişisel Arşiv



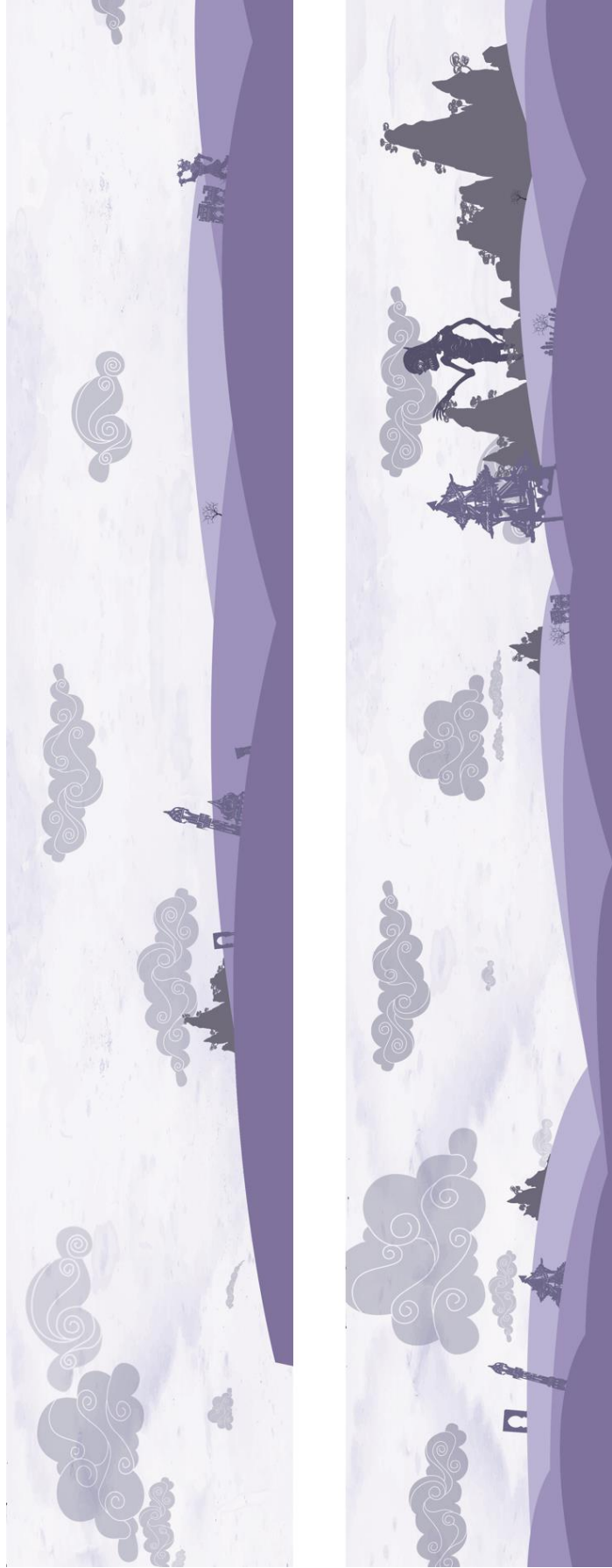
Görsel 36. Bakliyat ikon tasarımları, Kişisel Arşiv

5.3. Seviye Tasarımı

5.3.1. Arkaplan Seviye Tasarımı



Görsel 37. Seviye 1 başlangıç arkaplan (sol) ve Seviye 1 son arkaplan (sağ), Kişisel Arşiv

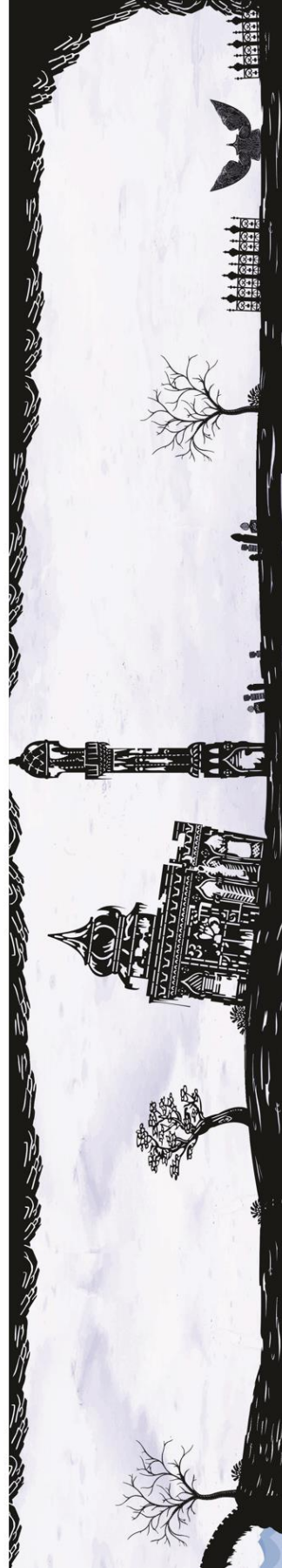


Görsel 38. Seviye 2 başlangıç arkaplan (sol) ve Seviye 2 son arkaplan (sağ), Kişisel Arşiv

5.3.2. Anaplan ve Genel Seviye Tasarımı



Görsel 39. Seviye 1 başlangıç anaplan (sol) ve Seviye 1 son anaplan (sağ), Kişisel Arşiv

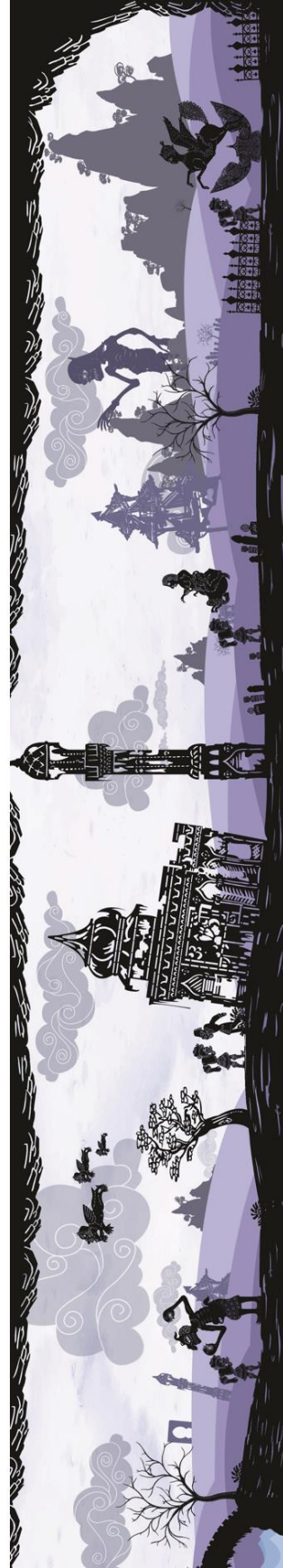


Görsel 40. Seviye 2 başlangıç anaplan (sol) ve Seviye 2 son anaplan (sağ), Kişisel Arşiv



Görsel 41. Seviye 1 başlangıç genel seviye (sol) ve Seviye 1 son genel seviye (sağ), Kişisel

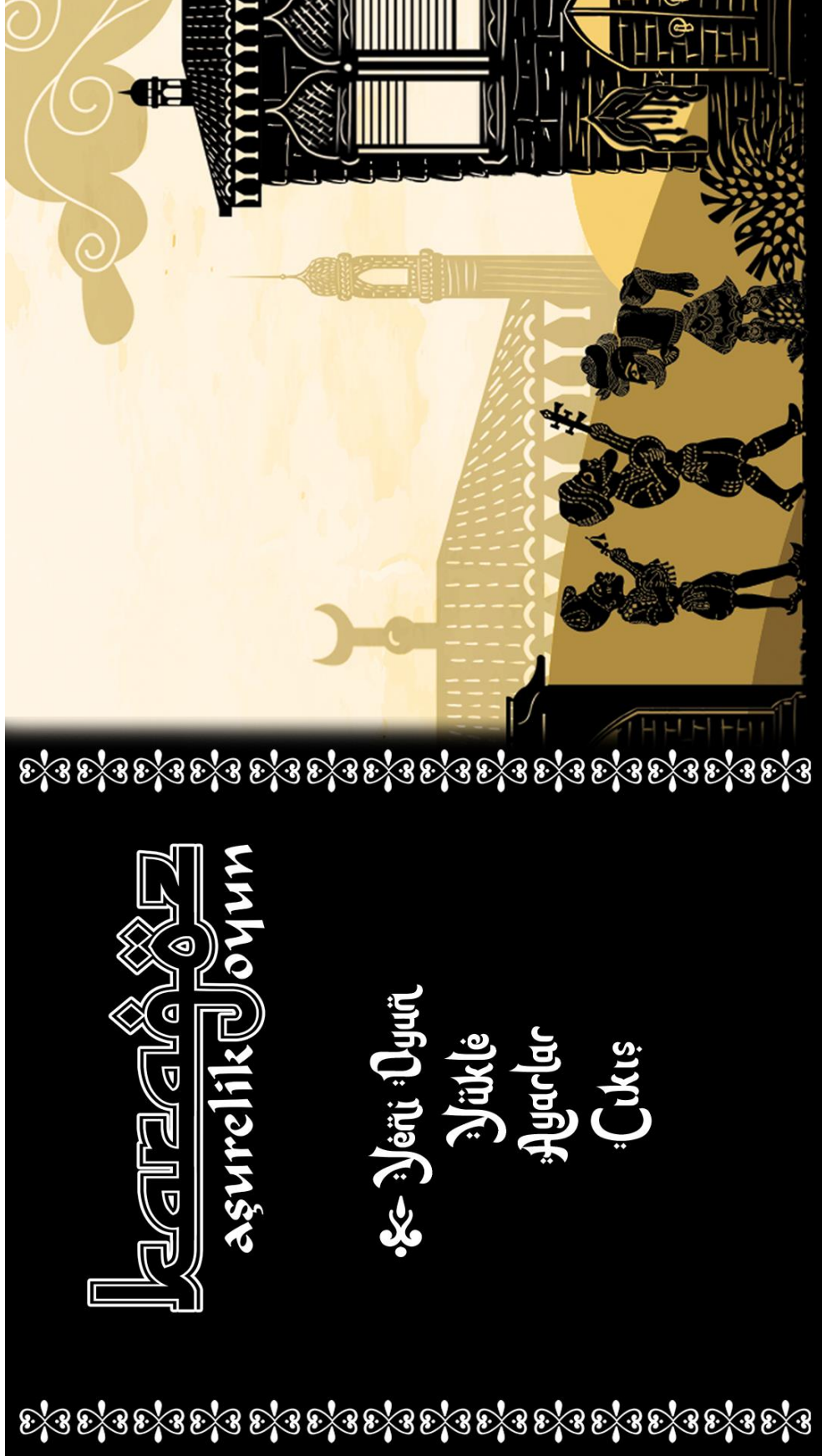
Arşiv



Görsel 42. Seviye 2 başlangıç genel seviye (sol) ve Seviye 2 son genel seviye (sağ), Kişisel

Arşiv

5.4. Logo ve Arayüz Tasarımı



Görsel 43. Anamenü ve giriş ekranı tasarımı , Kişisel Arşiv

Matiz

• Dışardan aldım bir tañe, evê geldim bir milyon ! Heccjkk !!!

Kafagöz

• Koşarken aldım görmedim, erindim geri vermedim...
Bezelyedir o bezelye, Matiz'in kafası cezerye...
Nardır o nardır ! He şafap iç de işe güce saldır...

Görsel 44. Diyalog Penceresi tasarımı , Kişisel Arşiv

SONUÇ

Bu tez çalışması, "Kültürel Miras Ögesi Olarak Karagöz'ün Dijital Oyun Tasarımı" konusunda derinlemesine bir inceleme sunmayı amaçlamıştır. Çalışmanın giriş bölümünde, kültürel miras kavramının önemi vurgulanarak, kültürel mirasın insanların geçmişleriyle bağ kurma, kimlik oluşturma ve süreklilik duygusu sağlama konularında nasıl bir rol oynadığı açıklanmıştır. Ayrıca, dijital oyunların kültürel mirasın korunması ve aktarılmasında nasıl bir araç olarak kullanılabileceği üzerinde durulmuştur.

Kültür ve oyun ilişkisi, bu çalışmanın temel bir konusu olarak öne çıkmaktadır. Oyunlar, kültürel mirasın aktarılmasında etkili bir araç olabilir. Bu bağlamda, oyunların tarihsel gelişimi ve oyun endüstrisinin yapısı, bu tezin bir parçası olarak incelenmiştir. Oyunun metodolojisi, tasarım sürecinin önemli bir yönünü oluştururken, dijital oyunların kültürel mirasın korunması ve aktarılmasında nasıl kullanılabileceği de araştırılmıştır.

Karagöz gölge oyunu, Türk kültüründe önemli bir yer tutan bir halk izlenesi olarak öne çıkmaktadır. Bu tez çalışmasında, Karagöz gölge oyununun dijital oyun tasarımına uyarlanmasıyla, bu geleneksel sanat formunun yeni nesillere aktarılmasına ve kültürel mirasın gelecekteki sürdürülebilirliğine katkıda bulunulması hedeflenmektedir.

Çalışmanın problem tanımı, Karagöz gölge oyununun dijital oyun dünyasında yeterince temsil edilmemesi ve bu gecikmenin bir hata olduğu üzerine odaklanmıştır. Bu bağlamda, Karagöz gölge oyununun dijital oyun tasarımına dönüştürülmesi ve bu kültürel mirasın daha geniş kitlelere ulaşması için bir fırsat olduğu belirtilmiştir. Bu tez çalışmasında, Karagöz gölge oyununun dijital oyun tasarımına uygunluğunu incelemek için öncelikle literatür taraması yapılmış ve diğer benzer projelerden elde edilen bilgiler değerlendirilmiştir. Ardından, prototip bir oyun tasarımı gerçekleştirilerek Karagöz'ün karakterlerini eğlenceli bir şekilde tanıtan bir dijital oyunun nasıl olabileceği gösterilmiştir.

Bu tezin sınırlılıkları, prototip oyunun henüz tam anlamıyla kullanıma hazır olmaması ve sadece Karagöz gölge oyununun dijital oyun tasarımıyla ilgili bir örnek sunmasıdır. Bununla birlikte, bu çalışma, gölge oyununun dijital oyun dünyasında yer almasının önemini vurgulayarak, gelecekteki daha kapsamlı projelerin ve araştırmaların yolunu açmaktadır.

Kültürel mirasın dijital oyunlar aracılığıyla aktarılması, son yıllarda önemli bir araştırma ve geliştirme alanı haline gelmiştir. Ancak, genellikle kültürel miras oyunları, eski tarihi yapıların 3D reproduksiyonlarını içeren ve genellikle görsel açıdan etkileyici olan projelerden oluşmaktadır. Bu oyunlar, tarihi ve mimari detaylara odaklanırken, kültürel mirasın diğer önemli unsurlarını göz ardı edebilir. Ancak, Karagöz gölge oyunu gibi bir geleneksel halk izlenesi, kültürel mirasın dijital oyunlara uyarlanması için benzersiz bir fırsat sunmaktadır. Karagöz gölge oyunu, Türk kültüründe köklü bir geçmişe sahip olup, karakter çeşitliliği ve metinsel zenginliğiyle ön plana çıkmaktadır. Bu oyun, tarihi bir geçmişe sahip olmasının yanı sıra sosyal ve kültürel açıdan da önemli bir değere sahiptir.

Karagöz gölge oyununun dijital oyunlara aktarılmasıyla, kültürel mirasın bu önemli ögesi, geniş kitlelere ulaşabilir ve gelecek nesiller arasında aktarılabilir. Karagöz'ün çeşitli karakterleri, renkli kostümleri ve karakteristik özellikleriyle dijital oyunlar aracılığıyla canlandırılabilir. Bu şekilde, oyuncular, Karagöz ve arkadaşlarıyla etkileşim halinde olabilir ve bu geleneksel halk izlencesini deneyimleyebilirler.

Karagöz gölge oyununun dijital oyun tasarımında metinsel zenginlik de büyük bir öneme sahiptir. Oyun içindeki diyaloglar ve karakterler arası etkileşimler, oyunculara zengin bir deneyim sunabilir. Karagöz ve Hacivat arasındaki mizahi diyaloglar, oyunculara güldürü ve eğlence sağlayabilirken, diğer karakterlerin sözleri ve hikâyeleri ise kültürel mirasın önemli bir parçasını aktarabilir. Bu tarz bir dijital oyunun geliştirilmesi, kültürel mirasın farklı yönlerine odaklanarak daha geniş bir kitleye ulaşılmasını sağlayabilir. Karagöz gölge oyunu, Türk kültürünün bir simgesi olarak hem Türkiye'de hem de uluslararası alanda büyük ilgi görmektedir. Dolayısıyla, dijital oyunlar aracılığıyla Karagöz gölge oyununun yaygınlaşması, bu

geleneksel sanat formunun kültürel mirasın genelinde daha fazla tanınmasını ve değer kazanmasını sağlayabilir.

Katkıda bulunan fikirlerin potansiyeli, daha derinlemesine bir araştırmanın yolunu açabilir ve ilgili alanda bilimsel bir makale oluşturma temelinin atmaya yardımcı olabilir. Bu bağlamda, birinci elden veri toplama amacıyla daha geniş bir kitleye hitap eden ve etik kurallara uygun bir anket yöntemi kullanılabilir. Bu anketin sonuçları, mevcut düzenlenmiş oyun prototipinin sistemli bir şekilde değerlendirilmesine olanak tanır. Elde edilen veriler, nitelikli analizlerle bir araya getirilerek, bilimsel bir araştırma makalesi formunda doküman edilebilir.

Buna ek olarak, bu aşamanın ötesinde, bahsedilen konu daha geniş bir proje önerisinin temelini atabilir. Bu projenin bir parçası olarak, prototip oyunun daha geniş bir ekip tarafından gerçek boyutlu ve daha uzun bir süreçte geliştirilerek, nihai bir oyun haline getirilmesi hedeflenebilir. Bu süreç, oyunun mevcut prototip aşamasından gerçek oyun dünyasına taşınmasını içerecek ve gerekli teknik, estetik ve işlevsel unsurların entegrasyonunu içerecektir.

Sonuç olarak, Karagöz gölge oyununun dijital oyun tasarımına uyarlanması, kültürel mirasın korunması, aktarılması ve yaygınlaştırılması açısından önemli bir adım olabilir. Bu tarz bir uygulama, karakter çeşitliliği ve metinsel zenginlik sayesinde kültürel mirasın farklı unsurlarını deneyimleme fırsatı sunabilir. Dijital oyunların, kültürel mirasın korunması ve aktarılmasında etkili bir araç olduğu kanıtlanmış ve gölge oyununun bu alanda potansiyel bir kültürel miras ögesi olarak daha da ön plana çıktığı görülmüştür.

KAYNAKLAR

- Aarseth, E. (2014). Ludology. İçinde M. J. P. Wolf ve B. Perron (Ed.), The Routledge Companion to Video Game Studies (ss. 185-189). New York: Routledge.
- Adams, E. (2010). Fundamentals of Game Design. USA: New Riders Publishing.
- Ahmad, Y. (2006). The Scope and Definition of Heritage: From Tangible to Intangible. International Journal of Heritage Studies, 12(3), 292-300.
- Aktekin, S. (2010). Kültürel, doğal ve tarihsel mirasın korunması ve topluma mal edilmesi: İngiltere ve Türkiye Örnekleri. Türk Yurdu, 270, 52-58.
- Ambrose, G., & Harris, P. (2009). Grafik Tasarımın Temelleri [Basics of Graphic Design]. Lausanne: Bloomsbury Publishing.
- And, M. (1969). Geleneksel Türk Tiyatrosu Kukla Karagöz Ortaoyunu. Ankara: Bilgi Yayınevi.
- And, M. (1977). Dünyada ve Bizde Gölge Oyunu. Ankara: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- And, M. (1985). Geleneksel Türk Tiyatrosu Köylü ve Halk Tiyatrosu Gelenekleri. İstanbul: İnkılâp Kitabevi.
- And, M. (1997). Karagöz ve Orta Oyununda Kişiler ve Kişileştirme. Türk Dili Dergisi, 16, 438.
- Aslan, Z., & Ardemagni, M. (2006). Introducing Young People to the Protection of Heritage Sites and Historic Cities. Retrieved from <http://www.iccrom.org/>
- Aslan, Z., & Ardemagni, M. (2006). Introducing young people to the protection of heritage sites and historic cities. Retrieved December 27, 2020, from <http://www.iccrom.org/>
- Atılğan, N. Ş. (2007). Elektronik Oyunlarda Piksel Grafikler ve Bir Oyun Arayüzü Tasarımı. Doktora Tezi, Hacettepe Üniversitesi, Ankara.
- Barber, R. B. (2013). Cihad McDünyaya Karşı: Küreselcilik ve Kabilecilik Dünyayı Nasıl Yeniden Şekillendiriyor? In K. Bülbül (Ed.), Küreselleşme, Kültür, Medeniyet (pp. 92-112). Ankara: Orient Yayınları.
- Bates, B. (2003). Game Developer's Market Guide. USA: Premier Press.
- Bateson, P., & Martin, P. (2014). Oyun, Oyunbazlık, Yaratıcılık ve İnovasyon. (Çev. S. Kirgezen). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

- Becer, E. (2011). İletişim ve Grafik Tasarım (8. Baskı). Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.
- Bellah, R. N. (2017). İnsan Evriminde Din: Eski Taş Çağından Eksen Çağına (M. Tunçay, Çev.). İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları.
- Burghardt, G. M. (2005). The Genesis of Animal Play: Testing the Limits. Massachusetts: MIT Press.
- Council of Europe. (2005). Council of Europe Framework Convention on the Value of Cultural Heritage for Society, Faro 27.10.2005.
- Crawford, C. (2003). Chris Crawford on Game Design. Indianapolis: New Riders Games.
- Çankaya, E. (2006). Somut olmayan kültürel mirasın müzecilik bağlamında korunması. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Yıldız Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Dankoff, R. (1991). Evliya Çelebi lügati: Seyahat-name'deki yabancı kelimeler, mahallî ifadeler. Harvard Üniversitesi, Yakınoğlu Dilleri ve Medeniyetleri Bölümü yay.
- Dedehayır, H. (2008). Somut olmayan kültürel mirası korumak ve yaşatmak. Geçmişten Geleceğe Yerel Kimlik, Ekim-Kasım-Aralık, 18-25.
- Düzgün, D. (1997). Geleneksel Türk Tiyatrosu (Ansiklopedik Sözlük). Atatürk Üniversitesi Fen-Edebiyat Fakültesi Yayınları, Erzurum.
- Ekinci, O. (2003). Kültürel ve doğal mirasın korunması. In G. Tarı (Ed.), Kültürel Açından Avrupa Birliğine Yaklaşım Sempozyumu (22–24 Kasım 2001) (pp. 233-242). İstanbul: Ofset Filmcilik Matbaacılık Sanayi ve Ticaret A.Ş.
- Ekler, A. (2008). Gölgenin Renkleri: Karagöz Tasvir Sanatı, Halk Kültürü Bilgi Belge Merkezi Karagöz Tasvirleri koleksiyonu Katalogu (Kültür ve Turizm Bakanlığı yay. 3170). Ankara.
- Emiroğlu, K. (2009). Oyun. In K. Emiroğlu & S. Aydın (Eds.), Antropoloji Sözlüğü (pp. 654-655). Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları.
- Emiroğlu, K. (2009a). Oyun. İçinde K. Emiroğlu ve S. Aydın (Ed.), Antropoloji Sözlüğü (ss. 654-655). Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları.
- Emiroğlu, K. (2009b). Liminaliti. İçinde K. Emiroğlu ve S. Aydın (Ed.), Antropoloji Sözlüğü (ss. 555-556). Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları.
- Erder, C. (1975). Tarihi çevre bilinci. Ankara: ODTÜ Mimarlık Fakültesi Yayınları.

- Erder, C. (1999). Tarihi çevre kaygısı. Ankara: ODTÜ Mimarlık Fakültesi Yayınları.
- Eriksen, T. H. (2012). Küçük Yerler, Büyük Meseleler: Sosyal ve Kültürel Antropoloji (E. Koca, Çev.). Ankara: Birleşik Yayınevi.
- Eriksen, T. H. (2012). Küçük Yerler, Büyük Meseleler: Sosyal ve Kültürel Antropoloji. (E. Koca, Trans.). Ankara: Birleşik Yayınevi.
- Eriksen, T. H., & Nielsen, F. S. (2014). Antropoloji Tarihi (A. Bora, Trans.). İstanbul: İletişim Yayınları.
- Freud, S. (2014). Haz İlkesinin Ötesinde. Ankara: Metis Yayınları.
- Feil, J., & Scattergood, M. (2005). Beginning Game Level Design. USA: Thomson Course Technology.
- Geertz, C. (2010). Kültürlerin Yorumlanması. Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.
- Geertz, C. (2010). Kültürlerin Yorumlanması. Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.
- Geertz, C. (2010). Kültürlerin Yorumlanması. Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.
- Georg Jacob. (1938). Türklerde Karagöz [Turkish Shadow Theatre] (O. Ş. Gökyay, Trans.). İstanbul: Yeditepe Yayınevi.
- Gibson, J. (2014). Introduction to Game Design, Prototyping, and Development: From Concept to Playable Game with Unity and C#. USA: Addison – Wesley.
- Göktaş, U. (1986). Karagöz Terimleri Sözlüğü. İstanbul.
- Göktaş, U. (1989). Türk Gölge Oyunu Tasvirleri, Kişileri II. Sanat Dünyamız, 38, 57.
- Göl, N. Z. Ö. (2008). Gölgenin Renkleri. İstanbul: T.C Kültür ve Turizm Bakanlığı Yayınları.
- Güvenç, B. (1994). İnsan ve Kültür. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Hannerz, U. (1992). Cultural Complexity: Studies in the Social Organization of Meaning. USA: Columbia University Press.
- Haviland, W. A. (2002). Kültürel antropoloji (H. İnanc & S. Çiftçi, Trans.). İstanbul: Kaknüs Yayınları.
- Haviland, W. A., Prins, H. E. L., Walrath, D., & McBride, B. (2008). Kültürel Antropoloji (İ. D. Erguvan Sarıoğlu, Trans.). İstanbul: Kaknüs Yayınları.

Haviland, W. A. (2002). Kültürel antropoloji [Cultural Anthropology] (H. İnanc ve S. Çiftçi, Trans.). İstanbul: Kaknüs Yayınları.

Haviland, W. A., Prins, H. E. L., Walrath, D., & McBride, B. (2008). Kültürel Antropoloji (İ. D. Erguvan Sarıoğlu, Çev.). İstanbul: Kaknüs Yayınları.

Hereduc. (2005). Heritage in the classroom: A practical manual for teachers. Retrieved December 27, 2020, from <http://www.hereduc.net/hereduc/>

Huizinga, J. (2015). Homo Ludens: Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme (M. A. Kılıçbay, Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Huizinga, J. (2015). Homo Ludens: Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme. (M. A. Kılıçbay, Trans.) (5th ed.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Huntington, S. (2013). Medeniyetler Çatışması mı? In K. Bülbül (Ed.), Küreselleşme, Kültür, Medeniyet (pp. 208-232). Ankara: Orient Yayınları.

Kalb, D., & Van Der Land, M. (2013). Mozaik'in Ötesi: Küreselleşen Bir Çağda Kültürel Kimliğin Sorgulanması. In K. Bülbül (Ed. and Trans.), Küreselleşme, Kültür, Medeniyet (pp. 26-36). Ankara: Orient Yayınları.

Kalliala, M. (2006). Play Culture in a Changing World. Berkshire: Open University Press.
Karpatschhof, B. (2013). Play, But Not Simply Play: The Anthropology of Play. In I. Schousboe & D. Winther-Lindqvist (Eds.), Children's Play and Development (pp. 251-265). Dordrecht: Springer.

Karpuz, H. (1990). Eski eser ve anıtların korunmasında halkın eğitimi. Ankara Üniversitesi Dil ve Tarih-Coğrafya Fakültesi Dergisi, 34(1-2), 405-408.

Kaplan, A. (2005). Kültürel Müzikoloji [Cultural Musicology]. İstanbul: Bağlam Yayıncılık.

Karagöz'ün Tekniği. (2020). Kültür Varlıkları Envanteri. Erişim tarihi: 2020. <https://aregem.ktb.gov.tr/TR12744/karagoz.html#:~:text=Karagöz'ün%20Tekniği%3A%20Karagöz%2C,çerçeveye%20gerili%20perde%20ile%20oynanmaktadır.>

Kartal, E. (2022). Kültürün Kesinliği. Retrieved from <https://www.sinirkent.com/makaleler/kulturun-kesinligi/6320272c4dc59e2f307be25b>

Kayserili, M. E., & Satır, M. (2013). Küreselleşme Sürecinin Ulusal Kültür ve Sanata Etkisi. Atatürk Üniversitesi Türkiyat Araştırmaları Enstitüsü Dergisi, (50), 306-318.

- Kenny, M. G., & Smille, K. (2015). Antropolojiye Giriş Kültür ve Mekân Hikayeleri. (Çev. S. Torlak). Ankara: Dipnot Yayınları.
- Kızıltan, H. (2011). Narsizm ya da Ruhsallığın Ontolojisi. Doğu Batı Dergisi, 56, 55-83.
- Kızıltan, H. (2011). Narsizm ya da Ruhsallığın Ontolojisi. Doğu Batı Dergisi, 56, 55-83.
- Kottak, C. P. (2014). Antropoloji: İnsan Çeşitliliğın Önemi (15th ed.) (D. Atamtürk, İ. Duyar, O. Özler, & U. İçen, Trans.). Ankara: De Ki Basım Yayım.
- Kocher, M. (2007). Folge Dem Pixelkaninchen-Ästhetik Und Narrativität Digitaler Spiele. Zürih: Chronos Verlag.
- Koçak, A. (2002). Karagöz Oyunlardaki Tuzsuz Deli Bekir Tipi Üzerine Bazı Değerlendirmeler. Milli Folklor, 56, 128.
- Kottak, C. P. (2014). Antropoloji: İnsan Çeşitliliğın Önemi (D. Atamtürk, İ. Duyar, O. Özler ve U. İçen, Çev.). Ankara: De Ki Basım Yayım.
- Kudret, C. (1968). Karagöz. Ankara: Bilgi Yayınevi.
- Kudret, C. (1970). Karagöz III. Ankara: Bilgi Yayınevi.
- Kudret, C. (1992). Karagöz I. Ankara: Bilgi Yayınevi.
- Kudret, C. (1992). Karagöz I. Ankara: Bilgi Yayınevi.
- Kudret, C. (2013a). Karagöz. İstanbul: YKY.
- Kurt, O. (2015). Karagöz'ün Kuralları. İstanbul: Lale Yayınları.
- Kuşçu, E. (2015). Fransızca Öğretimi Kişi Betimlemelerinde Kullanılan Deyimlerin Anadil Türkçedeki Görüntüleri. Turkish Studies International Periodical for the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic, 10(16), 937-952.
- Kuşçu, E. (2015). Fransızca Öğretimi Kişi Betimlemelerinde Kullanılan Deyimlerin Anadil Türkçedeki Görüntüleri. Turkish Studies International Periodical for the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic, 10(16), 937-952.
- Lieber, R., & Weisberg, R. (2013). Küreselleşme, Kültür ve Kimlik Krizi. In K. Bülbül (Ed. and Trans.), Küreselleşme, Kültür, Medeniyet (pp. 112-138). Ankara: Orient Yayınları.

- Logan, W. (2007). Closing Pandora's Box: Human Rights Conundrums in Cultural Heritage Protection. İçinde H. Silverman ve D. F. Ruggles (Ed.), Cultural Heritage and Human Rights (ss. 33-52). New York: Springer.
- Lowenthal, D. (1985). The Past is a Foreign Country. New York: Cambridge University Press.
- Lowenthal, D. (1996). Possessed by the Past. New York: The Free Press.
- Lowenthal, D. (2005). Natural and cultural heritage. International Journal of Heritage Studies, 11(1), 81–92.
- Lull, J. (2018). Neden İletişim Çağı. In E. S. Civelek (Trans.), İletişim Çağında Kültür (pp. 9-17). Ankara: Hece Yayınları.
- Lull, J. (2018). Neden İletişim Çağı. İçinde E. S. Civelek (Çev.), İletişim Çağında Kültür (ss. 9-17). Ankara: Hece Yayınları.
- Madej, K. (2016). Physical Play and Children's Digital Games. Switzerland: Springer.
- Madej, K. (2016). Physical Play and Children's Digital Games. Switzerland: Springer.
- Mahmut, Ö. (2014). Kukla ve Gölge Tiyatrosu. Bursa: Bursa Kültür A.Ş.
- Mäyrä, F. (2008). An Introduction to Game Studies Games in Culture. London: Sage Publications.
- Mäyrä, F. (2008). An Introduction to Game Studies: Games in Culture. London: Sage Publications.
- Mazrui, A. A. (2013). Evrensellik İddiası: Küreselleşen Bir Çağda Batı Kültürü. In K. Bülbül (Ed.), Küreselleşme, Kültür, Medeniyet (pp. 208-232). Ankara: Orient Yayınları.
- Meigs, T. (2003). Ultimate Game Design: Building Game Worlds. USA: McGraw-Hill/Osborne.
- Mitchell, L. B. (2012). Game Design Essetials. Canada: John Wiley & Sons Inc.
- Muriel, D., & Crawford, G. (2018). Video Games as Culture: Considering the Role and Importance of Video Games in Contemporary Society. Oxon: Routledge.
- Muriel, D., & Crawford, G. (2018). Video Games as Culture: Considering the Role and Importance of Video Games in Contemporary Society. Oxon: Routledge.

- Newman, R. (2009). Cinematic Game Secrets for Creative Directors and Producers. China: Focal Press.
- Norbeck, E. (1974). The Anthropological Study of Human Play. Rice University Studies, 60(3), 1-8.
- Norbeck, E. (1974). The Anthropological Study of Human Play. Rice University Studies, 60(3), 1-8.
- Norbeck, E. (1974). The Anthropological Study of Human Play. Rice University Studies, 60(3), 1-8.
- Oğuz, E. S. (2011). Toplum Bilimlerinde Kültür Kavramı [The Concept of Culture in Social Sciences]. Hacettepe Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Dergisi, 28(2).
- Oğuz, Ö. (2007). UNESCO, Kültür ve Türkiye [UNESCO, Culture, and Turkey]. Milli Folklor, 73, 5-11.
- Oğuz, Ö. (2007). UNESCO, Kültür ve Türkiye. Milli Folklor, 73, 5-11.
- Öcal, O. (2009). Somut olmayan kültürel miras ve kültürel ifade çeşitliliği. Milli Folklor, 82, 6-12.
- Özcan, Ö. (2010). Cumhuriyet sonrası Türk müzeciliği hakkında notlar [Notes on Turkish Museology after the Republic]. Türk Yurdu, 30(270), 30-34.
- Özlem, D. (2015). Evrensellik Mitosu [The Myth of Universality]. İstanbul: Notos Kitap Yayınevi.
- Pardew, L. (2005). Beginning Illustration and Storyboarding for Games. Boston, MA: Thomson Course Technology.
- Pearson, M., & Sullivan, S. (1995). Looking after heritage places: The basics of heritage planning for managers, landowners, and administrators. Melbourne: Melbourne University Press.
- Pedersen, R. (2003). Game Design Foundation. USA: Wordware Publishing.
- Poole, S. (2000). Trigger Happy: Videogames and the Entertainment Revolution. New York: Arcade Publishing. Erişim adresi: <http://pdf.textfiles.com/books/triggerhappy.pdf> (Erişim tarihi: 06.05.2015)
- Rause, R. (2005). Game Design: Theory & Practice. USA: Wordware Publishing.

- Rollings, A., & Adams, E. (2003). Andrew Rollings and Ernest Adams on Game Design. USA: New Riders Publishing.
- Ruggles, D. F., & Silverman, H. (2009). From tangible to intangible heritage. İçinde D. F. Ruggles ve H. Silverman (Ed.), Intangible Heritage Embodied (ss. 1-14). New York: Springer.
- Sagmeister, S. (2005). Foreword. In A. Shaughnessy (Ed.), How To Be A Graphic Designer Without Losing Your Soul (p. 7). London: Laurence King Publishing.
- Sakaoğlu, S. (2003). Türk Gölge Oyunu Karagöz. Ankara: Akçağ Yayınları.
- Sakaoğlu, S. (2003). Türk Gölge Oyunu Karagöz. Ankara: Akçağ Yayınları.
- Samancı, Ö. (2004). Animasyonun Önlenemez Yükselişi. İstanbul: Bilgi Üniversitesi Yayınları.
- Schell, J. (2008). The Art of Game Design. USA: Morgan Kaufmann Publishing.
- Sevin, N. (1968). Türk Gölge Oyunu. İstanbul: Milli Eğitim Basımevi.
- Siyavuşgil, S. E. (1955). Karagöz. Ankara: Saim Toraman Basımevi.
- Smed, J., & Hakonen, H. (2003). Towards a Definition of a Computer Game. Turku: Centre for Computer Science.
- Sokal, M. P. (2006). The U.S. legal response to the protection of the world cultural heritage. In N. Brodie, M. M. Kersel, C. Luke, & K. W. Tubb (Eds.), Archaeology, Cultural Heritage, and the Antiquities Trade (pp. 36-67). Gainesville, FL: University Press of Florida.
- Solarski, C. (2012). Drawing Basics and Video Game Art. New York: Watson-Guption Publications.
- Stone, P. G., & Molyneaux, B. L. (1994). The Presented Past: Heritage, Museums, and Education. New York: Routledge.
- Şenyer, E. (2012). Gölge Oyunu Nedir? Geleneksel Türk Gölge Oyunu. Erişim tarihi: 17.10.2012. <http://www.karagoz.net/>
- Şimşek, Ş. B. (2007). Bilgisayar oyun grafiklerinde biçim - içerik sorunları ve bir Uygulama. Yüksek Lisans Tezi, Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Teke, S. G. (2013a). Geleneksel Tarzlar, Modern Modeller: Resmî, Resmî Olmayan Eğitim ve Somut Olmayan Kültürel Miras [Traditional Styles, Modern Models: Formal and Non-Formal Education and Intangible Cultural Heritage]. Millî Folklor Dergisi, 100, 31-39.

Teke, S. G. (2013b). UNESCO, Gençlik ve Somut Olmayan Kültürel Miras. İçinde Somut Olmayan Kültürel Mirasın Geleceği Türkiye Deneyimi (ss. 73-76). Ankara: Grafiker Yayınları.

Teke, S. G. (2013b). UNESCO, Gençlik ve Somut Olmayan Kültürel Miras [UNESCO, Youth, and Intangible Cultural Heritage]. In Somut Olmayan Kültürel Mirasın Geleceği Türkiye Deneyimi (pp. 73-76). Ankara: Grafiker Yayınları.

Tezel, N. (2013). Türk Masalları. İstanbul: Bilge Kültür Sanat Yayıncılık.

Tomley, S. (2017). Freud Bu İşe Ne Derdi? [What Would Freud Say About This?] (D. Çetinkasap, Trans.). İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.

Topaloğlu, K. (2014). Türk Gölge Oyunu Karagöz'de "Beberuhi" Tipi. Atatürk Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Sosyal Bilimler Dergisi, 188, Erzurum.

Trefry, G. (2010). Casual Game Design: Designing Play for the Gamer in ALL of Us. USA: Morgan Kaufmann.

Tunceli, O. (2012). Bilgisayar Oyunları Grafiğinin İncelenmesi ve Bir Bilgisayar Oyununun Grafik Tasarım Sürecinin Yürütülmesi. Yüksek Lisans Tezi, Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.

Tura, S. M. (2014). "Winnicott ve Geçiş Deneyimi" [Winnicott and Transitional Experience]. In D. W. Winnicott, Oyun ve Gerçeklik [Playing and Reality] (T. Birkan, Trans.) (3rd ed., pp. 7-13). İstanbul: Metis Yayınları.

Tura, S. M. (2014). Winnicott ve Geçiş Deneyimi. İçinde D. W. Winnicott (Yazar), Oyun ve Gerçeklik (Çev. T. Birkan) (ss. 7-13). İstanbul: Metis Yayınları.

Uçankuş, H. T. (2000). Bir insanlık ve uygarlık bilim arkeoloji: Tarihöncesi çağlardan Perslere kadar Anadolu [A Science of Humanity and Civilization: Archaeology from Prehistoric Times to the Persians in Anatolia]. Ankara: Kültür Bakanlığı Yayınları.

Uçar, T. F. (2004). Görsel İletişimi ve Grafik Tasarımı. İstanbul: İnkılap Kitabevi Yayınları.

UNESCO. (2003). Convention for the safeguarding of the intangible cultural heritage. Retrieved April 28, 2010, from <http://www.unesco.org/new/en/unesco/>

Williams, D., Yee, N., & Caplan, S. E. (2008). Gamers. Journal of Computer-Mediated Communication, 13(4), 993-1018.

Winnicott, D. W. (2014). Oyun ve Gerçeklik [Playing and Reality]. İstanbul: Metis Yayınları.

Wittgenstein, L. (1973). Philosophical Investigations. (3. baskı). New Jersey: Prentice Hall.

Yılmaz, G., & Üçer, Z. A. G. (2004). Türkiye’de kentsel koruma sürecinde kurumsal yapı ve sivil toplum kuruluşları üzerine bir değerlendirme [An Evaluation of Institutional Structures and Civil Society Organizations in the Urban Conservation Process in Turkey]. Ege Mimarlık, 3(51), 43-47.

Yılmaz, Ö. Ö. (2005). Türkiye’de kültürel mirasın yönetimi ve sorunları [Management and Issues of Cultural Heritage in Turkey] (Unpublished master's thesis). Gazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.

Yılmaz, Ö. Ö. (2005). Türkiye'de kültürel mirasın yönetimi ve sorunları. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.

ETİK BEYANI

Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Tez/Sanat Çalışması Raporu Yazım Yönergesi'ne uygun olarak hazırladığım bu Tez/Sanat Çalışması Raporunda,

- Tez/Sanat Çalışması Raporu içindeki bütün bilgi ve belgeleri akademik kurallar çerçevesinde elde ettiğimi,
- Görsel, işitsel ve yazılı bütün bilgi ve sonuçları bilimsel ahlak kurallarına uygun olarak sunduğumu,
- Başkalarının eserlerinden yararlanılması durumunda ilgili eserlere bilimsel normlara uygun olarak atıfta bulunduğumu,
- Atıfta bulunduğum eserlerin bütününe kaynak olarak gösterdiğimi, kullanılan verilerde herhangi bir tahrifat yapmadığımı,
- Bu Tez/Sanat Çalışması Raporunun herhangi bir bölümünü bu üniversitede veya başka bir üniversitede başka bir Tez/Sanat Çalışması Raporu çalışması olarak sunmadığımı

beyan ederim.

17/08/2023

Erkan ÖZKARAKAŞ

Sanatta Yeterlik Tezi Orijinallik Raporu

HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ

Güzel Sanatlar Enstitüsü

Tez Raporu Başlığı: Kültürel Miras Ögesi Olarak Karagöz'ün Dijital Oyun Tasarımı

Yukarıda başlığı verilen Tez/Sanat Çalışması Raporumun tamamı aşağıdaki filtreler kullanılarak Turnitin adlı intihal programı aracılığı ile Tez Danışmanım tarafından kontrol edilmiştir. Kontrol sonucunda aşağıdaki veriler elde edilmiştir:

Raporlama Tarihi	Sayfa Sayısı	Karakter Sayısı	Savunma Tarihi	Benzerlik Oranı (%)	Gönderim Numarası
16.08.2023	178	228,466	17.07.2023	8	2146585937

Uygulanan filtreler:

1. Kaynakça hariç
2. Alıntılar dâhil
3. 5 kelimeden daha az örtüşme içeren metin kısımları hariç

Hacettepe Üniversitesi GüzelSanatlar Enstitüsü Tez/Sanat Çalışması Orijinallik Raporu Alınması ve Kullanılması Uygulama Esasları'nı inceledim ve çalışmamın herhangi bir intihal içermediğini; aksinin tespit edileceği muhtemel durumda doğabilecek her türlü hukuki sorumluluğu kabul ettiğimi ve yukarıda vermiş olduğum bilgilerin doğru olduğunu beyan ederim. (17/08/2023)

Erkan ÖZKARAKAŞ

Öğrenci No.: N16152487

Anasanat/AnabilimDalı:Grafik

Program (işaretleyiniz):

Yüksek lisans	Sanatta Yeterlik	Doktora	Bütünleşik Doktora
	X		

DANIŞMAN ONAYI

UYGUNDUR.

Profesör Dr. Nadire Şule ATILGAN

Proficiency Art Originality Report

HACETTEPE UNIVERSITY
Institute of FineArts

Title: Digital Game Design Of Karagöz As A Cultural Heritage Item

The whole thesis/art work report is checked by my supervisor, using Turnitin plagiarism detection software taking into consideration the below mentioned filtering options. According to the originality report, obtained data are as follows.

Date Submitted	Page Count	Character Count	Date of Thesis Defence	Similarity Index (%)	Submission ID
16.08.2023	178	228,466	17.07.2023	8	2146585937

Filtering options applied are:

1. Bibliography excluded
2. Quotes included
3. Match size up to 5 words excluded

I declare that I have carefully read the Hacettepe University Institute of Fine Arts Guidelines for Obtaining and Using Thesis Originality Reports; that my thesis does not include any form of plagiarism; that in any future detection of possible infringement of the regulations, I accept all legal responsibility; and that all the information I have provided is correct to the best of my knowledge. I respectfully submit this for approval. (17/08/2023)

Erkan ÖZKARAKAŞ

Student No.: N16152487

Department: Graphic

Program/Degree (please mark):

Master's	Proficiency in Art	PhD	Joint Phd
	X		

SUPERVISOR APPROVAL

APPROVED

Professor Dr. Nadire Şule ATILGAN

YAYIMLAMA VE FİKRİ MÜLKİYET HAKLARI BEYANI

Enstitü tarafından onaylanan lisansüstü tezimin/raporumun tamamını veya herhangi bir kısmını, basılı (kağıt) ve elektronik formatta arşivleme ve aşağıda verilen koşullarla kullanıma açma iznini Hacettepe Üniversitesine verdiğimi bildiririm. Bu izinle Üniversiteye verilen kullanım hakları dışındaki tüm fikri mülkiyet haklarım bende kalacak, tezimin tamamının ya da bir bölümünün gelecekteki çalışmalarda (makale, kitap, lisans ve patent vb.) kullanım hakları bana ait olacaktır.

Tezin kendi orijinal çalışmam olduğunu, başkalarının haklarını ihlal etmediğimi ve tezimin tek yetkili sahibi olduğumu beyan ve taahhüt ederim. Tezimde yer alan telif hakkı bulunan ve sahiplerinden yazılı izin alınarak kullanılması zorunlu metinlerin yazılı izin alınarak kullandığımı ve istenildiğinde suretlerini Üniversiteye teslim etmeyi taahhüt ederim.

Yükseköğretim Kurulu tarafından yayınlanan **“Lisansüstü Tezlerin Elektronik Ortamda Toplanması, Düzenlenmesi ve Erişime Açılmasına İlişkin Yönerge”** kapsamında tezim aşağıda belirtilen koşullar haricince YÖK Ulusal Tez Merkezi / H.Ü. Açık Erişim Sisteminde erişime açılır.

- Enstitü/fakülte yönetim kurulu kararı ile tezimin erişime açılması mezuniyet tarihimden itibaren yıl ertelenmiştir(1).
- Enstitü/fakülte yönetim kurulunun gerekçeli kararı ile tezimin erişime açılması mezuniyet tarihimden itibaren ...ay ertelenmiştir (2).
- Tezimle ilgili gizlilik kararı verilmiştir (3).

17 /08/2023

Erkan ÖZKARAKAŞ

“Lisansüstü Tezlerin Elektronik Ortamda Toplanması, Düzenlenmesi ve Erişime Açılmasına İlişkin Yönerge” Madde 6.

(1) Madde 6.1. Lisansüstü tezle ilgili patent başvurusu yapılması veya patent alma sürecinin devam etmesi durumunda, tez danışmanının önerisi ve enstitü anabilim dalının uygun görüşü üzerine enstitü veya fakülte yönetim kurulu iki yıl süre ile tezin erişime açılmasının ertelenmesine karar verebilir.

(2) Madde 6.2. Yeni teknik, materyal ve metotların kullanıldığı, henüz makaleye dönüşmemiş veya patent gibi yöntemlerle korunmamış ve internetten paylaşılması durumunda 3. şahıslara veya kurumlara haksız kazanç imkanı oluşturabilecek bilgi ve bulguları içeren tezler hakkında tez danışmanının önerisi ve enstitü anabilim dalının uygun görüşü üzerine enstitü veya fakülte yönetim kurulunun gerekçeli kararı ile altı ayı aşmamak üzere tezin erişime açılması engellenebilir.

(3) Madde 7.1. Ulusal çıkarları veya güvenliği ilgilendiren, emniyet, istihbarat, savunma ve güvenlik, sağlık vb. konulara ilişkin lisansüstü tezlerle ilgili gizlilik kararı, tezin yapıldığı kurum tarafından verilir. Kurum ve kuruluşlarla yapılan işbirliği protokolü çerçevesinde hazırlanan lisansüstü tezlere ilişkin gizlilik kararı ise, ilgili kurum ve kuruluşun önerisi ile enstitü veya fakültenin uygun görüşü üzerine üniversite yönetim kurulu tarafından verilir. Gizlilik kararı verilen tezler Yükseköğretim Kuruluna bildirilir.

Madde 7.2. Gizlilik kararı verilen tezler gizlilik süresince enstitü veya fakülte tarafından gizlilik kuralları çerçevesinde muhafaza edilir, gizlilik kararının kaldırılması halinde Tez Otomasyon Sistemine yüklenir.

*Tez danışmanının önerisi ve enstitü anabilim dalının uygun görüşü üzerine enstitü veya fakülte yönetim kurulu tarafından karar verilir.

