



Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü

Türk Halkbilimi Anabilim Dalı

**DİJİTAL HALKBİLİMİ BAĞLAMINDA OYUN KÜLTÜRÜNDE
ANLAM VE ANLATI**

Ahmet Serdar ARSLAN

Doktora Tezi

Ankara, 2023

DİJİTAL HALKBİLİMİ BAĞLAMINDA OYUN KÜLTÜRÜNDE ANLAM VE ANLATI

Ahmet Serdar ARSLAN

Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü

Türk Halkbilimi Anabilim Dalı

Doktora Tezi

Ankara, 2023

KABUL VE ONAY

Ahmet Serdar Arslan tarafından hazırlanan ‘‘Dijital Halkbilimi Baęlamında Oyun Kùltüründe Anlam ve Anlatı’’ bařlıklı bu alıřma, 17.03.2023 tarihinde yapılan savunma sınavı sonucunda bařarılı bulunarak jùrimiz tarafından Doktora Tezi olarak kabul edilmiřtir.

Prof. Dr. Abdulse lam ARVAS (Bařkan)

Prof. Dr. Özkul OBANOęLU (Danıřman)

Prof. Dr. Metin ÖZARSLAN (Üye)

Prof. Dr. Mete TAřLIOVA (Üye)

Do. Dr. řirin YILMAZ (Üye)

Bu tez alıřmasında Sayın (Unvanı, Adı ve Soyadı) Ortak Danıřman olarak görev almıřtır.

Yukarıdaki imzaların adı geen öęretim üyelerine ait olduęunu onaylarım.

Prof.Dr. Uęur ÖMÜRGÖNÜLřEN

Enstitü Müdürü

YAYIMLAMA VE FİKRİ MÜLKİYET HAKLARI BEYANI

Enstitü tarafından onaylanan lisansüstü tezimin 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 metinleri 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. Kütüphaneleri Açık Erişim Sisteminde erişime açılır.

- Enstitü / Fakülte yönetim kurulu kararı ile tezimin erişime açılması mezuniyet tarihimden itibaren 2 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⁾

17/03/2023

[İmza]

Ahmet Serdar Arslan

¹“*Lisansüstü Tezlerin Elektronik Ortamda Toplanması, Düzenlenmesi ve Erişime Açılmasına İlişkin Yönerge*”

- (1) *Madde 6. 1. Lisansüstü teze 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.*

ETİK BEYAN

Bu alıřmadaki bütn bilgi ve belgeleri akademik kurallar erevesinde elde ettiđimi, grsel, iřitsel ve yazılı tm bilgi ve sonuları bilimsel ahlak kurallarına uygun olarak sunduđumu, kullandıđım verilerde herhangi bir tahrifat yapmadıđımı, yararlandıđım kaynaklara bilimsel normlara uygun olarak atıfta bulunduđumu, tezimin kaynak gsterilen durumlar dıřında zgn olduđunu, **Prof. Dr. zkul OBANOĐLU** danıřmanlıđında tarafımdan retildiđini ve Hacettepe niversitesi Sosyal Bilimler Enstits Tez Yazım Ynergesine gre yazıldıđını beyan ederim.

İmza

Ahmet Serdar ARSLAN

TEŞEKKÜR

Hem lisansüstü eğitimim hem de tez çalışmam boyunca desteğini benden esirgemeyen ve fikirleriyle ufkumu açan saygıdeğer danışmanım Prof. Dr. Özkul Çobanoğlu'na sonsuz şükranlarımı sunuyorum. Doktora eğitimim sırasında destek ve eleştirileriyle yanımda olan ve kapılarını sonuna kadar açık tutan çok kıymetli hocalarım Prof. Dr. Metin Özarıslan, Prof. Dr. Nebi Özdemir, Prof. Dr. Gülin Öğüt Eker, Prof. Dr. Abdulselam Arvas, Doç. Dr. Şirin Yılmaz, Doç. Dr. Zehra Kaderli'ye ve yardımlarını esirgemeyerek ilgi gösteren değerli arkadaşlarım Dr. İsmail Dilek, Dr. Arş. Gör. Hasan Ali Diken, Arş. Gör. Çağrı Erdoğan, ve Arş. Gör. Yiğit Ateşgöl'e teşekkürü bir borç bilirim. Eğitim hayatım boyunca bana elini uzatan ve bugünlere gelmemde üzerimde emeği olan daha pek çok özel insan oldu. Hepsinin adını burada tek tek sayıyamasam da ilkokuldan üniversiteye kadar yardımcı olan bütün o kıymetli insanlara saygılarımı sunuyorum.

Dijital oyunlar ve halkbilimi ile ilgili yaptığım bu çalışmada kaynak olarak yol gösteren, bildiklerini cömertçe benimle paylaşan kaynak kişilerime ayrıca teşekkür borçluyum. Çankırı'da pandemi sırasında kapalı olsa da resmî olarak açık oldukları dönemlerde kaynak kişi bulmada yardımcı olan ve gözlem yapmama izin veren Doğu İnternet Kafe ile Acar İnternet Kafe'ye ve çalışanlarına da minnet borçluyum. Her zaman varlıklarını yanımda hissettiğim annem Azize Arslan ile babam Mustafa Arslan'a şükran duyuyorum. En umutsuz anlarımda yanımda olan hayat arkadaşım Şafak Gökçe Arslan'a da sonsuz teşekkürler. Son olarak TÜBİTAK 2211 Yurt İçi Lisansüstü Burs Programı kapsamında TÜBİTAK 2211-A Genel Yurt İçi Doktora Burs Programı ile destek veren TÜBİTAK'a teşekkür ederim.

ÖZET

ARSLAN, Ahmet Serdar. *Dijital Halkbilimi Bağlamında Oyun Kültüründe Anlam ve Anlatı*, Doktora Tezi, Ankara, 2023.

21. yüzyılda dijital ortam ile birlikte insanoğlu daha önce hiç deneyimlemediği şekilde anlık bir sosyo-kültürel etkileşim içine girmiştir. Sözlü ve yazılı kültür dönemlerinin ardından hipermetinlerle birlikte dijital ortamda birçok anlatı formu ortaya çıkmıştır. Bunun yanında dijital ortamda yer alan anlatılar; sözlü kültür geleneğinin yaşadığı kültür ürünleri olarak da icra edilmektedir. Dijital ortamdaki kültür ürünleri; gündelik hayat içerisinde kullanıcıların sosyo-kültürel hayatına etki ederken bir yandan da geleneksel ürünlerin yaşatıldığı anlamlı bir iletişim formu olarak kültür aktarımı işlevlerini gerçekleştirmektedir. Sözlü kültür unsurlarının hem geleneksel hem de yeni formlarının yer aldığı bu ortamda metni, sözeldokuyu ve bağlamı merkeze alan performans teorisi ile metin merkezli halkbilimi kuramlarının sınanarak halk bilgisi açısından boyutlarının ve anlamlarının ortaya koyulması önem arz etmektedir. Bu yönüyle sınırları çok geniş olan dijital ortamda bir anlatıyı farklı iletişim unsurlarıyla birlikte içeren kültür ürünlerinden birisi dijital oyunlardır. Dijital oyunlar; kültürel ve sosyal deneyimin meraklı gruplarıyla anlık yaşandığı, hem kendi sözlü kültür ortamını kuran hem de sözlü kültür geleneğini barındıran, yazılı formlarla destekleyen ve imgeleştiren, farklı iletişim unsurlarını bir arada sunan kendine has yapısıyla halkbiliminin dijital ortamda canlı olarak yaşatıldığı ürünlerin başında gelmektedir. Dijital oyunlar çeşitli halk bilgisi türlerini de bünyesinde barındırmakta ve yeni halkbilimi türlerine de öncülük etmektedir. Geleneksel oyun kültüründen dijital oyunlara uzanan süreçte yaşanan pek çok bağlamsal değişiklikler de bu ürünlerin halkbilim açısından incelenmesini gerekli kılmaktadır. Nihayetinde bu çalışma disiplinler arası bir konumda bulunan dijital oyunları; halkbiliminin genel yönleriyle metinlerarasılık, söylemlerarasılık ve bağlamlararasılık açısından ele alarak performans teorisinin icra olayı tahlil yönteminden model alınarak geliştirilen ve metin merkezli kuramları sürece dâhil eden üç boyutlu icra analiz yöntemini kullanarak analiz etmeyi amaçlamaktadır. Bu doğrultuda dijital oyunların kültür ortamındaki icrası; oyun, oyuncu, anlatı ve bağlamı açısından bir bütün hâlinde değerlendirilecek ve anlam boyutunda halkbilimi ile ilişkisi ortaya konulacaktır.

Anahtar Sözcükler

Dijital Halkbilimi, oyun kültürü, dijital oyun, performans, anlatı.

ABSTRACT

ARSLAN, Ahmet Serdar. *Meaning and Narrative in Game Culture within the Context of Digital Folklore*, Ph. D. Dissertation, Ankara, 2023.

In the 21st century, with the digital environment, human beings have entered into an instant socio-cultural interaction in a way they have never experienced before. Following the periods of oral and written culture, due to hypertexts, many forms of narrative have emerged in the digital environment. In addition, narratives in the digital environment are also performed as cultural products in which the oral culture tradition is lived. While cultural products in the digital environment affect the socio-cultural life of users in daily life, they also fulfill the functions of cultural transmission as a meaningful communication form in which traditional products are kept alive. In this environment where both traditional and new forms of oral culture elements are kept alive, it is important to reveal the dimensions and meanings of performance theory and text-oriented folklore theories that focus on text, texture and context, in terms of folklore, by putting them to test. In this respect, digital games are one of the cultural products that include a narrative with different communication elements in a digital environment with very wide boundaries. Digital games are one of the foremost products that allows folklore to live in the digital environment, with their unique structures which present different communication elements together, where cultural and social experience is experienced instantly with curious groups, both establishing their own oral culture environments and keeping the oral culture tradition alive, supporting and visualizing it with written forms. Digital games also incorporate various types of folk knowledge and pioneer new types of it. Many contextual changes that occurred in the process of traditional game culture to digital games also make it necessary to analyze these products in terms of folklore. Ultimately, this study aims to analyze digital games, which have an interdisciplinary position, in terms of intertextuality, interdiscursivity and intercontextuality in general aspects of the discipline of folklore, using the three-dimensional performance analysis method, which is modeled on the performance event analysis method of performance theory and includes text-centered theories in the process. In this respect, the performance of digital games in the cultural environment will be evaluated as a whole in terms of game, player, narrative and context, and its relationship with folklore in terms of meaning will be revealed.

Key Words

Digital folklore, game culture, digital game, performance, narrative.

İÇİNDEKİLER

KABUL VE ONAY	i
YAYIMLAMA VE FİKRÎ MÜLKİYET HAKLARI BEYANI	ii
ETİK BEYAN	iii
TEŞEKKÜR	iv
ÖZET	v
ABSTRACT	vi
İÇİNDEKİLER	vii
KISALTMALAR DİZİNİ	xi
GİRİŞ	1
1.BÖLÜM: DİJİTAL HALKBİLİMİNİN TEMEL PARADİGMALARI	16
1.1. DİJİTAL HALKBİLİMİ VE ÇALIŞMA KADROSU	34
1.2. DİJİTAL HALKBİLİMİNDE ALAN ARAŞTIRMASI	54
1.2.1. Araştırma Metodu, Yöntem ve Teknikleri	57
1.2.2. Hukukî ve Etik Meseleler.....	73
1.3. KURAMSAL ÇERÇEVE VE DİJİTAL ORTAM	76
1.3.1. Disiplinlerarasılık Açısından Dijital Oyunlar.....	79
1.3.2. Halkbilimi Kuramları Açısından Dijital Oyunlar.....	89
2. BÖLÜM: DİJİTAL ORTAMDA OYUN KÜLTÜRÜ	116
2.1. OYUNUN TANIMI	118
2.1.1. Oyun Kavramı	118
2.1.2. Oyunun Unsurları.....	124
2.2. OYUN TÜRLERİ VE SINIFLANDIRMASI	149
2.2.1. Geleneksel Oyunlar	150
2.2.2. Çağdaş Oyunlar	155
2.2.3. Dijital Oyunlar.....	159
2.2.3.1.Dijital Oyunun Tanımı ve Unsurları	163

2.2.3.2. Dijital Oyunların İşlevleri	168
2.2.3.3. Dijital Oyunların Sınıflandırması	171
2.2.3.4. Sağlık Açısından Dijital Oyunlar	175
2.3. HALKBİLİMİ BAĞLAMINDA DİJİTAL OYUNLARIN YAPISI.....	178
2.3.1. Dijital Oyunlarda Metin ve Sözdoku.....	178
2.3.1.1. Dijital Oyun Anlatısı	184
2.3.1.1.1. Oyun Tarafından Oluşturulan Anlatı.....	192
2.3.1.1.2. Oyuncu Tarafından Oluşturulan Anlatı.....	198
2.3.1.1.3. Dijital Oyunlarda Sözdoku	203
2.3.1.1.3.1. Oyun ve Oyuncu Terimleri.....	208
2.3.1.1.3.2. Oyunlarda Anlatım Tutumları	215
2.3.1.1.3.3. Oyunlarda İmgesel Anlam.....	218
2.3.1.1.3.4. Oyunlarda Ses ve Müzik	221
2.3.1.1.4. Oyunlarda Anlatısal Mekân ve Anlatısal Zaman	224
2.3.1.2. Dijital Oyunlar ve Halk Anlatısı Arasındaki İlişki.....	227
2.3.2. Metinlerarasılık Açısından Dijital Oyun	240
2.3.2.1. Oyun Tarafından Oluşturulan Metinlerarasılık	247
2.3.2.2. Oyuncu Tarafından Oluşturulan Metinlerarasılık	253
2.3.2.3. Oyun Anlatısının Yer Aldığı Ortamlar.....	257
2.3.3. Söylemlerarasılık Açısından Dijital Oyun	262
2.3.3.1. Oyun Tarafından Oluşturulan Söylemler	265
2.3.3.2. Oyuncu Tarafından Oluşturulan Söylemler.....	268
2.3.3.3. Oyun Söyleminin Üretildiği Ortamlar.....	273
2.3.4. Bağlamlarasılık Açısından Dijital Oyun	279
2.3.4.1. Oyun Tarafından Oluşturulan Bağlam	282
2.3.4.2. Oyuncu Tarafından Oluşturulan Bağlam.....	283
2.3.4.3. Oyunlarda Bağlam, Uzam ve Zaman	287

2.3.5. Maddi Kültür Açısından Dijital Oyunlar.....	288
2.3.5.1. Dijital Oyun Kültürünü Üretenler	290
2.3.5.2. Oyunlarda Yer Alan Maddi Kültür Unsurları	297
2.3.5.2.1. Oyun Anlatısı ve Nesnelere	299
2.3.5.2.2. Oyuncu Açısından Eşya ve Platform.....	301
3. BÖLÜM: İCRA OLAYI TAHLİL YÖNTEMİ AÇISINDAN OYUNLAR	303
3.1. İCRA OLAYI TAHLİL YÖNTEMİ AÇISINDAN OYUNLAR.....	311
3.1.1. Oyunun Seçilmesi ve İçeriği	315
3.1.2. Oyunun Kültürel Kökenleri.....	322
3.1.3. Oyun Oynanan Mekân ve Zaman.....	326
3.1.4. Oyuncular	332
3.1.4.1. Oyuncu/ Oyuncuların Durumu	333
3.1.4.2. Hazırlık.....	335
3.1.4.3. Oyunun İcrası	339
3.1.5. İcra Bağlamının Sözdokusu.....	345
3.1.6. Oyun ve Oyuncuların Ürettiği Söylemler.....	349
3.1.7. Oyunun Sosyo- Kültürel İcra Bağlamı	351
3.1.8. Oyun İcrasının Sona Ermesi.....	358
3.2. OYUN TÜRLERİNE GÖRE BAĞLAM VE İCRA	360
3.3. OYUNCU DENEYİMLERİNE DAİR GÖRÜŞLER	363
SONUÇ	365
KAYNAKÇA.....	370
EK 1. ORJİNALLİK RAPORU	424
EK 2. ETİK KURUL İZİN FORMU.....	426
EK 3. GÖNÜLLÜ KATILIM FORMLARI	427
EK 4. ÖZGEÇMİŞ.....	429

KISALTMALAR DİZİNİ

Akt.: Aktaran

bkz: Bakınız

BTK: Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu

Çev: Çeviren

DLC: Downloadable content (İndirilebilir içerik)

E.T.: Erişim tarihi

Ed.: Editör

FPS: First person shooter (Birinci şahıs nişancı)

Haz.: Hazırlayan

KYK: Kredi ve Yurtlar Genel Müdürlüğü

MMO: Massive multiplayer online (Devasa çok oyunculu çevrimiçi oyun)

MMORPG: Massive multiplayer online role play games (Devasa çok oyunculu rol yapma oyunu)

MUD: Multi User Dungeon (Çok oyunculu zindan oyunu)

NPC: Non-Player Character (Oyuncu olmayan karakter)

OOK: Oyuncu olmayan karakter

RAM: Random Access Memory (Rastgele erişim belleği)

Red.: Redaksiyon

RGB: Kırmızı- Yeşil- Mavi renk modeli

RPG: Role Play Game (Rol yapma oyunu)

RTS: Real Time Strategy (Gerçek zamanlı strateji)

RYO: Rol yapma oyunu

ss.: Sayfa

t.y.: tarih yok

TPS: Third Person Shooter (Üçüncü şahıs nişancı)

TRT: Türkiye Radyo Televizyon Kurumu

Vol.: Volume (Cilt)

Yay. Haz.: Yayına hazırlayanlar

Yaz: Yazar

GİRİŞ

Teknolojik gelişmelerle beraber insanoğlunun hayatında her geçen gün değişiklikler meydana gelmekte ve insanlar buna uyum sağlamaya çalışmaktadır. Teknolojik gelişmelerin etkilediği başlıca alanlardan birisi de dijital ortamlar olup özellikle gençler ve çocuklar bu ortamın içerisinde yetişmektedir. Bu kapsamda *Dijital Halkbilimi Bağlamında Oyun Kültüründe Anlam ve Anlatı* isimli bu çalışma genel anlamıyla halkbilimi bağlamında oyun kültürünün geçmişi, bugünü ve yarını arasındaki bütüncül ilişkiye odaklanmaktadır. Çalışma safhasında birçok zorlukla karşılaşıldı. Bunlardan ilki Covid 19 pandemisinin alan araştırması dönemine denk gelmesiydi. Etik kurul izninin belirli bir süreyi kapsamamasından dolayı belirtilen süre içerisinde derlemelerin tamamlanması gerekmektedir. Devlet kurumları da dâhil olmak üzere internet kafe, e-spor merkezleri vd. tüm mekânların kapatılması ve kaynak kişi olabilecek insanların eve kapanması alan araştırması açısından engelleyici bir süreçti. Öte yandan eve kapanmayla birlikte oyun oynayan insan sayısının artmasıyla oyun kültürünü pek çok açıdan gözleme avantajı da ortaya çıktı. İkinci olarak bu çalışmanın hazırlanma fikri ortaya atıldığında dijital oyunlar üzerine hazırlanmış Türkçe literatür sayısı azdı. Araştırma döneminde dijital oyunlar üzerine onlarca kitap, makale, araştırma vs. yayınlanması ve literatürü takip etme zorunluluğu bir süre sonra konu hakkında yoğun okuma süreçlerine dönüştü.

Başlangıçta halkbilimi açısından dijital oyunların belirli bir oyun bağlamında değil genel olarak oyun kültürü kapsamında inceleme fikriyle yola çıkılmıştı. Bu nedenle literatür taraması yapıldı. Farklı disiplinlerden yüzlerce kaynak toplandı. Yabancı üniversitelerin tez kataloglarına erişilmeye çalışıldı. Bu kaynakların birçoğu incelendi, bazılarında erişme fırsatı olmadı. Çalışmanın ilk yılları dijital oyunların sosyal psikolojiden antropolojiye, matematikten iletişim bilimlerine kadar farklı alanlarda nasıl ele alındığının anlaşılmasına ayrıldı. Bu süreçte dijital oyunların çok farklı bakış açılarından ele alınıp çok çeşitli konularda incelendiği görüldü. Bunun yanında halkbilimi disiplini açısından da yapılan yayınların ve halkbiliminin diğer disiplinlerle olan ilişkisi üzerinde durulup oluşturulan fikirlerin geliştirilmesine bir hayli vakit harcanmıştır. Çalışma boyunca dipnotlarda yer alan eserlerin her biri dijital oyun kültürünün ortaya çıkarılmasına katkıda bulunmuş kıymetli çalışmalardan oluşmaktadır. Bunun dışında her ne kadar bu çalışmada yer verilme de alana katkıda bulunan daha pek çok kıymetli çalışmanın bulunduğunu da hatırlatmak gerekir.

Literatür taramasının ardından halkbilimi içerisinde dijital ortamın ve oyunların nasıl konumlandırılacağı meselesi ortaya çıkmıştır. Bu çalışmanın savlarından birisi oyun olgusunun kavram olarak geçmişten günümüze farklı biçimlerle sürdürüldüğü ve bunu yaparken çeşitli yapılardan destek aldığıdır. Bu açıdan çalışmanın odak noktası halkbilimi disiplininin ortaya koyduğu bilgi birikimini dijital oyunlar kapsamında dijital ortam açısından sorgulanmasıdır. Halkbilimi içerisinde çoğunlukla müstakil olarak incelenen âşık tarzı kültür geleneği, geleneksel çocuk oyunları, halk edebiyatı türleri, geleneksel tiyatro ve maddî kültür ürünlerinin dijital ortamın yapısı gereği iç içe geçtiği ve bu şekliyle yer aldığı görülmüştür. Dolayısıyla dijital oyunlar vasıtasıyla tek bir yönden değil pek çok farklı açıdan dijital ortamın sorgulanması gerekliliği ortaya çıkmıştır.

Dijital ortam ile dijital oyun birbirinden farklı iki kavramdır. Dijital oyun, dijital ortam içerisinde yer alan türlerden birisidir. Ancak onu kullanan halk boyutuyla ve icra açısından bu ortamlar arasındaki anlık geçişlilik ve bu çalışmada ortaya konulmak istenen ve “anlam” a odaklanan bakış açısından dolayı böyle bir indirgeyici tutuma yer verilmemiştir. Bu yönüyle çalışmanın her bir başlığı farklı literatürlerde de kullanılmış yöntem ve metotların halkbilimi açısından değerlendirilmesiyle geliştirilebilir modeller sunmaktadır. Halkbilimi belirli paradigmalara sahip bir disiplin olarak kendi yöntem ve teknikleriyle kültür ürününü çeşitli açılardan incelerken bunların aynı zamanda dijital ortam üzerinde sorgulanması sadece dijital ortamdaki gelenek unsurlarını değil geleneğin kendisinin de anlamını ortaya koyabilecek karşılaştırma imkânı sunar. Örnek verilecek olursa halkbiliminin âşık tarzı kültür geleneğinin veya geleneksel oyunların dijital ortamda hangi biçimlerde, ne kadar yer aldığı da bu çalışmanın problematiklerinden birisidir. Âşık tarzı kültür geleneği yapı açısından dinleyici, seyirci, icracı ve bağlam gibi unsurlar; iletişim unsuru açısından ses, yazı, görüntü; içerik açısından konu ve anlatı; işlev açısından eğitim, kültür çeşitliliği, eğlence; kültür ürünü ve hitap ettiği kitle açısından halk kültürü unsurlarıyla dijital ortamlarla karşılaştırılabilir. Bu perspektif âşık tarzı kültür geleneğinin veya maddî kültür unsurlarının dijital oyuna dönüştüğü, dijital ortamda bu şekliyle yer aldığı anlamını oluşturmaz. Gelenek içerisinde çocuk oyunlarında da yukarıda bahsedilen unsurların varlığı açıktır. Bu çalışmada sadece geleneksel çocuk oyunlarının dijital oyun ile geçişliliği sorgulansaydı, halkbilimi açısından ortaya konulmak istenen ve anlamı oluşturan yapı tam olarak ortaya çıkmazdı. Maddî kültür ürününün gelenek üzerindeki değerinin ve anlamının dijital ortamda hem gelenekteki anlamıyla yer bulması hem de yeni bağlamlarla kullanılması da bu durumu açıklamaktadır. Benzer bir durum yeni medya çalışmaları bakımından da geçerlidir. Dijital oyun terimi çok geniş bir oyun ağını ifade etmektedir. Bu nedenle “Neredeki oyun?” sorusu ile farklı platformlarda farklı oyun eylemlerinin icrayı

değiştirebileceği zaten bu çalışmanın da sonuç kısmında ortaya koyduğu noktalardan birisidir. Bu çalışmada kültür ürününün anlamını oluşturanın, kültür ürünü ile kullanıcının etkileşimi olduğu bilgisinden hareket edilmektedir. Bu satırların yazarı da çocukluktan bugüne bir oyuncu, çeşitli oyunların meraklı gruplarının bir üyesi, oyuncu olarak oyun kültürünün bir parçasıdır. Ortaokul öğrencisi iken hediye alınan ve okul sabahlarında bile erken saatlerde gizlice kalkarak televizyondan oynanan oyunların, yine ortaokul öğrencisi iken dijital ortamlara olan merak duygusuyla vaktinin çoğunu internet kafede geçirmenin, internet sitelerinde ve hatta zamanın sohbet sayfalarında bir bilgi yarışması kanalı kurarak “moderatörlük” yapmanın ve daha pek çok kültürel ve toplumsal durumun “birey” için anlamının yaşayarak gözlemediğinin belirtilmesi yerinde olacaktır. Araştırmacının *Steam*¹ üzerindeki kişisel kütüphanesinde/profilinde 90’a yakın oyun yer almaktadır. Bunun dışında *Epic Games*², *Google Play Store*³ gibi sayfalarda da lisanslı veya ücretsiz sunulan yüzlerce oyun da araştırmacının kütüphanesinde. *Atari*, *Nintendo Gameboy Advance SP* ve oyun kafeler hariç konsol oyunlarında yoğun süreçler geçirilmemesi ekonomik nedenlere bağlanabilir. Araştırmacının kişisel oyun deneyimleri gözlem açısından ele alınmış, somut veriler kaynak kişilerin önerileri ve oynadıkları oyunlar açısından incelenmiştir. Ayrıca bu çalışmanın kaynak kişileri arasında hemen her oyuncu bir oyun platformuna üyedir. Bu durum oyun oynama eylemi için mecburi unsur hâline dönüşerek bir alt zemin yaratır. Telefonundan oyun oynayan kaynak kişiler genellikle android cihazlar için *Google Play*, iOS cihazlar için *App Store*⁴ kullanırlar. Bunun dışında *Epic Games*, *Steam* gibi oyun barındıran platformlar da pek çok oyuna erişmek için gereklidir. Öte yandan bu çalışmanın temeli söz konusu platformlara, yayın organlarına, yayıncılara ve kaynak kişilere dair istatistiksel veriye değil; halkbilimsel bağlamda anlam üretici süreçlere odaklanmak olduğu için ortamın oyun, oyuncu ve anlatıyı etkilediği noktada genel bilgilere yer verilecektir. Araştırmacı günlük hayatında da çevrimiçi oyunlarda yer edinmiş olması nedeniyle kaynak kişilerin anlattıklarıyla örtüştüğü noktada aktarılan bilgilerin deneyimlenmiş olması ortamın yapısının daha rahat anlaşılmasına yardımcı olmuştur. Öte yandan etik tutum gereği kaynak kişilerin aktardığı bilgiler dışındaki kişisel veriler çalışmaya dâhil edilmemiştir. Araştırmacı ise kaynak kişilerin aktardığı bilgilerden yola çıkarak kendi deneyimlerine ve gözlemlerine bu şekliyle yön vermiştir. Oyun ortamında aynı takım veya grup içerisinde yer alınan oyuncular dışında, karşı tarafta “kim olduğunun bilinmediği” ve sadece rumuzların yer aldığı profillerin bulunması da bunu zorunluluk olarak ortaya çıkarmıştır. Çalışmaya bu gibi oyun unsurları ve verileri açıkça dâhil edilmemiş, etik ve emik yaklaşım neticesinde dijital ortamlarda alan araştırması

¹ Valve Corporation. (t.y.). *Steam*, E.T. 12.10. 2022, <https://store.steampowered.com/about/>

² Epic Games Inc. (t.y.). *Epic Games*. E.T. 01.09.2022, <https://store.epicgames.com/tr/>

³ Google LLC. (t.y.). *Google Play Store*. E.T. 01.09.2022, <https://play.google.com/store/games>

⁴ Apple Inc. (t.y.). *App Store*, E.T. 01.09.2022, <https://www.apple.com/tr/app-store/>

yapılmıştır. Buna ek olarak gönüllü katılım formu ile bilgilendirilmiş ve onayı alınmış, kaynak kişilerin içerisinde yer alan kimi oyuncularla mülakat sonrasında katılımlı ve katılımsız gözlem yapılarak icra gerçekleştirilmiştir. Kaynak kişilerin önerileri doğrultusunda tek oyunculu oyunlarda ise oyun ortamının oyuncuda oluşturduğu anlam üretici süreçleri tespit edebilmek için oto-etnografik bir yaklaşımla oto-performans yapılmıştır. Zaman meselesinin yanında oyunların satın alınması gerekliliği, elektrik, araç, gereç ve teçhizat masrafları, verilerin depolanması ve saklanması gibi ekonomik meseleler ise ikinci türden sorunlardır. Her bir icra ve kamera kaydı çok büyük dosya boyutlarına sahip olduğundan sadece ilgili yerlerin performansı kayıt edilmiştir. Buna rağmen 400 gigabaytlık veri ve mülakat kaydı elde edilmiş ve bunların deşifresine çalışılmıştır. Bir kültür ürünü olarak değerlendirilen oyunların teknik, yazılım, donanım, tasarım gibi üretim süreci içerisinde yer alan teknolojik özellikleri çalışmanın dışında tutulmuş, kullanılan ifade ve terimler oyuncuların belleğinden aktarılmış, bu yönüyle çalışma, halk kültürü gözünden dijital oyunlara bakışı sağlamaya çalışmıştır. Maalesef pandeminin etkisiyle bütün gruplarla farklı mekânlarda alan araştırması yapılamamış ancak birden fazla icra gerçekleştirilmiştir. Oyuncunun kayıt alamaması, elektrik kesintisi vb. teknik aksaklıklar da çalışma açısından bir veri sunması nedeniyle icrayı etkileyen bir unsur olarak kabul edilmiştir. Bu doğrultuda 80 kaynak kişi ile görüşülmüş, mülakatlardan bazıları pandemi nedeniyle *Zoom*⁵ isimli program aracılığıyla çevrimiçi görüşme yoluyla şahsi profilden gerçekleştirilmiştir. Çalışma kapsamında kaynak kişilerin aktardığı bilgiler veri olarak kullanılmış ve bu nedenle belirli bir oyun veya oyun türünün değil oyun kültürünün çok yönlü ele alınmasına çalışılmıştır. Oyuncuların icrasına ve bağlamı oluşturan unsurlara da müdahale edilmemiştir. Oyun ortamı, oyuncuların kendi tercihleri ve oyun bağlamları üzerinden değerlendirilmiş, bu çalışmada yer alan örneklerle halk kültürünü oluşturan şartlar ön plana alınmış ve oyunların yapısı halkbilimi disiplinine göre değerlendirilerek anlam ve anlatı yönüyle ele alınmıştır. Dolayısıyla bu çalışmada yer alan kimi görüşlerin, sözü edilen oyunların resmî bakış açısını ortaya koymayabileceğini, oyuncular tarafından aktarılan biçimlerle onların oyun deneyimleri kapsamında ele alındığını belirtmek gerekir.

Bu çalışmanın temel amaçlarından birisi de oyunlar ile halkbiliminin ilişkisini ortaya koymaktır. Hâlihazırda zaten gözlem ve kaynak gösterme yöntemi ile oyun içerisindeki performanslara yönelik olarak sosyal medya sitelerinde yerli ve yabancı on binlerce performans kaydı dijital ortamda sunulmakta; yazılı olarak oyun ve oyuncuların oluşturduğu büyük bir kültürel külliyat internet sayfalarında yer almaktadır. Bu çalışma kapsamında disiplinler arası okumalar yapılsa da halkbiliminin kendi araştırma teknik ve yöntemleri dâhilinde benzerliklere ve farklılıklara

⁵ Zoom Video Communications, Inc. (t.y). *Zoom*. E.T.12.11.2022, <https://zoom.us/>

dikkat çekilmiştir. Halkbilimi içerisinde dijital ortamların nasıl konumlandırılabilceğine yönelik genel bir uzlaşa bulunmamaktadır. Ayrıca kültürlenme sürecinin yoğun ve çok hızlı bir şekilde devam ediyor olması, halkbiliminin kapsamının bu ortamda ne olduğunun ve ne gibi farklılıklar gösterdiğinin ortaya konulmasını da zorlaştırmaktadır. Son 10 yıl içinde hem internette hem oyunlarda hem de bu ortamın gündelik pratiklerinde çok büyük değişiklikler yaşanmış, her geçen gün yaşanmaya da devam etmektedir.

Teknolojinin gelişmesiyle çok oyunculu oyunların yaygınlaşması, internet bağlantısına telefon üzerinden anlık erişilebilmesi bu farklılıkları ortaya çıkaran gelişmelerden sadece ikisidir. Belirtildiği gibi “Neredeki oyun?” sorusu bu noktada farklı bağlamların durumunu ortaya çıkarmaktadır. Oyun olgusuna bakıldığında örneğin bir çocuk oyununun sokakta, evde ve okulda oynanabildiği görülür. Günümüzde de telefonlar, oyun konsolları, bilgisayar ve tabletler aracılığıyla bu ortamlarda oyun oynanabilmektedir. Gerçek mekânlar ile oyunun nerede oynandığını belirten platformlar, mekân olarak eşdeğer midir? Çalışmanın alan açısından bir başlangıç olması, bahsedilen değişim sürecinin devam etmesi nedeniyle platform farkı gözetilmemiş, zaten oyun oynama ediminin bağlamsal yönü çalışma boyunca vurgulanmıştır. Oyun kültürü bağlamında anlatının halkbilimi ile ilişkisi ele alınırken bütün platformlar göz önünde tutulmuş ancak oyuncuların icraları bilgisayar üzerinden gerçekleştirilmiştir. Tüm bu açılardan bu çalışma iç içe geçmiş pek çok yapının icra ve bağlam temelinde sorgulanarak halkbilimi açısından ele alınmasını kapsamaktadır. Bir oyun metninde mitolojik unsurlar yer alabildiği gibi oyuncular arasında o oyunlara dayalı olarak yeni efsaneler ve hatta mitler türemektedir. Bu durum iki farklı uzamda birbirini etkilemeye devam etmektedir. Oyun sırasında doğal ortamında üretilen anlatı ve anlık iletişim içindeki söylem ile oyun metninin yahut senaryosunun anlatısı ve ardından oyun sonrası fizikî yahut dijital ortamlarda söylemlerin birleştirilmesinden doğan bir halk kültüründen ve hızlı bir şekilde yayılarak popülerleşmesinden ve yine ardından teknolojinin yenilenecek bunların arkaik bir unsur olarak antika hâline gelmesine kadar yoğun ve karmaşık bir süreç yaşandığını da belirtmek gerekmektedir. Bu çalışmada dijital halkbilimi denildiğinde yukarıda süreçlerin tümünün göz önünde tutulması gerekliliği vurgulanmaktadır. Ayrıca ortamın evrenselliğini de göz önüne almak gerekmektedir. Oyunların pek çok farklı disiplini, kültürü, ortamı, oyuncuyu, oyunu, literatürü barındırması bu çalışmanın zor yönlerini ortaya koymaktadır. Dolayısıyla bu çalışma, temelde halk kültürünün geçmişi ile bugünü birleştirildiğinde ortaya nasıl bir sonuç çıktığının yorumlanmasıyla ve halkbilimi açısından anlamının ne olduğunun tespit edilmesiyle sınırlandırılmıştır. Esasen dijital oyunlar ile halkbilimi ilişkisi; sözlü, yazılı ve dijital kültür ortamının, çocuklar ve yetişkinler

tarafından icra edilen geleneksel oyunların ve geleneksel tiyatrunun kesiştiği noktayı bütünleyen bir anlam kazanmaktadır, denebilir.

Çalışmanın ilerleyen bölümlerinde görüleceği üzere halkbilimi disiplininin araştırma konularını oluşturan birçok tür ve unsur, halkın olduğu her yerde halen canlı bir şekilde varlığını korumaktadır. Köylerde okuma yazma bilmeyen kaynak kişilerden derlenecek masal ve anlatıların sınırlı olduğu bir dönemde bu uğurda vakit, nakit ve emek harcanırken milyonlarca kullanıcının izlediği, dinlediği masal veya “masalımsı yapılar” çoktan evrensel kültürün bir unsuru olmuş ve yerel kültürün içerisine nüfuz etmiş durumdadır. Kültür ortamının yapısı halk kültüründen ayrı olarak ele alındığında dahi bu ortamların herhangi bir kabule dayalı olarak ona bir değer yükleyen halk kitlesinin bir parçası olduğu bu çalışmanın savlarından birisidir. Bu nedenle popüler, evrensel ve modern kültür öğelerinin hem üretim hem de tüketim kapsamında birbiri ile olan ilişkisinin anlık gerçekleştiği; halkın kendi varlığını kimi zaman değiştirerek kimi zaman uydurarak kimi zaman da bu ortama uyarak kültürün kendi doğasına riayet ettiği ileri sürülmektedir. Ek olarak yoğun metinlerarası ve söylemlerarası süreçler de bağlamın içerisine dâhil olmaktadır. Oyun metnine doğrudan etki etmese bile kültürün kendi yapısının içerisinde bir halk şarkısı, mitolojik unsurlar, masal kahramanları ve hatta gündelik pratikler metin ve söylem malzemesi olarak bağlamın içerisinde yer alabilmektedir. Tekrar belirtmek gerekirse belirli bir oyun etrafında değil, pek çok farklı oyundan yola çıkarak halkbilimi kuramların vasıtasıyla bu yeni kompleks ortama bakılabileceği ve bir çatı oluşturabileceği savı da ileri sürülmüş ve bunun sınanması üzerinde durulmuştur. Bu çalışma, bütün oyunlarda bu yapının birebir korunduğunu ve sürdürüldüğünü iddia etmemektedir. Bu yönüyle çalışma başlıklarının her biri kendi içerisinde müstakil bir çalışma konusu olabilecek kadar geniştir. Dijital oyunların halkbiliminin geniş bakış açılarıyla birlikte ele alınması hem halkbilimi kuramlarının ve halk kültürü çalışmalarının değerini arttıracak, geleneksel yapıların bu ortamda yeni bağlamlarda sorgulanması ise yeni soruların ve tartışmaların önünü açacak aynı zamanda dijital oyunlarla ilgili yapılan önceki çalışmaları bütünleyici, yeni ve farklı bakış açılarının gelişmesine katkı sunabilecektir. Son olarak bu çalışmanın konusu, doktora döneminde tarafımızdan derslerde sunulan çalışmalar kapsamında saygıdeğer hocalarım tarafından desteklenmiş ve nihayetinde böyle bir çalışmanın yapılabileceği fikri ortaya atılmıştır. Belirtildiği gibi dijital oyunların popüler bir konu olması, Covid 19 pandemisinin araya girmesi, literatür taramasının ardından okumalar yapılması, oyun icraları ve bunların deşifreleri, oyunların sadece bu çalışma kapsamında yeniden incelenmesi gibi pek çok nedenlerden ötürü çalışmanın geciktiği söylenmelidir.

Araştırmanın Planı

Çalışmanın Giriş Bölümünde araştırmanın konusu, amacı, kapsamı ve sınırlılığı ile yöntemi üzerinde durulacaktır. Birinci Bölümde ise halkbilimi disiplininin metot ve yöntemlerinden hareketle dijital ortamlar değerlendirilecektir. Çalışma kadrosu, alan araştırması ve kuramlar açısından halkbilimi ve dijital oyun üzerinde durulacaktır. Bunu yaparken farklı disiplinlerin bakış açılarına da yer verilecek ancak halkbilimi yöntem ve metotları temel alınacaktır. Bu bölümde özellikle; Özkul Çobanoğlu'nun (2019) *Halkbilimi Kuramları ve Araştırma Yöntemleri Tarihinin Giriş* isimli çalışması halkbilimi kuramlarının değerlendirilmesi açısından tahlil edilmiştir. Alan Dundes'in (2006b) *Doku, Metin ve Konteks* isimli çalışması da icra bağlamı açısından temel alınmıştır.

Çalışmanın İkinci Bölümünde ise oyun kültürü üzerine yapılmış literatürden hareketle oyun tanımı, türleri, sınıflandırmalarına yer verilecek ve karşılaştırmalar yapılacaktır. Bu kısımda oyun en geniş anlamıyla ele alınacaktır. Ardından sözlü, yazılı veya dijital olsun kültür ortamında oyunun kapsamına giren unsurlar üzerinde durulacaktır. Ardından halkbilimine göre kültürel açıdan tasnif edilmiş dijital oyunların yapısına yer verilecektir. Dijital oyunların yapısı, teknik açılarından değil halkbilimi türlerinin yapısına kıyaslanarak ele alınacaktır. Bu tasnifi yaparken kültürel bir ürün olan dijital oyunlar; kültür ortamı olarak ele alınacak, halkbilimi literatürüne göre değerlendirilecektir. Çalışmanın başlangıcında dijital oyunların halkbiliminin sözlü olma, geleneğe bağlı olma, anonim olma, çeşitlenme ve kalıplaşma unsurlarını barındırdığından yola çıkılmıştır. Bu kapsamda metin, sözeldoku ve bağlam olarak çerçevelenen araştırma modeli açısından oyunlar incelenmiş ve oyunların da metinlerarası, söylemlerarası ve bağlamlarası bir yapıda olduğu görülmüştür. Dolayısıyla sözlü kültür ortamında bulunan içerik, zaman ve uzam (mekân) açısından ele alınacak; oyunun anlatısı, metinlerarasılık, söylemlerarasılık, bağlamlararasılık ve maddi kültür açısından genel hatlarıyla değerlendirilerek performans teori bağlamında ilişkileri ortaya konulacaktır. Oyuncu/ meraklı grupları ve kültür endüstrisi açısından oyunlar, halka odaklanan bir bakış açısı ile incelenecek; oyuncu türleri yahut tiplerine, oyun nesnelere, eşyalarına ve oyun platformlarına da bu bölümde değinilecektir. Bu noktada dijital oyunlar üzerine farklı disiplinlerin benzer yaklaşımları olduğu da vurgulanacaktır. Bu amaç doğrultusunda Nebi Özdemir'in (2006a, 2006b) *Türk Çocuk Oyunları Cilt- I* ve *Türk Çocuk Oyunları Cilt- II* çalışmalarında yer alan tasnifler başta olmak üzere Metin And'ın (1974) *Oyun ve Bügü Türk Kültüründe Oyun Kavramı* isimli eserindeki oyun sınıflandırmaları karşılaştırma unsuru olarak değerlendirilmiştir. Şükrü Elçin'in (1997) *Anadolu Köy Orta Oyunları* isimli çalışması da dijital oyunlar değerlendirilirken titizlikle

incelenmiştir. Özkul Çobanoğlu'nun (1992) *The Relationships Between Oral Forms of Folklore and Mediated Performances in the Cult of Çakıcı Mehmet Efe* isimli çalışması da metinlerarası yapıyı irdelerken öncül oluşturması açısından yol gösterici olmuştur. Bunun dışında alıntı yapılan daha pek çok kıymetli çalışma bu bölümün geliştirilmesine kaynaklık etmiştir.

Araştırmanın Üçüncü Bölümünde dijital oyunların halkbilimi içerisindeki tasnifine göre kaynak kişilerle yapılan görüşmelerden ve icralardan yola çıkarak dijital ortama yönelik icra tahlili çerçevesi oluşturulmuş ve aktarılan bilgilerin sınanmasına ve bağlamın oluşturulmasına çalışılmıştır. Çok katmanlı bu kompleks yapılar içerisinde kültür ürününün geçirdiği dönüşümün tespit edilmesi için performans teorisinin icra olayı tahlil yönteminden model alınan ve yukarıda belirtilen şekilde üç boyutlu olarak tasarlanan performans analiz yöntemi kullanılmıştır. Bu açıdan çalışmanın aynı zamanda dijital oyun kültürünü gerçekleştiren mekanizmaları da ortaya koyan bir nitelik kazanmasına çalışılmıştır. Bu bölümde geliştirilen model, Özkul Çobanoğlu (2000) tarafından *Âşık Tarzı Kültür Geleneği ve Destan Türü* eserinde sözlü kültür ortamı için hazırlanan icra olayı tahlil yönteminden geliştirilmiştir. Çalışmanın Sonuç bölümünde ise yapılan alan araştırması, gözlem ve icra tahlili bağlamında bulgulara ve değerlendirmelere yer verilmiştir.

Araştırmanın Konusu

Bu çalışmada sözlü kültüre dayanan paradigmanın halkbilimi yöntemlerinden ve tekniklerinden yola çıkılarak dijital oyunlar üzerinde sınanması planlanmaktadır. Metin merkezli ve daha çok icraya yönelik olması nedeniyle bağlam merkezli bakış açılarından hareketle dijital oyunların halkbilimi içerisindeki yerinin tespiti üzerinde durulacaktır. İnternet ve dijital oyunların halkbiliminin bir çalışma alanı olarak bir uzam sunduğu çalışmanın ön kabulünü oluşturmaktadır. Hem metin hem de bağlam merkezli kuramlar açısından halk ürünlerinin dijital ortama aktarılmasının ve birleşiminin de yorumlanmasına çalışılacaktır. Fiziksel/ gerçek alandan dijital/sanal alana oluşturulan söylemler hem fenomenolojik hem de epistemolojik açıdan bir anlatı barındırmaktadır. Oluşturulan bilgi; kültür üretimi ve tüketimi, dilin kullanımı ve icra formları açısından kendi içinde bir bütünlüğe sahiptir. Özellikle oyun oynayan halk etrafında veya onun tarafından üretilen söylemler, çevrimiçi ortamların kendi kültür ortamı içinde ve bir yönüyle de günlük yaşamı etkileyen bir gerçekliğe sahiptir. Bu çalışmada hem sanatsal hem de günlük icra açısından bir iletişim unsuru olarak ele alınması gereken dijital halkbilimi ürünlerinden olan oyunlar çerçevesinde oluşan “anlatı”nın aldığı

karmaşık yapıyı ortaya koymak, çözümlmek ve onu oluşturan unsurların geçirdiği değişimleri tespit etmeye çalışılacaktır. Bu doğrultuda dijital kültür ortamlarının ve iletişim araçlarının halkbilimi açısından değerlendirilmesi gerektiği savı ortaya atılmakta, benzer ve farklı yönlerde dikkat çekilmektedir. Bir anlatının formu araştırmacılar tarafından farklı şekilde sınıflandırılırken onu oluşturan anlamsal unsurlar; geri planda kalabilmektedir. İnsan dünyayı anlamlandırmada birincil olarak söz unsurunu kullanmaktadır. Disiplinler arası bir yaklaşımla görsel ve işitsel; söz, yazı, ses ve görüntü gibi unsurların birleştiği kültür ürünlerinden biri olan dijital oyunlar ise sözlü kültürden dijital kültüre tek kanallı kitlesel iletişimin ardından çok kanallı ve çok yapılı bir ortam sunmaktadır. Bu ortamda oyunlar; halkbiliminin temel araştırma alanı olan sözlü gelenek unsurları barındırabilmekte, yazılı ve kendi ortamının getirdiği kaynaklarla birlikte çeşitli formlarla ve bakış açılarıyla birden çok boyutlu olarak yeniden kurgulanmaktadır.

Kültürlerin sistematik gelişim çizgisi içinde, her bir kültürün biricikliğini oluşturan kültür ürününün yapısını da derinden etkilemekte ve geriye dönük kaynaklarının da izlenmesi imkânını sunmaktadır. Bu nedenle insanın yaşadığı ve bulunduğu her ortamın anlamlandırılması, kültür ürününün sosyal olarak hangi iletişim ve etkileşim ortamlarından geçtiğinin ortaya konulması bu çalışmanın kapsamı içinde değerlendirilecektir. Ayrıca araştırma alanı olan dijital kültür ortamı ile dijital oyunların karmaşık yapısı göz önüne alındığında konunun ana hatlarıyla birlikte genel bir çerçeveye çizeceği ve halkbilimi araştırma yöntemlerinden birisi olan performans teorisinde belirlenecek olan oyunlara uygulanacağı belirtilmelidir. Bu çalışmada halkbilimi kapsamında dijital oyun kültürünün genel özelliklerinin tespit edilmesi amacı da güdülmüş, bu nedenle oyun ve oyun ortamı bütüncül şekilde değerlendirilmiştir. Çünkü belirli bir oyun sonraki yıllarda piyasadan çekilebilir, sınırlı bir çerçeveye sunabilir, oyun ortamına dair yeterli veri barındırmayabilir vb. Ya da tek bir oyunun sağladığı veri, ansiklopedi niteliğinde kaynak da oluşturabilir. Belirli bir oyunun seçilmesi, ortaya konulmak istenen oyun kültürünün kısıtlı bir çevreyle ele alınmasına neden olacaktır. Zira bu çalışmanın konusu belirli bir oyunun formu değil, oyunların arka planındaki “anlama” odaklanan iletişim süreçleridir. Araştırmanın örneklemi araştırma süresince kaynak kişilerden elde edilen bilgiler doğrultusunda verilen bilgiler açısından icra tahlil yönteminin konusunu teşkil edecektir. Bu yönüyle çalışma, sadece dijital oyunu anlamlandırmak için halkbilimini değil; dijital ortamda halkbilimini anlamlandırmak için oyunu da konu edinmektedir.

Araştırmanın Amacı

Bir oyun anlatısı; fiziksel gerçekliği olan mekâna bağlı bir oyun, bir sinema filmi veya bir tiyatro gösterimi olarak sunulabilir. Benzer bir durum dijital oyunlar için de geçerlidir. Bu nedenle oyunun anlatısının geleneksel veya fiziksel oyunlardan farklı yönlerine, işlevlerine ve unsurlarına ve farklı ve yeni türler içerisindeki yerinin tespit edilmesi bu çalışmanın amaçlarından birisidir. “Dijital Halkbilimi nedir?”, “Dijital Halkbilimi içerisinde oyun kavramı ve oyunların değerlendirilmesi metin ve bağlam merkezli kuramlar açısından mümkün müdür?”, “Oyunların anlatısının geleneksel kökenleri ne şekilde icra edilir?”, “Oyun anlatıları ile halk anlatıları arasında ortaklıklar nelerdir?” gibi pek çok soruya çalışmanın içerisinde cevap aranarak kültür hayatı içerisinde oyunların yerinin tespit edilmesi ve dijital oyun kültürünün de belirli noktalardan ele alınması hedeflenmektedir. Görsel ve işitsel unsurlar içeren dijital oyunlar, kalabalık ve çeşitli insan topluluklarının anlık olarak etkileşimde bulunduğu önemli bir kültür ortamına dönüşebilmektedir. Ortaya çıkan kültürel birikim özellikle gelenek unsurları ve yerel bilgi gibi toplumsal, ekonomik, kültürel, teknolojik, bilimsel ve hatta siyasî açılardan daha birçok veri ile iç içe geçerek büyümekte ve değişmektedir. Dijital oyunlar büyük ekonomik kazanımlar elde eden ve gider sağlayan bir kültür endüstrisi alanı olarak sadece eğlence işlevini gerçekleştirmemekte bünyesinde barındırdığı ekonomik imkân ve fırsatlarla aynı zamanda ticarî bir ürün olarak da ortaya çıkmaktadır. Ek olarak dijital oyunlar; oyuncunun kimliğini oluşturmada, değiştirmede ve belirlemede de kimi işlevsel rollere sahiptir. Bu bilgiler ışığında dijital oyunların yapısının bir parçası olan anlatının, oyuncuların oluşturduğu metinlerin, oyuncu topluluklarının dijital ortamlarda oluşturdukları kültür çevresinin hem metin merkezli hem de bağlam merkezli performans teorisinin metin, sözeldoku ve bağlam olarak çerçevelediği araştırma modelinden yola çıkılarak incelenmesi, anlatının icra edildiği ortamların oyunların genel icra biçimleriyle birlikte anlamlandırılması ve özellikle de Türk kültür hayatı üzerindeki etkilerinin sözlü, yazılı ve dijital kaynaklar bağlamında ele alınması da amaçlanmaktadır.

Araştırmanın Kapsamı ve Sınırlılığı

Bu çalışma sosyal disiplinlere veri ve kaynak sağlayan internet, oyun ve oyun ile ilgili uygulamalar gibi dijital unsurlardan yola çıkarak geliştirilen icra modeline dayanmaktadır. Çalışmanın örneklem seçip araştırma yapacağı unsurlar; dijital ortam içerisinde oyunlardır. Bunun yanında oyunlarla ilgili çeşitli forum ve sitelerde oluşturulan anlatılara, oyunlarla ilgili paylaşılan içeriklerin eklendiği çevrimiçi mekânlara ve oyunlara yönelik diğer mekânlara da

çalışmanın sınırları içerisinde değinilecektir. Çalışmada dijital oyunlar, halkbiliminin metot ve yöntemleri açısından sorgulanacak olup halkbilimi disiplininin genel hatlarıyla sınırlandırılmıştır. Dijital ortamların yukarıda belirtilen problemlerden hareketle sözlü kültürün anlık yapısı, yazılı, görsel, işitsel ve kendine has kaynakları barındıran bir ortam olması nedeniyle sınırsız sayıda metin ve kaynağa sahip olduğu belirtilmelidir. Dijital ortama veri sunabilecek mekânlar ise hem günlük hayatta hem de internet üzerinde olmak üzere çok yönlü olarak çeşitlenmektedir. Hatta bu noktada bilgisayar biliminin; yazılımcıların, tasarımcıların ve mühendislerin oluşturduğu ortama özgü dil, algoritmaya dayalı unsurlar, yapay zekâ, oyunların çalışmasını sağlayan grafik, metin, yazılım ile ilgili dosyalar, kodlamalar, bağlantılar vb. gibi teknik ve yazılım bilgisi gerektiren diğer bilgiler çalışma dışında tutulmuştur. Dijital ortama erişmek için çeşitli araç- gereç, bir cihaz ve bağlamın durumuna göre internet bağlantısı gibi gereksinimler kaçınılmazdır, ancak sözlü kültür ortamının icra bağlamının çeşitliliği de buna göre değişkenlik gösterebilmektedir. Oyundan öğrenilmiş bir bilgi, oyun karakteri hakkında günlük sohbet, efsane, memorat, latife veya anı oyunu söylemlerarası bir biçimde bu kültürün karşılıklı ilişkisinin doğal bir sonucu olarak karşımıza çıkarmaktadır. Oyun icrası bitmiş olsa da anlatı ve söylem varlığını farklı biçimlerle sürdürebilmektedir. Bu noktada etkileşime giren birey olarak kullanıcı/ oyuncu/ izleyici/ yayıncı deneyimlediği ortamı sosyal bağlama taşımaktadır. Bir oyuncu internet erişimi olmaksızın icra ettiği tecrübeyi söylem hâline getirerek aktarabileceği gibi internet erişimi ile birlikte bu ortamın kendi yapısından doğan türler üzerinden de örneğin bir ekran resmi olarak yahut teatral bir sunumla deneyimleyebilmektedir. Çalışmanın maddî kültür ile ilgili bölümünde gösterileceği üzere, konunun anlaşılabilmesi birkaç örnek verilerek sınırlandırılmış olsa da dijital ortamda oyuncu deneyiminin paylaşılabilmesi için pek çok ağ adresi ve yazılım bulunmaktadır. Bu yönüyle internet ortamında; örneğin sosyal medyada literatür taraması yapmak araştırmacılara pek çok veriye erişim imkânı sunar. İnternet ve dijital oyunlar üzerinden sadece bir oyunun dil dosyasının ansiklopedi niteliğinde bir metne sahip olabileceği, çalışmanın içerisinde ayrıca vurgulanmıştır. Bu açıdan çalışma, halkbiliminin temel paradigmaları üzerinden belirli anlam içeren ve halk kültürüne katkıda bulunan ortak veya karşıt yapıların tespit edilmesiyle ve bunlara icra tahlili yönteminin uyarlanmasıyla sınırlandırılmıştır. Disiplinlerarası literatür göz önünde bulundurulmuş, kaynak kişilerin aktardığı bilgilerle örneklemler oluşturulmuştur. Bu örneklemlerle kaynak kişiler üzerinden metodun; halkbilimi kuramları ise ona kaynak sağlayan metinlerarasılık, söylemlerarasılık, bağlamlararasılık açılarından anlatının ve oyun yapısının çok yönlü olarak denenmesi ve sınanması araştırmanın kapsamını oluşturmuştur. Bir oyuncunun anlık durumu, ne oynadığı, kimlerle oynadığı, nerede ve ne zaman oynadığı ve bütün bunlara nasıl bir kültürel tutum geliştirdiği ise deneysel değil, daha çok gözleme ve icraya dayalı olarak

elde edilebilecek verilerle anlamlandırılabilir. Bu açıdan herhangi bir oyun metninin deneyimlenmesi o oyuna yönelik veriler sunabilirken başka bir oyun ya da oyuncu açısından geçerliliği olmayabilir. İnternet kafe gibi oyun mekânları kişinin bulunduğu coğrafya, şehir, ortam vb. açılardan farklı tutumlarla ele alınabilir. Farklı platformlar ve aygıtlar oyun icra bağlamını değiştirebilir. Bir oyun; telefon, bilgisayar, televizyon, konsol gibi farklı aygıtlarla farklı işletim sistemleri üzerinden çevrimdışı veya çevrimiçi olarak veyahut bağlamından tamamen koparılarak bir çocuk oyunu veya rol yapma oyunu niteliğiyle de oynanabilmektedir. Farklı ortamlar arasında geçişkenlik olabileceği gibi icrayı etkileyen unsurlar da böylece ortaya çıkabilecektir. Oyunların teknik yapısı ve özellikleri; sunucu durumları, sistem gereksinimleri dışında farklı platformlar üzerinden aynı anlatıya odaklanmak gibi bağlamlararası özellikler de gösterebilir. Bundan dolayı çalışmanın sınırları sözlü kültür ürünleri başta olmak üzere halkbilimi disiplininin yazılı ve dijital kaynaklarını incelemek üzere araştırma boyunca şekillenmiş, uyarlanan icra tahlili metoduna uygulanmıştır. Verilen örnekler üzerinden farklı durumların gösterilen modele uygun olarak aktarılabilceği üzerinde durulmuştur.

Araştırmanın Yöntemi

Bu çalışmanın yapılabilmesi için öncelikle güçlü bir internet erişimine, dijital oyun mekânlarına ve oyuna, güçlü bir bilgisayara ve depolama alanına ihtiyaç duyulmuştur. İnternet kafe gibi kamusal ortamlar, oyunların e-spor olarak icra edildiği mekânlar ile ev gibi ortamlarda gözlem yapılması, çevrimiçi veya çevrimdışı oyun icralarının gözlemlenmesi için zaman ve para kaynağına ihtiyaç duyulmuş, Covid 19 pandemisi nedeniyle zaman ve mekân sorunu yaşanmıştır. Araştırmacı araştıracağı oyunları sistem açısından çalıştırması için masaüstü “oyun bilgisayarı toplamış”, özellikle daha iyi bir oyun deneyimi vaad eden klavye, fare, kulaklık vb. oyuncu aksesuarları edinmiştir. Birçok araştırma tekniği ve yöntemi dijital ortamın yapısı gereği iç içe geçmiş bir formda kullanılmıştır. Bunlardan ilki alan araştırmasıdır. Dijital bir oyuna dair herhangi bir veri toplamak için görüntü kaydı, ses kaydı, gözlem ve nihayet oyunun kendisini barındıran bir alan araştırması süreci yaşanmıştır. Görüntü, ses kaydı ve gözlem dijital oyunun yapısından ileri gelen doğal bir veri toplama yöntemidir. Eş zamanlı olarak oyuncuların ve oyunların icrasının kaydedilmesi ve gözlemlenmesi oyun etkinliğinin doğal bir parçası olarak değerlendirilmiştir. Halkbilimi alan araştırmasının teknikleri dijital ortama yönelik alan araştırması çalışmalarıyla birlikte değerlendirilerek bu çalışmaya dâhil edilmiştir. Alan araştırması içerisinde katılımsız ve katılımlı gözlem, yönlendirilmiş ve yönlendirilmemiş mülakat, icra ve anket teknikleri uygulanmıştır. Mülakat, araştırmacının araştırma esnasında tespit ettiği uzman veya bilgi sahibi kişilerle daha derinlemesine bilgi elde etmek amacıyla

görüülerek ses kaydı almak suretiyle gerçekleştirilmiştir. Kaynak kişilerin verdiği bilgiler mümkün olduğunca icra ile de sınıarak çalışmaya dâhil edilmiştir. Ayrıca internette yer alan oyun külliyatı dâhil olmak üzere literatür taraması yapılmıştır. Oyunların halk edebiyatı, sinema, tiyatro vd. türlerle olan ilişkisi Türk kültür hayatı ve sosyal yaşantısında ve sohbet geleneği içerisinde bu çalışma için bir veri oluşturmaktadır. Literatür taraması sonucunda elde edilen verilerin derlenip düzenlenmesi ise kaynak kişilerin dışında kalan diğer örneklemi ifade etmektedir. Dijital ortamda alan araştırması sonrasında elde edilebilecek verilerle de örneklem ortaya çıkabilir. Dolayısıyla örnekler; oyun anlatısı, oyuncular gibi kısaca oyun kültürü odaklı alan araştırmasının yapılmasıyla birlikte ortaya çıkarılmıştır. Araştırma süresince oyunlarla ilgili, oyuncu ve kültürel tutumlar ile ilgili veriler toplanmış; bunların anlatı unsurları açısından tasnifine çalışılmıştır. Oyunların resmî internet adresleri veya satışa çıkarıldıkları platformlar üzerinde anlatıları, kurguları, rehberlerine yönelik bilgiler de yer almaktadır. Ayrıca oyuncular tarafından sürdürölmüş anlatı örnekleri, sanatsal çalışmalar, video ve icra kayıtları gibi üretilmiş dijital içerikler bu ortamlarda yer alabilmektedir. Araştırmacı da gözlem esnasında oyuncu kimliğine sahip olduğundan bu anlatıların ve oyun kültürünün bir parçasıdır. Oyunun türüne ve oyuna göre değişen ifade biçimlerinin, oyun ortamının, oyuncu tutumlarının kendi iletişim unsurları bağlamında nasıl oluştuğu da gözlemlenmiştir. Çalışmada 80 kaynak kişi ile görüşölmüştür. Bu kaynak kişilerden 60'i ile mülakat yapılmış, 20 kişiye de anket uygulanmıştır. İnternet kafe gibi oyun oynama mekânlarının işlevleri, görevleri, oyuncu profilleri, oyun içerikleri genel hatları itibarıyla oyun kültürünün bütün yönleriyle ele alınması amacıyla Çankırı il merkezinde yer alan Acar İnternet Kafe ile Doğu İnternet Kafe'de gözlem yapılmıştır. Bu ortamlarda oyun oynama adabı gibi gelenekselleşmiş olarak yaşatılan kültürel tutum ve davranışlar üzerinde de durulmuştur. Ancak kaynak kişilerin de kendi bulunduğu bölgedeki internet kafelerle ilgili gözlemlerine de ayrıca yer verilmiştir.

Oyuncuların bireysel özellikleri ve şahsî tutumları da bu çalışma kapsamında incelenmiş, bunların veriye dönüştürölməsi amacıyla kaynak kişiler içerisinde farklı oyun grupları ile farklı zamanda ve mekânda gözlem ve icra gerçekleştirilmiştir. Bu icralar deneysel değil, icra bağlamı gereği katılımcı olarak yer alınan örneklemi oluşturmuştur. Gözlem ve icraya dayalı olarak elde edilen ses, video ve görüntü kaydı gibi veriler deşifre edilmiştir. Mülakatlar sonucunda elde edilen veriler çalışmanın birinci, ikinci ve üçüncü bölümlerinin şekillenmesinde rol oynamış; dijital oyun literatürü ve halkbilimi ilişkisini kıyaslamaya yönelik verileri oluşturmuştur. Bu kapsamda kaynak kişilerin aktardığı bilgiler aynı zamanda araştırmacının icraya dayalı tespitlerini içerdiği noktada özellikle belirtilmemiş, kaynak kişiye özgü durumlara yer verilmiştir. Kaynak kişilerin görüşleri örneğin kısaltmalar, konuşma bağlamına dair ifadeler vb.

durumlar aktarılırken arařtırmacının eklediđi yerler parantez içinde gsterilmiřtir. Oyun gruplarıyla birlikte yapılan mlakatlar ve icralar ise zellikle alıřmanın nc blmne yn vermiř ve alıřmanın sinama alanını oluřturmuřtur. Bu dođrultuda Covid-19 pandemisinin de bađlamın bir unsuru olarak alıřmaya etki ettiđi kabul edilmiřtir. Btn kaynak kiřilerden gnll katılım formunu doldurmaları istenmiř, alıřma hakkında bilgilendirilmiřtir. Dijital kimlikleri ile alıřmaya katılmalarından tr kaynak kiřilerin isimleri mstear olarak verilmiřtir. Ayrıca alan arařtırmasına kontrolsz dhil olan veya olabilecek nc kiřiler hakkında bilgiler varsa bu alıřmanın dıřında tutulmuř, oyun kltrnn bir parası olarak arařtırmacının gzlemleri dhilinde aktarılmıřtır. rneđin  kiřilik bir oyuncu grubu, en az beř kiři ile oynanan bir oyunu oynuyorsa, oyuna dhil olan veya olabilen evrimii diđer oyuncular sadece bu ynyle konu edilmiř, arařtırmaya gnll olarak katılan arařtırmacının eylemlerine odaklanılmıřtır. Alan arařtırması kayıtları A. Serdar Arslan kiřisel arřivinde tutulmak zere kayıt altına alınmıřtır. Covid 19 pandemisi nedeniyle kaynak kiřilere eriřilememe sorunundan dolayı da bir anket hazırlanmıř, mlakat yapılamayan oyunculara anket uygulanmıřtır. alıřma kapsamında oyunculara etik kuruldan alınan izin dođrultusunda sorular sorulmuř ancak ‘‘oyun anlatısını ve oyun kltrn’’ ortaya ıkarmak amacıyla istatistiksel olarak deđerlendirilmemiř, sorulara verilen cevaplar oyun kltrnn ortaya ıkarılmasında, her oyuncunun farklı bir bađlama sahip olduđunun gsterilmesinde ve anlatı yapılarının tespit edilmesinde rnekleme olarak kullanılmıřtır. Nihayetinde yapılan literatr taramalarında dijital oyunlara ve istatistiksel verilere ynelik olarak pek ok alıřma olduđu ayrıca belirtilmiřtir. Bilgi vermeyi kabul ederek evrimii grřmek isteyen katılımcılara dijital anket/ mlakat formu gnderilmiřtir. alıřma boyunca halkbiliminin metin ve bađlam merkezli kuramları birlikte ele alınmıř, dijital oyunların tek bir kuramsal ereve deđil, birden ok bakıř aısıyla birlikte incelenmesi gerektiđi savunulmuř, halkbiliminin temel paradigmalarının bir parası olan mekanizmalardan metinlerarasılık, sylemlerarasılık ve bađlamlararasılık aılarından deđerlendirilmiř, nihayetinde bu  boyutlu yapı performans teorisi bađlamında icra tahlili yntemi ile sinanmıřtır. alıřmanın ilerleyen blmlerinde grleceđi zere halkbilimi bađlamında Tarihi-Cođrafi Fin Okulu ile Yapısal Halkbilimi Kuramları geleneksel bir metin zerinde farklı sonular yahut karřıtlıklar sunabilirken kuramsal bilgisi dıřında kalan metot ve teknikleri dijital oyunların anlatısı zerinde geiřkenlik sađlamakta bu da metin, sylem ve bađlamı eřitlendirmekte performans teorii ise anlatının deneyimlenmesi aısından ortamı btnleyen veriler sunmaktadır. alıřmanın ikinci blmnde metin merkezli kuramlardan Tarihi Cođrafi Fin Metodunun oyunların sınıflandırılmasına ve bylelikle geleneksel anlatı motifi indeksi oluřturulabileceđi zerinde durulmuř, buna gre kimi oyunlardan rnek motiflere yer verilmiřtir. Diđer yandan literatr taraması kapsamında da elde edilen verilerle Yapısal

Kuramların “metni” kodlamadaki kolaylığı üzerinde durulmuş, bağlam merkezli kuramlar aracılığıyla işlev ve icraya dayalı oynanış, ilerleyiş ve oluşturuluş aşamalarındaki bilgiler disiplinlerarası bakış açılarını da içerecek biçimde ele alınmıştır. Özetle, çalışma içerisinde seçilen örnekler ve kullanılan veriler; oyunların anlatısının halk edebiyatı türleriyle ilgili ortaklıklarının tespitine, dil malzemelerinin nasıl ve ne şekilde kullanıldığına, oyun ve oyuncuların oluşturduğu kültürel fark ve benzerliklere dair veriler toplayarak bunları performans teorisinin gerektirdiği metin, sözeldoku ve bağlam olarak çerçevelediği araştırma modelinden yola çıkarak incelemeyi yöntem edinmektedir.

1. BÖLÜM: DİJİTAL HALKBİLİMİNİN TEMEL PARADİGMALARI

Halkbilimi bir disiplin olarak ortaya çıktığından beri farklı kuram ve araştırma teknikleri ile birlikte kendi kapsam ve sınırlarına yönelik farklı açılımlarda bulunmuştur. Halkbiliminin tarihine bakıldığında araştırdığı çağın gereksinimlerine ve şartlarına uygun olarak gelişmiş, bilgiyi sadece kuramsal değil uygulamalı olarak da işleyen ve ihtiyaçlara cevap verecek şekilde bilginin de kaynağı olmuştur. Değişen araç, teknik, çağ ve yaşayış biçimine yönelik olarak halkbiliminin nasıl tavrı alacağına, ne şekilde uygulanacağına yönelik birçok araştırma örnek gösterilebilir.⁶ Bu çalışmada halkbiliminin kullandığı verilerin ve yorumlama biçimlerinin dijital oyunlar üzerinden günümüzdeki durumuna yönelik çıkarımlar yapılmasına odaklanılmaktadır. Çalışmanın verileri kullandığı yöntem ve metotlar açısından halkbiliminin “anlam” açısından ortaklık kurduğu kültür ürünlerini de kapsamaktadır. Bunu yaparken geleneksel yöntem ve metotlarının farklı çağ ve durumlarda farklı mekânlarda nasıl işlediğine, ilerlediğine yönelik verilere de odaklanılmıştır. Dijital ortamlar da gösterileceği üzere tıpkı geleneksel ürünlerde olduğu gibi kültürel süreçlerin hemen her aşamasını bünyesinde barındırmaktadır. Dijital ortamlarda bir kültürleme⁷ süreci bulunur. Her ortam, örneğin bir oyun, kendi türünün amacı ve işlevleriyle özdeş olarak bir eğitim sürecini, yeni veya geleneksel bilgiyi, kurguyu ve gerçek yaşamı bağlamsal şartları da sürece dâhil eden bir yapıyla gerçekleştirir. Oyun oynanması için üretilmiş bir aksesuar olan oyun kolunu yeni öğrenen bir birey, ilk kez dijital oyun oynayan veya yeni bir oyuna başlayan oyuncu, bir oyunun meraklısı olarak o oyunla ilgili herhangi bir foruma üye olan kullanıcı, yazılım ve kodlama bilerek üretilmiş bir oyuna yeni içerikler (mod) üreten mod yapımcısı aynı zamanda sosyal bir süreç içerisinde bulunurlar. Ortamın evrensel/uluslararası özellikler göstermesi ise bu kültürel süreci en üst düzeye taşır. Dijital ortam bünyesinde aynı zamanda sözlü, yazılı ve kendi kaynaklarını içerecek şekilde birden çok ortam ve bu ortama bağımlı olarak iletişim süreci barındıran bir yapıya sahiptir. Bu süreç ortamı kuran, sürdüren ve yaşatan insanın kendi benliğinin bir parçası olarak iletişime yönelik davranışlarını yeni bir mecraya taşımıştır. Basılı metinden elektronik metinlere doğru insanın tipolojik oluşumunu ortaya koyan McLuhan (2014, s. 48) “yeni elektronik karşılıklı bağımlılık, dünyayı küresel bir köy imgesinde yeniden yaratır” demektedir. Farklı olgulara, kavramlara ve

⁶ Teknoloji ile halkbilimi ürünleri arasındaki ilişkilere daha önce verilmiş örnekler için bakınız: Dorson (1978), Çobanoğlu (1992), Çobanoğlu (2000), Özarslan (2001), Özdemir (2005), Taşlıova (2006), Özdemir (2006a), Dorson (2007), Küçükbasmacı (2009), N. Özdemir (2012a), Aktulum (2013), Öğüt Eker (2015), Fidan (2017), Gülüm (2017), De Vos (2018), Bronner (2018), A. Keskin (2019), Ö. Çobanoğlu (2019).

⁷ Kültürleme ve kültürlenme kavramları hakkında bkz. Güvenç (1991).

bilgilere anlık ve karşılıklı etkileşimin yoğun süreçlerle birlikte ortaya çıktığı dijital ortamlar, onu kullanan, aktaran ve oluşturan bireylerin kültürel ve toplumsal belleklerini bu ortama dâhil ederek kendi seçim ve tercihlerini dijital olarak yapabilmelerine de olanak sağlamıştır. Dijital kültür ise hem yazılı hem de sözlü kaynaklardan beslenerek özne, zaman ve mekân açısından insan belleğinin geleneksel veya yeni yaratımlarının taşındığı ve bütünleştiği bir ortam olarak karşımıza çıkmaktadır. J. Assmann (2015, s. 23) kültürün *bağlayıcı yapısından* bahsederek “Ortak deneyim, beklenti ve eylem mekânlarından bir “sembolik anlam dünyası” yaratarak, birleştirici ve bağlayıcı gücüyle güven ve dayanak imkânı sağlayarak insanları birbirine bağlar” demektedir. Kültür ürününü kullanan bireyler açısından anlamın hem bireysel hem de toplumsal iletişimin başat unsurlarından olduğu söylenebilir. Dijital ortamlar sözlü veya yazılı, sembolik veya imgesel unsurları yeni bir bağlamda benzer veya farklı anlam ve işlevlerle yeniden kurar. Kültürün “biz”i, dijital ortamın “nesnesi” haline gelir. Hem kendi ortamının getirdiği hem de sözlü ve yazılı kültür ortamlarının barındırdığı şekilde belleği canlandırır, işler, sürdürür. Assmann (2015, s. 44) Halbwachs’ın (1985) eserini değerlendirerek “Kuşkusuz toplumlara “ait” bellek yoktur, ama toplumlar üyelerinin belleğini belirler. En kişisel anılar bile sadece sosyal grupların iletişimi ve etkileşimi üzerinden oluşur” demektedir. Assmann (2015, s. 44) devamında Halbwachs’ın (1985) “sosyal çerçeve” kavramı ile Goffman’ın (1977) “çerçeve analizi” teorisinden de bahsetmektedir. Dijital ortamda sosyal iletişim, yapay zekâ durumunda bile bir etkileşim söz konusu olacaktır, farklı kültürel kaynakların ve tutumların icra bağlamının bir unsuru olarak belirli anlamlar ve yöntemler çerçevesinde bir yapı arz edecektir. Çalışmasında daha pek çok bakış açısından söz eden Goffman (1986, s. 8) “Bir aktivitedeki katılımcı rolleri farklılaştırıldığında -genel bir durumda- bir kişinin neler olup bittiğine dair sahip olduğu görüş, muhtemelen diğerinden oldukça farklı olacaktır. Golfçü için oyun olanın, caddy için iş olduğuna dair bir anlayış vardır” demektedir. Goffman (1986, s. 9- 10) benzer şekilde bir futbol maçında karşı taraftar gruplarının aynı maçı deneyimlemediğini belirtmektedir. Bu durum ile dijital ortamların bağlama odaklanan yapısı arasında bir ilişki kurulabilir. Ortamın her bir kullanıcısı, var ettiği mekânı bireysel açıdan deneyimlerken belirli bir sosyal grup içerisinde bir anlatının hem yazılı hem de sözlü kültür ortamlarının özelliklerini çok yönlü bir merkez üzerinden icra etmektedir. Dijital ortamda kültürel belleğin⁸ oluşumunda birey, kendisine hitap eden unsurları seçebilme ve reddebilme potansiyeline sahip olmuş, seçtiği bir kimliğe bürünebilir hâle gelmiştir. Öte yandan bu ortamda iş vb. amaçlarla zorunlu olarak bulunan bireyler de fiziksel ortamdaki gönüllülük esasına dayalı olarak bu ortamın bir parçası sayılabilir. Nihayetinde yerel bilgi, evrensel ortama taşınabilirken evrensel bir unsur doğrudan yerel kültürün içindeki benzer bir yapının yerine geçebilmektedir. Ayrıca kültür endüstrileri

⁸ Kültürel bellek terimi ve bellek- kimlik ilişkisi için bakınız: Assmann (2015, s. 98).

kapsamında herhangi bir “kültür unsuru” endüstrileşmenin doğası gereği, ticarî bir forma dönüştürülerek kültür ekonomisinin bir parçası olabilmekte, içerik üreticileri yerel, ulusal yahut evrensel bir unsuru belirli medya türleri⁹ aracılığıyla kültürel belleğin bir taşıyıcısı hâline getirebilmektedir. Bu çalışmanın konusu açısından kültürel belleğin taşındığı ve var edildiği “anlatılar”, dijital ortamın teknolojik bellek yapıları dışında, sosyal ortamı kuran, oluşturan ve yeniden dolaşıma sokan bir unsur olmaktadır. Dijital ortam içerisinde hem sözlü hem de yazılı kültürün kaynaklarından ya da dijital ortamın kendi yapısından ileri gelen hipermetin¹⁰ gibi kaynaklardan hareketle bu ortamdaki anlatı, onu oluşturan bireylerce hem fiziksel hem de dijital ortamın içerisinde anlamlı sosyal ve kültürel ilişkiler kurmanın bir öznesi durumuna gelmektedir. Gelenek açısından da durum benzerdir. Arvas (2014, s. 37), geleneksel anlatıcı tiplerinin tarihin eski dönemlerinden beri farklı tiplerle geliştiğini aktarmaktadır. Örneğin, eski Türklerde Şamanist dönemlerde kam/şaman aynı zamanda geleneksel anlatıcı tipolojisine de uymaktaydı (Arvas, 2014, s. 41). Yine bu anlatıcı tipinin ritüel içerisinde irticalen söyleme gibi kendine has özellikleri bulunmaktaydı (Arvas, 2014, s. 43). Zaman değiştikçe mesleklere dair ihtisaslaşma ve bilginin artması, anlatıcı tipini yeni bir mesleğe dönüştürürken anlatı da kendi döneminin araç, gereç, anlayış ve tutumuyla orantılı olarak değişti. Dijital oyun kapsamında dramaturji üzerinden farklı öykü anlatım tekniklerinden bahseden Sayılğan Baydaş’ın (2016, s. 179- 180) geleneksel yapılarla karşılaştırarak yer verdiği şu tespit de oldukça önemlidir:

Bugün ‘içine girip’ öyküleri deneyimlediğimiz ve etkileşimin teknik olarak yeniden üretildiği yeni dijital mağaralarımızın kodlardan oluşan duvarlarında görüntüler, yazıyla, sözle, sesle, hareketle ve hatta dokunsallıkla bizi öykülerin içinde rol almaya ve oynamaya davet etmektedirler. Oyunu yöneten ve bir sonraki hareketimizin ne olacağını belirleyen bir ‘şaman’ yoktur fakat onun yerine görünür ekranın arkasında sürekli işleyen ve tüm eylemimizi gözleyen kodlar onun yerini almıştır.

Bir anlatı ister geleneksel ister dijital olsun kendi bağlamları ve içinde oluştukları şartlar dâhilinde benzer veya farklı yapılarla anlamlandırılmış, aktarılmaya hazır kültürel süreçler barındırırlar. Güvenç (2019, s. 14) “Metin hangi türde olursa olsun, bir sürecin ürünüdür. Metni oluşturan kişi bu süreçte yaşamı boyunca etkileşime girdiği her şeyden yararlanabilir” der. Kültür kendi olağan akışı içerisinde yapay sınıflandırmalardan bağımsız olarak onu yaşayan kitleler tarafından anlamlandırılmakta ve ardından kendisini takip eden kitlelerce geleneksel ürüne dönüşmektedir. Halkbilimi araştırmaları sözlü kültür, yazılı kültür, elektronik kültür/ ikincil sözlü kültür¹¹ dönemlerinin her birini deneyimlemiş; onunla birlikte kuşaktan kuşağa

⁹ Halkbilimi, medya ve internet ilişkisi için bakınız: Özdemir (2001), Çobanoğlu (2005), Taşlıova (2006), Honko (2006), Bronner (2009), Blank (2012), Gülüm (2017).

¹⁰ Hipermetin kavramı hakkında bilgi için bakınız: Titon (2009, s. 263).

¹¹ Dijital ortamlardaki sözlü kültür ve yazılı kültür ile iletişim devrimi ve evreleri konularında detaylı bilgi için bakınız: Ong (2013), Postman (2016), J.V. Dijk (2018).

halkbilimi arařtırmacıları da arařtırmalarına bu dođrultuda yön vererek konu hakkındaki epistemolojik varlığını anlamlandırmıřtır. Belirli bir tür veya anlatı bađlamsal özellikleri aısından ele alındığında, bir masal metninin okuma yazma bilmeyen kaynak kiřilerden dođal ortamın ierisinde dinlenilip duyulduđu gibi kayda geirilmesi, ađının teknik ve metotlarına uygun olarak gereksinimlere ve ihtiyalara cevap verebilecek bilgi türlerini ortaya ıkarmıřtır. Halkbilimi arařtırıldıđu toplumun kültürünü bařat arařtırma alanı olarak kabul ettiđinde gündelik hayatı etkileyen her konu ile de yakından ilgili olmuřtur.

Bir masala tür olarak yaklařıldıđında onun belirli özellikleri, biçimleri ve kalıplarıyla bir bütün olarak pek ok iřlevi yerine getiren anlatı unsurlarını barındırdıđu görölmektedir. Nihayetinde masalın, ocukların hayal gücünü geliřtirdiđine yönelik bir iřlev iin masalın kökeninin önemi azalmakta, bu iřlev pek ok bađlamda benzer veya farklı ürünlerle aktarılabilmektedir. Bugün bir arařtırmacı aısından köylerde masal anlatıcısı bulmak zorlařmıřken dijital platformlarda kökeninin, anlatıcısının, yapımcısının anonimleřtiđu yahut řirketleřtiđu; masallardan esinlenmiř ve milyonlarca kiři tarafından izlenen, dinlenen, aktarılan ve öđrenilen sözlü kültür ürünleri masal metni, masal anlatımı, masal icrası olarak veya izgi film, sinema filmi, dijital oyun vb. yapıların kendisi veya ierisinde yer alan bir anlatı biçiminde bulunabilmektedir. Aksi durumda okuma yazma bilmeyen bir kaynak kiřiden derlediđu masalı olduđu gibi yazıya geiren arařtırmacının kullandıđu derleme aygıtlarının da teknolojinin bir ürünü olması nedeniyle etkisini yitirebileceđu düřünülebilir. Bu noktada diđer önemli mesele arařtırmacının uyguladıđu metotlar ve yöntemlerin niteliđu olmakta, halkbilimci olmanın gereklilikleri ve řartları da ađırlařmaktadır. ünkü bir halkbilimci artık sadece yerelin ne olduđunu, nasıl řekillendiđini deđil aynı zamanda yerelin nerede ve ne řekilde aktarıldıđını ve yařadıđını da incelemek durumundadır. Konu hakkında ilgi ekici olması aısından Küçükbasmacı (2009, s. 248) sözlü kültür ortamından elektronik kültür ortamına deđiřim ve dönüřüme de yer verdiđu alıřmasında yaptıđu anketlerden birinde öđrencilerden bildiklerini masal isimlerini söylemelerini istemiř ve popüler ve evrensel kültür ürünlerinin de cevaplar arasında yer aldıđını göstermiřtir. Gülüm (2018, s. 138) folklorik deneyim alanı olarak sanal ortam ile ilgili “Bizce bu dönüřümü kolaylařtıracak en önemli stratejik hamlelerden biri, güncellenmiř tanım ve teoriler iřıđında folklorik üretimi tanımlayan mekânsallık, sosyallik, iletiřimsellik, geleneksellik ve icrasallık gibi birincil parametrelerin sanal ortamın özgün yapısına uyarlanabilecek řekilde yeniden yorumlanmasıdır” demektedir.

Dijital ortamın sosyal aıdan önemine daha pek ok arařtırmacı dikkat ekmektedir. Maria, Zoi, Xanthippi ve Evagelia (2012, s. 114) “İnternet, bir topluluđun üzerine inřa edildiđini sosyal

altyapıyı değiştirmiştir” demektedir. Sosyal medya üzerinden verdiği örneklerle ilgili olarak McNeill (2009, s. 84) “Bu sanal alanları "gerçek hayattan" ayırmak aslında yanlıştır- onları kullanan insanlar için gerçek hayattırlar” şeklinde açıklamaktadır. Kara (2014, s. 135) ise dijital ortamdaki terimlerin kullanımları arasında tam bir tutarlılık olmadığını belirtir. Kara (2014, s. 135), örnek olarak ““sanal mağazalar” sadece “gerçek” alışverişin yapıldığı ortamın dijital ve bilgisayar dolayımı olmasına gönderme yaparken, “sanal dünyalar” ile sadece dijital ortamda var olan yapay dünyalar kastedilir” der. Fiziksel dünya ile dijital ortamlar arasındaki geçişliliğe değinerek pek çok örnek veren Castells (2016, s. 106) ise “*Second Life* sakinleri saldırganlık ve tecavüz de dahil birçok kusuruyla birlikte toplumumuzun bazı özelliklerini yeniden üretmiştir” der. Konuya eğitsel dijital oyunlar açısından eğilen Ocak (2013, s. 53) “*Second Life* vb. sanal dünyalar biyoloji ya da tarih dersini ya da bir mahallede çıkan yangına itfaiyecilerin nasıl müdahale edeceğini öğretir olmuştur” şeklinde örnekler. Stahl (2010, s. 17) ise “Sanal Askerlik Deneyimi” sunan eğlence parklarından söz ederek silah ve simülasyon ilişkisinin fiziksel hayata olan bağlarına örnekler verir. Stahl (2010) oyunlarla birlikte belirli bir topluluğa savaş taktikleri öğretilebileceğine yönelik pek çok örneği de çalışmasında göstermektedir. Bu çalışmanın kaynak kişileri arasında da oyunların gündelik hayatına etki ettiğini ve oyunlardan pek çok yeni bilgi öğrendiğini belirten oyuncular yer almaktadır.

Halkbiliminin dijital ortamın yapısının gerekliliklerinin geleneksel yapıyla olan birleşimi ve farklılıkları metin, söylem ve bağlam açısından çok yönlü bir şekilde de ele alınabilmektedir. Bu ortamın yapısının kullanıcı için ne ifade ettiği, hangi amaçla kullandığı, hangi türler ve iletişim biçimleri aracılığıyla aktarıldığı gibi meseleler ön plana çıkmaktadır. Metin Basat (2011, s. 144) “Halkın yüzyılların deneyimiyle oluşturduğu yeniden biçimlendirdiği anlatıların, görsellikle birleşerek çağımızın bilgi toplumuna yeni ifade biçimleri ve yeni bağlamlar kazandırdığı söylenebilir” demektedir. Metin Basat (2011, s. 144) devamında ise “Bu nedenle sözlü kültürün yeni bağlamı olarak görülen sanal ortamda mit ve masalların neden ve nasıl kullanıldığı önem kazanmaktadır” şeklinde eklemektedir. Halkbilimine tür açısından yaklaşıldığında türlerin formlarının dijital ortamda aldığı biçimsel ilişkiler metinlerarasılık, söylemlerarasılık ve bağlamlararasılık yaklaşımlarından değerlendirilebileceği açıktır. Sadece türlerin özelliklerinin değil ürünün epistemolojik varlığının da anlamlandırılması, dijital ortamlar açısından bir veri sağlamaktadır. Sutton- Smith (1972, s. 88) oyun ve çocuk bağlamında değişik formların birbirini tamamlayıcı nitelikte olmasının önemli bir sonuç olduğunu belirttikten sonra şöyle demektedir:

Pasif katılım (rüyalar), izleyici katılımı (masallar), temsili katılım (hikâyeler) ve eylemler (oyunlar) dengesi, farklı insan işlevlerini kullanan çeşitli paralel ifadelerle izin verir. Aynı

zamanda, bazı medyalarda (rüyalar ve hikâyeler) edilgenliğe yapılan modsal vurgu, diğerlerinde (halk masalları ve oyunlar) eyleme karşı zıt bir vurgu ile tamamlanır.

Dijital ortamlar “sanal” ise yine halkbiliminin ve türleriyle ilişkisinin bulunduğu örneğin mit ve ritüel açısından anlam kazanmaktadır. Ayrıca halkbiliminin özellikle de mitoloji, efsane, masal, destan vb. türlerden elde ettiği birikim “sanal” olan herhangi bir ürüne kaynak ve köken sağlayabilmektedir. Nitekim insan düşlerinin ve hayal gücünün üretimi ve kalıpları üzerine halkbilimi kadar eğilen disiplin sayısı azdır. Her geçen gün insan hayatındaki yerinin ve kullanıcı sayısının artması dijital ortamları, kültürel bağlamın yaşatıldığı ve sürdürüldüğü doğal bir ortam yapmaktadır. Dijital ortam; insan kültürünün taşındığı, uygulandığı, uyarlandığı, dönüştürüldüğü ama nihayetinde onu eyleyen insanın var olduğu bir ortamdır. Bu noktada bir sanatçının bir masal anlatısını çizgi filme yahut animasyona dönüştürmesi, anlatının kendisinden bağımsız olarak bir meddahın anlatımını çeşitli araçlarla aktararak nesneye dönüştürmesi arasındaki benzerlikler, farklılıklar ve geçişlilikleri sorgulanabilmektedir. Öğretmen (2014) tarafından hazırlanan Hacivat ve Karagöz’ün bilgisayar oyunu olarak dönüşümü ve Ata (2016) tarafından hazırlanan çalışmaya göre kültürel miras ikonu olarak Mozart ve Chopin’in oyun kahramanı olarak kullanması bu duruma verilebilecek örneklerdir. Çalışmanın devamında görüleceği üzere sadece masal, mit, efsane, destan gibi kurguya dayalı sözlü kültür ürünlerinin değil lakap, beddua, dua, türkü, memorat, anı vd. bütün türleriyle halk edebiyatının bu alanda varlığı sadece onu dönüştüren kişilerin değil, halk denilen kitlenin de bu ortamda kendi kültürel birikimini yaşadığını, taşıdığını ve sürdürdüğünü göstermektedir. Dönüşüm ise bu doğrultuda kasıtlı bir çabayı ifade eder.

Oyunların halk edebiyatı aracılığıyla hayal unsurlarının beslenmesinde kaynaklık sağladığı önemli bir işlev olarak gösterilebilir. Halk edebiyatı ürünü metne ve türe özgü yapısını kaybetse bile köken ve kaynak açısından anlatının kendisi veya unsurları yine anlatı açısından sağlanan bütünlük ve ortamın çok duyulu yapısı (hipermetin) neticesinde onu halkbiliminin bir parçası hâline getirmektedir. Bu açıdan anlatı tamamen kaybolmamakta yeni ve farklı iletişim araçlarının özelliklerine uyarlanmaktadır. Oyun icrası, kültürel dinamikler bağlamında sanatsal yaratıcılığa da dayalı iletişim sürecinin sonucudur. Bu duruma pek çok örnek verilebilir. *YouTube*’da¹² pek çok içerik üreticisi *köylü- vampir, hırsız- polis* gibi oyunları oynamakta ve bunları popülerleştirmektedir. Yine internet üzerinde ve pek çok sosyal medya sitesinde bir masal anlatısını içerik olarak üreten pek çok sayfa yer almaktadır. Halkbilimi ürünleri ise

¹² YouTube üzerinde benzer konularda onlarca Türkçe içerik yer almaktadır. Bu nedenle belirli bir icranın gösterilmesinden ziyade sitenin erişim adresine yer verilerek genel tarama sonuçları gösterilmiştir. Daha detaylı bilgi için bakınız: YouTube. (t.y.). *YouTube*, E.T. 01.10.2022, www.youtube.com

içerdiği ses, söz, görüntü, yazı, metin, imge, sembol gibi iletişim biçimleriyle sözlü, yazılı ve dijital kaynaklara bağımlı ve birbirini etkileyen karşılıklı bir yapıda genişleyip çeşitlenmektedir. Bir masal, destan veya halk hikâyesi metin açısından ele alınıp türsel özellikleri düşünüldüğünde belirli yapısal özellikler göstermektedir. Bir masal, anlatıcısının kültürel ortamından etkileniyorsa, aynı masalın değişik varyant veya metinlerarasılık açısından belki sadece bir karakterinden esinlenme yoluyla üretilmiş dijital biçimlerinde de benzer özelliklerin aranması, gelenekteki işlevin şartlarını sağlayıp sağlamadığı akla gelmektedir. Bir masalın çizgi film, içerik üreticileri tarafından hazırlanmış animasyon, sesli anlatı yahut canlandırma gösteriminde de anlatıcının erişebildiği materyalin; görsel anlatıma uygun olması ve anlatıcının yeteneğine, karakterine, tutumlarına göre değişebilmektedir. Örneğin eğer bir masal kukla aracılığıyla video olarak “anlatıya uygun bir biçimde” canlandırılacaksa içerik üreticisi yahut anlatıcı; kuklaların, arka plana koyacağı fon müziğinin, metinleştireceği unsurların o anlatıya uygunluğunu düşünmek durumundadır. Üretim açısından videoda anlatılan veya aktarılan masalın arka planında bir ekip yahut doğrudan bir sanatçı yer alabilir. Bu kişiler okur-yazardır, masalın kökeni, içerdiği yerel bilgi vb. unsurlardan ziyade, görsellik ve etkileycilik ön plana çıkabilir. Aksine uyarlanan masalın yerel ifadeler, ideolojik bilgiler vb. unsurlar barındırması hitap edilen veya edilmesi planlanan kitlenin azalmasına neden olacağından çoğu insanın kültürel belleğinde var olan özellikle de evrensel unsurların ön plana çıkarılmasına neden olabilmektedir. Özdemir (2012b, s. 408) bu konuda özellikle gençler arasındaki gündelik yaşam için gerekli olan Türk toplumuna ve kültürüne özgü kalıp sözlerin ya bilinmediği ya da doğru olarak söylenemediğini belirtir. Özdemir (2012b, s. 408) devamında “Gelenek aktörlerinin etkisizleştiği ve kaybolduğu, yazar ve şairlerin okunmadığı bir ortamda medya temel söylem yaratıcı ve aktarıcı aktör haline gelmektedir” der. Fiske (2012, s. 36) ise bu konuda “Popüler kültürü üreten halktır, kültür endüstrisi değil. Kültür endüstrilerinin elinden gelen tek şey, çeşitli halk oluşumlarının kendi popüler kültürlerini yaratma sürecinde kullanabilecekleri ya da reddedebilecekleri bir metinler ya da kültürel kaynaklar dağarcığı üretmektir” demektedir. Medyanın temel söylem yaratıcı etkisi kültür endüstrisinin ön plana çıkardığı unsurlar vasıtasıyla belirleyici olabilir. Aktarılan masal ise her an yerel, popüler veya evrensel bir kültürün parçası hâline gelebilmektedir. Dijital ortam açısından kültür ürününün anlatisını ve söylemini gelenekten beslenerek veya kurgulayarak ticarî bir ürüne dönüştüren mekanizma; onu kullanacak ve yeni anlamlar üretecek halk kitlesine yeni anlamlar üreteceği, aktarabileceği bir malzeme sağlamakta ve bunu tüketim malzemesi hâline getirmektedir. Nitekim Fiske (2012, s. 49) “Her türlü tüketim faaliyeti aslında kültürel bir üretim faaliyetidir, çünkü tüketim hemen hep anlam üretimidir” demektedir. Dijital ortamların iç içe geçmiş yapısı nelerin halk, popüler veya evrensel kültür ürünü olduğu noktasında hızlı bir geçişkenlik sunmaktadır. Bir oyuncunun

oyun anlatısından ekran görüntüsü, video, caps, anı gibi türler ile yeni bir metin, anlatı veya ürünler üreterek tekrar dolaşıma sokması; kendi anlatımını yerel, söylemin kendisini popüler, oyunun kendisini evrensel kılabilmekte; daha da açık bir ifade ile oyunun tüketilebilirliğini yayarak etkileşime açık hâle getirmesine kaynak sağlamaktadır. Gelfand'ın (2008, s. 4-5) belirttiği gibi halkbilimi ile popüler kültür ve kitle iletişim araçları karşılıklı bir etkileşim bulunmaktadır. Daha önce dijital ortamda oyun oynamamış veya bu kültürün bir parçası olmamış bir birey; çocukları, akrabaları veyahut medya yoluyla kendisi dışında gelişen bu dünyanın dolaylı yoldan bir parçası hâline de gelebilir. Sözlü kültür aynı yahut farklı biçimlerde devam etmiyorsa, kendileri dışında gelişen kültürel tutum ve davranışların etkilerinin bu kadar büyük, yapıcı veya yıkıcı olması nasıl izah edebilir? Açıkçası dijital bir oyun, sadece ortamın yapısını ve o ortama özgü türleri belirtmez. Aynı zamanda daha genel anlamda oyun olarak işlev gösterirken daha başka pek çok türü ve onların anlatısını içine alacak şekilde genişler. Oyuncu halkının gündelik hayatına, iletişimine, anlatılarına, kültürüne ve hatta benliğine katkıda bulunur. Bu yönüyle halkbilimi disiplini içerisinde sadece türün bilgisi ve özellikleri değil; daha üst noktada temel paradigmaları “anlatı” mekanizmasının süreci içerisine çekilir.¹³ Bu açıdan dijital ortamlarda halk kültürünün durumu ve işleyişi ile onun araştırma konusuna giren ürünlerin yapısındaki değişikliklerin sağlayacağı yeni ve/ veya benzer anlamlar birbiriyle ilişki içerisinde farklılaşan ama kültür içerisinde örtüşen yapılar taşımaktadır. Tür olarak düşünüldüğünde masal olarak derlenmiş, ardından formu bozularak ancak onu kullanan halk ya da birey tarafından masal olarak aktarılan ürünün hangi açılardan değiştiği, aktarıldığı, kültürü etkileyiş biçimi halkbiliminin zaman içerisindeki gelişim çizgisiyle benzeşir. Halkın kullandığı araç ve gereçlerin yenilenmesi halkbiliminin de paralel olarak geliştirilmesiyle anlamlı hâle gelebilir. Bu açıdan halkbiliminin ortaya koyduğu literatür yeni değildir. Aksine halkbilimi araştırmacıları sistematik olarak değişen halk kültürünü ve yapısını anlayabilmek için sürekli onu çağın unsurları açısından ele almış, halkbiliminin yeni bilgi üretimindeki rolleri üzerinde sıkça durmuşlardır. Maranda (1972) bilgisayar üzerinden basit bir bilmece analizinin örneğini vermektedir. Dundes ise (2006a, s. 16) “en azından ortak bir faktörü paylaşan herhangi bir insan grubunu” halk olarak tanımlamasıyla birlikte yeni bir ufuk açmıştır. Dundes (2006a, s. 16- 17) devamında halk bilgisinin yeniliklere açık olduğunu şu şekilde aktarmaktadır:

Daha da ötesi, yeni gruplar ortaya çıktığı sürece, yeni halk bilgisi de oluşturulacaktır. Böylelikle biz su kayağı yapanların, motosikletçilerin ve bilgisayar programcılarının halk bilgisinin oluştuğunu ve var olduğunu görürüz. Bu bakış açısına göre A.B.D.’de halk bilgisi

¹³ Paradigma terimi, Kuhn’un (2017) çalışmasından ödünçlenmiştir. T. Kuhn’un *Bilimsel Devrimlerin Yapısı* isimli eserinin çevirmeni N. Kuyaş (2017, s. 16) kitabın sunuşunda yapısal dilbilimden ödünç alınan ve Kuhn’un daha da genişleterek kullandığını belirttiği *paradigma* terimini “Gözlemlenmesi mümkün olan birçok veriden bir diziyi belli kurallara göre *çağırma*, yani bir nevi rastlantıdan kurtarma ve gereğinde de aynı kurallara göre yeniden üretme anlamındadır” şeklinde belirtmektedir.

olmadığını ve endüstrileşmenin halk gruplarını silip süpürdüğünü iddia etmek anlamsız ve saçma olur. Belki köylülerin sayısında bir azalma vardır, fakat bu sadece halkı oluşturan bir grubun azalmasıdır. Gerçekte endüstrileşme, örneğin bilgisayar halk bilgisi gibi yeni halk bilgisi yaratmaktadır.

Özdemir (2012b, s. 274) ise “Sinemanın yaygınlaştırılmasında sözlü kültür geleneklerinden, belleğinden yoğun bir şekilde yararlanılmıştır” diyerek medya ile halkbilimi arasındaki ilişkiye örnekler vermektedir. Dorson (1978, s. 37) halkbilimi teknoloji, endüstrileşme ve kitle iletişimi konusuna değinmekte; halk ve kitle kültürleri arasında bağlantı olabileceğinden söz etmektedir. S. Çobanoğlu (2022) ise halkbilimi ve dijital kültür açısından değişen değerler ve bakış açıları ile ilgili en güncel çalışmayı hazırlamış ve metaverse konusuna değinmiştir. Çeşitli araştırmacılardan örnekler vererek halkbilimini popüler sinema açısından değerlendiren Koven (2014, 119) Stith Thompson’un (1977) sinemayı hem masalları dağıtmayı sağlayan muhteşem bir araç hem de bir tür öykü anlatma olayı olarak gördüğünü aktarır. Bu bağlamda köy, şehir, kasaba, internet gibi uzam belirten alanların bağlamsal özelliklerinin sözlü kültür ürünü üzerindeki etkileri ve değişimlerinin yanında ortaya çıkan yeni halk bilgisinin sadece dijital ortam üreticileri tarafından değil, yine halk tarafından dijital ortamda oluşturulabildiğine dikkat çekmek gerekir. Evrensel kültür ürünleri dışarıda tutulsa bile bir halkbilimi uzmanının bir düşün mekânına giderek onu videoya kaydedip gözlemlemesi ile kendi düşün videosunu üstelik o işte profesyonel kişiler tarafından çekilip dijital ortamda yayınlanması arasındaki fark sadece araştırmacının uyguladığı metot ve yöntem olarak mı tespit edilecektir? Bu noktada bağlamın hem anlatının hem de anlamın oluşmasındaki rolü ön plana çıkmaktadır. Malinowski’nin (1998, s. 154) mit açısından ilkel toplum üzerine söylediği “Mangal başında anlatılan basit masalda sosyolojik bağlam en aza indirgenirken, *eusane* topluluğun kabile yaşamına daha çok giriyor, mit ise tümüyle önemli bir rol oynuyor” şeklinde yaptığı açıklama dijital ortamlar için de ilham vermektedir. Amos (1993, s. 210) ise kültürel, sosyal ve durumsal bağlamdan söz ettikten sonra “Bir metnin anlamı, bağlam içindeki anlamıdır” şeklinde belirtmektedir. Bağlam dijital ortamda da yeni halkbilgisi için sadece ürün boyutunda değil anlam açısından da önem kazanmaktadır. Gülüm (2017, s. 3) teknoloji ve folklor ilişkisi bağlamında “Bahsi geçen üretimler bu yeni ortamlarda geleneksel form, işlev ve bağlamından koparılsa da içeriği meydana getiren anlamsal boyutunu korumaya devam eder ve böylece yeni form ve işlevler kazanarak kendilerini yenilemiş olur” demektedir. Oyun açısından bakıldığında onun anlam bakımından zengin bir işlev olduğunu söyleyen Huizinga (2018, s. 18) “Her oyun bir anlam taşır” der. Nihayetinde halkbilimi, ürün boyutunda araştırdığı nesnenin anlamından kopartılamaz, bağlam ise bu anlamların oluşmasında başat rol oynayarak halk içerisinde bir anlam kazanır. Metin olgusunu farklı perspektiflerden değerlendirerek bir metnin sadece kelimelerden oluşmak zorunda olmadığına dair görüşe yer veren Titon (2009, s. 262- 263) şunları söylemektedir:

Diğer bir deyişle, metin kelimelerden oluşmak zorunda değildir; bir resim, bina ya da çanak gibi bir insan-yapısı, bir ritüel gibi bir eylem ya da olay, hatta bir ya da birden fazla kişi bile metin olabilir. Bu anlamıyla metin, insan tarafından oluşturulmuş her türlü gösterge sisteminin temel metaforu haline gelir ve bu, bizim sadece kelimelerle sınırlı olmayan tüm insan evrenini kapsayan bir semiyotik gösterenler dünyasında yaşadığımız anlamına gelir.

Buradan hareketle çevrimiçi oyunun metni, oyuncunun onu oynaması için algıladığı ve sınırları önceden yapımcılar tarafından belirlenmiş işaretler, imgeler ve semboller sistemi barındırabilir. Öte yandan metnin okunması süreci daha farklı iletişim biçimlerini de icraya dâhil eder. Oyuncunun hazırbulunuşluluğu seçeceği eylemin ve kendi ortamının bağlamı tarafından oluşturulur. Titon (2009, s. 274) “Sanal gerçeklik, gerçekliği diğer “gerçekçi” temsillerin yansıttığından daha fazla yansıtmaz. Sanal gerçeklik kendi kendisinin bir temsilidir: Bilgisayar başında bir metinle zihinsel düzlemde karşılaşan bir insanın deneyimidir” derken bağlamın bu ortamda nasıl algılanması gerektiğine dair bilgileri de sunmaktadır. Yine de metin ve anlatı açısından sıkı ve yerleşmiş bir ilişki olduğu gerçektir. Bu açıdan Jenkins (2004, s. 119) *Tetris* vb. basit grafikli oyunları referans göstererek tüm oyunların hikâye anlatmadığını belirtmektedir. Jenkins (2004, s. 119) devamında bu tür oyunları anlamak için arayüz tasarımı (interface design), anlatımsal hareket (expressive movement) gibi başka terim ve kavramlara ihtiyaç duyulduğunu söylemektedir. Oyunbilim (ludoloji) açısından oyuna dair bütüncül bakış açılarına ihtiyaç duyulduğu da bir hakikattir. Özellikle dijital ortama özgü oyun araç ve gereçlerinin insan etkileşimiyle olan ilişkisinin terminolojik açılardan betimlenmesi ve oyun kalıplarının kendi epistemolojik varlığıyla ortaya konulması elzemdir. İleride de gösterileceği üzere dijital ortamın yapısı pek çok bağlamdan oluşur. Dijital ortam açısından bu durum katmanlarla (layer) ifade edilebilir. Birden çok iletişim türü ve kanalı iç içe bulunur. Hatta bu kanallar dahi çeşitli yazılımlar aracılığıyla, uzaktan bağlantı aracılığıyla başka bir bilgisayara bağlanmak gibi, iç içe geçebilir. Bir yazılımcının daha farklı ve kapsamlı terimlerle ifade edeceği ve zaten kendi bilgisi dâhilinde kurduğu bu veriler, yeni verilere dönüştürülebilir. Gerçekten de *Tetris*'in anlatısı olmayabilir veya “şekilleri tek bir sıraya gelecek şekilde düzenleyerek diz” şeklinde bir anlatı olarak betimlenebilir. Ancak herhangi bir kültür ürününün anlatıya yol açan yönü her zaman bulunur. Dijital oyun da anlatı bazında bir heykel veya sanat nesnesi olarak bir çocuk parkında, maddî kültür unsuru veya oyuncak olarak kültürel hayatta onu oynayan ve o belleğe sahip oyuncularca oluşturulan anılarla, hikâyelerle bağlamsal bir anlatı kurar. Fiske (2012, s. 180) hayranların üretken olduğunu belirttikten sonra metnin “yenidenyazımı” ile ilgili bilgiler verir. Buna göre Fiske (2012, s. 180) “eğer şöyle olsaydı ne olurdu senaryosu” gibi hayran dedikodularının metindeki boşlukları doldurduğunu söyler ve devamında özgün metni “kendisinden sayısız yeni metnin oluşturulduğu kültürel bir kaynak” (s. 180) olarak değerlendirir. Jenkins ise (2005, s. 23) katılımcı kültür olarak ele aldığı

çalışmasında hayranların “kültürel ve sosyal kimliklerini, kitle kültürü görüntülerini ödünç alarak ve etkileyerek, egemen medyada genellikle dile getirilmeyen endişeleri dile getirerek inşa ederler” demektir. Jenkins (2005, s. 53) yoğun etkileşimin birçok hayranı yeni metinler oluşturmaya, orijinal hikâyeler yazmaya yönlendirdiğini belirtmektedir. Devamında ise Jenkins (2005, s. 54) hayranların karakteristik alımlama tarzını metinleri yaşadıkları deneyim ortamına yaklaştırmaları, hayran kültürü içerisinde yeniden okumanın oynadığı rol ve program bilgilerinin devam eden sosyal etkileşimlere eklendiği süreç olarak üç temel merkezden ayırdığını belirtmektedir. Jenkins (2005, s. 77) çoğu hayran için anlam üretiminin yalnız ve özel değil; daha çok sosyal ve kamusal bir süreç olduğunu da eklemektedir. Jenkins’in bakış açısı sözlü kültür içerisinde önemli bir işlev olan geleneğin aktarımını akla getirmektedir. Öte yandan Jenkins’in oyun anlatısına dair görüşleri ile katılımcı kültür hakkında söyledikleri ortamın yapısına merkezinden yaklaşımın tutarlı bir ifadesi olarak görülebilir. Ancak bir anlatı her zaman kitle kültürünün parçası olmayabilir. Onun bağlamı, onu deneyimleyen kişilerin ona yüklediği diğer anlamlardan da etkilenecektir. Halkbiliminin disiplinlerarası çalışmalarındaki bütüncü rolünün işlevi burada ortaya çıkar. Bu yönüyle sadece sözlü kültürün değil maddi kültür araştırmalarının halkbiliminin içerisinde konu edilmesi dijital ortamla birlikte epistemolojik varlığının nedenini anlamlandırabilmektedir. Bu noktada Enninger’in görüşlerinden de yararlanılabilir. Giysi hakkında söz eden Enninger (2006, s. 255) “Dil gibi, bir gösterge (işaretleme) sistemi olan giysi, sosyal birimlerin üyelerince paylaşılan kazanılmış bilginin bir bölümüdür. Bir gösterge sistemi olarak giysinin, sözlü gösterge (işaretleme) sistemleriyle (doğal diller) bir diğer benzerliği de çeşitlemelerden meydana getirilmesidir” der ve buna örnekler verir. Romantik bir yaklaşımla sevgiliye dokunarak işlenen bir mendilin belirli bir örgü tekniği, ip, örgü aletleri vd. materyaller ile bir sanatçı dokunuşu gerektirdiği açıktır. Bir el sanatı ustası o üründe bir anlatı görmeyebilir. Yahut Cem Yılmaz’ın *G.O.R.A.* (Ömer Faruk Sorak, 2004) filmindeki ünlü repliği ile “Bunu dokuyan çocuk kör oldu” gibi ona yüklenmiş bir anlatıyla ürününü sunabilir. Bir halkbilimci, arkeolog veya antropolog bunları araştırabilir ancak o mendilin sembolik yahut sarıh anlamı bir iletişim biçiminin göstergesidir. Ekonomik ihtiyaçlar çerçevesinde o mendilin bulunduğu toplumun ihtiyaçlarını gidermesi, işlevi ve üretimi yine toplumsal anlamın oluşmasında halk üretimi, bir nesne olarak işlev gösterir. Dijital ortamlarda işlemeli mendil, bir dijital oyunda bir oyun karakterinin göğsünde veya bir mekândaki bir obje yahut bir oyun nesnesi olarak bir imge oluşturur. Oyunlarla birlikte o mendilin araştırılmasından çizimine hatta çizim programına kadar arkasında büyük bir iş gücü, emek olduğunu belirtmek gerekir. Burada da yerel bilgiyi araştıran, derleyip aktaran halkbilimci yine o kültür unsurunun esas anlamını belirleyebilecek; sözlü, yazılı veya dijital iletişim unsurlarını ayırabilecek yetkinliktedir. Özellikle de seri üretim çağında anlamın dolayısıyla

insanın gündelik hayatını düzene koyan yerel bilginin kaybolmaya başladığı noktada halkbilimine duyulan ihtiyaçtan söz edilebilir. Postman (2016, s. 24) “Teknolojik araçlar sayesinde kaç kişiye daha ulaşabilirim düşüncesiyle zihni meşgul din adamı asıl önemli soruyu es geçecektir: Yeni bir teknolojik araç, din, kilise ve hatta Tanrı kavramlarıyla kastettiğimiz şeyleri hangi anlamda değişikliğe uğratacaktır?” diye sorar. Benzer bir soruyu dijital oyunlar için sordüğümüzda etkileşimlerimizin gündelik hayatımızda hem kültürel hem de toplumsal açılardan büyük değişiklikler sunduğu da aşikârdır. Bu açıdan etkileşimin getirdiği ve değer değişiminin tetiklediği bir diğer olgu sosyal iletişimdir. Tutar (2016, s. 157- 159) sosyal psikoloji bağlamında 12 ile 30 yaşlar arasında tutumların oluşmasında akranlar, kitle haberleşme araçları ve diğer kaynaklardan edinilen bilgi ve eğitim olmak üzere üç ana etkenin rol oynadığını söylemektedir. Dijital oyunlar da kitle iletişimi ve hipermetinsel süreçleri bünyesinde barındıran ve kişiselleştirilebilen bir deneyim ortamı barındırmaktadır. Tutar (2016, s. 265) kitle davranışı ve kolektif davranış bakış açısına göre “Kalabalıktaki insanların büyük çoğunluğu ‘birey’ olarak davranamaz ve kendilerine ait bir kimliğe sahip değildirlere. Bu anlamda grup kültürü, kolektif belleğin grubun hatırlaması, daha geniş ortak biliş kültürünün bir parçası olarak görülebilir” demektedir. Dijital ortamda birey, kullanıcı/ oyuncu/ yayıncı/ üye vb. gibi rollerle daha büyük bir organizasyonun bir parçası hâline gelmekte ve kendi benliğini sanal veya gerçek ötekilerle paylaşmaktadır. Gülüm (2017, s. 98) sanal ortamın yapısını üretim sürecine dâhil ederek şöyle söylemektedir:

Topluluğa özgü kültürel örüntüler, kolektif aksiyonlar veya icralar grubun üyeleri tarafından içselleştirilip, ilgili ortam ve bağlamlarda icra edildikçe bir süre sonra özel bir iletişim biçimi olmanın da ötesine geçerek kullanıcılarını diğerlerinden ayıran, onlara yeni kimlikler kazandıran imleyici unsurlara dönüşür. Dolayısıyla grubun amaç ve işleyiş biçimine bağlı olarak çeşitlenebilen özgün içerik ve ifade formlarını bilmek grup içerisinde icra edilen geleneksel pratiklerin hem pasif bir alımlayıcısı hem de aktif bir katılımcısı olmak bakımından da önem arz etmektedir.

Bu noktada yeniden Jenkins’in (2005) katılımcı kültür ve hayran gruplarından söz etmek gerekir. İnternet ortamında Jenkins’in (2005) bahsettiği hayran (fan/ fandom) teriminin kullanıcılar arasında kendilerini tanımlamak için yaygın olarak kullanıldığı görülmektedir. Jenkins, hayran kültürü açısından beş aktivite seviyesinden bahseder. Bunlardan bir tanesi fandom’un alternatif bir sosyal topluluk işlevi gördüğüdür (Jenkins, 2005, s. 286). Halkbilimi açısından sözlü kültür ortamında anlatıyı derleyen, yaşayan, yaşatan ve aktaran gruplar için ise Çobanoğlu (1992, s. 69) tarafından *meraklı grubu* terimi kullanılmıştır. Belirli bir grubun ortak ülkü ve amaçları dijital ortamdaki iletişimin başat unsurlarını oluşturur. Sosyal iletişim açısından dijital ortamlarda pasif veya aktif katılım süreçleri göz önüne alındığında bir dijital oyununun icrası bir araya gelen oyuncuların kültürel ve sosyal hayatına etki etmektedir.

Önceden belirlenmiş bir grup veyahut aynı oyunun meraklı grubunun bir parçası olarak oyun arkadaşı bulunabilen belirli platformlar yahut doğrudan oyunun eşleştirdiği ve birbiriyle bağlantısı olmayan dört kişilik bir oyun grubunun her birinin kendine has avatara/ profile, nesneye, eşyaya sahip olması, oyuncuların yetenekleri, bireysel durumları, tavırları, cinsiyetleri, kullanılan söylemleri, anlatı kalıpları ve nihayet icraları hem oyun içi hem oyun sonrası hem de oyun dışı sosyal iletişimin oluşmasında rol oynayan unsurları ortaya çıkarmaktadır.¹⁴ Bu unsurların geleneksel yapılarla örtüştüğü de gözlemlenebilmektedir. Dijital oyunlar çoğunlukla fiziksel hayata dair imgesel sunumlar da yaparlar. İleride kaynak kişilerin aktardıkları bilgilerde de görüleceği üzere bir kıyafetin etkileyciliği ile bir oyunda satışa sunulmuş pahalı bir kostümün etkileyciliği her iki bağlamın kendi yapısı üzerinden benzerlikler sunabilmektedir. Dijital oyunla birlikte sosyal oyun yeniden ve evrensel bir ortam üzerinden canlandırılmaktadır. Konuyla ilgili Pearce ve Artemesia (2009, s. 8) birkaç istisna dışında yüzlerce kültür tarafından binlerce yıldır oynanan oyunların çok oyunculu olduğunu söyleyerek seri üretimin ortaya çıkışının bulmaca gibi yeni tek oyunculu oyun biçimlerini mümkün kıldığını belirtmektedir. Dijital ortamların, bu bağlamda oyunların, geleneksel oyun, tiyatro, ritüel, gelenek, görenek ve maddî kültür unsurları açısından bu yönüyle de pek çok alaka kurduğu belirtilmelidir.

Dijital oyun ve sosyallik konu olduğunda bu ortamda sadece çocukların veya gençlerin varlığı değil, yetişkinlerin bu ortamdaki eksikliğinden de söz edilebilir. İcranın yapısı gelenekler ve bağlam açısından önemli bir unsur hâline gelmektedir. Bu ortamda yeni oluşturulan gelenek; kuralları ve sınırları belirleyen kurumsal yapının hemen ardından oyuncuların kültür akışı ile oluşmaktadır. Bu noktada *alt kültür* (subculture) kavramından bahseden King ve Krzywinska (2006, s. 220) “Oyun dergileri, oyunlara ayrılmış internet siteleri ve sohbet odaları genel olarak bir oyun alt kültürünün ve bireysel oyunlar veya türlerle ilgili belirli alt kültürlerin yaratılmasında merkezi konumdadır” demektedir. King ve Krzywinska (2006, s. 220) devamında “Oyun dilini tanımak ve diğer oyuncularla deneyimlerini paylaşmak, ortak bir kimlik ve ilgi duygusu yaratır” şeklinde eklemektedir. Öte yandan ortamdaki sosyal kargaşa kendisine sunulan yeni bir kimlik edinme bilinci içerisinde kendi geleneklerini oluşturan ve bunu toplum temeli olmaksızın iktidar öncülüyle yapılandırılan bir birey de ortaya çıkarabilmektedir. Bu ortamda otoritenin kim olduğu, günlük hayatındaki değerler ile bu ortamdaki değerler arasındaki geçişkenliğin ne şekilde sunulduğu çözümlenmesi gereken bir diğer soru olarak karşımıza çıkmaktadır. Örneğin Postman (2016, s. 174) öneri olarak “Âşık direniş savaşçısı” olunması gerektiğini telkin eder. Postman’ın (2016) temelde önerdiği şey geleneksel anlatı ve sembolleri unutmamaktır.

¹⁴ Sosyal oyun kavramı hakkında bilgi için bkz. (Bostancı Ege, 2012, s. 146).

Dijital ortam için halkbiliminin diğer disiplinlerle işbirliği içerisinde değerlendirdiği pek çok ürünün gelenek ile olan ilişkisi teorik bilgiler bağlamında ele alınmıştır. Her ne kadar dijital ortam; insan için yeni olsa da gelenekten beslenen hareket, tavır, söz, yazı gibi farklı ifade biçimleri ve bunlarla oluşturulan kültür ve onun anlamı insan tabiatıyla alakalıdır. Bu yönüyle halkbilimi araştırma yöntem ve tekniklerinin pek çok açıdan sadece metni değil, onun arka planındaki görüntüyü de ortaya çıkarmaya çalıştığı derin yapıda görülmelidir. Thompson'un (1955a) motif çalışmalarına bakıldığında yerelliği sadece belirli bir bölgenin değil ulusların masallarını kıyaslayarak aradığı düşünüldüğünde karşıtlığın bir sonuç olduğu ve halkbiliminin paradigmasının farklı uzamlarda da işlerliği yahut uyarlanabilirliğinden söz edilebilir. Oysa yöntemin kendisi urforma ulaşmaya odaklandığından sunduğu karşıt yapıların ve yeni üretimlerin anlamsal değeri çoğu zaman göz ardı edilmiştir. Âşıklık geleneğinin fiziksel ortamdan radyoya sonra televizyonlara taşınması ve internet ile birlikte bu mecraaya aktarımı da geleneğin durumunu en geniş biçimde örnekleyen çalışmalarla ortaya konulmuştur.¹⁵ Burada *sözlü kültür ortamı* teriminin fiziksel ortam olarak değiştirilmesinin nedeni internet ile belirginleşen sözlü kültür ortamının etkileşimde bulunan iki insanın bulunduğu her bağlamda eş zamanlı veya art zamanlı sözlü kültür ortamında yer alıyor olmasıdır.¹⁶

Çalışmasında rol yapma oyunları ve halk anlatısı arasında bulunabilecek pek çok ortaklık ve farklılıklardan da Cragoe (2015, s. 14) rol yapma oyunlarının sözlü kültürlerden geleneksel halk anlatısının işlevsel bir ardılı olup olmadığı üzerine tartışarak RYO'ya katılma deneyiminin, edebî kurgunun olamayacağı şekilde; komünal ve kolektif katılımlı olduğunu belirtmektedir. Söz konusu ortaklık ve farklılıkları sadece rol yapma oyunlarında değil, oyun eyleminin kendisinin öncülü olarak köy orta oyunlarında, geleneksel tiyatrodaki ve ritüel ilişkilerinde aramak mümkündür. Gelenek ve sözlü kültür unsurlarının farklı bağlamlarda yer alan ürünlerde aranması bu kapsamda yeni değildir. Özdemir (2006a, s. 301- 303) ritüel ve efsunların çocuk oyunlarında yaşadığını vurgulamaktadır. Bu konu üzerinde Bowman (2008) etkileşimli drama açısından rol yapma oyunlarına dikkat çeker. Sayılğan (2014) ise etkileşimli drama açısından mitoloji ve ritüel ilişkisi dâhilinde dijital oyunları değerlendirmektedir. C. H. Miller (2008, s. 8-10) ise dijital hikâye anlatımı ile geleneksel dinî uygulamalar arasında katılımcı drama biçimleri yönünden şaşırtıcı benzerlikler olduğunu belirtmekte, duyuları çeşitli şekillerde işlemesi açısından da sembolik ve mistik değere sahip öğeler içerdiğini söylemektedir. Bu konuda

¹⁵ Bu konu hakkında yapılmış çalışmalar için bkz. Çobanoğlu (1992), Çobanoğlu (2000), Özarlan (2001), Alev (2014), Fidan (2017).

¹⁶ Amos (2009, s. 242) eş zamanlılık ve art zamanlılık terimlerinden bahsederek sözlü kültür içerisindeki durumuna değinir. Daha fazla bilgi almak için bkz. Ayrıca Bostancı Ege (2004, s. 143) da siberuzayda iletişim türlerini eş zamanlı ve eşzamansız olarak ikiye ayırmaktadır. Daha detaylı bilgi için bkz.

referans çalışmalardan birisini hazırlayan Laurel (2014, s. 35) “sanal dünyadaki eylem temsilleri” (representations of actions) teriminden bahsederek tiyatro ve sinema ile medya ve bilgisayar arasında bir bağ kurmakta, performansı bu bağlamlarda ele alarak konu hakkında bir öncül oluşturmaktadır. Laurel (2014, s. 58) Aristotle’in drama modelini insan- bilgisayar etkileşimi açısından ele aldığını belirterek yapının altı niteliksel unsuruna değinmektedir. Bunları tablo hâlinde “eylem (action), karakter (character), düşünce (thought), dil (language), melodi (melody, pattern), gösteri (spectacle, enactment)” ögeleriyle açıklamaktadır (Laurel, 2014, s. 58).

Dijital kültür bahsedildiği gibi çok kültürlü, çok türlü ve boyutlu bir yapıya sahipse, o zaman bu ortamda salt bir edebî türün değişimine odaklanmak yerine bu çoklu ortama uygun halk bilgisinin nasıl şekillendiğini gözlemlemek isabetli olacaktır. Amos (1993, s. 210- 211) “Herhangi bir folklor metninin farklı bir edebi, tarihsel, kültürel bağlama aktarılması ona yeni bir anlam kazandırır” demektedir. Yeni olan ürünün bağlamsal yapısı ve o bağlam içindeki anlamı bir türün başka bir ortamda yer edinişinin teorik çerçevesinin oluşturulmasında yeni anlamlar yüklenerek belirli roller üstlenir. Dijital bağlam, düşünce boyutuyla hem imgesel hem de dilsel ögeler açısından olumlu veya olumsuz yeni anlamların oluşturulabileceğini ortaya koymaktadır. Bu yeni bilgi salt geleneğin ürünü olmak zorunda değildir. Bir dijital oyunda karakter yaratımının motif veya hiyerarşik sınıflandırmalarla oluşturulabileceği bu açıdan pek çok disiplinin ve deneyimin “kurgu açısından” kullanılabilmesi belirtilmelidir. Bronner (2009, s. 36) “Her şeyi kapsayan bir dijital çağdan ve dijital kültürden bahsetmek, daha yakından incelemeyi hak eden analog kültürle bir ikili oluşturur” dedikten sonra “Dijitalleşirmenin ilerlemesine ayrıcalık tanıyan bu ikili, bir dizi yapısal karşıtlığı ima eder: büyük/küçük, yeni/eski, yapay/doğal, resmi/gayriresmi, elektronik/manuel ve süreksiz/sürekli. Bu retoriğin anlamı, teknoloji ve kültür değiştikçe düşüncenin de değiştiğidir” (s. 36) şeklinde belirtmektedir. Manovich (2001, s. 221- 222) oyunların oyuncular tarafından anlatı olarak deneyimlendiğini söyleyerek devamında oyun ve algoritma ilişkisine değinmektedir. Bu çalışma açısından oyunların sınıflandırma için sayısal verileri ve karşıt yapıları kullandığı örnek verilebilir. Futbol oyunu olan *eFootball PES 2021 Season Update*’de (2020) oyuncuların ve futbol kulüplerinin her birinin sayısal derecelendirmelerle ifade edildiği, sayı ne kadar büyükse takımın ve oyuncunun niteliklerinin de o kadar geliştiği görülmektedir. Oyun metninde yer alan her futbolcunun “hız, güç, şut, pas” gibi ortak özellikler arasında belirli sayısal değerleri bulunmaktadır. Bunlar fiziksel ortamdaki gerçek futbolcuların performanslarına da bağımlıdır ve medyadaki söylemlerin sürdürülmesine yarar. Oyunun icrasını değiştiren bir unsur olarak oyuncu, oyun metnine dâhil olduktan sonra hem oyun sırasında hem de icra sonrasında yeni

söylemler üretmektedir. Oyunun anlatısı yenmek, yenilmek ve berabere kalmak gibi çok basit bir şekilde dâhi gerçekleştirilebilir ancak onun ardından gerçekleşen başka pek çok anlatıyı barındırıp gündelik hayatın içine taşırlar. İki oyuncu, oyun icrası sırasında denk gelen efsanevî bir eylem gerçekleştirebilir, bu durumu mizah ve kültürel belleğinde taşıdığı bir kişisel anlatıya dönüştürebilir, bir sosyal medya iletisi olarak takipçileriyle yeni bir iletişim biçimi başlatabilir. Bu araştırmanın yazarının deneyimleri olarak 2012 yılında öğrenci yurdunda birlikte kaldığımız ve pek çok gecelerde eğlence aracı olarak oynadığımız futbol oyunları bugün bile günlük iletişimin bir parçası ve eski günlerin yâd edilmesinin bir nesnesi hâline gelmektedir. Oynanan bilgisayar, oynanılan oyun metni, oyunun yapısı ve şekli; 5-0'lık maçlar, maç esnasında yaşanan komik durumlar ve şakalar kadar canlı değildir. Üstelik eylem bitmiştir ve ortamın yapısı bozulmuştur. Uzun süre sonra bir telefon görüşmesinde ve arkadaş buluşmasında bellekte anlatı olarak sürdürülmektedir. Bu bilinçaltının “Seninle görüşsek de aslında bizim paylaştığımız çok şey var” demenin gizli bir işlev olarak yer aldığını da gösterir. Yapılan mülakatlarda da pek çok kaynak kişi tarafından benzer anlatılar aktarılmıştır. Hepsine yer verememekle birlikte örneğin A.Yalçın (2020) şöyle demektedir:

Benim iki, üç arkadaşım var. Sohbet ederken bir şeyleri konuşuyorsun, ortak noktalardan bahsediyorsun. Arkadaşım mesela *Football Manager*'in bedava yayınlandığından bahsetti... Maçlarını anlattı, yaptığı transferleri anlattı. Yani bu bizim 30-45 dakika konuşmamız içerisinde yer ediniyor. Bunlar 35- 40'lı yaşlarında olsanız bile güzel anılarınız oluyor, güzel sohbetler oluyor.

Sosyal bir ortamda kuralların halk nezdinde kabul görebilir biçimde geçerli olması beklenir. Oysa dijital ortamlarda çoğu platform, sunucularının bulunduğu ülkenin ve uluslararası sözleşmelerin ışığında kendi kurallarını ve hukukî durumlarını kendisi oluşturmakta, icat edilen ortamın yapısına uygun olarak kullanıcılardan kültürel tutum ve davranış beklemektedir. Bu ortamda yer alan birey, kendi kurallarıyla ortamın yapısını uyumlaştırır. Özellikle sosyal medya üzerinde bir araya gelen grupların yahut oyun meraklılarının bir çatı olarak yer aldıkları mekanizma içerisinde kendine has gelenekler ürettiği görülmektedir. Bayramlaşma veya selamlama biçimleri, tavır koymaları, belirli içerikleri birbirleriyle daha sık paylaşmaları vb. beğenilen bir içeriğin belirli gruplar çerçevesinde paylaşılması grup üyelerinin birbiri ile olan ortak bağlarını gösteren bir işlev içermektedir. Hemen her sosyal medya kullanıcısının deneyimlediği “Arkadaşlıktan veya takipten çıkma” bir kızgınlığın göstergesi durumuna düşer. Bu ortamların “sosyal” olmalarına rağmen uzamsal açıdan “bireysel” özellikler sergilenmesi, bu iki olgunun kavramsal düzlemde birbiriyle ayrışırken olgusal düzlemde iç içe olması da karşıt yapıların bir araya getirdiği bir özellik olarak bahsedilebilir. Nitekim dijital ortam, sosyal olmaları açılarından fiziksel hayatla benzerlikler barındırır da kendi teamüllerini, geleneklerini

ve risklerini oluştururlar. Sözelimi, bir apartmanda komşular tarafından gerçekleştirilen veya sokak ortasında yapılan uygunsuz bir eylem, izleyenleri ve ortamda bulunanları doğrudan konunun öznesi durumuna taşımazken dijital ortamın açık yapısı paylaşılan bir içeriğin altına başkası tarafından gönderilen uygunsuz içeriklerin sosyal çevre açısından muhatapı yapabilmektedir. Ahlakî açıdan uygunsuz küfür, hakaret, müstehcenlik, kumar vb. içerikler icra dışı bir eylem olarak bağlamın içerisinde yer alabilmektedir. Dijital ortam bu açıdan kullanıcının gösterdiğinden veya göstermek istediğinden daha fazla bilgi sunar. Ev ortamında çekilen fotoğraflarda; duvarın boyasından mobilyalara, eşyaların markalarından süs eşyalarına kadar sosyo-ekonomik durum ve sanat zevki gibi sunulanın anlamı sunan kişi tarafından değil, onu kullanan kişinin icra bağlamına göre değişkenlik göstermektedir. Benzer şekilde kelimeler de dijital ortamlarda imgesel anlam oluştururlar. Her bir dijital platformun kendine has yapısı, onu kendi bağlamında anlamlı hâle getiren ifade biçimlerini görselleştirir, imgeleştirir. *Hikâye* terimi, edebiyat ve ansiklopedilerde bir tür olarak yer alırken, sosyal medya ortamlarında kullanıcının bir görsel, yazı vb. biçimlerle belirli bir zamana özgü anlatısı şeklinde anlaşılır. *Instagram* hikâyeleri bu duruma örnek verilebilir (Instagram Business Ekibi,2019). Bu durum binlerce yılda oluşmuş kavram ve kelimelerin, kültürel bellekte yer edinmiş anlamların imgeler vasıtasıyla değişmesi anlamına gelmektedir. Bir diğer nokta ise bireyin kendisi için kurduğu anlamdır. Birey, sosyal hayatta kendi gerçekliğinin bir parçası olan rollere sahiptir: üniversite personelidir, annedir, babadır. Ancak dijital ortamlarda veya oyunlar bağlamında kim olunduğunun önemi çoğunlukla gerçekleştirilen icra ve bağlamlara göre değişmektedir. Çevrimiçi oyunda bir oyuncu, kötü oynadığı gerekçesiyle kendinden yaş, cinsiyet ve statü olarak farklı başka bir oyuncudan azar işitebilmektedir. Kaynak kişilerden K. Batı (2020) “Ciddi anlamda statünüz, yaşınız her şeyiniz geçiyor. Yeri geliyor 20 yaşında bir konutçumuz var. 20 yaşında herkese karakter isimleriyle hitap edip, şunları şunları yapacaksın, diye emir verir ki, o emirlere uymak bizim görevimiz...” demektedir.

Sosyal medya üzerinde dolaşan caps, memes, fotoğraf ve video görüntülerine bakıldığında da “taklit” ve “benzetim” ögesi olarak günlük hayat ve oyun ilişkisinden bahsedilebilmektedir. Bu ilgi metinlerarası ve göndermeye dayalı Çobanoğlu (1992, s. 105; 2000, s. 276) mahiyet göstererek oyun veya sosyal medya terimlerinin gündelik hayata taşınması gibi ters yönde bir içerik oluşturabilmektedir. Ç. Burhan (2020) “Tabi bunlar gündelik hayatta arkadaşlarınızla şakalaşırken dahi kullandığımız kelimeler. *Sizin de söylediğiniz gibi*. Örnek veriyorum çocukken kafasına silgi atardık, *headshot* diye tonlayarak söyledik mesela. Aramızda gülerdik, biz buna” demektedir. M. Tepe (2020) ise benzer bir örnek verdikten sonra “Aslında okulda müdürün odasına giderken falan *Nexus*'a gidiyoruz falan derdik. Öyle konuşurduk... *LoL*'deki (League of

Legends, 2009) o yıkılınca oyunu bitiren... Ana kule” şeklinde belirtmiştir. Bu duruma daha pek çok örnek verilebilir. Dijital ortamdaki çoğu eylem, belirli iletişim türlerinin kurduğu anlatı, anlatıya bağlı ilişki biçimleri ve bu ilişki biçimlerinin bağlamsal özellikleri tarafından icraya katılırlar. Kültür ürününün belirli bir halk tarafından üretilmesi veya halkı etkilemesi, iletişime yönelik belirli bir anlama sahip olması, teknolojik ve ekonomik birçok işlev barındırması açılarından da kültür ortamının halkbilimi aracılığıyla çözümlenebileceği sonucunu getirir. Nitekim Basalla (2019)’da bu doğrultuda teknolojinin psikolojik, toplumsal, kültürel, ekonomik vb. etkilerinden söz etmektedir. Söz, ses, yazı, görüntü ve metin ilişkisi bağlamında iletişimin yeni formlarını barındıran işitme ve görme odaklı unsurların halkbiliminin hem somut hem de soyut unsurlarıyla olan birleşimi veya aktarımı da böylelikle bir anlam zeminine oturabilecektir. Bu çalışmanın kapsamı gereği, ilerleyen bölümlerde daha pek çok örnek ve durum halkbilimi ve oyun ilişkisi açısından ortaya konulacaktır.

1.1. DİJİTAL HALKBİLİMİ VE ÇALIŞMA KADROSU

Dijital oyunlar konusuna geçmeden evvel, bu kültürün işleyişinin ortaya konulması amacıyla dijital halkbilimi ve çalışma kadrolarından bahsetmek faydalı olacaktır. Çobanoğlu (2019, s. 22) halkbilimini şöyle tanımlamaktadır:

Bir topluluğun geleneksel ve anonim dünya görüşünü ve bunun dışı vurumları olarak kabul edilen, söze, harekete, nesneye dayalı olarak ifade edilen her türlü anlamlı formu ve bunların oluşumları, geliştirilip ve pekiştirilmelerine yönelik iletişim olaylarının içinde konu edildiği bir bilim alanıdır.

Geleneksel toplum için dile getirilen bu tanıma uygun olarak dijital ortamlarda da insanlar bir topluluk oluşturabilmekte, geleneksel ve anonim şekilde anlamlı iletişim kurabilmektedir. Sosyal, beşeri, davranış içeren ve belirli bir topluluk açısından “anlam” a sahip iletişim olayları barındıran, kendine has geleneksel unsurlar oluşturan, belirli bir amaç ve işlev doğrultusunda paylaşılan, aktarılan ve herhangi bir topluluk içerisinde dolaşıma konulan anlamlı bir iletişime dayalı her bir kültür unsuru dijital halkbiliminin çalışma konusudur. Çobanoğlu (2019, s. 28-30) Brunvand’dan (1968) nakledip değerlendiren Yıldırım’dan (1985) hareketle halkbiliminin temel problem ve sorularına yer vermektedir. Esasında bu başlıkta değinilen bilgiler, çalışmanın devamında kaynak kişilerin görüşleriyle ayrıntılarıyla açıklanacak olsa da çalışmanın kapsamı gereği belirli noktalar üzerinden bu soru ve problemlere uyarlayarak dijital halkbilimine genel bir bakış açısının sağlanması yerinde olacaktır.¹⁷

1. Tanım: Araştırmacılar tarafından dijital ortamı da kapsayacak şekilde pek çok kavram ve disiplin tanımı geliştirilmiştir. Öncelikle *dijital* kelimesi *Güncel Türkçe Sözlük*’te *dijital*, Fransızca kökenli olup “1.sayısal, 2. Verileri bir ekran üzerinde elektronik olarak gösteren” anlamlarına gelmektedir.¹⁸ Rzayeva (2019, s. 135) “Dijitalleştirme ise kelimeler, metinler, görüntüler, hareketli görüntüler ve sesler dâhil iletişimin ortak bir dile dönüştürülmesini ifade eder” der. Briggs ve Burke (2011, s. 297) ise “Kökenleri 19. yüzyıl matematiğine uzanan dijitalleştirme (digitalization) ya da sayısallaştırma (digitization), bilgisayarlarla başlayan, sürmekte olan ve bitmemiş bir süreçtir” demektedir. Dijital ve analog kavramı iki farklı teknolojik iletişim sistemini tanımlamak için kullanılmaktadır (Lathi ve Ding, 2010, s. 4).

¹⁷ Burada ilgili bölümlerin başlıkları kullanılarak dijital kültür ortamına uyarlanmıştır. Sınıflandırmanın orijinal hâli için bkz. Çobanoğlu (2019, s. 28-30).

¹⁸ Türk Dil Kurumu. (t.y.). Dijital. Erişim tarihi: 12 Nisan 2023, <http://sozluk.gov.tr/>

Dijital kültür terimi ise araştırmacılar tarafından sıklıkla internet ortamındaki verileri ifade etmek üzere kullanılmıştır. Castells (2016, s. 91-92) “kitlesel iletişim”in ardından dijital ortamları da içerisine dâhil ederek “kitlesel öz iletişim” kavramından bahsetmektedir. Dijital kültür yerine ise *siber kültür* (Ege Bostancı, 2004), *siber çağ* (Günay Türkeş, 2013), *siber uzay* (Bussell, 2013) gibi daha birçok farklı terim kullanılmaktadır. Dorst (1990) *telektronik çağ* (telectronic age) kavramına değinir. Lunenfeld (2001a, s. xvi) dijital kelimesinin elektronik, siber ve telematik ile ilişkili olduğunu söylemektedir. Çağdaş literatür içerisinde “‘birbirine bağlanmış bir dünyada yaşıyoruz’, ‘bağlı çağ’, ‘insan ağı’ ve ‘web toplumu’” gibi ifadelerin dolu olduğunu söyleyen J.V. Dijk (2018, s. 12) *ağ toplumu* terimini tercih etmektedir. Castronova (2005) ise *sentetik dünyalar* (synthetic worlds) terimini kullanmaktadır. Dijital kültür hakkında önemli aşamalardan birisi olarak Aarseth’in (1997) *sibermetin* (cybertext) terimi de bu ortamdaki metinleri kapsamaktadır.

Daha pek çok farklı terimin kullanıldığı da görülmektedir. İletişim Bilimleri alanında *yeni medya* terimi ön plana çıkmaktadır. Bu bağlamda Manovich (2001, s. 19- 20) yeni medyanın, popüler tanımı üzerine üretimden çok, dağıtım ve sergileme için bir bilgisayarın kullanımı üzerinden tanımlandığını belirterek medya üretimi veya depolamak için bilgisayarı ayrıcalıklı kılmanın bir nedeni olmadığını vurgulamakta, mevcut kültürel dilleri değiştirmek veya kültürü olduğu gibi bırakmak için hepsinin aynı potansiyele sahip olduğunu anlatmaktadır. Binark (2015, s. 15) ise “‘Yeni medya’ terimi, geleneksel medyadan (kitap, televizyon ve radyo) farklı olarak, sayısal medyayı, özellikle etkileşimsel medyayı, İnternet ağlarını ve sosyal iletişim medyasını nitelemek için kullanılmaktadır” der.

Sanal etnografi (virtual ethnography) açısından konuyu inceleyen Hine (2001, s. 39) internete yönelik iki yönlü bakışla bu teknoloji metninin söylemsel bir performans olarak ve kültürel bir sanat eseri olarak görülebileceğini söyler ve her ikisinin kullanımının ve yorumlarının metin tarafından belirlenmediğini belirtir.

Dijital ortamdaki belirli türleri ön plana çıkaran Russell (2011, s. 9) *netlore* terimini kullanarak “Netlore, sözlü değildir, yüz yüze iletişim içermez, nesilden nesile aktarılmaz ve fazla çeşitlilik göstermez” dedikten sonra yine de onun bir folklor biçimi olduğuna dikkat çekmektedir.

Gollifer’den (2000, s. 234) aktaran M. Özdemir (2019, 25) “Folklor, gelenekler bütünüdür, iletişimdir, etkileşimdir, paylaşımdır şeklinde sıralanan kelime grubu ve cümlelere “tradijital”

olarak bilinen önemli bir kavram daha eklenmiştir. Bu kavram geleneksel ve dijital dünyaları birbirine bağlayan işleri tanımlamak için kullanılmaktadır” şeklinde söylemektedir.

Kõiva ve Vesik (2014, s. 182) “İnternet, önceki nesillerden taşıdığı türlerle, en başından beri, halk bilimcilerin alan çalışması yapabileceği ideal bir alan olmuştur. Siber ortam gelenekleri aktarmada bir araç olmuştur ve eski türlerin mutasyonlarını ya da yeni türler yaratmıştır” demektedir.

İnternet açısından değerlendirme yapan Özdemir (2012b, s. 388) “İnternet, görsel ve işitsel kültür çağının yeniden eski tahtına oturmasına yardımcı olmuştur. Asıl olan görsel kültürdür. Söz ve yazı, görülenin anlatımına yardımcı olan araçlardır. Sanal ve dijital kültür çağı, aynı zamanda “özetlemeler ve kısaltmalar çağıdır” şeklinde saptamaktadır.

Dijital ortamları ilgilendiren terimlere de değinilecek olursa Dundes ve Bronner (2007, s. 82) üst dil ifadeleri olarak “metafolklor” terimini önermekte, metafolkloru “folklorun folkloru” olarak tanımlamaktadır. Dorson (2007) ise *fakelore* teriminden bahsederken elektronik ortamdaki ürünleri de bu kapsamda değerlendirmektedir. Fox (2007, s. 46) Micheal Real’e (1977) atıfta bulunarak fakelore’un elektronik araçlara ve sözlü olmayan iletişim araçlarına aşırı önem verdiğini ve kitle iletişim kültürünü örneklediğini aktarmaktadır.

Kozinets’ten (2010, s. 12) aktaran Bowler (2018, s. 26) “Sanal topluluklar, belirli bir toplumun veya grubun davranışlarını yönlendirmek için hizmet eden kültürleri, öğrenilen inançları, değerleri ve gelenekleri oluşturur veya ortaya çıkarır” der. Bowler (2018, s. 26) Kozinets’in (2010) sanal topluluklara yönelik etnografik yaklaşımını “netnografi” olarak tanımladığını belirtmektedir. Baki (2014, s. 28) ise bu konunun farklı açılımlar içerdiğini ifade ederek şöyle demektedir:

Netnografi, etnografi temelli bir bilim olmasına rağmen, çalışma alanı bakımından etnografiden ayrılmaktadır. Etnografinin geleneksel alan anlayışının dışında, netnografi interneti alan olarak kullanır. Bu durum, çalışma alanları ayrı olan bu iki bilim dalının arasında yöntem açısından bazı farklılıkların ortaya çıkmasına neden olmuştur.

Underberg ve Zorn (2013, s. 10) dijital etnografiyi “dijital medyanın karakteristik özelliklerini hikâye unsurlarıyla birleştirerek gerçek yaşam kültürlerini temsil etme yöntemi” şeklinde tanımlamaktadır.

Güvenç (2014, s. 38) ise elektronik ortamda oluşan ve yayılan folklorik ürünlerin genelini hem elektronik ortamı simgelemesi hem de folklor ismini kapsaması bakımından *e-folklor* başlığı altında ele almaktadır.

Sarpkaya (2021a) ise dijital oyuna dikkat çekerek “dijital oyun/ video oyunu folkloru” şeklinde tür odaklı bir halkbilimi tanım kullanmaktadır.

Hall vd. (2017) *Artificial Folklore for Simulated Religions* isimli çalışmasında ise *yapay folklor* teriminden bahsetmektedirler.

Tangherlini (2016) büyük folklor çağı olarak tanımladığı bu alanı *dilbilimsel folklor* (computational folkloristics) açısından ele almaktadır.

Buccitelli (2012, s. 61- 62) William S. Fox’un (2007 [1983]) kısaca “bilgisayarlı folklorun (computerized folklore) oldukça anonim ve bireyci olma eğiliminde” olduğunu aktarmakta, devamında *dijital folklor* teriminden bahsetmektedir.

Krawczyk- Wasilewska (2016, s. 24) ise Gere’ye (2011) atıfta bulunarak “Kültürel antropolog için dijital kültür kavramı daha önemli görünüyor çünkü doğanın anlamlarını çıkarma ve aktarma yöntemi her zaman bugün sayısallaştırılan kavramların kodlanmasıyla (veya daha doğrusu kategorilere ayrılmasıyla) elde edildi” şeklinde bilgi vermektedir.

W. J. Ong (2013, s. 160) sözlü ve yazılı kültür unsurlarını değerlendirirken “Sözel anlatımın elektronik dönüşümü, hem kelimenin yazıyla başlayıp pekiştirilen mekân bağlarını güçlendirmiş, hem de bilincimizi ikincil sözlü kültür çağına sokmuştur” şeklinde tespit etmektedir.

Çobanoğlu (2019, s. 349) yeni paradigmlar bağlamında dijital ortamdaki halkbilimi unsurlarını *dijital folklor* ya da *internet folkloru* olarak tanımladıktan sonra onu sözlü ve yazılı folklorun ardından halkbiliminin kaynağı olarak belirtmektedir.

İlaveten bu ortam hakkında çalışan araştırmacılardan Krawczyk- Wasilewska (2016) “dijital çağda folklor”, Blank (2012) “dijital çağda halk kültürü”, Buccitelli (2012) “folklorun dijital

performansı”, Bronner (2009) “folklorun dijitalleştirilmesi ve sanallaştırılması” gibi araştırma başlıklarından örnek kullanımların tercih edildiği görülmektedir.

“Dijital” kelimesi esasında televizyonlardan, arabalara, bilgisayarlardan saate kadar ve “analog” olmayan nesnelere karşılık için kullanılmaktadır. Dijital oyun denildiğinde sadece bilgisayar oyunları değil; akıllı telefon, televizyon, konsol vd. ortamlarda oynanan oyunları da kapsadığından “dijital” terimi tercih edilmiştir. Ancak dijital halkbilimi yahut halkbiliminin dijital kültür ile ilişkisine dair kabul edilmiş ortak bir tanım yoktur. Halkbiliminin dijital ortamda ne olduğu, gelenek ile olan ilişkisi, kendine has iletişim ortamının anlamlı veya anlamsız, gündelik veya teatral vb. anlatının nasıl konumlandırılacağı henüz sürecin devam etmesi nedeniyle tam anlamıyla tartışılmış değildir. Gülüm (2017, s. 28) “Dijital folklorla yönelik negatif değerlendirmelerin ve ön yargıların temel sebepleri ise halkbilimcilerin bu ortamda yaratılan yapı ve içeriklere aşına olmaması ve sanal ortamda yaratılan folklorik dışavurumların henüz net bir şekilde tanımlanmamış olmasıdır” diyerek açıklamaktadır. Gülüm (2017, s. 29) devamında “Folklorun sadece yüz yüze iletişimi mümkün kılan sözlü kültür ortamlarında icra edilip aktarılabilceğini düşünen birçok araştırmacı da internetin bu türden bir ortama olanak tanımaması dolayısıyla folklorun üretimi, icrası ve aktarımı konusunda yetersiz kaldığı görüşündedir” der. Nihayetinde Gülüm (2017, s. 30) yaptığı değerlendirmelerle “sanal ortamın folklorun üretimi, icrası ve aktarımı konusunda son derece verimli bir mecra olduğu görülecektir” şeklinde görüşlerini aktarmaktadır. Paralel olarak, Gerald Thomas’tan (1980, s. 343) aktaran Koven (2014, s. 120) öykü anlatma geleneğinde televizyon dizi filmlerin rolünü araştıran dizi filmlerin bölgedeki sözel masal performansını etkilediğine yönelik tespitine de yer vermektedir. Devamında Tucker’in (1992) gözlemini aktaran Koven (2014, s. 121) onun “anlatıların kitle iletişim araçlarıyla aktarılan biçimlerinin önceden yaygın olan sözel anlatı biçimlerinin yerini alma şeklinde bir etkisi olduğunu” gözlemlediğini belirtir.¹⁹

Halkbiliminin teknoloji ile ilişkisini incelerken *uzamsal genişleme* (spatial expansion), *zamansal genişleme* (temporal expansion) ve *sosyal genişleme* (social expansion) boyutlarıyla ele alan Bausinger (1990, s. 38) çalışmasının “Uzamsal Genişleme” (spatial expansion) başlığında sinemadan örnekler vererek bir köy odasında gösterilen filmlerin, ortamın özel yapısının ötesinde yerel bir karaktere sahip olduğunu belirtmektedir. Bausinger (1990, s. 38) “Öte yandan sinema, bu sınırların aşılmasının ve ufukların nasıl genişlediğinin bir örneğidir” demektedir. Bu noktada Çobanoğlu’nun medya tanımının önemi ortaya çıkmaktadır. Şöyle ki

¹⁹ Kitle iletişim araçları içerisinde yer alan anlatıların halkbilimi olarak görülüp görülmeceğine yönelik geçmiş tartışmalar için bkz. Bausinger (1990), Çobanoğlu (1992), Koven (2014), Bauman (2014a).

Çobanoğlu (2005, s. 64) medyayı “duygu, düşünce ve bunlara dayalı seçme içeren yazılı ve elektronik kültür ortamlarında görüntü, harf, ezgi, ses ve söz yoluyla kitlesel mesajları aktaran araçlar ve teknikler olarak” tanımlamaktadır. Çobanoğlu (2005, s. 64-65) ilaveten halkbilimi kuramlarındaki okuma- yazma bilmeme ve medyadan etkilenmiş olmama gibi ölçütlerin medya ile geçersiz kılındığını belirtmekte; iletişim biçiminin “sanatsal” veya “yüz yüze” gibi ölçütlerle sınırlamanın ise kabul edilemez olduğunu söylemektedir.

Günümüzde internet erişiminin ve kullanıcısının artmasıyla birlikte yerel, evrensel ve popüler kültür ürünleri arasındaki geçişliliğin çok hızlı gerçekleştiği açıktır. Blank (2012, s. 3) “Halk ve kitle kültürü yalnızca bir arada var olmakla kalmaz, aynı zamanda verimli bir şekilde kesişmeye ve birbirleri içine nüfuz etme eğilimindedirler” der. Nitekim halk bilgisi ürünlerinin halkın günlük dilinde, kültüründe ve yaşantısında yaptığı değişimler ve bunun halk bilgisi açısından geçişliliği dikkate alınmalıdır. Dahası dijital ortamdaki bir halkbilimi ürünü Yıldırım’ın (2016, s. 108- 110) ortaya koyduğu halkbiliminin mahiyetine dair tespitleri olan “sözlü olma, geleneğe bağlı olma, çeşitlenme, anonimlik ve kalıplaşma” özelliklerini de sağlamalıdır. Çobanoğlu (2019, s. 360) ise “folklor veya halkbilimi ya da kültürbilimi olarak adlandırılan disiplinimiz, araştırma alanı olarak iletişimin sözlü, sesli, yazılı, görüntülü, maddi kültürel ya da dijital kültürel bütün buud ve boyutlarını kapsar” diyerek konuyu ses, yazı, görüntüyü de ekleyerek genişletmektedir. Bakıldığında dijital kültür ürünlerinin kendi bağlamı içerisinde bu özelliklere sahip olabileceği görülmektedir. Sadece halk bilgisi ürününün dijital ortamdaki durumu değil; dijital ortamlarda üretilen halk bilgisinin de son derece canlı bir şekilde fiziksel ortamda bulunduğu aşikârdır. Bu yönüyle dijital ortamlarda da varlığını geleneksel literatürdeki türlerin yanında yeni türler ve içeriklerle birlikte sürdüren halkbilgisi ürünlerini betimlemek için dijital halkbilimi terimi kullanılmıştır.

Bu görüşlerin doğal sonucu olarak, dijital halkbilimi ifadesi ile yeni ve farklı bir disiplin değil; dijital ortamdaki halkbilimi ürünleri kastedilmektedir. Halkbiliminin paradigmaları ve özellikleri hem geleneksel bağlamında hem de dijital ortamın yapısına uygun biçimde oluşturulmuş bağlamlarla sürdürülmektedir. Sözlü kültür barındıran bir ortam olarak dijital halkbilimi hakkında yapılan bu tespitlerden sonra belirtmek gerekir ki bir masaldan yola çıkılarak veya ondan bağımsız dijital bir oyunda yer alan bir motifin varlığı; o motifi halkbiliminin inceleme alanının dışına çıkarmadığı gibi oyunu da doğrudan ve tek başına halkbiliminin bir üretimi yapmamaktadır. Görüşlerine yer verilen araştırmacıların birbiriyle örtüşen veya ayrışan değerlendirmelerinden hareketle, halk kültürünü inşa eden unsurları ve/veya geleneklerini birbirinden uzak görmeksizin, kültür ürünlerinin geçmişten günümüze içinde

yaşadığı çağın dinamikleri uyarınca her dönem ve bağlam içerisinde belirli bir anlama sahip ürünler olduğu kabulünden yola çıkılmaktadır. Diğer bir deyişle anlamı değiştiren ortam, aynı zamanda kültür ürününün bağlamını da değiştirmektedir. Böylece halkbilimi disiplinin ortaya koyduğu ve incelediği birikim, “halk”ın bulunduğu her ortamda kültürü yeniden şekillendirmektedir. Bu çalışma kapsamında dijital halkbilimi; kültür ürününü üreten, kullanan veya değiştiren birey veya gruplarca hem geçmiş hem de bugün açısından nasıl anlamlandırıldığını dijital ortam üzerinden sorgulayan bir halkbilimi çalışma kadrosudur.

2. Sınıflandırma: Dijital ortam kendi içinde sınıflandırma yapmaya imkân tanısa da bu çalışmanın kapsamı gereği halkbilimi açısından dijital ortamın yapısına ve icrasına uygun tür ve unsurların çalışma alanına girdiği vurgulanmalıdır. Tür hakkında performans yaklaşımından da bahseden Bauman (1992b, s. 57) “Türleri yalnızca kültürel nesnelerin organizasyonu için sınıflandırıcı kategoriler olarak değil, aynı zamanda söylem üretme ve yorumlama yollarının örgütlenmesi için yönlendirici çerçeveler olarak kavramak, folklor anlayışımızda maddeden pratiğe bir yeniden yönlendirmeye işaret eder” demektedir. Öyleyse halkbiliminin literatüründeki türler, hem metin hem de söylem üretme açısından dijital türlerle geçişkenlik sağlayabilmekte, bu yönüyle de fiziksel ve dijital olmak üzere iki farklı ortam açısından sınıflandırılabilir. Dijital ortamlarda masal, halk hikâyesi, destan gibi anlatılabilir türler yahut türkü, ağıt, ninni ve mani gibi söylemelik türler yazı, görüntü ve ses kaydı olarak erişmenin yanı sıra bu türlerden esinlenerek yahut uyarlanarak ortaya çıkarılmış yeni anlatılar da halkbilimi disiplininin inceleme alanı içerisinde yer almaktadır. Ayrıca daha pek çok farklı sanat türü, dijital ortamın içerisinde kendisine yer bulabilmektedir. Resim, sinema, animasyon, grafik gibi görsel; şarkı, türkü, sohbet gibi müziğe dayanan ve bu çalışmanın konusu olarak anlatıya dayalı türler vb. bağlamına uygun bir şekilde dijital ortamda sergilenebilmektedir. Dahası dijital ortamda benzetim veya üretim yoluyla yeni türler de yer almaktadır: ileti, caps, mim, hikâye gibi günlük türlerin yanında, sosyal medyanın veya teknoloji üreticilerinin ürettiği yeni türler ve dijital oyun, video anlatı, dijital resim vb. dijital araç ve gereçler kullanılarak üretilen sanat türlerinden söz edilebilir. Örneğin sohbet bağlamında *podcast* yayını ile geleneksel radyo yayınları arasında bir ilgi ve alaka kurulabilmektedir. Esasında dijital ortama taşınan başka pek çok türden bu vesileyle bahsetmek mümkündür.²⁰ Örneğin çizgi film ve animasyonlar günümüzde sadece geleneksel medyada üzerinden takip edilen ürünler olarak değil, dijital araç ve gereçlerle ve belirli kalıp ve imgeler içeren görsel biçimler vasıtasıyla bir uygulama veya oyun aracılığıyla kullanıcılar tarafından dahi üretilebilmektedir. Bu bağlamda Miller’den (1984,

²⁰ Kültür, edebiyat ve internet bağlamında yer alabilecek farklı türlerle ve konularla ilgili bilgi için bkz. (Özdemir, 2012b, s. 387- 426).

s. 155) aktaran Gülüm (2017, s. 151) “Dolayısıyla bir türün karakteristiğini (form, içerik, alımlayıcı, bağlam) ve ilgili bağlamdaki işlevini belirleyen şey, gündelik yaşamın ayrılmaz parçaları olan söylem biçimleridir” der. Gülüm (2017, s. 158) ayrıca türlerle ilgili şunları da söylemektedir:

Folklorik türlerin yukarıda değinilen hususlar özelinde temelde birer iletişim modu olarak ele alınmasının bugünün ve yarının folkloru ve folklorik türlerinin keşfedilmesinin de önünü açacağı düşünülmektedir. Çünkü bu üretimlerin öznesi olan halk, tarihi-kültürel şartlara bağlı olarak sürekli yeni iletişim modları üretilip bunları gündelik yaşamda etkin şekillerde kullanmaktadır. Özellikle yeni iletişim modlarının geleneksel olanların işlevlerini karşıladığı bağlamlarda doğal bir süreç olarak geleneksel türlerin yerlerini yeni türlere bırakarak sahneden çekildiği gözlemlenmektedir. Yeni iletişim modlarının eskilerinin yerine tam olarak ikame edilemediği durumlarda ise türler arası etkileşimin arttığına, eskiyi alışı melez folklorik türlerin ortaya çıktığına özellikle farklı ortam ve bağlamlar dolayımında gerçekleşen etkileşimler odağında tanık olunmaktadır.

Blank (2012, s. 4) ise Blank (2013) de Souza e Silva (2006) ve Howard (2008a, 2008b) isimli araştırmacılara atıfta bulunarak dijital çağda halk kültürünün melezleşmenin bir ürünü olduğu sayısız yolu kabul etmenin ve daha fazla düşünmenin halkbilimciler için bir zorunluluk olduğunu öne sürmektedir. Benzer şekilde Castells (2016, s.2)’ de çalışmasının bağlamında melez iletişim sistemi ve iletişim biçimlerinden söz etmektedir. Bu bilgiler halkbilimi türlerinin geleneksel, yeni ve melez türler olarak ele alınabileceğini ortaya koymaktadır. Yine de internet ile ortaya çıkmış pek çok türün hangi açılardan halkbiliminin konusu içerisine gireceği tartışma konusudur. Bu bağlamda radyo kültürü çalışmak isteyen bireylerin, bu ortamda çeşitli sosyal medya ve yayın siteleri vasıtalarıyla canlı yayın ve görüntülerle birlikte *yayın* yapabileceğini, resim sanatıyla ilgilenen araştırmacıların dijital sanat ve fotoğrafçılık sayfalarında binlerce içerik bulacağını, özellikle bunların yazılım ve uygulama gibi araç ve gereçlerle bağıntılı olarak ele alındığı düşünüldüğünde iç içe geçmiş yapılardan ve yukarıda bahsedilen melez türlerden her durumda söz edilebilmektedir. Örneğin Çobanoğlu (2019, s. 356) *aramızda şaka* (inside joke) türünün dijital ortamda halk dili araştırmalarında yüz yüze iletişim ortamlarında oluşan argo ve jargonun bir türü olarak düşünülebileceği belirtmektedir. Yine Çobanoğlu (2015, s. 28) Türk halk nesri ile alakalı olarak mit, masal, efsane, memorat, hikâye, masal, fıkra gibi genel türlerinin yanı sıra keşfedilmemiş türlerden bahsederek “efe hikayeleri”, “pehlivan hikayeleri” vb. konusu gereği zincirleme olarak bir birine eklenebilen ve sözlü gelenekte “meraklı” denilen insanlarca özellikle aranılıp bulunan öğrenilen ve diğer meraklılara “meraklı grubu” mekanlarında anlatılan hikâyelerden bahseder. Başta dijital oyun olmak üzere sosyal medyada ve pek çok platformda kullanıcılar/ oyuncular sıklıkla benzer türlerde benzer hikâyelere yer verebilmektedir. Örneğin dijital ortamlarda “korku hikâyeleri” terim olarak aratıldığında kullanıcının karşısına dinî, tabulara, rüyalara, büyüye ve kent yaşamına dayandırılan pek çok

hikâye veya memoratın çıktığı görülmektedir. Dijital oyun meraklıları tarafından da benzer bir durum söz konusudur. Oyuncular kendi oyun hikâyelerini paylaşmakta ve farklı türlerle oyun anlatısını ifade edebilmekte, başka oyuncuların veya oyunun hikâyesi üzerinden yeni anlatılar veya türler üretebilmektedir. Örneğin *Steam*²¹ isimli oyun mağazasında her bir oyunun sayfası içerisinde yer alan “Topluluk” sekmesi altında oyuncuların birbiriyle paylaştığı oyun içi görüntü, dijital araçlarla filtelenmiş resimler, videolar, rehberler ve oyun hakkındaki tartışmalar ile ilgili pek çok bilgiye erişilmektedir. Dolayısıyla ortama üye olan oyuncu, *meraklı* olduğu oyun içeriklerine bu ortamda üyelik ve takip sağlayarak etkileşim içerisine girebilmektedir. Bu noktada üzerinde durulması gereken, türlerin içeriğinde halk kültürü unsurlarının yer alması değil, türün kendi özelliklerinin tespit edilmesiyle halkbilimi disiplini içerisinde ne şekilde yer alacağıdır. Öyleyse; sözlü anlatı geleneğini barındıran, anlamlı, geleneği taşıyan ve hatta imge oluşturan dijital kültür unsuru halkbiliminin metot, yöntem ve teknikleri açısından da incelenebilecektir.

3. Kaynak: Dijital ortam içerisinde halkbiliminin esas kaynağı insan ve onun oluşturduğu kültürdür. Bilgisayar, televizyon, akıllı telefon, oyun konsolları gibi platformlar; internet kafe, e-spor merkezi gibi mekânlar; doğrudan veya dolaylı olarak halk bilgisini barındıran internet adresleri ile forumlar, sosyal medya siteleri, oyun ve yazılım ve uygulamalar, teknoloji mağazaları ve merkezleri ve nihayetinde CD, DVD, USB, oyun kartı gibi ürünler dijital ortamın teknolojik kaynağını oluştururlar. Araştırmacı, araştıracağı dijital ürünün türünü, ortamını, biçimini ve araştıracağı grubu önceden belirlemelidir. Dijital ortamda her bir kaynak kendine has özellikleri barındırabilmektedir. Dijital kültür içerisinde her bir sosyal medya sitesi, kendi kural ve kullanım özelliklerine sahiptir. Her bir dijital oyunun kendine has oynanış ve klavye düzeni bulunmaktadır. Hatta anlatı bazında oyunlar, belirli şirketler veya kuruluşlar tarafından belirli amaçlarla üretilirken barındıracağı kültürel unsurlar yine ilgili üretici tarafından oluşturulmaktadır. Her bir kültür ürününün meraklı grubu da bu ortam içerisinde farklı kültürel tutuma sahip olabilmektedir. Bu yönüyle dijital ortam kültürlerarası bir mahiyet göstermekte, oyunlar ise farklı kültürlerle temasın en sık yaşandığı türlerden birisi olmaktadır. Bu durum aslında pek çok araştırmacının kitle kültürü dediği olguya götürmektedir.

Oyunlar belirli ticarî şirketler veya eğitim vb. kurumları tarafından belirli amaçlarla üretilirken barındıracağı iletişim unsurlarının hangi kültürün teamüllerinden yola çıkacağı yine ilgili

²¹ Daha fazla bilgi için bkz. Valve Corporation. (t.y.). Steam Community. E.T. 12.10. 2022, <https://steamcommunity.com>

üreticinin kararına bağımlıdır.²² Nitekim kullanıcılar ya da oyuncular; farklı veya o oyuna özgü platformlar üzerinden kendi meraklı gruplarını kurmakta, kendi iletişim kurallarını ve kültürel normlarını da belirleyebilmektedir. Bu durumun halkbilimcilerin hayal edebileceklerinin de ötesinde yoğun bir kültürel söylem doğuracağı belirtilmelidir. Çobanoğlu (1992, s. 182) “Sözlü kaynaklar da aracı performansları bozar. Görsel ya da basılı medya formu ve filmlerden oluşan konular, hikâye anlatma geleneğinin orijinal parçaları olarak folklor içine geri alınır” diyerek sözlü, yazılı ve dijital kaynaklar arasındaki ilişkiye örnek vermektedir. Nihayetinde sözlü ve yazılı kaynaklar; çeşitli bağlantılar aracılığıyla metin, söylem ve bağlam açısından dijital halkbiliminin kaynağı olabilmektedir.

4. Köken: Dijital halkbiliminin hem donanımsal ve yazılımsal hem de icrasal oluşumunun kökenleri bu noktada belirleyici olmaktadır. Bilgisayar, telefon gibi araç ve bu araca yüklü çeşitli uygulamalar ve yazılımlar ile bunların çalışmasını sağlayan elektrik ihtiyacı dijital halkbiliminin başat şartıdır. Elektriğin olmadığı bir ortamda icradan bahsedilemez. Bununla birlikte internet ve ilgili araştırma nesnesinin uygunluğu da önemlidir. Dijital ortamda araştırmacı geleneksel bilgi ile dijital ortamın sunduğu bilgileri mukayeseli olarak ele alacak donanım ve kaynağa sahip olmalıdır. Ayrıca internet üzerinde sonsuz sayıda veri bulunmaktadır. Dolayısıyla bireysel, sosyal veya kültürel açıdan ele alınacak ürün veya unsurun özelliklerini de bilmek gerekmektedir. Örneğin bir dijital oyun hangi dosyalardan oluşur, nerede saklanır, kayıt dosyaları nerededir? Oyunla ilgili siteler ve sayfalara nasıl ulaşılır? gibi temel bilgisayar kullanım bilgisine sahip olunmalıdır.²³ Dijital halkbiliminin toplumsal, ekonomik, teknolojik, hukukî ve kültürel kökenleri üzerinde durulabilmektedir. Örneğin kültürel açıdan bakıldığında hem evrensel hem yerel hem de popüler bilginin dijital halkbilimi ürününe köken sağlayabileceği belirtilmelidir.

5. Aktarım: Dijital halkbiliminin kaynakları aynı zamanda onun aktarım araçlarını da ifade eder. Bilgisayar, televizyon, telefon gibi platformların yanında teknik olarak yeterli bir donanım ve hafızaya ihtiyaç duyulmaktadır. İnternetin kendisi doğrudan bir aktarım aracı olarak ortaya çıkmakta hipermetin süreçlerinin ardından iletişim gerçekleştirilmektedir. İletişim eş zamanlı yahut art zamanlı olarak gerçekleşebilir. Kullanıcı dijital ortamda var olabilmek için belirli bir

²² Fassone’un (2015) otorite ve metailetişim bağlamındaki değerlendirmelerini bu bağlamda dikkate almak gerekmektedir. Daha fazla bilgi için bakınız.

²³ Bilgisayar bilimi açısından dijital oyun ve kullanımı kapsamlı bir konu olarak daha detaylı ele alınabilir. Öte yandan bu çalışmanın sınırları çerçevesinde temel bilgisayar kullanımı, bilgi işleme süreçleri, bilgisayar teknik terim ve ifadeleri için temel bilgisayar bilgisi yeterli görülmektedir. Temel bilgisayar bilgisi hakkında daha detaylı bilgi için bkz. (Yüzer ve Okur, 2015).

çaba içinde bulunmalıdır. Dolayısıyla dijital kültür temelde gönüllüğe dayalı bir eylem süreci barındırmaktadır. Oyunlar açısından yaklaşıldığında oyuncunun eylemleri oyunun yapımcıları ve üreticileri tarafından önceden belirlenmiş sınırlar çerçevesinde gerçekleşmektedir. Yapılan gözlemlerde çevrimiçi çok oyunculu oyunların çoğunda belirli gün ve saatlerde güncelleme ve sunucu bakım çalışmaları yapıldığı görülmüştür. Eğer bir oyuncu o saatte oyundaysa oyun kapanmakta veya güncelleme yapması gerekmektedir. Yani oyun metni sürekli kendini yenilemektedir. Dijital ortamda eylemlerin tek taraflı olmadığı da belirtilmelidir. Bir iletiyi paylaşan kişi, dijital ortamla bağlantısını kesip gündelik hayatına döndüğünde paylaştığı ileti varlığını ve etkileşimini sürdürmekte, kendisinden bağımsız veyahut kendisinin izin verdiği ölçüde etkileşim alabilmektedir. Oyunlar için de bu durum geçerlidir. Oyuncu icra sırasında karşı taraftaki oyuncunun eylemlerine bağlı olarak kendi eylemlerini gerçekleştirmektedir. Her oyunun hatta platformun kendine has bir yapısının olması nedeniyle zaman, mekân ve icra unsurları bunlara bağlı olarak değişebilmektedir. Ailesinin izin verdiği saatlerde oyuna giren ve kapatmak zorunda kalan oyuncu sadece kendi icra bağlamını değil karşılarındaki oyuncuların da icra bağlamını değiştirecektir. Bunun yanında dijital ortamda izleyici/ katılımcı/ dinleyici gibi üçüncü şahısların çevrimiçi yahut fiziksel açıdan da icraya etki edecek şekilde bu ortamda yer aldığı ve böylelikle hazırbulunuşluğu etkilediği söylenmelidir. Kaynak kişilerden S. Can (2020) “Abim küçükken hep kendisi oynardı. Bana hiç vermezdi, ben sinir olurum, onu izlerdim. Anneme şikâyet ederdim, onu kaldırırdı ben oynardım biraz. *Battlefield 1* (2016) severdi abim, çok zevk alırdım. Benim yapamadığım yerleri o yapardı. Yaşı büyük olduğu için o daha iyi oynardı” şeklinde belirtmektedir. Son olarak oyuncular arasında kültürel tutumların veyahut bir topluma özgü yerel bir bilginin sunulması; metinlerarasılık, söylemlerarasılık ve hatta bağlamlararasılık açısından değerlendirildiği durumda icra olayının aktarım boyutunun etkileneceği söylenmelidir.

6. Çeşitlenme: Varyant, versiyon ve çeşitlenme dijital ortamın hipermetin özelliklerinin doğal bir sonucudur. Gülüm (2017, s. 105- 106) dijital ortamda varyantlaşma konusu üzerinde durur. Newsom (2013, s. 88-94) ise değişkenlik (variability) kapsamında hem halkbilimi hem de dijital çağ açısından örnekler vermektedir. Örneğin Jenkins (2006) ise hayran ve katılımcı kültür konusunda hayran kurgu ürünlerinden söz etmektedir. Nihayetinde dijital ortamda hem tür hem de ürün açısından çeşitlenmeye pek çok örnek verilebilmektedir. Bunlardan dijital baskı ve sanat türleri gündelik hayatta aşına olunan ürünlerden olup dijital kültür ürünü olarak gündelik hayatta çıktı olarak kullanılabilir. Oyuncunun dijital bir oyundan öğrenerek gündelik hayatına taşıdığı bir sözlü kültür unsurundan da bahsedilebilir. İçerik açısından çeşitlenme, dijital ortamlarda yoğun olarak yer almaktadır. Hemen herkesin aşına olduğu sosyal medya

akımları, bir kullanıcının yaptığı eylemlerin taklitleri, bir oyun metnine oyuncular tarafından yazılan hayran-kurgu hikâyeleri, dijital ortam unsurlarının gündelik hayata taşınması veya çağrışım yoluyla uyarlanması gibi örnekler çoğaltılabilir. Dijital oyunlar açısından “mod” yapımı da bir çeşitlenme unsuru olarak sayılabilmektedir.²⁴ Bu noktada halkbilimi içerisinde metinlerarasılık ve söylemlerarasılık dâhilinde türler arası geçişkenlik dijital ortamlar açısından bir özellik olarak eklenmelidir. Holcomb (2000, s. 14) kendi çalışma konusu ile ilgili olarak “...RPG'ler popüler filmler, kitaplar, çizgi romanlar ve televizyon şovlarındaki türlere benzer türlere girer. Bu eğilim çok açıktır” demektedir. Dolayısıyla türler arası geçişlilik dijital oyun açısından bir ilk değil, adeta gelenekselleşmiş bir üretim biçiminin devamıdır. Yalçın Çelik (2016, s. 463- 464) bilgisayar ve üst metin ilişkisi bağlamında üst metinler yoluyla yeni tarz kitaplar (hiper kitap/ hiper roman vb.) anlatı ve kurgular oluşturulabileceğini belirtir. Yalçın Çelik (2016, s. 463- 464) bu yolla oluşturulan edebiyat, tekrar tekrar, yeniden üretilebilir ve anlamlandırılabilir bir yapıya kavuşmaktadır, der. Yalçın Çelik (2016, s. 465) devamında şunları belirtir:

Bilgisayar teknolojisi ve üst metinler ile aslında yeni bir anlam üretme/ inşa etme süreci başlamıştır. Üretilen anlamlar açık ya da kapalı, sözlü ya da görsel olabilirler. Üretilen malzeme her ne olursa olsun bunların hepsi bir üst metin olarak değerlendirme kapsamına alınabilirler. Anlama ulaşmak için bütün bu göstergelerin sözcük ve resimlerle düzenlenmiş kodlarına ulaşmak gerekmektedir.

Nitekim halk anlatısı kapsamında Rohrich (2006, s. 155) ise şöyle der:

Anlatıcıdan anlatıcıya ve dinleyiciden dinleyiciye aynı hikâye çok farklı anlamlara gelebilir. Hatta aynı kişi için bile bir hikâye hayatının çeşitli evrelerinde farklı anlama bürünebilir, böylece, hikâyenin objektif yazılı metni sabit kalmakla birlikte kişisel anlamlandırma değişir. Aslında bir anlam çıkarmak, hikâyeyle çok kişisel bir ilişkiye girmek demektir. Herkes bilgi, eğitim, kültürel yorum, cinsiyet vb. etkenler tarafından belirlenen kısıtlı bir deneyim çerçevesine sahiptir.

Bir masal kitabının bir dijital resme, dijital bir kitaba yahut bir animasyona dönüşmesi türler arası geçişkenliği ortaya çıkarmaktadır. Bir internet sitesinin başka bir internet sayfasında, örneğin sosyal medyada paylaşılması ortamın ve ağ adresinin teknik olarak sunduğu özelliklerden olsa da yine hipermetin dolayısıyla türler arasındaki geçişkenliğe örnek teşkil eder. Metnin yapısı bozulmuş, bağlamı değiştirilmiştir. Açıkçası dijital ortamın hipermetin özelliği kelimeler ve imgeler arasında bile bir geçişkenlik sunar. Kelimeleri dijital ortamda çok boyutlu hâle getirir. Bir internet sayfasında aranan bir kelime, başka bir sayfada çok daha farklı bağlamlarda sonuç verebilmektedir. Bağlam içerisinde yer alan kullanıcı/ oyuncu ilgili kelime

²⁴ Oyun ve mod ilişkisi hakkında daha fazla bilgi için bakınız: Fidaner (2009a).

veya kavramı hangi platforma göre anlamlandıracağına dair bilgiyi belleğinde tutabilmektedir. Nihayetinde kültür ürününün esas anlamını ve etkileşim boyutunu incelemek için onun anlamsal ve bağlamsal yönlerini incelemek gerekmekte, ortaya çıkan biçimsel çeşitlilik bu yolla değerlendirilmelidir.

7. Yapı: Bir bilgisayarın dili kısaca anlamın algoritmaya dökülmüş şeklidir. Bu şekli ifade eden programlama dili onu görüntü, ses, grafik ve diğer anlamsal biçimlere dönüştürür. Bu açıdan dijital ortamların yapısal özellikleri üzerine pek çok çalışma örnek gösterilebilir.²⁵ J.V. Dijk (2018, s. 20) “Yeni medyanın en önemli yapısal özelliği telekomünikasyon, veri iletimi ve kitle iletişimini tek bir ortamda birleştirmesidir. Bu yöndeşme sürecidir” demektedir. J.V. Dijk (2018, s. 20- 23) yeni medyanın özelliklerini bütünleşme veya yöndeşme, interaktiflik, dijital kod ve hipermetin olarak belirtmektedir. Manovich (2001, s. 20) ise “Etkileşim veya hiper ortam gibi tanıdık kategorilere odaklanmak yerine farklı bir liste öneriyorum” dedikten sonra *Yeni Medyanın İlkelerini* beş maddede yer vermektedir: “sayısal temsil (numerical representation), modülerlik (modularity), otomasyon (automation), değişkenlik (variability) ve kültürel kodlama (cultural transcoding)” (s.20). Bu açıdan dijital ortamın kendi nitelikleri içerisinde hem teknik hem de akademik bir varlığı, icat edilmiş bir yapısı vardır. Halkbilimi araştırmacısının görevi bir mühendis veya yazılımcı tarafından oluşturulan ortamın yapısını tekrar keşfetmek yerine kurulan o ortam içerisindeki sosyal, kültürel ilişkilere odaklanmaktır. Halk bilgisi ürünlerinin formüllerle ve kalıplarla ifade edilebilmesi ile dijital ortamın yukarıda belirtilen yapıları birbirini tamamlayan ve örtüşen bir görünüm arz etmektedir; modülerdir, formüllerle ve kalıplarla ifade edilebilir, birçok türü içerisinde barındırabilir, bağlama göre şekillenebilir, bir anlam barındırır. Örneğin dijital ortamda bir kelime bir etiket olarak yazı formuyla yer alırken aynı zamanda farklı bağlamlarda imgeye dayalı yeni anlamlar da üretebilmektedir.

8.Anlamı ve Amacı: Bir halkbilimcinin araştırdığı herhangi bir olgu veya unsorda odaklandığı temel öge; o unsurun veya olgunun bütün öğeleriyle anlamının ortaya konulmasıdır. Bu nedenle anlam; herhangi bir olgunun bütüncül yapısını oluşturup kültür üzerindeki işlevlerini, neden-sonuç şeklinde algılamamıza yarayan ilişkiler bütünüdür. Dijital halkbiliminin taşıdığı sosyal ve kültürel anlam ilgili kültür ürününün yapısına, içeriğine, ortamına ve kullanıcıya/ oyuncuya/ dinleyiciye bağlı olarak değişebilmektedir. Gerçekten bu yönüyle dijital ortam, gündelik hayat içerisinde yer alan şehirlere benzemektedir. Bir şehir içerisinde daha önce hiç gitmediğiniz bir

²⁵ Yeni medya veya dijital ortamlar hakkında detaylı bilgi için bkz. Manovich (2001), J. V. Dijk (2018), Underberg ve Zorn (2013, s. 18- 19).

yer veyahut sadece belirli kişilerin girebildiği bir mekân gibi sadece görünen, algılanan ve içinde bulunulan ortama dair anlamlı bir iletişim geliştirmek mümkündür. Oyun icrası sırasında oyuncu tarafından söylenmiş “Araba takla atınca şarampole yuvarlandık” (R. Torun, 2020) gibi bir cümle ilgili ortamın aşınası olmayan kişilerce anlamlı bir metne dönüşmeyecek, başka bağlamlarda anlamlandırılacak ve iletişim gerçekleşmeyecektir. Sadece içeriğin değil kültürün ve toplumun da kültür üzerinde oluşturduğu anlamsal boyutlar bulunmaktadır. Örneğin kamuoyu oluşturmak için *Twitter*, Türkiye’de son zamanlarda gündemi meşgul eden içerik ve haberlerle hemen herkesin aşına olduğu bir ortam hâline gelmiştir. Bunda sitenin “Gündem” başlığına yer vermesi, bir konumdaki en popüler ve konuşulan konuları öne çıkarması gibi özellikler sunmasının etkisi olduğu düşünülebilir. Ancak bu en büyük faktörlerden birisi de kullanıcılar ve girdikleri etkileşimdir. Dolayısıyla toplumsal amaçlarla *Twitter*’ın kullanımı ön plana çıkmaktadır. Oyunlar açısından ise oynanılan oyunun anlamı ve amacı oyuncudan oyuncuya değişmekle beraber, ortak oluşturulan anlatıların bile kişisel yönleri olduğu belirtilmelidir. Oyuncu oyunu haz almak için veya vakit geçirmek için oynayabilir. Ailesi tarafından oyun oynaması boş zaman işi olarak nitelendirilebilir, oyunlardan gelir elde edebilir. Oyuncunun oyun oynadığı mekân bile oyun oynama ediminin kendisinin anlamını ve amacını değişikliğe uğratacaktır. Sosyal medya ortamları performans açısından incelendiğinde ise farklı meraklı grupları ve kullanım amaçları ortaya çıkmaktadır. Aşına bir durum olarak sosyal medya üzerinde beğeni almadığı yahut kendisini okumadığı gerekçesiyle arkadaş listesinden kullanıcıları silen bir kullanıcı ise karşı kullanıcının bağlamını bilmemektedir. Arkadaşlıktan çıkarılan kullanıcı, binlerce kişiyi takip ediyor olabilir. Bir kullanıcının önüne gelen ekran, anlık iletişimde yer alan iletiler ile en popüler olan içerikleri öne çıkarabilmektedir.²⁶ Bu gibi durumlarda kullanıcı belirli içeriklere ulaşmak için özellikle takip etmek istediği kullanıcının sayfasına gitmelidir. Zaman ve performans açısından bu durum, bir kişinin bütün gün sadece arkadaşlarının iletilerini okuması anlamına gelmektedir. Ayrıca psikolojik ve sosyal durumların da iletilere cevap verirken etkili olduğu göz önünde bulundurulmalıdır. Bu açıdan sosyal medya sayfasının algoritması ve alışkanlık deneyimleri kesinlikle icraya etki eden bir durum olarak karşımıza çıkmaktadır.

9. İşlevi: Dijital kültür ortamının işlevi kültür ürününün bağlamına, kullanıcıya ve türe göre çeşitlilik göstermektedir. Bascom’un (2014, s. 78- 81) folklorun işlevleri konusunda özetle “eğlence, kültürün onaylanması ve kurumların doğrulanması, okuma yazması olmayan

²⁶ Ryan’ın (2019, s. 157) çalışmasında yer verdiği “Web 2.0 ve Sözlü Geleneğe Geri Dönüş” başlığından da anlaşılacağı üzere sözlü geleneğin canlandığı dönem olarak Web 2.0’i işaret etmektedir. Web 2.0 ve özellikleri için bkz.

kültürlerdeki eğitim işleri ve davranış örüntülerini sürdürme” işlevleri olmak üzere verdiği dört başlıca işlev bu ortamlar açısından da kaynaklık teşkil etmektedir.²⁷ Bunun yanında arkadaş bulma, vakit geçirme, bilgi edinme, toplumsal hareket, belirli bir topluluğa ait aidiyet, yanıtma gibi pek çok açık veya kapalı işlevden bahsedilebilmektedir.

10. Uygulama: Dijital ortamlar ve uygulamalı halkbilimi arasında ilişkiden de söz edilebilir. Dijital halkbiliminin anlatı ve çözümleme odaklı metodunun yanında dijital ortamlarda çeşitli uygulamalar, siteler ve programlar aracılığıyla halk kültürünü tanıtıcı, taşıyıcı ve aktarıcı ürünler üretebilmek mümkündür. Sağlık ve eğitim başta olmak üzere birçok alanda halk bilgisi ürünlerinin çıktıya dönüşerek kullanılmasını sağlamak, sanal müze veya dijital koleksiyonlar kurmak ve özellikle de içerik üretiminde ve aktarımında Türk halk kültürünün bu ortamda varlığını devam ettirmek gibi pek çok uygulama mümkündür. Kültür ve Turizm Bakanlığı tarafından açılan sanal müze siteleri bu duruma örnek gösterilebilir (Sanal Müze- Kültür ve Turizm Bakanlığı, t.y.). Sözlü kültür ortamı, yazılı kültür ortamı ve geleneksel ortamlar ile dijital halkbilimi açısından sınırlanabilir unsurları ortaya koymak, halkbiliminin mahiyetine yönelik dijital ortamla kıyas yapmak ve yapılan çalışmalardan hareketle dijital halkbilimine temel oluşturmak açısından yukarıda yer alan başlıklara daha pek çok örnek vermek ve detaylandırmak mümkündür. Bunun yanında halkbiliminin çalışma kadrolarının ne olduğu meselesi de önemlidir. Çobanoğlu (2019, s. 53- 56) Türk halkbiliminde 26 çalışma kadrosuna yer vererek bunların keskin sınırlarının bulunmadığından bahsetmektedir. Bu doğrultuda çok geniş bir çalışma evreni ortaya koyulmaktadır. Bu çalışma kadrosuna 27. maddeyle dijital ortamları eklemek mümkündür. Öte yandan belirtildiği gibi sosyal bilimlerin disiplinler arası mahiyeti ve çalışma kadroları arasında keskin sınırların bulunmayışı ile dijital ortamlar açısından da bir paralellik sağlanmaktadır. Dijital ortam, ona erişimi bulunan hemen herkesin bir amaç doğrultusunda yer alabileceği, böylelikle sınırlarının tespitinin çok zor olduğu ve ansiklopediler dolusu bilginin anlık olarak dolaşıma girebildiği bir uzamdır. Dijital ortam, fiziksel ortamın araç ve gereçlerini imgeleştirir, katmanlaştırır ve bir geçişlilik döngüsü oluşturur. Bu yönüyle örneğin ekonomi türleri içerisinde çobanlık; antropologlar açısından onun tarihsel gelişimine, sosyologlar tarafından toplumsal yönlerine veya sınıfsal özelliklerine odaklayabilir.

Türk halkbilimi içerisinde çobanlık özetle içerdiği iletişimsel boyutuyla kültürel ve toplumsal boyuttaki anlamın dilbilimsel verilerle bütüncül olarak ortaya konulmasını ifade eder. Dijital

²⁷ Cragoe (2015, s. 4) benzer şekilde dijital anlatıların özelliklerini Bascom’un işlevlerine de yer vererek açıklamaktadır. Daha fazla bilgi için bkz.

halkbiliminde ise çobanlık bu yönüyle; 1. Gerçek hayattaki anlamıyla bu ortamda nasıl ele alındığı ve yer aldığı; 2. Hangi ürün ve türlerde ne gibi değişikliklere uğradığı; 3. Bu ortamda kendi olgusuyla hangi kültürel tutum ve davranışları içerisinde kullanıldığını araştırabilir. Örneğin dijital ortamlarda *farm yapmak* (İ. Kahraman, 2020) ekonomik boyutuyla kullanılmakta; “oyun içerisinde belirli bir kazanç elde etmek” anlamıyla oyuncular tarafından kullanılmaktadır. Başka bir açıdan gösterileceği üzere muska (amulet), tılsım gibi maddî kültür unsurları oyun nesnesi olarak pek çok oyunda yer almaktadır. Yahut şehircilik açısından toplumsal bellekte belirli bir yeri olan kent imgeleri de²⁸ hem gündelik hayat hem de dijital ortam açısından çok boyutlu bir yapıda bir anlam aktarımına uğramaktadır. Dijital halkbilimi dediğimizde onu ayrı bir disiplin değil, halkbiliminin bir çalışma kadrosu şeklinde aktarmak tutarlı olmakta; halkbiliminin üretmiş olduğu bilgi birikimini, bu çalışma alanı üzerinde sınamak, sınıflandırmak ve değerlendirmek amacıyla olan bir çalışma alanı olarak betimlenebilmektedir. Bausinger’in (1990) farklı açılardan dikkat çektiği doğrultuda, dijital halkbiliminin de uzamsal yapısı diğer bütün olay ve olgular arasında geçişkenlik gösterebilmektedir. Hem üretim hem de tüketim boyutuyla ekonominin bir türüdür. Teknolojinin bir unsurudur. Dernekleşme, yardımlaşma, bilgi alışverişi konusunda uluslararası bir etkileşim imkânına sahiptir. Yahut maddî kültür ürünlerini anlatisallaştırması yahut görselleştirmesi bir yana kendisi de bir modelleme, dijital sanat gibi unsurlarla maddî kültür unsurunun bir parçası da olabilmektedir. Halkbilimi disiplininin yöntemlerinin dil, iletişim ve anlam ile olan ilişkileri kapsamında üst çerçevede herhangi bir olgunun anlamını aranır, tartışılır, irdelenir. Bu açıdan âşıklık geleneği içerisinde bir halk hikâyesi; metin merkezli kuramlar açısından onun edebî değeri, dönemi, sanatsal ve türsel özellikleri ve âşığı hakkında bilgiler vb. açılardan çözümlenirken bağlam merkezli kuramlar açısından metnin yanında icrasal özellikleri üzerinde de durulur. Ancak dijital ortamlarla birlikte her iki merkezli bakış açısının sadece odaklandığı noktayı aydınlatıldığı; bu nedenle de halkbilimi kuramlarının ortamın yapısına uygun olarak bütüncül olarak ele alındığında daha tutarlı sonuçlar ortaya çıkaracağına varılabilir. Örneğin motif çalışmaları kapsamında elde edilecek veriler sadece geleneksel anlatının kullanım bağlamını belirtmez aynı zamanda dijital ortam için bir etiket de sunar. Bir halk hikâyesi bugün dijital ortam üzerinden milyonlarca kullanıcıya ulaşabilmektedir. Hangi halk hikâyesinin hangi platform ve organ üzerinden hangi amaçlarla kullanıldığı veya üretildiği, onun içeriği ve nihayetinde kimler tarafından hangi topluluklara hitap ettiği, bilgilerin doğruluğu vb. gibi bu ortama özgü birçok meselenin aydınlatılmasında çok merkezli bakış açısının kullanılabileceği belirtilmelidir. Dijital halkbilimine sadece olguların ve unsurların bu boyutta aldığı biçim ve şekil değil; paradigmaya dayalı, teorik çerçevelerden, bir halk edebiyatı

²⁸ Oyunlarda şehir ile ilgili örnek veren bir çalışma için bkz. K. Miller (2008).

metninin nasıl anlamlandırıldığı ve öğrenildiğine dair açılardan da yaklaşılması mümkündür. Hem halkbiliminin bir kadrosu olarak dijital ortamlar; hem de dijital ortamların kendine has uzamsal varlığı iki boyutlu bir araştırma evreni olarak geçişkenlik sunar. Örneğin bugün köylerde masal anlatımı ve icrası oldukça azalmış, öte yandan dijital platformlar üzerinde özellikle kültürel enformasyon ve dezenformasyon oluşturabilecek çok çeşitli organlar aracılığıyla masal ya da masalımsı ürünler yaygınlaşmıştır (Arslan, 2017). Bu noktada halkbilimini ilgilendiren birçok yeni soru ve mesele ortaya çıkmaktadır. Halkbiliminin dijital evreni içerisinde, bu masalların aktarımının; ekonomik, kültürel, sosyal ve toplumsal işlevleri arasında farklılıklar nelerdir? Bu masal metnlerinin yazılı ve sözlü varyantlarıyla olan etkileşimi nedir? İzleyici ve icracı arasındaki değişimler, kültürel veya teknolojik boyutlarda nasıl değişmiştir? Masal metninin anlatısında, kalıp ifadelerinde ve yapısında değişimler var mıdır? Daha pek çok benzeri soruların her biri ayrı bir çalışmanın konusu olacak şekilde genişletilerek ele alınabilir. Halkbiliminin dijital açıdan bugün içinde bulunduğumuz toplumun pek çok sorununun kökenine değebilecek birikimi, ortamın kendisini de araştırmaya değer ve yeni tartışmalara kaynak sağlayabilecek imkânlar sunar. Dijital ortamlar hakkında yapılan çalışmaların tarihine baktığımızda dijital uzamın iletişime dayalı paradigmasının henüz kesin bir biçimde sonlanmadığı, dolayısıyla devam eden bir sürecin ürünü olduğunun göstergesidir. Dijital uzam, her şeyden öte fizikî ortamlardan farklı bir kimlik ve gerçeklik paradigması ile var olan ama yine de kültürün taşıyıcısı olan insanın var ettiği bir ortam, mekân veya çevre olabilmektedir. Yaşadığı toplumdaki ve kültürden soyutlanamayan insanın bu ortamda gerçek yahut anonim olarak var olması, zaten içinde bulunduğu toplumsal yahut kültürel belleğini bu ortama taşıması anlamına gelmekte; icraya bağlı olarak bağlamlar, bağlama bağımlı olarak icralar da değişmektedir. Halkbilimine dijital ortam açısından ürün odaklı yaklaşıldığında bir ürünün halkbiliminin bir parçası olup olmadığını ortaya koymanın ve özelliklerini tespit etmenin geleneksel yolu onu halk bilgisi ürünleriyle kıyaslamak ve sınıflandırmaktır. Bu anlamda Yıldırım'ın (2016, s. 108- 110) ortaya koyduğu halkbiliminin mahiyetine dair beş özellik dijital ortamda oyunlar açısından şöyle ele alınabilir:

“1-Sözlü Olma Özelliği: İnternet ile birlikte Walter Ong'un (2013) ikincil sözlü kültür ortamı olarak betimlediği ama ondan ziyade çok boyutlu kültür ortamı olarak da tanımlayabileceğimiz bir araştırma evreni ortaya çıkmıştır. İnternetin bu çok boyutluluğu eş zamanlı olarak iletişimde yazı, ses, görüntü gibi hipermetine dayalı iletişim kurma imkânı sağlamaktadır. Farklı iletişim araçlarıyla gerçekleştirilen bu ortamın çok yönlü yapısı fizikî ortamlara göre yapay bir iletişim; ama bir yönüyle de bellekte daha kolay tutulabilir, saklanabilir, aktarılıp paylaşılabilir özellikler sunmaktadır. Bu açıdan sözlü olma özelliği daha önce de belirtildiği üzere sesli, yazılı, görüntü,

imge olmak üzere anlama dayalı iletişim süreci olarak ele alınmaktadır. Örneğin dijital oyunlara empatik iletişim süreçleri açısından yaklaşan İgit (2019, s. 194) yapmış olduğu görüşmeler sonucunda “Buna göre, dijital oyun ve oyuncu etkileşiminde, empatik iletişim bağına kuvvetlendiren ya da oluşturmaya nefes olan öğeler sırasıyla müzik, hikâye, ses ve mekân tasarımıdır” demektedir. Çalışmanın çerçevesi gereği dijital oyunlar açısından bakıldığında; oyun ve oyuncu anlatısı, oyun metni, ses ve görsel unsurları, imgeleri hem icra hem de icra sonrası bağlamlarda “sözlü” veya “çevrimiçi” iletişimi hem art zamanlı hem de eş zamanlı olarak sürdürme imkânı tanımaktadır.

2-Geleneğe Bağlılık: Dijital ürünler geleneksel ürünün anlamını koruyabilir, gelenekten beslenen ancak kendi bağlamını anlamlandıran bir yapıya dönüştürebilir. Dijital oyunların metinlerarası özelliği onu geleneğe bağlayan bir unsur olarak ortaya çıkarır. Oyun içerisinde hem oyun anlatısı hem de oyuncular tarafından üretilen söylemler geleneksel bilgi ve gelenekleşen unsurlar ihtiva edebilmektedir. Bu yönüyle dijital oyunlar ayrıca kendine has teknik veya içeriğe dayalı gelenekler de oluşturabilmektedir. Tarihî suikastçılardan esinlenerek kurguya dayalı tarihsel bir hava sunan *Assassin's Creed* (2008) oyunu ve serileri belirli bir oynanış, tasarım ve oyuncu kitlesi üzerinden geleneksel bilgi²⁹ sağladığı gibi oyun anlatısının aktarımında da kendi özelliklerine göre gelenekselleşmiş özellikler sunmaktadır. Bu durum oyunların hem teknik hem de içerik bazında kendi geleneksel yapılarının da bulunduğunu, dolayısıyla geleneğin bilgi üretiminin hemen her aşamasında yer alan bir unsur olduğunu ortaya koymaktadır.

3-Çeşitlenme Özelliği: Dijital ürünlerin çeşitlenmesinden daha önce bahsedilmişti. Dijital oyunlar açısından bakıldığında oyunların anlatısının farklı türlerle çeşitlendiği dolayısıyla anlatının bu ortamda doğal bir şekilde çeşitlilik kazandığı görülmektedir. Oyunlar arası çeşitlenme tıpkı bir halk hikâyesinde veya geleneksel oyunlarda olduğu gibi benzer tema, tecrübe ve icraya dayalı olarak farklı oynanış tarzı ve grafiklerle çeşitlenebilmektedir. Halk edebiyatındaki varyant terimi, dijital kültür ortamında “uyarlama”ya dönüşebilmektedir. *Battle Royale* türündeki oyunlar bu duruma örnek verilebilir. Takami'nin (2014) Türkçe'ye *Ölüm Oyunu* (Battle Royale) olarak çevrilen romanı ile bu oyun türü arasında da metinlerarası ilişkiler bulunmaktadır. *Battle Royale* olarak bilinen bir anlatı çeşidinin bilgisayar oyunlarına köken ve unsur sağlayan bir tür olarak düşünülebilir. Bir oyun anlatısı gelenekten farklı olarak icracı, izleyici ve yayıncı tarafından çok boyutlu olarak yeniden üretilebilmektedir. Bu nedenle dijital

²⁹ Terim hakkında detaylı bilgi için bakınız: Özdemir (2018).

oyun açısından çeşitlilik ileride daha çok örnekleri gösterileceği biçimde metinlerarası ve söylemlerarası açıdan düşünülmektedir.

4-Anonimlik Özelliği: Halkbilimi ile dijital oyunlar ilişkisi açısından anonimlik oluşum süreçlerine göre farklı bakış açılarıyla ele alınabilir. Oyunun yapım ve üretim süreçleri aşamasındaki üretici, yapımcı, senarist ile teknik süreçlerdeki diğer ekiplerle olan işbirliği, çeviriler, oyunun oyuncuların denemesine açılması gibi her oyunun arayüzünde yer alan ve katkıda bulunulan kişileri gösteren ilişkiler pek çok açıdan anonim özellikler göstermektedir. Bu yönüyle oyunlar sinema ile benzerlik göstermektedir. Manovich (2001, s. 83), Bilgisayar kültürünün sinematik arayüzünün en agresif bir şekilde kültürel arayüze dönüştürüldüğü alanların bilgisayar oyunları olduğunu söylemektedir. Anlatı açısından oyunların halk edebiyatı içerisindeki anlamıyla anonimliği oyuncu ile birlikte ortaya çıkmaktadır. Oyunun anlatısının oyuncuya sunduğu oynanış sınırları çerçevesinde her oyun, tıpkı geleneksel oyunlarda olduğu gibi oyuncu tarafından icra anında yeniden üretilmekte bu hem çeşitlilik hem de anonimlik sağlamaktadır. Ayrıca çevrimiçi çok oyunculu oyunlarda yer alan oyuncuların bizzat kendilerinin anonim özellikler göstermesinden de bahsedilebilir.

5-Kalıplaşma Özelliği: Genel anlamda yeni medya türlerinin hemen hepsinde geleneksel anlatı kalıplarının veya benzer yapıların kullanıldığı söylenebilir. K. Miller (2008, s. 261), *GTA serileri* ile Grimm masalları arasındaki kıyaslamalarda bulunur. Bu noktada Dégh (1979, s. 89) ve Zipes'e (2002, s. 30) atıfta bulunan K. Miller (2008, s. 261) açılış, kapanış, bölümleri birbirine bağlayan formüller ve tekrarlar gibi durumlar açısından konuyu vurgular. Dolayısıyla bir masal metninde kahramanın "az gittik, uz gittik, dere tepe düz gittik" gibi formülistik ifade biçimi hikâyeyi başka bir noktaya bağlayan bir geçiş kalıbı iken televizyon dizilerinin, dijital oyunlar bir görüntüyü diğerine bağlamak için kullandığı geçiş sahneleri benzer sanatlı veya kurgusal işlevlerle yer edinebilmektedir. Dijital oyunların hemen her türünün teknik ve içerik açısından kendine has kalıpları, anlatım ve kompozisyon öğeleri bulunur. Oyun oynama esnasında arka planda veri akışı devam ettiği için geçiş durumlarında benzer açılış ve kapanış cümleleri, klişe sözler, oynanışı kolaylaştırmasından dolayı benzer oynanış teknikleri vb. birçok kalıpsal unsurdan bahsedilebilir. Bir oyunun teknik yapısı, imkân ölçütünde, oyun dosyalarının kodlanması, modlanması, çevrilmesi gibi özellikleri oyuncular tarafından değiştirilebilmektedir. Oyunun meraklı grupları belirli sayfalarda bir araya gelerek teknik imkân sunan oyunlara yeni özellikler, anlatılar ve unsurlar ekleyebilmektedir. Buna rağmen oyunların temel yapısal ve anlatısal unsurları çoğunlukla korunmaktadır. Belirtmek gerekir ki Çobanoğlu (2019, s. 28) bu özelliklerin tamamının halkbiliminin bitmiş ve tamamlanmış bir ürün olarak ele alan metin

merkezli kuramlardan hareketle geliştirildiğini belirtmekte, bağlam merkezli kuramların ortaya farklı bir bakış koyduğunu da eklemektedir. Ancak oyunların her zaman bitmiş ve tamamlanmış bir ürün oldukları söylenemez. Bir oyun yazılı kaynaklardan farklı, sözlü ortamlarla benzer olarak güncellenebilir, değiştirilebilir, kaldırılabilir veya eklemeler yapılabilir. Bu çalışma kapsamında dijital oyunlar çok merkezli bakış açısından ele alınmış ve yukarıda verilen sınıflamada hem metin hem de icrasal özellikler açısından incelenmiştir.

1.2. DİJİTAL HALKBİLİMİNDE ALAN ARAŞTIRMASI

Dijital ortam içerdiği bağlamlar nedeniyle sözlü, yazılı ve dijital kaynakları veri olarak toplanmasını mümkün kılar. Dijital ortam, gerçek bireylerin bu mekânda var ettiği ikinci bir gerçeklik olarak bir uzam niteliği göstermektedir. Bu yönüyle çok yönlü veri toplamaya imkân tanımaktadır. Şu anda bir internet kullanıcısı; interneti kapatıp dışarı çıkabilir, bir kafeye gidip arkadaşlarıyla birlikte oturup eğlenebilir, başından geçen bir memurat yahut bir anıyı aktarabilir. Aynı kullanıcı, çeşitli sohbet uygulamaları ve sosyal medya siteleri aracılığıyla evinde bir koltukta otururken aynı deneyimi kendi arkadaşlarına veya anonim olarak herkese açık bir şekilde gerçekleştirebilir. Her iki durumda da anlatılan aynı memuratın yahut anının icra bağlamı ve şartları değişiklik gösterecek, ancak anlatıya dayalı iletişim gerçekleşmiş olacaktır. Kültür ortamının farklı iletişim modelleri sunan yapısı geleneksel ortama göre yenilikleri de beraberinde getirmektedir: anlatılan bilgiyi görüntü ile destekleme, yazı ile birlikte sesli cevaplama, karşılıklı etkileşim alma vb pek çok gözlem unsurundan söz edilebilir. Örneğin *Twitch*³⁰ üzerinde şu anda bile binlerce farklı konuda herkese açık olarak sunulan birçok eş zamanlı yayın, amatör veya profesyonel kişilerce icra edilmektedir. Bu yayıncıların nitelikleri, konuştukları konular veya icralarından bağımsız olarak ziyaretçisinin/ izleyicisinin/ yayıncısının ilgi alanına göre çok farklı deneyim alanları sunmaktadır. Profesyonel yayınlar; tıpkı bir televizyon programı gibi arkasında moderatörü, yapımcısı, belirli bir geliri bulunan yayıncılardan oluşabilir ve bu yayın kanallarının her birinin on binlerce ve hatta milyonlarca takipçisi bulunabilir. Tam da şu anda yeni bir kanal açabilir ve izleyicilere (varsa) Dede Korkut hikâyelerini okuyabilir, bir masal icrası veya meddah gösterisi gerçekleştirebilir yahut bir âşık atışması sunulabilir.³¹ Bunun dışında dijital ortamda yayın yapılan herhangi bir sitenin kuralları, ticarî boyutu, algoritmasının kullanıcıyı bir yerde konumlaması, yayını izleyen ve etkileşime girilen diğer izleyicilerin sayısı gibi değişkenler dışında internet, kamera, gerekli özelliklere sahip bir bilgisayar, mikrofon gibi araç gereçler ve nihayetinde yayın yapılacak platformun seçilmesi gibi unsurlar dijital ortamda tür ve ürün odaklı olarak değişkenlik gösterecektir. Hatta teknolojik boyutunu da düşündüğümüzde her an sitenin var olmasını sağlayan canlı bir çalışma ağı ve iş grubu da bulunmaktadır. Siteyi tasarlayan tasarımcıdan, içerikleri kontrol eden moderatörden internet servis sağlayıcısının çalışmasını sağlayan operatöre kadar arkasında büyük bir işgücü bulunmaktadır. Öte yandan her bir kanal aldığı eş zamanlı veya art zamanlı etkileşimlerle birlikte içerik endüstrilerinin bir unsuru olarak yeni bir kültürel ortam sunmakta;

³⁰ Daha fazla bilgi için bkz. Twitch Interactive, Inc. (t.y.). Twitch. E.T. 12.10.2022, <https://www.twitch.tv/>

³¹ Bu kapsamda *Twitch.TV* ve izleyiciler üzerinde yapılan bir araştırma için bkz. (Baykul, 2019).

görece olumlu veya olumsuz, faydalı veya faydasız yeni yahut geleneksel bir bilginin ortaya çıkmasına, üretilmesine ve yayılmasına neden olmaktadır. Yukarıda belirtildiği gibi topluluğun veya kişilerin hangi eylemleri gerçekleştirdiği anonim özellikler gösterse de yerel- popüler ve evrensel bir kültür alışverişinin anlık yapısı gerçektir. Bu yayınlara anonim olarak katılıp belirli gözlemler yapmak mümkündür ancak bu durum dahi icranın bir parçası olmadan salt literatür araştırmasına dayalı bilgileri ihtiva etmek durumunda kalacaktır. *Twitch* (www.twitch.tv) üzerinden yapılan yayınlara bakılırsa bu yayınlar aksi bir talep gösterilmedikçe belirli bir süre sonra otomatik olarak yayından kalkmaktadır. Bu durumda bu ortamda yapılan yayınlar kayıt altına alınmadıkça kaynak olarak değeri azalmakta; bu durum onu gündelik hayatta kayıt altına alınmamış herhangi sözlü kültür ortamının durumuna sokmaktadır. Nihayetinde dijital ortamda sunulan anlık bilgilerin kaydedilemez derecede geniş olduğu belirtilmelidir. Üretilen bilgi, bilgiyi etkileyen ve etkilenen bir halk grubu bu ortamda her gün sayısız etkileşime girmektedir. *YouTube* (www.youtube.com) videolarında herkese açık olarak sunulan içerik sanat eseri niteliği taşıyabilmektedir. Bu noktada Demirci (2016, s. 62) dijital kültürdeki güven sorununun en önemli sebeplerinden birisinin kaynağın belirsizliği olduğunu söylemektedir. Kurumsal bir şekilde yapılmış bir kanalın örneğin *TRT Haber* kanalının televizyon kanalı olarak sunulan formu ile *YouTube* (*TRT Haber, t.y.*) üzerinden sunulan formları arasında kaynak gösterme ve veri değerlendirme biçimleri ne şekilde değişecektir? Üstelik yayın yapılan bazı kanallar sitenin bir özelliği olarak yayın esnasında yazılı olarak canlı sohbet etme özelliğine de erişebilmektedir. Örneğin *YouTube* üzerinden binlerce kullanıcı canlı ve eş zamanlı olarak aynı içeriği izleyebilmektedir. Güvenilirlik açısından “hangi kaynak olduğu” bu açıdan önemli bir meseledir. Bir içerik başka bir kanaldan alınmış, izinsiz olarak başkalarına ait görüntüleri kullanmış, etik ihlâl barındırmış vb. birçok sorun içerebilir. Ancak sözgelimi 5 milyon kişi tarafından videosu izlenmiş ve hala izlenmekte olan bir kanal, yaklaşık 5 milyon söylem alanı ortaya çıkarmakta; bu da birçok yönden toplumsal yapıya çeşitli boyutlarda etki etmektedir. Bu açıdan bilgilerin geri çekilebilir, silinebilir ve değiştirilebilir olması da ortamı sözlü kültür açısından yeniden değerlendirilebilir kılar. Bilim insanları ise elde edilecek verilerin güvenilirliği, fiziksel ortamın olmayışı, etik ve akademik kurallar nedeniyle bu ortamın olağan yapısını gözlemlemekte zorluk çekebilmektedir. Bir sosyal medya kullanıcısı ve onun yayını izleyen 100 kaynak kişi ile fiziksel ortamda alan araştırma yöntemlerini kullanarak araştırma yapmak mümkündür ancak bu durum ortamın kendi bağlamlarından doğan özelliklerin anlamlandırılması açısından eksiklikler barındıracaktır. Grubun bir parçası olarak izleyici; interneti kapatıp gündelik hayata döndüğünde örneğin bir öğrenci okula gittiğinde; o bilginin sahibi, hatta kendisiyle birlikte o bilgiyi edinmiş bir arkadaşıyla bütün bunlardan habersiz üçüncü bir kişiye sohbet ortamına taşıyabilecektir. Kaynak kişilerden A. Erdem (2020) “Oyun

sohbeti ediyoruz. Bir iki var arkadaşım konuştuğum, oyuncu arkadaşım var. Beni bu işlere bulaştıran arkadaş, onlarla hala görüşürüz” şeklinde belirtmektedir. C. Yıldız (2020) ise “İşte yaklaşık 30- 40 kişi vardık. İnternet kafede hep beraber bir turnuva şeklinde oyun oynadık. Ardından çıkışta sohbet muhabbet ettik. Fotoğraf falan çekildik işte. Yani zaten grup içindeki herkes birbirini tanıyor hemen hemen” şeklinde oyun ve sohbet ortamına dair bilgilerini aktarmaktadır. Bir diğer kaynak kişi İ. Kahraman (2020) ise kardeşiyle ilgili şu anısını aktarmıştır:

Daha geçen, bir hafta veya 2 hafta oluyor. Şahit olduğum bir olay var. Kardeşim daha 12 yaşında, bir arkadaşlık kuruyor. Karşı cinsle, bir kızla bir arkadaşlık kuruyor. Bu kızın da sevgilisi varmış, kardeşime yazmış işte konuşma bunla falan diye. Ben kardeşimi çok böyle disiplinli büyütürüm, böyle küfür etmez. Hiçbir şekilde karşısındaki insanın üzülmesini gerektirecek söylemde bulunmaz. Karşısındaki insanları gerçekten çok düşünür. *Whatsapp*'tan bu çocuk kardeşime yazınca kardeşim oyunu sildi. Böyle odasına geçti, yatağına geçti, uyumaya çalışıyor. Sürekli ne oldu falan diye sohbet ederken işte bana bunları anlattı.

Dijital ortam internet bağlantısına sahip bütün bireylerin gündelik hayatının parçası olmuş durumdadır. Bu ortamda gerçekleştirilen, aktarılan veya üretilen sohbet ortamının da kendi bağlam ve sınırlarının olduğu ve bu sınırların ilgili platformun kuralları çerçevesinde gerçekleştiği belirtilmelidir. Anadolu sohbet geleneği bağlamında örneğin bir yaren toplantısında belirli sayıda yarenin sırayla birbirine konuk olarak eğlenmesi gibi bu ortamda da belirli sayıda katılımcı yahut belirli konular ile çerçevesi ve sınırları çizilmiş bir sohbet ortamı bulunabilir. Bunun bir benzerini *Discord*³² kanallarında görmek mümkündür. Kaynak kişilerden B. Yeşil (2020), C. Yıldız (2020), D. Arıkan (2020), İ. Kahraman (2020), M. Başarı (2020), P. Yüksek (2020), R. Torun (2020) ile yapılan mülakatlar sonucunda elde edilen bilgiye göre sadece belirli bir oyunun *Discord* kanalına üye olarak o oyunu oynayan oyuncularla (meraklı grupları) ile birlikte belirli bir amaç uğruna bir araya gelmiş bir kahvehane yahut dernek işlevini ve ihtiyacını karşılayacak şekilde farklı oyuncularla buluşup tanışarak yine katılımcının niteliklerine göre ve hiyerarşik bir sıralamayla bu platforma üye olunabilmektedir. Bir oyunun veya herhangi bir unsurun meraklı grupları, arkadaşlar, arkadaş arayanlar yahut dil öğrenmek isteyenler vb. birçok amaç ve işlevle bu ortamda yer alabilmektedirler. P. Yüksek (2020) ve C. Yıldız (2020) ile yapılan mülakata göre bir oyun grubuna sohbet kanalının moderatörlerinin izin verdiği ve yapılandırdığı derecede erişim sağlanabilmektedir. Yine bu kanallar oyunun resmî olarak duyurulmuş kanalları³³ olabileceği gibi meraklı grubu tarafından oluşturulmuş amatör

³² Daha fazla bilgi için bkz. Discord Inc. (t.y.). *Discord*, E.T. 10.11.2022, <https://discord.com/>

³³ Örneğin *League of Legends* oyununun resmî web sitesinin “Keşfet” bağlantısında kanalın *Topluluk Discord* adresine bağlantı verilmektedir: Riot Games Inc. (t.y.). *Keşfet*, *League of Legends*, E.T. 18.11.2022, <https://www.leagueoflegends.com/tr-tr/>

girişimlerden de oluşabilir. Görüleceği üzere dijital ortamın iç içe geçmiş ve hipermetin barındıran yapısının yanında etik, akademik, ekonomik ve ticarî sorumlulukları, teknik araç ve unsurları, her bir internet sitesinin ve ortamının kendine has yapısı ve icra bağlamı, o mecrayı kullanan çok sayıda kullanıcı/ izleyici/ dinleyici ve iletişim modelleri ile sayısız içeriğe erişme imkânı bulunmaktadır.

İkinci olarak araştırma ve inceleme yönünün bir de disiplinlere özgü sınırları ve sınırlandırmaları bulunmaktadır. Nihayetinde teknolojik bir ürünün veya dijital bir ortamın herhangi bir unsuru bir disiplinin doğrudan araştırma konusu olabilir ancak internetin bütün mecrası onu araştıran araştırmacıya her zaman açık olmamaktadır. Bu bağlamda ister ticarî bir girişim, ister profesyonel yahut amatör olsun oyuncu/ izleyici halkına veya onların evlerine ve hatta yatak odalarına kadar giren bir içeriğin kültürel boyutu halkbiliminin araştırma alanına değmektedir. Artık sadece yerel, ulusal ve evrensel boyutuyla tek yönlü bir kültürel aktarımdan söz edilemez. Bir araştırmacının yayınladığı akademik bir makale bu ortamda anında bir içerik üreticisinin malzemesi hâline gelebilmekte yahut kullanıcılar kendi deneylerini ve araştırmalarını bu ortamdan yayınlatabilmektedir. İnternetin sunduğu göreceli özgürlük ve bağımsızlık sosyal bilimlerin akademik gelişimini etkileyebilecek düzeye de taşıyabilir. Nihayetinde dijital ortamda alan araştırması için getirilen önerilere bakıldığında görülecektir ki güvenilir olan ve bilindik yöntemler bu ortamda sınanmakta, alan araştırması için getirilen yeni öneriler ortamın araçlarına uygun olarak ele alınmaktadır. Bu çalışmanın konusu olarak dijital alan araştırmaları daha çok oyuncu odaklı olarak ele alınacak olup verilecek genel bilgilerden sonra halkbiliminin hem dilsel hem de imgesel düzeyde var olan sözlü, yazılı ve dijital kaynaklarının araştırma metodu, yöntem ve tekniklerine değinilecektir.

1.2.1. Araştırma Metodu, Yöntem ve Teknikleri

Dijital ortamda alan araştırmaları (Çobanoğlu, 2019, s. 71) son yıllarda üzerinde durulan ve çalışılan bir konudur. Özellikle bu ortamın evrensel açıdan yeni olması, dinamik bir şekilde sürekli değişmesi, sınırlarının çok geniş olması gibi nedenlerden ötürü her an güncellenme potansiyeline sahip bir görünüm arz etmektedir.

Bu ortam için yapılan alan araştırması çalışmalarına bakıldığında öncelikle disiplinlerin var olan metot ve yöntemlerinin uyarlandığı görülmektedir. *Netnografi* araştırmaları buna örnek

gösterilebilir.³⁴ Bükür Alyanak (2015, s. 128- 129) 2007- 2008 tarihleri arasında Mutlu Binark ve Günseli Bayraktutan Sütçü tarafından gerçekleştirilen *Dijital Oyun Kültürü ve Türkiye’de Gençliğin İnternet Kafe Kullanım Pratikleri: Çevrim İçi ve Çevrim Dışı Kimlik Egzersizleri, Hareketsiz Toplumsallaşma ve Sanal Kariyer Yapma- Ankara’da Etnografik Alan Çalışması* isimli araştırma projesinin dijital oyun kültürüne ve dijital oyun oynama edimine ilişkin Türkiye’de gerçekleştirilen ilk etnografik çalışma olduğunu belirtmektedir. Çomu ve Halaiqa (2015, s. 71) etnografi ve netnografi arasında bir kıyas yaparak şunları söylemektedir:

Netnografi, İnternet etnografisi şeklinde tanımlanamaz. Bu nedenle, incelenen topluluk dışındaki çevrimiçi veya çevrimdışı topluluklara yönelik genellemelerin destekleyici bulgularının olmasında fayda vardır. Klasik etnografi ile netnografi arasındaki farklardan biri de araştırma etiğinin sağlanmasında bulunmaktadır. Netnografik araştırmaların etik boyutuyla ilgili kritik noktalar, çevrimiçi ortamların özel ortamlar mı yoksa kamusal ortamlar mı olduğu sorusu ile siber uzamda ‘bilgilendirilmiş rıza’nın nasıl alınabileceği noktalarıdır.

Çomu ve Halaiqa (2015, s. 73) devamında ise oto-etnografiden bahsederek onu “kendi çevrimiçi deneyimlerindeki rolüne dikkat çeken bir yaklaşım” olarak belirtmekte ve “çevrimiçi kültürel olguların incelenmesinde diğer yaklaşımları tamamlayıcı özelliği” olarak tanımlamaktadır. Pearce (2009, s. 196) ise etnografi ile ilgili olarak şunları söylemektedir:

Oyun etnografisi, bir etnografin, üzerinde çalıştığı kültüre sadece gözlemlemek için değil, değişen derecelerde aktif olarak katılmasının gerekli olduğu ender durumlardan biridir. Bunun nedeni felsefi olmaktan çok tekniktir: Sanal bir dünyayı içinde olmadan gözlemleyemezsiniz ve onun içinde olmak için “bedenlenmiş” olmanız gerekir. Başka bir deyişle, bir avatar oluşturmak zorundasınız.

Spry’den (2001, s.706) aktaran Çelik (2013, s.7) “Artık otoetnografi yazma, otoetnografik performans olarak anılmaya başlanmış, yaratıcılık öne çıkmıştır” demektedir. Çelik (2013, s. 7) bu noktada *performatif otoetnografi* kavramından da bahsetmektedir.

K. Miller (2008, s. 259) de *GTA San Andreas* oyunu ile ilgili çalışmasında farklı ortamlarda oyunu oynayarak gözlem yaptığını söylemektedir. Aarseth’e (1997, s. 3-4) atıfta bulunan K. Miller (2008, s. 263) onun geleneksel doğrusal metinler ile siber metinler arasındaki farkı *bireysel performatif eyleyen* (individual performative agency) açısından karakterize ettiğini de belirtmektedir.³⁵ Bu bilgilerden yola çıkarak hem araştırmacının kendisinin icraya dayalı bir araştırma öznesi olduğu hem de gözlemci sıfatıyla bütün ortamın yapısını üstelik tekrarlarıyla

³⁴ Çevrimiçi ve çevrimdışı etnografik ve bilimsel yöntem ve gözlem hakkında bkz. Baki (2014), Çomu ve Halaiqa (2015), Alyanak (2015), Striling (2016).

³⁵ K. Miller’in (2008, s. 279) Sutton-Smith’in (1997, s.105) görüşlerini de değerlendirerek etnografi hakkındaki görüşleri için bakınız.

birlikte izleyecek biçimde *oto-performanstan* bahsedilebilir. Bu açıdan bakıldığında geleneksel oyunlarda olduğu gibi araştırmacı dijital ortam üzerinde zaten oyuncu olarak oyunun bir parçası olmak durumundadır.

Bunun dışında daha birçok araştırmacı dijital ortamda alan araştırması üzerinde durmaktadır. Tom Boellstorff'un (2006, s. 30) görüşlerini aktaran Bayraktutan Sütçü (2009, s. 336) "Boellstorff'a göre, her zaman eklektik olan oyun çalışmaları en çok antropolojiden yararlanmalıdır, çünkü bu şekilde hem kültürü kuramsallaştıran çerçevelere ulaşılabilir hem de oyunların ve kültürün çalışabileceği bir yöntem elde eder –ki bu da katılımlı gözlemdir" demektedir. Büker Alyanak (2015, s. 144- 146) ise Ribbens ve Poels'in (2009) bilgisayar oyuncularını üzerinde gerçekleştirdiği bir araştırmada oyuncuyu ve oyunu göz ardı etmeden oynama stilleri ve oyuncu deneyimlerini incelemek için üç farklı niteliksel araştırma yöntemini bir arada kullandıklarını söyleyerek anket, odak grup toplantısı, video anlatım yönteminden bahsetmektedir.

Alan araştırması yöntem ve teknikleri halkbilimi literatüründe de detaylı olarak ele alınmış, geleneksel ve elektronik/ dijital ortamlar üzerine eğilen birçok araştırmacı olmuştur.³⁶ Tekrara düşmemek adına burada özellikle oyunlardan yola çıkarak alan araştırmasının ve veri toplama yöntemlerinin üzerinde durulması planlanmaktadır. Ancak dijital ortamda veri toplamanın geleneksel yöntemlere göre veri toplama ve değerlendirme aşamalarında dijital ortamda araştırılacak malzemenin eş zamanlı mı yoksa art zamanlı mı araştırılacağı ya da literatür taramasının ne şekilde gerçekleşeceği gibi kimi farklılıklar ve teknik problemler bulunmakta, bu ortamın eş zamanlı ve canlı yapısı, literatür ile anlık gerçekleşen icraların özelliğinden dolayı kimi yenilikleri barındırmaktadır. Örneğin literatür taramasıyla bir sayfadan elde edilen veri silinebilir, bağlantısı bozulabilir, kapanabilir, elektrik veya sunucu kesintileri yaşanabilir. Teknik açıdan internette yer alan sayfaların çoğunluğu için geçerli olmak üzere alan adı ve sunucu için ödediği ücret ödenmediğinde siteye erişilemez. Dahası akademik kaynaklar açısından zamanında üzerinde makale barındıran bir alan adının saldırıya uğrayarak kapanması, alan adının içeriğinde virüs, trojan vb. riskler barındırması dahi mümkündür. Başka bir örnekte bir hafta önce canlı olarak yayınlanmış ve etkileşim almış bir performansın görüntüsü; o icrayı hem yayınlandığı zaman hem de bir hafta sonraki yeni izleyicinin etkileşimde bulunduğu zamana ait bir veri unsuru yapmaktadır. Geçmiş bir zamana ait bu icra literatür taraması mı yoksa katılımlı gözlem olarak mı değerlendirilecektir? Bu esasında bilimsel metodolojinin bir

³⁶ Daha fazla bilgi için bkz. Goldstein (1977), Çobanoğlu (1992), Baki (2014), Gülüm (2017), Çobanoğlu (2019), Sarpkaya (2021a), Ekici (2015).

problematikliği olsa da dijital alan arařtırmalarında fizikî ortamın yapısını da göz ardı etmemek gerekliliğini ortaya çıkmaktadır. Bir arařtırmacı, herhangi bir araç üzerinden herhangi bir ortamda oyun oynayan bir kaynak kiřinin hem oyun dıřı hem de oyun ii etkinliklerine dair gözlem ve mülakat gerçekleřtirebilir, veri toplayabilir yahut kendisi de eř zamanlı olarak icraya katılabilir. Böylelikle alan arařtırmasında zamansal açıdan iki yönlü bir geiřlilik söz konusudur.³⁷ Eř zamanlı alan arařtırması, anlık ve canlı olarak dünyanın herhangi bir yerinden ve kaynağından bilgi edinmek maksadıyla gerekli izinlerin saėlanarak kaynak kiři veya kiřilere ulařmayı ve katımlı yahut katılımsız olarak gözlem ve icra sürecini içermektedir. Art zamanlı dijital alan arařtırmasının eř zamanlı arařtırmaya göre farkı, verinin türünde ve zamanında ortaya çıkmaktadır. Genellikle sohbet ortamına dayalı, tekrar eriřilebilir, belirli bir konumu ve sürekliliğı olan ve literatür taramasına daha uygun bir süreç olarak belirtilebilir. obanoėlu (2019, s. 79- 81) ve K. S. Goldstein (1977, s. 24- 31) alan arařtırmasında sahaya çıkmadan önce yapılacaklar listesine yer vermiřtir. Burada yer alan bilgilere ek olarak dijital oyunlar açısından belirli öneriler getirilebilir.

Sahaya ıkmadan Önce Yapılacaklar

1.Konuyla ilgili eserlerin okunması/ ortamın tanınması: Dijital ortamda alıřma yapmadan evvel arařtırmacı ortam hakkında hem teknik hem de akademik olarak yeterli derecede bilgi sahibi olmalı, genel olarak arařtıracağı ortama yönelik veri ve alıřmaların listesini çıkarmalıdır. Bu, özellikle de zaman ve bölge farkının anlaşılması açısından önem arz etmektedir. Örneğın Türkiye konumundan oyun oynayan bir oyuncunun oyun oynama saatine göre aynı sunucu üzerinde bulunabileceğı evrensel oyuncu kitlesi deėiřebilmektedir. Bu durum oyundan oyuna deėiřmekle birlikte Türkiye’den oyuna giriř yapan bir oyuncunun komřu ülkelerdeki oyuncularla etkileřimi daha yüksek olabilmektedir. Benzer şekilde oyunların da ülkelerle göre deėiřik içerik, uygulama ve güncelleme getirebileceğı belirtilmelidir. Örneğın *PUBG Mobile* (2022) oyunu resmî sayfasında etkinlik (event) olarak 2022 yılı Cumhuriyet Bayramı kutlaması için *Galata Kulesi* temalı bir bölüm yapmıřtır.

2. alıřma Bibliyografyasının Oluřturulması: Dijital ortam belirtildiğı üzere çok katmanlı ve boyutlu yapısından ötürü, iç içe gemiř örüntüler gibi birbirine baėlıdır. Bu nedenle arařtırmacı alıřma bibliyografyasını oluřtururken konu hakkında temel kaynaklara ve arřiv kayıtlarına

³⁷ E- Öğrenme alıřmaları kapsamında eř zamanlı iletiřim araçları ve eř zamansız iletiřim araçları terimleri kullanılmaktadır. Daha fazla bilgi için bkz. Mutlu (2013, s. 107- 109).

bakmalı, araştıracağı ortamın yapısına dair bilgileri okumalı, arama motorları aracılığıyla ilgili konunun esas çıkış noktasına gitmeli ve bu doğrultuda bibliyografyasını oluşturmaktadır.

3. Derleyicilerle Temas: Bibliyografya araştırmasına ek olarak araştırmacı konuyla ilgili veri olarak kullanacağı bilginin doğruluğunu, kaynağını ve arka planını araştırmalıdır. Bu bağlamda konuyla ilgili amatör veya profesyonel olarak ilgilenmiş kişilerle irtibata geçilebilir. İçeriği yükleyen kişinin yaşı, cinsiyeti, eğitim durumu, konuyla olan ilişkisi bilinmeden salt içerik olarak değerlendirilebilirse de bu durum her zaman doğru veri içermez. İçeriği üreten dezenformasyon amacıyla yayın yapmış olabilir, şahsi fikirlerini sunmuş olabilir, kullandığı kaynaklara yer vermemiş olabilir. Bu gibi bilgilerin temini için görecelik içeren bilgilerin kaynağını, kullanıcıyı ve ortamın yapısını araştırmak, derleyici ile temasa geçmek gerekmektedir.

4. Bölgenin İleri Gelenleriyle Temas: Dijital ortam için bu ilgili konunun birbirine bağlanan bütün mekanizmalarındaki kaynak kişileri ifade eder. Örneğin bir video oyunu için yapımcılar, geliştiriciler ve oyun firması ve üreticileri, oyuncu olarak oyunu deneyimleyen; yayımcı olarak sosyal oyun site ve forumlarındaki yöneticiler; yayıncı olarak oyun oynayan veya oynatan yayıncılar olabileceği gibi doğrudan profesyonel ve amatör oyuncularla da temas sağlanabilir.

5. Bölgede evvelce yapılan kayıtlar: Burada üçüncü maddeye ek olarak profesyonel ve akademik kayıtlara öncelik verilmelidir. Kõiva ve Vesik (2014, s. 183) dijital arşiv ve araştırma konusunda “Estonya’da siber ortam üzerinde yürütülen çalışmaların ortaya çıkması, ilerlemesi ve üzerinde çalışmalar yürütülmesinin öncüleri bilgisayar bilimcileridir. 1990’ların bilgisayar ortamındaki en büyük halk bilimi arşivcileri onlardır. İletişim kanalları kurup devamlılığını sağlamışlardır” demektedir. Bu bağlamda konuyla ilgili eski çalışmalar takip edilmelidir. Ayrıca internet üzerinde pek çok araştırma sayfası yer almaktadır. Örneğin *Archive.org* (web.archive.org) sitesi üzerinden internette yer alan sayfaların ekran görüntüleri belirli aralıklarla derlenmektedir. Bunun yanında akademik derleme ve arşiv siteleri ve konu hakkında önceden yapılmış derlemelere de göz atılmalıdır. Örneğin yapılan gözlemlerde aynı zamanda bir kullanıcısı olarak *Facebook* (www.facebook.com) kurulduğu günden bugüne birçok farklı iletişim biçimi getirmiş, farklı tasarım kullanmış, milyonlarca ve farklı milletten üyeye sahip olmuştur. Sosyal medyada toplanan veriler üzerine yapılan ilk çalışmaların bugün güncelliğini yitirebilmesi, artık ilgili sayfada yer almaması olağandır. Bir sosyal grup üzerine çalışma yapan araştırmacı, sonraki yıllarda güncelleme ile birlikte verilerin ve veri toplama biçimlerinin

değiştirdiğini görebilir. Hatta internete girilen ülkenin alan adı, uzantısı ve o bölgeye sunulan hizmet dahi değişebilmektedir. Örneğin *Steam*, dolar kurunu ülkelere göre belirlemekte ve satışlarını buna göre gerçekleştirmektedir (Şekercioğlu, 2022). Bir oyun veya bir ürün farklı toplumlarda ve ülkelerde farklı biçimlerle ele alınabilir. Başka bir örnekte ise islamofobi içeren pek çok oyun bulunmakta ve bunlara karşı bakış açısı değişebilmektedir (Cıngı, 2018). Bu nedenle araştırma ile ilgili dijital ortamda evvelce yapılan kayıtlar önem taşımakta ve çoğunlukla kaybolmamaktadır.

6. Gerekli malzeme ve teçhizat: Elektrik, bilgisayar, internet bağlantısı, kayıt programları, görüntülü konuşma ve kaydetme cihazları gibi unsurların yanında bazı oyunları oynamak için kimi sosyal medya sitelerine üyelik gerekebilmektedir. Bir bilgisayar oyunu için gerekli teçhizatlar; ilgili oyunu kaldırarak bir sisteme sahip bilgisayar, monitör, fare, klavye vb. gibi aygıtlardır. Ancak bu aygıtlar da kendi sistem özelliklerine göre *RAM* boyutu, grafik kartının özellikleri, hız ve tepkime süresi gibi daha çok *FPS* almaya³⁸ yönelik olabilir. Yani her bilgisayar her oyunu çalıştırmamaktadır. Ayrıca araştırma yapılacak oyunların lisanslı olması, daha da açık bir şekilde korsan olarak elde edilmemiş olması gerekmektedir; belirli platformlar üzerinden takip edilebilir ve kayıtlı olması gerekmektedir. Çevrimiçi oyunlarda ise yeterli sisteme sahip bir bilgisayarın yanında güçlü *ping almak*³⁹ için güçlü bir internet bağlantısı gerekmektedir. Yapılan gözlemlerde özellikle internet bağlantısının yetersiz kaldığı durumlarda oyun içinde *ping* sorunu yaşanabilmektedir. Güncelleme dosyaları da yüksek veri gerektirebilmekte, internet ve *sunucu* hızına göre değişiklik gösterebilmektedir.

7. Derleyicinin sahip olduğu folklor bilgisi: Derleyicinin ortamın işleyişine ve bilgi birikimine sahip olması çok önemlidir. Hiç oyun oynamamış, oyun gruplarında bulunmamış ve bu platformda mesai harcamamış bir araştırmacının bulguları tek merkezli yahut eksik bir yaklaşım içerebilir. Dijital ortamda çalışma yapmak ve veri toplamak bir araştırmacı açısından oldukça zordur. Ortamın genişliği ve güncellenebilirliği ve özelliklerinin değişebilirliği, onu tek bir disiplininin yöntem ve bakış açısının altında incelemeyi zorlaştırmaktadır. Halkbilimi açısından bakıldığında sadece dijital ortama değil, aynı zamanda onunla ilişkilendirebileceği geleneksel bilgi birikimine, kaynağına ve disiplin bilgisine ihtiyaç duyulmaktadır.

³⁸ Oyunlarda FPS hakkında bilgi için bkz. Dere, U. (2021,3 Mayıs).

³⁹ Ping ya da lag bilgisayara gönderilen verinin sunucuya iletilme süresi olarak tanımlanabilir. Bu kelimeler bilgisayar oyuncularının dağarcığında yer alan teknik terimlerdir. Oyuncular oyun içinde “Lag girdi”, “pingim var”, “oyunu güncellemem lazım” vb. gibi ifadeler kullanıldığı gözlemlenmiştir.

8. Derleyicinin Sahip Olduğu Bilgisayar Bilgisi: Sosyal medyayı kullanmak, sosyal medya üzerinde çalışma yapabilmek için yeterli değildir. Bu halk hikâyesi söyleyerek âşığın icrasını gerçekleştirmeye benzer. Bir internet sitesi hangi iletişim unsurlarını hangi teknik yöntemlerle kullanır, ilgili sitenin kökeni ve kuruluşu nedir? Hangi sayfa özelliklerini kullanmaktadır? Hangi iletişim biçimlerine nasıl izin vermektedir? Diğer ağlarla herhangi bir ilişkisi var mıdır? Benzer şekilde oyunların oynanış özellikleri de oyuna veya platforma göre değişkenlik gösterebilmektedir. *FIFA 22* (2021) oyunu bilgisayar veya konsol üzerinden klavye ve oyun kolu oynayabilirken, *FIFA Mobile* (2022) telefon aracılığıyla dokunmatik olarak oynanabilmektedir.

Kaynak Kişilerle Münasebet Kurulması

Bunun yanında dijital ortamda kaynak kişilerle iletişim kurulması da bir diğer noktayı oluşturmaktadır. Çobanoğlu'nun (2019, s. 80-81) belirttiği noktalara bakıldığında, araştırmacı kaynak kişi ile yüz yüze görüşme yapabilir. Dijital ortamda yapılacak kaynak kişi görüşmelerinde derleyicinin uygulaması gereken tavır ve duruşa ek olarak değinilmesi gereken bazı önemli noktalar bulunmaktadır. Bunlardan ilki maddî meselelerdir. Her ne kadar dijital ortamda yapılacak mülakatlarda yol masrafı gibi bir gider bulunmasa da derleme yapılacak olan programların, bilgisayarın ve hatta oyunun lisanslarının maddî boyutu önemli miktarlara ulaşabilmektedir.

Kaynak kişi ile dijital ortamdan yapılabilecek mülakatlarda elektrik ve internet bağlantısının durumu ve ortamın müsaitliği de önemlidir. Yüz yüze yapılan mülakatlarda hem araştırmacının hem de kaynak kişinin uyması gereken kurallar, dijital ortamda farklılaşabilmektedir. Kaynak kişi evine, odasına, ailesinin yanına yani kendi mahremiyet alanına araştırmacıyı davet edebilmektedir. Kaynak kişiler konuşurken ortama giren eşi, annesi, kardeşi gibi üçüncü şahıslar veya kaynak kişiye telefon gelmesi gibi mülakatın gidişatında duraksama, bekleme gibi tepkilere neden olmuştur. Ayrıca C. Atakan (2020), C. Kara (2020), D. Arıkan (2020), M. Tepe (2020), O. Usta (2020) ve R. Dünder (2020) isimli kaynak kişiler oyunlarla ilgili konuşurken araştırmacının soru sorduğu anda “Hocam oyundaki karakterim şöyle göstereyim mi?”, “Bahsettiğim oyun şu” vb. telefonda yahut bağlantı yoluyla metinlerarası gönderme eğilimine girmiştir. Kaynak kişilerin dijital ortamdaki varlıklarının tespit edilip derlenmesi de bir diğer önemli konudur. Özellikle sosyal medya hesaplarında kullanıcıların “izin verdikleri ölçüde” geçmiş paylaşımlarına erişmek ilgili araştırmacıya veri sunar. Hem görünür olup hem de

mahremiyet barındıran bir ortam olması nedeniyle araştırmacıların bu konuda etik davranmaları gerekmektedir. Ayrıca mahremiyetin ses, yazı ve görüntü gibi iletişim unsurlarına dönüşebilmesi de bu açıdan dikkat çekicidir. Araştırmacı kaynak kişiye, sayfasında yer alan ağ ve mail adreslerinden ulaşabilmektedir. Bu çalışmanın kaynak kişileri arasında araştırmacı ile tanışıp kişisel *Steam* (<https://store.steampowered.com>) profilinden “arkadaş ekleyerek” iletişim kuran kişiler bulunmaktadır. Bunun dışında yapılan gözlemlerde resmî bir kurum yahut kurumsallaşmış sosyal medya profillerinin “*Hakkında*” bölümlerinde o içerik üreticisinin irtibat bilgilerine yer verdiği oyunların arayüzlerindeki kapanış, sunuş veya bilgi bölümlerinde tıpkı sinema filmlerinde olduğu gibi o oyunda emeği geçenler, yapımcılar, geliştiriciler, üreticiler, üretime katkıda bulunanlar, çalışma ekipleri, işbirlikçi diğer şirketler ve firmalar gibi daha pek çok bilgiye yer verilmektedir. Örneğin *Google Play Store* (<https://play.google.com/store/games>) üzerinden yayınlanan oyunlara bakıldığında her bir oyunun “Bu oyun hakkında” bölümünde oyun üreticisinden, üretim yerine kadar çeşitli bilgilere erişilebildiği görülmektedir. Nihayetinde araştırmacının mülakat için görüşeceği kaynak kişilere erişmesi için birçok yol mevcuttur. Bunun dışında ilgili oyun veya uygulamayı oynayacak oyuncularla mülakat yapmak için oyuncu gruplarına, forum sitelerine, oyunlardaki lider oyunculara, ilgili oyunun forum sayfalarına erişmek de mümkündür. Bu çalışma kapsamında yapılan mülakatlarda kaynak kişilerin “arkadaşımın oyun arkadaşı” şeklinde tanımlamalarıyla tanışarak erişilen ve fiziksel ortamdan ulaşılabilecek kişilerle mülakat yapılmış, çalışma hakkında bilgilendirilip konu hakkında fikrini beyan eden ancak gönüllü katılım formuna pandemi nedeniyle katılmayan/ katılmayan oyuncularla yapılan görüşmeler ise kayıt altına alınmamıştır. Nitekim bu ortamda oyun eyleminin bireysel değil bir grup eylemi olduğu düşünüldüğünde kaynak kişiler hemen oyun arkadaşlarından bahsederek oyun çevreleri hakkında bilgi vermekte, dolayısıyla kaynak kişilere ulaşma noktasında kolaylık yaşanmaktadır. Kaynak kişilerden hem oyun hem de akademik bilgisi olan oyuncuların oyunlara dair gözlemleri daha keskindir. Ancak eğitim seviyesi yüksek olan kaynak kişiler oyun kültürü hakkında sosyal ve kültürel tespit yapmaya girişmişlerdir. Ayrıca aynı söylem alanında olan oyuncuların birbiri ile olan etkileşiminin daha güçlü olduğu gözlemlenmiştir.

Derleme Yöntem ve Teknikleri

Dijital ortamda yapılan çalışmalarda pek çok araştırma yöntemi kullanılabilir.⁴⁰ Bu açıdan dijital ortamlar video kayıt, grafik, ekran kaydı, görüntü, fotoğraf, yazılım, anket veya multimedya vb.

⁴⁰ Dijital ortam için farklı yöntem ve tekniklerle ilgili detaylı bilgi hakkında bkz. Snee vd. (2016).

pek çok farklı tekniği tek veya aynı anda birden çok şekilde kullanabilir. Halkbilimi arařtırmalarında ise özellikle öne çıkan iki derleme yöntemi bulunur. Bunlar gözlem ve mülakattır.

Gözlem, katılımlı ve katılımsız olmak üzere ikiye ayrılmaktadır. Katılımlı gözlem, arařtırmacının halkbilimi olayına aktif olarak katılmasını; katılımsız gözlem ise icra esnasında sadece bir seyirci olarak katılımını ifade eder (Çobanođlu, 2019, s. 82). Çobanođlu (2019, s. 84-85) nelerin gözleminin yapılacağı hususunda “Fizikî durum, sosyal durum, katılanların birbiriyle karşılıklı münasebeti, icra, olayın zamanı ve müddeti, ifade olunan duygular, çeşitli gözlemler, gözlemcinin durumu” şeklinde bir liste önermektedir. Dijital ortamlarda hem katılımlı hem de katılımsız gözlem yapmak mümkündür. Bunlardan katılımlı gözlem esnasında arařtırmacı řu durumlarla karşı karşıya kalabilmektedir:

1. Arařtırmacı oyun hakkında yeterli bilgi ve beceriye sahip olmalıdır. Arařtırmacı özellikle oyun arařtırmalarında her kesimden amatör, profesyonel ve yarı profesyonel oyuncuyla birlikte gözlem yapabilmek için ilgili beceriye sahip olması bir avantaja dönüşür. Arařtırmacı aynı zamanda bir oyuncu olarak oyun performansına etki ettiği durumlarda oyunun anlatısının devam etmesini yahut sona ermesini belirleyecek kişilerden birisi de olabilir. Üstelik oyun icrası sırasında arařtırmacı kendi çevresinin bağlamını da arařtırmaya dâhil etmek durumunda kalacaktır. Bu nedenle arařtırma ve oyun arasında bir karşılıklı veya iç içe geçmiş bir yapının oluşması kaçınılmazdır. Arařtırmacı oyunun heyecanına veya akışına kapılabilir, not alamayabilir, kötü veya diğer oyuncuların önüne geçebilecek bir performans sergileyebilir. Bütün bu durumlar oyunun sözlü iletişim bağlamını dolayısıyla icrayı değiştirecektir. Bunlara ek olarak katılımlı gözlem ile ilgili olarak Büker Alyanak (2015, s. 141) çevrimiçi faaliyetlere aktif olarak katılmadan katılımlı gözlem yapmanın bir yolu olan “pusuculuk”tan bahsetmektedir.⁴¹

2. Katılımlı gözlem için maddî kaynak gereklidir. Bazı oyunlar veya internet kafede gözlem yapabilmek için arařtırmacının paraya, oyuna veya bilgisayara sahip olmalıdır.

3. Katılımlı gözlem esnasında katılımcılar bilgilendirilerek eylemleri kaydedici bir kamera yahut kayıt cihazı kullanılmalıdır.

⁴¹ Alyanak (2015, s. 137- 163) çevrimiçi etnografi bağlamında bu konu üzerinde durmaktadır. Daha fazla bilgi için bkz.

4. Katılımlı gözlemlerde oyun bağlamının şartları mekâna göre değişiklik göstermektedir. İnternet kafe gibi kamusal alanlarda küfretmek ve argo konuşmak yasaktır, ancak kaynak kişilerin aktardığı bilgiler ve yapılan gözlemler neticesinde çevrimiçi ortamların argonun en canlı yaşadığı ortamlardan biri olduğu iddia edilebilir. Kaynak kişiler, özellikle çok oyunculu gruplarda, araştırmacının araştırmasında yer alacağını bilerek bu yönden rahat davranmayabilirler. Dolayısıyla katılımlı gözlem; özellikle oyun kültürünün oluşumu tamamlayıcı, oyun oynama hissini ve icrasını anlamlandıracak, oyuncu gibi hissettirecek, oyun oynama edimini veya birlik olma işlevini benimsetecek işlevlere sahiptir. Ayrıca araştırmacı o oyunun anlatısının bir parçası olarak diğer oyuncular gibi etkileşimi kabul etme veya reddetme yetisine de sahip olmaktadır.

5. Katılımlı gözlemler etik ihlal açısından birçok sorun barındırabilir. Bu nedenle araştırmacı ortamın bütün yönlerini değil, yüzeysel ve herkese açık olarak görünen, özellikle kendi deneyim çerçevesini etkileyen durumlar dışında dikkatli olmalıdır. Katılımlı gözlem esnasında uygunsuz içerikler araştırmacının karşısına çıkabilir. Bu çalışma kapsamında yapılan katılımlı gözlemlerde oyun içerisinde kişilere ve dinî değerlere hakaret, tehdit, uygunsuz kelimelerin veya görsellerin kullanımı gibi araştırmadan bağımsız pek çok durumla karşılaşmıştır. Bu noktada bu iletiler şikâyete tabi olması bakımından farklı toplumlara göre suç teşkil edebilir, beraberinde sosyal olarak birçok sorun ve problemi de getirmektedir. MOBA türünden oyunlarla ilgili yaptığı değerlendirmesinde Kara (2014, s. 54- 55) ortamın gerilim oluşturan unsurlar barındırdığına örnekler verir. Devamında Kara (2014, s. 55) “Diğer yandan MMORPG tarzı oyunlar ise yapıları gereği uzun süreli işbirlikçi toplumsal ağları teşvik ederler” demektedir. Çevrimiçi oyunlardaki sosyal ortamlarla alakalı pek çok konunun tıpkı geleneksel bir oyun ortamına benzer meseleler teşkil ettiği görülmektedir.

Goffman (2018, s. 7) Karşılaşmalar kitabının önsözünde “yüz yüze etkileşimi önemli ve sıradan şeklinde ayırmak yerine, *odaklı etkileşim* ve *odaksız etkileşim* biçiminde farklı bir ayırım öneriyorum” demektedir.⁴² İnternet kafe gibi ortamlar da oynama odaklı bir toplandıdır ancak yüz yüze iletişimin dışında aynı etkinliğin birden fazla ortamda gerçekleştiği durumlarda da Goffman’ın (2018) karşılaşmalarıyla birçok ortak nokta yakalanabilir. Karşılaşmaları sosyolojik boyutuyla ele alan Goffman (2018, s. 73- 74) “Takımları dengeleme ve güçsüz olanlara avans verme pratikleri”nden “tesadüfi bir unsur olan “saf şansa”, itiraz etme pratikleri”ne, “yanlış eşleştirme” ve “hile” unsurlarına dair verdiği bilgiler dijital oyunlar açısından da önemli

⁴² Goffman (2017, s. 349- 352) başka bir çalışmasında ayrıca bireyin diğerleriyle etkileşime geçmesine yarayan “erişim noktaları”ndan ve “toplumsal ağ” kavramlarından bahseder. Daha fazla bilgi için bkz.

görülmelidir. Goffman (2018, s. 101- 102) “başkalarıyla tek bir ortak faaliyet icrası için yüz yüze etkileşime ve birbirine bağlı eylemlerin bir nebze kapalı, kendi kendini dengeleyen ve kendini sonlandıran çember” olarak “gömülü faaliyet sistemi”nden bahseder ve bu sayede “doğal ortamdaki “küçük grup” fenomenini irdeleyebiliriz” der. Dijital oyunlar yüz yüze iletişimdeki gömülü faaliyetleri sosyal ortamın bünyesinde barındırır ve onun “eylemler kümesi” (Goffman, 2018, s. 102) dediği gömülü rollere örnekler sunar. Dolayısıyla gömülü faaliyetin bu anlamda genişletilebileceği iddia edilebilir. Dijital ortamda grup içerisinde gömülü olan sosyal ortamlar, roller veya statü değil; ortamın kendisidir.

Katılımsız gözlemde ise araştırmacının oyunu veya ortamı daha önce deneyimlemiş olması bir avantaj sağlamaktadır. Katılımsız gözlemde oyun icrasından çok oyunun nasıl işlediğine yönelik bilgilerin gözlemlenmesi, oyun, oynanış, oyunun anlatısı, oyuncuların birbiri ile olan iletişiminin hangi araçlar üzerinden gerçekleştiğinin belirtilmesi gibi unsurları tanımlama imkânı bulunmaktadır. Oyun içi etkileşimin dışında örneğin bir oyunu daha önce oynayarak deneyimlemiş araştırmacı, aynı mekânda birden fazla katılımsız gözlem ile o oyunun dışsal durumlarına hâkim olabilmektedir. Burada Çobanoğlu'nun (2019, s. 82) halkbilimi için belirttiği etik ve emik yaklaşımların sergilenmesi çevrimiçi ortamda katılımsız gözlem yapan araştırma için önemlidir. Gönüllü ve bilgilendirilmiş katılımsız gözlem durumlarında her bir oyuncunun oyun araçları ve yetenekleri farklılık arz edeceğinden dolayı araştırmacı, gözlem yapacağı ilgili unsurun hem harici hem de dâhili bütün yönleriyle birlikte görmesi bakımından teknolojik araçlardan yararlanabilir. Bu durumda oto- etnografi ve oto- performans yönteminin kullanılması araştırmacının aynı oyun üzerinde kendi deneyimlerini aktarması yoluyla çözümlenebilir. Bu bilgilere ek olarak Çobanoğlu (2019, s. 86- 87) ve Goldstein (1977, s. 56- 57) doğal ortam ve yapay ortam olmak üzere iki temel olay ortamından bahsetmektedir. Burada dijital ortamı; doğal ve yapay ortamların arasında bir noktada göstermek mümkündür. İlk anlamıyla odasında, evinde, internet kafede oyun oynayan bir oyuncu, doğal bir ortamdadır. Fakat bulunduğu uzam farklıdır. Bu ikisi arasında bağlamlararası bir yapıyla bağlanmış bir durum söz konusudur. İkincisi ise araştırmacının doğal ve yapay ortamda gerçekleştirilip gerçekleştirilmediğidir. Araştırmacı gözlem yapabilmek için yapay bir ortam kurabilir yahut doğal ortamında gözlemleyebilir.

Mülakat

Çobanoğlu (2019, s. 88- 89) yönlendirilmiş mülakat ve yönlendirilmemiş mülakat olmak üzere iki teknikten bahsetmektedir. Kısaca yönlendirilmiş mülakat, araştırmacının önceden hazırlıklı olarak belirli sorularla mülakatı yön vermesi; yönlendirilmemiş görüşme ise kaynak kişinin serbest bir biçimde kendisini ifade etmesidir. Dijital ortamda yapılan mülakatlar için henüz kesin bir protokol bulunmasa da 2020 yılının başlarında ortaya çıkan ve tüm dünyada etkisini gösteren Covid-19 pandemisinden sonra başta *Zoom* olmak üzere çeşitli görüntülü konuşma araçlarının kullanılması bu ortamın iletişimsel boyutunu ve sosyal hayat üzerindeki etkisini ortaya koymuştur. Bu açıdan Bükür Alyanak (2015, s. 147- 157) çevrimiçi ortamlarda “e-posta görüşmesi ile araştırmak, Skype ile derinlemesine görüşme gerçekleştirmek, odak grup görüşmesi gerçekleştirmek, bloglar üzerinde çalışmak, Twitter dolayımı ile etnografik araştırma, MUD’lar ile çalışmak, dijital video üretmek” gibi birçok araştırma tekniğine yer vermektedir. Ancak gün geçtikçe dijital ortamlarda yeni kayıt programları ve araçları, yeni sosyal medya uygulamaları ve iletişim teknik ve biçimleri ve hatta türler ortaya çıkmaktadır. Bu yönüyle dijital ortamın güncellenebilirlik yönünü yakalamak zor, masraflı ve takip isteyen bir süreç barındırmaktadır.

Çobanoğlu (2019, s. 90) görüşmede sosyal bağlamın önemine dikkat çekerek kaynak kişinin adı, yaşı, işi, adresi, kendisiyle nasıl temas sağlandığı, tarih ve zaman ve mekânı gibi bilgiler kaydedilmeli; sosyal bağlam ve fizikî bağlamın tarifleri yapılmalıdır, der. Bu açıdan internet kafe, oyun ve e-spor merkezleri gibi ortamlarda gerçekleştirilen mülakatlarda sosyal ve fizikî bağlamın unsurları ile evinde, yurdunda, misafirlikte şahsi veya ödünç alınmış bilgisayardan gerçekleştirilen performanslar arasında büyük farklılıklar bulunmaktadır. İnternet kafeye gelen oyuncuların çoğu belirli bir ücret karşılığında eğlenme amacıyla gelen kişiler olduğundan çalışmaya katılmaya ikna etmek, güvenilirlik kazanmak ve temel bilgisayar ve internet bilgisi olmadığı için çeşitli unsurları yakalamak için oyun icrasının bozulması gibi riskler barındırmaktadır. Bu durumda araştırmacı, ortamın yapay ve doğal ortam olup olmaması açısından değerlendirerek bazı eksiklikleri kendisi giderebilir yahut icraya müdahale etmeden gözlem yapmayı tercih edebilir. Kaynak kişilerle yapılan mülakatlarda eğer araştırmacı iyi bir oyuncu ise veya oyuncu olan kaynak kişinin beğendiği ve çok severek oynadığı bir oyuna dair bilgisi varsa oyuncuların bu durumdan etkilendikleri ve oyun üzerine aktarılan birikimin derinleştiği gözlemlenmiştir. Nitekim oyunlarda tek bir bağlamın olmadığı ve bu yönüyle birden fazla bağlamda belirli bir noktaya odaklanarak oyuncuların eylemlerini gerçekleştirdiği, her bir bağlamın kendi içerisinde anlamlı hale gelerek üst yapıda yeni bir anlam oluşturduğu

söylenmelidir. Goffman (2018, s. 142) tespitlerine bakıldığında onun yer verdiği “benliklerin eşzamanlı çokluğu” teriminden yola çıkarak oyunun da kendi içerisinde barındırdığı rollerin dijital ortamda zaten oyuncuyu ikincil bir bağlama taşıdığını iddia edilebilir. Bilgisayar ortamında kişinin belirli toplumsal veya sosyal rollerle bu ortamda da bulunması, sınırları önceden çizilmiş de olsa belirli eylemleri gerçekleştirebilmesi, teatral bir gösteri niteliğinde icraya dayanması açısından tek değil iki bağlamın birden ele alınabilirliğini göstermektedir. Diğer bir deyişle oyuncu, eş zamanlı olarak hem dijital hem de fiziksel ortamda vardır ve eylem hâlidir.

Oyuncu avatarlarından bahseden Kara (2014, s. 53) “ Yani oyunlarda kimlik fenomeni ne tamamen çevrimdışı kimliklerden bağımsız bir şekilde ne de tamamen çevrimdışı benliklerin bir sunumu şeklinde gerçekleşmektedir. Bu konuda en fazla üzerinde durulan oyuncu avatarlarıdır” demektedir. Sanal topluluklar ile ilgili olarak Doğu (2006, s. 93) “elektronik kişisel sunumların mümkün olduğu içinde bulunduğumuz bu dönemde, çok daha fazla kimlik elde etme şansımız bulunmaktadır” şeklinde açıklar.

Bu yönüyle oyunlarda yer alan rollerin; bireyin kendisi ve dijital ortamın onu kimliklendirmesi açısından yer alan yapısal yönleri de bulunmaktadır. Bu durumda oyuncu sunulan roller içerisinde kendisine en uygun olanı tercih ederek yahut dijital ortamda kendine bir rol yaratarak bu ortama giriş yapar ancak o andan sonra yine dijital ortamın şekillendirdiği sosyal iletişim bağlamının yapısı içerisinde grubun diğer üyeleri tarafından ona yüklenen yeni rollere de her zaman açıktır. Kaynak kişilerden D. Kaya (2020), İ. Büyük (2020), İ. Kahraman (2020) ve H. Ekin (2020) ile gerçekleştirilen mülakatlardan edinilen bilgiye göre *League of Legends* (2009) oyununda oyuncu kendini bir profil ve lakap ile görünür kılarak kendine bir rol benimseyebilir. Ancak oyuna girdiği andan itibaren oyuncunun hangi rollerle oynayacağı, oyun icrasının bütünüyle; takım içindeki eylemler, ele geçirme noktalarının kazanılıp kaybedilmesi, o rolde yeteneğinin olup olmaması açısından grup etkileşimini etkilemekte; en genel anlamda oyunun doğal ortamına benzer ilişkiler kurarken oyun anlatısının da bu şekilde değişmesine neden olmaktadır Üretilen anlam tek bir merkezden değil etkileşimin çok boyutlu yapısından ileri gelmektedir. Araştırmacı, kaynak kişi ile mülakat yaparken oyuncuların veya oyuncu gruplarının oluşturduğu yeni anlamları da ortaya çıkarmalıdır. Kaynak kişilerle görüşürken aktarılan yanlış veya eksik bilginin varlığı yine araştırmacı tarafından fark edilmelidir. Sözlü kültür ortamında yapılan mülakatlarda kendisine masal sorulan bir kaynak kişinin masal yerine fıkra anlatması, kaynak kişinin “fıkra”yı “masal” olarak biliyor veya “yanlış sınıflandırdığı” sonuçlarını doğurmaktadır (Arslan, 2017, s. 92). Bu ortamda da kaynak kişi araştırmanın

konusunu kendi kabulleriyle beğeni ve tutumlarını aktarabilmektedir. Kaynak kişi; belirli bir oyun türünü, oyunu ve onun anlamını bilmiyor olabilir, bu durumda kaynak kişiler sorulan soruya en yakın cevabı vermeye yatkın olduğu görülmüştür. Kaynak kişi sorulan bilgiyi başka ve benzer bir platform, medya veya oyun üzerinden deneyimlemiş veya deneyimliyor, olabilir. Aynı türden pek çok oyunun farklı meraklı grupları bulunmaktadır. Elbette oyuncuların farklı zamanlarda farklı oyunlara ilgi duyabileceği, oyun oynama eyleminin de anlık ve hatta dönemlik değişebileceği ve zaman gerektiren bir eylem olduğunu da belirtmek gerekmektedir. Meraklı grubunun neyi oyun olarak tanımlayıp tanımlamadığı, hatta oynadığı oyunun bir yaşam tarzı olduğunu yahut önemsiz olduğunu belirtmesi, kendi oynadığı oyuna rakip olarak gördüğü diğer oyunlar hakkında olumsuz cevaplar vermesi yahut gerçekten beğenmemesi gibi pek çok durumla da karşılaşılabilir. M. Tepe (2020) “Oyun kültürü benim için eğlenceden de daha fazla diyebilirim, oyunların hikâyesi bir şeyi anlatabiliyor, idealleri kazandırabiliyor bize. Oyun kültürü deyince de aklıma bu geliyor aslında. Ne kazandırıyor? Aslında bir oyundan İngilizce ‘de öğrenebilirsin, terimler de öğrenebilirsin” demektedir. İ. Durmaz (2020) ise “CS-GO (*Counter-Strike: Global Offensive*, 2012) oynarken hiddetleniyorum. Saçma sapan kaybettiysek çok sinirleniyorum. Futbolda gol attığımda çok coşkulu oluyorum ama eskiye göre daha sakinim. Oyun benim için özellikle kafa dağıtma aracıdır. Ya kitap okumam lazım ya oyun oynamam lazım kafa dağıtmak için” demiştir. E. Saygı (2020) oyun oynama eylemini “Mutlu oluyorum, dışarıda gezmekten daha güzel benim için” şeklinde ifade etmiştir. Son olarak C. Yıldız (2020) ise “Oyun benim için hayatımı ifade ediyor aslında. Tüm hayatımı oyunda geçiriyorum genelde” şeklinde aktarmıştır. Bunun aksi görüşü olarak B. Yücel (2020) ise bu konuda şunları söylemiştir:

Sokakta oynadığımız seksek, saklambaç gibi oyunlar aklıma geliyor. Bu oyun türleri daha çok bana hitap ediyor. Teknolojik oyunlar daha geç başladı, benim için bir anlam ifade etmiyor. Daha çok benim günümü doldurduğum, zaman ayırdığım, pandemi döneminde yapacak bir şey bulamadığım için başvurduğum bir yöntem.

B. Erdinç (2020) ise iyi bir oyuncu ve internet kafe çalışanı olmasına rağmen “Benim için arkadaşlarımla dışarıda gezmek bilgisayardan daha önce geliyor” şeklinde belirtmektedir. Her bir durum araştırmanın bağlamını değiştireceği gibi icra durumunda da pek çok mesele ortaya çıkmaktadır. Kaynak kişilerin oyuna karşı bakış açılarının da önemli olduğu belirtilmelidir. Bu çalışmanın kaynak kişilerinden bazıları oyunlarda karakter “kasarak” satıldığını söylemektedir. E. Saygı (2020) bu konuda şunları anlatmaktadır:

O zamanlar bu loncalar gruplar gibi şeyler vardı. Biz de yüksek rütbeli bir loncadaydık. Onda böyle arkadaşlar falan vardı, bizden büyüklerdi genelde. Onlar bize destek oldular, sağ olsunlar. Biz satacağız dediler, onlar da alıcıyı buldu. Çünkü biz bırakacaktık, benim

üniversite sınavım vardı. Yoksa arkadaşım kötü paralara satacaktı. O zaman çok güzel bir paraya sattık.

N. Önder (2020) ise oyunlara para harcıyıp harcamadığı noktasında “bayram harçlıklarım ve ortaokul harçlıklarım hepsi *LOL'e* (*League of Legends*, 2009) gitti” dedikten sonra karakteri sorulunca “Hayır ben sattım onu, o zamanın parasıyla güzel bir paraya sattım” şeklinde belirtmiştir. Dolayısıyla oyuncular arasında hem oyun oynayıp hem de oynadığı oyundan ekonomik bir kazanç elde eden kişiler bulunmaktadır. Her iki durumda da kaynak kişinin belirttiği ve oyun olarak tanımladığı eylemler; oyuncu kitlesinin var olan olgu ve durumları nasıl kendine uyarlayabildiğinin bir göstergesidir ve bu nedenle de anlamlıdır.⁴³ Çevrimiçi bir oyunda araştırmacı o oyunun anlatısının bir parçası olarak diğer oyuncular gibi etkileşimi kabul etme veya reddetme yetisine sahiptir. Dolayısıyla araştırmacının ne zaman başladığı, ne şekilde sonlandığı ve kendi icrasının sınırları çerçevesinde anonim olarak bu ortamda yer aldığı durumlar bağlamı etkileyen unsurlardan birisi olabilmektedir.

Literatür Taraması

Dijital halkbilimi araştırmalarında gözlem ve görüşme ile birlikte bazı durumlarda literatür taraması da yapılmış olmaktadır. Bir oyun hakkında yazılmış bir ansiklopedi, oyunun resmî sitesinde yahut forumlarında oyun ve içeriğine yönelik detaylı bilgiler ve rehberler gibi kaynakların elde edilmesiyle birlikte araştırmacı akademik kaynakların yanında oyun anlatısına yönelik verileri de toplayabilmektedir. Bunun dışında araştırmacı gözlem yaparak parçası olduğu oyunlarda *jargon*, oyuna özgü kelime ve terimler gibi dil malzemelerini, sohbet kural ve tekniklerini, oyunların kendi ortamının getirdiği farklı özellikleri, sözlü kültür ortamının ortaya konulması açısından da derleyebilir. Bir oyun karakterinin hayatının filme dönüşmesi, yahut bir film anlatısının oyunlaştırılması gibi metinlerarasılık sunan veriler de yine literatür taraması sonucunda elde edilecek verilerden oluşmaktadır. Nihayetinde bu çalışma için bir oyun; kültürel, durumsal ve sosyal bağlam açısından ve ekonomik, teknolojik, kültürel, toplumsal işlevleri doğrultusunda çevrimiçi veya çevrimdışı icralarla bir anlatı oluşturmakta; tıpkı geleneksel oyun ortamlarında olduğu gibi sözlü kültür ortamı canlı bir şekilde bu ortamda icra edilmektedir. Sonuç olarak dijital oyunlarla ilgili yapılacak olan halkbilimi araştırmaları çerçevesinde yapılmış olan temel kaynak sınıflamasına ek olarak geleneksel ve yeni/ güncel ürünlerin ayırt edilmesi için kaynak açısından şöyle bir sınıflandırma yapmak mümkündür:

⁴³ Kaynak kişilerin türe yönelik tutumlarına dair değerlendirmelerde Goffman'ın (2018, s.112- 119) “Rol Mesafesi” bölümünden esinlenilmiştir. Sosyal ortamlarda katılımcı ve rol ilişkileri için bkz.

Sözlü kaynaklar: Oyuncular/ kullanıcılar/ dinleyiciler ile bunların eylemleri, sanatsal icralar, sözlü kültür unsurları ve oyun anlatısı sözlü kaynak oluşturabilmektedir. Bu yönüyle kaynak kişi, anket, gözlem ve icra teknikleri sözlü kaynakları ortaya çıkarmak amacıyla kullanılabilir.

Yazılı kaynaklar: Oyun siteleri, oyun forumları, sosyal medya, kitaplar, akademik yayın yapan sayfalar, akademik yazım kuralları çerçevesinde atıf yapılabilen sayfalar, dijital kütüphane ve arşivler ile oyun içindeki yazılı metinler ve senaryosu yazılı veriler barındırabilmektedir. Bu nedenle literatür taraması, gözlem ve performans kaydı yapılabilir.

Dijital kaynaklar/ Dijital ortamın kendi varlığından doğan kaynaklar: Yazılımlar, programlama dilleri, oyun motorları⁴⁴, oyunlar, algoritmalar, tür ve şekil gibi ortamın kendi varlığından doğan yeni ürünler; yeterli bilgi ve donanıma sahip olmakla birlikte şekil, grafik, görüntü gibi yine ortamın barındırdığı araç ve tekniklerle birlikte veriye dönüştürülebilmektedir.⁴⁵ Böylece dijital ortam içerisindeki veriler sözlü, yazılı ve dijital kaynak olmak üzere içerdiği iletişim kanalları açısından tekrar değerlendirilebilir. Ancak bunların her birinin bu ortamda müstakil olarak değil iç içe geçmiş, hipermetin yapılarıyla birlikte aktarıldığı ve araştırma esnasında ayrıştırılıp birleştirilerek anlamlandırılabilmesi tekrar belirtilmelidir. Görsellik/ grafik ise bu alandaki her bir kaynak türü açısından bir çatı olarak değerlendirilebilir.

Bu çalışma açısından alan araştırması iki şekilde gerçekleştirilmiştir. Bunlardan ilki fizikî mekânlarda yapılan alan araştırması, ikincisi ise dijital ortamda yapılan alan araştırmasıdır. Dijital ortamda yapılan alan araştırması eş zamanlı ve art zamanlı olarak gerçekleştirilmiştir. Her iki ortamda da yapılan mülakat ve anketlerde bütün kaynak kişilerden *Gönüllü Katılım Formu* alınmıştır. Bu çalışma kapsamında mülakat yapma imkânı bulunmayan kaynak kişilerden açık uçlu anket doldurmaları talep edilmiş, ankete katılanlardan da *Gönüllü Katılım Formu* talep edilmiştir. Bu bağlamda 20 kişiye anket uygulanmıştır. Ankete katılan kaynak kişilerden 5'i 18 yaşın altındadır. Bu noktada *Veli Onam Formu* doldurularak velisinden izin alınmış, çalışma hakkında bilgilendirilmiştir. Ayrıca 100'ün üzerinde görüşme yapılmış, yaklaşık 60 katılımcı, kaynak kişi olarak çalışmada yer almıştır. Kaynak kişilerle yapılan görüşmeler yüz yüze ve çevrimiçi olarak gerçekleştirilmiştir. Çevrimiçi gerçekleştirilen

⁴⁴ Oyunlarla ilgili pek çok teknik terim bulunmaktadır. *Unreal Engine 4* oyun motoru hakkında yapılmış bir çalışma için bkz. (Şahin, 2019).

⁴⁵ Dijital ortamda veri madenciliği alanında metin madenciliği adıyla spesifik bir tür olarak kökenleri doğal dil işleme de dayanan bir veri türü olarak da karşımıza çıkar (Akbiyık, 2019, s. 1-2). Metin madenciliği ve semantik ile ilişkili olarak doğal dil işleme süreçleri için bkz. (Akbiyık, 2019)

mülakatlar pandemi nedeniyle arařtırmacının řahsi *Zoom ID'si*⁴⁶ üzerinden gerekleřtirilmiřtir. Bazı kaynak kiřiler isimlerinin gizli kalmasını talep etmiř ve bu nedenle mülakata katılan bütn kaynak kiřilerin isimleri ve bilgileri müstear isimle gizlenmiřtir. Aynı zamanda bu alıřmaya katılan kaynak kiřilerden 15'inin icraları izlenmiř, icra gerekleřtirilmiř ve dijital ortam üzerinde önceki yayın gibi deneyimlerini arařtırmacı ile paylařmıřlardır. Öte yandan arařtırmacı olarak kaynak kiřilerin bahsettiđi oyunlarda da oto- performans yapılmıř, oyun ortamından gözlem neticesiyle elde edilen bilgiler bu yönyle sınanmıřtır. Bu oyunlar ierisinde barındırdıđı sözl kültür unsurları ve geleneksel bilgi aısından örneklendirilmiř ve nihayetinde metinlerarasılık/ söylemlerarasılık ve bađlamlararasılık yönnden incelenmiřtir. Ancak depolama ve zaman sorunu nedeniyle oyunların her birinin tamamlanmıř performansları deđil, ilgili bölmlerine yer verilmiřtir.

1.2.2. Hukukî ve Etik Meseleler

Yeni medya ortamında etik konusu üzerinde duran Tun (2015, s. 164- 194) etik meseleler üzerine öncl bir alıřma hazırlamıřtır. Bu alıřmanın önceki bölmlerinde ise etik ve etik yaklařımla ilgili pek ok hususa deđinilmiřtir. Bu noktada tekrara dřmemek adına dijital ortamların akademik alıřmalarda etik ve hukukî sorumluluklar getirdiđini vurgulamak yeterlidir.⁴⁷ lkemizde dijital ortamlarla ilgili son zamanlarda pek ok kanun hazırlıđı yapılmıřtır. Bunlardan birisi 2007 yılında kabul edilen 5651 sayılı "*İnternet Ortamında Yapılan Yayınların Düzenlenmesi ve Bu Yayınlar Yoluyla İřlenen Sularla Mücadele Edilmesi Hakkında Kanun*"dur. Dijital oyun arařtırmaları aısından bakıldıđında oyunlar ođunlukla eř zamanlı alan arařtırması iine girmekte, bu da arařtırmacı iin dikkat gerektiren bir süreci barındırmaktadır.⁴⁸ Dijital halkbilimi alıřmalarında yapılacak arařtırmalarda fizikî bir ortamın bulunmayıřı, muhatap alınan ortamın güvenilirliđi, verilerin gizliliđi ve kaynakların aıklıđı gibi pek ok meseleye dikkat edilmesi gerekmektedir. Öte yandan toplumun, halkın veya belirli bir meraklı grubunun bulunduđu ve iletiřim amalı sosyalleřtiđi ve kültürleřtiđi her alanda olduđu gibi bu alanda da akademisyenlere etik sorumluluđun yanında vicdanî ve akademik sorumluluklar da yüklenmektedir. Bu nedenle halkbilimci, gemiř ile gelecek arasında bir terazi görevi üstlenmelidir. Bu alıřmada halkbilimi disiplini temel alınarak onun alan arařtırması ve derleme yöntemleri dijital ortama uyarlanmaya alıřılmıřtır.

⁴⁶ Zoom Video Communications, Inc. (t.y.). Zoom, <https://zoom.us/>

⁴⁷ Biliřim hukuku ve internet güvenliđi hakkında temel bilgiler iin ltfen bkz. Bilgi Teknolojileri ve İletiřim Kurumu. (t.y.), *Güvenli İnternet Hizmeti*, E.T. 12.11.2022, <https://internet.btk.gov.tr/>

⁴⁸ Oyunların hukukî ve eser niteliđi hakkında detaylı bilgi iin bkz. (T. Kılı, 2018).

Bu noktada konuya internet açısından değinen Çobanoğlu (2019, s. 359) internette alan araştırmasında kişiler arasındaki internet ilişkilerine müdahale edilmeden ve doğallığı bozulmadan anlaşılabilmesi için onları (haberdar etmeden) katılımsız yöntemlerin kullanılmasını mümkün kılmakta demektedir ancak başlık ve imzaların kaldırılması, alıntılarda isim veya takma adın verilmemesi, grubun türüne veya ismine gönderme yapmamalı, çalışılan forumun gerçek türü ya da konumuna dair özel bir gönderme yapılmaması gibi etik ilkeler olduğunu belirtmektedir. Buradan bilgi paylaşımı erişimine açık olan yani kullanıcı kıstası olmadan misafir kullanıcıyı da bilgilendirme amaçlı forumlar, internet sayfaları, sosyal medya uygulamalarından alıntı göstermek kaydıyla bilgi değerlendirmesi yapılabilirken erişim gizliliği içeren unsurların izinsiz paylaşılacağı anlaşılmaktadır. Carter (2018, s. 100) “Etik açıdan sanal etnografi, araştırma konusu insan olan durumlardaki, zarar vermeme prensibi, gerçek ismi saklama, verilerin gizliliği ve katılımcıların rızasının alınması olmak üzere dört temel ahlaki yükümlülüğün aynı olması bakımından geleneksel etnografiye benzemektedir” demektedir. Barnes’ten (2004, s. 203- 222) aktaran Tunç (2015, s. 184) şunları söylemektedir:

Kamusal alan herhangi birinin istediği şekilde kullanabileceği bir ortam gibi gözükse de durum her zaman için böyle değildir. Çevrimiçi araştırmada önemli olan kişilerin iletişimin kamusal ya da özel alanda oluşuyla ilgili algısıdır. Eğer kişiler paylaştıkları mesajların “kamusal” olduğunun farkında değilse, araştırmacı bu mesajları “özel” olarak kabul etmeli ve kullanmamalıdır.

M. Miller (2012, s. 220) “saha çalışması sürecinde uygun yöntemlerin belirlenmesi ve etik karar vermenin anahtarı” olarak “Kamusal alanda mıyız yoksa özel alanda mı?” sorusunu sormaktadır. M. Miller (2012, s. 230) devamında ise bu alanda meydana gelen çok önemli kültürel davranışlar olduğunu belirterek halkbilimcilerin saha çalışması için riskleri göz önünde bulundurarak bu yeni internet alanında etik olarak gezinmesi gerektiğini söylemektedir. Sözgelimi ürettiği içeriği izlenmesi için koyan bir içerik üreticisinin videosu, her ne kadar gizlilik durumu daha sonradan değiştirilebilirse de topluma hitap etmesi, toplum tarafından izlenip toplumu etkilemesi ve sosyal bir olay başlatması açısından önemli görülmelidir. Bu kaynakların ticarî bir faaliyet içerdiğinden kendi kural ve hukukî bağlayıcılığının olduğunu belirtmek gerekir. Dijital oyunlar hakkında Binark ve Bayraktutan- Sütçü (2008, s.168) ise “Türkiye’de oyun yayınlamak firmaların Kültür ve Turizm Bakanlığı, Telif Hakları ve Sinema Genel Müdürlüğü’nden eser yapımca belgesi alması gerekmektedir” demektedir. Ülkemizde oyunlarla ilgili *Güvenli Web* üzerinden uyarılar yapılmakta ve güncellemeler paylaşılmaktadır. (Çevrimiçi Oyunlar, 2017).

Nihayetinde dijital alan arařtırmaları ve etik meselelerle ilgili olarak bahsedilebilecek ve değinilebilecek çok sayıda tartıřma bulunabilir. Öte yandan kaynak kiřilerin ve ortamda geirilen süreler ve gözlemlenen hususlar neticesinde bu alıřmanın kapsamı ve sınırları geređi verilerin derlenmesi ve toplanmasına yönelik olarak halkbilimi disiplininin çerevesinde genel bir deđerlendirme yapılmıřtır. Dijital halkbilimi, alan arařtırmasının uygulanacađı kuramsal çereve ve özümleme yöntemleriyle bütünleřmektedir. Bu açıdan alıřmanın sonraki bölümünde dijital halkbilimi ve dijital ortam üzerinde durulacaktır.

1.3. KURAMSAL ÇERÇEVE VE DİJİTAL ORTAM

Halkbiliminin teknoloji ile olan ilişkisi yeni değildir. Dundes (2006a, s. 24) “teknolojik halk bilgisini yok etmediği gibi, halk bilgisinin yayılmasında ve aktarılmasında hayati öneme haiz bir faktör hâline gelmekte ve yeni halk bilgisi oluşumuna da heyecan verici bir ilham olmaktadır” demekte “bilgisayar halk bilgisi ve bilgisayar hakkında halk bilgisi vardır” şeklinde eklemektedir. Elektronik ortamlarla halkbilimi ilişkisine değinen pek çok çalışma bulunmaktadır. Dundes’in (1965, s. 185) çalışmasını değerlendiren Hansen (2015, s. 5) “Propp'un morfolojisine girişte, çeşitli yazarların sistemi bilgisayarlı hale getirdiğini ve Colby, Collier ve Postal tarafından yazılan kodun bilgisayar programcılığının folkloru erken ve örnek bir uygulaması olduğunu yazmıştır” demektedir.⁴⁹ Çobanoğlu (2019, s. 291) “...bilgisayar programı destekli araştırma yöntemlerinin öncüsü”nün ise Alan Lomax (1968) olduğunu söylemektedir. Elektronik dijital icra yapıları üzerine değinen araştırmacılardan birisi de Taşlıova'dır (2014). Taşlıova (2014) bu bağlamda geleneksel sözlü icra ortamı olan düğün ve kahve mekânları ile televizyon programlarını karşılaştırmıştır. Taşlıova (2006, s. 149) hikâye anlatım ortamlarını sözel ortamlar (aktif ortamlar) ve elektronik ortamlar (pasif ortamlar) olmak üzere iki başlıkta ele aldıktan sonra "icra mekânları" olarak sözel ve elektronik icra ortamları" şeklinde ikiye ayırmaktadır. Taşlıova (2014, s. 83) başka bir çalışmada ise dijital icra ortamı teriminden bahsetmektedir. Bausinger'in (1990) *Folk Culture in a World of Technology* isimli eseri de halk kültürü ve teknoloji arasındaki ilişki açısından önemli bir eserdir. Kirshenblatt-Gimblett (2014, s. 92) “Teknoloji, folkloru oluşturan kültürel alanda süreksizliklerin yapılandırılmasında çok önemli bir rol oynar. Dorson, teknolojiye rağmen (teknolojiden dolayı değil) folklorun modern dünyaya ayak dirediğini iddia etmişken, ben folklorun teknoloji tarafından bilhassa iletişim teknolojileri tarafından yapıldığını ve tanımlandığını öne sürmekteyim” diyerek bu konudaki farklı fikirleri de dile getirir. Teknolojinin varlığı veya yokluğu sadece onun hangi bağlamlar etrafında şekilleneceğini ve hangi türlerle ortaya çıkacağını değiştirmektedir. Ancak daha önce belirtildiği gibi halkbilimcilerin içinde bulunduğu toplumun kültürel ve sosyal yapısına yönelik gelenek- yenilik, yerel- evrensel gibi unsurlar arasında bilgiyi düzenleyici bir işlevi bulunmaktadır.

Runnel (2001, 170-171)'den aktaran Buccitelli (2012, s. 62) “dijital folklor üzerine yapılan çalışmalar genellikle birbiriyle ilişkili iki odak noktası almıştır: performanstan ziyade metin ve aktarım ile performans alanından ziyade iletişim aracı olarak dijital teknoloji” demekte ve dijital

⁴⁹ Alan Dundes'in 1965 yılında yazdığı “On Computers and Folktales” isimli bir makale bu açıdan dikkat değerlidir. Daha fazla bilgi için bkz.

ortamda performans teorii uygulanabileceđi belirtmektedir. Dijital ortamda halkbilimi üzerine önemli alıřmaları olan Blank (2012, s. 6) ise halkbilimi ve teknolojinin ortak noktalarını sıralarken řunları aktarmaktadır:

Folklorun tamamında olduđu gibi, teknolojik olarak aracılık edilen yerel anlatım, *kalıplar* içerir: iletiřim veya aktarım anlatımını sađlayan kalıplar (sayısız biçimde – metinsel, gorsel, sembolik); bir olayı izleyen söylem kalıpları (sosyal gorgu kurallarını belirleyen protokoller); estetik kalıplar (bir web sitesi veya blog oluřtururken ve/veya tasarlarırken); ya da anlatımın kendisi ve iindeki kalıplar (anlatı yapısı ve organizasyonu, halk argosu ve jargon kullanımı ve bađlamın etkisi).

Halkbilimi ile dijital kiltur arasındaki iliřkiyi ortaya koyan alıřmalardan birisini hazırlayan Newsom (2013)'da katılımcı hikaye anlatımı ve dijital ađda yeni halkbilimi anlayiřıyla ilgili olarak “Geleneksel hikaye anlatımının u niteliđine (deđiřkenlik, performans ve kolektivite) bakarak yazar, metin ve izleyici arasındaki iliřkinin daha akıcı ve dinamik hale geldiđini gosteriyorum” (s. vi) demektedir. Halkbilimi ve teknoloji arasındaki iliřkiye deđinen bir diđer alıřma ise Gelfand'a aittir. Gelfand (2008, s. 381) *MINSTREL*, isimli bir bilgisayar dilinde yazılan ve girdilerin sonucunda masal ureten bir programdan bahsetmektedir.

Turkiye'de de halkbilimi alanında medya ve dijital kiltur ortamıyla ilgili yapılan alıřmalar bulunmaktadır. Turkeř Gunay (2013, s. 221) “siber-punk akımı izgi filmlerle ve bilgisayar oyunlarıyla ocukları, sinema, muzik klipleri ve sanal sosyal medya ile genleri etkilemekten ote řekillendirmektedir” demekte ve devamında ise “Turk folklorunun asırlara dayanan kilturel birikimi, řifreleri, kodları yeni nesillere aktarılamamanın otesinde bir kısmı deđiřtirilirken bir kısmı da eriyip yok olmaktadır” (s. 221) diyerek dijital ortam ve halkbilimi arasındaki iliřkinin risklerine dikkat ekmektedir. Bunların diřında Ozdemir'in (2012b) *Medya Kiltur ve Edebiyat* isimli eseri szlu, yazılı edebiyat ve medya iliřkisini kuramsal aıdan ortaya koyan önemli alıřmalardan birisidir. Yine Ozdemir tarafından hazırlanan *Kiltur Ekonomisi ve Yonetiimi* (2012a) ile *Kiltur Bilimi ve Yonetiimi* (2017) isimli alıřmaları da dijital ortamların halk kilturuyle iliřkisi bađlamında ele alınabilecek eserlerdendir. Baki (2014) tarafından “internet folkloru” tanımlamasıyla hazırlanan *Internet Folkloru/ Netlore Bađlamında Szlu Kilturun Donuřumune Netnografik Yaklaşımlar: Katılımcı Szluok Ornekleri* bařlıklı yuksek lisans tezi ise Turk internet kilturunun oluřumunda ve geliřiminde önemli bir rol oynayan “katılımcı szluokler”e dikkat ekmektedir. Alev (2014) de ařıklık geleneđinin dijital ortamdaki durumu üzerine *Ařık Kahvehanelerinden Sosyal Paylařım Sitelerinde Ařıklık Geleneđi* bařlıklı bir tez hazırlamıřtır. Gulum'un (2017) *Gelenek Kilturu Kokenli Dijital Anlatım ve Gosterimler* bařlıklı doktora tezi ozellikle internet ve dijital ortamlardaki szlu kiltur geleneđini kuramsal aıdan

değerlendiren önemli kilometre taşlarından biri olarak gösterilebilir. Buna ek olarak Fidan'ın (2017) hazırladığı *Âşıklık Geleneği ve Medya Endüstrisi* isimli çalışması da halkbilimi ürünlerinin ve özellikle âşıklık geleneğinin dijital ortama nasıl taşındığı ile ilgili önemli veriler içermektedir. Çobanoğlu'nun (1992) *The Relationships Between Oral Forms of Folklore and Mediated Performances in the Cult of Çakıcı Mehmet Efe* isimli çalışması da halkbilimi ile medya arasındaki metinlerarasılık ilişkilerini göstermesi açısından hazırlanmış mühim bir çalışmadır. Yine Çobanoğlu (2000) tarafından hazırlanan *Âşık Tarzı Kültür Geleneği ve Destan Türü* isimli çalışma, elektronik ortamlar ile sözlü kültür geleneği arasında kurulan ilişkiyi aktarmaktadır. Halkbiliminin içerdiği yeni ve farklı bakış açılarını ortaya koyan en güncel çalışma ise S. Çobanoğlu (2022) tarafından hazırlanan *Halkbilimi ve Metaverse Yeni Dünyaların Beşiğinde* isimli eserdir.

Holcomb (2000) tarafından hazırlanmış *Playing Popular Culture: A Folkloristic Perspective on Role-Playing Games and Gamers* isimli çalışma ise oyunlar açısından yazılmış önemli çalışmalardan birisidir. Bunun yanında K. Miller (2008) tarafından yazılmış *Grove Street Grimm: "Grand Theft Auto" and Digital Folklore* isimli makalede oyun ve dijital ortam ilişkisinin değerlendirilmesi açısından ele alınmıştır. Türkiye'de dijital oyunları etnografi bağlamında inceleyen ilk çalışmalardan olması nedeniyle Binark'ın (2008) *Kültür Endüstrisi Ürünü Olarak Dijital Oyun* isimli çalışması da oyun kültürünün anlaşılmasında önemli çalışmalardan birisidir. Özdemir (2005, s. 250) elektronik oyunları "yabancı ve Türk bilgisayar programı yazan firmalara ait elektronik oyunların, çoğu kez 'gerçek' eğlence sisteminde yer alan oyun, tür, araç veya unsurlarından yararlanılarak yaratıldığını" belirtirken onun halkbilimi ile ilişkisine de dikkat çekmektedir. Dijital oyunlar gelenek ortamlarıyla geleneksel çocuk oyunları konusunda işlev ve içerik açısından benzer ve farklı yapılar sunmaktadır.⁵⁰

Metin Basat'ın (2011) *Modern Dünyanın Sanal Mitleri: Bilgisayar Oyunları* ve Sarpkaya (2020) tarafından yazılan *Dijital Oyun ve Mitoloji: Dijital Oyunlardaki Türk Mitolojisi Unsurları Üzerine Bir İçerik Analizi* isimli çalışmalar ise oyun ile mitoloji arasında ilgi kuran çalışmalardandır. Nihayetinde bu çalışmanın ilerleyen bölümlerinde ve kaynakçasında dijital ortamın hem kendisi hem de halk kültürü açısından anlaşılıp çözümlenmesine katkıda bulunan pek çok kıymetli çalışma bulunmaktadır. Birçok araştırmacı literatürde dijital ortam ve halkbilimi ilişkisine dikkat çekmekte bu yeni ortamda ortaya çıkan tür ve bakış açılarını pek çok

⁵⁰ Örneğin S. Kılıç (2021) "Geleneksel Çocuk Oyunlarından Çok Oyunculu Çevrimiçi Oyunlara: Sosyal Gelişim Alanları Üzerine Bir Değerlendirme" başlıklı çalışmada sosyal gelişim açısından bir karşılaştırma yapmaktadır. Daha fazla bilgi için bkz.

farklı disiplininin ışığı altında değerlendirmektedir. Bu açıdan pek çok disiplininin ve çalışma yöntemlerinin kesiştiği noktada yer alması nedeniyle çok merkezli bakış açılarının dijital oyunlar için kullanılması bir gereklilik olduğu söylenebilir. Bu açıdan hem metin merkezli hem de bağlam merkezli halkbilimi kuramları dijital oyunların gelenek ve kültür ürünleriyle ilişkisini metin, sözlü kültür ve bağlam açısından açıklayabilirken halkbiliminin kendi çalışma kadrolarıyla ilgili kurulan ortaklıkların tespitinde de rol oynayabilmektedir. Ayrıca dijital oyunun sürekli değinilen çok boyutlu ve yeni anlamlar üreten türleri ihtiva eden yapısı onu metinlerarasılık, söylemlerarasılık ve bağlamlarasılık açısından da ele alınabilir kılmakta ve bu yönüyle halkbilimi ile kurulan ilginin daha detaylı olarak anlamlandırılmasına yardımcı olabilmektedir. Nihayetinde içerdiği eylem ve icralar nedeniyle bağlamın ortaya koyulmasıyla birlikte bu çoklu yapı, birden çok metinsel süreç içeren dijital oyunların anlamsal yapılarının bütüncül ve çok yönlü olarak ortaya konulmasını sağlayacaktır. Bunun yanında oyunları pek çok farklı perspektif ve bakış açısından inceleyen, onu doğrudan halkbilimi kuramlarına uyarlayan, anlatıbilim (naratoloji) veya oyunbilim (ludoloji) perspektifinden ele alan araştırmalar da bulunmaktadır. Bu çalışma kapsamında önce disiplinlerarasılık açısından ortaya konulan kuramlara değinilecek ardından halkbilimi kuramları açısından oyunlar değerlendirilecektir.

1.3.1. Disiplinlerarasılık Açısından Dijital Oyunlar

Dijital oyun üzerine yapılmış çalışmalara bakıldığında oyunbilim (ludoloji) ve anlatıbilim (narratology) açısından oyunların iki farklı kutupta değerlendirildiği görülmektedir.⁵¹ Her iki bakış açısının ortaya koyduğu veriler ve mantıksal ilişkiler kendi içinde tutarlı ve kapsayıcı tespitler barındırmaktadır. Bu çalışmanın savı ise halkbiliminin metin ve bağlam merkezli bakış açıları ile son yüzyıl boyunca elde ettiği epistemolojik birikimlerden dolayı her iki disiplinin kesiştiği noktada bütünleyici bir işlev üstlendiğidir.

Anlatıbilim açısından bakıldığında anlatının aktarımının üretim ve alımlama şeklinde iki tarafı olduğunu söyleyen Dervişcemaloğlu (2016, s. 118), “Üretim tarafı, yazar ve anlatıcı üzerine odaklanırken, alımlama tarafı ise okuyucuyu “esas katılımcı”; dinleyiciyi ya da ima edilen okuyucuyu da “ikincil katılımcı” olarak kabul eder” demektedir. Ayrıca Dervişcemaloğlu (2016, s. 39) anlatıbilim içerisinde türlerarası ve medyalararası yaklaşımlardan da bahsetmektedir. Benzer şekilde yaklaşıldığında oyunlarda dinleyici/ izleyici, eyleyen/ oyuncu, anlatıcı/ aktarıcı

⁵¹ Ludoloji ve naratoloji arasındaki benzerlik ve farklılıklarla ilgili bilgi için bkz. Frasca (1999).

gibi katılım durumlarını belirten sınıflamalar yapılabilmektedir. Anlatının gerçekleşmesi ve eylemlerin icraya dönüşmesi için anlatıyı oluşturan yapılardan birisi olarak metin kavramına dair tutum ise bu noktada önem kazanmaktadır. Titon (2009, s. 261) metin konusunda şunları söylemektedir:

Bir metin modeli olarak edebiyat, görseldir: okuma ve yazma edimlerine, sayfanın üzerindeki kelimelere işaret eder; bu ise metnin en dar yorumudur. Metin, daha geniş anlamda, dokunulana, sözlü olanı, jestleri vb. içerir. Biz halkbilimcilerin, metnin ne olduğu konusunda yapılan tartışmalara katkısı olabilir, çünkü üzerinde çalıştığımız nesnelerin çoğu yazılı değil sözlü ürünler (bir şarkı ya da bir hikâye gibi), maddeler (el işi) ya da jestlerdir (dans gibi).

Bir dijital oyun için metin veya dijital ortam açısından hipermetnin onu kuran iletişimsel unsurların tamamını kapsayan ve nihayetinde onun bir anlatıya dönüşmesini sağlayan bir unsur olarak tanımlanabilmektedir. Metnin sözlü, yazılı veya dijital kaynaklardan ve iletişim biçimlerinden herhangi birisiyle ifade edilişi, ortaya çıkan ürünün bağlamsal özellikleriyle de alakalı bir anlam üretme biçimine dönüştürmektedir. Dijital ortamlar göstermektedir ki metin, içinde yer aldığı nesnenin bağlamına göre şekillenen bir yapıya bürünebilir. Titon'un (2009) sözlerinden anlaşıldığı kadarıyla metnin anlamlandırılması ona bir anlatı özelliği kazandırmakta ve bu durum sözlü, yazılı, dijital veya maddî kaynakların kullandığı ses, söz, görüntü, yazı, resim vb. iletişim yapılarının yani insan duyularının bütüncül işlevleriyle gerçekleşmektedir. Hatta görüntü hem yazılı hem de sözlü kültür ortamları içerisinde birincil olmasa da ortak bir doğal unsur olarak ifade edilebilir.

Geleneksel oyun çalışmalarına bakıldığında ise değerlendirme aşamasında çoğunlukla sözlü, yazılı ve maddî kültür unsurları açısından birlikte ele alındığı, eylemsel ifade biçimlerinin ise yine bu yapılar aracılığıyla tanımlanarak bağlamsal özellikleriyle bir bütün oluşturan yapı içerisinde aktarıldığı görülmektedir. Halkbiliminin "sözlü kültür" açısından üretilen metinlere ve bu metinlerin olduğu "bağlam"larına odaklandığı süreç, And'ın (1974) ve Özdemir'in (2006a; 2006b) açtığı yeni ufuklar sayesinde geleneksel veya dijital, oyun kavramının kendisinin özelliklerinden ileri gelen unsurlar açısından ele alınabileceğini kanıtlar niteliktedir. Nitekim Özdemir'in (2005, s. 250) elektronik oyunlarla ilgili olarak "gerçek" eğlence sisteminde yer alan unsurlardan yararlanıldığı görüşü de her iki ortam arasındaki geçişliliği ve ortaklık barındıran unsurları ortaya koymaktadır. Zimmerman (2004, s. 156) oyunlar noktasında bilgisayardan önce de oyunların olduğunu ve bilgisayarın (bu anlamda aygıtın) bir bağlam olduğunu belirtmektedir. Çobanoğlu (1992), Aktulum (2013) ve Bahtin (2016) tarafından öne sürülen metinlerarası ve söyleme yönelik bakış açıları bu sürecin aşamalarını ortaya koyacak

bütüncül bir anlamsal birlikteliğe götürmektedir. Dijital oyunlar gösterileceği üzere içerisinde barındırdığı süreçler dolayısıyla hem anlatıbilim hem de oyunbilim açılarından değerlendirilmiş, dijital ortamın yapısına uygun yeni ve farklı iletişim modelleri üzerinden ele alınmış ve nihayetinde bütün bu çalışmalarla sosyal ve kültürel yapılarının tespitine çalışılmıştır. İgit (2019, s. 35) dijital oyunları iki uçlu temel bir ayrışma olduğunu ve bunların “...yeni bir edebiyat ya da sinema ürünü gibi metinsel düzlemde görüp yeni bir “anlatı” türü olduğunu savunan anlatıbilimciler (narratolojist) ile dijital oyunların salt olarak biçimsel/ formalist özellikleriyle oyunsal bir öz olduğunu savunan biçimciler (ludolojistler)” olarak aktarmaktadır. Halaçoğlu (2020, s. 5) ise video oyun tartışmaları konusunda “1990’lı yılların sonlarında, iki ana kutba doğru bölünme gösterdi; ludolojistler, video oyunlarının spor ya da satranç gibi reel oyunların evrimleşmiş bir versiyonu olduğu iddiasıyla; anlatısalcı görüşler ise, video oyunlarını tiyatro ve sinema gibi anlatısal alanlarla ilişkilendirerek teorik bir saf oluşturdu” şeklinde söylemektedir. Ayrıca Halaçoğlu (2020, s. 130) “Ludoloji, video oyunlarını edebiyat, film gibi anlatısal boyutta değil, salt oyun mantığı üzerinden inceler” demektedir. Bu noktada Sayılğan Baydaş (2016, s. 208) ise “ludolojistlerin dijital oyunu (game), anlatımcıların ise play anlamından yola çıkarak ele aldığını belirtmektedir.⁵² Manovich (2001, s. 225) *Veri tabanı ve Anlatı* başlığında “anlatılar ve oyunlar benzerdir, çünkü kullanıcı bunlar arasında ilerlerken onun altında yatan mantığı, yani algoritmasını ortaya çıkarmak zorundadır” der. Algoritmik yapı zaten bir programlama dili aracılığıyla üretilen formülistik biçimler barındırdığı için dijital ortamın sosyal iletişiminde de kavramların kodlanarak farklı biçimlerle kullanıcıya iletilmesinde rol oynamaktadır. Karadeniz (2017, s. 72) ise oyunları anlatı veya oynanış biçimlerine indirgmeden ele alan yaklaşımlara örnek olarak Alexander R. Galloway’in (2006) algoritmik kültür kavramlaştırmasından bahsetmektedir.

Bu noktada pek çok araştırmacının dijital oyunlar ile Propp metodu arasındaki ilişkiden söz ettiği vurgulanmalıdır. Gelfand (2008, s. 374) “Yapay zekâ programları anlatı üzerine modellenabilir ve belirli bir durumda Propp’un Masalın Biçimbilimi üzerine modellenmiştir” örneğini verir. Lindley (2005) oyun ve Propp’un masal analizine dair bilgilere yer vererek çeşitli değerlendirmelerde bulunan bir diğer araştırmacıdır. Işığan (2012, s. 15) da çeşitli araştırmacılardan örnek vererek Proppçu anlayıştan söz etmektedir.

⁵² Anlatıbilim ve oyunbilim konusunda tartışmalar için bkz. Pearce (2004), Fidaner (2009b), Işığan (2012), Kara (2014), Sayılğan (2014), Karadeniz (2017), Karagöz (2019), İgit (2019), Güregen ve Bostan (2020).

E. Yılmaz (2016, s. 3) matematiksel modellemeye dayalı oyun teorisinin iktisadî yönü kadar sosyal yönüne de değinerek “Oyun teorik modelleme bir ortak yöntem olarak sosyal olanı anlamayı daha sağlıklı hale getirebilir” demektedir ve ardından “Etkileşim içeren sosyal hayatın tüm durumlarına bir prensip olarak uygulanabilecek bir metadoloji sunar” (2016, s.4) şeklinde devam etmektedir. Bakıldığında oyun teorisi, oyun öncesinde veya başladıktan sonra sosyal olayları mikro boyutta analiz etme imkânı tanımaktadır (Yılmaz, 2016, s. 4).

Say (2019, s. 130) her ne kadar anekdot olarak yer verse de dil işleme ve dil bilgisi konusunda aktardığı şu sözler düşündürücüdür:

IBM şirketinin konuşma tanıma (ses sinyalinin metne dönüştürme) programları geliştiren ekibini yıllarca yöneten Fred Jelinek’in “Ne zaman bir dilbilimci kovsam programın tanıma başarısı yükseliyor” dediği söylenir. Dilbilimciler burada dili kurallara, formüllere hapsetmeye çalışan eski moda yaklaşımı temsil etmektedir. Oysa büyük veri çağında artık elimizde geçmişten farklı olarak üzerinde çalışıp sonuçlara varabileceğimiz gerçek “dil bilgisi” bulunmaktadır.

Her ne kadar dilin kurallara, formüllere “hapsetmeye” çalışan “eski yaklaşımlar”ın amacı sadece dili değil, aynı zamanda o dil üzerine inşa edilen sosyal, kültürel, teknolojik vd. anlamların onu kullananlar nezdinde anlamını ortaya koymaya yönelik bir çaba olsa da dijital ortamların kendi yapısını temsil eden özellikleriyle bu açıdan ayrıştırıldığını tekrar belirtmek gerekmektedir. Türkiye’de konu üzerine yoğun bir şekilde eğilmiş araştırmacılardan olan Sayılğan Baydaş (2016, s. 185- 186) da dijital oyunları tiyatroya benzeterek siberdrama ve etkileşimli drama kavramları ile onu çözümleyen kuramcılardan bahsetmektedir. Bu kapsamda Laurel’den de bahseden Sayılğan Baydaş (2016, s. 189) Murray Janet’in (1997) onu takip ederek “Murray bilgisayarını yeni öykü anlatıcısı olarak tanımlar ve dijital oyunları önde gelen öykü anlatım biçimlerinden biri olarak kabul ederek (197) siberozanın gelişini ilan eder” şeklinde belirtmektedir. Sayılğan Baydaş (2016, s. 189- 190) siberozanın “hem öykünün tüm insan duyularıyla etkileşimli bir biçimi tasarlayabilen hem de algoritmanın dilini okuyup yazabilen yeni bir öykü anlatıcısı” olarak tanımlandığını belirtir. Kara (2014, s. 176) ise “Sadece hikâye düzeyinde bakıldığında –eğer tabii varlarsa- oyunların hikâyelerinin ve anlatı formlarının Hollywood tarzı ana akım filmleri model aldıkları ve senaryo ile karakterlerin sıkça basmakalıp ve klişe oldukları görülecektir” demektedir.

Juul (2001) oyunların anlatı olup olmadığı konusunda çeşitli argümanlar sunmaktadır. Juul (2001) her şey için anlatı kullanılabileceğini, çoğu oyunda anlatısal girişler ve arka plandaki hikâyelerin bulunduğunu ve oyunların bazı özellikleri anlatılar aracılığıyla paylaştığını

söylemektedir. Ardından Juul (2001) oyunların anlatısallığın dışına çıkan üç yönünü vurgulayarak onun filmler, romanlar ve tiyatro tarafından oluşturulan anlatısal medya ekolojisinin parçası olmadığını, oyunlardaki zamanın anlatılardan farklı işlediğini ve okuyucu/ izleyici ile hikâye dünyası arasındaki ilişkinin oyuncu ile oyun dünyası arasındaki ilişkiden farklı olduğunu belirtmektedir (Juul, 2001). Eskelinen (2001) ise sınırlı ana akım dramadan ve modası geçmiş edebiyat teorilerinden kaynaklandığını belirttiği oyunların etkileşimli anlatı, prosedürel hikâye veya yeniden kurgulanmış sinema gibi tanımlarını kavramsal olarak zayıf ve temelsiz görmektedir. Ergodik edebiyat (ergodic literature) terimiyle sibermetinleri (cybertext) inceleyen Aarseth (1997, s. 3) özetle bir sibermetnin çeşitli ifadelerin üretimi bir için bir makine olduğunu edebiyat kuramcılarının hipermetin gibi belirsiz ve değişken anlatımlı metinleri de doğrusal anlatımlı metinlerin sırasına göre üretildiğini iddia ettiklerini belirtir. Jenkins (2004, s. 119- 120) daha önce bahsedildiği üzere maddeler üzerinden oyun ve anlatı hakkında çeşitli görüşlere yer verir. Buna göre, Jenkins (2004, s. 119)'in yer verdiği ilk görüş, *Tetris* vb. oyunları referans göstererek tüm oyunların hikâye anlatmadığıdır. Jenkins (2004, s. 119) devamında ise oyun tasarımcılarının anlatı deneyimi yaratmak istediğinden söz eder. Jenkins (2004, s. 120) ayrıca oyun oynama deneyiminin basit bir hikâye deneyimine indirgenemeyeceğini de belirtir. Sonuç olarak Jenkins (2004, s. 120) oyunları diğer anlatı geleneklerinden ayıran özelliklere dikkat edilmesi gerektiğini vurgular. Konu hakkında kapsamlı araştırmalardan birisini yapan Işığın (2012, s. 11- 12) "Oyunların dilden ayrı olgular olarak ele alınması gerektiğinin düşünülmesi, oyunları farklı bir ontolojik temel üzerine oturtmayı gerektirmiştir. Bu ontolojik temel "gameplay" (oynanış) kavramında bulunmuştur" demektedir.⁵³ Konu hakkında dijital oyuna değinen pek çok araştırmacının paralel olguları ele aldığı görülmektedir. Nihayetinde oyun araştırmaları üzerinde durulan kavram etkileşim/ etkileşimlilik.⁵⁴ Juul (2004, s. 131) ise "oyun süresi/ game time (oyuncunun oynamak için harcadığı süre) ve etkinlik süresinin/ event time (oyun dünyasında geçen süre) gibi temel bir ikilik olduğunu belirtmektedir.

Oyunların tek bir merkez ve disiplininin bakış açısından ele alınamayacak derecede iç içe geçmiş yapılardan oluştuğu; zaten halkbilimi disiplini içerisinde geleneksel ve çocuk oyunlarının hem anlatısal unsurlarının hem de bağlamsal özelliklerinin birlikte değerlendirildiği belirtilmelidir.⁵⁵ Bir oyunun doğrudan kurguya dayalı bir anlatı oluşturmasına gerek yoktur,

⁵³ Işığın (2012) daha pek çok araştırmacı nezdinde konuya dair örneklere ve açıklamalara yer vermektedir. Daha fazla bilgi için bkz.

⁵⁴ Kavram hakkında daha detaylı bilgi için bkz. Zimmerman (2004), Işığın (2012), Sayılğan (2014), Erol (2019), Halaçoğlu (2020).

⁵⁵ Daha fazla bilgi için bkz. And (1974), Elçin (1977), Özdemir (2006a).

daha önce belirtildiği gibi oyunlar insan yaşamının günlük bir parçası olarak hem sözlü hem de maddî unsurlarıyla birlikte anlamlandırıldığında gerekli metinlerarası bağlantılara sahiptir. Onu oynayan oyuncunun skorları, kazandığı başarılar ve bunların sosyal çevre ile paylaşımı oyun ile onu deneyimleyen bireyler arasında anlatıyı oluşturmaktadır. Aksi tutumlar oyuna eğlence biçiminin sıradanlaştırıcı, formülize edici bir yapı görünümü kazandırır. Bu açıdan dünya üzerindeki her bir olguyu açıklayabilmek mümkündür. Örneğin bir âşğın söylediği destan icrası bitip izleyenler evlerine dağıldığında aklında kalan bir âşğın belirli karakterler etrafında onların aşklarına ve kahramanlıklarına dair söylediği şiirlerdir. Oysa durum böyle değildir. Oyun oynayan oyuncular tarafından üretilen anlatılar, imgeler ve simgeler günlük hayata etki edebilecek yeni ve farklı anlamların oluşmasında rol oynayabilirler. Her ne kadar öznesi olmasa bile bir arkadaş ortamında kazanan oyuncular ile kaybedenler arasındaki günlük konuşma açısından yer alan “şaka” ve bu “şaka”nın toplumsal bir anlama dönüşerek yine dijital ortamın kendi vasıtaları aracılığıyla ortaya konulan caps, fotoğraf vb. biçimlerle başka bağlamlarda sunulması onu hem olgusunun hem de halk kitlesinin bir parçası hâline getirebilmektedir. Burada esas soru oyun eylemi öncesi ve sonrasında oluşan eylem ve anlatıların oyunların bir parçası mı yoksa oyuncunun bir parçası mı olduğu sorusudur. Halkbilimcinin fazladan mesai harcayarak uğraşacağı şey, elde edilen verinin gelenek ve kökensel ilişkilerini de inceleyerek varsa bağlantılarını ortaya koyması olmalıdır.

Oyun kültürünün bir parçası olarak oyuncular oyun karakteri ve kendisi arasında olumlu veya olumsuz bir bağ kurmaktadır. Z. Başer (2020) oyundaki karakteri ile ilgili olarak “Kendimi ifade etmektedir. Oyundaki karakteri kendime benzettim” demiştir. S. Taşçı (2020) ise bu konuda şunları aktarır:

Günlük hayatımda olduğu gibi kişiliğim ve karakterim benim için ne kadar önemliyse kendimi nasıl ifade ediyorsam oyun anında da orada da bir ortamda bulunduğum için rakiplerim veya da oyun da grup arkadaşlarım olduğu gibi karakterimi orada da yansıtmam gerekir ve yansıtım da zaten yeri geldiğinde. En basit örneğini vermek gerekirse *PUBG Mobile* (2018) oyununu oynarken oradaki karakterim benim çocuğum gibidir. Çocuğumu güçlendirmek için sürekli görev yapıyorum. Daha güzel kostümler satın alıyorum. Oyun anında daha gözde bir karaktere sahip olabilmek ve başarılı olabilmek adına.

E. Çırak (2020) ise “Oyunda kendim olsam nasıl görünmek isterdim veya nasıl olurdu fikrini yansıtıyor” şeklinde belirtmiştir. Y. Polat (2020) deneyimiyle ilgili olarak “Oyun karakterini kendine yakın oluşturur, karakterin oyun tarafından sağlandığı oyunlarda onun yapısına göre ilerletmeye çalışırım” şeklinde belirtmiştir. Bu duruma kaynak kişilerden daha pek çok örnek verilebilir. E. Kalın (2020) “(Oyun karakterim) benim ikinci karakterim gibi yani arkadaşım... Gerçek hayatta yapmadığım her şeyi yapıyorum. Genel olarak dijital oyunlardan zevk alıyorum”

şeklinde söylemektedir. Bunun dışında aksi görüş beyan eden oyuncular da bulunmaktadır. İ. Durmaz (2020) “Bazı arkadaşlarım var karakterleri bayağı içselleştiren ağlayan eden tipler ama ben oyun olduğunu bildiğim için çok önemsemem. Mesela *customization* yapacağım zaman *next next* der geçerim. Vaktim olmadığı için belki de” şeklinde belirtmektedir.

Barthes’in (1993, s. 92) görüşlerini değerlendiren Işığın (2012, s. 34) “Barthes, teorik dayanaklarını ortaya koyduktan sonra anlatsal yapıtlar için üç betimleme düzeyi önerir: Propp ve Bremond’un benimsedikleri anlamdaki işlevler düzeyi; Greimas’ın anlatı kişilerinden bahsederken benimsediği anlamda eyleyenler düzeyi; ve Todorov’un söylem düzeyine denk düşen anlatma (Öyküleme) düzeyi” demektedir. Işığın (2012, s. 273) çalışmasının sonucunda anlatı kuramına dayalı bir çözümleme modeli sunarak bu modelin en önemli avantajının “oyun “evrenselliği” olduğunu belirtmekte ve “Dille ilgili kuramların alandan dışlanmak yerine kucaklanması, oyun araştırmaları alanının geliştirdiği kavram ve modellerin betimleme ve açıklama gücüne önemli katkılar yapacaktır” (s. 273) şeklinde görüşlerini sunmaktadır.

Etkileşim kavramı üzerinde duran Zimmerman (2009, s. 24) oyun okuryazarlığını sistem (system), oyun (play) ve tasarım (design) üzerinden üç süreç olarak ele almaktadır. Zimmerman (2009, s. 24) Huizinga’nın sihirli çember kavramına atıfta bulunarak şöyle demektedir:

Sihirli çember, oyunların zaman ve mekân sınırları içinde gerçekleştiği ve kendi kendine yeten anlam sistemleri olduğu fikrini temsil eder. Örneğin bir satranç kralı, bir sehpa üzerinde oturan küçük bir heykelciktir. Ancak bir satranç oyunu başladığında, birdenbire her türden çok özel stratejik, psikolojik ve hatta anlatsal anlamlar kazanır.

Zimmerman (2004, s. 161) başka bir çalışmasında ise bir hikâye bir anlatının deneyimidir, dedikten sonra “hikâye sistemleri, olayların örüntü ve tekrar yoluyla değişimlerini temsil ederek işlev görür. Bu temsil eylemi -ya da diyebiliriz ki, anlamlandırma- (signification) anlatının işleyiş biçimidir” (s. 161) şeklinde söylemektedir. Zimmerman (2004, s. 155) burada oyunlarla ilgili olarak kuralsız oyun (play), kurallı oyun (game), anlatı ve etkileşim olarak dört terimden bahseder. Devamında ise özetle Zimmerman (2004, s. 158) etkileşimi (interactivity); bilişsel etkileşim (cognitive interactivity), işlevsel etkileşim (functional interactivity), açık etkileşim (explicit interactivity) ve son olarak da olarak meta-etkileşim (meta-interactivity) veya bir metne kültürel katılım biçiminde alt bölümler hâlinde incelemeyi önererek bu dört etkileşimi ayrı değil medya deneyimlerine göre değişen ve örtüşen katılım çeşitleri olarak ele alır (s.158). Eco’nun *açık yapıt* ve *hareketli yapıt* kavramları içerisinde Skyrim oyununu ve modlarını inceleyen Erol (2019, s. 36) etkileşim türleri ile ilgili olarak şunları söylemektedir:

Video oyunlarında temel olarak dört tür etkileşim olduğu söylenebilir; oyuncunun oyunun dünyasıyla olan etkileşimi, yapay zekâya sahip NPC'lerin (Non-Playable Character/Oynanamayan Karakter) oyun dünyasıyla ve oyuncuyla etkileşimi, anlatının etkileşimli yapısı, oyuncunun, oyunun dünyası ile daha yoğun bir biçimde iletişime geçmesine olanak sağlayan kontrol ve sanal gerçeklik cihazlarının getirdiği etkileşim.

Bu etkileşim türleri aynı zamanda bağlamı oluşturan yapının da unsurlarıdır. Tüm bu bilgilerden hareketle hem oyunbilim hem de anlatıbilim çalışmaları kapsamında halkbiliminin sözlü kültür üzerinde eğildiği yapılara benzer açılardan araştırmacıların dijital ortama değindiği görülmektedir. Oyun çalışmalarında araştırmacılar tarafından tıpkı bir oyunun yapım aşamasında yer alan unsurlarda olduğu gibi “katman” a dayalı sınıflandırma ve metotlar da geliştirilmiştir. Lindley (2005) özetleyerek aktarırsa oyunlarda 4 seviyeli zamansal yapıdan bahsederek; sözlü, metinsel ve sinematik anlatı sistemine denk gelen söylem seviyesi (discourse level), oyun deneyiminin bir parçası olarak oyuncuyu belirgin kılan gerçek olaylar performans seviyesi (performance level), oyun sistemi ile oyuncu arasındaki etkileşimin geliştiği simülasyon seviyesi (simulation) ve tasarımcılar tarafından tasarlanan olası deneyim dünyalarına dair bir alanı oluşturan işlevler, kurallar ve kısıtlamalar sistemini içeren üretici alt tabakası (generative substrate) olarak bahseder. Lindley (2005) bu son seviyenin göstergebilimci Saussure'un üretici dilbilgisine ve söylem düzeyine gönderme yaparak geleneksel dilbilgisiyle örtüşebileceğini söyler.⁵⁶ Nihayetinde hem ludoloji hem de naratoloji bakış açılarını kapsamlı olarak inceleyen Sayılğan (2014, s. 165) konu hakkında şunları söylemektedir:

Bu düşünceden hareketle, Frasca (1999), Juul (2001), Aarseth (2004) ve Eskelinen (2004) gibi ludolojist dijital oyun kuramcıları, anlatımcılık perspektifinden dijital oyunları araştıran ve incelemeye başlayan Laurel (1986, 2013), Murray (1997), Mateas (2004) gibi anlatımcı kuramcıların yapmış olduğu gibi, ‘oyunların öyküsel metinler olarak tanımlanamayacağını, anlatımcılığın kavramlarıyla dijital oyun çalışmalarından uzaklaşarak, bu yeni medya biçiminin, anlatımcılığın bir alt kategorisine indirgeneceğini düşünmüşlerdir.

Sheldon'un (2004) görüşlerine yer veren Sayılğan Baydaş (2016, s. 183) “Sheldon (2004), dijital oyun senaryosunu farklı etkileşimlilik modelleri üzerinden incelemiş ve dijital oyunda öykü anlatımını geleneksel (çizgisel), dallanan yapı (çizgisel mantıkta), ağ yapı (basit çizgisel olmayan) ve modüler (çizgisel olmayan) gibi kategorilere ayırmıştır” demektedir.⁵⁷ Aarseth ve Grabarczyk (2018, s. 6) tarafından tablo hâlinde sunulan “Oyun Araştırmalarının Ontolojik

⁵⁶ Lindsey'in (2005) Doğal dil, oyun sistemleri ve doğrusal anlatıların iletişim sistemlerinin katmanlarına yönelik açıklamaları için bkz.

⁵⁷ Daha detaylı bilgi için bkz. (Sayılğan Baydaş, 2016, s. 183).

Modeli” ise dört ana katmandan oluşmaktadır. *Fiziksel katman* (the physical layer) içinde alt katman olarak platform, donanımsal arabirimi ve davranışsal katmanlara yer vermektedir.

Aarseth ve Grabarczyk (2018, s. 6) modeli içinde ikinci katman *yapısal* (the structural layer) katman olup alt katman olarak bilişimsel, mekanik ve ekonomik katmanlardan bahsetmektedir. Üçüncü katman olarak *iletişimsel katman* (the communicational) şeklinde belirtmekte bunu da sunumsal, anlamsal ve arayüz olarak alt katmanlarıyla birlikte ele almaktadırlar (Aarseth ve Grabarczyk, 2018, s. 7). Nihayetinde son ana katman ise *zihinsel* (mental) katmandır. Bu son katmanı oyunun oyuncu tarafından deneyimlenme şeklini ifade eden olgusal/ fenomenal (phenomenal) katman ile kavramsal ve sosyal katman olarak ayrılmaktadır (Aarseth ve Grabarczyk, 2018, s. 7).

Wei (2011, s. 72) ise bir oyunun anlatısını metin, olay örgüsü ve hikâye (fabula) olarak üç katmanda (layers) inceleyerek bir oyun anlatısını incelediğimizde oyun metninin, bir temsilcinin yahut öznenin dijital oyunun etkileşimli ortamında oyuncu eylemlerine tepki veren “konumlandırılmış hikâye” sunan bir anlatı metni olarak düşünülebilir, demektir. Boone (2015, s. 18) *Dragon Quest* oyunundan hareketle video oyunlarında *retorik anları* (rhetorical moments) üç gelişim eylemine göre alır: icat eylemi, dolaşım eylemi ve izleyiciler tarafından yapıyla karşılıklı bir bağımlılık eylemi olarak söyler. Boone (2015, s. 19) izleyici/ seyircinin oyunu oynadığı anı üçüncü bir retorik an olarak adlandırır. Ona göre, video oyununda ortaya çıkan anlatı, oyuncu eylemlerine bağlıdır.

Oyunlara metinlerarasılık açısından da yaklaşan çalışmalar bulunmakta oyun ve edebiyat arasındaki ilişkiden bahseden ve teorik çerçeveler öneren bakış açıları bulunmaktadır. Belirtildiği gibi oyuncular kurguya dayalı oyunlarda esasen tipolojiyi oynarlar. Ensslin (2014, s. 145) “The Path” oyununun Charles Perrault’nun (1961/1697) “Kırmızı Başlıklı Kız”ının (“Le Petit Chaperon Rouge”) oyunlaştırılmış hali” olduğunu söylemektedir. Ensslin (2014, s. 5) çalışmasında edebî video oyunları sınıflaması yaparak onların tamamen görsel-ışitsel sanattan ziyade sözlü sanat içeren ve hatta ön plana çıkan sanat oyunlarının bir alt grubunu oluşturduğunu söylemekte, sanat oyunları ile ilgili mevcut literatürün hiçbirinin bu fenomene derinlemesine odaklanmadığını belirtmektedir.⁵⁸ Ensslin’in (2014) yaptığı gibi oyunları yeniden tasnif edici ve düzenleyici bakış açıları desteklenmelidir. Öte yandan onun gelenekle kurulan ilişkisinin de arka plandaki geniş ve derin boyutu ortaya konulmalıdır. Anlatıbilim ile oyunbilim

⁵⁸ Edebiyat ve oyun ilişkisine değinen çalışmalar için bkz. Abrahams (1972), Atkins (2003), Sayılğan Baydaş (2012), Ensslin (2014), Cragoe (2015).

tartışmalarındaki en temel mesele de burada yer almaktadır. Alanın önde gelen araştırmacıları oyunların anlatıbilimin mi yoksa oyunbilimin mi bir konusu olduğu hakkında tartışmışlar, pek çok ortak ve farklı noktalardan benzer biçimlerle oyunlara yönelik metot geliştirmişlerdir. Oyunların anlatı kapsamında zaten geleneksel ürünler açısından sıklıkla irdelendiği ve karşılaştırıldığı da görülmektedir. Ancak bu durum yapısal çalışmalar kapsamında dijital oyunun yapısı üzerinden ortaya konulmuş, onun kendi ortamının özellikleri oynanış, etkileşimlilik, oyun ve eylem zamanları gibi kendi ortamının özellikleri ile anlatı unsurları açısından tartışılmıştır. Her iki bakış açısının da incelediği konular üzerinde tutarlı ve diğer disiplinleri aydınlatıcı bilgileri ihtiva ettiği söylenebilir. Halkbilimi ise hem gelenek hem de kültürel olgulara yönelik barındırdığı birikimlerden ötürü diğer disiplinleri tamamlayıcı ve genişletici bir işleve sahip olmaktadır. Ek olarak oyun kavramının kendisi ile ilgili pek çok kuramsal bakış açısından da bahsedilebilir. Tezcan (1977, s. 43-52) Oyun kuramlarını *biyolojik* ve *fizyolojik* kuramlar, *psikolojik* kuramlar ve *sosyolojik* kuramlar olmak üzere üç başlıkta vermekte ve birbirinden farklı bakış açılarından söz etmektedir.⁵⁹ Dijital oyunlara açısından ise daha pek çok disiplin açısından ortaya atılmış (iletişim, sosyoloji, dilbilim vb.) bakış açılarından bahsetmek mümkündür. Örneğin Goffman'a (2018) ek olarak oyunlardaki öykü modelleri ile ilgili Sayılğan Baydaş'ın (2016) çalışması, iletişim bilimleri açısından Binark ve Bayraktutan Sütcü'nün (2008) ve kimlik açısından irdelenmesi yönüyle Kara'nın (2014) eserlerinden bu noktada bahsedilebilir. Bir dijital oyunun yapısı ve barındırdığı süreç bütün disiplinler için ortak olmakla beraber gelenek ve kültür açısından ilişkisi; barındırdığı ortak motifler ve bu motiflerin anlama etkisi halkbilimi disiplinine duyulan ihtiyacı ortaya çıkarmaktadır. Bu anlamda performans teorisinin ortaya atılan pek çok kuramla ortak noktalar taşıdığı göz önünde tutulmalı; performans teorisinin kalıplaşmış ifade ve davranışları öne alan yaklaşımının dil ile ilgili süreçler içerdiği belirtilmelidir. Genel olarak halkbiliminin yukarıda bahsedilen anlatı ve eyleme odaklı yapıları kendi bünyesinde ele alan metin ve bağlam merkezli olmak üzere iki yönlü bakış açısıyla sunduğu da belirtilmelidir. Bu bakış açılarının hem gelenek hem de gelecek ile birlikte kurulan bağlantısı içerisinde, metin, bağlam ve sözeldokuya odaklanılması diğer bütün çalışmaların anlamlandırılmasında tamamlayıcı bakış açıları içerebileceği; ister oyunbilim ister anlatıbilim olarak adlandırılınsın; ilgili disipline kaynak ve köken sağlayıcı veriler sağlarken bir yandan toplum ve kültür içerisindeki politikalarda belirginleştirici roller de üstlenebileceği belirtilmelidir.

⁵⁹ Oyun, oyuncak ve oyun kuramları ile ilgili farklı çalışmalar için bkz. Tezcan (1977), Özdemir (2006a), Pehlivan (2014), Özdemir (2017).

1.3.2. Halkbilimi Kuramları Açısından Dijital Oyunlar

Çalışmanın bu bölümünde halkbilimi kuram ve araştırma yöntemlerinin dijital ortam bağlamında oyunlar üzerindeki bakış açıları üzerinde durulacaktır. Her ne kadar benzer ve ortak yapılar içerse de dijital oyunların halkbilimi kuramları ve onların teknikleri açısından incelenebileceği veya incelenmesi gerekliliği ve bu yönüyle oyun ve anlatı açısından taşıyabileceği unsurların halkbilimi çerçevesinden anlamlandırılabilmesi belirtilmelidir. Oyunlar üzerine halkbilimi açısından değerlendirme metodu ve teknikleri de geliştirmiştir. Bu noktada sadece oyunlar değil sanat içeren pek çok tür arasında bulunan metinlerarası ilişkiler göstermektedir ki bireyin hayatında anlatı ve o anlatının bireyin hayatındaki “anlam”ı önemli bir rol oynamaktadır. Bunu sadece sözlü veya yazılı kültür bağlamında değil maddî kültür unsurları içinde söylemek mümkündür. Baba yadigârı bir cevşenin birey için anlamı bir anlatıdır. Özellikle de halkbilimi ve teknoloji ilişkisi göstermektedir ki bunca teknolojik gelişme, eski türlere ve onların anlatılarına belirli bir açıklık getirebilse de anlatının birey için anlamı, onu özel ve esas kılan bir yapıya büründürmektedir. Örneğin Pamuk Prenses’in ölümünün ‘Listeria Monocytogenes’ isimli elmalarda da bulunan bakterilerden biri olabileceği, benzer şekilde kurt adam ve ağaç adam sendromları ve masal ilişkisine yönelik birçok tıbbî açıklama ve fikir bulunmaktadır (Castro, 2012). Kaynak kişilerden A. Erdem (2020) “Bazı oyunların seni daralttığı olabilir, sana opsiyon vermemesi gibi. Bitiriyorduk, silerdik... Seni kurguya dâhil ediyorlar. Mesela *Assassin's Creed* (2008) olmasaydı nano teknolojiyle ilgili nasıl geleceğine dair kafamda bir imaj oluşmazdı. Çünkü orada bir anlatı var. Kişi sana bir hikâye veriyor... Bunu geçtiğin zaman mission completed, tamam geçtin, ne olacak yani” şeklinde belirtmektedir. Ç. Ercan (2020) ise “*Assassin's Creed*’de (2008) en güzel şey modelleme. Şehirleri çok güzel yapmışlar bir de yorum... *Assassin's Creed*’e bakarak tarihi çok güzel yansıtmış diyemezsin ama tarihi çok güzel yorumlamış diyebilirsin” demektedir. *Euro Truck Simulator 2* (2012) oynadığını belirten R. Kocabey (2020) ise evine aldığı direksiyon setiyle ilgili olarak şunları aktarmıştır:

Tır oyundaki esas hikâye sana bir görev geliyor diyor ki yolculuğa çıkıyorsun ve normalde ehliyetim yok. Şu anda araba kullanamıyorum. İnşallah yazılacağım pazartesi günü ehliyete, gerçekten araba sürebileceğim. Onu sürdürdüğüm zaman bir de hani set olduğu için sanki gerçekten araba sürüyorum... Arkadan müzik açıyorum. Ondan sonra işte sanki tircılar gibi kolumu dışarı çıkartıyorum camdan. O hayalle, tek elle direksiyon tutuyorum falan, o tarzda gidiyor şu an. Hoşuma gidiyor yani araba sürmeyi seviyorum...Tircı müzikleri, genelde Müslüm Gürses dinliyorum. *YouTube*'dan açıyorum.

Bu anlatıların bireyin hayatına kattığı anlamlar, dinledikleri ortamlar ve bunlarla olan ilişkisi hangi teknolojik gelişme içerisinde olursa olsun farklı işlev ve amaçlarla yerini korumaktadır.

Arvas (2012, s. 357) “Toplumlar artık anlatılmayan ve unutulmuş mitolojilerini, destanlarını, efsanelerini vd. sözlü gelenek ürünlerini kendi halkına sinema ve TV vasıtasıyla ulaştırmakta, böylece kendilerini diğer toplumlardan ayıran özelliklerini hatırlatmaktadırlar” diyerek halk ürünlerinin metinlerarasılık açısından yansıdığı boyutlara örnek vermektedir. Oyunlar bahsedildiği gibi halk bilgisinin ve kültürünün yoğun olarak yer aldığı ve insanlık tarihi ve bilincinin ortak hafıza ve kültürel değerlerini yaşattığı dijital türlerin başında gelmektedir. Dijital ortamlar, oyunlarla birlikte ortaya çıkarmıştır ki insanlık tarihindeki bir motif, bir olay, bir hatıra veya bir değer farklı toplumların kültürlerinde ortaya çıkan benzer yaşam tarzlarının da etkisiyle insanlığın ortak hafıza ve bilincine hitap edebilmektedir. Thompson’un (1955a) motif indeksinde yer alan bir motif, başka bir kurgu ve telif eserin içerisinde halk kültürünün en temel beşerî bir unsura ait olma ilkesinden hareketle kolaylıkla yer alabilmekte ve ortak bir bağ kurulabilmektedir. Bu yönüyle bir kurgu eserin masaldan ortaya çıktığı sonucuna ulaşamayacağı gibi, masalın da bu unsurlardan beslenemeyeceği sonucuna ulaşamaz. Bu ikisi arasındaki ayırım ve benzerlikler halkbilim disiplininin bakış açılarıyla birlikte daha net ortaya konulabilir.

Halk edebiyatı ürünlerinin içerdiği kalıpsal ve sistemleştirilmiş yapılarının dinleyici, anlatıcı, izleyici gibi sınıflandırmalarla sosyalleşme, bilgi aktarımı vb. işlevlerle ve gerek gündelik gerek ritüelistik kökenlerin ortaya konulmasıyla halk nezdinde ele alınan ürünün ortaya koyduğu çoklu yapılar açısından halk anlatısının kendi paradigmaları ile pek çok benzer açılımlar göstermek mümkündür. Onu kullanan birey, türün kendisinden bağımsız olarak ona katkı yapmaktadır. Bu türler çerçevesinde hem kendi hem de bulunduğu çevreler bilgi akışı sağlamaktadır. Bu ürünler vasıtasıyla kendi ürünlerini üretmektedir. Nitekim âşıklar kahvehanesinin sahibi, halk edebiyatı türünün üreticisi konumunda değildir. Mekânı, programı, belirli bir görüşe münhasır ise içeriği yahut sınırları belirler. Âşık, üretici; halk, dinleyici olarak program icra edilir. Yaratılan ürün; destan, türkü vd. unsurlar hem sanatçı hem de izleyiciler tarafından kültürel belleğe aktarılır zaman içinde toplumsal belleğe dönüşür. Burada dinleyicilerin, eyleyici rolü bulunmaz ama her zaman bir aktarım unsuru olarak hâzırdır. Oyunlarda oyuncu oyun anlatısının sınırlarını ve içeriğini kendi üretmez ama deneyimler. Bu yönüyle daha sonraki bir zamanda bu anlatıyı aktarım unsuru olarak her zaman kullanabilir. Anlatıların bireysel anlam kazandığı noktada ise bireye yönelik tutum ve davranışlar arasındaki bir döngüden bahsedilir. Kaderli Yapıcı (2012, s. 217- 218) “bağlamsal özelliklere bağlı biçimde geliştirilen yeniden-yapılandırıcı eylemler ve süreçler” şeklinde belirttiği kişisel deneyim anlatılarıyla ilgili olarak “Anlatılar, icrâ edildikleri bağlama, bu bağlamların değişen ve

çeşitlenen özelliklerine ve bu özellikleri daha geniş çerçevede tayin eden sosyo-kültürel bağlama göre anlatsal icrâ olayı içinde yapılandırılırlar” (s. 218) demektir.

Dijital ortam noktasında üretilen yeni bilgi ve eylemsel süreçler sadece ortamın kendi yapısının değil aynı zamanda sözlü kültür ortamıyla yoğun ilişkiler barındırır. İnternet sadece halkın değil, halklar arası etkileşimin en yoğun şekilde gerçekleştiği bir uzam olarak karşımıza çıkmaktadır. Halk bilgisi ulusallığı veya yerelliği öne alırken internet ile birlikte evrensellik ön plana çıkmıştır. Halkbiliminin disiplin olarak ortaya çıkışı da ulusal ruhun ortaya konulması ve ulus bilinci oluşturulması ile ilişkilidir (Çobanoğlu, 2019, s. 106). Özdemir (2006c, s. 36) ise çağımızda sanal dünyada köy monografilerinden bahsetmekte ve “Sonuç olarak kültürü ve dolayısıyla medeniyeti oluşturan gelenekler, sanal “site”lerde/ köylerde yaratılmakta, değiştirilmekte ve yaşatılmaktadır” demektir. Dijital ortamlarda yerel, ulusal ve evrensel kültür öğelerinin hangileri olduğu ve toplumların bunlardan nasıl etkilendiğinin çözümlenmesi konusunda halkbilimine büyük görevler düşmektedir. Geleneksel bilgi özünde kendine has ve yerel özellikler barındırırken internet ile birlikte popülerleştirmek için yeni bilgi arayanlar açısından iyi bir kaynak sağlayıcısı konumuna gelmektedir. Özdemir’in (2006b, s. 167- 168) “Hâkim- Davacı” başlığı altında yer verdiği “Jandarma- Bey, Hırsız- Polis” vb. verdiği oyunların daha önce belirtildiği gibi güncellenerek yeni formlarla birlikte bu ortamda yer alması bunun örneğidir. Günümüzde şehir, kasaba ve hatta köylerde internet bağlantısının bulunması, mekân fark etmeksizin ona bağlanan her bireyin bu ortamın bir parçası yaparak yeni ürünlerde yerel, popüler veya evrensel kültür ayrımını zorlaştırmaktadır. Günümüzde teknoloji ve içerik üreticilerinin onu meta⁶⁰ olarak gören anlayıştan çoktan kurtulduğu; onu gerçekçi, var olan ve üzerinde yaşamsal öğelerin sunulduğu yeni bir uzam veya ortam olarak gören anlayışın ortaya çıktığı gerçeğini kabullenmiştir. Dijital kültür, “köken” gibi temel bir problematikten daha ziyade “yayıma” temelli bir anlayışı beraberinde getirmektedir. Keza internet üzerinde bir unsurun veya kültür ürününün izi daha kolay sürülmekte, bu da onu hangi topluluk tarafından üretildiğinden ziyade hangi amaçlar ve anlam uğruna üretildiğiyle ilgili problemleri düşündürmektedir. Dijital ortamdaki bu geçişlilik tek boyutlu yahut yönlü değildir. Evrenselleşme sürecinde hangi “yerel” bilginin hangi “evrensel” unsur içerisine yerleştiğinin aranması Tarihî- Coğrafi Fîn Okulu’nun anlayışının yeniden yeşermesi anlamına gelmektedir. Bu açıdan bakıldığında dijital ortamın halk edebiyatı ürünleriyle metinlerarası ilişkiler taşıdığı birçok kez belirtilmiştir. Çobanoğlu (1992, s. 107) Bauman’a (1992) atıfta bulunarak şöyle demektir:

⁶⁰ Oskay (2017, s. 225) oyunun günümüzde fantazyaya dönüştüğünü belirterek meta terimi üzerinden açıklamalar yapmaktadır. Daha fazla bilgi için bkz.

Richard Bauman'ın belirttiği gibi, metinlerarasılık kavramının bu uygulamaları folkloristler için yeni değildir. Folklor materyalinin bir özelliği olarak, folkloristler metinlerarasılığın uzun süredir farkındalar (Bauman: 1992). Metinlerarası bu özellik, aracı performanslar veya sözlü folklor formları arasında açıktır. Dahası, bu ikisi arasında gerçekleşen aktarımsal ilişki, kültürün temsili unsurları arasındaki metinlerarasılığın hem önemli nedenlerinden biri hem de sonuçlarından biridir.

Ortaya konulan ürünün, evrenselleşme sürecinde hangi aşamalardan geçtiği, ulusların hangi kültürel tutumlarına ne şekilde etki ettiğinin ortaya konulması da dâhil olmak üzere Tarihî-Coğrafi Fin Okulu'nun metotları birçok açıdan işlev sunmaktadır. Tarihî Coğrafi Fin Okulu içerisinde motif araştırmalarının yeni teknolojilerle birlikte özellikle de dijital oyunlarda karakter oluşturma, hikâye kurma yahut kurulan hikâye açısından yeniden yorumlanabileceği, hatta dijital oyunların lisanslı ürünler olması nedeniyle hangi motifin hangi kitleye yönelik olarak aktarıldığı veyahut evrensel bir unsur hâline dönüştüğü gibi birçok soruya cevap verebileceği dikkat çekmektedir. Olrik'in Epik Kanunlar teorisini (2006) epik kategorisine giren bir bilgisayar oyununun metnine uyguladığımızda geleneksel epik anlatı yapısının çoğunlukla üç boyutlu olan bu ortamda taşıdığı benzerliklerden bahsedilebilmektedir. C. H. Miller (2008, s. 14) geleneksel eğlencenin özellikle hikâyeye dayalı materyaller açısından neredeyse her zaman doğrusal (linear) olduğunu yani bir olayın diğerini mantıksal, sabit ve ilerleyici bir sırayla takip ettiğini söyler. C. H. Miller (2008, s. 14) devamında ise etkileşimli çalışmaların her zaman doğrusal olmadığını (nonlinear) ve olay örgüsünün basamaklarının birbirini sabit bir sırayla takip etmesi gerekmediğini söyleyerek açıklamalarda bulunur.

Bu noktada sorulması gereken soru sözeldokunun anlatının mı yoksa yapının mı bir parçası olup olmadığı veyahut bu ikisi arasında nasıl bir geçişlilik sağladığıdır. Oyun tarafından oyuncuya sağlanan anlatı, kendine has yapısı ve kalıpları olan ticarî yahut eğitim amaçlı üretilmiş bir ürün olabilir. Öte yandan oyuncunun anlatısı yani oyundan deneyimlediği anlatı çoğunlukla tekil, oyuncuya bağımlı ve gittikçe genişleyen bir yapı arz edebilir. *Tetris* (1989) oyununda bile oyuncu oyunda ilerledikçe daha fazla blok ve şekil daha hızlı biçimde akmaya başlar. Çoğu oyunda ise ana hikâyenin yanında oyuncu tarafından gerçekleştirilebilecek yan veya günlük görevler yer alır. Dolayısıyla oyunun anlatısı çok kanallı olsa da oyuncu açısından hala bir tek kanallı etkileşimden bu yönüyle söz edilebilir. Nihayetinde dijital oyunların anlatılarında giriş (epilog- training), geçiş (ana hikâye ve yan görevler) ve sonuç bölümleri bulunur. Bakıldığında yineleme özelliği dijital oyunların en temel aktarım öğelerinden birisi olup oyuncunun oyun ve oynanışa alışması için eylemsel olarak sürekli kendini hatırlatan klavye tuşları, oynanış özellikleri ve hikâye içerisinde oyun karakterlerinin belirli eylemleri sürekli tekrarlamaıyla ortaya çıkar. Örneğin *Mount & Blade II: Bannerlord* (2022) oyununda oyuncu bir şehre yahut

köye girdiğinde kurgulanan ortamın söylem alanına uygun olarak belirli görevlerin ve taleplerin karşılanması beklenir. Oyuncu çok geniş ve açık bir dünyada aynı ya da benzer anlatıyı farklı karakterlere ve ortamlara karşı sonsuz sayıda üretebilir. Yineleme (Olrik, 2006, s. 69) sinematik unsurların bolca yer aldığı video oyunlarında daha önemli bir unsurdur. Oyuncunun hareket alanı biraz daha kısıtlı olduğu için hikâye ön plana çıkar. Oyuncu bir görevde başarısız olursa o görev yinelenmekte; oyun anlatısının tamamlanması beklenmektedir. Üçler kuralı (Olrik, 2006, s. 69) özellikle iki boyutlu oyunlarda sembolik bir rakam hâline geldiğinden söz edilebilir. Bir sahnede iki kuralı da dijital oyunların anlatısı açısından değiştirilebilir ancak genel olarak bakıldığında ana karakter sahnede tektir, oyuncu ana karakteri yönlendirir ve sahneler genellikle çoklu kişiler arasında ikili olarak gerçekleşir. Bu durum oyunların platformuna ve anlatı şekline göre değişkenlik gösterebilmektedir. Zıtlık kuralı ve ikizler kuralı da (Olrik, 2006, s. 70) özellikle olay örgüsünde çatışma çıkarmak için oyun anlatılarında yer alabilmektedir. İlk ve son durumun önemi ise epik dijital oyunlar içerisinde de önemli bir yer tutar. Özellikle oyuncunun izin verildiği ölçüde kontrol edebildiği başkahramanın durumu ve onun kontrol edilebilirliği ilk ve son durumda, sahnenin gelişimini tamamlar. Anlatının merkezi, oyuncunun ekranda görebildiği, oyun tarafından sınırları çizilmiş dünyadır. Oyuncu bu sınırların dışına çıkamaz. Bu durum anlatımda tek çizgилilik kuralı (Olrik, 2006, s. 71) ile de bağlantılıdır.

Öte yandan olayların akışı, her zaman tek çizgili olmak zorunda değildir, hikâyeli oyunlar her ne kadar *geriye dönüş* tekniğini kullansa da oyuncunun anlatıyı tamamlamasını beklenir, yani oyuncular ya ölümsüzdür ya da belirli bir yokluk ile yeniden anlatıya başlamak durumundadır. *Assassin's Creed 2* (2010) oyunu bu duruma verilebilecek en güzel örneklerden birini teşkil eder. Ana karakter, oyunun şimdiki zamanında, olaylar ana karakterin atalarının hatıralarında geçmektedir. Oyuncu ise kendi gerçek zamanı, oyunun şimdiki zamanı ile oyun anlatısının zamanı arasında anlatıyı eylemleriyle birlikte öğrenir. Kalıplaştırma kuralının da (Olrik, 2006, s. 72) dijital oyunların anlatısında sıkça kullanıldığı görülmektedir. Bir oyun yapısı itibarıyla belirli bir grafiksel alan ile eylem alanı ve hareket kapasitesi sunar. Dolayısıyla kalıplaştırma hem oyuncunun eylemlerinde hem de hikâyenin anlatısında ortaya çıkar. Oyunlarda grafiklerin de anlatıyı kalıba soktuğu ve belirli imgeler oluşturduğu gözlemlenmektedir. Örneğin oyunlarda yer alabilecek köy; tavuk, inek gibi hayvanlar, yeşil alanlar veya çiftliklerin bulunması gibi gündelik hayata dair imgelerin kalıplaştığı görülür.

Büyük tablo sahnesi, (Olrik, 2006, s. 72) dijital oyunların başından sonuna kadar süregelen bir özellik sunabilse de oyunun anlatısından ziyade oyunda çizilen dünyanın sınırlarının oyuncu tarafından görünebilirliği açısından daha çok oyunun arayüz panelinde bir işlev göstermektedir.

Sage'nin mantığı kuralı da (Olrik, 2006, s. 72) dijital oyunların türlerine göre anlatım tutumları açısından incelenebilir. Açık dünya barındıran yahut aksiyon türündeki oyunlarda anlatının mantığı belirli kurgusal örgülere bağlıken çok oyunculu örneğin *League of Legends* (2009) gibi çevrimiçi çok oyunculu savaş arenası türündeki oyunlarda oyun tarafından sunulan anlatı ve oyuncunun eylemleri ile bütünleşir. Gerçek zamanlı strateji türünde belirli bir harita üzerinden oynanan oyunlarda ise oyunun sunduğu anlatı oyuncunun eylemleriyle ortaya çıkabilir. Bir sonraki eylemin durumu oyuncunun tutumuna göre belirlenir. Dolayısıyla oyunlarda mantık kuralları dizgisi oyunun izin verdiği ölçüde oyuncu tarafından belirlenir. Oyunların olay örgüsünde entrika kuralına da (Olrik, 2006, s. 72) rastlamak mümkündür. Oyuncunun başkahramanı benimsemesi, olay örgüsündeki bir veya birden fazla olayların birbirine bağlanması gibi işlevlerden söz edilebilir. Epik birlik ile ideal epik birlik kuralları (Olrik, 2006, s. 72- 73) oyun tarafından oyuncuya başlangıçta ulaşılması gereken hedeflerin bildirilmesiyle ve başkahramanın etkileşime girdiği ve başlangıçta tanıdığı sınırlı sayıdaki öğelerin süregelen bir şekilde oyuncunun eylemlerini bütünleyici unsurlarıyla birlikte düşünülebilir. Dikkati başkahraman üzerine toplama kuralı (Olrik, 2006, s. 73) ise dijital oyunların hemen her türünde gözlemlenebilir. Bu kural aynı zamanda oyun ile oyuncunun etkileşime gireceği alanın sınırlarını da çizmektedir. Nihayetinde oyun türüne ve platforma göre değişmekle birlikte *Epik Yasalar* açısından sınılanması mümkündür. Öte yandan dijital oyunların doğrudan epik yasaların yer aldığı ürünler olarak görmek ve zorlama bir tasnif yapmak amacıyla değil epik halk anlatılarının bu ortamda nasıl değiştiğini, hangi boyutlarda ele alındığını ve nasıl uygulandığını göstermesi bakımından ele alınabilmektedir. Nihayetinde bu durum en temelde tıpkı sözlü kompozisyon teorisinde olduğu gibi insan belleğinde anlatının gelişimi ve değişimi ile ilgili sorulara ve bireyin dünyayı nasıl algıladığı ve anlamlandırdığı ile ilgili meselelere götürebilecektir.

Oyunlar açısından değerlendirildiğinde metinlerarasılık boyutunun ortaya konulmasında motif indeks çalışmaları; bu çalışmanın konusu olarak dijital oyunlar ile halkbilimi türleri arasındaki ortak ve ayrı noktaların tespitinde önemli bir adım olacaktır. Belirli bir kurguyu oluşturmak için Tarihî-Coğrafi Fin Okulunun metodunu (Çobanoğlu'nun, 2019, s. 139- 156) bugün yereli bulmak için değil evrensele yakınlaşmak için de kullanılabilir bir unsur yapabilmektedir. Motif çalışmaları, bugün türler arası geçişin çok hızlı yaşandığı ve algoritmaya dayandığı dijital ortamda benzerlikler ve farklılıkları ortaya koymak açısından çok önemlidir. Hangi kültür unsurunun hangi araçla yayıldığına yönelik veritabanlaştırılmış bir motif indeksi; internet ortamında hangi anlatı içerisinde barındığının yöntemini de bildirecektir. Dolayısıyla halk edebiyatı geçmişin bitmiş ürünlerinden ziyade kurgusal veya popüler olsun olmasın onu yeni bir

ürün olarak ortaya koyan belleğin hem insan yaşamının doğası hem de geleneksel bilgiden üretildiğini geleneksel bilginin bizi ve toplumu var eden her şeyi içerdiğini ortaya koymaktadır. Dijital halkbilimi dâhiline giren kültürel ürünleri doğrudan Tarihî-Coğrafi Fin metodunun çalışma yöntemine kapsamlı şekilde uyarlamak bu çalışmanın kapsamını aşacağı gibi, nasıl uyarlanabileceği üzerine düşünmek, örneklendirmek, teori üretmek mümkündür. Temel amaç, Tarihî-Coğrafi Fin metodunun ortaya çıktığı dönemin hedefleri yerine, o hedeflere ulaşmak için geliştirilmiş metot ve yöntemleri bu ortama uygun olarak tasarlamak olmalıdır. Bir malzemenin düzenlenmesi (Çobanoğlu, 2019, s. 143) konusunda Tarihi- Coğrafi Fin metodunun halkbilimi disiplinine yaptığı katkı diğer teorilerce de kullanılan bir veri oluşturur. Bu kapsamda toplanmış malzemelerin kronolojik olarak düzenlenmesi ve varyantlarının dillerine göre sınıflandırılması, Çobanoğlu'nun (2019, s. 143) Krohn'dan (1996) aktararak yer verdiği dilbilimi aracılığıyla daha ileri bir sınıflama yapma imkânı, bu dijital ortamlar açısından kolaylaştırıcı bir unsur olmaktadır. Dijital ortamda yayılan bir dedikodu, bir şiir veyahut herhangi bir edebî/ dilbilimsel verinin takibi onun 'urformu'nu yani ilk çıkış noktasını bulmayı kolaylaştırır. Böylelikle sosyal medya üzerinden toplumu veya toplumları derinden etkileyen şehir efsaneleri, dedikodu gibi manipülasyon veya spekülasyon işlevlerine sahip unsurların tespiti, yayılış ortamları, araçları, halkın bundan ne derece etkilendiği bütüncül bir veri olarak hem teknik hem de sosyal açılarından takip edilebilmektedir. Öte yandan örneğin coğrafi sınıflandırılmanın yapılması (Çobanoğlu, 2019, s. 144) evrensel unsurların ön planda olduğu bu ortamda daha farklı bilgi ve ulaşılması zor bir yayılma ilkesinin bulunduğunu gösterir. Bir unsur, yabancı bir kaynaktan alınmış olabilir, onu paylaşan veya yayan kişi, yerel bir bölgeden olmadığı gibi dünyanın herhangi bir yerinde bulunuyor olabilir. Bu durum teknolojik olarak geliştirilecek yöntemler için halkbiliminin dijital ortamlar açısından ne kadar önemli olduğunu göstermektedir.

Yanlış hatırlamanın etkisi (Çobanoğlu, 2019, s. 146) açısından sehven paylaşım yapılması, asılsız kaynakların haberleştirilmesi, farklı çıkarımlar yapılması gibi bu ortamın yapısından kaynaklanan unsurlarla birlikte değerlendirilebilir. Dijital ortamlarda baskın olarak hissedilen ve bir üründe varlığını belirginleştiren dönüşme yaraları (Çobanoğlu, 2019, s. 147) ise uyarlama ve hipermetin gibi etkileşime dayalı özelliklerde kendini göstermektedir. Esasen dijital ortamlardaki dönüşüm yaraları başlıca bir çalışmanın konusudur. Örneğin, Yunus Emre'ye ait olduğu belirtilen bir sözün ilk çıkış noktası ve paylaşımcının amacı, niyetinden bağımsızdır. Paylaşımcı onu kendi durumuna ve amacına uygun bir şekilde beğeni alma, açıklama, kendini ifade etme, mesaj verme gibi herhangi bir işlevle yapıyor olabilir. Dolayısıyla sözlü gelenekteki dönüşüm yasalarını belirleyen ölçütlerin (Çobanoğlu, 2019, s. 148) dijital ortam açısından da belirlenmesine ihtiyaç duyulmaktadır. Çünkü dönüşüm, burada kullanıcının bilgi birikimi ve

erişme kapasitesi dâhilinde çok geniş bir coğrafik alandan yayılabilir. Yapılan gözlemlerde son dönemlerde Koreli müzik gruplarının Türk toplumu üzerinde bıraktığı etki, aynı zamanda gençlerin kendi arasında oluşturduğu sözlü, yazılı ürünlere yoğun olarak etki ettiği görülmüştür. Bir ürünün yayılma yönü, yayılma biçimi, çıkış zamanı, temelleri yani çekirdek yapısı⁶¹ gibi sözlü gelenek için düşünülmüş ve tasarlanmış terimlerin her biri bugün dijital ortamlar açısından anlık etkileşime dair bilgiyi anlamlandırmak için önemli olabilmektedir. Çobanoğlu'nun (2019, s. 155) bahsettiği “dalga teorisi” dijital ortamdaki akımların değerlendirilmesinde bir ön model olarak yeniden tasarlanabilmektedir. Bu çalışma kapsamının genişliği dâhilinde bütün bu bilgiler “yapılabilecekler listesi” oluşturmanın ötesinde benzer yapıların belirtilmesi amacıyla söz konusu edilmektedir. Örneğin dijital oyun, epik veya masal ilişkisi zaten üretici ve oyuncularca bu ortamda daha önceden ortaya çıkarılmış, ilişkilendirilmiş verileri ihtiva etmektedir. Yani bu ilgi ve alakayı kuran yine ortamın kendisi, üreticiler ve onları tüketen halk grupları olmaktadır. Dijital ortamda üretilmiş “epik” içerikler tematik ve anlatı unsuru olarak sanat, ticaret, kültür vb. amaçlarla üretilmiş ürünler olabilir. Dijital ortamdaki “epik” veya “saga” oyunlarını epik destanlarla benzeştiren anlatı kalıbı olarak ilgili geleneğin anlatı unsurlarını kurgulayıcı, düzenleyici ve uygulayıcı olarak yer almasıdır. Çobanoğlu (2011, s. 16) epik destan geleneğinin tanımını yaparken ana teması kahramanlık olan ve sözlü kültür ortamında “gerçek” olduğuna inanılan “sözlü tarih” özelliklerinden söz etmektedir. İşlev açısından epik bir oyun, tıpkı onu bir sözlü kültür ortamında bir âşık tarafından dinlemediğimiz ancak toplumsal belleğimizde yer edinmiş yahut ders kitabından bilgi edindiğimiz bir destan kadar etkileyici olduğunu aktarır. Oyuncu kendi epik destanını oynayacağı rol ile gerçekleştirebilecek, gidip de göremeyeceği ancak sözlü kültür vasıtasıyla bilgi edindiği bu gerçekliği hayal gücü yoluyla sanal bir ortamda kendi gerçekliğine dönüştürebilecektir. Bu yönüyle epik yasalar oyunlaştırma noktasında da oyunlara pek çok yapı unsuru sağlayabilmektedir. Örneğin dikkatin başkahraman üzerine toplanması açısından her oyuncunun kendi anlatısının veya konuk olduğu anlatının başkahramanı durumuna gelmesiyle özdeşleşebilir. Bu noktada *Yılan* (1997) oyununda hareket eden ve gittikçe büyüyen bir “çubuğun” varlığını oyuncunun ruhunda hissederek özdeşim kurduğu iddia edilmez. Ancak *Yılan* (1997) oyununda bile bir anlatı, en azından oyuncunun bir “epik” ifadesi oluşabilir. Oyunda kolay ulaşılamayan skorlara erişen oyuncu başkahraman olarak kendini konumlandırır. Kaynak kişilerden E. Saygı (2020)'nin katıldığı bir turnuva ile ilgili anısı, oyun kültürü içinde anlatının tek bir yönü olmadığını ortaya koyar:

İlk 16'ya kaldığımızda. (Takımda) son ben kalmıştım. (Karşıda) üç kişi kalmıştı. O üç kişiyi vurmuştum. Ondan sonra o turnuvanın olduğu zamanda çevremizde izleyen insanlar

⁶¹ Kavramlar hakkında bilgi için bkz. (Çobanoğlu, 2019, s. 154- 155).

vardı. Onlar falan bayağı beni böyle tebrik etmişlerdi. Sonra ekip arkadaşlarım bana demişlerdi. Eğer bu eli al şöyle yaparız, böyle yaparız. Sağ olsun beni bu eli aldığım için tatile götüren arkadaşım vardı.

Oyun performansının anlatısı, onu öğrenen oyuncu ile birlikte dilden dile aktarılır ve bir söylem alanı oluşturur. Bu hikâye ister bir halk anlatısı ister kişisel anlatı olarak kabul edilsin oyuncunun kendi yaş kitlesi içerisinde sosyal ortamlarda saygınlık unsuru olarak kullanılmış, onun ve çevresinin bir hakikatı durumuna gelmiştir. Öte yandan 3 boyutlu ve grafik yönüyle gerçekçilik aşıl原因 oyunlar insan dünyasında kavramsal bir karşılığı bulunan belirli bir anlamsal şekli, imgelemi içerecek şekilde tasarlanmış yapılardan oluşabilir. Örneğin kaynak kişilerden A. Yalçın (2020) ve H. Yalın (2020)'ın bahsettiği şekilde *eFootball PES 2021 Season Update* (2020) veya *NUSRAT Asrın Harbi Çanakkale* (2015) oyunları fiziksel dünyaya dair unsurları oyun dünyasına taşırlar. Bu yönüyle oyunda destan teması anlatıyı tematiğe indirgeyici bile olabilir. Oyuncuya sözlü kültür içerisinde yıllardır aktarılan ancak yazarları, tasarımcıları ve programcıları tarafından yazılmış, kodlanmış, senaryoya dönüştürülmüş ve kurgulanmış telif anlatılara belirli bir ücret karşılığında yahut ücretsiz olarak bir maceranın içinde hayal kurma imkânı tanınır.⁶² Bu yönüyle anlatı metninin bağlamı ve işlevleri değişir ve hatta o artık bir destan türü değildir ancak bununla birlikte toplumsal bellekte yer edinmiş belirli anlatı unsurlarını harekete geçirir, işlev ve içerik açısından sürdürülmesini, değişmesini ve geçişliliğini sağlar. *NUSRAT Asrın Harbi Çanakkale* (2015) oyununun arayüzünde oyun metni işlerken “Ruhunuz Şad Olsun!” yazısı ile birlikte şehitlerimizin anılması oyun anlatısı ile fiziksel dünya arasındaki gerçeklik düzlemi arasındaki geçişliliğe örnek verilebilir. Dijital bir epik, herhangi bir eğitim unsuru içerebilir ama onun aktarım amacı tamamen farklı da olabilir. O, oyuncuya anlatının ve tekniğin eylem sınırları çerçevesinde kendi epik destanını yaşama ve oluşturma imkânı verir.

Oyunlar tarafından belirlenmiş eylem sınırlılığı çeşitli meraklı grupları veya modlayıcılar sayesinde genişletilebilmekte, “kurgu” eser ya içinde barındırdığı dünyanın ya da onu farklı bağlamlara taşıyan unsurlarla üreten kişinin kendi bakış açılarını da içerebilmektedir.⁶³ Hatta yerleştirme bağlamında o oyunun meraklı grupları tarafından yapılmış çeviriler⁶⁴ de kimi yönleriyle bu üretim sürecinin bir parçası hâline dönüşebilmektedir. Kaynak kişilerden İ. Büyük (2020) yıllar önce oyunlarda “teyp, kaporta, jant değiştirip “Serçe” model araba” yaparak

⁶² Oyunların telif eser olduğu bilgisi peşinen kabul edilmektedir. Burada oyunların geleneksel yapıyı kopyaladıkları değil, gelenek unsurlarını barındırabileceği, böylece halk edebiyatı kapsamında oyun ve kültür ilişkisinin, tarihî bilgilerin ve anlatıların yer alabileceği vurgulanmaktadır. Ayrıca oyun metninin oyuncu tarafından anlamlandırılan ilişkiler barındırdığı da söylenmelidir.

⁶³ Oyunlardaki mod yapımı ve açık yapıt ilişkisi konusunda hazırlanmış bir çalışma için bkz. Erol (2019).

⁶⁴ Konu hakkında yapılmış bir çalışma için bkz. Karagöz (2019).

modladığını belirtmiştir. C. Yıldız (2020) ise oynadığı *Mount & Blade: Warband* (2010) oyununda “Şehirler kurguydu ama işte Osmanlı modu yapmış adam... Oyunun kendi modu değil adam kendi kafasında oluşturduğu o hikâyeyi oraya kurgulamış, kendine ait bir harita yapmış, gerçek galiba...” şeklinde mod yüklediğini belirtmektedir. Epik destanların “tematik” noktada bağlamının değişmesi, çeşitlenmesi ve hatta başka metinlerle birleştirilerek veyahut sıfırdan kurgulanarak “oynanması” destan geleneğinde ve onun kültürel işlevlerinde oluşturacağı, belki de oluşturduğu işlev değişikliklerinin mukayeseli bir değerlendirme fırsatı oluşturur. Oyunlarda *sage* veya *epik* teriminin bazen oyun isminde bazen de oyuna sonradan geliştirilmesi için getirilen ek paketlerde de kullanıldığı görülmektedir. Bu durum oyunların halk anlatılarıyla aralarındaki ilişkiye göndergesel bir tutum olarak düşünülebilir. Oyunlarda epik geleneğin çağrışımsal, motif barındıran veya epik kuralları kullanan bir ürün olup olmadığı tıpkı her bir destan metninin farklı anlatı ve hikâye barındırması gibi oyundan oyuna değişmektedir. *A Total War Saga: Troy* (2020) gibi oyunlar tarihî konulu ve oyuncunun gerçekleştireceği epik mücadelelere yer vermektedir. Pearce (2004, s. 148) *MMORPG*’lerin yani çok oyunculu çevrimiçi rol yapma oyunlarının ortak noktası olarak “oyuncuların gerçek zamanlı olarak anlatıları doğaçlama yaptığı fantastik hikâye dünyaları yaratmalarıdır. Bu oyunların hepsi ortaçağ fantezisinin ortak temasını paylaşıyor” demektedir. Oyunun içeriğini destansı olarak nitelendiren oyunların yanında içeriğinde ayrıca mitolojiyi ve destanları kullanan pek çok oyun da bulunmaktadır.⁶⁵ *Valheim* (2021), *URUZ Er Kişinin Dönüşü* (2020), *Total War: ATTILA* (2015), *Crusader Kings III* (2020) vb. pek çok oyundan bu noktada örnekler verilebilmektedir. King ve Krzywinska (2006, s. 49) “Birçok oyun aynı zamanda macera ve kahramanca yolculuk gibi anlatı modellerini, çok çeşitli kültürel mitolojilerde ve halk hikâyelerinde bulunan formatları (The Odyssey ve Beowulf gibi kılavuz olan aksiyon-macera hikâyeleri dâhil) kullanımlarında köklü geleneklerden yararlanır” şeklinde durumu belirtmektedir. Bu noktada “Tale” (masal) terimini kullanan veya nitelendiren oyunlardan da bahsetmek de mümkündür. *Brothers: A Tale of Two Sons* (2013) oyununda yer alan *dev* motifi, *The Witcher 3: Wild Hunt* (2015) oyununun *Blood and Wine* genişleme paketinde yer alan “Dere Tepe Düz Gittim” epizodunda “Binbir Masal Diyarı” kitabını bulma görevi verilen oyuncunun masal dünyasına girmesi gibi pek çok metinlerarası geçişlilikten söz edilebilir. Motif çalışmaları geleneğin bu ortamda kendine has unsurlarla oluşturulan metinlerarası geçişlilikte bir araca dönüşebilir. Bu anlamda motif çalışmalarının hem karşılaştırmalı hem de kapsamının genişletilerek sürdürülmesi kültürel çalışmalar açısından fayda sağlayacaktır. En temelde “tarihin dönemlerini kavrayabilmek ve geçmişi aydınlatmak” (Çobanoğlu, 2019, s. 159) amacıyla ortaya konulan

⁶⁵ M. N. Erdem (2019, s. 132) oyun ve mit arasındaki ilişkiyi mitsel çözümleme modeliyle birlikte ortaya koyar. Daha fazla bilgi için bkz.

Tarihi yeniden kurma teorisinin çeşitli simülasyonlar aracılığıyla kurgulanan gerçeklikten yola çıkarak çeşitli müzelerde yer alabileceği gibi oyunlar aracılığıyla da aktarım sağlanabilmektedir. Kaynak kişilerden S. Namlı (2020) bu konu hakkında şunları aktarmıştır:

Strateji oyunlarını oynamak veya Osmanlı tarihi ile ilgili oyunların olması, tarihi bir nevi öğretmek amaçlı, onlara bu konuda önem veririm. Dünyada oynanılan oyunlar, yabancı kimlikler, kendi benliklerine ve bilmediğimiz şeylere bizleri yöneltebiliyor. Mesela tarihî oyunlarda daha çok padişahları, haremi, harem ağalarını, devşirme kökenli isimleri duymadığım ve bunları tarih araştırmamda bana yol göstermiştir.

Ç. Ercan (2020) ise “Benim eski çağ tarihine az buçuk ilgim var ama ilgi duymamı sağlayan şeylerden birisi *Age of Empires* (1997). Orada gördüm mesela eski medeniyetleri” dedikten sonra tarihî bağlamlı oyunlarla ilgili olarak kendi tespitlerini de aktarır ve şöyle der:

Adı üstünde *Total War*, sadece muharebe üzerine değil topyekûn bir savaş üzerine kurulu bir oyun... Coğrafya (mesela), ben haritayı oyunlardan öğrendim. Tabii elbette ansiklopedi ilgimin de bunda etkisi var. Hatta dün daha kızımıza bir atlas aldım, muhteşem bir atlas. Çocukluğuma götürdü beni. Ben çok atlas bakamadım, yoktu, madde madde ansiklopedi okumayı severdim. Uzun uzun bakardım. Ama bunu da asıl anlamda pekiştiren oyunlar oldu... Anadolu engebeli ve hem sarp yerde savunmak kolay olduğu için kale yapıyoruz, ovalarında üretim yapıyoruz. Geniş otlaklar ve serin yaylaklar var... Oyun oynayınca bunu görüyorsun, *Medieval 2*'de (*Total War: Medieval II*, 2006) Cengiz Han ve Timur istilaları vardı. Türkleri seçenlerin en zorlu kısmı o. Güçlü bir ordun var. Ekonomin fena değil... Tam böyle serpilecekken Cengiz Han gelir. Darmadağın olur. Nasıl atlatırsın bunu? Cengiz Han'ın geleceğine yakın tarihi de biliyorsun, ordunu güçlendirirsin. Okçularını, mancınıkları güçlendirirsin ve ordularını dağ kenarına çekersin. Cengiz Han'ın orduları sana karşı aşağıdan yukarı saldırıya geçer. Yüksek yerde olan her zaman avantajlı olduğu için öyle yok edersin. Bunu öğreniyorsun işte orada.

Kaynak kişiye bunun kendi keşfi olup olmadığı sorulduğunda ise Ç. Ercan (2020) şöyle cevap vermiştir: “Elbette benim değil. Cengiz Han'ın ordularını nasıl yenerim diye yazıyorsun *Google*'a. Öyle de kolay olmuyor, birileri keşfetmiş. Oyunun sunduğu imkân mühim olan burada. Oyun sana Anadolu'nun nasıl engebeli olduğunu gösteriyor” demiştir. Kaynak kişilerden Ç. Burhan (2020) ise şunları aktarmıştır:

Mesela, *Hearts of Iron IV* (2016) oyununda *etatizm* adlı bir ekonomik modeli öğrendim. Atatürk döneminden itibaren uygulanmaya başlanmış bir ekonomik model. Biraz araştırdığımız zaman ülkemizin Atatürk tarafından mimari edilmiş bir modelmiş bu, bilmiyordum... Oyunda Atatürk şu anda dünyanın en önemli liderleri arasında, çünkü onun sayesinde devletin her kurumunda çok faal bir şekilde faaliyet göstermeyi başarıyorsunuz, gölgesi dahi yetiyor oyunda bile.

Daha pek çok kaynak kişi benzer durum ve hikâyeden bahsetmektedir. Örneğin İ. Durmaz (2020) “Mesela *Hearts of Iron IV* (2016) oyununda kendi hikâyemi ve yapımı oluşturmuştum. Siyasi durumlarla falan çok oynarım. Mesela oyunda Atatürk var. Oynadığımda sanki orada

yapacağın bir yanlış onun adına leke sürecekmış gibi hissederim” şeklinde belirtmektedir. Nihayetinde oyunlarda tarihî gerçeklik olgusunun değil, bu gerçekliğin nasıl sunulduğu ve yorumlandığı ile ilgili veriler de “sözlü” ve “tarihî anlatı” kapsamında incelenebilmektedir. *Crusader Kings II* (2012) oyununun hikâye bölümlerinde -oyuncu oyun arayüzündeki bağlantıdan dönemin kralına dair gerçek bilgilere erişebilmektedir. Örneğin oyun içinde “Sultan Alp Arslan of the Seljuk Sultanate” yazısının yanında yer alan “W” tuşu, Vikipedi ansiklopedisinde yer alan “Alp_Arslan” maddesine yönlendirmiştir (“Alp Arslan”, 2022).

“Yaşayan kültürel kalıntılar”⁶⁶ dijital oyunlarla birlikte kurgulanarak “yaşanılan kültürel kalıntılar”a evrilmektedir. Oyuncu açık dünya oyunlarında sunulan yaşam tarzlarını, kültürel ve sosyal hayatı imgesel bir biçimde canlandırmakta ve bu andan sonra farklı bir zaman dilimine göndergesel bir iletişim sunulduğunda gerçeklik payından bağımsız olarak elde etmiş olduğu tecrübelerden hareketle kültürel belleğe sahip olabilmektedir. Gerçeklik payı ilgili kurgunun aktarımında önemli bir oynamaktadır. Tarihin yeniden kurgulandığı durumlarda geçmişe değil, çağın tarihe ve tarihsel olana bakış açısına, hangi noktalardan imgeleştirildiğine veya bir söylem üretildiğine dair dinamiklere farklı bir yaklaşım getirebilmektedir. Nitekim bir oyun, oyuncu kitlesinin artması, uluslararası toplumun bu ortamda ortaya koyduğu ideolojik tutumlar ve üretici firmanın getirdiği yenilik ve yükümlülüklerle birlikte güncellenebilir özellikler barındırmaktadır. Mitoloji temalı oyunlarda ise evrim teorisinin izleri yoğun bir şekilde görülmektedir. Nesne ve eşyalara yüklenen özellikler, oyuncunun oynadığı anlatı çerçevesinde güçlendikçe ona sağlanan ek özellikler gibi pek çok unsur değişir.

Psikoanalitik açıdan Freud ve takipçileri halk geleneklerinin ve inançlarının, ayinlerinin, halk oyunlarının ve hikâyelerinin gizli anlamlarını ortaya çıkarmak için çalışması (Çobanoğlu, 2019, s. 169), anlatının anlamlandırılması ile anlatı üzerinde kullanılan yöntemler arasında bütüncül bir ilişki olduğunu desteklemektedir. Çobanoğlu (2019, s. 169) E. Jones’in “Kabus Üzerine” isimli çalışmasında vampir, kurt adam, kâbus, büyücü, şeytan gibi iblislerle ilgilendiğinden bahseder. Bu motiflerin oyunların anlatısında da önemli bir yer tuttuğu belirtilmelidir. Psikoanalitik halkbiliminin bir diğer önemli noktası ise “obscenity” yani “müstehcenlik” üzerinde durmasıdır. G. Legman’ın (1964) sosyo-kültürel kodlara yönelik yaklaşımı Çobanoğlu’nun aktarımıyla (2019, s. 173) halkbilimi araştırmacıları tarafından tutucu davranılarak bir dönem göz ardı edilmiş olması günümüzden bakınca halkbilimi disiplininin bütüncül olduğunun göz ardı edilmemesi gerektiğini kanıtlamaktadır. Keza dijital kültür

⁶⁶ Terim hakkında bilgi için bkz. Çobanoğlu (2019, s. 163).

içerisinde “müstehecenlik” hem görsel hem de anlatı boyutunda büyüyen bir “tehlike”, önemli bir “ticarileştirme” aracı olarak karşımıza çıkar. Günümüzde bu verileri anlamlandırmak isteyen herhangi bir araştırmacı; tarihsel gelişim içinde o verinin halk yaşamındaki yerine ve tipolojisine karşılaştırma yapabilmek için ihtiyaç duyacaktır. Bu yönüyle Jung’un mit ve masal örneklerinden yola çıkarak bilinçaltında üretilen öğeleri anlamlandırmasına (Çobanoğlu, 2019, s. 175), benzer olarak bugün psikanalistlerin halk edebiyatı ürünlerini nasıl yorumlandığını veya yorumlayıp yorumlamadığını takip etmek de yine halkbilimcinin üzerine düşen vazifelerden birisidir, denilebilir. Jung’un “kişisel bilinçaltı olgusunda yatan daha derin bir katman” olarak toplumu oluşturan herkes tarafından paylaşılan ve “ilk örnek” (archetype) adını verdiği “toplumsal bilinçaltı” kavramı (Çobanoğlu, 2019, s. 176) ise yine dijital kültür, bu çalışma bağlamında oyunlar üzerinde kolektif olarak oluşturulan bu yeni enformasyon içerisindeki yerinin de tespit edilmesini kolaylaştıracaktır. Örneğin Çobanoğlu’nun (2019, s. 176) yer verdiği örneklerden yola çıkılarak cadılık fenomeninin görülmediği kültürlerde, dijital oyunlarla birlikte giren “cadı ve cadılık” olgusu toplumların hem anlatı hem de kültürel yaşantısında ne gibi değişikliklere yol açmaktadır? Benzer şekilde Graebner’in “değişik karakterli iki kültürel sınır karşılaştığında birbiriyle ilişki kurdukları alanda birbiriyle benzeşen kültürel elementler ortaya çıktığını” temel alan ve kültür çevresi olarak adlandırdığı anlayışın (Çobanoğlu, 2019, s. 182) izleri de yine dijital kültüre haiz unsurlar aracılığıyla yapay bir deney veya doğal bir gözlem ortamında tartışılıp tartışılmayacağı sorusunu akla getirmektedir. Metin merkezli kuramların esasında birbirini tamamlayan yapısının hem ayrı kuramsal yöntemlerle hem de bütüncül olarak dijital kültür üzerinde aranabileceği ortaya konulmalı; her kuramın kullandıkları yöntem dışında “idea” olarak bu ortamda gelenek ve ürün bağlamında katkı sunabileceği dikkate alınmalıdır. Teknolojinin gelişmesi ve evrensel kültürün baskın karakter göstermesiyle beraber kültürlerarası çaprazlama veya tüketim- teknoloji ve kentleşme kavramları ile birlikte ortaya çıkan yığın kültürü kavramlarını içeren teorik bakış açılarını da dijital ortam açısından sorgulamak mümkündür. Yığın kültürü kuramının “karşıtlıklar yerine iç içe geçme olgusuna” (Çobanoğlu, 2019, s. 200) dair sunulan görüş; kentleşme açısından değerlendirildiği gibi “dijital uzam” içerisindeki “evrensellik” “yerellik” durumuna yönelik sorgulamaları da barındırabilir.

Dijital oyunlar ile halkbilimi kuramları açısından en çok gündeme getirilen ve uygulanan yapısalcı bakıştır. Çobanoğlu (2019, s. 202) yapısal çözümleme yöntem ve kuramlarının tamamının amacının halkbilimi türlerini evrensel modellere ve formüllere indirgeyerek ortaya koymak olduğunu belirtir. Nihayetinde yapısalcılığın bilgisayar disiplinleri ile halk edebiyatı anlatısını bir araya getirdiği ve bütünlediği söylenebilir. Öncelikle yapısalcılığın formüle ve metni en küçük parçasıyla anlamlandırılıp bütünleştirmeye dayalı yapısı onu, algoritmik

düşünce sisteminin önemli bir parçası yapmakta; programlamaya en uygun anlatı kalıplarını ortaya koymaktadır. Bahsedildiği üzere Propp'un bakış açısının, teknolojinin gelişimine eş zamanlı olarak tıpkı bir oyun anlatısının öncül modeli gibi sınıflandırıldığı söylenebilir. Çobanoğlu (2019, s. 202) “en küçük yapısal birimlerin bizzat kendilerinden ziyade onların birbiriyle olan ilişkileri ve organizasyona yönelik kalıplaşmaları asıl yoğunlaşılacak konu” olduğunu belirterek yapısalcılığın temel amacını belirtmektedir. Geleneksel anlatının kurgulandığı oyunlarda kahramanın geleneksel kahraman kalıbına ve böylelikle anlatıya ve hangi işlevlerin değiştiğinin ne kadar uyduğunun yanında geleneksel anlatıya dayalı olmayan kurgusal karakterlerin gelenek öğeleriyle birlikte kullanıldığı durumlarda ne derece geleneksel kahraman kalıbından faydalandığını da görmek mümkündür. Raglan'ın (2006) kahramanın kral olması, bir oyunda oyuncunun tercihine bırakılan bir unsur hâline dönüşebilmektedir. Hobsbawn'ın sosyal haydut veya halk kahramanı kalıbının (akt. Çobanoğlu, 2019, s. 207- 208) değişimini veya ele alınışını da görmek mümkündür. *The Elder Scrolls V: Skyrim Special Edition* (2016) oyununda oyuncunun yönettiği kahraman, bir idam suçlusu olarak hikâyeye başlar ancak ejderha saldırısı sayesinde idamdan kurtulur. Oyuncunun sosyal haydut veya halk kahramanı olup olmaması kendi eylemlerine bağlı olarak değişebilir. Campbell'in (2010) “kahramanın yolculuğu kalıbı” da dijital hikâye anlatımı çalışmasında önemli bir yer tutar. C. H. Miller (2008, s. 10) birçok popüler film başta olmak üzere oyun vd. dijital hikâye anlatımı çalışmalarında kahramanın yolculuğunun bir model oluşturduğunu belirtir.⁶⁷ Bahsedildiği gibi oyun araştırmalarında Propp metoduna da araştırmacılarca sıklıkla atıf yapılmaktadır.⁶⁸ Bunlar arasında Turan'ın (2017) çalışması önemlidir. Turan (2017, s. 19- 20) Propp'un 31 işlevine 21 işlev daha eklemiş ve işlev sayısını 52'ye çıkarmıştır. Böylelikle Propp metodunun dijital oyunlara uygulanabilirliğini göstermiştir. Örneğin Turan (2017, s. 19) Propp'un kalıbında “mücadele”yi (struggle) bilgisayar oyunlarına göre “mücadele” ve “çatışma” (confrontation) olarak ikiye bölmüş, yeni fonksiyonlara (narretemes) yer vererek yaptığı modellemeyi oyunlara uyarlamıştır.

Hansen (2015) Propp metodunun yazılım diline dönüşerek anlatı üretimine dair örnek vermektedir. Hansen'in (2015) çalışmasından da bu yönüyle Propp metodunun ve eylem alanlarının anlatıyı formülize etmek amacıyla kullanılabilmesi ve motiflerden yararlanabileceği görülmektedir. Buradan hareketle Propp'un (2017, s. 80) eylem alanı teriminin dijital ortamlarda ve oyunlarda dilsel örüntüdeki kavram alanlarıyla örtüştüğü görülür. Esasında insan

⁶⁷ Benzer bir görüş için bkz. King ve Krzywinska (2006, s.49), Kılıbey (2019).

⁶⁸ Propp metodu ve dijital oyun ilişkilerinden bahseden çalışmalar için bkz. Işığın (2012), Şengün (2016), Turan (2017).

belleği de masalarda bunu uygulamış ve kimi belirli karakterleri “tip”e dönüştürmüştür. Bu noktadaki zorluk bu tiplerin birbiri yerine geçen veya ayrılan özelliklerinin bilinen tüm masal metinlerinin bir araya getirilerek tespit edilmesi gerekliliğidir. Anlatıcının masala etkisini ortaya koyan Azadovski’nin (2002, s. 55-56) belirttiği şekilde her halk zümresinin kişisel ve yerel özellikleri göz ardı edilmemelidir. Propp (2017) metoduna göre yerelleştirme unsuru çoğunlukla bir oyunda olduğu gibi tanımlanabilen verilerde (kahraman isimleri, yer adları, mekânlar vb.) ortaya çıkacaktır. Anlatıcının kişisel belleğindeki atasözleri, deyiş, mani gibi diğer türlerin aktarımı ancak onu tetikleyecek olan başka bir kavramın algoritmik varlığıyla mümkündür. Tarihî- Coğrafi Fin metodu algoritmik sistemin oluşturacağı içeriği ise adeta bir veritabanı gibi çeşitlendirebilmektedir. Öte yandan Propp metodunun uygulandığı masal çalışmaları açısından geleneksel türlerle olan ilişkisi üzerinde de durulabilmektedir. Nihayetinde metin merkezli bakış açılarından dijital oyunlar ile ilgili daha pek çok farklı ideolojik, evrimsel vb. ortak ve alakanın kurulabileceği ve bunun metinlerarası boyutuyla hem gelenek hem de kültür boyutuyla aktarılabilmesi söylenmelidir. Bu çalışmanın savı anlatıbilim ve ludoloji olarak ortaya konulan her iki disiplinin bakış açılarını geçersiz veya eksik olarak tanımlamak değil, aksine halkbilimi disiplininin ortaya koyduğu bakış açılarından yola çıkarak başta halk kültürü olmak üzere disiplinlerarası bir düzlemde ortaklıkların tespit edilebilmesine katkı sunmaktır. Keza oyunlar geleneksel anlatıları veya anlatı kalıplarını kullanabilen, üretebilen ve geçişlilik sunan ürünler olarak geleneksel anlatının zihinsel süreçlerinden farklı bir zihinsel süreç oluşturabilmektedir.

Ong (2013, s. 97) yazının insan bilincini değiştiren bir buluş olduğunu söylemektedir. Bu ifade ile dijital ortamlar açısından da bir paralellik kurulabilir. Ayrıca buraya kadar belirtilen kısımlarda halkbilimi ile dijital ortamlar özellikle de oyunların ne şekilde ve hangi açılardan ele alınabileceği varsayımlara dayalı olarak tartışılrsa da her bir teorinin uygulanmasına ve sınanmasına imkân olmadığı gibi böyle bir amaç da güdülmemekte; halkbilimi teori ve yöntemlerinin dijital ortamlara uygulanıp uygulanmayacağı fikri üzerinden sorgulanmaktadır. Zaten bu noktada bir tartışma başlatmak ve çeşitli, yeni araştırmalara kaynaklık etmek çalışmanın hedefine daha çok yaklaşmasına yardım edecektir. Öte yandan bağlam merkezli halkbilimi kuramlarıyla dijital oyunlar arasında pek çok ortak ilişki bulunmaktadır. Özellikle daha önce bağlam merkezli kuramlar açısından hazırlanmış olan geleneksel oyunlarla ilgili çalışmaların da ortaya koyduğu bilgi birikimi yine değişen yapı ve sözlü kültür ortamının durumu hakkında veriler sunması açısından önemli bilgiler arz edecektir.

İşlevsel teori, sözlü kompozisyon teorisi ve performans teorisinin yanında Çobanoğlu (2019) internet folklorunu da bağlam merkezli bakış açıları içerisinde yer vermektedir. İşlevselcilik oyun ve gelenek unsurları arasında ortak ve farklı yapıların mukayesesinde disiplinlerarası bir metot sunmaktadır. Bir masalın çocukları uyutmak için anlatılması gibi bir işlev dijital ortamlarla hem imgesel hem de anlamsal açılardan geleneğin anlamını bu ortama taşıyan işlevsel genişlemeye tabii tutabilmektedir. Bir masal anlatısının sözlü, yazılı ve dijital formları eğlenme, kültürün gelecek kuşaklara taşınması gibi işlevler yanında kültürün evrensel ortamda tanıtılması veya aktarılması gibi bu ortama özgü bir işlevde kazanabilmektedir. Dolayısıyla işlevselcilik ortamın değil, herhangi bir ürünün içerisinde her an bulunabilme özelliği sunmaktadır.⁶⁹

Sözlü Kompozisyon teorisi ise metinlerarasılık ve söylemlerarasılık ile birlikte değerlendirildiğinde bir masalın veya bir kurgunun oynanıp yahut izlenip ardından sözlü hayata ne şekilde ve hangi kompozisyon öğeleriyle geçirildiğinin tespit edilmesine metot sunabilmektedir. İşte bu noktada dijital ortamlar, bireyin gördüğünü ve duyduğunu nasıl algılayıp tekrar sözlü kültür içerisinde var ettiğini anlamamıza yardımcı olabilir. Çobanoğlu (2019, s. 291) sözlü kompozisyon teorisinin "...bilgisayar programlarıyla çok büyük miktardaki sesli ve görüntülü olarak kaydedilmiş sözlü edebiyat ürünlerinin icralarının transkribe edilmiş formlarıyla bir arada yer alabildiği "sanal metin" (hypertext) olarak aktarıldığı bilgisayar ortamında..." pek çok araştırmacıdan örnek vererek sözlü kompozisyon teorisinin kullanıldığını ortaya koymaktadır. Başka bir örnekte Say (2019, s. 141) da "Yazarların önceki kitaplarında kullandıkları stil (hangi kelimeleri sıklıkla bir arada kullandıkları, paragraf uzunlukları, vb.) makinece öğrenilip yeni bir kitabı aynı kişinin yazıp yazmadığı yüksek başarı ihtimaliyle söylenebilir" diyerek konuyu açıklamaktadır. Ayrıca internet ortamında yapılan gözlemlerde dijital ortamlarda sesi tanıma, sesi yazıya, yazıyı ise sese dönüştürme teknolojilerinin halka sergilenişi kuvvetlenerek gelişmektedir.

Rol yapma oyunlarının Dorson'un kitle kültürü tanımına daha yakın olduğunu düşünen Jack Holcomb (2000, s. 6- 7) "Rol yapma oyunları, bazı yönlerden sözlü formül teorisi tarafından incelenen yapılara benzer şekilde, hikâyeler oluşturmak için üretken gramerler olarak görülebilir - ancak Lord tarafından açıklanan formüller, anlatıcının az ya da çok doğrusal tek bir anlatı oluşturmasına yardımcı olurken- oynanan hikâyeyi tek satırlık anlatıma dönüştürmek onun doğasını bozar" demektedir. Çalışmasının ilerleyen kısımlarda Holcomb (2000, s. 61)

⁶⁹ İşlevsel Halkbilimi Kuramı ve örnekler için bkz. Özdemir (2005), Özdemir (2006a), Çobanoğlu (2019).

“Bauman'ın icracı-seyirci ilişkisine dair formülasyonu (ayrıca Albert Lord'un The Singer of Tales'deki formülasyonu), icracı ile seyirci arasında açık bir iletişim kanalı ve seyirciden icracıya geri dönen gizli bir kanal anlamına gelir” demektedir. RYO'ların hem bilgisayar oyunlarına hem de diğer türlere olan katkısına daha önce dikkat çekilmiştir. Ancak bir oyuncunun icra ortamındaki durumuna seyirci açısından değil icracının konumu açısından yaklaşıldığında zaten durum değişmektedir. Bu durumda her oyuncu kendi destanının kahramanı konumuna evrilmektedir. Daha önce belirtildiği gibi dijital oyunların çok boyutlu yapısı; onu doğrudan geleneğin kendisinin kopyası durumuna getirmemektedir. Dijital oyunlar, sözlü kültür ortamları ile geleneksel oyunların ve geleneksel tiyatronun kesiştiği noktada anlamlı bir bütünlük oluşturmaktadır. Bir köy orta oyununda oyuncu aynı zamanda katılımcıdır. Destan icrasında seyirci kendi bulunduğu konumun icrasını gerçekleştirmekte ve bu icra zaten gösterimin tamamının bir katılımını göstermektedir.

Çoğunlukla ortaya konulan görüşlerde oyun metninin bir satırlık anlatıya dönüşmesi, sinema filmlerinin tanıtımında yer alan yazılı ifadelerle benzer. Bir izleyici olarak bir filmin fragmanında gösterilen görüntüler filme göndergesel ve onu tanıtıcı yönleriyle aktarırken yazılı ifadeler öne çıkan oyuncuları ve en fazla birkaç cümlelik tanıtımı içerir. Ancak bu örneğin 2 saatlik filmin bütün icrasının bu olduğu anlamına gelmez. Benzer şekilde sözlü kültür ortamının metin yapısı ve ortaya koyduğu anlatı çok kısa olabilir ancak icranın bütününde yeni ve farklı anlatılarla birlikte daha üst anlatıların oluşmasına neden olur. Dijital oyunlar çok katmanlı yapılar sunarken onu sözlü kültür ortamının tek bir yapısına indirgemek değil, o tek yapının veya türün içindeki yahut birbirleri arasındaki ortamların kıyaslanmasıyla mümkündür. Yani bir oyunun destan metninden yola çıkılarak kurgulanması, onun salt oyun metni olduğunu göstermez. Sözlü kültür ortamının yapısal özellikleriyle oluşan tutum, durum ve davranışların değişimini gözlemlemek amacı güdülür. Bu açıdan neden geleneksel çocuk oyunları değil de bir destan icrasının veyahut gösterinin mukayese edildiği gibi bir soru da böylece cevaplanmış olur. Sözlü kültür geleneğinin kendisi bir bütün olarak düşünüldüğünde dijital oyunların her bir türe ve ortama değen yapısal özellikleri bulunmaktadır. Çocuk oyunları, eylem ve icra bağlamı açısından önemlidir ama ortamın metinlerarası ve söylemlerarası geçişkenliğini mukayese edebilmek için geleneksel sözlü kültür ürünlerinin mukayesesine ihtiyaç duyulmaktadır. Benzer şekilde köy tiyatrosu açısından da oyuncular belirli rolleri icra ederler. Ancak bu rollerin ritüelisik biçimlerle olan ilişkisi de metin- eylem- kültür gibi bağlamsal açılardan ortaya konulur. Nihayetinde bu çalışmanın anlam ve anlatı açısından kastettiği de bu bütüncül yapıların birleştirilmesi şeklindeki bir öneridir.

Daha önceki çalışmalarda olduğu gibi dijital oyunlar sadece geleneksel metinlerden değil sektör içinde yapılandırılmış MUD'lar⁷⁰, rol yapma oyunları veya oyun evleri gibi yazılı ve maddî kültür ürünlerinden beslenebilir. Dolayısıyla bir oyunun şekli onun hangi açılardan oyunlaştırıldığı ile ilgili bir veri sunar. Kaynak kişilerden C. Yıldız (2020) *Among Us* (2018) oyununda saklambaç oynandığını belirtmekte devamında ise *Counter Strike* (2012) oyununda da saklambaç, deve- cüce gibi oyunların oynandığını belirtmektedir. E. İnanç (2020) ise “*Among Us*'ta genellikle imposter olanı genellikle, görüş açısını düşürüyoruz. Imposter olan ebe oluyor, diğerleri de saklanmaya çalışıyor. Görevleri yapıyor. Böyle saklambaç şeklinde oynuyoruz” şeklinde belirtmektedir. Oyuncular belirli bir oda da toplanarak oyun anlatısının dışında yeni bir anlatı icra ederler. Nitekim dijital oyunlarda sözlü kompozisyon teorisi; bağlamsal açılardan belirli kalıp ifadelerin tekrar edilişi, konuşma veya söylemeye dayalı oyunlarda yer alan söylemin takibi, ortaya çıkışı ve sürecine yönelik açılımlarda bulunulabilir. Ancak bu çalışmanın kapsamı gereği performans teorisi ve onun bakış açısından dijital oyunlara dair bilgilere yer verilecektir. Dijital ortamlarda performans terimi pek çok disiplin tarafından benzer veya farklı anlamlarda kullanılmaktadır. Dijital ortamda performans, icranın kendisini anlatabileceği gibi, bilişim alanında “eylemler ve sonuçlarına bağlı olarak durum”, “bir makinenin durumu, güç, donanımın toplu olarak gösterdiği uyum” gibi anlamlara gelebilmektedir. Oyuncunun oyun içinde gösterdiği bütün eylemler yine oyuncu performansı olarak adlandırılmaktadır. Yani performans teriminden halkbilimi dışında da birçok disiplinin yararlandığı ve dijital ortam kullanıcıları tarafından da tercih edildiği açıktır.⁷¹

Video oyunu kültürü kapsamında çalışan Higgin (2012, s. 202) çalışmasının bağlamına göre performativite (edimlilik/eylemsellik) kavramından bahsederek “bir aktarım oyununda kendilerini tekrar eden jest, konuşma, moda, uzamsallık ve diğer ifade biçimlerinin günlük bir pratiği” şeklinde söz etmektedir. Ayrıca Higgin (2012, s. 181) anlaşıldığı üzere, eyleme dayalı bir oyun oynama biçimi olarak performatif oynama (performative playing) terimini kullanmaktadır. Gelfand ise (2008, s. 208-234) sözlü konuşma ve performans araçlarını; sözlülük ve metin (orality and text) başlığı altında yapı (structure), imagery (görüntü) ve ses (sound); performans ve bağlam (performance and context) başlığı altında jestler (gestures) ve izleyici etkileşimi (audience interaction) olarak yer vermektedir.

⁷⁰ MUDlar hakkında bilgi için bkz. Lunenfeld (2001b), Fidaner (2009c).

⁷¹ Performans hakkındaki çeşitli görüşlerin karşılaştırmalı bir çalışması için bkz. Abrahams (1972), Carlson (2013). Ayrıca performans etnografisinden söz eden Pearce (2009) ve Gülüm (2017) gibi başka araştırmacılar da performans ile ilgili bilgilere yer vermektedir. Daha fazla bilgi için bkz.

Performans ve dijital oyun bağlamına tekrar geçmeden evvel bu noktada doku (texture), metin (text) ve bağlam (context) açısından sürece odaklanan yapıya değinilmelidir. Dundes'in (2006) "Sözeldoku, Metin ve Bağlam" olmak üzere üçlü araştırma modeli performans teorisinin tahlil yöntemini oluşturmaktadır. Dundes (2006, s. 41) "Herhangi bir halk bilgisi unsurunu bir kişi, dokusu (texture), metni (text) ve onun çevre ve şartları (context) itibarıyla tahlil edebilir. Bir halk bilgisi türünün sadece bunlardan birinin temel alınarak tarif edilmesi mümkün değildir. Bir tür, ideal olarak bu üç seviyenin hepsinin göz önüne alınmasıyla tarif edilmelidir" demektedir. Bauman (1992a, s. 47) performans hakkında "En kapsamlı haliyle performans, geniş anlamda metakültürel, kültürün kendisini nesneleştirme ve incelemeye açmanın kültürel bir aracı olarak görülebilir, çünkü kültür bir anlamlandırma sistemleri sistemidir" demektedir. Çobanoğlu (2019, s. 294) Petr Bogatrev'in 1938 yılında yayınladığı çalışmasında "folklorun aşağı yukarı tiyatroyla aynı olduğunu" düşündüğünü belirterek performans teorisinin de teatral bir icra özelliğine odaklandığını belirtir. Goffman (2014, s. 28) *Günlük Yaşamda Benliğin Sunumu* isimli eserinde ise toplumsal ilişki, birey ve etkileşimi "oyun", "sahne" ve "performans" açılarından ele almaktadır. Goffman (2018, s. 39) başka bir çalışmasında ise bir oyunundan örnekleyerek "oyunculardan biri telefona cevap vermek için ara verdiğinde, maç bir süreliğine durdurulup askıya alınabilir" fakat "bir toplumsal mesele olan müsabaka karşılaşması için aynı şey geçerli değildir" tespiti dijital oyunlar ile geleneksel oyunların ilişkisini de açıklayabilir. Dijital ortamdaki yayınlara bakıldığında da benliğin rollerle dışavurumu kasıtlı bir eylemin göstergesidir. Bir yayın, çoğu zaman, yayını yapan kişinin şahsi alanıdır. Televizyon ne kadar resmî ise; oyun yayınları ya da genel anlamda dijital amatör yayınlarda da gayri resmîdir.⁷² Goffman'ın belirttiği vitrin, dijital ortamdaki yayınlarda yayıncının şahsi alanlarını sergilemesi açısından izleyiciye bir ikilik sorunu çıkarmaktadır. Esasında samimi yahut "olduğu gibi" görünen birçok yayın dahi Goffman'ın (2014, s. 122) "sahne arkası" veya "arka bölge" dediği noktada kendi rolünü oynar. Oyunlar içerisinde "statü" oyuncunun yeteneği ve seviyesi, bulunduğu topluluk ve harcadığı zaman açılarından değişebilmektedir. Örneğin kaynak kişilerin aktardığı bilgilerden ve yapılan gözlemlerle oyun yayınlarda *statü*, kanala yapılan bağışların veya takip etme sıklığının durumuna göre şekillenebilir. Bir oyunun oyuncuya sunduğu konum da statünün ortaya konulması açısından önemlidir. Oyun içerisindeki nesnelere, kostümlere ve bunların sunumu statü sağlayan bir unsur olabilmektedir.

⁷² Goffman (2014, s. 129- 130) performans esnasında resmi, gayriresmi ve statüsel değerlendirmelerde bulunur. Daha fazla bilgi için bkz. Ayrıca Goffman'ın bakış açılarından dijital oyunları değerlendiren çalışmalar için bkz. Gülsoy (2017), Soydaş ve Tandoğmuş Kahraman (2020).

Dijital oyunlarda icracının katılım rolleri oyuncu, oyuncu grubu ve rakip olmak üzere oyun metni açısından önceden belirlenmiştir. Ancak bunların fiziksel uzamda aynı ortamda oyun oynayan iki arkadaş, başka bir mekân ve platform üzerinde bulunan diğer iki oyuncuya karşı eş zamanlı bir uyum içerisinde olması gerekmektedir. İnternet kafeye oyun oynamaya gelmiş katılımcılardan S. Aydın (2020), O.Kocaman (2020), G. Öncü (2020) ve S. Can (2020) oyun grubundaki beşinci oyuncunun kendi evinden oyuna katıldığını belirterek ortamın çeşitlenmesini göstermektedir. Oyun bilgisinin eylem olarak aynı veya karşılıklı gruplarla veya takımlarla uyum içinde oynanması; rakibin sahip olduğu oyuncuların gücüne, oyunu oynayan bütün oyuncuların yeteneklerine, oyun arayüzünün veya oyun araç gereçlerinin vereceği komutlara hâkim olmasına, donanım ve nihayetinde mekânsal şartlara bağlıdır. Nişan almaya dayalı aksiyon oyunlarında her oyuncu aynı uzam üzerinde farklı noktalara odaklandığından bireysel özellikler barındırır. Nitekim bu durumlarda dijital oyun içindeki dilsel ifade biçimleri oyunun anlatısı üzerinden şekillenecek ancak grubun daha önceden anlaştığı veya oyun esnasında öğrendiği kalıp ifadelerle dönüşecektir. M. Tepe (2020) oynadığı farklı oyunlardaki terimlerle ilgili “*drop, mid, flashlıyorum* ya da işte oyun içinde değişiyor, *info* verirken yerler değişiyor. *Eko kalmak* mesela ekonomik durumun takımın iyi olmayınca... *rushlayalım, covera geçelim...*” şeklinde örneklerle belirtmektedir. Bu gibi dilsel ifadeler konuşmaya dayalı oyun performansları için benzer kalıpları ve söylem alanlarını içerir. Bunun yanında konuşma ortamının olmadığı oyunlarda ise emoji veya oyuna özgü ifade biçimleri bulunmakta; bunlar konuşma kalıplarının yerine kullanılabilir. A. Yalçın (2020) emojilerle ilgili olarak “Emoji, mem, iletişim biçimleri. O anki ruh halini ifade ediyorsun, uzun uzadıya yazacağına. Hızlı iletişim. Hep kızgınlık kullanırım o da taşı geç attığı için...” demektedir. Nitekim çevrimiçi oyunlarda karşıt yapıların birbiriyle iletişimine imkân tanınabilmektedir. Rakip ile oyun içi iletişimin olmadığı ancak eylemin olduğu oyunlarda ise bir oyuncunun öteki oyuncuya karşı hamlesinin ardından yapacağı bir eylem, bir hareket de bir iletişim unsuru olarak görülebilmektedir. Oyuncunun rakibini alt ettikten sonra zıplaması, oyuncunun üzerine çömelmesi, etrafında dönmesi bu sözsüz iletişimin gösterimsel bir unsuru olarak ortaya çıkabilmektedir. King ve Krzywinska (2006, s. 45) *Half-Life* gibi oyunlarla ilgili olarak “Bu gibi oyunlarda, oyuncuya sunulan zorluk, önceden var olan anlatı yapısını fark etmeyi ve oyunun gerçekleştiği anlatı bağlamını anlamlandırmayı içerir” der.⁷³ Bu anlamda çok geniş bir kültürel paylaşım alanı olan dijital oyun ortamlarında her gün ve hatta dakika yüzbinlerce söz, yazı, metin vd. iletişim unsurlarıyla eş veya art zamanlı olarak icra gerçekleşmektedir. Dolayısıyla bütün bu yapıların her birini sosyal ortam açısından incelemek neredeyse imkânsızdır ancak genel hatları itibariyle sınırlarının çizilmesi ve bu yönüyle süreçlerinin

⁷³ Benzer bir bakış açısı için bkz. Atkins (2003, s. 74).

belirginleştirilmesinden bahsedilebilir. Bir oyunun metni; oyunun üreticisi tarafından sınırları çizilmiş ve bir eser niteliğinde oyuncuya sunulmuş bir mekanizma olabilirken oyuncunun metni; oyuncunun maruz kaldığı oyun bilgileri, rakip tarafından oluşturulan eylemler ile kendi oyun deneyimi gibi pek çok açıdan incelenebilmektedir. Çobanoğlu (2019, s. 338-340) Bauman'ın (1983a) bir folklor unsurunun icra edilişi esnasında içinde yer aldığı bağlam tasnifini kültürel bağlam (anlam bağlamı, kurumsal bağlam ve iletişim sistemi bağlamı) ve sosyal bağlam (sosyal zemin, bireysel bağlam ve durumsal bağlam) olarak belirtmektedir. Amos (2009, s. 242) ise bağlam merkezli halkbilimi araştırmaları için bireysel, sosyal ve sözel boyutları içeren üç boyutlu bir model önermektedir. Çobanoğlu (2019, s. 331) ve Başgöz (2002, s. 32) Dan Ben-Amos'un (1977) bu araştırma modelini şu şekilde aktarırlar:

1. Kişisel boyut (anlatıcı/ oynayıcı)
2. Sosyal boyut (dinleyici/ izleyici)
3. Söz boyutu (anlatılan)

Bakıldığında bu modeller arasında dijital oyunlar açısından geçişkenlik olduğu görülmektedir. Oyun metninde oyuncu kişisel boyuttan, sosyal boyuta ve hatta bir oyuncunun eylemleri başka bir oyuncunun sözel boyutuna geçebilmektedir. Dijital oyunlar kapsamında ele alındığında bu üç boyutun oyun ve oyuncu anlatısı arasında geçişkenlik sunduğu belirtilmelidir. Yapılan gözlem ve icralar kapsamında oyuncu kişisel boyutta oyunu oynayan kişi konumundayken çevrimiçi oyunlarda oyunun bir sonraki turuna kadar diskalifiye olduğu durumlarda diğer oyuncuların kamera açılarından oyunu izler ve böylelikle anlatıdan kopmaz. Eylem içerisinde değildir veya söz boyutuyla diğer oyuncuların görmediği, odaklanmadığı durumlarda diğer aktif katılımcılara yardım edebilir. Bütün bu eylemler neticesinde ortaya çıkan sözlü veya yazılı anlatı da bu çok boyutlu yapıdan etkilenir. Bauman (2014b, s. 43) “Halk bilimcilerin kavramsal açıklamalarında eksikliği duyulan, önemle vurgulanacak faktör etkileşimdir” dedikten sonra folklor performansının etkileşim boyutuna dikkat çekerek farklı kimlik ve sosyal taban ile ilgili “etnik köken, din, bölge, meslek, yaş ve kan bağı ilişkileri”nden örnekler vermektedir. Oyuncunun bilgisayar ile olan etkileşiminde ise oyun araç ve gereçleri ile oyun metni nesneden özne durumuna geçmektedir. Oyuncular bir hareketin birkaç eylemden oluştuğunu ve bunun için belirli bir el becerisi gerektiğini öğrenir ama yine de herkes aynı seviyede oynayamaz. Oyuncunun yaşı, okuma yazma becerisi, oyun aletini kullanma becerisi, cinsiyeti, mesleği vb. birçok unsur hem bilgisayar ile olan etkileşimde bireysel, kültürel ve sosyal sonuçlar doğururken hem de oyuncuların birbiriyle olan etkileşimini bütünler. Oyun anlatısı ise bütün bunların bileşiminde oyuncunun deneyim alanı olarak farklı bir uzam yaratır. Rakip oyuncunun

veya oyun anlatısı içindeki NPC'lerin (oyuncu olmayan karakter) oyuncuyla olan etkileşimi de sınırları önceden çizilmiş bu dünyada oyuncunun kendi kararlarıyla hareket edebilme potansiyelini sunar. Ayrıca kendisinden bağımsız aynı oyunu farklı biçimlerde deneyimlemiş öteki oyuncu gruplarıyla ortak bir metin ve söylem ortaya çıkarır. Bu noktada çevrimiçi veya çevrimdışı oyunlarda oyuncular çok çeşitli ve çok yönlü bir halk grubunun parçasıdır. Bu grupta oyuncular çok farklı ihtiyaçlar neticesinde bir araya gelebilirler. Bu topluluk içerisinde oyuna karşı ilgisiz, meraklı, bağımlı, eğlenen gibi oyuncu tutumlarıyla yaş aralıkları, cinsiyetleri, sosyo- ekonomik seviyeleri gibi etmenler farklılaşır. Nihayetinde oyuncu topluluğu veya halkı içerisinde kendi dinamiklerinden kaynaklanan farklı gruplar, oluşumlar ve üyeler yer almaktadır. Roberts (2004, s. 138) halkbilimi ve iletişim üzerine anlatı paradigmasının performans paradigması tarafından şekillendirildiğini belirtmektedir.⁷⁴

Dijital ortamlarda performansın işleyiş mekanizmasıyla ilgili çalışmalar yapılmıştır. Buccitelli'nin (2012) *Performans 2.0* terimi bu çalışmalar arasında dikkat çeker. Buccitelli (2012, s. 73- 75) halkbilimcilerin “şu anda dijital performansı yeterince anlamak için ihtiyaç duyulan teorinin çoğuna sahip” olduğunu belirterek “yeni bir teori değil, nesneye yönelik yeni bir yönelim” ve “dijital bağlam” şeklinde bir değişim olduğunu söyleyerek dijital ortamları performans mekânları (places of performance) olarak düşünülmesine dair açıklamaları bulunur. Dijital ortamda icra bağlamını çalışan Taşlıova'nın (2006) tespitleri de oldukça önemlidir. Taşlıova (2006, s. 223) "Geleneğin şekillendirdiği sistem içinde oluşan bağlamda icra yapan anlatıcı, metin anlatımında, izlediği tv dizi ve filmlerden etkilenmektedir. Özellikle amatör anlatıcılar, metnin kurgusunu, dizilerdeki gibi bir yapı içine büründürmektedir" der. Vahlo (2017) tek oyunculu bir video oyununda oyuncunun eylemlerinin bireysel ve sosyal eylemler açısından karşılaştırıldığında önemli bir gerilimin ortaya çıktığını belirterek özetle oyuncunun salt kendi arzularını değil oyunun dinamik sistemini de dikkate alması gerektiğini söyleyerek buna “eylemsel düzgüsellik” (performative normativity) adını verir. K. Miller (2008, s. 258) ise “Performans, aktarım, çocuk oyunları ve maddi kültür üzerine folklorik çalışmaların dijital oyun oynamayı araştırmak için temel araçlar sunduğunu” tartışmaya açmaktadır.⁷⁵ *Grand Theft Auto: San Andreas* oyunu ile ilgili olarak K. Miller (2008, s. 268) içinde barındırdığı dünya nedeniyle onu yerel bir kültür müzesi olarak hayal edebiliriz, demektedir. Öte yandan *Grand Theft Auto: San Andreas* (2004) oyununda yer alan *Los Santos* kurgu şehrinin Amerika'da bulunan fiziksel mekânlarla ilgili imgeleri orada yaşayan insanların gerçekliğiyle orayı hiç görmemiş bireylerin

⁷⁴ Roberts (2004, s. 138) buna göre dört performans paradigmasından bahsetmektedir. Daha fazla bilgi için bkz.

⁷⁵ Buna ek olarak performans etnografisinden söz eden Pearce (2009) ve (Gülüm 2017) gibi başka araştırmacılar da performans ile ilgili bilgiler vermektedir. Daha fazla bilgi için bkz.

gerçekliğini farklı bir söyleme taşıyacaktır. Her ne kadar oyun oynama mekânı ev veya kafe gibi dışsal bir ortam olsa da oyun oynanırken elde edilen kazanımlar dolaylı yoldan başka bir dışsal mekâna etki etmektedir. Kaynak kişilerden A. Erdem (2020) şunları söylemektedir:

Ben İtalya'ya gittim 2012'de. O dönem *Assassin's Creed Brotherhood* (2011) çıktı. O da tam Roma'da geçiyor. Şimdi Roma'ya gittik bir gün gezdik. Kolezyum'a kadar Vatikan'a doğru gezdik. Oradan çıkıp yürüye yürüye gidiyorsun. Kaleyi görüyorsun içine giremedik, 12 saatim vardı. Oyunda bir baktım kale var. Kalenin içine girdim. Gezdiğim bütün mekânları oyun içinde gezdim orada. Tekrar gezdim yani.

E. İnanç (2020) ise “Ablamla genellikle aynı oyunları oynuyorum... Başka işte ablamla birlikte *Zula* (2015) oynuyoruz, orada bazı yerleri öğreniyorum. Bir harita vardı *Kastamonu Kereste Fabrikası* diye ben bilmiyordum, öyle bir yerin olduğunu, anneme de sordum, internetten de baktım, gerçekten de mesela, öyle bir yer varmış” şeklinde ifade etmektedir. Metinlerarasılık yoluyla oluşturulmuş pek çok kurgu, ona bağımlı olan topluluğun toplumsal veya kültürel belleğinde meydana gelmiş imgeleri harekete geçirerek bir nevi tekrar yaşatma, kurma ve devam ettirme gibi işlevler yükler. Bu noktada Assmann'ın (2015, s. 48) bahsettiği “gruba bağlılık” önemli bir diğer işlevdir. Oyun grupları veya her bir oyunun kitlesi özellikle rol yapma konusunda grup içerisinde kurulan evrenin bir parçası gibi hareket eder. Oyun süresince veya oyun sonrası günlük dilde o rolün hitap ettiği sosyal çevrenin anlayabileceği ifadeler kullanılır.

Çobanoğlu (2019, s. 335- 337), Robert A. Georges'in (1969) “Hikâye Anlatımlarının Anlaşılmasına Doğru” çalışmasında ortaya koyduğu icra olayının tahlili modeline göre her öykü anlatım olayının iletişimsel bir hal, sosyal bir tecrübe ve tek olduğu belirtmektedir. Buna göre oyunlarda iletişimsel hal; dijital ortam ve fiziksel ortam olmak üzere bilgisayar ve kullanıcılar arasında çevrimiçi veya çevrimdışı olarak ve bütün bunların bir arada yapılandığı üçüncü bir ortam ortaya çıkarırlar. Oyun oynamaya karar veren kullanıcı, bilgisayarını açmak için belirli bir takım mekanik işlemler yapar. Bu sürede bilgisayar ise kendi yazılımsal ve donanımsal ihtiyaçlarını yürütür. Bilgisayar ekranı açılır ve oyuncu oyun oynamak için kullanacağı platformu seçer. Eğer oyuncu oyunu DVD ile satın alıp bilgisayarına kurmuşsa oyun kısayoluna basarak çalıştırması yeterlidir. Oyuncu belirli bir platform üzerinden oyun oynuyorsa o platforma giriş yapar. Bu arada oyuna yeni içerikler ve güncellemeler geldiyse bunların yüklenmesini bekler. Ardından oyunu çalıştırır. Oyun ekranı arayüzünde oyuna veya oyuncunun son durumuna dair bir bilgilendirme yapar, bu esnada çoğunlukla müzik veya ses bulunur. Daha önceden kayıt ettiği oyuna girmek için fare, klavye veya dokunmatik olarak seçer. Ardından oyun anlatısına kaldığı yerden deneyimlemeye devam eder. Bu ortamda oyuncu çevrimiçi veya çevrimdışı oyun deneyimine göre sözlü, yazılı ve görsel etkileşimlerde bulunur. Oyuncudan

bilgisayara ve bilgisayardan diğerk oyuncuya bir iletişim akışı oluşur. Bütün bu iletişim süreçleri içerisinde bu çalışmanın “anlatı” dediğı olgu henüz daha gerçekleşmemiştir. Bütün bu süreçler ancak bağlam içerisinde bir oyunun hazırlık aşamalarını veya hazırlık anlatılarını ifade edecektir. Aracı konumda olan bilgisayarın performansı, eylemlerin iletim sürecini (ping) oyunculara göre çok az bir zaman farkı ile de olsa değiştirebilir. Nihayetinde oyun eylemleri gerçekleştirilir, oyuncular bir araç yardımıyla oyunu icra eder ve oyun anlatısının da icrasını gerçekleştirirler. Bu icra aynı oyunun başka bir zamanda yeniden icrasında yahut bir sohbet ortamında söylemlere yahut metinsel biçimlere dönüşür.

Oyunlarda sosyal kimlik oyun içerisindeki duruma göre belirlenir. Çok oyunculu oyunlar açısından oyun anlatısına devam eden aktif oyuncu ile oyundan elenerek bir sonraki turu bekleyen izleyici konumundaki pasif oyuncu aynı oyun metninin anlatı alanında yer alırlar. Öte yandan izleyiciler, yayıncılar, yorumcular da oyun eyleminin dışsal bir unsurunu oluşturup bazen doğrudan oyuna müdahale edebilirler. Bu nedenle sosyal kimlik süregelen değil akışkandır. Sosyal statü çoğunlukla oyuncunun performansına yahut prestijine göre belirlenmektedir. Fiziksel ortamdaki statü oyun eylemi içerisinde önemsizleşmektedir. Kaynak kişilerden E. Saygı (2020) oyunlardaki arkadaşlarıyla ilgili olarak “...kadın arkadaşım da var, erkek de var. *TeamSpeak*'ta serverin sahipleri var. Onlarla sohbet ediyorum. 60 yaşında bile bir amcamız var, oynuyor hala bizimle beraber” şeklinde belirtmektedir. Ayrıca oyunlarda tecrübeyi veya deneyimini belirten kimi göstergeler bir oyuncunun karşı tarafa verdiği bir mesajı ve davranışı sembolize eder, yeni ve deneyimsiz oyuncularla ilgili statüyü ortaya koyar. Nihayetinde her oyunun sosyal ortamı farklılaşabildiğinden işlevler de ortama göre değişmektedir. Oyunlarla ilgili teknik ve mekanik meseleler bilgisayar biliminin, yazılım ve tasarımcıların uzmanlık alanına girmektedir. Oyunun kurgusu ve anlatısı oyun geliştiricisinin tasarrufundadır. Öte yandan deneyimlenen bir yazarın zihninin içindeki roman kurgusuna ya da bir âşığın aktardığı destana görsel imgelerle ve oyuncuya sunulan rollerle eylemleştirilmesidir. Her oyuncu tekil olarak bu ortamı deneyimlerken elde ettiği bilgi birikimini anlatıya dönüştürür. Bu anlatının yapısında sözlü veya yazılı, görsel ve teknik meseleler bir metin oluşturarak onu bütünler. Bu bakış açılarından hareketle bilgisayar oyununun anlatıları üç boyutlu yapıya sahiptir. Oyun ve oyuncu metni metinlerarası geçişlilik sunarken oluşturulan söylemler hem oyun içi hem de oyun dışı bağlamlarda söylemlerarası bir tutum izler. Üstelik bu söylem; yazılı, sözlü, görsel metinleri de içererek genişler. Üçüncü boyut ise bağlamlararasılıktır. Oyuncu, metni bağlamına göre yeniden üretir. Bu halkbiliminde performans teorisinin odaklandığı icraya bağlı üretimi doğurur. Oyuncunun üretildiğı biçimde oyunu tekrar icra etmesi o icranın bir önceki eylemden yahut başka bir oyuncunun eylemlerinden farklı olması nedeniyle metnin üretimidir. Algoritma ve

bilgisayar ortamının yapısının neredeyse sınırsız ve anlık veri üretebilmesi nedeniyle bütün bu yapıların her birine yönelik çözümlenme yapmak imkânsızdır. Burada en temel zorluk, hayatın algoritmik yapısının da tespit edilemez sonsuzluğudur.⁷⁶ Bilgisayar oyunlarının altyapısını hazırlayan algoritma bu boşluğu daha da belirginleştirmiştir. İcra ise bireye sonsuz sayıda algoritmik eylem imkânı sunar. Dijital kültürün getirdiği en büyük değişiklik bu anlamda uzamsal bellekte gerçekleşmiştir, denebilir. Bauman (2009, s. 254- 255) türsel metinlerarasılık konusunda metinlerarası boşluklardan bahsederek performans konusuna değinir. Bauman (2009, s. 255) “Söylemin bağlamlaştırılması ve yeniden bağlama eklemlenmesi –ya da bir bağlamdan hazır bir söylemi çıkarıp diğerine uydurma- ile bağlantılı süreçler, toplumsal yaşamda her yerde rastlanan durumlardır, sosyal ve kültürel sürekliliğin temel mekanizmalarıdır” şeklinde devam eder. Nitekim konuşmanın etnografisi üzerine çalışan Bauman ve Sherzer’e (1989, s. 7) göre iletişim unsuru performansın içerisinde bulunmaktadır. Buna ek olarak iletişim unsurları açısından mesaj, alıcı, kaynak ve verici gibi unsurların da birden çok boyutta ortaya çıkabileceği söylenebilir. Jakobson (1960, s. 353) dilin değişen işlevleri ile ilgili altı unsurun şemasına yer vermektedir. Bu unsurlar bağlam (context), gönderici (addresser), mesaj (message), alıcı (addressee), kaynak (contact), kod (code) olarak belirtilmektedir (1960, s. 353). Bu şemaya Çobanoğlu (2019, s. 334) Jakobson’un görüşünün yanında Moles (1983), K. Bühler (1965) ve T. Sebeok’un (1975) konu hakkındaki görüşlerine de yer vermekte; ardından bu çalışmada da referans alınan altı ana unsurun meydana getirdiği kalıplaşmaya dayalı bir tahlil metodu önermektedir (Çobanoğlu, 2000, s. 166; 2019, s. 334):

1. Âşık
2. Seyirci/okuyucu /dinleyici
3. Âşık ile dinleyici arasında sözlü kültür ortamında yüz yüze ilişki içinde icra anında veya farklı kültür ortamlarında üretilmiş metinlerde destan metinlerinde yapısal ve işlevsel olarak kalıplaşmış iletişimsel ilişkiler:
 - 3.1. Âşığın kendine yaptığı göndermeler
 - 3.2. Âşığın dinleyiciye yaptığı göndermeler
 - 3.3. Âşığın dış dünyaya yaptığı göndermeler
4. İletişim araçları ve yolları
5. Destanın mesajı
6. Destanda dilin kullanılışı

Performans Teori, Çobanoğlu’nun (2019, s. 292) aktardığı üzere halkbilimi “geçmişin ürünleri” anlayışından “dinamik bir iletişimsel süreç” kabulüne dönüştürmüştür. Bütün bu bilgilerden hareketle ele alındığında dijital oyunlar içerisinde kültür ortamı oyunun ve oyuncunun/

⁷⁶ Atkins (2003, s. 138) simülasyon ile oyun arasındaki benzerlikler ve farklılıklar için bkz. Ayrıca Baudrillard (2018, s. 7) simülasyon ve simülakr terimleri için lütfen bakınız.

izleyicinin/ seyircinin anlatısında ortaya çıkar. Oyun kültürünü oluşturan ve geçişlilik sağlayan üst anlatı ise ilk ikisini kapsayıcı bir tutumla ve geleneksel anlatıları da içerecek şekilde bağlamsal yapıyı belirginleştirir. Dijital kültür ortamında bu üç unsur birbirini etkileyen bir yapı içerisinde sunulur. Bu çalışmada özellikle sözlü kültür ortamının dijital ortam üzerindeki geçişliliği ve etkisi sorgulanmaktadır. Bu doğrultuda bağlamsal özellikler dâhilinde sözeldokuyu ihtiva eden yapılar geleneksel anlatı unsurları barındırabilmektedir. Bu noktada usta- çırak ilişkisi, maddî kültür unsurlarının kullanılışı, oyun kültürü içinde oluşturulmuş geleneksel yapılardan da bahsedilebilmektedir. Oyuncu/ izleyici/ seyirci ise oyun ortamının icrasına göre anlık değişebilir yapısından dolayı bağlama göre değişkenlik gösterecektir. Metin ise ses, yazı ve görüntü; dil ve ona bağlı anlam yapısının oluşmasında başat rol oynamaktadır. Bir halkbilimi olayında anlam bütün bu bağlamların birleşimiyle ortaya çıkmaktadır. Bu açıdan oyunların teknik unsurlarının bu çalışmanın dışında tutulduğunu da belirtmek gerekir. Halkbilimi açısından ise dijital ortamın sunabileceği sözeldokusuya odaklanılmalıdır. Metin içerisinde hangi motiflerin yer aldığı tespit edilmesi ve bu motiflerin içerdiği anlatı unsurları ile oyuncunun sözel belleğine kattıkları da ön plana çıkacaktır. Oyunun sözeldokusu oyunun metniyle birlikte oyuncunun da kendi bağlamında oluşturduğu ifadelerle ortaya çıkabilir. Örneğin satranç gibi oyunların dijital versiyonlarında belirli bir epizot yer almaz. Ancak formülize edilebilir. Ya da “hayatta kalma” türündeki macera oyunlarında ana motif genellikle tektir. Hayatta kal! Ancak oyuncuların eylemleri neticesinde hayatta kalma yahut kalamama deneyimi üzerinden bir anlatı süreci barındırırlar. Yapılan gözlemler neticesinde açık dünya türündeki oyunlar ise oyuncu eylemleri ve sınırları önceden çizilmiş ve kurgulanmış bir dünyada kendisine sunulan seçenekleri tercih eder ve bir hikâyenin parçası olur. Metin ise iki şekilde ele alınabilir. Bunlardan ilki oyunun metnidir. Metin daha üst anlamda oyunun gösterdiği ve oyuncunun anlamlandırdığı unsurdur. Dolayısıyla oyunun metni, oynanmadan evvel herkes için aynıdır, bir senaryodur. Bir veya birkaç yazar tarafından yazılmış, tasarımcı tarafından çizilmiş, seslendiriciler tarafından seslendirilmiş, yazılımcı tarafından kodlanmış, bir geliştirici ve yayıncı tarafından kurgulanmıştır. Bu işbirliği, aynı zamanda sözlü kültür ürünlerindeki anonimliğin paralelini oluşturur. Oyuncunun oluşturduğu metin ise icra bağlamına göre değişmekte ve eylem alanı terimi devreye girmektedir. Her oyun metni senaryo ve teknik sınırları içerisinde milyonlarca farklı eylem alanı oluşturur. Bağlam da oyun ve oyuncu açısından iki yönlü olarak irdelenmelidir. Oyunun bağlamı, hangi platformda oynandığından oyuna nasıl giriş yapıldığına, oyunun içerisinde sohbet ve konuşma gibi iletişim biçimlerinden ve oynanmış tekniklerinden oluşurken oyuncunun bağlamı oyunun oynandığı mekân, zaman, oyuncunun durumu, oluşturduğu anlatı vb. konuları içermektedir. Ayrıca dijital oyunlarda icra dışı bağlamlardan da söz edilebilmektedir. Bunlar çoğunlukla oyun esnasında metinlerarası veya

söylemlerarası unsurlar barındıran oyun forumları, oyuncu olmayan izleyiciler, oyunlara dair ikincil uygulamalar vb. olarak söz edilebilir. Oyunlarla ilgili daha pek bireysel ve sosyal ortamlardan söz edilebilir. Oyun forumları meraklı gruplarının kendi ritüel ve bağlılıklarını sunduğu sosyal bir oluşum olarak işlev görebilir. Oyun ile ve oyun harici konularda farklı bilgi alışverişleri için bir topluluğun üyesi olma hali her ne kadar yapay ve bilinçli bir çaba ile bir araya gelinmişse de bu forumlar için doğal bir oluşum görüntüsü sunar. Sosyal medyada ise kimlik bilinci daha ön plandadır. Nihayetinde çalışmanın birinci bölümü halkbilimi ile dijital oyunlar arasındaki ilişkileri ortaya koyabilmek ve sorgulamak amacıyla; yapılan gözlemler, mülakatlar ve oto-performansa dayalı olarak elde edilen verilerle literatür taraması kapsamında hazırlanan önceki çalışmalar bağlamında karşılaştırılmalı olarak aktarılmaya çalışılmıştır. Yapılan araştırma sonucunda pek çok araştırmacının benzer noktalardan dijital ortama ve oyunlara yaklaştığı, fiziksel ortamdan söz eden araştırmacıların tespitlerinin ise dijital ortam açısından benzer özellikler sunabildiği gözlemlenmiştir. Bu açıdan iddia edilebilir ki dijital oyunlar, kültürün gündelik, geleneksel yahut popüler biçimlerle yaşadığı ve yaşatıldığı bir ortam özelliği göstermektedir. Dijital uzam, içerisinde sözlü, yazılı ve kendisinden kaynaklanan kültür ortamlarını barındırırken; dijital oyunlar halk kültürünü ve özellikle de geleneksel oyun ve tiyatro açısından kesişen ve kültürü bütünleyen bir noktada bulunmaktadır.

2. BÖLÜM: DİJİTAL ORTAMDA OYUN KÜLTÜRÜ

Çalışmanın bu bölümünde halkbilimi bağlamında dijital ortamda oyun kültürü üzerinde durulacaktır. Önceki bölümde açıklandığı üzere dijital oyunlar çoğunlukla anlatıbilim⁷⁷, drama⁷⁸ ve oyunbilimin⁷⁹ bakış açılarıyla incelenmiştir. Halkbilimi açısından dijital oyunlar ve sözlü kültür ilişkisi sözlü kültür ortamları, geleneksel oyunlar ve tiyatronun özellikle de köy orta oyunlarının birleşimiyle ele alınabilmektedir. Bu üç çalışma alanı üzerinde halkbiliminin büyük bir epistemolojik birikiminin olması ve dijital oyunların birden çok uzamda ve ortamda çok yönlü olarak icrası nihayetinde onun gelenek ve kültür ilişkileri bağlamında ele alınması açısından incelenebilir kılmaktadır. Bu açıdan halkbiliminin diğer disiplinleri tamamlayıcı bir yaklaşım içereceğini hâlihazırda ortaya koyduğu bilgi birikiminin bunun temellerini oluşturduğu söylenebilir. Ayrıca oyun; mitoloji, masal çözümlemeleri, tiyatro vd. bakış açılarıyla da birlikte ele alınmış ve pek çok araştırmacı tarafından bu türlerle ilişkilendirilerek incelenmiştir. Jenkins'in (2005) hayran kültürü ile ilgili tespitleri meraklı grubu olarak icra bağlamını sözlü kültür sürecine dâhil eden halk kültürü açısından ele alınmıştır. Dijital halkbilimi ve oyun kültürü ilişkisi incelenirken metin ve bağlam merkezli kuramların bu ortamda birlikte çalıştırılmasıyla elde edilebilecek verilerden sınanması düşünülmüştür. Bu bir zorunluluktan öte dijital oyunların çok yönlü yapısını üst çerçevede kuran bir bakış açısı olarak bahsedilmiştir. Çalışmanın birinci bölümünde şu ana kadar ortaya koyulan literatür çalışmasından ve yapılan gözlemlerden elde edilen verilerin değerlendirilmesiyle ortaya çıkan sonuca göre; oyunlar hem sözlü hem yazılı hem de görsel olmasından ötürü metinlerarasılık, söylemlerarasılık ve bağlamlararasılık çerçevesine oturtulmuştur. Bağlamlararasılık yazı, söz ve görüntünün birleştiği noktada bağlayıcı unsur ortaya çıkmıştır. H. Jenkins'in (2016, s. 293) dijital oyunlar ve metinlerarasılık konusunda ele aldığı görüşler ile Özdemir'in (2006a, 2006b) çocuk oyunları üzerine hazırladığı kapsamlı çalışması ve Laurel'in (2014) çalışmaları değerlendirildiğinde ise dijital ortamdaki oyunların halkbiliminin metot ve yöntemlerine uyarlanabilir bir yapı taşıdığı iddia edilebilir. Çocuk oyunları, oyuncak ve oyun kültürü konusunda bu çalışmanın satırları arasında yer alan pek çok başka yerli ve yabancı akademik çalışma oyun kültürünü anlamada ve tanımlamada önemli bir rol oynamaktadır. Literatürdeki çalışmaları tekrarlamamak adına bu eserlerin çoğuna dipnotlarda yer vermekle yetinilmiş, amaca yönelik olarak yapılacak

⁷⁷ Türkiye'deki dijital oyun ve anlatı bilimi ilişkisi hakkında yapılan bir çalışma için bkz. (Güregen ve Bostan, 2020).

⁷⁸ Sayılğan (2014, s. 147) drama ile anlatıyı anlatımcı yaklaşımlar adıyla yer vermektedir. Daha detaylı bilgi için bkz.

⁷⁹ Oyun konusunda en kapsamlı tasniflerden birisi Aarseth ve Grabarczyk (2018) tarafından hazırlanmıştır. Daha fazla bilgi için bkz.

değerlendirmelerde aktarılması uygun görülmüştür. Söz konusu çalışmaların dışında hem geleneksel hem de dijital oyun çalışmalarıyla ilgili literatürdeki çalışmalar yoğunlukla halk kültürü ve oyun/ dijital oyun ilişkisini tür, içerik veya sosyal ilişki gibi tek merkezli perspektiflerden incelemiştir. Anlam üretici bir süreç olarak oyunlar hakkında daha geniş bir perspektife sahip olunması gerekliliği ve hatta zorunluluğu ortadadır. Bu bağlamda Jenkins'in (2016, s. 196) ““Pokemon” veya “Yu-Gi-Oh!”nun olasılıklarıyla oynamayı, küçük çocukların Lévy'nin tarif ettiği sosyal ve kültürel yapıların yeni biçimleri içinde yaşamayı öğrendikleri sürecin bir parçası olarak görebiliriz” sözleri onun halk ve kitle kültürü üzerine düşündükleriyle birlikte ele alındığında benzer yaklaşım ortaya koyar. Jenkins'in (2016, s. 167) bahsettiği ortak yazarlık, hayran kurgu gibi kavramlar bu çalışma açısından “oyuncu odaklı anlatı” denilen iletişim biçimine götürmektedir. Ayrıca performans teorisi tarafından ortaya konulan icranın her yeni bağlamda yeniden üretilmesine dair sunduğu çerçeve hem metin hem de söylemlerarasılığın anlatının doğal bir parçası olduğunu gösterir, niteliktedir. O halde icra olayı tahlili yöntemi ile dijital oyunların sözlü kültür ortamı içerisindeki konumunun da halkbilimi bakış açısından çözümlenmesine ve yorumlanmasına ihtiyaç duyulmaktadır. Bu nedenle çalışmanın bu bölümünde öncelikle dijital oyunların tanımı ve özellikleri geleneksel çocuk oyunlarının yapısı ve işleyişi açısından kıyaslanmak üzere disiplin içerisindeki var olan tasniflerle karşılaştırılmıştır. Ardından metinlerarasılık/ söylemlerarasılık açısından ve sözlü kültür kapsamında dijital ortamdaki oyun kültürüne değinilmiştir. Bu açıdan en genel anlamıyla oyun tanımı ve kavramı üzerinde durulmuş, ardından oyun kültürü içinde dijital oyunlara literatürde yer alan çalışmalarla birlikte değinilmiştir. Dijital oyunların bilişim sistemleri başta olmak üzere pek çok disiplin tarafından tasnif edildiği, unsurlarının ve bileşenlerinin yapı olarak incelendiği belirtilmelidir. Bu noktadan sonra çalışmanın devamında halkbilimi açısından tasnif ve teklif edilen dijital oyunların yapısına yer verilmiş, halkbilimi kuramları ışığında belirtilen kapsamlarda ele alınmıştır. Çalışmanın son bölümü ise oyunları maddî kültür unsurları açısından incelemeye ayrılmıştır. Oyunlarda maddî kültür unsurlarına hem fiziksel hem de dijital boyutuyla birlikte değinilmiş, özellikle oyunlar içerisinde yer alan maddî kültür unsurlarının imgesel, simgesel ve anlamsal özellikleri üzerinde durulmuştur. Dijital oyunların maddî kültür ürünü olarak oyun, oyuncak vd. kategorilerle birlikte yine fiziksel yaşamın içerisinde yer alabileceği, müze vd. ortamlarda bulunabileceği belirtilmiştir. Dijital ortam içerisinde oyun kültürünün oluşmasında söz konusu etkileşimleri oluşturan sayfalar, durumlar, eylemler araştırmanın sınırları gereği kısaca örneklendirilmiştir.

2.1. OYUNUN TANIMI

Halkbilimi içerisinde oyun ve oyun kavramına yönelik olarak pek çok tanım yapılmıştır. Oyunun ne olduğu ve ne olmadığı hakkında çalışmanın satır araları arasından pek çok unsurdan söz edilmiştir. Bu kapsamda çalışmanın akışı ve kurgusu bakımından kayda değer bir ilerleme sağlayacak tanımlara yer verilmiştir. Oyun, bu çalışmada geleneksel veya dijital ortam farkı gözetmeksizin kendi başına kültürel bir anlam üreticisi olarak ele alınmıştır. Oyun, onu üreten ve ortaya koyan mekanizmaların dışında oyuncu açısından da kendi anlamını üretir. Oyuncu, neyin oyun olup olmadığı noktasında karar verici, uygulayıcı, yönlendiricidir. Öte yandan oyun kültürü kapsamında toplum içerisinde kabul görmüş ve kültürel bir ağ ile bağlanmış oyunların akademik açıdan tanımlanması ve tasnifine ihtiyaç duyulmaktadır. Dijital ortamda da oyun sadece eser niteliğiyle değil, insan zihninin oyunlaştırabileceği hayali, gerçek, somut, soyut bütün dijital unsurlarla gerçekleştirilebilmektedir. Bu açıdan geleneksel ve dijital ortam açısından karşılaştırma yapabilmek için oyun kavramına ve unsurlarına değinilecektir.

2.1.1. Oyun Kavramı

İnsanlık tarihinin başlangıcından günümüze kadar oyun daima toplumsal, kültürel ve ekonomik yapının bir parçası olmuş, gelişen teknoloji ile birlikte oyun, oyun unsuru ve oyuncaklarda pek çok değişim yaşanmıştır. Oyun kavramı ise çocuk oyunlarından tiyatroya kadar pek çok olguyu karşılamak için kullanılmıştır. Özdemir (2006a, s. 21- 36) hem oyun kavramı hem de oyun bağlamında Türk kültür hayatına yönelik olarak pek çok örnek vermektedir.⁸⁰ *Divanü Lûgat-it-Türk*'te (2013, s. 386) *tepiik* adıyla keçi kılıyla kurşun kullanılarak yapılan ve çocukların topu teperek oynadıkları bir oyundan bahsedilmektedir. Oğuz Kağan Destanı'nda da "...kırık kündin song bedükledi, yürüdü, oynadı" şeklinde yer verilmiştir (Bang ve Rahmeti, 1936, s. 10). And (1974, s. 25) ayrıca Yakut şamanları için "oyun" kelimesinin kullanıldığını vurgular. Orçan (2004, s. 115) ise tüketim ilişkisi bağlamında Osmanlı'da, özellikle İstanbul'da oyuncak atölyelerinin bulunduğu merkezin Eyüp olduğunu ve genellikle tahtadan yapılan bu oyuncakların birçok çocuğun hayalini süslendiğinden bahsetmektedir. Nihayetinde Türk toplumunda olduğu gibi dünyanın pek çok yerinde de eski zamanlardan günümüze kadar oyun, insan yaşamının bir parçası olmuştur.⁸¹ Tezcan (1977, s. 13) ilkel zamanlarda çocuk ve yetişkin oyunlarının savaş izleri taşıdığını söyleyerek oyunların pek çok kaynağı olduğunu belirtmekte,

⁸⁰ Farklı oyun tanımları ve unsurları için lütfen bkz. Özdemir (2006b, s. 21-36), Sezgin ve Yüzer (2020, s. 24- 25).

⁸¹ Antikçağda oyun ve oyuncaklar konusunda yapılmış bir çalışma için bkz. (Salkım Selvi- Bener, 2016)

tarihsel olaylar, ulaştırma uygulamaları, ev veya çiftçilik araçlarının kullanılmasının oyunlarda görüldüğünü söylemektedir. Tezcan (1977, s. 14) ayrıca oyunların dinsel kökenli yönlerinin de olduğunu vurgulayarak grupların oyununun tıpkı din gibi biçimlerde cereyan ettiğini bildirmektedir. And (1974, s. 25) ise “Oyun sözcüğünün çeşitli anlamları, düşünüldüğünde, bunların hemen pek çoğu şamanın büyüsel törenindeki çeşitli öğelerde içerildiği görülür” demektedir.⁸² Sormaz (2012, s. 194) ise hazırlamış olduğu araştırmasında “Toplumsal değişimlerin oyun ve oyuncaklara yansması, oyun ve oyuncakların kültürel ve ideolojik birer aygıt olarak kullanılabilirdikleri tezini güçlendirmektedir” demektedir. Dursun (2014, s. 11) bu yüzyılda oyunla ilgili iktisadi- matematiksel bir çalışmanın Nobel aldığını, Gadamer, Derrida ve Deleuze vd. yüzyılın en önemli düşünürlerinin oyun düşüncesi üzerinde durduğunu belirtmektedir.⁸³ Winnicott (2019, s. 74) oyunun esasını “Kişisel ruhsal gerçeklik ile gerçek nesnelere denetlenmesi deneyimi arasındaki etkileşimin istikrarsızlığı” olarak görmektedir. Winnicott (2019, s. 138) devamında “Kültürel deneyimin yerleştiği yer, birey ile çevre (başlarda nesne) arasındaki *potansiyel mekândadır*. Aynı şey oyun oynama için de söylenebilir. Kültürel deneyim, ilk olarak oyunda tezahür eden yaratıcı yaşamla başlar” demektedir. Pek çok önemli araştırmacı tarafından oyunun ne olduğuna dair görüşler sunulmuştur.⁸⁴ Başlıca araştırmacılardan birisi olarak Huizinga’ya göre (2018, s. 53) tarihi, kültürden bile daha eski olan oyunun tanımı şöyledir:

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

Huizinga (2018, s. 33) oyunun her tür maddi çıkar ve yarardan arındığını da belirtmektedir. Huizinga’ya göre (2018, s. 41) oyunun biçimsel özellikleri arasından en önemlisi eylemin gündelik hayattan mekân olarak ayrılmasıdır.

Bir diğer önemli araştırmacı olan Caillois (2001, s. 9- 10) ise oyun kavramına ilişkin olarak özetle şu altı özelliği vurgulamaktadır: oyun serbesttir, herhangi bir zorunluluk yoktur (free); ayrıktır, oyun mekânı ve zamanı önceden tanımlanmıştır (separate); belirsizdir, sonucu öngörülemez (uncertain); üretken değildir, yeni bir unsur dâhil edilmez (unproductive); kurallıdır, belirli kurallarla yönetilir (governed by rules); hayalîdir, kendi gerçekliğinin

⁸² Şaman ve oyun ilişkisi kapsamında yapılmış müstakil bir çalışma için bkz. (Tuna, 2000).

⁸³ Çeşitli düşünürlerin oyuna dair görüşleri için bkz. (Dursun, 2014).

⁸⁴ Oyunlar üzerine “Huizinga (1955), Caillois (2001), Zimmerman (2004), Juul (2004) gibi araştırmacıların çalışmaları bulunmaktadır. Detaylı bilgi için bkz. Ayrıca oyun tanımlarının karşılaştırmalı bir tablosu için bkz. (E. Aarseth ve P. Grabarczyk, 2018).

farkındalığı vardır (make- believe). Tiyatrodan da örneklendiren Caillois (2001, s. 45) “Aktör için de bir tiyatro performansı sadece simülasyondur. Makyaj yapar, kostüm giyer, oynar ve okur. Ancak perde kapanıp ışıklar yandığında gerçeğe döner. İki evrenin ayrılığı mutlak kalır” demektedir. Zimmerman (2004, s. 160) kurallı oyunu (game); gönüllü (voluntary), etkileşimli (interactive), davranış kısıtlayıcı kurallı (Behavior- constraining rules), yapay (artificiality), çatışma/ rekabetçi (conflict) ve ölçülebilir (quantifiable outcome) olarak belirtmektedir. Dijital oyunlar her zaman kurallı “game” değil, kuralsız “play” da olabilmektedir. Bu ayrımı yaratan oyuncu ve oyunun bağlamıdır. Bu merkezde Tezcan’ın (1977, s. 7) boş zamanların değerlendirilmesine dair yer verdiği özellikler ise özetle şu şekildedir: Gönüllülük esastır, bireye anî ve doğrudan bir doyum sağlar, esnektir: bireysel, grupsal, örgütlü ve örgütsüz olabilir, evrenseldir, kişiye göre bir değeri olup ciddi ve amaçlıdır, bir faaliyet gerektirir, çeşitlilik içerir, bir dürtüye bağlıdır, kişilik özellikleri kazandırır, tamamen özgür bir zaman içinde gerçekleşir. Tezcan’ın kendisinin de belirttiği üzere boş zaman faaliyetleri; fayda kapsamında değerlendirilmektedir. Halkbilimi kapsamında oyuna dair en kapsamlı tanımlardan birisi ise Georges (2009, s. 322) tarafından yapılmıştır:

Oyun insanlar arasında ve tüm kültürlerde açıkça ortaya koyulan kendini ifade etme amaçlı bir davranıştır. Sanat, dil ve din gibi oyun da tam olarak tanımlanamayan karmaşık bir olgudur. Yine de oyunun pek çok özelliği kolayca ayırt edilebilir. Öncelikle oyun yaşamla bağlantılı biyolojik gereksinimleri karşılamakla doğrudan ilgili olmadığı için gönüllü yapılan bir harekettir. Her ne kadar fiziksel, sosyal, psiko-sosyal ve kişisel gelişmeye büyük ölçüde katkıları olsa da mal-mülk kazanımına doğrudan etkisi olmadığı için oyunun somut bir şekilde üretici bir etkinlik olmadığı görülür. Yani bir insan top oynamayı öğrenir çünkü başkalarının böyle yaptığını görür ve bundan zevk alacağını düşünür. Oyuna zorla katılmaz ve oynayacağı oyundan ötürü de bir ödül beklentisinde bulunmaz. Oyunun bir başka özelliği de zaman ve mekân sınırlaması olmamasıdır; bu da oyunun amacının ve güdüselle kaynaklarının içten geldiğini gösterir. Örneğin “evcilik” oynayan çocuklar kendi rollerini ve gerçekliklerini yaratır; ne yaptıkları ve ne amaçla çalıştıkları bu mikrokozmos içinde belirlenir. İsteyerek veya dışsal etmenlere bağlı olarak bir oyun etkinliğinin durması zamansal ve mekânsal olarak gerçeklikten ayrı olma durumuna son verir.

Georges (2009, s. 329) devamında “Davranışsal değil de biçimsel bir bakış açısı olan Dundes (1964), oyun ve halk öykülerinin yapıları arasında benzerlik saptamıştır” demektedir. Bir oyun hangi amaç doğrultusunda üretilirse üretilsin oyuncunun kendisi oyunun ne olduğu noktasında başat role sahip olmaktadır. Fink (2010, s. 21) oyuncunun üstlendiği role dair “oynayan” gerçek insanı, oyunun içindeki rol insanından ayırt edilmesi gerektiğini belirterek nihayetinde “Oynayanın rolü, oyun topluluğunun değişen roller, oyun kurallarının bağlayıcılığı ve oyuncağın anlamı bu dünyanın *içinde* yatmaktadır” demektedir. Fink (2010, s. 24) devamında “Esasen oyun, insan varoluşunun, içinde kendi kendini yorumladığı temsili bir sembol-eylendir” şeklinde tanımlamaktadır. Nihayetinde ise Fink (2010, s. 115) oyunun gerçek zaman ve oyun arasındaki geçişliliğe atıf yaparak “Yansıma, “imge/ görüntü taşıyıcısı” unsuruyla

birlikte gerçek mekâna ve gerçek zamana uzanır; buna karşılık, “imge/ görüntü dünyası” unsuruyla birlikte gerçekdışı bir mekân ile gerçekdışı bir zaman konulmuş olur ortaya” demektir. Fink (2010, s. 115) ardından “Fakat, işte, bu gerçekdışı imge/ görüntü dünyası orijinale sıkı sıkıya bağlıdır, onu tersinden yansıtır, ama bunun dışında, görünümün bütün unsurlarına sadık kalarak yansıtır onu, üstelik doğrudan doğruya “eşzamanlılık” içinde” şeklinde eklemektedir.

Bütün bu bilgiler değerlendirildiğinde dijital oyunların oyun kavramının dâhilinde ondan farklılaşan değil, kavramın kendi metodolojisini farklı bir uzama taşıyan ve üstelik bu uzamda oyunun kendi “sanal” dünyasının katmanlarını çoklaştıran bir türe/ ürüne dönüştüğü iddia edilebilir. Tıpkı geleneksel oyunlarda olduğu gibi dijital ortamda da oyunlar çeşitli araç ve gereçlere ve kendi teknik donanımlarına sahiptir. Bu yönüyle her bir oyun türü bir eser, her bir oyun kendi içinde yapılaşan bir ürüne benzemektedir. Oyunun oyuncuya önceden atadığı rol ile oyuncunun kendini gerçekleştirdiği ve benimsediği rol ise teatral bir sunum özelliği gösterebilmektedir. Dijital yahut geleneksel genel olarak oyun açısından düşünüldüğünde başka benzer yapılarla örtüştüğü görülmektedir. Laycock (2015, s. 286) çalışmasının kapsamında oyun ve gerçeklik arasındaki geçişlikten söz ederek “Bir kültür için, oyunda inşa edilen ortak anlamlar, dünyayı anladığı paradigmlar haline gelebilir. Birey için oyun sırasında benimsenen roller kalıcı bir kimlik haline gelebilir” demektir. Oyun ve iletişim ilişkisi konusunda hazırlanmış kapsamlı araştırmalardan birisi olarak Miracle’in (1992, s. 64-65) görüşleri özetle “bir oyuncunun hem mesaj gönderen hem de alıcı olarak anlaşılabilmesi; oyun, iletim ve alım için birden fazla duyuşal kanalın aynı anda kullanımını içerebileceği; oyun kodlarının bir kültürün birçok üyesi tarafından paylaşılabilmesi; işaretlerin veya sembollerin izole olarak değil, yalnızca kümelerin üyeleri olarak iletişimsel ipuçları şeklinde anlam taşıyabileceği ve oyunun etkileşim noktasından oyuncu ayrılana kadar devam eden bir süreç olduğu” bilgisini içermektedir (Miracle, 1992, s. 64-65).

Oskay (2017, s. 214) ise kitle iletişimi bağlamında oyunları ele alarak öncelikle Huizinga’nın görüşlerine karşı getirilen savlara değinir ve onun tam olarak anlayamadığını; oyun ve uygarlık ilişkisi içinde salt soyut bireylerle değil yeni üretim teknolojisiyle, yeni kültürel düzenlemelerle ve yeni ideolojilerle açıklanması gereken karmaşık bir sorun olduğuna işaret eder. Oskay’ın eseri bütüncül olarak okunduğunda bunların aynı zamanda bir tip (ikon) oluşturan işlevler

barındırdığını belirtmek gerekir.⁸⁵ Dijital ortam açısından bu pasif katılımın, oyunlarla birlikte edilgenliğin birey bazında benliğini karşı ortama aktararak var etmesi yani bir eyleyen olması açısından dikkate değerdir. Oyuncu için edebî bir esere ait herhangi bir kahraman, kim olduğuna bakılmaksızın; oyun unsuru olarak oyuncunun benimsediği; rol model olmasa bile belleğinde ona kendinden bir değer atfederek bir diğer ortamda hayal gücü veya zihin açısından deneyimlediği bir uğraş olmaktadır. Hatta bu noktada fiziksel olarak dahi oyunların bu edimleri deneyimlebildiği belirtilirse (VR ve çok boyutlu uygulamalarla) bunun toplumsal boyutlarını kestirmek bu anlamda daha da karmaşık bir meseleye dönmektedir. Örneğin bugün giyilebilir teknoloji unsurları ile birlikte duyu organlarına hitap eden teknolojilerden bahsedilmektedir. R. Kocabaş (2020) ile yapılan mülakata göre bunun en basit örneği araç kaza yaptığında ve sürüttüğünde araç kontrolünü zorlaştıran, titreşim sağlayan oyun direksiyonlarıdır. Böylece dijital oyun hangi amaç doğrultusunda üretilirse üretilsin oyuncunun kendisi oyunun ne olduğu noktasında başrole sahip olmaktadır. Örneğin her araç ve gereç bir oyun nesnesi durumuna gelebilmektedir. Yazı yazılan kalem, koltuğun üzerinde duran televizyon kumandası bir çocuk için oyun aracı olabilmektedir. Oyunların neliği üzerine yapılan tartışmalar daha çok felsefi ve insan bilincinin yapısını sorgulayan pek çok soruyu gündeme getirmektedir. Dijital oyunlar açısından yaklaşacak olursak oyunların teknolojik veya teknik bir ürün mü yoksa sanat eseri mi olduğu sorusundan örnek verilebilir. Tunalı (2014, s. 72) teknik bir ürün ile sanat ürününün örtüşüp örtüşmeyeceği noktasında her ikisinin de yapma; realiteye katılma; estetik olma yönlerinden benzeştiğini ve teknik ürünün işlevsel olması gerektiğini söylemektedir. Ayrıca Tunalı (2014, s. 73) teknik ürünün fabrikasyon yani seri üretim işi olduğunu sanat eserinin ise bireysel ve bir defalık yaratma işi olduğunu belirtmektedir. Doğrudan dijital oyunu konu edinen Türker (2013, s. 187) ise “Sanatsal ifade aracı olarak “oyun oynama” eyleminin kullanıldığı bir sanat formunda ifade yan unsurlarla değil, oyun oynama eylemi ile gerçekleşmelidir” demektedir. Türker (2013, s. 195) “Sonuç olarak, “oyun oynama eyleminden ortaya çıkan anlamsal ifadeyi” bir sanatsal ifade yöntemi olarak kullanan bir “sanat olan video oyunu” (video game as art) formu olabilir” demektedir. Huizinga’nın (2018, s. 22) “Oyunu bizatihi oyuncunun tarzına uygun olarak, asıl anlamı içinde anlamaya çalışabiliriz” tespiti de önemli görülmektedir. Sanatın ontolojik meseleleri her ne kadar bu çalışmanın temel konusu değilse de denebilir ki Fink’in (2010) bahsettiği geçişlilik üzerinden hem teknik hem de sanat ürünlerinin bileşimiyle ortaya çıkabilen oyun; hem sanat hem de teknik bir ürün olan yapısal özelliklerinin her bir aşamasının onu var eden pek çok olguya götüren ve hangi açıdan incelenirse bir ortaklık yaratabilen ürünler olarak geniş bir yelpazeden ele alınabilmektedir. Bu açıdan oyun kavramı

⁸⁵ Oskay (2017, s. 447- 500) çalışmasının ilgili bölümünde konuya farklı kuramlar açısından yaklaşarak incelemektedir. Bu çalışmanın kapsamı gereği Oskay’ın bütün görüşlerine yer vermek imkânsızdır. Öte yandan kitle iletişim araçları bağlamındaki tartışmalar için ilgili bölüme bakınız.

olarak bakıldığında ev, sokak veya dijital herhangi bir ortamda oyunun; oyun ve oyuncu ilişkisi arasında konumlandığı ve bu ilişkiden doğan özelliklerin oyunun kendi tanımına değilse bile sosyal, kültürel, teknolojik veya ekonomik açılardan özelliklerini oluşturduğu görülmektedir. Oyun gönüllü bir eylemdir ancak onun içinde bulunduğu uzamın yapısından gelen özellikleri onu oyun dışı konumuna getirdiği noktada bir başkası oyun eylemini icra ettirmeye devam edebilmektedir. Yapılan gözlemlere göre amatör bir organizasyon olarak gelenin oyuna girdiği bir mahalle maçında üzerinde baskı kurularak sahaya sürülen bir oyuncu ile oyunu beceremediği veya kötü oynadığı gerekçesiyle dijital ortamda üzerinde baskı kurulan oyuncunun yaşadığı deneyimler oyun icrasının niteliğini oyuncu açısından değiştirebilmekte, bir başkası için oyun dışı kalanın ötekinin “oyunu” hâline getirebilmektedir. Bu nedenle oyunlarda icra bağlamı, oyunun kendisi de dâhil olmak üzere bu çalışmanın “anlatı” dediği ve “anlamsal yapıya” ulaştırılan kavramın oluşmasında başat rol oynamaktadır. Oyunbiliminin kendi kurduğu katmansal yapılar içerisinde de benzer ilişkilerin kurulabileceği ve bu yönüyle onu oyunun kendi yapısının bir unsuru olarak icraya dâhil edebileceği görülecektir. Halkbilimi, geleneksel olanla modern arasındaki geçişliliğin ve bu yönüyle oluşan anlatıların “anlamsal” düzlemde bilgi sunacağı bir disiplin olması açısından değerlendirildiğinde her oyun kendi yapısı içinde bir söylem ve anlatı barındırır. Oyuncular bu bağlamda oyunun metnini oynar ve anlatisallaştırır. Bu bazen tek bir cümle, bazen hayatın doğal akışında kültürel bir tutum veya davranış olarak belleğin taşınmasına ve yeni anlamların oluşmasına imkân sağlar. Tek bir oyunun “hikâye”sinin olmayışı, onu “anlatı”dan koparan bir sürece götürmez. Hikâye, oyuncunun eylemidir. Kaynak kişiler arasında yer alan oyuncuların oyuna dair bakış açılarındaki çeşitlilik bu anlamda şaşırtıcı değildir.

Kaynak kişilerden S. Bayrak (2020) oyunlarla ilgili olarak “Arkadaş olmamıza etki ediyor, tek oyun oynamakla kalmıyoruz, sohbet ediyoruz, ‘Bugün ne yaptın?’ ‘Ödevi ne yaptın?’ gibi. Grupta başkaları olmuyor. İkimiz varsa ikili açıyoruz, başka kızlar gelecekse onlarla oynuyoruz” demektedir. A. Yalçın (2020) ise şunları söylemektedir:

Hem kişiliğimi oluşturma da hem de şu anki çoğu dostlukları internet kafe ve oyun sayesinde edindim. Bana artısı oldu ama eksisi de oldu. Benim eğitim hayatımda çok eksisi oldu. Çünkü dershanede olmam gereken zamanlarda maddi ve manevi kendimi buraya verdiğim için hayatta ilerleyemedim.

M. Tepe (2020) ise oynadığı bir oyun ile fiziksel mekânı kıyaslaması yaparak “Oyunda ejderha üçgeni⁸⁶ diye geçiyordu sanırım. Oradan hayal edebiliyorum rüzgârlardan falan... Oyun içinde zaten biliyordum, olaylarını duymuştum Bermuda şeytan üçgenini falan. Aslında bir yandan da mutlu oldum. Oraya hiç gidemeyeceğim ama oyunda görmüş oldum. En azından kafamda kurmuş oldum” şeklinde beyan etmiştir. Görüldüğü gibi bütün bu söylemler gündelik hayatın içine katılan anlamsal bir ifade olmaktadır. Üstelik burada “oyun metninin” işlevi bulunmaz ancak oyun oynama eylemi “günlük konuşma”nın bir parçası olmuş durumdadır. Kaynak kişiler arasından aktarılan bilgilerde de tespit edildiği gibi “akşam ezanından sonra eve girmeme” (H. Aslan, 2020) kuralı çocuğun akşam ezanına kadar mahalle içinde yapacağı etkinliklerde serbest bırakılması sonucunda eylemlerin görünürlülüğünü azaltırken dijital ortamda bağlam değişmiştir. Oynanan oyun belirli bir araç ve mekâna bağlı olarak görünebilir kılındığı için söylemin yapısı da bu yönde değişmiştir. Dijital oyunlar tıpkı geleneksel veya çocuk oyunlarında olduğu gibi birbirinden farklı özelliklere, yapılar, ortamlara ve şartlara sahip olmakta bu da oyunları tek bir anlatı kalıbı veya tek bir oyun özelliği açısından ele alınabilir kılmayı zorlaştırmaktadır. Bu açıdan oyun unsurlarına ve özelliklerine değinmek gerekmektedir. Ancak bu noktada da çalışmanın başında da belirtildiği gibi “Neredeki oyun?” sorusu akla gelmektedir. Bu çalışmanın sınırları dâhilinde belirtilen kapsam gereği kaynak kişilerin yönlendirmeleri başta olmak üzere özellikle bilgisayar aracılığıyla oynanan ve özellikle de sosyal ve kültürel icra açısından önemli olduğu düşüncesiyle çevrimiçi ortamlardaki bireysel veya çok oyunculu oyunlar ele alınmıştır. Genel bir değerlendirme kapsamında ise oyunların farklı ortamlardaki benzer ve farklı yönlerinin olup olmadığı, varsa bunların hangi açılardan benzeşebildiği üzerinde durulmuştur. Nitekim dijital ortamdaki oyunların gelişim süreçlerine bakıldığında bireysellikten ve yerellikten sosyal ve evrensel bir yapıya evrimleştiği görülmektedir.

2.1.2. Oyunun Unsurları

Oyun kavramının çok geniş anlamlarda kullanılması her bir oyunu, ona “oyun” özelliği katan ortak yahut farklı unsurların ve bileşenlerin incelenmesine götürmüştür. Bu yönüyle sadece çocuk oyunları bile kendi içerisinde pek çok katman barındıran bir yapı taşır. Bu unsurlar genel özellikler gösterebileceği gibi belirli bir oyun veya türe özgü özellikler de içerebilmektedir. Örneğin Fink (2010, s. 18- 19) oyun yapısının unsurlarını “alan”dan hoşlanma ya da hayalî bir boyuttan hoşlanma, oyundan zevk alma, ikinci unsur olarak oyunun anlamı, üçüncü unsur

⁸⁶ Oyuncunun bahsettiği oyun *Tomb Raider (2010)* olmalıdır. Bu oyunda “Ejder Üçgeni” isimli bir mekân bulunmaktadır.

olarak oyun topluluğu ve nihayetinde dördüncü unsur olarak oyun kuralı şeklinde ele almaktadır.

Huizinga'nın (2018, s. 53) oyun tanımına göre değerlendirildiğinde dijital ortamda da oyuncular çoğunlukla gönüllü bir eylem icra etmektedir. Oyuncunun bu ortamda çoğunlukla bireysel ve kendi benliğiyle dijital bir kimlikle yer alması dijital oyunu bireysel tercihlerin ön planda olduğu ve kendi rızasıyla yer aldığı bir ortam niteliğine büründürmektedir. Her ne kadar bir veli, bir anne veya baba çocuğunun erişebileceği alanları kısıtlamış dahi olsa yine de oyuncunun erişebildiği alan içerisinde sonsuz olasılıkta tercih imkânı bulunmaktadır. Daha da açık bir ifadeyle gerçeğin dışında olunduğunun bilinç hali, dijital ortamın gerçekliğine dönüşmektedir. Oyunların kendine özgü sınırları ve belirli mekânları olması, kalıp ve tekrar içeren yapıları yine benzer özelliklerden birisi olarak karşımıza çıkar. Dijital oyunları çocuk oyunlarından ayıran farklardan birisi olarak oyun içinde kariyer ve kazanç elde etme gösterilebilir. Oyuncular oyunu veya oyun nesnesini “oyun parası” satın alarak harcama yapar yahut doğrudan satın alırlar. B. Erdinç, (2020), B. Yeşil (2020), E. Zorlu (2020), İ. Kahraman (2020), H. Yalın (2020) ile yapılan mülakatlarda görülmüştür ki örneğin *League of Legends* (2009) gibi çok oyunculu oyunların birçoğu ücretsiz olarak oyunu oynamaya izin verebilir ancak bu oyunlarda da oyun içinde pek çok eşya, kozmetik ürünü veya oyunlaştırılmış nesne para veya başarı karşılığında da oyuncuya sunulmaktadır. Çocuk oyunlarında da oyun sonunda belirli kazanımlar bulunur. Ancak oyun sonunun belirsizliği, dijital oyunlarda sona ulaşmaya ya da erişmeye dayanır. Oyun tarafından belirlenmiş ve sınırları çizilmiş oyun dünyası, oyuncunun kendi eylemlerine mekânsal bir sınır çizerken oyun içinde gerçekleştireceği anlatının da sınırlarını çizer. Katılımın evrensel olduğu oyunlarda oyuncular kendi dillerinde akranlarıyla, hedeflerine ve yeteneklerine uygun oyuncularla grup veya topluluk oluşturma eğilimine girebilir. H. Kadir (2020) ile yapılan mülakata göre “Ablamla ortak *Ateş ve Su* (2009) oynuyorduk. Ama şu sıralar *PUBG Mobile* (2018) oynuyoruz. İki kişilik takım olarak giriyoruz. Dört kişilik girdiğimizde Türklerle giriyoruz genelde. Yabancıları tercih etmiyoruz, iletişim kuramıyoruz” şeklinde verdiği bilgi bu örneklem açısından durumu açıklayıcıdır. M. Kadir (2020) ise aynı durumla ilgili “Aynı dilde konuştuğumuzda yardımlaşmamız daha kolay oluyor” şeklinde belirtmektedir. Bunun aksine oyunların yabancı dili geliştirdiğini ve yabancı oyuncularla oynadığını belirten pek çok kaynak kişinin de olduğu gözlemlenmiştir. Bu noktada oyun kavramının oynandığı çağ üzerinden belirli açılardan değiştiği geleneksel oyunların belirli karakteristik özelliklerini bu ortama aktararak “rol” ve “işlev” açısından yerini aldığı vurgulanmalıdır. Nitekim Türkiye’de yapılmış olması ve kapsamlı bir sınıflandırma içermesi açısından Özdemir’in (2006a) çocuk oyunları ile ilgili sunduğu yapı oldukça kapsayıcıdır. Özdemir (2006a) çocuk oyunlarının yapısını “Oyun adı,

oyuncu, oyun aracı, oyun sahası, oyun zamanı ve süresi, oyun rolünün dağıtımı ve atış sırasının belirlenmesi, sözlü oyun formülü, oyun kuralı, oyun hareketi, oyun cezası veya ödülü” başlıklarıyla incelemektedir. Ayrıca Özdemir (2006a, s. 97- 98) Türkiye’de daha önce yapılmış çocuk oyunları ile ilgili tasnif çalışmalarından hareketle tasnif ölçütlerini “a. Oyunun işlevi, b. Oyundaki hareket, c. Oyunun niteliği, d. Oyun aracı, e. oyuncular, f. Oyun tekerlemesi, g. Oyun yeri, h. Cemiyet seviyeleri ve yerleşim birimlerine, ı. Ezgi, i. Oyun zamanı, j. Oyun çizimi, k. Oyuncuların düzeni” şeklinde belirtmekte, devamında ise kapsamlı bir sınıflama sistemi ortaya koyarak *Türk Çocuk Oyunları Kataloğu*’nu geliştirmektedir. Dijital oyunlar ise içerdiği algoritmik sistemler ve etiketleme yöntemleri sayesinde örneğin *Steam* gibi platformlar tarafından kolayca kataloglanabilen ve sınıflandırılabilen bir özelliğe sahiptir. Dijital oyunlarla çocuk oyunları arasında benzerlikler ve farklılıkları ortaya koymak için Özdemir’in (2006a) belirttiği tasnif açısından değerlendirilebilir. Bu yönüyle dijital oyunları çocuk oyunlarından ayıran en belirgin unsur; oyunun zihinsel düzeyde de oluşturulabilen mekân veya yapı barındırması değil; fiziksel eylem olanağının kısıtlarıdır. Çocuk oyunlarının pek çoğu fiziksel bir hareket, belirli bir eylem biçimine bağlıdır. Dijital oyunlarda ise çoğunlukla sınırlı sayıda hareket kabiliyeti bulunur. Yapılan gözlemler neticesinde son zamanlarda VR oyunlarının yaygınlaşmasının dijital oyunları hareket potansiyeline kavuşturabilecek bir teknoloji sunabileceği belirtilmelidir. Oyun ortamı ise dijital oyunların farklılaştığı ikinci nokta olarak karşımıza çıkar. Dijital ortamın sınırları çok geniş ve kapsamlıdır. Sadece çevrimiçi oyun söz konusu olduğunda bilgisayar, telefon, oyun konsolu, emülatör gibi farklı donanımlar üzerinden HTML, java, yazılım, uygulama vb. unsurlar açısından farklı uzantılarla oynanabilen oyunlar söz konusu olabilmektedir. Bu açıdan bakıldığında dijital oyunların özellikle “ekonomik” bir kaynak gerektirdiği oldukça açıktır. Dijital oyunun üretiminde geliştirici, yapımcı, üretici, dağıtıcı, yazılımcı, grafikçi, senarist, çevirmen vb. pek çok farklı meslek gruplarının işbirliği bulunmaktadır. Bütün bunlar dijital oyunları geleneksel çocuk oyunlarından farklı bir uzama taşısa da “oyun” kavramının genel özelliklerinin bu ortamda da geçerli olması ve öznesi olarak “oyuncu”yu konumlandırması onun geleneksel sözlü kültür ortamıyla benzerliklerinin ortaya konulabilmesine imkân tanımaktadır. Bu açıdan oyunların ölçütlerini dijital oyunların yapısına benzer şekilde ele alınıp alınamayacağı sorgulanmalıdır.⁸⁷

a. Oyunun işlevi: Dijital oyunlarda da işlevler çocuk oyunlarına benzer şekilde ele alınabilir. Bu açıdan yerel ve evrensel unsurların işlevsel yapıyı etkilediği, kültürün aktarımı işlevinin

⁸⁷ Burada yer alan tasnif başlıkları Özdemir’den (2006a) alınmış olup kültür bütünlüğü açısından karşılaştırma yapabilmek amacıyla uyarlanmıştır. Çocuk oyunları kapsamında Özdemir’in çalışması için bkz. (Özdemir, 2006a, 97- 98).

evrensel kültürün aktarımına dönüşebildiği belirtilmelidir. Bunun dışında oyun işlevleri ile ilgili olarak özellikle gelenek unsurlarının da dijital ortamlarda kullanılışı onu çok katmanlı bir yapıya dönüştürdüğü sosyal ve kültürel açıdan yeni işlevleri beraberinde getirdiği söylenmelidir. Bu yönüyle eğitim, eğlence, simülasyon vb. pek çok işlevi karşılayan oyun türü olduğu belirtilmelidir.

b. Oyundaki hareket: Dijital bir oyunun sınırları geliştirici ve yapımcı tarafından belirlenmektedir. Oyun metninin ortaya koyduğu anlatı mekân ile şekillenmekte, bilgisayar, android, konsol gibi kullanıldığı teknolojik ortam ise kurucu etkindir. Yapılan gözlem ve icralarda VR ve 360⁰ oyunlar dışındaki diğer oyunların göz ve el koordinasyonu içeren yapısı nedeniyle hareketlerin çocuk oyunlarına göre sınırlı bir yapıda olduğu aşikârdır. Ancak teknolojinin gelişmesiyle eşgüdümlü olarak hareket çeşitliliği artmakta, örneğin bilgisayara takılabilen bir direksiyon seti ile araba oyunlarını bir simülasyona dönüştürmek mümkün olmakta, oyun kolu veya klavye kullanma becerileri, dijital oyunların e-spor olarak dönüşüm geçirdiği noktada daha detaylı ve anlık becerilerin gerekli olduğu bir dizi antrenmanlar gerektirmektedir. Çocuk oyunlarında bulunan atlama, saklanma, zıplama gibi unsurların “oyunlaştırma mekaniği” içerisinde yer alması da bu noktada önemli bir unsurdur. Geleneksel oyunlarla dijital oyunlar arasındaki farklar kaynak kişilere sorulduğunda da bu konuda pek çok örnekler verilmiştir. Ö. Karamanlı (2020) “Ama bence sanal dünya ne kadar gelişirse gelişsin geleneksel oyunlar kadar gerçekçi olamaz çünkü o oyunlarda gerçek dünyadayız sahte bir dünyada değil, oyunu fiziksel olarak oynuyoruz” demektedir. E. Eren (2020) “...Dijital oyunlar geleneksel oyunların yerini hiçbir zaman tutmaz, dijital oyun tamamı ile el becerisidir. Ama geleneksel oyunlarda beden hareket edersin, vücudunun dinginliğini korursun ama akşama kadar dijital oyun sağlık sıkıntılarına yol açar” şeklinde söylemiştir. İ. Durmaz (2020) ise “Benzerliklerini söyleyebilirim. *CS GO*'da (*Counter-Strike Global Offensive*, 2012) 15'ten geri sayıp saklanırsın, saklambaçta da” şeklinde bir karşılaştırma yapmıştır. Kaynak kişilerin verdiği bu cevaplar bu örneklerle açısından tutarlı olup genel bir veri olarak gösterilmez ancak bu örneklerle “oyun” eyleminin çeşitliliğini ortaya koyar. Ayrıca bilgisayarlar hızlı el becerilerinin yanında, her kullanıcının kendi ekranıyla karşı karşıya kalmasından ötürü eş zamanlı koordinasyon, aynı anda hareket edebilme becerisi ve birçok noktaya aynı anda odaklanma gibi fiziksel ve zihinsel süreçlerin bir arada ve anlık olarak gerçekleşmesi gereken eylemleri de içermektedir. Masaüstü oyunların da çocuk oyunları arasında yeri olması, dijital oyun ortamının benzer tasniflerle ele alınabileceği bir özellik sergilemektedir.⁸⁸

⁸⁸ Selvi- Bener (2016) Eski Roma'da oynanan üçtaş ve mankala vb. oyunlardan örnekler vererek tabla oyun araçları ile ilgili oyun pulları, zar, oyun tablasından bahsetmektedir.

c. Oyunun niteliği: Oyun oynayan her birey için beşerî unsurlar oyun niteliğinin bir parçasıdır. Bu nedenle oyuncunun meraklı olduğu grup çerçevesinde oyun niteliği çeşitlilik ve değişkenlik gösterebilmektedir. Ayrıca dijital oyunların kurgusunda “oyun içinde oyun” şeklinde iç içe geçebilir özellikler bulunabilmesi onu tiyatroya yaklaştırdığı noktada oyunun kendi yapısının nesnesi hâline getirebilmektedir. Örneğin saklambaç; barındırdığı hareket, mekân ve fiziksel şartlar dışında dijital bir oyunun içerisinde bir anlatı unsuru olarak yer alabilmekte bir bulmacanın çözümünde oyunun unsuru hâline gelebilmektedir. *Witch It* (2017) oyununda avcı-cadı motifleri üzerinden saklambaç oynanabilmektedir. Kimi dijital oyunda, kurguyu daha da gerçekçi kılmaya ve oyun karakterini bu söyleme geçerek ona “benlik” atfetmeye yönelik zar atma, şans oyunu, masa oyunu, bilardo veya tavla gibi oyunlar bağlamlararası bir yapı sunar. Örneğin *The Witcher 3: Wild Hunt* (2015) oyununda *Gwent* isimli bir masaüstü oyunu yer almaktadır. Oyuncu bu noktada fiziksel değil zihinsel bir eyleyici konumuna geçmektedir.

d. Oyun Aracı: Özdemir (2006a, s. 131- 132) sadece oyun aracı olarak kullanılabilen, çoğunluğunu sanayi ürünü oyuncakların olduğu asıl oyun araçları ile gerçek işlevleri dışında kullanılan maddi unsurlardan meydana gelen ikincil oyun araçları olmak üzere iki başlıkta incelemektedir. Belirtildiği gibi dijital oyunlar araç ve gereç açısından ek donanımlara ihtiyaç duyar. Yanısıra, teknolojik gelişmeler sayesinde her oyun her platformda oynanmamakta, buna yönelik olarak da araç ve gereçler değişebilmektedir. Yapılan mülakatlarda ve gözlemlerde her oyunun her bilgisayarda çalışmadığı, bazı oyunların yüksek özelliklere sahip bir grafik kartı gerektirdiği ve grafik kartının bile teknik açıdan oyun icrasını etkilediği söylenmelidir. Oyunlara yönelik olarak tasarlanmış, daha iyi oyun performansı, daha hızlı tepki süresi, daha güçlü bağlantı sağlayan oyun teçhizatlarının da piyasada yer aldığı ve oyunu bir tüketim nesnesine, oyuncuyu ise o tüketimin öznesine dönüştürdüğü söylenebilir. Oyuncudan oyuncuya değişen farklı araç ve gereçler, oyun icrasını birey için farklı kılmaktadır. Dolayısıyla oyun araçları dijital bir oyunda oyun performansını değiştiren bir unsur, oyunun oynanmasını sağlayan araç ve gereç, oyun bağlamını etkileyen mekânsal etken olması açısından değişebilmektedir.

e. Oyuncular: Dijital oyunları farklı kılan yönlerden birisi de her yaştan ve kesimden insanlara hitap edebilmesidir. Çocuk oyunları oyuncuların sosyo-kültürel özelliklerine göre belirli bir yaşa ve çevreye hitap etmektedir. Ortaokuldan liseye geçen bir öğrencinin saklambaç oynayacak arkadaş bulmakta zorlanabilmesi hem çevresinin hem de gelişiminin tabiatına uygun gerekçelerle ele alınabilir. Elbette yetişkinlerin saklambaç oynaması yasak değildir. Ancak toplumsal bakış açısı saklambacı çocuk oyunu olarak kodlamış, bireyin mazisinde kalan bir

anıya dönüştürmüş, birey saklanamayacak kadar büyümüş, oyun ortamını oluşturacak sosyal çevreden yoksun kalmış olabilir. Dijital oyunlar ise fiziksel hayatın imgesel bir sunumunu içermesi açısından çocuk oyunları da dâhil olmak üzere pek çok unsuru oyunlaştırabilecek bir yapıya sahiptir. Hatta çeşitli uygulama ve oyun barındıran platformlarda basit bir arama yapıldığında örneğin *TRT Çocuk Oyun Dünyası*⁸⁹ oyununda küçük çocuklar için boyama, puzzle, eşleştirme gibi farklı unsurların bir araya getirilerek oyunlaştırıldığı görülmektedir. Bunun yanında geleneksel oyunlarda çoğunluğun kararı, dijital oyunlarda bireyin tercihlerine dönüşebilir. Aynı ekrana bakan iki oyuncu farklı yönelim ve davranışlar geliştirip kendi tercihlerinin yönelimine bağımlı kalırlar.

f. Oyun tekerlemeleri: Özdemir'in (2006a, s. 98) oyun tekerlemesi olarak ele aldığı unsur dijital oyunların içerdiği iletişim biçimleri açısından "anlatı" yönünden ele alınabilir. Çocuk oyunları ile dijital oyunlar arasındaki farklılık, içerdikleri sözlü, yazılı ve görsel yapının sunuş şekliyle kendini göstermektedir. Oyun metnine bakıldığında çocuk oyunlarına benzer şekilde formel yapıların farklı biçimlerle yer alabileceği de görülmektedir. Yapılan gözlemlerde oyunların giriş kısımları; oyunu tanıtıcı işlevleri yerine getirir. Oyuncuya oyunu hazırlamak için oyunlarda bulunabilen "training" veya "eğitim" bölümleri oyunun hareketlerini, anlatısını, sınırlarını oyuncuya *TRT Çocuk Oyun Dünyası* örneğinde görülebileceği üzere çoğunlukla da kademeli olarak öğretme işlevini yerine getirebilir. Bir çocuk oyununun ilk öğreniliş aşamasının sosyal süreçleri, yönerge ve talimatlarla öğrenilen bir yapıya bürünür. Oyun metninde de çeşitli halk bilmecelerine, tekerlemelere yer verilebileceği; baladların, destanların "anlatı unsuru" olarak yer alabileceği de belirtilmelidir. *The Witcher 3: Wild Hunt* (2015) oyununda oyuncu olmayan çocuk karakterlerin "tekerlemeler" söylemeleri bu duruma örnek verilebilir.

g. Oyun yeri: Dijital oyunlar oynandıkları araçlar, platformlar, farklı işletim sistemi ve yazılımlar ile internet sayfalarında mekân açısından değişkenlik göstermektedirler. İleride görüleceği üzere kaynak kişilerin çoğu oyun mekânı ve yeri hakkında kişisel tutum ve tercihlerini belirterek icra içerisindeki önemine dikkat çekmişlerdir. Ayrıca dijital oyun açısından oyun yeri yukarıda belirtilen unsurlara göre de sınıflandırılabilir. Oyunun oynandığı ortamın da oyun yeri ile ilişkisi bulunmaktadır. Kaynak kişiler; internet kafe, ev, oyun kafeleri, okul gibi mekânlarda dijital oyun oynadıklarını da belirtmişlerdir.

⁸⁹ Oyun hakkında daha fazla bilgi için bkz. TRT Çocuk. (t.y.). *TRT Çocuk Oyun Dünyası*. E.T. 12.12.2022, <https://www.trtcocuk.net.tr/trt-cocuk-oyun-dunyasi-oyna>

h. Cemiyet seviyeleri ve yerleşim birimlerine göre oyunlar: Dijital oyunlarda oyun araçları gibi mekâna bağlı özellikler ile oyun deneyiminin kendisi cemiyet seviyeleri ve yerleşim birimlerine göre de farklılaşabilmekte ve sınıflandırılabilir. Ülkelerdeki, şehirlerdeki, kasaba ve köylerdeki internet altyapıları, her oyuncunun farklı özelliklere sahip bir bilgisayara sahip olabilmesi, oyun oynadığı ortamın internet bağlantısına olan erişim uzaklığı gibi pek çok etkenden söz edilebilir. İnternet bağlantısının zayıf olduğu oyun ortamlarında oyuncular arasında sıklıkla dile getirilen “ping”, oyun seyrini aksatan önemli bir sorun olarak örnek verilebilir. Ancak her oyunun internet bağlantısı gerektirmediği de söylenmelidir. Buna rağmen oyunların bu çalışmanın önceki bölümlerinde değinildiği gibi belirli bölgelere göre farklı içerikler ve özellikler sunabileceği veya bir bölgede oynanmasının yasaklanabileceği diğer türden kısıtlayıcı örnekler bu kapsamda değerlendirilebilir. Bu yönüyle dijital oyunlar, çocuk oyunlarına göre içerik de daha özgürleştirici ancak mekân açısından daha sınırlayıcı çerçeve çizeceği belirtilmelidir. Dijital ortamda oyuncunun veya oyuncu grubunun kendisi dışında gelişen kısıtlamalar, fiziksel ortamdaki onu ayırır. B. Yeşil (2020), B. Yücel (2020), C. Kara (2020), C. Yıldız (2020), H. Ekin (2020) ve K. Batı (2020) ile yapılan mülakatlar neticesinde görülmüştür ki oyunlarda yaş, eğitim durumu, kişilik gibi özelliklere ek olarak en önemli etken oyuncunun yeteneğidir. Bir oyuncu herhangi bir oyunda yetenekli ise diğer oyuncular arasında öne çıkabilmekte; örneğin çok oyunculu oyun türlerinde farklı oyuncu yeteneklerine göre hiyerarşik bir sınıflandırma ile belirli oyuncuları gruplandırarak benzer düzeyde oyuncuları bir araya getirme gibi işlemlerle kullanılabilir. Çevrimdışı oyunlarda da oyuncunun skorları ve kazanımları, elde ettiği başarılar, oyun içerisinde gösterdiği eylemler ve bunların kayıtları yahut oyuna dair bulunan gizemler vb. pek çok unsur oyun içerisinde sosyo- kültürel seviyeyi belirleyen ve yönlendiren özellik olarak öne çıkmaktadır. Bu açıdan her oyuncu her oyun grubuna dâhil olamaz. Yapılan araştırma kapsamında çok oyunculu ve takıma dayalı oyunlarda takıma giren oyuncuların mikrofon açmadığı gerekçesiyle oyun dışında tutulduğu, sosyal ortamdan dışlandığı görülebilmektedir.

1. Ezgi: Dijital oyunları sinemaya ve sözlü kültür ortamına yaklaştıran özelliklerden bir diğeri de ezgidir. Çevrimiçi veya çevrimdışı bireysel veya çok oyunculu oyunların hemen hepsinde ezgili ifade biçimlerine ve müziklere yer verilmektedir. Ezgi aynı zamanda oyuncuya oyunun oynanış biçimine yön ve bilgi vermesi işleviyle imgesel bir yapı sunar. Ezgi, oyunun temasına göre armoni içerisinde oyuncuya belirli anlatım tutumları aktarmasını ve tepki geliştirmesini sağlar. Dolayısıyla oyun türü ve oyunun konusu ezginin de türünü belirler. Aktarılabilecek olan anlatım tutumu, ezgi ile birlikte oyuncuyu metnin içine çeker ve yönlendirir. Yapılan gözlemlerde oyun meraklıların oyun metnini hatırlamada ezginin rolü olduğu tespit edilmiştir. Oyuncu hedefe

yaklaştıkça müziğin daha tempolu hâle gelmesi gibi ezginin fiziksel ortama göndermede bulunabilecek çağrışımlar içermesinden de söz edilebilir. İ. Büyük (2020), E. Zorlu (2020) ile yapılan mülakatlarda ve gözlemlerde genellikle başka bir oyuncunun ayak sesini dinlemek, oyuncuların çıkardığı sesleri duyabilmek ve yaklaşan tehlikelerden haberdar olabilmek için “ses kasma” terimi kullanılmaktadır. Oyuncu “Ses kasıyorum” şeklinde takım arkadaşlarını uyarabildiği anlık durumlarla da karşılaşabilmektedir. Bunun dışında oyun müziklerinin sanatsal bir üretim olarak eser niteliğiyle oyun ve müzik piyasası ilişkisi açısından önemli olduğu, albüm olarak satışa çıkarıldığı da gözlemlenmiştir.

i. Zaman: Zaman konusu da bu çalışmanın ilerleyen bölümlerinde ele alınacaktır ancak genel açıdan dijital oyunların “oyun zamanı” oyuncunun oyunu bırakana kadar geçirdiği süredir. Oyuncu oyun oynamayı bıraksa dahi kendisinden bağımsız olarak oyun başka oyuncular tarafından icra edilmeye devam etmekte, bu yönüyle “canlı” ve “işler” bir sosyal yapı sunmaktadır. Bu da bağlamlararası bir yapı özelliği göstermektedir. Ek olarak oynanan oyunun anlatısında da belirli bir süre ve hedef bulunmakta, bu durum her oyunun kendi içerisinde farklılıklar barındırmaktadır.

j. Oyun çizimi: Dijital oyunlar grafik tasarım sürecinden geçen, yazılım ve kodlarla imgeleştirilmiş ve görsel yoğunluk barındıran bir yapıyı ihtiva etmektedir. Bu yönüyle oyunlar; belirli bir çerçeve, mekân, harita vb. unsurlarla sınırları kurgu dâhilinde belirlenmiş ve oyun karakterinin bu uzamda belirli hareketler ve eylemler gerçekleştirebileceği eylem alanları oluştururlar. Oyun metni, sunduğu mekânsal sınırlılıkları dolayısıyla oyunda inanarak bir eylem gerçekleştiren ve o role bürünen oyuncunun kendi sınırları arasında bir noktada konumlanabilmektedir. Daha da açık bir ifade ile bireyin günlük hayatında yapabileceği hareketlerin sınırlı olduğu, gidebileceği mekânların sınırlı bir çerçevede gerçekleşmesi, sınırlı ve belirli sayıda kelimelerle iletişim kurması ile dijital oyunlardaki sınırların benzerlik içerebileceği gibi hayal- hakikat çatışması içerisinde değerlendirilebilecek pek çok noktadan bahsetmek mümkündür. Bir oyunda veya masalda anlatıcının kullanacağı kalıplar, dijital oyunlara göre daha da sınırlıdır, çünkü anlatıcı “bir varmış bir yokmuş” şeklinde başlayan bir masal tekerlemesinin ardından “türkü” söylemeye başlayamaz. Anlatacağı türün yapısını bozmuş olur. Benzer şekilde gündelik hayatta da “Günaydın” ifadesine verilebilecek uygun veya olası cevaplar önceden toplumsal kalıplarla belirlenmiştir. Dijital oyunlarda ise oyuncuların iletişim kalıpları oyun anlatısı, oyunun durumu ve gidişatına göre iletişim ortamının ve icra bağlamının özelliklerinden beslenir. Yapılan gözlemler neticesinde 1 saat boyunca oyun oynayan ekibe yeni katılan oyuncu sohbet kültürü bağlamında “oyuna hazırlık” aşamasında iken

diğer oyuncular oyun icrasının sonuna gelmiş olabilir. Ayrıca bir oyunun yapılış ve piyasaya çıkarılma süresi yıllar alabilirken oyuncu tarafından oynanış süresi belirli ve kısa bir zaman dilimini kapsar. Oyuncu doyum noktasına ulaştığında ek özellikler talep etmesi veya bu talepleri kendi kuracağı oyunlaştırma örnekleriyle örneğin mod yapımı veya ek içerik satın alma gibi pek çok örnekten de bahsedilebilir. Oyun haritasının genişliği ile ilgili öne çıkan oyunlardan da bu noktada bahsedilebilir. *Minecraft* (2011) oyununun haritasının oyunun teknik özelliklerinden dolayı dünya büyüklüğünde olduğu bilgisi oyuncular tarafından sıklıkla bahsedilen bir özelliktir (Peel, 2013). Öte yandan oyunların sınırlılıklarının megabyte cinsinden oyun dosyasına etki edeceğinden dolayı teknik açıdan yine bir sınırlılıktan bahsedilebilir. Çünkü “bilgisayar sistemi”nin özelliği olarak depolama, oyunların çalışmasına etki eden bir prensiptir.

k. Oyuncuların düzeni: Yapılan gözlemlerde dijital oyunlarda oyuncuların düzeni ve başlama noktaları oyun algoritması tarafından rastgele veya sosyal bir topluluk, meraklı veya oyun grubu etrafında oluşabildiği görülmektedir. Her oyun farklı sayıda oyuncuya ve katılımcıya anlık icra içerisinde yer verebilmektedir. Örneğin *PUBG Mobile* (2018) tek kişilik, iki kişilik ve dört kişilik takımlar hâlinde oynanabilmektedir. Burada esas olan çok sayıda oyuncunun eş zamanlı olarak aynı oyun metninin bağlamı içerisinde yer edinmesi esastır.

Böylece “oyun” kavramının sınıflandırılmasında kullanılan ölçütler dijital ortamın yapısına uygun olarak değerlendirilebileceği, benzer unsurlar barındırdığı ve bu yönüyle de oyun olgusunun değil; oyun bağlamının değişen biçimlerini sergilediği söylenebilir. Ne var ki çocuk oyunları ile dijital oyunların bağlamları arasındaki mesafe; tür, yapı ve icra bakımından uzam farklılıkları nedeniyle birbirinden uzaklaştırmaktadır. Örneğin saklambaç fiziksel ortamda doğrudan bir oyun olarak icra edilirken dijital ortamda başka bir oyunun nesnesi konumundadır. Bu yönüyle çocuk oyunları ile dijital oyunların oyuncu açısından yüzlerce farklı işlev ve yapı unsuru taşıdığı ve bunların hangi yönlerden farklılaşabileceği vurgulanmalıdır. El ele tutuşma gibi fiziksel eylemleri gerektiren bir oyuncu düzeninin dijital ortamlarda bulunmayışı, daha çok zihinsel ve görsel sürece dayalı olması oyuncuya farklı işlevsel yapılar sunmaktadır. Oyun içerisinde saklanma eylemi, belki de oyuncuyu “gerçekten” saklanmak için harcayacağı zihinsel efordan daha fazla efor harcatabilmektedir. Dijital oyunlarla çocuk oyunları kapsamında daha pek çok öge karşılaştırılabilir. Burada amaç dijital oyunların çocuk oyunlarına ne kadar benzediğinden öte “oyun” kavramının kendisinin farklı uzamlarda geçerliliğini sorgulamak ve işlev unsurunun tekâmülüne dikkat çekmektir. And (1974, s. 66- 77) Redl vd.’den aktararak oyunların boyutlarına göre kümelendiğini Anadolu oyunlarından örneklerle vermektedir. Bu noktada Özdemir (2006a, s. 102- 104) yapısal halkbilimi kuramları kapsamında çocuk

oyunlarının yapısına dair Redl'in (1959, s. 33-80) *The Impact of Game Ingredients on Children's Play Behaviour* isimli eserinin And tarafından yanlış çevrildiğini ve aktarıldığını söyleyerek inceleme planının altıncı maddesi olan “Yer Kullanımı”nı atladığını belirtmektedir. Her iki çalışmadan da yola çıkarak Fritz Redl'in (1959) tasnifi dijital oyunlar açısından değerlendirildiğinde özetle şunlar söylenebilir.⁹⁰

“I. Bedensel Temas” (Özdemir, 2006a, s. 102) veya “Bedenin değmesi” (And, 1974, s. 67) giyilebilir teknoloji ürünleri ile oyun araçları açısından bedensel temas oyun aracının bir özelliği olarak ortaya çıkar. Dokunmatik araçların ortaya çıkışıyla birlikte ekran üzerinden gerçekleştirilen temasın bir araç vasıtasıyla kullanımı söz konusudur. Kaynak kişilerden N. Önder (2020) “Babamın mesela araba oyunu tutkusu çok fazlaydı. Araba oyunu seti almıştı bayağı direksiyonu, gaz pedali, el freni falan onlarla oturup hani 4 kişi ailecek, şimdi 5 kişi olduk tabi de, araba oyunu oynamıştık. Konsol aldı babam sırf beraber oynayalım diye. Erkek kardeşimle oturup oyun oynuyorlar arada. Tabi şimdi işleri yoğun, hiçbir şeyi gözleri görmüyor...” şeklinde belirtmektedir.

“II. Bedensel Canlılık” (Özdemir, 2006a, s. 102; And, 1974, s. 67) sınıflandırmasının ise “A. Beden Devingenliği ve Hareket, B. El işleğine olanak, C. Sözlü ifade” şeklinde ayrıldığı görülmektedir. Bu açıdan dijital oyunlarda da durağan ve oynak, kaskatı veya akıcı hareketler yapmak mümkündür. Bu durumun illa oyun metni üzerinden gerçekleşmesi beklenmez. Oyun oynanan platformun sabit olup olmaması oyuncuya otururken, yatarken, uzanırken vb. farklı bedensel biçimlerde oyun oynamaya izin verir. El işleği ise dijital oyunların başat unsurlarından birisidir.

Bir diğer başlıkta yer alan “III. Beceri Gereksinimi” de “A. Düşünme, B. Yaratıcı hayal gücü, C. El sanatlarındaki gibi el becerisi D. Atletizm ve bedensel becerilerinde olduğu gibi el becerisi, E. Dil, F. Tepki zamanı” (Özdemir, 2006a, s. 102) şeklinde aktarılmıştır. Bu açıdan bakıldığında dijital oyunların çoğunlukla görme, işitme ve algılama düzeyiyle alakalı olduğu ve koordinasyon gerektiren becerilere ihtiyaç duyduğu söylenebilir. Oyun metni açısından da pek çok oyun, oyuncunun gözlem ve keşif yeteneklerine imkân tanımaktadır. Öte yandan And'ın örneklerle verdiği “santranc, üçtaş, okey” vb. oyunlar da dijital ortamlara taşınmıştır. Dijital

⁹⁰ Tasnif Özdemir'in (2006a, s. 102) belirttiğine göre Redl'e (1959) ait olup esere tarafımızdan ulaşılamamıştır. And (1974) bu tasnif üzerinden Anadolu oyunlarından örnekler verirken Özdemir (2006a, s. 102- 104) Redl'in tasnifinin doğru çevirisine yer vermektedir. Redl'in (1959) çalışmasındaki 30 ölçüt yukarıdaki eserlerden alıntılanarak dijital oyunlar kapsamında değerlendirilmiştir.

oyunların anlamı imgeleştiren yapısı; yaratıcı eylem çeşitliliği sunma işlevini harekete geçirir. Oyuncu tarafından yeni bir yaratım ve ifade söz konusudur. N. Önder (2020) “Strateji de azim olduğu için sadece oyuna kitleniyorum, yaratıcı oyunlarda da oluşturmayı seviyorum. O gün durgun bir halim varsa *Minecraft*’ta (2011) ev yapıp araba yapıp (oynuyorum)” demektedir. R. Torun (2020) ise “*Minecraft*’ta(2011) lise zamanlarımda arkadaşlarımla oynamışlığım var, işte birlikte ev yapıyorduk. O evleri geliştiriyoorduk, tarla yapıyorduk, tarla geliştiriyoorduk. Yani bir server açıyorduk kendimize o tarz oynuyorduk o benim hoşuma gitmişti genelde...” şeklinde belirtmektedir. İ. Has (2020)’da *Minecraft*’ı (2011) kuzeniyle birlikte oynayarak ev yaptıklarını, yavaş yavaş köylerini geliştirdiklerini, atları evcilleştirdiklerini, köyler arasına köprü çekerek köylere gidip geldiklerini, madenlere indiklerini anlatmaktadır. Bu noktada dikkat edilmesi gereken hususların başında ise oyuncu rolleri ve öykünme gelmektedir. Oyun içinde yeni bir oyun kuran kurucu, oyun metninin yapısı içinde yeni sınırlar ve kurallar belirleyebilmektedir. Dil becerisi ve tepki zamanı da dijital oyunların gereksinimleri için önemlidir. Çocuk oyunlarında dil becerisi çoğunlukla belirli tekerlemeleri, ifadeleri ve anlamları bulmaya yönelik iken, dijital oyunlarda öncelikle oyunun oynandığı dile hâkim olunması, terminolojiye, oyunun anlatıyı gerçekleştirme biçimlerine ve arayüzü tanımaya kadar pek çok meseleyi barındırmaktadır. Bunları tanıyan oyuncu, etkileşime gireceği diğer oyuncularla bu noktadan sonra benzer ifade biçimleri ve anlamsal yapılar inşa ederler. Tepki zamanı ise dijital oyunlarda “tepkime süresi” olarak hem oyun aracının özelliklerini hem oyuncunun bağlandığı uzamın özelliklerini hem de oyuncunun performansına yönelik olarak geliştirilen bir takım becerileri ifade etmektedir.

“IV. Başarının şans tarafından belirlenmesi” (Özdemir, 2006a, s. 102) dijital oyunlarda algoritma tarafından belirlenen ve oyuncu eylemleriyle tetiklenen bir unsur olmaktadır.

“V. Yarışma Faktörleri” ise “A. Kazanma ve kaybetme merkezliliği, B. Amaca- rakibe yönelme, C. Üstün gelmek-rakibi yenmek, D. Takımlı-Bireysel Yarışma, E. Hasım oyuncularının engellenmesi, F. Alan kullanımındaki özgürlük” şeklinde söylenebilir (Özdemir, 2006a, s. 103). Dijital oyunlarda da yarışma faktörleri pek çok farklı biçimde yer almaktadır. Oyuncular oyunun yapısına göre benzer veya farklı özelliklerle rakibini engelleme dolayısıyla oynadığı karakterin rolüne bürünerek ona yönelik hamlelerle anlatıyı gerçekleştirirler. Bu noktada *League of Legends* (2009) oyunundaki rollerden bahsedilebilir. “Suikastçı, büyücü, dövüşçü, nişancı, destek, tank” gibi “şampiyonlar”ı seçen oyuncu, metin içerisinde seçtiği karaktere has belirlenmiş rollerle ve eylemlerle oynar. Oyun alanının kullanımı ise oyun oynanan mekân ve oyun eylem alanları açısından farklılaşır. Oyuncunun monitör büyüklüğü,

oyun oynadığı alan kanepeler, masa, koltuk vd. unsurlar dışında tasarım olarak oyun mekânının sınırları alanı belirleyici özellikler sunar.

“VI. Yer Kullanımı” ise “Hazır Alan” ve “Yer Kullanımındaki Özgürlük” olarak sınıflandırılmıştır (Özdemir, 2006a, 103). Dijital oyunlarda yer kullanımı oyun geliştiricileri tarafından sınırları çizilmiş bir biçimde yer alırken oyuncular bu sınırlar dâhilinde neredeyse sonsuz sayıda eylem gerçekleştirebilmektedir.

“VII. Zamanın değerlendirilmesi” (Özdemir, 2006a, s. 103) “Zaman süresinin göz önünde tutulması” (And, 1974, s. 67) özellikleri de dijital bir oyunu icrasını değiştiren bir unsurdur. Oyuncular oyunun bekleme lobisinde oyunun başlaması için gerekli süreyi beklerler. Bu diğer oyuncuların “Hazır” vermesi veyahut sunucudan uygun rakip bulunması için gereken süreleri ifade edebilir. Bir oyunda ne kadar çok oyuncu varsa rakip bulma süresi o kadar kısaldır. Öte yandan oyunların hemen hepsinde yine açılış ekranından oyun dosyalarının hazır olmasına kadar geçen bir süre bulunur. Hemen her oyunda bir bitim noktası bulunmaktadır. Bu bazı oyunlarda sayı, bazı oyunlarda görev, bazı oyunlarda süre üzerinden hesaplanabilir. Ama eylemler sürekli tekrar ettiği için oyun süresi “oyuncunun yorulmasıyla” da bitebilir. *eFootball PES 2021* (2020) gibi futbol oyunlarında skor kaç olursa olsun süre oyuncuların belirlediği 10-15-30 dakika olabilir.

“VIII. Araç Kullanımı” (Özdemir, 2006a, s. 103) veya “Araç, gereç kullanımı” Metin And (1974, s. 71) noktasında fiziksel oynanan oyunlarda üç türlü araç-gereç olduğunu belirtilir. Bunlar “oyunun gelişmesine ve oynanmasına yarayan araç ve gereçler, engel gereçleri ve hedef gereçleri”dir (Özdemir, 2006a, s. 103). Dijital oyunlarda ilk araç-gereç donanımsal, son iki araç-gereç ise çoğunlukla yazılımsal unsurlarla karşılanmaktadır. Öte yandan engel ve hedef gereçleri tasarım olarak oyunun sunduğu kendi özelliklerinden yola çıkarak belirlenir. Bunları da kendi içinde ayırmak mümkündür. Oyunun daha iyi oynanması için araç-gereçler, kozmetik ve kostüm vb. prestij veya görsellik katan araç-gereçler gibi.

“IX. Rol Alma Etkenleri” (Özdemir, 2006, s. 103) noktasında da “A. İşlev farkının miktarı” ve “düşsel roller” olarak pek çok farklı özelliklerden bahsedilebilir. Dijital oyunlar tıpkı bir köy orta oyunu gibi rol yapmaya dayanan teatral unsurları yoğun olarak barındırır. Bir oyun metninde aynı amaç doğrultusunda her oyuncunun farklı eylem alanları bulunabilir. Bahsedildiği gibi *League of Legends* (2009) oyununda kimi oyuncular takımın geri kalanına

göre daha ön planda olmak zorundadır. Bazı oyuncular takımın diğer üyelerine görüş açısı sağlayan, iyileştiren vb. “destek” sağlarken bazıları ormandaki yaratıkları “kesme”⁹¹ görevini sürdürür. Bu noktada oyunlarda en fazla özelliğe sahip olan, karakter seviyesi yüksek ve yetenekli oyuncular odak noktası olabilirler. Bu yönüyle takım oyunu gerekir. A. Ak (2020) ve M. Ulu (2020) *PUBG: Battlegrounds* (2017) oyunundan örneklendirerek bazı oyunlarda son yıllarda özellikle “yayıncılar” için açılabilen “yayın odaları” bulunduğunu belirtirler. Burada “yayıncı” bir nevi “yönetici” pozisyonundadır, ancak oyuncu değildir ya da doğrudan oyunun gidişatına etki edemez. Bazı oyunlarda ise rütbe sistemi bulunur, ancak hemen her an bir oyuncunun farklı bir eylem gerçekleştirerek takım oyununu reddedebilir. Bu durum, takım performansını etkiler. Dijital oyunlarda her ne kadar oyuncunun fiziksel eylemleri eğer bir yayında (sınırlı bir görüntü sunar) veya internet kafe gibi aynı ortamda değilse, diğer oyuncuların bilgisine kapalıdır. Esas olan oyuncuların performans bütünüdür. Bu noktada, oyuncuların bireysel bir alanda sosyal bir eylem gerçekleştiği belirtilmelidir. Bağlam açısından da oyuncuların kişilikleri, yaşları, cinsiyetleri ve fiziksel durumları belirsizdir. Yapılan gözlemlere göre oyuncular çoğunlukla karşı oyuncuyu kendisi gibi görme, özdeşleştirme eğilimindedir. Oyuncu “öldükten” ya da “elendikten sonra” bir sonraki turu bekleyene kadar takımın parçası olmaya devam eder. Bu durumda eyleyici konumundan geçici bir izleyici konumuna geçer. Oyuncu dijital oyunlarda kendi avatarını ve profilini oluşturur. Bu profil oyuncunun kendi deneyim alanını oluşturur. Her ne kadar yaratılan “profil” olsa da oyuncuya hissettirilen “benliğe” dayalıdır. Oyunda zarar gören oyuncu fiziksel bir acı (oyuncunun oyun esnasında kızgınlık, sinirlilik vb. durumlarda kendi kendine zarar verebilme ihtimalleri dışında) çekmez. Ancak ruhsal açıdan “kızgınlık, öfke anı, mutluluk, tatmin olma” gibi durumlar; oyunların bu düşsel unsurlarla tetiklediği ruhsal durumlar olarak karşımıza çıkarlar.

Kaynak kişilerden B. Yeşil (2020), *PUBG Mobile* (2017) oyunundaki deneyimiyle ilgili şöyle demektedir:

Bazen düşünüyorum daha çok gözüme hoş geleni mi (yapsam)... Saçı toplu mesela benim kızımın. Kostüm seçerken de çok açık kostüm tercih etmiyorum. Diğer oyuncuların benim hakkımda düşünceleriyle oluşmuş bir şey. Çünkü onlarla daha sonra reel hayatta görüşüyorum. Onlar benim kapalı olduğumu öğrendikten sonra seçeceğim karakterle benim hakkımda olumsuz düşünürler diye daha açık olmayan standart şeyleri tercih ediyorum. Yeşil kıyafet giydiriyorum. Karlı yerde beyaz giydiriyorum, görünmüyor.

⁹¹ Oyun içerisinde “ormandaki yaratıkları keseceğim” gibi bir ifade oyun dilinde sıkça karşılaşılan bir tabir olmasından dolayı özellikle bu tabir kullanılmıştır.

Ö. Karamanlı (2020) ise şunları aktarmıştır:

Dijital oyunları sevmemin sebebi bana kaliteli bir deneyim sunuyor olması. Detaylı bir arka plan hikâyesi, farklı özellikte oyun karakterleri, bilgisayar, tablet ve sürekli yanımızda taşıdığımız telefonlar gibi birçok yerden oynama imkânının olması... Ayrıca bazen gerçek hayata benzemesi, gerçekçi bir deneyim sunması da güzel bir şey. Her ne kadar sanal olsa da hayat tavsiyesi alabiliyor insan. Dijital oyunlarda sevdiğim bir diğer şey kitabını okuduğum veya filmini izlediğim bir eserin oyuna dönüştürülmesi. Böylece o çok sevdiğim eserin dünyasında ben de bir karaktere dönüşüyorum ve o dünyayı deneyimlemiş oluyorum...

A. Yalçın (2020) ise “Oyuna karşı ben çok bilirim, rüyalarım girdiğimi veya işe gidecekken bir önce devam etmek istediğimi, mesai olmamasına rağmen işyerinde durup gece 11’e 12’ye kadar oyun oynadığımı çok bilirim” şeklinde aktarmaktadır. B. Soylu (2020) ise oyundaki karakterlerle ilgili “Karakterlerin dış yapısında kendime benzetmeye çalışırım. Özelliklerini verirken de şu bende olsa çok iyi olurdu diyorum. Güç özelliği, yetenek özelliği olunca kendime veriyormuş gibi bakıyorum. Karakterle özdeşleşiyorum” dedikten sonra “Oyunla iç içeysem *Football Manager* (2019) oynuyorum mesela orada karakterim var. Orada taktik filan ben veriyormuşum gibi, çok iyi oluyor” şeklinde söylemiştir. Rol konusunda bir diğer nokta ise oyun grubudur. Oyuncu, kardeşiyle veya akrabalarıyla eğlenmek için bir oyun oynuyor olabilir. Ancak oyunda “yetenek” çoğunlukla diğer unsurların önüne geçer.

“X. Kural karmaşıklığı” (Özdemir, 2006a, s. 103; And, 1974, s. 72) noktasında ise özetle her oyunun kendine has bir kontrol mekanizması ve arayüzü olduğu söylenmelidir. Oyuncuların oyun arayüzüne hâkim olmaları ve oyunun kurallarını öğrenmeleri için belirli eğitimler ve talimatlar bulunur. Evrensel olarak standart klavye üzerinden oynanan oyunların genelinde “W-A-S-D” tuşları yön tuşları olarak kullanılırlar. Oyuncular bu tuşları kendi tercihlerine göre farklılaştırabilirler. Oyun talimatlarının yeterince anlaşılması, “yardım” bölümlerinde sorulara cevap bulunmadığı “bilmece” veya “keşif” eylemlerinde oyuncular meraklı gruplarının paylaştığı literatüre başvururlar. Oyuncu geçemediği bölüm veya bulmacayı internette yer alan sayfalardan özellikle o oyunla ilgili forumlardan, sosyal medya sitesinde oyun icrasını daha önceden gerçekleştirip bunu bir yayın nesnesi hâline getiren başka bir oyuncudan/ yayıncıdan bakarak yardım alabilir, soru sorabilir. Kaynak kişiler içerisinde A. Ak (2020), E. Eren (2020), İ. Arı (2020), İ. Durmaz (2020), H. Aslan (2020), H. Kadir (2020), M. Tepe (2020), O. Kocaman (2020) ve Y. Çınar (2020) gibi sıkı oyun takipçisi olan ve mutlaka takip ettiği en az bir yayıncı, oyuncu, internet sayfası veya forum bulunan oyuncular yer almaktadır. Bunun dışında örneğin D. Arıkan (2020) ise “Sıkı takipçi olduğum birisi yok. Oyunu merak ederim,

bakırım yorumlarına” şeklinde söylemiştir. E. Eren (2020) ve S. Taşçı (2020) gibi oyun oynadığını belirtip oyun yayıncılarını takip etmeyen oyuncular da bulunur.

Bir diğer sınıflandırma ölçütleri “XI. Oyuncuların Birbirlerine Bağılılıkları” ve “XII. Katılanların Oylumu ve Dağılımı”dır (Özdemir, 2006a, s. 103) Özetle, oyunlarda fiziksel bir katılım bulunmamakla birlikte, her oyuncu sahip olduğu araç- gereçler doğrultusunda etkin bir eylem alanı içinde yer alır. Çoğu oyuncunun oyunun esas eylem alanına geçmeden önce oyun içinde/ arayüzünde bir süre beklemeleri, konum almaları, strateji geliştirmeleri vb. etkileşimleri söz konusudur. Elemeli oyunlarda oyuncular, elendikten sonra bir sonraki tura/ bölüme kadar oyun içinde diğer oyuncuların performansını izleyebilir yahut doğrudan tekrar katılım sağlayabilir. And (1974, s. 73) “Bir oyuna ilgi duyulurken şunlar göz önüne alınabilir: a. Etkin katılma olanağının ne ölçüde verildiği, b. Daha az etkin katılmadan etkin katılmaya dönüşümlerin çabukluğu” demektedir. Dijital oyunlarda da bekleme süreleri fiziksel oyunlarda olduğu kadar önemli bir yer tutar.

“XIII. Bilinç dışında kalan dürtünün ifade edilmesi için rahat hareket alanı” (Özdemir, 2006a, s. 103) veya “Özanlatımda, tepkilere ne ölçüde olanak tanıdığı” (And, 1974, s. 73) noktasında ise oyunların kendi “anlatım” ve “iletişim” unsurlarından faydalanılır. Pek çok oyunda örneğin *PUBG: Battlegrounds* (2017) oyununda oyun içi ve arayüzünde yer alabilen sesli ve yazılı iletişim kanalları yer alır. Bu özelliğin bulunmadığı oyunlarda ise oyuncular *Discord*⁹² ve *TeamSpeak*⁹³ gibi programlar ve sayfalar aracılığıyla iletişim sağlayabilir. Nihayetinde buradaki “özanlatım” oyuna dair sohbetin “günlük konuşma” dilinde gerçekleşmesi durumudur. Olumsuz durumlar için “raporlama” denilen kontrol veya şikâyet mekanizmaları bulunur. Oyun icrası sırasındaki iletişim “kurgunun” kendi içerisinde yer alan dil unsurlarından ve imgelerden hareketle aktarılır.

“XIV. Dinlenme zamanı imkanları” (Özdemir, 2006a, s. 103) alt başlıklarıyla “A. Güvenli bölge ve pozisyonlar” ve “B. Dinlenme zamanının ayarlanması” şeklinde veya “Oyunda durak, ara verme olanakları” (And, 1974, s. 73) şeklinde söz edilmektedir. Dijital oyunların çeşitliliği içerisinde çevrimiçi çok oyunculu veyahut çevrimdışı bireysel performanslarda çeşitli güvenli bölgeler yer almaktadır. Örneğin icra esnasında “Esc” veya “Pause” tuşları çoğunlukla oyun akışını durdurur. Çok oyunculu oyunlarda ise oyuncular “elenene” kadar aktif bir eylemin içerisinde yer alırlar. Kaynak kişilerden K. Batı (2020) “Bir oyuna başladığınız zaman o saatler

⁹² Discord Inc. (t.y.). Discord, E.T. 12.10.2022, <https://discord.com/>

⁹³ TeamSpeak Systems Inc. (2001). TeamSpeak, E.T. 12.10.2022, <https://www.teamspeak.com/en>

sürecek. O saatler boyunca sadece acil ihtiyaçlar için terk edebilirsiniz. Oyunun başından o zaman kalkabilirsiniz. Yani çok acil olmasa bir lavabo ihtiyacı var. Onun dışında kalkmamayı tercih ediyorum. O yüzden çaya çok fazla şey yapamıyorum ama rahat bir oyun oynayacağım zaman çay tabii ki olmazsa olmazım” şeklinde belirtmektedir.

“XV. Belirsizliğin önemszenmesi” (Özdemir, 2006a, s. 103) veya “geciktirim ve merakın önemi” (And, 1974, s. 73) konusunda oyun kurgusunun “anlatı” özellikleri ön plana çıkar. Ancak oyuncuların sosyal iletişiminin de bu açıdan rol oynadığı belirtilebilir. Örneğin *Among Us* (2018) oyununda oyuncular bir “imposer”i keşfettiklerinde “rapor” sistemini kullanarak oyunu belirli bir süreliğine durdurup hangi oyuncunun “imposer” olduğuna dair bir seçim yaparlar. Özellikle de açık dünya oyunlarının kurgusunda oyuncunun tercihlerine bırakılan seçenekler bulunur. Oyuncunun tercihleri doğrultusunda hikâyenin gelişimi oluşur.

“XVI. Karşıtlar arasındaki değişmeler” (Özdemir, 2006a, s. 103) “A. Konu değişimi” ve “B. Eylem Değişimi” açılarından bakıldığında oyunlarda rollerle birlikte eylemlerinde değiştiği oyuncuların seçmesi için aynı takımda farklı eylem alanlarına sahip unsurlar yer alabilmektedir. S. Aydın (2020), O. Kocaman (2020), G. Öncü (2020), S. Can (2020), İ. Kahraman (2020), H. Yalın (2020), B. Erdinç (2020) tarafından gerçekleştirilen icralarda *Valorant* (2020) ve *Counter-Strike* 2012) oyunlarında oyuncular belirli bir süreden sonra görev veya rol değiştirdiği görülmüştür.

“XVII. Kazanma ve kaybetmekten duyulan üzüntü- alınan zevk” (Özdemir, 2006a, s. 103- 104) noktasında ise alt başlıklara da yer verilerek şunlar söylenebilir:

A. Malının elden çıkması, ‘yoksullaşma’: Oyunlarda çoğunlukla kazanma durumunda oyuncuya oyun içinde puan veya değerli bir eşya verilebilir. C. Kara (2020), İ. Kahraman (2020), H. Yalın (2020) ve B. Erdinç (2020) tarafından gerçekleştirilen icralara ve gözlemlere göre bir görev tamamladığında veyahut bir oyun kazanıldığında “puan” veya “rütbe” sistemine göre kazanımların yanı sıra; kaybedildiğinde “puan”, “rütbe” veya “nesne” kaybı gibi özellikler yer alabilir.

B. Yenilenin yeterli oyun becerisi olmadığı anlaşılır: Bu durum çoğu zaman oyun sonunda özellikle anonim katılımcıların yer aldığı oyunlarda belirginleşir. Her ne kadar çoğu oyunda rütbe veya gelişim sistemi, oyuncunun yeteneklerinin yahut deneyiminin göstergesi olsa da

oyun sonunda performansa uygun olmayan yahut oyun stratejisi tamamen farklı olup ona ayak uyduramayan oyuncular takımdan elenebilir. Bu noktada sosyal iletişimin ve diğer oyuncuların karakterleri de etkili olduğu gözlemlenmiştir.

G. Talihin yenilenle birlikte olmadığı anlaşılır: Bazı durumlarda oyunun “talih” ve hatta şans unsurları oyuncudan yana olmadığı hususlar vardır. Örneğin C. Kara (2020), M. Ulu (2020), F. Bakır (2020), S. Şimşek (2020) tarafından gerçekleştirilen icralarda *PUBG: Battlegrounds* (2017) oynarken 4 kişilik bir takım daha oyun başında uçaktan seçerek atladığı “mekân”da yeterli “loot”un bulunmaması, aynı “mekân” birden çok oyuncunun iniş yapması gibi “şansa” dayalı faktörlerden söz edildiği görülmüştür.

D. İtibarın yitirilişi: Oyunlarda yenilen veya başarısız performans sergileyen oyuncu çoğunlukla kendi tarafındaki oyuncular tarafından eleştiri alabilir. H. Ekin (2020) “Tepkiler, mesela kötü oynadığımız zaman kolsuz, sen bu oyunu bilmiyorsun, bu oyunu sil, insanlar aimini bazen iyi kullanmadığın her insanın başına gelebilecek olaylar aslında bunlar. Takım arkadaşlarından veya rakiplerden böyle tepkiler gelebiliyor” demektedir. Ancak bu ifadelerin doğrudan sözlü olması gerekmez. *eFootball PES 2021* (2020) oyununda oyuncu rakipten fark yediği durumda “kaleciyi çıkarıp gole gitme”, “top çevirme” gibi “alay etme” tutumları oyun içindeki eylemlerle gösterilen bir iletişim davranışı olabileceği görülmüştür.

“XXIII. Kazanmanın Dağılımı” (Özdemir, 2006a, s. 104; And, 1974, s. 74) noktasında “tek kazanan”, “birinci, ikinci, üçüncü kazanan”, “birkaç kazanan” ve “herkes kazanır- kaybeder” alt başlıklarıyla ele alındığında elemeli oyunlarda “tek kazanan” takım içi oyunlarda skor, nesne ve oyuncunun performansına göre verilebilir. Dolayısıyla ganimetin dağılımı, oyuncunun skoruna göre gerçekleşebilir. Örneğin nişan almaya dayalı oyunlarda hiç “kill”i⁹⁴ olmayan bir oyuncu; oyun içindeki en başarılı başka bir oyuncuyu eleyerek birinciliği elde edebilir. Oyunlarda kazanma sistemi yukarıda gösterilen şekilde de gerçekleşebilirken diğer oyuncuların kendi dereceleri yine de önem atfeder. Örneğin çoğu nişan almaya dayalı oyunda istatistiksel bir veri olarak oyuncu profilleri kısmında oyuncunun yüzdeler dilimi görülebilir. Dolayısıyla ikincilik ve hatta üçüncülük belirli bir oyun icrasının anlatısı için kayıpken oyunun geneli için itibar kazandıran bir unsur olabilmektedir. H. Çetin (2020) geleneksel oyun ile dijital oyunları kıyaslarken “Saklambaç oyununda, dijital oyunda olan hile yapılıp öne geçme veya seviye, kademe gibi şeyler yoktur” şeklinde söylemiştir.

⁹⁴ *Kill*, yerleşmiş bir oyun tabiridir. Rakip oyuncuyu yok etmek karşılığında oyuncunun kazandığı veya yaptığı “skor” anlamında da sıkça kullanılmaktadır.

“XIX. Oyundaki ödül ve cezaların ölçüsü” “oyun içinde” ve “oyun dışında” olmak üzere iki şekilde sınıflandırılmıştır (Özdemir, 2006a, s. 104). Dijital ortam açısından ödül ve cezaya pek çok farklı platformdaki ve türdeki oyunlardan örnek verilebilir. Dijital oyunlarda oyuncu oyun metninde ilerledikçe hem söylem hem de eylem alanı artar. Fiziksel oyunların dijital uyarlamalarında da oyunlardaki ceza ve ödül sistemleri korunabilir. Yukarıda bahsedildiği gibi oyunlarda kazanan veya kaybeden tarafa oyun içinde kullanabilecekleri nesnelere veya puanlar verilir yahut geri alınabilir.

“XX. Yasal hile ve aldatmalar” (Özdemir, 2006a, s. 104) başlığına bakıldığında ise alt başlıklarla birlikte şunlar belirtilebilir:

A. Yalan söyleme, blöf yapma: Dijital oyunlarda oyun dışı ve oyun içi durumlarda “yalan” ve “blöf” öğelerinden söz edilebilir. Örneğin *The Elder Scrolls V: Skyrim Special Edition* (2016) oyununda ikna gibi kabiliyetlerin bulunması bu duruma örnek verilebilir. Bunun dışında oyun mekanizması içerisinde *Among Us* (2018) oyununda P. Yüksek (2020) ve Ş. İnanç (2020) ile yapılan mülakata göre oyuncular “katil”in kendisinin olmadığını ikna edebilmek için blöf yapabilirler.

B. Bilerek şaşırtma: Dijital oyunlar çoğunlukla belirli bir uzam barındırdığı için “saklanma”, “pusu”, “gizlenme” gibi birçok şaşırtma ögesi oyun anlatısı içinde oyuncunun eylem alanları içerisinde yer alabilmektedir.

C. Sonucu kendi lehine çevirmek için hile yapmak: Hile oyuncuların sıklıkla söyleminde yer alan bir durumdur. Bazı oyunlarda oyunun mimarisinden kaynaklanan “bug”lar yani hatalar bunu kullanmasını bilen oyuncular için “hile unsuru” oluşturabilir. Ayrıca birçok oyunda özellikle çevrimdışı performanslar için hile kodları bulunabilir. H. Kadir (2020) ile yapılan mülakata ve gözlemlere göre örneğin *Grand Theft Auto: San Andreas* (2004) oyunundaki meşhur hile kodlarından bu anlamda söz edilmektedir. Kaynak kişilerden Ç. Ercan (2020) “...*Total War* serisine çok büyük saygı besliyorum. Çok hoşuma gidiyor. *Very hard*dan (çok zor) düşük oynamayı kendime hakaret addediyorum. Ha ne yapıyorum? Başka insanların videolarına bakıp taktik öğreniyorum. Bu hile mi? Bence değil, tecrübeye saygımdan biraz da...” şeklinde cevaplamıştır. E. Saygı (2020) ise “Hocam arkadaşlarımdan daha iyi oynuyorum. Onların arasında böyle bir problem oluyor; yok hile açtın, yok şöyle oldu, böyle oldu” şeklinde belirtmiştir. M. Tepe (2020) ise “Bir de babam hileye çok takıntılı. *Valorant*’ta

(2020) kendi takımım duvar arkası gözükebiliyor. ‘Hile mi yapıyorsun sen?’ diyor, geliyor, bana kızıyor” şeklinde aktarmıştır.

D. Kaçamak: Bu noktada dijital oyunlarda rakibin hata yapmasını veya “bug”a girmesini beklemek veyahut doğrudan oyuncunun fark etmediği noktalarda kaçamak eylemlerde bulunarak hareket etmek mümkündür.

“XXI. Oyundaki Engellerin Niteliği” kısmında ise “A. Katılanın dışındaki engeller” ve “oyuncunun kendisine bağlı engeller” (Özdemir 2006a, s. 104) olmak üzere dijital oyunda oyunun kendi kurgusu içinde bulunan engeller; oyuncunun eylem alanı çerçevesinde sınırsızca kullanılabilir. Oyuncu bilgi ve becerisi sonucunda başarılı veya başarısız olur. Yani rakip oyuncu; oyunun kendi kurgusu içerisinde bulunan herhangi bir oyun unsurunu; karşı tarafı engellemek için oyunun kendi mimarisinden kaynaklanan engellerin kullanıldığı bir nesne hâline dönüştürebilmektedir. Oyun içerisinde oyuncunun yeteneğine bağlı olarak pek çok engelden de söz edilebilir. Bunları teknik veya oynanış olarak ikiye ayırmak mümkündür. Teknik engeller; örneğin internet bağlantısının kopması veyahut şarjın bitmesi gibi açıklanabilirken; oynanış engelleri daha çok oyuncunun eylem alanı içerisinde anlatımın kendi kurgusundan veya oyuncunun kendi hatasından kaynaklanabilir. Örneğin *Among Us* (2018) oyununda rakip oyuncu elektriği kesebilir, böylelikle diğer oyuncuların görüş alanı kısıtlanır.

“XXII. Güvene Sadakat” (Özdemir, 2006a, s. 75) veya “Güvene Bağlılık” (And, 1974, s. 75) başlığında ise bu durum dijital oyunlarda ortaya çıkan sorunlardan birisidir. Oyuncular kendi takım arkadaşına veya rakibe güvenmek zorunda değildir. Bir oyun kaybedildiğinde rakibin “hileci” olduğu, çoğu kez oyuncular tarafından dile getirilir. Esasında “güven” duygusu oyun başında kendine yahut takımına “ait olma” dürtüsüyle sınırlarını çizer. O noktadan sonra “ben”, “biz” ve “öteki”ler ayrımı yapılır. Ancak “rakibin” eylemleri çoğu zaman karşı karşıya kalma anında görünür. Oyun boyunca veya icracının eylem hareketi esnasında pasiftir. Oyuncunun kendisinin veya takımındaki diğer oyuncuların eylemleri her ne kadar fiziksel olarak bilinemese bile eylemsel olarak gösterilir.

“XXII. Birleşmenin Sürekliliği” (Özdemir, 2006a, s. 104) veya “Bağlılıkta Süreklilik” (And, 1974, s. 75) kapsamında dijital oyunlarda bağlılık; oyuncuların bir araya gelme şekline göre düzenlenebilir. Genel olarak nişan almaya dayalı oyunlarda arkadaş grupları oyun içi veya dışı uygulamalarda sesli, yazılı veya görsel iletişim kurabilirler. Oyuncunun anonim olarak katıldığı

oyun gruplarında ise grup içi dayanışma diğer oyuncuların tutumları ve söylemleri ile belirlenir. Kaynak kişilerden S. Namlı (2020) bu konuda “Sohbet etmem oyun esnasında sadece takımlar ile girip arkadaşlarım ve amcaoğullarımla oynadığım oyunlarda mikrofon açarım oradan sohbet ederim. Diller, emojiler her milleti temsilen yapılmış kimsenin oyun esnasında zorluk çekmeyeceği şekilde düşünülmüş” demektedir. B. Yeşil (2020) ise “Mikrofonumu açarken kendi aralarındaki konuşmalarına dikkat ediyorum. Anlayışlı gelen herhangi bir şekilde zorlamayan kişilerle konuşuyorum. Kötü oyuncuları gene de tercih etmiyorum, bazıları çok zorluyor mikrofonu açsana, nickinin anlamı ne, onlara mikrofon açmıyorum” şeklinde aktarmaktadır. Y. Çınar (2020) ise şunları söylemiştir:

Bazen başka arkadaşlarla oynadığım zaman benim jargonumun ona yabancı geldiğini hissediyorum. *Rushluyoruz* dediğim zaman bunun onda karşılığının olmadığını... Hâlbuki baskın yiyeceğiz desem, dikkatli ol desem daha anlaşılabilir olabilirim *PUBG Mobile*'da (2018) hazır mesaj butonları var. “Yardım”, “düşman görüldü” gibi butonların da yardımı var. İletişimi kolaylaştırıcı araç onlar.

“XXIV. Günlük Yaşamın Direkt olarak yansıtılması” (Özdemir, 2006a, 104) noktasında da iki alt başlığa yer verilmiş, “Günlük olaylar ve kültür” ile “kimi olaylarda yansılama daha hayalidir” olarak ayrılmıştır. And (1974, s. 75) bu noktada “Yaşamdan konuları yansılayan oyunlar” başlığıyla ele almış ve burada “sahne” terimini kullanmıştır. Dijital oyunların konu açısından sınırlaması bulunmaz. Edebî bir eser de dâhil olmak üzere sınırsız sayıda günlük materyali kendi oyun kurgusunun içine dâhil edebilir. Bu araştırmanın da konusu olduğu üzere oyunlarda özellikle halk edebiyatı ürünleri olan masallardan, efsanelerden ve onların barındırdığı olağanüstülüklerden faydalanabilir. Ancak bu unsurların bulunmadığı “gerçek” konulu oyunlarda bile düşsellik “rol yapma” açısından bireyin zihinsel yönüne hitap eder. Dijital oyunlar bu yönüyle oyuncuya gerçek ve sanal arasında bir “imge” sunar. D. Arıkan (2020) ise “...bu yıl tanıştığımız insanlar da var. Onları da elimden geldiğimce aramıza katmaya çalışıyorum ben, çünkü hepsiyle iyi anlaşıyorum, benim dostlarımda iyi anlaşıyor, yani benden bile yakın olmuşlar, dün onu fark ettim. Sağolsunlar. Liseden de arkadaşlarım var. Yani sanalla gerçek hayatı biraz harmanlamış olabilirim” şeklinde belirtmektedir.

“XXV. Oyun araç ve gereçlerine şahsılık kazandırılması” (Özdemir, 2006a, s. 104) veya “Oyun araç ve gereçlerinin kişiselliği” (And, 1974, s.76) açısından oyuncunun oyun eylemi için gerekli olan donanımlar; internet kafe gibi kamusal alanların dışında oyuncunun kendine özgü ve tercihine bağlıdır. Bu yönüyle ekonomi de bu tercihin belirlenmesinde başat rol oynar. Araç ve gereç oyunlarda icraya doğrudan etki eden bir unsurdur.

“XXVI. Oyundaki Ritüel Öğeler” (Özdemir, 2006a, s. 104) açısından da dijital oyunların oyun metninde rite dayalı arkaik unsurlar bulunabileceği gibi oyuncu açısından da ritüel unsurlarının takımca tekrarlanan, uğurlu sayılan eylemlerin takım için “bir şeyin gerçekleşeceğine inanma” işleviyle bir anlam ifade etmesinden söz edilebilir. C. Kara (2020) yapılan mülakatta “Totem yaptım, bununla daha iyi oynarım gibi, şeyler oluyor. Arkadaşlarla geçen diyalogda bu tarz şeyler söylüyorlar” şeklinde belirtmektedir. Oyun grubu içerisinde takım oyuncularını belirli bir eylem sonucunda başarı elde ediyorsa bir sonraki oyun metninde benzer davranışların yapılmasından söz edilebilir, bu durum takıma geçici bir ritüelistik yapı sağlar. Her eylemden sonra belirli sözler veya takım sloganları tekrarlanır. Dahası çalışmanın ilerleyen bölümlerinde görüleceği üzere oyun metinlerinde kurgulanmış din ve ritüellerin de yaygın olarak yer aldığı ve bunların oyun metnindeki karaktere özgü nitelikler olarak oyuncu tarafından sanal biçimde gerçekleştirildiği görülmektedir. Laycock (2015, s. 180) anlam dünyaları inşa etme yeteneği ve ihtiyacının insan doğasının bir ürünü olduğunu söyler. Laycock (2015, s. 180) hem dünya çapında dinî görüşlerin hem de fantezi rol yapma oyunlarının insanların anlam yaratmasında tek bir yetiden kaynaklandığına dair kanıtlar olduğunu belirterek kaostan anlam yaratma ya da “dünya inşa etme” dinî bir süreçtir, şeklinde ele alır.

“XXVII. Oyunların gizli cinselliği” noktasında da “A. Geçici olarak bedensel hoşlanma, B. Cinsel eğilim ve istekleri belirli bir yücelme düzeyine getirebilir, C. Güvenceli cinsel doygunluk” alt başlıklarına yer verilmektedir (Özdemir, 2006a, 104). Bu noktada oyuncunun anonim katılımı; onun cinsiyeti ile ilgili bilgileri çoğunlukla gizlese de oyunlardaki yoğun imgeler cinselliği ön plana alabilmektedir. Dahası oyun metinlerinde cinsiyet ayrımı noktasında belirsizlikler bulunabilir. Oyun metninin yapısına göre yani karakterlerinin cinsiyet değiştirmesine izin verdiği yapıdaysa erkek bir oyuncu fiziksel uzamdan kadın karakterle, kadın oyuncu erkek karakterle oynayabilir. B. Yeşil (2020) *Pubg Mobile* (2017) oyunundaki deneyimleriyle ilgili olarak “...Bazen erkek karakterle oynuyorum ama erkek karakter daha hantal geliyor o yüzden genel de kadın tercih ediyorum” şeklinde söylemektedir. Oyuncular çoğunlukla kültürel belleklerini bu noktada dijital ortama taşırlar. Kaynak kişilerden P. Yüksek (2020) “Kadınlara karşı büyük bir ön yargı var... Örnek vereyim. Sen kadınsın, git mutfakta yemek yap. Vuruş kaçırıyorsun, yemek yapmaya benzemiyor demi veya yabancı geliyor karşına “git, kebab yap” gibisinden falan konuşuyorlar” şeklinde belirtmektedir. Pek çok platform ve oyun, hangi yaş aralığına hitap ettiğini ve içerdiği olumsuz özellikleri oyuncuya sunar.⁹⁵ Ancak yapılan gözlemlerde genel yetişkin içeriklerinin barındırdığı silahlı, kanlı oyunlarda pek çok yaş

⁹⁵ Bu noktada oyun değerlendirmeleriyle ilgili PEGI ve ESRB sistemi hakkında daha fazla bilgi için bkz. Gelibolu (2013, s. 92)

aralığında oyuncunun katıldığı ve bunların anonim olarak aynı amaç doğrultusunda hareket etmeye çalıştığı söylenmelidir. Bu yönüyle oyunlarda cinsellik, kadın veya erkek açısından “imgesel”dir. Yani oyuncuya belirli bir imaj sunar. Doğrudan cinsel içerik barındıran oyunlarda ise sunulan “imaj”lardan ve “anlatı”dan haz alındığından söz edilebilir.

“XXVII. Oyunların güldürücü olabilme gücü” (Özdemir, 2006a, 104) hem çevrimiçi hem de çevrimdışı eylemlerde oluşan ortak bellek neticesinde her an mizah unsuruna dönüşebilmektedir. Oyuncudan kaynaklık yanlış hareket veya eylem, rakiplerin yapmış olduğu eylemler yahut oyun metninin günlük hayattaki başka bir unsur ile ilişkilendirilmesi gibi pek çok unsur mizah ögesi olabilmektedir. Bu bağlamda S. Can (2020) “İnternet kafede *Counter-Strike* (2012) oynamıştım, sonra bir arkadaşımızı uğurlamak için terminale gidecektik. Masalardan kalktık, B’ye gidiyoruz gibi bir espri yapmıştı, çok gülmüştük...” şeklinde bir anısını aktarmıştır. Benzer şekilde oyun metinlerinde de kurgulanmış birçok mizah unsuru yer alabilmektedir.

“XXIX. Sonucun Açıklığı” (Özdemir, 2006a, 104) veya “Oyun sonucunun belirginliği” (And, 1974, s. 77) noktasında dijital oyunların sonucu her zaman belirgin değildir. Gerçi oyuncunun ne kazanacağı, yapacağı eylemlerin hangi kazanımları doğuracağı oyuncuya sunulabilir. E. Zorlu (2020) bu durumu “Seçimlerinize göre oyun farklı senaryo yani birkaç çeşit bitişe sahip senaryolu oyunlar sizin seçimleriniz nasıl biteceğine karar veriyor” şeklinde özetlemektedir. Ancak burada da şans faktörü devreye girebilir, yani eylem yahut görev sonucunda bir ödül vardır, ancak ödülün ne olacağı “şans” faktörüyle belirlenir. Oyun sonucunun belirsiz olduğu durumlarda bireysel veya takım olarak kazanma, kaybetme, berabere kalma ve bunlar neticesinde elde edilen “haz alma”, “prestij kazanma” veya “oyun eşyası” gibi ödüller “sonuç” olabilmektedir.

Nihayetinde “XXIX. Karşılaşmalar” (Özdemir, 2006a, 104) ölçütünde ise tek oyunculu oyunlarda oyuncu- bilgisayar karşılaştırması; çevrimiçi çok oyunculu oyunlarda ise oyun grubu- anonim, anonim- anonim veya bunların tümünü içerecek şekilde yapılanmalardan söz edilebilir.

Özdemir’in düzelterek yer verdiği, And’ın ise örneklerle aktarmış olduğu oyun unsurlarının oyuncu açısından geçişkenlik sağlayan bir yapı taşıdığı iddia edilebilir. Dijital oyunlar; salt anlatı, çocuk oyunu, geleneksel oyun veya tiyatro değildir; bu yönüyle kendine has yapısı bulunur. Ancak “oyun” kavramının oluşturduğu yapısal unsurlardan da farklılaşmaz. Kültürel,

toplumsal ve sosyal boyutlarıyla “oyun”un yeni ve icat edilmiş bir türü; sözlü kültür ortamının, çocuk oyununun ve tiyatronun bileşenlerini kullanan kurgulanmış farklı bir yapı sunduğu iddia edilebilir. Yapılan karşılaştırmalara pek çok açıdan farklı tutumlar geliştirilebilir. Bu yapılar arasında benzerlik ve farklılıkların bulunduğu belirtilebilir. Nitekim burada yer alan başlıkların hemen her biri başlıca bir araştırmanın konusunu teşkil etmektedir. Ancak fiziksel ortam ile dijital ortam arasındaki geçişkenliğin boyutunu ve bağlamını anlamlandırma sürecinde ürünlerin farklı veya benzer yapılarının hangi boyutlarda değiştiğinin aktarılmasının sürece katkı sunacağı düşünülmektedir. Bahsedildiği gibi oyun çalışmaları kapsamında daha pek çok sınıflandırmadan ve yapıdan bahsedilebilir. Burada dijital oyunların genel yapısı itibarıyla yapılan gözlem ve icralar sonucunda elde edilen verilerden hareket edilse de tek ve belirgin bir oyunun yapısında da daha detaylı inceleme yapmak ve farklı sonuçlar elde etmek mümkündür. Genel açıdan bakıldığında dijital oyunların daha az hareket içerdiği ve çoğunlukla sabit araç ve gereçlerle oynandığı söylenmelidir. Öte yandan *Pokémon GO* (2016) oyunundan söz edilebilir. Oyun, oyuncuların fiziksel ortamda doğa ve kültürel gezi yapmasına olanak sağlayan bir yapı sağlamakta; dijital ortamdaki birlikteliği tersine çevirerek dijital ortamdaki fiziksel ortama bir akan bir bağlam oluşturmaktadır. Dijital oyunların çoğunluğunun maddiyata dayalı olarak oynanması da onu farklılaştıran diğer etkenlerin başında gelmektedir. Maddî kazanç elde ediminin veyahut her iki ortama uyacak şekilde “maddi harcama ve gelir elde etme” şeklinde gerçekleştiği belirtilebilir. And (1974, s. 69) bu noktada “kumar”ı örneklemektedir. Dijital oyunlarda ödül sistemi içinde değerlendirebileceğimiz maddi kazanç elde etme imkânı bulunabilir. Ya da oyuncu çok uğraşarak geliştirdiği karakterini ve hesabını satabilir, belirli platformlar tarafından sağlanan özellikler sayesinde oyun içi nesnelere takas edip satabilir. İ. Durmaz (2020) oyunlara para harcanıp harcanmadığı sorulduğunda “Ohoooo. Evet. *CS-GO*’ya (*Counter-Strike: Global Offensive*, 2012) çok harcadım. Ayrıca para kazandığım da oldu. Turnuvalar dâhil 10 bin lira kazanmışımdır. Sadece *CS-GO*’da bıçaktan 800 dolar kazandım. Topluluk pazarına⁹⁶ koyarsın, orada satılır” demektedir. A. Ak (2020) ise bu noktada “Evet yatırdım. Garip bir şey olduğunu düşünmüyorum. Dışarıdaki tüketim çılgınlığı ve insanların ne saçma şeylere para harcadığını göz önünde bulundurursak biraz daha eğlenmek için bir oyuna para harcamış olmam garip bir şey değil bence” şeklinde cevaplamıştır. E. Saygı (2020) ise “...O zaman bilgisayarımı onun sayesinde almıştım. O zaman 7 bin liraya yakın bir paraya satmıştım, karakterimi. *Wolfteam* (2007) revaçta bir oyundu...” dedikten sonra “O zaman oynarken ben kendi mailimi kullanmadım. Ben iyi oynuyordum. Arkadaşımın da durumu iyiydi, parası vardı. Ben çarşı kastım, o parayı verdi, beraber sonradan ortaklaşa. Ama çok güzel bir çar

⁹⁶ Steam Topluluk Pazarı hakkında daha fazla bilgi için bkz. Steam Topluluk Pazarı (t.y.) *Steam*., E.T. 12.10. 2022, <https://steamcommunity.com/market/?l=turkish>

yaptık. Ben kastım ona ilerleyen zamanlarda dedim ki bunu satalım...” şeklinde söz etmiştir. Görüldüğü üzere dijital oyunlar; oyun dışı eylemlerle de oyuncuya maddî gelir veya gider olarak belirli kazanımlar sağlayabilmektedir.

Bu noktada oyun dışı bir unsur olarak dijital oyunlarda “oyuncuya yönelik” karşı fiziksel eylemlerin en azından oyun metninde yer almaması, akran zorbalığının ise her iki ortam açısından geçerli olmasından söz edilebilir. Oyuncu oynadığı oyuna tepki vererek kendi kendini yarayabilir, ekrana ve oyun aracına zarar verebilir. Bu çalışmanın kaynak kişilerinden pek çoğu oyun esnasında “sinirli”, “kızgın”, “mutlu”, “heyecanlı” gibi duygu durumlarını anlık fakat süreğen bir şekilde yaşadıklarını belirtmişlerdir. E. Zorlu (2020) *Mavi Balina*⁹⁷ gibi dijital ortam eylemlerinin fiziksel ortama dönüştüğü noktada eylemlere dayalı “oyunlaştırılmış” yapıların “oyun olmadığı” ve “zorbalık, şiddet” amacı güttüğü üzerinden sıklıkla uyarılar yapıldığını belirtmektedir. İnternet kafe hakkında konuşan E. Zorlu (2020) bu konuda “İnternet kafelerde iki, üç ayrı filtre var. Onun dışında güvenli internet var. Yasaklı sözcükler ve cümleler kısıtlamaları var. Yani insanların gençlere etki edebilecek her türlü kötü içeriğe oyun anlamında.. ulaşması imkânsız...” şeklinde açıklamalar yapmaktadır. Bu noktada bu çalışmanın kaynak kişileri “oyun eylemlerinin sanal olduğu” üzerinde ortak bir kanıdadırlar. Gerçeklik düzleminin daha çok “zihinsel bir süreç” ile alakalı olduğu belirtilebilir. Özellikle erişkin olmayan bireylerin hayal- hakikat çatışması, hatta Tanpınar’ın rüya motifi⁹⁸ kapsamında bile değerlendirilebilecek “anlatsal yapılar” oluşturduğundan bahsedilebilir. Eğer bir oyunun anlatsı oyun bağlamının ve ortamının oyuncuya bağımlı bir unsuru değilse bu geçişkenliği aktaracak yapıların da benzer algoritmik ifadelerle gösterilmesi gerekirdi. Oysa oynanan oyun metni, oyuncu ile ve hatta doğrudan oyuncu tarafından anlamlandırılan ve bunun da bağlamlararası bir yapıyla anlatsallaştırıldığı nihayetinde de iki ortam arasında sosyal ve kültürel hatta psikolojik sonuçlar doğurmasından ve bu motivasyonu oyuncuya sağlamasından söz edilebilir. Bu anlamda oyunculara yönelik psikolojik değerlendirmelerin hem günlük hem de dijital ortam açısından oyun ortamına özgü yeni açılımlara ve değerlendirmelere ihtiyaç duyulduğu da vurgulanmalıdır.

Bunların dışında “katılmanın oylumu ve dağılımı” içerisinde “yorumcular”dan bahsedilebilir. Özellikle oyun eyleminin devam ettiği ancak oyuncunun elendiği durumlarda oyun dışı kalan takım oyuncusu “pasif” bir eylem sürecine girerek “yorumcu/ izleyici/ dinleyici”ye dönüşür. Bu kişiler oyun bitene kadar diğer takım arkadaşlarına “rakibin yerini söyleme”, “dikkatli olmasını

⁹⁷ Konu hakkında yapılmış bir çalışma için bkz. Yılmaz ve Candan (2018).

⁹⁸ Tanpınar ve rüya motifi hakkında yapılmış bir çalışma için bkz. (Önberk, 1991).

telkin etme”, “oyun ekranında uzaklaşarak günlük ihtiyaçlarını karşılama”, “oyun bağlamında koparak başka bir iş ile ilgilenme” vb. pek çok eylemde bulunabilir. Oyuncu eylem olarak oyun dışında, ancak metin olarak oyunun içindedir. Bu da yine bağlamlararası yapı sunan bir özellik olarak belirtilmelidir. Bu bilgilerden sonra çalışmanın devamında oyun türlerinden ve sınıflandırmalarından bahsedilecek ve bu özelliklerin dijital oyunlar açısından ne şekilde ele alındığına dair bilgilere yer verilecektir.

2.2. OYUN TÜRLERİ VE SINIFLANDIRMASI

Halkbilimi literatürüne göre oyun araştırmacıları tarafından hazırlanan oyun sınıflandırmalarından bahsedilebilmektedir.⁹⁹ Boratav (1982a, s. 115) Fransa’da bir müzenin arşivinde 1131 çocuk oyunu, 8403 oyun tekerlemesi, 1431 bilmece olmak üzere 10965 maddelik bir koleksiyondan bahsederek çocuk oyunlarını kendi elinde bulunan bine yakın Türk çocuk oyunları tipleriyle karşılaştırmış ve “milletlerarası oyunlar kataloğunun” ilk taslağını meydana getirmiştir. Boratav (1982b, s. 493) ayrıca türkölü çocuk oyunlarından da bahsederek oyun tekerlemelerine yer vermiştir. And (1974, s. 65) Boratav’ın tasnifine (1960) yer vermektedir. Buna göre Boratav’ın sınıflandırmasının temel başlıkları şunlardır:

- I. Sadece çocuklara özgül oyunlar (A- C)
- II. Talih, kumar, fal, niyet oyunları; büyüklük ve törelilik oyunları (D- G)
- III. Beceri ve güç oyunları (H- L)
- IV. Zekâ Oyunları (M- R)
- V. Katışimli Oyunlar (S- T)

Bu çalışmanın bir önceki bölümünde yer alan “Oyunun Unsurları” kısmında Özdemir’in (2006a) hazırladığı tasnif ölçütlerine yer verilmiştir. And (1974, s. 53) da karşılaşmalı oyunlar ve karşılaşmasız oyunlar üzere birçok farklı tasniften bahsetmektedir. And (1974, s. 6) oyunları dramatik oyunlar ve çocukların- gençlerin- yetişkinlerin oyunları olmak üzere iki temel başlık altında da incelemektedir. Tezcan (1977, s. 152) oyunlar çeşitli biçimlerde sınıflandırılabilir demektedir, katılanların sayısına göre “bireysel” veya “grupsal” sınıflamadan bahsetmekte ve yine şu tasnife yer vermektedir:

- a. Hoş vakit geçiren oyunlar (Şans oyunları, eğlenceler gibi)
- b. Bedensel gelişimi sağlayan oyunlar
- c. Zihinsel gelişimi sağlayan oyunlar

Caillois (2001, s.12) oyunların dört temel ilkedden birisine dayandığını söyleyerek bunları rekabet (agon), şans (alea), simülasyon (mimicry) ve vertigo (ilinx) olarak belirtmektedir. Özdemir (2005, s. 222) *Türk Eğlence Kültürü* isimli çalışmasında “oyunları” dramatik oyunlar, dramatik olmayan oyunlar ve elektronik oyunlar olmak üzere üç başlıkta incelemiştir. Sormaz (2012) ise oyunların geleneksel, modern ve postmodern oyun kültürü olmak üzere üç başlıkta

⁹⁹ Bu konuda farklı oyun sınıflandırmaları için bkz. (Özdemir, 2006a, s. 86-100).

ele almaktadır. Özdemir (2006a, s. 99- 100) bir oyunun birden fazla kategoriye girebildiğini, dolayısıyla tasnif sisteminde sıkıntılar yaşanabileceğini belirttikten sonra Türkiye çocuk oyunları ve oyuncaklarının “oyunma biçimi” esas alınarak hazırlanan bir katalog sistemiyle çözülebileceğini söylemektedir. Buna göre Özdemir (2006a, s. 100) Türkiye genelinde “284 oyun türü” ve türlere ait “1667 oyun çeşitlemesi” tespit etmiştir. Daha genelleyici olarak oyun çalışmaları ile ilgili pek çok sınıflandırmadan bahsedilebilir. İçerik, konu tema, mekân vb. pek çok açıdan oyunlar hem sınıflandırma hem de karşılaştırma yapıları sunarlar. Bu çalışmada tekrara düşmemek ve ekonomik ve sosyal gelişmeler açısından geçişkenliği göstermek adına “geleneksel oyunlar”, “çağdaş oyunlar” ve “dijital oyunlar” olarak üç başlıkta aktarılmıştır. Dijital oyunlar ise çevrimiçi ve çevrimdışı olması açısından tek oyunculu ve çok oyunculu biçimde oyuncunun eylemlerine yönelik olarak aktarılmıştır.

2.2.1. Geleneksel Oyunlar

Bu çalışmanın konusunu dijital oyunlar ve anlatısı oluştursa da geleneksel oyun ve oyun oynama biçimlerine dair değinilmesi gereken kimi noktalar bulunmaktadır. Geleneksel oyunlar; çocuk oyunları, Anadolu köy tiyatrosu, sokak oyunları vb. pek çok oyun biçimini ve türünü kapsayabilmektedir. Daha önce belirtildiği gibi oyun oynama, beşerî bir unsur olarak hayatın her alanında yer alan bir kavram olmaktadır. E. A. Yılmaz (2020, s. 36) oyunlaştırma kapsamında oyunların “epik anlam, gelişim ve başarıma, güçlenmek, sahiplik duygusu, sosyal etki ve ilişkililik, azlık, öngörülemezlik ve merak duygusu, kayıp ve kaçınma” olmak üzere sekiz temel motivasyonla oynandığını belirtmektedir. Devamında E. Altuğ Yılmaz (2020, s. 19-20) oyunlaştırmanın “bir süreci alıp oyuna çevirme” ile oyunsallaştırma arasındaki farka da dikkat çekmektedir. Tıpkı dijital oyunlarda olduğu gibi herhangi bir nesne oyunlaştırma kapsamında oyun tanımına dâhil olabilmektedir. Bir ağaç etrafında kovalamaca oynayan iki birey, ağacı oyun nesnesi hâline getirmektedir. Özellikle yetişkinlere öykünerek anne ve babasının rollerini öğrenen çocuğun onların elindeki cihaz veya aygıtları oyun ögesi olarak kullanması birçok ebeveynin aşına olduğu bir durumdur. Huizinga'nın (2018, s. 17) bahsettiği şekilde insan uygarlığı genel oyun kavramına hiçbir temel özellik katmamıştır. Bu açıdan geleneksel oyunlar bu çalışma kapsamında ve bu bölümün birinci kısmında aktarılan şekilde dijital oyunlara beşeri unsurlar açısından kaynaklık eden bir yapı ve geçiş sunduğunu göstermektedir.

Elçin (1997, s. 487) *Türklerde Aşık Oyunu ve Bu Oyunla İlgili Âdet ve Ananeler* başlıklı çalışmasında şöyle demektedir:

Ecdâdımızın Asya, Avrupa ve Afrika'daki hayatlarında sanâyi hareketlerinin meydana getirdiği “el” ve “fabrika” mahsulü oyuncakların yayılmasına kadar –aşiretler ve ücra dağ köylerinde devam etmiştir- hususiyle erkek çocukların sevdikleri, belli mevsimlerde oynadıkları aşık, isim ve terim olarak büyük yaygınlık göstermiş, Şaman duâlarında, falda, kumarda, nazarda, kabile teşkilâtında, tarikatlerde, evlât edinme müessesesinde, destanlarda, köy tiyatrosunda, dostluk tâzelemekte vb. bir takım inanç ve âdetlerin teşekkülüne zemin hazırlamıştır.

Bu açıdan yorumlandığında bir oyunun; sadece bir tür, bir kültür unsuru olmadığı, aynı zamanda oynandığı toplumun sosyo- kültürel zemininde ortak unsurlar taşıdığı ve pek çok türün içerisinde farklı biçimlerle yer alabileceği görülmektedir. Elçin ayrıca “el” ve “fabrika” mahsulü oyuncaklarının ayrımını yapması da oyunların çağın ihtiyaçlarına göre değişebildiğini ifade etmektedir.¹⁰⁰

Onur (2013) geleneksel oyun ve oyuncakların sosyo- kültürel bağlamı kapsamında çocukluk anılarıyla birlikte değerlendirmektedir. Gülsoy (2017, s. 137- 138) ise çalışmasının sonuç kısmından “Dijital oyunlar da geleneksel oyunlar gibi ciddidir. Oyunun bu ciddiyeti 21 yaşındaki kadın katılımcının gece oyunda hamle yapmak üzere uyanmak üzere alarm kurmasından anlaşılabilir” dedikten sonra “Dijital oyunlar ile geleneksel oyunlar arasında temel bir fark yoktur çünkü oyuncular toplumsal değişimin bir gerekliliği olarak oyun oynama ediminin dijitale kaymış olduğunun farkındadırlar” (Gülsoy, 2017, s. 137- 138) şeklinde belirtmektedir.¹⁰¹

Robins (2013, s. 153) ise kimliklerden örnek vererek yeni olanın teknoloji olduğunu söylemekte siber- alandaki oyunlar ve karşılaşmalarda yeni ve şaşırtıcı pek bir şey yok, demektedir. İğit (2019, s. 37) bu konuda “Yeni iletişim ortamı olarak dijital oyunları, geleneksel oyunlardan ayıran en belirgin fark *etkileşimlilik* ve *kurallılık* dereceleridir” demektedir. Binark ve Bayraktutan-Sütücü (2008, s. 45) dijital oyunun geleneksel oyunlardan farkını yeni medyanın özelliklerini oyun oynama edimine dâhil etmesi olarak belirterek özellikle, gerçek yaşam simülasyon oyunları ve yaşam platformları ile devasa çevrimiçi oyunların oyuncunun oyun zaman ve uzamına büyük bir ciddiyetle hem maddi hem manevi yatırım yapmasını gerektiren

¹⁰⁰ Sosyo-kültürel bağlamda Türkiye’de oyun kültürü hakkında başka bir çalışma için bkz. (Sormaz, 2012, s. 196).

¹⁰¹ Mezkit (2012) mekânsal değişim bağlamında çocuk oyunlarının internete taşınmasını irdelemektedir. Geleneksel oyunlarla dijital oyuna dönüşümü konusunda diğer çalışmalar için bkz. Mezkit (2012), Mısırlı (2018).

bir süreç olarak nitelerler. Akbulut (2009, s. 46) ise “Oyun literatürüne pek çok yenilikler kazandıran dijital oyunları geleneksel oyunlarla karşılaştırdığımızda karşımıza çıkan temel sorulardan biri, bu oyunların anlatı olup olmamaları ve buna bağlı anlatısal zaman- uzam ve oyuncuyla ilgili sorulardır” demekte, geleneksel oyun benzerliğini anlatıbilimdeki anlatı, zaman ve uzam kavramlarını ludolojinin verileri ışığında irdelemektedir. Özdemir (2006a) ise çocuk oyunlarını performans bağlamında inceleyerek sözlü kültür ortamında sosyo- kültürel bağlamları üzerinde durmaktadır. Bu noktada Özdemir (2006a, s. 410) “iletişimsel bağlamda çocuk oyunları oyuncu, izleyici (aktif/ pasif izleyici) ve oyun faktörlerinden oluşan sosyo- kültürel bir gösterimdir” demekte ve bunların oyunun iç yapı dinamiklerini meydana getirdiğini söylemektedir. Işığın (2012, s. 236) ise geleneksel anlatı açısından yaklaşarak oyunların farklı bir yönü olarak ödül sistemleri içerdiğini ve bunların temel amacının oyuncu motivasyonunu yükseltip oyun içindeki oyuncu etkinliğini arttırmak olduğunu söylemektedir.

Bu çalışmanın kaynak kişilerine oyun anlatısının ne olduğu ve nasıl şekillendiğini ortaya koymak amacıyla geleneksel oyun ve dijital oyunlar arasındaki farklılıklar sorulmuştur. Özellikle sokakta oyun oynamış olan yetişkin kaynak kişiler ile çok fazla oyun oynamadığı ve arkadaşları girdiği için oyuna girdiğini belirten oyuncuların geleneksel ortama duyduğu özlem, nostaljik duygularla belirtirken az sayıda da olsa genç ve 18 yaş altı katılımcıların sokakta oynadıkları oyunları da oyun kültürü içerisinde saydıkları görülmüştür. Belirtmek gerekir ki bu çalışmada herhangi bir istatistiksel bilgi değil “oyun kültürü”nün belirli bir oyuncu çevresi açısından sınırları ve “anlatı” yapısındaki durumu ön plana çıkarılmaktadır. Birbirinden farklı oyunlar oynayan oyuncuların benzer ve ortak cevaplar verdiği noktada oyun kültürüne bütünlükçü yaklaşmak gerekmektedir. Bu açıdan kaynak kişilerden S. Taşçı (2020) oyunların sadece çocuklara özgü değil hayatın her döneminde önemli bir olgu olduğunu ve boş zamanların değerlendirme aracı olarak gördüğünü belirtir. Kaynak kişilerden S. Namlı (2020) oyunlarla ilgili olarak şunları aktarmaktadır.

(Geleneksel oyunlar) insanlar ile bağların geliştiği takımca oynanılan ve halen özlenilen oyunlardır. Şimdi herkes ellerine telefonları alır evinde kös kös oturup oynar ama o oyunlar dışarda, bahçede, sokakta eğlenceli ve aktif şekilde oynanırdı. Oyun sonrası bakkaldan alınan dondurmalar, içecekler, annemizin bağırması “Hadi gelin, eve girin” artık bunlar söylenmiyor, yapılmıyor. Daha çok “evden çık, biraz hava al” şeklinde cümleler yerini aldı. Bu oyunlar bize gerçek hayatı öğretiyordu. Düşüğümüzde elini uzatan dostluk, dizinde açılan yaralar ve bunların acısı hiç hissedilmiyordu. Şimdi elimize diken batsa hastaneye koşuyoruz.

A. Ak (2020) ise başka bir bağlamda şöyle söylemektedir:

Saklambaç, seksek, misket hepimizin küçükken oynadığı geleneksel oyunlardır. Bilgisayar oyunlarının bu oyunlardan farkı mahallemizde olan üç beş çocuktan daha büyük bir kitleyle muhatap olma şansındır. Bunun dışında bilgisayar oyunları bu oyunlardan çok daha bilgilendirici ve eğiticidir. Aynı zamanda büyük şehirlerde sokakta oynayan çocukların çoğunun güvenli bir oyun ortamı olduğunu düşünmüyorum. Zaman geçtikçe sokaklarda daha kötü oluyor. Açıkçası kendi çocuğum dışarıda oyun oynayacağına gözümün önünde bilgisayar oynasın içim daha rahat olur. En azından kontrolü tamamen benim elimde.

Kaynak kişilerden Y. Polat (2020) ise geleneksel oyun mekânlarını bağımlı ve tek bir mekân olarak görürken dijital ortamın farklı metinsel geçişliliklerini yeni bir mekân veya ortam olarak belirtir. S. Bayrak (2020) oyunlarla ilgili olarak şunları aktarır:

Hayatımızı etkiliyor. Benim için boş vakit eğlencesi. Eve kapatıyorum kendimi. Dışarı çıkan biri değilim, boş saatlerimi öyle geçirmeyi seviyorum. Oyun, yeğenlerimin hayatının içine girdi, yaşlılar bile oynuyor. Aileler de çocukları dışarı salmıyor, sosyal durumdan dolayı. Şu devirde geleneksel oyunları çevremde görmüyorum.

R. Torun (2020) ise “İki kişi karşılıklı oynuyor ama burada araya giren bir dijital ortam var. Dijital bir dünya var, sanal bir yerden bahsediyoruz, insanlar bu şekilde birbirleriyle telekomünikasyonunu sağlıyor diyebilirim. Benim için geleneksel oyun ile dijital oyunlar arasındaki en keskin fark bu” şeklinde görüşlerini sunmuştur. Bunun dışında dijital oyunlara çok fazla ilgisi olmayan ancak ortamdaki dolayı söyleme maruz kalan kaynak kişilerden S. Gözcü (2020), S. Taşçı (2020), Z. Başer (2020) cep telefonlarından mangala veya bilgi yarışması gibi oyunlar oynadığını belirtmişlerdir. Oyuncular dijital oyun eylemlerini bildikleri ve çocukken öğrendikleri oyun deneyimlerine göre değerlendirme eğilimi içine girebilirler. Bunda ekonomik, kültürel, sosyal ve bireysel özelliklere göre farklılıklar oluşur. Özellikle yetişkin katılımcıların hem çocuk oyunları hem de dijital oyunlar konusunda deneyimleri olduğunu ve bu oyunların sosyal ortamlardaki gelişim aşamasının farkında olduklarını belirtmek gerekmektedir. S. Arcan (2020) “Dijital oyunlarda kendini yalnızlığa adıyorsun bir nevi bir şekilde kendinden düşüncelerinden ve insanlardan uzaklaşıyor kendi kabuğuna çekilip saklanıyorsun. Ama saklambaç insanlarla toplulukla oynanıyor daha eğlenceli daha samimiyet içeren bir oyun” şeklinde görüş bildirmektedir. A. Erdem (2020) ise “(Dijital oyunlarla)...maddi durumdan dolayı geç tanıştım ben. Ayakkabı boyacılığı yaptığım zamanlarda... Şimdi atari salonuna gidemiyorsun abi. Para lazım oraya. Zaten 3-5 kuruş kazanıyorsun, onu da orada yemeyi göze alamıyorsun. O zamanlar lükstü. Şimdi gibi değil. Lunaparka bile gidemezdik, lunapark onun bir altıydı belki” şeklinde anısını paylaşmıştır.

Bu çalışmada geleneksel oyun terimi kaynağını geleneksel metotlarla bireyden veya doğadan alan ve kökenleri yüzyıllar boyunca farklı çağ ve tekniklerle takip edilebilen oyunlar kastedilmektedir. Geleneksel oyunların içerisinde de söz, görsellik ve rol yapma doğal bir biçimde yer alır. Bunun yanında örneğin *mangala* oyun nesnesi olarak günümüzde seri üretim halinde üretilebilir veyahut santraç tahtası ve taşları benzer şekilde bir üretimin söz konusu olabilir. Ancak hem el emeği hem de sunduğu kültürel birikim açısından arkasında büyük bir bellek bulunur. Hem geleneksel hem de evrensel bilgi üretiminin bir parçasıdır. Her toplumda farklı karşılıklar bulur. Oynandığı toplumun sosyo-kültürel özelliklerini etkiler ve etkilenir. Ayrıca dijital oyunlar içerisinde geleneksel ürün yapılarının kullanılması da yine gelenek kapsamında değerlendirilebilen bir durum olarak karşımıza çıkar. Ortaçağ veya tarihî temalı dijital oyunlara bakıldığında oyuncunun üretmesi istenilen pek çok nesnenin deriden yapıldığı veya deri kullanarak yapılması istendiği görülür. Bu duruma pek çok oyundan örnek verilebilir. Kaynak kişilerin aktardıklarından hareketle *Mount & Blade II: Bannerlord* (2022), *The Elder Scrolls V: Skyrim Special Edition* (2016) ve *Conqueror's Blade* (2019) isimli oyunlar buna örnek verilebilir. Ayrıca *TRT Maysa ve Bulut Oba*¹⁰² isimli oyunda koyun kırpma, ip eğirme, boyama gibi geleneksel tekniklerin oyun söylemine taşınması da örnek verilebilir.

“Üçtaş” oyunu plastik ya da bir oyun tahtası üzerinde yahut dijital bir oyun olarak üretilse bile ilk biçimi taştır. Bu ayrım her ne kadar yapay olarak gözükse de hem üretim biçimleri hem de içerdiği iletişim biçimleri açısından “geleneksel” olarak adlandırılıp daha önce ortaya koyulduğu biçimde oyun kültürü içinde geçişlilik sunabilir. Yani bir oyunun gelenekselleşmiş biçimlerinin yahut tarihî kökenlerinin olması onu salt geleneksel yapmaz, çünkü yeni form ve şekillerle hem anlatısı hem de söylemleri gittikçe büyür ve gelişir. Hiçbir oyun araç ve gerecinin olmadığı durumlarda kaynağını doğadan alarak yeniden ve yeniden üretilebilir. Öte yandan çağdaş ve dijital oyunların “anlatı” ve “içerik” dışında oyun dinamiklerinde, oynanışta ve oyuncuların tutumlarında ve davranışlarında gelenekselleşmiş yönleri bulunur. Geleneksel oyunların hem üretim hem de dijital ortam açısından bir diğer özelliği ise yerel kültürden hareketle evrensel kültürün içine karışmış olmasıdır. Örneğin plastik olarak üretilebilen santraç tahtasının bambudan veyahut gül ağacından el emeğiyle yapılabilmesi üretim açısından bir geçiş unsuru sunar. Bu noktada halkbilimcinin arayıp bulması gereken o oyunun hangi yönlerden geleneksel bilgiyi içerdiği, hangi yönlerden çağdaş kültürün içerisinde yer aldığı ve bunların benzer ve farklı yönlerinin tespit edilmesidir. Bu açıdan çalışmanın önceki bölümlerinde belirli

¹⁰² Oyun hakkında daha fazla bilgi için bkz. Türkiye Radyo ve Televizyon Kurumu. (t.y.). *TRT Maysa ve Bulut*. Google Play. E.T. 12.10.2022, <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.trtcocuk.maysa>

oyun ve oyuncuların aktarılarak verilen ve geleneksel oyunlarla ilişkilendirilen örneklerin hangilerinin ne şekilde kullanıldığı da daha kapsamlı olarak tespit edilebilecektir.

2.2.2. Çağdaş Oyunlar

Çağdaş oyunlar denildiğinde ise hem söz hem yazı hem de mekâna ve içeriğe bağımlı olarak görsel unsurları kullanabilen ve seri üretim ile birlikte ulusal ve evrensel kültür içerisinde oyuncuya ulaşabilen oyunlar kastedilmektedir. And (1974, s. 50), Moncreiff'in (1965, ss.10-11) *The Sumerian Game: Teaching Economics With Computerized P.I. Program* isimli çalışmasına atıfta bulunarak çağcıl oyunlardan bahsederek "Askerlikte olduğu gibi iş ve endüstri alanında da çağcıl oyunlara rastlıyoruz. Pazarlama, rekabet, yatırım, üretim, yöneticinin karar vermesi, işveren- işçi ilişkisi, dış ticaret vb. konularda plânlama, eğitim ve araştırma için oyunlar düzenlenmiştir" diyerek bilgisayarın kullanıldığı *Sümer* oyunundan söz etmektedir. Özdemir (2006a, s. 279) ise çocuk oyunlarının teknolojik ortamının araştırılmasında "özellikle toplumdaki sosyo- kültürel değişimlerin izlenmesini ve oyunlardaki bazı medyatik motiflerin belirlenerek etkilerinin açıklanmasını sağlayacaktır" diyerek sosyo- kültürel geçişliliğe dikkat çekmektedir. Özdemir (2006a, s. 385) teknolojik ortamda yeni yaratılan oyunlar olarak sunulan pek çok oyunun geçmişte daha basit araçlarla oynandığını da belirtmektedir.

Çağdaş oyunlardan özellikle geleneksel oyunların unsurlarını oyunlaştırma ve bunları yeniden oyun hâline getirme noktasında söz edilebilir. Oyuncak bebeğin geleneksel teknik ve yöntemler örneğin el yapımı olması dışında bir seri üretim ürünü olarak sunulması oyuncu açısından benzer imge ve söylem unsurları oluşturur. Çağdaş oyunlar kimi açılardan da dijital oyunların öncüllerini oluşturmaktadır. Bu yönüyle daha çok oyun nesnesi ya da oyuncak odaklı olduğu söylenebilir. Masaüstü oyunlar, basılı RPG'ler veya MUD'lar, kâğıt bebekler, papercraftlar, seri üretimle yeni yaratım oyuncaklar, elektrikli veya otomatik olarak geliştirilen oyunlar çağdaş oyun kültürünün bir parçası sayılabilirler. Özellikle oyun salonlarının ve internet kafe kültürünün oluşmaya başladığı dönem çağdaş oyunlar açısından da geleneksel ile dijital oyunlar arasında bir geçişlilik barındırır. A. Yalçın (2020) bu konuda şu anısını paylaşmıştır:

Biz hep hesabına oyun oynardık. Onu şey sanardık, yendikçe *level* atlıyor sanardık, orta yaşa gelince öyle olmadığını anladık. Sabahtan giderdik, herkes masasına otururdu, yenen kalkmazdı. Sürekli yenilen yer değiştirirdi. Çankırı'da namımız olurdu. Mesela benim nickim ... idi. Beni izlemeye dışarıdan kafelerden gelirlerdi. Deplasmanlı kafelere giderdik. Bizim kafemiz ev sahibi olduğumuz yerd. Bizi deplasmana çağırırlardı. İleriki online maçları biz o zamanlar yerel yapıyorduk. Kafeyi benimsedik, aidiyet oluşurdu. Paramız olmasa da oynardık. Yazdırırdık. Hatta harçlık bile alırdık, ora bizim ikinci evimiz gibiydi. Aylık borcumuzu öderdik. ...kavga güdültü olurdu. O zamanın çocukluğuna veriyorum.

'Ben niye öldüm, sen niye kaçmadın, niye vakit geçirmedin, bütün hesabı senin yüzünden ödedim' gibi çocuksu kavgalar çıkardı.

Benzer şekilde H. Aslan (2020) ise şunları söylemektedir:

Mahallede futbol maçları yapardık. Birisinin annesi çağırınca akşam ezanından sonra hepimiz doğal olarak dağılırdık. Bunlar hani bizim oyun kültürümüzün açıkçası başladığı zamanlardı. Doksanlı yıllar zamanla bilgisayarın hayatımıza girmesiyle tabii ki de daha çok mahalle futbolu, mahalle maçları, yerini dijital ortamlara bıraktı. Ama o senelerde hatırladığım şey şuydu, *Nintendo*, hani herkesin elinde bir Nintendo vardır, oyun oynar, kaset takar pilini değiştirir, yeni pil alır, onu hatırlıyorum. Sene 94- 97 arası olsa gerek... Hatta ben o zamanlar hiç unutmam. Sandviççide kurye elemanı olarak çalışıyorum. Yani paket dağıtıyordum. Haftalığı da ne kadardı? Yanlış olmasın 8 liraydı. O 8 lirayı ben 6,5- 7 lirasını pile verdiğimi hatırlıyorum. Hatta babam demişti ki "Sen bu parayı ne yaptın?" Şimdi hatırlıyorum o sahneyi de... Dedim "Pil aldım". "Ne için?" "*Nintendo* oynamak için..." *Nintendo* bizim miydi? Değildi. Apartmandan başka bir çocuğundu... Aterilerde ise o kasetler takılırdı, ısınınca adaptör ısındı deyip kapatan arkadaşlarımız olurdu tabii ki.

Ardından H. Aslan (2020) abisiyle ilk konsol deneyimi hakkında şunları aktarmıştır:

...Abim işte. Hani ateri alsak mı? Sen de ne kadar para var?" "Ben de ne kadar var?" Onda 22.5 çıktı, 15 TL benden çıktı falan derken "Abi 37,5 olur mu?" "Olur" dedi. Almıştı mesela o zaman. Hatta *ateri* için abimin söylediği bir şarkı vardı. Benim de aterim var, bende insanım falan diye. Hani onu da es geçmeyeyim.

Kaynak kişilerin aktardığı bilgilerden oyunların geleneksel oyun ortamında dijital ortama geçişte yer aldığı çağdaş bir ortamdan söz edilebilir. Ancak bu dönemler arasında keskin bir sınırlama bulunmaz. Bu sınıflama daha çok oyuncunun ortamı açısından iddia edilebilir. Bir başka örnekleme göre R. Dündar (2020) "Kafa dağıtmak için *okeye* girdiğim oluyor. Ya aslında kafa dağıtmaktan ziyade ben Çankırı'da iken arkadaşlarla *okeye* çok giderdim. Kahvede hani, orada çok oynardım. Pandemi sürecinden sonra gidemedik. Yani insan bir özlem çekiyor nedense bir indireyim dedim. Öyle duruyor. Kafa dağıtmak istediğim zaman girdiğim oluyor" şeklinde beyan etmiştir. Dolayısıyla burada oyuncunun oyun ortamı ve oyun ile kurduğu ilişkiden söz edilebilir. Kaynak kişiler tarafından aktarılan daha pek çok örnek verilebilir. Ancak yer verilen örneklemler düzleminde oyunun sadece belirli bir oyun nesnesine ihtiyaç duymadığı, oyuncu açısından oyunun kendine özgü bir anlamı olduğu görülür. Bu çalışmanın araştırmacısının çocukluğunda öğrenip oynadığı bir oyun olarak o dönem popüler dijital saatlerde bulunan kronometre özelliğinden yola çıkılarak iki takım arasında bir futbol maçı ve lig kurma oyunundan bahsedilebilir. Oyuncu kronometreyi çalıştırır. Maç 60 saniye sürer. Oyuncu kronometreyi her durduğunda ekranda beliren saniyenin son rakamı "0" ve "5" gol, "4" taç, "8" korner gibi unsurları not eder. Dijital literatürde de bununla ilgili araştırma yapılmış, başka pek çok oyuncunun benzer oyunlar oynadığı tespit edilmiştir. Ekşi Sözlük'te yer alan

“kareli defter imparatorluk oyunu” (Ekşi sözlük, t.y.) ve “kronometreli saatle futbol oynamak” (Ekşi sözlük, t.y.) başlıklarında yazarlar tarafından aktarılan bilgiler bu duruma örnek gösterilebilir. Yapılan sınıflandırmalar, tanımlamalar, sosyo- kültürel çözümler de dâhil olmak üzere bu oyunlaştırmanın onu oynayan çocuk için oyun olmadığı, kronometrenin farklı amaçlar için kullanıldığı, dolayısıyla oynanan oyunun geçersiz yahut oyun sayılmayacağı oyuncu açısından iddia edilemez. Aksine pek çok oyuncunun benzer şekilde bunlar için ayrı bir not defteri tuttuğu, ciddi bir mesai harcayarak dönüştürdüğü o oyuncunun hakikatı olmakta ve anlatıya dönüşmektedir. Bu açıdan oyunların kendi yapısal özellikleri oyunu teknik bir yöntem, yazılım, telif barındıran ve bilgi içeren bir unsura dönüştürürken oyuncunun oyuna bakış açısı anlatisallaşmakta onu oluşturan kültürel birikim söz, yazı, görüntü vd. iletişim biçimleriyle sunulan bir icraya dönüşmektedir. Oyun günlük hayatta olduğu gibi dijital ortamlarda da her mekânda yer edinebilmektedir. İnternetin yaygınlaşmaya başladığı dönemlerde yazılı bir iletişim ortamı sunan ve belirli bir takma ad/ nick ile girilen chat/ sohbet uygulamalarının pek çoğunda bulunan “bilgi yarışması” odaları/ kanallarından söz edilebilir. Bunlardan birisi olarak *mIRC* (mIRC, t.y.) uygulaması örnek gösterilebilir. Savaş arenası türündeki oyunlar dijital ortamda icra edilirken *Paintball*, *Airsoft* gibi oyunlar veya *korku evi* gibi oyun evleri benzer anlatıları gündelik ve fiziksel hayatın içine taşımaktadır. Süngü (2020, s. 21) “Fiziksel ve dijital oyunların ülkemizde kesişme noktası da 1997 ile 2000 yılları arasında açılan FRP kafeler olmuştur. Sihir, Saklıkent, Geçit, Tılsım ve Kamer gibi birçok mekânda, hem fiziksel hem de dijital oyun deneyim eden insanlar bir araya gelmiştir” demektedir. *Kurtadam* yahut *Mafia* adıyla bilinen ve 1986’da Dimitry Davidoff tarafından oluşturulan (“Werewolf (hidden role game)”, 2022) sosyal oyun, çevrimiçi ortamlarda yazılı iletişim yahut video konferans şeklinde de oynanabilmektedir. Buna örnek olarak da *Werewolf Online* (Werewolv.es) oyunu örnek gösterilebilmektedir.

Tezcan’ın (1977, s. vi) boş zamanlar sosyolojisi temelinde değerlendirdiği nüfus artışı, kentleşme, çalışma saatlerinin azalışı, değişen ev koşulları ve aile yaşamı, modern teknolojik gelişmeler vb. toplumsal etkenler oyunların hem unsur hem de yapısal olarak değişmesine neden olmaktadır. Sormaz (2012, s.53) da oyun ve oyuncak bağlamında günümüzde toplumsal değişime etki eden kavramlar olarak “sanayileşme, kentleşme, kapitalizm ve tüketim kültürü, teknolojik gelişmeler ve küreselleşme” olarak belirtmektedir.¹⁰³ Bu anlamda oyunların ve oyuncakların çağın ihtiyaçları noktasında gizli ve karşı işlevler barındırdığı söylenebilir. 10 bin nüfuslu bir ilçenin oyun alanı ve unsurları ile 15 milyonluk bir metropolün sunacağı oyun alanlarının yapılarında değişim kaçınılmazdır.

¹⁰³ Çağdaş oyunlar ve tüketim ilişkisi hakkında detaylı bilgi için bkz. Sormaz (2013, s. 167).

Oskay (2017, s. 225) oyunların günümüzde fantazyaya dönüşmüş olduğunu söyleyerek onun “metalaşmış ya da metalaşma kaderini yüklenmiş sınıf ve kesimler için acımasız reel yaşam karşısında bir tür eğlence; bu acımasız realiteyi yarı bilinçli görmeye yarayan bir tür ‘yaşamı sahil olmayan bir görünüm içinde algılama ve anlamlandırma biçimi’ne varabilmenin aracı” olduğunu söylemektedir. Bu noktada transmedya hikâye anlatıcılığından da bahseden Jenkins (2016, s. 156) çok platformlu eğlence yaratımından bahsederek film, oyun vd. ürünler arasında örnekler vermektedir (2016, s. 159). H. Jenkins’e (2016, s. 157) göre lisans, orijinal ürünü korumak üzere karakterlerle veya kavramlarla yapılabilecekleri sınırlar. Jenkins (2016, s. 167) yakın zamanda lisans, yerini sektör kurtlarının tabiriyle “birlikte yaratma”ya bırakacaktır, diyerek bu üretimlerin gelecekte “ortak yazarlık” kapsamında dönüşeceğini söylemektedir.

Çağdaş oyunlar; bireysel ve sosyal unsurları, bağlamının yapısına uygun olarak onu ticarileştiren ve H. Jenkins’in de bahsettiği şekilde hayran kültürünün doğduğu özelliklerle icra edilirler. Çağdaş kültür içerisinde popüler kültür, kitle kültürü ve evrensel kültür öğelerinin arasındaki geçişkenliliğin de yoğun olarak yer aldığı belirtilmelidir. Örneğin *Barbie* (Mattel, t.y.) gibi oyuncak bebeklere bakıldığında oyuncak imgesini ve söylemini evrensel düzleme çektiği görülür. El yapımı bebeğin birey ve geleneksel işlevi açısından anlamı diğer oyuncularla birlikte ortak bir oyun unsuruna dönüşürken oyuncu bebeğe isim verme, ona bir rol atfetme, rol yaptırma gibi oyunlaştırma tercihlerini sürdürür. Bunlar oyuncağın değil, oyuncunun ona atfettiği anlamlar üzerinden gelişmeye devam eder. Her ne kadar beğendiği bir şairin şiirini mecmuasına yazarak onu kopya eden müellifin, beğendiği sözleri kayıt altına alarak yazan okuyucunun içgüdüğü ve nihayetinde dinlediği bir masalı aktaran dinleyicinin anlatıcı olarak konumlanması gibi durumlar, araştırmacılar tarafından sınıflandırılrsa da bu unsurlar doğal akışına uygun süreçler barındırırlar. İnsanlar özellikle dijital ortamlardaki oyunları günlük hayatlarına taşıyıp sosyalleşmekte ve bu ortamdaki yapıları gündelik hayatlarına taşımaktadırlar. Bu iki farklı olgunun icrasında rol oynayan farklı türlerin bağlamlararası açıdan birbirini etkilemesi ortamın, sosyal açıdan ne kadar iç içe geçtiğini gözler önüne sermektedir. Dahası bu ortamların yapısının sınırları, iletileri, görsel ve diğer iletişim unsurları sınırsız ve anlık olmasından ötürü de karmaşık özellikler göstermektedir. Bu açıdan her bir oyun nesnesinin ancak belirli teamüller, sınır ve çerçeveler üzerine kendi bağlamının anlamlandırılıp çözümlenmesiyle anlaşılabilmesi iddia edilebilir. Bunu yaparken motif çalışmaları gibi metinlerarası bağlar kuran değerlendirme yöntemlerinden, yapısalılık gibi yapıları sınıflandıran ve karşılaştıran bakış açılarından ve nihayetinde içerdiği halkbilimsel paradigmlar açısından kültür ortamının sözlü, yazılı veya dijital kaynaklarının bağlamsal özelliklerinden yararlanılabileceği iddia edilmektedir.

2.2.3. Dijital Oyunlar

Dijital bir oyunun künyesinde oyunun adı, sürümü, üretici firması, yapımcısı, çıkış yılı, etkin yılları, konusu, arayüzü, grafikleri, oynanış özellikleri ve dili gibi temel unsurlarından bahsedilebilir. Ancak dijital oyunların teknik özellikleri ve yazılımsal yönü bu çalışmanın konusu değildir. Bu çalışmada yapıların ardından bir eser olarak ortaya konulan “oyun”un hem metin hem de oyuncu açısından barındırdığı anlamlar öncelenmektedir. Zaten oyunlar kendi kendine oluşan bir yapıda değil, hâlihazırda bir üretici firma, yapımcı, senarist vd. ekip işbirlikleriyle oluşturulmuş ve sunulmuş kendine has teknik özellikleri bulunan ve telif barındıran ürünlerdir. Yine günümüzde pek çok oyunun sinema teknikleri kullanılarak üretilbildiği, bu yönüyle onu sinemaya yaklaştıran tekniklerin de bulunduğu belirtilmelidir. Oyunlardan kaydederek seslendirdiği ve farklı bir bağlama taşıdığı videolar üreten ve kendisini içerik üreticisi olarak tanımlayan Y. Sinan (2020) bunlarla ilgili olarak “Skeç tarzı videolar... *machinima*¹⁰⁴ dediğiniz makineleştirme ve artık nasıl çevirebiliriz bunu Türkçeye, oyun sinematığı diyebiliriz aslında” şeklinde bilgi vermektedir. Başka bir açıdan yaklaşıldığında da oyunlardaki bilgiler artık bilgisayara kaydolmayıp çoğunlukla bulut bilişim sayesinde, hizmet alınan oyun veya platformun hafızasında saklanabilen dolayısıyla fiziksel eylemlerin yazılımla oluşturulmuş bir bilgisayar dosyasında tutulduğu anlatılara dönüşmektedir.

Dijital oyun çalışmalarında sosyal bilim açısından çok geniş sınıflandırmalardan söz edilebilir. Santraç, okey, üçtaş, kart oyunları gibi oyunların da bu ortamda hem sosyal hem bireysel açıdan oyun deneyimi sunduğu ve bunların farklı platformlar üzerinden sunulabileceği belirtilmelidir. Benzer şekilde basit oyunlar veya çevrimiçi oyun sitelerinde basit grafiklerle ve küçük boyutlarla anlık olarak oynanmak için üretilen oyunlar da dijital oyun kapsamında ele alınabilir. *Google Chrome* (“Dinosaur game”, 2022) tarayıcısının internet erişimi kesildiğinde “İnternet Sayfası Yok” uyarısının bulunduğu sayfada bile internet bağlanana kadar kullanıcıyı meşgul edecek bir oyun yer almaktadır. Bu yönüyle de “Hangi oyun?” meselesi ortaya çıkmaktadır. Bu çalışmada belirtildiği gibi her bir oyunun kendi içinde ve kendine has yapısı temel bir tür yahut konu etrafında kendine has bir eser konumuna gelir. Çevrimiçi oyunlar açısından aynı oyunun farklı platformlarındaki arayüzleri yahut ülkeden ülkeye sunduğu hizmetler bile bu noktada değişebilmektedir. Öte yandan her gün milyonlarca oyuncu, yayıncı, izleyici ve kullanıcı bu oyunlarla etkileşime girmekte, sosyal ve kültürel bir bellek ortaya çıkarmakta, dijital oyun kültürünün hem kaynağı hem de katılımcısı olmaktadır. Dijital oyunlar,

¹⁰⁴ Machinima teriminin tanımı ve hakkında bilgi veren başka bir araştırmacı için bkz. Erol (2019).

bir deneyim alanı olarak aynı zamanda kültür ekonomisi içerisinde içerik ve yaratıcı endüstrilerin de önemli bir faaliyet alanını oluştururlar.¹⁰⁵ Halk edebiyatı açısından bakıldığında farklı kültürlerle ait benzer içerikli ve motiflere sahip masalların farklı ekonomik, kültürel ve sosyal işlevler barındırması salt anlatının veya motifin değil dinleyici/ izleyici/ oyuncunun aktif veya pasif rollerle katılımının sonucuyla anlamlandırılır. “Çocuklara uyusun diye anlatılan masal”ın bu işlevinin öznesi “masal” değil “çocuk”tur, masal ise bu işlevin bir unsurudur. Dijital ortamın çok boyutlu yapısı göz önüne alındığında çevrimiçi oyunların etkileşim boyutları da farklı kapsamlarda genişlemekte ve değişmektedir. Bir oyunun yeni sürümü yahut devamı dijital oyun kültürünün oluşmasına katkı sağlar. Pek çok tek oyunculu veya aynı mekân üzerinde çok oyunculu olarak oynanan oyunun bugün çevrimiçi ve çok oyunculu oynanabilir hâle gelmesiyle oyuncunun kimliği, burada ‘gerçek’ bir sanal kimliğe dönüşmüş ve sosyal iletişime dayalı yeni bir sürece girmiştir. Kaynak kişilerden M. Tepe (2020) *Grand Theft Auto: San Andreas* (2004) oyununun çok oyunculu versiyonu olan *MTA (Multi Theft Auto)* oynadığını belirtmiştir.¹⁰⁶ Manovich (2001, s. 223- 224) bu kapsamda yaptığı değerlendirmelerle “Oyunlar (spor, satranç, kartlar vb.), oyunculardan algoritma benzeri davranışlar gerektiren bir kültürel formdur; sonuç olarak, birçok geleneksel oyun bilgisayarlarda hızla simüle edildi” demektedir. Oyunlara dair sanayi devrimi öncesi ve sonrası oyunların analogdan dijitalle geçişi hakkında da bilgi veren Freyermuth (2015, s. 59-81) ise oyunları dönemlerine göre şu şekilde sınıflandırmaktadır:

1950’lerden beri- Prosedürel Devir (Procedural Turn)

1970’lerden beri Hiperepik Devir (Hyperepic Turn)

1990’lardan beri Hipergerçekçi Devir (Hyperrealistic Turn)

Freyermuth (2015, s. 83) 70 ve 80’lerin başlarında oyunların en başarılı rol modelinin romanlar, seksenlerin ortalarından sonra ise filmler (özellikle Hollywood) olduğunu söylemektedir.

Tezel (2016, s. 11) ilk video oyununun 1940’da oyuncuların son kibrit çöpünü almaktan kaçınmaya çalıştığı *Nim* adlı geleneksel oyunu “Nimatron” olarak bilgisayara tasarlandığından bahseder. Tezel (2016, s. 14) *Nim* oyununun antik dönemlerden beri oynanmakta olduğunu söyleyerek ardından 1947/ 1950 yıllarında Alan Turing tarafından bilgisayar satranç

¹⁰⁵ Kültür Endüstrisi hakkında detaylı bilgi için bakınız: Özdemir (2012a)

¹⁰⁶ Oyun hakkında daha fazla bilgi için bkz. Multi Theft Auto: San Andreas. (t.y.). *Multi Theft Auto: San Andreas - Grand Theft Auto Multiplayer Mod*. E.T. 21.03.2021, <https://multitheftauto.com/>

programının geliştirdiğini ancak video içeriğinden yoksun olduğunu söylemektedir.¹⁰⁷ Geleneksel oyunlarla dijital oyun ilişkisi sadece aktarım boyutunda gerçekleşmemektedir. Yiğit Tezel (2016, s. 79- 80) atari oyunu olan *Donkey Kong*'un içinde en uzun keşfedilmemiş paskalya yumurtası olduğunu belirterek 26 yıl boyunca gizli kaldığını belirtmektedir. Tezel (2016, s. 79- 80) oyunlardaki paskalya yumurtasını “Paskalya yumurtası içinde gizli mesaj ve bilgisayar programlaması, video oyunu veya DVD menü ekranı gibi özellikleri bulunan uluslararası bir şakadır. Bu isim geleneksel Paskalya yumurtası avından alınmıştır” şeklinde açıklamaktadır.

Özdemir (2017, s. 483- 484) ise dünyada elektronik oyun alanı 1962 yılında Steve Russell ve arkadaşlarının (Massachusetts Teknoloji Enstitüsü) Spacewar (*Uzay Savaşı*) adlı ilk etkileşimli oyunu yaratmalarıyla başlatıldığını söylemekte, devamında ise şunları aktarmaktadır¹⁰⁸:

Önceki çalışmalar bir yana bırakılırsa Türkiye'deki elektronik oyun sektörü ise Atari furiasının yaşandığı 1980'lerin başında oluşmaya başlamıştır. Bu süreçte Byte Bilgisayar'ın Keloğlan (1989), Digital Dreams'in Hançer (1992); Silicon Worx'un İstanbul Efsaneleri (Lale Savaşçılar; 1995); Cartoon Animasyon Stüdyoları'nın Dedektif Fırtına ve Gerçeğin Ötesinde (1996, 1998), Mevlüt Dinç ve ekibinin Dual Blades (2002) adlı oyunları dikkat çekmektedir.

Ryan (2019, s. 53) da “1962’de bilgisayar korsanları, dünyanın ilk bilgisayar oyunlarından biri olan Spacewar! oyununu geliştirdi” der. Devamında Graetz (1981)’den aktaran Ryan (2019, s. 53) “Ucuz uzay macerası kitaplarından ve Japonya’daki ‘doğru düzgün bir senaryo ve karakter olmayan canavar filmlerinden’ esinlenerek hazırlandığını” belirtmektedir. Bu durum geleneksel, çağdaş ve dijital oyun arasındaki geçişliliği de örneklendirmektedir.

Süngü (2020, s. 21) FPS oyunlarından bahsederek “Oyuncuyu, oyunun bir anlamda içerisine çekmeyi başaran bu kamera açısı ile hızlı ve derin bir oyun deneyimi yaşanabilmektedir” dedikten sonra “Bilinen ilk FPS oyun 1974 yılında üretilen *Maze War* isimli oyundur” şeklinde belirterek oyunların gelişimi hakkında başka bilgilere de yer verir. Sezen (2011, s. 219) ise alternatif gerçeklik oyunu kavramının “yalnızca bir oyun türünü değil, aynı zamanda parçalanmış olarak sanal ortama dağıtılmış bir hikâyenin okur/ oyuncu tarafından bir araya

¹⁰⁷ Dijital oyunların ortaya çıkışı ve oyun kültürü ile ilgili bilgi veren bir diğer araştırmacı F. Balcı'dır (2019). Daha fazla bilgi için bkz. Ayrıca oyunların kronolojik olarak sıralanmış tarihsel süreçler hakkında bilgi için bkz. Sezen ve Tonguç (2011, s. 249- 283), Briggs ve Burke (2011).

¹⁰⁸ Özdemir (2005) ayrıca Türk Eğlence Kültürü kapsamında da dijital oyunlara değinmektedir. Daha fazla bilgi için bkz.

getirilerek deneyimlenmesi sürecini de içeren bir web anlatısı formunu ifade” ettiğini söylemektedir.

Oyunlarla ilgili farklı bir bakış açısı olarak B. Sanders’in görüşlerine yer verilebilir. B. Sanders (2016, s. 156) video oyunu oynayanların yaptıkları eyleme “oyun oynuyor” denemez şeklinde değerlendirmekte “çocuğun kendi adına oyunun koşullarını tanımlama ve kontrol edebilme yeteneği”ni eksik bir unsur olarak belirtmektedir. Devamında B. Sanders (2016, s. 156) “Her tür oyun, kuralları katılımcıların ortak onayıyla değiştirildiğinde, biraz gevşediğinde ya da tamamen ortadan kalktığında farklı bir oyuna dönüşür. Nintendo’nun kuralları bir totaliter rejim kadar kapsayıcı ve ödün vermez biçimde hükmeder oyuna” demektedir. Nihayetinde Sanders (2016, s. 184- 185) “elektronik imgelerin” sokakta canlandırılabilir hale geldiğini örneklerle açıklamaktadır. Oyun oynama eyleminin oyuncu tarafından anlamlandırılan yapısıyla ters düşse de dijital ortamda imgelerin sadece görüntü değil anlamsal yapıda da oluştuğu söylenebilmektedir. Her arama kelimesi, kullanıcının karşısına anlamsal birer dizge veya görsel bir imge çıkarır. Bunları anlamdan soyutlamak, yazıyı metinden soyutlamaya benzer. Dahası dijital ortamların halk için bir eğitim aracına dönüşmesi engellenememektedir. Dijital ortamda bulunan her ürün, kullanıcılar tarafından eğitim ve öğretimle ilişkilendirilebilecek bir yapıya dönüşmüştür. Kaynak kişilerden aktarılan genel bilgiler doğrultusunda *YouTube* (www.youtube.com) üzerinde üretim, deney, meslek, yorum vb. videoları gibi pek çok açık içerikle karşılaşılması içeriğin bilimsel düzeyde kanıtlanmasıyla bu içeriklerin öğrenme aracı olarak birileri tarafından kullanılıyor oluşunun bilimsel yönü arasındaki farklılıkları göz önüne serer. Üstelik alanında uzman bir öğretmen veya akademisyen sözlü kültür ortamı kapsamında sınırlı sayıda öğrenci veya insan ile bilgilerini paylaşabilirken videoların milyonlarca kişi tarafından izlendiği gerçeği ve bunun sosyo- kültürel etkilerinin genişliği bazı toplumsal mekanizmaların hem işlev hem de tutum açısından değişmesinin kaçınılmaz sonuçları olarak karşımıza çıkmaktadır. Oyunlar açısından da benzer bir durumdan söz edilebilir. Kaynak kişilerle yapılan mülakatlara göre anlatı ve söylem oluşturucu işlevi yerine getiren oyuncu “bir eylemi iyi olandan taklit ederek” veya öykünerek kendi eylemlerine dönüştürdüğü pek çok içeriği bir eğitim unsuruna çevirmektedir. K. Çabuk (2020) “Kötü oyunlar var insanları etkileyen... Olumlu da, insanların bir yapı yaparken ona meraklanabiliyor mesela, gerçek hayatta da meslek açısından yapmak isteyebilir” demektedir.

Bilginin geçerliliği ve doğruluğu, “yazıya” odaklı belleğin sürdürülmesi henüz ortamın bütün risk ve çözümlenmelerine yönelik sürecin devam etmesi gibi açılardan retorik içerisinde ikincil planda kalmakta; önemli olan “etkileşimin” kendisi olmaktadır. Nihayetinde imgeler ile

özdeşleşen bu ortamın öncül şekilleri açısından “medya okuryazarlığı”, “dijital okuryazarlık” gibi¹⁰⁹ yazıya bağımlı süreçlerin sürdürüldüğü ve onun devamının bir parçası olarak ele alınan kavramlar ortaya çıkmıştır. Ancak dijital kültür ortamı, hızlıca gelişim göstermesiyle yazıya bağımlılıktan kurtularak “sözlü kültür ortamı”na yeniden dönüş söz konusu olabilmektedir.

2.2.3.1. Dijital Oyunun Tanımı ve Unsurları

Dijital oyunların sosyal açıdan en etkin alanı çevrimiçi oyun bağlamlarıdır. Çevrimiçi oyunlar; sohbetin, etkileşimin, anlatım tutumlarının ve anlatının anlık olarak yaratıldığı, yaşatıldığı ve aktarıldığı iletişimsel süreçler olarak değerlendirilebilecek halkbilimi verileri ortaya koyar; oyunun kendi temel özelliklerinden yola çıkıldığında çevrimiçi oyunlar; ekonomik, kültürel, toplumsal, sosyal, eğitimsel ve teknolojik işlevlere sahip, başlı başına kendi kültürel kökenlerinden beslenen canlı bir mekanizmadır (Arslan, 2019). İnsanlık tarihi boyunca oyun, pek çok farklı araç, gereçlerle ve uygulamalarla bireyin gündelik hayatında önemli bir kültür nesnesi hâline gelmiştir. Oyun eylemi, çağının içindeki unsurlardan bağımsız bir olgu olarak ortaya çıkmış, dijital ortamda da benzer işlevlere sahip olmaktadır. Oyunlar özellikle ludoloji açısından kendi temel dinamiklerinden yola çıkılarak incelense de oyunun her bir bileşeninin ortaya çıkardığı kültürel birikim, halkbiliminin inceleme konusuna girmektedir. Oyun; muhafaza ettiği toplumsal bellek ile sözlü kültür unsurlarını aktaran bir yapıya sahiptir, bu yönüyle oyun, yapısındaki bütün unsurlar ile birlikte halk yaşantısının ve belleğinin canlı olarak sürdürüldüğü bir deneyim ve üretim alanıdır (Arslan, 2019).

Fassone (2015, s. 37) çalışmasının özet kısmında Bateson’un (1956, 1972) oyun eylemlerini metailetişimsel olarak anlaşılması gerektiğini iddia ettiğini söyleyerek Bateson’a göre oyun oynamanın oyuncular arasında psikolojik bir çerçeve oluşturan “bu oyundur” meta mesajını iletebilmek ve alabilmek anlamına geldiğini aktarmaktadır. Fassone (2015, s. 49) çalışmasının sonuç bölümünde ise Bateson’un fikrinin yanı sıra “video oyunlarındaki kurallar anında tartışılmaz, müzakere edilemez veya değiştirilemez” der ve oyunu yaratanın "gerçek" hayatta var olan otoriter sistemler ve süreçler açısından tam da bu katılıkla örtüştüğünü söyler.

Dijital oyun terimi noktasında Kızılkaya (2010, s. 62) “Kısacası video oyunları, görüntüye dayalı olmayan bilgisayar oyunlarını; dijital oyunlar ise analog bilgisayar oyunlarını kapsamaz” demekte, “elektronik oyun” teriminin problemi ise, kavramla bağlantılı bazı unsurları kapsam

¹⁰⁹ Kavramlar ve konu hakkında detaylı bilgi için bkz. (Sağiroğlu vd., 2020).

dışında bırakması değil, tam tersine, gereğinden fazla kapsamlı oluşudur” (s. 62) şeklinde eklemektedir. Bilgisayar oyunları terimini tercih eden Kızılkaya’ya göre (2010, 62) “...gerek video oyun konsollarının, gerekse jetonla çalışan arcade makinelerinin içinde birer “bilgisayar” bulunmak zorundadır.” Bu çalışmada ise video oyunu terimi reddedilmemiş olup dijital oyun terimi hem çevrimiçi bağlamı hem sosyal ortamı hem de kullandığı iletişim biçimlerinin çok boyutlu olmasından ötürü tercih edilmektedir. Dijital oyun tanımını yeni iletişim ortamı açısından ele alan Yengin (2012, s. 3) dijital oyunun “bir okuma sisteminin göstergeler sistemi ile kodlanarak, sesler eklenerek, gerçeğin yeniden üretilerek aktarılmasıdır” demektedir. Bu tanımlar dışında Sayılğan Baydaş (2016, s. 182) “Dijital oyunlar bir öykü içerip içermemelerinden bağımsız olarak ses, yazı, hareketli görüntü ve etkileşimin bir araya geldiği metinler olarak okunabilir” şeklinde söylemektedir.

Her dijital oyun kendi oyun sistemlerini, mekaniklerini, hikâye ve iletişim yapısını ve ortamını barındırır, yani kendine has bir yapı sunar. Dijital oyunlarla ilgili yapılan çalışmalarda dijital oyunların bu yapı unsurlarına yönelik pek çok bilgi ve sınıflandırmaya yer verilmektedir. Oyunların teknik özellikleri açısından Gelibolu (2013, s. 71- 72) dijital oyunların programlanmasında “Assembly, C, C++, C#, Java, Eiffel, Smalltalk, Ada, Lua ve Python gibi temel programlama dilleri”nin kullanılabileceğinden bahsetmektedir. Bostan (2011, s. 170) ortam açısından dijital oyunlarla ilgili şunları belirtmektedir:

Kullanıcının seçim özgürlüğünün kısıtlandığı ortamlar, kullanıcıların sadece tasarımcılar tarafından belirlenen sınırlı sayıdaki seçimi yapmasına izin verdiği için, lineer ortamlar olarak isimlendirilmektedir. Lineer olmayan ve birden fazla başlangıç ile bitiş noktası olan ortamlarda, eylemlerinin sırasını kendileri belirleyen kullanıcılar her defasında farklı bir sona ulaşabilmektedir.

Samur (2016, s. 12) özellikle çocuklar için dijital oyun tasarımını anlattığı kitabında oyunun beş temel elementi olarak “kurallar, mekanikler, hedefler, ortam ve elementler” olarak belirtmektedir. Oyun mekanikleri konusunda Manrique’den (2013) aktaran Sezgin ve Yüzer (2020, s. 65- 66) onun 35 oyun mekaniği listelediğini “deneyim puanı, epik meydan okumalar, sosyal alanlar, güçlendiriciler, avatarlar, az bulunan oyun içi öğeler, farklı uzmanlık rozetleri, hayat kurtarıcılar, oyun içi para birimi” gibi farklı oyun mekaniklerinin bulunabileceğini söyler. Dijital bir oyunda belirtilen oyun dinamiklerinin pek çoğunun bulunduğu belirtilmelidir. Werbach (2016) ve Zichermann ve Cunningham’dan (2011) aktaran Sezgin ve Yüzer (2020, s. 66) devamında “oyuncuların oyun mekanikleriyle etkileşimini sağlayan eylemler oyun dinamikleri olarak düşünülmektedir” demektedir. Sezgin ve Yüzer (2020, s. 66) ardından

“geribildirim ve destek, kısıtlamalar, ilerleme, ilişkiler, anlatıcı (narrative), alışveriş, işbirliği ve kurtarma” gibi oyun dinamiklerine yer vermektedir.

Bu bağlamda Samur (2016, s. 15- 16) temel anlamda iyi bir oyun tasarlamak için gereken adımları başlıklar halinde “Bilgi toplama, oyunun konusu, oyunun hedefi, oyunun hikayesi, oyunun türü, oyunun hedef kitlesi, oyunun akışı, oyun mekanikleri, oyun elementleri, oyunun genel görünümü ve yönergeler, teknik, ses, görsel tasarım, prototip haline getirme, test etme” olarak sıralamaktadır. Nihayetinde Samur (2016, s. 16) oyunun elementlerini ise “oyunun hedefi, hikaye, karakter, seviyeler (level), geri bildirim, lider tabloları, rekabet, kurallar, mücadele- engeller, zaman, eğlence, rozet, puanlar, ödüller ve başarılar” olarak sıralamaktadır. Halaçoğlu (2020, s. 95) ise tür açısından yaklaştığı dijital oyunlarla ilgili olarak şunları söylemektedir:

Dolayısıyla oyuncu/ seyircinin bakışı, oyunu oynayan ve izleyen kişinin hem alıcı hem de verici konumda olması, oyunun türsel ayırımında önemli bir faktör olarak ön plana çıkabilmektedir. Bununla birlikte video oyunları ne salt kurallar sistemidir ne de salt oynanabilirlikten ibarettir. Birçok farklı ögenin ve değişkenin bir araya gelmesiyle video oyunu denilen bütün meydana gelmektedir.

Halaçoğlu devamında (2020, s. 96- 97) yapmış olduğu araştırmalar neticesinde özetle oyunların genel yapısal çerçevesi olarak “içine gömülme, oynanabilirlik, oyun kuralları, zaman, interaktivite, oyuncu- oyun etkileşimi, bakış açısı, stil, kesmeler/ sinematikler, tema, oyun uzamı ve mekânı, söylem modu, oyun anlatısı, karakterler/ NPC’ler, avatar, ses/ müzik, oyun motoru, yapay zeka (AI), video oyun grafikleri, platform” olarak yer vermektedir.¹¹⁰ Dijital oyunun tasarım süreçlerini inceleyen Barmanbek (2009, s. 118- 120) ise bu süreçlerden birinin yerelleştirme olduğunu tespit etmiştir. Barmanbek, yerellik unsuru olarak özellikle dil boyutu üzerinde durmaktadır.¹¹¹ Oyun dili salt yerelleştirme aracı olarak görülemez. Dil çoğunlukla bir çeviridir. Çoğu oyun metninin çevirisi altyazılarla ve arayüzüyle desteklense bile oyun sesleri, müzikleri, konuşmaları ve seslendirmeleri ait olduğu toplumun yahut evrensel kültürün hâkim unsurlar taşır. Çeviri boyutuyla oyun, bir anlatıya dönüşür ve imgeler ön plana çıkar. Bu durum oyuncuların kendi anlatılarını oluşturmalarının bir kaynağı olarak da sayılabilir. Yabancı dil yahut oyun dilini bilmeyen oyuncular dahi oyunların ortak simgelerinden bir anlam çıkarır, hikâyesini oynadığı oyun bağlamında kendi anlatısına dönüştürür. Dijital oyunun yapısı içinde

¹¹⁰ Halaçoğlu (2020, s. 96- 97) buradaki başlıkların her birini ayrı başlıklar hâlinde ve detaylı olarak ele almaktadır. Daha fazla bilgi için bkz.

¹¹¹ Oyun ve yerelleştirme ile ilgili yapılmış başka çalışmalar için bkz. Binark (2009), Karagöz (2019).

oyunun uzamı yani eylemlerin gerçekleştiği ana alan, yerelleştirme hususunda en önemli unsurlardan birisi olmaktadır.

Dijital oyunların isimleri ise telif olarak eser adı niteliği taşımaktadır. Öte yandan Özdemir'in (2006b, s. 106) çocuk oyunları için belirttiği oyun adı sınıflamaları kapsamında da değerlendirilebilir. Örneğin *eFootball PES 2021* (2020) adı oyun rolünü belirtirken *The Elder Scrolls V: Skyrim* (2016) oyun aracını ve sahasını göstermektedir. *URUZ Er Kişinin Geri Dönüşü* (2020) ise oyun rolüne ve anlatısına göre bir adlandırmada bulunmaktadır. Bu doğrultuda yabancı oyun isimleri, gündelik hayatta söylenme sıklığı ve meraklı grupları açısından dahi yerelleştirme boyutuyla ele alınabilmektedir. Yapılan mülakatlar ve gözlemler neticesinde “PES atmak”, “Oyuna geçmek”, “Adam vurmak”, “Batağa düşmek”, “Oyun girmek”, “Oyuna gelmek” gibi oyuncular arasında belirli oyun türü yahut doğrudan oyun hakkında oyuncuların belleğine atıfta bulunan isimlendirmelerden bahsedilebilir. Dijital oyunlarda oyuncunun yaşı, cinsiyeti, oyun bilgisi ve yeteneğinin yanında “etnik köken”, “donanım” ve “platform” gibi daha pek çok unsur açısından da oyun eylemi değişebilmektedir. Bu çalışma kapsamında yapılan mülakatlarda ve gözlemlerle Ç. Burhan (2020), İ. Durmaz (2020), P. Kocabey (2020) gibi oyunculardan elde edilen bilgiye göre oyuncuların birbirlerinin yetenekleri, oyun bilgisi ve hatta etnik kökenleri üzerinden söylemler ürettiği, etnik, siyasî ve dinî açılardan övgü yahut zorbalığa uğrayabildiği gözlemlenmiştir.

Özellikle akıllı telefonların bireylerin günlük hayatına girmesiyle oyunlardaki kadın ve erkek oyuncu ayrımı da azalmış, COVID 19 pandemisiyle birlikte oyun ve oyuncular arasında cinsiyetlere yönelik yaklaşım ve tutumların değiştiği de gözlemlenmiştir. Buna rağmen oyuncular arasında belirli bir cinsiyet tutumundan söz edilebilmektedir.¹¹² Oyun anlatısının yanında görsel imgelerle de cinsiyete yönelik belirli tutumların oluşturulduğundan ve bunların popüler söylemlerden hareketle güncellendiğinden de bu noktada söz edilebilir. Bu noktada *Tomb Raider* (2013) oyununda *Lara Croft* karakterinin güçlü kadın imajı oluşturduğu örnek verilebilir. Ek olarak oyunlarda üretilen pek çok kostümün kadın ve erkek karakterlere yönelik olarak belirli popüler söylemleri ve modayı ve akımları kullandığı da söylenebilir. Üstelik sadece oyunlarla sınırlı olmamak üzere “cosplay”¹¹³ denilen kurgusal karakterle fiziksel dünyada bir geçişlilik sunduğu da belirtilmelidir. M. Tepe (2020) bu konuda “Oyun içinde kurgulanmış kişi ama cosplay yapan da var tabii... Türkiye'de de yapan var ama yabancılarda

¹¹² Dijital oyunlarda cinsiyet konusunda yapılmış örnek çalışmalar için bkz. E.E. Ercan (2016), Usta ve Aygün (2019).

¹¹³ Konu hakkında yapılmış kapsamlı bir çalışma için bkz. Parlak (2019).

daha çok oluyor. *LoL*'un kendi kurduğu şeyler oluyor her sezon düzenleniyor. Orada da yapıyorlar” şeklinde belirtmektedir. N. Önder (2020) ise katılmayı çok isteyip katılamadığı ancak izleyici olarak gittiği bir etkinlik ile ilgili olarak “Ankara buluşması vardı bir tane... Ailemin hala haberi yok, oraya ben kaçak gitmişim bir keresinde... Sırf ailem telefonu karıştırıp fotoğrafları görecektiyse foto bile çektirememiştim...” şeklinde belirtmiştir.

Özdemir (2006a, s. 122) çocuk oyunları kapsamında “Bazı oyunlarda oyuna katılan çocukların cinsiyetlerini oyunculardan çok, oyunun niteliği belirlemektedir” demektedir. Dijital oyunlarda da benzer ayrımların yapıldığı görülmekte, B. Genç (2020), H. Kadir (2020), M. Kadir (2020) ve R. Kocabey (2020) gibi kaynak kişilerden edinilen bilgiye göre her oyunun kızlara hitap etmediğine yönelik algıların olduğundan söz edilebilir. Nişan almaya dayalı oyunlarda kadın olduğu bilinen oyuncuya elenmek küçümseyici bir tutum ifadesi olarak kullanılabilirken yine “korumacı” bir yaklaşım sergilendiğinden bahseden oyuncular da vardır. Kaynak kişilerden B. Yeşil (2020) şöyle demektedir:

...2 sene önce kadın olduğumu anladıklarında beni korumaya yönelik, sen arkama geç, arkamdan gel vb. gibi (oluyordu)... Tabii benim iyi oynadığımı fark ettiklerinde “vay bee” falan” Tabi ben içimden söyleniyordum; “Sen şimdi görürsün, birazdan bana muhtaç olursun” vb. ama beni rahatsız edecek kadar olmuyordu.

Denilebilir ki rol bağlamında dijital oyunlar bireyleri eşit bir düzleme çeker. Cinsiyet, yaş, sosyal statü söylem açısından toplumsal hafızanın kalıplarına ve değişimine etki ederken “yetenek” açısından önemsizleşir. Fiziksel bağlam ile sosyal bağlam olumlu ya da olumsuz açılardan birbirini etkiler. Çocuk, kadın veya erkek; oyunlarda aynı anlatı üzerinde icra gerçekleştirir. Oyunların gerekli kıldığı icrayı gerçekleştirebilmek için fiziksel ve zihinsel gelişimini henüz tamamlamamış çocuklar bunun istisnası olarak belirtilebilir. Dijital ortamda icra sırasında oyuncuların yaşı ve kimliği belirsizdir. Sosyal iletişimin olmadığı oyunlarda oyuncunun hangi yaş kitle ile muhattap olduğunun belirlenmesi neredeyse imkânsızdır. Dijital oyunlarda erişkin ile genç bir oyuncunun girdiği kültürel etkileşimin sosyal hayat açısından yeni kültürel ve sosyal tutumlar geliştireceği göz önüne alınmalıdır.

Oyuncunun oyundaki rolü oyunun yapısıyla belirlenir. Hikâye odaklı tek oyunculu oyunlarda kahraman/ özne oyuncudur. Çevrimiçi veya ağ bağlantılı çok oyunculu oyunlarda ise oyuncular kendi eylemlerinden sorumlu olarak çoğunlukla eş zamanlı hareket etmeye dayalı icralar gerçekleştirir. Bu açıdan dijital oyunlarda rol dağılımı; oyuncuların kimlik ve kişilikleri, yetenekleri, oyun metni açısından değişkenlik göstermektedir. Bu anlamda Işığın’ın (2012, s.

59) oyuncu konumlarıyla ilgili tespitleri oyun rollerinin belirlenmesinde de önemli bir işlev görmektedir. Işığan (2012, s. 59) bunları şöyle aktarmaktadır:

“Kullanıcı, Oyunun ana hatlarının konfigüre edildiği konum (kısmen extradiegetic)”,

“Yönetmen, Anlatım düzlemine müdahale edildiği (ve izleyici konumundayken sonuçlarıyla karşılaşacağımız) konum”,

“İzleyici, Anlatımsal ifadelerin (söylemin) okunduğu konum”,

“Eyleyen, Anlatıya olaylar düzleminde müdahale edildiği konum”

Dijital oyunlarla ilgili bir diğer önemli kavram ise oynanabilirliktir. Ang’dan aktaran (2006) Halaçoğlu (2020, s. 6) çalışmasının dipnotunda “Oynanabilirlik, oyuncunun UI (kullanıcı arayüzü) aracılığıyla, oyun kurallarıyla, öykü, mekân, karakterler, objeler, olaylar gibi oyun içi öğelerle ve oyun dinamikleriyle kurduğu ilişkiden doğar” demektedir. Oynanabilirlik bu açıdan oyun icrasının ve oyun içi bağlamın oluştuğu unsurları da göstermektedir. Dijital oyunlarla ilgili daha pek çok unsurdan, kavramdan ve oyunun kendi yapısıyla ilgili ve diğer araştırmacılarca ortaya konulan bilgilerden bahsedilebilir. Bu çalışma kapsamında daha önce belirtildiği gibi dijital kültür içerisinde oyuncuların oyunu nasıl tanımladığı da önemli görülmektedir. Örneğin *Steam* üzerinde oyuncular tarafından her oyunun altında bulunan oyun yorumlarından bahsedilebilir. Oyuncular oynadıkları oyunların olumlu ve olumsuz yönlerini çok çeşitli biçimlerde paylaşabilmekte ve hatta bir çizelge ile gösterebilmektedir. Bu çizelge kullanıcıdan kullanıcıya değişmekle birlikte ve mizahî açılardan hem kültürel hem de sosyal belleğe atıfta bulunacak şekilde aktarılmaktadır. Hatta bazı oyuncuların oyun değerlendirmelerini halk şii formunda yazdığı bile gözlemlenmiştir.¹¹⁴

2.2.3.2. Dijital Oyunların İşlevleri

Dijital oyunlar işlevsel açıdan pek çok geçişkenlik sunar. Oynanan oyunun türü oyunun işlevine yönelik bir bilgi sunabileceği gibi (eğitici oyun, reklam oyun vb.) oyun oynamaya yönelik (eğlenme, bilgi öğretme ve aktarma vb.) işlevler barındırabilir. Bu açıdan oyun; tasarımcıları, üreticileri, platformu ve mekânı ile oyun metni ve oyuncu açısından çok yönlü ve farklı işlevler barındırır. Örneğin maddî gelir hem üreticiler hem de oyunun türüne göre oyuncular için bir işlev barındırabilir. Aynı oyun başka bir oyuncu açısından kişisel tatmin, arkadaş bulma,

¹¹⁴ Bu çizelgenin ilk defa kim tarafından kullanıldığını tespit edilememiş ve her ne kadar herkese açık ve anonim olarak oyuncular arasında farklı oyunlara sıklıkla uyarılansa da kişisel bilgiler içerebileceğinden dolayı burada gösterilmemiştir. Daha detaylı bilgi için bkz. (“Steam Reviews”, t.y.).

sosyalleşme vb. işlevler açısından oynanabilir. Kaynak kişilerden V. Kuru (2020) “Oyuna ben sadece zevk için bakmıyorum genellikle işin maddiyatına, beni kazandırma durumuna bakıyorum” demektedir. Ö. Karamanlı (2020) ise “...kendi karakterimi oluşturup o imrendiğim dünyada eğlenebiliyorum. Aynı şey filmi çıkmış oyunlarda da geçerli. Daha önceden oynadığım bir oyunun sonrasında filmini izlediğimde karakterlere daha derin bir anlam yüklemiş oluyor ve içine girdiğim dünyayı üçüncü şahıs gözünden izleyebiliyorum” şeklinde belirtmektedir. Bu yönüyle oyunların aynı zamanda metinlerarası ve söylemlerarası bir işlev barındırdığını da söylemek yanlış olmayacaktır. Oyuncunun eğlenme ihtiyacını gidermesi; bir eğlence aracı olarak “oyun” kavramının kendisinde bulunurken bu eğlencenin aldığı şekilsel biçimin sunacağı işlevsel özellikler oyunun yapısından kaynaklanmaktadır. Oyuncu çok oyunculu oyunu eğlenme ihtiyacıyla oynayabilir ancak oyuncu oyun icrası sırasında gerçekleştireceği eylemlerle zihinsel düzeyde başka ihtiyaçlara gereksinim duyar. Öfkelenebilir, kazanabilir, belirli bir sohbet gerçekleştirebilir, oyun ortamında sohbet gerçekleştirebilir. Bu yönüyle işlev oyuncu açısından anlık olarak farklı bağlamlara taşınabilir. Kaynak kişilerden E. Eren (2020), F. Yalçın (2020), S. Namlı (2020) “gündelik hayatın stresinden bir kaçış, rahatlama” aracı olarak oyunlardan söz ederler. Dijital ortamlar, sözlü kültür ortamının da işlev açısından çok yönlü değerlendirilebileceğinin farkındalığını ortaya koymuştur. Sözlü kültür icrası sırasında icracı ile dinleyici arasındaki iletişimin bağlama odaklı yapısı icracının metni açısından çeşitlenmeyi öne çıkarırken dinleyicilerin metni çoğunlukla ikincil planda kalmıştır. Oysa sözlü kültür ortamının bağlamı dinleyici açısından da belirli işlevlere sahiptir ve bu yönüyle “işlev yapısı” değişir. Halkbilimi içerisinde oyunlar açısından bakıldığında eğlence kültürü içerisinde işlevlere yer veren Özdemir (2005, s. 309) ekonomik, siyasal, sosyal, psikolojik ve kültürel işlevlerden bahsetmektedir. Bu çalışma açısından baskın olarak dijital oyunların dört temel başlıkta işlevsel özellikleri verilebilir. İşlevler kaynak kişilerin aktardığı bilgilerle çalışma içerisinde söz edildiğinden burada genel özellikleriyle aktarılmıştır:

a. Teknolojik işlevler

Dijital oyunlar teknolojinin gelişmesine yardımcıdır. Teknoloji geliştikçe oyunlar yeni ve farklı iletişim unsurlarını ortaya çıkarır. Ayrıca oyunlarla birlikte teknolojinin nasıl kullanılacağına bilgisi de oyuncuya aktarılabilir.

b. Ekonomik işlevler

Hem oyuncu hem de oyun açısından dijital oyunların maddî kazanç unsuru oluşturabileceği ve bu yönüyle ekonomik açıdan işlevler sunabileceği gözlemlenmektedir. Dijital oyun üretilmeyen toplumlarda oyunlara harcanan paraların ülke ekonomisi açısından kimi sonuçları olabileceği görülmüştür. Hem üretim hem de tüketim aşamasında oyun, sunulduğu ortam açısından da maddî kaynaklar barındırmaktadır.

c. Sosyo- kültürel İşlevler

Dijital oyunlar çalışmanın kaynak kişilerinin de aktardığı bilgilerin gösterdiği üzere hem sosyal hem de kültürel işlevleri yerine getirirler. Oyuncuların farklı kültürlerle etkileşim içine girmesi, yerel veya evrensel unsurların popülerleşerek sosyal hayatın içinde yer edinmesi, eğitim, reklam, ideoloji gibi genel işlevler başka alt işlevlerin oluşmasında rol oynarlar. Hem oyun hem de oyuncu açısından işlev ihtiyaç ve ortam doğrultusunda belirlenir. Saklambaç bir oyun türü olarak fiziksel alanda farklı ortamlar içerse de benzer işlevler barındırırken dijital oyun çeşitliliği içinde benzer ortamlar oyuncunun ihtiyaçları ve sosyo kültürel durumu açısından işlevin yapısının da değişmesine neden olur.

d. Psikolojik İşlevler

Burada da çalışmanın kaynak kişilerinin aktardığı bilgiler örnekleminde hem oyun hem de oyuncu açısından psikolojik işlevlerden bahsedilebilir. Oyunların zihinsel düzlemde oyuncuyu var etmesi, oyuncuların psikolojisi açısından (rahatlama, sinirlenme, kızgınlık vb.) pek çok işlevsel unsuru barındırmaktadır.

Ek olarak dijital oyun ve sağlık açısından kurulan ilişkiler işlevsel açıdan incelenebilir. Sanat açısından da oyun, oyun nesnesi ve oyuncu bağlamında pek çok farklı işlevden söz edilebilir. Nihayetinde dijital oyunların işlevleri oyunun türü başta olmak üzere oyuncunun ihtiyacı karşılığında ve metinlerarası ve söylemlerarası özelliklerinden dolayı çok geniş açılardan ele alınabilmektedir. Bu da sözlü kültür ortamına göre dijital ortamları daha çeşitlendirici bir hâle getirmektedir.

2.2.3.3. Dijital Oyunların Sınıflandırması

Dijital oyunlarla ilgili genel tanım ve işlevsel değerlendirmelerden sonra oyunların sınıflandırmalarıyla ilgili de pek çok çalışmadan bahsedilmektedir. Dijital oyunlarla ilgili son dönemlerde yapılan yoğun çalışmalar ve oyunların çok boyutlu yapısı araştırmacıların farklı açılardan onu değerlendirmesine sebep olmuştur. Bu yönüyle çocuk oyunlarının sınıflandırılmasında yaşanan zorlukların dijital oyunlar açısından da geçerli olduğu görülmektedir. Binark (2007, s. 12) dijital oyunlarla ilgili olarak teknolojik donanım ve ağ bağlantısına göre *konsol oyunları, PC oyunları ve çevrimiçi oyunlar* şeklinde üç oyun biçemi üzerinden sınıflandırılabilir, der. Ardından Binark (2007, s. 12) “Ayrıca bu oyunlar, oyuncu katılım sayısına temelinde tek kişilik ya da çoklu oyuncular olmak üzere iki alt türe de ayrıştırılabilir” şeklinde eklemektedir. S. Sezgin (2020, s. 320) ise “Dijital oyunların sınıflandırılması kültürden kültüre de farklılık göstermektedir. 2002 yılında Japonya’da yapılan bir ankete göre 22 tür oyun belirlenmiştir” demektedir. Dijital oyun türleri, genellikle oyun metninin sunduğu görsellik açısından ön plana çıkmaktadır. Açıklamalarıyla birlikte dijital oyun türleri hakkında bilgi veren Demir ve Şahin (2019, s. 173- 174) özetle “macera oyunları, aksiyon oyunları, dövüş oyunları, bilmece oyunları, zeka oyunları, simülasyon oyunları, yarış oyunları, rol yapma oyunları, strateji oyunları, mantıksal oyunlar, devasa çok oyunculu oyunlar ve ritim oyunları” olarak farklı türlerden bahsetmektedirler. Bu noktada dijital oyun türlerinin yazılı kültür ürünlerindeki sınıflandırmaları genişlettiği, sözlü kültüre yaklaştırdığı görülmektedir. Her ne kadar halk edebiyatı türlerinin sınıflandırılması belirli kalıpsal özelliklerle ifade edilse de sadece masalın kendi içerisinde tip kataloğuna ayrıldığı¹¹⁵ ve tasnif edilmesinin zor olması nedeniyle halk edebiyatının en çok ihmal edilmiş alanlarından biri denilebilecek günlük hikâyeler açısından benzerlik taşıdığı söylenebilir.¹¹⁶ Bu yönüyle oyuncular arasında sohbet ortamında aktarılan dijital oyun anlatılarının “gündelik hikâye” açısından benzerlik taşıdığı söylenebilir. Nihayetinde bu, halk edebiyatının bitmez ve tükenmez bir alan olarak çalışılması noktasında ona “halk”ın gündelik hayatına taşıyan bir işlev kazandıracaktır.

Dijital oyun türlerine dönüldüğünde yapılmış pek çok tasniften söz edilebilir. Samur (2016, s. 27- 29) dijital oyun türlerini “platform oyunları, simülasyon oyunları, aksiyon oyunları, macera oyunları, dövüş oyunları, birinci ve üçüncü kişi gözünden nişan alma, yarış oyunları, spor

¹¹⁵ Sakaoğlu (2012) masal tip kataloğundan bahsetmektedir. Masal ve tip kataloğu hakkında daha detaylı bilgi için bk. (Saim Sakaoğlu, 2012, s. 14- 15).

¹¹⁶ Çobanoğlu (2015, s. 28) bu hikâyeleri keşfedilmemiş hikâyeler olarak belirterek belirli meraklı grupları arasında oluşan ve aktarılan ürünlerden bahsetmektedir.

oyunları, strateji oyunları, ritim (dans, müzik) oyunları, rol yapma oyunları, çok kullanıcıli online oyunlar, puzzle oyunları, tahta ve kart (board ve card game) oyunları” başlıkları altında incelemektedir. Süngü (2020, s. 22) ise oyun türleri konusunda şunları söylemektedir:

Bugün oyun dünyasına hükmeden belirli janrlar vardır. Bunlar, FPS, TPS, RTS, RPG, MMO, Spor, Yarış, Simülasyon ve MOBA olarak sıralanabilirler. Açıkçası, oyun türlerine yakından baktığımız zaman, kendi içerisinde de alt başlıklara ayrıldıklarını görmekteyiz. Özellikle konu RPG olduğu zaman, ARP (Action RPF), JRPG (Japanese RPG) ve CRPG (Computer RPG) gibi kısaltmalarla karşılaşmaktayız. Diğer taraftan, korku oyunu olarak lanse edilen bir yapım, FPS’de olabilir, TPS de.

Süngü (2020, s. 35) çalışmasının devamında ise espor oyunları ve rekabetçi oyun modelinin oyunları tek tipleşmeye ittiğini gamer yerine esporcu kavramını getirdiğini söylemektedir. Bu açıdan oyun türlerinin oyun kültürünün oluşumunun farklı aşamalarında belirleyici rollerinin bulunur. Oyun türlerinin aynı zamanda oyuncunun ne oynadığı hakkında diğer oyunculara verdiği bir bilgilendirme açısından söz edilebilir. Oyuncu RTS (gerçek zamanlı strateji) oyunları oynadığını belirttiğinde oyun anlatısının biçimleri ve şekilleri hakkında bir bilgiyi de paylaşır. Nihayetinde dijital ortamın en çok kullanılan ansiklopedilerinden olan *Vikipedi*’de “Video Oyun Türü” maddesinde 105 maddeye yer verilmektedir (“Video game genres”, 2022). Sepetci (2017, s. 43) ise “MMORPG’lerin diğer dijital oyunlardan en büyük farkı, yalnızca oyun ve oyuncu arasındaki ilişki ile sınırlı kalmaması, diğer oyuncularla da ilişki kurulmasına ve aktif katılıma olanak sağlamasıdır. Bir oyuna avatari aracılığıyla katılan bir oyuncu artık bir izleyici değildir” demektedir. Söbke ve Bröker’den (2015: 75) aktaran Sepetci (2017, s. 43- 44) devamında “Geleneksel medyadaki gönderici ve alıcının rolleri, alıcının hareketler aracılığıyla iletişim kurabilmesi nedeniyle değişmiştir” demektedir ve devamında “Oyuncu artık sahnedeki aktöre katılan bir izleyici değil, aktörün kendisi haline gelmiştir” (s. 43-44) şeklinde eklemektedir.¹¹⁷

Gelibolu (2013, s. 86- 88) dijital oyun sınıflandırmalarına yer verdikten sonra dijital oyunların geliştirilme ve oynanma amacını öne çıkartan ciddi oyunlar ve gündelik oyunlar olmak üzere iki çeşit sınıflandırmadan daha bahseder. Dijital oyunların ayrıca oynanış ve içerik açısından derecelendirmelerinden de söz edilebilir. Gelibolu (2013, s. 92) “Dijital oyunların çeşitli kullanıcı gruplarına göre uygunluğunun belirlenmesi gerek eğitimsel uygunluk gerekse çocuk ve gençlerin sağlıklı gelişimleri açısından oldukça önemlidir. Dijital oyunların derecelendirilmesini yapan PEGI, ESRB, CERO, USK, GRB, CSRR, ESRA, ACB gibi çok sayıda kamusal ya da bağımsız kuruluşlar vardır” demektedir. Gelibolu’nun (2013, s. 94- 95) açıklamalarıyla birlikte

¹¹⁷ MOBA ve MMORPG oyunlarının karşılaştırılması hakkında başka bir çalışma için bkz. Gür (2018).

yer verdiği ESRB içeriklerinden bazıları şunlardır: “alcohol reference, animated blood, cartoon violence, language, lyrics, nudity, sexual content, use of drugs” vd. Örneğin bunlardan “lyrics” “müzik içerisinde hafif düzeyli kaba dil, küfür, cinsellik, şiddet, alkol ve uyuşturucu kullanımı öğeleri”ni barındırdığını göstermektedir (Gelibolu, 2013, s. 94).¹¹⁸

Dijital oyun türleri ve sınıflandırması ile ilgili kapsamlı ve son yapılan çalışmalardan birisi *Video Oyun Evreninde Yol Bulmak: Sınıflandırma ve Türler* (2020) başlığıyla Halaçoğlu tarafından hazırlanmıştır. Halaçoğlu (2020, s. 11) 1984 yılında ilk defa oyunlar için tür kelimesini kullanan Chris Crawford’un *The Art of Computer Game Design* sınıflandırmasından başlayarak çeşitli oyun sınıflandırmalarına detaylı olarak yer vermektedir. Bu çalışma kapsamında örneğin M. J. P. Wolf’dan (2000, s. 113) aktaran Halaçoğlu (2020, s. 16) onun oyunları sınıflandırmak için, en yakındaki anlatı türlerine, edebiyat ve sinemaya yöneldiğini belirtmektedir. Nitekim Halaçoğlu (2020, s. 87) farklı oyun sınıflandırmalarına yer verdikten sonra maddeler hâlinde kendi bulgularına da yer vermektedir. Bu sonuçlardan özellikle “Edebi ve sinematik alandan farklı olarak video oyunlarında tür, kapsamı çok daha geniş bir yapıya sahiptir. Bu yüzden edebi ve sinematik türleştirmeden birebir faydanılamaz” tespiti bu çalışma için önemli görülmektedir (Halaçoğlu, 2020, s. 87). Nihayetinde ise Halaçoğlu (2020, s. 109-111) yapmış olduğu çok katmanlı sınıflandırma modeline göre “Platform, söylem modu, oyun uzamı, oyuncu katılımı, oynanabilirlik, zamansal, tema, bakış açısı, stil” unsurlarına yer vermektedir.¹¹⁹ Bu noktada özellikle *söylem modu*, sözlü kültür ortamı açısından önem taşımaktadır.

Dijital ortam açısından oyuncunun maruz kaldığı “oyun türü” ve “hangi oyun?” meselesi bu çalışma açısından dikkate değerdir. Bunlar genellikle oyun bilgisinin ve söyleminin üretildiği dergiler, oyun sayfaları ve oyun platformları ile oyunun kendini nasıl tanımladığıyla ilgili sınıflandırmaları barındırmaktadır. Bu açıdan *Steam* üzerinde oyun etiketleri ile popüler kullanıcı tanımlı etiketlerden örnek verilebilir (“*Steamworks Belgeleri, Steam Etiketleri*”, t.y.). Kullanıcıların kendi oyunlarını yaparak yükleyebildikleri örneğin *itch.io* gibi oyun sayfalarında oyun türleri, stilleri, platformları gibi belirli sayıda türlere yer verilirken oyun etiketlerinin değiştiği görülmektedir (“Top tags”, *itch.io*, t.y.).

¹¹⁸ Dijital oyun sınıflandırması ve oyun derecelendirmeleri hakkında daha detaylı bilgi için bkz. (Gelibolu, 2013).

¹¹⁹ Halaçoğlu (2020, s. 9- 86) çalışmasında tür, içerik, platform, oynanabilirlik, zaman- mekân, anlatı vb. açılardan bugüne kadar yapılmış pek çok oyun sınıflandırmasına yer vermektedir. Daha fazla bilgi için lütfen bkz.

Dijital ortamda daha çok oyun platformundan ve oyun sayfalarından ve oyun türlerinden söz edilebilmektedir. Bu açıdan kaynak kişiler arasında sohbet bağlamında oyuncular oynadıkları son oyunlardan deneyimlerden söz ettiği ancak çoğunlukla meraklısı olduğu oyun türü üzerinden bilgilerini aktardıkları görülmektedir. A. Erdem (2020), C. Atakan (2020), F. Yalçın (2020), Y. Çınar (2020) ile yapılan mülakatlarda açık dünya oyunları; A. Yalçın (2020), E. Eren (2020), H. Çetin (2020), Y. Saygılı (2020) ile yapılan mülakatlarda savaş oyunları; H. Kadir (2020) ve M. Kadir (2020) ile yapılan mülakatlarda kız oyunları; R. Kocabey (2020) ile yapılan mülakatlarda araba/ tır oyunları biçiminde tanımlamaların yapıldığı görülmektedir. Dolayısıyla bilimsel bir tasnifin yanında dijital ortamın “etiket” sisteminin oyuncu açısından oyun türlerinin tanımlanmasında ve adlandırmasında rol oynadığından da söz edilebilir.

Dijital oyunlarla ilgili sınıflandırmalar sadece oyunun ne olduğu ile ilgili değil aynı zamanda oyun anlatısının ortaya çıkış şekilleriyle birlikte de ele alınabilir. Hava (2013, s. 167) da oyun senaryoları kapsamında anlatım tanımlayıcılarından bahsetmektedir. Zimmerman ve Salen (2003)’den aktaran Hava (2013, s. 167) anlatım tanımlayıcıları “yönerge metni, arayüz birimleri (düğmeler, oyun kumanda araçları), oyun nesnelere, görsel ve işitsel öğeler” olarak belirtmektedir. Hava (2013, s. 168- 169) hikâye anlatım yapıları ile ilgili olarak ise geleneksel ve etkileşimli anlatım ayrımı yapmakta ve çeşitli hikâye anlatım yaklaşımlarından da bahsetmektedir. Nihayetinde Hava’nın (2013, 169) verdiği bilgilerden özetle oyunlarda “doğrusal yaklaşım, doğrusal olmayan yaklaşım, olay temelli yaklaşım, ortaya çıkan yaklaşım, dinamik nesne temelli yaklaşım ve oyun senaryosu temelli yaklaşım”lar yer almaktadır.¹²⁰

Işığın (2012, s. 61) ise oyun anlatısını 4 anlatı katmanı altında “anlatı durumu, anlatım, eyleyenler ve eylemler” olarak irdeler. Son olarak anlatıbilimi ile ilgili çalışmalardan yola çıkarak “Oyunların Karşılaştırmalı Analizi” başlığı altında bir yönteme yer veren Güregen ve Bostan (2020, s. 126- 133) “oyun türü, tema, karakter yapımı ve karakterler, oyun mekaniği, oyunda kullanılan dil, oyunda yaratılan evren, kamera modu, etkileşim, teknolojinin altyapısının kullanımı” başlıklarının hepsinin birbiriyle bağlantılı olup oyun deneyimini ve anlatıyı etkilediğini belirtmektedirler. Oyunların çok yapı ve çok katmanlı olduğunu belirten çalışmalardan bir diğeri olarak Aarseth ve Grabczyk (2018, s. 7) tarafından ortaya konulan ontolojik meta-model ise hem oyun türlerinin hem de oyun unsurlarının anlaşılmasında hazırlanmış en kapsamlı modellerden birisidir.¹²¹ Bu sınıflandırmalar oyunların kompleks

¹²⁰ Oyunlarda hikâye anlatım yapıları ve hikâye anlatım yaklaşımları konusunda daha fazla bilgi için bkz. Hava (2013, s. 168- 176).

¹²¹ Aarseth ve Grabczyk’nin (2018, s. 7) oyun araştırmalarında ontolojik meta-modeli tablosu için bkz.

yapısını da ortaya koymaktadır. Oyun, tür- alt tür biçiminde sadece anlatı açısından değil, yapı olarak da katman ve alt katmanlara ayrılmaktadır. Halkbilimi açısından geleneksel, çağdaş ve dijital oyun kapsamında ortaya konulan yapının ve ortaklık barındıran unsurların her birinin önce kendi bağlamı içerisinde anlamlı bir bütün oluşturduğunu ardından da metinlerarası geçişlilik sunduğunu belirtmek gerekmektedir. Nihayetinde halkbilimi türlerinin yapısı da göz önüne alındığında dijital oyunların platforma, türlerine, oynanışa ve oyuncuya göre olmak üzere dört başlık altında incelenebileceği de söylenmelidir.

2.2.3.4. Sağlık Açısından Dijital Oyunlar

Dijital oyunlar başka daha pek çok bağlamda değerlendirilebilmektedir. Bunların başında özellikle psikolojik veya fizyolojik açılardan insan sağlığı gelmektedir. Dijital kültür ortamlarıyla beraber sosyal hayatın içerisine pek çok yeni kavram ve olgu girmiştir. Bunlar arasında en sık dile getirilen “oyun bağımlılığı” olmuştur. Ünal (2016, s. 35) dijital kültür ile birlikte ortaya çıkan korkularımızdan bahsederek “Siber bağımlılık, güvenlik paranoyası, internet ortamında yapılan sohbetlerin izlenmesi, gözetle(n)me algısı, takip edilme, dijital fişleme, uygunsuzluk” vb. meseleden bahsetmektedir. Yengin (2012, s. 4) dijital oyun ortamıyla ilgili olarak şunları söylemektedir:

Dijital oyun ortamı, kullanıcıların gerçek olaylar yerine sanal deneyimler aracılığıyla fikir edinmelerini sağlayan ortamdır. Dijital oyunlar sahip oldukları zengin görsel içerik ile bireylerin öğrenme süreçlerini kısaltan özelliklere sahiptir. Oyunların içeriklerine göre, söz konusu fayda ortamı, zarar ortamına dönüşebilmektedir. Buna en güncel örnek olarak Microsoft'un piyasaya sürdüğü en popüler oyun 'Uçuş Simülatörü' (Fight Simulator) verilebilir. 11 Eylül saldırılarını düzenleyen teröristlerin, ölümcül hedeflerine hazırlanmak amacıyla bu oyundan yararlandıkları bilinmektedir.

Bakıldığında dijital oyunların oyuncuya pek çok bilgi sağladığı ve bu bilginin gerçeklikten bağımsız olarak oyuncuya ikinci bir gerçeklik sağladığı belirtilebilir. Y. Çınar. (2020) şöyle demektedir:

Oyundaki bazı şeylerin gerçek hayatta kullanılabilirliğini düşünüyorum, barınma, ateş kullanma vs... Oyunun açılışta, *The Long Dark*'da (2017) sorumluluk reddi beyanı var. Bu oyunda gördüklerinizi gerçek hayatta kullanırsanız, yarabilirsiniz ve hatta ölebilirsiniz diye bir uyarısı var... Ben mesela liseden sonra kampçılığa merak salmıştım, oyunun bu anlamda bana motivasyon sağlama noktasında katkısı oldu bunları söyleyebilirim.

S. Namlı (2020) ise şunları aktarmıştır:

...Tarih araştırmalarım ve bunlar dâhilinde av kültüründe yapılan eski gelenekler, nasıl avlandıkları konusunda bilgiler bunları kullandım, hala da kullanıyorum. Mesela avda sessiz olunmayı yanına neler alınabileceği, ayak izleri, hangi hayvanın ayak izleri hangi hayvana aittir, bunları öğrendim. Ok atmaya merakım başladı bir zamanlar araştırarak kendi okumu yaptım. Bir av vuracak kadar gelişmiş değil de ama yine de başarılı olmuştu.

İ. Durmaz (2020) ise “...(Oyunlardan) hükümet yapılarını falan öğrenmişliğim var. En komiği de benim kayınpederim asker. Hangi silahın hangi kurşuna sahip olduğunu milimine kadar saydığımda çok şaşırmıştır. Bunlar gerçek bilgileri yansıtıyor” şeklinde belirtmektedir. Kaynak kişilerin özellikle zihinsel açıdan oyunlardan etkilendiğini de görülmektedir. Pek çok oyuncu temelde eğlenmek için girdiği oyunu kaybettiğinde veya kötü oynadığında sinirlendiğini belirtmektedir. Bu noktada G. Karadağ (2019, s. 2) *Dijital Hastalıklar* kitabında teknoloji bağımlılığı, internet bağımlılığı, oyun bağımlılığı, dijital rahatsızlıklar, dijital davranış bozuklukları, patolojik internet kullanımı çeşitli terimlerden söz etmektedir. Övür (2019) ise “dijital esrikler”den bahsetmektedir. Buna göre “Dünyadan kopma, gerçekliği algılayamama, ortama ve yaşama yabancılaşma gibi geçici etkiler doğursa da, verdiği haz ve doyum nedeniyle dijital esriklik durumunda geçirilen süre her geçen gün artmaktadır” demektedir (Övür, 2019, s. 66). Bayrak ve Algül (2019, s. 236) tek saniyede ekrana aktarılan kare anlamında kullanılan çerçeveleme hızının bir bilgisayar oyununun kullanıcı üzerinde etki bıraktığını belirterek şunları söylemektedir:

İnsan gözünün FPS duyarlılık değerleri değişmektedir. Bu anlamda normal şartlarda 18-25FPS arası değerlerde gören gözün dijital ekrandaki görüntüyü gerçek olarak algılayabilmesi için görüntünün 60 ila 120FPS arası bir değerde bulunması gerekmektedir. Bu değerde bir görüntü beyni yanıltarak görüntünün aslında bir dijital içerikten ibaret olmadığına, gerçek bir görüntü olduğuna ikna edebilmektedir. Ancak görüntüde FPS değeri arttığı zaman beynin işlem kapasitesi arttığı için baş ağrıları ortaya çıkmaktadır (2019, s. 241).

Hazar (2018, s. 30) ise dijital oyun ve geleneksel oyun arasındaki farklılık ve benzerliklere değinerek “Geleneksel oyunların yararları yönünde daha çok metafor kullanılırken”, “dijital oyunların sakıncalı- zararlı sonuçlarına özellikle “bağımlılık” kavramının da içinde bulunduğu metaforların daha çok” kullanıldığını belirtmiştir.¹²² Nihayetinde dijital oyunların hem psikolojik hem fizyolojik pek çok risklerinden bahsedilmektedir. Bunun dışında Laycock (2015) ise rol yapma oyunlarının dinî yönleri üzerinde durmakta ve oyunlardaki tehlikelerden bahsetmektedir. Yani dijital oyun ortamlarının dinî, kültürel ve sosyal açıdan da pek çok sorunları beraberinde getirdiği de bu bağlamda belirtilmelidir. Dolayısıyla sadece bireysel ve

¹²² Dijital oyun bağımlılığı hakkında bkz. Hazar (2018), Yengin (2019), Kısa (2020).

fiziksel değil toplum sağlığı açısından da oyunlar önemlidir. Özellikle sosyal hayatta karşılaşılan pek çok sorun, dijital ortamın kendi yapısına göre şekillenerek farklı biçimlere bürünmektedir. Bunlardan özellikle argo ve küfür oyuncular açısından sıklıkla söz edilen meselelerden birisi olmaktadır. Bunun yanında dijital oyunlar, içerisinde belirli hukukî ve yasal sorumluluklar barındırır. S. Aydın (2020), O. Kocaman (2020), G. Öncü (2020) ve S. Can (2020) tarafından gerçekleştirilen icraya göre oyun içi veya bulunduğu platform üzerinden olumsuzlarla ilgili politikaların bulunduğu, oyunun kendi raporlama (report) sisteminin yer aldığı ve oyuncuların bunları kullandığı söylenmelidir. Kaynak kişiler hile olduklarını düşündükleri oyuncuları bu sistem üzerinden şikâyet edebilmektedir. A. Erdem (2020) *Tom Clancy's Splinter Cell: Blacklist* (2013) oyununda soğuk savaşı hissedirim, İran vardır, Marekeş'e gidersin. Çok ciddi bir operasyonun içindedir. Tek taraflı değildir, oyunlar sana belirli bir kötü tarafın olduğunu söylemez, asıl kötü hep kendi içimizde diyor...” şeklindeki tespiti bu noktada önemli görülmüştür. Dijital oyunla ilgili sosyal meselelerin pek çoğu esasından dijital ortamda oluşturulan kültürel tutumlardan geliştiği iddia edilebilir. Bu yönüyle dijital oyun ortamlarında oyuncuların günlük hayatta kullandığı “kelime haznelere” ve “konuşma biçimlerine” etki edebileceği, zaten ortamın yapısının “sosyal” olması nedeniyle bu ortamların yapısının dijital benzerinin bu ortamda oluşturulduğu da belirtilmelidir.

Nihayetinde bu bölümde dijital oyunlarla ilgili literatürde yer alan çalışmalardan yola çıkılarak genel özelliklerine ve unsurlarına değinilmeye çalışılmıştır. Bu noktada dijital oyunlarla ilgili daha pek çok çalışmanın olduğu ancak örneğin dijital oyun sınıflandırmaları ve türleri konusunda tekrara düşmemek adına bu çalışma açısından önemli görülen noktalara değinildiği belirtilmelidir. Ayrıca bu çalışmanın esas odak noktası oyun ve halkbilimi ilişkisinin dijital ortam açısından durumudur. Halkbilimi açısından dijital oyunların yapısı ile çoğu araştırmanın örtüşen yapılardan bahsettiği ve bunların kendi içinde anlamlı bir bilgi kümesi barındırdığı tekrar vurgulanmalıdır. Bu noktada dijital oyunların yapısı üzerine zaten hâlihazırda ortaya konulmuş bilgilerden yararlanılsa bile farklı disiplinlerin karşılaştırmalı çalışmaları açısından da anlamlı verilere dikkat çekilmiştir. Bu açıdan dijital oyunların oyun metni, anlatı, söylem, oyun bağlamı ve icra gibi özelliklerinin diğer disiplinlerde benzer veya farklı bakış açılarıyla yer aldığı da gösterilmiştir. Halkbilimi araştırmalarından ve halkbiliminin kullandığı paradigmalardan hareketle bir oyunun yapısının metinlerarasılık, söylemlerarasılık ve bağlamlararasılık kapsamında hem oyun hem de oyuncu metni açısından değerlendirilebileceği ve böylelikle sözlü kültür ortamlarındaki yapıya benzer şekilde ve oyun bağlamı ile teatral unsurların da sürece dâhil edilerek bu bağlamda dijital ortamdaki halk kültürünün bağlamlarının ortaya konulmasına çalışılacaktır.

2.3. HALKBİLİMİ BAĞLAMINDA DİJİTAL OYUNLARIN YAPISI

Bu bölümde dijital oyunlar; anlatı ve anlatı yapısı merkezinde sözlü kültür ürünleri başta olmak üzere halk kültürü unsurları bakımından incelenecek ve anlam üretici süreçlerinin ortaya konulması amaçlanmaktadır. Bu açıdan öncelikle belirtmek gerekir ki dijital oyunların kendilerine özgü teknik, standart ve geliştiriciler tarafından yazılımlarla belirlenmiş yapısı bulunmaktadır. Bu bölümde dijital oyunların halkbilimi bağlamında geçişlilik unsuru sağlayan yapısı ele alınacaktır. Dijital oyunların önceki bölümlerde araştırmacılar tarafından ortaya konulan özellikleri dışında, halkbilimi türlerinin araştırma metotları sözlü, yazılı ve dijital iletişim unsurlarını barındırması nedeniyle çok boyutlu ve bütünleştirici bir bakış açısıyla değerlendirilmesi mümkündür. Dijital oyunlarda öncelikle “metin” ve “sözeldoku”ya odaklanılmıştır. Metin merkezli çalışmalarda kullanılan pek çok metot bu kısımda değerlendirilmiştir. Dijital oyunların metinsel yapısını tamamlayıcı bir unsur olarak gerek oyun içi gerek oyun dışı unsurlar metinlerarasılık ve söylemlerarasılık açılarından da değerlendirilmiştir. Bu noktada oyuncunun aynı zamanda metnin icracısı olması nedeniyle metni, ortamı ve bağlamları birbirini bütünleyen bağlamlararasılık yönünden oyunlar kısaca ele alınmış, ardından bu çoklu yapıların icra olayı tahlil yöntemi açısından değerlendirilmesine çalışılmıştır. Bu yönüyle dijital oyunlar kapsamında sözlü kültür ortamlarının, geleneksel bilginin ve dijital ortamların ortaya çıkışıyla kendi bağlamında oluşturduğu geleneklerin karşılaştırılması ve sınanması da amaçlanmaktadır. Halkbilimi bağlamında dijital oyunların yapısı öncelikle metin ve sözeldoku ilişkisi bağlamında “anlatı” kavramına odaklanarak ele alınacaktır.

2.3.1. Dijital Oyunlarda Metin ve Sözeldoku

Metin kavramı, Tiron'un (2009, s. 261) değinilen bakış açısını öne çıkarmaktadır. Dolayısıyla metin; sadece yazılı değil; anlamı oluşturan iletişim unsurlarını içeren bir form şeklinde kullanılmaktadır. Halkbilimi çerçevesinde metin kavramına dair pek çok fikir ileri sürülmüştür. Dundes (2006b, s. 42) “Bir halk bilgisi ürününün metni (texti) esas itibariyle bir masalın bir versiyonu veya tek bir anlatımı, bir atasözünün yeniden söylenmesi, bir halk türküsünün okunmasıdır” der. Dundes (2006b, s. 42) doku bir bütün olarak çevrilemezken metnin çevrilebilir olduğunu söylemektedir. Öte yandan Dundes (2006b, s. 40) “Mimikler, oyunlar ve halk oyunları gibi sözlü olmayan halk bilgisi ürünlerinin sözlü gelenekte yer aldıklarını söylemek doğrusu uygun değildir” diyerek metnin sınırlılıklarını vurgular. Dundes daha önce

belirtildiği gibi bilgisayar ortamını halkbiliminin dışına itmez. Bu çalışmada Dundes'in teorik çerçevesinden yararlanılmış olsa da belirttiğinin aksine dijital ortamın sözlü, yazılı ve dijital kaynakları eş zamanlı şekilde kapsaması oyunu sözlü kültür açısından değerlendirmeyi zorunlu kılar. Bu zorunluluk sözlü, yazılı ve dijital ortamın kültür üretici işlevlerinden ve ortam kullanıcılarının çeşitliliğinden ileri gelir. Nitekim Özdemir (2006a, 276) de çocuk oyunlarını yarı-sözlü bir folklor türü olarak kabul etmiş ve çocuk oyunlarının bağlamında pek çok halk kültürü unsuruna yer vermiştir. Ayrıca Dundes (2006b, s. 50) yukarıda sunduğu görüşlerin bulunduğu kaynağın dipnotunda Dorson'un (1952) çalışmasına atıfta bulunarak halk bilgisi olan veya halk bilgisi kabul edilmek için bir unsurun "İnsanların ağzında en azından birkaç nesil yaşamak zorundadır" bakış açısına yer verdiği dikkat çekmektedir. Halkbilgisinin "anlık" olarak oluşmaktan ziyade geleneksel süreç ve kültürel bir hafıza oluşturması gibi unsurlar ona popüler ve kitlesel ürünlerden ayıran bir nitelik kazandırır. Öte yandan dijital ortamların kendi yapısı içerisinde yazılı kültüre oranla daha hızlı ve anlık gelişen bir sürece sahiptir. Çoktan işlevini yitirmiş ve kullanılmayan bir unsur, oyun kültürünün geleneksel yapısına nüfuz etmiş, oyuncuların ve meraklı gruplarının arasında kültürel bir sürecin içinde bulunmuş ve aktarımsal ilişkiler bağlamında dolaşıma sokulmuştur. Bir dijital oyunun metni; oyuncu açısından görüntü, ses, yazı, söz gibi görsel ve işitsel unsurların birleşimiyle ortaya çıkmış bir bütündür. Oyunların teknik ve grafik dosyalarının içerisinde yer alabilen "text" veya "txt." uzantılı dosyalar ile gerçekçi görüntü veren "texture" dosyaları bulunur ("*Unity Documentation Textures*", Unity Technologies (2023)). Oyuncu ise oyun dosyalarını görsel açılarından görür ve bunları anlamlı bir bütün hâline getiren yazılar, belki bir işaret sistemi ve ses gibi unsurlar metnin bir bütün olarak anlamlandırılmasını ve anlatının oluşmasını destekler. Bu nedenle "metin" kavramı oyun dosyaları değil, oyunun anlatısının oluşmasındaki rolü açısından halkbilimindeki anlamıyla ele alınmıştır. Benzer şekilde "texture" ise "sözeldoku" olarak oyuncunun algıladığı hem görsel hem işitsel unsurlarla anlamlandırılmasını ifade eden terimler, anlatım tutumları, imgesel anlam, ses ve müzik açılarından ele alınacaktır.

Dundes (2006b, s. 42) doku ile ilgili olarak "Çoğu türlerde ve sözlü bir karakterde olanların hepsinde doku (texture) hususi fonemlerin ve morfeplerin içinde yer aldığı dildir. Böylece halk bilgisinin sözlü formlarında dokuya ait (textural) özellikler dil ile ilgili özelliklerdir" demektedir. Yukarıdaki yapıya uygun olarak oyunların "texture" dosyası oyun içinde anlamlı bir iletişim kurmada dilsel birer göstergeye dönüşmektedir. Sözeldoku dil ile ilgilidir ancak dijital ortamlarda dil, sadece konuşma veya yazmaya dayalı değildir. Görsellik ise oyun için ana iletişim biçimidir. Saussure'in (1998, s. 108- 109) ortaya koyduğu gibi gösterge, gösterilen ve gösteren ilişkileri bağlamında anlamsal bir süreçtir. Dijital ortamlar sözlü iletişim yokken birer

görüntü durumundadır. Hayles (2001, s. 87) “Edebî hiper metinlerde, uzamsal biçim (spatial form) ve görsel imge (visual image) güçlü bir belirteç hâline gelir” der. Ek olarak Hayles (2001, s. 92) yazılıdan sanal özneye geçişte yapışökümün, yazının yeniden yorumlanmasında (dengesizlikleri, köken temellerinin eksikliği, metinlerarasılıkları ve belirsizlikleri) önemli bir teorik rol oynadığından bahsetmektedir.

Tabiatıyla dijital ortamda görüntü, bir ekran aracılığıyla gerçekleşiyor olsa da dijital oyunlar kapsamında ekran oyunun aracı, görüntü ise asıl olandır. Aynı mekânda oyun oynayan iki oyuncunun ekran ve fiziksel ortam açısından bağlamsal geçişliliği bu noktada bir birleşim sunar. Hatta oyuncu belirli el hareketleriyle eylem gerçekleştirme çabası içine girerek bu görsel uzamı fiziksel ortama taşır. Oyun sadece *eylem zamanı* olarak kabul edildiğinde bu süreçlerin hepsi “oyunduşu” olarak kalır ancak “anlatı” devam eder. Oyuncu oyunu durdurur, çayını yudumlar, oyuncular arası iletişim devam eder, oyun arka planda diğer oyuncunun duraksama anına denk gelebilir, oyuncu oyunun içindeyken diğer oyuncu lavaboya gitmiş, telefonla konuşmuş, yemek siparişi vermiş vb. başka eylemleri gerçekleştirmiş durumdadır. Bu yönüyle dijital oyunun metnini sadece eylem zamanlarına ait bir unsur olarak kabul ettiğimizde bir oyuncu için hâlâ oyun olanın diğer oyuncu için “oyunduşu” bir eylem olduğu durumlarda oyunun yapısı bozulur. Hâlbuki her iki oyuncu da belirli bir uzamda hem oyun açısından hem de oyuncular açısından oyun eyleminin bir parçası konumunda olmaya devam ederler. Zimmerman (2004, s. 161- 162) oyunların anlatı anlamının nasıl temsil edileceğine dair soru sorduktan sonra meselenin oyunun anlatı olup olmaması değil diğer medya biçimlerinden farklılaştığı noktada nasıl anlatı sistemi olduğunu söyler. Zimmerman (2004, s. 162) ardından diğer anlatı formlarının ses ve imaj, materyal ve metin ve de hareket ve mekân temsilleri vasıtasıyla zaten inşa ettiği diğer anlatı formları yoluyla oyunların ifade edilebileceği açıktır, der. Tüm bu nedenlerden dolayı oyun metninin sözeldokusu görsel ve işitsel unsurların bağlamsal açılardan değerlendirilmesiyle birlikte ele alınabilir. Sözeldoku dil ile ilgilidir ancak dijital ortamın yapısında dil sadece yazının kendisi değildir. Dil unsuru, zihinsel ve anlamlı iletişim süreçleri barındıran bir yapıyla karşımıza çıkar. Dolayısıyla metin; salt yazı değil, anlamı oluşturan iletişim biçimlerini ifade edecek şekilde genişlemektedir. Dijital bir oyunun sözeldokusu da oyun ve oyuncu metni de dâhil olmak üzere farklı bağlamlarda “anlamını yitirebilen” unsurları da sürece katar. Bir oyun müziği, oyun dışında soundtrack yani albüm olarak dinlendiğinde “türlerarası” ilişkiler sunan ama neticede oyun dışı “müzik dinleme” ihtiyacını veya başka bir türün, örneğin bir videonun bağlamına taşınarak oyun dışında yeni bir eylem biçimine dönüşebilmektedir. Dinleyici açısından artık oyun bağlamının dışındadır ancak müziğin imgesel bir anlamı bellekte korunur. Onu dinleyen oyuncuların belleğinde var olan bir anlam unsuruna dönüşürken oyunu

oynamamış bireyler de farklı bir anlam oluşturur. Ancak her iki ortamında eylem alanları birbirine zıt yapılar içerebilir. Bu açıdan metin ile sözeldoku arasındaki geçişlilik çok boyutlu bir yapıya dönüşür. Tek bir iletişim süreci içerisinde birden çok zihinsel uğraş alanında var olur.

Günay (2017, s. 38- 42) tarafından sözlü ya da yazılı anlatma biçimine yönelik hazırlanmış olduğu tabloda yer verdiği “kod, dil kullanımı, sözceleme durumu, iletişim/ geri bildirim, vurgu (beden dili), kalıcılık ve uzam zaman” gibi unsurların dijital ortamların yapısına uyarlanıp uyarlanamayacağı da burada tartışılabilir. Nitekim kodlar, ortama uygun tanımlandığında dijital oyun metninin kendine has başka özelliklerle birlikte metinsel yapıyı koruduğu görülür. Bilgisayar oyunlarında kod; sözlü (hem dinleme hem konuşma), yazılı (hem sözel hem sayısal) görsele (grafik ve resim) dayalıdır. Dil kullanımı; sözlü iletişim dışında kodlarla ifade edilir. Bir yazı, bir imaj, bir video dilsel anlamlı yapılar sunar. Yazılı iletişim tıpkı sözlü iletişimde olduğu gibi “tekrar” ve “kısaltma”dan yararlanabilir. Dijital oyunlarda anlamı sağlayan bir metin bulunur, ancak yazı yoğunluğu “simgelerle” ifade edilebilir. Üstelik her oyunda yazı, oyunun orijinal dilinde kullanılmayabilir, oyun Türkçe dil desteği sağlıyor olabilir yahut meraklılar tarafından çevrilerek modlanmış olabilir. Nihayetinde çevirenin gözünden hikâyeye odaklanarak “okuma” süreci gerçekleşir, ancak oyunun anlatısı daha başka şekillerle de ifade edilir. Ayrıca yapılan gözlemlerle bu çevirilerde Türkçe karakter sorunu, çevirmenin çevirmediği ya da çeviremediği durumlarda çift dilli bir yapı gibi başka meselelerde yer alabilir. Oyun içi iletişim biçimleri de oyunlarda bireyselleştirilebilir olarak veya herkese eşit bir biçimde sunulabilir. Bazı oyunlarda belirli ifade biçimlerinin bir ödül, para vb. durumlar karşılığında satın alınabilmesi de söz konusudur. Kaynak kişilerden S. Gözcü (2020) “...Karşı takımı incitmeyecek, kırmayacak şekilde dil kullanım ve eğlenceli güldürücü emoji kullanımı” şeklinde beyan etmektedir. G. Canlı (2020) ise “Oyunların geneli global olduğu için dil genelde İngilizce oluyor ve oyuncularla bu şekilde anlaşıyoruz. Dil kurallarına hiç dikkat edilmeden, çok fazla mem ve emoji kullanılıyor” şeklinde söylemektedir. E. Çırak (2020) ise “Emojiden ziyade kısaltmalar daha sık (kullanırım). GG (good game), WP (well played), Ez” şeklinde belirtmektedir. Oyun içinde hem sesin hem de yazının olmadığı durumlarda oyuncu o emoji ile bir anlamsal iletişim kurar. Özel olarak tasarlanmış ve imaja dayalı bir kahkaha emojisi, rakibini yenen oyuncu tarafından gönderildiğinde “anlamsal boşluk” oluşur.¹²³ Yukarıdaki örnekleme göre bu utum çoğunlukla oyuncu tarafından “alaycı” anlatım tutumunun bir ifadesini çağrıştırabilir. Yahut

¹²³ Bauman (2009, s. 254) türsel metinlerarasılık konusunda C. Briggs’e de atıfta bulunarak metinlerarası boşluklardan bahseder. Bunun yanında Iser (1979, s. 149- 150) roman türü bağlamında “okurun belirlenmemişlik ölçüsünde artış oldukça metin ile arasındaki iletişimde boş alanları doldurmakta daha etkin olmaya zorlandığını” belirtmektedir. Iser (1979, s. 161) ayrıca “Deneyimleri öznelleştirme, okuma sürecinde anlamı üretme sırasında olur” şeklinde devam etmektedir. Daha fazla bilgi için bkz.

oyun tarafından sağlandığı durumlarda oyuncu, rakibini onure edici, teselli verici simgelere de başvurabilir. Ancak bir oyuncu oyun içi veya oyun dışı başka pek çok eylemle de simgesel iletişim kurabilir. Örneğin *eFootball PES 2021* (2020) oyununda oyuncunun rakibini küçümsemek için kaleciyi çıkarma eylemi oyunun esas metninden bağımsız olarak oyuncuların arasında “anamlı” bir ifade biçimine dönüşebilir. Her oyuncu için eşit bir simgesel düzlem kuran oyun metninin anlamlandırılmasında rol oynayan açıklayıcı metinlerden de bahsetmek gerekir. Bunlar oyunun nasıl oynanacağını, komutları, oyun ayarlarını vb. barındıran ve arayüz terimi ile ifade edilen iletişim süreçleridir.

Sözceleme durumu ise, oyun içinde anlaşabilmek için oyuncuların oyun bilgilerinin, konuştukları ana dilin, kültürel ve bireysel özelliklerinin durumu açısından “söylem” oluşturur. Farklı yaş seviyelerinde iki oyuncunun günlük konuşma dili aynı düzlemde olmadığı için oyun metnine yönelik iletişim gerçekleşse de oyuncular arasındaki iletişimde kopukluklar oluşur. Bu durum iki farklı söylem zamanı ortaya çıkarır. Benzer bir durum aynı dili konuşamayan iki oyuncunun iletişiminde de ortaya çıkar. Oyun metni ve sözeldoku, her oyuncunun kendi diline göre uyarlanmıştır ancak metin her iki oyuncu için aynı anlama sahipken sözeldokuya ait yapılar bireysel farklılıklar içerir. Arka planda çalan müziğin yahut oyun seslerinin ritimleri, ki onun da kendi içinde bir sözeldokusu bulunacağından dolayı katmanlı bir yapı söz konusudur, farklı anlamlar sunabilir. Oyunda duyulan gol sesi, bir oyuncunun elenmesini veya gol yemesini, öteki oyuncunun kazanmasını veya gol atmasını ifade eder. Nihayetinde Günay’ın (2017, s. 39) belirttiği gibi, sözlü anlatımı anlamak için, göndermeleri bilmek gerekir.

İletişim/geri bildirim açısından dijital ortamlarda eş zamanlı veya art zamanlı iletişimden bahsedilmiştir. Dolayısıyla iletişimin şekli aynı zamanda oyunun yapısı ile oyuncunun oyunu oynama zamanı arasında değişmektedir. Ayrıca iletimin şekline bağlı olarak gerçek bir alıcı veya NPC ile etkileşim kurulabilir.

Vurgu, mekâna göre farklılık gösterebilir ve çoğu zaman bireyseldir. Oyuncunun kendi benliğiyle ve hazırbulunuşluğuyla ilgili bir durumdur. Oyun eylemleriyle birlikte de anlatım tutumunu etkileyecek şekilde de ortaya çıkabilir.

Kalıcılık ise her zaman süregelen değildir. Oyun metninin icra bağlamı oyun zamanına denk gelir. Oyuncu ara verdiğinde, telefonu çaldığında oyun eyleminden ayrılmış ama bağlamından

kopmuş değildir. Çevrimiçi oyunlarda oyuncu oyundan ayrılrsa bile oyun metni, kendisinin olmadığı başka bir uzamda devam eder.

Oyun anlatısının oyuncu veya sistem bulutu tarafından kaydedildiği durumlarda metin, anlamlı iletişim kurabilmek için oyuncuyu bekler. Sadece yazılı sohbet içeren çok oyunculu oyunlarda herkese açık sohbet belki oyunun sunucuları ve teknik ekibi açısından değil, ancak oyuncu açısından oyunda kaldığı süreyle sınırlı olabilir. Oyuncu oyundan ayrıldığında eylemleri bilgisayar dilinde artık “veri”ye dönüşmüştür ve bu ortama erişemez. Ancak kendisine gönderilen “iletiler” bunun dışındadır. Oyun metninde kalıcılık ise “kayıt” dosyası denilen ve bilgisayar hafızasında veya bulut sisteminde saklanan dosyalarla sağlanmaktadır. Oyuncunun yapmış olduğu eylemler, oyunların bazılarında geri alınamayacağı gibi bazı oyunlarda ise kayıt dosyasının belirli aralıklarla yedeği alınarak geri alınabilmektedir. Nitekim oyun metni oyunların teknoloji ve teknik açısından bilgisini kullanmakta oyuncuya arayüzde öğretilen ilk bilgi olmaktadır. Bu nedenle her oyun kalıcılık sağlamaz. Örneğin çevrimiçi bilgi yarışmalarında veya *Tetris* (1989) gibi metnin her defasından yeniden üretildiği oyunlarda kalıcılık bir “skor” ya da “istatistik” üzerinden verilebilir.

Uzam- zaman açısından da oyunlar eş zamanlı, art zamanlı ve çok boyutlu olarak ortaya çıkmaktadır. Bir oyuncunun internet kafeden bağlandığı, bir oyuncunun oturma odasında dizüstü bilgisayarla başka bir oyuncunun televizyon karşısında oyun konsolu ile yahut masaüstü bilgisayarda farklı zaman dilimi ve farklı coğrafya veyahut şehirlerde oynaması söz konusudur. Farklı zaman, evrensel saat dilimleri göz önüne alındığında hem zamanın hem de uzamın bir özelliği olarak değerlendirilebilir. Kaynak kişilerden M. Uğur (2020) yurtdışından oyun oynadığını belirterek 7 saatlik fark bulunan Türkiye’deki arkadaşlarıyla oyun üzerinden iletişime geçebildiğini belirtmiştir.¹²⁴

Dijital ileti veya iletişime yukarıdaki durumlara ek olarak bahsedildiği gibi görüntü, ses gibi iletişim unsurları da dâhildir. Ayrıca oyuncu eylemi de ortamı var eden bir unsur olarak yer alır. Örneğin *The Witcher 3: Wild Hunt* (2015) ve *The Elder Scrolls V: Skyrim Special Edition* (2016) gibi oyuncunun ana karakter olarak yer aldığı oyunlarda oyuncu dışındaki bütün karakterlerin söylemi, ana karakter olan oyuncuya bağımlı hâle gelebilir. Oyunlara çevrimiçi bir ortam veya bağlam eklenildiği durumlarda ise hem oyunun yapısı hem de anlatısı

¹²⁴ Burada yer verilen “kod, dil kullanımı, sözceme durumu, iletişim/ geri bildirim, vurgu (beden dili), kalıcılık ve uzam zaman” şeklindeki başlıklar, çalışmadan bağımsız olarak Günay’ın (2017, s. 38- 42) eserinden uyarlanmış olup detaylı bilgi için bkz.

değişecektir. *eFootball PES 2021* (2020) gibi oyun karakterlerinin yönetildiği oyun icralarının bağlamı ise daha farklı olacaktır. Sözlü iletişim açısından çok oyunculu oyunların hepsinde sesli sohbet özelliği bulunmaz. Oyuncular daha önce bahsedildiği gibi platform üzerinden, ikincil yazılımlarla, telefon ve mesaj gibi başka unsurlar aracılığıyla iletişim içine girebilir.

Dijital oyunun metnine ve sözeldokusuna dair yapıların onu oluşturan iletişim unsurlarına dayalı olarak hipermetin özellikleri kullandığı, dolayısıyla metnin yapısının benzer ögeler içerirken sözeldokuya dair unsurların değişebileceği söylenmelidir. Örneğin her oyunda müzik olmak zorunda değildir, ancak bir kod olarak en azından yazı, ses veya görüntüden birisi olmak zorundadır. Anlatının bu yapıların toplamının bir parçası olarak ortaya çıktığı söylenebileceği gibi hikâye, olay veya oyun eyleminin metnin bir parçası olarak değerlendirilebileceği bu yönüyle de her zaman bir anlatı oluşmayacağı iddia edilebilir. Sözlü kültür ortamı ile kıyaslayacak olursak örneğin masal metninin yazıya dökülmeden önceki hâlinin anlatı olayının görselliğine ve söze dayalı yapısı; masal anlatma eylemi dışında birileri tarafından yazıya geçirilişi, yazıya geçirilmiş olan masalın yine bir icra anında tekrar sözlü anlatım yoluyla aktarılması gibi bağlama odaklı iletişim süreci, dijital oyunların metin yapısı için de söylenir. Geleneksel anlatı olarak masal belirli bir sıra ile aktarılabilir. Ancak yukarıdaki yapıya göre yazıya geçirilmiş olan masal farklı işlevsel ortamlara dağılır. Bir akademisyen, bir çocuk veya meraklı gibi farklı kişilerce tekrar okunur veya söyleme dönüştürülür. Dijital icraların ve sözlü kültür ortamlarının bu noktada ne kadar “sanatlı” bir iletişim süreci barındırdığı araştırmacılar tarafından tartışma konusu yapılabilir. Neticede bir halk anlatısı, yazılı bir kurgu bir eser, görsel bir sunum, bir sinema filmi veya tiyatro oyunu “metin” boyutunda birden fazla iletişim unsuru kullanırken “hikâyesi” tekil bir formu ve onu barındıran “anlatı”sı ise metin açısından onu oluşturan yapının bütün süreçlerini açıklamaktadır. Bu kullanım daha önce belirtildiği gibi *Instagram*’da “story” veya “hikâye” teriminin kullanımında da görülmektedir. Dijital ortamlar sadece iletişimin değil bir anlatının oluşması için de yazıya bağımlılığı ortadan kaldırmaktadır veya yazı bu anlatıların oluşması için arka planda kullanılan sürece dayalı bir unsur olarak karşımıza çıkmaktadır.

2.3.1.1. Dijital Oyun Anlatısı

Dijital oyunların anlatısı hipermetin özellikler gösteren ve icra anında onu anlamlı bir metin sürecine dönüştüren iletişime dayalı unsurların birden fazla boyutta etkileşime girmesiyle oluşur. Bu yönüyle başlangıçta anlatı, onu oluşturan geliştiricinin belleğinde yer alır. Oyunlar

kurgu eser olarak bir yazar, yazılımcı, grafiker, tasarımcı vd. profesyonel kişilerce ürüne dönüştürülür. Oyunun metne dönüşüm süreci kendi bağlamının anlatısının oluşum sürecidir. Gerçekten oyun endüstrisinin muazzam emek ve işgücü ile hem yerel hem uluslararası alanda faaliyet gerçekleştirmektedir. Daha önce aktarılan bilgilerden bütün bu süreçlerin “oyunbilim” açısından değerlendirilebileceğini de belirtmek gerekir. Bu noktada Işığan (2012, s. 60) “Etkileşim, bir açık yapıt olan oyun ile bu açık yapıtın söylemi tarafından örnek okur olarak inşa edilen oyuncu arasındaki karşılıklı ilişkidir” diyerek oyunun anlatısı ile okur arasında karşılıklı etkileşim sürecinden de bahsetmektedir. Oyunlar sosyo- kültürel zeminde hem kültüre hem de toplumların sahip olduğu belleklere atıfta bulunur. Yani hayatın bir yansıması, insanlık tarihinin bir aşaması, kültürel bir tutumun icrası, davranış örüntüsü gerektiren bir eylemin ifası onu sözlü kültür sürecine yaklaştıran bir yapıya dönüştürmektedir. Halk edebiyatı türleri ve oyun arasındaki ilişkiden bahseden bir araştırmacı olan Hayse (2009, s. 162- 165) video oyunlarındaki dinî yapılanma ve ritüeller açısından yaklaştığı çalışmasında beşinci bölümünün sonuç kısmında dedektif hikâyeleri ve video oyunları arasındaki benzerliklerden bahsederek oyunların hem kurgu hem icraya dayalı edebî bir metinle benzerliğini kurar. Oyunları dinî yapıya yaklaştıran özelliklerden bahseden başka araştırmacılar da bulunur. Laycock (2015, s. 185) anlam yaratıcı bir unsur olarak rol yapma oyunları ile ilgili “fantezi rol yapma oyunlarının modern ritüel ve mit biçimleri olarak düşünülebileceğini” değerlendirir. Ardından Laycock (2015, s. 185) oyunların yeni dünyalar ve yeni benlikler yaratmak için dünyalarını ve kendilerini yeniden düşündükleri benzersiz ve güçlü bir zihinsel alan yarattıklarını belirtir.¹²⁵

Çalışmasının özetinde video oyunlarının “okunan” kültürel metinler olduğunu ve anlatı anlamının iletilebilmesi için oynanması gerektiğini belirten Millsap (2014, s. 5) “Video oyunları, elektronik oyunculardan canlı hikâye anlatımı yapabilen kültürel metinlere doğru ilerlediğinden” dolayı teolojik olarak da kapsamlı bir şekilde incelenmesi gerektiğini söylemektedir. Millsap (2014, s. 5) böylece teoloji açısından edebiyat, film gibi diğer sanatsal ve anlatsal medya arasında hâlihazırda eşit düzeyde bir diyalog kurulması gerektiğini belirtmektedir. Bu açıdan pek çok kaynağa atıfta bulunan Millsap (2014, s. 15) oyunlardaki teolojik yaklaşımı din eğitimi açısından, dini video oyunlarının perspektifinden anlamaya yönelik sosyolojik yaklaşımlar ile oyun içindeki din veya dinî ritüellere sosyolojik yaklaşımlar açısından üç kategoriden bahsetmektedir. Millsap (2014, s. 80) bir film söz konusu olduğunda, okuyucunun aslında bir izleyici olduğunu, video oyunlarında ise okuyucu ile kültürel metin

¹²⁵ Sembol ve anlam açısından rol oynamanın tekil gerçekçi fanteziler ürettiği mekanizma hakkındaki değerlendirmeleri için bkz. (Laycock, 2015, s. 185).

arasındaki ilişkinin etkileşim ve aksiyon bağlamında farklılaştığını açıklamaktadır (Millsap, 2014, s. 80- 81).¹²⁶

Hall, Williams ve Headleand (2017, s. 229) ise “Video oyunları genellikle, oyundaki bağlamsal öğelerin çoğunu belirginleştiren temel bir hikâyeye veya bilgiye sahiptir. Bu, oyun dünyasına bağlamsal derinlik ve öz yahut yardımcı içerik için gerekçe sağlar” dedikten sonra oyunlardaki kurgusal dinlerden bahsetmektedir. Hall, Williams ve Headleand (2017, s. 229) bunun yanında “Kurgusal dinler genellikle oyunlardaki bağlamsal ve tematik öğeler için bir çerçeveleme vasıtası olarak kullanılır” der. Son olarak Hall, Williams ve Headleand (2017, s. 229) “Her din, inançları, tanrı(lar), özel olaylar, diğer dinler ile ilişkiler, coğrafi etki alanları, sunaklar ve ibadet edenler hakkında bilgiler içerir” dedikten sonra *Elder Scrolls: Skyrim* oyununu örnek göstererek dinin oyun içinde NPC’ler tarafından sergilenen davranışlara bir bağlam sağladığını aktarırlar.¹²⁷ Bu nedenle oyunların anlatısı, halkbiliminin “anlatıya” yüklediği misyonlar çerçevesinde tek bir bakış açısının değil tıpkı bir masal metninde dinî, ritüelistik, toplumsal, kültürel vb. onu oluşturan yapıların bütün sürecini göz önüne alan bir yapıda sunulmaktadır. Dijital bir oyuna türsel açıdan sinema, halk anlatısı, tiyatro, çocuk veya geleneksel oyunlar vd. formlardan yaklaşılabilmekte, nihayetinde dijital ortamın ve yeni medyanın kendi yapısından ortaya çıkan özelliklerle ele alınabilmektedir.¹²⁸ Dijital oyun aynı zamanda bütün bunların bir araya getirildiği bir ortam sunar. Şener ve Keleş (2020, s. 365) *The Witcher 3 Wild Hunt* oyununu değerlendirerek “Sanat formlarının iç içe girmesi şeklinde yorumlanan medyalararası uyarılama süreci edebiyat medyasından video oyunu medyasına geçiş sürecinde aktarılan mesajların değişiklik göstermediği görülmektedir” der.

Tam burada yapılan gözlem ve icralarla “cadı ve cadılık” anlatıları üzerinden başka örnekler de verilebilir. Hem bir halk anlatısı hem de tarihî olaylar silsilesi içerisinde anlatıyı besleyen vakalar açısından “cadılık” Avrupa tarihi içerisinde sosyal ve kültürel bir olgu barındırır. Martin (2009, s. 72) cadılığı konu edindiği eserinde orta çağda cadı avının vardığı boyutları ve arka planındaki oluşlardan bahseder. Devamında Martin (2009, s. 11) “Genç Harry Potter ve okul

¹²⁶ Konu hakkında kapsamlı bilgi için bkz. (Millsap, 2014).

¹²⁷ Dinî sürecin yanı sıra oyunların teatral unsurları hakkında bkz. (Sayılğan Baydaş, 2012; 2014).

¹²⁸ Bu noktada sanat açısından da konuyu değerlendirmek mümkündür. Nitekim görsel sanatlar alanında yapılan pek çok çalışmadan bahsedilebilir. Örnek bir çalışma için bkz. (Baran, 2018). Bir sanatçı tarafından yapılan “resmin” metin veya anlatı olarak incelenemeyeceği fikri, dolayısıyla dijital oyunların “görsel” malzemelerinin başka bir sanat unsurunun konusu olabileceği gibi bir eleştiriden söz edilebilir. Ancak bu çalışma çeşitli disiplinlerin bakış açısına getirilen bir reddiye değil; birleştirici bir tutumdan bahsetmektedir. Bu yönüyle bir resmi icra etmeyen fakat ondan estetik bir haz, bir anlam üreten bireyler bulunmaktadır. Resim ve anlamsal ilişkiler konusunda başka görüşler için bakınız: Barthes (2017, s. 36; 138- 140).

arkadaşları zarif bir şekilde Batı'nın cadı ve büyücü masallarının bakış açısını yansıtırlar. Süpürgelerle uçar, sivri şapkalar giyer, büyücü asalarıyla büyü kelimesi söyler, kazanlarda iksirler kaynatır, tozlu büyü kitaplarına başvurur ve kurbağalar ile baykuşlara yakınlık duyarlar” demektir. Bunlar aynı zamanda motif örneklerini de oluşturmaktadır. Dijital oyunlar hem Martin'in belirttiği kurgu eserlerin esinlendiği tarihî yapıları hem de ortak belleğinin ürünleri olan bu yapıları yeni bir kurguyla dönüştürür. Ortaçağ temalı *Total War: Medieval II* (2006) oyununda “heretic” karakter olarak “cadı”nın yer alması buna örnek verilebilir. *The Witcher* serisi ise A. Sapkowski (2020a, 2020b) tarafından başta kurgusal bir eser olarak kaleme alınan ve ardından bir oyun olarak halk edebiyatı unsurlarının da oyunlaştığı bir eser olarak karşımıza çıkar. Cadılığın ve büyüün tarihi sözlü ve yazılı edebiyatın kendisini olduğu gibi oyunların da hayal gücünün beslenmesini işlevini sürdürmesine yardımcı olur. Kieckhefer (2017, s. 13) ortaçağda büyü ile ilgili “Ancak uzmanlaşmış kişilerin kullanımı için tasarlanmış büyü biçimleri de vardır. Bazen nekromansi olarak da adlandırılan demon büyüleri belki de bunun en iyi örneğidir” demektir. Kieckhefer'in eserinden oyun anlatılarında sıkça yer bulan “büyü” ve “cadılığa” dayalı unsurların müze ve kütüphanelerdeki el yazmaları aracılığıyla örneklendirildiği ve bunların bir dönem ritüel, sağlık vb. amaçlarla kullanıldığı görülmektedir. Örneğin; geç antikçağa ait büyü taşları (Kieckhefer, 2017, s. 47), İskandinav kültürüne ait büyü amaçlı kullanılan Runik yazıtlar (Kieckhefer, 2017, s. 84) ve hatta 13. yüzyılda kendi kendine hareket edebilen otomatların varlığı (Kieckhefer, 2017, s. 157), Arap kaynaklarından yola çıkılarak geliştirilen kimyasal maddelere dayalı siyemacılık (Kieckhefer, 2017, s. 202) ve daha yüzlerce kültürel kökenli halk inanç, ritüel ve kültürel unsurların izlerini oyunlarda da görmek mümkündür. Örnek olması açısından *The Witcher 3: Wild Hunt* (2015) telif bir eser olarak kurgulanmış ve bir yazar tarafından yazılmış romanlardan oyuna uyarlanmış yeni bir üründür. Ancak sadece romandaki unsurların değil, oyun bağlamında bu yeni üründe sözlü kültür unsurlarının oyunlaştırıldığı görülür. Bu durum oyunların metinlerarası özelliğini ortaya koyar. Örneğin başka pek çok oyunda “runik” alfabe bir anlatı ve oyun unsuru olarak karşımıza çıkar. *Middle-earth: Shadow of War* (2017) oyununda “rünler” bulunur. *URUZ Er Kişinin Dönüşü* (2020) oyununda ise Türk runik alfabesi kullanılmıştır. Runları sagalarla ilişkilendiren R. Kieckhefer (2017, s. 84) İskandinav mitolojisinden örnekleyerek “*Egill'in Sagası*’nda, hasta bir kadını sağaltmak için bir balina kemiğine kazanmış hinlerden söz edilir” şeklinde bir bilgi aktarır. Türk halk kültürü çalışmaları kapsamında halk hekimliğinin hem anlatı hem de halk bilgisi açısından ortaya konulmuş verilerin de oyunlar açısından “anlatı unsuru” oluşturma gücü bulunduğuna bu yönüyle dikkat çekilebilir.

Dijital oyunların anlatısı ile ilgili dikkat çeken bir diğer kavram açık yapıttır.¹²⁹ *Anlatı Ormanlarında Altı Gezinti* isimli eserinde Eco (1995, s. 7) okurun yalnızca öykü anlatmanın oluşturucusu ögesi olarak değil, öykülerin oluşturucu ögesi olarak her zaman var olduğunu belirtir. Yine Eco (1995, s. 44) “Bir anlatı metninde olay örgüsü bulunmayabilir, ancak öykünün ve söylemin bulunmaması mümkün değildir” diyerek metnin yazılı ve zihinsel süreçlerine yönelik durumları ortaya koyar. Oyunlarda hayal gücünün sadece imgelerle değil; eylemlerle de sağlanmasından bahsedilebilir. Metnin sınırlılığının boyutu, diğer türlere göre değişse de “sınırlarının” olması anlatının oyun açısından da taşıdığı benzer işlev ve paradigmayı örnekler. Oyunlarda oyuncu eylemi ise anlatının bir diğer sınırlayıcı unsuru hâline gelir. Oyunlarda anlatı sınırlılığının belirleyicisi esasında mekân ve eylemlerin sınırlılığıdır. Dijital ortamda romanların görsel, işitsel, hayran kurgusuna yönelmesi belirtilen boşlukları hayal gücüyle doldurmasına imkân tanırken; oyunlarda bu durum çoğunlukla ve eğer yazıya geçirilmiyorsa boşluğun doldurulmasıyla yeni eylemler oyuncu kitlesinin eklediği yeni anlamsal ilişkilerle üretilir. Moore (2020) tarafından yazılan *Son Hayatta Kalanın Çağrısı Bağımsız Bir Fortnite Öyküsü* başlıklı kitap bu duruma örnek verilebilir. Kitap içerisinde görsel unsur olmadığından yola çıkarsak yazı üzerinden ortaya konulmuş bir metin olduğu açıktır. Metin ile ilişki kuran oyuncu daha önceki anlamları zihninde canlandırabilirken oyun metnini tanımayan okurlar için hayal gücü unsuru farklı bir düzleme çekilir. Oyuncunun sınırlı eylem içerisinde çeşitli modlarla birlikte sınırsız kurgu kurabildiği *Minecraft* (2011) gibi oyunlar da mevcuttur. Eco (1995, s. 121) tarihsel roman ile ilgili olarak “Ancak her tarihsel romanın asal anlaşmalarından biri, yazar öyküye ne kadar hayal ürünü karakter sokarsa soksun, geri kalan her şeyin gerçek dünyada o dönemde olanlara aşağı yukarı karşılık gelmesi gerektiğidir” demektedir.¹³⁰ Bu açıdan yukarıda örneklendirilen durumlara uyarlandığında örneğin oyunlarda “cadı”nın bulunması gerçek ve kurgu arasında bir geçişlilik sağlar.

Oyun anlatıları içerisinde sözlü unsurlar da geniş bir yer tutabilir. Örnek olması açısından *Assassin's Creed II* (2010) gibi hikâye etrafında şekillenen oyunlarda oyuncu olmayan karakterlerin (NPC) ana karakteri kontrol eden oyuncuyla ilgili iletişimleri, kurgulanmış belirli bir takım rolleri, sesleri ve eylemlerle birlikte görüntüye dayalı bir geçişlilik sunar. Ancak bunlar kurgunun oyuncuya karşı bir anlatım tutumu ile birlikte ele aldığı söylemleri oluşturur ve genellikle çok boyutludur. Oyunun grafikleriyle kurgulanan yapısı, tiyatral ve sanatlı sunum biçimleri olarak düşünülebilir. Bu yönüyle sadece oyuncunun değil aynı zamanda oyunun da

¹²⁹ Açık yapıt, oyun ilişkisi ve modlar üzerine hazırlanmış bir çalışma için bkz. (Erol, 2019).

¹³⁰ Eco (1995, s. 147) yapay zekâ alanında eylem şeması olarak frame’lerden söz eder. Eco (1995, s. 147) ayrıca Greimes’in göstergebilimsel kuramını her göstergesel sürecin derin yapısını temsil ederek bir tür anlatsal iskelet olan “eyleyen modeli” üzerine kurduğundan da bahseder. Daha fazla bilgi için bkz.

oyuncu üzerinde oluşturduğu bir rol sunumu vardır. Oyunlaştırılmış metinler; bir öyküyü, romanı, sinema filmini, resmi, heykeli, maddi kültür ürününü, el sanatlarını, halk edebiyatı ürünlerini, çocuk oyunlarını kısaca hayatın yansıması olabilecek her türlü eseri anlatı süreci içerisine çeker. Artık dijitalleşen anlatı, oyunun yapıtaşlarından birisi hâline gelir. Metin ise oyuncu ile ikincil bir anlam kazanır. Oyun oynanmadan önce geliştirici tarafından gerçekleştirilmiş, test edilmiş, belirli bir izlek üzerine oturtularak anlamlandırılmıştır. Ancak henüz kendi “söylemini” ve “anlatısını” oyuncu açısından tamamlamamıştır. Bu durum oyun oluşturma sürecinin doğal bir parçasıdır. Oyunun nihai amacı oynanmaktır. Aksi halde oyun salt bir metin, bir yazılım, belirli grafikleri barındıran bir sanat ürünü vb. teknik bir var oluştan öteye geçemez. Bu noktada piyasaya çıkan ancak oyuncu tarafından oynanmamış oyunların, metin icra edilmediği için anlatısının anlam kazanmadığı fikri oluşabilir. Sözlü kültür ortamıyla kıyaslandığında bir masal da her dinleyici açısından eşit anlama ve anlatıya sahip değildir. Oyuncu söz konusu edilebilecek herhangi bir oyunu deneyimlememiş olabilir. Ancak oyunun içerdiği epizotları, oyun eyleminin bir parçası olarak yer alan oyun unsurlarını alımlar. Kültürel çevre tarafından söyleme maruz kalır yahut oyun türü kapsamında ilişkilendirir. Hiç oyun oynamamış ama dijital ortamı kullanmış bireyler de bu yapının nasıl icra edileceğine yönelik tahayyüller olduğu gözlemlenmiştir. Bu da oyun olgusunun, sadece dijital düzleme değil; kültürel ve toplumsal belirli bir takım bellek unsurlarına yakından ilişkili olduğunu açıkça gösterir. Öyle ki birey; imge, imaj ve gerçek hayatındaki olguları kolaylıkla dijital ortama ya da oyun içine taşıyabilir. Dijital anlatılarda öykü, baştan verilmiş olsa da olay örgüsünü oyuncu oluşturur (Akbulut, 2009, s. 52). Bu görüşü biraz daha geliştirirsek oyunun hikâyesi yukarıda bahsedilen biçimde sözlü kültür öğeleriyle ilişki sunması ve belleğe yönelik içerikleri barındırması nedeniyle daha üretim aşamasında onu “anlatı” unsurlarının yapısına götürür. Belirli bir olay örgüsü vardır; belirli görevler ve ifadeler, karakterler, oyuncuların yapacağı hareketler ve mekânların sınırları geliştirici tarafından belirlenmiştir. Anlatı bir senaryo olarak her zaman bulunur. Bu çalışma kapsamında oyunlaştırma unsurlarını kullanarak halk edebiyatı türlerinden pek çok oyun senaryosu da üretilebilir. Örneğin Çobanoğlu’nun (1992) Çakıcı Mehmet Efe örnekleme, oyun için mükemmel bir kaynak sağlar. Bu anlatı; dijital ortamın unsurlarıyla birlikte efelik olgusu ve diğer anlatılarla ilişkilendirip eylem alanlarına dökülerek üst- anlatı çerçevesi çizildiğinde bir oyun motoru veya yazılımın diline kodlanarak ve grafiklendirilerek aktarılabilir. Nihayetinde elimizde bir anlatı vardır. Ancak oyun; oyuncunun rolleri, eylemleri, ifade biçimleri vb. açılarından oluşmamıştır. Hatta bahsedildiği gibi söyleme ve seyretmeye odaklı süreç geliştiricilerden de önce bilgiyi ortaya koyanlar arasında gerçekleştirilmiştir.

Oyuncu ise kurgulanmış olan bu metnin olay örgüsünü tamamlayarak oyunun bitiminde veya oyun süresinin bitiminde kendi metnini oluşturmuş olur. Bu yönüyle oyundaki bütün olay örgülerini gerçekleştirmesi gerekmez. Örneğin *Steam* platformunda yer alan oyunlarda önceden belirlenmiş pek çok “başarım” özelliği vardır (*İstatistikler ve Başarımlar Steamworks Belgeleri*, t.y.). Oyuncular bu başarımların tamamını veya bazılarını gerçekleştirerek oyun anlatısını oluşturabilir. Bu durum Thompson’un (1955a) motif indeksinde yer alan motiflerin içerisinden seçerek bir masal yazmaya benzetilebilir. Bunu yaparken de Propp’un (2017) eylem alanlarına yönelik belirli sınırların ve kalıpların çizilmesi, hangi motiflerin hangi eylem alanlarında yer alabileceğine yönelik kompleks bir süreç sunar. Bu açıdan oyunlar sadece yapının değil aynı zamanda içeriğin de bir ürünü olur. Benzer bir süreç yazılı bir ürün için de tahayyül edilebilir.

Rol yapma kitaplarındaki benzer bir süreci yazı üzerinden düşündüğümüzde başkahramanın ve diğer kahramanların adının, olayların boşluklar hâlinde okurun tercihinin bırakıldığı bir roman veya hikâyeye metninde ortaya çıkacak olay örgüsünün tek ama “anlatı”nın bireysel yönlerinden bahsedilebilecek belki de romanın yazı üzerinden oyunlaştırılmasından söz edilebilecekti. Dolayısıyla denilebilir ki dijital ortamla bir metin, sadece icra edildiği anda anlatıcı açısından değil, okuyucu/ izleyici/ dinleyici açısından da yeniden üretilirler. Bu kapsamda dijital oyunların “görsel roman” versiyonları bir geçiş formu, çağdaş oyun döneminin bir ögesi olarak değerlendirilebilir. Açıkçası dijital ortamdaki “görsel roman”lar oyun mekaniklerini kullanırlar ancak oyuncuların kendi metinlerini oluşturmaları anlatı açısından geniş; görsellik açısından ise daha sınırlıdır.¹³¹ Yazılıdan dijital kültüre ortamına geçiş görsel sunumla hikâyeyi oyuncunun belirli tercihler etrafında şekillendirmesine imkân tanır. Hareket oldukça sınırlıdır, oyunun oyuncudan istediği ve beklediği hareketler yapılır ve bunlar bir talimatla gösterilir. Çoğunlukla bir hipermetin bağlantısı, simgesel bir eylem ve oyun mekaniği kullanır. Görsel roman gibi sinema veya animasyon filmlerde de anlatının etkileşimli olarak şekillendiği görülmektedir. Bunlar hikâyenin, izleyicinin tercihinin bağlı olarak anlatının birkaç versiyonunun şekillenmesine olanak verirler. Bu noktada *Netflix* üzerinden yayınlanan *Minecraft: Hikâye Modu* (2018) isimli animasyon film buna örnek gösterilebilir. Rol yapma veya eylem pasiftir. Ancak dijital oyunlarda oyuncu belirli bir hikâyeyi izlese ve eylemleri gerçekleştirse bile kendi eylem alanlarının sınırları içerisinde özgürlük elde eder. Anlatının bu formu, hikâyeleştirilmiş, etkileşimli veya öyküleştireilmiş oyun olarak da belirtilir. Oyun anlatısı herkes için aynıdır, sınırlı bir alandaki tekrara dayalı eylemleri ifade eder. Dolayısıyla oyun metni, kavramsal açıdan öykü metniyle aynı paradigmayı kullanır. Bu tarz öyküler, doğrudan

¹³¹ Görsel roman hakkında daha detaylı bilgi için bkz. Bashova ve Pachovski (2013).

anlatının kendisine görüntülerle odaklanmış ve oyuncunun ya da icracının etkileşimini içeren edebî bir metin de olabilir.

Bu çalışmada kaynak gösterilen araştırmacıların da tespit ettiklerinden yola çıkıldığında MUD veya RPG gibi oyunların çağdaş versiyonları açık uçlu, tercihe dayalı ve sosyal olması açısından çevrimiçi oyunların ilk şekilleri bu geçişliliği koruyan metinsel yapıları beslemiştir. Belki de Jenkins'in (2016) belirttiği ortak yazarlık veya bazı dijital oyunlarda örneğin *Football Manager 2021* (2020) oyununda olduğu gibi oyuncunun/ izleyicinin fotoğrafı işlenerek oluşturulan yeni tür ilişkiler var olan kültürel yapının büyük bir oranda değişimine neden olabilir. Herkesin kendi filminin veya oyununun kahramanı olduğu bir yapım, insanların kültürel ve toplumsal yaşantısında “anlatı”nın toplumsal yapısını “benliğe” kaydırması anlamına da gelecektir. Bu da dijital ortamla birlikte daha da önem kazanan “bağlam” kavramını öne çıkarmaktadır. Gerçekten de bir hikâyenin bağlamı, onun nasıl algılanması gerektiğini ortaya koyar. Özellikle hipermetinlerde anlamı oluşturan ögeler, bağlama göre belirlenir. Geleneksel metinde yer alan bir kavram, sadece o metin boyunca anlatılan ve anlatılmak istenen “şey”i gösterirken hipermetinlere dayalı unsurlarda ortamın kendisi kavramın anlamını değişikliğe uğratar. *Episode* (2013) gibi akıllı telefonlar üzerinden oynanabilen oyunlar buna gösterilebilir. Oyuncu oyunu indirir, kendi ilgi alanına göre belirli hikâye formunu seçer ve bu form üzerinde tercihler yaparak hikâyenin gidişatına etki eder. Oyuncuya sunulan seçenekler cinsiyeti belirleme, belirli kıyafetleri seçme vb. gibi görsel seçenekler ile olayların gidişatını etkileme gücüdür. Ayrıca *Toontastic 3D* (2017) gibi yaratıcı hikâye uygulamaları veya *Ren'Py*¹³² gibi görsel oyun motoru aracılığıyla yukarıda bahsedilen anlatı oluşturma aşamaları kapsamında başka oyuncuların anlatılarının da oluşturulmasına imkân tanınır. Teknik bilgiye sahip oyuncu, önüne hazır olarak kalıplaşmış ifade biçimlerine belirli bir metin veya hareket işleyerek bu metinler üzerinden kendi anlatısını oluşturur. Dolayısıyla burada oyunun ne olduğu veya kimin için olduğu gibi bir soru ortaya çıkabilir. Bu öyküler kültürel farklılıkları göz ardı edebilen ve belirli bir imge yahut söylem de oluşturabilirler. Gündelik yaşam; bireyden bireye, toplumdaki topluma değişebilirken belirli bir hikâye etrafından oyuncu tarafından deneyimlenen içerik, oyuncunun ilgili olguya bakış açısını şekillendirmede ve yeni söylemler üretmesinde belirli sınırlar çizebilir. Nihayetinde oyunlarda daha önce başka araştırmacıların belirttiği örneklerden de hareketle oyun ve oyuncu tarafından olmak üzere iki yönlü bir anlatı oluşur. Oyun metni üst çerçevede herkes için aynı ve anlatı kurucu rol üstlenirken oyuncunun anlatısı oyuna bağımlı ancak kendine özgüdür. Bir oyun anlatı olarak “Topları gösterilen talimat doğrultusunda yukarıdan aşağıya yerleştir” gibi tek bir cümlelik, basit bir mekanik ifade olabilir. Öte yandan

¹³² Konu hakkında yapılmış bir çalışma için bkz. Consalvo ve Staines (2020).

burada bile motif oluřturucu bir iřlev oluřur ve bu motif bařka bir oyunun ve gnlk hayattaki sylemin ierisinde belirli anlamsal bir ifade ierir. Oyun anlatılarının bu Őekilde sınıflandırılması, ocuk oyunlarının mekanikleriyle rtřen yapıları, motif alıřmaları kapsamında ortak yapılar sunabilmesi gibi hangi yapıların i ie getiđi, hangi oyunların hangi motiflere yer verdiđi ve bunların sylem aısından hangilerinin gnlk hayata aktarıldıđı gibi pek ok temel noktada iřlev aranabilir.

2.3.1.1.1. Oyun Tarafından Oluřturulan Anlatı

Oyun tarafından oluřturulan anlatı bu alıřmanın nceki bařlıkları arasında yer alan pek ok durum ve rneklerle ve yapılan atıflarla gsterilmiřtir. Halkbilimi aısından obanođlu'nun (2019, s. 57- 64) yer verdiđi monografi alıřmaları bir mekn olarak dijital oyunların yapısında aranabilecek pek ok konuyu ihtiva eder. Oyunlardaki fizik evre, yer alan bitki rts, hayvan trleri, sosyal yapının nasıl sunulduđu, inan yapılarının yer alıp almadıđı szl edebiyat unsurlarının hangi aılardan hangi iřlevlerle aktarıldıđı gibi pek ok durumdan bu noktada bahsedilebilir. Sz konusu monografi oyunun anlatısı ile iliřkilendirilmiř gerek veya kurgu mekn aısından ve oyuncunun anlatısı kapsamında nasıl anlamlandırıldıđı aılardan nemli olabilir. rneđin *The Witcher 3: Wild Hunt* (2015), *Mount & Blade II: Bannerlord* (2022), *The Elder Scrolls V: Skyrim Special Edition* (2016) oyunlarında tanervalar yer almakta buralarda ozanlar trk, Őiir sylemekte ve hatta oyuncuya yardımcı bir karakter olarak yer alabilmektedir. Őehir ve belirli bir mekn barındıran bu oyunlarda oyuncu tarafından gidilen bir kasaba ve kyde “gerek ocuk oyunu” oynayan ve tekerlemeler syleyen ocuklar yer almakta yiyecek ve iecek gibi oyuncunun karakterinin can sađlıđını etkileyecek ve bylelikle oyun eylemini iyileřtirecek unsurları oyuna dhil ederler. Hatta bu oyunların ierisinde daha nce sz konusu edilen “oyun iinde oyun” bulunması oyuncunun zihninde daha derin katmanda oynanan dnyanın ok katmanlılıđına ve geniřlemesine neden olabilmekte bu da bir hayal- hakikat iliřkisine gtrebilmektedir. Karakterin karnının doyması, oyunda daha canlı hareket edebilmesi, belirli hastalıkların iyileřmesi veya zehirlenmesi gibi oyun ii eylemlerin gerekleřmesini etkilerken “oyun iinde oyun” ođu zaman oyuncunun yetenekleri karřısında eđlence unsurundan te oyun ii nesne kazanmanın bir yolu olarak da sunulabilmektedir. Bařka bir rnekte konsol oyunu olan *Pokmon FireRed* (2004) oyununda “Game Corner” křesinde slot makineleriyle oyuncu kazanacađı kuponlarla “pokemon” veya “belirli itemler” elde eder. *eFootball PES 2021* (2020) gibi bazı dijital oyunlar Őans gesi kapsamında oyun sonrası dl olarak belirli kartlar (bunlar oyun metnine ve bađlamına gre deđiřebilir) barındırır.

Y. Çınar (2020) ile yapılan mülakattan elde edilen bilgiye göre görselliğe dayalı kurgunun sınırlarının bazı durumlarda oyuncunun hiç elde edemeyeceği veya etmediği deneyimleri sunması açısından oyuncuya “gerçeklik” algısı sunabilir. Bu noktada ortaya konulan sanallığın oyuncunun dış dünyayı oyundan ayırt edememesi değil; dış dünyada elde edemeyeceği ve başaramayacağı eylemleri oyun dünyasında zihinsel bir süreç içerisinde kurgulayarak tatmin edebilmesi gerçekliğidir. Eylemler sanal veya yapay olsa da zihinsel düzlemde oyuncunun duyguları gerçektir. Bu yönüyle dijital oyunların işlevsel özellikleri olarak destana yaklaştığı da ifade edilebilir. Bu noktada oyunların, geleneklerin yaşatılması için ayrı bir çaba mı harcadığı yoksa zaten geleneğin kendisini mi oyunlaştırdığı sorulabilir. Toplumsal ve kültürel bellek burada önemli bir açıklayıcı olur. Dijital oyun ortamına değinmeden önce çağdaş oyunlar kapsamında hem sözlü hem de dijital dönemi içerecek şekilde bir geçiş formu sunan oyun yapılarından söz edilmişti. Geleneğin oluşması dijital oyunların bir getirisi değil, “oyun” kavramının kendi yapısının bir özelliği olarak ortaya çıkmakta, aksi yönde harcanacak bir çaba “uygulamalı halkbiliminin” bir konusu olmaktadır. *Total War: Medieval II* (2006) oynayan oyuncuların tarihî- coğrafi bilgisini -başka bir kaynaktan edinmesiyse- bu oyundan elde ettiği bilgi, oyunları romantik ve fantastik yapıları içerdiği bilgilerin tümünden kurgu olduğu gibi bir çıkarıma dayandırmaz. Kurgudur, ancak onun kurgusu yapısından bağımsız olarak bir “roman”, bir “sinema” filmi, bir “destan” veya “halk anlatısı” biçimindedir. Kendi ortamı ve gelenekleri vardır. Oyuncular arasında belirli meraklı grupları ve bu gruplar etrafında dönen belirli söylemler ve “maddi” kaynak imkânı sunar. Bir romanın ortalama 10 bin baskı yapıldığı durumda oyunların oyuncu sayıları milyonlarla ifade edilmektedir. Dolayısıyla oyunların sunduğu anlatılar; salt geleneğin kendisini ifade eden biçimlerini değil, aynı zamanda kendi geleneklerini de oluşturan ve yaşatan bir yapıya dönüşebilir ve dahası beşerî kültürün ve üretiminin bir parçasıdır. Fantastik evrenler gibi kurguya dayalı eserler için bu ortamların oyuncu açısından fiziksel karşılığının bulunmamasının kurgunun hakikatini zorlayan ancak hayal gücünü besleyen yönlerinin olduğu söylenebilir. Balcı (2019, s. 278) *Mount and Blade* oyunuyla ilgili “Oyunda Osmanlı modunda (bölüm) hoşgörü ve iskân politikası, Yeniçeri Ocağı, Osmanlı padişahları ve tarihte yaptığı önemli savaşları içermektedir. Türk’e has olan at binme teknikleri, demirin icadı ile ok, yay, kargı gibi aletlerin kullanılması ve yer adları göze çarpan önemli özelliklerdendir” demektedir. Ancak burada Osmanlı modunun meraklılar tarafından üretilmiş ve oyun anlatısının değiştirilerek eklenmiş olması da önem kazanmaktadır.¹³³ *Mount & Blade: Warband* (2010) oyununun söz konusu modunda Fatih Sultan Mehmet devri İstanbul’unda onunla birlikte meydanlarda cenk etmeyi, arka planda o yüzyılda ait olup

¹³³ Oyunun forum sayfasında yer alan örnek Osmanlı modu hakkında bilgi için bkz. (Thatcherist, 2014, Kasım 9).

olmadığı tartışmalı olan mehteran müziklerinin eklenenebilmesi anakronik bir duyguyla olsa da oyuncuya o atmosferin yaşatılmasında oyuncu açısından hem geçmişin deneyimlenmesi duygusunu hem de tarihî birtakım motiflerin görselleştirilerek role bürünmesini ifade eder. Anlatının dijital ortam açısından bütün bir söylem olduğu ise böylelikle gösterilmiş olur. Ancak bu durum uzun sürmez, çünkü bir süre sonra oyuncu, kendi seçimine göre krallığını kuracak, kurgu içerisinde tarihî bir çıkar çatışmasının ortasında kalabilecek yahut tamamen intisap ederek oyun metnini bu yönüyle oluşturmayı da seçebilecektir.

Oyunların süresi ile gerçek zaman arasında fark bulunur. Örneğin *Total War: Medieval II* (2006) oyununda oyunun başlangıcında “gerçek tarih” karakterlerin isimleri veya benzerleri kullanılsa da sonrasında bunun bir kurgu olduğu, oyuncuların deneyimleri sonrasında değiştiği oyuncuya hissettirilerek oyun anlatısının gidişatına göre eklenen yeni karakterler türetilirken anlatı önceden kurgulanmış tarihî olaylara yani esas metne sadık kalır. *Mount & Blade: Warband* (2010) oyunu içinde oyuncu görev açısından pek çok anlatıyı canlandırır. Örneğin ticaret kervanına eşlik etmek ve haydutlardan korumak, haydutların peşine düşmek, köy askerlerini eğitmek, orduya asker toplamak, vergi toplamak vb. pek çok görev oyun içinde “anlatı”nın oluşmasını sağlayan görevler olarak karşımıza çıkmaktadır. Başka çalışmalardan örnek vermek gerekirse Güregen ve Bostan (2020, s. 129) inceledikleri oyunların Lovecraft’ın evren kurgusundan esinlendiğini, örneğin Conarium oyununun *Deliliğin Dağlarında* romanı ile aynı şekilde kurgulandığını belirtmektedir.

Oyunlar doğrudan bir eserin uyarlaması olabileceği gibi belirli bir motifin, epizotun veya olay örgüsünün etrafında veya doğrudan halk anlatısından aktarılmış belirli unsurların etrafında da şekillenebilmektedir. Balcı (2019, s. 279) dijital oyunları ve çocuk oyunlarını değerlendirdiği çalışmasında kurdun Türk mitolojisinde önemli bir sembol ve yol gösterici hayvan olduğunu belirterek kurt adamlar ile insanlar arasında mücadelenin söz konusu olduğunu *Wolfteam* oyunundan bahseder. Bu noktada çalışmanın önceki bölümlerinde bahsedilen “Kurt adam” motifinin oyun ile halk anlatısı arasında geçişliliği sağlayan bir unsur olduğunu belirtmek gerekmektedir. Burada esas vurgulanması gereken unsur, oyunlarda menakıbnâmeler de dâhil olmak üzere pek çok halk anlatısında yer alan “dönüşüm” motifinin oyun unsuru olarak kullanılıyor, olmasıdır. Arvas’ın (2012, s. 63) Dede Korkut destanlarından örnek verdiği “D.150. İnsanın kuşa dönüşmesi” motifi, *The Witcher 3: Wild Hunt* (2015) oyununda “baykuşa donuna girmek” ya da oyundaki haliyle çok biçimlilik (polymorphism) olarak söz edilebilir. Bu çalışma kapsamında değerlendirilen *Yaga* (2019) oyunundan da bu açıdan bahsedilebilir. Propp’un (2017) *Masalın Biçimbilimi*’ni ortaya koymak için değerlendirdiği masalları da oyun

formu kurgulayan oyun halk edebiyatı açısından önemli bir tarihî dönüm noktası oluşturabilir. Masal formunda bir anlatının öğeleriyle birlikte aktarılan ve oyun içi oyuncunun hem görev hem de tercih açısından kişiselleştirme öğelerine yer veren *Yaga* (2019) hem motif hem de işlevsel açılardan yeni bir masal türünün özelliklerini taşımaktadır.

Oyunlar üzerine hazırlanan kapsamlı çalışmalardan birisi olarak Stahl'ın (2010) *Savaş Oyunları A.Ş.* isimli eserinde de “oyun anlatı”sı ile “gerçeklik” düzlemi arasında ilişkilerden bahsedilmektedir. *Modern Warfare* oyunu bağlamında örnekler veren Stahl (2010, s. 149) “Aslında, gerçek ile oyun arasındaki farklılığın ne olduğunu söylemek zordur. Bir oyuncu, oyundan aldığı sahneleri YouTube’a ekledi ve çok sayıda insanı aldattı” bilgisine yer verir. Benzer şekilde O. Kocaman (2020) ve R. Kocabey (2020) ile gerçekleştirilen mülakatlardan elde edilen bilgiye göre Türkiye’de de pek çok durumda oyun ve gerçeklik ilişkisi arasında kurulan örneklere, yorumlara ve kullanıcıların bu bilgiyi gündelik hayatın içerisinde bir söylem olarak kullandığından bahsedilebilir. Stahl'ın (2010, s. 149) yukarıdaki alıntısına ek olarak bu yorumların oyun söylemi olmadığı, oyuncular tarafından oyundan alıntılanmış yeni ve farklı bir tür olduğu, bu kapsamda dedikodu, halk anlatısının çağdaş formları olarak incelenebileceği belirtilmelidir. Ancak oyunların belirli söylemler ve imgeler ürettiği de gerçektir. Özellikle kültürel bir tutum veya davranış, dil politikaları, ekonomik ve ticari politikalar, güncel siyaset vb. durumlar oyunların yayınlanacakları ülkelerdeki tutumlarına örnek verebileceği gibi bunları doğrudan oyun anlatısının içinde metinleştirerek de aktarmak mümkündür. Örneğin *Beholder* (2016) oyununda totaliter rejimin bulunduğu bir devletin apartmana atadığı yönetici olarak komşularınızın evine girip yasalara uygun olmayan durumları ihbar etmeniz istenir. *eFootball PES 2021 Season Update* (2020) oyununda gerçek maçlarda futbolcuların gösterdikleri müthiş performanslarının anısına oyunun “oyuncu kartı” çıkarması gibi başka örneklerden de bahsedilebilir.

Bir oyunun anlatısı, metinlerarası, söylemlerarası ve bağlamlararası bir yapı kurar. Bu çalışmada gösterildiği şekilde anlatı; roman, sinema gibi türlerle ilişki kuran diğer araştırmacıların çalışmalarını da göz önünde tutarak halk edebiyatı, çocuk oyunları ve tiyatro ilişkisi içerisinde bütüncü bir tutumla değerlendirilerek aktarılmıştır. Dijital oyunların anlatısı bir romandan çok halk hikâyesine ve destan metnine daha yakındır. Sözlü kültür ortamının bir yansımasını barındırması, sözlü kültür ortamını kurabilmesi, belirli kalıp ifadeler ve terimlere sahip olması, söylem üretmesi ve oyuncuların bu söylemleri olduğu gibi veya farklı biçimlerle tekrar üretmesi, kültürel ve toplumsal açıdan sosyo- kültürel hayatın içerisinde karşılık bulması, maddî bir unsur barındırması, halk nezdinde belirli meraklı gruplarını etrafında bir araya getirmesi gibi

pek çok açıdan oyun anlatısının rolü bulunmaktadır. Bir oyunun anlatısında teknik unsurlar dışarıda tutulduğunda başlıca şu halkbilimi unsurları yer alır:

Gelenek unsurları

Oyun anlatıları hem kendi geleneksel yapılarını devam ettirici hem de söylem üretici konumda olduğu gibi pek çok geleneksel bilgiye bağlamından koparılmış veya kendi bağlamı içerisinde yer verilebilir. Oyuncular arasında meraklılar açısından bir oyun türünün örneğin *eFootball PES 2021 Season Update* (2020) oyununun alışılmış oyun komutunun farklılıkları, oyuncular arasındaki çekişmeler, oyun anlatısının nasıl oynanacağına dair sunulan bilgiler ve oyun muhtevasına hâkim olan oyuncu grupları oyun anlatısı kendi geleneklerini oluştururken gündelik hayatta futbol takımlarına dair oluşturulan söylemler de bu alandaki rekabet ortamına taşınarak sağlanır. Ayrıca oyunlara güncelleme ile birlikte yeni özelliklerin gelmesi, yeni karakterlerin eklenmesi söz konusu olsa da örneğin *Assassin's Creed* (2008, 2009, 2010) serilerindeki suikastçının anlatısı, mekânı ve görevleri değişse bile anlatının özü oyunculara kullanacağı bilginin nasıl ve ne şekilde gerçekleştirileceğine dair yapı sunar.

Halk bilgisi

Bu anlamda oyun anlatıları özellikle oyuncu halkının kültürel ve toplumsal belleğine hitap edebilmek için halk yaşantısında yer alan unsurlar, belirli birtakım eylemleri, benzerlikler yani yaşantının kendisini kurabilirler. Pek çok oyunda hem tarihî hem de uzmanlık gerektiren bilginin sunulması, halk hekimliği, sanat ve zanaat ürünlerinin içeriklerinin kurgu bağlamında ele alması oyunların arka planındaki yoğun iş gücünü de ortaya çıkarır. *URUZ Er Kişinin Dönüşü* (2020) oyununda şerbet, aruz, panzehir, nazar gücü, ayran gibi eşyalar oyun icrasının sürdürülmesi için önemli bir rol oynar.

Halk anlatısı

Oyunlarda geleneksel anlatılar doğrudan yahut tür olarak yeni bir söylemde aktarılabilirler ve bunlar yeni türler içerisinde de yeni söylemlerin oluşmasına neden olurlar. *The Witcher 3: Wild Hunt* (2015) oyununda yer alan pek çok masal ögesinden söz edilebilir. Oyun içeriğinde ozanlar tarafından yazılmış *baladlara* yer verilir. Tekerlemeler, sfenks bulmacaları, dedikodu ve söylenti, türkü, masal, halk hikâyesi, efsane, memorat, lakap ve daha pek çok halk edebiyatı türü

oyun içerisinde oyuncunun hikâye gelişimini sağlamasında, duyduğu söylentilerden yola çıkarak yeni görevleri ve karakterleri keşfetmesine yardımcı unsur olarak kullanılmaktadır.

Oyunlarda yer alan bu içeriklerin gündelik hayata taşınan söylemler bağlamında da yer aldığı görülür. Oyun içerisindeki belirli kalıp ifadelerin atasözü veya deyim olarak kullanılması, oyuncular tarafından meraklı gruplarınca oluşturulmuş belirli kalıp ifadelerin kullanılması, headshot vb. oyun terimlerinin başka görüntü ve başka tür ürünlerin içerisinde yer alması ve nihayetinde oyunun anlatısı etrafında oluşturulmuş efsanelerden söz edilebilir. K. Çabuk (2020), İ. Has (2020), M. Tepe (2020) ve T. Çabuk (2020) ile yapılan mülakatlarda aktarılan bilgiler de *Minecraft* (2011) oyununda *Herobrine* isimli karakterin oyunda yer alıp almadığı noktasında oyuncular arasında bir dedikodu ve efsanevî bir unsur olarak kullanılmaktadır. Daha önce de bahsedildiği gibi oyunlar kendi içerisinde gizem unsurunu korumakta, pek çok oyunda gizli özellikler, gizli odalar, onu keşfeden oyuncunun başkalarıyla paylaşacağı paskalya yumurtası gibi gizli unsurlar barındırmaktadırlar. Kaynak kişilerin aktardığı genel bilgilerden hareketle oyuncular bu bilgileri forum, sosyal medya vb. ortamlarda birbiriyle paylaşarak kendi deneyimlerini zenginleştirmeye çalışırlar.

Maddi kültür unsurları

Oyunlar günlük hayatta kullanılan eşya ve biçimleri, tarih içerisinde yer alan veya alabilecek el sanatı veya zanaat ürünlerini özellikle görsel imgelerle barındırırlar. Oyunlarda zırh, kılıç, başlık yapımı ve bunların nelerden üretildiğine dair bilgiler oyuncuya kademeli olarak sunulabilir. *Conqueror's Blade* (2019), *The Witcher 3: Wild Hunt* (2015) ve *The Elder Scrolls V: Skyrim Special Edition* (2016) gibi oyunlarda zırh üretimi için pamuk, demir vb. belirli nesnelere gerekir. Oyunculara bu nesnenin üretilmesi için gerekli malzeme ve teçhizatın kaynağı ve oyun haritası içerisinde nerelerde bulunabileceği aktarılır. Oyuncular başlangıçta deriden yapılmış (daha güçsüz) eşyalar kullanırken karakterin bilgisi ve dolaştığı çevre ve edindiği bilgiler geliştikçe demir, çelik ve başka benzer alaşımlarla daha güçlü eşyaya sahip olmasına izin verilir.

Oyun bağlamı

Oyunların anlatısı belirli bir zaman, mekân, çevre, karakterler ve konular etrafında oluşur. Örneğin ortaçağ temalı oyunlarda anokronik bir yapı bulunabilir. Her bir oyun kendi dijital bağlamını oluşturmaktadır. Oyun anlatılarından ve oyunların yapısından yola çıkarak

oyuncunun kendi anlatısını ve söylemini ürettiğinden de bahsedilebilir. Nihayetinde oyuncu tarafından oluşturulan anlatı, oyuncunun metin içerisindeki eylemlerine ve bağlamlarına dair bir bilgi de sunmaktadır.

2.3.1.1.2. Oyuncu Tarafından Oluşturulan Anlatı

Oyuncu tarafından oluşturulan anlatı; oyuncuya sunulan tercih ve deneyim unsurlarını barındırır. Jull'un (2005a: 220) görüşlerini değerlendiren Akbulut (2009, s. 49) "Başka bir deyişle oyuncu, her oturumda olay dizilerini değiştirerek, öykünün/ anlatının bir çeşitlemesini oluşturur" demektedir. Ardından Jull (2005a: 220)'dan aktaran Akbulut (2009, s. 49) "Oyunlar, bir oyuncunun, bir oyun oturumunda olan biteni diğerlerine anlatabileceği çok sayıda öykü üretebilir" şeklindeki açılımına yer verir.¹³⁴ Oyuncu anlatısının temel yapısı halk kültüründe meraklı anlatıları, medyada ise hayran anlatıları olarak yer almaktadır. Özellikle dijital oyunlar "yeni medya"nın bir ürünü olarak değerlendirildiği "hayranlık" olgusunun devam ettirildiği görülmektedir. Öte yandan oyuncular aynı zamanda bir halk topluluğu oluşturan "meraklı"lar olarak kendi anlatılarını da üretmektedir.¹³⁵

Hayran kurguları konusunda değerlendirmelerde bulunan Jenkins (2005, s. 46) "...İkincisi, fandom, okuyucular ve yazarlar arasında radikal bir ayrımı korumaz. Hayranlar önceden üretilmiş hikâyeleri basitçe tüketmezler; kendi fanzin hikâyelerini ve romanlarını, sanat eserlerini, şarkılarını, videolarını, performanslarını vb. üretirler" demektedir.¹³⁶ Sayılğan (2014, s. 18) ise "Tarih boyunca anlatılan/dinlenen, yazılan/okunan, temsil edilen/izlenen öyküler artık oyunlaşarak etkileşime açıldıklarında onları alımlayanların özgür ve/veya bağımlı eylemsellik alanı olarak tartışılmaya açık hale gelirler. Fakat sadece izlenmek, okunmak veya izlenmek için değil deneyimlenmek üzere yaratılırlar" demektedir.

Oyun tarafından sınırları belirlenen ve kurgulanan bir ürün başlangıçta herkes için aynı olan "anlatı", oyun deneyimi gerçekleştiğinde oyuncunun hikâyesine dönüşür. Her bir anlatı, oyuncunun kendi metnini oluşturur. Tıpkı bir masal veya destan metninde gibi aynı oyuncu her yeni oyun deneyiminde yeni varyantlar üretir. Dolayısıyla oyun metninin işlevi tıpkı bir masalda

¹³⁴ Konuyla ilgili paralel görüşler için bkz. Jenkins (2005), Lunenfeld (2001a), Gelfand (2008).

¹³⁵ Meraklı grubu ve fandom arasında ilişki kurulabilir. Jenkins (2005, s. 39) ayrıca kültürel göçebelik altında hayranlık geleneklerinden bahsederek farklı metin baskılarının metinlerarası bir ağa yol açtığını belirtmektedir. Hayran kültürü konusunda bkz.

¹³⁶ Jenkins (2005, s. 228) bu noktada anlam katmanı (layers of meaning) teriminden de bahsetmektedir. Daha fazla bilgi için bkz.

veya halk hikâyesinde olduğu gibi anlatının nasıl kurulacağına yönelik temel paradigmlar sunar. Oyuncu, kendi hikâyesinin anlatıcısı olarak bireysel tercihlerini oluşturur, kültürel belleğini iki yönlü bir şekilde ortama birleştirir. Ayrıca bu sürecin içerisine oyun oynama eyleminin yapısal unsurları da dâhil olduğunda oyun oynama eyleminin teatral bir sunuma dönüştüğü söylenebilir. Oynanan oyunun metni herkes tarafından aynı, oyun esnasında ve oyun sonrasında oluşturulan anlamlar oyuncuya özgüdür. Oyunun yapısı bunu zorunlu kılar, çünkü her oyuncu oyunu bitirmek zorunda değildir, dahası her oyun belirli bir hikâye içermez ya da sunduğu hikâyenin sonu yeniden tekrar edilebilir yapılardan ibarettir. C. Yıldız (2020), D. Arıkan (2020), M. Tepe (2020), P. Yüksek (2020) ve Y. Sinan (2020) ile gerçekleştirilen mülakatlara göre oyuncular kendilerinin deneyimlemedikleri ancak bir oyuncu tarafından oynanan oyunu izleyen izleyiciler/ takipçiler onun hikâyesine tanık olmakta; bu sırada oyunun oynanış biçimlerini de öğrenmektedir. Oyunun oynanış biçimleri; oyunun kendi hikâyesinin bir parçasını oluştururken oyuncunun seçtiği eylemler kendi hikâyesini ya da anlatısını sunmakta, hatta icraya dayalı bir teatral sunum gerçekleştirerek izleyicilerin tutumu, oyuncunun eylemlerine şekil vermektedir. Bir oyunun bilinen türü, oyuncunun deneyimi açısından icra anında oyunu illa o tür içine sokmaz. C. Kara (2020) bu konuda “Çocuğum ufak olduğu için oyun oynayamıyoruz ama mesela *PUBG*'nin (*PUBG: Battlegrounds*, 2017) antrenman modu var, orada arabalar var. (oyuncu oyuna girmeden babasının yanına geldiğinde) Orada araba sürüyor mesela ufak olduğu için” şeklinde belirtmektedir. Bu durum oyunun anlatısının oyuncu temelinde farklılaşabileceğini göstermektedir. Oyun süreleri de bu anlamda oyuncuya bağımlıdır ve bu yönüyle oyunların idealize edilmiş bir dünya olduğu da belirtilebilir. Örneğin *The Elder Scrolls V: Skyrim Special Edition* (2016) oyununda metin “kahraman” kavram alanının gerektirdiği bütün özellikleri başlangıçta oyuncuya saygınlık, bilgi, cesaret” vb. etik değerlerle veya “beceri, yetenek” gibi belirli nitelikler üzerinden sunar. Nihayetinde oyunlar oyuncunun bu özellikleri kendi anlatısına göre yükseltmesini veya düşürmesini mümkün kılar. Bu anlamlandırma her oyunun kendisine bağımlıdır ve evrensel bir anlamlandırma sistemi üzerinden değişebilir. Anlatının oluşması için oynanış gibi oyunların teknik özelliklerinden faydalanılır. Metin tabanlı oyunlar ile grafik tabanlı oyunların belirli bir eylemi gerçekleştirmek için oyuncudan istediği eylemler farklılaşır. Örneğin nişan almaya dayalı oyunlarda metnin sürdürülmesi ve anlamlandırılması, oyuncunun kontrol ettiği farenin belirli ve doğru bir nokta üzerine getirilmesiyle olur. Ancak bütün bunlar yine de anlatının var olmadığı ve eylemlerin oyun dışı kaldığı anlamına gelmez. Oyun tarafından önceden belirlenmiş bir yapı söz konusudur. *Total War: Medieval II* (2006) oyununda gerçekleştirilen icra örnek verilebilir. Oyunun oyuncu açısından sunduğu en temel anlatı ortaçağda devlet yönetimi ve savaşlardır. Oyunda gerçek tarihten alınmış hanedanlar ve ülkeler bulunur. Oyuncu başlangıçta seçtiği

ülkeyi yönetir. Başlangıçta haritanın belirli bir kısmı açıktır, gerisi sisle (fog) kaplıdır. Bütün haritayı açabilmek için oyuncunun o bölgelere gitmesi, tamamen kalıcı kılabilmesi için ise gözlem kulesi üretmesi veya asker bırakması gerekmektedir. Oyun içerisinde çağlara ve gelişimlere göre asker, bina ve diplomat yetiştirip bunları komşu veya diğer devletlerin içerisine gönderip oyun içi eylemler geliştirilir. Oyun zamanı, gerçek zamandan farklı olarak akar. Oyunun başında oyuncunun seçtiği zorluğa göre oyun sonu “belirli şehirleri ele geçirmek” yahut “belirli bir zamana kadar hayatta kalmak” gibi oyuncu tarafından belirlenebilir. Buraya kadar aktarılan bilgiler oyuncular için aynıdır. Oyuncu oyunun tipolojisiyle oynar. Eğer oyuncu Osmanlı devletini seçerek oyuna başladıysa Bizans sıklıkla din adamlarını Osmanlı topraklarına yollayarak şehrin “sanal” toplumunun dinini değiştirmeye çalışır. Oyuncu karşılığında kendi din adamını “üretim göndermezse” bir süre sonra bu şehirde “isyan” ve “huzursuzluk” çıkar. Oyuncu, oyun boyunca gösterdiği niteliklerle yönettiği hanedanın karakterine “zalim, merhametli, mükemmel, adil” vb. sıfatlar kazanır. Anlatı ise burada bu süreçlerin tümüyle ortaya çıkar. Nihayetinde oyuncu oyun sınırları ve anlatısı içinde kendi tercihlerini anlamlandırır. Bu da her oyuncu için farklı bir anlatının oluşmasına neden olur. Örneğin *Total War: Medieval II* (2006) oyununda bütün “soylular” bir gemiye bindirilmiş ve geminin asiler tarafından batırılmasına çalışılmış, gemi battığında oyun sona ermiştir. Bu oyun anlatısı içerisinde “anamlı” bir öge değilse de oyunu bitirmek isteyen ve farklı bir son isteyen oyuncunun “anlatı” dışına çıkarak eriştiği bir son olarak ortaya konulabilir. Oyuncu oyun kayıt dosyasının bir önceki anına geri dönerek anlatıyı yeniden yorumlayabilir. Oyuncu anlatı yapısının dışına çıktığında oyun sona erer. Sonuçta oyun içerisinde tek bir kalesi kalan oyuncunun kalesi düştüğünde de bütün “soylu”lar ölmekte ve oyun sona ermektedir.

Oyunun algoritması tarafından oyuncunun karşısına çıkarılan anlatı unsurları önceden tanımlanmış ve kurgulanmış belirli kodsız yapılardan oluşsa da bunlar şans ve oyun sürecinin kendisini oluşturduğundan oyun anlatısında birincil, oyuncu anlatısının şekillenmesinde ise ikincil unsur olarak kalır. Bu noktada oyun ile anlatı arasındaki temel fark bu ikisi arasındaki etkileşimden doğar ancak icra sona erdiğinde oyuncu kendi anlatısına sahiptir.¹³⁷ Oyuncu, oynadığı metni anlamlandırırken aynı zamanda geleneksel unsurları ve yapıları da “kurgu içinde” yeniden oluşturur. Oyun telif bir eser olarak yeni bir üründür. Ancak “söylem” veya “anlatı” boyutunda insan yaşamının ve geleneklerinin ürettiği eski ve yeni rolleri birlikte barındırır. Oyunlarda halkbilimi içerisinde yer almış motifler bulunabilir. Daha önce belirtildiği bu durum; o eseri, doğrudan halkbiliminin bir parçası yapmaz ama ayrıştırmaz da. “Vahşi Av”

¹³⁷ Ayrıca oyuncu bakış açısıyla içine gömülme ve oyuncu eylemlerinden de bahsedilmektedir. İçine gömülme kavramı hakkında bkz. Halaçoğlu (2019, s. 171).

cadılıkla ve Hristiyanlık öncesi inançlarla ilişkilendirilen (Hutton, 2014, s.13) ve motif indekste “E501. The Wild Hunt” (Thompson, 1955b, s. 463) olarak yer alan bir motiftir. Ancak oyun metninde ortaya konulan orijinal yapı, kendine özgü yeni bir sunumdur. Öte yandan geleneksel “vahşi av” motifini, onu bir masalda duyan bir oyuncunun belleğini tazeler ve besler.

Açık Yapıt isimli eserinde Eco (2021, s. 65) müzik eserlerinden yola çıkarak “... böylelikle önceden belirlenmiş bir yapının tekrar edilmesini şart koşan tamamlanmış yapıtlar gibi değil, icracı tarafından estetik olarak deneyimlendiği anda tamamlanan “açık” yapıtlar olarak ortaya konur” demektedir.¹³⁸ Bu noktada Bauman’ın (1989, s. 98) üst anlatı (metanarration) kavramına dikkat çekmek gerekir. Bauman’ın (1989, s. 98) örneklem aldığı anlatı ile ilgili “...üst anlatı (metanarration) olmadan anlatı yoktur” diyerek ardından açıkladığı görüş, dijital oyunlar kapsamında hem oyun hem de oyuncu anlatısı açısından söylenebilir.¹³⁹ Oyuncu da iradeye dayalı eylemler türlü şekillerle ortaya konulur. Canlı bir akış ve hareket halindeki “sanal” eylemlerin oyunculardaki karşılığı da anlık eyleme dönüşür. *eFootball PES 2021* (2020) oynayan oyuncu 5 gol yedikten sonra oyundan çıkarak oyun deneyimini karşılıklı değiştirebilir. Bu durumda her iki oyuncu için de oyun eylemi sona erer. Oyuncu, izleyici, oyun durumu veya oyun anının etkisiyle maçı bir anda başka bir oyun formuna dönüştürerek sadece kornerden gol atma vb. eylemlere dönüştürebilir. Birbirinden bağımsız iki oyuncunun aynı metin üzerinde kuracağı anlatı farklılaşır. Nişan almaya dayalı oyunlarda bazen “eğlenme amaçlı” bazen de “mertliği” ve “oyunculugu” ve ortaya koymak için “boş gel” veya “versus” eyleminden bahsedilebilir. R. Torun (2020) ile yapılan mülakattan elde edilen bilgiye göre oyunculardan birisi karşı oyuncuyu hile yapmakla suçlar. Karşı oyuncu durumu tersine çevirebilmek için “Silahsız gel” vb. önerilerde bulunarak yahut pusu kurarak oyun eylemini başka bir tarafa taşır. Kaynak kişilerden D. Arıkan (2020), T. Çabuk (2020), E. Zorlu (2020) ve Y. Sinan (2020) tarafından aktarılan bilgiler ve gözlemler neticesinde *Minecraft* (2011) oyununda da oyun içinde oyuncu tarafından yeni kurgular yapılabilir. Oyunun bu yapıya izin vermesi gerekmez. Oyuncular henüz işlenmemiş bir arazi veya dünya oluşturarak çevrimiçi veya ağ bağlantısı yoluyla kendilerine sunulan dünyada kendi anlatılarını inşa ederler. Başka bir şekilde Jenkins’in (2016) ifade ettiği katılımcı hayran kültürü, türlerarası bir yapılanma ile birlikte bir “anlatı”nın başka diğer türlerle birlikte metinlerarası bir ürüne dönüşmesini de ifade eder. *Harry Potter*,

¹³⁸ Eco’nun görsel sanat ve canlı yayın hakkındaki diğer değerlendirmeleri hakkında bkz. Eco (2021).

¹³⁹ Burada Bauman’ın (1989) üst anlatıya dair değerlendirmesi vurgulanmıştır. Bauman (1989, s. 98- 101) devamında ele aldığı metin ile ilgili üst anlatının söylemi ve unsurları gibi konular üzerinde de durmaktadır. Bauman (1989, s. 112) ayrıca anlatının çifte temellendirilmesinin yeni bir keşif olmadığını vurgulayarak Walter Benjamin’in (1969) karşılıklı ilişkiye dair ekonomi ile ilgili değerlendirmesine, Roman Jakobson’un “anlatılan olay” (narrated event) ve “anlatı olayı” (narrative event) terimlerine ve Bahktin’e (1981) atıfta bulunmaktadır.

J.K. Rowling (2001a, 2001b, 2019a, 2019b) tarafından yazılmış ve ticarî ürünler açısından aynı zamanda *Warner Bros. Entertainment Inc.* (<https://www.warnerbros.com/brands/wizarding-world>) ve *Wizarding World Digital* (<https://www.wizardingworld.com>) markasıdır. *Harry Potter*'in filmleri, oyuncakları, dijital oyunları ve romanları bir bütün olarak “söylem” ve “oyuncuyu içine çekebilecek bir dünya” barındırır. *Harry Potter: Quidditch World Cup* (2003) gibi oyunlar, oyuncuların okudukları, seyrettikleri/ izledikleri bu dünyada kendi deneyimlerini ve anlatılarını kurabilmelerine olanak tanır. Benzer şekilde oyunlaştırılmış pek çok “anlatı” bulunur. Bunların örneklerine oyun ve metinlerarası ilişkiler kapsamında ayrıca değinilecektir, öte yandan oyuncunun artık sözlü, yazılı ve dijital kültür ürünleri arasında aktif bir katılımcı olarak yer aldığı, bu dünyada var olan nesnelere ve karakterlerden yola çıkarak kendi tercihlerini yapabildiği belirtilmelidir. Bu noktada oluşturulan anlatı, oyuncunun kendi söylem dünyasında anlamlı bir metne dönüştürülerek kültür içerisinde söylemin yaşatılmasına, sürdürülmesine ve paylaşılmasına yardımcı olur. Halk anlatılarının yayılma sürecinin, oyun oynama eylemine de dâhil olduğu düşünülebilir. Salt bir anlatıcı tarafından aktarılan bir “masal” metninin dinleyicinin de aktarım aracı olmadığı durumlarda “sözlü kültür”ün oluşması beklenemez. Dinleyici, annesinden dinlediği masalı, çocuklarına, torunlarına veya bir köy odasında defalarca aktarır, değiştirir (Arslan, 2017) ve ona kendi belleğinden parçalar ekler. Usta işi gerektiren halk hikâyesi, destan metinlerinde ise dinleyicinin konumu, anlatının aktarılması kadardır. Anlatıyı olduğu gibi aktarmasa da metin içindeki söylem unsurları sürdürülür (Çobanoğlu, 1992; 2000). Başgöz (2006, s. 202) anlatıcı ile ilgili olarak “..anlatıcı, icra sırasında kuralları ve prensipleri, toplum ve kendi sanat anlayışı tarafından belirlenen sosyal bir rol oynar. Anlatıcı, icra süresince aracılık edendir. Bu süre içerisinde başka karakterler, başka çevreler adına ve de hikâyenin macerası hakkında konuşur” demektedir. Halk anlatılarındaki “-miş gibi olmak”, dijital oyunlarda tıpkı çocuk oyunlarında olduğu gibi “-miş gibi yapmak” gibi etken bir eylemi ifade eder.

Bitlife- Life Simulator (2018) gibi metne dayalı hayat simülasyonlarından da bahsedilebilir. Oyuncu oyuna girdiğinde anlatı yoktur, oyuncunun oluşturacağı anlatı cinsiyeti, doğum yılı, ailesi, zenginliği, milliyeti rastgele (random) veya oyuncunun tercihine göre belirlenebilir. Oyuncu “0” yaşından başlayarak ölümüne kadar her yaş aralığında farklı tercihlerde bulunur, bulunacağı tercihler onun hayatını etkiler ve öldüğünde oyuncunun biyografisi sunulur. Burada bir insan ömrünün belirli paradigmlar ve eylemler kapsamında simülasyona indirgenmesi de söz konusudur. Bir oyuncu sadece bu oyunda daha çok metin üretebilir, ürettiği metindeki anlatıyı romanlaştırabilir, ondan yeni hikâyeler türetebilir ve nihayetinde oyunun anlatısı içerisinde kendi anlatısını oluşturur. Oyunların yapısındaki bu “oyuncu anlatısı”, “oyun”

eyleminin kendisine has bir özellik olarak karşımıza çıkar. Çocuk oyunlarının bellekte yaşayan kalıpsal anlamları, oyun oynama eyleminin icra biçimleri ve nihayetinde hem sözlü hem yazılı hem de dijital kültür ortamlarında “anlatı” için bir uzam oluşturur. Burada oyuncunun oyunu doğrudan anlatısallaştırması gerekmez. Oyunun anlatısı ve karakterleri belirli bir takım ticarî şirketler tarafından telif altına alınır. Ancak oyuncu eğlenmek veya başka amaçlarla satın aldığı oyunu kullanır, üretir, tüketir ve takip eder. Ürün etrafında anlatının izin verdiği ölçüde yeniden aktarır. Meraklı grupları, oyun sonrası ve dışı tür ve ürünlerle bu anlatıyı sürdürür. Bunun doğrudan bir hayran kurgusu içerisinde yer almaz gerekmez. Oyun sonrası sohbet grubunda arkadaşlarla, eş ve dostla bir sosyalleşme aracı olarak kullanabilir, oyun metni içerisindeki kendi eylemlerini paylaşır ve yaşatır. Oyun ve oyuncu anlatılarının yanında dijital oyunlar sözeldoku açısından da incelenebilir.

2.3.1.1.3. Dijital Oyunlarda Sözeldoku

Huizinga (2018, s. 182) iki farklı tür olarak ele aldığı şiir ve oyun ilişkisinde “Şiir ile oyun arasındaki bağlantı, yalnızca söylevin dış yapısını ilgilendirmemektedir. Bu bağlantı, hayal gücünün biçimlerine, motiflere, bunların süs ve ifadelerine esastan bağlıymış gibi gözükmemektedir” der. Burada oyunun hangi bağlamda ele alındığından çok “oyun” kavramının bütüncül tutumuna olan yaklaşım dikkat çekmektedir. Huizinga, şiir üretiminin aşamalarını ve işlevlerini oyuna dâhil eder.

Dijital oyunların sözeldokusu denildiğinde halkbiliminin sözlü kültür bağlamları açısından özellikle dört başlık ön plana çıkar. Bunlar her oyuna özgü olan ancak oyunlar arası bağlamlarda da farklı veya benzer eylemler için kullanılabilen; oyun ve oyuncu terimleri, bir anlatıyı ve icra anını öteki oyunlardan farklılaştırarak anlatıyı kendisine özgün kılan “anlatım tutumları”, görselliğin ön plana çıktığı durumlar başta olmak üzere hem metin hem de ses boyutunda oluşturulabilen imgesel anlam ile oyuncuyu çoğunlukla oyun icrasının havasına sokan ses ve müziktir. Ancak bu başlıca dört unsurun aynı zamanda sözlü kültür ortamlarında bulunması, oyun eylemini hem çocuk oyunları ile hem de tiyatro açısından halk kültürünün bir parçası yapan yönlerini de açığa çıkarmaktadır. Burada oyunların telif ve kurgu bir eser olarak halk kültürünü barındırma gibi bir amacı doğrudan götüktükleri değil kendi çevre ve söylemlerini üreten bir yapı olarak çoğunlukla oynanmak için ortaya konulmuş ve halkın evinin içine ve hatta yatak odasına kadar “oyun”un parçası olmaları açısından dikkat çekmektedir. Hatta aksine

bir oyun ne kadar kitlesel kültürün bir parçası ise evrensel söylemlerin yanında o kadar fazla “halk kültürü” bilgisi de üretilir, denebilir.

Başgöz’ün (2006, s. 203) ara söz ile ilgili çalışmasında “Anlatıcının fikrî ufuklarını ve şahsi bağlamını icranın içine yerleştirmesi, bir ara sözdür” şeklinde belirtmektedir. Oyunlarda geçişler ve açıklama bölümleri anlatının sözel dokusunda ara söze yaklaşmaktadır. Oyunların geçiş bölümleri ve arayüze bağımlı yapısı oyun icrasının bir parçasıdır. Bu yönüyle dijital oyunlarda “arayüz” ve “arasöz” arasında bağlantı kurulabilse de bu durum çoğunlukla yapının bir parçasıdır. Anlatıyı eylemlerle birlikte kuran oyuncu, bunlardan yararlanır. Oyuncunun oyun içinde kullandığı ve oyundan sağlanan kalıp ifadeler oyun metnini anlamlandıran bir ara söz işlevi görebilir. Ancak bunların “oyun metni” ile ilgili olması gerekmez. Aksi tutumda bütün söylemlerin ara söz olarak değerlendirilmesi gibi bir karmaşa ortaya çıkar. Oyuncu icra anında oyun eylemini durdurup eylemini zenginleştirecek ikincil bir söylem ürettiğinde ara söz oluşturur. Bunun dışında oyunun söylemini üreten oyun içi başka pek çok ifade biçimi bulunur. Bunlar oyunların yapısından kaynaklanabileceği gibi oyuncular tarafından oluşturulmuş, belirli oyuncu çevreleri için geçerli olan ve oyun metni ortadan kalktığında yine o oyun çevresince “anamlı” hâle gelebilen terimler, jargonlardır. T. Çabuk (2020) “Ben okulda hiç İngilizce öğrenmedim neredeyse. Hepsini oyunlardan ve dizilerden öğrendiğimi söyleyebilirim. Elmas-diamond, zümrüt- emerald... focuslanmak (odaklanmak) bunun gibi terimler var” demektedir. T. Çabuk (2020) devamında “Eğer çok yakın arkadaşımınsa oyun oynamaktan daha çok konuşmayı tercih ediyoruz. Oyun oynarken full sohbet dönüyor arkadaşlarımla. Genellikle çocukluk anılarımızı anlatıyoruz, çoğumuz farklı şehirlerde büyüdük, hakkımızda komik şeyleri, komik halleri anlatıyoruz genellikle” şeklinde söylemektedir. Aynı zamanda kendisi de bir *YouTube* üzerinde içerik üreticisi olan Y. Sinan (2020) ise “Genellikle Türkiye’de bu sürekli kullanılan içerik üretirken, oyun oynarken vesaire kullanılan terimler biliyorsunuz, yayıncılardan çıkıyor. Genellikle yayıncıların terimlerini kullanmayı seviyorum. Çünkü onlar bir olay olduktan sonra kullanıyorlar ve komik yerlerde kullanıyorlar. O jargonları seviyorum..” şeklinde belirtmektedir.

Dil açısından yaklaşıldığında dijital ortamların dil yapılarının kültür çevresine göre ele alındığını belirtmek yanlış olmaz. Türkiye’de her ne kadar bireyselleştirilebilir bile olsa “Q” klavyenin yaygın kullanımı, eylem yapısıyla birlikte zihinsel boyutu da etkileyecektir. Ortamların buna uygun olarak kendi ikon ve simgelerini oluşturduğu ve bunların da kültürel tutum ve söylem ürettiği belirtilebilir. Bu aynı zamanda neyi ne şekilde düşünmemiz gerektiğinin de kullanıcıya sunulması ile ilgilidir. İkincisi uygulama/ yazılımın dilidir. Örneğin gülme, ağlama emojiilerinin, ifadelerinin biçimi, şekli, boyutu, grafiksel ifade biçimlerinin

farklılaşması, kullanımını ifade eden kendine has oluşturduğu dil veya ifade biçimlerini ortaya çıkarmaktadır. Onu kullanan kişinin konuştuğu ve ifade ettiği iletişim biçimi olarak dil kendisini ifade aracıdır. Klavyenin yazıya; alfabe ve sayıya bağımlı olması ve içermesi ortamın kendisini yazıyla bütünleştirirken ekran ve mikrofon gibi harici unsurlar sözlü kültürle, fare gibi işaretlemeye dayalı araçlar ise görüntü ile ilişkili olduğu açıktır. Dijital ortamın dili bunların hepsini içerisine alır. Ortama göre hazırbulunuşluluk söz konusudur. Seçilen bir emoji, yazılan bir komut vasıtasıyla veya ses ile çağrılabilirken onu harekete geçiren yazılımın dili yine yazının bir ürünü olur. Bu noktada dijital kültürü ve yazılım dillerini yeni bir keşif gibi sunmaya gerek yoktur, zaten mühendisler veya yazılımcılar tarafından ortaya konulmuş bu bilginin esas önemi sözlü kültürün oluşmasında rol oynayan dilsel pratiklerin sunumuyla ilgilidir. Örneğin “dilde en az çaba ilkesi”¹⁴⁰ sosyal medya ortamlarındaki kullanımı dikkat çeker. Belirli bir ifadeyi anlamlandırmak için her zaman yazmaya gerek duyulmaz, belirli bir kod veya formül, bir imaj ve görsel veya belirli sözler anlatının oluşması ve iletişim için yeterlidir. Kaynak kişilerde de yapılan gözlem ve icralara göre bu ifadeler oyuncuların sözlü iletişimlerinin bir parçası hâline gelerek kalıplaşabilirler.

Lord’un (2000, s. 30) “belirli bir temel fikri ifade etmek için aynı ölçü koşulları altında düzenli olarak kullanılan bir sözcük grubu” şeklindeki formula tanımı oyun dışı iletişim için de söz konusudur. Lord (2000, s. 36) her ne kadar anadilimizi konuşurken ezberlediğimiz kelime ve cümleleri alışılmış kullanımdan ortaya çıkar dese de oyunlar adına da formula noktasında değerlendirilebilecek bakış açıları bulunur. Oyun için iletişim bir masal metninde olduğu gibi tamamen formüllerden oluşmaz, zaten oyun metninin algoritmaya dayalı yapısı bulunur. Öte yandan oyun anlatısı içerisinde bu kalıp sözlerden yararlanıldığı görülür. Oyuncu olmayan karakterler oyunun sınırları gereği belirli eylemler karşısında belirli sözceler kullanır. Oyuncular ise oyun anlatısının bağlamına göre uygun ifadeler kullanırlar. Bunlar bir konu hakkında belirli söylemlerin tekrardan ibarettir. G. Öncü (2020), O. Kocaman (2020), S. Can (2020) ve S. Aydın (2020) tarafından *Counter-Strike: Global Offensive* (2012) oyununda gerçekleştirilen icralara göre “Giriyoruz! Hazırız! Gördüm! Dikkat et! Arkanda!” gibi kısa talimatlar oyunun doğal yapısı içerisinde metnin en uygun zamanında söylenmesi gereken unsurları oluşturarak “yarı-formula” ifadelerle gösterilir, üstelik bu formüller belirli ses yapıları ile oyun anlatısıyla birleşebilir. Oyuncular bir yandan bu ifadeleri sözlü iletişim de kullanırken diğer yandan oyun metni içerisinde yer alan örneğin “Düşman görüldü” gibi bir repliği komut sesi olarak kullanabilirler. Ayrıca bunları “klişe” kapsamında ele almak da mümkündür. Zijderveld (2010, s. 100) klişeyi anlatmak için hastasına ‘Bugün nasılsınız?’ diye soran doktoru örnek vererek

¹⁴⁰ Konu hakkında yapılmış bir çalışma ve terim hakkında bilgi için bkz. H. Aydın (2011).

özetle “Burada söz konusu olan profesyonel bir sorudur, yani iletişimsel değil işlevsel bir cümlecik ve retorik bir sorudur” demektedir. Klişeler sadece söylemde değil eylemde de söz konusudur.¹⁴¹

Oyun esnasında oyun içi sohbet oyun terminolojisine bağlıdır. Belirli bir anının anlatısı, az önce oyuncunun başından geçen ama kimsenin görmediği bir olayın detayı, karşı oyuncunun yaptığı hareket vb. durumlardan da söz edilebilir. B. Erdinç (2020), C. Kara (2020), G. Öncü (2020), H. Yalın (2020), İ. Kahraman (2020), O. Kocaman (2020), S. Can (2020) ve S. Aydın (2020) tarafından gerçekleştirilen icralara göre oyun eyleminden bağımsız olarak oyun icralarında günlük konular, oyun sırasındaki bir eylemden hareketle verilen bir haber, örneğin bir motor kazası, lüks araba gören oyuncuların bu arabaların gerçek piyasa değerinden hareketle ekonomik meseleler veya oyuncunun sıkıldığı ve oyun eyleminin duraksadığı durumlarda günlük muhabbetler icraya dâhil olabilen unsurlar olarak karşımıza çıkar. Oyunlarda klişeler, deyim ve atasözü, ara söz ve kalıp sözler belirgin bir biçimde yer tutmaktadır. Bunlar hem gelenekten hem medyadan hem de oyunun kendisinden üretilmiş ve aktarılmış söylemler olabilir. Kaynak kişilerden E. Eren (23) “*Oyun için kafeye* gideriz arkadaşlarla ara sıra yensem de çoğunlukla kaybederim. Ama bire bir gerçek futbolda çok güzel oynarım. Onlar benim kadar oynayamazlar” dedikten sonra “...Elinle değil ayağınla oynayacaksın topu” şeklinde bir örnek vermektedir. *Kurtlar Vadisi*'nin 97. Bölümünde söylenen “Sonunu düşünen kahraman olamaz” (Şaşmaz, Özdener & Akar, 2005, 1.58) ifadesi bir oyun icra anında diziye gönderme yaparak oyuncular tarafından kullanılan bir ifadeye dönüşür. Oyuncu, oynadığı kitlenin hem kültürel belleğine hem de dizinin ilgili anına atıf yaparak “cesaret” veya “cesaretlendirici” bir tutum gösterir. Kalıp ifadeler, oyunların vazgeçilmez unsurudur. Özellikle icraya dayalı anlık eylem gerektiren ve anlık iletişimin en hızlı biçimde gerçekleştiği oyunlarda kalıp sözler, en fazla ortaya çıkan söylemlerdir. Kaynak kişilerden B. Genç (2020) “Oynadığım oyunda iki kahramanla ilgili onların kullandığı sözler kafamda yer etmişti. Bir tanesini çok sevmiştim hatta durumumda falan da yazıyordu. Çok ağzıma dolanmıştı, günlük hayatta durup dururken söylüyordum mesela” demektedir.

Geleneksel ve toplumsal yapılar da söylem içerisinde yer alabilirler. Daha önce başka bir örnekte de verildiği üzere kadın oyunculara yönelik söylemlerden burada bahsedilebilir. B. Yeşil (2020) “Kadın (olarak) girdiğin zaman neden oradasın” gibi şeyler söylenebiliyor. “Burada mısın?”, “Hmm peki” gibi bir tavır oluyor” şeklinde belirtmektedir. M. Kadir (2020)

¹⁴¹ Terim olarak “klişe”nin tanımı ve özellikleri için bkz. Zijdervald (2010, s. 28).

ise “Ya ben kıyafete genellikle gerçek hayatta da çok takıntılı olduğum için dikkat ediyordum. Çünkü ister istemez senin karakterini yansıtıyor. Yani oyunda da bir karakterin var ama kıyafette de sanki ayrı bir karakter oluyormuşsun gibi özellikle dikkat ediyordum” şeklinde belirtmektedir. İ. Kahraman (2020) ise “Oyun içerisindeki sesli sohbet üzerinden denk geldiysek, tanımadığımız bambaşka bir oyuncuysa ister istemez performans artışı oluyor. Bununla kendini daha iyi göstermek için oynuyor. ...Erkeklerle oynarken hani günlük ağzı kullanabiliyorsunuz. Argo konuşabiliyorsunuz ama kızlarla oynarken tabi ki daha çok dikkat ediyorsun” şeklinde belirtmektedir.

Bir diğer ve en önemli unsur ise halk edebiyatı türlerinin bu yapı içerisinde yer alabilmesidir. Oyun içerisinde belirli lakaplar, oyuncuların belirli anlatılara yer vermesi, belirli bir efsaneyi, masalı, fikrayı oyun eylemine bağlı olarak aktarması “söylem”in bir özelliği olarak karşımıza çıkar. Bunun aksi yönde gerçekleşmesi gibi yani bir oyun anlatısının efsane oluşturması, fikraya dönüşmesi ya da oyun metninde bunların yer alması ve oyuncuların bunları paylaşması gibi bir geçişlilik de söz konusudur. Bu ister klişe, ister kalıp söz, isterse sözlü kültürün herhangi bir ürününün icrası olsun, oyuncunun anlamlandırmaya çalıştığı bağlamla ilgilidir. Dijital ortamda edilen bir beddua veya dua düşünüldüğünde mizah unsuru olarak bir bedduanın değişik bağlamlarda kullanımı, toplumsal bellekte yer alan kalıp söz olarak zorlanmadan, öğelerinin değiştirilerek yeniden sunulmasıdır. Bu durum gerçek bağlamında kullanılan bir bedduanın kişiye çok fazla enerji harcatmadan iletişim ihtiyacını gidermesi anlamına gelir. Zijderveld (2010, s. 178) mizahta klişelerle oynamak sevilen bir tekniktir, demektedir. Buna göre bir kalıp söz alınır, orijinal anlamı gülünç hale getirilir, saçmalığa kadar itilir veya özde artık orijinal anlamla hiçbir ilgisi olmayan referansa uyarlanır (Zijderveld, 2010, s. 179). Bir oyun esnasında oyuncunun beceremediği veya başaramadığı durumda oyun ekibinin ona şaka yolu “Monitörün kırılınsın inşallah” şeklindeki söylemi bağlamın kendisine bağlı olarak beddua olmaz. Bedduanın bağlamı oluşmamıştır. Ancak hile yapan bir oyuncuya karşı edilen “İnşallah ban yersin” gibi bir serzeniş bu ortamda oluşan yeni bir tür bedduaya örnek verilebilir.¹⁴² Ancak bağlamdan koparıldığında beddua türüne yakın bir örnek oluştursa da onun esas kullandığı şey bedduanın söylem yapısıdır. Esas beddua örnekleri ise günlük dijital gazetelerin, sosyal medya iletilerinin, özel mesaj kutularının vd. dijital ortamların içerisinde yer alan kullanıcıların gerçek ve olumsuz olaylara yönelik yaptığı yorumlarda bulunabilir. Dolayısıyla dijital ortamda dilin kullanımı ile bağlam arasında yoğun bir çekim gücü bulunur. Bu açıdan dijital oyunların sözeldokusu aynı

¹⁴² Kasımoğlu (2018, s. 55) tarafından dijital ortamlarda bedduanın mizah amaçlı olarak kullanımına “Kafana harddiskler kadar taş düşsün!” vb. pek çok örnek verilmektedir. Daha fazla bilgi için bkz.

zamanda hem metni hem de bağlamı özelleştiren ve ona yüklenen anlamları derinleştiren bir yapıya sahiptir, denebilir.

2.3.1.1.3.1. Oyun ve Oyuncu Terimleri

Dijital ortamlarda argo, jargon üzerine yapılan bazı çalışmalar bulunmaktadır.¹⁴³ Bu çalışmada kısaltmalar ve oyuncu terimlerine gözlem ve mülakatlar kapsamında yer verilecektir. Kısaltmalar oyun içerisinde kullanılan iletişim biçimleri yoluyla diğer oyuncuların belleklerine geçer. Terimler çoğunlukla evrensel dil olması nedeniyle İngilizce kullanılsa bile¹⁴⁴ çift dilli bir yapıyla kullanıldığı da gözlemlenmektedir. Kaynak kişilerden B. Yeşil (2020), C. Kara (2020), Y. Çınar (2020) tarafından verilen örneklerde “rush” “koşturmak, koşuşturmak hücum etmek” anlamına sahip bir fiil iken oyuncular arasında “rush atmak”, rushlamak” (raşlamak) şekillerinde kullanılabilir. Ancak bu ifadenin kullanılması aynı zamanda oyun bağlamını da ele vermektedir. Yani bir koşma, baskın verme gibi eylemler belirli mekânsal genişlik sunulan oyun bağlamlarında kullanılmaktadır. Oyuncular arasında “baskın atalım” gibi kullanımların da olduğu söylenebilir. C. Kara (2020) oynadığı *PUBG: Battlegrounds* (2017) oyunu ile ilgili olarak “Sürekli aynı yere atlıyoruz, haritanın o kısmını daha iyi biliyorsun, daha rahat strateji üretebiliyorsun. Mekâna gidelim diyoruz, genelde. Üçlülere, altılıya, sekizliye gidelim: TOKİ diye geçen binalar” demektedir. Oyuncular, Toplu Konut İdaresi Başkanlığı tarafından üretilen toplu yaşam alanlarının benzerini oyunda gördüğü mekânlar ile ilişkilendirerek ve oyun içi iletişimde başka oyunculardan da duyarak söylemektedirler. C. Kara (2020) ardından “Toros var, motor var, jip var. Mesela şimdi bir motor geldi oyuna, sivrisinek diyoruz, onun gibi böyle vuuuzz diye ses çıkartıyor. Onun adını koyduk” şeklinde eklemektedir. Oyun icrası esnasındaki F. Bakır (2020) tarafından söylenen “Bas bas bas bas, korkanın çocuğu olmaz, bas” ve R. Torun (2020) “Şarjı taktım da parmağıma biraz mani oluyor (Oyuncu telefonunu şarja takarak oynamaktan bahsediyor). Allah’ım ne olur yarabbim kafamıza havan topu düşmesin... İyiki gitmemişiz dropa yoksa kevgir ederlerdi” örnekleri oyunlarda oyuncu grupları arasında da belirli anlamsal ifadeler bulunduğunun da göstergesidir. Görüleceği üzere oyuncular benzer gruplarda belirli oyun nesnelerini özel isimlerle çağrıştırabilir ve ona belirli anlam yükleyebilir. Yapılan gözlem ve mülakatlar neticesinde daha pek çok örnek verilebilir. Bir silaha verilen isim oyun içerisinde belirli çağrışımsal anlamı doğurduğu gibi oyuncu tarafından da bu isimler sözlü ortamda kişileştirilebilir. *PUBG: Battlegrounds* (2017) oyunu

¹⁴³ Dijital ortamda argo ve kısaltmalar için bkz. Bronner (2009). Ayrıca halk jargonları için bkz. Krawczyk Wasilewska (2016).

¹⁴⁴ Burada yer alan kısaltmalara çalışmanın örneklerini oluşturduğu ve anlamları gösterildiği için çalışmanın Kısaltmalar bölümünde yer verilmemiştir.

icrası sırasında C. Kara (34) ile M. Ulu (2020) tarafından söylenen “Muhsin”de var burada” söylemi, oyun içindeki “Mosin Nagant” eşyasına takılmış mizahî bir söylemdir. Bu cümle oyun dışında “anlamsız” veya “mizahı” bir iletişim unsuru oluştursa da oyun içerisinde oyuncuların ciddiyet ve ciddiyetsizlik arasında bir yerde konumlandığını gösterir. Dahası birbiriyle sık oynayan oyuncu gruplarının “Benim silahı gören olursa haber verin” vb. ifadelerle odaya giren yabancı oyuncularla anlam oluşturmeyen ancak grup içinde anlamlı bir ifadeye dönüşen kullanımlardan da söz edilebilir. F. Bakır (2020), R. Torun (2020) ve S. Şimşek (2020) tarafından gerçekleştirilen icralarda oyun öncesi çok oyunculu oyunlarda oyuncuların hazırlık yapması için beklediği ortam olarak “lobi”de oyuncuların “hazır olduğunu beyan etmesi” anlamında oyun diline göre değişebilen sözler olarak “ready verin” veya “hazır verin” gibi komutlar da bu bağlamda örnek verilebilir. Bu ifadeler günlük hayatta farklı anlam örüntülerine dönüşebilir, oyun dışı bağlamlarda anlamlandırılması zorlaşır. Anlam için oyuncunun yine oyun ortamına bir gönderme yapması gerekmektedir.

Bir de oyuncuların oyun eylemine yönelik olarak birbirine yakıştırdığı ifadelerden söz edilebilir. Örneğin “Kolsuz” oyunlarda oyuncunun beceriksizliği ifade etmek isteyen bir hakaret biçiminde kullanılmaktadır. H. Ekin (2020) “Tepkiler, mesela kötü oynadığımız zaman kolsuz, sen bu oyunu bilmiyorsun, bu oyunu sil, insanlar aimini bazen iyi kullanmadığın her insanın başına gelebilecek olaylar aslında bunlar. Takım arkadaşlarından veya rakiplerden böyle tepkiler gelebiliyor” şeklinde belirtirken O. Usta (2020) “Ben bu şeye göre hala oyuncuyum diyemiyorum mesela profesyonel falan çünkü benden üst seviyeler var. Ben 42 *kill* almışım ama karşı takımda kolsuz olabiliyor” şeklinde ifade etmektedir. Benzer şekilde “noob” ifadesi de bir oyunda yeni olmak, yeni oyuncu bağlamında küçümseme terimi olarak kullanılmaktadır. Özellikle eyleme ve belirli bir noktayı ele geçirmeye dayalı oyunlarda “yatan” ve “pusan” oyuncuları belirtmek için “camper” (kampçı) gibi kelimelerin de kullanıldığı da görülmüştür. “Troll” kelimesi de bir oyunda “oyunbozanlık” yapan ve oyun amacının dışında farklı etkinliklerde bulunan oyuncuları ifade etmek için kullanılmaktadır. Kaynak kişilerden P. Yüksek (2020) “Kazanıyorsam bile, takım arkadaşlarımdan üçü çok yakınlar ve oyun içinde çok troll yapıyorlar. Ben de trollemiyorsam kaybetmeye hiç katlanamam. Çok iyi oyun oynayan insanlar, hatalar yapınca böyle çıldırıyorum böyle” şeklinde söylemektedir. H. Dilek (2020) ise şunları aktarmaktadır:

Hocam genellikle tek girmemeye bakıyorum, arkadaşlarımla giriyorum. Gerçekten tek girdiğim zamanlar çok azdır. Tek girdiğim zamanlarda da çocuklar gelirse zaten direkt oyundan çıkıyorum. Çünkü oyunu ciddiye alıyorlar ve trollüyorlar. Oyundan soğutuyorlar. Hile açıyorlar mesela. Genellikle bunu çok yapıyorlar. Hile açarak önüme geçiyorlar. Yani bitiriyorlar oyunu...

Benzer bağlamda ancak başka oyuncularını da rahatsız edecek şekilde oyun içerisinde yer alan oyuncularını ifade etmek için yine toksik “toxic” oyuncu terimini kullanılmaktadır. M. Tepe (2020) daha geleneksel oyun ve dijital oyun ilişkisinde “Dijital oyunlarda toksitlik girebiliyor diyor” demektedir. P. Yüksek (2020) ise “Ben toksik bir oyuncu olduğum için sürekli sinirleniyorum. Eğlenen taraf değil de sürekli oyunu yönetmeye çalışan taraf olduğum için sürekli sinirlenen tarafım, neden bu hatayı yaptın, neden şu hatayı yaptın” şeklinde demektedir. İ. Kahraman (2020) ise “Chat üzerinden konuşuyorum. Eğer dediğim gibi toksit bir oyuncuysa direkt susturup oyunuma devam ediyorum. Çünkü bu oyuncuların tutumu oyunun gidişatını da kendi ruhsal mentalite mi de düşürmeme sebep oluyor” şeklinde söylemektedir. Nitekim yapılan gözlemlerde oyuncu oyunu kazandığında “Helal”, “Aferin” vb. beğeni ve sevinme ifadeleri; oyun sonrasında teselli edici bir tutumla kullanılan ifadeler gibi oyunlarda kullanılacak daha pek çok ifade ve jargon bulunduğu da görülmüştür. Yeni oyuncuların bir süre sonra ifadeyi güçlendirmek, oyun terimine ve terminolojisine hâkim olduğunu belli etmek vb. amaçlarla bu ifadeleri kullandığı da söylenebilir.

Oyun anlatısından beslenen bu örneklerin yanında dijital ortamın özelliklerinden doğan kalıplar da söz konusudur. “Afk”, “away from keyboard” klavyeden uzaklaşmak anlamına gelmekte oyuncunun bilgisayar başında olmadığını ifade etmektedir. İ. Durmaz (2020) ve P. Yüksek (2020) tarafından belirtilen “Ez”, “ezdik” manasında “lol” laugh out loud”, “Wh.”, “Wall hack”, gg (good game)” gibi örneklerden bu noktada söz edilebilir. Oyuncu sorulan bir soru karşılığında “I don’t know”, “bilmiyorum” demek için “idk” kısaltmasına yer verilebilir. Bunlar dışında emojilerin de çeşitli ifade biçimleri olarak kullanıldığından bahsedilebilir. Gülmek, beğenmek, takdir etmek veya küçümsemek gibi kimi emojiler belirli anlamları taşırlar. Y. Çınar (2020) ile gerçekleşen mülakata göre bunların özellikle oyunu durdurmanın imkânı olmayan oyunlarda daha çok kullanıldığı görülmektedir. Bazen oyun çevresinde belirli semboller; oyuncu veya belirli bir grubun “avatari” durumuna gelebilmektedir. Bunlar belirli sembolik ifadeleri, oyun sonrasında herkese açık iletişim grubundan paylaşarak oyun içi eylemleri oyun dışı bir ifade biçimine örneğin bir “sataşma” ifadesi olarak kimlik gösterici ve aidiyet oluşturuvcu bir unsur olarak kullanabilmektedir. Oyuncular takma isimlerinin önüne belirli bir takım ya da klan adını da kullanabilirler. *Conqueror’s Blade* (2019) gibi hem çok oyunculu hem de kalabalık henedanlara üye olarak çeşitli görevlerin alınabildiği oyunlarda “klan” ifade büyük önem taşır. A. Ak (2020) bu konuyla ilgili “Fakat çoğu oyunun size vermiş olduğu seçenekler nickname ve klan ismi ya da kendinizi yansıtan bir fotoğraf belirleyebilmenizdir. Ben kendi ismimi belirlerken her zaman güçlü ve göze güzel gözüken bir isim koymaya çalışırım. Bunu yaparken çoğu zaman mitolojik hikâyelerden, filmlerden de etkilenmişimdir. Ya da klan ismi

koyarken hem diğer insanların hoşuna gidecek hem de güçlü bir isim koymaya özen gösteririm” şeklinde anlatmıştır. H. Aslan (2020) ise “Bizim biraderlerin kurmuş olduğu klanın adında önce klan adı sonra nick geliyor. Aksine ilk başta nick en sonunda klan adı olur normalde. İşte “Siz niye öyle yaptınız?” falan filan diye soran olursa da “Benim canım öyle istedi” deyip geçiştiriyor. Hani klan deyince gidip muhtardan bir belge almıyorsun sonuçta, neyse... Herkes tek klanla devam ederken biz üç tane klanla devam ediyorduk” şeklinde aktarmaktadır. Devamında H. Aslan (2020) “Ekipte kıdemli kişiler yer alıyordu. Diğerinde ise birazcık daha orta yaşlılar. Hani lise, üniversite çağlarında olanlar. Diğerinde ise ufak grup ya biz bunları aslında yaş grubu ve kıdeme göre hepsini gruplamış olduk” şeklinde belirtmiştir. V. Kuru (2020) ise “Mesela klan isimlerimizi rastgele şeyler yazıyoruz. Dizi isimleri yazıyoruz. Maksat üzerimizde bir isim yazsın ama bayadır kullandığımız isim vardı. Tarihten isimler, *Akıncılar* diye” demektedir. Dolayısıyla oyuncular klanın ürettiği söylemlere ve oyun içi yapılara hâkim olmak durumundadır. Oyuncu genellikle en prestijli gruplarda yer almak ister. Oyun içi eylemler, rakip klanların tutumları, kendi klanlarında bulunan oyuncuya dair üretilen söylemler, günlük hayata dair sohbetler oyun içi klanlarda aidiyetliği, sahiplenmeyi oluşturan unsurlar olmaktadır. Klan liderleri bir nevi oyun kurucu pozisyonundadır. Klandan bağımsız hareket etmek çoğunlukla oyuncu hakkında olumsuz bir intiba oluşturur. Oyuncu bireysel bir oyunu, topluluk içerisinde oynar. Böylelikle kullanılan ifadeler ve terimler de değişir. “Ben” söylemi daha üst noktada “biz”e evrilir.

Oyuncunun tercihine izin veren oyunlarda oyunlarda lakaplar, takma isim veya “nickler” de yine oyuncu terimleriyle alakalıdır. Takma isimler bir oyunda oyuncunun karakteri, yaşı, cinsiyeti, ilgi alanı gibi bilgiler hakkında ipucu verebileceği gibi bunlardan bağımsız olarak oyunun önerisiyle veya rastgele olarak da tercih edilmiş olabilir. D. Arıkan (2020) pandemi ile ilgili şu bilgiye yer vererek “Yanlış hatırlamıyorsam, corona virüsün ilk patladığı dönemlerde oyun sunucusuna girdik, basit eğlence *TF2*. (*Team Fortress 2*, 2007). Hollandalı veya Amerikalı biri Türk olduğumuzu fark etti nicklerimizden, Türkçe nickler yapmıştık. Bizim ne kadar şanslı olduğumuzu, önlem aldığımızı onların ülkelerindeki bakanların bunu yapmadığından bahsetmişti” şeklinde söz etmektedir. Japonca bir takma isim kullandığını belirten E. Saygı (2020) ise “Hocam benim yıllardır nickim hep aynı... Japonca, bir şey demek... Hocam bulamamıştım o zaman ama böyle güzel geliyordu. Böyle güzel görünüyordu. O yüzden yapmıştım” demektedir. S. Bayrak (2020) ise takma isim konusunda çocukluk anılarına atıf yaparak çizgi film isimlerinden seçtiğini belirtmiştir. V. Kuru (2020) ise Oyunların gündelik hayatına etki edip etmediği sorulduğunda “Kesinlikle %100 etki ediyor ki oyundaki nicki bile özdeşleşen insanlar var artık, (gündelik hayatta) sadece oyundaki ismini kullananlar var”

demektedir. Oyuncuların belirli ve ismi bilinen büyük oyunculara benzeşmek amacıyla alınan nickler ve yapılan eylemlerden de bahsetmek mümkündür. Çok başarılı bir oyuncunun “nick”i veya “kanı” etrafında oluşan söylemler aynı zamanda o kişinin takipçisi veya hayranı olan kişilerce taklit edilebilir. Özellikle bu çalışmadaki kaynak kişilerden çoğunluğu en az bir oyun yayıncısı takip ettiklerini belirtmiştir. Meraklı grupları ise birbiriyle benzer statüde oyunculardan oluşmaya daha yatkın olup kendi bilgi, deneyim ve tecrübelerine göre söylemler üretirler.

Oyuncu terimlerinin kaynağını oyun metni oluşturur. Ayrıca teknoloji ve dijital ortam kaynaklı pek çok terimin oyun ortamında kullanıldığı görülmektedir. Oyuncu kullanacağı terimi oyundan, oyun yayınlarından veya sosyal çevreden edinir. Bununla birlikte yerleştirme, grup içi iletişim unsurları olduğu da görülür. “Ban yemek”, oyun içinde oyun yöneticisi veya belirli bir klan lideri tarafından veya oyunun moderatörleri tarafından oyundan atılmak ve engellenmek gibi bir ceza yöntemini belirtmektedir. “Lag var”, “ping girdi” gibi terimler de yine oyun içerisinde bilgisayar, internet ve oyun bağlamında oluşan terimlerdir. Ek olarak oyun eyleminin bittiğini gösteren “gg” “good game” (iyi oyun) anlamında ifadeler de bulunur. Benzer şekilde oyunlarda belirli deyimlerin kullanıldığı da görülür. Örnek olarak “yargı dağıtmak” iyi geçen bir oyun sonrasında oyuncu tarafından kullanılabilen bir kalıp olarak örnek verilebilir. Bunun yanında oyundan tamamen ayrılan oyunculara argo bir tabir olan ve “sonra görüşürüz” gibi bir anlama gelen İngilizce “cya” kısaltmasının kullanılması gibi örnekler de verilebilir. Nihayetinde oyunlarda kullanılan dil unsurlarının oyun bağlamına göre değişen yapısı onu oyun metni içerisinde bir dizi örüntüyle anlamlı kılar. Bu açıdan oyun içi dil kullanımı şematik açıdan ele alındığında şöyle verilebilir:

1. Oyuna giriş: Pasif aşamada oyuna ve oyunculara dair hazırlık ifadeleri bulunur.

a. Oyuncularla tanışma/ selamlaşma: Günlük tanışma sözleri, oyuncuların milliyetine göre çok dilli yazı, ses veya imaj kullanımı

b. Oyuncularla kaynaşma: Oyun öncesi ve oyun boyunca oyuncuların eylemlerine göre sürebilir. Eğer oyuncular oyun boyunca birbiriyle anlaşırsa “arkadaşlık” teklif edilebilir yahut arkadaşlıktan çıkarılabilir. Her yeni gelen oyuncu giriş şemasına yeniden başlar.

2. Oyun esnasında (Aktif katılım): Oyunun eylem alanları ve oyuna dair iletişim öbeklerinin kullanılması olarak belirtilebilir.

3. Oyun sonu: Çoğunlukla oyun eyleminin başarılı veya başarısız olması durumuna göre farklı kalıplar ve ifadeler kullanılmaktadır.

a. İcra anını bitiren ifadeler

b. Oyun sonu hakkında belirtilen ifadeler

İcra bitse bile oyun eylemi bir sonraki tur veya oyun zamanına geçebilir. Yeni icralar yeni söylem alanları doğururlar. Oyuncu belleğine katılan terimler bir sonraki aşamaya kadar belleğe gönderilir. Dolayısıyla bu aşamalar birbirini izleyen bir sırayla gerçekleşmez. Bahsedildiği gibi özellikle de oyun eylemlerinin durakladığı, sıradanlaştığı noktalarda oyuncular birbiriyle farklı açılardan iletişim kurabilirler. Ayrıca bu şemanın özellikle sohbet kısımlarının çevrimiçi ve çok oyunculu oyunlarda geçerli olduğunu belirtmek gerekir. İletişimin anlık olarak gerçekleşmesi, oyuncunun durumsal bağlamıyla yakından alakalıdır. Dolayısıyla sınırsız sayıda dil ifadelerinden de bahsedilebilmektedir. Oyuncunun deneyim alanı ve kimliği kullanılacak dili ve hazırbulunuşluğu etkiler. Örneğin sürekli “rastgele” oyunlara giren oyuncunun oyundan aldığı haz ile “takım içerisinde” oynayan oyuncuların aldığı haz değişir D. Arıkan (2020) “Ekibim değişiyor ama ağırlıklı olarak 15- 20 kişilik. Kemik tayfamız var. Kemik tayfa olarak biz 5 kişiyiz. Oyun ortamında arkadaş yoluyla tanıştım çoğuyla. Kafa yapımız, oynayış tarzımız uyuyor. İyi anlaşıyoruz” şeklinde belirtmektedir. Rastgele oyunlarda oyuncular birbiriyle iletişim kurmaya, aynı amaç doğrultusunda hareket etme eğiliminde şans faktörü geçerlidir. Oyuncu zor zamanlarda takımın geri kalan oyuncularına yardıma gitmez, odayı terk eder veya başka eylemler gerçekleştirebilir. S. Taşçı (2020) “Dijital oyunları sanal âlemde tanıdığımız veya da tanımadığımız kişilerle oynuyoruz. Yerine göre bireysel oynadığım oyunlar da oluyor. Bu oyunlar insanın kendi kendine iç dünyasında baş başa kalması ve diğer insanlardan iletişim kopukluğu yaşamasına neden oluyor” demektedir. A. Genç (2020) ise bir anısını şu şekilde aktarmıştır:

Oyuna yeni başladığım sıralar global ağdan tanımadığım kişilerle oyuna girmiştik. Maç esnasında konuştukça yakınlaştık. Biraz daha fazla maça girmeye başladık. Ardından beş veya altı maç sonra memleketini sordum. “Ankara” dedi. “Neresi?” dedim. Tarif etti. Beni bir şaşkınlıkla beraber gülme tuttu. Konuşma devam etti, anladık ki benim teyze oğlunun (kuzen) onun dayısının oğlu olduğunu öğrendik. Hatta düğünlerde bayramlarda

karşılaştığımızı, tanışmadığımız için konuşmadığımızı fark ettik. Ardından iyice samimi olduk 2-3 yıldır çok sık olmasa da haftada bir beraber oyun oynarız.

Oyuncular özellikle olumsuz durumlar karşısında sonraki oyun eylemlerini önceki deneyimlerine göre değerlendirmeye açık hâle gelir. Oyun iletişimi her zaman akıcı olmaz. Oyun esnasında oyuncunun oyun mekânına giren üçüncü kişiler odaya girdiğinde mikrofon kapatılır ve iletişim oyun metnine yönelir veya nötrleşir. Y. Çınar (2020) “Farklılık şöyle tanımadığım insanla girdiğim zaman “miki” kapalı tutarım, olağanüstü bir şey gelişirse “miki” yi tekrar kapatırım. Eşim ve bir arkadaş daha *PUBG Mobile* (2018) atalım diye girip otururuz” şeklinde söylemektedir. N. Önder (2020) ise oyunlarda kurduğu iletişim sayesinde gündelik hayatında insanlarla daha rahat iletişim kurmaya başladığını belirtmiştir.

Oyunlarda dilin kullanımı oyuna ve oyuncunun kullandığı iletişim unsurlarına göre değişmekte, ancak temel yapı benzer olmaktadır. Ek olarak oyuncunun icra anındaki kimliği, zamanı ve mekânı farklılaşabilmektedir. Türkiye’de saat 20:00 iken Amerika’da 11:00’dir. Dolayısıyla oyun oynayacak iki oyuncunun oyun oynama saatleri fiziksel çevreye göre değişir. Yurtdışında yaşayan M. Uğur (2020) oyunlarla birlikte Türkiye’deki arkadaşlarıyla hem bir etkinlik hem de sosyalleşme içerisine girdiğini belirtmiştir. Dolayısıyla oyunlardaki iletişim ortamının gurbetteki bireylerin sohbet bağlamında söylem alanı içerisine girmesine imkân tanımaktadır. Dijital oyunların dilsel ifadeleri öncelikle dijital ortamın kendi şartlarından ortaya çıkmıştır. Ardından bu dilsel yapıyı oluşturan sektörler ticarî, kurumsal ya da bireysel olarak onu kullanan insanlara yeni bilgiler sunması açısından sürekli bir devinim halindedir. Sözelimi “afk”, klavyeden uzak, anlamına gelebilse bile oyuncular bunu oyun arayüzünün izin verdiği örneğin hazır ifade biçimi olarak önceden tanımlı kısayollarla veya oyun kolu aracılığıyla ifade edebilir. Ortada klavye yoktur, ancak oyun kültürünün bir parçası olma durumu söz konusudur. İnternet ortamında kullanıcı, hangi kültürel çevrenin içinde veya hangi ortamın gerekliliklerini yerine getiriyorsa aktarılan ürün esasında onun için ifade ettiği şey olmaya başlamaktadır. Bu nedenle sözlü kültür ortamında aktarılan daha dar bir mekân esasında anlamın ortaklaşmasına işaret etmektedir. Bu örnekleri zenginleştirmek, geliştirmek ve yeni sınıflamalar ve bakış açıları ortaya koymak mümkündür. Bu çalışmanın sınırları gereği belirli unsurlara dikkat çekilmiş, genel bir yapının ortaya konulmasına ve halkbilimi açısından aktarılan verilerin tutarlılığına dikkat çekmeye çalışılmıştır.

2.3.1.1.3.2. Oyunlarda Anlatım Tutumları

Sözeldokunun ikinci unsuru olarak anlatım tutumlarından bahsedilebilir. Oyunlar yukarıda belirtildiği gibi belirli kalıp ifadelerin yanında belirli anlatım tutumlarını da içerirler. Çobanoğlu (2000, s. 90) anlatım tutumu (eda) ile ilgili olarak “eserlerin yaratıcıları tarafından eserlerinin yüklenmesini istedikleri fonksiyon veya fonksiyonlar vardır” demekte ve ardından “...anlatan kullandığı geleneksel anlatımı ile iletişim kurduğu dinleyiciye vermek istediği mesaj veya dinleyicide oluşturmak yahut uyandırmak istediği duygu ve düşünceler söz konusudur” şeklinde eklemektedir. S. Çobanoğlu (2018, s. 16) ise anlatım tutumu üzerine hazırladığı kapsamlı çalışmasında “Başka bir ifadeyle, seçilen konunun hangi duygu ve düşüncelere yönelik olacağı ve icra edileceği toplumsal bağlam içindeki rolünün ve işlevlerinin ne olacağı da, ibda ve icra eden tarafından bir hedef veya amaç olarak belirlenerek anlatılmasına anlatım tutumu denilmektedir” şeklinde tanımlar. S. Çobanoğlu (2018, s. 24) özetle performans teorisi doğrultusunda sözlü kültür ortamında ve icra edildiği sosyo- kültürel bağlamı dikkate alan bir biçimde konuşmalık türlerin tematik, yapısal, işlevsel ve bağlamsal özelliklerini katılımlı gözlem ve yönlendirilmiş görüşme yaparak alan araştırması yapmış, dijital oyunların konu edildiği bu çalışmada yer verilen paradigmalara öncül oluşturmuştur. S. Çobanoğlu (2018, s. 25) çalışmasında nasihatlerle ilgili “kişisel anlatı”ların (personal narratives) kaynaklandıkları konuşma durumuna dair sosyo- kültürel bağlamsal bilgilerine yer vermiştir. Buna göre nasihat, kişisel anlatıların içerisinde yer alan bir anlatım tutumudur (S. Çobanoğlu, 2018, s. 25). Ö. Çobanoğlu (2000, s. 92- 109) ise anlatım tutumlarını yaratılış bağlamında istenilen fonksiyon ve dinleyiciden kaynaklanan yüklenen fonksiyon olmak üzere iki başlıkta ele alarak istenilen fonksiyonlara özetle güldürme, övme, yerme, şikâyet etme, öğüt verme, bilgilendirme, yas tuturma, hüner gösterme gibi örnekler vermektedir. Bu bilgiler ışığında dijital oyunlar hem sözlü kültür ortamını hem de sosyo- kültürel bağlamı içermesinden ötürü anlatım tutumları içerebilmektedir. Ancak dijital oyunlarda anlatım tutumu, oyun oynanan ortam ve ortamın yüklendiği misyonlara göre belirlenir. Daha önce verilen beddua örneğinde olduğu gibi dijital ortamların özellikle yapıyı tersine çevirme gibi bir özelliği bulunur. Sözelimi burada bir nasihat, dejenere bir biçimde nasihatimsi bir yapıya dönüşebilir. Bunun en büyük nedeni dijital sözlü kültür ortamlarının anlık, anonim ancak belirli bir amaç uğruna bir araya gelmiş bireylerce geçici olarak icra edilmesidir. Bu durumda oyuncuların çoğu kendi eylemlerine odaklanarak belirli işlevleri yerine getirmeye çalışabilirler. Dahası oyuncuların bulunduğu sosyal çevrenin yapısı ve kişilikleri yani kim oldukları burada belirleyici bir rol oynar. Bu durumlarda tutumlar çoğunlukla başarı/ kazanma, başarısızlık/ kaybetme üzerine kurulur. Bir oyuncunun başarısız

olduğu bir oyunda aynı takımdan oyuncular teselli edebilir, yerebilir, eleştirebilir, şikâyet edebilir. A. Erdem (2020) şöyle demektedir:

Oyun dediğin şey, duygularının nereye kadar gidebileceğini biliyor mesela. Yeri geliyor televizyon bile kırabilirsin mesela. Yani bu duyguyu veren oyuna karaktere işlememesi mümkün değil. Bir kişinin duygusal tepkilerini ölçmek istiyorsan bence sevdiği bir oyunu oynatmak lazım... Beni bu yarattı demiyorum, o kadar olmaz. O biçimlendirse annen baban düzeltir ama orası duyguların bariz bir şekilde açığa çıktığı ve yerleştiği bir alan.

Ş. İnanç (2020) ise “Annem oyun oynamama çok bir şey demez. Başında fazla oturursam bugünlük bu kadar yeter der. Kardeşimin tepkisi genelde ben böyle şakasına nispet falan yaparım. O da yapmaya çalışır, falan. Gaza getiririm, o da beni getirir” demektedir. Başka bir örneklem üzerinden Y. Çınar (2020) ise “Şöyle söyleyeyim genelde hanımla oyun oynarken birbirimizle bir çekişme olabiliyor, o silahı bana ver gibi” dedikten sonra “Benim gösterdiğim tepki çoktur. Hile gördüğüm zaman miki açıp ağzıma geleni söylerim. Hileci geliyor seni öldürüyor, benim reaksiyon verdiğim oldu” şeklinde eklemektedir. Övgü, mizah vb. tutumlar ortaya çıkabilir. İyi oyuncuların pek çoğu hüner göstermeye ve övgüye dayalı bir tutumla icranın içerisinde bulunabilir. Ancak bunlar oyun metninin değil, kişisel anlatıların içerisinde yer alan tutumlar olarak karşımıza çıkar. Oyuncuların yaş ve cinsiyet gibi durumları da tutumların belirlenmesinde rol oynar. Bu çalışma kapsamında kaynak kişilerin belirttiği oyunlarla ilgili “deneyimsiz” olduğunu belirten araştırmacı oyuncular tarafından cesaretlendirilmiştir. A. Abdullah (2020), D. Kaya (2020), İ. Büyük (2020) ve H. Ekin (2020) ile gerçekleştirilen icralarda oyuncular çoğunlukla araştırmacıyı bilgilendirme yoluna gitmiş, *Valorant* (2020) oyununun metnine ve eylemlere dair bilgilendirmeye çalışmıştır. Benzer şekilde gruba “rastgele” oyun tarafından gönderilen ve yaşı küçük olan oyunculara yönelik “bilgilendirme”, “yönlendirme” gibi belirli tutumların da geliştirildiği gözlemlenmiştir. M. Tepe (2020) “Bu çocuk bu kesin kötü oynar, diye dışlayanlar da var, ama bazıları da çok anlayışlı oluyor. Hani yapan var bunu. Dışlandığımı hissettiğim de oluyor, çok da umurumda olmuyor, adamı susturursam her şey biter. Zaten öyle olan insanlar da bana yardım etmez oyunda info da vermez” demektedir. F. Bakır (2020) ise “*PUBG Mobile* (2018) oynuyorum. Böyle çocuk sesi belli oluyor. Böyle, abi ben buradayım. Bana yardıma gel falan. Sonra öldü böyle... İsyen ediyor. Sonra çıkıyor. Öyle çok küçük yaşta çocuklar geliyor. Ben diyorum ki niye oynuyorsun bu oyunu? Sana mı soracağım falan filan diyor” şeklinde tepkiler aldığını belirtmiştir.

Önceden belirlenmiş bir oyun grubunda bir araya gelen oyuncular takım oyununa daha yatkındır. Bu gruplar arasında sınırları ve çerçeveleri önceden çizilmiş bir takım anlaşmaya dayalı iletişim biçimleri bulunur. Liderlik pozisyonunda takımı taşıyan oyuncuların veya bir

klanın liderinin bu misyonu yüklediği durumlarda diğer oyunculara karşı tutumu ve kullandığı söylemler değişir. Takım lideri oyun anlatısı üzerinde övgü, yergi, şikâyet, bilgilendirme gibi belirli tutumlarla grubunu canlı tutmak, bir araya getirmek gibi tutumlar sergileyebilir. Takım açısından oyunlarda anlatım tutumu çok daha ilgi çekici hâle bürünmektedir. Oyun bağlamına göre tek değil birden fazla anlatı ve bu anlatıya şekil veren eylemler bulunur. Dört kişilik bir takımda her bir oyuncunun farklı talepleri, farklı eylem alanları ve icraları tutumların belirli bir noktadan belirli bir oyuncu tarafından öne çıkarılmasına yol açar. Bu özellikle, oyunda kalanların icrasına yönelik gerçekleşir. Örneğin *PUBG: Battlegrounds* (2017) oyununun C. Kara (2020), M. Ulu (2020), F. Bakır (2020), R. Torun (2020) ve S. Şimşek (2020) tarafından gerçekleştirilen icralarına göre dört kişilik bir takımda elenen üç oyuncu, geriye kalan son oyuncunun durumuna göre bir anlatım tutumu sergiler. Bu sırada elenen oyuncuların sergiledikleri anlatım tutumları şikâyet etmeye, yakınmaya, öğüt vermeye, cesaret veya övgü göstermeye yönelik olabilir. Ancak oyuncunun icrası sona erse de takımın eylemleri sürdürüldüğü için oyundan elenen oyuncuların söylemleri çoğunlukla oyun sonrası değerlendirme aşamasına kalır. Oyun henüz bitmemiş, üç oyuncu geri kalan son oyuncunun izleyicisi konumuna gelmiştir. Dahası burada yer alan anlatım tutumları, oyuncuların söylem alanlarının belirlenmesine de yol açar. Oyun icrası başarılı olarak devam ettiğinde belirli dil ve ifade dizileri, başarısız olduğunda ise yine belirli kalıp ifade ve dizilerin kullanılacağı söylenebilir. Buraya kadar genel hatları üzerinden aktarılan tutumlar sözlü kültür ortamı devam ediyorken ortaya konulmaktadır. Bunun dışında oyun sonrası oluşturulan anlatılarda da oyuncuların oyun eylemi sırasında geriye kalan belirli anların anlatısını tutumla aktardığı ve bu yolla bir söylem ürettiği görülür. Yapılan gözlemlerde başarılı bir oyun icrasının ardından oyuncular birbirini övmeye, eleştiriye, karşı takıma karşı olumsuz bir anlatım tutumu geliştirmeye yatkındırlar.

Sözlü iletişim ortamının olmadığı ancak belirli bir emojiinin yahut oyun icrasının bulunduğu oyun eylemlerinde de oyun tutumlarından söz edilebilir. Bu anlamda daha önce belirtilen “toksik” veya “trollük” dijital ortamda ortaya çıkan bir tutum olarak düşünülebilir. Bu aynı zamanda bir davranış biçimidir ancak oyun metninde yaptığı değişiklikler, diğer oyuncuların anlatılarına yapılan müdahaleler ve nihayetinde birtakım söylemler oluşturması veya oluşmasına yol açması açısından aynı zamanda anlatım tutumu açısından aktarılabilir. Anlatımı ortaya koyan veya bir diğer kullanıcının eylemlerine müdahale edilerek onun anlatısının değiştiği durumlarda görsel tutumlardan da bahsedilebilir. Dijital oyunların anlatımı; sadece söz, yazı ve görüntü ile olmaz. Aynı zamanda teatral bir sunumun icraya konulmasıdır. Bu yönüyle oyuncular konuşma imkânı olmadığı durumlarda belirli eylemlerle, oyun tarafından oyuncuya

sağlanmış belirli emojiler ve imajlarla oyun hakkındaki görüşlerini ve tutumlarını ifade edebilir. Gerçek oyuncularla eş zamanlı oynanan ancak sözlü veya yazılı iletişim imkânı bulunmayan örneğin *TRT Bil Bakalım* (t.y.) yarışması gibi oyunlarda oyuncular sınırlı sayıdaki emojilerle soruyu bilip bilmediğine göre gülme, ağlama, üzülme vb. emojilerle bir tür “sanal” duygu durumunu ifade edebilirler. Nihayetinde bir de oyun metni tarafından oyuncuya karşı gösterilen anlatım tutumları bulunmaktadır. *Papers Please* (2013) oyununda ülkeye girecek sığınmacıların hayatları hakkındaki kararlar oyuncuya bırakılır. Bu durumda oyuncu “merhamet”, “acıma” vb. tutumlar geliştirebilir. Oyun metni burada destan anlatıcısının misyonunu karşılar, oyuncuda belirli bir takım duyguların ve tutumların gelişmesine imkân tanır. Bunlar mizahi, siyasi, ideolojik vb. tutumlar içerebilir ve aynı zamanda birtakım söylemler oluştururlar.¹⁴⁵ Oyunlardaki anlatım tutumları ile ilgili söylenebilecek pek çok şey olsa da bu çalışmanın sınırları gereği ve belirli bir oyunun ele alınmamasından ötürü genel bilgilere ve oyunlardaki anlatım tutumlarının icra şekillerine yer verilmesi yeterli görülmüştür.

2.3.1.1.3.3. Oyunlarda İmgesel Anlam

Oyunlardaki bir diğer sözeldoku unsuru imgesel anlamdır. Bu bağlamda öncelikle “imge” kavramı üzerinde durulacaktır. Dijital oyunların içerdiği görsel unsurlarla ilgili ve belirli imgeler açısından pek çok örnek verilebilir. Video oyunlarında savaşın bolca kullanıldığını belirten Çakır (2014, s. 405) savaşın toplumda imgelerin, imajların, görüntülerin rolünü yeniden yeniden sorgulama gerekliliğini açığa çıkardığını söylemektedir. Çakır (2014, s. 405) “Çocuklar bu oyunlar aracılığıyla iskeletlere, mezarlık alanlarına, canavarlara, yaratıklara, hortlak figürlerine, vampir tiplmelerine son derece alışmış bulunmakta ve bunlarla eğlenmektedir” der. M. Eliade (2017, s. 27- 28) ise daha derinde “Uyanırken görülen düşlerde, melankolilerde, imgelerin bilincin ‘oyun saatleri’ esnasındaki serbest oyunlarında (sokakta, metroda vb.), her türden vakit geçirme ve eğlencede” yarı bilinçli bir akıştan bahsetmektedir. Eliade (2017, s. 29) imgelemin etimolojik olarak imago ‘temsil, taklit’ ve taklit etmek ‘yeniden üretmek, benzerini yapmak’ ile iç içe olduğunu söyler. Elbette dijital oyunlarda imge ve sembol doğal bir yapıda sunulur. Oyun bazen kendi sembollerini yaratır bazen de bu sembollere oyuncular tarafından bir anlam yüklenir. Bu yönüyle Eliade’nin (2017) yer verdiği imgelerin oyunlarda bağlamından koparılmış ancak ona metinlerarasılık yoluyla atıf yapan biçimlerle yer alabilmektedir. Keza G. Durand (2017, s.117) çocuk oyunları ile ilgili “Oyunlar, kullanılmayan sembollerin veya ritlerin muhafaza edildikleri yerdir” demektedir. Dijital oyunlarda ise imge sadece sembolik veya

¹⁴⁵ Oyunlardaki ideolojik tutumla ilgili örnek bir çalışma için bkz. Kızılkaya (2010).

zihinsel bir yapıda sunulmaz aynı zamanda bir imaj ve eylem sunar. Oyuncuların o şeyi nasıl anlamlandırması gerektiğinin bilgisi verilir, arkaik bir imgelemin çağdaş yapılar arasında nasıl anlamlandırılacağı sunulur. Barthes (2017, s. 29) “Günümüzde, kitle iletişimi düzeyinde, öyle görünüyor ki dilsel ileti bütün resimlerde bulunmaktadır: Başlık olarak, açıklayıcı yazı olarak, gazete makalesi olarak, film diyalogu olarak...” demekte ancak hâlâ daha yazıya dayalı bir uygarlık olduğumuzu belirtmektedir.¹⁴⁶ Dijital ortamlar ise yazıya olan bağımlılığı kısmen ortadan kaldırmakta, en azından onu deneyimleyen kişilere görsel bir taklidini sunabilmektedir. Aktulum (2016, s. 72) “Figüratif bir sanat, gerçeğin temsili, gösterimi ya da yeniden üretimidir; bir taklit kavramını içerisinde barındırır” dedikten sonra “Temsil ettiği şeyi tıpatıp ya da ona yakın bir biçimde fiziksel özellikleriyle aktardığında bir benzerlik ilişkisinden söz edilir” (Aktulum, 2016, s. 72) şeklinde bilgi vermektedir. İlhan ise (2018, s. 159) “Temel olarak denilebilir ki, bireyin imgelemi içinde yaşadığı toplum, kültürün imgelemidir; bunun oluşması süreci ise anlatı yoluyla mümkündür” diyerek anlatı ve imgelem arasındaki ilişkileri gösterir. Robins (2013, s. 82) montaj ve manipülasyon teknikleri ile fotoğrafik belgenin kanıt niteliğine gölge düşürüldüğünü söyler ve devamında Don Slater’e (1986) atıfta bulunarak bilgisayar imajinin göndermelerinin matematiksel- bilişimsel bir temsil olduğunu aktarır.

Oyunlarda dilsel iletinin anlamla ilişkilendirilen yapısı zihinsel ilişki sunan kodun formuna göre yaratılır. Daha açık bir ifadeyle oyunlar hem yazı, hem ses hem görüntü hem de eylemler açısından belirli imgeler etrafında oluşturulabilir. İnanç meselesi olan mitin gerçekliği ile dijital dünyanın özellikle de oyunların sanallığı arasında bir bağıntı kurulabilir, dijital oyunlar kutsallığından arındırılmış ve bireyin kendini kutsallaştırdığı mitik bir alana dönüşür. Burada dijital oyunlar mitolojinin kendisidir veya mittir gibi bir bakış açısı değil, arka planda insanın beslendiği paradigmatik yapıların benzerliği arasında ilişki kurulmaktadır. Oyuncunun ölümsüzlüğü, her şeyi yapabilme gücü ile sürekli bir bilinmeyen sunulması bu mitik yapıyı besler. Bu yönüyle dijital oyunlar söylem açısından bir rüya hâli ile benzeştirilebilir. Nitekim Barthes (2017, s. 231) “Rüyalarda işitme duyusuna hiçbir zaman başvurulmaz. Rüya sıkı sıkıya görsel bir fenomendir ve kulağa yöneltilen şey görme duyusuyla algılanır: Denebilir ki, işitsel imgeler söz konusudur” demektedir. Barthes’in derin yapıdaki gözlemlerini fenomenolojik bir tutumla ele alınabileceğini iddia edersek imgelerin yapısı kurulan anlam açısından değerlendirilir. Oyunlarda yer alan bir görüntü, diğer başka görüntüleri çağrıştırmada veya üstdil oluşmasında belirli anlamsal örüntüleri belirlerken basit bir imgelem sunar. Zihindeki yapısını derinleştirir,

¹⁴⁶ Barthes’in (2017) çalışması görüntünün farklı anlam düzeyleri ve yapıları hakkında detaylı bilgi vermektedir. Ayrıca Barthes (2017, s. 123) dil, söylem ve görüntü ilişkisine de değinmektedir. Daha fazla bilgi için bkz.

yerleşir ve daha sonra başka bir kültür ürününe ortaya konulur. Ses de böyledir. Oyuncuların eylemlerine göre belirli ifadeleri ve anlamları çağrıştırırlar. Zihinsel düzeyde kurulan bu anlam; tehlikenin, güvenin veya başka herhangi bir unsuru ifade edebilir. Bu yönüyle oyunlarda imge, anlatı ve söylem arasında zihinsel bir geçişlilik bulunur.¹⁴⁷ Zaten sözlü kültür ortamının da tam da buna imkân veren yapısıyla sözgelimi tiyatronun arkaik biçimlerinin anlamsal düzlemde benzeştiği temel paradigmalardan aynı kökten geldiği ifade edilebilir.

Nihayetinde bu çalışmada imge, oyun ve oyuncu tarafından hem bilinçte oluşan hem de aktarılan birtakım anlatı ve söylem unsuru biçiminde değerlendirilmektedir. Bir imge sadece zihinsel yapıda oluşmaz, ona gerçek bir karşılık sunar. Özellikle belirli bir hikâyeye dayalı grafik görsellere sahip oyunlarda şehirlerin belirli imgelerle birlikte ele alındığı ve gerçek mekâna yönelik belirli anlatıları beslediği görülür. Oyun anlatısı içinde bir şehir, bir mekân yahut bir bina sadece oyun içinde değil gündelik yaşamda da kültürel bir veri sunmakta, yeni halkbilimi anlatılarının oluşmasında da önemli bir rol oynamaktadır.¹⁴⁸ Örneğin K. Miller'in (2008) da söz ettiği oyunlardan *Grand Theft Auto: San Andreas* (2004) oyununda yer alan kurgu *Los Santos* şehrinin Los Angeles ve California'dan esinlendiği bilgisi oyuncular tarafından da sıklıkla paylaşılmaktadır.¹⁴⁹

Mekân açısından da imgelerin halk edebiyatı türlerini besleyen bir yapıda olduğu belirtilebilir. Bu yönüyle *Grand Theft Auto: San Andreas* (2004) oyununda *koca ayak* isimli bir canavar olduğu yönündeki efsaneden bahsedilebilir (GTA Wiki, "Bigfoot", t.y.). Ayrıca çalışmanın başında bahsedilen varyantlaşmanın bu yönüyle sadece anlatı değil, imge düzeyinde de geçerli olduğunu belirtmek gerekmektedir. Bir oyun, esas üretim amacı olmayan ancak içerisinde barındırdığı kültür unsurları nedeniyle başka bağlamlara taşınabilen, dolayısıyla imgenin varyantlaşmasına da yol açan bir yapıya sahiptir. Bu da anlatının fiziksel ve dijital ortamdaki geçişliliğinin de "imge"lerin rolünü ortaya koymaktadır. J. K. Rowling (2001a, 2001b, 2019a, 2019b) tarafından yazılan *Harry Potter* serisindeki kurgu spor türü *Quidditch*'i temel alarak *Harry Potter: Quidditch World Cup* (2003) oyunundan söz edilebilir. Aynı kurgusal spor için

¹⁴⁷ Aktulum (2016) Resimsel Alıntı isimli eserinde resimlerarası etkileşim ve aktarım ilişkilerinden ve alıntının boyutlarından bahsetmektedir.

¹⁴⁸ Arslan (2022, s. 221) "Dijital Oyunlarda İmge, Kent, Mekân ve Anlatı" adıyla bu tezden üretilmiş makalede burada yer verilen bilgiler genişletilerek ele alınmıştır. Ayrıca makalenin kaynakçasında oyunun ön adı otomatik düzeltme kaynaklı olarak sehven *Grand Thief Auto: San Andreas* şeklinde yazılmış olup doğrusu *Grand Theft Auto: San Andreas* (2004) olmalıdır. Daha fazla bilgi için bkz. (Arslan, 2022).

¹⁴⁹ Bu bilgi oyunun meraklıları arasında paylaşılan bir konudur. Daha fazla bilgi için bkz. "GTA Wiki, "Los Santos", t.y.).

fiziksel ortamda belirli takımlar kurulmuş, turnuvalar yapılmış, hatta İtalya Floransa’da bir dünya kupası dahi düzenlenmiştir (Euronews., 2018, 2 Temmuz).

Özellikle 3 boyutlu şehir, mekân, harita barındıran oyunlarda grafiklerle oluşturulan mekân özellikleri oyundaki yan karakterler aracılığıyla bir efsaneden, söylentiden veya masaldan yararlanılarak aktarılabilmekte, bazen bir sembol veya işaret aracılığıyla gösterilebilmekte; dolayısıyla imge ve anlatı arasındaki bağlantı sağlanabilmektedir (Arslan, 2022, s. 228). *TheoTown* (2019) oyununun “Plugin” bölümünde oyuncuların ve tasarımcıların modellemeler yaparak belirli kültürel miras unsurlarını oyun içerisinde diğer oyuncularla paylaşması örnek verilebilir. *Zula* (2015) oyununda ise Çanakkale, oyun içi unsurlar farklılaşsa bile oyuncuların belirli toplumsal anlamları tekrar yaşatmasına, sürdürmesine vb. pek çok etkiye açık hâle getirir.¹⁵⁰ Benzer ilişkiler halk edebiyatından örneklerle de verilebilir. Bir halk masalında “vampir”, belirli imgesel anlamlarla sunulur ve çoğunlukla “örnek alınan veya alınması gereken bir yaratık” olarak aktarılmaz. Ana kahramanın karşısında kaybeden rakip veya geçilmesi gereken bir zorluk vb. işlevleriyle yer alabilir. M. Çakır’ın (2014) bahsettiği durumda “vampir” hem yazılı hem de dijital ortamlarda özne durumuna getirilir. Bu aynı zamanda çağın sosyal, toplumsal, kültürel ve ekonomik hazırbulunuşluk seviyesi ile de alakalıdır. Farklı formlarda da olmak üzere gece dışarı çıkan, yarasa biçimine bürünen ve sarımsak ile uzaklaştırılan “vampir” imgesi gelenekselleşmiştir. Ancak gelenekteki söylem oyunlarda imgenin yapısını anlatıya bağımlı kılmaz. Burada imgenin anlatı üzerindeki rolünden söz edilir.

2.3.1.1.3.4. Oyunlarda Ses ve Müzik

Oyunlar çoğunlukla görsel unsurların yanında ses ve müzik unsurlarını da kullanır. Oyunların arayüzünde, giriş bölümlerinin ve anlatının yapının belirli imgeler, sesler ve müzik yoluyla aktarıldığı görülür. Barthes (2017, s. 224) “Yine ritim sayesinde dinleme sadece denetleme olmaktan çıkarak yaratıma dönüşür. Ritim olmadan hiçbir dil olmaz” dedikten sonra Freud’dan aktararak çocuk ve oyun ilişkisinden bahseder. Dijital oyunlarda da müzik bağlamın anlamlandırılması için önemli bir unsurdur. Oyun müzikleri konusuna dikkat çeken Jørgensen (2008) belirli bir sesin tek başına değil duyulduğunda kazandığı anlamın bağlamla ilgili olduğunu belirtmektedir. Nihayetinde Jørgensen (2008) işitsel ve görsel bilgilerin bağlam içerisinde oyuncunun belirli bir durumun ne anlama geldiğini anlamasında bir bütün olarak yorumlanması gerektiğini söyler. Müziğin bağlamla olan ilişkisi, anlatı boyutunda da ortaya

¹⁵⁰ Zula oyun takımları ve haritalar konusunda bkz. Balcı (2019, s. 277), Özenç (2019).

çıkar. Müzik, metnin bir parçasıdır ve anlatı boyutunda yer alan bir unsurdur. Domsch (2016, s. 186) işitsel anlatılardan (audionarratology) bahsettiği çalışmasında *Super Mario* ve *Tetris* gibi oyun melodilerinin iyi bilinmesinin nedenlerinden birinin oyun oynarken sürekli tekrarlanması olduğunu belirtmektedir. Domsch (2016, s. 190) ayrıca oyun seslerinin (ludic sounds) önemli olduğunu belirterek oyunlarının çekiciliğinin oyuncuya bir şey yaptıkları hissini vermeleri ve fiili fiziksel eylemin ötesine geçen bir anlam vermesi olarak belirtmektedir. Oyun ve müzik ilişkisi pek çok başka bağlamda incelenebilir. Bu çalışmada halkbilimi açısından ses ve müzik sözlü kültür ortamına yaklaştıran bir unsur olarak ele alınmıştır.¹⁵¹ Oyun müziklerinde de “etnik müzik” olarak pek çok müzik kullanılmaktadır. Balcı (2019, s. 280) *Nusrat* oyununda kullanılan müziklerin de Türk kültürüne ait olduğunu belirtmektedir. Bu noktada sese dayalı imge anlatının yapısını besler. *Nusrat* oyunu Çanakkale savaşını konu alırken ondan belki de daha sonra derlenmiş veya üretilmiş olan müziklerin oyunla birlikte sunumu icrayı bütünler, zamanı ortadan kaldırır.

İnsan hayatının hemen her parçası oyunlaştırılabilir. Oyunlar içerisinde müzik, oyun yapısının bir parçası olabileceği gibi anlatının da bir parçası olabilir. *The Elder Scrolls V: Skyrim Special Edition* (2016) ve *Mount & Blade II: Bannerlord* (2022) oyunlarında oyuncunun dinlenmek, bilgi almak vb. amaçlarla uğradığı mekânlarda ozanlar yer alır. *Erzurum* (2021) oyunu ise tamamen saz ile icra edilen Türk halk müziğinin oyun anlatısı boyunca eşlik edebildiği bir oyun olarak karşımıza çıkar. Oyuncular açısından seslerin oyun metnine göndermede bulunan belirli anlamları taşıdığı görülür. Oyuncular oyunun sunduğu metin çerçevesinde müzik olmasa da metin içinde yer alan oyun nesnelere ait seslerden tekrara dayalı olması nedeniyle de belirli anlamlar çıkarırlar. Bu bir sonraki hamleye oyuncuyu hazırlamak için öncül görev üstlenebileceği gibi bazen anlık olarak oyuncuyu şaşırtmak, korkutmak, belirli bir görevin yapıldığını veya yapılacağını ikaz etmek vb. işlevlerle de ses ve müzikten yararlanılabilir. İ. Büyük (2020) ve E. Zorlu (2020) bu durumu “ses kasma” şeklinde betimlemişlerdir.

Oyun sesleri oyuncu kültürü içerisinde nostaljik bir duyguyla kültürel belleğe bir gönderme sunabilir. Şu anda 30’lu yaşlarında olan kaynak kişilerden Ç. Ercan (2020) ve H. Aslan’ın (2020) *Age of Empires II: The Age of Kings* (1999) oyununda Türkçe komut olarak “Yaparım, Allah Allah, Köylü, Saldır, Tamam” gibi sesler yahut tarlaya tıklandığında ortaya çıkan inek, tavuk vb. seslerin oyuncuların belleğinde yer aldığı, sadece oyun metnine değil oyun anlatısına göndermede bulunduğu da görülmüştür. Oyuncular bu bellekten, örneğin kendisinden yapılması

¹⁵¹ Dijital kültür ve halk müziğinin değişimi konusunda bkz. E. Alpyılmaz (2019).

istenen mekanik bir iş gerektiğinde oyundaki vurgu ve tona uydurarak “Yaparım” şeklinde mizahî bir tutum geliştirmesi, gönderme açısından ses ve müziğin önemini ortaya koyar. Bu açıdan müzik ve seslerin belirginleştiği bir diğer yapı ise anlatım tutumlarıdır. Oyunda aktarılmak istenen havanın yaratılması için ses ve müziklerden yararlanabilir. *eFootball PES 2021* (2020) oyununda gol ve tribün seslerinin oyunun sunduğu seçeneklere veya oyuncuların oluşturacağı modlara göre özelleştirilebilmesinden bahsedilebilir. Dahası örneğin “gol” sevinci, karşılıklı iki oyuncunun oynadığı durumlarda biri için sevinç/ kazanma diğeri için üzüntü/ kaybetme içerebilir. Örneğin araştırmacının oynadığı ilk oyunlardan olan *Medal of Honor: Allied Assault* (2002) oyununda askerî temalı ve gerilim verici müziklerle oyuncuyu anlatının içine çektiğinden bahsedilebilir. Oyuncular arasında belirli ses ve müzikler aynı zamanda metinlerarası bir geçişlilik sunar. Bazı oyunlarda belirli unsurların sesi ve müziği oyuncu için başka bireysel anlamlar da ifade edebilir. Nişan almaya dayalı bazı oyunlarda silah sesleri, oyuncunun o sese karşı geliştirdiği tavır nedeniyle özel bir anlam ifade edebilmekte, bu durumun oyuncuda oluşturduğu duygular sohbet esnasında açığa çıkarılabilmektedir. Kaynak kişilerden R. Torun (2020) “Oyunlardan çok fazla müzik öğrendim, çok fazla müzik türü öğrendim. *Grand Theft Auto: San Andreas* (2004) sayesinde punk müzik diye bir şey olduğunu öğrendim. Araştırdıkça çok güzel müziklerin de olduğunu gördüm” şeklinde belirtmektedir. A. Erdem (2020) ise şunları aktarmıştır:

Oyunların ben de hep silueti vardır. *Assassin's Creed* çok sevdiğim bir oyun. Onun *Revelations* (*Assassin's Creed Revelations*, 2011) diye bir oyunu var. İstanbul'da geçer oyun. Onun müzikleri falan... Mesela Bizans müzikleri vardır orada. Yani böyle hep aklımdadır, çıkmaz aklımdan o. Eski İstanbul'da gezerdim orada. Oyunun bana verdiği en büyük şey o. Ben oyunlara çok büyük saygı duyuyorum... Oyun bitiyor ya bir jenerik geçiyor. Ya abi baktım liste bitmiyor...

Ses ve müzik, metni oluşturan yapılardan biri olarak hem imgesel hem de anlatıyı besleyen ve barındıran bir niteliğe bürünebilir. Bu yönüyle metnin yapısı birden çok duyuya hitap ederken oyuncuların bunları bütün olarak anlamlandırması veya bazı duyuların ön plana çıktığı durumlarda metnin hatırlatıcısı konumunda olması kaçınılmazdır. Ses ve müzik yeni halk anlatılarının oluşmasında da rol oynayabilir. Örneğin *Pokémon Red* (1998) oyununda ölen Pokémonların gömüldüğü bir mezarlığa sahip olan Lavender Şehri'nin müziğinin Lavender Town Sendromu adıyla baş ağrısına sebep olduğu yönünde şehir efsanesinden söz edilebilir (Oxford, 2021). İnternette viral olarak dolaşan bu efsane yapılan gözlemler ve genel aramalar sonucunda kendisiyle ilişkili olarak daha pek çok komplo teorisinin de önünü açmıştır. Ses ve müzik sözlü kültür ortamını besleyerek dijital ortamda oyuncuları teatral bir ortama yaklaştırır. Bunun dışında ses ve müzik ile ilgili daha pek çok şey söylenebilir. Oyun içerisinde kullanılan müzik türleri, bunların icra edildiği aletler, oyun ve oyunlardaki müzik aletleri ve bunların âşik

tarzı kültür ortamıyla kıyaslanması ve nihayetinde hem müzik hem de ona bağımlı türlerin halk edebiyatı türü olarak incelenmesi müstakil bir çalışma konusudur. Örneğin oyunlarda yer alan müzikler aynı zamanda bir albüm olarak yeni bir ürün ortaya koyabilir (*Steamworks Belgeleri "Steam'deki Oyun Müzikleri"*, t.y.). Bu konuda farklı sosyal ve kültürel açımların yapılabileceği ve oyunların hem yerel hem de evrensel müzik olguları açısından karşılaştırmalı olarak ele alınabileceği belirtilebilir.

2.3.1.1.4. Oyunlarda Anlatısal Mekân ve Anlatısal Zaman

Oyun çalışmalarında en çok üzerinde durulan konulardan birisi de mekân ve zaman olgusudur.¹⁵² Mekân ve zaman geleneksel oyunlarda da belirli sınırları, çerçeveleri ve özellikleri barındırdığı gibi dijital ortamda ayrıca fiziksel uzama eklenen özelliğiyle öne çıkmaktadır. Her ne kadar bir çocuk oyununda da mekân, fiziksel ortamdan ayrılsa da burada uzamsal bir ayırım söz konusudur. Zaman açısından bakıldığında Juul (2004, s. 131) oyuncunun oyun oynamak için harcadığı oyun zamanı (play time), oyun dünyasında geçen eylem zamanı (event time) arasında oyun sürecindeki (game time) bir ikilikten söz eder. Işığın (2012, s. 61) ise oyun anlatısını dört anlatı katmanı altında “anlatı durumu, anlatım, eyleyenler ve eylemler” olarak irdeler. Ardından Işığın (2012, s. 135) ise zaman konusunda şunları söyler:

Oyun zamanı boyutunun önemli ölçüde mantıksal biçime bağlı olduğunu, mantıksal biçimden doğduğunu söyleyebiliriz. Örneğin satranç oynayan iki kişi, oynadıkları oyunu belki de yıllara yayabilirler, bir hamleden sonra belki de yıllarca ara verebilirler. Ancak aradan seneler geçse de, diğer oyuncu hamlesini yaptığında, “oyun zamanı” kaldığı yerden devam eder ve oyunun mantıksal biçimi, aradan geçen süreye bakmaksızın, yeni bir oyun durumunu ve bu yeni oyun durumundan doğan, kendi öykü zamanı içinde eklenen “okunabilir” bir olay üretir.

Işığın (2012, s. 148) devamında “Video oyunlarında nesnel zamanın birçok farklı türünden bahsedebiliriz. Bunlar; anlatımın (söylemin) süresi, söylem zamanı, öykü zamanı, oynama süresi, performans süresi, makine zamanı, geciktirim, olay süresi” demektedir. Wei vd. (2010, s. 3) “Anlatı teorisinde, zamana yaklaşımların çoğu anlatıdaki iki zamansallığın temel ayırımından bağımsızdır: hikâye zamanı ve söylem zamanı. Basitçe söylemek gerekirse, hikâye bir anlatıda neyin tasvir edildiği ile ilgilidir ve söylem ise nasıl anlatıldığı ile ilgilidir” demektedir ve bunlara açıklık getirmektedir.¹⁵³ Oyun, oyuncu zamanı ve zaman algısı üzerine çalışan Bin Nordin

¹⁵² Daha önceki çalışmaları tekrar etmemek adına dijital oyun mekânı ve zamanına değinen şu eserlere bkz. Juul (2004), Zimmerman (2004), Hasan Akbulut (2008), Altuğ Işığın (2012), Halaçoğlu (2020).

¹⁵³ Dijital oyun anlatı ve zaman konusunda farklı bakış açıları için bkz. Akbulut (2009), Wei vd. (2010), Bin Nordin (2014).

(2014, s. 24); Pearce (2002) ve Buckingham (2006) gibi araştırmacılara atıfta bulunarak onların “dijital oyunların oyun olarak incelenmesinin ve yeni bir hiper metin, drama, edebiyat veya sanat biçimi olarak ele alınmamasının çok önemli olduğunu” belirttiklerini ve bu yazarların “oyunları, hedef, ödül, engel ve kurallar gibi belirli özelliklerine göre tanımladıklarını aktarmaktadır (Bin Nordin, 2014, s. 24).

Halkbilimi açısından mekân ve zamanın tek boyutlu olmadığı daha önce belirtildiği üzere metnin icra bağlamına göre yeni anlamlar kazandığı görülür. Bir halk anlatısının yapısının dijital ortama göre tek çizgili olması, anlatının tek düze olduğu anlamına gelmez. Geleneksel anlatılar sözlü kültürün ve insan belleğinin özelliklerini de anlatıma dâhil eder. Burada anlatı metin odaklı yaklaşımdan ele alınır. Oysa kıyaslanan sadece metin değil; metni içinde var eden bağlamdır. Özellikle oyun açısından düşünüldüğünde herkesin aynı ekrana baktığı durumlarda anlatının farklılaşması, sözgelimi bir destan metni için de geçerlidir. Başgöz’ün (1986, s. 49) *Folklor Yazıları* isimli eserinde *Hikâye Anlatan Âşık ve Dinleyicisi* başlığında değişik dinleyici kitlelerinin hikâye anlatımına etkisini ele aldığı çalışması, anlatının bağlamsal özelliklerini de ortaya koymaktadır. Âşıklık geleneğindeki atışmalara, doğaçlama tiyatroya, köy oyunlarına ve dahası çocuk oyunlarına bakıldığında dijital oyunların anlatısının yapısı daha kolay anlaşılabilir hâle gelir. Nihayetinde bu çalışmanın başında da belirtildiği gibi anlatıbilim ve oyunbilim gibi çalışma alanlarında genel olarak oyun metni, zamanı ve mekânı içerisinde anlatıyı belirli bir yapıya indirger yahut katmana konumlandırır. Oysa anlatı, bütün bu duyuşal süreçlerin hepsinin birleşimi sonucunda ortaya çıkar. Öyle ki anlık eylemlerin doğası zaten “zaman” olgusunun kendisinden beslenmektedir.

Sözlü kültür ortamında destan söyleyicisinin âşık, oyun icracısının veya söyleyicisinin oyuncu olduğu durumlarda karşıt yapıların iç içe geçtiği görülür. Destan söyleyicisinin/ aktarıcısının oyun olarak kabul edildiği durumlarda icra açısından bakıldığında paradigmatik yapısal bir benzerlik ilişkisi söz konusudur. Yani her iki olay, kendi içerisinde konumlandırılmış anlatım biçimlerine göre belirli bir sırayla yahut karmaşık bir sistemle aktarılabilir. Bu da anlatım olayının özelliklerinin farklılaşması anlamına gelir. Oyunların metninin sıralanışı yazılım olarak belirlenir. Bir kod yazarı, belirli sahnelerin ileriye ve geriye veya zamanı ve mekânı ortadan kaldıracak biçimde metni oluşturur. Anlatım olayını teatral düzlemde de ileriye götürerek “simüle eder” ve gündelik hayatın algoritmik sistemine yaklaştırır. Bir masal metninin tek çizgилilik kuralı ile dijital oyun “anlatılarının” doğrusal olmayan yahut dinamik yaklaşımının karşılaştırılması da olay anının bitmişliği açısından bahsedilebilir. Bir masalın icra anı bittiğinde metin sona erer ancak anlatısı sözlü kültür içinde sürer. Onu icra edecek bir sonraki icracıya

kadar zihinsel olarak var olmaya ve gelişmeye devam eder. Dijital oyunlarda ise bu yapı hem icra anında hem de icra bittiğinde korunur. Nihayetinde çoklu performatif yapılardan söz edilebilir. Aksi bir durumda anlatının hem metin hem de söylem üretiminin mekâna ve zamana bağımlı olması gibi bir sonuç karşımıza çıkar. Elektriğin bir anda kesildiği durumlarda “anlatı”nın ve ona bağlı zaman ile mekânın kaybolması söz konusudur. Oysa durum bunun tam tersidir. Anlatı hem oyun hem de oyuncunun bir parçasıdır. Bir masal metninin yapısı ona türsel özellikler sunarken anlatının “sözlü kültürün bir parçası” olması, oyunların da “dijital” ortamın bir parçası olarak sunulmasıyla eşdeğerdir. Yani “anlatı” açısından yapısal değişenler metin boyutuyla bahsedilebilir çünkü “anlatı” oyun esnasında ve sonrasında ortaya çıkan ve korunan, ardından başka metin ve söylemlere konu olan yahut öncesinden konu edilmiş bir görünüm sunar. Nihayetinde oyunlardaki anlatısal zaman ve mekân araştırmacıların ortaya koyduğu şekilde kendi yapıları içerisinde incelenir. Tıpkı bir masal veya destanda olduğu gibi belirli metinsel özelliklerle sınıflandırılır ve bu ortamın kendi yapısıyla bağdaşır. Ancak bu halk anlatılarının tek çizgилilik özelliğinden ileri gelmez. R.A. Zabov (1974)’dan aktaran İbrayev (1998, s. 86) zaman ve mekân kavramlarını edebiyata ve sanata katkısına göre realist (fiziki) zaman ve mekân, kavramsal zaman ve mekân, duygulu zaman ve mekân olarak üç grupta ele alır. İbrayev (1998, s. 91) devamında “Destancı zamanı destanın içindeki olayların, konunun kuruluşu ile doğrudan bağlantılı değildir” der. Putilov’dan (1970) aktaran İbrayev (1998, s. 91) “Destancı zamanı ile destan kahramanlarının faaliyetlerinin zamanının devamlı benzer olamayacağını” belirtir. Zula (2015) oyunundan örnek vermek gerekirse oyuna eklemlenmiş Çanakkale türküsü eşliğinde Çanakkale haritasında geçen oyun, metin açısından benzer ancak anlatı açısından öteki oyuncular için farklılaşır. Nitekim oyunların anlatı mekânı ve zamanı bir halkbilim olayında olduğu gibi oyuncunun deneyimlediği düzlem ile deneyimlenen metin arasında bir geçişlilik sunar. Hem fiziksel hem de dijital düzlemde oyun eylemini bağlamlararası bir konuma taşıyan *Pokémon GO* (2016) oyunu bu noktada örnek verilebilir. Bu geçişlilik anlatının oluşumunda da ana role sahiptir. Oyun mekânı ve zamanı her oyun açısından farklılaşmakla beraber belirli kalıpsal özellikleri de beraberinde getirir ve tekrar edilebilir veya önceden belirlenebilir yapılardan oluşur. Oyuncu oyun oynamayı bırakana kadar hem mekân hem de zaman açısından icracı konumundadır. Oyun bir anda bölünebilir, elektrik gidebilir, bilgisayar yahut oyun oynanan platform arıza verebilir, oyun kolunun pili yahut kablosu çıkabilir ancak söylem oyuncunun zihninde oyun eylemi bitene kadar devam ederken anlatı başka bağlamlarda kullanılmak üzere kültürel belleğe kodlanır.

Dijital oyunun metne dönüştürülmüş mekânlarının her biri kendi içerisinde de belirli bir imgesel anlama ve anlatıya sahip olabilir. Dolayısıyla mekân ve imge arasında yoğun bir söylem

bulunur. Tamamen kurguya dayalı üretilen mekânlar tarihî anlatıları, belgeleri, söylemleri, maddi kültür ürünlerini kullanabilirler. Tek oyunculu oyunların çoğunda oyuncu için güvenli alan bulunur. Örneğin *The Elder Scrolls V: Skyrim Special Edition* (2016) oyununda “ev” oyuncunun belirli eşyaları edindiği, sakladığı, değiştirdiği, güç topladığı vb. işlevleri karşılar. Zaman da oyundan oyuna değişen bir yapı sunar ve çoğunlukla sınırlıdır. *eFootball PES 2021* (2020) oyununda bir futbol maçı 5, 10, 15, 30 dakika sürebilir. Nişan almaya dayalı oyunlarda oyuncuların tamamlaması gereken bir skor yahut süre bulunur. *The Witcher 3: Wild Hunt* gibi (2015) açık dünya barındıran oyunlarda oyun süresi oyuncunun tercihlerine göre değişebilir. Yahut oyun metni bir görevi yapmak için belirli bir zamansal sınırlama getirebilir. Oyun belirli eylemleri belirli sürelerde oyuncudan gerçekleştirmesini ister. *Santraç, okey* gibi oyunlarda ise geleneksel ve çağdaş oyunlardaki zamansal yapı korunur. Öte yandan bütün eylem zamanı ve mekânı oyunculardan birisi veya birkaçı çekildiğinde anlık olarak sona erebilir. Anlatının zamanı ve mekânı ise oyuncuya göre devam edebilir. Mekân ve zaman üzerine söylenebilecek daha pek çok şeyden bahsedilebilir. Bu çalışmanın satır aralarında sürekli vurgulanan çalışma alanının genişliği, sözlü kültür ortamının yapısı açısından daraltıldığından ve farklı disiplinlerin bakış açılarını da geniş bir şekilde ele aldığından mekân ve zamana dair düşüncelere yeni ve eleştirel bir tutum eklenebileceği kabul edilebilir. Örneğin oyun zamanı ve mekânı oyun oynanan platforma göre farklılık gösterebilmektedir. Öte yandan dijital oyunların metni ve sözeldokusu belirtilen başlıklar dâhilinde ele alınmış ve burada aktarılan bilgilere tutarlı olacak şekilde yapılan gözlem ve mülakatlarla mekân ve zaman kavramına değinilmiştir. Bu noktada bu bölümün bütünleyici noktası oyunlar ile halk edebiyatı arasındaki ilişkisi olacaktır.

2.3.1.2. Dijital Oyunlar ve Halk Anlatısı Arasındaki İlişki

Dijital ortamlar ile edebiyat arasındaki ilişkinin ortaya konulması yeni değildir.¹⁵⁴ Farklı bir bakış açısı olarak Dijital çağda edebiyat konusunda hipermetinlerden ve hiper-romanlardan örnekler veren Canatak ve Bulduk (2019, s. 55) edebiyat- medya ilişkisi bağlamında irdelenebilecek edebi ürünleri yeni bir yöntem olan medyalararasılık çerçevesinde yeniden düşünülmesi konusunda çeşitli görüşlere yer vermektedir. Canatak ve Bulduk (2019, s. 132-133) “Medyalararasılık yöntemi tanımlanırken dile getirilen kavramlardan bir diğeri de ‘hibrid/melez’ tür veya anlatıdır” demektedir. Dégh (2014, s. 206) geleneksel bir hikâyeye olarak tanımladığı efsanenin elektronik medya sayesinde “an efsaneleri” olarak görüldüğünden

¹⁵⁴ Dijital ortam ve edebiyat arasında ilişki kuran araştırmacılar ve görüşleri hakkında bilgi için bkz. Aarseth (1997), Titon (2009), Blank (2009), N. Özdemir (2012), Ensslin (2014), Yalçın Çelik (2016), Gülüm (2017), Canatak ve Bulduk (2019).

bahsettikten sonra “Elektronik medya sayesinde, çağımızın efsane aktarıcılarının hikâyesinin doğal sürecinden nesilden nesile geçmesini beklemeye ihtiyaçları yoktur” der. And (1974, s. 47) “Batılı incelemeciler, oyunlara bağlı efsaneler üzerinde çok durmuşlardır. Üzerinde en çok durulan Satranç üzerine efsanelerdir” diyerek oyun ve efsaneler arasındaki ilgiyi ortaya koyar. And (1974, s. 244) ardından “Efsane ve Masallardan Oyunlar” başlığında türler arası geçişliliğin örneklerini zaten ortaya koymuştur. Bu yönüyle “masal ve efsanelerin” oynanması dijital oyunlarla ortaya çıkan bir durum değildir.

Öte yandan pek çok çalışmada dijital oyunlar¹⁵⁵ ile halk edebiyatı arasındaki ilişkiden bahsedilmektedir. Geleneksel oyunlar, destanlar, masallar, efsaneler ve dijital oyunlar en temelde “anlatı” dediğimiz yapılar için duyularımızı kullanırlar. Daha önce de belirtildiği gibi halk anlatıları ile dijital oyunları besleyen yapısal unsurların temel paradigmalarının da aynı kökenden geldiğini kanıtlamaktadır. Campbell’in (2010) “kahramanın yolculuğu kalıbı”nın dijital hikâye anlatımında önemli bir yer tuttuğu çalışmanın ilk bölümünde çeşitli araştırmacılardan aktararak belirtilmiştir. Bununla birlikte Propp metodu da oyunun algoritmik sistemine uygun bir değerlendirme ve çözümleme yöntemi olarak (Hansen, 2015) dijital oyunlarda önem kazanmaktadır. Turan (2017, s. 18- 21) oyunlar üzerine Propp’un çalışmasına Propp’un 31 işlevine 21 işlev daha eklemiş ve işlev sayısını 52’ye çıkarmıştır. O halde denilebilir ki Propp’un metodu denildiği gibi sadece masallar açısından değil, başka türlerle de ilişkilendirilerek kullanılabilir ve dijital oyunlar hakkında yapısalcı bakış açılarına odaklanılabilmektedir. Gerçekten de Propp’un masalın fonksiyonlarına dair çalışmasının diğer türlerde uygulanabilirliğinin olmadığına dair görüşlerin (Çobanoğlu, 2019, s. 229) yanında diğer türlerin farklı iletişim biçimleri ve bağlamlar oluşturduğu üzerinde durulduğunda Turan’ın (2017) çalışması daha anlamlı hâle gelmektedir. Propp (2017, s. 13) “Bolte ve Polivka *Frau Holle* masalının değişkeleri arasında Afanasyev’in *Baba Yaga* başlıklı masalını da sayar” demektedir. Propp (2017, s. 23) çalışmasında değişmez değerler ile değişken değerlerden bahsederek “Değişen, kişi adları ve aynı zamanda kişilerin özel nitelikleridir; değişmeyen ise kişilerin eylemleri ya da *işlevleridir*. Buradan, masalın çoğunlukla aynı eylemleri değişik kişilere yaptırttığı sonucu çıkarılabilir” demektedir.

Dijital bir oyunun yapısında hem işlevler hem de motiflerle birlikte çalışmak söz konusudur. Motifler bir eylem alanı içerisindeki anlatı unsurlarını tek bir anlamsal unsura dönüştürürken eylem alanları belirli işlevlerle oluşur. Oyuncu bir karaktere bir soru sorduğunda, belirli

¹⁵⁵ Her ne kadar bazı çalışmalarda video oyunu, elektronik oyun olarak ele alınmışsa da bu çalışmanın bağlamı gereği doğrudan alıntılar dışında dijital oyun olarak bahsedilmiştir.

eylemleri tekrar ettiğinde o eylem alanında gerçekleştirilebilecek motifler böylelikle kültürel bir veri sağlar. *The Witcher 3: Wild Hunt* (2015) ile *The Elder Scrolls V: Skyrim* (2016) oyunlarında örneğin “vampir” gibi benzer anlatı unsurları farklı eylem alanlarında kullanılabilir. *Yaga* (2019) ve *URUZ Er Kişinin Dönüşü* (2020) oyunlarında da kahramanın yolculuğa çıkması gibi benzer eylem alanları bulunur. Bu oyunlarda oyuncular belirli karakterlerle konuşur, yemek veya eşya satın alır, birtakım düşmanlarla savaşır. Ancak tek bir karakterin dahi yeni ve farklı söylemler üretilme kapasitesi onun yapısal özellikleri yanında kültürel anlamlarının da oluşmasında rol oynar. Oyunlarda anlatım çoğu zaman kalıptır, değişen ise oyuncu eylemleridir. Bir oyunu Propp (2017) metoduna göre incelemek mümkün olabildiği gibi işlevlerin diğer oyunlarla ilişkisini ortaya koymak da zahmetli fakat mümkündür. Öte yandan Propp’un metodunu oyunun anlatısının yapısında aramak için oyun metnini göz ardı etmeden dijital ortamın yapısına uygun bir şekilde ele almak gerekir. Yani bir işlev hem anlatının hem de oyun metninin içerisinde iki boyutlu olarak yer alabilir. Propp’un (2017, s. 29- 65) işlevlerinden ilki “Aileden biri evden uzaklaşır (tanım: uzaklaşma, simgesi β)” oyunlarda sıklıkla rastlanır. *URUZ Er Kişinin Dönüşü* (2020) oyununda *Uruz, Ak Oba*’dan başlayarak bir yolculuğa çıkar ve Kara Kale’ye akın eder. Kahraman bir yasakla karşılaşır (tanım: yasaklama, simgesi γ) işlevi ise oyun başında oyuncuların kısıtlı bilgi ve çerçeve sunulmasıyla ve belirli görevlerin yerine getirilmesiyle ortaya çıkar. Saldırgan aileden birine zarar verir (tanım: kötülük, simgesi A) işlevi, örneğin *Mount & Blade II: Bannerlord* (2020) oyununda yer alır. Büyülü nesne kahramana verilir (tanım: büyülü nesnenin alınması, simgesi F) işlevi açısından nesne üretilir, satılır ve belirli bir yerde oyuncu tarafından alınması beklenir. *Yaga* oyununda “büyülü nesne” olarak çeşitli eşyaların temin edilmesi temel anlatı unsurudur. Kahraman özel bir işaret edinir (tanım: özel işaret, simgesi J) işlevi açısından *The Witcher 3: Wild Hunt* (2015) oyununda karakterin “efsungerlik alametleri” gösterilir. Nihayetinde kahramanın yardımına koşulur (tanım: yardım, simgesi Rs) işleviyle Propp (2017, s. 59) “Yeni bir kötülük yeni bir olay dizisine yol açar, böylece, bazen bir öykü bir dizi masalı bir araya getirebilir” demekte ve ardından birçok işlevin yinelenebileceğini belirtmektedir. Propp (2017, s. 80- 81) işlevleri yerine getiren saldırgan, başışçı, yardımcı, prensesin ve babasının, gönderen, kahraman ve düzmece kahramanın eylem alanlarından bahsetmekte ve bu eylem alanlarının belirli işlevleri kapsadığından bahsetmektedir. Dijital oyunlarda eylem alanlarının sınırları oyun haritasının yahut mekânının ve oyuncuya sunulan oyun içi eylemlerin sınırlarıyla gösterilir. Belirtilen işlevler daha pek çok oyunda yer alabileceği gibi yukarıda belirtilen oyunların genelinde de belirli açılardan yer edinebilir. Bu yapılar modlama ile birlikte oyuncular tarafından değiştirilebilirse de oyun metni herkes için aynıdır. Oyuncunun seçimleri birincil eylem alanlarını oluşturur. Çoğu oyunun anlatısı tıpkı bir masalda olduğu gibi ölümü kabullenmez.

İstatistiksel verilerin dışında oyuncu başarması gereken bir hikâyenin eyleyicisidir. Oyuncu öldüğünde oyunun anlatısı yeniden başlayabilir ve çoğunlukla bir ceza veya ödül ile birlikte yahut sonlandırılabilir. Ayrıca bunlar özellikle belirli hikâyeye dayalı oyunlar için geçerlidir. Anlatının tek cümle ile ifade edilebileceği *Tetris* (1989) gibi oyunlarda ya oyunlara yeni bir işlev getirilmesi ya da tek motiflik bir anlatı durumu söz konusudur.

Propp'un (2017, s. 121- 129) masalların çizelgelerine bakıldığında başlangıç durumunda; uzamsal ve zamansal tanımın yapıldığı, oyuncunun adının, durumunun, nasıl ortaya çıktığının bilgisi oyunlarda arayüz tarafından yahut oyun ekranında sunulabilir. Varsa hedefler belirtilir. Ardından kahramanın adı, cinsiyeti, niteliklerinin başlangıç durumu açısından oyuncu tarafından seçilmesi beklenir yahut yardımcılarla tanışılır. Hazırlayıcı bölüm karakterin ilk eğitim ve oyunu öğrenme alanıdır. Yasaklama, uzaklaşma ve rakipler hakkında bilgi edinilir. Soruşturma, bilgi toplama oyun süresince devam edebilir. Olay örgüsünün düğümlenmesinde ise kötülük, nesne, kahramanın yolculuğu işlevleri yer edinir. Bağışçılar kısmında ilk durumdakinin aksine güçlü bağışçılar ile tanışılır. Oyuncu oyunda ilerledikçe erişebileceği malzeme, eşya sayısı, girebileceği mekân sayısı artar. Yardımcının ortaya çıkışından birinci olaylar dizisinin sonuna dek; bağışçıların bir kısmı yardımcı konumuna gelir ancak yardımcıların oyundaki işlevi bitince ortadan kaybolabilir. İkinci olaylar dizisinin başlangıcında ise olaylar tekrarlanabilir (Propp, 2017, s. 121- 129). Ancak açık dünya içeren oyunlarda “ana görev” kapsamında ana anlatı üzerine konumlanan pek çok “yan görevler” gibi “ek anlatılar” bulunur. Dolayısıyla katmanlaşma sadece oyunun yapısında değil aynı zamanda anlatısında da yer alır. Nihayetinde Propp'un (2017, s. 140- 149) kısaltmalar dizelvesine bakıldığında dijital oyunlarla anlatı açısından birçok ortak nokta olduğu ve oyun anlatısı açısından da geçişkenlik sağladığı görülmektedir. Bu çalışma kapsamında *Yaga* (2019) isimli oyun oynanmış ve özellikle Propp'un *Masalın Biçimbilimi* isimli eserinde incelediği masal ile içerdiği yapılara dikkat edilmiştir. Öte yandan *Yaga* (2019) oyununun tamamlanması 9 saat, *The Witcher 3: Wild Hunt* (2015) oyunu ise 100 saate yakın sürmüştür. Dolayısıyla bu oyunların işlevsel yapılarını tek tek ele almak ve karşılaştırmalı bir çalışma yapmak müstakil bir çalışma konusu olacak derecede geniştir. Ayrıca halkbilimi açısından hangi sözlü kültür ürünleriyle ortaklıklar barındırdığının tespit edilmesi aşaması da bulunmaktadır. Öte yandan Propp (2017) metodunun oyunlara belirli açılardan kaynak sağladığı ancak yapı olarak çok daha yoğun, katmanlı ve farklı metin unsurlarını bir araya getiren yapısı nedeniyle çözümlemenin zorlaştığı bir görünüm sunmaktadır. Üstelik bu eserler anonim değildir. Belirli bir üretici tarafından belirli amaçlar doğrultusunda üretilmiş telif eserlerdir. Dolayısıyla alanında “uzman” bilim insanlarının danışmanlık edebileceği öngörülebilir. Masalın biçimi ile anlatısı arasındaki farkın dijital

oyunlarda belirgin bir şekilde ayrışması da hangi işlevin anlatının hangi işlevin ise metnin yapısında olduğu sorusuna cevap aranmasını gerektirmektedir. Bu çalışma açısından ise Propp (2017) metodunun “eylem alanları” ve işlevleri dijital oyunların anlatısının ortaya konulmasında önemli görülür çünkü anlatı oyuncuların eylemiyle belirginleşir. Dolayısıyla “anlatının eylem alanı” ile “oyuncunun eylem alanları” örtüşebileceği gibi aynı zamanda farklılıklar da sunar. Oyuncu, yardımcıının teklifini reddedebilir. Yahut “yardım” anlatının değil oyun arayüzünün bir parçası olabilir. Oyuncu bir hile kodu veya cihaz yardımıyla yardım çağırabilir, eylemi başka bir oyuncunun tamamlanmasını isteyebilir. Anlatıya sıkı bir şekilde bağımlı kalarak onun gerektirdiği eylem alanlarındaki hareketleri gerçekleştirebilir.

Halkbilimi içerisinde anlatıyı besleyen başka geleneksel bilgi türlerinin olduğu ve bunların türler arasında bir çeşit metin ve söylem aracı yarattığı ve aynı zamanda insan yaşamının benzer oluşu¹⁵⁶ gibi unsurların dijital ortamlarla birlikte tekil değil, çoğulcu bir tutumu doğurduğu söylenebilir. Geleneksel bilgi, farklı kültürlerden bir araya gelen meraklı grubunun oyun üzerindeki keşif alanını oluşturur, bu noktada halkbilimi türleriyle yoğun bir ilişki içine girer (Arslan, 2022). Bilgi; bazen bir anlatı, bazen bir söylem yoluyla ve çoğunlukla meraklı grupları tarafından internette dolaşıma girer. Bilginin sözlü kültür ortamına göre yayılımının ve dağılımının çok hızlı olması, aynı zamanda gelenekselleşmesi için gereken süreyi de kısaltır. Forumlarda, sosyal medyada, oyunların kendi sayfalarında ve gündelik yaşamda efsane, anekdot, şiir, hikâye, alıntı, araştırma gibi yahut resim, video, tasarım gibi sanatsal iletişim formlarıyla ifade edilir (Arslan, 2022, s. 225). Bu formlar arasındaki geleneksel yapıların ortaya konulmasında özellikle motif çalışmaları, metinlerarası bağlamı ve dijital ortamın kelimelere ve etikete dayalı iletişim yöntemleri açısından yoğun bir çeşitlilik sunar. Görsel unsurların nasıl motife dönüştürüleceği noktasında bir öneri olarak “Masal Tipleri”nin daha geniş bir “Anlatı Tipi”ne evrilebileceği tahayyül edilebilir. Üstelik dijital oyun gibi birden çok iletişim biçimini ve katmanı aynı anda barındıran içerisinde hem sözlü hem yazılı edebiyatı ve bunların sağladığı anlatı türlerini içerebilen ve oyunbilimcilerin belirttiği gibi kendine has bir üslubu olan oyunların motif açısından değerlendirilmesi ve bir “motifsel yapı”nın çıkarılması mümkün olabilmektedir. Yapı değişse bile eylemler sona erdiğinde geriye kalan “anlatı” olmaktadır. Nihayetinde bu çalışmanın esas amaçlarından birisi de açıklığa kavuşur. Oyunları halkbiliminin kendisi ya da ondan kaynaklanan ve yapılarını ondan sağlayan yeni bir form, biçim, anlatım türü olarak sahiplenmek değil, onun müstakil bir saha olarak halkbilimi ile birbirini besleyen, anlamlandıran ve geçişlilik sunan yapılarının hangi boyutlarda ve bağlamlarda ele alınacağına ortaya konulması elzemdir. Dijital bir oyun onu üreten yapıların bir eseri olarak hiçbir

¹⁵⁶ Edward Taylor’un bu konudaki görüşü için bkz. (Çobanoğlu, 2019, s. 162).

geleneksel yapıyı barındırmayan ve kökten onu reddeden bir tutum bile içerebilir. Dahası oyun metni olarak ele alınan unsurlar, bir geliştiricinin, tasarımcının ve sanatçının tasarladığı ve belki de onun günlük hayatının bir parçası olmuş belirli kodlar çerçevesinde tasarlanmış yapılardır. Bu yönüyle çalışmanın başından beri ortaya konulmaya çalışılan bakış açısıyla; çocuk oyunları, tiyatro ve sözlü kültür ortamları arasındaki benzerliklerin hem kültürel ve sosyal açılarla bir “metin” üzerinde üretilen anlam ve söylem açısından kurulan ilişkiler bağlamında vurgulanmaktadır. Bununla birlikte dijital ortamın yapısının getirisi olarak araştırma metodlarında bir takım eklemeler ve değişimler yapmak ve bu çalışmada olduğu gibi gelenek içerisinde birbirine zıt yapıların dijital oyunlar söz konusu olduğunda bütünleştirici yönlerini hem farklılık hem de benzerlik yönleriyle değerlendirmek gerekmektedir. Nitekim Campbell’in (2010, s. 63) kahramanın macerası ve yola çıkış, aynı zamanda Thompson’un (1955c) motif indeksinde *F0-F199 Diğer Dünyalara Yolculuk* (Otherworld Journeys) arasında kalan anlatı unsurlarını ve oyunlarda ise bu “eylem alanlarını” belirli işlevlerle birlikte barındırabilmektedir.

The Witcher 3: Wild Hunt (2015) oyununda kurgusal uzamda hikâyeyi anlatan bir ozandır. Oyuncu arayüzde “Görevler” sekmesinde bir ozanın defterini “yapılacak görevler ve yapılmış görevler” olarak okur. Ozanın yazdığı hikâye, oyun kurgusunun gerçekleştirilmesini zorunlu kıldığı ancak bir yönüyle oyuncunun tercihleridir. Bu “sanal gerçeklik” içinde balatlar, mitler, ritler, ilahiler, çocuk tekerlemeleri, atasözleri, inançları kurgu etrafından yeniden şekillenir ve sözlü kültür ortamının gerçekliğini bu ortama taşır. Dolayısıyla kurgu içerisinde yer alan her bir tür, hem geleneğe hem kendi kurgusuna hem de epizot içerisinde kendi kültürel varlığına bağlıdır. Bu durum metinler içerisindeki çok katmanlı yapıyı değiştirerek gerçekliğin farklı bir tutumla irdelenmesini; kitlenin ise farklı işlevlerle icrasının yolunu açmaktadır. Örneğin Goody (2017, s. 63) baladların Orta Çağ sırasında Avrupa’da çıkmış; sözlü- yazılı (veya lecto-oral) karma geleneğin bir parçası olup savaşla ve yüce çatışmalarla ilgili olup kahramanları ve kanun yıkıcıları yüceltir demektedir. *The Witcher 3: Wild Hunt* (2015) veya *The Elder Scrolls V: Skyrim Special Edition* (2016) oyunu içerisinde yer alanlar baladların tamamının sözlü kültür ortamında aranması beklenmez. Tarihsel bir gerçekliğe değil kurgunun kendisine bağlıdır. Goody (2017, s. 70) mit ve efsanelerin belirli toplumlara bağlı; halk hikâyesi ve fablların ise özgürce dolaşır olduğunu ve bu serbestçe dolaşabilme yetisinin farklı ‘gerçeklik’ statüsünden olduğu olgusundan bahseder. Bu yönüyle oyuncu tarafından “inanılarak” oynanan oyunun ve ondaki sözlü kültür unsurlarının “gerçekliğini” nereye koymak gerekir? Oyunlardaki sosyal hayat kurgu olduğu kadar oyuncunun zihinsel eylemlerinin bir parçasıdır. Öte yandan bunlara kaynaklık edebilecek herhangi bir edebî tür içinde yer alabilecek “dev” motifi; dijital oyunda onun kurgusal yönünden soyut düşüncesinin ve hayal gücünün canlandırılması yoluyla özne veya

nesne olarak yer almaktadır. Sözlü kültürde ritüelistik uygulama; yazılı kültür döneminde kurgulanmış ama tarihsel gerçekliğe atf yapan bir hikâye; dijital kültür içinde de onun kendi retoriğinde bulunan hususlara eğilim gösterecektir. Dijital oyunlarda tarihsel değer; oyun nesnesi olarak bulunur ve onun gerçekçiliği oyuncunun onu ne kadar günlük hayatına taşıdığıyla orantılı olarak kendi gerçekliğini yaratır. Goody (2017, s. 149) buna benzer bir deneyimin Somé (1994, s. 8-9) tarafından Afrika’da köylülere *Star Trek*’e ait bir videonun izletilmesi ile yapıldığını aktarır. Buna göre Somé (1994, s. 8-9; akt. Goody, 2017, s. 149- 150) onların bu filmi dünyada yaşayan bazı insanların günlük hayatlarındaki güncel olaylar olarak tasvir ederek onlara bunun gerçek olmadığını anlatamadığını; en yakın yaklaşımın bunun yalan söylemekle ilişkilendirildiğini belirtir.¹⁵⁷ Bu noktada Goody’nin (2017) roman konusunda geçtiğimiz yüzyıllardan örnekler vererek söyledikleri bugün oyun anlatısı için geliştirilen tutumlarla benzeşir. Goody, kurgusal olmaları nedeniyle ciddiyetsizlik sergilemesi (2017, s. 170), 17. yüzyılda kurgusal anlatının belirli bir kitleye (kadınlara) yönelik olması (2017, s. 171), ‘gerçeğe’ yaklaşan hayal ürünü hikâyeler üretip tarihsel gerçeklik iddiası güderek yanıltmaları (2017, s. 171), ‘bovarizm’ olarak bilinen okumayla yanlışla sürüklenme olarak belirtilen hayal-hakikat çatışmasının yaşanması (2017, s. 173), ‘bir roman derleyicisi ile bir tiyatro şairini’ halk zehirleyicisi olarak görülmesi (2017, s. 174), ahlakî sağlığı tehdit ettiğinin söylenmesi (2017, s. 175), insanların ‘romans’ karakterlerinin hareketlerini taklit ederek kendi davranışlarını sığaştırması (2017, s. 178) gibi bakış açılarına yer verir. Goody (2017, s. 177) bu vaziyetin genel bir durum olduğu şüphesini güçlü bulmaktadır.

Dijital oyunlar hem metin hem de eylem düzleminde ritüelistik yapılara da olanak verir.¹⁵⁸ Bunlar belirli imgeler barındırabileceği gibi bir taklit, tasavvur veya hayal unsuru olarak kurulabilir. *Yaga* (2019) oyununda konuşan ağaç, yaşlı ağaç kültü yer alır. Mağara motifi de *The Witcher 3: Wild Hunt* (2015), *The Elder Scrolls V: Skyrim Special Edition* (2016) veya *The Forest* (2014) gibi oyunlarda yer almaktadır. *Valheim* (2021) oyununda da İskandinav mitolojisinde yer alan pek çok külte yer verilir. Çok oyunculu oyunların bazılarında “Şaman”, “Büyücü”, “Savaşçı” gibi sınıflar bulunmaktadır. Örneğin *Frostborn: Action RPG* (2020) oyununda “Warrior”, “Healer”, “Sorcerer”, “Witch- doctor”, “Shaman”, “Assassin” gibi pek çok oyuncu bu sınıflardan birisini seçerek seçtiği “sınıfın” eylem alanına örneğin rakibe zarar verme, takım arkadaşlarını destekleme vb. açılardan oyun içi eylem gerçekleştirebilmektedir. Eğer oyuncu “şaman”ı seçtiyse “oyun anlatısı” içinde ona yüklenmiş belirli yetenekleri

¹⁵⁷ Oskay (2017, s. 36- 38) benzer bir tartışmayı kitle iletişim araçları özellikle de televizyon açısından değerlendirir. Daha fazla bilgi için bkz.

¹⁵⁸ Köy seyirlik oyunları, ritüel ve dijital kültür ilişkisi için bkz. U. Durmaz (2019). Ayrıca Ritüel, imge ve anlatı konusunda referans kaynak için bkz. Eliade. (2017).

gerçekleştirir. Ancak her oyunda “şaman”ın eylem alanı ve özellikleri farklı geliştirilebilir. *World of Warcraft*’ta (2004) “şaman” karakterinin gerçekleştirebileceği onlarca eylem bulunur. *Transformice* (2010) oyununda ise “şaman” oyun kurucu olarak hareket eder.

Mitchell (2001, s. 117) “avatar” teriminin Sanskritçe’den alındığını ve ve başlangıçta, enkarne bir biçimde dünyaya inen bir tanrının Hindu kavramına atıfta bulunduğunu söylemektedir. *The Witcher 3: Wild Hunt* (2015) oyununda cadılık karşıtı din oluşumu, Cocchiara’nın (2017, s. 55-57) Avrupa’da cadı ve din ilişkilerine dair söylediklerini andırmaktadır. Oyunlarda yer alan büyüsel dinsel kökenleri J. G. Frazer’dan örneklemek de mümkündür. Grimm ve Plinius’tan aktaran Frazer (2017, s. 47) “...ağaca tapınmanın, Ari kökünden gelen bütün Avrupa aileleri arasında geçerli bir şey olduğu iyi bilinmektedir. *The Elder Scrolls V: Skyrim Special Edition* (2016) oyununda belirli bir nesnenin elde edilmesi için yapılan görevlerde kutsal ağaç ve ağaç perisi, nedime ağaç perisi gibi karakterlerin kurgu içerisinde yer edinmesi ve oyunda bir ırk olan *Argonyalılar* ile *Hist* (ElderScrollsWiki, “Hist”, t.y.) ağaçlarına yönelik tutumlarında “kutsallaştırmaların” rol oynadığı görülür. Frazer (2017, s. 359) Yunanlıların uyguladığı günah keçisi töreninde kurbanı “adasoğanı, yabancırcı vb. dallarıyla yapılan bir uygulamadan bahsederek bunun büyüsel güç atfettiğini aktarmaktadır. Pek çok oyunda büyü otlar, bitkiler ve mantarlar toplanarak oyuncular çeşitli tılsımlar, iksirler vb. büyüsel özellikler elde edebilir. *The Witcher 3: Wild Hunt* (2015) oyununun anlatısında Honko’nun (2009, s. 208) bahsettiği kriz ritlerinin örneği bulunur. Köye bir canavar dadanır ve köylüler bu canavardan kurtulmak için ritüellere başvurur yahut canavarın kovulması için bir rit gerçekleştirilir. Ritler aynı zamanda mitolojilerle birlikte ilişkilendirilerek de ele alınırlar. Özellikle oyun ve mitoloji konusunda yapılan çalışmalar halk edebiyatı ve dijital oyun ilişkisi bağlamında dikkat çekmektedir. Pek çok mitolojik unsur ile oyunlar arasında metinlerarasılık dâhilinde ortak “anlatı” unsurlarından bahsedilmektedir. Baran (2018) tarafından yapılan çalışmada mitolojik bir yaratık olan elfler üzerine geçmişten günümüze görsel betimlemelerinin evrimi üzerine çalışılmış, Baran (2018, s. 1-2) bugün bilinen modern elf kavramının Tolkien tarafından yaratıldığına dair görüşün kabul gördüğünü aktarmaktadır. Gelişken (2017, s. 237- 238) *Udilrag* isimli “Atari salonlarının vazgeçilmez oyunlarından *Knight’s of Rounds* yani “Yuvarlak Masa Şövalyeleri” oyununu biraz revize ederek mobil cihazlar için kodlama örneğini gösterir ve Kral Arthur ve Sir Lancelot’a oyun anlatısı içerisinde yer verir. Sözlü kültür açısından daha pek çok örnek verilebilir. Metin Basat (2011, s. 145) “Umaykut Efsanesi oyununun Türk tarihini sanal ortamda yeniden inşa ettiği görülür” demektedir. Binark ve Bayraktutan Sütçü (2009, s. 279) *Silkroad Online* oyununun dünyasının Çin ve Kore mitolojilerine dayandığını belirtmekte, *Silkroad Online*’in diğer devasa çevrimiçi oyunlarla bazı ortak anlatı özelliklerine sahip

olduğunu belirtmektedir. Bu noktada dijital oyunlardaki unsurların izleri sadece sözlü gelenekten değil yazılı gelenekten de beslenmektedir. Bu çalışma kapsamında da incelenen *URUZ Er Kişinin Dönüşü* (2020) üzerine bir çalışma hazırlayan Sarpkaya (2021b, s. 587) “Oyunun anlatısı ve içeriği Dede Korkut Kitabı’nda geçen “Kazan Bey’in Oğlu Uruz Bey’in Tutsak Olduğu Boy” (Ergin, 1964, s. 47-61; Gökyay, 1973, s. 59-74) temelli olarak bu destanî anlatmanın devamı niteliğinde bir kurgusal yapıda oluşturulmuştur” demektedir. *URUZ Er Kişinin Dönüşü* (2020) oyununda oyuncu, Uruz ile birlikte şeytanî yaratıklarla savaşır ve onunla birlikte erginlenir. Yolculuğu boyunca ona pek çok mitolojik karakter yardımcı olur. Bu noktada geyik, kartal ve kurt gibi mitolojik hayvanlar ve ruhlar yardımcı karakterlerdir. Nihayetinde oyun hem anlatı, hem görsel, hem de müzik açısından pek çok unsuru aynı anda görselleştirir, imge yaratır ve oyuncuyu mitolojinin bir parçası hâline getirir. Üstelik bu unsurların her biri aynı zamanda “sanatsal” formlar oluştururlar. Nihayetinde halk edebiyatı oyunları pek çok açıdan besler. Abdurrezzak (2018, s. 183) “Büyü ve sihirin iyi ve kötü yönde kullanılması mümkündür. Hastalık, felaket, getirmek için kullanılan kötü karakterlerin yaptığı büyülere karşılık sağaltma, diriltme, şekil değiştirme için de kullanılmaktadır” der. Bu kapsamda belirtilen *The Witcher 3: Wild Hunt* (2015), *The Elder Scrolls V: Skyrim Special Edition* (2016), *URUZ Er Kişinin Dönüşü* (2020), *Valheim* (2021) gibi mitik ve ritüelistik unsur barındıran oyunlarda yeraltı ya da mağara motiflerinin bulunabileceği ve büyü, sihir gibi unsurların iyi ve kötü yönde kullanılabilmesi belirtilebilir. Bu noktada sağaltma; mit ve ritüel barındıran oyunlarda oyunlaştırma unsuru olarak kullanılabilir. Oyunların bir telif eser, bir kurgu ve “uzman” kişiler tarafından geliştirilmiş bir eser olabilmelerinin yanında özellikle motif indeksinde yer alan birçok motifin oyunlarda da yer aldığı belirtilmelidir. Belirli bir oyunun motif indeksini çıkarmak mümkün olduğu gibi bu çalışmanın konusu gereği sözlü kültür ürünlerinin oluşturabileceği ortak bellek ve buradaki kültürel tutumun değişimine örnek teşkil etmesi bakımından Türk halk edebiyatı içerisinde de geçen ortak motiflere yer verilecektir. Halk hikâyeleri, destanlar ve masallar üzerine yapılmış üç çalışmadan aktarılan motifler bu çalışma kapsamında örnek verilen oyunlardan hareketle aktarılacaktır. Arvas (2012, s. 61- 97) tarafından hazırlanan çalışmanın sadece “Dede Korkut Destanları’nın Motif İndeksi” temel alınmış; Alptekin’in (2015) *Halk Hikâyelerinin Motif Yapısı* eseri ve Arslan’a (2017) ait *Çankırı Masalları* isimli çalışmalarda motifler taranmış; örnek olması açısından ortak bulunan motiflere burada yer verilmiştir. Örneğin A113. Totemistik hayvanlar (Thompson, 1955a, s. 76; Arvas, 2012, s. 61), *The Elder Scrolls V: Skyrim Special Edition* (2016), *Valheim* (2021), *The Witcher 3: Wild Hunt* (2015), *URUZ Er Kişinin Dönüşü* (2020) oyunlarda yer almaktadır.

B401. Yardımcı at (Thompson, 1955a, s. 432; Alptekin, 2015, s. 298; Arvas, 2012, s. 62; Abdurrezzak, 2018, s. 93; Arslan, 2017, s. 250) motifi ise *The Elder Scrolls V: Skyrim Special Edition (2016)*, *The Witcher 3: Wild Hunt (2015)*, *Mount & Blade II: Bannerlord (2022)* oyunlarında oyuncunun atıyla kurduğu iletişim bağlamında değerlendirilebilir. B595. At sahibini bekler (Arvas, 2012, s. 62; Arslan, 2017, s. 251) motifi ise *The Elder Scrolls V: Skyrim Special Edition (2016)*, *The Witcher 3: Wild Hunt (2015)* oyunlarında atın oyuncunun ihtiyacı olduğunda çağrılması olarak düşünülebilir.

Oyunlarda belirli bir zamanda belirli bir görevin yapılması oyuncudan istenir. C755. Yasak: belli bir zaman boyunca bir şey yapma/ Bir işi muayyen zamanda yerine getirme (Thompson, 1955a, s. 535; Alptekin, 2015, s. 301; Arvas, 2012, s. 63; Arslan, 2017, s. 252) motifi bu bağlamda *The Elder Scrolls V: Skyrim Special Edition (2016)*, *The Witcher 3: Wild Hunt (2015)*, *Mount & Blade II: Bannerlord (2022)* oyunlarında bulunur.

Benzer şekilde D925. Sihirli pınar/ çeşme (Thompson, 1955b, s. 106; Arvas, 2012, s. 63) motifinin *The Elder Scrolls V: Skyrim Special Edition (2016)*, *The Witcher 3: Wild Hunt (2015)*, *URUZ Er Kişinin Dönüşü (2020)* oyunlarında yer aldığından bahsedilebilir.

Hem sağaltma kapsamında hem de oyuncuyu iyileştirme bağlamında D1040. Sihirli içecekler (Thompson, 1955b, s. 130; Alptekin, 2015, s. 303) motifinin *The Elder Scrolls V: Skyrim Special Edition (2016)*, *The Witcher 3: Wild Hunt (2015)*, *URUZ Er Kişinin Dönüşü (2020)* oyunlarında yer almaktadır. Bunu F950. Olağanüstü Tedaviler (Thompson, 1955c, s. 242; Alptekin, 2015, s. 308) kapsamında da değerlendirmek mümkündür.

E499. Ölüyle karşılaşma (Thompson, 1955b, s. 463; Arvas, 2012, s. 64) motifi ise *The Elder Scrolls V: Skyrim Special Edition (2016)*, *The Witcher 3: Wild Hunt (2015)*, *Yaga (2019)* oyunlarının belirli epizotlarında farklı bağlamlarda görülür.

Benzer şekilde F531.6.12.6. Devlerin insanlar tarafından öldürülmesi (Thompson, 1955c, s. 157; Arslan, 2017, s. 260) motifinin de *The Elder Scrolls V: Skyrim Special Edition (2016)*, *The Witcher 3: Wild Hunt (2015)* oyunlarında yer aldığı söylenebilir.

G100. Çok büyük dev, Tepegöz (Thompson, 1955c, s. 284; Arvas, 2012, s. 67; Arslan, 2017, s. 264) motifi ise *The Elder Scrolls V: Skyrim Special Edition (2016)*, *The Witcher 3: Wild Hunt (2015)*, *URUZ Er Kişinin Dönüşü (2019)* oyunlarında bulunur.

H11.1. Baştan geçeni hikâye etme (Thompson, 1955c, s. 370; Alptekin, 2015, s. 311) motifi *The Elder Scrolls V: Skyrim Special Edition (2016)*, *The Witcher 3: Wild Hunt (2015)* ve *Valheim (2021)* oyunlarında oyuncunun yaptığı görevler bağlamında arayüz üzerinde bulunur. Oyun metninin bir parçası olarak oyuncunun anlatısının bağlamını sunar.

H1591. Silah atma yarışı (Thompson, 1955c, s. 519; Arvas, 2012, s. 70) ise *The Witcher 3: Wild Hunt (2015)* oyununun *Blood and Wine* eklentisiyle gelen bir epizodunda *Mount & Blade II: Bannerlord (2022)* oyununda ise farklı şehirlerdeki arenalarda gerçekleştirilir.

L111.1. Gurbete gidiş ve dönüş (Thompson, 1955e, s. 9; Alptekin, 2015, s. 321) *Yaga (2019)* ve *URUZ Er Kişinin Dönüşü (2020)* oyunlarında kahramanın belirli görevler için evinden ayrılmasıyla başlar.

M361. Geleceği önceden takdir edilen kahraman (Thompson, 1955e, s. 60; Alptekin, 2015, s. 326) motifinin ise *The Elder Scrolls V: Skyrim Special Edition (2016)* oyununda bir kehanet ile birlikte ortaya çıkar.

Oyunlarda oyuncular çoğunlukla önemli kişilerle görüşür. Bu bağlamda P50. Soylular/Şövalyeler (Thompson, 1955e, s. 150; Arvas, 2012, s. 75) motifinin *The Elder Scrolls V: Skyrim Special Edition (2016)*, *The Witcher 3: Wild Hunt (2015)*, *Mount & Blade II: Bannerlord (2022)* oyunlarında yer aldığı söylenebilir.

Ayrıca bazı oyunlar oyuncuya yardımcı karakter olarak arkadaş seçmesine olanak tanır. P310. Arkadaşlık (Thompson, 1955e, s. 163; Arslan, 2017, s. 277) motifinin *The Elder Scrolls V: Skyrim Special Edition (2016)*, *Mount & Blade II: Bannerlord (2022)* oyunlarında yer aldığından söz edilebilir.

Bununla birlikte oyunlarda farklı meslek grupları bulunmaktadır. P414. Avcılık (Thompson, 1955e, s. 170; Alptekin, 2015, s. 337; Arvas, 2012, s. 77; Arslan, 2017, s. 278), P424. Hekim

(Thompson, 1955e, s. 170; Arslan, 2017, s. 278), P431. Tüccar (Thompson, 1955e, s. 173; Alptekin, 2015, s. 337; Arvas, 2012, s. 77) gibi motiflerin *The Elder Scrolls V: Skyrim Special Edition (2016)*, *The Witcher 3: Wild Hunt (2015)* oyunlarında ortak olarak yer aldığı görülür.

Oyunlar kendi anlatısı içerisinde belirli kurgu geleneklere de yer verebilirler. Bu bağlamda P600. Gelenekler (Thompson, 1955e, s. 180; Alptekin, 2015, s. 338) motifinin *The Elder Scrolls V: Skyrim Special Edition (2016)*, *The Witcher 3: Wild Hunt (2015)*, *Mount & Blade II: Bannerlord (2022)* oyunlarında olduğundan söz edilebilir.

S260.1.4. Başkalarının hayatını kurmak için çocuğun kurban edilmesi (Thompson, 1955e, s. 318; Arvas, 2012, s. 82) motifi ise oyuncunun tercihine bırakılmak suretiyle *The Witcher 3: Wild Hunt (2015)* oyununda yer almaktadır. Benzer şekilde aynı oyunda T96. Âşıklar birçok maceradan sonra yeniden bir araya gelir (Thompson, 1955e, s. 351; Arvas, 2012, s. 82) motifinin de oyuncunun tercihleri sonrası oluşabileceği belirtilmelidir.

T131. Evlenme şartları (Thompson, 1955e, s. 355; Alptekin, 2015, s. 349; Arslan, 2017, s. 283) ise *The Elder Scrolls V: Skyrim Special Edition (2016)* oyununda oyuncunun evlenmek için Mara Tapınağına gitmesi gerekir. *Yaga*'da (2019) ise Çar'ın evlenmek istediği Maria Morevna'nın Ivan'dan belirli nesnelere talep eder. Yine *The Elder Scrolls V: Skyrim Special Edition (2016)* oyununda T670. Çocukların evlat edinilmesi (Arvas, 2012, s. 85) motifi oyuncunun tercihine göre yer alabilir.

V300. Dinî inanışlar (Thompson, 1955e, s. 467; Alptekin, 2015, s. 355) motifinin de *The Elder Scrolls V: Skyrim*, *The Witcher 3: Wild Hunt (2015)* oyunlarında yer aldığı belirtilebilir.

Bunun dışında oyuncu eylemlerine bağlı olarak kimi karakter özelliklerinin oyunlarda bulunduğundan söz edilebilir. Bunlardan W32. Cesaret (Thompson, 1955e, s. 484; Arvas, 2012, s. 89; Arslan, 2017, s. 285) motifinin *The Elder Scrolls V: Skyrim Special Edition (2016)*, *The Witcher 3: Wild Hunt (2015)*, *Yaga (2019)*, *URUZ Er Kişinin Dönüşü (2020)*, *Valheim (2021)* gibi oyunlarda yer aldığı belirtilebilir.

Bunun dışında W33. Kahramanlık (Thompson, 1955e, s. 484; Arvas, 2012, s. 80; Arslan, 2017, s. 286) motifine *Zula (2015)*, *NUSRAT Asrın Harbi Çanakkale (2015)*, *Mount & Blade II:*

Bannerlord (2022), *Total War: Medieval II* (2006) gibi farklı oyunlardan da örnekler vermek mümkündür.

Nihayetinde dijital oyunlarda daimi olmamakla birlikte formülistik sayılara yer verilebilir. Z.71.1. Formülistik sayı: 3 (Thompson, 1955e, s. 553; Alptekin, 2015, s. 356; Arvas, 2012, s. 92; Arslan, 2017, s. 286) motifi kapsamında *Yaga* (2019) oyununda üç nesne istenir.

Yukarıda adı geçen oyunlarda daha pek çok motif bulunabilir ve eklenebilir. Ayrıca burada yer verilmeyen pek çok başka dijital oyunda da ortak veya benzer motifler bulunabilir. Örneğin *League of Legends* (2009) şampiyonlarının da pek çok motif unsuru barındırdığı söylenebilir. Örneğin “Ahri” hem avcı hem de gezgin olarak belirtilmektedir.¹⁵⁹ Benzer şekilde “Garen” ise soylu ve gururlu bir savaşçı olarak aktarılmaktadır.¹⁶⁰ *PUBG: Battlegrounds* (2017) gibi başka çevrimiçi oyunlarda da hem oyun hem oyuncu bağlamında motiflere yer verilebilir. Bunlardan W33. Kahramanlık (Thompson, 1955e, s. 484; Arvas, 2012, s. 80; Arslan, 2017, s. 286) hem anlatı hem de bir söylem olarak motif unsurudur. Oyun içerisinde kendi formülistik sayısını kullanır. Çevrimiçi çok oyunculu oyunlarda ise takım oyunu açısından “P310. Arkadaşlık motifi” altında değerlendirilebilir. Nihayetinde dijital oyunlarda motiflerin ortaya çıkması oyuncunun seçimleriyle de gerçekleşebilir. Oyun metninde var olan motif oyuncunun tercihinin bırakılır. Oyuncu diğer motif unsurlarını da deneyimleyebilir yahut seçmeyebilir ancak bu durumda seçilmeyen motif oyuncunun anlatısı dışında kalır. Örneğin *Yaga* (2019) oyununda karakterin erdemli, budala veya açgözlü olması; oyun sonunda “Demirci Ivan”, “Kral Ivan” veya “Maria’nın Danışmanı” olmak oyuncunun seçimiyle mümkündür. Bu bağlamda “Maria’nın Danışmanı” P110. Kralın Vezirleri (Thompson, 1955e, s. 151; Arvas, 2012, s. 75) motifi içerisinde değerlendirilebilir. Ancak icraya dayalı oluşturulan anlatı içerisinde “Demirci Ivan” olmak tercih edildiğinden bu motif oyuncu anlatısında yer almaz. Benzer bir şekilde F570. Kuvvetli Kadın (Thompson, 1955c, s. 171; Alptekin, 2015, s. 306) motifi oyuncunun seçeceği karakterin kadın veya erkek olmasına göre değişebilir. E151. Tekrar dirilme (Thompson, 1955c, s. 417; Arslan, 2017, s. 257) motifi açısından ise oyuncu her başarısızlık sonucunda ölür, tekrar dirilir yahut belirli bir sayıda can hakkına sahip olarak bunları kullanır. Bu motifler oyuncunun anlatısını gerçekleştirirken meydana çıkabilir, belirli motiflerle iç içe olarak kullanılabilir yahut bir motif oyuncu tarafından deneyimlenmeyebilir. Ancak metnin bir parçası olarak başka oyuncular tarafından veya tekrardan icra açısından metnin içerisinde yer

¹⁵⁹ Daha fazla bilgi için bkz. Riot Games. (t.y.). *Ahri, Dokuz Kuyruklu Tilki*, League of Legends. E.T. 12.12.2022, <https://www.leagueoflegends.com/tr-tr/champions/ahri/>

¹⁶⁰ Daha fazla bilgi için bkz. Riot Games. (t.y.). *Garen, Demacia'nın Kudreti*, League of Legends. E.T. 12.12.2022, <https://www.leagueoflegends.com/tr-tr/champions/garen>

alırlar. Aynı zamanda motifler bir oyuncunun oyunu hangi açılardan deneyimlediğinin bilgisini de göstermektedir. Yukarıda yer verilen örnekler sadece belirli ve sınırlı birkaç oyundan alıntılanarak aktarılmıştır. Oyunlar tek bir motif bağlamında incelenebilir. Ancak pek çok oyun türü tekrar eden motiflere bağımlıdır. Burada ancak birkaç örneği verilebilen ve pek çok oyunda farklılaşan ve gelişen motiflerden bahsetmek, dahası bu motifleri sinema, çizgi film, video vb. diğer türlerle bağıntılı biçimde üst anlatıları karşılaştırarak ele almak mümkündür. Neticede dijital ortamda üretilen anlatı unsurlarının sınırsızlığını ürün veya motif odaklı çalışmalarla desteklenebilir.

Bunun dışında dijital ortamlarda daha pek çok halk anlatısı unsurundan bahsedilmiştir. Oyun içerisinde yer verilebilen efsaneler, tekerlemeler, atasözleri, lakaplar, dedikodular vb. ürünlerin kurgu unsuru olarak kullanılabilir. Örneğin söylenti açık dünya oyunlarında karakterin olayları keşfetmek, bilgi toplamak ve metni gerçekleştirmek için görev tarafından kurulmuş ve merak unsurunu tetikleyici bir kullanımla karşımıza çıkabilir. Kapferer (1992, s. 11) söylenti konusunda “Medyaya rağmen halk, bilgisinin bir kısmını kulaktan kulağa elde etmeyi sürdürüyor. Bunların ortaya çıkışı, söylentiye yok etmek bir yana onu yalnızca daha özelleştirdi: Artık her birey kendi iletişim alanına sahip” demektedir. Çalışma boyunca bahsedildiği üzere hem oyun hem de oyuncu anlatısı açısından karşılıklı bir bağlam durumu söz konusudur. Bunlar aynı zamanda gündelik iletişimi barındıran dua, beddua, lakap, efsane, bilmece, şiir vb. pek çok halk edebiyatı türünün oyun metni yahut oyuncu metni bağlamında kullanılmaktadır. Bu yönüyle söylemelik türler, iletişimin insanın zihinsel süreçlerini yaşatan ve esasında onun psikolojisinden düşünce dünyasından ve dünyayı algılayış biçiminden örnekler sunar. Bu bazen bir hareket, bir jest, bazen kısa bir söz, betimleme veya edebî bir ifade türü olarak icra edilebilir. Oyunlarda metinlerarası ve söylemlerarası ilişkilere değinilmesi ve burada belirtilen türler arasındaki geçişliliğin örneklendirilmesi de gerekmektedir.

2.3.2. Metinlerarasılık Açısından Dijital Oyun

Çalışmanın önceki bölümlerinde dijital ortamda yer alan anlatı unsurlarına değinilmiş ve bunların hem sözlü hem de yazılı kültür ile olan ilişkisinden söz edilmiştir. Dijital oyunlar da dâhil olmak üzere dijital ortamın iletişim unsurlarının sözlü ve yazılı kültürü de içerecek şekilde çok geniş ve neredeyse sınırsız bir yapıda günlük hayatın içerisine girdiğinden de bahsedilmiştir. Ayrıca halkbilimi araştırma yöntem ve teknikleri açısından dijital ortam sorgulanmış ve barındırdığı ortak yapılarla ile farklılıklara yer verilmiştir. Bu çalışma açısından

kaynak kişilerle yapılan mülakatlar ve gözlemler neticesinde tespit edildiği kadarıyla ve belirli örneklerle üzerinde ortamların çeşitliliği genel bir bakış açısıyla ele alınmıştır. Bu yönüyle çalışmada pek çok farklı yöntem ve metottan bahsedilmiş, örnekler verilmiş ve değerlendirilmiştir. Farklı ortamların benzer veya farklı, anonim yahut kurgu olarak anlatı unsurlarını barındırdığı görülmüştür. Bu nedenle çalışmanın bu bölümünde önceki bakış açılarını da içerecek şekilde bir yönetime ihtiyaç duyulmuştur.

Sözlü kültür ortamını, halk anlatısını, çocuk oyunlarını, geleneksel tiyatroyu, maddî kültür ürünlerini daha kapsayıcı olarak halk kültürünü barındıran dijital ortamların özellikle dijital oyun açısından pek çok geçişlilik sunduğu bu çalışmada ileri sürülmektedir. Gerçekten de bakıldığında oyunlarda bitkiler, hayvanlar, danslar ve gelenekler, giyim- kuşam, aksesuar, tarım ve hayvancılık gibi kültüre göre değişebilen unsurların yer aldığı görülmektedir. Bunlar gerek ayrı bir inceleme alanı gerekse kültür ortamının kendisine gönderme yaparak içinde yaşadığımız dünyanın geçmişini ve bugününü taklit ögesine dönüştürebilirler. Öte yandan bu bir zorunluluk değildir. Oyunlar telif ve kurgu bir eser olarak hem geleneksel hem de orijinal anlatı unsurlarına yer verebilmektedirler. Özellikle oyunların profesyonel ekipler tarafından hazırlanabileceği düşünüldüğünde “bilgi”nin doğruluğu ile “kurgu”nun hayalî arasında dahi bir geçişlilik bulunur. Bu yönüyle oyun anlatılarının dışında onu oynayan oyuncunun ortaya koyduğu anlatılar da önemli görülmektedir. Bir imgenin kendisi bir anlatı ve söylem oluşturabilir. Çocuk oyunları açısından da *saklambaç* ile *yakan top* oyunlarının hem mekân hem oyun araçları hem de oyun anlatısı açısından değişmesi gibi dijital ortamda da bu durum oyun türü, oyun metni ve anlatısı açısından farklılık göstermektedir. Dolayısıyla oyunlarda hangi unsurların ne şekilde aranacağı yine oyunun kendi bağlamı içerisinde anlamlı olmaktadır. Öte yandan bir disiplin içerisinde “oyun” olgusunun hem metin hem söylem hem de bağlam açısından ortaya koyacağı benzer ve farklı durumlar söz konusudur. Nitekim bu çalışmada “anlatı” denildiğinde hem oyun hem de oyuncu açısından icra anında gerçekleştirilen eylemler kastedilirken oyun sonrasında oyuncunun belleğinde ona dair oluşan “imge”, “imaj”, “bilgi”, “anı” vd. bilgiler de oyuncunun anlatısı kapsamında değerlendirilmelidir. Çünkü bunlar aynı zamanda metinlerarası bir yapı barındırarak dijital ortamda oyuncunun sürekli karşılaştığı, söylem olarak kullandığı, maruz kaldığı unsurlara dönüşebilir. Dahası dijital ortamın hipermetin özelliği zaten metinlerarası bir süreç barındırır.

Oyunlarda daha pek çok kültürel unsur, inanç, ritüel, mit vb. yapılar görmek de mümkündür. Örneğin *Assassin's Creed Odyssey* (2018) oyununda “Kozmos Kültü” adında gizemli bir tarikat bulunur, tarikat üyelerinin giyim, kuşam, tutum ve davranışları hem oyun içerisinde hem de

kültür kapsamında geçişlilikler barındırırlar. Oyunlar bu yönüyle kendi etnografik unsurlarını kurgulayabilir, görüntüleyebilir ve oynatabilir. Şehir ve köy hayatına yönelik belirli tutumların “evrensel” olarak imgeleştirildiği söylenebilir. Yine pek çok toplumda savaşçılarda bulunan “onur”, “kahramanlık” vb. özelliklerin veya “alplık” olgusunun oyun mekanizması olarak yer alabileceği görülür. *Mount & Blade II: Bannerlord* (2022) oyununda oyuncu eylemlerine göre “nam, ün, kahramanlık, cesaret, onur” gibi özellikler kazanılır veya kaybedilir. Oyuncu nam yükseldikçe oyuncu daha önce girilmesine izin verilmeyen “kale”, “ordu” vb. yapılara girme hakkı elde eder. Savaş oyunlarında askerlik ve savaş olgusu “gerçeklikten bağımsız” olarak belirli bir anlatım tutumuyla sunulabilir. Örneğin bir oyundaki “patlama” anında oyuncular basınçtan etkilenmez, sadece can barında oyuncunun canı eksilir. Ancak pek çok askerî terim ve söylem oyunlarla birlikte oyuncu halkının belleğinde dolaşır. Kaynak kişilerden Ç. Burhan (2020) oynadığı *Hearts of Iron IV* (2016) oyunuyla ilgili olarak “Her devletin kendine ait gelenekleri var. Kara ordusu gelenekleri çok gelişmiştir, çok daha hızlı askerî birlik toplar. Konumu nedeniyle de dünyanın merkezi olarak kabul edilebilir. Örnek veriyorum, Portekiz’in böyle bir derdi, daha çok benim denizciliğim gelişsin. Coğrafi şartlarımız neye elverişliyse elbette ona göre devlet doktrinleriniz oluyor” şeklinde aktarmaktadır. Savaş, hastalık, ölüm gibi toplumsal sorunlar oyunlarda yer alabilen ancak oyuncu olmayan karakterleri etkileyen bir tutumla aktarılabilir. Oyuncu eylemleri çoğunlukla oyuncunun anlatısında yer edinir ve bireysel bir tutum olarak aktarılır.

Oyunlarda yine ulaşım ile ilgili pek çok otomobil, otobüs, uçak, tren, gemi vb. araçlar bulunabilir. Oyuna göre değişmekle birlikte çoğunlukla araç kullanım bilgisi olmaksızın bunlar yön tuşlarıyla birlikte hareket ettirilirler öte yandan bunların da görsel, işlev vb. açılardan farklılaşabildiği görülür. Kaynak kişilerde bu bağlamda pek çok örnekler vermektedir. R. Kocabey (2020) “...Harici araba modu var, kardeşim yükledi. Türk arabaları olsun hatta bizim arabamızın şu anda kullandığımız arabanın aynısı oyunda” demektedir. B. Yeşil (2020) ise *PUBG Mobile* (2018) oyunundaki deneyimini “Araba sürmeyi çok seven bir arkadaş vardı. Oyun boyunca araba sürüyordu. Arabasını alınca arabamızı patlatıyordu. Ben de bir gün onun arabasını patlattım. Kiralık birini tutmuş oyunda başka bir arkadaşla anlaşmış, beni öldürmeye çalışıyorlardı oyunda” şeklinde aktarmaktadır.

Oyunlar kültür, ekonomi, toplum, teknoloji vd. unsurlar açısından derin yahut yüzeysel yoğun anlatılarda ve söylemlerde bulunarak metinlerarası geçişkenlik sunarlar. Bir oyunun halk anlatısı, romanları, öyküleri, sinema filmi, çizgi filmi, animasyonu, dijital sayfaları, görsel tasarımları gibi sanatsal eylemler açısından çeşitlilik sunabileceği gibi günlük hayata taşınan

silgi, kalem, defter, poster, kupa vb. özellikle de çocuklara yönelik endüstrilerde aksesuar olarak kullanımı oldukça yaygındır. Oyuncuların bu fantastik evreni canlandırma isteği, fiziksel dünyaya taşınır. Bu noktada daha önce verilen örneklere ek olarak İ. Durmaz (2020) “...Ayrıca *LOTR*¹⁶¹ serisinden bahsetmek isterim. Hem kitabını okudum hem oyununu oynadım, filmini de izledim. Bence okumak hiçbir şeyde olmayan detaylara sahip yapıyor sizi. Diğerleri, grafikleri başkalarının çizdiği” dedikten sonra “Ama mesela *Miğfer Dibi* savaşında oynarken mesela farklı strateji izleyebilirsiniz. Boramir’i öldürtmeden devam edebiliyorsun, bu haz veriyor. Filmlerde ise bunlar yok ama filmleri zaten arkadaşlarla izlemek zevkli...” şeklinde belirtmektedir. Başka bir örnekte Bucholz (2022) tarafından hazırlanan *Gayriresmî Harry Potter Yemek Kitabı* seri içerisindeki yemekler de dâhil olmak üzere çeşitli yemek tariflerini barındırmaktadır. Benzer şekilde konsept kafelerin yemek ve içecek menülerine bakıldığında da “oyun veya roman” söylemlerinin yer aldığı görülür.

Kristeva’dan (1980) aktaran Güvenç (2019, s. 21) “her metnin bir alıntılar mozaïği şeklinde inşa edildiğini ve başka bir metnin emilimi ve dönüşümü olduğunu” ifade ettiğini belirtir. Sözlü ve yazılı kültür ortamlarında bulunan bu metinlerarasılık dijital ortamın anlık erişim imkânı sunan yapısı nedeniyle hızlı, yoğun ve etkili bir şekilde gerçekleşir. Ayrıca kültür endüstrisi içerisinde sektörleşmiş olması da bu metinlerarasılığı besler. Bauman (2009, s. 252) tür, performans ve metinlerarası üretime değinen halkbilimcilerden birisi olarak “Metinselleştirme süreci, bir söylem uzantısının bağı, parçası olduğu metinden koparır, ona bağlayıcı biçimsel özellikler verir ve – sıklıkla, ancak gereği olmadığı halde onu kendi içinde tutarlı hale getirir” der. Aktulum (2013, s. 23) ise metinlerarasılık ile ilgili olarak “Halkbilim bağlamında sözlü ürünler önce söyleme ilişkindir, yazının aracılığına başvurulduğu anda ise metnin alanına katılırlar (burada bir dönüştürme sürecine vurgu yapıyoruz)” demektedir. Devamında Aktulum (2013, s. 24) “Her söylem bir söylemlerarasılığın içerisinde geçer, başka söylemlerle bağıntılı oluşu onun yapıcı bir özelliğidir, söylemlerarasılık söylem için neyse, metinlerarasılık da metin için odur” şeklinde eklemektedir.¹⁶² Miracle (1992, s. 62) ise “Bir meta-iletişimsel mesaj, başka bir mesajın nasıl yorumlanması gerektiği hakkında bilgi sağlayan bir çerçeve veya bağlam görevi görür. Bir meta-iletişim mesajını tanımlayan böyle bir çerçeve, metinsel mesajdan önce gelebilir veya onu takip edebilir” der. Ardından Miracle (1992, s. 63) “Oyunun bağlamsal gerçekliği, iletilen sosyal metinlerle sınırlı değildir. Ayrıca kişinin kendi psikofizyolojik sistemlerine yönelik mesajlar da vardır” şeklinde eklemektedir.

¹⁶¹ Kaynak kişinin bahsettiği eserlerle ilgili bilgi için bkz. Tolkien (2019a, 2019b, 2019c), Jackson (2001, 2002, 2003), *The Lord of the Rings Online* (2007).

¹⁶² Bağlam, anlam ve dönüşüm konusunda daha fazla bilgi için bkz. (Aktulum, 2013, s. 124- 125).

Dijital oyunlarda sadece bir aktarım ve dönüştürme işlevi değil metin ve söylem bazında anlık bir geçişlilik özelliği bulunur. Ticarî amaçla marka ve telif hakkını elinde bulunduran kuruluşlar internet sayfalarında bir oyunu, romanını, filmlerini, müziklerini aynı anda satışa koyabilir. Bunlardan üretilmiş tşörtleri, kupaları, aksesurları tüketicinin yahut meraklı gruplarının ilgisine sunabilir ve bunlar arasında hem gündelik açıdan hem de ticari yönlerden belirli bilgiler verebilir. Örneğin *League of Legends* (2009) oyununun internet sayfasında hem oyun hem e-spor ile hem de ürünlerle ilgili sayfalar yer alır (<https://www.leagueoflegends.com/tr-tr/>). Benzer şekilde *The Elder Scrolls V Skyrim Special Edition* (2016) oyununun yayıncısı *Bethesda Softworks*'un internet sayfasında hem oyunlar hem de diğer ürünler hakkında bağlantılara yer verilmektedir. Dahası *The Elder Scrolls* serisinin resmî sayfasında *Skyrim*'in 10. Yılı Hayran Kutlamaları vesilesiyle üyeler tarafından gönderilmiş sanat eserlerinin sergilendiği bir *Skyrim Müzesi* yer almaktadır (*Bethesda Softworks, t.y.*). Dolayısıyla bu ürünlerin metin veya söylem açısından geçişliliği “ticarî” bir yöntem olabilmesinin yanında onu “kullanan” kişiler tarafından da sürdürülen belirli anlamsal yapılara dönüşür. Tür açısından bakıldığında Aktulum'un (2013, s. 113) “Bir başka deyişle, anlam her işitim imgesinin belli bir sözdizime göre, bir koda uygun olarak yapılandırılmasıyla üretilir. Bu yapılandırma işlemi folklorik tanımına uyan yapıtların derin yapıda değişmez biçimsel özelliklerini belirlemeye olanak sağlar” demektedir. Bu durumda bir masal ile oyun arasında benzer veya farklı biçim özellikleri ile “anlatı”nın unsurları arasında da benzerlik ve farklılık bulunur. Öte yandan türün kalıpsal yapısı ile “anlatı”yı oluşturan unsurların bir “üst anlatı” kurduğu ve bu belleğe sahip kişilerce “anamlı” hâle getirildiği söylenebilir.

Laurel (2014, s 124) Jenkins'in (2006a) “Çok oyunculu oyunlarda oyun dünyasının dışında kalan hayran sanatı, teamüller, cosplay ve metinlerarasılık gibi hayran aktivitelerinin oyun dünyasının dışında da tutkulu hayran etkinlikleri doğurduğunu” aktarır. Laurel (2014, s 124) ardından bu etkinliklerin “Hayranların kişisel anlam inşaasını genişletmeleri için imkânlar sağladığını” da belirtir. Bu yönüyle Miracle'in (1992) “oyun” kavramıyla ilgili ortaya koyduğu bilgilerle Laurel'in (2014) “çok oyunculu oyunlarla ilgili” bahsettiği unsurların “geçişlilik” açısından benzer paradigmlar içerdiği düşünülmelidir. Batı (2011, s. 31) “Dijital oyunların sekizinci sanat olup olmadığı tartışılarsun en önemli yaratıcı endüstrilerden biridir. Metinlerarasılığın hâkim olduğu bir metin türüdür. Anlatılara konu olabilir. Tüketim sürecinin kendisi kadar üretim süreci de ideolojiktir” der. Kara (2014, s. 161) ise “Önceki bölümde ele aldığımız *League of Legends*'taki Vayne karakteri kurgusal vampir avcılarıyla bir metinlerarasılık ilişkisine sahiptir ve onun becerileri onun görünüşüyle uyumlu biçimde tasarlanmıştır (örneğin “gümüş oklar” [silver bolts] ve “gece avcısı” [night hunter] gibi adlara

sahip becerilere sahiptir.)” şeklinde eklemektedir. Bunun dışında metinlerarasılık bağlamında oyun ve sinema ilişkilerinin ve hatta romanların transmedya açısından da incelendiğini belirtmek gerekir. David (2015) değişik yıllarda yayınlanan *Silent Hill* oyunu ve filmleri arasında transmedya (transmedial) kıyaslama yapmıştır.

Evrensellik ve yerellik konusunda ise “nesne”nin kendi evrenselliği, söylemin veya “anlatı”nın kendi yerelliğinden bahsedilebilir. Yerel bir hikâyenin veya anlatının yahu bunlar içerisinde yer alabilecek unsurların ulusal, kitlesel ve evrensel kültür içerisinde yer edinmesi onu anlamlandırabilecek bireyler açısından geçerliliğini korurken yani geleneğe göndermede bulunurken her oyuncu için aynı söylemi barındırmaz. Örneğin Türk mitolojisi konulu bir oyunu oynayan oyuncunun söylem açısından Türk mitolojisinin içine çekileceği aşıkârdır. Ancak mitolojinin hangi bağlamında bulunduğunu veya hangi metinlerle ortaklık kurulduğunun tespiti çoğu zaman oyun sonrası veya oyun dışı bağlamlarda anlamlandırılır. Oyuncunun evrensel kültür içine katılımı bu anlamda nesneden bağımsızlaşır çünkü nesnenin anlatısı kendi evrenselliğini de bulundurur. Riot Games oyunlarından olan *League of Legends* (2009) oyununda “Tryndamere” isimli şampiyonun “Fatih Tryndamere” kostümü “oyun” açısından belirli bir imge ve söylem barındırır. *League of Legends* internet sayfasında *The Barbarian King Tryndamere* karakterinin bağlamı belirli anlatılarla ve oyun içi eylemlerle geliştirilir.¹⁶³ Üstelik karakterin Türkçe seslendirmesini tarihî filmlerde de oynayan Cihan Ünal yapmıştır (League of Legends Türkiye, 2012). Bu bilgiye göre karakterin; “Bir ölsek de bin doğarız”, “Kalleş kelleni, ödleğ bedeninden ayırmaya geldim”, “Nara ile uslanmayı etmeli tekdir, tekdir ile uslanmayanın hakkı kötüdür” gibi replikleri bulunmaktadır. *Assassin's Creed Revelations* (2011) oyununda Şehzade Süleyman ile eski İstanbul’un kurgulanarak yer alması oyuncular açısından belirli tarihî söylemleri yeniden oluşturur. Yazılı metinlerde sunulmayan görsellik, tarihî ortamın bir “sanatçı” gözünden sunulmasına imkân tanır. Aktulum (2013, s. 161) internet ile ilgili “Günümüzde görsel göstergeleri bir yana bırakan bir iletişim biçimi tasarlamak alabildiğine güçleşmiş, neredeyse olanaksızlaşmıştır” demektedir. Nihayetinde oyunlardaki bu geçişlilik halkbilimi unsurunun tarihsel bağlamının ve gelenekteki anlamlarının dışında veya benzer yapılarla folklorik bir değer olarak geçmişin bir ürünü değil, belirli anlatı ve söylem yapılarının bir unsuru olarak kullanılabilmesini gösterir. Oyuncunun hikâye içinde kişiselleştirilebilir durumları metinlerarasılığın önüne geçmez, aksine her oyuncunun hangi unsurları seçtiğine dair farklı anlatıların oluşmasına neden olarak benzer anlatı içindeki çeşitliliğe neden olur. Yani Propp (2017) tarzı bir çözümleme ile oyun için sabit, örneğin üç

¹⁶³ Riot Games. (t.y.). Tryndamere, The Barbarian King - League of Legends. E.T. 12.12.2022, <https://www.leagueoflegends.com/en-us/champions/tryndamere/>

eylemden birinin oyuncu açısından tek eyleme indirgenerek tercih edilmesi metinlerarası durumda aynı eylemi seçmiş diğer oyuncular kümesi ile farklı seçimler yapan ötekiler arasında oluşan anlatıları besler.

O. Usta (2020) tarafından da benzer bağlamda aktarılan bilgiye göre *Mount & Blade II: Bannerlord*'da (2022) oyuna başlarken oyuncu kendi geçmişini (tüccarın oğlu, askerin oğlu vb.) seçebilmekte bu da oyunculara oyuna başlarken seçtiği özgeçmişe göre belirli özelliklerin daha yüksek beceride olmasına imkân tanımaktadır. Oyunun burada sosyo- kültürel ve toplumsal yapının bireyde oluşturacağı karakter özelliklerine anlatı başı işlev olarak verdiği dikkat çeker. Ayrıca oyuncunun seçtiği “millet”ler de benzer şekilde belirli özelliklerin öne çıkmasına yardımcı olur. Örneğin “Kuzait”i seçen bir oyuncu için “sefer haritasında atlılar için %10 ekstra hız bonusu” verilir. Dolayısıyla oyunda imparatorluk vatandaşı yahut Kuzaitli olmak oyuncunun tercihi iken aynı çerçeveye sahip anlatıların meraklı gruplarını bir araya topladığı görülür. Evrensel bir kültür unsuru, kendi içerisinde yeni ve yerel bir halkın ötekilere karşı yeni anlatılar ve söylemler üretmesine imkân tanır. Dijital oyunlarda metinsellik oyun boyunca devam eder. Görüntü, ses ve yazı unsurları oyuncuların sözlü ya da sözsüz iletişimiyle birleşebilir. Bu yönüyle oluşturulan metinlerarasılığın da birden fazla açıdan oluşturulduğu iddia edilebilir. Metinlerarasılığın oluşmasındaki temel şartlardan birisi ise oyuncuların diğer türlerle ilişkin metinlere hâkim olup olmamasıyla ilişkilidir. A. Erdem (2020), B. Yücel (2020), C. Kara (2020), R. Dündar (2020), T. Çabuk (2020) ve Y. Sinan (2020) ile yapılan görüşmeler kapsamında örneğin oyun, sinema ve çizgi filme yönelik kültür endüstrisi ürününün ürettiği anlatının tüm yönleriyle bilinmesi oyuncunun metni daha kolay anlamlandırmasına da imkân tanır. Dijital oyunların metinlerarasılık açısından kültür endüstrisi tarafından beslenen, oyun anlatısında yer alan ve oyuncu tarafından anlamlandırılan yönlerinden bahsedilebilir. Bu üç boyutun tek bir söylemde birleştiği icra anları “anlatı”nın oluşmasına, yeniden anlamlandırılmasına, üretilmesine, genişlemesine, dağıtılmasına yardımcı olur ancak bunların her birinin aynı anda gerçekleşmesi gerekmez. *BitLife - Life Simulator (2018)* gibi oyun metninin herkes için aynı ancak anlatının tamamen değiştiği oyunlarda da “oyun mekaniğinin” unsurları da geçişlilik sunar. “Sen nerede doğdun?”, “Hangi mesleği seçtin?” gibi aynı eylem içerisinde farklılaşan tercihlerden söz edilmektedir. Dahası bu eylemler oyun metninin her oynanışında oyuncu açısından da farklılık sunar. Oyuncu oyun içindeki bir önceki hayatında yaptığı “eylemlerin” sonuçlarına göre “hayatını mükemmelleştirmeye” dolayısıyla deneyimini zenginleştirmeye çalışabilir. Bu durum bir önceki icra anının anlatısına yapılan bir gönderme olarak düşünülebilir.

2.3.2.1. Oyun Tarafından Oluşturulan Metinlerarasılık

Oyun tarafından oluşturulan metinlerarasılıktan kısaca bahsedilmiştir. Özellikle sözlü anlatı, kitap, film ve oyun bağlamlarında oluşan söylemlerin halkbilimi açısından önemi ele alınmıştır. Jenkins (2016, s. 292- 293) Berit Kjos'un, *Harry Potter* kitaplarını Zindanlar ve Ejderhalar (1975) ile karşılaştırdığını belirtmektedir. Jenkins (2016, s. 293- 294) bu konuda metinlerarasılıktan bahsederek bazı eleştirmenlerin simya ve büyücülük tarihinden kişiliklere altmıştan fazla belirgin referansta bulunduğunu iddia ettiğini belirterek Arthur dönemi romanslarından Merlin ve Morgana vb. örnekler verdiğini ve bu konu üzerine çeşitli eleştirilerde bulunduğunu söylemektedir. Bu çalışma kapsamında da bahsedilen *Keloğlan* (1989) oyununa erişilmiş, nihayetinde “yazıya” ve “bulmacaya” odaklı yapısı ele alınmıştır. Buna göre oyun “Güzel prensesi ölüm uykusundan uyandırmak için Keloğlan’a yardım edin” girişiyle başlamakta, bir şatonun içerisinde belirli komutlarla sürdürülmektedir. Benzer şekilde TRT Çocuk tarafından yayınlanan *Keloğlan Kara Vezirin Peşinde* (Türkiye Radyo Televizyon Kurumu, t.y.) oyunundan da bahsedilebilir. Oyun, aynı zamanda TRT Çocuk’ta yayınlanan çizgi filmi *Keloğlan Masalları* (İslamoğlu, t.y.) ile metinlerarası bir geçişlilik sunmaktadır. Kültür endüstrilerinin içerisinde yer alan ürünlerde oyun, film ve kitap arasında pek çok ürün sunulur. Sayılğan Baydaş (2012, s. 115) siberdrama biçimi olarak *Alice Harikalar Diyarı*’nı üç farklı medya kullanarak çalışmış olup “Öykünün ilk yazıldığı roman biçimi, epik; sinema filmi uyarlaması dramatik, dijital oyun uyarlaması ise siberdramatik metinler olarak kabul edilebilir” demektedir. Genel olarak kitaplardan sinemaya, sinemadan oyunlara veyahut oyunlardan, sinemaya ve romanlara yönelik “uyarlamaların” sıklıkla yapıldığı görülür.

Doom (1993) başlangıçta bir oyun olarak tasarlanmış, ardından *Doom* (Bartkowiak, 2005) adıyla sinemaya uyarlanmıştır. *Resident Evil*’de (1996) oyun olarak tasarlanmış ve *Resident Evil* (Anderson, 2002) adıyla sinemaya uyarlanmıştır. *Tomb Raider* (1996) yılında oyun olarak ortaya çıkmış *Lara Croft: Tomb Raider* (West, 2001) adıyla sinemaya uyarlanmıştır. Daha pek oyun ve sinema ilişkisine konu olabilecek eser ve serilere örnek verilebilir. Bunun yanında Arthur Conan Doyle’in dedektif karakteri Sherlock Holmes’ün de oyun karakteri olarak kurgulandığı ve bu oyunlardan birisi olarak araştırmacının kütüphanesinde bulunan *Sherlock Holmes: The Devil's Daughter* (2016) oyunu örnek gösterilebilir. Rowling (2001a) tarafından yazılan *Harry Potter* yine sinemaya uyarlanmış (Columbus, 2001) ve oyunlaştırılmış (*Harry Potter and the Philosopher's Stone*, 2001) formları bulunmaktadır. Bunun dışında Tolkien (2019a, 2019b, 2019c) tarafından yazılmış *Yüzüklerin Efendisi* serisinden de bahsedilebilir. Jackson (2001, 2002, 2003) yönetmeliğinde çekilmiş aynı isimli film serilerinin yanında

Middle-earth: Shadow of Mordor (2014) ve *Middle-earth: Shadow of War* (2014) ile *The Lord of the Rings Online* (2007) isimli oyunlardan söz edilebilir. Son olarak *The Witcher* (Sapkowski, 2020a, 2020b) serisinin de hem dizi hem de oyun formlarının bulunduğundan söz edilebilir. *The Witcher* (2008), *The Witcher 2: Assassins of Kings* (2011) ve *The Witcher 3: Wild Hunt* (2015) oyunlarının yanında ayrıca *Netflix* platformunda yer alan *The Witcher* (Hissrich, 2019) dizisi bulunmaktadır. Nitekim bu eserlerin her biri kendi içerisinde telif ve kurgu bir eser olarak farklı yapı ve görsellerle üretilmiş ancak belirli bir kurgu dünya arasındaki metinlerarası geçişliliği gösterir, niteliktedir.¹⁶⁴ Bir türün belirli bir ortama uyarlanması o ürünün bütün anlatılarını doğrudan barındırmayabilir. Bazen belirli bir anlatının, bazen belirli görsel biçimlerinin yeni kurguları beslediği belirtilmelidir. *The Witcher Son Dilek* (Sapkowski, 2020a) kitabının arka kapağındaki tanıtım yazısında Pamuk Prenses, Güzel ve Çirkin gibi peri masallarına atıf yaparak kurgu dünyası içerisindeki konumlarından bahsetmesi eserin kurgu olarak geleneksel anlatılarla geçişlilik sunduğunu belirtmektedir. Romanın girişinde yer alan sözlükte pek çok mitolojik ve masal unsurlarıyla ortaklık barındıran motiflerden söz edilir. Vampirler (alp ve bruxa), griffon, kikumora, ifrit, yaşlı, çirkin kadınlara benzeyen ve insan eti yemekten hoşlanan bir yaşayan ölü türü yaga (Sapkowski, 2020a, s. 7- 9) dışında metin içinde yer alan basilisk, kurtadam (Sapkowski, 2020a, 19) gibi yaratıklardan söz edilmektedir. Bu açıdan *The Witcher 3: Wild Hunt* (2015) oyununun “*Blood and Wine*” eklentisinde vampir (alp ve bruxa) anlatılarının yer aldığı da görülmektedir. Romanda da lanetlerin çözümünde doğal maddeler kullanılır (Sapkowski, 2020a, s. 36). *The Witcher 3: Wild Hunt* (2015) oyununda da oyuncu tarafından doğadan elde edilen bitkilerin karışımıyla yahut bu karışımın nasıl yapılacağı ile ilgili ansiklopedik bilgilere yer verilmektedir. Romandaki bu ifade, bir oyunda oyuncunun yaklaşık 30 dakikalık bir icrasını oluşturabilir. Romanda ve oyunda daha pek çok kült, inanç, tanrıça, büyü, büyücü gibi söylemlere yer verilmektedir (Sapkowski, 2020a). Türk epik kültüründe de önemli bir yere sahip olan “at”, *Witcher* serisinde de önemlidir. Romanın ana karakteri Geralt sahip olduğu ata “Roach” adını verir (Sapkowski, 2020a, s. 65). Bu ifade *The Witcher 3: Wild Hunt* (2015) oyununun Türkçe çevirisinde Kızılöz olarak belirtilmiştir. Ancak karakter “Roach” şeklinde seslendirmeye devam etmektedir. Bu yönüyle oyun çevirileri sinema dublajından farklılaşır. Sapkowski’nin (2020a) kurduğu evren kültürel olarak daha pek çok anlatı ve söylemin başka türlerle ilişkilendirilerek sürdürülmesine yardımcı olur.

Aktulum (2018, s. 27) “*Metinlerarası yeniden kullanım*”da (fr. *remplai intertextuel*), bir yapıt (şu ya da bu film) taklit edilir. Taklit edilen bir motif, öykü ya da filme özgü bir özellik

¹⁶⁴ Kitap, film ve oyun kapsamında eserlerin her birinin ayrı bir firma ve üretici tarafından üretilbileceği ve belirli ortamlarda kullanım haklarının ve telifinin değişebileceği özellikle belirtilmelidir.

olabilmektedir” der. Örneğin “D1081. Sihirli Kılıç” motifinin alt başlıkları arasında kurgu eser olarak Sapkowski’nin (2020a, s. 170) “Göktaşından yapılmış kılıç, meteoroid kılıç” motifine yer verilebilir çünkü bu motif hem sinema hem de oyun açısından geçişlilik unsuru oluşturur. Romanda Geralt daha çok hitap etmek ve konuşmak zorundadır (Sapkowski, 2020a, s. 190). *The Witcher 3: Wild Hunt* (2015) oyununda ise nasıl hitap edeceğine yönelik oyuncu tercihleri bulunur. Romanda kurulan ortam açısından eğlencelerde destan okunup gayda çalınması (Sapkowski, 2020a, s. 191- 192), oyunda görsel, yazılı ve müziklerle birlikte sanal performansa dönüşür.

Bir anlatı, yapısı itibarıyla kendisine uygun düşen ve düşmesi gereken unsurları barındırır. Bir kurgunun “iyimser ya da olumlu gerçekdışılık” ile “olumsuz gerçeklik” açısından dengesi, incelenmesi gereken bir olgu karşımıza çıkar. Ortamın sosyo- kültürel yapısına göre uyumu, anokronik bir değerlendirme olup olmadığı ve tutum açısından dijital eyleme dayalı “oyunu gerçekçi”, fiziksel eyleme dayalı metni ise “gerçekdışı” bir yapıya götürebilmektedir. Bu yönüyle masalların salt yapı olarak değil içerik ve okuyucu/ dinleyici/ izleyici/ oyuncu açısından hangi biçimlerle ve rollerle ilişkilendirildiğinin tespiti halkbilimcileri bekleyen zorlu bir görev olmaktadır. Sapkowski (2020b, s. 5) *The Witcher Elflerin Kanı* romanının başında ise Elf ninnisi ve sayma tekerlemesine de yer vermektedir. Bu açıdan oyunlarda da yer alan pek çok tekerleme ve ninni romanlarda yer alan kurgu dünyanın içerisinde geçişlilik unsuru sağlar. *The Witcher 3: Wild Hunt* (2015) oyununda araç ve gereçler hem görüntü hem de özellik olarak detaylı biçimde görselleştirilir. Her bir kılıcın kendine has bir adı bulunur. Bu durum, *The Elder Scrolls V: Skyrim Special Edition* (2016) ve *Mount & Blade II: Bannerlord* (2022) oyunlarında da görülür. Hem sözlü anlatı, hem roman hem de oyun açısından üzerinde durulan bu bilgilerin yanında daha başka pek çok durumdan ve benzerlikten söz edilebilir. Bu noktada çevrimiçi oyunların da öykülerinden bahsedilebilir. Örneğin *Fortnite* (2017) oyununun Moore (2020) tarafından yazılmış *Son Hayatta Kalanın Çağrısı Bağımsız Bir Fortnite Öyküsü* isimli eserden söz edilebilir. Kitabın arka kapağında kısaca *Fortnite*’in *Epic Games*’e ait bir ticari marka olduğundan ve onların sponsorluğunda yayınlanmadığına dikkat çekilir (Moore, 2020). Bu bağlamda örneğin *Tekinli Vadi* (Moore, 2020, s. 82), hem oyunda hem de öyküde geçen bir ortam olarak örnek verilebilir.

The Elder Scrolls V: Skyrim Special Edition (2016) oyununda ise hem oyun metninin içinde yer alan kurgu kitaplardan hem de fiziksel dünyada basılmış kitaplardan söz edilebilir. Bu kitapların oyun içinde okunduğunda görev sağlamak, belirli görevleri tamamlamak vb. işlevleri bulunur. Basılı olarak Keyes (2009, 2011) tarafından yazılan *The Infernal City: An Elder Scrolls Novel*

ile *Lord of Souls: An Elder Scrolls Novel* isimli romanlar örnek gösterilebilir. Ayrıca *Bethesda Softworks* (2017) tarafından hazırlanan *The Elder Scrolls Online - Volumes I & II: The Land & The Lore* isimli eser de doğrudan oyunun üreticileri tarafından yayımlanmış eserlerden birisidir. Barlog (2019) tarafından *God of War* oyununun resmî uyarlama romanı ise bir başka örnek olarak verilebilir. Kitabın giriş kısımlarında Barlog'un (2019) aynı zamanda *God of War 2*'nin senaryo danışmanı ve *God of War*'ın Sony Interactive Entertainment LLC.'nin tescilli markası olduğu bilgilerine de yer verilmiştir. *Metro 2033 Redux* (2014) oyunu ve Dimitri Glukhovsky (2020) tarafından yazılan *Metro 2033* isimli roman da bu kapsamda örnek verilebilir Rönesans tarihçisi olan Bowden (2016) tarafından yazılan *Assassin's Creed: Rönesans* romanında ise *Assassin's Creed'in* Ubisoft, ubi.com ve Ubisoft logosunun *Ubisoft Entertainment*'in ticari markası olduğu belirtilmiştir. Kitabın girişinde Rönesans İtalyasının haritasına yer verilmiştir (Bowden, 2016, s. 9). Kitapta Niccoló Machiavelli, Leonardo da Vinci gibi Rönesans karakterlerine de gönderme vardır (Bowden, 2016, s. 467). Video oyunları olan *Assassin's Creed 2* (2010) ve *Assassin's Creed: Brotherhood* (2011) oyunlarında da bu karakterler geçmektedir. Koushun (2014) tarafından yazılan *Ölüm Oyunu* (Battle Royale) romanı da aynı türdeki oyunlarla geçişlilik sunar.¹⁶⁵ Romanda Japonya'da 42 öğrencinin bir adaya gönderilmesi ve hayatta kalma savaşı konu edilmektedir (Koushun, 2014, s. 15). Dijital oyunlar hakkında da çeşitli ürünler bulunmaktadır. Bu noktada dijital oyun ve oyuncu temalı filmlere, dizilere ve belgesellere yer verilebilir. Cline (2018) tarafından yazılan "Başlat" (Ready Player One) isimli romanda *OASIS* isimli kurgu bir oyundan bahsedilir. Kitabın kapağında aynı zamanda Steven Spielberg öncülüğünde aynı isimli filmine yönelik bir gönderme de yer almaktadır (Cline, 2018). Dolayısıyla belirli bir üst- anlatı içerisinde yapılar, karakterler veya unsurlar yeni bir kurgu ürün olarak anlatının sürdürülmesine yardımcı olur. Bu konuda oyuncak sektöründen de örnekler verilebilir. Buna en uygun örnek *LEGO*'dur.¹⁶⁶ *LEGO* merkezi Billund, Danimarka'da bulunan ve aynı isimle belirli temalar etrafında oyuncaklar üreten evrensel bir markadır. *LEGO*'nun resmî internet sayfasında da görüleceği üzere evrensel alanda popüler olmuş roman, sinema, dizi vb. pek çok ürüne yönelik ürünler yer almaktadır (LEGO Group, t.y.). Dijital oyun kapsamında ise *LEGO Harry Potter: Years 1-4* (2010) örnek gösterilebilir. Meraklıların kurgunun ve anlatının sürdürülmesi isteği farklı ortamlarda farklı tür ürünlerle birlikte ortaya çıkabilir. Kurgu eserlerin müziklerinin kurgulanarak ve görselleriyle birlikte hayran yapımı ürünlerle yeniden üretilmesi bu bağlamda değerlendirilebilir.

¹⁶⁵ Battle Royale hakkında kitap, film ve oyun üzerine yapılan başka bir değerlendirme için bkz. Özenç ve Keskin (2019, s. 36).

¹⁶⁶ Mark Wolf (2018)'un transmedya hikayeciliği kapsamında yer verdiği örnek için bkz. (Mark Wolf, 2018).

Aktulum'un (2018, s. 330- 337) sinema ve yazınsal yapıt ile ilgili söylediklerinden hareketle bir üründen esinlenen başka bir ürün ayrı bir yapıt sayılır. Çobanoğlu (1992, s. 177) "Sözlü kaynaklar da aracı performansları bozar. Görsel ya da basılı medya formu ve filmlerden oluşan konular, hikâye anlatma geleneğinin orijinal parçaları olarak folklor içine geri alınır" der. Ardından Çobanoğlu (1992, s. 177) incelediği metin ile ilgili olarak en güçlü metinlerarasılığın bile birbirinin tam kopyası olmadığını belirtir. Dijital oyunlarda metinlerarası ilişkiler oyuncuyu eyleyen konumuna getirir. Her icra kendi bağlamını oluşturur, tek bir metin değil, binlerce metin, oyun anlatısını genişletir. Hem halk kültürünün bağlamını hem de kitlesel kültüre etki eder. Ancak bu ilişki o kadar yoğun gerçekleşir ki hangi unsurun hangi bağlamda kullanıldığının takibi zorlaşır. Anlam belirli bir meraklı grubunun iletişim kalıbı hâline gelir. Metinlerarasılık bağlamında daha pek çok örnek verilebilir. Oyunlar günlük hayata, geleneğe, sinema ve romanlara, oyuncaklara vb. başka pek çok unsura dair geçişlilik sunabilir. Anlatılar arasındaki bu geçişlilik farklı türlerdeki metinleri besler. *Guinness World Records Gamer's Edition 2020* (2019, s. 82) isimli eserde yer alan bilgiye göre *Lara Croft*, posta pulu basılan ilk kadın oyun karakteridir. *Guinness World Records Gamer's Edition Oyun Rekorları Hakkında Bilmeniz Gereken Her Şey* (2017, s. 43) isimli eserde verilen bilgiye göre ise *World of Warcraft* oyununda geleneksel olarak her yıl yapılan *The Running of the Gnomes* (Cücelerin Koşusu) isimli sanal cüce toplantısı göğüs kanseri araştırmalarına destek için düzenlenen bir etkinliktir.¹⁶⁷ Ayrıca bahsedilen eserlerin de oyun ve metinlerarası ilişkiler açısından örnek oluşturduğundan söz edilmelidir.

Y. Sinan (2020) ile gerçekleştirilen mülakata göre mizah amaçlı ve öznelerin değişerek anlamın hafifletildiği, tıpkı bir masalda olduğu gibi "gerçek" olayların belirli kişilerden soyutlanarak ancak toplumda yaşanan güncel olaylar karşısında değiştirilerek sunulması, bunların oyun karakterlerinden elde edilerek konuşturulması gibi başka örnekler de bulunmaktadır. Bunlar çoğunlukla "anlatı" yahut "söylem"i alıntılar, anlamı değiştirir ve kendi türünün yeni bir anlatısını oluştururlar. Oyun içi "etkinlikler"de de belirli imge ve sembollerin güncel meselelere dair yeniden üretildiği görülmektedir. Rusya- Ukrayna savaşı ile ilgili olarak pek çok oyuncunun oyundan bağımsız bir şekilde "nicklerinin" veya "klan" isimlerinin önüne veya doğrudan isimlerini güncel olaylarla ilgili belirli bir tutum geliştirerek değiştirdiği gözlemlenmiştir.

¹⁶⁷ Haber metni sonrası araştırma yapılmış ve etkinlik sayfasına erişilmiştir. Etkinlik sayfası hakkında bilgi için bkz. Banshih-moon-guard (Banshih). (2022, 6 Ekim). (event) *Running of The Gnomes- Oct 8th, 2022*. World of Warcraft Forums. E.T. 12.02.2023, <https://us.forums.blizzard.com/en/wow/t/event-running-of-the-gnomes-oct-8th-2022/1360781>

Bir başka örnekte ise Özenç ve Keskin (2019, s. 57) *PUBG* oyunuyla ilgili olarak Erangel haritasının yeryüzü şekilleri bakımından zengin bir ada olan harita hakkında kıyamet sonrası distopik bir senaryo hayaliyle Rus topraklarından esinlenerek yaratıldığını belirtmektedir. Savaş hikâyeleri de oyunlar içerisinde sıkça yer tutarlar. *Battlefield 1* (2016) oyununun bir bölümü Anzak askerinin gözünden Çanakkale cephesinde geçmektedir. Oyunda Türkçe konuşmaların da olması oyuncuyu söylem boyutunda da etkilemektedir. *A Plague Tale: Innocence* (2019) ise 14. yüzyıl veba dönemini konu edinmektedir. Bu yönüyle oyunlar halk kültürünün bağlamını değiştirebilirken gündelik hayatta bıraktığı etki sosyal psikoloji alanında incelenmesi gereken yeni meseleler ortaya çıkarmaktadır.

Âşıklık kültüründe anlatılan hikâyenin yahut bir masalın gerçekliği icra anında öne çıkmayabilir. Dinleyici açısından masalın gerçekliği fiziksel hayata uyarılma ile ortaya çıkar. Başka bir deyişle, gerçeklik, anlatı sonrasında gündelik hayatta karşılık bulur. Çocuk oyunlarında da oyun uzamı, onu gündelik hayattan farklılaştırır ancak gerçek hayata örneğin toplumsal rol açısından bir bilgi akışı sağlar. Ancak dijital oyunların bu üç ortamın özelliğini tek çatıda toplaması ve örneğin “sanal gerçeklik” olarak ortaya çıkması açısından ilişkisi nasıl ele alınabilir? Böyle bir sorunun cevabı, bu çalışmanın sınırları içerisinde ve psikoloji disiplininin bakış açısı olmadan verilemez ancak ortaya konulan veriler değerlendirildiğinde oyunların izleyicisinin alımladığı şey, onu halk nezdinde var eden bir gerçeklik olgusuyla ortaya çıkarabilir. Dolayısıyla internette “herkese açık” olarak paylaşılan ve herkesin “konuya dâhil edilebildiği” ortamların kamusal bir yapı sunduğu belirtilebilir. Bu noktada yetişkin içerikli oyunların da belirli imgelerle ve görüntülerle sunulduğu belirtilmelidir. Yapılan genel gözlemlerde +18 içerikli oyunlarda günlük hayattaki popüler karakterlerden de ilham alınarak metinlerarası bir geçişlilikle fantezi üretildiği gözlemlenmiştir. Dolayısıyla bir oyunun bir masal, çizgi film, sinema, roman vb. karakterlerden esinlenerek ürettiği “parodi” yapılar ve ortamların oyuncu üzerindeki etkisi araştırılması gereken başka bir konudur.¹⁶⁸

Oyunların halk edebiyatı ile olan ilişkisine daha önce değinilmiştir. Bu noktada oyunların metinlerarası ilişkiler sunduğu da belirtilmelidir. *Total War: Medieval II* (2006) ve *Total War: Empire* (2009) gibi oyunların geçiş arayüzünde birçok gerçek tarihî karakterlere yönelik vecizelere ve atasözlerine yer verilmektedir. Bunun yanında sanal gerçeklik ürünü olarak bu çalışma kapsamında erişilememiş oyunlardan birisi olan *Dede Korkut Chronicles* (2019), “Basat’ın Tepegözü Öldürdüğü Boy” (Ergin, 2018) esinlenilerek yayınlanmış, oyunun kapak

¹⁶⁸ Burada bahsedilen bilgilerin aktarımında etik kaygılar güdülmesi nedeniyle herhangi bir oyun ismi ve örnek verilmemiş olup araştırmacının gözlemlerinden hareketle aktarılmıştır.

görüntüsü olarak Tepegöz ve Dede Korkut'a yer verilmiş ve 9 farklı dilde yayınlanmıştır. Daha onlarca mitoloji, masal ve destan konulu oyuna örnek vermek mümkündür. *Assassin's Creed Odyssey*'de (2018) kiklop, medusa, minator gibi pek çok mitolojik unsurun yer alması da yine halk anlatıları açısından çeşitliliğe örnek verilebilir. Dijital oyun konusunda doğrudan “folklore” kapsamında üretilmiş oyunlar olduğu da görülmektedir. Birmingham City Üniversitesi'nin blog sayfasında yer alan “Creating Kea's World” başlıklı röportaja göre Khumo Moerane tarafından Birmingham City Üniversitesi'nde *Video Games Enterprise, Production & Design* alanında yüksek lisans tezi olarak tasarlanmış “Kea's World”, Afrika folkloru kapsamında geliştirilmiştir (Creating Kea's World, t.y.).

2.3.2.2. Oyuncu Tarafından Oluşturulan Metinlerarasılık

Bir oyunun anlatısının yanında oyuncuların da anlatıya katkıda bulunduğu ansiklopedik bilgiler, videolar, resimler, geçişlilik sağlayan yeni ürünler, oyun ve oyun karakterleri hakkında yazılmış yazılar, görüntüler ve mizah unsuru olarak oyun söylemleri ve terimlerini kullanma gibi durumlar söz konusudur. Oyuncuların dijital ortam kullanımı ve meraklısı olduğu ürünle ilgili bilgi seviyesi onları bu ortamda gönüllü bir halkbilimi araştırmacısına dönüştürmüş durumdadır. O. Usta (2020) ise “Tanrıları öğrendim. *Age of Mythology*'de (2002) ben bilmiyordum” şeklinde belirtmektedir. D. Arıkan (2020) ise şöyle demektedir:

Önceden İskandinav mitolojisi hakkında ufak bilgilere sahiptim ancak oyuna başlarken oyun içerisinde bu kültürün tanıtılacağı hakkında bilgim ve öngörüm yoktu. Fakat oyunu oynadıktan sonra daha çok ilgim oluştu. Bu seferde İskandinav mitolojisinin en derinlerini bilmeye ve araştırmaya başladım. Şu an İskandinav mitolojisi hakkında neredeyse her şeyi biliyorum, diyebilirim.

H. Aslan (2020) ise hikâyeyi oyundan öğrenmediğini oyundan merak ederek internette araştırıp okuduğunu belirttiği geçmiş oyun deneyimlerinden söz ederek şunları aktarmıştır:

Yunan mitolojisi kitabı almamı sağlayan şeylerden biri o oldu. *Age of Mythology (2002)*... Bu truva olayı var. Truva atını yapıyorsun, onu yine orada (oyunda) öğreniyorsun... Ben mesela Zeus'un sevdiği kadını öğrenmiştim... Afrodit. Zeus her seferinde dünyaya gitmiş. “Bu nereye gidiyor?” falan takip ediyor. Zeus bu kadına âşık. Kadını tek başına yakalıyor diyor ki “Sen benim kocamı ayarlıyorsun”, “Seni ineğe çeviriyorum ve Güneydoğu, bu Mezopotamya'nın sağ taraflarına doğru. Pers İmparatorluğunun olduğu yere doğru git” diyor. Hatta bununla alakalı bir hikâye daha var da tam anlatmakta zorluk çekeceğim. İstanbul'daki boynuz, Haliç (ile ilgili)...

Oyuncular sadece araştırma yaparak bu ortamda var olmazlar, aynı zamanda yeni içerik üretiminin de öznesi konumunda olurlar. Dijital ortamda anlatının başka tür ürünlere geçişliliği

yoğun söylemler barındırır. *FanFiction.net* (<https://www.fanfiction.net/book/>) forumunda *Harry Potter* serisi üzerine hayranlar tarafından çeşitli boyutlarla oluşturulmuş 844 binden fazla içerik yer almakta, yüzlerce oyun hakkında yazılmış hayran kurgularına da yer verilmektedir. Ayrıca D. Arıkan (2020), O. Usta (2020), Ö. Karamanlı (2020), P. Yüksek (2020), Y. Çınar (2020) ise oyunda takıldıkları, geçemedikleri bölümlerde başka oyuncuların veya bir yayıncının nasıl oynadıklarını keşfetmek ve öykünmek için izlediğini ifade etmiştir. Kaynak kişiler bu bilgiyi bazen doğrudan bir yayıncının, web sayfasının, kanalın adını vererek yahut doğrudan eriştiği bilgiyi açıklayarak aktarmışlardır. İ. Kahraman (2020) ise *The Witcher 3: Wild Hunt* (2015) oyunu ile ilgili olarak oyunu bitirdikten sonra üç farklı sonu olduğunu öğrendiğini ve kendisinin erişemediği o bilgiye ulaşmak ve veya deneyimlemek için oyun anlatısına yeniden başladığını ifade etmiştir. Oyuncular, oyun metinlerini kendi anlatılarına dönüştürür ve bunları dijital ortamda paylaşırlar. Oyunlardan alıntılar çoğu zaman bir edebî eserdeki beğenilen sözler gibi oyuncular arasında paylaşılabilir.

İ. Büyük (2020) ile yapılan görüşmeye göre meraklı grupları arasında oyun mekaniğine ve yazılım bilgisine hâkim olan oyuncular modlama yapabilirler. Bunlar oyunlara ek özellik sağlayan, oyunu bitiren oyunculara yeni hikâyeler sunma işlevi barındırırlar. *Nexus Mods* sitesinde üzerinde *Skyrim Special Edition* ile ilgili 59 bin, aynı oyunun bir önceki versiyonu olan *Skyrim* ile ilgili 69 bin mod yer almaktadır (*NexusMods*, <https://www.nexusmods.com>). Oyunlar da oyuncuları mod sürecinin içine çekebilir. Örneğin *The Elder Scrolls V: Skyrim Special Edition* (2016) oyununun arayüzünde belirli modlara erişim imkânı da bulunur. Bu modların yapım aşamaları, içerdiği bilgiler, durumu, ilerlemesi gibi bilgiler de diğer forum üyeleriyle paylaşılabilen, ekip kurulabilmekte, tavsiye alınabilmektedir.¹⁶⁹ Bu modlardan bazıları daha öncede aktarıldığı gibi oyun deneyimini daha da zenginleştirmek için yeni anlatı unsurları barındırırlar. Mod yapımı sadece oyun amaçlı üretilmez, oyuncular farklı amaç ve işlevlerle de mod yapımına başvurabilmektedir.¹⁷⁰ Bir forumun altında oyuncular, başka bir oyun hakkında konuşabilir, onlara dair deneyimlerini ve tutumlarını aktarabilirler. Bunun dışında oyunların forum sayfalarında da oyunla ilgili bilgilere, değerlendirmelere ve modlara da yer verilebilmektedir.¹⁷¹ Bu sayede oyuncu/ izleyici dijital ortam üzerinden doğrudan bir eserin yazarına, üreticisine, yapımcısına anlık dönüt vererek onunla iletişime geçebilmekte, oyun deneyimini bu şekilde de paylaşabilmektedir. *City of Heroes* oyunu ile ilgili olarak çok satan fantezi yazarı Mercedes Lackey'den (2013) aktaran Newsom (2013, s. 160) onun kendi

¹⁶⁹ Örneğin Erol (2019, s. 160) *Skyrim* oyunu ile ilgili Frostfall modundan bahsetmektedir. Daha fazla bilgi için bkz.

¹⁷⁰ Fidaner (2009a, s. 181- 183) mod yapımı ve işlevleri hakkında daha fazla bilgi için bkz.

¹⁷¹ Örnek bir forum sayfası için bakınız. (Forums TaleWorlds, t.y.).

karakterleri hakkında 20 tam uzunlukta romanın eşdeğerini yazdığını ve bunun en az yarısını oyun içindeki görevleri ve maceraları oynarken gerçek zamanlı olarak canlandırıldığını belirtir. Oyuncunun zihni tekrara dayalı oyun eylemleriyle doludur. Dolayısıyla oyuncu kendi icrasını aktarırken oyun anlatısının tümünü değil, ya icranın belirli bir anını, ya konuşma bağlamının hatırlatıcısı olarak başından geçen bir olayı, ya da oyunla ilgili en genel bilgileri aktarma eğilimindedir. Bu noktada oyunlardaki anlatısallığın hem içsel hem dışsal unsurları ile zaman/mekân ilişkisi bakımından söz, yazı ve görüntüye yeni boyutlar eklenerek ortaya çıkması; özellikle imajlarla oluşturulan nesnelerin deneyimlenmesi anlatısallığı da başka bir boyuta taşımaktadır. O ne gerçektir ne de kurmacadır. Hakikatte bellekte yaşatılan imgelemlerin üçüncü bir boyutta yeniden deneyimlenerek anlamlandırılması, hayalin oyuncunun belleğine taşınması demektir. İlhan (2018, s. 152) anlatı ile ilgili olarak “Kısaca anlatı, geçmişi sadece bir ‘bellek’ içeriği olmaktan çıkarıp, bir ‘performans’ olarak yeniden- yaşanmasını sağlayarak geçmişin unutulmasını, yitip gitmesini engeller” der. Kayıt açısından dijital ortamda anlatının her ne kadar kaybolma ihtimali olsa da meraklı grupları ve kültürel bellekte oyuncular tarafından sürdürülerek oyun kültürünün gelişim aşamaları takip edilebilir. Öte yandan çok sayıda benzer metinlerin oluşması, halkbilimi açısından bu yayınların takibini zorlaştıran bir unsur olmaktadır. Sürekli bilgiye ve içeriğe maruz kalan ortam, herkes için geçerli söylemleri ön plana çıkarır. Öte yandan bir oyunun bütün anlatısı değil, bir olay anının anlatısı dahi bu yönüyle başlı başına yeni bir anlatının, türün, formun üretimine katkıda bulunabilir. Bu nedenle yapısalcı çözümler bağlamın anlaşılmasında kullanılabilse de salt yapısalcılık bağlamın özellikle sosyal ve kültürel tutumlarını gözardı edecek, zaten kendi formül ve algoritmasına sahip bir oyunu yeniden işlevlendirmiş olacaktır.

Dijital oyunlar kendi kültürünü ve geleneğini barındıran, yaşatan ama bir yönüyle de onu içerdiği evrensellik, erişim hızı, anlık olması ve mekânsal özellikleri sayesinde hemen etkileşime girerek dönüştürebilen, birleştirebilen ve tüketen bir yapıya sahiptir. Topuluklar bu ortamda çok uluslu ve farklı kimliklere dayalı olduğundan katılımcıların kendi gördüğü ve anlamlandırıldığı noktalardan ele alması bir kaos ortamı yaratmaktadır. Açıkçası bu durum sadece dijital oyunlar için değil dijital ortam için de söylenebilir. Oyunların hipermetinsel yapısı da metinlerarasılık yoluyla yeni anlamlar oluşturulmasına imkân tanır. Oyuncuların tüketim şekli, kültürel, toplumsal, ekonomik ve sosyal durumları, oyun deneyimlerinin aktarılmasında, sürdürülmesinde ikincil bir rol oynar. Bilgisayarı yahut oyun cihazı, ilgili oyunu çalıştırmaya yeterli olmayan oyuncular; o oyunların oynanış videolarını, hikâyelerini, özelliklerini izleyerek izleyici konumunda oyunu deneyimleyen diğer oyunculara yardımcı olabilirler. Oyun içinde geçen dışsal zaman ve içsel mekân, sosyal ilişkiler etrafında bireysel doygunluğun ve kültürel

tutumun etkisi gibi geniş bir ilişkiler ağı oyuncu üzerinde etki bırakır. Bu yönüyle oyuncunun metni, birden çok kez tekrar edebilir. Belirli nesnelere, mekânın ve karakterlerin ve anlatı unsurlarının sağlandığı ancak anlatının icra ile birlikte oyuncu tarafından oluşturulduğu çocuk oyunları da dâhil olmak üzere, santraç gibi yahut çevrimiçi çok oyunculu oyunlarda oyuncunun anlatısı çok yönlüdür.

Çok oyunculu çevrimiçi oyunlarda oyun içi klan, topluluk, grup, takım olma gibi özellikleri icra bağlamını etkilese de oyunun bireysel yönü her zaman ve diğer oyunculara açık olarak bulunur. Örneğin futbol oynayan oyuncular, kendi takımlarını kurabilecekleri gibi fiziksel ortamda taraftarı olduğu takımları, yerel veya amatör kulüpleri evrensel alan taşıma imkânı bulabilirler. Oyuncunun motivasyonu burada önemli bir etken olur. Oto- etnografik açıdan yaklaşıldığında araştırmacının çocukluğunda *Football Manager 2008* (2007) oyununda İngiltere liginin alt kümesinden bir takımı “kulüp efsanesi” olmak adına oynadığı belirtilebilir. Bunu yaparken oyuncular belirli sosyal olaydan etkilenebilir. Örneğin o sıralarda millî sporcumuz Tugay Kerimoğlu’na yapılan jübileden oldukça etkilenilmiş, hayranlık durumu başka bir metin üzerine taşınmıştır. Yine *eFootball PES 2021* (2020) oyununda oyuncular isimleriyle, formlarıyla, amblemleriyle yani oyun tarafından değiştirilmesine izin verilen bütün yapılarıyla kendi anlatılarını oluşturabilecek bütün unsurları bir göndermeye dönüştürebilirler. Bu noktada aktarılan yapıların tek bir oyunda değil, daha pek çok oyunda bulunabileceği ve örnekler verilebileceği belirtilebilir ancak oyuncuların oyun anlatıları konusundaki tutumu ciddi bir eyleme dönüşür. F. Yalçın (2020), H. Aslan (2020), H. Durak (2020) ve K. Batı (2020) belirli oyun gruplarının özellikle etkin saatlerde üyelerinin çevrimiçi olarak oyunda bulunmasını talep ettiğini aktarmışlardır.

Oyuncular metinlerarasılık bağlamında sinema, animasyon, çizgi film vb. meraklısı olduğu herhangi bir kültür ürünü ile de ilişki kurabilir. Ancak sözlü olması ve hem dijital hem fiziksel ortamda yer alması nedeniyle halk anlatısı hala en yoğun kullanılan türlerden birisidir. Oyuncular oyun içerisindeki tutumlarıyla daha da önce de belirtildiği gibi atasözü, ağıt, beddua, dedikodu, destan, efsane, fıkra, lakap, söylenti, şiir, türkü vb. başka türlerle ilişkilendirilir. Bunu yaparken dijital ortamın metinlerarası geçişliliğinden sıklıkla yararlanır. Lakap oyun metninden sağlanan bir kaynak olmasının yanında oyuncunun kimliğine yönelik bilgiler taşıyabilir. C. Kara (2020) nick seçimiyle ilgili “Aslında kendi adıma kullanmayı denedim, alınmıştı o. Kuzenlerimin yakıştırdığı isimler var onu denedim. En son çizgi film karakteri seçecektim aslında ama dizi karakterinden bir isim seçtim. Kemal Sunal'ın bir dizisinden karakter seçtim” demektedir. B. Yücel (2020) ise “İnsanlar genelde plakalarını kullanıyor.

Mesela benim de nickim 22 ile bitiyor. 22'yi düşününce Edirne olduğunu otomatikman anlar. Yaşadığın yeri böylelikle vermiş oluyorsun bir insanın eline. Profil fotoğrafını da koyduğun zaman insanlar onu oradan alıp kullanabilir. Sonuçta sen nick olarak kendi adını veriyorsun” demektedir.

Oyuncu eylemlerinden üretilen türler ise gerek oyun için gerek oyun dışı konularda çeşitlilik gösterebilir. Oyuncuların bir araya gelerek bir anlatıyı kendi bağlamına ve ortamına göre uyarlama, bir oyun içinde yeni bir oyun kurma gibi eğilimleri bulunabilir. Oyunlar yeni anlatıların oluşturulması için yeni bağlamlar sunarlar, oyuncunun belirli bir rol içerisine girmesine imkân tanır. Öte yandan oyun icrası esnasında deneyimlenen anlatının yanında oyun sonrasında da oyuncuların bu ortama göndermede buldukları söylenebilir. Oyun eylemlerine bağlı olarak gerçekleştirdikleri belirli hareketler veya kusursuz icralar, sıradışı olaylar oyuncular tarafından sıklıkla paylaşılan, aktarılan bir anlatıya dönüşür. Bu noktada anlatı ve söylem, yapı olarak iç içe geçer. Bu açıdan söylem oyunlar açısından ele alınacak bir diğer konu olmaktadır ancak öncelikle oyun anlatısının üretildiği ortamlara kısaca değinmek, anlatının hangi ortamlar açısından ne şekilde ele alınabileceğini ortaya koymak amacıyla faydalı olacaktır.

2.3.2.3. Oyun Anlatısının Yer Aldığı Ortamlar

Bu çalışmanın ara başlıklarında oyunlarla ilgili pek çok ortamdan ve örnekten bahsedilmiştir. Bu bölümde oyun anlatısının üretildiği ortamlara genel açılardan değinilecektir. İnternetin gelişimi ile birlikte oyun kültüründe de birtakım değişimler yaşanmıştır. Oto etnografik açıdan bahsedilecek olursa özetle internetin henüz yaygınlaşmadığı, internet bağlantısının yavaş olduğu ve oyun boyutlarının da düşük olduğu dönemlerde Türkiye’de oyun dergiciliği ve internet kafe kültürü ön planda olmuştur. Pek çok teknoloji ve oyun dergisi tarafından birbirinden farklı verilen oyun demo CD’leriyle oyuncular oyunların belirli bir kısmını yahut sınırlı özelliklerini deneyimlemiştir. İnternet bağlantısının evlere, telefonlara girmesi ve bağlantı hızının artmasıyla birlikte oyun kültürü de paralel bir şekilde gelişmiştir. Dijital oyunlar her ne kadar oyuncunun ekonomik durumuyla ilgili olsa da pek çok oyun farklı platformlarda indirim zamanlarında yahut ücretsiz olarak sunulmasıyla sistemi oyun oynamaya yeten pek çok internet kullanıcısı aynı zamanda oyuncuya dönüşmüştür. Akıllı telefonların da eş zamanlı gelişimi oyunu her yerde oynanabilir kılmıştır. Bununla birlikte sosyal bir mekân olarak internet kafeler dijital oyun kültürünün doğduğu ve hem sosyal hem de kültürel değişimlerin yaşandığı bir diğer mekân

olmuştur. Kaynak kişilerden A.Yalçın (2020) “Gelenek dediğimizde bilgisayardan önce dışarı oynuyorlardı, birbiriyle daha fazla vakit geçiyorlar. Şimdi evlerine kapandılar. Sadece bilgisayara yoğunlaştıkları için biraz zararlı görüyorum. Bizim zamanımızda bilgisayarlara çok ulaşılıyordu, maddi durumlardan ötürü. İnternet kafelerde aynı alanı ama farklı bilgisayarları paylaşıyorduk. Benim eğitimime zararı oldu, internet kafelerden çıkmıyorduk” şeklinde belirtmiştir. N. Önder (2020) ise “Erkek lisesinde okuduğum için onlar ne yapıyorsa onu yapmak zorundayım. Dersten kaçıyoruz, internet kafeye, oyun kafeye gidiyoruz sürekli” şeklinde belirtmiştir. İnternet kafede görüştüğümüz oyuncuların S. Can (2020) ise “Bizim dördümüzün de evinde bilgisayar yok, o yüzden internet kafede oynamayı tercih ediyorum” şeklinde aktarmıştır. B. Yücel (2020) ise köyündeki internet kafeye gittiğini belirterek “Oyunu internet kafede oynuyorduk arkadaşlarımızla. Çünkü oradaki eğlence daha farklıydı. Biz iki kız olarak oraya oynamaya gidiyorduk. Herkes bize bir tuhaf bakıyordu. *Half-Life* (1998) oynamaya başlayınca da keza erkeklerin oyunu olarak düşünüldüğü için biz orada oynamaya başlayınca insanlar etrafımıza toplanıyordu. Bunlar nasıl oynuyor acaba? Nasıl iyi oynuyorlar? diye... Çok olayla karşılaştım. “Nasıl oynarsınız?” diye çok yadırgandım. “İnternet kafeye gelir mi kızlar?” diye çok fazla karşılaştığım olmuştur” şeklinde belirtmiştir. Nihayetinde kaynak kişiler tarafından internet kafe ile aktarılan daha pek çok anı ve hikâye bulunmaktadır. Bunlar aynı zamanda sosyal ve kültürel hayat içerisinde ve bir topluluğun dijital kültüre yönelik tutumlarının oluşmasına ve ona karşı evrensel söylemlere karşı geliştirilen veya iç içe geçen yapılarla etki etmektedir. İnternet kafeye “takılan” büyükler, yaşı daha küçük oyunculara belirli yönlerden rol model olabilmektedir. Dahası internet kültürü ile kafe kültürünün birleşimi olan bu ortam, pek çok kaynak kişinin nostaljik bir tutumla birlikte o günlere dair anılarını da aktarmasından anlaşılmaktadır. İnternet kafelerle ilgili daha detaylı çalışma yapmak ve toplumsal değişimin hangi aşamalarında rol oynadığını tespit edebilmek mümkündür. Bu çalışma kapsamında ise oyun ve oyuncu anlatısının bütünleştiren noktaların tespiti ve bunların değerlendirilmesi üzerine durulacaktır.

Günümüzde oyun anlatısının üretildiği ortamlar, barındırdığı türsel geçişlilik unsurları, sosyal ortam barındırması, meraklıları bir araya toplaması açısından anlatının bağlamına kaynak sağlayan, anlatının yayılmasını etkileyen ve paylaşıldığı ortamlar olarak ele alınabilir. Bu noktada her bir dijital platformun kullanım amacı, şekli, paylaşım unsurları açısından kendine özgü özellikleri bulunur. Çalışma boyunca verilen bilgiler, araştırmacının eylem ve gözlemlerini kapsayan genel bir tutum sergilenmiş olsa da örneğin *Facebook* sayfası üzerinden paylaşılacak iletilerin o sitenin formuna ve yapısına uygun olması gerekmektedir. *Twitter*’in belirli bir karakter ve videolara yönelik belirli bir dakika kısıtı bulunmaktadır. Sosyal medya

sitelerinde sadece dijital oyun bağlamında onbinlerce sayfa ve içerik bulunmaktadır. Herkese açık içerikler dışında grubun içerisinde bulunan oyuncular belirli oyun eylemlerini, skorlarını ve tutumlarını bu ortamdan paylaşabilmektedir. Öte yandan oyun ve anlatı üretiminde oyun firmaları, geliştiriciler, yapımcılar, senaristler, tasarımcılar vd. kaynak kişiler birincil kaynağı oluştururlar. Bir oyun nihayetinde belirli bir firma tarafından çeşitli ticarî ilişkilerle ortaya konulmuş bir telif eserdir. Bu yönüyle oyunların anlatıları ve onu besleyen ana unsurlar üretilmiş oyunun kendisi olmaktadır. Oyuncular ve diğer oluşumlar ise “oyun metninin” ürettiği ve oyun anlatısını oluşturan, böylece var olduğu ve sürdürüldüğü ikincil kaynaklardır. Daha önce kaynak olarak bahsi geçen *Steam*, *Epic Games*, *Google Play Store*, *App Store* gibi oyun platformları örnek gösterilebilir. Bu platformlar hem oyunun çalıştırılmasını sağlayan dosyalara sunuculuk eder hem de oyuncuların diğer oyuncularla etkileşime girmesine olanak tanıyan yapılara kaynak bir medya görevi görürler. Oyuncular oyun sayfalarının altında bulunan yorum kısımlarına oyun ile ilgili değerlendirmeler ve paylaşımlar yapar. Doğrudan oyun arayüzüne yahut oyun metnine ve özellikle oyuncuya kaynak sağlayan ortamlardan söz edilebilir. *Nexus Mods* (<https://www.nexusmods.com>), *ModDB* (<https://www.moddb.com/>), *Steam Atölye* (<https://steamcommunity.com/workshop/>) gibi mod paylaşılabilen sayfalar bunlardan sadece birkaçıdır. Resmî veya gayriresmî olarak oyuncular, bu sayfalarda yeni oyun içerikleri üretilmesine, oyuncu deneyiminin geliştirilmesine katkı sunarlar. Bağımsız oyun yapımcıları tarafından oluşturulan belirli sayfalar üzerinden satılabilen, bağış yapılabilen, kullanıcılarla ortak geliştirilen veya oynamak için sunulan oyunlardan da bahsedilebilir. *Itch.io* (<https://itch.io/>), *Global Game Jam* (<https://globalgamejam.org/>), *Patreon* (<https://www.patreon.com/>), *Gamejolt* (<https://gamejolt.com/games/tag-fangame>) gibi sayfalar bu açıdan oyunlara da yönelik hizmet veren sayfalara örnek verilebilir. Örneğin *Gamejolt* sitesinde “fangames” etiketi altında pek çok oyunun sunulması hayran üretiminin sadece anlatı bazında değil ürün bazında da önemli bir etkileşim barındırdığını göstermektedir (Gamejolt, t.y.). Bağımsız ve amatör oyun üreticileri oyunlarını yayınlamak, yeni geliştiricilerle işbirliği yapabilmek, tanışmak, kaynak bulabilmek ve yardımlaşma vb. amaçlarla bu ortamlarda hem oyun yapımı hem de oyun anlatısı üretmek için çalışabilirler. Kaynak kişilerden M. Tepe (2020) “Mesela biz bir ara kendi sunucumuzu yapmaya çalışmıştık, yarıştık kendi kendimizle ve bu aralar çevremde de görüyorum *game jam* yapıyorlar. Kendi aralarında oyun yapma yarışmaları. Birçok kişi katılıyor, kendi oyunlarını yapıyorlar. Birinci, ikinci, üçüncü seçiliyor. (Ben) katılmadım, şu an öğrenmeye başladım diyebilirim. Öğreniyorum şu anda” demektedir. Ayrıca oyun üretmek isteyen meraklılar için hizmet veren ücretli ve ücretsiz oyun motorlarından da daha önce bahsedilmiştir.

Oyun forumları, oyun dergileri ve oyun ansiklopedilerinden de bahsedilebilir. Bu sayfalar çoğunlukla bir oyunu tanıtmak, teknolojik cihazlar, oyun araç ve gereçleri hakkında bilgi vermek, oyunların hikâyelerine, oynanışlarına, karakterlerine dair bilgi, tartışma ve eleştiri sunan ve daha pek çok içerik barındırabilen sayfalardır. Örnek olarak *Metacritic* (<https://www.metacritic.com/game>), *Gamespot* (<https://www.gamespot.com>) gibi sayfalarda oyunlara dair haberler, oynanış ve oyun anlatısına yönelik tanıtımlar vb. pek çok farklı konuda içeriklere yer verilmektedir. Bununla birlikte internet sitesi üzerinden de yayın yapmakta olan ve yayınladığı içeriklerle Türkçe külliyat oluşturan *Level Online* (<https://www.level.com.tr/>) ve *Oyungezer Online* (<https://oyungezer.com.tr/>) gibi dergiler; oyun, teknoloji, oyun eşyaları, oyun endüstrisi ve kültürel, ekonomik, teknolojik ilişkiler bağlamında çeşitli içeriklere yer vermektedir. Bu açıdan oyunların sadece kendi üretim ekonomisini değil aynı zamanda başka sektörlere de kaynak sağlayan bir yapıda olduğu söylenebilir. Kaynak kişilerin de bahsettiği üzere internette daha pek çok oyun dergisi, sayfası ve forumu mevcuttur. Dolayısıyla hepsine yer verilemese de oyunlarla ilgili onlarca sayfanın hem emek hem zaman hem de içerik açısından oyun kültürüne katkıda bulunduğu, oyun anlatısının ve söyleminin sürdürülmesinde rolü olduğu özellikle belirtilmelidir. Forumlar ise genel amaçlı veya özellikle meraklı grupları arasında üyeliklere imkân sağlayan belirli oyun türü yahut oyunlar hakkında içerik oluşturulabilen sayfalar olarak belirtilebilir. *TürkMMO Forumu* (<https://forum.turkmmo.com/>), *Strategyturk* (<https://www.strategyturk.com/>) gibi daha pek forum örnek olarak gösterilebilir. Bu sayfalarda oyun anlatılarını açıklamaya, görevleri ve karakterleri hakkında oyuncu deneyimlerine, uzman görüşlerine kadar pek çok içerik paylaşılabilir. Ayrıca oyun hakkında ansiklopedik bilgi sunan ve meraklılar ile uzmanlar tarafından bilgi sağlayan *Fandom* (<https://www.fandom.com/topics/games>) başka bir örnektir.

Bu çalışmanın kaynak kişileri arasında H. Aslan (2020), M. Ulu (2020), Y. Sinan (2020) ve İ. Kahraman (2020) *Youtube* üzerinde oyun hikâyelerini ve anlatılarını, kendi eylem ve deneyimlerini yahut bu deneyimlerden alınan görüntülerle destekleyerek kendi anlatılarını oluşturduklarını belirtmişlerdir. Özellikle oyunlar üzerine uzmanlaşmış, meraklı gruplarını ve oyunseverleri bir araya toplayan yayıncılardan veya uzmanlardan da bu bağlamda söz edilebilir.¹⁷² Farklı konularda da olmak üzere ancak çoğunlukla oyunlarla ilgili yayın yapılan platformlar internet üzerinde sıklıkla takip edilen sayfalardır. Bu bağlamda kaynak kişilerden D. Arıkan (2020), D. Kaya (2020), İ. Kahraman (2020), M. Başarı (2020), P. Yüksek (2020), Y.

¹⁷² Bu bağlamda kaynak kişiler; takip ettiği, sevdiği, beğendiği hatta rol model olarak gördüğü oyuncularından ve yayıncılardan bahsetmiştir. Ancak bu çalışmada kaynak kişilerin deneyimleri üzerine odaklanıldığından dolayı, genel bilgilere yer verilmiş, bu nedenle de bu konu çalışmanın kapsamına dâhil edilmemiştir.

Sinan (2020), C. Yıldız (2020) ile yapılan görüşmelerde *Discord* (<https://discord.com/>), *Twitch* (<https://www.twitch.tv/>), *Dlive* (<https://dlive.tv/>) gibi yayın sitelerinde oyuncular herkese açık olarak izlemeye açık yayınları izleyebilir, etkileşime girmek için ise üyelik açarak oyun deneyimlerini geliştirebilirler. Bu ve benzeri platformlar aynı zamanda oyun söylemlerinin üretildiği mekânlar olarak da karşımıza çıkarlar. Oyuncular meraklı gruplarının ve oyun üzerine inceleme yapan pek çok sayfayı takip ederek belirli söylem ve anlatıları geliştirir, izler ve yorumlar. Dolayısıyla oyun endüstrisi içinde “oyun yayıncılığı” önemli bir yer tutmaya başlamıştır. Oyun sektörünün gelişmesi, dijital oyunların bazı türlerinin “e-spor” olarak değişimi ve çok büyük bir ekonomik kaynak oluşturmasıyla sadece “amatör oyuncu”lardan söz edilemez. Bu durumlarda amatör oyuncular, izleyiciye dönüşürler. Bir oyuncu; daha iyi oyuncu olabilmek için, ekonomik durumu olmadığı için, sohbet ve etkileşim ortamı için veya doğrudan merak, heyecan duygusunu yaşamak amacıyla da izleyici olabilmektedir. A. Yalçın (2020) e-spor ile ilgili olarak “Kısıtlı biliyorum takip ediyorum. En son televizyondan Antalyaspor ile bir takımın maçını izledim. E-spor ile ilgili bahisler oynandığını biliyorum” demektedir. İ. Durmaz (2020) ise “E-spor bizzat ben yaptım. Üniversitenin e-spor takımında *CS-GO* oynadım. Çevrimiçi olarak belirli servisler aracılığı ile oynuyoruz. Okulun toplu maili ile alım bilgisi geliyor ve her milletten adam oluyor mesela. Gruptaki tek Türk bendim” şeklinde bilgi vermektedir. A. Ak (2020) ise şunları aktarmaktadır:

Bir insanın acemilik seviyesinde yaptığı bir işi, profesyonellik seviyesinde yapan bir insanı izlemesi gayet normal ve heyecan verici bir durum. Zaten bunu yapılan turnuva ve şampiyonalarda anlık izleyici sayısına ulaşan oyun kanallarında görüyoruz. Birçok televizyon kanalı bu sayılara ulaşamıyor. Bu yüzden geleceğin e-spor çerçevesinde gelişeceğine inanıyorum.

Oyun anlatısının üretildiği daha pek çok farklı bağlam ve mekâna örnek verilebilir. Örneğin e-spor merkezleri, oyun kafeler gündelik hayat içerisindeki mekânlardır. Burada adı zikredilmeyen ancak oyun kültürüne yönelik belirli tutumların gelişmesinde, sürdürülmesinde veya değişmesinde rol oynayabilecek neredeyse sınırsız kaynak bulunabileceği belirtilmelidir. Halkbilimi açısından bakıldığında da oyun mekânlarında hangi anlatıların üretildiği ve hangi bağlamlarda toplumsal, kültürel, ekonomik ve hatta siyasal işlevlerle gelişim gösterdiğinin tespit edilmesi gerekmektedir. Bu yönüyle dijital oyun kültürünün yapısı içerisinde de oyun anlatısının üretildiği mekânlar doğrudan veya kısmen oyun anlatısına ve icraya yön verebilmekte aynı zamanda hem kültürel hem de sosyal açılarından belirli tutumların yerleşmesinde, değişmesinde, gelişmesinde, aktarılmasında, duyurulmasında, tanınmasında vb. çoklu işlevlerle rol oynayabilmektedir.

2.3.3. Söylemlerarasılık Açısından Dijital Oyun

Dijital oyun ve halkbilimi ilişkisi açısından ikinci yapısal unsur söylemdir. Dijital kültür ortamından da önce sözlü ve yazılı kültür kapsamında söylem ve anlatı arasındaki yoğun bir ilişki bulunduğu belirtilmiştir. Anlatı, söylemin kendisiyle birlikte oluşabilir yahut bir söylem anlatıyı konu edinebilir. Anlatının söylemini konu edindiği çalışmada Genette (2020, s. 13) “*Anlatı* ilk anlamıyla (son zamanlardaki yaygın kullanımda en merkezî ve en açık olan anlamıyla), anlatı bildirimini, bir olayı ya da olaylar dizisini anlatmayı üstlenen sözlü ya da yazılı söylemi ifade eder” demektedir. Çalışmanın kapsamında Genette (2020, s. 17) “Benim için anlatı söylemi analizi, özünde, anlatı ile hikâye, anlatı ile anlatılama ve (anlatı söylemi içinde kaydedildiği kadarıyla) hikâye ile anlatılama arasındaki ilişkileri incelemekten ibaret olacaktır” der. İkinci dereceden anlatıların epik anlatılamanın kökenlerine kadar uzanan eski bir biçim olduğunu söyleyen Genette (2020, s. 230), üst- öyküsel anlatıda içine yerleştirildiği ilk anlatıya bağlayabilen belli başlı ilişki türlerinden bahsederek örnekler verir. Genette (2020, s. 254- 256) çalışmasının “Anlatıcının İşlevleri” başlığında ise anlatının söyleminin başka işlevler edinebileceğini de belirterek “anlatı işlevi, yönetme işlevi, iletişim işlevi, tanıklık işlevi, ideolojik işlev”lerden bahseder. Bahtin (2016, s. 65) ise söylem ile ilgili “Her ayrı sözce tabii ki münferittir, fakat dilin kullanıldığı her saha, bu sözcelerden kendilerine ait *görece istikrarlı tipler* geliştirir ki bunlara da *söylem türleri* adı verilebilir” demektedir. Bahtin (2016, s. 65) pek çok söylem türünden bahseder, örneğin “gündelik diyalogların kısa replikleri” konusunda konuları, durumları, katılımcıların bileşimi olağanüstü geniş olduğunu belirtmektedir.¹⁷³

Bauman ve Sherzer (1989, s. 7) konuşmanın etnografisinde bağlamın önemine dikkat çekerek sözlü iletişim noktasında performansın bağlayıcı olduğu noktalara dikkat çeker. And (1974, s. 129) ise geleneksel oyunu bağlamında oyun söz- eylem ilişkisine değinerek “oyun hangi anlamda alınırsa alınsın, söz, ezgili söz, ya da sözlü geleneğe dayanarak oyunla ilgili söylencenin oyunun amacı ve işlevi bakımından önemli yeri vardır” der.

Bloor ve Bloor’dan (2007) aktaran Ercan ve Danış (2019, s. 530) “*Söylem*, en geniş anlamıyla; sözlü, yazılı ve görsel temsiller yoluyla bireyler arasındaki sembolik etkileşim ve iletişim olgularına gönderimde bulunmaktadır” demektedir. Söylem ve bağlam arasındaki ilişki yeni değildir. T. V. Dijk (2008, s.3) “Söylemi anlamak, metni/ konuşmayı bağlam içinde anlamak anlamına gelir” demektedir. Bağlamı bir olgu olarak ele alıp farklı teorik yaklaşımlarda bulunan

¹⁷³ Söylem türleri hakkında daha geniş bilgi için bkz. Bahtin (2016, s. 65- 66).

T. V. Dijk (2008, s.17) bunlardan bir tanesi olarak bağlamın söylem üretimini ve kavrayışını kontrol ettiğini belirtmektedir.¹⁷⁴ Aktulum (2013, s. 24) ise “Kısacası söylemlerarasılık ile metinlerarasılık aynı şeyi belirtmez” diyerek “Her söylem bir söylemlerarasılığın içerisinde geçer, başka söylemlerle bağıntılı oluşu onun yapıcı bir özelliğidir, söylemlerarasılık söylem için neyse, metinlerarasılık da metin için odur” demektedir (Aktulum, 2013, s. 24). Fairclough (2003, s. 3) ise “Metin analizi sadece dilbilimsel analiz olarak görülmez, aynı zamanda benim “söylemlerarası analiz” (interdiscursive analysis) dediğim şeyi de içerir. Yani metinleri yararlandıkları ve birlikte eklemledikleri farklı söylemler, türler ve tarzlar bakımından görmeyi de içerirler” der. Fairclough (2003, s. 37) söylem düzeyinin türler, söylemler ve stiller arasındaki ilişkilerin analiz edildiği düzey olduğunu ve buna söylemlerarası ilişkiler (interdiscursive relations) dediğini söyler. Ardından Fairclough (2003, s. 37) söylem düzeyinin metnin kendisi ile onun toplumsal bağlamı (sosyal olaylar, sosyal pratikler, sosyal yapılar) arasında bir ara düzey olduğunu belirtmektedir.

Oyun ve söylem ile ilgili de daha önce araştırmacılar tarafından pek çok bilgi ortaya konulmuştur. Buna göre Halaçoğlu (2020, s. 106) “Söylem modu ya da diğer deyişle retorik mod, yazılı ya da konuşma dilinde karşılaşılan eğilim ve amaçları tanımlar. Metin ya da konuşma dili amaçlarına göre anlatı, tanım, yorum ve tartışma başlığı altında dört ana kola ayrılır” demektedir. Dijital oyun bağlamında ise Neitzel (2005, s. 232- 233)’den aktaran Akbulut (2009, s. 50) söylemle ilgili olarak “Eylemlerin düzenlenişi (olay örgüsü- plot/mythos), metindeki olayların sırasıyla ilişkiliyken, söylem, yalnızca olayların sunulmasını değil, aynı zamanda anlatıcının rolünü, olayların odaklanmasını ve anlatım (narration) tarzını içeren anlatı durumunu bildirir” şeklinde görüşlerine yer vermektedir. Daha önce örnekleri verilen oyunların anlatılarında da benzer üst- öyküsel durumlar bulunur. Oyunu bitirmek için gerekli ana görevlerin yanında; oyuncu yan veya ek görevlerle, çeşitli genişleme paketleri veya modlarla anlatıya çeşitlilik katar. Bu yönüyle oyun anlatısı söylem oluşturma noktasında birincil unsur olur. Oyun metni ses, yazı ve görüntü gibi işitmeye ve görmeye dayalı unsurları bir bütün hâlinde ve eş zamanlı olarak barındırır. Söylem ise oyun anlatısı ve oyuncu tarafından kullanılan ve belirli tekrarlara ve kalıplara dayalı ancak bir üst-dil sunabilen ve imaj olarak da ortaya çıkabilen özellikle sözeldokunun hem oyun hem de oyuncu açısından eyleme dönüştüren sözlü anlatılarla ortaya çıkar. Örneğin *Total War: Attila* (2015) oyunu içerisinde görsel olarak

¹⁷⁴ T. V. Dijk (2008) bağlam ile söylem arasındaki ilişkilere kapsamlı bir şekilde ele almakta anlama yönelik bilgilere yer vermektedir. Daha fazla bilgi için bkz. (T. V. Dijk, 2008). Bağlam ve söylem arasındaki ilişkiden bahseden bir diğer araştırmacı için bkz. (R. Bauman ve C. L. Briggs, 1990).

sunulmuş “göçebelik” gibi oyun tarafından oluşturulmuş anlatı unsurları, söyleme dönüşerek anlatının bir ifade biçimi olur.

Dijital oyunlar kapsamında metin ve bağlam; söylem ve anlatıyı belirginleştiren ve ona “anlam” yükleyen bir ürüne dönüşür. Oyunların teatral yapısı belirli bir söylemin oyuncudan oyuncuya farklılık gösterebileceğini ve böylece bağlam içerisinde önemli bir rolü olduğunu da ortaya koyar. Her bir söylem, bireyin kendi anlamlarının üretimi olabileceği gibi birey tarafından topluma gönderilmiş ve ardından tekrar kendisini etkileyecek yeni söylemlerin oluşmasında rol oynar. Uzun yıllar *Football Manager*¹⁷⁵ oyunu oynadığını belirten E. Zorlu (2020) şunları aktarmaktadır:

Ben çok senaryo bazlı oyun oynamadığım için şöyle şeyler oldu... Senaryodan etkilenmekten ziyade o senaryoyu ben yazdığım için, mesela Çankırıspor'u, Şampiyonlar Ligi Şampiyonu yaptım. Şimdi bu senaryoyu ben yazdım. Bu bir başarı hikâyesi. Kendim keşfedilmemiş futbolcuları keşfettim. Onlara antrenman programı hazırladım. Gereken taktiği belirledim. Karşı rakiplere göre bir oyun planı belirledim. En sonunda sezonu işte Türkiye Ligi Şampiyonluğu, Avrupa'da Şampiyonlar Ligi Şampiyonluğu... Tabii hemen bir senede iki senede, oyunun senesinde, sezon anlamında değil bu... On sene sonra, atıyorum veya gerçek hayatta bir sezon iki saatte bitiyorsa toplamda işte iki haftada yirmi saat oynayarak başarıya ulaşmıştım.

E. Zorlu (2020) ardından geçmiş yıllardaki anılarını aktararak arkadaşıyla birlikte oyunu tek bilgisayarda çok oyunculu olarak oynadıklarını ve oyuncuya ilk kim teklif yaparsa diğerinin teklifte bulunamaz şeklinde kurallar geliştirdiklerini, not tuttuklarını beyan etmiştir. Benzer bir deneyim oto- etnografi açısından araştırmacı tarafından da deneyimlenmiş ve örneklendirilmiştir. 2005 yılında araştırmacı, internet kafede tek bilgisayar üzerinden farklı oyunlar oynamış, 2008 yılında arkadaşlarıyla ev ortamında ağ bağlantısından futbol maçları düzenlemiş, nihayetinde araştırmacının belleğinde nostaljik bir söylem geliştirmesine neden olmuştur.

Kaynak kişilerden M. Kadir (2020) oyunların sosyo- kültürel çevre açısından arkadaşlık ilişkilerini söylem olarak olumsuz yönde etkilemesi açısından “Olumlu yanı, sadece oyunda görüyorsun. Gerçekte görmüyorsun. İyi veya kötü sana fiziksel hiçbir şey yapamıyor ama yine de etkiliyor seni. Mesela çevresinde arkadaşı olmayan insanlar oyuna ve oyundaki karakterlere daha çok bağımlı. İster istemez sanki robot gibi oluyor. Sanki oyunda ne istenilirse onu yapıyor. Yapılmadığı zaman sanki oyun arkadaşlığını kaybedecek gibi oluyor” şeklinde belirtmiştir.

¹⁷⁵ Football Manager, Sports Interactive tarafından geliştirilen ve SEGA tarafından yayınlanan futbol menajerlik oyun serisidir. Oyun hakkında daha fazla bilgi için bkz. Sports Interactive Limited. (t.y.). *Football Manager*. SEGA, E.T. 21.02.2023, <https://www.footballmanager.com/tr>

Nitekim oyun ortamında ve sosyo- kültürel çevre içerisinde oyuncular arasında ortak bir söylem üretilmediğinde hem oyuncunun hem de sosyal ortamın etkilendiği belirtilebilir. Kaynak kişilerden Y. Baran (2020) şöyle demiştir:

Yani dışarıya da pek çıkmıyorlar. Açıkçası kendi arkadaşlarım da var öyle tamamen oyun bağımlısı olup da hiç sosyal aktivite bulunmayan yılda birkaç kere dışarıya çıktığı, ailesiyle yaşayan insanların da artık iletişimi giderek düşüyor. Biz anlayamıyoruz. Yani kendi arkadaşlarımızla bir süre sonra iletişim bağı kopuyor.

Dijital ortamların kullandığı iletişim unsurları anlatı ve söylem arasında yoğun bir geçişlilik barındırır. Oyuncular hem oyun metni içerisinde hem de oyun metni dışında çoklu performatif yapılarla oynarlar. Bir oyun icrasında oyuncu aynı anda takım arkadaşlarına başka bir platform üzerinden sesli ve hatta görüntülü olarak erişebilir. Bu açıdan oyunun eylemi başka bağlamsal yapıları da icraya dâhil eder. Oyuncular bu esnada oyun metni de dâhil olmak üzere pek çok konuda söylem üretebilirler. Bu söylemlerin bazıları oyun metninin ve önceki oyun deneyimlerinin bir parçası olarak gelişir. Metinlerarası yapılar içerisinde gelişen söylemlerden de bu açıdan bahsedilebilmektedir. Daha önce “headshot” veya oyun replikleri örneğinde verildiği gibi belirli bir oyunun meraklıları arasında oluşan söylemler de bu yönüyle günlük hayatta, sözlü ve yazılı kültür ortamlarında ve dijital ortamlarda yer alabilen “oyundan” bağımsız ancak oyuncu belleğine seslenirler. Dahası oyuncular açısından oyun metnine yönelik söylemler dışında, belirli terimler ve jargonlar, lakaplar, seslenmeler, hikâyeler, anılar, efsaneler yahut dedikodular, oyun eylemi açısından gerçekleşen icralar, oyuncular arasındaki icra çeşitleri, oyun metninin değişmesi gibi oyun metnine yapılan gönderme de dâhil olmak üzere pek çok açıdan söyleme yönelik yapılar oluşur. Bu açıdan söylemleri oyun tarafından oluşturulan ve oyuncu tarafından oluşturulan söylemler olmak üzere iki başlıkta ele almak mümkündür. Ancak hem oyun hem de oyuncu söylemleri arasında sıkı bir ilişki ağı bulunur. Oyun içinde söylemi çoğunlukla oyun metni yönetir. Oyun dışında ise oyuncu, kültürel belleğinden yararlanarak söylemler üretir. Ek olarak oyuncular anlatının üretildiği ve sürdürüldüğü ortamların yanında, oyun söyleminin de üretildiği ortamlarda yer alarak söylemlerin sürdürülmesine katkıda bulunurlar.

2.3.3.1. Oyun Tarafından Oluşturulan Söylemler

Pek çok oyunda ses, görüntü ve yazı eş zamanlı olarak gösterilir. Ancak bunlardan görsellik çoğunlukla sabittir. Bu durumda oyunlar öncelikle imgeler vasıtasıyla belirli söylemlerin oluşmasına, oyun metni içerisinde kurgulanmış yapılarıyla oyunculara yönelik söylemlere konu

edilebilirler. Oyun replikleri bu noktada verilebilecek en güzel örneklerden birisidir. Bu replikler, çoğu zaman edebî bir eserde olduğu gibi oyuncular arasında dijital ortamlarda ve gündelik hayatta hem kendi bağlamının hem de yeni bir söylemin konusu olarak paylaşılabilir. Daha önce aktarıldığı üzere *League of Legends* (2009) oynayan C. Yıldız (2020), D. Arıkan (2020), H. Yalın (2020), İ. Kahraman (2020), N. Önder (2020) ve Ş. İnanç (2020) isimli kaynak kişilerden elde edilen bilgiye göre oyuncular hem severek oynadığı karakterler üzerinden bir rekabet hem de oyun karakterlerinin aktardıkları replikler üzerinden gündelik hayatta bir söylem üretirler. İ. Kahraman (2020) “Arada goygoy olsun diye bir tane karakter var, *LOL* karakteri *Singed*¹⁷⁶ onun bir sözü var. Onu söyleyip duruyorum. “Karıştır karıştır, salla karıştır” diye bir sözü var ya, onu bazen goygoy olsun diye söylüyorum” demektedir. Çalışmanın önceki bölümlerinde aktarıldığı üzere *League of Legends* (2009) oyunundaki *Fatih Tryndamere* karakterinde olduğu gibi Fatih Sultan Mehmet’in vecizelerine, sinema filmlerine gönderme yaparak toplumsal belleği de harekete geçirmektedir. Kullanılabilecek en üst yetenek veya hareket olarak tanımlanan *ulti*, terim olarak ve kaynak kişilerin de belirttiği örneklerden yola çıkarak oyun icrasından bağımsız bir şekilde gündelik bir olayın, bir haber metninin, sosyal medya iletilerindeki bir fotoğrafın veya videonun altına ilişkilendirilerek verilebilir. Dolayısıyla oluşturulan söylemler, internetin herkese açık ve kamusal alanları için benzer bilgi seviyeleri barındırmaz. Bu yönüyle her söylem her oyuncuya yahut kullanıcının söylem alanına ait değildir. O, oyuncu halkının kültürel belleğinde yaşayan bir bilgi türüne dönüşür. Ancak sürekli maruz kalması yoluyla söylemin kavramsal alanı; kullanıcılar açısından hızlıca öğrenilebilir, benimsenebilir ve kullanılabilir. Ayrıca internetin kollektif alanlarının bireysel rollerle kullanımı; kullanıcıları aldatmaya, dezenformasyona ve yanlış bilgiye de açık hâle getirir. Halkbiliminin epistemolojik bilgi birikimi bu noktada önemli hâle gelmektedir çünkü dezenformasyon “dedikodu, söylenti, efsane, memorat” gibi anlatılarla beslenir. Dijital oyun açısından oyuncular kendi ekranlarının hâkimidir ve oyunu kendi ekranı üzerinden değerlendirir. Bu yönüyle her oyuncunun oluşturacağı söylem herkes için açık ancak anlamı değişik olacaktır. İşte bu noktada her oyuncu, kendi metnini anlamlandırmaktadır. Her oyuncu kendi ekonomik durumuna, tutumuna, yeteneklerine, harcadıkları zamana ve kaynağa göre farklı bir anlatıyı yaşar ve söylem geliştirir. Bu nedenle sosyo- kültürel ortam açısından bu çalışmanın kaynak kişilerinin belirttiği ortak söylemler ve yapılar oluşabilir. Öte yandan her bir örneklemin kendi ortamının anlamını oluşturmasından dolayı bireysel anlamları olduğu ve kendi örneklemini içerisinde tutarlı bir veri oluşturduğu aşikârdır. Nihayetinde oyuncular aynı metni konuşurlar ancak çoğunlukla kendi oluşturdukları yapılarla göndermede bulunurlar. Bu

¹⁷⁶ Daha fazla bilgi için bkz. Riot Games. (t.y.). Singed, League of Legends. E.T. 12.12.2022, <https://www.leagueoflegends.com/tr-tr/champions/singed/>

nedenle üst- anlatı sürdürülürken oyuncular kendilerine en uygun düşen kararları ve tercihleri sunarlar.

Goffman'ın (2017, s. 54- 66) kamusal alanla ilgili benliğin bölgeleriyle ilgili mekânsal ilişkiler oyun ve söylem bağlamında da yorumlanabilir. Oyuncular bu özel alanlarda tercih bağlamında kendi benliğini ortaya koyar. Bunlar belirli “işaretleyicilerle” (Goffman, 2017, s. 66) oyun içinde de karşı tarafa bildirilir. Goffman (2017, s. 100) toplumsal temasın yüz-yüze karşılaşma örneği olarak telefon sohbeti veyahut mektuplaşma örneğini vermektedir. Goffman'a (2017, s. 101) göre bu dolaylı bir temastır ve temas yoksa kişilerarası ritüel de yoktur. Öte yandan oyunların görsel ve hareketli yapısı kimi ritüelistik uygulamalara imkân tanıdığı düşünülebilir. Çevrimiçi oyunlarda söze dayalı tanışma kalıpları ritüel barındırabilir. Bunlar oyuncuların yakınlık seviyesine göre değişir. Dolayısıyla tanışma kalıplarının sadece dilsel unsurlarından değil anlamsal ilişkilerinden ve işlevlerinden söz edilebilir. *YouTube* (youtube.com) videolarında “Merhaba arkadaşlar, videoma/ kanalıma hoşgeldiniz” gibi ortamı tanıyanlarca kullanılan bir klişe; esas içeriğe giriş yapmak, her bir “yeni” içerikte “yeni” izleyicilerin bağlamı anlamasını kolaylaştırmak vb. işlevlere sahiptir. Bu yönüyle dijital ortamın kendisi yeni söylemlerin oluşmasında etkilidir. İnternet ortamında fabl türünün sözlü kültür ortamındaki bağlamıyla kullanılmasına ya da çizgi film, animasyon, video gibi türlerle birlikte “fabl” unsurlarının yer aldığı ve hatta teatral sunumlarla üretildiğine dair pek çok örnek görülmektedir. Öte yandan hayvanlara kişilik yüklenerek konuşma balonlarıyla veya seslendirerek konuşturulması “intak” sanatının dijital ortamdaki yeni bir fabl formu olarak düşünülebilir. Fabl'in bütün işlev ve ihtiyaçları karşılanmış, anlam sağlanmış, anlatı oluşturulmuş ancak video, görüntü formunda aktarılmış bir ürün bu yönüyle metinlerarası geçişlilik de barındırabilir. En temelde insanın doğaya veya hayvanlara karşı tarihten günümüze kadar sözlü veya yazılı aktarılan şekliyle tutumu yeni bir söylem, yeni bir bağlamda kullanılmış, olur. Benzer şekilde dijital oyunlarda da oyun oynama eylemine yönelik olarak kullanılan söylemler yer almaktadır. *PUBG: Battlegrounds* (2017) gibi takım içinde sesli iletişime imkân veren oyunların metni, görsellik ile ses unsurunu birleştirir. Oyun metni içerisinde diğer oyuncuların ayak sesleri, silah sesleri, oyun arayüzünün sağladığı diğer sesler açısından oyuncuya belirli bir imge oluşturmasından ve bunun söyleme dönüşmesinden söz edilebilmektedir. Oyun metni bu açıdan dijital, sözlü ve yazılı ortama ve bunlar vasıtasıyla oluşturulabilecek yeni türlere ve sosyo-kültürel hayatın kendisine dair söylemleri besler. Oyun, kültür bağlamında da gelenek içerisinde toplumlara göre pek çok efsaneye ve söylentiye konu olmuştur. Tüplü televizyon zamanlarında oyun konsolunun televizyonunun tüpünü bitireceği yahut bozacağına yönelik söylemler bunlardan birisidir. Oto- performans yaklaşımıyla *Total War: Medieval II* (2006) oyununda yer

alan “Orders, Sultan” gibi karakterleri seçince (üzerine tıklayınca) işitilen replikler, araştırmacının eşinin günlük işlerde talepleri doğrultusunda ve oyundaki ifadenin ezgisine, tınısına öykünerek söylediği bir replik hâline dönüşmüştür. Oysa araştırmacının eşi, aynı söylem alanına sahip değildir. Açıklama yapılsa bile oyun metni deneyimlenmemiştir. Nihayetinde söylemler oyunların sözeldokusuyla yakından ilişkilidir. Bunlar belirli bir anlatım tutumunu, imgeyi, terimi ve ifade kalıplarını oluşturabilmektedir. Oyunun dili oyuncu açısından önemlidir. Çünkü oyunun dili oyuncunun söylem alanını, terimlerini ve jargonlarını belirler. Bu konuda kaynak kişilerden Ç. Ercan (2020) dil konusunda “Türkçeyi kim korudu biliyor musun oyunlarda? *Total War*’ın kendisi. Mesela *skirmish*ler var. Onu nasıl çevirdiler, *müsademe* olarak çevirdiler. Müsademeyi kim biliyor? Kimse bilmiyor. Ulan buna mı kafa yorayım diyorsun, yoramıyorsun. Oyunu kazanmaya yönelik bir maksadın var hemen o anda *heretic* diyorsun *zındık* diyemiyorsun. Çünkü oyunu İngilizce oynuyorsun” şeklinde belirtmektedir.

Oyuncular konuşulan dili anlamasa bile müzik, ses vd. işlevlerin bulunduğu oyunlarda anlatım tutumunu ve duyguyu bağlama odaklı olarak anlayabilmekte; dijital oyun kültürünün oluşturduğu imgeselliği kullanabilmektedir. Bir korku, beğenme, onaylama, eleştirme, nasihat verme gibi tutumları görsel unsurların olmadığı durumlarda ezgiye, ezginin olmadığı durumlarda metne dayalı bilgilerle çıkarımlayabilmektedir. Oyun metinleri kendi üreteceği söylemler dışında oyuncular tarafından başka bağlamlara da taşınarak yeni söylemlerin üretilmesine imkân tanıyabilirler. Zaten bu durum çevrimiçi rol yapmaya dayalı oyunların bünyesinde barındırdığı doğal bir unsurdur. T. Çabuk (2020) *Minecraft* (2011) oyunu ile ilgili olarak “Genellikle (oyunda) her şeyi yapıyoruz, site kuruyoruz, şehir yapıyoruz. Bakıyoruz internetten, kendimiz tasarlıyoruz... *Minecraft*’ta arkadaşlarımla şehir yapıyorduk, sanki o başkanı oranın. Ona göre kendine setler yapıyordu. Normal sivil vatandaş oluyordum, arkadaşım polis oluyordu” şeklinde belirtmiştir. Yine T. Çabuk (2020) “*Happy Wheels* oyununu genellikle öyle oynuyorduk. Kardeşimle ben çok küçüktük. Oynarken eğlendirmek için ben konuşturuyordum, sanki onlar konuşuyormuş gibi. O da eğleniyordu, gülüyordu yanımda” şeklinde eklemiştir. Dolayısıyla oyunlar oyuncuya hangi söylemleri gerçekleştirmesi gerektiğine dair yapıyı da sunmuş olurlar.

2.3.3.2. Oyuncu Tarafından Oluşturulan Söylemler

Oyuncu tarafından oluşturulan söylemlerin birincil kaynağını oyun metni oluşturur. Oyuncular kendi deneyimledikleri oyun metni üzerinden birden çok ortamda eş zamanlı yahut icranın

olmadığı durumlarda yeni bağlamlarda ve türlerle belirli söylemler oluştururlar. Bunlar çoğunlukla replik, tekrar dayalı klişe vb. kalıp ifadeler olabilir. Oyuncu tarafından oluşturulan söylemlerin ise bağlama odaklanan yapısı bulunur. Bu açıdan söylemler mekâna, zamana, oyuna, oyun türüne aynı anda yahut birbirinden bağımsız olarak da gerçekleştirilebilir. Oyun esnasında oyuncuların sosyal etkileşimlerinde karşılaşılan en sık söylem kızgınlık ifadesi olarak argodur. Kaynak kişilerden pek çoğu argo, hakaret ve küfür konusunda bilgi vermiştir. Bu noktada Ç. Burhan (2020) “Özellikle küçük neslin aile denetimi olmadan teknolojik aletlerle temas içerisinde olmasını çok tasvip etmiyorum. Neden diyecek olursanız, bakın, bu konuda siz de çok rahatsızsınızdır. 10 yaşındaki bir çocuğun ağzından küfür eksilmediğini duyacaksınız, sosyal medyadan etkilendiği için. Bu, bence çok tehlikeli bir durum” demektedir. Elbette bu durum oyunun bir özelliği olarak verilemez. Ancak sosyal bir ortam olarak bunların yer alabileceği mekânlar şeklinde düşünülebilir. Başka bir örnekte D. Arıkan (2020) “Sırf oyunda bir kere öldüğüm için ağıza alınmayacak hakaret ve küfürlere maruz kaldım. Veya internetimden dolayı bazen sıkıntılar çekebiliyorum, bilgisayarım o kadar iyi değil. Oyuna geç bağlanabiliyorum bu yüzden oyundan çıkarmalarla karşı karşıya kalabiliyorum. Oyun içerisinde gelişmemi engelleyecek "kill çalma" gibi durumlarla karşı karşıya kalıyorum” demektedir. *Discord*'da¹⁷⁷ 70 bin kişilik bir sunucuda yöneticilik (admin) yaptığını belirten P. Yüksek (2020) şunları aktarmıştır:

...Giriyorum bir odaya şikâyet logu var. Oda 44 bana şunu yaptı veya hile. Önce odaya gidiyorum. 10 kişiler mesela. 10 kişiyle konuşuyorum, onaylattırıyorum arkadaşlara. Böyle bir şeye dair, eğer küfür ettiyse yapmam gerekeni yapıyorum, 2 saat ban yapıyorum, başka bir odaya çekiyorum... Senin görevlerin var, en üst yetkili her şeyi yapabiliyor. Benim görevim işte jail atmak, mutelamak, konuşmamasını sağlamak...

Y. Çınar (2020) ise *PUBG Mobile* (2017) oyunu ile ilgili şunları aktarmaktadır:

Oyuncu bazen çocuk oluyor, bazen küfürleşmeler oluyor. Mesela daha dün yaşadığımız hadise, biliyorsunuz uçakta restleşmeler oluyor. Şuraya gel, buraya gel gibi. Bir hanıma, yaşını bilmiyorum belki 15 yaşında belki 25 yaşında ama tahminimce 20 yaşın üzerinde erkekti, küfretti. Burada söylemek istemeyeceğim kadar ağır bir küfür. Ben de o ara müdahil oldum, mikrofonu açtım, ben de müdahale ettim. Bunlara şahit oluyoruz zaman zaman.

V. Kuru (2020) internet kafe ile ilgili olarak benzer şeyleri dile getirerek “Yani ilkokulu, liseyi internet kafelerde harcadım, diyebilirim. İnternet cafe de aşırı küfür, şiddet, tehdit, her şey vardı. Zorba bir ortam diyebiliriz. Mahallede olurduk. Genellikle mahalledeyse bulduğumuz andan itibaren zaten direk internet kafeye giderdik” şeklinde aktarmıştır. Bu noktada kaynak kişinin

¹⁷⁷ Discord Inc. (t.y.). Discord, E.T. 12.10.2022, <https://discord.com/>

belirttiği zorba ortamın, mekâna bağımlı olarak gerçekleştiği iddia edilebilir. İ. Arı (2020) aksine “İnternet kafelerde olumsuz bir şey olma ihtimali daha düşük. Sistemler yan yana, eğlencesini paylaşıyor” diyerek sosyal kontrol mekanizmasından bahsetmiş, devamında internet kafelerin sürekli denetlendiği, güvenli internet ve filtrelerinin kullanıldığı hakkında bilgi vermiştir. Nitekim oyun ortamında oyuncular fizyolojik olmasa bile bilişsel bir sürecin içine çekilirler. Bilişsel tetikleyicilerle oynarlar. Dijital ortamlar belirli insan tiplerini sadece oluşturmakla kalmaz, aynı zamanda “fenomen”, “influencer”, “yayıncı” gibi kendi içerik üreticilerinin de oluşmasına yardımcı olur. Geleneksel medyanın kontrol edilebilirliği ve sansürü, dijital ortamlar açısından bir kaos ortamına dönüşebilir. Bu yönüyle otoritenin kendisi aynı zamanda dijital ortamın kendisi konumuna gelir çünkü ortam söylem kurucu unsur olarak işlev görür. Bir ebeveyn, çocuğuna adalet duygusunu öğretmek için günlük hayatta ona belirli roller ve sorumluluklar atayabilir. Ancak oyuncu olarak çocuk örneğin oyunda hile yaptığında çoğunlukla sosyal sorumluluk hissetmeyebilir. Oysa o oyuncu aynı zamanda başka bir oyuncunun anlatısının parçası olarak belirli bir rol üstlenmektedir. Elbette bu soruların cevapları için psikoloji alanında uzman ve yetkin kişilerin bilgilerine de ihtiyaç duyulmaktadır. Burada yapılan yorumlar, belirli bir ortamın gözleminde kaynaklanan ve dijital oyun oynama edimi üzerine hem psikolojik hem sosyolojik hem de felsefi açılardan gündelik hayatımızı etkileyen farklı soruların üretilebileceğini göstermektedir.

Oyuncular arasında oyuncunun kimliğine, cinsiyetine, milliyetine, oyun metnine, oyunun yapımcılarına ve oyun eylemlerine yönelik olarak yoğun bir söylem üretilir. Dijital ortamda hiyerarşik yapılanmanın olduğu, kamuya açık sayfalarda veya belirli bir kabule dayanan meraklı gruplarının bir araya geldiği durumlarda karşı olumsuz söylemlerin azaldığı ya da yaptırımlarının olduğu ve “ben” söylemlerinden “biz”e geçildiği iddia edilebilir. Ayrıca hem oyunların hem de dijital ortamdaki diğer platformların kullanıcı ile yaptığı belirli hukukî ve üyelik sözleşmelerinden dolayı hukukî yaptırımla karşılaşmak da mümkündür. Bunun dışında topluluk ya da klan lideri oyunun hukukî ve sosyal şartlarının yanında kendi kurallarını yazılı, sözlü olarak koyabilir. Ancak en temel şartlardan birisi oyuncu yetenekleri ve denklikleri olmaktadır. Kaynak kişilerden M. Başarı (2020) “Skin yani kıyafet falan almamız sadece görsel açıdan. Hiçbir güç katmıyor. Yani oyuna para yatırarak daha iyi oynamıyorsunuz. Oyunu siz yetenekli iseniz, iyi oynuyorsunuz” şeklinde belirtmektedir. M. Başarı (2020) bazı oyunlarda ise para karşılığında alınan nesnelerin oyuncuya güç verdiğini belirterek “Silahla bir şey alıyorsunuz, skin alıyorsunuz, bir eklenti takıyorsunuz daha iyi vuruyor, daha hızlı vuruyor. Mesela bu demek oluyor ki oyuna 10 milyar yatırsam...” şeklinde söylemektedir. B. Yeşil (2020) ise oyun icrası ile ilgili olarak “Oyun iyi gidiyorsa aşırı motive olmuş keyifli

hissederim... Kötüysem keyif almıyorum sinirleniyorum, kötü oynayıp iyi oyuncularla oynuyorsam veya sevdiğim insanlar o sinirlilik hâli kalkıyor, keyif almaya dönüyor oyun” şeklinde belirtmiştir. Neticesinde bu söylemlerin hemen hepsinin oyuncunun anlatısı içerisinde yer alması gerekmez ve çoğunlukla belirli bir hatırlatıcı yahut tetikleyici olay söz konusu olduğunda kendi başlarına birer anlatı hâline gelirler. Oyuncuların ürettikleri söylemler gündelik hayatla birleşebilir. Daha önce belirtildiği gibi geleneksel söylemler oyun içerisinde konu edinebilir. Oyun esnasında yahut oyun sohbet ekranında bir atasözü, bir fıkra ve anektod, şarkı ve türkü icrası gerçekleşebilir. Çalışmanın önceki kısımlarında da belirtilen belirli bir imgenin başka bir nesne ile ilişkilendirilerek aktarılması da bir söylem oluşturur. *Among Us* (2018) gibi konuşmayı oyun unsuru hâline getiren oyunlar da bulunur. Elbette konuşma bir oyun metni için temel şart değildir ancak konuşan oyuncular açısından eksiklik söz konusudur. Oyuncular arasında içerik üretenlerin hemen hepsi oyunlara dair yeni söylemler üretirken izleyicilerin gündelik hayatına da belirli anlamsal göndermelerde bulunurlar. Oyun eşyaları, oyun metni, günlük hayatındaki bir anı, bireysel tutumu ve tavrı, ideolojik durumlar vb. pek çok açıdan söylemlere yer verilebilir.

Oyuncuların profilleri de belirli söylem unsurları içerebilmektedir. Dahası oyuncuların tasarladıkları karakterlerin de metin boyutunda belirli söylem unsurları taşıdıklarından bahsedilebilir. Oyuncular oyun karakterlerini; rol bağlamında kendi kişiliklerine, olmak istedikleri kişiliklere veya tamamen kurguya dayanarak başka kişiliklere dönüştürebilirler. Oyunları sadece bir eğlence aracı gören oyuncuların yanında oyun ve hayat arasında ilişki kuran oyuncuların da bulunduğu belirtilebilir. B.Yücel (2020) şunları aktarmaktadır:

Çok hayal kurmuşumdur. Çok hayalperestim zaten. Halamın yanında kuaförlükte çalışırken oynadığım oyunlardaki kız makyajlarını çoğunu insanların yüzüne yapmıştır. Orada saç görüp halama bunu da yapabiliriz dediğim çok olmuştur. Ben bunu çok seviyordum zaten. Sanal gerçekliği, gerçekliğe taşımak büyük ayrı bir boyut bence. Onu çok taşımak istemişimdir açıkçası. Orada yapılan makyaj malzemelerine, hep sahip olmak istemişimdir küçükken.

Oyuncuların “totem” veya “ritüel” formunda belirli eylemleri de gerçekleştirebileceği gözlemlenmiştir. Bu, oyuncunun kişiliğinin ortama yansıtılması olarak da düşünülebilir. Sonuçta oyun, oyuncunun gündelik hayatının bir parçası konumundadır. Oyuncu “totem” gibi ritüellere gündelik hayatında önem veriyorsa bunu dijital ortama taşınması mümkündür. *PUBG: Battlegrounds* (2017) oynayan C. Kara (2020) “Sürekli aynı yere atlıyoruz, haritanın o kısmını daha iyi biliyorsun, daha rahat strateji üretebiliyorsun...” şeklinde belirtmektedir. Bu eylem sık tekrarlanıp süreklilik arz ettiğinde ritüelistik oyun eylemlerinden söz edilebilecektir. Yine C.

Kara (2020) “Lobide hangi silahı bulursan ve oynarsan, oyunda en çok onunla karşılaşırın” gibi inanışlardan da söz etmektedir.

Görüntü veya imge de yargı ve tutumların belirginleşmesinde rol oynayabilmektedir. Güzel ve çirkin, iyi ve kötü gibi yargılar arasında dijital kültürün kendi kodlamaları söz konusudur. Örneğin kendi profiline açık bağlantı veren yani kimliğini gizlemeyen oyuncular imajı ile profilinde sadece rumuzu yazılı oyuncunun sunduğu imaj değişir. Başka bir örnek olarak M. Tepe (2020), Y. Sinan (2020) ile yapılan görüşmelere göre belirli bir yayıncıyı takip eden oyuncuların onların söylemlerini taklit etmesinden söz edilebilir.

Oyuncular, eylemin doğasından ötürü oyun içerisinde de öteki oyuncuya karşı bir söylem içindedir. Bu söylemler genellikle rekabet unsuru barındırırlar. Diğer oyuncuların eylemleri, oyun anlatisının oluşmasında rol oynarken varlıklarının “rahatsız ediciliği” yani rakibe dönüşmesi, bir tezat unsurdur. Oyun esnasında oyuncular tarafından en çok oluşturulan bir diğer söylem ise hile üzerinedir. Karşı oyuncunun hile kullanıp kullanmadığına bakılmaksızın oyuncular sürekli yenildiği yahut kendi yeteneklerini aştığı durumlar için dahi “hile” söylemlerine başvurabilmektedir. E. Saygı (2020) bu konuda “Hocam arkadaşlarımdan daha iyi oynuyorum. Onların arasında böyle bir problem oluyor, yok hile açtın, yok şöyle oldu, böyle oldu” şeklinde belirtmektedir. E. Kalın (2020) ise oyun içindeki hilenin oyun deneyimini bozduğunu belirtmektedir. D. Kaya (2020) ise “Bizim milletimiz biraz değişik. Mesela oyunda oyunu kazanmaya başladıysan karşı takımdaki adam, kendisine yediremeyip iftira atmaya çalışıyor. Ya hilesin yazıyor, ya şusun, ya busun gibisinden. Biraz barışçıl değil” demektedir. Oyun kafelerde oynanan oyunların çoğunda “oyun kolunun bozuk olması”na yönelik söylemler hem kendi bağlamında oluşturulmuş hem de aynı söylemin alıntılanarak başka türden bir resim, bir video, bir anlatı içerisinde kullanılabilen bir klişeye dönüşmüştür. Bu açıdan oyun icrasından kaynaklı söylemler sadece oyun esnasında gerçekleşmez. Günlük hayatta ve başka türler içerisinde de söylem unsuru hâline gelir. Nitekim oyuncuların oyun metnine, kendine ve diğer oyunculara karşı üç farklı söylem aşamasında bulunduğu ve bu söylemleri başka bir bağlamda yeni ve farklı bir ürüne aktararak kullanımının ise söylemlerarasılık açısından ele alındığı ifade edilmelidir. Oyun veya oyun kültüründen kaynaklanan söylemler daha pek çok açıdan örneklendirilebilir ve sınıflandırılabilir ancak bu çalışmanın sınırları gereği aktarılan örneklerde ve yapılan gözlemler sonucunda hem ortam hem tür açısından geçişlilik sunduğu belirtilmelidir.

2.3.3.3. Oyun Söyleminin Üretildiği Ortamlar

Çalışmanın “Oyun Anlatısının Yer Aldığı Ortamlar” başlığında pek çok ortama yer verilmiştir. Ayrıca metin açısından oyun söylemi ile geçişlilik unsuru oluşturduğundan ve bunların anlık değişebilir yönlerinden de çalışma boyunca söz edilmiştir. Bilgisayardan, konsoldan veya telefonda oyun oynamak icrayı değiştireceği gibi oyun mekânı ve oyun oynanan zaman da icra üzerinde etkilidir. Dolayısıyla oyun söylemi, bağlamsal açıdan platform, mekân ve zaman olgusundan etkilenir. Arkadaş ortamında oynanan oyun ile ev ortamında oynanan oyun icrası sırasında oyuncunun konuşma dili değişir. Ev ahaliyi oyuncunun oyun oynamasına yönelik icra öncesinde, sırasında veya sonrasında belirli söylemler geliştirebilir. Evli oyunculara eşleri tarafından getirilen eleştiriler, bir çocuğun oyunda kaldığı süre hakkında ailesi tarafından getirilen eleştiriler gibi toplum içerisinde sıkça karşılaşılan gündelik söylemler buna örnek verilebilmektedir. Nihayetinde oyun zamanı açısından da hem yerel hem de evrensel zaman devreye girmektedir. Oyuncuların etkin olduğu saatlere yönelik bir istatistiksel veriden de bahsedilebilir ancak oyuncunun hangi sunucu üzerinde hangi evrensel oyuncu gruplarıyla karşılaştığı ve daha yoğun söylem ürettiği de burada önemli görülmelidir. Goffman’ın (2017, s. 102) “temas ihtimali ve sıklığı” olarak yer verdiği kavrama değinilebilir. Çevrimiçi çok oyunculu oyunlar açısından bakıldığında oyuncuların; benzer zaman diliminde oyun oynadığı yani temas ihtimalinin bulunduğu topluluklar bir araştırma konusudur. Günlük 24 saatlik zaman dilimi içerisinde her milletten oyuncularla denk gelmek mümkün olduğu gibi “sunucu”, “zaman dilimi”, “oyun saati” ve “oyun” temas ihtimalini ve sıklığını belirleyen ve üretilecek söylemin niteliğini ortaya koyan etkenlerdir. Oyun söyleminin üretildiği ortamlara yer verilecek olursa daha da genişletmek mümkün olmakla birlikte temelde şu şekilde sınıflandırılabilir:

a. Fiziksel Ortamlar

Goffman’ın (2017, s. 333) tam tekmil ya da fiziksel olarak tanımladığı çerçevede hakkında “Bu fiziksel zemin, âdet ve teamüller sonucunda ortaya çıkan belirli özelliklere sahiptir” der. Bu noktada onun kullandığı bu terim bu çalışmada da fiziksel ortam, zemin veya mekân olarak kullanılmıştır. Gündelik hayatta oyunlara dair herhangi bir söylemin gelişebileceği ortamlardır. Dijital oyunların da belirli bir fiziksel uzam da bulunduğu söylenebilir. Fiziksel ortamlar, oyunlara yönelik mekânlar ile oyuncunun günlük hayatında bulunduğu her türlü ikincil mekânlar olabilir. Akıllı telefonların, oyuncuların anlık iletişiminin bir parçası olması nedeniyle oyun söylemi günün herhangi bir saatinde sürebilir. Kaynak kişilerden bazıları oyunlardaki

belirli görevleri yapmak için belirli saatleri olduğunu yahut sohbet programları üzerinden arkadaşları tarafından sürekli hatırlatıldığını söylemişlerdir. *Knight Online* (2004) oynayan K. Batı (2020) şöyle demektedir:

Misafir geleceği zaman eşim bilir. Ona göre misafir çağırır. Şimdi benim 15 dakika sonra o savaşa girmem lazım. Girmediğim zaman cep telefonumdan arayacaklar, soracaklar. Whatsapp'tan yazacaklar mesaj atacaklar. Ne zaman geleceksin?, Ne yapacaksın? diye böyle bir zorunluluğu var yani bu. Mecburi olmam gereken zamanlar var.

Fiziksel ortamda oyun söyleminin gelişmesi için doğrudan oyun metninin icrası gerekmez. Oyuncular arasında sıklıkla oyun deneyimleri, o günün veya akşamın skorları, yeni oyun haberleri veya gelişmelere dair pek çok konu oyun sohbetinin bir parçası olabilmektedir. Bu açıdan mekânlar oyunlara ve gündelik hayata yönelik olmak üzere ikiye ayrılabilirler.

Oyunlara yönelik mekânlar

Oyunlara yönelik mekânların doğrudan oyun metninin icrasının bulunduğu ve fiziksel ortamlar ile dijital ortamlar arasında yer aldıkları belirtilebilir. İnternet kafe, oyun kafe, e-spor klüpleri, e-spor toplulukları, oyuncu grupları gibi örnekler verilebilir. Bunların her birinin kendi ortamına dair söylemleri bulunur. İnternet kafelerde hem oyun eylemleri hem de internet kafenin kendi sosyal normlarından söz edilebilir. Örneğin internet kafelerde argo konuşmak yasaktır. Bu konuda kaynak kişilerden C. Atakan (2020) şunları aktarır:

İnternet kafede asla yüksek sesle bağırılmaz. İkinci olarak da asla ekrana bakılmaz. Asla kulaklığı çıkararak müzik açamazsın yani mesela hani kulaklığın sesinin son ses verip kulaklığı yanına koyamazsın. Asla sandalyelerin yeri değişmez. Ekipmanların da yeri değişmez. Yani genel olarak bir şeylerin yeri değişmez. Yandaki bilgisayarın kulaklığını asla alamazsın. Bunu her zaman kafeciye söylemek zorundasın.

E. Zorlu (2020) ise “...daha geçmişe gittiğimiz zaman kendim ateri salonuna gidiyordum. Oradaki büyükler ya sen işte oynama, sen beni bekle, ben önce jetonu atayım, ben oynayayım gibi direkt fiziksel bir şiddet olmasa da kendi yaşının gücünü kullanarak bir şekilde seni geri plana atabiliyordu” dedikten sonra internet kafelerin günümüzde kafe düzeninin kamuya açık olarak yer aldığını ve “sote” diye tabir edilen kullanım şekillerinin olmadığını belirtmektedir. E. Saygı (2020) ise “İnternet kafeye bakan insanın seninle böyle iyi anlaşıyor olması lazım. Bizim arkadaşımızın abisiydi. Sağ olsun bize de çok destek oluyordu. Bizim için bilgisayarlarını falan değiştirdiği bile olmuştu. Biz çok geliyorduk. Biz oturduğumuz zaman saatlerce oynuyorduk” şeklinde belirtmiştir. E. Saygı (2020) devamında kafe düzeni ile ilgili olarak “Beşli beşli, beşerli

arkalı önlü ikili bilgisayar, bazen arkadaşlarımla orada oynuyordum. Oda gibi bir yer vardı, orada oynuyorduk” demiştir.

E-spor klüpleri, takımlar yahut turnuvalar kapsamına göre belirli söylemler geliştirirler. Bunların çoğunlukla dijital uzamda karşılıkları bulunsa da oyuncular bir araya gelerek antrenman yapma, oyuna dair stratejiler üretme gibi profesyonel bir tutum içerisinde icracı konumundadır. Kaynak kişiler arasında hem izleyici hem de oyuncu olarak e-sporla ilgilenen bireyler bulunmaktadır. N. Önder (2020) “*League of Legends* (2009) oynadım ve ciddi derecede e-spor yaparak lisanslı bir şekilde oynama seviyesine geldiğimde bıraktım, e-spor takımından bile teklif aldım” demiştir. Ardından N. Önder (2020) “*SuperMassive* diye bir takım vardı onu destekliyordum ama şimdi *Beşiktaş* ya da *Fenerbahçe*'yi takip ettiğimi söyleyebilirim” demiştir.

Kaynak kişilerden A. Ak (22) ise şunları söylemiştir:

Bir insanın acemilik seviyesinde yaptığı bir işi, profesyonellik seviyesinde yapan bir insanı izlemesi gayet normal ve heyecan verici bir durum. Zaten bunu yapılan turnuva ve şampiyonalarda anlık izleyici sayısına ulaşan oyun kanallarından görüyoruz. Birçok televizyon kanalı bu sayılara ulaşamıyor. Bu yüzden geleceğin E- spor çerçevesinde gelişeceğine inanıyorum.

E. Çırak (2020) ise “Daha önce bir turnuvaya katılmışım ve aslında evde tek veya arkadaşlarla oynamak ile turnuva ortamında oynamanın farkını daha çok hissettim. Çok farklı bir ortam ve insanların gözlerinin sizin üzerinde olduğunu bilerek oynamak çok farklı bir his” şeklinde söylemektedir. O. Kocaman (2020) ise “İsim olarak yayıncı bilmem ama platformlarda karşıma çıkıyor. Bazı oyuncuların IQ seviyesi yüksek oyun içinde... Onun dışında bazen arkadaşlarım izletiyor bana. Ama iyi oyun oynamak bu kadar para kazanmayı gerektiriyor mu bilmiyorum...” demiştir. E. Saygı (2020) ise e-spor oyuncularını takip ettiğini belirterek “Twitch yayınlarından açıyor, onu izliyorum. Oyunlarda kendi stratejilerini falan gösteriyorlar, ayarlarını falan gösteriyorlar... Oynadığım oyunda bilgi edinmek için vakit geçirmek için izliyorum” şeklinde belirtmektedir. Bu mekânların belirli bir ekonomik faaliyetlerde bulunduğu ve kaynak kişilerin “ekonomik” açılardan da dikkatini çektiği belirtilebilir. V. Kuru (2020) “Turnuva olarak biz benle birlikte beş kişiyiz. Biz sadece *Counter-Strike* oyununda sürekli turnuva kovalıyoruz. Reklamcıların daha çok turnuva düzenlediği, internet sitelerinin turnuva düzenlediği küçük minimal turnuvaları var. Ödül olarak bütçe koyuyorlar. Mesela 5.000- 10.000 TL. Onlara genellikle giriyoruz” şeklinde örnekler vermektedir.

Gündelik hayatta yer alan mekânlar

Oyuncu icrayı bilgisayar, konsol yahut telefon gibi farklı cihazlar üzerinden gerçekleştirebilir. Oyun oynama mekânı ve zamanı, oyuncunun boş zamanına göre değişebilir. Bu açıdan okullar, sokaklar, kafeler ve hatta hastaneler oyun mekânı hâline gelebilir. Bu çalışmanın kaynak kişileri tarafından gündelik hayatta yer alan mekânlara dair geliştirilen söylemlere yer verilebilir. Bu söylemler olumlu yahut olumsuz olabilmektedir.

Çok fazla oyun oynamadığımı belirten E. Kader (2020) “Dijital ortamı arkadaşlarımda da çok gördüm. Oyun oynayan arkadaşlarım da hiçbir iletişim yok. Sınıfa gelip oturlardı. Hemen oyun açarlardı, karşıdaki ile konuşmaya başlardı” şeklinde söylemiştir. S. Açık (2020) ise takip ettiği kanallarla ilgili bilgiler vererek ev arkadaşlarıyla birlikte yayın açan, oyun oynayan oyuncular olduğunu belirtmiştir. Nihâyetinde bu çalışmadaki örneklemeler açısından gündelik hayatta yer alan en yaygın oyun mekânı ev ve internet kafelerdir. Çoğu oyuncu çalışma odasında yahut evinin bir köşesinde hatta yatak odasında oyun oynayabilirler. Telefonda oyun oynadığını belirten B. Yeşil (2020) “Önce normal oturuyorum sonra biraz kayıyorum. Kollarımın rahat hareket edecek şekilde oturuyorum, kucağıma bir yastık alıyorum, yatar vaziyette” şeklinde belirtmektedir. E. Kalın (2020) ise oyun oynarken içecek içmek ve yatarak oynamaktan hoşlandığını ve oyun ortamının sessiz ve karanlık olmasına dikkat ettiğini belirtmiştir. A. Ak (2020) ise “Aslında çok konforlu ve profesyonel ekipmanlarım yok. Tamamen Türkiye standartlarında orta düzey bir setupa sahibim. Kendi odamda çoğunlukla rahatsız edilmeden oyun oynayabiliyorum. Bunun dışında konsol oyunlarını son birkaç senedir oynayamıyorum sebebi fiyatlar” demektedir. Bu açıdan dijital ortamlar oyun mekânını kendi bağlamıyla sınırlarken fiziksel mekân açısından değişmektedir. Oyunlara yönelik söylemler de mekân açısından farklılık gösterir. Kaynak kişilerden E. Çırak (2020) ve S. Gözcü (2020) evde oyun oynarken ailesi tarafından “sessiz ol”, “oyunu kapat” vb. söylemlerle karşılaştığını belirtmektedirler. B. Yücel (2020) ise “Kaç yaşına geldin? Hala oyun mu oynuyorsun? “Şu oyunu bırak”, “Kalk dışarı çık, dolaş”. Markete falan gönderiyorlardı. Markete gitmek istemiyordum. Oyun yarım kalıyordu. Oyunun yarım kalması hoş bir durum değildi benim için, sayı kaybıydı. O yüzden olumsuz bir tepki aldım. Bu tepkiler oyun oynayan biri için iyi bir şey değil bence” demektedir. K. Batı (2020) ise “Olumsuz tepki eşimden alıyorum, şöyle söyleyeyim, evde olduğum zaman onunla vakit geçirmediğim anlarda direkt oyun oynamak için bilgisayara geçerim” demektedir. G. Çakır (2020) ise “Annemden genellikle olumsuz tepkiler alırdım. O da hani fazla oturduğum için falan. Onun dışında olumlu olarak da kuzenlerim vardı. Benden küçükler, onlar yanıma geldikçe “Abla bunu nasıl oynuyorsun, nasıl indirdin, bana da

indirir misin?” falan tarzında şeyler derlerdi” demiştir. Nihayetinde Ç. Burhan (2020) ise şöyle demektedir:

İnsanların oyunlara karşı, bizim jenerasyonumuzdan uzak olan neslin, çok tepkili olduğunu düşünüyorum. Çünkü fikirleri olmadığı için (oyunlara dair) sürekli bizimle çatışma halindedir. Aslında bilmiyorlar, oynadığımız oyunların gayet de faydalı oyunlar olduğunu. Mesela benim size bahsettiğim oyun sayesinde ciddi anlamda coğrafi ve tarihi bilgi kazandım. Hiçbir şey yapmadıysam beni araştırmaya teşvik etti

Oyuncular oyun ortamıyla ilgili her zaman olumsuz tepkiler almaz. Oyuncular arasında ailesiyle birlikte oyun oynadığını ve birlikte zaman geçirdiğini belirtenler de vardır. Kaynak kişilerden D. Arıkan (2020) “...Akşam saatlerinde babam evde olduğunda genelde akşamları haber yerine film dizi.... Bazen de annemden ötürü fısıldaşarak bazen babam beni bazen ben babamı dürtüyorum baba işte bir oyun mu geçsek diye” demiştir. N. Önder (2020) ise oyunlara küçük yaşta annesi ve babası sayesinde başladığını belirtmektedir. R. Dünder (2020) ise “Küçükken bir atari cihazım vardı. Oynamayı çok severdim ve vakit geçirdim. Annem, babam da benimle oynamayı çok severdi o zamanlar” şeklinde belirtmiştir.

b. Dijital Ortamlar

Dijital ortamlar barındırdığı uzaktan bağlantı, video, kameralı görüşme, sesli sohbet vb. iletişim unsurları açısından ele alınabilir. Dijital ortamlarda üretilen söylemlerin güvenilirliği, gerçekliği ve tutumları noktasında belirsizlik bulunabilir. Bu belirsizlik aynı zamanda bilgi kirliliğinin oluşmasında da başat rol oynamaktadır. Öte yandan bazı kaynak kişiler dijital oyunların gündelik hayatına taşıyan yönleri bulunduğundan söz etmiştir. Yani sosyal olduğu kadar birey için ciddidirler. R. Kocabey (2020) oyun oynarken başına bir gelen bir anıyı olayı şöyle anlatmaktadır:

Geçen biz arkadaşlarla, üç kişi arkadaşız, biri geldi. Grupta da 27-28 yaşında bir abi var. O da arkadaşımız işte oyundan. “Abi, senin annen var mı?” dedi. Biz de herhalde küfür falan edecek sandık. Hani dedik ki devamını getirme bak kötü olur, seni şikâyet ederiz, hesabın kapanır. Küçük sesi, yani bayağı küçük çocuk. Ondan sonra abi “Var annem” dedi. “Neden sordun? Ne oldu?” dedim. “Benim annem yok. Daha yeni corona testi olmuştu. Babam aradı, annen öldü” dedi. Yani annesinin öldüğünü söylüyor ama oyuna girmiş, tam o anda ölmüş. “Hani şimdi mi öldü? Şimdi mi haberin oldu” dedik. O da “Evet, babam söyledi. Annem ölmüş, melek olmuş” dedi. Ondan sonra tabi biz de şaşırдық önce bir. Beklemediğimiz bir şeydi. Sonra çocuğa hani teselli vermeye çalıştık. Ama bir yandan da diyorum ki, annesi ölmüş bir çocuk oyuna neden girer? Neden eline telefon verirler ki? diye sorguladım. Ya doğru ya yanlış bilemeyiz ama unutmamız için hani oyun hakkında konuştuk. İşte bak “Hani ablacığım, şurada adamlar var. Gel gitme oraya”... gibi bu şekilde konuştuk yani hatırlamaması için. Takıma almadık yani istek attı ama arkadaşız hala oyunda. Bilmiyorum, doğru gelmedi bana biraz. Çünkü annesi ölen birinin eline telefon vermezler herhalde...

Daha önce belirtildiği üzere kaynak kişi bu bilginin doğruluğunu sorgulamaktadır. Karşıdaki oyuncunun tutumu gerçek yahut sahte olabilir. Nitekim aksi belirtilmediği durumlarda oyuncuların karşılaştığı durumların bir anı olarak yer alması ve aktarılması sosyo- kültürel açıdan etkileşimin boyutunu ortaya serer. Başka bir oyuncunun yalanı veya gerçeği onu dinleyen veya aktaran oyuncunun gerçekliğine yahut “kurgusuna” dönüşür. Bu gerçeklik oyuncunun karşılaştığı ve mitik bir dönemde olduğu gibi gerçek ve kurgu arasındaki “belirsizlik” açısından ele alınmaktadır. Oyuncu kendisine aktarılanın kurgu olduğunu bilse ya da inansa da üretilen bu söylemin artık bu ortamda ve mecrada farklı şekillerle birlikte karşısına çıkabileceğinin bilgisini elinde tutar. Aksi tutumla bilginin gerçekliğine inanan ve onu yayan bireyin de gerçekliğine dönüşür.

Bir başka örnekte ise H. Yalın (2020) oyundan kız arkadaşı edindiğini belirterek “Tabi sevgili olmuşluğum dahi var. Oraya kadar gidiyor yani. Onunla *LOL*’den (*League of Legends*, 2009) tanışmıştık, benim ligimden 2 üstteydi. Orada bir tanıştık, görüştük, işte beraber girelim oyuna gibi. Sonrasında zaten tanıştık. 1-2 hafta falan sürdü sanırım. Ondan sonra zaten bitti. Öyle pek uzun bir şey değildi” şeklinde söylemektedir. Bu noktada dijital ortamlarla ilgili genel geçer ve kısa bilgilere yer verilmesinin nedeni sosyal boyutlarının belirtildiği üzere çok geniş olması, çalışmada aktarılan bilgilerin ise örneklerle üzerinde aktarılmasıdır. Dolayısıyla oyun ortamı, insanın “söz” ile gerçekleştirebileceği çoğu eylemin icra mekânına dönüşebilir. Kaynak kişiler arasında oyunun kişiyi sosyalleştirdiğini düşünen oyuncular olduğu kadar asosyal yaptığını düşünen oyuncular da bulunmaktadır.

Oyunlara yönelik ortamlar

Dijital ortamda oyunlarla ilgili bu çalışmanın dipnotları arasında belirtilenlerin dışında pek çok sayfa ve internet adresi bulunur. Bunların birincil kaynağını oyunların resmî sayfaları ve oyun platformları oluşturmaktadır. Oyunların ürettikleri söylemler belirli ticarî yapıların, firmaların ve nihayetinde oyun endüstrisinin söylemleri olarak düşünülebilir. Oyun sayfaları ve mağazaları ise oyunların gösterimleri, tanıtımları, demoları vb. satışlarının olduğu sayfalar olarak belirtilebilir. Bu sayfalar daha önce belirtildiği gibi aynı zamanda sosyal bir platform olarak da hizmet verebilmektedir. Bunun dışında oyun araç ve gereçlerinin yer aldığı teknoloji mağazaları veya bunlara yönelik haber, görüntü, test vb. bilgiler sunan sayfalardan da söz edilebilir. Ancak belirtmek gerekir ki bu ortamda “tür”, belirli bir sayfanın değil dijital ortamın kendi özelliklerini kullanır. Hem oyun firmaları hem oyuncular hem de üçüncü türden sayfalar benzer içerikleri

hipermetin yoluyla haber, duyuru, video, görüntü gibi biçimlerle eş zamanlı olarak paylaşabilmektedir. Ek olarak oyun anlatısının üretildiği oyun forumları ve siteleri de oyun söylemlerinin yer aldığı ortamlar olarak belirtilebilir ve meraklı grupları ile oyuncu topluluklarının da bu platformlarda faaliyet gösteren oyunculardan oluşabileceği belirtilmelidir.

Sosyal medya siteleri ve diğer platformlar

Yukarıda da belirtildiği gibi sosyal medya sayfaları ve profilleri, teknoloji siteleri ve teknolojik ürün satan sayfalar, forumlar, kişisel siteler ve günlük gazete gibi formlar oyun söyleminin ve anlatısının bulunabileceği, amatör veya profesyonel kullanıcıların kendi eylemlerini yahut bir başkasının eylemlerini hem metinlerarası hem de söylemlerarası bağlamlarda paylaşarak etkileşime girebileceği ortamlar olarak ele alınabilmektedir. Nihayetinde fiziksel ortam ile dijital ortam ayrımı oyuncuların söylem ve anlatı oluşturduğu iki farklı uzam şeklinde değerlendirilmiştir. Ancak oyuncunun fiziksel ortam içerisinde dijital ortama bağlanması, yani kendi gerçekliği dijital ortamları ikincil konuma düşürdüğünü de belirtmek faydalı olacaktır. Bu yönüyle dijital ortamların aynı zamanda bağlamlararası geçişlilik barındırdığı da belirtilmelidir. Bu açıdan bağlamlararasılık konusuna da değinmek faydalı olacaktır.

2.3.4. Bağlamlararasılık Açısından Dijital Oyunlar

Dijital oyunların çok boyutlu ve katmanlı yapısı; oyun metninin hem metin hem de söylem açısından geçişlilik sunarak belirli anlatı yahut dil kalıplarının oluşturulması metinlerarasılığın ve söylemlerarasılığın yanında üçüncü bir boyutu yani bağlamlararasılığı öne çıkarmaktadır. Özdemir (2006a, s. 13-14) “çocuk oyunlarının bağlamını “fizikî ortam, tarihi, sosyo- kültürel ortam, teknolojik ortam” olmak üzere üç bağlamda kapsamlı bir sınıflandırma ile incelerken çocuk oyunlarının oynanması noktasında “oyuncu, izleyici ve oyun” başlıklarına yer vermektedir. Dijital oyunlar açısından da “oyuncu, oyun ve izleyici” yapılarının korunduğu ve bunlara ek olarak yeni icra özellikleri geldiği belirtilebilir. Bir metnin veya icranın bağlamına yönelik çalışmalar zaten onu “çoklayıcı” bir tutumla icracı, birey, metin, mekân, zaman vb. açılardan ele alınması anlamına gelmektedir. Dijital oyunlar çalışmanın başından itibaren ve çeşitli araştırmacılarından da aktarıldığı üzere iç içe geçmiş birçok katmandan oluşur. Oyun icrası sırasında oyuncuyu etkileyen pek çok durum söz konusu olabilmektedir. Oyuncu fiziksel mekân ile dijital ortam arasında fiziksel ile bilişsel bir uzamda oyun eylemini icra eder. Bunu yaparken oyun metni ve anlatısı çoğu kez duraklar, tekrarlanır veya bozulabilir. Dolayısıyla tek bir

bağlam değil pek çok bağlamda oluşan anlatı veya anlatılardan bahsedilebilir. Bağlam kapsamında Bauman ve Briggs (1990, s. 76)'in bağlamsallaştırma (contextualization), yeniden bağlamsallaştırma (recontextualisation) ve bağlamsızlaştırma (decontextualisation) kavramlarına yer verdiği görülmektedir. Linell (1998, s. 144) “Farklı türler, söylem toplulukları ve iletişim durumları farklı türdeki ve farklı kombinasyonlardaki bağlamsal kaynakları kullanacaktır” demektedir. Ardından Linell (1998, s. 144- 145) yeniden bağlamsallaştırma (recontextualization) konusunda “Bir şeyin bir söylemden/bağlam içindeki metinden (bağlam gerçekte bir bağlamlar matrisi veya alanıdır) diğerine dinamik olarak aktarılması ve dönüştürülmesi olarak tanımlanabilir” der. T. V. Dijk (2008, s. 112) ise çalışmasının söylem ve bağlam ile ilgili bölümünde ise karşılaştırılabilir ve analiz edilebilir karşı bağlamlar (across contexts) kavramından bahseder. Bunun dışında edebiyat ve eğitim bilimleri alanında bağlamlararasılık (intercontextual) teriminin kullanıldığı da görülmektedir.¹⁷⁸ Medina (2006, s. 48) bağlamlararasılığın olumlu ve olumsuz açılardan iki farklı yönden karakterize edilebileceği söyler. Medina'ya göre (2006, s. 49) bağlamlararasılıkta anlamların sürekli olarak yeni bağlamlara kaydırılması söz konusudur.

Dijital oyun açısından ise bağlamın önemi halkbilimi çalışmaları açısından ortaya konulmuştur. Dijital oyun insan yaşamının bir parçası hâline gelmiştir ancak bu durum kendi mevcudiyeti içerisinde “gündelik” hayattan farklılaşmaktadır. Arslan (2022, s. 224) ancak oyunun günlük hayatın bir etkinliği olarak sürdürülmesi bir anlamda onun günlük hayat içinde “günlük hayatın dondurularak” elde edildiği bilgisini de anlık bir iletişim ile sunar, der. Türkü söylerken spor yapmak gibi *çoklu performatif*¹⁷⁹ yapılardan söz edilebilir. Goffman'ın (2017, s. 342- 343) “pusu hatları” olarak belirttiği ve “oyuncunun olmadığı “bir kimsenin arkasında kalan, bir şeyin arkasında kalan, karanlıkta kalan” olarak nitelediği terim ile “nöbetçi meselesi” yine *çoklu performatif* yapılar açısından düşünülmüştür. Bu da bağlamlararasılık açısından belirli veriler ortaya koyar. Spor yaparken söylenen türkünün temel işlevi onun sanatsallığı değildir, bir âşığın türkü icrasında harcadığı efor da sporun temel işlevini oluşturmaz. Ancak bu iki icra arasında belirli bağlamsal geçişlilik bulunur (Arslan, 2022, s. 224). Dijital oyunlar açısından da bağlam önemli bir unsur olarak karşımıza çıkmaktadır. Ç. Burhan (2020), S. Namlı (2020), K. Batı (2020), O. Usta (2020), Y. Çınar (2020) isimli kaynak kişilerle yapılan görüşmeler kapsamında

¹⁷⁸ Medina (2006) çalışmasında bağlamlararasılık ve söylem ilişkisine dikkat çekmektedir. Daha fazla bilgi için bkz. (Medina, 2006). Ayrıca terimin eğitim bilimleri alanında sınıf içi etkinliklerde anlama ve bağlama odaklanan bir yapıyla kullanıldığı da görülmektedir. Daha fazla bilgi için bkz. (Wiig vd., 2017).

¹⁷⁹ Bu kavramla ilgili kısa bir araştırma yapılmış, Bilgisayar ve Tasarım disiplninde *multi-performance* (çoklu performans) kavramının kullanıldığı görülmüştür. Ancak burada yer verdiğimiz *çoklu performatif* kavramı, hipermetin ve multimedya kavramlarından hareketle Özkul Çobanoğlu'nun (2000) icra tahliline yönelik çalışması ile *mediated performances* (Çobanoğlu, 1992) kavramına kıyasla aktarılmaktadır.

özellikle dijital kültür üzerindeki hızlı gelişmeler, oyunlar üzerine konuşma bağlamlarını ve söylemlerini yoğun bir şekilde değiştirmekte, 20 yıl öncesinin oyunları onu daha önce deneyimleyen oyuncular için nostaljik bir tutumla ele alınmaktadır. Dolayısıyla teknolojinin hızla gelişmesi ile oyun söylemlerinin bağlamı arasında da yoğun bir ilişki bulunur. Dijital ortamın sürekliliği bulunmayabilir, oyunlar eskiyebilir veya oyunun yeni bir sürümü çıkarılabilir. Bu çalışma kapsamında değinilen *eFootball PES 2021 (2020)* çevrimiçi sunucularını kapatmıştır. Bu yönüyle oyunlardan ziyade oyuncu eylemlerinin ve bunların bağlamlarının öne çıkarılması da oyun araştırmaları konusunda ön plana alınabilir. Daha önce de belirtildiği gibi araştırmacının 20 yıl önce oyun oynadığı bilgisayarın özellikleri, konsolun markası, oyunların sıralaması çoğunlukla belirli bir söylem oluşturmazken yahut sadece meraklı grupları arasında belirli bir söylem oluştururken oyunların hissettirdikleri, oyuncunun oyun yoluyla gerçekleştirdiği anlatı, oyun eyleminden geriye kalan anlatılar oyuncu halkının geneli açısından kültürel tutumların oluşmasına imkân tanır. Bir eleştiri olarak bu anlatıların oyun dışı eylemlerin bir sonucu olduğu, bağlamdışı veya bağlamsızlaştırma barındırdığı iddia edilebilir. Öte yandan bu anlatıların oyun eylemi sırasında oyun metni ile birlikte olduğu bu çalışma kapsamında da ortaya konulmuş, metinlerarası ve söylemlerarası yapılardan bahsedilmiştir. Bağlamlararasılık ise bu iki yapıyı birbirine bağlar. Yazı nasıl korunduğu durumlarda kalıcı ise dijital ortamın kendi yapısı da ürünü değiştirmeye, silmeye, geçersiz kılmaya veya eski bir türe dönüştürebilmektedir. Dijital ortamın bu yapısı oyunlar açısından da geçerli olmaktadır. Bu yönüyle oyunbilim çalışmaları kapsamında dijital oyunlar üzerine bir külliyat birikirken “oyun anlatı”larının aldığı biçimler ve bu biçimlerin özellikle halk kültürü açısından geçirdiği değişim ve dönüşümler bağlamı öne çıkaran yapılarla birlikte ele alınabilmektedir. Bu noktada dijital kültür ortamında ortaya çıkan “akım”lar örnek gösterilebilir. Meraklı grupları çerçevesinde dönem, mevsim, coğrafya, ekonomi, toplumsal yapı, oyun ve teknoloji ortamına göre oyunların da belirli bir söylem açısından medyada yer edinir, oyuncular arasında yayılır. Bu açıdan dijital ortamlarla ilgili verilerin kalıcılığı ile ilgili sorunlar aynı zamanda ortam ve bağlam ilişkisini öne çıkarmaktadır. Hatta geçmiş yıllarda yapılan pek çok akademik çalışmada dahi “kırık bağlantıların” bulunduğu dolayısıyla dijital ortamlarda söylem başka ortamlarda ve hatta değişerek devam etse bile belirli bir ortam açısından süreklilik sağlayamayabileceği de belirtilmelidir. Bu açıdan yöntem ve inceleyebileceği alanların paradigmatik yapılarının ortaya konulması, yeni bağlamlar ortaya çıkana kadar söylem ve metin açısından geçerliliğini koruyabilecek bir metot sunmaktadır. Nihayetinde bağlamlararasılık açısından oyun tarafından oluşturulan bağlamlar ile oyuncu tarafından oluşturulan bağlamlardan bahsedilebilir.

2.3.4.1. Oyun Tarafından Oluşturulan Bağlam

Oyun, insan doğasının bir eylemi olarak anlık ve bağımsız olarak gerçekleşebilir. Nihayetinde “oyun”u ortaya çıkaran ve eyleme dönüştüren kişi olarak oyuncu, oyun anlatısının öznesi durumundadır. Ancak oyun hangi ortamda ortaya çıkarsa çıksın belirli bir bağlam ve şartlar içerisinde gerçekleşir. Bunlar hem metin hem söylem bazında olabileceği gibi eylem açısından da geçerlidir. Örneğin fiziksel mekânlar açısından lunapark yahut bağımsız oyun evleri içerisinde odadan kaçma, korku evi, konsept parklar vb. ile bunların dijital versiyonları arasında bağlamsal bir geçişlilik bulunur. Anlatı açısından türün yapısı değişirken anlatı unsurları da sabit kalmaz, aynı anlamı hareketler, görsel unsurları, imgeler ve kalıp ifadelerle değiştirir. Daha söylemin girişinde belirli fiil öbekleriyle ve mekânlarla bağlamın yapısı hakkında bilgiler verilebilir. Oyuncu lunaparka gider ve oyun oynar ya da bilgisayarına oyun yükler ve oyun oynar. Her ikisinde de belirli bir tutum ve tavır geliştirir. Örneğin oyuncu her iki ortamda da korkabilir ancak bu korkunun nitelikleri değişebilir. Dijital dünyada oyuncunun fizyolojik bütünlüğü korunur. Oyuncular oyunda yapmış olduğu eylemleri zihin bağıyla yapabildiği dijital kimliğiyle olan bağına şekillendirebilir. Oyun kavramı farklı bağlamlarda benzer anlatı ve eylemleri barındırır. Futbol açısından örneklendirildiğinde oyuncular aynı anlamı sağlayan farklı biçimlerde hem halı sahada hem de dijital ortamda futbol oyununu icra etmektedir. Amatör oyuncular açısından halı sahada gerekli olan fiziksel kapasite ihtiyacının oyunlarda teknik donanıma evrilmesi futbol bilgisinden yani anlatısından bağımsız olarak gerçekleşir. Keza her maçın anlatısı da bağlamsal açıdan farklıdır ancak oyun bilgisi, kullanılan anlatı unsurları ve eylemler çoğunlukla aynıdır.

Dijital oyunların kendi bağlamını değiştirmesinden de söz edilebilir. Bunlar metinlerarası geçişlilik sunduğu gibi bağlamlararası özellikler de gösterir. Önceki yıllarda çıkmış pek çok oyunun yeniden görsel düzenlenmesi yapılmış “remastered” versiyonları bulunur. Örneğin *Rome: Total War* (2004) oyunu 2021 yılında Windows platformu için *Total War: Rome REMASTERED* (2021) oyununu çıkarmıştır. Bununla birlikte zamanında oynanmak için oyuncuların sistem kurduğu, internet kafeye gittiği hem depolama alanı hem de yeterli sistem gerektirdiği oyunlar telefonda oynanabilir hâle gelmiştir. Bu yönüyle teknik açıdan bir örnek oluşturmaktadır. Bulut sistemi kullanan bazı oyunlar, oyuncuların üyelik sistemiyle kaydettiğinden dolayı oyun kaydı kaybolmaz. Oyuncunun ortam değiştirmesi söz konusu olabilir. Oyuncu başka bir konumda oyunu oynayabilir. Benzer şekilde oyun ve reklam ilişkisinden de hem söylem hem de oyun metni bağlamında bahsedilebilir. Bu noktada V. Ekin (2012) “advergaming uygulamaları”ndan bahsederek spor oyunlarından örnekler vermektedir.

Sadece oyun arayüzünde değil oyun içi eylemlerde de bağlamlarası yapılar söz konusudur. Belirli oyunlar açısından oyuncuların henüz keşfetmediği bir diğer aşama, oyunu kendi yapısı içinde başka bir bağlama taşır. Oyun anlatısı içinde oyuncunun deneyimlediği baştaki bağlam ile oyun anlatısının son aşamalarında oyunun sunduğu bağlamlar değişir. Oyuncu oyunlarda ilerledikçe her yeni seviye ile birlikte deneyimlerini ve bilgilerini de geliştirir. Anlatının bu değişimi eylem açısından oyun bağlamını da değiştirmektedir. Müsabakalar, fotoğraf, video, şiir veya bir eylem anına dair belirli yarışmalar ve sonucunda kazanan oyunculara ödül vaad edilmesi gibi oyun içi etkinlikler ile birlikte oyun bağlamının değişebileceği görülmektedir. Oyuncu oyun eylemini bırakarak para kazanmak, karakter “kasarak” satmak, oyun icrasını farklı bir anlatı metnine dönüştürmek için eylemler gerçekleştirdiğinde sadece türünü değil, bağlamını da değiştirmiş olmaktadır. Oyun anlatısının unsurlarının fiziksel hayatta karşılık bulması da bir diğer bağlamlarası unsurdur. Bunun dışında daha önce örneklerinin verildiği oyunların müze, çocuk parkları, AVM gibi yerlerde çeşitli etkinliklerde bulunduğu ve bunların oyun anlatısının ve söyleminin bağlamını fiziksel ortama taşıdığından söz edilebilir.

2.3.4.2. Oyuncu Tarafından Oluşturulan Bağlam

Oyuncu açısından bakıldığında ise oyuncunun ekonomik durumu, yaşı, kültür ve teknolojiyi kullanma seviyesi, zamanı, oyun mekânı ve sosyal çevresi oyun deneyiminin oyuncu bağlamları olarak örnek verilebilir.

Oyun mekânı bu açıdan oyuncu hakkında pek çok bilgi sunar ancak oyun mekânının ayrıca oyuncunun ekonomik durumu gibi başka diğer bağlamsal özelliklerle birlikte geçişlilik unsuru oluşturduğu da belirtilmelidir. Pandemi ile birlikte yurtdışı kalan oyuncuların belirli saatlerde yurduna giriş yapması gerektiğinden oyun zamanının değişebildiği ancak pandemi nedeniyle evde istediği saatte oyun oynayabildiği gözlemlenmiştir. 2019 yılında insanların hayatlarına giren pandemi şartları oyun bağlamını da değiştirmiştir. A. Yalçın (2020) “Yaklaşık 8 sene önce evlendikten 2-3 sene sonra arkadaşlarla turnuvalar yapardık, dönüşümlü. Çok zevkli zamanlardı onlar, daha hala isterim şu an. Hem rekabet kırıcı olmayan hem de güzel vakit geçiriyorduk. Bundan sonra bunların olacağını sanmıyorum, insanlar birbirinden koptu, pandemiden dolayı” demektedir. S. Arcan (2020) ise dijital oyunlarla ilgili olarak “Pandemi sürecinde evde sıkılmadan zaman geçirmek için olanak sağlayıcı olduğunu düşünüyorum” demiştir. O. Usta (2020) ise “Arkadaşlarım *LoL (League of Legends, 2009)* e-spor finallerine falan gideceklerdi. Pandemi dolaylı gidemediler. Hong Kong'a gideceklerdi. Yandı bilet paraları falan” şeklinde

belirtmiştir. D. Arıkan (2020) ise “Pandemi döneminde *Discord* üzerinden anlatırım. Böyle kamera açarız. Karşılıklı konuşurken 4-5 kişi “Yahu kanka bak şöyle zırh taktım”, “bu kılıca bunu bastım”, ondan sonra “kalkan desen bildiğin tamir var, savunma var, kırılmazlık var” gibi mizahı bir konuşmam olur. Buluşmalar olduğunda kafe tarzı yerlerde sakin bir yerde ise büyük ihtimalle çizerek anlatırım, bak kalkanı şöyle zırhı dersin şöyle altın parlaması var” şeklinde görüşlerini sunmuştur.

Ev ortamında oynanan oyunların çeşitli araç gereçler, yeterli bir bilgisayar donanımı, oyun platformları ve oyun oynanacak bir mekân açısından değişebildiği görülmektedir. Evlerinde kendi odaları olan oyuncuların çalışma masalarında oyun oynadığı belirtilirken kardeşiyle aynı odada kalan oyuncuların bilgisayarı paylaşma, sırayla yahut birlikte oynama gibi durumlar söz konusu olmaktadır. Oyuncuların dijital oyunlarla tanışma hikâyeleri birbirine benzer olabilmektedir. Kimi oyuncular abi, anne, baba vb. aile büyükleri tarafından oyunlara yönlendirildiği belirtirken kimi oyuncuların arkadaşları vasıtasıyla duyduğu ve başladığı belirtilmiştir. Bu yönüyle oyuncular ilk oynadığı oyunlara yönelik olarak belirli bir anıya sahiptirler. E. Saygı (2020) bu konuda tüplü televizyonda babası tarafından karne hediyesi olarak alınan ve ailesiyle birlikte oynadığı konsol oyunlarından bahsetmiştir. Bu açıdan oyuncunun oyunlarla tanışma hikâyesi ile bilgisayar ile tanışma hikâyesi örtüşebilmektedir. İnternet kafe gibi ortamlarda oyunların süreleri belirli bir ücret karşılığında sunulduğundan dolayı ücret karşılığı kadar süre oyun zamanını oluştururken ailesiyle birlikte yaşayan oyuncuların oyun sürelerinin de aile denetimiyle oluşabileceği belirtilebilir. Bu açıdan oyuncunun sosyal durumu ve kimliği çevre açısından önem kazanır. Kaynak kişilerden E. Saygı (2020) “Lise zamanlarında ailem kızılıyordu, babamın oynamayayım diye toplayıp götürdüğünü bile hatırlıyorum” demiştir. S. Taşçı (2020) ise bu konuda “Oyun oynarken eğer kendimi çok kaptırdıysam ailemle aynı odada oturmayıp onların sohbet ve muhabbetine dâhil olmazsam, haliyle bana söylenmelerine maruz kalabiliyorum. Oyuna kendimi kaptırdığımda arkadaş ortamımla az da olsa ilişki kestirmede arkadaşlarımla bana küsmesi, günümüzde meşhur olan trip atmalarına maruz kalabiliyorum” demektedir. G. Canlı (2020) ise “Ailem bu durumdan (oyun oynamamdan) pek hoşnut olmuyor ama kendilerinin bile oynadıkları oyunlar var. Yaş artık oyunlar için bir sınır değil her yaşa uygun oyun var neredeyse. Ama ebeveynlerimiz bize kızıp kendileri ile çelişip oyun oynamaya devam ediyorlar” şeklinde belirtmektedir. Nihayetinde A. Ak (2020) “Hala oyun oynamanın küçük çocuklara özgü olduğunu düşündüren algıyı bir türlü yıkamıyoruz. Bu sebeple birçok tepki topluyoruz. Tüm sorumluluklarımızı yerine getirseniz dahi oyun oynarken görülmek ailelerin biraz canını sıkıyor galiba” demektedir. D. Arıkan (2020) ise aile ortamında oyun bağlamıyla ilgili şunları belirtmektedir:

O döneme baktığımda mutlu hissediyorum. Çünkü abimle kaliteli vakit geçirdim. Beraber oyun oynayabildiğimizi düşünüyorum. Abimle aramızdaki yaş farkı fazla olmadığı için çok rahat oynayabiliyorduk. Bir de tek kız olduğum için babam beni el üstünde tutuyordu. Ateri olmadan, oynamadan önce aramızda bir kıskançlık duygusu oluşuyordu ancak daha sonra ateri geldiğinde onun biraz daha sakinleştiğini gördüm. Bu sayede birbirimizi psikolojik olarak daha iyi tanıdık.

Oyun icrası esnasında oyuncunun kimliği özellikle “performans” açısından belirlenir. Oyuncular belirli bir oyun grubunun veya topluluğun yahut klanın parçası olarak oyun ortamında bir rol, rütbe ve unvan elde edebilir. Dolayısıyla teşkilatlanmanın desteklendiği ve grup söylemlerinin olduğu oyunlarda belirli söylemler, gelenekler ve toplumsal kurallar da oluşmaya başlar. Bunlar çoğunlukla oyunun niteliğine göre değişerek oyun icrası sırasında ortaya çıkan belirli söylem, eylem ve davranışlarla belirlenir. Tek oyunculu oyunlarda oyuncu kendi oyun bağlamını sosyal çevre ve şartlarına göre kendisi oluşturur. Çok oyunculu oyunlarda ise bağlam aynı zamanda öteki oyuncuya bağımlıdır. A. Ak (2020) “Eğer bir FPS oyunu oynamıyorsam müzik dinlemekten, MMORPG oynuyorsam da bir şeyler yemekten hoşlanırım” demektedir. Oyuncunun kimliğinin bir profil/ avatar üzerinden sunulması oyunculara belirli ipucuları verebilir ve hatta bunlar belirli bir takım anlamsal ilişkiler barındırabilir. Özellikle oyuncuların yaşı ve cinsiyeti ise oyun icrası sırasında eylemi değiştirebilen unsurlardan olmaktadır. Kaynak kişilerden bazıları oyun lobisine girdiklerinde diğer oyuncuların söylemlerine dikkat etmesi gerektiğiyle ilgili uyardıklarını belirtmişlerdir. 18 yaşından küçük oyuncularla da oyun içinde “rastgele” oyun icralarında karşılaşılabilir. Daha önce verilen bilgilerden ve yapılan gözlemlerden hareketle genel olarak oyuncuların yetenek ve söylem açısından kendi akran kitlesi ile oynama eğilimi bulursa da rekabetçi oyunlarda yeteneğin ön plana çıktığı görülmektedir. Ancak bu çalışmanın kaynak kişileri arasında çoğunlukla arkadaşlık ve birlikte eğlenme amaçları doğrultusunda bir araya gelen oyuncular bulunmaktadır. Bu nedenle sohbet etmek için oyuna giren oyuncuların çoklu- performatif bir icra gerçekleştirdikleri söylenebilir. Öte yandan rastgele oyuncular açısından milliyet, yaş ve cinsiyet fark etmeksizin eylem seviyeleri birbirine uyan oyuncuların oyun eylemlerini sürdürdüğü görülmektedir. Ancak oyun metninin anlamlandırılması için sözlü iletişim gerekmez. Oyunun görsel ve eyleme dayalı yapısı yeteneğin kapsamını oluşturur. Dolayısıyla her oyun farklı deneyim ve yetenek seviyesi ister. Buna rağmen söylem ve tutum her an anlatının yapısını değiştirir. Nitekim oyuncuların birbiriyle iletişime geçme ve davranış biçimleri çoğunlukla oyun icrasının bir parçası hâline gelir. Tekrar belirtmek gerekirse her oyunda sözlü, yazılı iletişim imkânı bulunmaz. Tek oyunculu oyunlarda etkileşim oyun ve oyuncu arasındadır.

Oyunların sözlü veya yazılı iletişim açısından oyuncuların dili önemli bir bağlam unsuru olmaktadır. Başka bir açıdan oyun dili bu açıdan imge ve arayüz açısından evrensel ve gelenekselleşmiş özellikler gösterirken oyuncu açısından “dil” önemli bir meseledir. B. Yeşil (2020) takım içerisinde İngilizce iletişim lazım olduğunda çevirileri kendisinin yaptığını belirtmektedir. Ö. Karamanlı (2020) ise oyunların yabancı dilini geliştirdiğini ve oyun içinde daha çok terimsel kelimeler kullandığını belirtmektedir. C. Yıldız (2020) bu konuda “Oyunların çoğu yabancı yapım olduğu için oyundaki terimler de otomatikman yabancı terimler oluyor. Mesela hani orta koridora “mid” diyorum” demektedir. Çalışmanın önceki bölümlerinde belirtildiği gibi oyunlar iletişimi sağlayan görsel yapıları barındırırlar. Bunun yanında görsel yapılar aynı anda belirli dil unsurlarıyla birlikte gösterilir ve oyuncuya kanıksatılır. Bu noktadan sonra oyun içi iletişim için oyun terimlerinin kullanımı, görsel ve işaretlemeye dayalı unsurlar kullanılır. Öte yandan oyuncu terimlerinin aynı zamanda hem bireysel hem de takım içindeki anlamı sözeldokuyu oluşturan unsurlar barındırmaktadır. Oyuncuların tutumları konusunda oyun başlangıcında herhangi bir belirgin işaret kullanılmadığı durumlarda çıkarım yapılamaz. Bu yönüyle herhangi bir söylem ve eylem gerçekleşmediği başlangıç zamanında oyuncular eşittir. Oyun söylemi ve oyuncuların kültürel ve sosyal tutumları oyun icrası veya oyun sonrası söylemlerle yahut eylemlerle ortaya çıkar. Bu açıdan belirli bir oyun grubuna bakarak oyuncuların milliyetleri, kimlikleri ve kim olduklarına dair yorumlar belirli bir söylem gerektirir.

Oyun grupları oyun içinde veya oyun sonrası lobide tanışılan oyunculardan oluşabileceği gibi oyuncuların günlük hayatta görüştüğü eş, dost, akraba ve hatta akrabalık derecelerine göre kardeş, iş, okul, mahalle arkadaşı, komşu vb. gibi pek çok farklı oyuncunun bir araya gelmesiyle oluşabilir. Bu durum yine oyun öncesinde belirli bir oyun söyleminin gerçekleştiğini gösterir. Çocuk oyunlarındaki görsellik yani mahallede kurulan bir oyunun o anda icra edilişi ve oyuncuların veya oyuna katılacak olanların orada toplanması gibi belirli bir mekânın olmayışı, oyunların söylem olarak dolaşımını zorlar. Bu nedenle oyunlar sosyal ve toplumsal ilişkiler açısından da belirli davranış örüntüleri sunarlar. Oyun icrası ile fiziksel ortamdaki geçişliliğin oyuncu açısından anı ve birdenbire olması beklenmez. Sözgelimi yemek saatinin geldiği durumda oyuncunun oyun eyleminin ortasında oluşu, sofrada bekleyen “oyun dışı” sosyal çevredeki bireyleri etkileyen bir tutum olarak görülür. Bu durumda oyuncu ve sosyal çevre arasında belirli söylemler gerçekleşebilir. Oyuncular arka planda şarkı açma, sohbet etme, günlük hatta ideolojik meseleler hakkında tartışma vb. gibi oyun esnasında farklı eylemler de gerçekleştirebilir. Nihayetinde oyunun, oyuncu için ne ifade ettiği de oyuncuya göre değişir. Bu açıdan oyunların belirli işlevleri karşıladığı belirtilebilir. Kazanma, hayal gücünü besleme,

günlük hayatın endişelerinden kaçınma, eğitim vb. pek çok farklı amaç ve işlevlerle oyun eylemi gerçekleştirilebilir. Meraklı grupları ise oyun etrafında oluşan anlatıları paylaşmak, geliştirmek, benzer oyuncu halkına erişmek vb. amaçlarla belirli forumlarda, sosyal medya ortamlarında bir araya gelebilirler. Bu açıdan “kültürün sürdürülmesi”, “geleneğin oluşması” gibi işlevler dijital ortamın kendi yapısal özellikleri olarak ortaya çıkar. Oyun ve oyuncu arasındaki ilişkinin bağlamı hakkında başka pek çok örnek verilebilir. Burada özellikle sosyal iletişim açısından çevrimiçi oyunlardaki bağlamlar üzerinde durulsa da tek oyunculu ve çevrimdışı oyunlarda da etkileşim boyutu benzer ilişkiler barındırır. Söylem oyun anında ortaya çıkar, söylemin bağlamı farklı bir zaman taşınır. Öte yandan “oyun oynama” ediminin kendisine de odaklanılmıştır. Nitekim bu bağlamsal unsurların da her bir oyuna göre değişebileceği, birçoğunun eş zamanlı olarak tek bir oyun icrasında gerçekleştirilebileceği de ifade edilmelidir. Bu yönüyle oyunların bağlamsal unsurlarını fiziksel ve dijital ortamlar açısından iki yönlü olarak ele alınabileceği ve bu ortamlarda da hem oyun hem de oyuncu açısından genişletilebileceği de belirtilmelidir.

2.3.4.3. Oyunlarda Bağlam, Uzam ve Zaman

Bu çalışma kapsamında, oyunların uzam ve zamanı hakkında ara başlıklar içinde pek çok bilgiye yer verilmiştir. Daha önce söz konusu edildiği gibi, mekân ve zaman ile ilgili olarak Bausinger (1990), Juul (2004), Işığın (2012) ve Boone (2015)’un görüşlerine yer verilmiştir. Dijital oyunların halkbilimi yapısı içerisinde bağlamsal açıdan uzam ve zaman çerçevesinde bu görüşler değerlendirilebilir. Öte yandan dijital oyunların tanımında yer alan 3 boyutluluk, bağlamsal uzam ve zaman açısından zaten belirtilmiştir. İlhan (2018, s. 100) halkbilimsel bir nesnenin bir yerde/ mekânda anlamlı olduğunu bununda zaman mekânsal/ nesnesel ilişkilerin, bağlamların düzeninin değişmesiyle ilgili olduğunu belirtir. Bu ifadeleri oyuncu, oyun esnasında oyun bağlamından koparak başka bir bağlama da geçebilmektedir. Çok oyunculu oyunlarda müsabaka esnasında oyunda duraklama imkânı elenme dışında çoğunlukla bulunmaz yahut kısıtlı bir süreyi kapsar. Oyuncunun bütün oyunun öznesinin kendisi olduğu durumlarda zaman yönetimi oyuncuya bırakılabilir. Oyuncu için esas olan fiziksel ortamdır. Ancak oyunun bağlamsal uzamı; oyunun fiziksel ile dijital ortamı açısından zihinsel düzlemde gerçekleşir. Oyuncu fiziksel ortama döndüğünde oyun ortamında başka icralar gerçekleşmeye devam eder. Dolayısıyla oyun ortamının da eş zamanlı yahut art zamanlı olduğu durumlardan bahsedilebilir. Örneğin klanlara dayalı oyunlarda klan karşı yapılan bir hareket oyuncuyu da etkileyecektir. Bunun yanı sıra oyunların aynı zamanda diğer teknik unsurlara bağımlı olduğu da unutulmamalıdır. İnternet bağlantısının kalitesi çevrimiçi oyunlarda “ping” oluşturabilir. Bu

karşı oyuncu ile oyuncu arasında iletim noktasında zamansal fark oluşturur. Oyuncu bilgisayar ekranının “dondugu” noktasında karşı oyuncu tarafından oyundan elendiğini 1 saniye farkla öğrenebilir. Oyunlar hem yerel hem de evrensel özellikler gösterirken hem uzam hem de zaman açısından oyun saatlerinin veya oyun icrasının yoğun olduğu saatlerin toplumlara ve bireye göre değişebildiği de görülmektedir.

Oyun eyleminin hem uzam hem de zaman açısından geleneksel oyunlarla benzeşen yapıları olduğundan bahsedilebilir. Kıyaslandığında “oyun” kavramının kendi bağlamının ve uzamlarının olduğu belirtilmiştir.¹⁸⁰ Oyuncu yemek vb. ihtiyaç molası verdiğinde, oyundan elendiğinde, top patladığında; dijital oyunlarda ise bilgisayar yahut oyun bozulduğunda, internet gittiğinde oyun eylemlerinin “oyuncu” açısından sona erdiği ancak başka oyuncular açısından sürdürülebilir. Dolayısıyla bütün bunlar toplum içinde hem zaman hem de mekân açısından belirli sosyal şart ve olaylara bağlanırlar. Bunlar belirli toplumsal anlayışların ve geleneklerin de bağlamının değişmesi anlamına gelirler. Örneğin gelenekte sahura kadar gerçekleştirilebilen Ramazan eğlenceleri, birey açısından oyun eylemine dönüşür. Kaynak kişilerden S. Can (2020) “Ramazan'da genellikle sabaha kadar oyun oynardım, sonra iftara kadar yatarım” demektedir. A.Yalçın (2020) dijital ortamın ilk gelişme dönemi hakkında şöyle söylemektedir:

Hafta sonunu iple çekiyorduk. Hafta sonu olunca internet dolup taşardı. Rezervasyon yapardık, hele ki Ramazan akşamları. İnternet kafeler kapanınca da bu sefer sabaha kadar saklambaç, futbol yani ikisiyle iç içe büyüdük. İkisinde de zevk alıyorduk ama dışarıda oynamak daha farklıydı tabi ki.

Sonuç olarak sözlü anlatının yapısı; bağlamı, metni ve icrası gelenekteki biçiminden farklılaşsa bile bu değişimin anlamsal açıdan belirli geçişlilikler gösterdiği, belirli anlamsal ve anlatı unsurlarını taşıdığı, aktardığı ve dönüştürdüğü görülmektedir. Bu açıdan metinlerarası, söylemlerarası ve bağlamlarası yapılarla halk kültürünün yer aldığı ortamlar da çok boyutlu bir şekilde ele alınabilir. Bunun dışında halk kültürü ve dijital oyunlar kapsamında halk bilgisinin kullanıldığı bir diğer alan maddi kültür ürünleri olmaktadır.

2.3.5. Maddi Kültür Açısından Dijital Oyunlar

Çalışmanın önceki bölümlerinde oyunlarla ilgili pek çok meseleye açıklık getirilmeye çalışılmıştır. Halkbilimi bağlamında dijital oyunlar ile ilişkilendirilen son bölüm maddi kültür

¹⁸⁰ Oyun, zaman ve mekân konusunda çalışmanın önceki bölümlerinde Fink (2010), Huizinga (2018), Goffman (2018), Winnicott (2019) gibi araştırmacılar kaynak gösterilmiştir.

unsurlarıdır. Bu noktada dijital oyunlar kendi bağlamına göre maddî kültür unsurlarını barındırırken hem metinlerarası ilişkiler hem de yeni bir tür veya ürün olarak ortaya çıkabilmektedirler. Bu yönüyle oyunlar hem kültür hem içerik endüstrisinin bir kolu olarak büyük ticarî kapasiteye sahip ürünlerden oluşabilir.

Maddî kültür denildiğinde “ekonomik” meseleler kastedilmez. Ancak dijital oyunlar söz konusu olduğunda maddî kültür ürünlerinin ekonomi ile ilişkisi bulunur. Bu yönüyle oyunların ekonomik boyutlarının dikkat çekiciliğine değinen araştırmacılardan birisi Castells’dir (2016, s. 105). Maddî kültür unsuru denildiğinde daha çok halk kültürü içerisinde geleneksel yöntem ve tekniklerle üretilen ve üretildiği toplumun kimliğini yansıtan eserlerden söz edilmektedir. Maddî kültürü, insan davranışının somut getirisinin geleneksel adı olarak belirten Glassie (1999, s. 41) kültürün zihinde kalıp, içsel, görünmez ve değişken olduğunu söylemektedir. Devamında Glassie (1999, s. 44) materyalin dünyanın bir parçası, doğadaki bedensel eylemin bir kaydı, eser olarak tasarım sürecini ve yaratıcısının zihnindeki modeli gösterdiğini, bir niyet içerdiğini ve gerçekliklerinin kelimelere bağlı olmadığını belirtmektedir. Nihayetinde maddî kültür denildiğinde dijital oyunların bu bağlamda önce kendisinin bir materyal olarak değerlendirilip değerlendirilemeyeceği konusu ortaya çıkar. Dijital oyunlar yaratıcısının zihnindeki modeli gösteren bir tasarım olarak düşünülebilir. Öte yandan maddî kültür açısından halkbiliminin ortaya koyduğu pek çok bilgi bulunur. Bunlardan Yılmaz Özkarslı (2000) tarafından hazırlanan *Türk Kültüründe Tılsımlı Objeler* isimli çalışma bu noktada dijital oyunlardaki tılsımlı nesnelere, fiziksel ortamda anlamlandırabilecek pek çok örnek sunar. Bu yönüyle maddî kültür unsurları sadece dijital oyunlara değil dijital ortamın kendisine “uygulamalı halkbilimi” bağlamında aynı zamanda bir kaynak da sunabilmektedir.

Bu açılardan dijital oyunlar ve maddî kültür ilişkisini incelerken oyun sektörünün kendisini de içine alacak şekilde ve özetlenerek aktarılması düşünülmüştür. Nitekim bu bölüm ile maddî kültür ürünlerinin halkbilimi içerisinde konu edilmesinin dijital oyunlarla birlikte neden önemli hâle geldiğinin vurgulamayı da amaçlanmaktadır. Bu çalışma kapsamında ancak sınırlı ve genel özellikleriyle ele alınmış olsa da dijital oyunlarla ilgili ansiklopedi dolusu bilgi üretiminin gerçekleştiğinin de belirtilmesi gerekmektedir. Maddî kültür açısından dijital oyun sadece kendi bağlamını değil aynı zamanda dijital ortamın bütün özelliklerini ve fiziksel ortama yapılan göndermeleri de kendi bünyesinde barındırır. Ayrıca bu çalışmanın “İmgesel Anlam” ile ilgili bölümünde maddî kültür bağlamında pek çok noktaya da dikkat çekilmiş, dijital oyunlar ve

kültür endüstrisi bağlamında yapılmış pek çok çalışmadan bahsedilmiştir.¹⁸¹ Genel anlamda oyunların hem ekonomik hem de kültürel meseleleri tetikleyici durumları pek çok araştırmacının dikkatini bu hususlara yöneltmiştir. Maddî kültür ürünleri hem gelenek hem de ürün açısından kendi anlatılarına ve söylemlerine sahiptirler. Dijital ortamda maddî kültür unsurunun bağlamının ve dolayısıyla işlevinin değişmesi onu sadece yapı olarak etkilemez. Anlatı unsurlarının aksine anlamını da değiştirir. Bu yönüyle maddî kültür ürünü dijital oyunlarda bir nesne, eşya veya oyun unsuru olarak yer alabilir. Geleneksel veya tarihî değeri olan bir yazıt, bir yapı veya bir mendil sanatçı tarafından modellendirilmiş biçimleriyle yeni bir imgenin konusunu oluşturur. Dolayısıyla maddî kültür unsurunun gelenekte olduğu gibi üretimi, biçimi, malzemeleri ve nasıl üretildiği değil; geliştirici yahut tasarımcısı tarafından oluşturulmuş ve dolaşıma sokulmuş anlamını da gösterir. TRT Çocuk tarafından üretilen *Maysa ve Bulut*¹⁸² isimli oyun, halı, kilim gibi motifleri oyuna taşır ve görselleştirir. *Maysa ve Bulut Oba*¹⁸³ oyununda ise koyun kırpma, yünü kaynatma, boyama ve ardından kıyafet üretimi gibi teknikler dijital oyun anlatısına taşınır. Nihayetinde dijital oyunların maddî kültür açısından özellikleri hem kültür endüstrisinin bir parçası olarak hem de gelenek açısından bir bütün olarak değerlendirilebilir. Bu açıdan çalışmanın önceki bölümlerinde ele alınan ve oyunu kültürel bir nesne ile sosyal bir sürece dönüştüren unsurların dijital oyun kültürünü üretenler başlığıyla yer verilmesine çalışılacaktır.

2.3.5.1. Dijital Oyun Kültürünü Üretenler

Dijital oyun daha önce bahsedildiği gibi belirli üretici, yapımcı, tasarımcı, şirket vb. kurum veya kişilerce oluşturulmuş, telif bir eserdir. Bunlar dijital oyun üretiminin birincil unsurlarıdır. Bu çalışmanın önceki başlıklarında yer verilen ortamlarla dijital oyun kültürünün oluştuğu ve yer aldığı pek çok örnek gösterilmiştir. Bunun yanında “dijital oyun kültürünü üretenler” denildiğinde sadece bu kurum ve kişilerden bahsedilmemektedir. Bu noktada dijital oyunun üretimi; aynı zamanda “oyun” oynama ediminin bir unsurunu oluşturur. Özdemir (2017, s. 458) “Elektronik oyun alanında trendler ve bu trendleri belirleyen küresel aktörlerin etkisi büyüktür” demektedir. Özdemir (2017, s. 458) bilgisayar ve video oyunlarının “yaratım, üretim, dağıtım,

¹⁸¹ Türkiye’de kültür ve yaratıcı endüstri bağlamında dijital oyun ve sektörü hakkında bkz. (Binark ve Bayraktutan- Sütçü, 2008), (Binark, 2009), Özdemir (2017, 2012a).

¹⁸² Daha fazla bilgi için bkz. Türkiye Radyo ve Televizyon Kurumu. (t.y.). TRT Maysa ve Bulut. Google Play. E.T. 12.10.2022, <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.trtcocuk.maysa>

¹⁸³ Daha fazla bilgi için bkz. Türkiye Radyo ve Televizyon Kurumu. (t.y.). TRT Maysa ve Bulut Oba. Google Play. E.T. 12.10.2022,

https://play.google.com/store/apps/details?id=com.trtcocuk.maysavebulutoba&hl=en_US

tüketim; yaratıcı, imalatçı, satıcı ve oyuncu” gibi farklı aşama ve aktörleri içerdiğini belirtir.¹⁸⁴ Bu çalışmada ise dijital oyun kültürünü üretenler hem anlatı hem de söylem bağlamında ele alınmış olup genel olarak şu başlıklarla verilebilir:

- Teknoloji üreten şirketler vb.
- Oyun kurum ve kuruluşları: yapımcı, üretici, dağıtıcı, senarist vd.
- Ligler, yarışmalar, e-spor kulüpleri
- Oyun platformları, sayfaları, forumları ve oyunla ilgili diğer ürünler
- Meraklı grupları, hayranlar ve yayıncılar
- Oyuncular

Bu sınıflandırma dijital oyun üretimine doğrudan veya dolaylı yoldan köken, kaynak sağlayan, paylaşan, dağıtan, hakkında bilgi üreten, anlatı ve söylem üretiminde belirli roller üstlenen yani kısaca var eden oluşumları ön plana çıkarmaktadır. Nitekim basit bir oyunun üretilebilmesi için teknoloji, bilgisayar ve yazılım kullanımı bilgisi yeterli olabilmektedir. Oyuncu için farklı kültüre ait bir ürünün oyun yoluyla tanınması ve öğrenilmesi oyuncunun bu belleğe sahip bir birey olarak hem toplumda hem de oyunda yeni söylemler oluşturmasına kaynaklık edecektir. Bunun yanında oyuncu aynı zamanda bu unsuru kendi kültüründeki diğer unsurlarla benzetim veya çağrışım yoluyla uyarlayabilecek ve anlamlandırabilecektir. A. Ak (2020) şunları anlatmıştır:

Şu anda sahip olduğum İngilizce bilgisinin %90'ını oyunlardan öğrendim. Hayatta kalma oyunları sayesinde ateşin nasıl yakılması gerektiğini, doğadaki basit şeyleri kullanarak neler yapılabileceğini öğrendim. Oyunların bu bağlamda somut anlık işinize yarayacak bilgiler vermesi çok zor. Oyunlardan daha çok sonradan değerini anlayacağınız bir tür eğitim görüyorsunuz aslında.

Bunun yanında ligler, yarışmalar, e-spor kulüpleri vd. unsurlar oyun kültürünün bir parçası olurken aynı zamanda dijital oyunların toplum içerisinde oyun oynama geleneği sağlayan, rol model olan unsurlar olarak da aktarılabilir. Nitekim bu başlıkların her biri üzerine müstakil bir çalışma yapılabilecek kadar geniş ve uzmanlık gerektiren unsurları içermektedir (Türkiye Oyun Sektörü 2020 Raporu). Teknoloji şirketleri ve firmalar, oyun şirketleri, oyun firmaları, geliştirici, dağıtıcı, üretici ve senaristler gibi kurum, kuruluş ve şahısların oyunun üreticisi olarak öncül işlevler üstlenirler ve oyun dünyasını tasarlarlar. Ünsal (2019) oyun motorlarından olan *Unity 3D* ile oyun geliştirme ve senaryo aşamalarından söz etmektedir. Danuser ve

¹⁸⁴ Söz konusu aktörler hakkında daha fazla bilgi için bkz. Özdemir (2017).

Seamster (2009, s. 6-7) “oyuncuların gerçek hikâye anlatıcıları olduğunu” söyler ve “oyun yazarları görevinin oyun yazarlarının oyuncuları kendi hikâyelerini anlatabilecekleri bir çerçeve sağlamak” olduğunu belirtir.¹⁸⁵ Özkeçeci ve Sevindik (2017, s. 151) oyun tasarımı ve yöntemleri konusunda oyun tasarımcısı, oyun sanatçısı gibi kavramlardan bahsederek oyun sanatçısının “oyun içerisindeki karakter tasarımından butonlara, mimari tasarımlardan kıyafet tasarımlarına kadar görsel içeriğin hazırlanmasından sorumlu” olduğunu belirtir.

Türkiye’de dijital oyunlarla ilgili kurum ve kuruluşlar da bulunmaktadır. Oyun tasarımcıları ve geliştiricileri için OYUNDER (Oyun Tasarımcıları, Geliştiricileri, Yapım ve Yayımcıları Derneği) (<http://www.oyunder.org/>) kapsamında faaliyet yürüten kuruluşlardan birisidir. TESFED (Türkiye Esport Federasyonu) (<http://tesfed.gov.tr>) ve Türkiye Esport Milli Takımlarının da bulunduğu, çeşitli organizasyon ve faaliyetlerde yer aldığı da bu kapsamda belirtilmelidir. Dolayısıyla dijital oyun sektörü içerisinde e-spor yaygınlaşmaya başlayan bir spor türü olarak gün geçtikçe popülerleşmektedir. Özenç ve Yörük (2019, s. 16) “Günümüzde en popüler e-spor branşları, MOBA, MMO ve Battle Royale alt türlerine aittir” demektedir. Özenç (2019, s. 62) *Zula* oyununun bir e-spor dalına dönüşen ilk Türk yapımı oyun olduğunu da belirtmektedir.¹⁸⁶ Esport konusunda söylenebilecek pek çok veri bulunur. Örneğin *Zula E-Spor Kadınlar Ligi* gibi pek çok farklı oyuncuyu bir araya getiren organizasyonların olduğundan da söz edilebilir.¹⁸⁷ Dijital oyun sektörü ile ilgili hem maddî kültür unsuru oluşturan hem de oyunların kendisini “sanat yapıtı” olarak gören oyun ödüllerinden de söz edilebilir. British Academy Games Awards (BAFTA) (<https://www.bafta.org/games>) her yıl oyunlar için ödül vermektedir. Ayrıca Golden Joystick¹⁸⁸ gibi başka ödüller de bulunmaktadır. Dijital ortam ile fiziksel ortam arasında açık bir sosyal, kültürel, ekonomik ve teknolojik geçişlilik bulunmaktadır. Dijital oyunlar birden çok sektörün faaliyet alanını oluşturmaktadır.

Dijital ortamın kültürel yapısı kapsamında salt oyun metni değil, “oyun”un kendisi bir “anlatı” hâline gelmektedir. Belirtildiği üzere pek çok sosyal medya, forum vb. şahsi veya kurumsal sayfalarda oyun üzerine yayın yapan pek çok oyun meraklısından söz edilebilir. H. Aslan (2020), M. Ulu (2020) ve İ. Kahraman (2020) *YouTube* ([youtube.com](https://www.youtube.com)) ve *Twitch* (<https://www.twitch.tv/>) sosyal platformlarında amatör olarak yayıncılık yaptıklarını

¹⁸⁵ Farklı oyun türlerine göre oyun yazarlığı hakkında bilgi için bkz. Despaigne (2009).

¹⁸⁶ E-spor hakkında yapılmış başka çalışmalar için bkz. Akın (2008), Özenç ve Yörük (2019), G. D. Polat (2020).

¹⁸⁷ Daha fazla bilgi için bkz. Lokum Games. (t.y.). *Zula Kadınlar Ligi*, Zula. E.T. 01.03.2023, <https://espor.zulaoyun.com/fikstur-sonuclar/zula-kadınlar-ligi>

¹⁸⁸ Daha fazla bilgi için bkz. Gamesradar+. (t.y.). *Golden Joystick Awards 2022*, E.T. 03.01.2023, <https://www.gamesradar.com/goldenjoystickawards/>

belirtmişlerdir. Bu doğrultuda oyunların “bağış”, “reklam” vb. dijital ortamda kullanılan yöntemlerle yayıncıya, oyuncuya maddî bir kaynak sağlayabileceği bu yönüyle de anlık etkileşimin oyuncu halkı tarafından icranın ise profesyonel kişilerce gerçekleştirilebileceği karma bir icra anının olabileceği söylenmelidir. Amatör bir yayıncı olan M. Ulu (2020) oyuncu eşyaları konusunda “Biraz prestij sağlayabilir. Yayın yapıyoruz insanlar bizi izliyor. Ya, bu adamın ekipmanı yok, bilmem neyi yok, demesinler diye ekipmanlar ve alınan skinler önemli” demektedir. M. Ulu (2020) bu noktada “Ben hafta sonları dediğim gibi *YouTube*’a video atacağım zaman videolarla uğraşıyorum. Hani bir iki video alayım da en azından boş kalmasın” diyerek sayfasının güncel kalması için hafta sonlarını değerlendirdiğini de beyan etmiştir.

Profesyonel bir yayıncı olan Y. Sinan (2020) ise “Yayın yapmak istiyorsanız, bir kere çift bilgisayar kullanmanız gerekiyor. Ayriyeten internetinizin de tabii ki ona göre altyapısı olması gerekiyor” dedikten sonra “Günümüzde yayıncıysanız ve yayın açacaksanız kaliteli bir mikrofonunuzu olması şart. Kamera ortalama düzey bir şey de olabilir ama yayın seyir zevki bakımından kesinlikle kaliteli bir mikrofonunun olması şart” demektedir. Nitekim dijital oyun ve yayıncılık açısından da ortaya çıkan pek çok kültürel durumdan söz edilebilir ancak bu konu kendi içerisinde oldukça geniş ve farklı ortamları bir arada değerlendirmeyi gerektirmektedir. Sadece yayıncılar açısından bakıldığında dahi bir yayının nasıl yapıldığı, hazırlık aşamaları, izleyiciler ile olan etkileşimleri, kitlesi, video veya yayına gelen yorumlar ve karşılaşılan durumlarla ilgili pek çok sosyo-kültürel mesele ve “anlatı” durumu ortaya çıkabilecektir. Oyunlarla ilgili hem resmî hem de meraklı grubu tarafından daha önce örnekleri verilen belirli oyun türü yahut oyun veya e-spor hakkında farklı sosyal platformlarda açılmış ve milyonlarca kişi tarafından takip edilen binlerce sayfa bulunmaktadır. D. Arıkan (2020), Ö. Karamanlı (2020), Y. Sinan (2020) ve E. Zorlu (2020) ile yapılan mülakatlar çerçevesinde belirli bir oyunun yayıncısı benzer oyuncu gruplarını bir araya toplaması açısından önemlidir. Ancak kaynak kişiler arasında espor ve oyun yayınları hakkında fikri olmayan oyuncular da yer almaktadır. Bu durumda esas olarak oyuncu ve meraklılar arasında bilgi düzeyinde farklılıklar olduğu görülmektedir.

Dijital oyun kültürünü üretenler kapsamında bu çalışmanın odak noktasında yer alan ve halk kültürünün dolaşımında başat rol oynayan “oyuncular” olmaktadır. Fink (2010, s. 280) oyun kavramı noktasında “Oyuncu öncelikle oyun oynayan, sonra da, oyun içindeki “rol”dür” demektedir. Fink (2010, s. 255- 256) sanayi toplumunda oyunun bir tedavi aracına dönüştüğünü söyler ancak beraberinde yeni türden tehlikeler getirdiğini ekleyerek “devasa bir eğlence ve oyalanma endüstrisi”nin ortaya çıktığını belirtir. Oyuncu türleri ve oyun gruplarıyla ilgili olarak

Kaplan (2009, s. 226- 227) oyunculuktan oyun uzmanlığına giden sınıflandırmayı özetle “1. Oyuncu, 2. Pro- gamer (oyun meraklısı), 3. Hardcore gamer (sıkı oyuncu), 4. Game master (oyun ustası), 5. Game expert (oyun uzmanı)” şeklinde belirtmektedir.

Bartle'dan (1996) aktaran Samur (2016, s. 24- 26) ise oyuncuların 4 kategoriye ayrıldığını belirtir: Kâşifler, başarılar, sosyalleşenler, katiller.¹⁸⁹ Oyuncu tipleri ile ilgili yapılmış kapsamlı çalışmalardan birisini hazırlayan Şengün (2016, s. 136) ise anlatı oyuncu tiplerini “gelenekselçiler (traditionalists), avatarcılar (avatarials), duyusalçılar (sensationalists), deneyciler (experimenters), ışınlanıcılar (teleporters)” olarak sınıflandırmaktadır. Barmanbek (2009, s. 105) oyuncuyu “oyunu var eden kimse” olarak tanımladıktan sonra “dünyadaki insan sayısı kadar farklı oyuncu türü vardır” demektedir. Bu bilgiler ışığında oyuncu türü bağlama göre değişiklik gösterir. Oyun türü ve oyunun kendisi de bu noktada bağlamın bir unsuru olarak değerlendirilir. İcracı, seyirci ve izleyici arasındaki anlık geçişliliğin bulunabildiği dijital kültür ortamında oyuncuların kim olduğunun sorusunun cevabı yine oyuncu tarafından belirlenir. Bu durumda oyuncunun amacı ve kapsamı oyun anlatısı boyunca değişen eylem alanlarını göstermektedir. Oyuncu, oyun esnasında anlatıya bağımlı kalabilir, dış etkenlerin veya oyun içi diğer oyuncuların davranışlarına göre tavrını belirleyebilir, oyun anlatısını bırakıp başka bir anlatıya geçiş yapabilir. Oyuncunun deneyimi bu noktada hazırbulunuşlulukla ilgilidir. Çevrimiçi oyun oynayan oyuncu çoğunlukla tetiktir. Tek oyunculu veya çevrimdışı bağlamlarda oynanabilen oyunlarda ise tutum değişebilir. Ancak çevrimiçi oyunda oyuncu her an tehlikeli bir duruma düşeceğinin farkında olarak veya olmayarak diğer oyuncuların eylemlerine bağımlı bir şekilde icraya katılır. Bu yönüyle dijital ortamda belirli oyuncu tiplerinin bulunduğu söz edilebilir. Ancak her oyuncunun deneyimi farklılaşabileceğinden oyuncuyu belirli bir tipin içine sokmaz. Dolayısıyla yine bağlamın kendisi anlatı içerisinde oluşturulan rol kapsamında birincil unsur olmaktadır. Özellikle amatör oyuncular açısından oyuncunun ruh hali ve hazırbulunuşlukları oyun eylemlerinin belirleyici rolü olmaktadır. Bu kapsamda oyuncu türleri ile ilgili söylem oluşturan bir unsur hileciler örnek verilebilir. Huizinga (2018, s.31) “Kurallara karşı çıkan veya bunlara uymayan oyuncu, bir oyunbozandır” demektedir. Tek oyunculu oyunlarda modlarla veyahut önceden belirlenmiş hile kodlarıyla oyuncular, oyun içerisinde belirli kazanımları daha hızlı bir şekilde elde edebilirler. Çok oyunculu oyunlarda ise hile, yasal bir unsur değildir. Bu noktada oyuncuların çoğu hile kullanmadığını iddia etme eğiliminde olsa da yaygın bir oyuncu anlatısı olarak hile yoğun bir söylem oluşturur. Kaynak kişilerden A. Genç (2020) “...Genel olarak *CS-GO (Counter- Strike:*

¹⁸⁹ Oyun tipolojisi ve Bartle'in sınıflandırmasına değinen diğer araştırmalar için bkz. Bostan (2011, s. 169), Sezgin ve Volkan Yüzer (2020, s. 47-62),

Global Offensive, 2012) oynarım ve rakip hile açarsa mutlu oturur sinirle kalkarım” şeklinde belirtmektedir. Hile kapsamında oyunlarda da benzer geleneğin sürdürüldüğü iddia edilebilir. Hile veya oyunbozanlık oyun sürecinin ve bağlamının bir parçası olarak icrayı en çok etkileyen dinamiklerin başında gelmektedir. Oyunbozanlar için dijital ortamda “trollük” kavramının da sıklıkla kullanıldığı görülmektedir.

Dijital oyun gruplarının hem oyun esnasında hem de oyun sonrasında sosyal bir grup oluşturduğuna ama bu grupların farklı işlevler yönünden birbirinden farklı oluşumlar olduğuna dikkat edilmelidir. Oyuncu grupları açısından oyun icra bağlamı dışında oluşturulan gruplar; örneğin belirli bir oyun üzerine oluşturulan forumlar, meraklı grupları vb. esasında ‘ortak dil, bilgi ve anlama’ dayanırken; oyun içi oluşturulan gruplarda “ortak amaç” öne çıkar. Öte yandan salt bir oyun amacıyla belirli üyeler etrafında toplanmış gruplar; örneğin klanlar, bu durumun dışındadır. Onlar kendilerine has bir grup sistemi geliştirirler. Üstelik bu, her grubun kendi kendine oluşturacağı farklı üyelik sınıflamaları da içerebilmektedir. Bu noktada pek çok oyuncu tasnifinden bahsedilebilir. Hırslılar, sohbetçiler, kuralcılar, oyunbozanlar, görev adamları, yöneticiler, eğlenenler, profesyoneller vb. onlarca farklı oyuncu rolü tanımlanabilir. Nitekim anlatım tutumu, oyuncunun tanımı için önemli bir unsur oluşturmaktadır. Bu noktada oyuncunun karakteri hakkında belirli çıkarımlar yapmak mümkünse de gerçekliği noktasında bir şüphe bulunur. Bu da sözlü anlatıların oluşması için gerekli yapıları destekler. Oyuncu girdiği role bürünebilir, farklı bir cinsiyette avatar, lakap, karakter oluşturabilir veya kendine dair aktardığı bilgilerin gerçeklik payı olmayabilir. Dolayısıyla dijital oyunların sunduğu bu yeni iletişim türü, bilginin hakikatine dair yeni davranış örüntülerinin ve algılayışların oluşmasına neden olmaktadır. Daha önce ifade edildiği gibi meraklı grupları belirli bir davranış örüntüsü etrafında sözlü kültür ürünlerini yaşatan, aktaran ve aidiyet duygusu oluşturan kültürel bir dokunun ilmekleri olarak karşımıza çıkmaktadır (Arslan, 2019). Dolayısıyla hayran kültürünün yanında dijital ortamdaki halk kitlelerini sınıflandırmak için meraklı gruplarından ve bunların sınıflandırmasından söz edilebilir. Meraklı grubunun en önemli işlevlerinden birisi Türk sosyo-kültürel yapısı içinde kimin nerede, kime, neyi nasıl anlatabileceğine dair kuralları ortaya çıkarması, epizot, motif ve genel tema bazında bazı dönüşümlere açık olmasıdır (Çobanoğlu, 2015, s. 27- 28). Sözlü kültür ortamı içerisinde bir halk hikâyesi veya herhangi bir anlatı kolaylıkla bir masal olarak aktarılabilir. Dolayısıyla bir deneyim alanı olarak kültürün oluşturulduğu her söyleme dayalı ortam aynı zamanda halk biliminin bir parçası olarak meraklı gruplarını bir araya getirmektedir. Meraklı grupları; aidiyetlik duygusu ve oyun içi bir kimlik oluşturma ve belirli bir anlatı etrafında birleşme kültürel birliktelik ve süreklilik oluşturma, ekonomik fayda veya tanınırlık elde etme, oyuna dair bilgi elde etme, oyun araç ve gereçleri

pazarlama, reklam veya satın alma, oyun veya oyunlara dair haberler, oyunların çözümü veya aşılması için yöntem ve teknikler, hileler, oyunda karşılaşılan problemler, teknik destek, eylemi paylaşma arzusu, toplumsal birliktelik, stres veya sıkıntıdan uzaklaşma vb. gibi daha birçok işlevsel özelliklerle karşımıza çıkarlar. Bu yönüyle meraklı grupları şu şekilde sınıflandırılabilir.¹⁹⁰

a. Bir kişi veya kurum tarafından oluşturulan ve etrafında toplanılan meraklı grupları: Bunlar barındırdığı sözlü kültür ortamı itibarıyla dernek, vakıf veya kahvehane kültürünün sunduğu ortamlara benzemektedir. Bu grup dijital kültür ortamında beş başlık altında ele alınabilir.

a.1. Profil odaklı gruplar: Çoğunlukla sosyal medya ortamlarında amatör yayıncılar, oyuncular ve oyunla ilgili bilgi paylaşımları.

a.2. Belirli bir oyun veya oyun türü etrafında toplanan gruplar: Oyunun özne olduğu bir veya birden fazla oyuna veya oyun türüne göre bir araya gelenler.

a.3. Oyunlar üzerine genel konulu gruplar: Oyun eylemi üzerinde herhangi bir oyun etkinliği hakkında bilgi alışverişinde bulunanlar.

a.4. Profesyoneller ve ticarî yönü bulunan gruplar: Oyun araç gereçlerinin tanıtımı da dâhil olmak üzere oyun kültürü üzerinden belirli gelir elde eden veya elde etme amacıyla bir araya gelenler.

b. Forum veya resmî oyun siteleri etrafında anonim olarak bir araya gelmiş meraklı grupları: Burada da esas amaç bilgi edinmek, oyunlara dair sorun çözmek, anlatıyı paylaşmak vb. işlevlerle bir araya gelmektir. Burada söylemin kendisi çoğunlukla ürün/ oyun odaklıdır. Bunlar oyunun resmî sitesi, resmî kanalları gibi ortamlar da olabilir.

c. Oyunlara dair ikincil söylemlerin yer aldığı gruplar: Bunlar çoğunlukla mod yapım siteleri, oyun ansiklopedileri, oyun araç ve gereçlerinin kullanımını gösterenler.

¹⁹⁰ Çalışmada yer alan bu sınıflandırma 2019 yılında Hasan Kalyoncu Üniversitesi tarafından düzenlenen 1. Uluslararası Oyun Kongresi'nde tarafımızdan sözlü olarak sunulan *Dijital Oyun Kültürü Bağlamında Sosyal Medya ve Meraklı Grupları Üzerine Bir Deneme* başlıklı bildiri sunumunun araştırma süresince elde edilen bilgilerle yeniden geliştirilmesiyle aktarılmıştır. Daha fazla bilgi için bkz (Arslan, 2019).

ç. Oyun kataloglama siteleri: *Steam* (<https://store.steampowered.com/about>) gibi oyun mağazalarında veya kuruluşlarda rumuzla üyelik elde ederek bir araya gelen ve küratörlük yapılabilen ve meraklıların bir araya toplanabildiği gruplar.

d. Bireysel gruplar: Bunlar oyun içinde veya belirli bir platformda tanışılarak günlük iletişimi sağlayan ve barındıran gruplar olarak gerçekleşebilir. E-posta, telefon numarası veya sohbet programları üzerinden anlık olarak bir araya gelebilirler.

e. Oyun içi bir araya gelen meraklı grupları: Oyun içerisinde arkadaş edinme, klan/ grup/ takım vb. oluşturabilme imkânının yer aldığı durumlarda oyuncular bir araya gelerek belirli bir grup oluşturabilirler.

e. Diğer sayfalar: Bunun dışında dijital sözlükler, haber siteleri, teknoloji siteleri vd. pek çok ortamda “oyunlar” özelinde meraklı gruplarının bir araya geldiğinden bahsedilebilir.

Bu sınıflandırma ve kategori geliştirilebilir bir model olarak sunulmaktadır. Bununla beraber işlev ve içerik açısından meraklıların ortaya koyduğu sosyo- kültürel davranışları anlamlandırmak açısından önemlidir. Her bir ortamın ürettiği bilgi birikimi ve söylemi, diğer bir ortamın söylemine ve oyun kültürüne katkıda bulunur ancak işlevleri ve amaçları yönünden ayrışır. Dijital ortamlarda çeşitlenmeyi sağlayan en önemli özelliklerden birisi budur. Ayrıca bilginin kolayca erişilebilir ve paylaşılabilir özelliklerinin olması da oyuncuların merakına yönelik oyuncu gruplarının bulunmasını kolaylaştırır. Oyuncuların esas amacı oyun icrası için bir grup içerisinde yer edinmektir. Oyuncu grubun ismine bakarak rastgele bir gruba girebilir. Dijital “göç” burada anlık olarak gerçekleşir. Nihayetinde daha pek çok “dijital- sosyal” meselelerden bahsetmek mümkündür.

2.3.5.2. Oyunlarda Yer Alan Maddî Kültür Unsurları

Çalışmanın başında maddî kültür unsurlarının halkbilimi içerisindeki “anlama odaklı” kullanımından bahsedilmiştir. İçerdiği zihinsel süreçlerin birleşiminden dolayı dijital ortamlar maddî kültüre yönelik imgeleri ve söylemleri belirginleştirir. Dijital ortamda maddî kültürün kendisi değil bir görüntüsü, imajı, anlatısı yahut söylemi söz konusu olsa da bir müzede tarihî bir vazoya dokunamayan oyuncu, dijital oyun içerisinde o vazoyu üretebilir, kırabilir, saklayabilir ve sergileyebilir. Burada sanat ve estetik hazdan soyutlayarak söz edilen kullanımın

nesneye yönelik anlam ve söylemin oluşmasından söz edilmektedir. Nitekim pek çok müze ve örenyerinin “sanal müze” formlarının olduğundan bahsedilmiştir. Maddî kültür unsurları da oyun nesnesi olarak bir deneyim alanı oluştururlar. Tarihi pek çok unsurun orijinal yahut söylemlerden yola çıkarak tasarlanmış formlarının oluşturduğu imgesel belleğin de maddî kültür açısından bir anlamlandırma süreci içerdiğinden söz edilebilir. *Assassin's Creed II* (2010) oyununda kurgulanan döneme ait maddî kültür unsurlarının sunumu oyuncunun imgesel belleğine bir gönderme yapar. *Conqueror's Blade* (2019) oyunundaki gibi oyuncunun üretimine bırakılan nesnelere, petrol kullanımından önce her türlü giyim eşyasının çoğunlukla deriden yapılması yahut madenlerin veya bitkilerin işlenerek belirli eşyaların, ilaçların elde edilmesi gibi pek çok geleneksel maddî kültür unsurunu oyun ortamına taşımaktadır. Özdemir (2017, s. 472) “Elektronik oyun kahramanlarının giysileri, kullandıkları araç ve aksesuarlar, saç stilleri farklı türden sektörlerde değerlendirilmektedir. Uzak Doğu ülkelerinde olduğu gibi, elektronik oyun temelli moda (müzik, giysi, saç stili vb.) faaliyetleri, ardıl değer yaratmayı sağlamaktadır” demektedir. Hatta Halaçoğlu (2020, s. 227- 228) el sanatlarının “kolaj, dikiş, kâğıt, hamur gibi” teknikleri gerçek el sanatı ürünlerinin dijital ortama aktarılarak kullanılan bir üslup olduğundan bahsetmektedir. Buna göre, dijital oyunların sadece “imge” açısından değil teknik açıdan da maddî kültür unsurlarıyla geçişlilik sağladığı; oyunun kendisinin de özellikle grafiğe ve çizime dayalı görsel unsurlar açısından bir el emeğinin ürünü olabileceği değerlendirilebilir. Bu noktada maddî kültürün dijital kültür içerisinde bağlamlararası bir niteliğe ulaştığından söz edilebilir. Dijital oyunlardaki maddî kültür ürünlerine pek çok açıdan örnek verilebilir. *Brothers: A Tale of Two Sons* (2013), *URUZ Er Kişinin Dönüşü* (2020) gibi oyunlar sadece anlatı ve oynanış değil aynı zamanda görsel haz alınabilen ve detaylı olarak tasarlanmış sanatsal ve mimarî unsurlar barındırırlar.

Dijital oyunların maddî kültür ile ilişkisi özellikle alışveriş gibi ekonomik bağlamda ortaya çıkar. Kaynak kişiler arasında oyunlara belirli bir miktarda para yatırdığını belirten oyuncular bulunur. Oyuncuların bu unsurlarla olan ilişkisi de farklı düzeyde olabilmektedir. Kaynak kişilerden E. Zorlu (2020) “Kostümler, kozmetik şeyler gelse bile ben mesela kendim kullanmıyorum. Her şeyi o orijinal vanilya hali yani en standart temel has halinde kullanıyorum. Ben tercih ediyorum, öyle alışmışım. Ben birazcık daha belki gelenekselci bir insanım” şeklinde belirtmiştir. Bunun dışında oyuncuların sadece oyun veya oyun içi harcamaları değil, aynı zamanda oyun için gerekli olan bilgisayar, monitör, klavye, ram, ekran kartı vb. araç ve gereçlerin de ekonomik açıdan değerlendirirler. E. Saygı (2020) *Wolfteam* (2007) oyununa 4 bin TL harcadığını belirtmiştir. B. Genç (2020) oyundaki kostümlerle ilgili olarak “Ailemden mesela ben para alıyordum, gidiyordum o parayı hemen oyun yüklüyordum... Mesela aslında

sonradan fark ettim. Ne kadar saçma. Yine de hoşuma gidiyordu, göz alıcı oluyordu” demektedir. *Pubg Mobile* (2018) oyununu oynadığını belirten B. Yücel (2020) ise “İlk oyuna başladığımda karakterin saçını yüzünü kendime benzetmeye çalışmışım. Daha sonra oyun ilerledikçe parayla alınan kıyafetler, elit kısmın kullandığı bir bölümdeki kıyafetler, uçaktaki desenler gibi “Acaba benim niye yok” dediğim zamanlar çok olmuştur” dedikten sonra “Bunun için oyunu çok fazla ilerletmek istediğim oldu. Onları alabilmek, kadememi yükseltmek için” demektedir. Oyun nesnesinin yahut eşyasının pazarlanabilir bir eşya olabilmesi gibi maddî kültür unsurlarının fiziksel ortam açısından da örnekleri bulunur. E. Saygı (2020) “Mesela şu an oynadığım oyunda silah sattığım zaman gerçek para veriyor” şeklinde belirtmektedir. Kaynak kişilerden K. Batı (2020) şunları aktarır:

...Klana yeni gelen birisi böyle insanlara kendini sevdirdi farklı bir iş yapalım sizinle diye üç, dört kişiyi dolandırmış, ciddi manada paralarını almış. Buradaki insanlara kendi karakterinizi teslim ediyorsunuz. Ben şu an mesela oyunda değilim ama benim karakterimi oynayan başka birisi var. Ona şifremi verdim, şu an oynuyor mesela. Ama yıllardan beri oynadığımız için, yani belli bir süre geçmesi gerekiyor. Güven meselesi tamamen hiç görmediğiniz, bilmediğiniz bir insana. Yani şu an benim dediğim karakter 6.000 TL- 7.000 TL. Bana da verilen bazı karakterler var. Ben başkasının karakteriyle çok nadir oynamak isterim.

Oyun ve oyun nesnelere yönelik anlatı içerisinde yer alan maddî kültür unsurlarının müze, park, oyun evi vd. pek çok ortamda benzer işlevlerle kullanılabilmesi ve bu yönüyle insanların günlük hayatının bir parçası konumuna erişebileceği üzerinde de durulmalıdır. Nihayetinde dijital ortamda maddî kültür unsurları anlatı ve imge açısından a. oyun anlatısı ve nesne b. oyuncu açısından eşya ve platform, c.oyun üreticisi veya yayıncı açısından eşya ç.fiziksel ortam başlıklarıyla incelenebilir. Bu çalışmanın ara başlıklarında pek çok bilgiye yer verildiğinden dolayı kısaca oyun ve oyuncu açısından eşya ve platforma değinilecektir.

2.3.5.2.1. Oyun Anlatısı ve Nesnelere

Oyun içerisinde maddî kültür unsurları hem kurgusal hem de tarihî gerçeklik ancak anokronik bir tutumla aktarılabilir. Anlatı içerisinde bir nesnenin konumlandırılması ve anlamı çoğunlukla o metin içerisinde anlamlı bir ilişki sunsa da oyun türleri kapsamında benzer nesnelere benzer işlev ve amaçlarla kullanımına örnek verilebilir. *PUBG: Battlegrounds* (2017) oyununda yer alan *Karabiner 98 Kurz* silahı daha başka pek çok oyunda farklı ses, grafik ve oynanış ile gösterilebilir. Öte yandan bu, *meraklılar* için ikinci dünya savaşına dair anlatıları ve hikâyeleri tazeler ve besler. Maddî kültür unsuru yazı ile aktarılmadığı durumlarda oyun metninin görsel unsurudur. Büyülü veya tarihî nesnelere ile anlatılar dijital oyunların içerisinde yer alabilir.

Bunlar sadece görsel açıdan değil oyuncuya fazladan güç verecek özellikler de barındırabilir. Örneğin, Kral Arthur ve efsanesi bir oyun tasarımında görsel bir unsur olarak kullanılabilir. Ortada fiziksel olarak bir maddi unsur olmasa da Kral Arthur efsanesine gönderme yapılırken aynı zamanda oyuncuya “epik” anlatının içerisinde kurgulanan dünyada kendi eşyalarını özelleştirme imkânı sunulur. Nitekim her bir oyunun kendi bağlamı açısından belirli anlamlar sunduğu tekrar belirtilmelidir. Her bir oyun içerdiği metne ve anlatıya uygun olarak belirli materyalleri ve söylemleri kurgular. Nesnelerin oyuncuya dair bazı tarihî gerçeklikleri, örneğin kılıç biçimleri yahut askerî birimlerin isimleri, görüntüleri, ülke bayrakları ve sembolleri gibi oyuncuya aktarabileceği de belirtilmelidir. Dolayısıyla oyuncunun oyun eylemi ile fiziksel boyuttaki geçişliliği yine oyuncunun anlatısı hâline gelirken aynı zamanda kültürel ve sosyal bir söylem olarak günlük hayat içerisinde yer alabilmesinin de önünü açmaktadır.

Gerçek sanat unsurlarının bir oyun veya oyunlaştırılabilir metinler üzerinde yer aldığına dair pek çok örnek verilebilir.¹⁹¹ Oyunlarda tarım, hayvancılık, avcılık gibi belirli meslek gruplarına dair söylemler ve nesnelere bulunabilir. *Farming Simulator 22* (2021) buna örnek verilebilecek oyunlardan birisidir. Nitekim oyunlar fiziksel dünyadaki pek çok “gerçek” rolü “sanal” bir role dönüştürebilmektedir. Örneğin *TheoTown* (2019) gibi içerisinde şehir veya şehir hayatı barındıran oyunların mimarisi ise müstakil bir inceleme konusudur. Aynı zamanda bu unsurların değerlendirilebilmesi görsel sanatlar, tasarım gibi teknik bilgi gerektiren meseleleri de barındırmaktadır. Ancak denilebilir ki oyuncu açısından benzer mekânların ve işlevlerin fiziksel hayat ile geçişliliğinin bulunması anlatının yayılmasına da yardım eder. Sinema ile karşılaştırıldığında mekân başka bir söylemin unsuru olarak anlatı içine dâhil edilirken oyun metinlerinde mekân oyuncu açısından metnin bir parçası olarak her zaman oradadır. Nihayetinde oyun anlatısında yer verilen nesnelere; üretilebilir, tüketilebilir ve oyuncuya metinlerarası ve söylemlerarası geçişlilik sağlayan unsurlar barındırmaktadır. Oyun içerisinde maddî kültür unsurlarının kullanımı, oyuncuya kazanım yahut satın alma yoluyla sunulabilir. Bunlar pek çok oyuncuya diğer oyuncular açısından saygınlık sağlayan yahut tek oyunculu oyun açısından kişileştirilebilir unsurlar barındıran oyun nesnelere olarak gösterilebilir. *Mount & Blade II: Bannerlord* (2022) oyununda oyuncunun eşyaları, giydiği zırhlar, edindiği atlar ödül, ganimet veya para kazanıp satın alma yoluyla elde edilebilirken oyuncuyu tarihî algısal bir düzleme çeker. Bunların tarih kitaplarında yahut müzelerde yer aldığı şekliyle betimlenmiş olup olmaması oyuncu eylemi açısından esas meseleyi teşkil etmez. Aksine oyunlar “oyuncu” açısından tarihî bir metnin veya ortamın algılanışına yardım edebilir. Müzelerde yer alan tarihî gerçekliklerin ya da en azından bilimsel olarak sunulmuş tasarımların dijital ortamlarda ister bu

¹⁹¹ Örnek bir çalışma için bkz. (Ata, 2016).

anlamda isterse sanatçı tarafından yeniden kurgulanmış yapılarıyla olsun, kendi fiziksel gerçekliğine sahiptir. Nitekim maddî kültür unsurunun sunuluşu benzer şekillerde olmaz. İki boyutlu oyunlarda; bazen bir vazo, bazen bir silah ve hatta halı motiflerinin bir fotoğraf şeklinde yer alması da maddî kültür ürününü dijital ortamda var etmeye yeterlidir. Maddî kültür ürününün somut gerçekliği oyunun kendi gerçekliği içerisinde erir ve oyuncuya kendi epik anlatısını oluştururken gördüğü veya duyduğu maddî kültür unsurlarının kullanımını gösterir, hayal ettirir yahut imgeleştirir. Hayatının hiçbir döneminde -belki konsept etkinlikler hariç- “göçebe” bir devlet içinde yaşamamış olan oyuncu, *Total War: Attila* (2015) oyunu ile “göçebe” devletin gerekliliklerine yönelik “kurgulanmış söylemleri” gerçekleştirirken kültürel bilgi düzeyine göre tarih ve oyun ilişkisi arasında benzerlik kurar.

2.3.5.2.2. Oyuncu Açısından Eşya ve Platform

Oyuncu açısından bakıldığında oyun oynanan araç ve gereçlerin yahut platformların maddî kültür unsuru olarak bir değeri bulunur. Televizyonların üzerine el emeğiyle örülmüş dantellerin örtülmesine benzer bir işleyle oyuncuların da kendi oyun eşya ve platformlarına belirli anlamlar ve nitelikler yüklediği, satın alınmış teknoloji ürününün “sahibi” olarak görsel açıdan oyuncuya haz sunabilecek özellikler barındırabileceği vurgulanmalıdır. Meraklılar tarafından oyun CD’lerinin ve oyun kasetlerinin koleksiyonlarının yapılması, oyun külliyatı ve kütüphanesi oluşturulması bu noktada örnek teşkil eder. Bu açıdan oyun bilgisayarlarının ve klavyelerinin ışıktandırılması gibi oyuncuların kendi taleplerine göre kişiselleştirebilir düzlemde tutulması, oyuncu klavye ve farelerinin yahut oyun kollarının ortopedik olması vb. pek çok farklı biçimlerde özelliklerden de söz edilebilir. Kaynak kişilerden N. Önder (18) oyun dergilerinden edindiği oyun karakterlerinin, e-spor takımlarının ve oyuncuların posterlerini odasına astığını belirtmektedir. N. Önder (18) bu konuda örneğin “*SuperMassive* posteri vardı. Dergilerden sayfalarından oyuncuları, karakterleri kopartıp duvarıma asmıştım” demiştir.

Nihayetinde oyuncunun sahip olduğu cihaz da aynı zamanda performans açısından gerekli ve yeterli özellikleri barındırıp barındırmaması açısından önemlidir. Bahsedildiği gibi her oyun yahut yazılım belirli sistem gereksinimlerine ihtiyaç duymaktadır. Bu yönüyle oyuncular açısından gerekli sistemin yokluğu, çoğunlukla ekonomik nedenlere bağlanmaktadır. Oyuncu oyunu satın alır ve cihazına yükler. Oyunu çalıştırdığı andan itibaren oyun arayüzüne giriş yapar. Bu noktadan sonra çoğunlukla oyun ve oyuncu arasında önce hukukî ilişki (oyun kurallarını yahut şartnameyi kabul etmek gibi) ardından da metin ilişkisi başlar. Oyun metni bu

noktadan sonra kendi sınırları içerisinde oyuncunun kontrolüne kalır. Özellikle çok oyunculu oyunlarda oyun tarafından oyuncuya sunulan özelleştirilmiş, zor edinilebilir nesnelere, anlatıyı diğer oyuncuların anlatısından farklılaştıran unsur olarak karşılanır. Oyun içerisinde başka oyuncular benzer eşyalara sahip olabilse bile icra açısından bu durum oyun metnini farklılaştıran bir durumdur. Oyuncunun oyun içerisinde sahip olduğu veya kendisine sunulan araç ve gereçler; oyuncunun kostümü, kıyafeti, görüntüsü ve bunların kullanım şekilleri oyuncunun tercihine bağlı olarak değişir. Bu noktada *The Elder Scrolls V: Skyrim Special Edition* (2016) oyununda oto-performans açısından araştırmacı “kitap” dışında “yağma” veya “hırsızlık” yapmamıştır. Oyuncu ev inşa ettikten sonra evinin kütüphanesine oyunda yer alan bütün kitapları toplamaya çalışarak bir kütüphane kurmuştur. Bu eylem belki oyun kültürü açısından oyuncuya özgü, dolayısıyla önemsiz bir detay olarak düşünülebilir. Ancak oyunun kurduğu kültüre bakıldığında Skyrim tarihi ile binlerce materyal, kitap ve bilgi söylem unsuru oluşturur.

Oyun içerisinde bir nesnenin kullanımı, üretimi, bilgisine erişmek ve eylemleri gerçekleştirmek için oyuncu metinle iletişimini klavye, oyun kolu, direksiyon seti vb. unsurları kullanır. Örneğin oyunlarda hareket ve araç kullanımı için “W-A-S-D” tuşları kullanılır. Ancak bu oyuncunun belleğinde araç kullanma eylemine yönelik olarak bir bilgi oluşturulmaz. Öte yandan anlatı, oyuncunun gündelik hayatta teknik değil, kavramsal açıdan ortamı algılamasına yardımcı olabilir. R. Kocabey (2020) *Euro Truck Simulator 2* (2012) oyunundaki deneyimiyle ilgili olarak “Tır konusunda hani bazı trafik kurallarını da öğrenmiş olabilirim. Mesela dönüşlerde yavaşlayıp biraz daha geniş dönmem gerektiğini öğrendim. Bunu da dorseyi devirdikten sonra öğrendim” şeklinde örnek vermektedir. Bir oyunda bir aracın imgesi, parlaklığı, kullanılan malzemelerin görsel kalitesi gibi durumlar imge yoluyla oyuncuya aktarılır. Dolayısıyla dijital oyun ile maddî kültür ilişkisinin başat unsuru görselliktir.

3. BÖLÜM: İCRA OLAYI TAHLİL YÖNTEMİ AÇISINDAN OYUNLAR

Çalışmanın önceki bölümlerinde oyun ile halkbilimi arasındaki ilişkilerden söz edilmiştir. Bu doğrultuda metnin icra ile olan ilişkisi vurgulanmıştır. Dijital ortamlarda performans terimi; hem cihaz, hem oyun, hem de oyuncu bağlamında kullanılmaktadır. Bu nedenle bu çalışmada halkbilimi kapsamında geliştirilen sınıflandırma “icra” terimiyle ele alınmıştır. Çalışmanın başında belirtildiği gibi bu çalışma kapsamında kaynak kişilerle mülakat gerçekleştirilmiştir. Kaynak kişiler içerisinde oyun gruplarının icrası hem katılımlı hem de katılımsız gözlem yoluyla ve ayrıca icra gerçekleştirerek gözlemlenmiştir. Bunun yanında dijital oyun ortamıyla ilgili oto-performans yapılmış, kaynak kişiler arasında bulunan oyun gruplarıyla da görüşülmüştür. Dolayısıyla çalışmanın bu bölümünde performans teorisinin dijital oyunlar üzerine uygulanabilirliği sorgulanacak, dijital oyunları sözlü kültür ortamı, çocuk oyunları ve geleneksel tiyatro üzerinden halkbilimine yaklaştıran yapısı üzerinde önceki bölümlerde verilen bilgiler ışığında tartışılacaktır. Böylelikle; sözlü- yazılı ve dijital ortam arasında uygulamalı olarak anlatım biçimlerinde değişen unsurlar karşılaştırılabilecek; oyunların halkbilimi açısından yeri ve önemine dair çıkarımlar yapılabilecektir. Nitekim bu sınıma, belirli bir oyunun modeline göre değil halkbilimi araştırma metodlarına göre uygulanmıştır. Dolayısıyla bu çalışmanın sınırları gereği burada gösterilen yapıların sadece belirli bir oyun türünün yahut oyunun üzerine sınımanmasını da aşacağından genel hatlarıyla bir metot ortaya konulmaya çalışılmıştır. Dijital oyun kültürünü ortaya koyabilmek ve halk kültürü ile kıyaslayabilmek için belirli bir mesai harcanmış, nitekim bu çalışmadaki şema ortaya çıkmıştır. Bu nedenle kaynak kişiler tarafından oynanan ve tercih edilen oyunlara dair gözlem ve icraya yer verilmiştir. Ayrıca çalışmanın pandemi dönemine denk gelmesi ve etik kurul izninin belirli bir süreyi kapsamından ötürü de oyun icrası etkilenmiştir. Bu açıdan dijital oyun ortamı; sosyal ve kültür ortamı olarak kabul edilmiştir. Oyun oynamanın kendi bağlamının ve metnin oluşması ile oyunların kalıpsal yapılarının ortaya konulabileceği söylenmiştir.

Çobanoğlu (2000) tarafından Âşık Tarzı Kültür Geleneğine uyarlanan icra olayı tahlil yöntemi metodundan hareketle dijital ortamların kendi kültür ortamına göre hangi sözlü ve yazılı ortamları barındırdığını da ortaya koymak amacıyla bir metot geliştirilmiştir. Bunu yaparken halkbilimi terminolojisine ve literatürdeki çalışmalarla kıyaslanmasına gayret edilmiştir. Dijital ortamlarda türler arasında yoğun geçişliliklerin bulunması; türün değil bağlamın ön plana çıkarılmasını gerekli kılmaktadır. Bu açıdan uyarlanan tabloda “destan” bir halk edebiyatı türü

olarak farklı anlatı, icra, sosyo- kültürel ortam barındırmakta; nihayetinde karşılaştırılma “tür” çerçevesinde değil halkbiliminin paradigmaları üzerinden ele alınmaktadır. Ek olarak her ne kadar performans teoriden bahsedilse de oyunların bazı iç ve dış yapı özelliklerinin dijital oyun sektörünün bir parçası olduğu; üretici, dağıtıcı, yapımcı, senarist, yazılımcı, tasarımcı vb. süreçlerden geçtiği belirtilmiş ancak bu çalışmada bu üretim sürecine değinilmemiştir. Ayrıca literatür üzerinde konuyla ilgili pek çok kaynak olmasından ötürü çalışmanın ara başlıklarında tekrara düşmemek adına bunlara atıfta bulunulmuş, bunların oyun çalışmalarıyla ilgili ortak yönler ve noktalara dikkat çektiği de belirtilmiştir. Ancak bu çalışma açısından araştırmacı literatür taramasının ardından hem bir oyuncu hem de bir halkbilimci olarak kaynak kişilerin de teyit ettiği noktada kendi gözlemlerine yer vermiş en temelde “halk kültürü” kapsamında değerlendirilebilecek unsur ve yapıların ortaya konulmasına çalışılmıştır. Örneğin oyun ve rol yapma kapsamındaki tespitler Laurel (2014) başta olmak üzere Sayılğan Baydaş (2014, 2016) tarafından da önemli ölçüde dile getirilmiştir. Bunun yanında “rol yapma” bir oyunun türü olarak oyuncuların bu ortamın içine çekmektedir. Ayrıca halkbilimi açısından yaklaşıldığında Anadolu Köy Orta Oyunları başta olmak üzere çağdaş kültür içerisinde yer alan basılı RPG oyunları arasında da geçişlilikleri bulunduğu açıktır. Daha da açık bir ifadeyle And’ın (1974) oyunları insanın bir eylemi olarak mit ve ritüel ile ilişkilendirdiği de düşünüldüğünde oyun kültüründeki yapının gelişim çizgisi halkbilimi açısından ortaya konulabilmektedir.

Temelde oyunun anlatısının oyuncunun icra ettiği andan itibaren başlayan sosyal bir süreç olarak değerlendirilmiştir. Oyunların hem teknik hem de epistemoloji açısından oyunbilim alanının, anlatı açısından anlatıbilimin bakış açılarından ele alındığı da vurgulanmıştır. Sözlü kültür ortamı açısından bir kültür meselesi olarak “dil”, “simge”, “sembol”, “imaj” gibi iletişim unsurlarının yer alış şekilleri; nihayetinde bir anlatım biçimi olarak tıpkı destanda olduğu gibi oyunlarda benzer fonksiyonları karşılamaktadır. Dijital bir oyun bir destan metnini yeniden kurabilir yahut oyuncu için yeni bir destan üreterek bunu doğrudan bir destan icrası yahut oyun metninin tamamını kapsayacak şekilde bir anlatı türü olarak yer verebilir. Oyun metinleri içerisinde destanlara dair motifler, bazen bir epizot bazen de destanın olay örgüsünü kendi bağlamında ele alırken aynı zamanda kültür ortamı olarak destan icra olayının daha da genel bir şekilde sözlü kültür anlatım olayının bütününe icraya dâhil eden süreçler elde etmektedir. Gerçi Çobanoğlu (2000, s. 162) halkbilimi ayırımında sanatkârane ve sıradan günlük formda iletişim unsurlarını birbirinden ayırsa da “halkbilimi açısından da bu mahsüllerle “ne anlatıldığı” kadar “nasıl anlatıldığı” da son derece önemli bir araştırma konusu olarak kabul edilir” demektedir. Devamında Çobanoğlu (2000, s. 237) elektronik kültür ortamında âşık ve destanların sosyo-kültürel icra bağlamlarındaki değişimlerini çalışmasında konu edinerek âşığın icrasının “yazılı

kültür” ortamına nazaran “sözlü kültür” ortamına daha yakın gibi dursa da çok ciddi yapısal ve tematik ve işlevsel değişim ve dönüşümler yaşadığını belirtmektedir. Dijital ortamlar bu yapısal ve tematik değişimin boyutlarını daha da belirginleştirirken halk kültürü ve sosyal bir bağlam oluşturması açısından oyunlar, dijital ortamın başlıca ürünlerinden olmaktadır. Bu noktada dijital oyunlarında bağlam açısından sosyo- kültürel durumu değiştiren iç ve dış yapı özelliklerinden bahsedilebilir. Dijital bir oyunun halk kültürü bağlamında kapsamlı çalışılması pek çok alanda bilgi sahibi olmayı gerektiren bir tecrübeye dayanır. Dolayısıyla bu çalışmanın kapsamı halkbilimi açısından sınırlandırılmaya çalışılsa da örneğin dijital oyunların teknolojik veya teknik yönlerinin yine insan davranışlarını etkileyen gündelik hayattaki deneyim ve tecrübeyi değiştiren yönlerinin bulunduğu da gösterilmeye çalışılmıştır. Benzer şekilde oyunların dış yapı özellikleri ile ilgili olarak oyun platformları, oynanış biçimleri, oyun motorları, üretici, geliştirici, yapımcı, dağıtıcı, oyun tasarımcıları, yazılım, grafik vb. pek çok olguyu saymak mümkündür. Teknik açıdan dijital bir oyunun yazılım, tasarım, kodlama vb. süreçlerinden söz edilebilmektedir. Öte yandan müzik, görüntü ve icranın birleşiminden doğan ve onu sinemaya yaklaştıran unsurları da bulunur. Yine görsel unsurlar, yazı ve söz ve sesin kullanım biçimleri, hikâyenin anlatım sırası, epizotların sıralanışı gibi yapısal özelliklerin de dış yapı açısından ele alınabileceğini belirtmek gerekir. Oyunların içyapı özellikleri denildiğinde oyun metni, icracı olarak oyuncu ve bağlamsal özelliklerin öne çıktığı iddia edilebilir. Oyunların icra edildiği kültür ortamları ile sosyo- kültürel yapının ortaya çıkış süreçleri, iletişim açısından oyunların yapısının çok boyutlu iletişimi şekillendirme ve günlük hayatın içine aktarma biçimleri gibi pek çok özellikten bahsedilebilir. Oyuncunun etkileşimde bulunduğu unsurlar; oyuncu ve oyuncu, oyuncu ve oyun, oyuncu ve yapay zekâ arasındaki etkileşim nihayetinde sosyal bir gruba yahut tam tersi bir şekilde pek çok farklı şekilde iletişim süreçleri gündelik hayatın iletişim ortamına benzer ancak kurgulanmış ve yapay bir ortam üzerinden aktarılan rollerle sunulur. Dolayısıyla her oyun metninin kendi bağlamı olduğu gibi her bir oyun icrasını da anlık etkileyen ve değiştiren bir unsur olarak oyuncu, bağlam içindeki “konuşma durumu” veya “eylem durumu”na göre değişkenlik gösterir. Yazılı yahut sözlü, edebî veya kurgusal bir metinde karakter; oyuncunun belleğinde bir imge iken oyunda sanal varlığıyla bütünleşerek imgeleşen dolayısıyla onu tipleştiren bir tutuma götürür. Bu “var” olma durumu oyuncunun herhangi bir eyleminde örneğin bir olayın çözümünde yapılacak tercihlere göre farklı ve yeni kurgulara göndermekte; her oyuncunun icrasını kendine has unsurlardan oluşturmaktadır. Üstelik bu icra içerisinde klişe ve tekrara dayalı yapıların kullanıldığı da görülmektedir. 4 kişilik bir oyun grubunda anonim olan oyuncu, oyundan çıkar ve yerine bir başkası gelir. Takımın diğer 3 oyuncusu için yeni gelen oyuncu, yeni bir tanışma eyleminin öznesi konumundadır. Tanışma sözlü veya yazılı gerçekleşir veya gerçekleşmez, ancak oyun

metnine etki eden durumuyla da “tanışma”, “tanıma” ve bir kanaat geliştirme söz konusudur. Ayrıca oyun söylemi devam ettiğinden dolayı, grubun ortak hedef ve amaçları onun bağlamını sosyal bir grup düzlemine çekerek bu “tanışma” faslını kolaylaştırır. Oyuncu için oyuncu olmayan karakterler yahut oyun metninin içerisindeki bir çubuk, bir çizgi yahut grafik onun ne olduğunun anlamlandırıldığı ve anlamlı bir iletişime girecek bir “özne” konumuna yükselir. Oyuncu bu unsurlara kendi yetenekleri ve donanımları sayesinde müdahale eder. Oyuncunun kontrol ettiği karakterin, unsurun veya nesnenin yapısı oyuncunun onunla özdeşim kurduğu bir unsur hâline gelir. Bu noktada oyun metninin oyuncuya vermek istediği mesaj, anlatım tutumu yahut imge; oyuncunun tercih edebileceği noktalardan anlamlandırılır. Tek oyunculu oyunlarda oyuncu olmayan karakterlerin oyun anlatısının bir parçası olması da yine oyun tarafından önceden kurgulanmış bir yapıda oyun metninin izin verdiği ölçüde gerçekleştirilir. Oyuncu metin üzerinden belirli tercihler yapar ya da doğrudan oyun metninin taleplerini yerine getirir. Bu noktada anlatının kendi boyutları olduğu, tek bir anlatı biçiminin ve kalıbının olmadığını söylemek gerekir.

Bir destan metni, sözlü kültür ortamında icra edilebileceği gibi yazılı bir metin, dinleyici açısından kısa bir anı ve anektod olarak da aktarılabilir. Dijital oyunların anlatısının sunduğu oynanış yapısı; bağlamın ve anlatının oluşmasında rol oynarken oyuncunun ondan elde ettiği “anlam” benzeşebilir, değişebilir yahut farklılaşabilir. Bu yönüyle oyun metninin yanında icraya dayalı bağlamsal yapının ortaya konulması ve hatta her bir icranın genel- geçer yönlerinin oyun kültürünün anlaşılmasında ortak yönlerin tespit edilmesi açısından önemli görülür. Hatta iddia edilebilir ki pek çok oyun meraklısı, yayıncı ve profesyoneller bu yapıyı içselleştirmiş, oyunların sosyal ve kültürel durumlarını ve çeşitli kitleler açısından önemini kanıksamıştır. Metin bazında oyunun sunduğu imge, oyuncuya aynı zamanda belirli bir anlatı oluşturması için veya o anlatıyı sürdürmesi için bir olanak verir. Hareket ve eylem sınırlılığının olduğu tek oyunculu oyunlarda dahi oyuncu sunulan imgelerin gösterilen anlamları dışında kendi ürettiği ve zihninde yaşattığı anlamlara sahip olur. Çobanoğlu’nun (2000, s. 177) gösterdiği şekilde destanın hikâye kurgusundaki anlatım tekniklerinden “raportör anlatımı” ve “aktör anlatımı”nın benzer şekilde “Tekilöykücü” ve “Çoğulicracı” gibi anlatım biçimlerinin oyunlar açısından kendi bağlamına uygun olarak farklı biçemlerle oluştuğu iddia edilebilir.

Oyunlar iletişim unsurlarını aynı anda kullanırlar. Bir oyun metni “topu, belirli nesnelerin içerisinden geçir” gibi tek cümlelik bir anlatım tutumu içerebilir yahut anlatısı çoklu anlatıma sahip bir şekilde söz, yazı, görüntü gibi birden fazla ve girift yapıda unsurları içerebilir. Ancak “oyun” olgusunun kendisinde de olduğu gibi anlatının ucu açık bırakılır. “Topu, belirli

nesnelerin içerisinde geçir”, “kazan”, “başarı”, veya “kaybet”, “başarısızlık” gibi eylemin sonucuna bağımlı olarak başka anlatıların oluşmasında rol oynarlar. Oyun içerisinde eylemlerin icra edilişi oyuncunun yönettiği karakter doğrultusunda farklı anlatım teknik ve tutumlarıyla gerçekleşebilir. Bunun dışında oyunların kalıplaşmış iletişim ilişkilerinin yapısal ve işlevsel durumu da öne çıkar. Örneğin kaynak kişilerin sıkça bahsettiği *PUBG: Battlegrounds* (2017) oyunu hem sözlü, hem yazılı iletişim kurmaya olanak tanırken aynı zamanda oyun içinde de belirli sesler, işaretlemeler ve göndermelerle de oyuncuyla sürekli bir iletişim hâindedir. Öte yandan bir oyun anlatısı, oyuncunun oynadığı platform veya mekâna göre değişiklik gösterir. İnternet kafe, ev, evin bir bölümü, bilgisayar köşesi, çalışma masası, iş yeri, sokak gibi ortamlar, yiyecek, içecek gibi ihtiyaçlar, günlük hayatın herhangi bir anında yahut boş vakitlerde olup olmaması gibi durumlar oyun ve oyun icrasını ve iletişim şekillerini etkileyen ve belirginleştiren unsurlardır.

Bu çalışmada icra olayı tahlil yöntemi olarak aşamalı bir gelişim çizgisi takip edilmiştir. Çalışmanın başında yer alan ortak yapı, dijital oyun kültürünün belirginleşmesiyle birlikte güncellenmiştir. Örneğin başlangıçta “Oyunun Oyuncuya Anlatıyı Takdimi” olarak değerlendirilen başlık “Oyunun Seçilmesi ve İçeriği” olarak değişmiştir. Oyunun oyuncuya metni takdimi aşamasında; oyun adı, arayüzü, kurumları ve yapımcıları, üreticileri, oyun metnine yönelik görsel ve imgesel sunumlar, fiyatı, satış yeri, performans unsurları, sistem özellikleri, gerektirdiği malzemeler veya aygıtlar, reklamlar, oyuna dair söylemler ve diğer oyun yahut yayıncı deneyimlerine dair bilgilerin aktarılması gibi süreçler yer alabilmektedir. Oyunun bir kültür ürünü olarak dijital ortam içerisinde var olması oyuncunun icracı konumunda bulunmasıyla ilişkilidir. Bunun dışında oyun söylemine ve anlatısına maruz kalan izleyici, dinleyici gibi meraklı gruplarının tutum, davranış ve etkileşim boyutu oyun icrası dışında metinlerarasılık, söylemlerarası ve bağlamlararası yapıların içerisinde konumlandırılmıştır.

İkinci olarak “Oyunun kendine, oyuncuya, oyunun dış dünyaya dair oluşturduğu göndermeler” de yine dijital ortamın iletişim unsurları açısından bir geçişlilik unsuru barındırdığı ve hem fiziksel dünyayı hem kendi kurgusal metnine yönelik göndermelerde bulunduğu görülmüştür. Bu noktada platformun, oyun içerisindeki metinlerarası ve söylemlerarası bağlantıların ve geçişliliklerin ve oyuncularla ilgili her türlü etkinliğin, duyurunun, reklamın, tanıtımın, oyun unsurunun, arayüzünün, oyun içi eğitimin, kontrol sistemlerinin etkisinden söz edilebilir. Örneğin *Mount & Blade II: Bannerlord* (2022) oyununda olduğu gibi bir oyunun eğitim aşaması henüz metnin oyun olmadan önce oyun metninin kendine yaptığı bir göndermedir. Yahut harita, oyunun özellikleri, oyuna giriş yahut oyundan çıkış kısımları, ayarlar, kurumsal bilgilerin yer

aldığı bölümler oyun arayüzünde yer alan ve oyunun oyun metnine gönderme yaptığı diğer unsurlardır. Bunun dışında dış dünyanın oyuna dair yaptığı göndermelerden de söz edilebilir. Elektrik, internet bağlantısı, bilgisayar sistemleri yahut oyun konsolları, söz, yazı, metin ve müzik gibi metinsel unsurlar ile farklı sosyal sayfalarda yer alan diğer göndermelerden bahsedilebilir. Ardından oyunun oyuncuya dair oluşturduğu göndermeler bulunur. Oyuncunun profili, oyuncunun profiline dair bilgiler, oyuncunun karakteri, hitap şekli, anlatım tutumu, iletişim biçimleri, bakış açıları vb. teknik açıdan aktarılmış unsurlar; oyun ve oyuncu arasındaki bağı kurabilmek için kendisine yaptığı göndermeler barındırır. Oyuncunun yaptığı göndermelere bakıldığında oyuncunun profili, avatari yahut karakteri veya kontrol ettiği metin unsurları kendi deneyimi ve anlatısı bağlamında oyunun oluşturulması gibi unsurları barındırır. Bu noktada oyuncuların karakterlerine karşı çoğunlukla “ben” yani “eyleyen” söylemi gerçekleştirdiği görülmektedir. Buna ek olarak oyuncunun anlatıya, diğer oyunculara ve dış dünyaya karşı yaptığı göndermelerde bu kapsamdadır. Bir oyun anlatım tutumu olarak belirli bir mesaj içerebileceği gibi tür açısından da belirli bir eylem alanı ve rol yapma imkânı sunar. Bu açıdan bir oyunun anlatısının doğrudan bir mesaj taşıdığı, oyuncunun bireysel ve bağlamsal özelliklerine göre o mesaja dair yargı ve tutumlarının yine metin ve bağlam açısından gönderme taşıdığı belirtilebilir. Hayatta kalma oyunlarına bakıldığında anlatının temel mesajının “Hayatta kal” olduğu ve oyun boyunca bu mesajın oyuncuya aktarıldığı görülmektedir. Bu aynı zamanda oyun tarafından oyuncuyu motive edici bir tutumla gerçekleştirilebilir. Oyuncu açısından oyun anlatısının kurmaca yapısının işlevleri onu herhangi bir halk edebiyatı türünün işlevleriyle benzeştirse de icra amacı çok farklı şekillerde değişebilir, güncellenebilir. Oyuncunun oyun metninde gerçekleştirebileceği eylemler oyun anlatısının sınırlarıyla çizilir. Eylem alanının sınırları oyun tarafından çizilirken söylem alanının sınırlarını oyuncu belirler. Bu yönüyle oyunların tekrar eden eylemlere dayalı özelliklerinin kalıpsal unsurları söylem unsuru hâline getirilir. Oyunun icrası esnasında hayatın akışı duraklar ve oyuncu oyun metninin zamanına geçiş yaparak metin üzerinde kendini var eder. Eylem alanları; oyun nesnelere, kıyafetler, arkadaşlar, araçlar gibi unsurların özelleştirilmesi yahut oyuncunun eylemlerine bırakılması gibi bireysel, kültürel veya sosyal bir sürecin içinde yer alır. Her oyunun kendi bağlamını ve ortamını oluşturması, her oyuncunun kendi kişisel tercihlerini ve eylemlerini ortaya çıkarması gibi belirsizlik unsurları ya da icra bağlamı içerisindeki farklı olasılıklar; icranın ortak ve kalıplaşmış unsurları üzerinden aktarılabilirler. Böylelikle oyun türü, oyunun içeriği veya oyunlaştırılmış unsurların durumu da benzer bir yapı üzerinden karşılaştırılabilir bir veri hâline gelir. *Spacewar* (1962) oyunu yazılım, görüntü, ses gibi teknik yönlerden farklı bağlamlarda anlamlandırılırken örneğin iletişim unsuru içermemesi, yazılı veya sözlü kültür ortamı barındırmaması gibi anlatıya dayalı unsurların yokluğu da bu tekil örnek üzerinden oyun

kültürünün bir unsuru olduğunu ortaya çıkarır. Öte yandan metinle iletişim kuran oyuncunun oyun metnine dair yaptığı göndermeler, dışarıya karşı aktarım biçimleri “anlatı” veya “anlatı unsuru” açısından ele alınabilir. Bu nedenle “anlatı”nın salt eylemde yer almasına gerek yoktur. Her oyuncu, kendine uygun bir oyun seçer ve içeriğini, konusunu, temasını, oynama amacını bireysel yahut grubun hedefleri doğrultusunda icra eder. Sosyo- kültürel durum ve tutum oyuncuların aynı metin üzerindeki icralarını farklı bir seviyeye taşır. Her oyuncunun kendi ortamına göre yaptığı farklı hazırlıklar bulunur. Nihayetinde oyun bittiğinde icranın oluşan bağlamı, onu diğer oyuncuların icrasıyla benzeştiren “oyun metninin” yapısıyla farklılık sağlayan unsurların ortaya konulmasına yardım eder. Bu nedenle yine metinlerarasılığın daha önce halkbilimi içerisinde uygulanmış başarılı örneklerinden esinlenilerek kullanması öngörülmüştür. Öte yandan oyun esnasında metinlerarası, söylemlerarası bütün ilişkilerin gerçekleşmediği dolayısıyla belirli bir yapı sunması yerine bağlama odaklandığı görülmüştür. Kaynak kişiler arasında telefonda, bilgisayarından tek oyunculu bilgi yarışması, santranç gibi oyunlar oynayan oyuncuların yanında açık dünya, savaş, strateji oyunları oynayan oyuncuların bulunması; öte yandan çevrimiçi oyun kültürü bağlamında da oyuncuların hem sosyal hem de kültürel açıdan pek çok farklı seçenek, tutum ve davranış göstermesi gibi unsurlar aynı zamanda çalışmanın gidişatını da etkilemiştir.

Oyunların aynı zamanda sanat biçimleri ile olan ilişkisi, barındırdığı mesajlar, oyuncunun mesajı, kullanılan iletişim araçları gibi pek çok noktanın değişmesi; performans teorisinin dijital oyunlara uyarlanmasında bağlamı öne çıkarmış, diğer yandan aktarılan unsurlar anlatı ve anlam kapsamında değerlendirilmiştir. Anlatı bahsedildiği şekilde çalışmada oyun ve oyuncu açısından ele alınmıştır. Oyun ise üretim aşamaları dışında tutularak oyuncuya sunulduğu şekliyle değerlendirilmiştir. Oyuncunun anlatısı daha çok eylem ve icraya odaklanan yapısıyla halk kültürü içerisinde dolaşıma sokulan tutum, davranış ve anlatı olarak düşünülmüştür. Nitekim belirtildiği üzere “dijital oyun üretimi bağlamında halkbilimi” ayrı bir çalışma alanı oluşturabileceği gibi bunların aynı zamanda profesyonel kişi ve kurumlarca ortaya konulduğu da belirtilmelidir. Öte yandan “anlam” ile kastedilen dijital oyunların halkbilimi disiplinine yaptığı bir katkı olarak düşünülen bir tutumu öne çıkarmaktadır. Dijital ortam başta olmak üzere bu çalışma açısından dijital oyunlar, karşılıklı etkileşime giren bireylerin etkileşimini dolayısıyla anlamı ve nihayetinde anlatıyı değiştirebildiğini örneklerle üzerinden ortaya koymaktadır. Dahası dijital ortamlar insan kültürünü bir nevi sayısal bir karaktere dönüştürerek gündelik hayatın formüllerini ve yapılarını ortaya koyabilmenin de önünü açmıştır. Ayrıca maddî kültür unsurlarının da “anlam” açısından halkbilimi içerisinde incelendiğinin ve sözlü kültür içerisinde ne açılardan konumlandığının da bir göstergesini oluşturmuştur. Nihayetinde

maddî kültür ürünü sadece üretim aşamalarının ve gösteriminin değil dijital oyunlarla birlikte anlamın da bir meselesi olduğu ortaya konulmuştur. Bir halk aşığının sazının üretim aşaması, maddî kültür içerisinde belirli ağaçları kullanmayı, sapının ve teknesinin işlenmesini bilgi olarak üretebilir. Ancak anlam açısından âşığın çocukluğunda onu üreten kişilerden büyülenerек, hayranlık duyarak etkilenmesi, kendi sazı ile kurduğu duygusal bağ bu çalışmada aktarılan kanaate göre halk edebiyatının başlama noktasıdır. Dijital oyunlar, gelenek ya da gündelik hayat içerisinde dikkat çekmeyen en ufak olguları dahi oyun unsuru hâline getirerek bu yapıyı belirginleştirmiştir. Dolayısıyla sadece sözlü kültürün oyunlara katkısı değil oyun kültürünün de sözlü kültüre çeşitli açılardan katkılarından söz edilebilir. Nihayetinde bu çalışma açısından icra olayı tahlil yöntemi aşağıdaki şekilde sınıflandırılmış ve bu başlıklar dâhilinde hem evrensel hem ulusal hem de yerel kültür açısından halk kitesinin oluşturduğu bilginin boyutlarının da ortaya çıkarılmasına çalışılmıştır:

1. İcra Olayı Tahlil Yöntemi Açısından Oyunlar
 - 1.1. Oyunun Seçilmesi ve İçeriği
 - 1.2. Oyunun Kültürel Kökenleri
 - 1.3. Oyun Oynanan Mekân ve Zaman
 - 1.4. Oyuncular
 - 1.4.1. Oyuncu/ Oyuncuların Durumu
 - 1.4.2. Hazırlık
 - 1.4.3. Oyunun İcrası
 - 1.5. İcra Bağlamının Sözdokusu
 - 1.6. Oyun ve Oyuncuların Ürettiği Söylemler
 - 1.7. Oyunun Sosyo- Kültürel İcra Bağlamı
 - 1.8. Oyun İcrasının Sona Ermesi
2. Oyun Türlerine Göre Bağlam ve İcra
3. Oyuncu Deneyimlerine Dair Görüşler

3.1. İCRA OLAYI TAHLİL YÖNTEMİ AÇISINDAN OYUNLAR

Dijital oyunların performans teorisi ile ilişkilendirilmesine dair daha önce literatürde bulunan çalışmalardan bahsedilmiştir. Bu açıdan performans teorisinin oyunlara uyarlanması tarihi yeni değildir. Bu çalışmada yer alan icra olayı tahlil yöntemi ise Çobanoğlu (2000) tarafından sözlü kültür ortamına uygulanan tahlil yönteminin ve halkbilimi kuramlarının dijital oyunların süreçlerine uyarlanarak dijital ortam açısından tasarlanmış şeklidir.

Bu açıdan icra olayı tahlil yöntemi oyuncu tarafından icra aşamalarına uygun olarak ele alınmıştır. Ancak dijital oyunların bağlamlararası özelliklerinden dolayı her bir icra anının girift bir yapıda olduğu, dolayısıyla bir oyuncu için “tanışma” faslının oyun eyleminin başka bir aşamasında gerçekleştirilen bir icra anında ortaya çıkabileceği belirtilmelidir. Nihayetinde icra tahlili bağlama odaklanarak ele alınmış, ortamda bulunan göndermeler ve diğer ilişkilerle icranın yapısı ortaya konulmaya çalışılmıştır. Ayrıca bunu yaparken oyun ve oyuncunun sosyo-kültürel durum ve tutumları da göz önünde bulundurulmuştur. Oyunun özellikleri ve türü oyuncunun söylemleri açısından hem sözeldokuya hem de kültür ortamına etki eder. Bu yönüyle sınıflandırmada yer alan bütün aşamaların ve bağlamların her icra anında olması beklenmez. Aksine icranın bağlamını kendine has kılan yapılar olarak görülürler. Öte yandan söylemin sürdürülmesi açısından da benzer icra anları barındırırlar. Oyunun sözeldoku unsuru ise yine icra bağlamının durumuna göre belirlenir. Oyuncunun tercih edeceği oyun türü veya oyun onun yürüteceği eylem alanlarını belirlerken aynı zamanda söylem ve anlatı açısından belirli bir sınır çizer. Bu oyunların kendi yapısından gelen bir özelliktir. Oyuncu saklambaç oynayacağı zaman oyunlaştıracığı unsurların neler olacağını tercihi kendisine bağlıdır. Oyun söylemi herkes için aynı yapıyı kursa da oyuncu saklanacağı arabayı, binayı, kuytu bir köşeyi kendi tercihlerine göre belirler. Ebeyi gözlemler ve sobe yapacağı en uygun anı kendisine göre ayarlar. Diğer bir özne olan Ebe ise o anda arkasını dönerek o taraftan gelebilecek oyunculara karşı şaşırtmaca taktiği izlemiş olabilir. Saklanan oyuncunun gözlemi, Ebe olan oyuncunun şaşırtmacasıdır. Dijital oyunlarda da buna benzer bir yapı bulunur. Metin dijital düzlemedir. Kullanılan cihazların yapısı ekonomik temellidir. İki eşit düzeyde cihaz üzerinde oyuncuların refleks anları, oyun ekranında gördüğü çevre, oyun metniyle girdiği etkileşim her bir oyuncunun kendisine bağımlı bir yapıdadır.

Tek oyunculu oyunlar da, çok oyunculu oyuncu ortamının icra özellikleri bulunmaz. Dolayısıyla bağlam değişir. Oyuncu oyun tarafından sunulmuş anlatıyı deneyimler. Sabit bir metin üzerinde

kendi kararlarını üretir. Oyun metni üzerinde çok fazla değişiklik yapamadığı durumda bile oyun mekaniklerinin ve unsurlarının hangi amaçla kullanılacağını belirleme yetisine sahiptir. Daha yoğun bir metin sürecine bağımlı olur. İmgeler ve söylemler belirli bir çerçeve içinde gerçekleşir. *Tetris* (1989) oynayan oyuncu belirli şekilleri oyun ekranını aşmayacak şekilde aynı sıraya dizerek yok etme amacını güder. Ancak oyuncu belirli şekilleri ekranın bir tarafına diğer şekilleri bir tarafa göndererek bölüm geçmeye çalışabilir. Bir sonraki gelecek şekli tahmin etmeye çalışabilir. Kardeşiyle, arkadaşıyla birlikte bir rekabet ortamında en çok skor üzerinden başka bir oyunun nesnesi hâline getirmiş olabilir. Nihayetinde oyuncunun kendi oyun deneyiminin de bir parçasını oluşturur. Oyun eğlence ortamının bir nesnesi hâline dönüşür. Rekabetçi bir söylem, bir karşılaşma veya oyun diliyle “kayıp” bir oyun üzerinden farklı söylemler üretir. Öte yandan dijital ortamda çok daha kompleks yapıları bir dünya sunan ve oyuncunun kendi tercihlerini dolayısıyla eylem alanlarını oluşturabileceği *PUBG: Battlegrounds* (2017) veya *The Witcher 3: Wild Hunt* (2015) gibi oyunlar da yer alır. Bu çalışmanın kaynak kişileri arasında bilgi yarışmasından en son piyasaya sürülen oyunlara kadar çok çeşitli oyun türünü ve oyunları oynayan kaynak kişiler yer almıştır. Oyuncular çalışma kapsamında bildikleri oyun isimlerini sayarken çok çeşitli oyunlardan ve platformlardan söz etmişlerdir. Oyuncular arasında sokakta oynadıkları çocuk oyunlarını nostaljik bir duyguyla yâd eden ve dijital oyun ortamının özelliklerinden bahseden kaynak kişiler yer alır. Özellikle bu çalışmanın örneklerinden hareketle 18 yaş altındaki kaynak kişilerin ebeveynlerine bağımlı olması nedeniyle daha kontrollü olduğu ve sokak oyunları da oynadığı aktarılmıştır. Ancak M. Tepe'nin (2020) velisi, mülakat öncesinde çalışma kapsamında izin ve bilgilendirme yapılırken çocuklarının çok fazla oyun oynamasından şikâyet etmiştir.

Öte yandan çalışmanın kaynak kişileri arasında ileride görüleceği üzere çocukların dışarıda oyun oynamasının güvensiz olduğunu belirten bireyler de yer almaktadır. Bunların sözü edilen söylemlerarasılık bağıyla üst-söylem oluşturduğu ve toplum içerisinde dolaştığı iddia edilebilir. Ancak esas olan, bu çalışmanın kaynak kişilerinin birbiriyle örtüşen ifadeleri bulunsa da bunların kişisel tercihlerden değil, toplum içerisindeki bu sözlü ağdan geliştiği, her bir oyuncunun kendi bilgi düzeyi ve sosyo- kültürel seviyesi dâhilinde söylem ürettiği görülmüştür. Örneğin Ç. Burhan (2020) “*Counter- Strike (2012)* oynayan birinin dikkati çok keskindir. 1 saniye bile oyunda önemlidir, hayatta kalabilmeniz için” demektedir. Bu bilginin fizyolojik açıdan bilimsel gerçekliği konunun uzmanları tarafından araştırılması gereken bir nokta olarak karşımıza çıkar. Ancak sosyal açıdan bir oyuncu tarafından “inanmışlık” boyutu ve bunun bir söylem olarak oyun kültürü içerisinde yer alması kendi gerçeklik boyutunu oluşturur. Kendisi de bir eğitimci olan İ. Durmaz (2020) “Oyun kültürü kişilerin kendi alışkanlık ve ilgileri ile

alakalı bir yansımadır. Analitik düşünmeyi sevenler strateji oynamayı sever. Refleks yapmayı sevenlerin mesela spor yapanların biraz daha hareketli, refleks ve tepki gerektiren oyunları tercih ettiklerini görüyorum” şeklinde belirtmektedir. Dolayısıyla fizyolojik bir unsur olarak refleks, dikkat gibi unsurlar oyuncu için metnin gerekliliği hâline gelmektedir.

Dijital oyunu çocuk oyunu ile karşılaştıran ve A. Erdem (2020) kendi tespitlerini de paylaşarak şöyle söylemektedir:

“Yaş grubunda farklılık oluyor. Hiyerarşi giriyor devreye. Kimlik anonim olduğu için kaç yaşında olduğunu nasıl bir kimlikte olduğunu, yani neye nasıl cevap vereceğin umurunda değil. Oyun kabiliyetiyle oyun içinde performansı... Tamamen performans odaklı gidiyorsun orada. Diğer türlü, *15 Adım* (oyunu). İşte sen ebesin, belirli bir (düzeni) var. Sen kaçabildiğin kadar kaçyorsun ama yakalayabildiğin insanı 15 adım atabileceğin bir mesafeden yakalaman lazım. Bu, ben küçüksem, akranlarım benimle aynıdır ebat olarak ama bir büyükle onu oynayamam. Fırsat eşitsizliği yaratır orada”

Dijital oyunlarda fırsat eşitsizliği yaşa bağlı olarak veya teknik açılardan söz konusu olabilir. Oyuncunun bilgisayarının yeterli donanımsal özellikler göstermediği noktada bundan söz edilebilir. Ancak yaş, cinsiyet vb. faktörler oyuncuların temaslı olmadığı noktalarda göz ardı edilir. Yani iki oyuncuda eşit düzlemedir. Telefon geldiği için oyun anını donduran oyuncu başka bir oyuncu tarafından elenebilir. Karşı oyuncunun fiziksel kapasiteleri eşit olmayabilir. Bu ihtimallerin her biri oyun anlatısı açısından çeşitliliği ve bağlamın önemini ortaya koymaktadır. Hem teknik hem de mühendislik açılarından oyunların üretilmiş ürünler olması, mekaniklerin ve unsurların kurgulanmasının yanında sosyal ve kültürel hayatın içerisine karışan bir anlatıya dönüşürler. Dolayısıyla oyuncuların bireysel tutumları bu noktada da söylemin sürdürülmesine yardım eder. Oyunlar hakkında olumlu veya olumsuz yahut nötr kanaat getiren bireyler aynı söylem unsurlarını kullanırlar. S. Namlı (2020) oyun oynadığını belirterek oyunların bağımlılık yaptığını söylemektedir. Ö. Karamanlı (2020) küçük yaşta bireylerin yaşadığı dünyayı keşfetmek, çevresiyle doğada oyun oynamanın daha iyi ve sağlıklı bir seçenek olduğunu belirtmektedir. A. Ak (2020) ise özetle oyun kültürü kapsamında “Oyunları bir hobi olarak sevmek ve bu hobiyeye gerekli değeri göstermek iyi bir oyuncunun amacı olmalıdır. Farklı oyunlar oynamak, farklı oyunları farklı platformlarda denemek oyuncunun da kendi kültürüne birçok şey katmasını sağlar” şeklinde söylemektedir.

Bahsedildiği gibi her oyuncunun sosyo- kültürel ve oyun seviyeleri aynı değildir. G. Güzel (2020) Oyunda oyuncularla iletişime geçmediğini ancak kardeşleriyle birlikte oynadığını belirtmekte ve “Bilgisayardan çok oynamıyorum. Oynadığımda da *Mobile Legends Bang Bang*’e (2016) devam ediyorum orada” demektedir. Z. Başer (2020) gibi kendini oyuncu olarak

nitelemeyen ancak dijital oyun oynayan oyuncuların da dijital oyunlara dair görüşleri bulunur. Bu oyuncunun çevrimiçi çok oyunculu oyuncuları arkadaş ortamında oynadığını anlaşılmaktadır.

Kaynak kişilerin oyunlarla ilgili üzerinde durdukları noktalardan biri de olumlu veya olumsuz bakış açılarıyla sosyalleşmedir. Bu durumda dijital oyunların sosyal süreçlerinin farkında olduğunu gösterir. İ. Has (2020) ailesiyle ve kuzeniyle oyun oynadığını belirtmektedir. Çocuk oyunları ile dijital oyunları karşılaştıran D. Arıkan (2020) şunları aktarır:

Çevrimiçinde daha farklı bir keyif, daha eğlenceli, hiç beklemediğiniz bir yerden espri patlatan biri var yanınızda” dedikten sonra “Statü olarak aramızda bir statü belirtmiyoruz. Yaşı en büyük olan arkadaşımız... (kadın) 21 yaşında. En küçük de zaten... (erkek) 16 yaşında olan bir arkadaşımız var. Genel olarak yakın yaşlarımız ile oynuyoruz.

N. Önder ise (2020) ise şöyle demektedir:

İnternette tanıştığım çok yakın bir kız arkadaşım var. Kendisi (farklı bir şehirde) oturuyor. Biz liseye başlamadan önce *LoL* (League of Legends, 2009) üzerinden tanışmıştık ve şimdi aradan 4-5 yıl geçmesine rağmen sürekli iletişim hâlindeyiz. Arkadaşlığımız çok güzel. Güven de duyuyoruz, 5 yıl boyunca bir şeyleri paylaşmışız, görüntülü konuşmuşuz. Oyun oynamışız. İnsanda bir şekilde güven duygusu oluşmaya başlıyor.

Bu çalışma kapsamında halkbilimi ve oyun anlatısı ilişkisi ile dijital oyun kültürüne odaklanıldığından oyuncular arasında genelleme veya karşılaştırma temel alınmasa da bu örneklem ile oyunda dolandırıcılık olayını aktaran K. Batı (2020)’nin aktardıkları arasında ortamın sosyal olmasından kaynaklı meselelerin bağlam odaklı olduğu ortaya çıkmaktadır. Sosyalleşme bahsedildiği gibi tek oyunculu oyunlarda da oyuncu ile oyun arasında gerçekleşmektedir. Oyuncuların hissettikleri gerçektir. E. Eren (2020) şöyle demektedir:

Oyun insanların aslında boş vakitlerini eğlenceli hale getirmektir. İnsanlar oyun oynarken bir takım o anlık hüznlerinden sıkıntılarından uzaklaşır. Birçok oyun türü vardır aksiyon, macera, savaş vb. ve bu türler insanın duygusuna da hitap eder savaş oyunu oynarsın bir kazanma isteği ile başlarsın azim vardır, heyecan vardır sonucunda kaybedersen üzülürsün

A. Ak (2020) ise oyun konusunda şahsi fikirlerini belirterek “Oyuncuların oyun oynamasının en büyük sebebi oyunlardan keyif almaları ve oyuncuyu rahat bir şekilde bırakmalarıdır. Birçok oyuncu kendisini kısıtlamayan ve rahat bir şekilde aklındakileri gerçekleştirebildiği oyunlara yönelir. Oyunların oyuncuları kısıtlama çabaları sadece kitle kaybından ibarettir” şeklinde söylemiştir.

Oyunun sözeldoku unsurları da bağlama göre değişmektedir. Metin tabanlı oyunlarda bile oyuncunun metne dair gönderme yapabileceği sözeldoku unsurları bulunur. Oyun metninde metinlerarası bir geçişlilik yahut bir gönderme yer almayabilir ancak “anlatı” her daim bulunur ve bağlamlararasılık bağıyla söylemsel bir geçişlilik sunar. Oyun sonrasında oyuna dair gerçekleştirilen söylemlerin anlatının bir parçası olup olmadığı tartışılabilir. Ancak dijital ortamın yapısı bir oyun metnini tek bir icra anına değil pek çok icra anlarına böler. Tıpkı kitap okumak gibi oyuncu bir sonraki eylem anında kaldığı yerden hikâyeye devam eder. Nihayetinde kaynak kişilerle yapılan görüşmeler, oto- etnografik ve oto-performans yaklaşımı ile oyun icralarına katılımlı ve katılımsız gözlem yoluyla elde edilen performans dayalı veriler ile çalışmanın ilk iki bölümünde aktarılan literatür taraması ışığında dijital ortam üzerine aktarılan bu düşünceler oyun ortamının genel yapıları hakkında fikir vermektedir. Bu sayede çalışmanın bu bölümünde ortaya konulmuş olan yapı ortaya çıkmış, halkbilimi alanında daha önceki çalışmaları da toparlayıcı bir tutumla odaklanmak istenen noktayı aydınlatabilecek unsurları da ortaya konulmuştur. Yapılan araştırma neticesinde icra tahlili açısından oyunlar; oyunun seçilmesi ve içeriği, oyunun kültürel kökenleri, oyun oynanan mekân ve zaman, oyuncular, sözeldoku, söylem, sosyo- kültüre icra bağlamı ve oyun icrasının sona ermesi aşamalarını içermektedir. Bu noktada oyun mekânı ve zamanı oyun boyunca icraya etki eden unsurlar elde edilen veriler açısından ele alınmıştır. Oyun türlerine göre bağlamın oluşturulması ve bunların icrasına da kısaca yer verilmiştir. Son olarak ise oyuncuların oyun tercihlerinin farklılaştığı noktada oyun görüşlerine yer vermeye çalışılmıştır. Oyuncuların aynı anlatı içerisinde farklı tecrübeleri oluşturmasının bağlam açısından farklılaştığı noktada oyuncunun bakış açısından söz edilmiştir.

3.1.1. Oyunun Seçilmesi ve İçeriği

Oyuncular oyun seçimini sosyo- kültürel bir süreç içerisinde gerçekleştirirler. Bu yönüyle oyun seçimi çoğunlukla bilinçli bir tercihtir. Rastlantısal katılım ihtimali dijital ortamlar için düşüktür ve rızaya dayanır. Oyunun seçilmesi, bireyin tercihleri bağlamında farklılık gösterir. Kaynak kişiler arasında oyuncuların abisi, ablası, babası, akrabaları veya arkadaşları tarafından oyun eyleminin içerisine çekildiği görülmüştür. M. Tepe (2020) “Babamla *Brothers (Brothers: A Tale of Two Sons, 2013)* oynadık. Babamla *PUBG* de oynadım. Annem de gelip izler yani onla pek oynamadık. Bir de babam hileye çok takıntılı. *Valorant*’ta (2020) kendi takımım duvar arkası gözükebiliyor. Hile mi yapıyorsun sen? Diyor, geliyor, bana kızıyor” şeklinde belirtmektedir.

S. Can (2020) ise “Küçüklükten itibaren, 4 yaşından beri bilgisayar vardı evimizde. Benim en çok oynadığım oyun *Counter (Counter-Strike: Global Offensive, 2012)*. Abim öğretti zaten” demektedir. Devamında S. Can (2020) “*Metin 2*’yi çok seviyordum. Ailem odaya girince hemen alta alırdım, görmesinler diye. Kuzenim vardı, onunla sürekli oynuyorduk” şeklinde belirtmektedir.

Öte yandan A. Abdullah (2020) ve İ. Büyük (2020) gibi evde oyun oynamanın aileleri tarafından yasaklandığını ve kızdığını belirten kaynak kişiler de bulunmaktadır. Ayrıca oyuncunun çevresinde oyun oynama eylemine maruz kalıp kendi ilgi alanına göre oyun dünyasını keşfettiği de görülür. P.Y. (2020) ailesinde abisinin ve yeğenlerinin oyun oynadığından bahsederek onların daha çok futbol ve silahlı oyunlar oynadığını söylemiştir. Bu yönüyle oyunun seçilmesi her ne kadar rızaya dayalı olsa da aynı zamanda bir etkileşim unsuru barındırmaktadır. Oyuncu bu ortamda var olabilmek için belirli bir takım hukukî anlaşmaları kabul eder. Oyunu bilgisayarına indirmek, sistemine yüklemek ve kurmak için belirli bir çaba harcar. Bir oyunun adı, anlatımı, reklamı, oyuncunun belleğinde olan diğer türsel ilişkiler ve hatta metinlerarası geçişlilik içindeki sunumu, satış yerleri ve sistem gereksinimleri oyuncunun oyunu seçmesindeki temel etkenler olabilir.

Kaynak kişiler arasında birlikte oyun oynayan oyuncu grupları da yer almaktadır. Bu açıdan mülakat sonrasında araştırmacının oyunlarını katılımsız gözlem yaparak gözlemlediği katılımcılardan G. Öncü (2020), O. Karamanlı (2020), S. Can (2020) ve S. Aydın (2020) *Counter-Strike Global Offensive (2012)* oynamak için internet kafeye geldiklerini belirtmişlerdir. Aynı internet kafenin oyuncu grubu arasında H. Yalın (2020), İ. Kahraman (2020) ve B. Erdinç (2020) isimli kaynak kişiler de yer almaktadır. Bu oyuncularla grup görüşmesi de yapılmıştır. Oyuncular bir hafta arayla iki farklı oyun icrası gerçekleştirmiş, bu oyun icralarına araştırmacının katılmasını da kabul etmişlerdir. Bu kapsamda oyuncular birbirinden farklı oyunlar oynamışlardır. Araştırmacı *League of Legends (2009)* ve *Valorant (2020)* oyunlarının çevrimiçi icrasında katılımlı gözlemlerde bulunmuştur. İkinci oyun icrasında ise aynı oyunların yanında araştırmacının oyunculara bildikleri başka hikâyeli çevrimiçi oyunlar olup olmadığı sorusu üzerine kaynak kişilerin başlangıçta araştırmacının istediği oyunları oynamaya yönelik olarak tutumlar geliştirdiği ardından daha önce birlikte oynadıkları açık dünya, hayatta kalma ve korku türlerine giren *The Forest (2014)* isimli oyunu tercih etmişlerdir. Ancak bu oyunların bütün hikâyeleri değil, belirli bir kısmının icrası gerçekleşmiştir.

Başka bir internet kafede oyun oynayan oyuncu grubu olan A. Abdullah (2020), D. Kaya (2020), İ. Büyük (2020) ve H. Ekin (2020) isimli kaynak kişilerin icrasına katılımsız gözlem yapılmış, oyuncular *Valorant* (2020) oyununu oynamışlardır. Araştırmacı ayrıca C. Kara (2020) ve M. Ulu (2020) ile *Steam*¹⁹² platformu üzerinden *PUBG: Battlegrounds* (2017) oyununun çevrimiçi icrasına katılmıştır. Ayrıca yine kaynak kişilerden olan F. Bakır (2020), R. Torun (2020) ve S. Şimşek (2020) tarafından oynanan *PUBG Mobile* (2018) oyununun icrasında yer alınmıştır. COVID 19 pandemisi nedeniyle sokağa çıkmanın yasaklandığı dönemde araştırmacı katılımsız gözlem yapacak kaynak kişilere ulaşmada zorlanmıştır. Nihayetinde bu icralarla kaynak kişilerin aktardığı bilgiler ile araştırmacının oto- performans ve gözleme dayalı verilerini sınamak amacı güdülmüş, üçüncü kişilerin bilgileri etik yaklaşım gereği aktarılmamıştır. Oyuncuların oyun oynayacakları zaman araştırmacıya haber vermesi istenmiştir. Bu nedenle araştırmacıyı oyuna davet eden kaynak kişilerin diğer icra zamanları bilinmemektedir. Örneğin R. Torun (2020) ikinci icra sırasında elektrik kesintisi nedeniyle oyuna katılamamıştır. Bununla birlikte kaynak kişilerden *Knight Online* (2004) oynayan K. Batı (2020) ve *eFootball PES 2021* oynayan İ. Durmaz (2020) oyun kayıtlarını araştırmacıyla paylaşmışlardır. Bunlar kayıt altına alınmamış, araştırmacının gözlemlerini oluşturmuştur. C. Yıldız (2020), D. Arıkan (2020), İ. Kahraman (2020) ve P. Yüksek (2020) isimli kaynak kişiler ise oyun ortamlarını göstermek amacıyla araştırmacıyı kendi *Discord*¹⁹³ sunucularına davet etmişler, bunlar da herhangi bir şekilde çalışmaya dâhil edilmemiştir. Nihayetinde oyuncuların kendi sosyal ortamlarında oyun oynadıkları, okul, mahalle arkadaşları veya akrabalarıyla eğlenme amacıyla bir araya geldikleri söylenmelidir. Oyun, bu bireyler için toplumsal yapı içerisindeki vakit geçirme aracıdır. Bu açıdan mahallede bir internet kafe olması oyuncuları oyun kültürünün içerisine çeker. Kaynak kişilerden A.Yalçın (2020) “Okul arkadaşlarıyla, mahalle arkadaşlarıyla, savaş oyunları oynardık, iddia koyardık daha fazla zevkli olması için” demektedir.

Oyunun seçilmesi sosyal medyanın etkisiyle birlikte ortaya çıkabilir. Oyuncular son oynadıkları oyun üzerinden bir söylem geliştirmeyi tercih ederler. C. Kara (2020) “İlk bilgisayarım 6. sınıftaydı. İlk yüklediğim oyun *Prince of Persia* (1990) idi sanırım. Kâğıt oyunları ve mayın tarlasını saymazsanız” demektedir. Ancak araştırma döneminde sadece *PUBG: Battlegrounds* (2017) oynadığını belirten C. Kara (2020)’nın oyunu seçme nedenlerinden birisi arkadaş ortamıdır. C. Kara (2020) ayrıca “Oyunda benim için grafik çok önemli. Görüntü kalitesi vb. unsurlar... Grafikleri, mesela onların gerçeğe yakın olması... Daha böyle gerçeğe yakın oyunlar.

¹⁹² Valve Corporation. (t.y.). *Steam*, E.T. 12.10. 2022, <https://store.steampowered.com/about/>

¹⁹³ Discord Inc. (t.y.). *Discord*, E.T. 12.10.2022, <https://discord.com/>

Fantastik şeyleri pek o kadar sevmem” demektedir. B. Yücel (2020) ise oyun oynamaya *PUBG Mobile* (2018) ile başladığını belirterek çocuklukta duyduğu ve deneyimlediği oyunlardan da bahsetmekte “...Onun sebebi de halamın kuaför olmasıydı. Onunla birlikte ben gerçek hayatta görüp kendi hayal gücümde canlandırarak devam ediyordum. Araba yarışları da oynadım. Kız giydirme, dişçilik oyunları vs. de oynadım. *Sudoku* da oynadım” şeklinde belirtmektedir. B. Yücel (2020) oyuna nasıl başladığı sorulduğunda “Evet, birilerinden duyarak başladım. Arkadaş çevrem oynuyordu. Ben belli süre indirmemek için direndim. Arkadaş çevrem “Oynayalım ne olacak? Bir kere oynar silersin, iki kere oynar silersin” diye diye beni alıstırdılar. Alıstırdıktan sonra ben de açıkçası silmek istemedim” şeklinde belirtmiştir. R. Torun (2020) ise *Insurgency* (2014) oyunuyla ilgili olarak şunları aktarmıştır:

“Oyunu bir hevesle indiriyorlar. Militan oluyorsunuz ya da savaşçı oluyorsunuz, keskin nişancı oluyorsunuz böyle. Hani çok büyük bir heves veriyor. Daha sonra nereden geldiğini bilmedikleri bir mermiyle ölünce bunu da 5-6 kez yaşayınca sıkılıp geri bırakıyor. Ama benim için öyle olmadı. Ben bu oyunla ilk şu şekilde tanıştım. *Facebook* gruplarında çok takılırım. Adminleriyle çok yakın olduğum hatta 6-7 yıllık üyesi olduğum *Facebook* grupları var. Oyun videosundan bir kesit atmıştı. O benim çok hoşuma gitmişti. Oyunu araştırdım. Fiyatının da uygun olduğumu görünce indirmiştim. İlk oynamayı denedim. Bayağı öldüm yani bire on iki falan oynuyordum”

Fiziksel ortamdaki eylemler ile oyun eylemleri arasında bir geçişlilik bulunur. Oyunun eğlence aracı olarak görülmesi yapılacak bir etkinlik işlevi görülebilir. D. Arıkan (2020) arkadaş ortamında oyunların kendisine anlatılışı ile merak unsuru oluşturulduğunu belirterek “Şöyle böyle oyun buldum... Herkesi internetten çıkarttım, hemen oyuna girdim, aşırı mükemmeldi. Sen oynasan bitersin, şekerin falan düşer, sabah akşam kalkmazsın başından. “Hangi oyun adı ne?” “Yok, boşver, bakma” diyerek iyice merakımı uyandırıyorlar” demektedir. N. Önder (2020) ise “Lisedeki en büyük iletişim kaynağım buydu. Erkek lisesiydi. Bilgisayar oyunları konusunda hep iletişime geçiyorduk. O gün bir oyun oynadıysak ertesi gün sabah kantinde kahve içerken oyunun muhabbetini yapıp hani derse moralimizi yüksek gidiyorduk, yenilirse de arkadaşımın yüzleri düşük falan oluyordu” şeklinde belirtmektedir. N. Önder (2020) ayrıca “Sorunlarımdan uzaklaşmak için oynuyorum, çocukluğumdan beri dışlanan bir çocuktum. Gerek kafa yapım, gerek fiziksel özelliklerim olarak. Ben bilgisayar oyununu onlardan uzaklaşıp kendime daha çok benzeyen insanların arasına girmek için kullanıyordum” şeklinde belirtmektedir. Y. Çınar (2020) ise “Arkadaş çevresiyle beraber dersleri asıp hesap kitlemesine giderdik. Orta 1 Orta 3... Ondan sonra sokakta en fazla top oynamışızdır” şeklinde beyan etmiştir. Oyun ortamına girişini çocuk oyunları zamanından alarak aktaran B. Genç (2020) ise “Eğlenceli zamanlardı, o zaman dışarıda koşup oynar, eğlenirdik. Sonra ben 11 yaşındayken, işte dershaneye yeni başladığım dönemlerde, o zaman bilgisayarımız da vardı. Yavaş yavaş

böyle bilgisayar üzerinden bebek giydirmece, yok işte, böyle böyle oyunlara falan bakıyordum. Daha sonra telefon oyunlarına yöneldim” demektedir.

Oyuncuların ruhsal durumları da oyun tercihlerinde başat rol oynamaktadır. Kaynak kişilerden A. Erdem (2020) kapalı yerde kalma korkusunda dolayı “Ben *FPS* veya *TPS* oynarım. Strateji oyunlarını oynayamam, sevmem... Zorlandığım oyunu sevmem. Yer altı oyunları, kapalı dünya oyunlarını seviyorlar. Uzak istasyonunun içindedir. O beni rahatsız etmişti” şeklinde belirtmektedir.

Oyuncuların bireysel tercihlerinin oyun seçiminde etkisi görülmektedir. Ç. Burhan (2020) “Oyun insandan insana göre değişir. Kimi keyif almak... Benim oynadığım oyunlarda simülasyon anlayışı var. Düşünmeye yönelik, stratejik oyunları tercih ediyorum, bir nevi satranç oynuyordum gibi hissediyorum” demiştir. Ö. Karamanlı (2020) ise “...Daha çok hikâyesi ve derinliği olan oyunlar sevdiğim için efsanesini ve orijinal hikâyelerini çevreme aktardığım oyunlar var. Ayrıca oyundaki hikâye ve olay örgüsündeki bazı kilit noktaları ve davranış biçimlerini kendi hayatımda da kullanıyorum” şeklinde belirtmektedir. R. Dünder (2020) oyunun oyuncuya sunduğu tercihleri “Hocam oyunda ben şöyle düşünüyorum, bize verilmiş olan dünya biraz daha özgür hissettiriyor kendimi bana. Mesela filmde bize dayatılan anı izlemek zorundayız. Yani bize dayatılana maruz kalmak zorundayız fakat oyunda böyle değil. Oyunda kendi maceramızı kendimiz yaratabiliyoruz” şeklinde aktarmıştır.

Ekonomik nedenler oyunun seçilmesinde bir diğer önemli konudur. Oyunculardan birçoğu sistemleri yetmediği için sevdiği oyunu oynayamadıklarını belirtmiştir. D. Arıkan (2020) “Görüp de oynamak istediğim *The Witcher 3: Wild Hunt (2015)* var sistemim desteklemiyor. Sadece videolarını izlemekle yetiniyorum, arada ekrana eklemek falan banıyorum izlerken” şeklinde söylemektedir. N. Önder (2020) ise “Laptopu şu an ödevlerim için kullanıyorum, yormak istemiyorum o yüzden oyun yükleyerek...” şeklinde belirtmektedir. S. Bayrak (2020) ise “mouse”su olmadığı için oyun yükleyemediğini belirtmiştir.

E. Kalın (2020), E. Maraşlı (2020) ve H. Maraşlı (2020) gibi 18 yaş altındaki oyuncuların oynadıkları oyunlarda ailelerinin izin verdiği ölçütler söz konusudur. Bununla birlikte oyun oynama eylemini boş zaman etkinliği olarak gören kaynak kişilerde bulunmaktadır. S. Gözcü (2020) “...Oyun çocuklar için öğretici bir eğlence biçimidir ama yetişkinler için daha çok vakit öldürmek için can sıkıntısından oynanmaktadır” der. Alınan cevaplarda oyuncu deneyimlerinin

eşit olmadığı görülür. Bazı kaynak kişiler sadece zaman geçirme olarak oyuna bakmaktadır. P. Yüksek (2020) “Zaten ben telefondan, bilgisayardan oynamaya 2-3 yıldır başladım. Ondan önce mahallede oynardım. Oyun deyince sadece bilgisayar oyunları değil düşündüklerim. Saklambaç, yakan top, üçgen. Kendimiz oyunlar kurardık, öğretmen olurdu. Yarışma programları vardı, öyle bir alanımız vardı. Onu kurmaya çalışır, eğlenirdik” şeklinde bilgi vermektedir. Dolayısıyla bu örnek üzerinde oyuncunun yaşının oyun bağlamını değiştirdiği görülmektedir. Her bir oyuncunun oyun bilgisi ve oynama seviyesi farklıdır. H. Kadir (2020) gibi kimi oyuncular oyunları sadece eğlenme amacı görürken D. Arıkan (2020) gibi oyuncular, dijital oyun ortamının bir parçası olarak kendini görmektedir.

Bunun dışında oyunların seçilmesi ve içerikleri ile ilgili oyun kültürünün bir unsuru olarak başka işlevlerden de bahsedilebilir. Oyuncular sözlü kültür ortamının gerektirdiği belirli bir amaç ve işlevle toplanabilirken oyuncular sosyal ortamın yapısına uygun olarak rastgele bir araya gelebilirler. Sosyal ortam bu birliktelik sonucunda da oluşabilir. Bu durumda aynı eylem alanına sahip oyuncular benzer anlatıları paylaşırlar. Belirli bir oyun türüne veya oyuna dair tutum geliştirirler. Öte yandan oyuncular oyun tercihinde eğlence olgusunu ön plana çıkarmıştır. Bireysel tercihleri, aile tutumları ve sosyal çevreleri oyuncuların ne tür bir oyunu oynayacaklarının da belirlenmesinde rol oynar. Geleneksel oyunlar açısından bakıldığında oyuncuların oyun unsurlarını ve kaynaklarını ekonomik temele dayandırdığı görülür. Oyuncunun icraya yönelik eylem aşamaları ev veya internet kafe ortamına göre değişebilir. İnternet kafe veya e-spor merkezlerinde oynanacak oyun için belirli bir ücret gerekmektedir öte yandan oyuna dair sistem gereksinimlerine ihtiyaç duyulmaz. Oyuncunun eylemi internet kafenin eylem alanları ile oyun metninin eylem alanları arasında gerçekleşir. Oyuncular seçecekleri oyunları ortamın yapısına göre belirleyebilirler. 15 Kasım 2020 tarihinde internet kafede A. Abdullah (2020), D. Kaya (2020), İ. Büyük (2020) ve H. Ekin (2020) tarafından gerçekleşen icraya göre oyuncuların evinde bilgisayar bulunmamaktadır. Dolayısıyla oyun grubu birlikte vakit geçirebilmek amacıyla internet kafeye gelerek oyun oynamayı tercih etmektedirler. İnternet kafede oyun oynayan oyunların kendi oynadıkları oyunları bilgisayara yükleme durumu bulunmaz, bu duruma kafe yönetimi karar verir. Dolayısıyla hangi oyunun oynanacağı, kafenin içerisinde bulunan oyun külliyatına göre değişmektedir. Oyuncuların kafe ile ilgili işlemleri, kalan süreleri veya ücreti ekranda gösterilir. Pandemi dönemine denk geldiği için internet kafede oturma düzeni bir sıra atlayacak şekilde düzenlenmiştir. Kafenin yönetim panelinde ise bilgisayar masaları sayılarla ifade edilir. Oyuncular düzenli olarak birlikte oynadıkları oyunu icra etmek için bir araya gelmiştir. Öte yandan oyuncular oyun öncesinde araştırmacıya oyunun içeriğine dair bilgiler vermeye başlamıştır. H. Ekin (2020) aynı zamanda

kafe çalışanı olarak hem oyun oynamakta hem de arkadaş çevresini ortama dâhil etmektedir. Bir diğer oyun grubu olan G. Öncü (2020), O. Karamanlı (2020), S. Can (2020) ve S. Aydın (2020) isimli oyunlarda 29 Kasım 2020 tarihinde katılımsız gözlem yapılmış ve benzer bir süreç gözlemlenmiştir. Oyuncular arkadaşlarıyla birlikte dışarıya çıkmış, vakit geçirme yöntemlerinden birisi olarak internet kafeye gelip oyun oynamışlardır. Kaynak kişilerin hepsinin evinde bilgisayar olmadığı belirtilmiştir. Öte yandan oyuncular oynadıkları oyunun meraklısı olarak düzenli bir şekilde bir araya geldiklerini beyan etmişlerdir. Dolayısıyla oyunun seçimi önceden verilmiş bir karar olarak belirtilmiştir. C. Kara (2020), M. Ulu (2020), İ. Kahraman (2020), H. Yalın (2020), B. Erdinç (2020) ile gerçekleştirilen icralarda ise oyuncular ev ortamında ve koşullarında oyun oynamışlardır. Bu yönüyle oyuncuların icra bağlamlarının hızlı bir şekilde değiştiği ve dönüştüğü görülmüştür. Oyuncuların oyun tercihlerinde çok oyunculu ve sosyal iletişim ortamı başlıca tercihlerden biri olmaktadır. Oyuncuların oynadıkları oyunun içeriğine dair hem sosyal hem de kültürel açıdan belirli bir tutum geliştirdikleri görülür. F. Bakır (2020), R. Torun (2020), S.Şimşek (2020) ile gerçekleştirilen icralarda ise oyuncuların telefon üzerinden ve yine ev ortamında oyun oynadıkları belirtilebilir. Kaynak kişilerden S. Şimşek (2020) köyde oturmaktadır. Dolayısıyla aynı zamanda sınıf arkadaşı olan diğer kaynak kişilerle birlikte vakit geçirebilmek için oyun oynamaktadırlar.

Oyunun seçimi ve içeriğinde fiziksel hayatın sınırlılıkları olduğu görülür. Oyuncuların oyun seçimi sosyal çevrenin etkisiyle ve arkadaş ortamıyla birlikte şekillenir. Oyun oynamak için gerekli mekân ihtiyacının karşılanması, aile bireylerinin oyunlara dair geliştirdikleri tutumlar gibi pek çok bağlam unsurundan söz edilebilmektedir. Grup icralarında oyuncuların ortak söylem gerçekleştireceği oyunları tercih ettiği görülür. Bu yönüyle bahsedilen dört oyun grubunda da internet kafelerde popüler olarak oynanan ve e-spor oyunlarının oynandığı belirtilebilir. Öte yandan kaynak kişilerle yapılan mülakatlarda oyuncuların oynadıkları bireysel ve tek oyunlarla ilgili de bilgi verdikleri belirtilmiştir. Tek oyunculu oyun oynayan oyuncuların sınırlılıkları ise ekonomik ve teknolojik nedenlere bağlanabilmektedir.

Oyuncunun bireysel tercihleri ve karakteri oyunun seçilmesi ile ilgili esas unsurdur. Oyuncu oyuna ve oyunun içeriğine dair önceden belirli bir tutum geliştirmiştir. Oyuncunun kişisel merak alanları; tarihe, fantastik romanlara, bilim kurguya yahut sinemaya ilgisi yani sınırları önceden çizilmiş belirli sanatsal faaliyetlere dair ilgisi oyunun seçilmesi ve tercih edilmesinde başat rol oynar. Söylem ise oyun tercihinin bir diğer aşamasını oluşturur. Oyuncu dijital ortamda hâlihazırda kültürel sürecin içerisinde bir birey, üye veya kullanıcı olarak söylemin üretilmesine, aktarılmasına, paylaşılmasına yardımcı olur. Dolayısıyla aile veya arkadaş

çevresinde oyuna dair belirli bir söylem gerçekleştirir. Ortam içerisinde yer almayan kişiler, sohbet bağlamının dışında kalabilir. Bu durumda oyun eylemi, tetikleyici unsur olur. Bu araştırmaya katılan kaynak kişilerin tamamı sosyal medya kullandığını belirtmiştir. Çeşitli oyun sayfalarında gördüğü bir oyun reklamı, oyuna dair belirli bir eylemin resmi, çizimi, videosu, takip ettiği ve özellikle dijital ortamda bu konuda uzmanlaşmış profesyonel oyuncular ve yayıncılar pek çok farklı içeriğe ve söyleme maruz kalmıştır. Oyunun söylemi, oyuncuya vaad ettiği dünyanın onun meraklı olduğu temayla olan ilişkisine göre belirlenir. Oyun oynamaya karar vermiş olan oyuncu, meraklı olduğu konuda kendine dair söylemlerin üretildiği oyunlara ulaşabilme, bilgi edinme ve deneyimleme imkânı bulur. Oyunun seçilmesi ve içeriğine yönelik olarak daha farklı süreçler de etkili olabilir. Oyuncunun ihtiyacı doğrultusunda belirli bir grubun davetiyle veya izleyici olarak da oyun içerisinde yer alabilir. Bilgi yarışması ve kelime oyunu gibi oyunlar oynadığı belirden ancak gündelik hayatında oyuna çok fazla yer vermeyen E. Kader (2020) gibi oyuncu, yeğenleriyle veya küçük çocuklarla oyun söyleminin paylaşıldığı diğer kişilerin etkilerine maruz kalarak dijital oyunların bir parçası hâline gelebilmektedirler. Bu noktada yapılan gözlemlerde oyuncuların 4 kişilik takımda eksik oyuncu için kafede farklı bir icrada bulunan oyuncuları takıma çağırdıkları gözlemlenmiştir. Araştırmacı da internet kafede gözlem yaparken birkaç kez oyuncular tarafından oyuna davet edilmiştir. Kaynak kişilerle yapılan mülakatlarda da belirtildiği üzere oyuncunun icra sırasında başaramadığı, anlamadığı yahut arkadaş aradığı noktalarda başka bir oyuncunun yardımına ihtiyaç duyar. Oyun gruplarının oynadığı oyunlara bakıldığında özellikle mülakatların yapıldığı dönemde hem medyada hem de oyuncu halkı arasında yoğun söylemlerin gerçekleştiği espor olarak icra edilen oyunların tercih edildiği görülmektedir.

3.1.2. Oyunun Kültürel Kökenleri

Oyunun kültürel kökenleri denildiğinde hem oyun metni hem de oyuncunun sosyo- kültürel durumu ve bağlamından söz edilebilir. Bir önceki başlıkta oyuncuların espor yapılan oyunları tercih nedeni aynı zamanda söylem ağının geniş olmasından kaynaklandığı iddia edilebilir. Bir oyuncunun oyun içerisinde gerçekleştirdiği veya maruz kaldığı eylemler ile oyun metninde karşılaştığı durumların kültürel bir sonucu veya çıktısı bulunur. Bu noktada oyuncular hem söylem hem de anlam inşa etme bakımından metinlerarası ilişkiler kurabilir. Örneğin oyuncuların mitolojiye olan merakı oyun eylemini besleyebilir. Bu durum oyuncunun oyun tercihini belirlerken aynı zamanda oyuna dair kültürel bir tutum geliştirir. Y.Çınar (2020) nostaljik bir duyguyla eski oynadığı oyunları yüklediğini ama o zamanlarda aldığı zevki almadığını söylemektedir. Y. Çınar (2020) “Hikâyelerim daha çok *Mount& Blade: Warband*

(2010) oyununda. Çokça kendi krallığımı kurdum. Ben genelde hep göçebe kültürden başlayıp önce (oraları) fethederim” şeklinde aktarmaktadır. F. Bakır (2020) oynadığı futbol oyunlarıyla ilgili olarak “oyuncuların işte hangi ayakla vurduğu, hangi takımı oynadığı, kaç yaşında olduğu, vücut yapısı, hangi takımdan geldiği gibi birçok bilgi öğreniyoruz” demektedir. Benzer şekilde F. Bakır (2020) “*God Of War* (2005) zaten benim oyum favorimdir. Zeus var, Poseidon var, işte Herkül falan. Çok ilgi çekiyor” şeklinde belirtmektedir. S. Şimşek (2020) ise “*God Of War*’da aynı şekilde birçok tanrıdan ihanet yiyorsun ve sonra hâlâ tanrılardan yardım istiyorsun. Her aldığın yardım sonucu daha kötüye gidiyor. Ben tanrılardan yardım almazdım” şeklinde aktarmıştır. H. Yalın (2020) ise 2. Dünya savaşının önemli olaylarından biri olan Normandiya çıkartmasını ilk *Battlefield*’dan (2016) öğrendiğini belirtmiştir.

Oyun anlatısı içerisinde de oyuncu bir kültürlenme süreci yaşar. Oyuncular oyun metniyle tanışma aşamasında belirli bir eksiklikle başlar. Oyun metninin oyuncunun eylemlerine göre daha da genişlediği görülür. Dolayısıyla hem mekân hem de zaman açısından oyunlar oyuncunun oyun metni içerisinde vakit geçirmesini bekler. Rol yapma oyunlarında oyuncuya sunulan ekipmanlar “1 level” yahut “1.seviye” olarak basit araç- gereçler olabilir. Böylelikle oyuncunun oyun içerisinde kültürel bir deneyim yaşaması sağlanır. Bu durum geleneksel oyunlarla ve çocuk oyunlarıyla farklılaşan noktalardan biri olarak görülebilir. Nitekim geleneksel oyunların ritüelistik bir yapısı bulunurken dijital oyunlarda bu yapı oyuncular tarafından daha sonradan inşa edilebilir. Oyuncu oyunu oynadıkça hem oyun metnine hem de kendi karakterine hâkim olur, özelleştirir, satın alarak veya kazanarak belirli kültürel unsurları “kendi söylemi” hâline getirir. *PUBG Mobile* (2018) oyunu tarafımızdan oynandığında oyuncunun karakterinin kıyafeti bulunmamaktadır. Araştırmacı oyun eylemleri sonucunda kazandığı oyun içi paralarla sandık açarak karakterine tşört, pantolon, ayakkabı gibi kıyafetler almıştır. O. Usta (2020) oynadığı *Mount& Blade: Warband* (2010) oyunu ile ilgili olarak karakteri kendisinin tasarladığını belirttikten sonra “Babanızın mesleği neydi? Fakir düşmüş bir asil bozkır göçebesi, Kaçak bir avcı bilmem ne diye gidiyor” der. Dolayısıyla oyuncu oyun içinde farklı kültürel yapılarla da oynar, öğrenir ve tercih eder.

D. Arıkan (2020) oyun grubuyla ilgili yaptığı eylemleri şu şekilde açıklamaktadır:

Arkadaşımız sunucu açıyor. 4-5 kişi doluyoruz. Görev dağılımı yapıyoruz. Mesela bir arkadaşımız ev yapıyor. Kendisi biraz daha yemeklere yönelik, yüzeyde kalan kısım işi o.¹⁹⁴ Buildleri yapan o. Ben genelde madenlere iniyorum, maden kasıyorum, maden kazıyorum. Yahut *xp farmlarına* giriyorum. Bir de bir arkadaşımız var o genelde oyunu

¹⁹⁴ Oyuncu *Minecraft* (2011) oyunundan söz etmektedir.

bitirmeye oynuyor, bitirelim tekrar başlayalım, bazen kendi başına takılıyor, biraz sinir bozucu. Normalde hepimiz beraber oynuyoruz *Friend fire* kapalı, ters düştüğümüzde bir kavga dönebiliyor. Evleri bölüşüyoruz. Evlerin arasına Berlin duvarı çekiyoruz. Birbirimize arbalet ve yay ve ok sallıyoruz. Garip garip şeyler ben suikast falan yapmaya çalışıyorum, alttan tünel kazıyorum, altta *tnt* falan yerleşiyorum, karşımda başkası var. Fark ediyor, o patlatıyor, beraber falan ölüyoruz. Eğlenceli anlar oluyor...

Oyuncunun sosyal çevresinden söylemine dâhil etmek istediği oyunla ilgili heyecanlı, meraklı, ilgili bir tutumla aktarımı oyun anlatısını barındırır. Bu aşamadan sonra oyuncunun kendisi gibi aynı oyundan bahseden bir diğer oyuncuya dair geliştirdiği söylemler oyun metninin herhangi bir anına veya eylemine yönelik gerçekleşir. Oyuncu, oyun kültürünün bir parçası olarak sosyo-kültürel bağlamın oluşmasında bu yönüyle rol oynar. Oyuncunun öteki oyunculara dair söylemleri kendi oyun anına yahut belirli bir oyun eyleminin zamanına göndermede bulunur. Oyuncuların kullandıkları kalıp ifadeler de oyuncunun kültürel birikimine ve bilgisine göre değişir. Oyuna yeni başlayan oyuncuların anlamı anlamlandırması ile deneyimli oyuncunun aynı oyun metnini aynı icra anında fakat farklı söylem alanında gerçekleştirdiği belirtilebilir.

Oyun içerisinde gerçekleşen söylemlerin illa oyun metnine göndermede bulunması beklenmez. Oyun icrası sırasında oyuncuların bir yerden bir yere arabayla gitmek, koşmak, saklanmak, beklemek gibi eylem alanlarında birbiriyle gündelik hayata dair konularda sohbet ettiği de görülür. S. Şimşek (2020) bu konuda şunları aktarır:

Biz F. Bakır (2020) ile çok konuşuruz. Geçen F. Bakır (2020) ile Kuşadası'nda deprem olduğu zaman konuşmuştuk. "Nasıl gidiyor?" falan filan... Ben de deprem yaşadığım için depremi konuşup sohbet ediyorduk. Bayağı sonra normalde diğer arkadaşlarımla oynadığımda bir önceki gün *Fenerbahçe* maçı oldu, yenildiler. Oyuna girdim. Mesela *Fenerbahçeli* arkadaşım ile oynadım. Hem oyun oynuyorduk hem de maçı eleştiriyorduk.

Oyundaki kültürel unsurlar, aynı zamanda oyunun metinsel yapısıyla ve çoğunlukla da görsel olarak belirli imgesel anlamlar barındırırlar. Ancak oyunların anlatısında da örneğin *PUBG: Battlegrounds* (2017) oyununda sözlü kültür motifleri aranabilir. Adada hayatta kalma motifi, Thompson'un (1955c, s. 513) motif indeksinde "H1561.2.1. Adada tek başına dövüş" olarak yer alır. *Robinson Crusoe* (Defoe, 2012) romanını okul hayatının bir döneminde karşılaşmış oyuncu için bu, kültürel belleğin hayal unsurlarını besler. Elbette oyunun kökeninin buradan geldiği iddia edilemez. Ancak "ada" motifi etrafında insanlığın ortaya koyduğu anlatı bilincinin yapısını gösterir.

Oyunda yer alan eşyalar oyuncunun tercihlerine göre kültürel söylem barındırabilir. Örneğin oyunda yer alan kostümlerin sinema, çizgi film ve hatta tarihî yapıların içerisinde yer almış

diğer kültürel unsurların kullanımıyla oluşabilir. İ. Kahraman (2020) *League of Legends* (2009) oyununun icrasında *Fatih* kostümünden bahsetmiş ve kostümün özelliklerini aktarmıştır. R. Kocabay (2020) ise kostümlerle ilgili olarak şunları belirtir:

PUBG'de (*PUBG: Battlegrounds*, 2017) bilgisayarın kendi gönderdiği oyunculara biz bot diyoruz. O botlarla botların giydiği kıyafetlerle esas oyuncuların giydiği kıyafetler farklı oluyor. Şimdi onları giydiğiniz zaman kendinizi esas oyuncu olarak hissedebiliyorsunuz. Diğer türlü bir bilgisayarın gönderdiği botlardan farksız oluyorsunuz ve komik oluyor bence. Yani şimdi ben kendim takım kurduğum zaman öyle kıyafetli biri gelse ben onun takımında istemem. Çünkü ya oyunu yeni açmıştır. Yani kötü oynuyordur ya da.

Devamında ise R. Kocabay (2020) “Aldığım kıyafetler şansa göre ve o sezonun özelliklerine göre değişiyor. Mesela şu anda yılbaşı olduğu için çam ağacı konseptli” şeklinde söylemektedir. M. Kadir (2020) ise oynadığı oyunlardaki kıyafetlerle ilgili olarak “İstediğin gibi onlara kombin yapabiliyorsun. Hayalinde sanki böyle kendin alamadığın kıyafetleri oradaki mankene giydiriyorsun. Aslında güzel bir şeydi” şeklinde belirtmiştir. Oyun metninde oyuncunun iletişimi ve etkileşimi görüntü üzerinden ilerler. Dolayısıyla söz ve yazı ikincil unsur oluşturur. Bunlar bireysel olarak ancak sosyal ortamın söylemine katılan belirli temaları, sosyal ve toplumsal meseleleri barındırabilir. Oyun metni üzerinde oyuncular konuşmasa da oyunun kendisi bir anlamdır. Bu noktada K. Batı (2020) şunları anlatmıştır:

2010 yılında ortalama maaşım 1.700 liraydı. Oynadığım oyunda bir tane kıyafet seti vardı. Kıyafet setinin özelliği serverda tek olması. Yani o zamana kadar oynayan kişiler arasında sadece bir tane var. 1.500 TL para vermişim. Maaşımın tamamını sadece bir kıyafete vermişim. Herkes o kıyafetin tek olduğunu biliyor. Sende olduğunu biliyor. Yani o karakterim saygı duyulan bir karakterdi Hani ne oldu? O çar soyuldu çalındı. Hiç peşine düşmedim. Hiç üzülmedim. Benim oyundan kurtulmamı sağladı. Çok üzerine düşmedim. Hiç araştırmadım, pişman da değilim. İyi ki gitti. Çünkü günlük hayatımda çok fazla yer kaplıyordu.

Oyuncular arasındaki söylemlerde kültürel etkileşim barındırır. Her oyuncunun sosyo- kültürel seviyesi oyun grubunun söylem alanını belirler. Oyun gruplarıyla yapılan icralarda oyuncuların oyunu tanıtmaya ve oyun hakkında araştırmacıya bilgiler vermesi oyuncunun anlatıya hâkim olduğunu ve kurgu dünyanın kültürüne hâkimiyetini gösterir. Bu doğrultuda A. Abdullah (2020), D. Kaya (2020), İ. Büyük (2020) ve H. Ekin (2020) isimli oyuncular gittikleri kafenin müdavimi olarak benzer sosyo- kültürel çevrelere sahiptir. D. Kaya (2020) ve İ. Büyük (2020) ise akrabadır. Oyuncular gündüz çalıştıkları için oyun saatleri akşamdır. Bu oyuncuların oyun içerisindeki karakterlere dair belirli tutumları bulunur. *Valorant* (2020) oynayan oyuncular oyun başında oynayacakları karakterlere dair bir tartışmaya girer. Ancak grubun iletişimi kendi aralarındaki kalıp ifadelerle gerçekleşir. “Jeti ben alıcam”, “Yüzsüz’ü sen al” gibi ifadeler oyuncuların metne göndermelerini oluşturur. Oyuna başlamadan evvel oyuncuların oyun

metnini arařtırmacıya tanıtma esnasında ‐Hocam bu Jet, řuna da biz Pioneer Osman‐ diyoruz‐ şeklinde bilgi vererek kendi söylem alanına dâhil ettiğinden söz edilebilir. Oyuncular oyun esnasında en çok oyun metnine göndermede bulunurlar. Bunlar aktif eylem sırasında oyun komutları, takım arkadaşları ve rakip oyuncular üzerine; rakip oyuncuların tutumları, kıyafetleri, komik nickler ve oynanışları ile ilgili söylemler gerçekleşir.

G. Öncü (2020), O. Karamanlı (2020), S. Can (2020) ve S. Aydın (2020) de benzer sosyo-kültürel çevreye sahiptir. Üniversite öğrencisi olduklarından haftasonu oyun oynamaktadırlar. Oyuncuların oynadıkları oyunlara dair belirli ortak söylemler gerçekleştiğinden bahsedilebilir. S. Can (2020) ‐Bir (gün) internet kafede *Counter (Counter-Strike: Global Offensive, 2012)* oynamıştık, sonra bir arkadaşımızı uğurlamak için terminale gidecektik. Masalardan kalktık, B’ye gidiyoruz gibi bir espri yapmıştı, çok gülmüştük‐ şeklinde aktarmaktadır. C. Kara (2020) ve M. Ulu (2020) ise oyun içindeki sosyal ortamda tanışmış, ardından fiziksel ortamda bir araya gelerek arkadaş olmuşlardır. Bunun dışında oyuncuların sadece görsel açıdan değil aynı zamanda metinlerarası yapılarla da kültürel bağlar kurduğu görülmektedir. B. Genç (2020) ‐Genelde takip ettiğim ünlülerle ilgili fan-fiction okurum‐ demektedir. D. Arıkan (2020) ise oyun ve kitap konusunda *Assassin’s Creed* kapsamında řunları aktarmıştır:

İlk önce oyununu oynadım. Daha sonra kitaplarını öğrendim bir arkadaş vasıtasıyla. Kitapçuya gittik arkadaşlarla. Kitapları mı varmış? Serisi var. Koleksiyon yapmaya çalışıyorum, dedim. Orada başladım okumaya, aşırı merak ettim. Başka bir kitabını aldım sonra. Kitabı okurken sanki yazı okumuyorum. Oyunu oynuyorum, izliyormuşum gibi oldu. Betimlemesi bile gözümde canlanıyordu‐

T. Çabuk (2020) ise ‐Çizgi romanları takip edemiyorum, pahalı oldukları için alamıyorum. *Batman* hayranıyım, filmlerine falan bayılıyorum. Oyunlarını gördüğümde oynamaya çalışıyorum‐ demiştir. C. Atakan (2020) ise *The Witcher* serisi ile ilgili olarak önce *The Witcher 1*’i oynadığını ve ardından evrenlerin hoşuna gittiğini ondan sonra da kitaplarını okumaya başladığını belirtmekte ve ardından bütün seriyi bitirdiğini aktarmaktadır. Sonuç olarak oyun ve oyuncu arasında kültürel ilişkilerin icra bağlamının bir unsuru olduğu görülmektedir.

3.1.3. Oyun Oynanan Mekân ve Zaman

Mekân ve zaman konusuna çalışmanın önceki bölümlerinde değinilmiştir. Burada oyuncunun zamanı algılama ve mekânı oluşturma durumları üzerinde örnekler verilecektir. Bu yönüyle oyuncular ev ve internet kafede oyun oynamaktadırlar. Ancak oyun mekânı icra sırasında bireyselleşir ve uzamdan farklı bir konuma geçer. Zaman ise oyun zamanı ve fiziksel zaman

olarak algılanabilir. Oyun zamanı ise hem oyuncunun kendi zamanlaması hem de karşı oyuncunun zamanlaması açısından değerlendirilebilir. Belirtildiği üzere oyuncu bu ortamda gerçek kimliğini örterek kullanabilmektedir. Ancak oyuncunun anonim olarak bulunduğu ortamda yine oyun metninde bir rol, görüntü ve eylem olarak yer alır. Mekân olarak oyunun oynandığı araç, oyuncunun en önemli unsurlarından birisidir. Eylemin gerçekleştirilmesine vesile olan ve oyun metninin deneyimlenmesini sağlayan bir unsurdur. Oyuncuların seçtiği ve oynadığı oyunlar, sistemlerinin ve internet altyapılarının tarafından yeterliliği tarafından tercih edilip belirlenir. Oyun eylemi bu yönüyle araca bağımlıdır. Ayrıca oyunun FPS, TPS veya 2 boyutlu oluşu da oyun mekânının anlamlandırılmasında rol oynar.

Çevrimiçi oyunlarda oyuncular hem yerel hem de evrensel bir oyun evrenine çekilirler. Bu yönüyle oyun mekânının sınırlılığı, dijital ortamın genişliğine evrilir. Bu çalışma kapsamında gözlemlenen ve belirtilen icralar 17.00 ile 24.00 saatleri arasında ve hafta sonları öğleden sonra şeklinde aktarılabilir. Oyuncuların ayrıca pandemi nedeniyle evde olması, oyuncu tutumlarını değiştirir. Bunun yanında oyuncunun ailesinden bir kişi, kedisi, mahallesinde gerçekleşen bir olay oyun eylemlerine müdahil olan üçüncül ilişkileri barındırır. Bakıldığında oyuncuların oyun mekânına yönelik tercihleri fiziksel uzam üzerinden tanımlanmaktadır. Oyun metninin mekânı ise anlatımın gerçekleştiği bir uzamdır. Kaynak kişilerden S. Namlı (2020) “Oyunlarda genelde sessiz gece yatınca daha sakin ortamlarda kulaklığımı takarak oynarım” demektedir. N. Önder (2020) ise “Ben oturduğum sandalyenin üstüne bağdaş kurarak pinekleyerek ekranın içine girecek derecede şekilde oturuyorum. Işığım genel de kapalı oluyor, saçım genellikle bağlı oluyor, açık olunca kesinlikle oynamıyorum” dedikten sonra “Boyum bazen masaya yetmediği için sandalyemi de yukarı kaldırmak zorunda oluyorum. O yüzden sıkışıyorum. Bazen oyun içinde sınırlendiğimde, girip çıkmak zorunda kalıyorum. Sandalyeden düşüp kırmışlığım bile var yani” şeklinde belirtmektedir. Bazı oyuncuların deneyimleri ile mekân ilişkisi teknoloji seviyesinde belirginleşmektedir. Bu noktada Y. Polat (2020) oyun için çift monitör kullandığını, güneş yansıtmayan perde kullandığını belirtmektedir. G. Canlı (2020) ise “Sadece bilgisayarım klavyem mouse ve bazen de oyun konsolum bu ortamda bulunuyor” şeklinde söylemektedir.

Oyun mekânı kalabalık olsa bile oyuncu, oyun ekranında bireysel bir süreç içine girer. Oyuncunun eylemleri, diğer oyuncunun eylemlerini etkiler. Yardımlaşma, strateji geliştirme, görev dağılımı, belirli bir bölgeyi koruma ya da bekleme gibi oyun gruplarının stratejik tutumları bireyselden gruba doğru kayar. Bireysellik süreci yeniden sosyal bir ortamın oluşmasına ve böylelikle hem kendine hem de diğer oyunculara yönelik belirli bir anlamın oyun metni boyunca gruba; icra sonrasında ise oyuncunun kendi anlatısı arasında geçişlilik sunar.

Hatta zaman konusunda bireyin yaşı, ekonomik durumu ve içinde bulunduğu toplumun durumu, yani kişisel zamanı da söz konusu edilebilir. S. Namlı (2020) “...okulumuzda bilgisayarlarımızda yüklü olan *Mayın Tarlası* gibi oyunları ilkökul çağlarında sıklıkla oynar ve oynamak için sıraya dizilirdik. Lise yıllarımızda imkânlar el verdiği için biraz daha modern oyunlar, bizim için modern oyunlar, oynamaya başladık” demektedir. A. Abdullah (2020), D. Kaya (2020), İ. Büyük (2020) için internet kafe oyun mekânıdır. H. Ekin (2020) için aynı zamanda iş yeridir. G. Öncü (2020) internet kafede oyun deneyimi ile ilgili olarak “İnternet kafeye gelince sanki dış dünyadan kopuyorsun yani o oyunu oynarken hiçbir şeyi umursamıyorsun. Kim aramış? Kim sormuş, mesaj mı gelmiş? Full oyuna odaklanıyorsun” şeklinde açıklamıştır.

S. Aydın (2020) ise oyun oynama şekliyle ilgili bilgi vererek “Daha çok masada otururum, klavyeyi yan tutarım. Daha çok mouse'a yer açmak için aim alırken mouse'ü yan tutarım.” demektedir. S. Aydın (2020) internet kafe ile ilgili bir anısını anlatarak bir gün kafeden atılacak kadar sinirlendiğini ve oyuna girince dışarıya kendini kapattığını da aktarmıştır. Dolayısıyla internet kafede mekân ile oyuncu tutumu arasında toplumsal ilişkiler söz konusudur. Başka bir örnekte sigara içen oyuncular her oyun eyleminin sonunda, icra zamanına göre, mola vererek internet kafenin dışına çıkmaktadır. Her internet kafenin düzeni farklı özellikler barındırabilmektedir. Pandemi nedeniyle her müşteri masadan kalktığında mouse, klavye ve koltuk işletmecisi tarafından temizlenmiştir. İnternet kafenin kamusal bir alan olması, oyun dışı etkenleri fazlaştırmıştır. Oyun grubundan oyuncular kafedeki diğer oyunculara ve müşterilere karşı belirli bir söylem içerisinde onların oyun esnasındaki tavırlarına, hareketlerine dikkat edebilir. Oyun oynayan oyunlarında icrası sırasında kafeden bir oyuncunun da oyun eylemine dâhil olduğu görülmüştür.

Farklı şehirlerde yaşayan C. Kara (2020) ve M. Ulu (2020) ise telefon vasıtasıyla dijital ortamda buluşmaktadırlar. Benzer şekilde yakın arkadaş olan F. Bakır (2020), R. Torun (2020) ve S.Şimşek (2020)'de yine telefonda haberleşerek oyuna girmişlerdir. Bu noktada C. Kara (2020) oyun ortamıyla ilgili olarak “Karanlık ortamda oynamayı daha çok severim. Rahat oturuş pozisyonu olması lazım. Genellikle evde, masamda oynarım” şeklinde söylemiştir. M. Ulu (2020) ise “...Yani şu an evden çık deseler çıkmıyoruz. İşe gidiyorsun, işten geliyorsun, evdesin. Bir iki oyun oynuyorsun, stres atıyorsun, arkadaşlarıyla konuşuyorsun. Sonra eşinle dostunla konuşuyorsun” şeklinde belirtmektedir. M. Ulu (2020) aynı zamanda oyun ortamını “(Oyun oynarken) gazoz içerim ama her zaman değil mesela. Sigarayı da pek içemiyorum. Çünkü (bilgisayar) evin içinde yatak odasında olduğu için içerde kıyafetlere falan kokusu

sinmesin diye oyuna 5 dakika mola verme gereksinimi duyuyorum” demektedir. F. Bakır (2020) oyun ortamındaki tutumuyla ilgili olarak “Oturduğum zaman bir çay atıyorum. Kahve, soda. Hani hep böyle kalkarım oyun arası olur. Su içerim, geri gelirim. Sonra bir daha oyun arası olur, giderim mutfakta ağzıma bir şey atarım, direkt yine oyuna otururum, öyle yapıyorum” şeklinde belirtmektedir. R. Torun (2020) ise oyunda nasıla buluştuklarını anlatmak için “*Whatsapp* grubu olur mesela, oyun için hemen kurulur. Mesela F. Bakır (2020) bana der (nickiyle çağırarak) *PUBG*’e gel. İşte gider, oynarız” şeklinde belirtir. S. Şimsek (2020) ise ev ortamıyla ilgili bilgi vererek “Benim kardeşimin oyun arkadaşları var, şu anda yan odada sesi bana geliyor. Oyun oynuyor arkadaşlarıyla bazen eksik kişi oluyor diye bunlarla oynuyorum. Hocam öyle bir iletişimleri var ki oyun dili benimkinden daha iyi” demektedir.

H. Yalın (2020), İ. Kahraman (2020) ve B. Erdiñç (2020) ile yapılan sonraki görüşmede pandemi nedeniyle eğlence mekânlarının kapatılma kararı ardından internet kafeden kiraladıkları ve arkadaşlarından ödünç aldıkları bilgisayarlarla ev ortamında oyun oynamaktadır. İ. Kahraman (2020) oyun ortamıyla ilgili “Ya ben genellikle evde, hem de mevcut olarak çalıştığım iş yerinde oldukça fazla oynuyorum. Sessiz bir ortamda hiçbir şekilde dikkatimin dağılmaması gerek. Çok sinirlenirim öyle bir şeye” şeklinde cevap vermiştir. İ. Kahraman (2020) oyun grubunun toplanması ile ilgili olarak “Şimdi dışarıdayken anlaşıp evlere dağılırsak (oyuna giriyoruz). Onun haricinde, bunu genellikle yapmıyoruz ama oyun içerisinde mesela denk geliyoruz. Eğer açksam oyun lobisinden yazıyoruz” demiştir.

Oyun mekânında metnin anlamı oyun sınıflandırmasının ve rütbelerinin dışında alımlanması yeni, tecrübeli ve profesyonel oyuncular açısından değerlendirilebilir. Tecrübeli oyuncular oyun içindeki mekânlara dair tecrübelerini diğer oyunculara karşı bir söylem hâline getirir. Tecrübeli oyuncular oyun içindeki mekânların özelliklerini bilirler. *PUBG: Battlegrounds* (2017) oynayan M. Ulu (2020) icra sırasında sıklıkla “Oraya gitme gel”, “Şu motora bin gel... shifte basma, takla atarsın yoksa” şeklinde uyarılarda bulunmuştur.

Oyun mekânı oyuncunun performansını etkiler. İnternet kafede oynanan bir oyun ile çalışma masasında, evinde oynayan oyuncunun; oyun metnine dair göndermeleri, icrası değişir. Benzer bir durum oynanan oyun türünde, oyunun çok oyunculu veya tek oyunculu olup olmamasında, çevrimiçi yahut çevrimdışı olmasında da etkilidir. Yapılan mülakatlarda internet kafede oyun oynayan oyuncuların arkadaş gruplarıyla birlikte eğlenme amacıyla bir araya geldiği görülür. Dolayısıyla oyuncular hem oyun öncesi hem de oyun sonrası olmak üzere oyuna dair mekân,

zaman ve anlatı açısından göndermede bulunurlar. R. Dündar (2020) “Şu an zaten günümüz dünyasında çoğu dijital oyun, sokak oyunlarının yerini aldı diyebiliriz. Sarf edilen emek biraz daha az diye düşünüyorum ben. Mesela sokakta futbol veya basketbol oynadığın zaman, evet, rekabet biraz daha fazla olabilir ama çok yorucu geliyor insana” şeklinde belirtmiştir. Geleneksel oyun ortamı aynı zamanda bir kültürdeki toplumsal yaşamın öğrenildiği alanlarken çevrimiçi oyunlarda evrensel unsurlar da bu sürece dâhil olabilmektedir. H. Yalın (2020) dijital uzamda sunuculardan bahsederek “Farklı sunucuda oynuyorsun, farklı bir istemciyle açıyorsun. Oyun seni bir takıma atıyor, o takımla oynuyorsun. Orada bir takım belirleniyor işte çok farklı milletler var” der. M. Başarı (2020) ise “Tabii ki sokakta oynadığımız oyunların yerini hiçbir şey tutamaz. Eskiden fiziksel olarak insanlarla münasebetin içindeydik. Bilgisayarda oynadığımız oyunun sadece sesini duyuyorsun. Mesela adam Almanya’da sen Türkiye’desin oyun oynuyorsunuz beraber. Ama ne onu görebilirsin ne onu alıp farklı bir aktiviteler yapabilirsin. Sadece oyun oynayabilirsin yani” şeklinde belirtmektedir.

Nihayetinde oyun mekânlarının kendine has özellikleri bulunur. İnternet kafeye giren ve çıkan diğer müşterilerin rahatsız edilmemesi için toplumsal kurallar geçerlidir. Oyun oynayan oyuncuların sandalyelerine dokunmak, izinsiz başında beklemek hakaret sayılır. Ayrıca oyuncular arasında birbirinin ekranını izlememesi için “bakmak yok” kuralından da söz edilebilir. Bunun dışında karşılıklı rekabet hâlinde iken konuşmaların duyulmaması için farklı yerlere oturmak, grup içi iletişimin diğer gruplara yansıtılmaması veya onların engellenmesi gibi oyuncular arasında oluşturulmuş kurallar bulunur. İ. Arı (2020) internet kafenin kurallarının yanında kafeye oyun oynamaya gelen oyuncularla ilgili “Eğer ki birbiriyle oynayacak veya savaş oyunu oynuyorsa “Arkamdan vurmayacaksın” diyor. Bakmak yasak tabii ki... Sen benim yerimi görmeyeceksin, hile yazmayacaksın diyor” şeklinde belirtmektedir. İnternet kafede oyun oynama adabı ile ilgili kurallar sosyal bir ortamda hem mekân hem de oyun bağlamının icrasını değiştiren sosyal ortam oluşturur. İ. Arı (2020) devamında internet kafe ile ilgili düşüncelerini şöyle paylaşmıştır:

“Oyuncuların “%99 evinde bilgisayar vardır. Ama internet kafeye arkadaşlarla birlikte oynamak için geliyor. Hepimizin bir bardak çayı var, sizde de vardır. Bizde de var. Kendi evimizde çay içiyoruz değil mi? Biz bu çayı bir arkadaşımızla sohbet ederek içtiğimiz zaman daha tatlı oluyor değil mi? Arkadaşlarıyla geliyorlar, muhabbet ediyorlar, oyunlarını oynuyorlar. Bu oyun daha kıymetli oluyor. Bu çayın nasıl kıymetli olduğu gibi oyun da daha kıymetli oluyor. Hepsi öyle geliyor. Bir kişi tek başına geldiği zaman da internet kafede arkadaş ediniyor. Zaten aynı yaş grubu, aynı oyunu paylaşıyor. Aynı dili konuşuyor”

Oyuncu fiziksel ortam ile oyun ekranı arasında bilinçli bir geçişlilik yaşar. Bu nedenle mekânı

sosyal durumuna göre oluşturan kişi oyuncunun kendisidir. B. Soylu (2020) “Ekipte (oyarken) hazırlık olur. Abimle evde sıkılırız hadi bir PES (*eFootball PES 2021 Season Update (2020)*) atalım deriz... Genelde kim müsaitse onun evine cihazı alır, götürürüm, kollar olur. Abur cubur alırsız, yemek içecek olur. 3,5- 4 saat sürüyor. Diğer beş kişi o bir kişiye yemek ısmarlıyor mesela öyle ödülleri oluyor” demektedir.

Zaman açısından da kaynak kişilerin farklı tutumlar geliştirdiği görülür. Oyunu boş zaman etkinliği gören oyuncuların yanında oyun oynamak için zaman yaratan ve tüketen oyuncular da bulunmaktadır. A.Yalçın (2020) *Football Manager* oynadığını belirterek “Yemek yemediğim, su içmeyi unuttuğum oluyordu. Şu maç da bitsin bu maç da bitsin. Değişik duygular, oynamayan bilemez. 22 saat aralıksız oynadığımı, bilgisayarın başında yediğimi bilirim. Fast-food, dışarıdan söylersin, kapıda ödeme 5-10 dakika ihtiyaç molası sonra devam” şeklinde belirtmektedir. B. Yeşil (2020) ise günde 3-4 saat oyun oynadığını söylemiştir. D. Arıkan (2020) ise oyun oynama rekorunun 25 saat olduğunu belirterek konsolun başından kalkmadığını ifade etmiştir. G. Çakır (2020) oyun oynama saatlerinin akşam 9.00-11.00 aralığı olduğunu belirtmektedir. G. Çakır (2020) aldığı tepkiler konusunda ise “Hocam annemden genellikle olumsuz tepkiler alırdım. O da hani fazla oturduğum için falan. Onun dışında olumlu olarak da kuzenlerim vardı. Benden küçükler, onlar yanıma geldikçe abla bunu nasıl oynuyorsun, nasıl indirdin, bana da indirir misin? tarzında şeyler derlerdi” demektedir. Sokak oyunlarının daha samimi olduğunu belirten G. Çakır (2020)’ın “Oyunlar ne kadar birbirine yaklaşırsa da bence birbirinden insanları daha çok da uzaklaştırıyor Birlikte oyun oynamak yetmiyor. Yüz yüze konuşmak, sohbet varken oyun oynarken biraz saçma oluyor bence yanımdasın, farklı oyunlar oynuyorsun” sözleri aynı zamanda mekân ile ilgili bilgileri de içerir. Aynı ortamda farklı oyunlar oynamak aynı odada iki farklı etkileşim alanı oluşturur. Odadaki iletişim nötrleşir. G. Çakır (2020) ayrıca “Hocam, sanal olsa da kendi hayatını kurabiliyorsun orada... Gerçekleştiremediğimiz hayallerimiz de olur ama hani oyun oynarken böyle gerçek hayatta hayal kurup da yapamadığım şeyleri falan gerçekleştirdim. O yüzden hani çekiyordu” şeklinde söylemektedir.

Bir oyun eyleminin zamanı ile oyunda geçirilen süre de aynı değildir. Kaynak kişilerden R. Torun (2020) arkadaşlarının kendisine yönelik “Bu oyun çok zor... “Bunu çok zor diye bıraktım.”, “Sen nasıl 1.200 saat oynadın?”, “Bu kadar da iyisin”, “İşte 47 levele gelmişsin falan” söylemlerini aktarmaktadır. 1200 saatlik oyun deneyimi oyuncunun 50 iş gününe denk gelmektedir. Hatta denilebilir ki oyun meraklıları açısından bu süre asgarî kalmaktadır. H. Yalın (2020), İ. Kahraman (2020) ve B. Erdinç (2020) ile gerçekleştirilen icralar da yaklaşık 4 saat

sürmüş, oyuncuların yorulması ile birlikte gece 3'te oyun yarıda kesilerek icralar sona ermiştir. Oyun süresini etkileyen en temel unsur ise oyun performansdır. F. Bakır (2020), R. Torun (2020) ve S. Şimşek (2020) ile *PUBG Mobile* (2018) oyununda gerçekleştirilen icrada 3 farklı oyunda 3 yenilgi alınmış ve oyuncular başarısızlık karşısında oyunu kapatmışlardır.

3.1.4. Oyuncular

Bir oyun icrasında oyuncuların yaşı, cinsiyeti, eğitim durumu, mesleği, yaşadığı yer, bireysel tutumları gibi bilgilerin yanında dijital ortamda oyuncunun hem teknoloji hem de oyun bilgisi, yeteneği ve oyun çevresi de önemli olmaktadır. Bu açıdan oyuncuların dijital ortamdaki görüntüsü kendisi tarafından bir platform üzerinde kendisine sunulan seçeneklerle sunulmuş ikincil bir kimlik barındırır. Oyuncular dijital ortamda belirli avatar, profil, rumuz vb. gibi kendisine sunulan unsurlarla birlikte anlamlandırılır. Ancak dijital oyunlar denildiğinde çok geniş bir alan söz konusudur. Belirli bir avatara ihtiyaç duyulmayan veya sadece basit bir rumuz ile oynanabilen oyunlar da bulunmaktadır. Oyuncu görsel bir romanda kendisine sunulan hikâyeye yönelik tercihleri yapabileceği gibi kendi karakterini, görüntüsünü yine kendisine sunulan seçenekler üzerinden tasarlayabilmektedir. *The Elder Scrolls V: Skyrim Special Edition* (2016) veya *Football Manager 2021* (2020) gibi oyunlarda oyuncuya karakter oluşturma seçeneği sunulmaktadır. Bunun dışında çok oyunculu çevrimiçi oyunlarda da oyuncuların kendine dair özelleştirebilecekleri alanları bulunur. Nitekim icra bağlamında oyuncular sadece kendilerini değil, bir takımın unsuru olarak takım oyuncusu, bir grubun veya klanın üyesi olan klan üyesi, karşı oyuncu olarak rakip gibi çeşitli oyun rolleri de üstlenmektedir. Dolayısıyla oyuncu, oyun metni içerisinde kendini oluşturduğu bağlam ve şartlar dâhilinde bir yere konuşlandıran ve bunun üzerinden metni deneyimleyen, söylem üreten ve anlatı oluşturan kişidir. Çalışmanın önceki bölümlerinde oyuncu ve oyuncu türleri ile ilgili pek çok bilgi verilmiştir. Ancak bu çalışmada da görülebileceği üzere oyuncuların pek çok farklı tutumla birlikte oyun eylemleri gerçekleştirdiği, onu anlamlandırdığı ve aynı oyun deneyimini farklı eylemlerle birlikte gerçekleştirdiği görülmektedir. Öte yandan oyuncunun sadece kimliği değil, örneğin karşı oyuncu olarak, aynı zamanda bir izleyici, oyun kurucu, dinleyici gibi sözlü kültür ortamında da yer alan icra kavramlarıyla birlikte tanımlandığı görülmektedir. Dolayısıyla oyun eyleminin nerede başlayıp nerede biteceğine karar veren kişi oyuncudur. Aynı zamanda oyuncu sadece bireysel olarak kendi varlığını anlamlandırmaz. Anonim olarak oyun kültürü içerisine de belirli bir takım söylemler gönderir yahut rol oynar. Gerek üretilmiş bilginin yayılmasında gerek orijinal bir içeriğin üretilip tekrar dolaşıma sokulmasıyla hem kendisini hem de sosyal çevresine

bilgi akışı da sağlar. Oyuncuların bu çalışmada oyuncu, oyuncunun durumu, oyuna hazırlık ve oyunun icrası başlıkları altında yukarıda belirtilen unsurlara göre ele alınması planlanmıştır.

3.1.4.1. Oyuncu/ Oyuncuların Durumu

Belirtildiği gibi oyuncunun yaşı, cinsiyeti, eğitim durumu, mesleği, yaşadığı yer, bireysel tutumları gibi oyuncunun kim olduğuna yönelik bilgiler oyun bağlamının oluşmasında belirli bir rol oynar ancak oyuncular birbiri arasında bu bağı çoğu zaman fark edemez. Bu çalışma açısından kaynak kişilerle yapılan görüşmelerde ve oyun icralarında birbirini fiziksel ortamda da tanıyan oyuncularla yapılan görüşmelerin dışında doğrudan dijital ortamda tanışılan oyuncularla da görüşülmüştür. Öte yandan çok oyunculu oyunlarda yukarıda bahsedilen hususlar önemini fiziksel ortam açısından ikincil bir unsura yani dijital profillere bırakır. Oyuncuların profili, sahip olduğu başarılar, oyun deneyimleri, tecrübeleri ve bunların sergilenmesi, oyuncunun karakteri ve karakterinin kullandığı eşyalar oyun metni üzerinden öteki oyunculara dair bir bilgi aktarır. Bununla birlikte oyuncuların birbiriyle olan iletişimi de yine oyuncu açısından arz etmektedir. Sosyal bir ortamda oyunculara yönelik olarak gerçekleştirilen söylemler yahut oyun metninin oyuncuya sunduğu söylem hem yaş hem de cinsiyet açısından icraya yönelik anlatının oluşmasında rol oynar. Oyuncunun tercih ettiği oyun ve oyun türlerinin de üst anlatı çerçevesinde ilişkiler kurmasına örnek verilebilir. Oyuncu meraklısı olduğu gruba dair oyun söylemlerine ve oyun eylemlerine tanımaya ve ona dair bir kültür ve sosyal çevre oluşturmaya yatkın hâle gelmektedir. Kaynak kişilerden A. Ak (2020) deneyimli bir bilgisayar oyuncusu olarak “hiçbir karakterimin veya hesabımın hastalık derecesinde bağımlısı değilim. Bu zamana kadar kaybettiğim birçok karakterim veya hesabım olmuştur. Fakat üzüntüsü asla uzun sürmedi” demektedir.

Oyunbozanlar ise en çok gönderme yapılan oyuncu türleri arasında yer almaktadır. B. Yeşil (2020) *PUBG Mobile* (2018) oyunundaki icrası sırasında karşılaşılan durumlarla ilgili “Oyunbozan arkadaşlar takıma uyumlu olmayan, takıma uymayan oyuncular....Biz loot yapıyoruz arkadaş koşuyor. Biz peşine gitmek zorunda kalıyoruz. O durumda reddetmiştik, arkadaşlığını mesela o çocuk çok üzölmüştür buna” şeklinde belirtmektedir. Bu durumda bir oyuncunun oyunbozan olması için sadece hile yapması değil, aynı zamanda takım oyununa uymayan, takımla hareket etmeyen ve diğer oyuncuların metnini de oynamaz hâle getirecek eylemler de girmektedir.

Öte yandan oyuncular bu tutum içerisine girerken karşı oyuncunun kimliğine dair bir bilgisi bulunmamaktadır. Oyun içinde başka bir oyun kurmuş bir çocuk ile oyun eylemine bütün zihinsel varlığını aktarmış oyuncular arasındaki söylem seviyesi de farklı olacaktır.

G. Öncü (2020), O. Karamanlı (2020), S. Can (2020) ve S. Aydın (2020) ile gerçekleştirilen gözlemlerde oyuncuların birbiri ile arkadaş oldukları ve sürekli birlikte oynadıkları görülmektedir. Oyuncuların oynadıkları oyun *Counter-Strike Global Offensive* (2012) 5 kişiyle oynanabilen bir oyundur. Dolayısıyla oyuncular o gün internet kafeye gelemeyen arkadaşlarının evden bağlandıklarını belirtmişlerdir. Oyuncular oyun öncesinde bir önceki oyun anına belirli atıflarda bulunmuşlardır. Oyunculardan S. Aydın (2020) işletmeci tarafından maskesi takılı olmadığı için uyarılmıştır. Ayrıca S. Aydın (2020) araştırmacıya “Takım arkadaşlarıyla sesli olarak konuşuyorsun. Rakip takımla yazılı olarak konuşuyorsun, kendi takımınla da yazılı olarak konuşabiliyorsun. Oyun başlarken çoğunlukla” şeklinde bilgi vermiştir.

Oyun içerisinde oyuncular kendine, takımına ve rakibine karşı belirli tutum sergileme ve söylem üretimi içerisindedir. Tek oyunculu oyunlarda bu durum oyun, makine ve oyuncu etkileşimiyle gerçekleşir. A. Abdullah (2020), D. Kaya (2020), İ. Büyük (2020) ve H. Ekin (2020) oyun başlangıcında belirli bir rekabet söylemi içerisindedirler. Üstelik bu söylem rakibe değil takım içine yapılan bir göndermedir. Oyuncular bir önceki oyunda “takımı taşıyan” oyuncunun kim olduğu noktasında tartışma içine girmişler, kimin hangi karakteri seçeceği noktasında da gerginlik yaşamışlardır. Karakter seçimleri tartışma konusudur. D. Kaya (2020) grup içindeki en iyi oyuncu olduğunu beyan etmiştir. Oyuncular bir önceki oyun deneyiminin skorundan ve sonucundan bahsetmişlerdir. D. Kaya (2020) “Adamlara bir el verdik. O da nasıl oldu biliyor musun?” şeklinde bir önceki oyun icrasını aktarmıştır. Buradan oyuncular arasında önceki icraya katılmayan oyuncuların olduğu da anlaşılmaktadır. İkinci oyun icrası sırasında ise oyunculardan D. Kaya (2020) yine bir önceki oyun deneyimine gönderme yapmış ve istediği karakteri seçemediğini belirterek “Benim dediğimi yapmazsanız, Bugün de aynı olacak” şeklinde serzenişte bulunmuştur. Oyun icrasının kötü gitmesi sonrasında ise iyi oynayamadığını düşünerek masadan kalkmıştır. İ. Büyük (2020) ise oyunbozanlıktan bahsetmiş “MVPçi” gibi sıfatlar yakıştırıldığını belirterek oyun grubuna uymayıp sadece kendi için oynayıp takıma uyum sağlamayan iyi oyunculardan oluştuğunu belirtmiştir.

F. Bakır (2020), R. Torun (2020) ve S. Şimşek (2020) ise birinci icra sırasında araştırmacıyla birlikte oyuna girmiş, ikinci icrada ise R. Torun (2020) elektrik kesintisinden dolayı oyuna

girememiştir. Bu noktada oyuncuların yaş, cinsiyet ve eğitim seviyeleri birbirine eşit olduğundan, sınıf arkadaşı bağıyla bağlandıklarından, oyun içinde günlük konuşmalara yer verilmiştir. Oyun icrası için bir araya gelen oyuncuların yaşları birbirine yakın, cinsiyetleri aynıdır. Öte yandan eğitim durumu ve bireysel tutumlarında farklılıklar görülmektedir. Bir oyuncu oyun bittikten sonra rahatlama tavrı gösterirken diğer oyuncuların icranın durumundan oyun başarılı sonuçlansa bile oyun içindeki unutmadığı bir eyleme dair “yardım etme, yardıma gelme, oyuncuyu görememe” gibi tutumlarla yaklaştıkları görülmektedir. Dolayısıyla oyun kayıtlarının sonradan izlenmesiyle her oyuncunun aynı oyun metnini farklı seviyelerde ve farklı aşamalarda icra ettiği, oyuncuların birbirini ekran üzerinden takip ederken oyun eylemlerini kendi icrası çerçevesinde değerlendirebildiği görülmüştür.

C. Kara (2020) ve M.Ulu (2020) ise *PUBG: Battlegrounds* (2017) oyununu oynamışlardır. Bu iki arkadaş aynı zamanda H. Aslan (2020) ile de oyun arkadaşlarıdır. Ancak H. Aslan (2020) oyun icralarında yer almamıştır. Oyuncular oyuna iki kişiyle başlamakta, arkadaşları çevrimiçi oldukça 4 kişilik takım oyununa yönelmektedirler. Oyunculardan C. Kara (2020) araştırmacıya bağlantı göndererek oyun lobisine davet etmiştir. C. Kara (2020) oyuncular noktasında “Genelde yaşı büyük insanlarla oynuyorum, küçüklere de denk geldim de onlarla iletişim kurmadım. Oynadığım birkaç kişi daha var. Takım arkadaşları var onların. Onların sohbeti sarmadı. Fazla bilmiş tavır sergiliyorlardı. Bu arkadaşlarım daha rahatlar” şeklinde söylemektedir. C. Kara (2020) aynı zamanda oyun ekibinden ayrılan bir oyuncudan bahsederek oyun içerisinde tek başına oynadığı için aldığı eleştiriler dolayısıyla alınganlık yaptığını, küstüğünü ve ekibin dağıldığını aktarmıştır. Tek oyunculu oyunlarda ise genellikle oyuncunun meraklısı olduğu oyun üzerinden eylemler gerçekleştirdiği ve bunları kendi oyun eyleminin bir parçası olarak gördüğünden bahsedilmiştir. Oyuncunun bireysel tutumunun tek oyunculu oyunlarda daha da ön planda olduğu ve oynadığı oyunun türüne göre karakterle özdeşim kurma, yönlendirme, tercihler yapma gibi unsurlar üzerinden gerçekleştiği belirtilmiştir.

3.1.4.2. Hazırlık

Oyuncular oyuna başlarken belirli bir hazırlık içerisinde bulunurlar. Bunun dışında oyuncuların hazırbuluşlukları da önemli bir unsur olarak ortaya çıkmaktadır. Çoğu oyuncu oyun için boş zamanını kullanır veya yaratır. Oyuncular oyuna dalarak günlük işlerin ertelenmesiyle ilgili pek çok söylem de bulunmuşlardır. Oyunun seçimi, oyun aracının hazırlanması, mekânın hazırlanması, içecek, yiyecek vb. ihtiyaçların karşılanması, oyuna giriş, oyun arayüzüne erişim,

oyuncuların oynayacakları oyunun tek oyunculu yahut çok oyunculu olmak üzere oyuna dair belirli rolleri ve takımları oluşturması, oyuncunun metin içindeki seçimleri ve tartışmaları, rollerin belirlenmesi, oluşturulması ve oyuncunun o role girmesine kadar geçen süreç belirli bir hazırlık sürecini kapsamaktadır. Oyuncular bir araya geldikten sonra öncelikle bilgisayarlarının oyun için hazır hâle getirilmesi için uğraşırlar. Ardından oyun içi ayarlarının yapılmasıyla ilgili meseleler konuşulur ve gerçekleştirilir. Bunlar oyun öncesi belirlenebileceği gibi oyuncuların bireysel tutum ve davranışlarına, hazırbulunuşluklarına göre anlık olarak belirlenebilir. Takım olarak sürekli oynayan oyuncuların oyun içinde hangi rollerle oynayacağı belirli iken sürekli bir araya gelmeyen oyuncu gruplarında bunların seçimi oyun öncesi yahut oyun esnasında belirlenmektedir. A. Abdullah (2020), D. Kaya (2020), İ. Büyük (2020) ve H. Ekin (2020) ile gerçekleştirilen mülakatlarda oyuncular eğlenmek ve vakit geçirmek amacıyla bir araya geldiklerinden dolayı oyun içinde “takım oyunu” anlık belirlenir.

Oyuncu grubu internet kafeye girdikten sonra öncelikle masa seçimine karar verilir. Oyuncuların oturma düzeni oyun icrası açısından önemlidir. Oyun içerisinde birbiriyle paslaşan oyuncuların yan yana oturmaya çalıştıkları gözlemlenmiştir. Oyuncuların bilgisayar ayarlarının yapılması, oyun ortamının kişisel tercihe düzenlenmesi gibi aşamaları gerçekleştirirler. İ. Büyük (2020) oyun klavyesini sola çevirerek oyun faresi için daha fazla alan açtığını belirtmiştir. Bazı titiz oyuncular internet kafede kulaklık ve diğer cihazların temizliğini yanlarında getirdikleri ıslak mendille sağlarlar. Oyuncular oyun ayarlarının yapılması esnasında birbirleriyle sürekli etkileşim hâlinde, birbirlerinin ekranlarına dönüt verecek şekilde iletişim kurarlar. Oyuncuların oynadıkları *Valorant* (2020) oyunu makine üzerinde güncellenmediğinden dolayı oyuncular internet bağlantısının durumuna göre yaklaşık beş dakika oyunun güncellenmesini beklemiştir. Bu esnada oyuncular için henüz oyun metni yoktur ancak bir önceki oyun anının ve oyunla ilgili sohbet bağlamının başladığı görülür. Oyunculardan D. Kaya (2020), H. Ekin’e (2020) “En son sabah baktım, 4 bin tlye bilgisayar toplayabiliyordum” şeklinde teknoloji aletleriyle ilgili bilgiler vermektedir. İ. Büyük (2020) ve A. Abdullah (2020) ise araştırmacıya oyun karakteriyle ilgili bilgiler vermiş, karakterlerin isimlerini oyun grubu içerisinde ele aldıkları şekliyle aktarmıştır. Oyun arayüzü açıldığında ise oyuncular belirli bir seçim aşamasına girmişlerdir. Oyunda yer alan 5 karakterin her birinin farklı eylem alanları bulunduğundan dolayı oyuncuların seçecekleri karakterle ilgili tartışmaları da bu bölümde görülmüştür. Oyuncular oyun arayüzü açıldığında aynı mekân içerisinde etkileşimi kulaklık üzerinden sağlamaktadırlar. Sorulduğunda oyuncular oyun içinde “ses kasmak” amacıyla bu eylemi gerçekleştirdikleri belirtmiştir.

G. Öncü (2020), O. Karamanlı (2020), S. Can (2020) ve S. Aydın (2020) tarafından gerçekleştirilen *Counter-Strike Global Offensive* (2012) icrasında da benzer aşamalar olduğu görülmüş, burada oyun anlatısının farklılaşmasından dolayı karakter seçiminden çok strateji tercihleri hakkında konuştukları görülmüştür.

H. Yalın (2020), İ. Kahraman (2020) ve B. Erdiñç (2020) tarafından gerçekleştirilen icralarda ise oyuncuların her biri kendi evinde ve odasında oyun oynamıştır. Oyuncular öncelikle oyun platformunda çevrimiçi olarak buluşmuştur. Oyunculardan İ. Kahraman (2020), araştırmacıyı *Discord*¹⁹⁵ sunucusuna davet etmiş, oynayacakları oyuna dair bilgiler vermiştir. Hazırlık aşaması aynı zamanda oyuncuların birbiriyle tanıştığı, selamlaştığı ve oyuna dair ilk söylemlerin olduğu fasıl aşamasıdır. B. Erdiñç (2020) oyun sırasında çay, su vb. ihtiyaçlarını karşılamak için bilgisayarın başından ayrılmışken H. Yalın (2020)'nin oyuna giriş yapması beklenmiştir. 4 kişilik sohbet grubunda B. Erdiñç (2020) ile H. Yalın (2020) platforma giriş, güncelleme ve oyun ayarları hakkında konuşturlarken İ. Kahraman (2020) ile araştırmacı diğer oyuncuların *Valorant* (2020) oyununun güncellemesini bekleneceğinden dolayı *eFootball PES 2021* (2020) oyununu oynamaya başlamış, oyun güncellendiğinde bu icra yarım kalmıştır. Bu noktadan sonra oyun arayüzünde oyuncular takım eylemleri ve oyun hakkında sohbet etmişlerdir. İnternet kafede oyun oynayan oyuncuların karakter seçiminde yaşadığı tartışma burada mizahî bir eyleme dönüşmüştür. İ. Kahraman (2020)'nin oynadığı karakteri B. Erdiñç (2020) seçmiş, ardından İ. Kahraman (2020)'a “Bu oyuncuların belirli rolleri var. İ.K.'nin şampiyonunu kitlediler şu an. Bozalım mı oyunu? Başkasının karakterini aldılar” diyerek şaka yapmıştır.

Benzer şekilde oyuncuların oyuna yönelik motivasyon konuşmalarını ve oyuna yönelik göndermelerinin bu aşamada yapıldığı görülmektedir. Aynı zamanda oyunlarla ilgili teknik meselelerde oyunun ilk giriş anında belirtilmiştir. İ. Kahraman (2020) “Keşke FPS düşme” dedikten sonra B. Erdiñç (2020) “Ben taşırım takımı ya sıkıntı değil” şeklinde şakalaşmalar görülmüştür. Bu icra esnasında araştırmacı oyuna uyum sorunu yaşamış ve oyunculara “İyi oynayamadığı” belirtmiştir. Bu tutumun ardından oyuncular, oyun icrası boyunca araştırmacıyı takım arkadaşı olarak desteklemeye çalışmışlardır. Ayrıca oyuncular oynadıkları diğer oyunları da göstermek adına başka oyun metinlerinden de örnekler göstermiştir. Her oyunun başlangıcı, aynı zamanda oyun açısından yeni bir hazırlık aşaması gerektirirken oyuncuların oyun grubu olmasından dolayı tanışma gibi fasıllar olmaz. Ancak oyuna yönelik söylemler sürekli değişir.

¹⁹⁵ Discord Inc. (t.y.). Discord, E.T. 12.10.2022, <https://discord.com/>

İkinci oyun olan *League of Legends* (2009) icrasında oyuncuların oyun eylemleri ve profilleriyle övündükleri görülür. İ. Kahraman'ın (2020)'nin profili "436 level"dir. H.Yalın (2020) İ. Kahraman'ın (2020) profiliyle ilgili olarak araştırmacıya "1 yıl içerisinde hiç kalkmadan, 1.5 ayını kalkmadan oyuna verdiğini düşünün" şeklinde özetlemiştir. İ. Kahraman (2020) ise "Hocam öğrenmek istediğiniz zaman hikâyesel evreni... Bu oyunun tadı o hikâyeyi öğrendiğiniz zaman çıkmaya başlıyor. Her şampiyonun kendine ait hikâyesi var her birini okuduğunuzda seviyorsunuz. Benim rolüm nişancı, ben nişancı ile rahat oynuyorum" şeklinde bilgiler vermiştir. Nihayetinde diğer gruplarla da yapılan gözlemlerde hazırlık aşamasının oyuncuların oynayacağı metne dair göndermelerin yapıldığı görülmüştür. Oyun ve oyun içerisinde oyuncunun özelleştireceği ayarların seçimi, karakterlerin kıyafet seçimleri, oyuncunun kulaklık, mikrofon gibi ayarlarının yapılması, özellikle oyuncular arasında oyuna dair gündelik konuşmaların yer alması gibi hususlardan söz edilebilir.

Bir oyunun başlangıcı, oyun icrası ve oyun sonrasında oyuncuların ruhsal durumları her zaman tekdüze ilerlemez. Oyuncuların oyun metnine dair gerçekleştirdiği söylemler bu aşamaların her birinde değişebilir. Takım olarak sürekli oynayan oyuncuların oyun içinde hangi rollerle oynayacağı belirli iken sürekli bir araya gelmeyen oyuncu gruplarında bunların seçimi oyun öncesi yahut oyun esnasında belirlenmektedir. Ancak dikkat çekilmesi gereken husus hazırlık aşamasında oyuncuların sıklıkla bir önceki oyun icrasına gönderme yapmasıdır. Kaynak kişilerin aktardıklarından da oyunların hazırlık aşamalarına dair pek çok bilgi edinebilmektedir. E. Çırak (2020) "Bilgisayar ile oyun oynuyorum oynadığım oda klasik olarak kendi odam. Masa üzerinde su ve bardak bulundururum masadan kalkmamak adına" demektedir. K. Batı (2020) ise şunları aktarmıştır:

Bir oyuna başladığınız zaman o saatler sürecek. O saatler boyunca sadece acil ihtiyaçlar için terk edebilirsiniz. Oyunun başından o zaman kalkabilirsiniz. Yani çok acil olmasa bir lavabo ihtiyacı var. Onun dışında kalkmamayı tercih ediyorum. O yüzden çaya çok fazla şey yapamıyorum ama rahat bir oyun oynayacağım zaman çay tabii ki olmazsa olmazım.

E. Eren (2020) ise genel olarak şunları aktarmıştır:

Dijital oyunlar insanların hayatına büyük bir ölçüde girmiştir. İnsanların duygularına hitap eder. Rahatlatıcı özelliği vardır. Dikkat konsantrasyon gerektirir. Mesela çocuklarla bir araya geliriz. Sohbeti muhabbeti bırakır, gireriz hepimiz *PUBG (PUBG: Battlegrounds (2017))* oyununa. Heyecan, aksiyon, bazen sert sözler o şekilde kimse kimseyi dinlemeden oynarız. Ben arkadaşlarımdan bunun için kavgaya ettiğini bile bilirim.

Hazırlık aşamasının bir diğer unsuru dil ve kalıp ifadelerin kullanımınıdır. Oyuncular oynadıkları oyunun bağlamına göre "Hazır ver", "Ready ver", "Başla", "Hazır verin" gibi komutlarla oyun

söylemine takımını ve kendisini hazırlamaktadır. Hazır verdikten sonra bile bazı oyuncuların oyun eyleminin başlangıç anına kadar aktif katılımcı olmadığı görülür. F. Bakır (2020) ilk oyun bittikten sonra “Hazır verdim, ben bir çay koyup geliyorum, başlayın” demiştir. Bu noktada aynı oyun metninin bir değil birden fazla icra anı içerdiği dolayısıyla hazırlık aşamasının her oyun metninin başlangıcında yeniden bir hazırlık aşaması içerdiği görülmektedir. Oyuncular bir önceki oyun deneyimine bağlı olarak “uğurlu kıyafetini” giymeyi, karakterini özelleştirmeyi ve oyun içinde kazandığı ödül, oyun parası gibi unsurlarla oyun içi eşya satın almayı da gerçekleştirebilir. Bu yönüyle hazırlık aşaması aynı zamanda oyuncunun oyun aygıtı ve arayüzüyle “oynadığı” bölümdür, denebilir. Daha pek çok benzer örnek verilebilir ancak kuramsal çerçevenin kurulması açısından zaten örneklerin farklılaşabileceği belirtilmeli, her oyun grubunun veya oyuncunun benzer söylem alanında farklı tercihler yapabileceği söylenmelidir.

3.1.4.3. Oyunun İcrası

Oyuncular oyun metni içerisinde role giriş, rolün içinde yer alma ve o rolün icrasını gerçekleştirme aşamasını oyunun icrasıyla birlikte gerçekleştirir. Oyun icrası fiziksel bir zamandan yahut eyleyenden izleyiciye geçişi barındıran bir süreç sunabilir. Oyuncu sahip olduğu karakterle özdeşleşir ve fiziksel mekâna geçiş ve oyun söylemine verilen herhangi bir “mola” anından yararlanılabilir. Çalan telefon, oyun kolunun şarjının bitmesi, elektriğin gitmesi, oyun metninden elenme, vurulma, oyun ile birlikte film, sinema, reklam ve maç gibi başka metinlerin deneyimlenmesiyle de karşılaşılabılır. Oyunun icrası sırasında oyuncu grubunda yer alan oyuncuların durumu; yeni oyuncuların gelmesi, oyun metnine olan âşinalığı, oyunun oyuncu açısından yeni olması gibi oyun icrasını değiştiren ve geliştiren ikincil unsur olmaktadır. Bu yönüyle çok oyunculu çevrimiçi ve özellikle rol yapmaya dayalı oyunlarda oyuncunun oyun metnini tanınması oyun icrasını güçlendirirken hikâyeye dayalı oyunlarda hikâyenin deneyimlenmesi oyuncular için sıkıcı bir etkinliğe dönüşebilir, çünkü metnin bir önceki ve sonraki aşamalarında nelerin gerçekleşeceğini, hangi olayların olacağını bilgisi oyuncu tarafından önceden deneyimlenmiştir. Öte yandan anlatı içerisinde boşlukların yer aldığı oyunlarda oyuncuların aynı eylemleri yapmasıyla ustalaştığı ve bu deneyimler sonucunda oyuna dair söylemlerin de zenginleştiği görülür. Oyun icrası esnasında oyuncular her zaman aktif eyleyen değildir. Oyuncu oyundan elendiği an aktif oyuncudan aktif izleyici konumuna geçebilir yahut fiziksel ortama veya oyunun arka planında başka bağlantılara geçiş yapabilir. Oyuncu, metin içerisinde rolüne öykündüğü ve hareketlerini ve bir süre sonra söylemlerini takip ettiği diğer oyuncuların rolünü, kendi söylem düzeyiyle birleştirir. Burada oyuncuların kalıp

ifadeler ve anlatı tutumlarıyla ile oyun terimlerinin tecrübe edilmesinden söz edilebilir. Oyuncu böylelikle oyun icrasının ve söyleminin bir parçası hâline gelir. Oyunun icrası; oyun bağlamının, oyun metninin ve söylemin icrası olarak gelişir. Bu üç farklı icra düzeyi tek bir bütün icranın ortaya çıkmasına ve farklı zaman aşamalarıyla birlikte hem geçmişe hem de “an”a özgü belirli anlatı kalıpları oluşturur. Bunlar aynı zamanda hem metin hem de söylem açısından geçişlilik unsuru barındırırlar. Anlatı bu anların hepsiyle ortaya çıkar. Örneğin oyuncular oyun hikâyesi sırasında etik problemler de yaşayabilir ve bu bağlamda vicdanî kararlar almaları da beklenebilir.

P.Y. (2020) oynadığı oyun anlatısı ile ilgili *The Forest* (2014) diye bir oyun vardır. Biz bu oyuna girerdik. Sürekli ev yapardık, oyunun sonunda bir çocuğu kurtarırısın, acıklı bir hikâyesi var oyunun. Oyunun başında uçaktan düşmüşsün bir çocuğu arıyorsun. Yamyamlar var, yemek bulmak zorundasın, su bulmak zorundasın, mağaralara gitmek zorundasın...” şeklinde aktardıktan sonra devamında oyun sonunda üzüldüğünü ve ağladığını belirterek arkadaşlarının hala kendisiyle dalga geçtikleri bir hikâye olarak aktarmıştır.

Ç. Burhan (2020) oyun deneyimi ile ilgili olarak “Savaşın sonuna kadar gitmek durumundasınız. Barış ilan edemiyorsunuz. Ya kaybedersiniz ya da kazanırsanız, opsiyonunuz yoktur. Bu gerçeklik dışı. Savaş her zaman son seçenektir, hiçbir seçenek kalmayınca savaş başlar. Çok rahatsız edici bir durum” şeklinde belirtmiştir. Devamında Ç. Burhan (2020) *Hearts of Iron IV* (2016) oyununun icra anındaki eylemlerini fiziksel ortama taşıdığından bahsederek “Başarısız olduğunuz zaman ben çok biliyorum gecelerimi harcayacak düzeyde oyun oynadığımı. O oyunda kurduğum stratejiler, planlar, başarısız olduğu zaman artık hani biraz daha milliyetçi bir duygu olsa gerek insan rahatsız oluyor. Yemek yerken bile düşünüyorsunuz, nerede hata yaptım” demektedir.

Oyuncunun söylem ve anlatı olarak aktaracağı eylemler de bu aşamada gerçekleşmektedir. Aynı zamanda oyuncuların duygularının ve haz unsurunun ortaya çıktığı aşamada oyun icrasının başladığı zamandır. E. Kalın (2020) “Oyunun icrasında oyunun gidişatına göre duygularım iyi-kötü veya sinirli olabilirim” şeklinde belirtmiştir. Z. Başer (2020) ise “...Biraz gergin, az sinirli ve kazandığım da mutlu” şeklinde söylemektedir.

Oyun icrası sırasında oyunun bağlamına göre sohbet ortamı aktif olarak yahut kalıp ifadelerle dile getirilir. Oyuncuların oyun sürelerinin kısıtlı olması nedeniyle iletişim hızlı ve keskin ifade

biçimlerine dönüşür. Öte yandan *PUBG: Battlegrounds* (2017) gibi icra içerisinde eylem alanlarının boşluklar oluşturduğu oyunları oynayan oyuncuların sohbet bağlamında konuşabilecekleri çeşitli konular da yer almaktadır. Oyun ve sohbet bağlamı eş zamanlı olarak gerçekleşebilir. Oyuncuların oyundaki karakterleriyle kurduğu iletişim icranın oyuncu açısından daha anlamlı bir metne dönüşmesini sağlar. S. Bayrak (2020) “Kendi iç dünyamda ben nasıl giyinmek istiyorsam veya giyiniyorsam öyle giyiniyorum. Sosyal hayatta giyemediğim kısıtlandığım şeyleri genelde ben oraya aktarıyorum. Genelde giyim üzerine oluşturuyorum” şeklinde söylemiştir. O. Kocaman (2020) ise özetle evde olduğu zamanlarda *FIFA*¹⁹⁶ oynadığını, rakiple oynayan oyuncuların hangi özelliği daha iyi, bana karşı oynarken nerelerde neyi iyi yaptığına dair notlar aldığını belirtmiş, kendi futbolunu geliştirmek için oyun içindeki hareketlere öykündüğünü ve evde denediğini aktarmıştır. Kaynak kişilerden F. Yalçın (2020) oyunların hayal gücü üzerindeki etkisinden söz ederek şunları söylemiştir:

Yani genelde oynadığımız oyunlar hep Birinci, İkinci Dünya Savaşı'nı konu aldıkları için gerçekten o hissi veriyor. Şu an kitapları okuduğumuz kadarıyla işte bu cephede savaş olmuş, bu cephede savaş olmuş, kazanan bu olmuş demekle savaşın içindeki bir asker gözüyle bakmak çok farklı. O oyunda asker gözüyle bakıyorsunuz. Bir amacınız var ve bir tane canımız var...

G. Canlı (2020) ise hayal gücü üzerinde duran oyunculardan birisi olarak “Genellikle hocam giyim tarzını falan kendi içimde olan benim isteğime göre yaparım. Hani bir gösterdiğin vardır, bir de göstermediğin iç benim vardır ya işte. Hayalimdeki kişiyi falan yansıtıyorum çoğunlukla, kendime benzetirim aslında” demektedir.

Oyunların sohbet ortamı ile ilgili olarak S. Şimşek (2020) “Mesela ilk 3 kişi giriyoruz. Dördüncü kişiye eşleşmeyi kapatırız. Tabii bazen yabancılara girdiğim oluyor, sesi kapatıyorum. Onlara biraz bakınca küfür etmeden falan düzgün oynuyorlarsa kendi sesimi açıyorum. Tabii ben de yardım ediyorum. “İşte beyler, beraber oynayalım mı?” falan ama nadiren olur” şeklinde söylemiştir.

A. Abdullah (2020), D. Kaya (2020), İ. Büyük (2020) ve H. Ekin (2020) tarafından gerçekleştirilen icralarda oyuncular arasında oyun metnine dair iletişim unsurları kısa ve kalıptır. Oyuncu elendiğinde neden elendiğini hem kendine hem de takım arkadaşlarına “Arkamdan geldi ya, biri de orada saklanıyor, kapıyı kapattılar, A kapısı kapandı” şeklinde açıklama ihtiyacı hissedebilir. Oyunun ilk eli kaybedildiğinde oyuncular “Tamam, tamam, ilk el

¹⁹⁶ *FIFA 20* (2019)

olur, sıkıntı yok” gibi söylemlerle motivasyonlarını yüksek tutmaya çalışır. Takım oyunlarında lider oyuncunun pozisyonu oldukça önemlidir. Bir oyuncunun komutu dinlenmediği zaman aynı takımdaki diğer oyunculara yönelik söylemler başlamaktadır. Öte yandan oyun içinde ilerledikçe karşı oyunculara yönelik söylemlerde ise daha sert ve eleştireci bir tutum görülür. Bunlar rekabete ve olumsuzlamaya yönelik söylemlerden oluşmaktadır. Oyunculardan birisi başarılı bir eylem gerçekleştirdiğinde ise oyuncuların “Helal olsun”, “Aferin” gibi ifadelerle cesaretlendirici tutumları görülür. Oyunun 1. turu bittiğinde 2. tur için kısa bir zaman bulunur. Bu süre içinde oyuncu kendi performansını yeniden üst noktaya çıkarmak durumundadır. Oyuncuların oyuna yönelik söylemleri kademeli olarak gelişir. Oyun eylemlerinin anlamı ve anlatısı oyuncuların belleğinde bulunur. Oyuncu oyunu oynarken bir önceki oyun performansının durumuna göre oyun içinde tercih edeceği ve alacağı nesnelere ve silahların fazla olup olmamasına, oyun içinde kazanacağı nesnelere yönelik olarak bir tutum geliştirebilir.

G. Öncü (2020), O. Karamanlı (2020), S. Can (2020) ve S. Aydın (2020) tarafından gerçekleştirilen icralarda da oyuncular oyun içerisinde sürekli komutlar vererek iletişim hâlinde dirler. “Zıpla”, “B’ye gidelim”, “Biriniz City’den dolaşsın” gibi oyun içi komutların kime gönderildiği belli değildir ancak oyuncu o anda ekrandaki haritadan istediği konuma en yakın oyuncuya göndermede bulunur. Oyuncular seri olarak tur kaybettiğinde ise rakibin hile olduğuna yönelik göndermede bulunmaya başlar. Elbette bu durumun tespit edilmesinin imkânı oyuncu açısından bulunmadığından dolayı klişe olarak yer alır. Oyuncu kızgınlığını hile olduğunu düşündüğü oyuncuyu raporlayarak gösterir. Benzer şekilde ikinci icra sırasında da oyuncuların oyuna gönderme yaparak “Bugünkü maçlar niye böyle yaaa” şeklinde serzenişte bulunduğu görülmektedir. Oyunun gidişatı oyuncular açısından kötüye gittiğinde bu aşamadan sonra birbirlerini daha çok kollamaya ve hareketlerini eleştirmeye meyilli hale gelirler. “Abi gelin Long oynayalım”, “Ses vermeseydin keşke”, “Niye vuramadın kanka?” şeklinde ifadelerin kullanıldığı görülür.

H. Yalın (2020), İ. Kahraman (2020) ve B. Erdinç (2020) ile gerçekleştirilen icralarda *Valorant* (2020) oyununda oyun başında sohbet havası hâkimdir. Benzer komut cümleleri burada da görülmektedir. “Short var, dönelim mi?” şeklinde ifadeler oyuncuların deneyimlerini oyun metnine daha hâkim kılar. “90-25-25” şeklinde oyuncunun söylemi oyun metninde rakipten giden can sayısını gösteren bir söylemdir. Oyun icrası başarılı gittikçe oyuncuların rakipleri hakkında söylemleri keskinleşir. Oyuncular oyun içinde karakterlerin söyledikleri replikleri “sohbette bağımsız” olarak tekrar etmeye, takımındaki oyuncularla şakalaşmaya

başlamışlardır. B. Erdiñ (2020) “H. Yalın neredesin, İ. Kahraman gel sen bir. Neyse zaten bir gözün yok diğeri de ben almayayım (karakterin gözü yoktur)” şeklinde oyun metnine göndermelerde bulunur. Oyun içerisinde yanlış bilgi veren ve yönlendiren oyuncu tepki almaktadır. H. Yalın (2020) bu durumun ardından “Yanlış info, yanlış info” diyerek durumu düzeltmeye çalışmıştır. Birinci icra aşamasında rakip takım oyunu yarıda terk ettiğii için oyun erken biter. Bu durumda takım oyunu kazanmış olmasına rağmen “Hayır yaaa” şeklinde icranın bitmesine yönelik tepki verdikleri görülmüştür. Takım oyuncuları karşı takımı tebrik etmek için “GG” (Good game) şeklinde yazdıktan sonra oyuncular “Güzel oyundu, ellerinize sağlık” diyerek takım içi tebrikleşmeler gerçekleştirilir. Bu aşamadan sonra oyuncuların sohbeti yine oyun metninden olağan durumuna döner. Oyun icrası sırasında oyun boyunca genelde “sohbet” gerçekleşmez. Oyuncuların oyun metnini dinledikleri ve etkileşimde buldukları sessizlik anları oluşur. Bu sessizlik anları oyun grubu içerisinde yardım istemek, bir konuda dikkat çekmek, takımı uyarmak vb. amaçlarla bozulur. İ. Kahraman (2020) “Beleş kille bak şimdi” dedikten sonra B. Erdiñ (2020) cevaben “Beleş mi? Bu seni geçirsin, ben hiçbir şey bilmiyorum” şeklinde söylemektedir. İkinci icra anında ise *Valorant* (2020) oyununda daha zor rakipler takımın karşısına çıktığı için oyunun ciddiyetinin arttığı gözlemlenmiştir. Oyun içi bilgi vermek ve komutlar daha sık bir şekilde dile getirilmiştir. İ. Kahraman (2020) oyun kurucu olarak takımdaki oyunculara farklı komutlar vermiş, oyunun skoru geriden gelerek farkın kapandığı noktada oyuncuların birbirine motive edici sözlerle “Mükemmelsin ya”, “Helal sana” şeklinde tepkiler verdiği de görülmüştür.

Oyuncunun tavrı ve bireysel tutumu oyun icrasını tamamen etkileyen bir unsurdur. *League of Legends* (2009) oyununun icrasında ise İ. Kahraman (2020) takım içindeki arkadaşı B. Erdiñ (2020) ‘e “Adamın nickini gördün mü?..” şeklinde takılmaktadır. Rakip oyuncunun rumuzu argo bir tabirden oluşmaktadır. O sırada B. Erdiñ (2020) oyun icrası içerisinde rakip ile karşı karşıya olduğundan başka bir söylem alanının içerisinde “Bak bu adam 1 kill alıcam diye 2 kill verdi” şeklinde söylemektedir.

The Forest (2014) oyununda ise oyuncular karakter tasarımlarını ve hikâyesini konuşmuşlardır. Oyuncuların bir önceki oyun deneyimine yönelik göndermeleri burada araştırmacıya oyunu tanıtmak için sıklıkla dile getirilmiştir. Oyuncular, oyundaki karakterleriyle ilgili olarak sıklıkla şakaşırılar. Oyuncuların yönettiği karakterler bu yönüyle metin üzerinde bir gönderme unsuru olarak oyuncularla bütünleşir. Örneğin, B. Erdiñ (2020) “H.Yalın, Boş yapma da benim için valizleri aç” şeklinde seslenmiştir. Oyuncuların yakın arkadaş oldukları düşünüldüğünde oyun söylemlerinin rekabetçi oyunlara göre daha bireysel olduğu da görülmektedir. Oyun içi anlatım

ve söylem, hikâyeli oyunlarda eylemlere göre şekillenir. “Seni takip ettim, arkandan geldim, şurayı kazalım, yiyecek toplayalım, eve girelim, koşalım, saklanalım” gibi pek çok eylemden sırasıyla bahsedilebilir. Her oyuncu eşit söylem hakkına sahiptir. Ancak oyun içerisinde oyuncu eylemlerinin mizahi unsurlara dönüştüğü gözlemlenmiştir. B. Erdiñ (2020) suya düşer, o sırada yanında olan oyuncuya ya da oyunculara seslenerek “Banyo yaptım, tertemizim, H.Yalın bak” şeklinde seslenir. Ardından ekranda yönlendirdiği karakter aracılığıyla kendisine gönderme yaparak “Küçükken ben de böyle gezermişim” demiştir. B. Erdiñ (2020) “Suyu görünce aha medeniyeti bulduk” diyerek tarih kitaplarında öğretilen temel bilgiye de bir göndermede bulunur. Oyuncuların deneyimleri ve çeşitli talepleri olduğu ve çeşitli eşyalarla nelerin üretileceğine dair konular konuşulmaktadır. Oyunda bir oyuncunun karakteri elendiğinde diğer oyuncuların söylemi kaldıkları yerden devam eder ve oyuncuların harita üzerinde onları bularak kaybettiği eşyalarını da geri alması beklenir.

Oyuncular bir önceki oyunun tartışmasını bir sonraki oyunun başlangıcında ve yeni bir strateji hakkında yapılan konuşmalarla oluşturur. Bu noktada oyuncuların rakiplerden çok birbirlerine olan söylemleri dikkat çeker. Oyundan elenen oyuncu, takımında sağ kalan oyuncunun eylemini izler. Böylelikle oyuncu aktif bir izleyiciye dönüşür çünkü oyuncu takımındaki diğer oyuncunun eylemlerine göre kazanır yahut kaybeder. F. Bakır (2020), R. Torun (2020) ve S. Şimşek (2020) ile gerçekleştirilen icrada oyuncuların rakiplere yönelik göndermelerinden de söz edilebilir. Bir küçümseme ifadesi olarak rakibin duyamayacağı şekilde ve kendi takım arkadaşlarına yönelik bir gönderme olarak oyuncu “Lobiye dön” şeklinde gücünü gösteren bir söylem kullanır. Oyuncuların oyun içindeki heyecanı takıma yansıtması gibi bir tutumdan da söz edilebilir. Bu noktada F. Bakır (2020) “Evin içindeyim, Allah’ım gördüler beni gördüler” şeklinde söylemesi takımın dikkatini, takım arkadaşının üzerine çevirir. Oyuncuların oyunu kaybettikçe “hile ve deneyim”e yönelik söylemler burada da görülür. S. Şimşek (2020) “Çoğu hile açıyor. Adamlar sabahtan akşama kadar oyun oynuyorlar” şeklinde serzenişlerde bulunmuştur. Bu esnada oyuncular arasında oyundan düşen, şarjı biten oyuncuların eylemleri kesintiye uğrar. F. Bakır (2020) nereye gittiği sorulunca “Kanka bugün beni iki kere oyundan attı ya anlamış değilim” şeklinde belirtmiştir. Oyuncuların “Bas gaza, bas, korkanın çocuğu olmaz, bas” şeklinde motive edici fakat gündelik hayattaki argo söylemleri oyun içine taşıdığı da görülmüştür. Oyuncuların oyun içerisinde fiziksel ortama yönelik gündelik meselelerden bahsetmesi burada da yer alır. Oyuncuların sıklıkla futbol ve bahis oyunlarından bahsetmeleri oyun eylemini aynı zamanda sohbetin bir parçası durumuna dönüştürür. Oyun icrası konusunda aktarılabilecek daha pek çok unsur bulunmaktadır. Bu çalışmanın önceki bölümlerinde sıklıkla bu icra anlarının

yapısından bahsedilmiştir. Bu bölümde ise çok oyunculu oyunlardan örnekler gösterilerek aktarılmaya çalışılmıştır. İcra bağlamının bir sonraki aşaması sözeldoku unsurlarıyla ilgilidir.

3.1.5. İcra Bağlamının Sözeldokusu

Oyun içerisinde anlatım tutumları, imgesel anlam, ses ve müzik unsurları oyuncunun içinde yer aldığı bağlamın sözeldokusunu oluşturur. Burada sözeldoku, özellikle “sözlü olmasından değil” söyleme ve anlama yol açması bakımından değerlendirilir. Nihayetinde bu yapılar oyun tarafından oyuncuya sunulurlar. Ancak oyuncunun bu yapılardan alımladığı ve başka bir ortama taşıyamayacağı ve sadece metin içerisinde anlam kazanan unsurlar bulunur. Ses, müzik, imge vb. sözeldoku unsurları aynı zamanda oyun metninin arayüzünde ve kendi bağlamında oluşturulmuş unsurlardan oluşur. Bu yönüyle arayüzün oyunun sözeldokusunun deneyimlenmesinde ve oluşmasında başat bir rolü bulunmaktadır. Oyuncuların oyun metnine dair ses, müzik, imge vb. ile kurduğu ilişkiler hem kültürel hem de sosyal bir süreç barındırırlar. Oyun metninin deneyimlenmesi esnasında oyuncuların karşılaştıkları yeni durumlar, onun nasıl kullanılacağına bilgisi, oyuncular arasında gerçekleştirilen belirli ifadeler ve bunlara dair oluşturulan söylemler sözeldokunun tespitinde önemli bir rol oynar. Esasında oyuncuların kendi aralarında kullandıkları terim ve kalıp ifadeler; oyunun sözeldokusundan farklı bir süreç barındırsa da hem oyun içinde hem de oyun dışındaki anlamın oluşmasında başat rol oynar. Oyuncu oyun içerisinde hem geçmiş oyun deneyimlerine hem de “an”a özgü belirli anlatı unsurları oluşturur. Böylelikle oyunun icra anı o “an”a özgü olsa bile oyun metninin bir önceki icrasının eylemleri, skorları, durumları saklanır. Bu yönüyle sözeldokunun oluşması oyun metninin belirli zamanına yönelik bir anlatısı ile oyun eyleminin sürdürüldüğü sürece devam eder. Oyuncunun sahip olduğu eşyalar, oyuncunun oyunda karşılaştığı unsurlar; mekânlar, karakterler ve eylemler sözeldokunun doğal bir parçası hâline gelirler.

Oyunda oyuncuya sunulan örneğin polis imajı veren bir kıyafet/ kostüm ya da kamuflaj, kıyafetlerin isimleri, biçimleri ve kostümlerin sunuluşu belirli bir anın bir önceki durumuyla örtüşür. Oyun metni oyuncunun gündelik hayatındaki ve gelenekteki belleğinden faydalanarak bunları ya oyuncuya öğretir ya da anımsatır. Kostüm, kıyafet gibi unsurların oyun içerisinde oyun icrasının değişmesinde rolü bulunabilir. Bir kostüm sadece görsel amaçlarla oyuncunun oyun deneyimini zenginleştiren bir unsur olarak sunulabilir. Öte yandan o kostümün içerdiği anlamsal bağ ve ilişki oyuncunun diğer oyuncularla olan ilişkisini etkiler. Oyuncuların nick, rumuz veya lakap tercihleri başka oyuncularla, gruplarla ve belirli bir tematik anlamla örtüşerek

kullanılabilir. Her oyuncunun imkân bulduğu takdirde kendine ait profilinde oyun bilgileri ve istatistiklerine yer verilebilir. Bu kısımlarda oyuncular istedikleri şekilde kendi fotoğraflarını, arkadaşlarını ve kendilerine dair bilgileri oyunun izin verdiği ölçüde güncelleyebilirler. Tecrübeli oyuncunun söylemleri oyun içi ve sonrasında belirginleşir. “Boss’u keselim”, “head shot yedi” gibi pek çok söylem oyuncular arasında oyun terimi olarak kullanılmaktadır. Bunlar oyun metnindeki ifadelerin kullanışıyla da mümkün olabilmektedir. Oyun gruplarıyla gerçekleştirilen söylemler ise icranın geneline yayılır. Oyun içerisinde benzer bir durum, eylemin tekrarı, oyun grubunun anki durumu başka bir oyun anının yahut bir önceki oyun anının söylemine katkıda bulunur. Böylelikle söylem her an ortaya çıkarken anlatının daha sonraki aşamalarda oluştuğu ve sürekliliğinden söz edilebilir. Kaynak kişiler açısından dijital ortamlarda dilin yozlaştığı belirtilmektedir. İ. Durmaz (2020) “...Oyunların içinde dil yozlaşması var. Türkçe- İngilizce karışık dil kullanılıyor” şeklinde belirtmektedir. E. Eren (2020) ise “...Dijital oyunlarda dilin kullanımı sıfırdır hep kısa mesajlar atılır cümleler kısaltılır ve alışılmış bir durum vardır. Bu böyle gider. Ben hiç kullanmam” şeklinde belirtmektedir. B. Yücel (2020) ise “Oyun içinde iletişim kuruyorum. Gelin, gidin şeklinde. Random dedikleri bir şey var. Bir iki sene önce öğrendim, *asdfg* filan yazıyorlar. Sonradan sorunca komik tepkilerle karşılaştım. Nasıl bilmezsin, bunu nasıl bilmiyorsun falan şeklinde” demektedir.

Çalışmaya katılan kaynak kişiler arasında oyuncuların dilinin argo olduğuna dair görüşler sunulmuştur. E. Kalın (2020) dijital ortamın dilinin argo olduğunu belirtmiştir. H. Dilek (2020) internet kafedeki oyun eylemi ile ilgili “Arkadaşlarımla oyun oynarken bazen kendimi çok kaptırıyorum. Arkadaşlarıma dahi bağırdığımda. “Niye böyle yapıyorsun? “Niye böyle yapıyorsun?” tarzı konuşurken internet cafenin sahibi bizi uyarıyor. Tabi böyle tatlı dille uyarıydı. Lütfen sakın olun, biraz sessiz olun tarzı uyarılarda bulunuyordu” şeklindeki anısını aktarmıştır. T. Çabuk (2020) ise “Oyunların kötü yönleri: kişiliklerini çok fazla etkileyen yönler olabiliyor. İleriki yaşlarda küfür öğrenebiliyor. Çok karşılaştım. Kuzenim öyle birazcık. Ben bunlardan çok etkileniyorum” demektedir. Oyun açısından bakıldığında bütün oyunların oyuncuları rahatsız edici, aşağılayıcı tutumlar karşısında belirli yaptırımlar uyguladığı; hile, oyunun kötüye kullanılması vb. durumlarda hukukî bağlayıcılığı olduğu belirtilmelidir.

Oyunlarda belirli kavramları ve durumları ifade etmek için pek çok terimin kullanıldığı görülmektedir. C. Kara (2020) “Mesela rushlamak, piklemek, hazır ver diye kullanıyoruz, oyun atalım da kullanılıyor yani” demektedir. Oyunlarda çok farklı ifade biçimleri gerçekleştirilebilir; konuşma yoluyla, görsel ifade kalıpları ve ifade biçimleriyle, yazılı olarak yahut oyuncuların eylemleriyle belirlenebilir. Bu yönüyle oyunların kendi metinlerine yönelik oluşturduğu ifade biçimleri oyunun bağlamının da üretim ilişkisine yönelik açılımlar getirir. Yani oyuncular oyun

tarafından sunulan ifadelerle gündelik hayattaki terimleri birleştirebilirler. Oyuncular arasında fiziksel ortama göndermede bulunulan ve sosyo- kültürel olarak söylemi belirleyen unsurlar da yer alır. İletişimin bulunduğu her ortamda daha kolay ve en kısa yoldan anlaşmak için kalıpsal ifadeler bulunmaktadır. Oyuna girişte “Selam”, başarılı bir oyunun peşinden “Helal”, bir rakibi kolaylıkla yendiğinde “Lobiye dön” gibi ifadeler iletişimi kolaylaştıran ve oyunu oynayanların söz belleğinde bulunan kalıplardır.

Oyunun icrası kullanılan ifadelerin anlamsal kalıplarının ne anlama geldiğini de belirler. Oyun gruplarında sohbet bölümünde görülen “+18 Micli” ifadesi, 18 yaşından büyük oyuncular ve sadece mikrofonlu oyuncularla oynuyorum” demenin kısa ifadesidir. Öte yandan bu ifadenin başka dijital ortamlarda gerçek +18 unsurlarla ilişki kurabileceği dolayısıyla “anlamın” bağlama göre oyuncu deneyimi ve durumuna göre değişebileceğini gösteren bir unsur olmaktadır. Bir oyunda güvenlik simgesi olan bu ifade, başka bir bağlamda güvensizliğin ve gayriahlakî bir tutumun ifadesine dönüşebilir. A. Ak (2020) birçok oyunda dil filtrelerinin kullanımları etkilediğini belirterek kullanıma izin olan oyunlarda “Pre Gift= PG diye kısaltılır. Bir tür takas sistemi, kapalı pazarı olan oyunlarda kullanıcıların değerli itemleri takas etme yolu denilebilir...” örneğini vermekte “PT= Parti demek, level kasan ya da boss kesen oyuncuların kurdukları gruplar” şeklinde başka örnekler de vermektedir. Oyuncuların birbirine sataşma ifadesi olarak belirli bir yetenek yokluğunu vurgulamak amacıyla da belirli söylemlerde bulunduğu hem oyun icrası hem de oyun sonrası kullanıldığı görülmektedir. “Kolsuz”, “troll” gibi yakıştırmaların aynı zaman hem fiziksel dünyada hem de oyun dünyasında rencide edici bir tutum olarak kullanıldığı belirtilmelidir.

Elbette oyuncuların dilindeki tutumlar oyunların diline yansımaz ve yansıtmaz. Ayrıca oyunların oyuncunun yabancı dilini geliştirdiğini belirten kaynak kişiler de bulunur. R. Torun (2020) “İngilizce online oyunlar sayesinde geliştirebilirim mesela. Diğer yön kelimelerini, oyunlar içerisindeki yapılan görevlere objelere göre, oyunun bizi yönlendirmesine göre, bunların ne yapmamız gerektiğini araştırarak görerek inceleyerek dilimi geliştirdiğini düşünüyorum” demiştir. A. Erdem (2020) ise “Oyun dünyasına girmem ile bilgisayar becerilerimin gelişmesi oyunlarla oldu. Çünkü İngilizceyi bile bir dönem orada öğrendim” demektedir. İ. Durmaz (2020) ise “İngilizce pek çok deyim ben *Football Manager* ile öğrendim. “It is not written in stone”. “Taşa yazılmış bir kanun değil” gibi bir söz. *Football Manager 2009*’da (2008) olması lazım. Bunları kullandım. Bir sürü yüklem falan da öğrendim. Türkçe çevirileri de görüyorum: Taraftarlar tesisleri bastı ve oyuncu Ahmet olsun diyelim, Ahmet’i dövdü falan çeviriler görüyorum. Normalde İngilizcesinde “Supporter protestied the

team during the training” falan yazıyor” demektedir. K. Çabuk (2020) ise “Oyunda İngilizce bir soru soruyorlar, ben de abime soruyorum. O bana söylüyor, ben de öğreniyorum” demiştir. H. Ekin (2020) ise İngilizce bilmedikleri noktada “Aramızda bir kişi İngilizce biliyor, o bize aktarıyor” şeklinde belirtmektedir. Bakıldığında pek çok oyunda metin Türkçeleştirilmiş olsa bile seslendirmelerin yabancı dilde olduğu böylelikle iki dilli bir yapıya çevrildiği görülmektedir. Bunun dışında *Yaga* (2019) oyunu kusursuz bir Türkçe çeviriyle ve şiirsel bir dille aktarılmış oyun örneği olarak verilebilir. Ayrıca oyun metin masalsı olduğu gibi, mesaj ve anlatım tutumu açıkça seçilir. Her bölümün sonunda ise “İvan ne öğrendi?” sorusuyla oyuncunun karakterinin gelişimi sağlanır, anlatım tutumu oyuncunun tercihine bırakılır. Oyuncuların oynadığı oyunlardaki imgelere de bu bağlamda yer verilebilir. *PUBG: Battlegrounds* (2017) oyununda örneğin “alan daralması” oyuncuların zihninde belirli imgesel anlamlara dönüşür. Hem görüntüsü vardır, hem de ses ile betimlenir. Oyunda alan daralmasında duyulan “alan sesi” aynı zamanda oyuncuya bir anlatım sağlar. Bu yönüyle oyuncular oyunun gidişatı hakkında bilgi sahibi olur. Bu örnekler çoğaltılabilir. Bununla birlikte oyunların sözeldoku unsurlarına yönelik çalışmanın önceki bölümlerinde kaynak kişilerden ve oyunlardan pek çok örnek verilmiştir. İmge, ses ve müzik açısından da benzer örnekler çoğaltılabilir ancak hem tekrara düşmemek hem de çalışmanın kapsamı gereği kaynak kişilerden edinilen bilgiler doğrultusunda değerlendirmelerde bulunulmuş, özellikle daha önce belirtilmeyen oyun ve oyuncu terimlerine yer verilmeye çalışılmıştır. Örneğin, kaynak kişilerden H. Dilek (2020) şunları aktarmıştır: “Şu an bizim bir klanımız var, *nasıl desem* grubumuz var. Grupta herkesin simgesi ortak. Anadolu ateşi, Türkçe karşılığı. Bir aslan simgesi var ve ağzından ateş çıkıyor...” Dolayısıyla grubun oyun içerisinde seçtiği simgesi, aynı zamanda bireyin kendi anlamına dönüşmüş sembolik bir iletişim biçimi sunar.

Bunun dışında internet kafede de yapılan gözlemler neticesinde oyuncuların motive olmak için yabancı müzikler dinledikleri gözlemlenmiştir. Bu kapsamda kaynak kişiler içerisinde de oyunların müzik ile ilgili bağına değinen veya müzik ile oyunu ilişkilendiren ve bu yapıya göndermede bulunan oyunculardan söz edilebilir. S. Namlı (2020) “...Oyun oynarken daha çok müzik dinlemekten hoşlanırım. Oyunun ruhuna gerilimine o anda verdiği aksiyona göre müzikler seçerim ve bu beni daha da motive eder” demektedir. H. Dilek (2020)’de oyun oynarken müzik dinlediğinden bahsetmektedir. E. Çırak (2020) “Eğer önde olduğum bir oyunsa müzik ve bir şeyler içmek, ama gerideysem sadece oyuna odaklanmak için sessizlik” şeklinde tercihlerini aktarmıştır. S. Taşçı (2020) oyun oynarken kulaklıkla müzik dinlediğini belirtmiş “Ama müzik dediysem hareketli bir parça olmasını isterim veya da içerisinde söz geçmeyen fon müziği tarzında da olabilir” şeklinde eklemiştir. R. Torun (2020) ise oynadığı oyunların

müziklerini internette arayıp bulduğunu ve okula giderken dinlediğini belirtmektedir. Sonuç olarak oyunlarda daha kapsamlı bir şekilde sözeldoku unsurlarının aranabileceği ve bunların çeşitli bakış açılarından değerlendirilebileceği ortaya konulmuştur.

3.1.6. Oyun ve Oyuncuların Ürettiği Söylemler

Daha önce belirtildiği gibi oyuncunun oyuncuya, kendisine, takıma, rakibe ve oyun mekânına yönelik belirli göndermeler bulunur. Bu göndermeler hem oyun metninin icrasında hem de oyun sonrası bir zamana yapılabilir. Dolayısıyla icranın sona ermesi anlatının sona ermesi anlamına gelmez. Her oyun icrası aynı zamanda kendi anının bir anlatısıdır. Bu anlatıların bir araya gelmesiyle oyun icrasının sonrasında ortaya çıkmış bir üst anlatı, hiper metin işlevi görür. Bakıldığında bu yapının geleneksel oyunlarda daha sık yer aldığı görülmektedir. Ancak geleneksel oyunlarda söylem aynı zamanda oyunun kendisidir. Saklambaç oynayan oyuncu, oyunla ilgili deneyimlerini oyun öncesinde, icrasında ve sonrasında paylaşır. Ürettiği söylem oyuncunun kendisi, annesi ve babası, arkadaşları veya mahallesi gibi belirli bir çevre içerisinde anlamlandırılır. Unutulmaz bir saklambaç performansı oyun söyleminin kendisini devam ettirir. Dijital oyunlarda ise çoğunlukla ulusal ve evrensel bir yapı bulunur. Oyun tek değil birçok söylem üretir. Üretim aşamasından oyuncuya kadar gelen aşamada pek çok etken durum bulunur. Oyuncu tek oyunculu yahut çok oyunculu olarak onu deneyimlediğinde oyuna ve kendisine bir gönderme yapar ancak bu gönderme aynı zamanda daha farklı ortamların içerisinde kendine yer bulur. Söylem ise çoğunlukla anlaktır, başka bir anın ve zamanın söylemini üretilir. Kalıp ifadeler ise anlık söylemleri destekler ve ortaya çıkarır.

Oyuncuların ürettiği söylemlere bakıldığında fiziksel ortam ile dijital ortam arasında yaşantı açısından büyük farklılıklar bulunur. Oyunlarda “öldürme” sıklıkla karşılaşılan bir durumken bu eylemin fiziksel ortamda içerdiği söylemler hem hukukî hem de etik açısından belirli bir yaptırıma sahiptir. Bu açıdan oyuncuların pek çoğu yaptığı eylemlerin “oyun” olduğunu ve “yapay” bir ortamda gerçekleştirdiğini savunur. Geleneksel metinlerden farklı olarak burada eylemin icracısı olarak oyuncunun olması, belirli söylemlerin fiziksel ortama “yapay” bir şekilde taşınmasına da neden olur. Nihayetinde bu çalışmanın silah kullanımına ve öldürmeye dayalı eylemlere özendirme amacı gütmeyeceği belirtilmelidir. Milyonlarca oyuncusu bulunan oyunların bu doğrultuda belirli söylemler ve uyarılar gerçekleştirdiği, metnin kurgudan ibaret olduğunu çoğunlukla oyuncuya hatırlattığı da bu noktada söylenmelidir. Öte yandan ortaya çıkan çok büyük bir kültürel etkileşim söz konusu olmaktadır. Bu etkileşimin boyutları, mikro

ölçekte oyuncu halkı ve onların eylemleri noktasında belirli ipucuları sunar. Oyun metni dışında oyuncuların sosyal ortamlarında da belirli olumlu ve olumsuz söylemlerin karşılıklı olarak bu yapıyı etkilediğine dikkat çekmek gerekmektedir. En başta dijital ortam ile birlikte kullanıcıların söylem çevresi de genişlediğinden etkileşime girdiği sanal ağ büyür. Eşi, annesi, babası, arkadaşları, akraba grupları içerisinde kendisiyle bu söylemi paylaşan kişiler yer alır. Z. Başer (2020) “Benim en çok duyduğum şeyler: ya gene mi oyun oynuyorsun, yeter artık, kör olacaksın, yani oyun oynamam onları rahatsız ediyor” şeklinde söylemektedir. Başka bir örnekte kaynak kişilerden E. Kalın (2020) “Dijital ortamda da gerçek hayatta da insanlara güvenmemeyi öğrendim” şeklinde belirtmekte devamında ise “Küçüklerden abi sen bu kadar nasıl geliştirdin kendini” derken büyüklerim “Oyna oğlum devam et, bu oyunlar seni kurtarmaz” diyorlar” şeklinde eklemektedir. Dahası üretilen bilginin gerçekliği noktasında daha önce de değinildiği gibi dijital ortamın bağlamına tezat durumlar ortaya çıkar. B. Genç (2020) tarafından aktarılan şu örnek bu bağlamda verilebilir:

Kötü mesajlar da alabiliyorsunuz. Farklı boyutlarda olsun, karşı taraftan da olsun. Ben çoğu kişinin kendi fotoğrafını koyduğuna inanmıyorum. O tarz platformlarda bir abi ile tanışmıştık, işte bir arkadaş grubu böyle. Bizden 12-13 yaş büyük. Mesela biz bunu bilmiyorduk. Tabii bize başta yaşımı küçük söyledi. Ondan sonra bir gece biz muhabbet ederken fark ettik ki aslında evli, büyük biri. Açıkçası ben o kişiyle iletişimimi kesmiş oldum. Mesela o gecedен sonra o gruptaki diğer arkadaşlarımla da pek konuşmak istememişim.

Oyuncunun yaşadığı bu durum aynı zamanda dijital ortamın kendi bağlamından kaynaklanmaktadır. Ortada herhangi bir oyun söylemi yoktur yahut başlamamıştır. Oyun amacı, etrafında oyuncular bir araya geldikleri durumda ortaya çıkmıştır. İşte bu noktada kaynak kişinin aktarımı bir anlatı ve söylem oluştururken mesaj “dijital ortamın güvensizliğine” dönüşür. Oyuncular oyun esnasında oynadıkları metne yönelik söylem kurmaya yatkındır. Tek oyunculu yahut çok oyunculu oyunlarda karakterin bir repliği, bir söylemi, bir hareketi oyuncu açısından tekrarlanabilir ve üretilebilir yapılara dönüşebilir. Daha önce örnekleri verilmiş olsa da oyuncu oyun esnasında etkileşime girdiği karakter hakkındaki kanaatlerini bu yolla geliştirmeyi seçebilir. *Rise of Kingdoms* (2018) oynayan C. Atakan (2020) ve R. Dünder (2020) sohbet bağlamında araştırmacıya oyunun reklam repliklerini söylemişlerdir. Bu konuda C. Atakan (2020) “*Rise of Kingdoms*’da Osmanlı var. Adamlar Osmanlı yapmış, üşenmemişler. Fatih Sultan Mehmet’in dublajını yapmışlar, çok güzel dublajlar yapmışlar. Fatih Sultan Mehmet’in repliğini, şiir koymuşlar ya öyle düşün yani” demiş ve şiiri ezberden okumuştur. C. Atakan (2020) devamında *Hearts of Iron IV* oyunundan bahsederek tarihî önemli kahramanlarla oyun oynamak hakkında “Ofansif line’a çektim mi, Vur paşam, diye saldırıyorum yani öyle diyeyim ben size. Hani Rauf Orbay, böyle tank birliğine veriyorsunuz, gururlandırıyor...”

şeklinde anlatmaktadır. Oyuncuların birbiri arasında oluşturduğu ve kalıba dönüşmüş ifadelerin olduğu da belirtilmelidir. D. Arıkan (2020) “*Minecraft*’tan (2011) gelme bir alışkanlık bu da. Toprak yerine torpak diyorum. Kanka torpak bitti, torpak kazalım bu tarz şeyler, diyoruz. Bir oyun anında arkadaşımızın dili sürçmüştü, oradan kaldı bu ifade” şeklinde belirtmektedir. Görüldüğü üzere oyuncular başka bir oyun anındaki mizahî bir unsuru benzer bir sosyal çevre içerisinde o ana gönderme yaparak ancak yeni bir bağlamda söyleme dönüştürmektedir. Bu yönüyle yapılan icralarda da pek çok söylem örneklerine yer verilmiş, oyuncuların kendilerine, oyun metnine, rakibe ve takıma karşı belirli kalıp sözler ve ifadelerle söylemde bulunduğu görülmüştür. Bunlar oyun icra anının anlık yapısından kaynaklanabileceği gibi oyuncuların gündelik hayattaki tutumlarının oyun ortamına taşınmasıyla da elde edilmiş olabilirler. Özellikle tarihî oyunları oynayan oyuncuların fiziksel ortamda tarihe yönelik tutum ve ifadelerinin bu ortama göndermede bulunarak bir söylem aracına dönüştüğü, dahası günlük ifade biçimi olarak söylem unsuru olduğu belirtilebilir.

3.1.7. Oyunun Sosyo- Kültürel İcra Bağlamı

Oyunların icrası sırasında daha önce belirtildiği gibi belirli sosyal ve kültürel unsurlar oyuncuya ve oyun metnine etki etmektedir. Oyun eylemi ister tek oyunculu ister çok oyunculu olsun yoğun kültürel geçişlilikler barındırırlar. Bunun dışında çevrimiçi oyunların kendi sosyal bağlamları dışında dijital ortamın yapısı da sosyallik olgusunu destekleyerek fiziksel ortama yoğun söylemler de bulunur. Çalışmanın kaynak kişileri arasında oyunların oyuncuyu sosyal yapı dışına ittiğini, asosyal yaptığını düşünen oyuncular olsa da burada aktarılmak istenen sosyallik salt oyuncunun toplum içerisinde olması değildir. Oyuncu bir evlat, bir öğrenci, bir anne, bir baba olarak da toplum içerisinde belirli rollerle yer edinmektedir. Dolayısıyla asgari olarak oyun oynayan bireyin çevresi oyunlardan etkilenmektedir. Söz konusu dijital ortamlar olduğunda olayın bir de sosyo- ekonomik meseleleri ortaya çıkmaktadır. Daha da genel bir perspektiften özellikle de belirli ve güçlü sistem gerektiren oyunlar, hanenin elektrik faturasına kadar yansıyabilmektedir. Oyunların sosyo- kültürel bağlamları oyun ortamı, mekân ve oyun dışı sosyal bağlamlar açısından ele alınabilmektedir. Dolayısıyla sosyo- kültürel icra bağlamlarını şu şekilde tasnif edebiliriz:

1. Oyun Ortamı Açısından İcra
2. Oyun Dışı Sosyal Bağlamlar
 - a. Üçüncü Kişiler

b. Bireysel Yayıncılar

Oyun ortamı; aynı zamanda oyuncunun bireysel tercihleri, sosyal ortamı ve oynadığı oyunun metin ve anlatı özellikleriyle ilgilidir. Mekân açısından oyun ortamı hem oyun hem de oyuncunun mekânının icra anına yönelik durumunu ele almaktadır. Bu noktada bu sınıflandırmanın ilk adımında oyun oynanan mekân ve zamandan bağımsız olarak mekânın icra üzerindeki etkisinden söz edildiği belirtilmelidir. Oyun dışı sosyal bağlamlar ise oyun metni dışında hem metinlerarasılık hem de söylemlerarasılık üreten diğer ortamları ve kişileri barındırmaktadır. Bu noktada belirtilebilir ki tekrara düşmemek adına çalışmanın önceki bölümlerinde verilen örneklerin de burada yer alan başlıklara dâhil edilebileceği dolayısıyla icranın bütüncül olarak değerlendirildiği vurgulanmalıdır. Bu çalışmada örneği verilen oyun oynarken arka planda bilgi içerikli videolar dinleyen oyuncunun aynı zamanda oyun dışı sosyal bağlamda çoklu performatif bir yapıyla oynadığı dolayısıyla anlık iletişim unsuruna üçüncü bir boyut eklediği belirtilmelidir. Bu noktada bir eleştiri olarak oyunların zaten arka planında müzik olduğu dolayısıyla hipermetin yoluyla ses unsuru olmayan örneğin santraç veya bilgi yarışması gibi bir oyuna müziği eklemlediği gibi bir örnek verilebilir. İşte bu noktada savunulan görüş oyunun yapısında olmayan bir unsurun başka bir amaç doğrultusuyla üretilmiş ve kendi bağlamlarında anlamlandırılmış iki farklı ürünü bir araya getirmesidir. Son olarak sıklıkla medyada yer alan oyun olmayan ancak oyunlaştırılmış art niyetli yapıların dışında oyuncuların sevdiği ve sevmediği oyunların da oyuncuların sosyo- kültürel ortamına göre şekillendiği belirtilebilir.

Bir oyunun ortamı; oyuncunun bireysel tercihlerinin yanında sosyal ortamını ve oynadığı oyunun metin ile anlatı özelliklerini kapsamaktadır. Bu çalışmada yer alan oyuncu gruplarının oyun ortamıyla ilgili bilgiler daha önce aktarılmıştır. Ek olarak çalışmanın kaynak kişileri de oyun ortamına ve ortamın nasıl şekillendiğine dair bilgiler vermişlerdir. Evlerinde oyun oynamanın yasak olduğunu belirten oyuncular, internet kafede oyun oynamaktadır. Bunun yanında oyuncunun yaşı, cinsiyeti ve sosyal statüsü oyun ortamının oluşturulmasında da önemli bir rol oynamaktadır. Kaynak kişilerden M. Ulu (2020) evli olduğu ve bilgisayarının yatak odasında bulunmasından ötürü belirli konularda sıkıntı çektiğini belirtmiştir. Bunun dışında oyuncuların arkadaşlarla birlikte olmak, güzel vakit geçirmek ve eğlenmek işlevleri dışında evlerinde de oyun oynama imkânları bulunmaktadır. Çalışma boyunca sıklıkla vurgulandığı gibi oyuncunun oyun oynadığı ortam bilgisayar, konsol, telefon ve bunlar içerisinde icra edeceği oyun metni tek oyunculu, çok oyunculu oynadığı oyun türü basit ve gündelik oyunlar olabilir. Kaynak kişilerden S. Namlı (2020) şöyle demektedir:

Öyle aşırı bağımlı denilecek kadar oyun bağımlısı değilim boş vakitlerimde arkadaşlarımla bir araya geldiğimde ortam şartlarında canım sıkıldığı zaman, bir ortamda beni açmayacak konular konuşulduğu zaman oyun açarım oynarım. Çünkü o an bana o mutluluk verir, karşımdaki insanı da kırmış olmam böylelikle.

Dijital ortamda oynanabilen santraç oyununda oyuncular yenileceğini anladığı zaman oyun metnine anlık olarak son verip yeni bir oyuna geçiş yapabilirler. Oyun metninin buna izin verdiği ölçüde oyuncuların oyun söylemine yönelik tutumları değişir. Fiziksel bir ortamda oynanan santraç oyununda ise oyuncular arasında belirli bir uzlaşma bulunur. Oyuncu yenileceğini anladığı zaman oyun masasını terketmek için bile belirli bir sosyal etkileşime girmek durumundadır. Oyunun ne olduğu sorusunun da oyun ortamını belirleyen bir yapısı bulunur. Oyun icrası sırasında oyuncunun çocuğu oyun söylemini sadece araç sürme eylemine dönüştürerek kendi oyun metnini yaratabilir. Bu yönüyle oyunların kim tarafından hangi ortamda icra edildiğinin anlık duruma bağlı olduğu eylemsel geçişliliklerden bahsedilebilir. E. Çayır (2020)'ın "*Temple Run* (2011) ve *Subway Surfers* (2012) oyunlarındaki engeller gibi yastık ve minder gibi eşyaları kullanarak küçük yeğenimle oyun oynamıştık" şeklinde verdiği örnek oyunların fiziksel ortamla ilgili geçişliliğini ortaya koyar. Başka bir örnekte S. Namlı (2020) ise "Bu oyunlarda beyin altına işlediği için gece rüyalarım da sanki bir ordu yönetiyormuş gibi rüyalara maruz kalırım" demektedir.

Çevrimiçi oyunların çoğu sosyal bir ortamda ve belirli sayıda oyuncuyla birlikte oynanmaktadır. Oyuncunun sahip olduğu oyun aracının özellikleri, oturduğu semt veya ülke, internet bağlantısı gibi unsurların hepsi oyun ortamının oluşmasında belirli bir rol oynamaktadır. E. Eren (2020) "Bir oyunda grafik çok önemli oyunun görüntü kalitesi HD olacak kolay bir oyun olmayacak insanı düşündürecek basit oyunları sevmem" şeklinde belirtmiştir. Y. Polat (2020) ise oyun metni ve ortam ilişkisine dikkat çekerek "(korku oyunları oynadığım zaman) dikkatli ve tedirgin olurum. Spor oyunlarında daha rahat ve oturuş tarzımı ona göre ayarlıyorum" demektedir. E. Saygı (2020) ise "Pazar günleri müsait oluyorum, Cumartesi geceleri sabahlıyorum. Karanlıkta oynarım, hiç ışık açmıyorum. Çay, su içiyorum genelde... Abur cubur, cips, çikolata hemen ağzıma atıp oyuna devam edebileceğim şeyleri yerim" demektedir. M. Tepe (2020) ise "Işık falan beni etkilemiyor da klavye hafif eğimli duruyor. Mouse alanımın da büyük olması lazım rahat oynayayım diye" demiştir. Bu açıdan çevrimiçi oyunun üç temel unsuru: sosyal olması, internet erişimi ve araç gereksinimi ile etkileşim ortamını barındırmasıdır. Oyuncunun bütün söylem ve eylem alanları bu üç unsur üzerinden gerçekleşerek oluşturulan anlatının da bu

özellikleri içermesi doğal bir süreç içermektedir.¹⁹⁷ Nihayetinde folklorik olayların yapısı; fizikî çevre dâhil, katılanların kimlikleri ve rolleriyle sayısız durumsal faktörlerin ürünü (Çobanoğlu, 2019, s. 340) anlamına gelmektedir. Yaptığımız mülakatlarda kadın oyuncuların aktardığı bilgiler ile erkek oyuncuların aktardığı bilgilerin söylem düzeyinde barındırdığı farklılıklar bulunur. Çocukların oyun ortamı ile ilgili söyledikleri ise daha çok aile ortamı ile ilgilidir.

Mekân açısından bakıldığında oyun mekânı hem zaman hem de uzam açısından belirli ilişkiler sunar. Oyuncular oyun oynadığı mekâna göre sınırlılıklarla karşılaşır. Aile bireylerinin rahatsız olması, internet kafelerin belirli bir saatte kapanması gibi mekâna ve dolayısıyla sosyal ortama yönelik sınırlılıklardan söz edilebilir. Covid 19 pandemisi oyun mekânını etkileyen unsurların başında gelmektedir. C. Yıldız (2020) “Bir e-spor maçını izledik. Bu sene aslında planlarda hani eğer pandemi süreci olmasaydı otobüs yollanacaktı bizim için üniversitelere. İstanbul’a maçı yerinde izlemeye belli sayıda öğrenci götürecekti” dedikten sonra “Ama pandemiden dolayı zaten online olduğu için etkinlik bunu uzaktan izleyerek yaptık” demektedir. K. Batı (2020) ise pandemi döneminde “Bugün 2 tane eski arkadaşım aradı. Oyunu bırakmışlardı. Tekrar oyuna başlamak istediler. Onlara yardımcı oldum hatta” demektedir.

Oyun gruplarının koyduğu kurallar da oyun ortamının yapısını değiştirmektedir. Kaynak kişilerden F. Yalçın (2020) “Yani zamanla ister istemez çok anlamsız bir şekilde bir aidiyetlik oluşturuyor. Gerçekten sanki bir hafta iki hafta sonra sanki ailemden birisiymiş gibi sanki onlarla doğmuşum gibi sanki onlara karşı bir sorumluluğum varmış gibi” demiştir. H. Dilek (2020) ise şunları aktarmaktadır:

Biz klanı kurarken çocukluktan beri birlikte olduğumuz için ilkökul hayatımız, ortaokul hayatımız beraber geçtiği için, biz zaten bir aileyiz ve bu ailenin bir adını koyduk. Bizde şu var, kimse kimseyi geride bırakmayacak birimizin sorunu hepimizin sorunudur ve buna hepimiz çözüm bulmaya yönelik şeyler yapacaktık ve böyle de oluyor, devam ediyor. Bu bir biçim tabii ki de bir gurur kaynağı mesela kendi öz ailemden farklı bir ikinci bir ailem oldu. Beraber farklı aktiviteler yapıyoruz ve bu kazandığımızda da kaybettiğimizde üzüldüğümüz veya sevindiğimiz hep beraberiz ve bu bana mükemmel şekilde gurur ve güven sağlıyor...

K. Batı (2020) ise klanıyla ilgili olarak “...Bir arkadaşımızın çocuğu olduğu zaman hep beraber bir hesap numarasına para gönderip ona bir hediye alıyoruz. Düğün olduğu zaman yine aynı şekilde. Sevincini paylaşıyoruz, üzüntüsüne üzülüyoruz” şeklinde belirtmektedir. Bunun dışında bireyin içinde yaşadığı toplumun hukukî kurallarına göre uyması gereken toplumsal normlar da

¹⁹⁷ Dijk (2018, s. 244- 245) ağ toplumunun sosyalleşmesi ile ilgili dört süreçten bahsetmektedir. Daha fazla bilgi için bkz.

bulunmaktadır. Dolayısıyla oyun eylemi zararsız olmak kaydıyla her türlü icra ortamının içerisinde yer alabilse de sakıncalı görülen oyunların kamuya açık alanlarda oynanamayacağı belirtilebilir (E. Zorlu, 2020).

Bunun yanında oyun dışı sosyal bağlam denildiğinde aslında sosyo- kültürel yapının içinde bulunan ancak oyun ve oyuncu söyleminin dışında yer alan unsurlar kastedilmektedir. Nitekim bunların da belirli bir düzeyde oyun icrasına etki ettiği kabul edilmekle birlikte her oyuncu için eşit düzeyde ortam barındırmayabilir. Örnek vermek gerekirse oyuncuların birisi habersiz olarak sosyal medya ortamında yayınlanmak üzere kaydedilen yahut canlı yayınlanan bir bağlantının öznesi durumuna gelebilir. Kaydı alan kişi kendi oyun deneyimini oyuncularla paylaşırsa da nihayetinde kaydedilen oyuncunun nicki, eylemleri ve oyun icrası görünür kılınmaktadır. Oyuncu oyuna girdiğinde çoğunlukla kamusal bir eylem gerçekleştirdiğinin farkındadır ancak bu durum oyun dışı bir unsur olarak belirtilebilir. Bu açıdan oyun dışı sosyal bağlamlar noktasında hem ortam hem de mekân açısından bağlamlararası bir geçişlilikten söz edilebilir. Bunun aksine oyun metnine müdahil olmayan ancak izleyici konumunda olan bireyler ile oyun söyleminin üretildiği mekânda icrada bulunan üçüncü şahıslar söz konusudur. Eylemin icracısı konumunda olan oyuncu, anlık olarak oyun eylemini başka bir platforma taşımış ve orada anlık bir söylem geliştiriyor olabilir. Bu durumda yayıncının geliştirdiği söylem, oyunun dışında farklı bir söyleme dönüşse bile oyun içindeki diğer oyuncuların metni hâline gelmektedir. Bu yönüyle oyun dışı sosyal bağlamları üçüncü kişiler ve bireysel yayıncılar olarak sınıflandırmak mümkündür.

Çevrimiçi oyun, sosyal bir topluluk üzerine inşa edilir. Oyuncunun bu ortama bilgi sunmuş olması gerekmez. Oyuncu aynı zamanda bir veridir. İletişimin gerçekleşmesi için bu ortamda da belirli şartların oluşması beklenir. Oyun eylemi için oyuncunun kimliği temel unsur oluşturmaz. Kimlik ancak sosyal bir ortam içerisinde diğer oyuncularla birlikte iletişim kurma esnasında açığa çıkar. Oyuncunun tavrı, yazışması, konuşması oyuncuların tutumuna etki eder. Dijital ortamın anlık hızı, sosyo- kültürel ortamın kendisine de etki eder. Fiziksel ortamda mekânlar bireyleri birbirine bağlarken dijital ortamda mekânın değişimi anlıktır. Öte yandan oyuncunun bu anonimlikten aldığı bir güç de bulunmaktadır. Oyuncu fiziksel ortamda yapamadığı, söyleyemediği ve deneyimleyemediği davranış ve tutumları sergileyebilir. Oyun esnasında şarkı söyleyen, taklit yapan, ailesinden ve gündelik hayattan bilgiler veren, oyun metnini kendi oyunlaştırdığı unsurlara dönüştüren ve hatta siyaset konuşan pek çok oyun grubu vardır. Bu çalışma açısından çevrimiçi oyunlar oynayan oyun gruplarının ve kaynak kişilerin içerisinde dijital ortamdaki diğer oyuncularla tanışmış ve bunu gündelik hayatının da içerisine taşımış

oyuncular bulunmaktadır. Dolayısıyla oyunlardaki üçüncü kişiler, sadece oyun icrası sırasında değil, oyun sonrasında ve oyun eylemleri dışında da bir araya gelen ilişkiler barındırırlar. Çocuk oyunları bağlamında bu ilişkileri tespit etmek mekâna bağlıdır. Oyuncular aynı mahalleden, semtten, aileden, okuldan vb. ortamlardan ilişkiler kurmuş bireylerden meydana gelirler. Öte yandan dijital ortamda bu ilişkilerin tespit edilmesi daha güçtür. Nihayetinde oyun dışı bağlamlar; oyun ve oyuncu tarafından değil, her ikisine de göndermede bulunan yapılardan oluşur. A. Abdullah (2020), D. Kaya (2020), İ. Büyük (2020) ve H. Ekin (2020) ile G. Öncü (2020), O. Karamanlı (2020), S. Can (2020) ve S. Aydın (2020) tarafından gerçekleştirilen oyun icralarında kafe içerisinde oyuncular tarafından gürültü yapılması oyun dışı bağlam unsurudur. Öte yandan oyun metninin icra edildiği bağlam ile oyun mekânı arasında da bu tarz üçüncü ilişkilerden söz edilebilir. İnternet kafede oyuncuların oyun süresinin dolması, oyun icrasını kesintiye uğratan ve oyuncuyu fiziksel ortamın gerçeklerine geçen bir yapı barındırır.

Bununla birlikte oyun esnasında üçüncü kişilerin oyun metnine müdâhil olduğu durumlardan söz edilebilir. Özellikle 18 yaş altındaki oyuncuların aileleri tarafından oyun metnine yapılan müdahaleleri dikkat çekmektedir. E. Maraşlı (2020) ve H. Maraşlı (2020) ailesi tarafından sessiz olması konusunda ve gözlerinin bozulacağına dair tepkiler aldığını belirtmişlerdir. E. Kalın (2020) ise bedenen değil zihinsel yorgunluk çektiğini ancak bedensel olarak zarar görmediğini söylemektedir.

Oyuncular gündelik yaşamları ile oyun ortamı arasında bir ilişki kurabilirler. A. Ak (2020) “Oyunlardan öğrendiğim birçok şeyi hayatta tecrübe ettim. Oyunlarda kandırıldım. Normal hayatımda dikkat ettim. Hiç olmaması gereken yerlerde hata yapıp öldüm, gerçek hayatımda bu noktalarda çok dikkatli davrandım” dedikten sonra “Gerçek dünyada olmayan birçok samimi arkadaş edindim. Çok yalnız kaldığım dönemlerde bir oyuna girdiğimde 15 kişinin “Hoş geldin” yazdığını bilirim. Belki çok zaman harcadım ama hiçbir zaman pişman olmadım...” şeklinde bilgi vermiştir. K. Çabuk (2020) ise “Kötü oyunlar var insanları etkileyen, olumlu da insanların bir yapı yaparken ona meraklanabiliyor mesela, gerçek hayatta da meslek açısından yapmak isteyebilir” demiştir. Oyun içinde bireylerin sosyalleşme tutumlarında farklılıklar görülebilir. B. Yeşil (2020) “Genelde oyun içinde, ilk önce *Instagram* ya da numaramı da verebilirim, samimi olabilirim. İki sene oynamışım. Hepimiz 8.30- 9 arasında giriyoruz, oyuna. 8-9 ay sonra fark ettik ki benim ismimi bilmiyorlar, öyle samimi olmuşuz ki” demiştir. Oyun ortamında özellikle oyuncuların hane halkından tepki aldıkları görülmektedir. Kaynak kişilerden E. Çırak (2020) “Sakin ol, bağırma” şeklinde tepkiler aldığını söylemektedir. Bununla birlikte aile veya çevresi tarafından oyuncuya sosyalleşmeye dair belirli tutumların gerçekleştirildiği görülür. S. Gözcü

(2020) çok fazla oyun oynadığı zaman çevresinin rahatsız olduğunu ve iletişim kurmamakla itham edildiğini belirtmektedir. P. Yüksek (2020) ise bu durumun kendisi farkında olarak ailesiyle zaman geçirmeyi kestiğini belirtmektedir. G. Canlı (2020) ise annesinden çok oyun oynadığı zamanlarda olumsuz tepkiler aldığını belirtmiştir. Kaynak kişilerden E. Saygı (2020) kardeşlerinin kendisini oyun oynarken izlediğini belirterek oyun icrasına yönelik yorumlar yaptığını ve kendisini yönlendirdiğini belirtmektedir. Dolayısıyla bunlar oyuncunun icra anına etki edebilecek unsurları barındırsa da oyun dışı bağlamlarda bir söylem unsuru olarak korunmaya devam eder. Bir oyun icrasına müdahil olan üçüncü kişiler, özellikle oyuncuya karşı belirli bir tutum ve söylem geliştirme noktasında müdahil olmaktadır.

Oyuncular oyun icralarını ister anlık ister oyun sonrası olarak belirli bir ortamda paylaşabilirler. Dolayısıyla oyun anına yönelik söylemler hem geçmiş bir zamana hem şimdiye hem de sonrasındaki bir zamanın gerçekleşmemiş eylemlerine yönelik belirli anlatım ifadesi içerir. Bunun yanında pek çok oyuncu oyun dışı bir eylem olarak sosyal medyayı, yayıncıları ve belirli sayfaları takip ettiğini belirtmiştir. Örneğin E. Eren (2020) oyunları çoğunlukla sosyal medya veya farklı platformlar üzerinden takip ettiğini belirtmektedir. Oyunları “Sosyal medyadan takip ederim” diyen Z. Başer (2020), S. Namlı (2020), A. Ak (2020) E. Çırak (2020) gibi daha pek çok kaynak kişi bulunmaktadır. Y. Çınar (2020) ise yiğenleriyle birlikte yayıncıları izleyip onlar üzerine konuştuğunu belirtmektedir. Oyun konusunda bilgili olan oyuncuların; oyun piyasasını, güncellemeleri takip ettikleri ve oyun deneyimine bunu yansıttıkları da belirtilmiştir. C. Kara (2020) yayın açan oyuncularla birlikte oynadığını söylemiş “Yayın açan arkadaşları var. İlk başta çekinmiştim ama sonraları alıştım sanki yokmuş gibi” şeklinde beyan etmiştir. B. Yeşil (2020) “Eskiden sosyal medyadan takip ederdim. Duvar arkası, nasıl vurulur falan izliyordum ama uzun süredir izlemiyorum. Sadece keyfine oyun oynuyorum” demektedir.

Yayın bir oyun icrasında açılacağı gibi aynı zamanda oyuncuların başka eylemleriyle birlikte de oyuna dair bir göndermede bulunabilir. H. Kadir (2020) yemek yerken oyun videoları izlediğini belirtmektedir. Kaynak kişilerden P. Yüksek (2020) de “Yemek yerken boş zamanımda ya da uyumadan önce video izliyorum genelde. Herhangi bir videoyu izleyip açıp uyuyorum sonra” şeklinde söylemiş neden izlediği noktasında ise “oyun stilini sevdiği oyuncular”ı gerekçe göstermiştir. P. Yüksek (2020) aynı zamanda daha önce de belirtildiği gibi kendisinin oyun videoları çektiği ve bunları arkadaşlarına, abisine, akrabalarına izlettirdiğini belirtmiştir. Kaynak kişiler arasında yayıncılık yapan oyuncular da bulunmaktadır. H. Aslan (2020) oyun videolarını paylaşarak amatör yayın yaptığını söylemiştir. M. Ulu (2020) oyun deneyiminin kaydını *Youtube* ve *Twitch* üzerinden paylaştığını hem bireysel hem de takım

olarak gerçekleştirdiği icralara burada yer verdiğini belirtmektedir. Y. Sinan (2020) ise profesyonel bir yayıncı olarak eskiden “kanallardan bir *Minecraft*’ı izlerdik. *Minecraft* (2011) ilk çıktığı zamanlarda ben de derdim ki ben de bir tane kanal açayım. O şekilde içerik üretmek, bunca senedir benim için bir hobi haline geldi. Oyun videoları olsun, farklı tür videolar skeçler olsun. Bu şekilde hâlâ sürdürüyor” demektedir. Nihayetinde yayıncılık ve yayıncılar da hem metinlerarası hem de söylemlerarası bir unsur oluştururken aynı zamanda oyun icrası dışında da oyun kültürünün oluşmasında roller oynamaktadır.

3.1.8. Oyun İcrasının Sona Ermesi

Oyunun sona ermesi de oyun metninin bağlamına göre oluşturulur. Oyuncunun oyun oynadığı mekân, ortam ve şartlar açısından icranın sona ermesinde hem kendine hem sosyal ortama hem de içindeki bulunduğu fiziksel çevrenin şartlarına bağımlı hale gelebilir. Oyuncuların bu açıdan oyun icrasının sona ermesinde kişisel ihtiyaçlarının önemli bir rolü olduğu görülür. Fiziksel ve zihinsel yorgunluk hissi, uyku hâli, yemek ihtiyacı, oyun süresinin dolması, oyuna ayırdığı vakit için uyarılması, akşam olması, okula gidecek olması vb. pek çok farklı durumlarla oyun icrasının sona ermesinden söz edilebilir. Bunun yanında oyuncunun bireyselliği oyun icrasının sona ermesi durumunda belirginleşir. Bu çalışmanın kaynak kişileri araştırma için oyun oynamış degillerdir. Oyuncular zaten oyun eyleminin devam ettiği bir anına araştırmacıyı konuk etmişlerdir. Bu açıdan bakıldığında araştırmacı ayrıldığında dahi oyun icrası devam etmiş, oyun grubunun ortak kararı yahut oyuncuların bir kaçının çekilmesi ile birlikte oyun icrası sona ermiştir. Benzer şekilde sosyal bir ortam içerisinde oyuna başlayan oyuncular belirli bir anlaşmaya dayalı olarak oyun süresini icra ederken ev ortamından oyunların sosyal ortamına dâhil olan oyuncunun sosyal bir ortam içerisinde yer alması yahut ayrılması yine oyuncunun bireysel tercih ve durumlarıyla bağıntılı olarak ortaya çıkmaktadır.

Oyun bittiğinde oyuncuların kazanma, kaybetme veya eylemi sürdürme gibi sonuçları bulunur. C. Yıldız (2020) oyun sona erip oyunu kazandığı bir anısını aktararak “Bir anda aşırı bir sevinç oldu böyle. Hani bizimkiler kulaklıkları falan fırlatıyor kafede. Kafedeki abi de şaşırıyor, böyle geliyor, vuruyor falan helal olsun diye. Herkes zıplıyor öyle. Çünkü kimse beklemiyor ve orada tek oynayan da biz 5 kişiydik işte. Bütün kafe bizi izliyor” demiştir. D. Arıkan (2020) ve C. Kara (2020) tarafından verilen örneklerde ise fikir uyuşmazlığı neticesinde, eleştirilerden dolayı oyun gruplarının dağılabildiği ve oyun icrasının sona erebileceği görülmüştür.

Oyuncuların oyun içindeki tutumu ve oyunun gidişatı icranın sürdürülmesinde önemli bir noktayı oluşturmaktadır. S. Arcan (2020) “Oyunun içindeki ana göre stresli ve gergin olabiliyorum. Ya da sonuca göre mutlu olabiliyorum” demektedir. C. Kara (2020) oyun sonrasında ilgili olarak “Elendikten sonra keşke şunu da yapsaydım, böyle de yapsaydım aklıma gelmiyor çünkü o anda” şeklinde söylemektedir. D. Arıkan (2020) ekip olarak oynadığı oyunlarda “Oyunda ölseydim, benim şekerim düştü falan diyorum. Arkadaşlar ben öldüm, ben bittim, siz devam edin anlamına geliyor” şeklinde belirtmektedir. E. Çırak (2020) ise oyunun kaybedilmesiyle ilgili olarak “Kötü oyuncuları görüp oyunu kaybetmeye yol açtıkları için sinirlenebilirim” demektedir. Yenildiği zaman sinirlendiğini ifade eden bir diğer kaynak kişi E. Saygı (2020) “Hele böyle çok yakın farklarla yenildiğim zaman sinirleniyorum. Ama yendiğim zaman mutlu oluyorum, kendimle gurur duyuyorum” demektedir. Oyunun sona ermesi aynı zamanda oyuncunun oyun zamanı ile de ilgilidir. B. Genç (2020) “Hiç abartmıyorum. Akşam yediden gece beşe kadar, oynadığımı biliyorum hiç kalkmadan” demiştir. S. Açık (2020) ise “Genelde akşam oynuyoruz hocam. Dokuz on gibi gireriz. Gece bire ikiye kadar hani üçe kadar oynarız” demektedir.

Oyun gruplarının oyun sonlarına bakıldığında başarısızlık, saatin geç olması, oyuncuların acıkması gibi nedenler olduğu görülür. Oyunun anlık doğası gereği oyuncuların başka oyuncularla iletişimi de hızlı ve anlık gerçekleşir. Herkes aynı söylemin içerisinde ancak farklı ekran ve durum ve rollerle birlikte oynar. Dolayısıyla her bir oyuncunun icra ortamı değişir. Birinci gün oyunu kaybeden kullanıcılar ikinci gün oyunu kazandıklarında rakibe ve kendi takımlarına yönelik belirli bir tutumda bulunabilirler. Ancak bütün oyuncuların söylemleri aynı olmaz. Bu açıdan oyuncu grubunun söylemleri bireysel açıdan değerlendirilir. A. Abdullah (2020), D. Kaya (2020), İ. Büyük (2020) ve H. Ekin (2020) ile olan icrada oyuncular maçı kazandıklarında “Oyun bitti, helal olsun”, “Elinize sağlık”, “Mükemmeldiniz” gibi takım oyuncularına yönelik destekleyici mesajlar verir. Ardından oyun anının anlatısı oluşturulur ve bütün oyun söyleminin yapısı belirli anılara ve söylemlere indirgenir. Oyuncular oyundan elenmeyle birlikte de oyun icrası sona erebilir. Bu durumda oyuncuların elenme sebepleri üzerine konuştuğu görülmüştür. Oyuncu açısından aktif icranın bittiği ve izleyici konumuna geçtiği noktada oyun eylemi geçişlilik barındırır. Oyuncu söylemin bir parçası olmaya devam edebilir yahut bir sonraki icraya kadar oyun ekranından uzaklaşabilir. Bununla birlikte oyuncuların oyunu kaybetme ya da kazanma aşamasında benzer tepkiler verdiğinden söz edilemez. F. Bakır (2020) oyunu kaybettiklerinde “Bugün başaramadık, sağlık olsun” gibi kısa bir ifadeyle oyun icrasının bittiğini ifade etmiştir. Sonuç olarak burada oyunun oynanma amacı ve niteliğinin oyun icrasının işlevi açısından önemli olduğu belirtilebilir.

3.2. OYUN TÜRLERİNE GÖRE BAĞLAM VE İCRA

Dijital oyunlar çalışmanın ikinci bölümünde aktarıldığı üzere farklı şekillerde sınıflandırılabilir. Bunun yanında kaynak kişiler ve oyuncuların da oyun türüne dair belirli görüşleri bulunur. Bunlar çoğunlukla oyun oynanan platformlar ve oyun sayfalarında oyunların kendini nasıl tanımladıklarından hareketle ele alınırlar. *Steam* (<https://store.steampowered.com/about/>) platformu bu açıdan oyunların tanımlanmasında “etiket” sistemine yer vermektedir. Kaynak kişilerden A. Ak (2020)’ın “Sadece FPS oyunları oynarken biraz gergin oluyorum. Bazen de MMORPG türü oyunlar biraz sizi sıkabiliyor. Bunun dışında diğer oyunları oynarken genellikle rahatım” şeklindeki sözlerinden FPS ve MMORPG gibi içerisinde her birinin ayrı oynanış tekniği, anlatısı, yapısı bulunan oyunları barındıran genel türleri bildiği görülmektedir. Benzer şekilde G. Canlı (2020) ise MOBA ve FPS oyun türünden söz etmektedir. E. Zorlu (2020) ise internet kafede genel bir eğilim olarak FPS ve MOBA oyunlarının oynandığını belirtir. F. Yalçın (2020) ise açık dünya oyunları ile ilgili olarak şunları aktarmaktadır:

Bilgisayarın hayal dünyası çok geniş. Eski oyunlarda da tabii ki oyunun tarzına göre değişiklikler var ama bilgisayar kocaman bir dünya özellikle oynanan oyunlarda açık dünya oyunları. Hani bir sınırı yok bir hayal gücü yok. Ne tarzda kendine bir oyun düşünüyorsan bulabiliyorsun.

Nihayetinde oyuncular arasında oyun türlerine karşı kişisel tercihler ve belirli sosyo- kültürel ve ekonomik sebepler yer almaktadır. Bu çalışma kapsamında özellikle sosyal ortamlara sahip yahut sosyal ortamlarda icra sonrasında yoğun anlatı ve üst anlatı barındıran oyunların özelliklerinden bahsedilse de oyun metninin tekilliği ile oyun oynama eylemlerinin ve oyun türlerinin benzer özellikler üzerinden aktarılması bu çalışmayı mümkün kılmaktadır. Bu açıdan her oyunda sözeldoku unsurlarının, sosyal ortamların ve icra bağlamlarının benzer seviyede olmayacağı söylenebilir. Öte yandan icra anında oyuncu açısından her zaman bir söylem ve anlatı bulunur. Bu ister oyun bağlamında isterse fiziksel ortamın oyuna göndermede bulunan düzleminde yer alsın, isterse de doğrudan oyun metninin oyuncuya sağladığı kültürel ve sosyal süreçlerin içerisinde bulunsun genel anlamda “oyun eylemlerinin” belirli kalıp ve ifadelerle gösterilmesine ve anlatının belirleşmesine yardımcı olur. Dolayısıyla kaynak kişilerin aktardığı bilgilerin tutarlılığı ve yanlış olabileceği durumlarından hareketle oyundan oyun türüne, oyun türünden ise oyun oynama eylemine yönelik genel çıkarımların yapılabilmesini mümkün kılar. Bu doğrultuda oyuncular ile oynadıkları oyunlar arasındaki ilişki; kültürel, sosyal ve ekonomik ilişkilerle belirlenir. Oyuncunun daha önceden meraklısı olduğu bir kültür ürününün oyunlaştırılmış unsurları arasında vakit geçirmesi oyuncunun aynı zamanda neye yönelik

söylem geliştireceğinin de gösterilmesidir. Oyuncunun seçtiği ve icra edeceği oyunun türü, dijital ortamın kendi unsurlarının kullanılarak fiziksel ortam ile dijital ortam arasında belirli bir uzamda gerçekleşirken kullanılan araç- gereç ve diğer bağlamsal unsurların durumu da yine benzer ortamlar açısından belirlenir. Dolayısıyla oynanan oyunun türü oluşturulacak olan bağlamın belirleyici özelliklerini oluşturur. Nişan almaya dayalı, birinci ve üçüncü şahıs nişan alma oyunlarında oyuncuların yaşı, oynanan oyuncuların kültürel durumları ve oyun ortamındaki kullanılacak dil, kalıp ve ifade biçimlerinin durumu oyun türü ile bağlam arasında ilişkiye örnektir. B. Erdinç (2020) birinci şahıs nişan alma oyunuyla ilgili olarak “Oyun boyunca birbirimize info vermekle geçer, şu şurada, bu burada. Oyundan sonra da değerlendirmesini yaparız” demektedir. Gerçekleşen icralara bakıldığında bu ifadelerin doğrulandığı görülmektedir. H. Dilek (2020) ise birinci şahıs nişan alma oyunları ile ilgili olarak her oyunun yaş kitlesinin değiştiğinden bahsetmiştir. Öte yandan çevrimiçi birinci şahıs nişan almaya dayalı oyunların oyuncularda belirli duyguları harekete geçirdiği görülür. C. Kara (2020) “Mesela hırs yaptığım zamanlar oluyor, kazanmak için oyunun sonlarına doğru çok heyecanlanıyorum, geriliyorum o hoşuma gidiyor” demektedir. Oyunların kendi metinleri bağlamında bir dil kullanıldığını gösteren şu ifade ise başka bir örnek olarak verilebilir. A. Erdem (2020) “Askerî jargon çok kullanılıyor mesela oyunlarda. Otantik oyunlarda da arkaik diller konuşuluyor” demektedir. Bu kapsamda oyun türü denildiğinde bunun anlamlarının da oyuncuya göre değişebileceği belirtilmelidir. Bu açıdan çevrimiçi ve çevrimdışı oyunlar, aslında oyunun nasıl oynanabildiğini gösteren bir sınıflama oluşturur. Bunu bireysel ve çok oyunculu oyunlar olarak da düşünebiliriz. Benzer şekilde bu çalışmada dijital oyun kapsamında ele alınmış oyunların aynı zamanda video oyunu olarak da tanımlanabileceği belirtilebilir. Öte yandan video oyunu terimi ortaya konulmuş bu kültür içerisinde dijital ortamın bütün unsurlarını karşılamayabilir. M. Tepe (2020) çok oyunculu oyunlardan bahsederek dil ile ilgili “Aslında Almanlar ve Fransızlarla daha çok oynuyorum, daha çok muhabbet etmediğimiz için. Oyunda yerlerin adını bilsek, gel, git, dön onları bilsek yetiyor zaten. O yüzden pek bir önemi olmuyor” şeklindeki görüşleri aynı zamanda çok oyunculu oyunların bağlam ve icra açısından hangi sosyal ortamları barındırdığını göstermektedir. Başka bir örnekte G. Canlı (2020)’nin “MOBA ve FPS bazlı oyunlarda oyuncuların kaba olması davranışlarının farkında olmayışlarından rahatsız oluyorum” oyun türünden değil oyun türünün barındırdığı sosyal ortamın özelliklerinden kaynaklanmaktadır. B. Genç (2020) ise korku oyunu *Dead By Daylight* (2016) oynadığını belirterek “Arkadaşarımla konuşarak oynuyoruz, ben o korku hissini seviyorum. Arkadaşarımla etkileşim içinde olduğum için seviyorum, bu oyunları” şeklinde söylemiştir. Benzer şekilde H. Dilek (2020) “Bazı arkadaşarımla hafif makinaları severdi, bazıları ağır makineleri severdi. Ben genellikle sniper kullandığım için bana sniperci derlerdi”

diyerek aynı zamanda oyun türü ile oyun eylemi arasında belirli bir rol atfedildiğinden söz etmiştir. H. Yalın (2020), İ. Kahraman (2020) ve B. Erdinç (2020) tarafından gerçekleştirilen icrada *Valorant* (2020) oynarken hızlı ve anlık bir iletişim ortamı kurulmuş, dolayısıyla oyuncuların birbiri olan sözlü iletişimi bu bağlama taşınmıştır. *League of Legends* (2009) oyununun icrasında ise oyuncuların iletişimi artmış, mizahî durumlar, oyun içi ve oyun dışına dair söylemler daha detaylı olarak aktarılmış, oyuncularla diğer başka oyunlar hakkında sohbet edilmiştir. *The Forest* (2014) oyununun icrasında ise oyuncular tamamen açık bir dünyada rol havası içerisinde girmiş, oyun içinde pek çok konuda sohbet gerçekleşmiştir. Bu durumda oyuncuların oyun karakterleri üzerinden birbirilerini değerlendirdiği, mizah unsuruna dönüştürdüğü, oyun içindeki anlatı unsurları aracılığıyla birbirine göndermede bulunduğu görülmüştür.

3.3. OYUNCU DENEYİMLERİNE DAİR GÖRÜŞLER

İcra bağlamı açısından son olarak oyuncu deneyimlerine dair görüşlerden söz edilebilir. Çalışmanın ara başlıklarında kaynak kişilere dair pek çok durum ve tutumdan söz edildiği için tekrar etmemek adına bu bölümde de kısaca oyun deneyimlerine dair görüşlerin öneminden söz edilecektir. Oyuncular aynı sosyal topluluk içinde yer alsın da oyuncunun bireyselliği ve fiziksel ortamdaki durumu aynı oyun metnini farklı oyuncuların anlatısı hâline getirebilir. Oyuncu deneyimi aynı zamanda aynı metin üzerinde oyuncuların farklı yetenek ve bilgi seviyesini de ortaya çıkaran bir tutum olarak karşımıza çıkar. Nihayetinde bütün oyuncular belirli ihtiyaçlarla “oyun oynama” eylemi için bir araya gelse de oyun içerisindeki söylemlerin ve oyuncuların oyuna dair görüşleri arasında da belirli bir ciddiyet, gerçeklik, oynama algısı ve anlayış bulunur. Oyuncunun kendi oyun deneyimine dair görüşü ve oyun kültürüne dair birikimi yine oyun icrasının ve eyleminin belirleyici bir unsuru olarak karşımıza çıkar. B. Yeşil (2020) bu noktada çocuklarla oyun oynayan oyuncularla ilgili onları küçümseyen yahut “tamam abicim sen şurada dur” gibi söylemler geliştiren oyuncular olduğunu belirtmektedir. Dolayısıyla yaş farkı veya söylem alanı eşit düzeyde olmayan oyuncuların benzer icra aşamalarından geçmediği iddia edilebilir. Öte yandan her oyuncu kendi ekranının alanına hâkim olarak anlatıyı deneyimler. M. Kadir (2020) ise hem yaş hem de cinsiyet konusunda görüşler sunarak “Büyüklerle çok oynamaya çalışırım. Oynadığım kişilerin kadın olmasına dikkat ederim. Hani karşıdaki kişinin profilini gördüğü zaman içi ısınıyor. Ya içimden öyle şeyler geçiyor bununla oynamayayım ya bu hoşuma gitmedi diyorum” şeklinde belirtmektedir. M. Tepe (2020) ise “Genelde ilk roundlarda gereksiz bir tartışma oluyor, benim üstüme oluyor genelde bu, çünkü herkesin oynadığı karakteri falan alıyorum. Oyun içinde bir şeyleri yok yani oyunu taşısam da teşekkür falan etmiyorlar tabii” demektedir. Dolayısıyla kaynak kişinin belirttiği bu durum aynı takım içerisinde bile oyuncu deneyimlerinin farklı seviyelerde geliştiğini gösterir. Her oyuncu oyuna girdiğinde belirli bir anlatı üzerinden strateji üretirken oyuncunun oyun içinde bu metni deneyimleyemiyor oluşu rastgele oluşmuş takımlar açısından bir çatışma durumu ortaya çıkarabilmektedir.

Her oyuncu her oyunu da benzer düzeyde deneyimlemez. Kaynak kişilerden B. Genç (2020) “Özellikle kaybetmekten hiç hoşlanan bir insan değilim. Oyun konusunda yenilgiyi hazmedemiyorum bir türlü. Bu benim bazen keza dilime vuruyordu. Yani hani sert bir şekilde konuşmaya başlıyordum” şeklindeki görüşleri oyuncular arasında da oyun deneyiminin bireysel özelliklerini ortaya koyar. Başka bir örnek ise oyun içi iletişim unsurlarının da oyuncular açısından eşit olmadığıdır. B. Yücel (2020) oyun esnasında önce takımdaki oyuncuların

konuşmalarını dinlediğini ve seviyeli bir konuşma ise bas konuş yaptığını söylemiştir. Oyuncu deneyimi oyun içerisindeki anlık durumlarla belirlenir. R. Kocabey (2020) oyunda erkek arkadaşının başka bir kız oyuncuya yardım etmesi nedeniyle tartıştığını aktarmıştır. Oyuncuların oyun deneyimini fiziksel ortam açısından değerlendirdiği durumlar da görülmüştür. P. Yüksek (2020) “Oyunun beni sosyalleştirdiğini düşünmüyorum hatta eve bağladığını düşünüyorum” diyerek fiziksel ortam ile dijital ortam açısından sosyalleşme bağı kurduğu görülmektedir.

Sonuç olarak oyuncuların oyun deneyimine dair görüşleri, her oyuncunun bireysel özelliklerinden kaynaklanmaktadır. Bu noktada icra bağlamının sözlü kültür ortamına yaklaştıran unsurlarından söz edilebilir. Nitekim sözlü kültür ortamında da dinleyiciler anlatının hitap ettiği kesim olarak farklı çıkarımlar yaparlar. Örneğin bir masal, anlatıldığı ortamda her dinleyicinin kendi sosyal ve kültürel durumunu açıklayan ve bu bağlama gönderme de bulunan unsurlardan oluşur. Benzer şekilde dijital oyunlarda da sözlü kültür ortamına yaklaştıran unsurların bulunabileceği ortaya konulmuştur. Bu açıdan masal metninin estetiği oyun metninin estetiğiyle benzer işlevler gösterir. Ortam, icra ve bireylerin bu ortamlardan çıkaracağı anlamlar farklılaşır. Bu sözlerden dijital oyunların, geleneksel ürünler olarak sözlü kültür ortamını yaşattığı değil, aksine sözlü kültür ortamını farklı şekillerde barındırdığı belirtilmelidir. Çalışmanın bu bölümünde ortaya konulmaya çalışılan bakış açılarının daha önce verilen örneklerin tekrar edilmemesi adına genel verilerden oluşsa da ortaya konulmak istenen esas yapının vurgulandığı belirtilmelidir. Nihayetinde dijital ortam unsurları, halkbilimi açısından bu bölümde belirtilen yapıya uygun olarak tek bir oyun üzerinden uygulandığında elde edilecek çıktılardan daha çok karşılaştırma unsuru sunabileceği, çalışmanın bu bölümünde ise oyun kültürü kapsamında icra olayı tahlil yönteminin ortaya konulmasındaki süreçler üzerinde durulduğu belirtilmelidir. İcra olayı tahlil yöntemi ise oyun kültürü içerisindeki bütün unsurları anlatı ve anlam açısından betimleyebilecek bir yöntem olarak tasarlanmıştır.

SONUÇ

Bu çalışma kapsamında oyun kültürü bağlamında dijital oyunlar ve halkbilimi arasındaki ilişkiler anlatı ve anlam açısından incelenmiştir. Halkbilimi literatürü kapsamında âşık tarzı kültür geleneği, geleneksel çocuk oyunları, halk edebiyatı türleri, geleneksel tiyatro ve maddî kültür ürünlerinin dijital oyunlar ile yapı, içerik, işlev açısından geçişlilik unsurları barındırdığı tespit edilmiştir. Bu ilgiyi tespit etmek için çalışmanın Birinci Bölümünde halkbiliminin geleneksel ürünler ile dijital ürünler arasındaki benzerlikleri ve farklılıkları üzerinde durulmuştur. Halkbilimi literatüründeki alan araştırması, çalışma kadrosu ve kuramlar dijital ortam ve oyunlar açısından sorgulanmıştır. Bu kapsamda halk kültürünün sadece geleneksel türlerle ve onların yapısıyla değil, benzer ihtiyaçlara cevap verebilecek farklı türdeki ürünlerle yapı ve işlev açısından geçişlilik unsurları barındırdığı gözlemlenmiştir. Kültür ürünlerinin “anlam”ı oluşturduğu noktada halk tarafından “anlatı”ya dönüştüğü görülmüştür. Geleneksel ile dijital ortamın ürünlerinin kıyaslandığı noktada masal ve destan gibi türlerin benzer ve hatta gelişen işlevlerle dijital ortama taşındığı, bir anlatı ve söylem unsuruna dönüştüğü, yine bu noktada sözlü kültür ortamına dönerek yapının değil ancak anlatının korunduğu gözlemlenmiştir. Benzer şekilde destan geleneğinin oyunlarla birlikte bireylerin kendi destanına dönüşüp dönüşmediği yine halkbilimi çerçevesinde sorgulanmış, literatürdeki benzer görüşlere yer verilerek dijital oyunlarla ilişkilendirilmiştir. Bu noktada farklı disiplinlerin de halkbilimi ile uzlaşma içerisinde olduğu görülmüş, bu uzlaşma içerisinde kullanılan farklı metot ve yöntemler; halkbilimi literatüründen yola çıkarak ele alınmıştır. Çalışmada dijital oyunların teatral gösterim kapsamında ele alındığı, “performans” kavramının dijital oyunlar bağlamında kullanıldığı, geleneksel oyun kavramının dijital ortamda yer alabileceği gibi ortaya atılmış farklı görüşlerin halkbilimi çatısında toparlayıcı sonuçlar ortaya koyacağı yapılan sınıflandırmalarla gösterilmiştir. Bunu yaparken halk kültürünün “anlatı” ve “anlam” açısından farklı ortamlarda sürdürüldüğü iddiası korunmuştur. Halk kültürünün sadece tür ve yapı açısından değil ihtiyaç ve işlev çerçevesinde anlam ağlarından oluşan bir sistem olduğu vurgulanmıştır.

Çalışmanın ikinci bölümünde oyun kavramı öncelikle müstakil olarak değerlendirilmiş, aslolanın “oyun” oynama eylemi olduğu vurgulanmaya çalışılmıştır. Bu doğrultuda oyunun sadece geleneksel veya dijital değil, bir olgu olarak bireylerin hayatında “anlık” ortaya çıkabilen unsurlardan oluşabileceği belirtilmiştir. Bu görüşü kanıtlamak için çocuk oyunları üzerine hazırlanan çalışmalardan yola çıkılarak farklı tür ve bağlamdaki yapılar karşılaştırılmıştır. Ortaya çıkan sonuç, dijital oyunların geleneksel oyunlarla hem örtüşen hem de ondan farklılaşan

yapılar sunduğudur. Ancak bu çeşitlilik “oyun”un farklı bir tür olmasından değil, dijital ortamın yapısından ileri gelmektedir. Dijital ortamın fiziksel ortamlarla farklılaştığı noktada oyunların da farklılaştığı görülmüştür. Dolayısıyla “birey” nasıl ki kendini dijital ortamda var ediyorsa, oyun da benzer bir bakış açısıyla bu ortamda yer almaktadır. Bu noktada literatürde daha önce ortaya konulan metin, sözeldoku ve bağlam çerçevesinde dijital oyunların geçerliliği sorgulanmış, bu yapının sadece sözlü ve yazılı türler açısından değil, aynı zamanda anlatıyı barındıran bütün yapılara uygulanabileceği gösterilmiştir. Halk kültürü açısından değişen “anlatı” ve “anlam” değil; yapının paradigmalarıdır. Bir metin vardır ancak sadece sözlü veya yazıya bağımlı değildir. Sözeldoku, “sözel” olmasa da, paradigmaları korunur. Daha açık bir ifadeyle türü çerçeveleyen ve kendine has kılan özellikler sunar. Bağlam ise literatürdeki çalışmaların da ortaya koyduğu şekilde anlamın oluşmasında başat rol oynar. Bu çalışmada ortaya konulmuş bu ilişki ağının dijital ortam açısından halkbilimi bağlamına oturtulması için ortak bir yapı tasarlanmıştır. Bu doğrultuda halk kültürü içinde “anlatı” ona yüklenen anlamın ve kültür hayatında oluşturduğu değişikliklerin tespit edilmesi, geçerliliğinin sorgulanması açısından değerlendirilmiştir. Dolayısıyla literatüre de katkıda bulunmuş araştırmacıların görüşlerinden hareketle çok boyutlu olarak ifade edilen dijital oyunların, anlatı açısından da benzer şekilde çok boyutlu olarak incelenmesi fikri ortaya atılmıştır. Her biri müstakil bir çalışma alanı olabilecek metinlerarasılık, söylemlerarasılık ve bağlamlarasılık açılarından incelendiğinde halkın en canlı biçimde yer edindiği dijital oyun kültürünün farklı yönlerden değerlendirilebileceği belirtilmiştir. Bu noktada çıkış noktası sözlü kültürün icra bağlamları olmuş, onun sosyal yapısı ile dijital ortamın sosyal yapısı arasında ilişki kurulabileceği oyunlar üzerinden tartışılmıştır. Ayrıca halkbilimi kapsamında maddi kültür araştırmalarının da görsel/ imgesel anlama dönüşmüş formlarının oyunlarla birlikte “anlatı” unsuru oluşturduğu ve anlamsal yapının sürdürüldüğü, bağlamının değiştiği belirtilmiştir. Çalışmanın bu bölümünde dijital oyunlar, halkbiliminin yukarıda bahsedilen yapısına uyarlanmıştır. Dolayısıyla “dijital oyunların yapısı” denildiğinde daha teknik meselerin ortaya çıkabileceğini vurgulamak gerekmektedir.

Metinlerarasılık, söylemlerarasılık ve bağlamlarasılık açılarından oyun, oyuncu ve bunlar arasında oluşan anlatı bağının tespit edilmesine çalışılmış, farklı türler ve olgular arasında önceki araştırmacıların da bahsettiği noktada, geçişlilik barındırdığı tespit edilmiştir. Burada dijital oyunların geleneksel yapılardan oluştuğu yahut geleneksel ürünlerin dijital oyuna dönüştüğü iddia edilmez. Aksine bu çalışmayla birlikte iki farklı ortamın örneklerle karşılaştırılması; her bir ürünün kendi bağlamında anlam kazandığıdır. Bağlamın değiştiği noktada halk kapsamında anlam ve anlatı açısından geçişlilik söz konusudur. Dolayısıyla

çalışmanın bu bölümü aynı zamanda dijital oyunların da halk kültürünü anlamada yardımcı olabilecek noktalar barındırdığını ortaya koyar. Hem metin, hem söylem hem de maddi kültür açısından halk kültürünün derin yapıda aradığı “anlam”ın gelenek ve modernite arasında oluştuğu, halkın bulunduğu her ortamda kendi anlamını barındırdığı iddia edilebilir. Bu doğrultuda dijital oyunlar ve oyuncular arasındaki ilişki açısından “anlatı”nın hangi bağlamlarda oluştuğuna ve halk kültürü ile kurduğu etkileşim boyutuna dikkat çekilmiştir. Bunu yaparken dijital oyunların belirli bir türü veya belirli bir oyun değil, “oyun oynama eyleminin” genel özellikleri temel alınmıştır. Kaynak kişilerle yapılan alan araştırması sonucunda oyun kültürünün halk nezdinde farklı bağlamlarla sürdürüldüğü, bu çalışmada gösterilen örneklerin ise kendi bağlamında anlamlı veriler ortaya koyduğu belirtilmiştir. Ayrıca her bir oyunun kendine özgü yapısının bulunduğu da söylenmiştir. Ortaya konulmuş olan oyun kültürü içerisinde anlatıyı ortaya çıkarabilecek ortaklıkların tespit edilmesine çalışılmıştır. Bunun dışında oyun kültürünün ve oyun eylemlerinin çok daha genişletilerek farklı aşamalarda ve kültürel düzeylerde farklı sonuçlar ortaya çıkarabileceği de vurgulanmalıdır. Bu yönüyle çalışma halk kültürü içerisinde dijital oyunlara yönelik tutumların tespit edilmesini de sağlamıştır.

Çalışma kapsamında çoğunluğu amatör oyuncularla ve oyuncu gruplarıyla mülakatların gerçekleştirilmesi oyunlara dair anlatıların halk düzeyinde nasıl oluşturulduğunu ortaya koyarken oyun metni açısından kültürel ve sosyal söylemlerin nasıl geliştirildiğine yönelik örnekler de verilmiştir. Dijital oyun kültürünün kültür ve gelenekler kapsamında benzer söylemler barındırdığı dolayısıyla oluşturulan yeni bağlam içerisinde oyuncuya ayrı bir söylem ve anlatı düzlemi sunduğu belirtilmelidir. Çevrimiçi veya çevrimdışı, tek oyunculu yahut çok oyunculu oyunların söylem oluşturucu etkisi ve hem oyun kültüründe hem de halk kültüründe anlatının oluşmasını sağlayan bir zemin sunmaktadır. Oyunlar bu kapsamda teknolojik, ekonomik, kültürel, sosyal ve eğitimsel pek çok açıdan işlevsel geçişlilik de sunar. Teknolojik açıdan halk, dijital oyun ile çağın söylemine çekilirler. Ekonomik açıdan ise oyunların hem gider hem de gelir alanı olduğu aşikârdır. Kaynak kişilerle yapılan mülakatlarda pek çok oyuncunun ekonomik açıdan oyunlara yönelik görüşleri aktarılmıştır. Ancak en büyük işlevsel değişim kültür ve sosyal açılardan gerçekleşmektedir. Oyunların kültürel ve sosyal açıdan söylem oluşturma yönü; evrensel olmaları, çok boyutlu yapı barındırmaları gibi nedenlerle halk kültürünü en çok etkileyen ürünler olduğu iddia edilebilir. Dolayısıyla bahsedilen ortamların sözlü kültür açısından karşılaştırılması, bu etkinin boyutlarını da ortaya çıkarabilecek verileri ortaya koyacaktır.

Çalışmanın Üçüncü Bölümünde bahsedilen hususlar doğrultusunda icra olayı tahlil yöntemi dijital oyunların bağlamına uyarlanmıştır. Bu noktada dijital oyunlar ile halk kültürü arasındaki geçişlilik, alan araştırması ile ortaya konulmaya çalışılmıştır. Pandemi nedeniyle kaynak kişiler arasında oyuncuların ekseriyetinde oyun çeşitliliğinin az olması, genellikle son oynadıkları oyunlar üzerinden bilgi vermesi gibi durumlarla karşılaşmıştır. Öte taraftan dijital oyunların bağlamını ortaya koymak amacıyla geliştirilen icra olayı tahlil yöntemi için yeterli kaynak bilgisi sağlanmıştır. İcra olayı tahlil yöntemi, kaynak kişilerin aktardığı verilerle birlikte sınanmış, önceki bölümlerde aktarılan veriler, bu bölümde kullanılmamıştır. Elde edilen veriler sadece icra olayı tahlil yöntemini sınamak için kullanılmamıştır. Aynı zamanda icra olayı tahlil yöntemini belirginleştiren bilgilerin de açığa çıkmasına vesile olmuştur. Çalışmanın genel verilerle ele alınması, kaynak kişilerin aktardığı bilgilerin geçerliliğini sınamayı kolaylaştırmaktadır. Dijital ortamın kendi içerisinde geçişliliğinin bulunması, kaynak kişilerin bilgilere kolay erişimi gibi unsurlar da dikkate alınmıştır. Çalışmaya katılan kaynak kişilerin tamamı okuryazardır, dijital kültür konusunda bilinçlidir ve ortama dair belirli gözlemleri bulunur. Lisansüstü öğrencisinden ortaokul öğrencilerine, serbest meslekten öğretmene kadar pek çok farklı oyuncuyla bu kapsamda görüşülmüştür. Öte yandan bu bilgilerin oyunların sosyo- kültürel ortamı bağlamında ele alınmamış olması ve istatistiksel verilerin sunulmaması çalışmanın kapsamını sınırlayan unsurlardır. Bu noktada kültürün işlev ve ihtiyaç doğrultusunda benzer ilişkiler kurabileceğine dikkat çekilmiştir. Nihayetinde bu çalışmanın konusunu salt dijital oyun oluşturmaz. Dijital oyun ortamında halk kültürünün etkileşim boyutları da sorgulanmıştır. Elde edilen tasnifin “müstakil” çalışmalara ve hatta dijital ortamdaki diğer kültür ürünlerine uygulanabileceği düşünülmektedir. Bu noktada yapılan tespitlerden biri dijital ortama gerçeklik katmak için halkbilimi türlerinden yararlanıldığı olmuştur. Bunun dışında icra olayı tahlil yöntemi ile birlikte oyunların ortaya çıkardığı kültürel tutumun oyunculara gündelik hayatın olasılıklarını da gösteren bir süreç içine sokmaktadır. Dijital ortam ile fiziksel ortam arasında oyunlar, oyuncuya geçişlilik unsuru, bilgi akışı ve kültürel veri sağlamaktadır. Halk anlatısı sadece geleneksel tür ve kalıplarla değil anlatının bulunduğu ve geçişlilik barındıran yeni türlerle de ortaya çıkmaktadır. Dijital oyunlar; halk, popüler ve evrensel kültür unsurlarını birleştirici veya ayrıştırıcı özellikler barındırmaktadır. Bu yönüyle bireylerin günlük hayatını etkileyen bir unsur olarak değerlendirilebilmektedir.

Oyunlar; toplumsal roller açısından tıpkı çocuk oyunlarında olduğu gibi, oyuncunun kendi rollerini ve toplumsal ilişki bağlarını hem fiziksel hem de dijital ortamda tiyatral bir etkinliğe dönüştürmektedir. Oyuncu zihin düzleminde bu ortamda yer alırken aynı zamanda gündelik hayatına dair bir söylem gerçekleştirir. Oyuncu dijital ortamın sağladığı anonimlikten

faydalanır. Dijital kültür ortamının kavramsal algılayışa yönelik çoklu yapısına bu noktada dikkat çekmek gerekir. Özellikle dijital ortamlarda yoğun söylemlerde bulunan kullanıcıların iki farklı ortam için iki farklı sosyallik düzeyi geliştirdiği, oyun eylemlerinin farkındalığı ile anlatı unsurlarının sınırsızlığı arasında kendini konumladığı gözlemlenmiştir. Nihayetinde bu çalışma halkbilimi ile dijital oyunların ortak paradigmlar üzerinden kurulan ilişkilerini göstermeye çalışmış, gelenek hem de güncel araştırma alanları üzerindeki görüşlere farklı perspektifler sunulmuştur. Sonuç olarak “anlatı”nın sadece yapısal bir unsur değil dinamik ve süregelen bir formda olduğu, onu anlamlandıran kişilerce ortaya konulduğu ve bağlama göre şekillendiği ve bu yönüyle dijital ortam içerisinde dijital oyunlarla birlikte yeni bir görünüm kazandığı görülmüştür.

KAYNAKÇA

- 3909 LLC. (2013). *Papers Please*. (PC Version) [Video Oyunu] 3909 LLC . <https://papersplea.se/>
- 4A Games. (2014). *Metro 2033 Redux*. (PC Version) [Video Oyunu]. Deep Silver. Erişim adresi: https://store.steampowered.com/app/286690/Metro_2033_Redux/
- Aarseth, E. and Grabarczyk, P. (2018). An Ontological Meta-Model For Game Research. *DiGRA '18 - Proceedings of the 2018 DiGRA International Conference: The Game is the Message*. Erişim adresi: <http://www.digra.org/digital-library/publications/an-ontological-meta-model-for-game-research/>
- Aarseth, E. J. (1997). *Cybertext Perspectives on Ergodic Literature*. London: The Johns Hopkins University Press.
- Abdullah, A. (2020). [Müstear], (Yaşı 18), Erkek, Açık lise öğrencisi, Çankırı'da gerçekleştirilen mülakat ve icra. Görüşmenin ses kayıtları A.S.A. arşivindedir.
- Abdurrezzak, A. O. (2018). *Türk Destanlarından Kalevala Destanına Karşılaştırmalı Bir Mitoloji Araştırması*. Ankara: Karakum Yayınları.
- Abrahams, R. D. (1972). Folklore and Literature as Performance. *Journal of the Folklore Institute*, 9 (2/3), s. 75-94. <https://doi.org/10.2307/3814159>
- Açık, S. (2020). [Müstear], (Yaşı 20), Erkek, Üniversite öğrencisi, dijital ortamda Zoom ile gerçekleştirilen mülakat. Görüşmenin ses kayıtları A.S.A. arşivindedir.
- Ak, A. (2020). [Müstear], (Yaşı 20), Erkek, Üniversite öğrencisiyle dijital ortamda gerçekleştirilen anket. Anket kayıtları A.S.A. arşivindedir.
- Akbıyık, A. (2019). *Sosyal Bilimlerde Metin Madenciliği Wordstat Uygulamaları*. İstanbul: Sakarya Yayıncılık.
- Akbulut, H. (2009). Gelenekselden Dijitale, Mekândan Uzama Oyun Kültürü. M. Binark, G. Bayraktutan- Sütcü, I. B. Fidaner (Der.), *Dijital Oyun Rehberi Oyun Tasarımı Türler ve Oyuncu* (ss. 25-81), İstanbul: Kalkedon Yayınları.

- Akın, E. (2008). *Elektronik Spor: Türkiye'deki Elektronik Sporcular Üzerine Bir Araştırma*. (Yüksek Lisans Tezi). Anadolu Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Eskişehir. Erişim adresi: <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/>
- Aktulum, K. (2013). *Folklor ve Metinlerarasılık*. Konya: Çizgi Kitabevi.
- Aktulum, K. (2016). *Resimsel Alıntı Resimlerarası Etkileşimler ve Aktarımlar*. Konya: Çizgi Kitabevi.
- Aktulum, K. (2018). *Sinema ve Metinlerarasılık Fimlerrarası Etkileşimler ve Aktarımlar*. Konya, İstanbul, Ankara: Çizgi Kitabevi.
- Alev, E. (2014). *Âşık Kahvehânelerinden Sosyal Paylaşım Sitelerinde Âşıklık Geleneği*. (Yüksek Lisans Tezi). Gazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara. Erişim adresi: <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/>
- Alienforce. *Real Chess*. (Android Version) [Video Oyunu] Erişim adresi: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.Alienforcegames.ChessFusionFree&hl=tr&gl=US>
- Alp Arslan. (2022, Kasım 11). Wikipedi. E.T. 25.11.2022, https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Alp_Arslan&oldid=1128056195
- Alptekin, A. B. (2015). *Halk Hikâyelerinin Motif Yapısı*. Ankara: Akçağ Yayınları.
- Alpyılmaz, E. (2019). Dijital Kültür ve Halk Müziği. M. Özdemir (Ed.), *Dijital Kültür Tradijital-Medya- İnternet- Edebiyat ve Halkbilimi Araştırmaları (21. Yüzyılda Kültür Yorumları)*, (s. 257- 268). İstanbul: Arı Sanat Yayınları.
- And, M. (1974). *Oyun ve Bögü Türk Kültüründe Oyun Kavramı*. İstanbul: Türkiye İş Bankası Yayınları.
- Anderson, P. W. S. (Yönetmen). (2002). *Resident Evil* [Film]. Constantin Film, New Legacy, Davis-Films.
- Apple Inc. (t.y.). App Store, E.T. 01.09.2022, <https://www.apple.com/tr/app-store/>
- Arcan, S. (2020). [Müstear], (Yaşı 20), Kadın, Üniversitesi öğrencisi, dijital ortamda gerçekleştirilen anket. Anket kayıtları A.S.A. arşivindedir.

- Arı, İ. (2020). [Müstear], (Yaşı 41), Erkek, Üniversite mezunu, Çankırı'da gerçekleştirilen mülakat. Görüşmenin ses kayıtları A.S.A. arşivindedir.
- Arıkan, D. (2020). [Müstear], (Yaşı 19), Kadın, Üniversite Öğrencisi, dijital ortamda Zoom ile gerçekleştirilen mülakat. Görüşmenin ses kayıtları A.S.A. arşivindedir.
- Arslan, A. S. (2017). *Çankırı Masalları*. (Yüksek Lisans Tezi). Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara. Erişim adresi: <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/>
- Arslan, A. S. (2019). *Dijital Oyun Kültürü Bağlamında Sosyal Medya ve Meraklı Grupları Üzerine Bir Deneme*. 1. Uluslararası Oyun Kongresi, Hasan Kalyoncu Üniversitesi, 30 Ekim- 2 Kasım 2019, Gaziantep. (Sözlü Bildiri).
- Arslan, A. S. (2022). Dijital Oyunlarda İmge, Kent, Mekân ve Anlatı. *Avrasya Uluslararası Araştırmalar Dergisi*, 10 (32), 218-231. Erişim adresi: <https://dergipark.org.tr/tr/pub/avrasyad/issue/72591/1176856>
- Arvas, A. (2012). *Kitab-ı Dedem Korkut ve Kıpçak Sahası Epik Destan Geleneği*. Ankara: Hakim Yayınları.
- Arvas, A. (2014). Türk Halklarının Geleneksel Anlatıcıları ve Kam. A. Azmi Bilgin (Haz.), *XI Milli Türkoloji Kongresi C.1. Bildirileri 11- 13 Kasım 2014*. İstanbul. (s. 33-48). İstanbul: İstanbul Büyükşehir Belediyesi.
- Aslan, H. (2020). [Müstear], (Yaşı 32), Erkek, Üniversite mezunu, dijital ortamda Zoom ile gerçekleştirilen mülakat. Görüşmenin ses kayıtları A.S.A. arşivindedir.
- Asobo Studio. (2019). *A Plague Tale: Innocence*. (PC Version) [Video Oyunu]. Focus Entertainment. Erişim adresi: <https://store.epicgames.com/tr/p/a-plague-tale-innocence>
- Assmann, J. (2015). *Kültürel Bellek Eski Yüksek Kültürlerde Yazı, Hatırlama ve Politik Kimlik*. (A. Tekin, Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Ata, Y. (2016). Video Oyunlarında Kültürel Miras İkonları: Oyun Kahramanı Olarak Chopin ve Mozart. *Yedi: Sanat, Tasarım ve Bilim Dergisi*. 15: ss. 91- 97, Erişim adresi: <https://doi.org/10.17484/yedi.89615>

- Atakan, C. (2020). [Müstear], (Yaşı 21), Erkek, Lise Mezunlu, dijital ortamda Zoom ile gerçekleştirilen mülakat. Görüşmenin ses kayıtları A.S.A. arşivindedir.
- Ataman Yengin, D. (2019). Dijital Oyun Bağımlılığı. Gökmen H. Karadağ (Ed.), *Dijital Hastalıklar*, (s. 117- 142), İstanbul: Der Kitabevi.
- Atari Inc. (t.y.). *Atari*. E.T. 01.09.2022, <https://atari.com/>
- Atelier 801. (2010). *Transformice* (PC Version) [Video Oyunu]. Atelier 801. Erişim Adresi: <https://store.steampowered.com/app/335240/Transformice/>
- Atkins, B. (2003). *More Than A Game The Computer Game As Fictional Form*. Manchester and New York: Manchester University Press.
- Aydın, H. (2011). “Dilde En Az Çaba İlkesi” Üzerine. *Uluslararası Sosyal ve Ekonomik Bilimler Dergisi*, 1 (1): ss. 1-6, Erişim adresi: <https://ijses.org/index.php/ijses/article/view/20>
- Aydın, S. (2020). [Müstear], (Yaşı 20), Erkek, Üniversite öğrencisi, Çankırı’da gerçekleştirilen mülakat ve icra. Görüşmenin ses kayıtları A.S.A. arşivindedir.
- Azadovski, M. (2002). *Sibirya’dan Bir Masal Anası*. (İ. Başgöz, Çev.). Ankara: T.C. Kültür Bakanlığı Yayınları.
- BAFTA (t.y.) *Games*. E.T. 03.01.2023, <https://www.bafta.org/games>
- Bahtin, M. M. (2016). *Söylem Türleri ve Başka Yazılar*. (O. N. Çiftçi, Çev.). İstanbul: Metis Yayınları.
- Bakır, F. (2020). [Müstear], (Yaşı 22), Erkek, Üniversite öğrencisi, dijital ortamda Zoom ile gerçekleştirilen mülakat ve icra. Görüşmenin ses kayıtları A.S.A. arşivindedir.
- Baki, Z. S. (2014). *İnternet Folkloru/ Netlore Bağlamında Sözlü Kültürün Dönüşümüne Netnografik Yaklaşımlar: Katılımcı Sözlük Örnekleri*. (Yüksek Lisans Tezi). Gazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara. Erişim adresi: <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/>
- Balcı, F. (2019). Dijital Kültürde Çocuk Oyunları. M. Özdemir (Ed.), *Dijital Kültür Tradijital- Medya- İnternet- Edebiyat ve Halkbilimi Araştırmaları (21. Yüzyılda Kültür Yorumları)*, (s. 269- 284), İstanbul: Arı Sanat Yayınları.
- Bang, W. ve G. R. Rahmeti. (1936). *Oğuz Kağan Destanı*. İstanbul: Burhaneddin Basımevi.

- Banshih-moon-guard (Banshih). (2022, October 6). (*event*) *Running of The Gnomes- Oct 8th, 2022*. World of Warcraft Forums. E.T. 12.02.2023, <https://us.forums.blizzard.com/en/wow/t/event-running-of-the-gnomes-oct-8th-2022/1360781>
- Baran, Y. (2018). *Evolution of Visual Representation of Elves in Computer Role Playing Games: From Mythology to Present*. (Master's Thesis). Bahçeşehir University Graduate School of Social Sciences. İstanbul. Erişim adresi: <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/>
- Barlog, J. M. (2019). *God of War*. (C. Karamancı, Çev.). İstanbul: İthaki Yayınları.
- Barmanbek, B. (2009). Dijital Oyun Tasarımı. M. Binark, G. Bayraktutan- Sütçü, I. B. Fidaner (Der.), *Dijital Oyun Rehberi Oyun Tasarımı Türler ve Oyuncu*, (ss. 95-123), İstanbul: Kalkedon Yayınları.
- Barrel Roll Games. (2017). *Witch It*. (PC Version) [Video Oyunu]. Daedalic Entertainment. Erişim Adresi: https://store.steampowered.com/app/559650/Witch_It/
- Barthes, R. (2017). *Görüntünün Retoriği, Sanat ve Müzik*. (A. Koş ve Ö. Albayrak, Çev.). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Bartkowiak, A. (2005). *Doom*. [Film.] John Wells Productions, Di Bonaventura Pictures, Doom Productions. <https://www.imdb.com/title/tt0419706/>
- Basalla, G. (2019). *Teknolojinin Evrimi*. (C. Soydemir, Çev.). Ankara: Doğubatı Yayınları.
- Bascom, W. R. (2014). Folklorun Dört İşlevi. (F. Çalış, Çev), (S. Gürçayır, Red.), M. Ö. Oğuz, S. Gürçayır Teke (Yay. Haz.), *Halk Biliminde Kuramlar ve Yaklaşımlar 2*, (ss. 71- 86), Ankara: Geleneksel Yayıncılık.
- Başarı, M. (2020). [Müstear], (Yaşı 21), Erkek, Üniversite öğrencisi, dijital ortamda Zoom ile gerçekleştirilen mülakat. Görüşmenin ses kayıtları A.S.A. arşivindedir.
- Başer, Z. (2020). [Müstear], (Yaşı 18), Kadın, Üniversitesi öğrencisi, dijital ortamda gerçekleştirilen anket. Anket kayıtları A.S.A. arşivindedir.
- Başgöz, İ. (1986). *Folklor Yazıları*. İstanbul: Adam Yayınları.

- Başgöz, İ. (2002). Giriş. M. Azadovski (Yazar), *Sibirya'dan Bir Masal Anası*, (ss. 1-46). Ankara: Kültür Bakanlığı.
- Başgöz, İ. (2006). Sözlü Anlatımda Ara Söz: Türk Hikâye Anlatıcılarının Şahsi Değerlendirmelerine Ait Bir Durum İncelemesi. (M. Ekici, Çev.), M. Ö. Oğuz, M. Ekici, N. Özdemir, G. Öğüt Eker, S. Gürçayır Teke (Yay. Haz.), *Halk Biliminde Kuramlar ve Yaklaşımlar 1*. (ss. 201- 219). Ankara: Geleneksel Yayıncılık.
- Batı, K. (2020). [Müstear], (Yaşı 36), Erkek, Üniversite mezunu, Çankırı'da gerçekleştirilen mülakat. Görüşmenin ses kayıtları A.S.A. arşivindedir.
- Batı, U. (2011). Sekizinci Sanatın İnşası: Dijital Oyunlar Kesişiminde Postmodernizm, Tüketim Kültürü, Üst Gerçeklik, Kimlik ve Olağan Şiddet. G. Terek Ünal, U. Batı (Ed.), *Dijital Oyunlar "Kendi Dünyanda Yaşa Bizimkinde Oyna"*, (ss. 3- 33). İstanbul: Derin Yayınları.
- Baudrillard, J. (2018). *Simülakrlar ve Simülasyon*. (O. Adanır, Çev.). Ankara: Doğu Batı Yayınları.
- Bauman, R. (1989). *Story, Performance, and Event Contextual Studies of Oral Narrative*. Cambridge, New York vd.: Cambridge University Press.
- Bauman, R. (1992a). Performance. R. Bauman (Ed.), *Folklore, Cultural Performances, and Popular Entertainments*. (ss. 41- 49). New York, Oxford: Oxford University Press.
- Bauman, R. (1992b). Genre. R. Bauman (Ed.), *Folklore, Cultural Performances, and Popular Entertainments*. (ss. 53- 59). New York, Oxford: Oxford University Press.
- Bauman, R. (2009). Tür, Performans ve Metinlerarasılığın Üretimi. (Çev. I. Altun), M.Ö. Oğuz, S. Gürçayır, S. Çalış (Yay. Haz.), *Halkbiliminde Kuramlar ve Yaklaşımlar 3*. (ss. 249- 259). Ankara: Geleneksel Yayıncılık.
- Bauman, R. (2014a). Halk Bilimi ve Çağdaşlığın Gücü. (Zeynep Nagihan Kahveci, Çev.), M. Ö. Oğuz, Z. S. Baki, G. Tekin (Yay. Haz.), *Halk Biliminde Kuramlar ve Yaklaşımlar 4*. (ss. 153- 156). Ankara: Geleneksel Yayıncılık.
- Bauman, R. (2014b). Halk Biliminin Farklı Kimliği ve Sosyal Tabanı. (F. Çotra, Çev.), (E.E. Özünel, Red.), M. Ö. Oğuz, S. Gürçayır Teke (Yay. Haz.), *Halk Biliminde Kuramlar ve Yaklaşımlar 2*. (ss. 40- 48), Ankara: Geleneksel Yayıncılık.

- Bauman, R. and Briggs, C. L. (1990). Poetics and Performance as Critical Perspectives On Language and Social Life. *Annual Review of Anthropology*, 19 (ss. 59-88).
<https://doi.org/10.1146/annurev.anthro.19.1.59>
- Bauman, R. and Sherzer, J. (Ed). (1989). "Introduction". *Explorations in the Ethnography of Speaking*. (ss. 6-12). UK: Cambridge University Press.
- Bausinger, H. (1990). *Folk Culture in a World of Technology*. (E. Dettmer, Çev.), Bloomington and Indianapolis: Indiana University Press.
- Baydaş Sayılğan, Ö. (2012). Bir Siberdrama Biçimi Olarak Dijital Oyun: 'Alice Harikalar Diyarında' Örneği. *Folklor/ Edebiyat (Siber Kültür Özel Sayısı)*. 18 (72), 113- 134, Erişim adresi: <https://dergipark.org.tr/tr/pub/fe/issue/26037/274233>
- Baydaş Sayılğan, Ö. (2016). Etkileşimli Drama Olarak Dijital Oyun, N. Timisi (Haz.), *Dijital Kavramlar, Olanaklar, Deneyimler*. (ss. 179- 211). İstanbul: Kalkedon Yayınları.
- Baykul, M. (2019). *Oyun Yayıncıları ve İzleyicileri: Twitch.Tv Üzerinden Bir Durum Araştırması*. (Yüksek Lisans Tezi). İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü. İstanbul. Erişim adresi: <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/>
- Bayrak, S. (2020). [Müstear], (Yaşı 18), Kadın, Üniversitesi öğrencisi, dijital ortamda Zoom ile gerçekleştirilen mülakat. Görüşmenin ses kayıtları A.S.A. arşivindedir.
- Bayrak, T. ve Algül, A. (2019). Sanal Gerçeklikte Çerçeveleme Hızının Etkileri. G.H. Karadağ (Ed.), *Dijital Hastalıklar* (ss. 227- 268). İstanbul: Der Kitabevi.
- Bayraktutan - Sütcü, G. (2009). Dijital Oyun Çalışmalarında Yöntem: Genel Bir Bakış. M. Binark, - G. Bayraktutan- Sütcü, I. B. Fidaner (Der.), *Dijital Oyun Rehberi Oyun Tasarımı Türler ve Oyuncu*. (ss. 325- 348). İstanbul: Kalkedon Yayınları.
- Behaviour Interactive Inc. (2016) *Dead By Daylight* (PC Version) [Video Oyunu]. Behaviour Interactive Inc. Erişim adresi: https://store.steampowered.com/app/381210/Dead_by_Daylight/
- Ben- Amos, D. (1993). "Context" in Context. *Western Folklore (Theorizing Folklore: Toward New Perspectives on the Politics of Culture)*, 52 (2/4), 209-226.

- Ben- Amos, D. (2009). Halk Bilgisinin (Folklorun) Bağlamı: İmalat ve Beklentiler. (M. Ekici, Çev.), M. Ö. Oğuz, S. Gürçayır, S. Çalış (Yay. Haz.), *Halkbiliminde Kuramlar ve Yaklaşımlar 3*. (ss. 235- 248). Ankara: Geleneksel Yayıncılık.
- Berzah Games. (2020). *URUZ Er Kişinin Dönüşü* (PC Version) [Video Oyunu]. Berzah Games. Erişim adresi: https://store.steampowered.com/app/931000/URUZ_Er_Kiinin_Geri_Dn/?l=turkish
- Bethesda Game Studios. (2016). *The Elder Scrolls V: Skyrim Special Edition* (PC Version) [Video Oyunu]. Bethesda Softworks. Erişim Adresi: <https://elderscrolls.bethesda.net/tr/>
- Bethesda Softworks. (2017). *The Elder Scrolls Online - Volumes I & II: The Land & the Lore*. UK: Titan Books.
- Bethesda Softworks. (t.y.). *The Elder Scrolls: Skyrim Müzesi*. The Elder Scrolls. E.T. 21.01.2023, <https://elderscrolls.bethesda.net/tr/skyrim10/museum>
- Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu. (t.y.), *Güvenli İnternet Hizmeti*, E.T. 12.11.2022, <https://internet.btk.gov.tr/>
- Bilir, Y. (2020). [Müstear], (Yaşı 25), Erkek, Üniversite Mezunu, Çankırı'da gerçekleştirilen mülakat. Görüşmenin ses kayıtları A.S.A. arşivindedir.
- Bin Nordin, A. (2014). *Immersion and Players' Time Perception in Digital Games*. (Doctoral. Dissertation). University of York Computer Science. Erişim adresi: <https://core.ac.uk/download/pdf/29030308.pdf>
- Binark, M. (2007). Dijital Oyunlar: Sektör- İçerik ve Oyuncular. *Folklor/ Edebiyat* 2007/2, (50), s. 11- 24.
- Binark, M. (2009). Türkiye'de Yeni Bir Yaratıcı Endüstri: Oyun Stüdyoları ve Dijital Oyunlarda Değer Zincirinin Üretilmesi. M. Binark, G. Bayraktutan- Sütçü, I. B. Fidaner (Der.), *Dijital Oyun Rehberi Oyun Tasarımı Türler ve Oyuncu*. (ss. 125- 170). İstanbul: Kalkedon Yayınları.
- Binark, M. (2015). Giriş. M. Binark (Der.), *Yeni Medya Çalışmalarında Araştırma Yöntem ve Teknikleri*. (ss. 15- 25). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Binark, M. ve Bayraktutan- Sütçü, G. (2008). *Kültür Endüstrisi Ürünü Olarak Dijital Oyun*. İstanbul: Kalkedon Yayınları.

- Binark, M. ve Bayraktutan Sütçü, G. (2009). Devasa Çevrimiçi Oyunlarda Türklüğün Oynanması: Silkroad Online’da Sanal Cemaat İnşası ve Türk Klan Kimliği. M. Binark, G. Bayraktutan-Sütçü, I. B. Fidaner (Der.), *Dijital Oyun Rehberi Oyun Tasarımı Türler ve Oyuncu*. (ss. 275-311). İstanbul: Kalkedon Yayınları.
- Blank, T. J. (2012). Introduction: Pattern in the Virtual Folk Culture of Computer Mediated Communication. T. J. Blank (Ed.), *Folk Culture in the Digital Age The Emergent Dynamics of Human Interaction*. (ss. 1-24.). Logan: Utah State University Press.
- Blizzard Entertainment. (2014). *Hearthstone* (Pc Version) [Video Oyunu]. Blizzard Entertainment. Erişim adresi: <https://hearthstone.blizzard.com/en-us>
- Blizzard Entertainment Inc. (2004). *World of Warcraft* (Pc Version) [Video Oyunu]. Blizzard Entertainment Inc. Erişim adresi: <https://worldofwarcraft.blizzard.com>
- blueflower. (2019). *TheoTown* (Android Version) [Video Oyunu]. blueflower, Lobby Divinus, Erişim adresi: <https://play.google.com/store/apps/details?id=info.flowersoft.theotown.theotown&hl=tr&gl=US>
- Bond Digital. (2019). *Dede Korkut Chronicles*. (Gear V, Go Version) [Video Oyunu]. Bond Digital. Erişim adresi: https://www.oculus.com/experiences/go/1758308727628489/?locale=tr_TR
- Booming Tech. (2019). *Conqueror’s Blade* (PC Version) [Video Oyunu]. My.Games.
- Boone, G. W. (2015). *Video Game Rhetoric And Materialist Contingency: Genre, Circulation, And Narrative*. (Doctoral Dissertation). University of Illinois at Urbana-Champaign, Illinois. Erişim adresi: <https://www.ideals.illinois.edu/items/89341>
- Boratav, P. N. (1982a). *Folklor ve Edebiyatı 1*. Ankara: Adam Yayıncılık.
- Boratav, P. N. (1982b). *Folklor ve Edebiyatı 2*. Ankara: Adam Yayıncılık.
- Bostan, B. (2011). Sanal Gerçeklik ve Dijital Oyunlar. G.T. Ünal ve U. Batı (Ed.), *Dijital Oyunlar “Kendi Dünyanda Yaşa, Bizimkinde Oyna”*. (ss. 149-177). İstanbul: Derin Yayınları.
- Bostancı Ege, G. (2004). *Siberkültür, Bilgisayarın Sosyolojik Etkileri ve Siberuzayda Sosyal İlişkiler*. (Doktora Tezi), Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İzmir, <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/>

- Bostancı Ege, G. (2012). “Siber Kültür ve Sosyal Oyunlar: Karşılaştırmalı Örneklerle Sosyal Oyun Deneyimi Üzerine Bir Çözümleme”. *Folklor/Edebiyat*, 18 (72), 145- 152. Erişim adresi: <https://dergipark.org.tr/tr/pub/fe/issue/26037/274232>
- Bowden, O. (2016). *Suikastçının İnanıcı Assassin's Creed: Rönesans*. (E. Gülşen- U. Yılmaz, Çev.) İstanbul: Epsilon.
- Bowler, G. M. Jr. (2018). Netnografi: Sanal Kültürleri ve Toplulukları İncelemek İçin Tasarlanmış Bir Yöntem. (İ. Tekirdağlı Korkmaz, Z. S. Baki Nalcioğlu, Çev.). Ö. Oğuz, E. Ölçer Özünel, S. Gürçayır Teke, T. Erdal, Z.S. Baki Nalcioğlu (Haz.), *İnternet Folkloru: Netlore ve Netnografi*.(ss. 25-32). Ankara: Geleneksel Yayıncılık.
- Bowman, S. L. (2008). *Role-Playing: An Ethnographic Exploration*. (Doctoral Dissertation). The University of Texas at Dallas, Dallas. [UMI: 3323607] ProQuest Dissertations Publishing veritabanından erişildi.
- Breadcrumbs Interactive. (2019). *Yaga* (PC Version) [Video Oyunu]. Versus Evil. Erişim Adresi: <https://store.steampowered.com/app/888530/Yaga/>
- Briggs, A. ve Burke, P. (2011). *Medyanın Toplumsal Tarihi Gutenberg'den İnternet'e* (Ü. H. Yolsal- E. Uzun, Çev). İstanbul: Kırmızı Yayınları.
- Bronner, J. S. (2009). Digitizing and Virtualizing Folklore. T. J. Blank (Ed.), *Folklore and the Internet Vernacular Expression in a Digital World*. (21-66). Logan, Utah: Utah State University Press.
- Bronner, J. S. (2018). Halk Biliminin Dijitalleştirilmesi ve Sanallaştırılması. (Ş. Yılmaz ve Z. Bayır, Çev.). Ö. Oğuz, E. Ölçer Özünel, S. Gürçayır Teke, T. Erdal, Z. S. Baki Nalcioğlu (Haz.), *İnternet Folkloru: Netlore ve Netnografi*. (ss. 45- 94). Ankara: Geleneksel Yayıncılık.
- Buccitelli, A. B. (2012). Performance 2.0: Observations toward a Theory of the Digital Performance of Folklore.(T. J. Blank). *Folk Culture in the Digital Age The Emergent Dynamics of Human Interaction*. (60-84). Logan: Utah State University Press.
- Bucholz, D. (2022). *Gayriresmi Harry Potter Yemek Kitabı*. (Çev. E. D.Ulucan, D. Bostancı). İstanbul: Martı.
- Bungie. (2019). *Destiny 2* (PC Version) [Video Oyunu]. Bungie. Erişim Adresi: https://store.steampowered.com/app/1085660/Destiny_2/

Burhan, Ç. (2020). [Müstear], (Yaşı 21), Erkek, Üniversitesi öğrencisi, dijital ortamda Zoom ile gerçekleştirilen mülakat. Görüşmenin ses kayıtları A.S.A. arşivindedir.

Bussell, J. (12 Mart 2013). *cyberspace*. Encyclopedia Britannica. Erişim adresi: <https://www.britannica.com/topic/cyberspace>

Büker Alyanak, Z. (2015). Etnografi ve Çevrimiçi Etnografi. M. Binark (Der.), *Yeni Medya Çalışmalarında Araştırma Yöntem ve Teknikleri*. (ss. 117-163). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Büyük, İ. (2020). [Müstear], (Yaşı 20), Lise mezunu, Çankırı'da gerçekleştirilen mülakat ve icra. Görüşmenin ses kayıtları A.S.A. arşivindedir.

Byte Computer. (1989). *Keloğlan*. (Commodore 64). [Video Oyunu].

Caillois, Roger. (2001). *Man, Play and Games*. (Meyer Barash, Çev.). Urbana and Chicago: University of Illinois Press.

Campbell, J. (2010). *Kahramanın Sonsuz Yolculuğu*. (Sabri Gürses, Çev.). İstanbul: Kabalcı Yayınevi.

Can, S. (2020). [Müstear], (Yaşı 19), Erkek, Üniversite öğrencisi, Çankırı'da gerçekleştirilen mülakat ve icra. Görüşmenin ses kayıtları A.S.A. arşivindedir.

Canatak, A. M. ve Bulduk, N. (2019). *Dijital Çağ Türk Edebiyatı ve Medyalararasılık Tartışmaları*. İstanbul: Hiper yayın.

Candywriter, LLC. (2018). *BitLife- Life Simulator*. (Android Version) [Video Oyunu]. Erişim adresi: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.candywriter.bitlife&hl=en_US

Canlı, G. (2020). [Müstear], (Yaşı 18), Kadın, Üniversite öğrencisi, dijital ortamda gerçekleştirilen anket. Anket kayıtları A.S.A. arşivindedir.

Capcom. (1996) .Resident Evil. (Playstation). [Video Oyunu] Capcom.

Carlson, M. (2013). *Performans: Eleştirel Bir Giriş*. (Beliz Güçbilmez, Çev.). Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.

Carter, D. (2018). Sanal Toplumlarda Yaşam: Sanal Dünyadaki İnsan İlişkilerinin Etnografisi. (Çev. A. Uğureli, D. H. Göktaş). Ö. Oğuz, E. Ölçer Özünel, S. Gürçayır Teke, T. Erdal, Z. S. Baki

- Nalciođlu (Haz). İnternet Folkloru: Netlore ve Netnografi. (ss. 95- 114). Ankara: Geleneksel Yayıncılık.
- Castells, M. (2016). *İletişim Gücü*. (Ebru Kılıç, Çev.). İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları.
- Castro, J. (2012, 3 Temmuz). *The real science of fairy tales*. LiveScience. E.T. 27.04.2017, Erişim adresi: <https://www.livescience.com/34047-fairy-tale-stories-science.html>
- Castronova, E. (2005). *Synthetic Worlds: The Business & Culture of Online Games*. Chicago: University of Chicago Press.
- CD PROJEKT RED. (2011). *The Witcher 2: Assassins of Kings* (PC Version) [Video Oyunu]. CD Projekt, 1C-SoftClub
- CD Projekt RED. (2015). *The Witcher 3: Wild Hunt* (PC Version) [Video Oyunu]. CD Projekt RED. Erişim Adresi: https://store.steampowered.com/app/292030/The_Witcher_3_Wild_Hunt/
- CD PROJEKT RED. (2020). *GWENT: The Witcher Card Game* (PC Version) [Video Oyunu]. CD PROJEKT RED. Erişim adresi: https://store.steampowered.com/app/1284410/GWENT_The_Witcher_Card_Game/
- CD PROJEKT RED.(2008). *The Witcher* (PC Version) [Video Oyunu]. CD PROJEKT RED, 1C-SoftClub.,https://store.steampowered.com/app/20900/The_Witcher_Enhanced_Edition_Directors_Cut
- Cıngı, M. (2018). Dijital Oyunseverlerin İslamofobi İçerikli Oyunlara Bakışı. *Medya ve Din Araştırmaları Dergisi (MEDIAD)*, 1 (1), s. 49-72, Erişim adresi: <https://dergipark.org.tr/tr/pub/mediad/issue/37949/429840>
- Cline, E. (2018). *Başlat*. (Taflan Taftaf, Çev.). İstanbul: Dex.
- Cocchiara, G. (2017). *Avrupa'da Folklor Tarihi*. (Yerke Özer, Çev.). Ankara: Geleneksel Yayıncılık.
- Columbus, C. (Director). (2001). *Harry Potter and Sorcerer's Stone*. [Film]. Warner Bros Pictures, Heyday Films, 1492 Pictures. ABD.
- Consalvo, M. & Staines, D. (2021). Reading Ren'Py: Game Engine Affordances and Design Possibilities. *Games and Culture*, 16 (6), 762–778. <https://doi.org/10.1177/1555412020973823>

Core Design. (1996). *Tomb Raider* (PC Version). [Video Oyunu]. Yayıncı: Eidos Interactive.

Cragoe, N. G. (2015). RPG Mythos: Narrative Gaming as Modern Mythmaking. *Games and Culture*. 1-25. <https://doi.org/10.1177/1555412015574195>

Creating Kea's World (t.y.). Birmingham City University Institute of Creative Arts. E.T. 17.01.2023, Erişim adresi: <https://www.bcu.ac.uk/games-film-animation/news-and-blogs/blog/creating-keas-world>

Creative Assembly, Feral Interactive (Mac). (2021) . *A Total War Saga: TROY* (PC Version) [Video Oyunu]. SEGA, Feral Interactive (Mac). Erişim adresi: https://store.steampowered.com/app/1099410/A_Total_War_Saga_TROY/

Creative Assembly, Feral Interactive. (2004) *Rome: Total War* (PC Version) [Video Oyunu]. The Creative Assembly, Activision, Sega.

Creative Assembly, Feral Interactive. (2009). *Total War: Empire- Definitive Edition* (PC Version) [Video Oyunu]. SEGA, Feral Interactive (Mac), Feral Interactive (Linux). Erişim adresi: https://store.steampowered.com/app/10500/Total_War_EMPIRE__Definitive_Edition/

Creative Assembly, Feral Interactive. (2021) *Total War: Rome REMASTERED* (PC Version) [Video Oyunu]. SEGA Europe Ltd. Erişim adresi: <https://store.romeremastered.totalwar.com>

Creative Assembly. (2006). *Total War: Medieval II* (PC Version) [Video Oyunu]. SEGA.

Creative Assembly. (2015). *Total War: ATTILA* (PC Version) [Video Oyunu]. Sega. Erişim adresi: https://store.steampowered.com/app/325610/Total_War_ATTILA/

Crystal Dynamics, Eidos-Montréal, Feral Interactive, Nixxes. (2013). *Tomb Raider* (PC Version) [Video Oyunu]. Crystal Dynamics, Feral Interactive. Erişim adresi: https://store.steampowered.com/app/203160/Tomb_Raider/

Çabuk, K. (2020). [Müstear], (Yaşı 11), Erkek, Ortaokul öğrencisi, dijital ortamda Zoom ile gerçekleştirilen mülakat. Görüşmenin ses kayıtları A.S.A. arşivindedir.

Çabuk, T. (2020). [Müstear], (Yaşı 16), Erkek, Lise öğrencisi, dijital ortamda Zoom ile gerçekleştirilen mülakat. Görüşmenin ses kayıtları A.S.A. arşivindedir.

- Çakır, G. (2020). [Müstear], (Yaşı 18), Kadın, Üniversite öğrencisi, dijital ortamda Zoom ile gerçekleştirilen mülakat. Görüşmenin ses kayıtları A.S.A. arşivindedir.
- Çakır, M. (2014). *Görsel Kültür ve Küresel Kitle Kültürü*. Ankara: Ütopya Yayınevi.
- Çelik, H. (2013). Kültür ve Kişisel Deneyim: Bir Araştırma Yöntemi Olarak Otoetnografi. *İstanbul Journal of Social Sciences*. (6). 1- 14. Erişim adresi: <http://www.istjss.org/Makale/80-kultur-ve-kisisel-deneyim-bir-arastirma-yontemi-olarak-otoetnografi>
- Çetin, H. (2020). [Müstear], (Yaşı 19), Kadın, Üniversite öğrencisi, dijital ortamda Zoom ile gerçekleştirilen mülakat. Görüşmenin ses kayıtları A.S.A. arşivindedir.
- Çevrimiçi oyunlar*. (2017, 22 Temmuz). Güvenli Web. E.T. 10.01.2023, <https://www.guvenliweb.org.tr/dokuman-detay/cevrimici-oyunlar>
- Çınar, Y. (2020). [Müstear], (Yaşı 29), Erkek, Lisansüstü öğrencisi, Çankırı’da gerçekleştirilen mülakat. Görüşmenin ses kayıtları A.S.A. arşivindedir.
- Çırak, E. (2020). [Müstear], (Yaşı 19), Erkek, Lise mezunu, dijital ortamda gerçekleştirilen anket. Anket kayıtları A.S.A. arşivindedir.
- Çobanoğlu, Ö. (1992). *The Relationships Between Oral Forms of Folklore and Mediated Performances in the Cult of Çakıcı Mehmet Efe*. (Yüksek Lisans Tezi). Indiana University, Indiana. Erişim adresi: <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/>
- Çobanoğlu, Ö. (2000). *Âşık Tarzı Kültür Geleneği ve Destan Türü*. Ankara: Akçağ Yayınları.
- Çobanoğlu, Ö. (2005). Halk Kültürü-Medya İlişkisi Bağlamında: Yeni Halkbilimi Kuramlarının Sorunlu Yönleri Üzerine Tespitler. *Halk Kültürlerinin Medya Açısından Değerlendirilmesi Uluslararası Sempozyumu Bildirileri* (ss. 63-66). 12-13-14 Aralık 2002, Sakarya. İstanbul: Motif Vakfı Yayınları.
- Çobanoğlu, Ö. (2011). *Türk Dünyası Epik Destan Geleneği*. Ankara: Akçağ Yayınları.
- Çobanoğlu, Ö. (2015). *Türk Halk Kültüründe Memoratlar ve Halk İnançları*. Ankara: Akçağ Yayınları.
- Çobanoğlu, Ö. (2019). *Halkbilimi Kuramları ve Araştırma Yöntemleri Tarihine Giriş*. Ankara: Akçağ Yayınları.

- Çobanoğlu, S. (2018). *Sözlü Edebiyat ve Anlatım Tutumu*. Ankara: Akçağ Yayınları.
- Çobanoğlu, S. (2022). *Halkbilimi ve Metaverse Yeni Dünyaların Beşiğinde*. Ankara: Grafiker Yayınları.
- Çomu, T.- Halaiqa İ. (2015). Web İçeriklerinin Metin Temelli Çözümlemesi. M. Binark (Der.), *Yeni Medya Çalışmalarında Araştırma Yöntem ve Teknikleri*. (ss. 26- 87). İstanbul: Ayrıntı Yayınları: İstanbul.
- Dalan Polat, G. (2020). Esporun Doksa Kavramı Üzerinden Sosyokültürel Örüntülerinin Bir Analizi. E. Süngü ve B. Bostan (Ed.), *Türkiye’de ve Türkiye’den Oyun Çalışmaları*. (259-283). Ankara: Nobel Yayıncılık.
- Danuser, S. and Seamster, T. A. (2009). Writing for Massively Multiplayer Online Games. Despain, Wendy (Ed.), *Writing For Video Game Genres From FPS to RPG*. (ss. 1-10). Wellesley, Massachusetts: A K Peters/CRC Press.
- David, J. B. (2015). *When Running Isn't Enough: The Development of the Survival Horror Video Game Genre Through Transmedial Adaptation and Representations of Sexuality*. (Master’s Thesis). Indiana University, Indiana, Erişim adresi: <https://scholarworks.iu.edu/dspace/handle/2022/21140>
- De Saussure, F. (1998). *Genel Dilbilim Dersleri*. (Berke Vardar, Çev.). İstanbul: Multilingual.
- De Vos, G. A. (2018) .Folklore ve İnternet: Netlore. (N. Baykal, Çev.). Ö. Oğuz, E. Ölçer Özünel, S. Gürçayır Teke, T. Erdal, Z. S. Baki Nalcioğlu (Haz.), *İnternet Folkloru: Netlore ve Netnografi*. (ss. 9- 14). Ankara: Geleneksel Yayıncılık.
- Defoe, D. (2012). *Robinson Crusoe*. (Fadime Kâhya, Çev.). İstanbul: İş Bankası Yayınları.
- Dégh, Linda. (2014). “Günümüz Bağlamında Efsane ve Üzerine Teorik Bir Düşünme ve Efsanenin Tanımı”. (S. Gürçayır, Çev.). (Haz. M. Ö. Oğuz, S. Gürçayır Teke), *Halkbiliminde Kuramlar ve Yaklaşımlar 2*. (ss. 204-210), Ankara: Geleneksel Yayıncılık.
- Demir, K. ve Şahin, Y. L. (2019). Çocuklar ve Dijital Oyunlar. (Ed.) F. Odabaşı, *Dijital Yaşamda Çocuk*. (ss. 171- 184). Ankara: Pegem Akademi Yayınları.
- Demirci, B. N. (2016). Sözlü Kültürden Dijital Kültüre Bilgi. *Hece Dijital Kültür Sayısı*. (234/ 235/ 236), 59-66.

- Dere, U. (2021, 3 Mayıs). *Oyunlardaki FPS Tam Olarak Nedir, Nasıl ölçülür ve Artırılır, Kaç Olmalıdır?* Webtekno. E.T. 12.11.2022, <https://www.webtekno.com/fps-nedir-nasil-olcultur-kac-olmalidir-h91278.html>
- Dervişcemaloğlu, B. (2016). *Anlatıbilime Giriş*. İstanbul: Dergâh Yayınları.
- Despain, W (Ed.). (2009). *Writing For Video Game Genres From FPS to RPG*. Wellesley, Massachusetts: A K Peters/CRC Press.
- DICE. (2016). *Battlefield 1*. (PC Version) [Video Oyunu]. Electronic Arts, Erişim Adresi, <https://www.ea.com/tr-tr/games/battlefield/all-battlefield>
- Dilek, H. (2020). [Müstear], (Yaşı 22), Erkek, Üniversite öğrencisi, dijital ortamda Zoom ile gerçekleştirilen mülakat. Görüşmenin ses kayıtları A.S.A. arşivindedir.
- Dinosaur game. (2022, 5 Eylül). *Vikipedi*. E.T. 26.03.2023., Erişim adresi: https://tr.wikipedia.org/w/index.php?title=Dinosaur_Game&oldid=28486882
- Discord Inc. (t.y.). *Discord*, E.T. 10.11.2022, <https://discord.com/>
- Discord Inc. (t.y.). *Discord*, E.T. 12.10.2022, <https://discord.com/>
- DLive Entertainment Pte. Ltd. . (t.y.). *Dlive*, E.T. 12.10.2022, <https://dlive.tv/m/home/>
- Doğu, B. (2006). *Popüler Kültürün Tüketim Aracı Olarak Bilgisayar Oyunlarında Sunulan Yaşam Tarzı*. (Yüksek Lisans Tezi). Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İzmir. Erişim adresi: <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/>
- Domsch, S. (2016). Hearing Storyworlds: How Video Games Use Sound to Convey Narrative. Jarmila Mildorf, Till Kinzel, (Ed), *Audionarratology Interfaces of Sound and Narrative*. (ss. 185-198). Berlin/Munich/Boston: De Gruyter. <https://doi.org/10.1515/9783110472752-012>
- Dorson, R. M. (1978). Folklore in the Modern World. R. M. Dorson (Ed.), *Folklore in the Modern World*. (ss. 11- 54). The Hague, Paris: De Gruyter Mouton Publishers.
- Dorson, R. M. (2007). Folklor ve Fake Lore. (S. Gürçayır, Çev.), S. Gürçayır (Haz.), *Folklorun Sahtesi: Fakelore*. (ss. 11-22). Ankara: Geleneksel Yayıncılık.

- Dorst, J. (1990). Tags and Burners, Cycles and Networks: Folklore in the Telectronic Age. *Journal of Folklore Research*. 27 (3): 179- 190. Erişim adresi: <https://www.jstor.org/stable/3814251>
- Dundes, A ve Bronner, S. J. (2007). *The Meaning of Folklore: The analytical essays of Alan Dundes*. Logan: Utah State University Press.
- Dundes, A. (1965). On Computers and Folktales. *Western Folklore* (24), 185-189. Erişim adresi: <https://www.jstor.org/stable/1499023>
- Dundes, A. (2006a). Halk Kimdir?. (M. Ekici, Çev.). M. Ö. Oğuz, M. Ekici, N. Özdemir, G. Öğüt Eker, S. Gürçayır Teke (Yay. Haz.), *Halkbiliminde Kuramlar ve Yaklaşımlar 1*. (ss. 11-26). Ankara: Geleneksel Yayıncılık.
- Dundes, A. (2006b). Doku, Metin ve Konteks. (M. Ekici, Çev.), M. Ö. Oğuz, M. Ekici, N. Özdemir, G. Öğüt Eker, S. Gürçayır Teke (Yay. Haz.), *Halkbiliminde Kuramlar ve Yaklaşımlar 1*. (ss. 40-52) Ankara: Geleneksel Yayıncılık.
- Durak, H. (2020). [Müstear], (Yaşı 19), Kadın, Üniversite öğrencisi, dijital ortamda gerçekleştirilen anket. Anket kayıtları A.S.A. arşivindedir.
- Durand, G. (2017). *Sembolik İmgelem*. (Ayşe Meral, Çev.). İstanbul: İnsan Yayınları.
- Durmaz, İ. (2020). [Müstear], (Yaşı 32), Erkek, Lisansüstü öğrencisi, dijital ortamda gerçekleştirilen anket. Anket kayıtları A.S.A. arşivindedir.
- Durmaz, U. (2019). Dijital Kültür Çağında Geleneksel Türk Tiyatrosu: (Köy Seyirlik Oyunları ve Meddah). (Ed.) Mehmet Özdemir, *Dijital Kültür Tradijital- Medya- İnternet- Edebiyat ve Halkbilimi Araştırmaları (21. Yüzyılda Kültür Yorumları)*. (ss. 217- 256). İstanbul: Arı Sanat Yayınları.
- Dursun, Y. (2014). *Oyunun Ontolojisi*. Ankara: Doğu Batı Yayınları.
- Dündar, R. (2020). [Müstear], (Yaşı 22), Erkek, Üniversite öğrencisi, dijital ortamda Zoom ile gerçekleştirilen mülakat. Görüşmenin ses kayıtları A.S.A. arşivindedir.
- EA Bright Light (Geliştirici). 2003. *Harry Potter: Quidditch World Cup* (PC Version) [Video oyunu]. Electronic Arts Inc. (Yayıncı). Erişim adresi: <https://www.ea.com/games/harry-potter/harry-potter-quidditch-world-cup?isLocalized=true>

- EA Canada, EA Romania. (2021). *FIFA 22*. (PC Version) [Video Oyunu]. Electronic Arts, <https://www.ea.com/tr-tr/games/fifa/fifa-22>
- EA Los Angeles. (2002). *Medal of Honor: Allied Assault*. (PC Version) [Video Oyunu]. Electronic Arts. Erişim adresi: <https://www.ea.com/games/medal-of-honor/medal-of-honor-allied-assault?isLocalized=true>
- EA Mobile, EA Canada. (2022). *FIFA Mobile*. (Android Version) [Video Oyunu]. Electronic Arts, Erişim adresi: <https://www.ea.com/en-gb/games/fifa/fifa-mobile>
- EA Sports. (2019). *EA Sports FIFA 20* (PC Version) [Video Oyunu]. Electronic Arts.
- Eco, U. (1995). *Anlatı Ormanlarında Altı Gezinti*. (Kemal Atakay, Çev.). İstanbul: Can Yayınları.
- Eco, U. (2021). *Açık Yapıt*. (Çev.Tolga Esmer). İstanbul: Can Yayınları.
- Ekici, M. (2015). Derleme Yöntem ve Teknikleri. M. Ö. Oğuz, M. Ekici, M. Aça, D. Düzgün, B. Akarpınar, M. Arslan, A. M. Yılmaz, G. Öğüt Eker, T. Özkan (Ed.). *Türk Halk Edebiyatı El Kitabı*. (ss. 417- 438). Ankara: Grafiker Yayınları.
- Ekin, H. (2020). [Müstear], (Yaşı 22), Erkek, Üniversite öğrencisi, Çankırı'da gerçekleştirilen mülakat ve icra. Görüşmenin ses kayıtları A.S.A. arşivindedir.
- Ekin, V. (2012). Sanal Dünyadaki Gerçek Oyuncular: Spor Markalarının Advergaming Uygulamaları. Deniz Yengin (Ed.), *Yeni Medya Ve*. (450- 470). İstanbul: Anahtar Kitaplar Yayınevi.
- Ekşi Sözlük. (t.y.). *kareli defterde imparatorluk oyunu* E.T. 11.11.2022, <https://eksisozluk.com/kareli-defterde-imparatorluk-oyunu--1323226>
- Ekşi Sözlük. (t.y.). *kronometreli saatle futbol oynamak başlığı*. E.T. 11.11.2022, <https://eksisozluk.com/kronometreli-saatle-futbol-oyunmak--1323220>.
- Elçin, Ş. (1997). *Anadolu Köy Orta Oyunları (Köy Tiyatrosu)*. Ankara: Türk Kültürünü Araştırma Enstitüsü.
- Elçin, Ş. (1997). *Halk Edebiyatı Araştırmaları II*. Ankara: Akçağ Yayınları.
- ElderScrollsWiki. (t.y.) *Hist*. Fandom. E.T. 21.02.2023, Erişim adresi: <https://elderscrolls.fandom.com/wiki/Hist>.

- Electronic Arts, Griptonite Games. (2001). *Harry Potter and the Philosopher's Stone* (Game Boy Advance). [Video Oyunu] Electronic Arts.
- Eliade, M. (2017). *İmgeler ve Simgeler*. (Mehmet Ali Kılıçbay, Çev.). Ankara: Doğubatı.
- Endnight Games. (2014). *The Forest* (PC Version) [Video Oyunu]. Endnight Games. Erişim adresi: https://store.steampowered.com/app/242760/The_Forest/
- Enninger, W. (2006). "Giyim". (N. Özdemir, Çev.). M. Ö. Oğuz, M. Ekici, N. Özdemir, G. Öğüt Eker, S. Gürçayır Teke (Yay. Haz.), *Halkbiliminde Kuramlar ve Yaklaşımlar 1*. (ss. 254-258). Ankara: Geleneksel Yayıncılık.
- Ensemble Studios, SkyBox Labs. (2002). *Age of Mythology*. (PC Version) [Video Oyunu]. Microsoft Game Studios.
- Ensemble Studios. (1997). *Age of Empires* (PC Version) [Video Oyunu]. Microsoft.
- Ensemble Studios. (1999). *Age of Empires II: The Age of Kings*. (PC Version) [Video Oyunu]. Microsoft.
- Ensslin, A. (2014). *Literary Gaming*. Cambridge: The MIT Press.
- Epic Games Inc. (t.y.). *Epic Games*. E.T. 01.09.2022, <https://store.epicgames.com/tr/>
- Epic Games. (2017). *Fortnite*. (PC Games). [Video Oyunu]. Epic Games, Warner Bros. Interactive Entertainment, Erişim adresi: <https://store.epicgames.com/tr/p/fortnite>
- Ercan, Ç. (35). [Müstear], (Yaşı 35), Erkek, Lisansüstü öğrencisi, Çankırı'da gerçekleştirilen mülakat. Görüşme kayıtları A.S.A. arşivindedir.
- Ercan, E. E. (2016). Dijital Oyunlarda Eril Tahakküm. *Hece Dijital Kültür Sayısı*. (234/235/236). s.376-381.
- Ercan, G. S. ve Danış, P. (2019). Söylem, Söylem Çözümlemesi ve Eleştirel Söylem Çözümlemesi: Tanımları ve Kapsamları. *DEÜ Edebiyat Fakültesi Dergisi*, 6 (2), 527-552. Erişim adresi: <https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/835613>
- Erdem, A. (2020). [Müstear], (Yaşı 34), Erkek, Lisansüstü öğrencisiyle Çankırı'da gerçekleştirilen mülakat. Görüşme kayıtları A.S.A. arşivindedir.

- Erdem, M. N. (2019). Dijital Oyunlarda Şiddetin Estetiği: League Of Legends Oyunu Üzerine Mitsel Bir Çözümleme. *Middle Black Sea Journal of Communication Studies*. 4(2), 115-139. Erişim adresi: <https://dergipark.org.tr/tr/pub/mbsjcs/issue/50284/627335>
- Erdoğan, B. (2020). [Müstear], (Yaşı 21), Erkek, Ön Lisans öğrencisi ile Çankırı'da gerçekleştirilen mülakat ve icra. Görüşme kayıtları A.S.A. arşivindedir.
- Eren, E. [Müstear], (Yaşı 23), Erkek, Üniversite mezunu, dijital ortamda gerçekleştirilen anket. Anket kayıtları A.S.A. arşivindedir.
- Ergin, M. (2018). *Dede Korkut Kitabı 1-2*. Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları.
- Erol, V. (2019). *Modlarla Açık Yapıta Dönüşen Video Oyunları ve Skyrim Örneği*. (Doktora Tezi), İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul. Erişim adresi: <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/>
- Eskelinen, M. (2001). The Gaming Situation. *Game Studies*. 1(1). <http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/>
- Euronews. (2018, 2 Temmuz). Harry Potter'dan Yeşil Sahalara Quidditch Dünya Kupası. E.T. 18.11.2022, <https://tr.euronews.com/video/2018/07/02/harry-potter-dan-yesil-sahalara-quidditch-dunya-kupasi>
- Fairclough, N. (2003). *Analysing Discourse Textual Analysis for Social Research*. London and New York: Routledge Taylor & Francis Group.
- Fancy Force. (2010). *Happy Wheels*. (Android Version). [Video Oyunu]. Fancy Force. Erişim adresi: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.fancyforce.happywheels&hl=en_US
- Fandom Inc. (t.y.). Metacritic, E.T. 21.12.2022, Erişim adresi: <https://www.metacritic.com/game>
- Fandom Inc. (t.y.). Fandom, E.T. 21.12.2022, Erişim adresi: <https://www.fandom.com/topics/games>
- FanFiction. (t.y.). Books. E.T. 21.12.2022, Erişim adresi: <https://www.fanfiction.net/book/>
- Fassone, R. (2015). This is video game play: video games, authority and metacommunication. *Comunicação e Sociedade*. 27, 37- 52. [https://doi.org/10.17231/comsoc.27\(2015\).2088](https://doi.org/10.17231/comsoc.27(2015).2088)
- Fidan, S. (2017). *Âşıklık Geleneği ve Medya Endüstrisi*. Ankara: Grafiker Yayınları.

- Fidaner, I. B. (2009a). Mod Yapımı: Oyun İle Oynayanlar. M. Binark, G. Bayraktutan- Sütçü, I. B. Fidaner (Der.), *Dijital Oyun Rehberi Oyun Tasarımı Türler ve Oyuncu*. (ss. 171-184). İstanbul: Kalkedon Yayınları.
- Fidaner, I. B. (2009c). Sözcüklerden Yapılmış Dünyalar: MUD'lar. M. Binark, - G. Bayraktutan- Sütçü, I.B. Fidaner (Ed.). *Dijital Oyun Rehberi Oyun Tasarımı Türler ve Oyuncu*. (ss. 233- 245). İstanbul: Kalkedon Yayınları.
- Fidaner, I. Barış. (2009b). Makinelerin Anlattıkları. M. Binark, - G. Bayraktutan- Sütçü, I.B. Fidaner (Ed.). *Dijital Oyun Rehberi Oyun Tasarımı Türler ve Oyuncu*. (ss. 83- 93). İstanbul: Kalkedon Yayınları.
- Fink, E. (2010). *Bir Dünya Sembolü Olarak Oyun*. (N. Aça, Çev.). Ankara: Dost Kitabevi.
- Fiske, J. (2012). *Popüler Kültürü Anlamak*. (S. İrvan, Çev.). İstanbul: Parşömen Yayınları.
- Forums TaleWorlds. (t.y.). *International Forums*. E.T. 23.12.2022, <https://forums.taleworlds.com/index.php>
- Fox, W. S. (2007). Folklor ve Fakelore: Bazı Sosyolojik Düşünceler. (T. Tanyel, Çev.). S. Gürçayır (Haz.), *Folklorun Sahtesi: Fakelore*. (ss. 35-50). Ankara: Geleneksel Yayıncılık.
- Frank, R. (2011). *Newslore Contemporary Folklore on the Internet*. USA: University Press of Mississippi.
- Frasca, Gonzalo (1999). *Ludology Meets Narratology: Similitude and differences between (video)games and narrative*. E.T. 12.11.2021, Erişim adresi: <https://ludology.typepad.com/weblog/articles/ludology.htm>,
- Frazer, J. G. (2017). *Altın Dal Dinin ve Folklorun Kökenleri*. (M. H. Doğan, Çev.). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Freyermuth, G. S. (2015). *Games Game Design Game Studies An Introduction*. (With contributions by A. Czauderna, N. Pozzi and E. Zimmerman). Transcript Verlag. DOI:10.1515/9783839429839
- Frogwares. (2016). *Sherlock Holmes: The Devil's Daughter*. (PC Version) [Video Oyunu]. Erişim adresi: https://store.steampowered.com/app/350640/Sherlock_Holmes_The_Devils_Daughter/

- Fukasaku, K. (Director). (2000). *Battle Royale*. [Film]. Toho Company, AM Associates, Fukasakugumi.
- Game Boy Advance SP. (11 Mayıs 2022). *Vikipedi*.
https://tr.wikipedia.org/w/index.php?title=Game_Boy_Advance_SP&oldid=27757962
- Game Freak. (1998). *Pokémon Red*. [Game Boy]. Nintendo, Erişim adresi:
<https://www.pokemon.com/us/pokemon-video-games/pokemon-red-version-and-pokemon-blue-version/>
- Game Freak. (2004). *Pokémon FireRed*. (Game Boy Advance). Nintendo. Erişim adresi:
<https://www.pokemon.com/us/pokemon-video-games/pokemon-firered-version-and-pokemon-leafgreen-version/>
- Game Jolt, Inc. (t.y.) *Gamejolt*, E.T. 21.12.2022, <https://gamejolt.com/games/tag-fangame>
- Gamesradar+. (t.y.). *Golden Joystick Awards 2022*, E.T. 03.01.2023,
<https://www.gamesradar.com/goldenjoystickawards/>
- Gelfand, L. (2008). *Tales, Technology, and Transformations: How Different Media Environments Shape The Structure, Style, and Content of Folk Narratives*. (Doktora Tezi). Indiana University ProQuest Dissertations Publishing veritabanından erişildi. (UMI NO. 319906).
- Gelibolu, M. F. (2013). Eğitsel Dijital Oyunların Teknolojisi, Türleri, Sınıflandırılması, Derecelendirilmesi ve Eğitimde Kullanılabilme Potansiyeli. M. A. Ocak (Ed.), *Eğitsel Dijital Oyunlar Kuram, Tasarım ve Uygulama*. (ss. 69-104). Ankara: Pegem Akademi.
- Gelişken, U. (2017). *Herkes İçin Mobil Oyun Tasarımı ve Programlama*. Kocaeli: Level Kitap.
- Genç, A. (2020). [Müstear], (Yaşı 20), Erkek, Üniversite öğrencisiyle dijital ortamda gerçekleştirilen anket. Anket kayıtları A.S.A. arşivindedir.
- Genç, B. (2020). [Müstear], (Yaşı 20), Kadın, Üniversite Öğrencisi, dijital ortamda Zoom ile gerçekleştirilen mülakat. Görüşmenin ses kayıtları A.S.A. arşivindedir.
- Genette, G. (2020). *Anlatının Söylemi Yöntem Hakkında Bir Deneme*. (F. B. Aydar, Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

- Georges, R. A. (2009). Eğlence ve Oyunlar. (D. F. Korkmaz, Çev.). M. Ö. Oğuz, S. Gürçayır, S. Çalış (Haz.), *Halkbiliminde Kuramlar ve Yaklaşımlar 3*.(ss. 322- 333). Ankara: Geleneksel Yayıncılık.
- Giants Software. (2021). *Farming Simulator22* (PC Version) [Video Oyunu]. Giants Software. Erişim Adresi: https://store.steampowered.com/app/1248130/Farming_Simulator_22/
- Glassie, H. (1999). *Material Culture*. Bloomington and Indianapolis: Indiana University Press.
- Glenister Roberts, K. (2004). Texturing the narrative paradigm: Folklore and Communication. *Communication Quarterly*, 52(2), 129-142, Erişim adresi: <https://doi.org/10.1080/01463370409370186>
- Global Game Jam, Inc. (t.y.). *Global Game Jam*, E.T. 21.12.2022, <https://globalgamejam.org/>
- Glukhovskiy, Dmitry. (2020). *Metro 2033*. (Deniz Banoğlu, Çev.). Ankara: Panama.
- Goffman, E. (1986). *Frame Analysis An Essay on the Organization of Experience*. Boston: Northeastern University Press.
- Goffman, E. (2014). *Günlük Yaşamda Benliğin Sunumu*. (B. Cezar, Çev.). İstanbul: Metis Yayınları.
- Goffman, E. (2017). *Kamusal Alanda İlişkiler Toplu Yaşamın Mikro İncelemesi*. (M. F. Karakaya, Çev.). Ankara: Heretik Yayınları.
- Goffman, E. (2018). *Karşılaşmalar Etkileşim Sosyolojisinde İki Çalışma*. (S. Çalıcı, Çev.). Ankara: Heretik Yayınları.
- Goldstein, S. K. (1977). *Sahada Folklor Derleme Metotları*. (A.E. Uysal, Çev.). Ankara: Başbakanlık Basımevi.
- Goody, J. (2017). *Mit, Ritüel ve Söz*. (Çev. D. Sezgi). İstanbul: Küre Yayınları.
- Google LLC. (2014). *Dinosaur Game*. (Browser) [Video Oyunu].
- Google LLC. (2017). *Toontastic 3D*. Erişim Adresi: <https://toontastic.withgoogle.com/>
- Google LLC. (t.y.). *Google Play Store*. E.T. 01.09.2022, <https://play.google.com/store/games>

Google LLC. (t.y.). YouTube. (t.y.). E.T. 01.10.2022, www.youtube.com

Gözcü, S. (2020). [Müstear], (Yaşı 19), Kadın, Üniversitesi öğrencisi, dijital ortamda gerçekleştirilen anket. Anket kayıtları A.S.A. arşivindedir.

GTA Wiki (t.y.). Bigfoot. Fandom. E.T. 18.11.2022, Erişim adresi: <https://gta.fandom.com/wiki/Bigfoot>

GTA Wiki (t.y.). Los Santos. Fandom. E.T. 18.11.2022, Erişim adresi: https://gta.fandom.com/wiki/Los_Santos.

Guinness World Records Gamer's Edition 2020. (2019) (.Çev. E. Yavuz), B. Hollingum (Ed.), E. Süngü (Türkçe Ed.), *Guinness World Records Ltd.* Beta Yayıncılık.

Guinness World Records Gamer's Edition Oyun Rekorları Hakkında Bilmeniz Gereken Her Şey. (2017). (Çev. E. Yavuz), S. Daultrey (Ed.), E. Süngü, S. Özkan (Türkçe Ed.), *Guinness World Records Ltd.* Beta Yayıncılık.

Gül, M. Y. (2013). Maysa ve Bulut. (Çizgi Film) TRT Çocuk.

Gülsoy, S. (2017). *Dijital Oyuncu Kimliğinin İnşası ve Sunumu*. (Doktora Tezi). Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Erzurum. Erişim adresi: <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/>

Gülüm, E. (2017). *Gelenek Kültürü Kökenli Dijital Anlatım ve Gösterimler*. (Doktora Tezi). Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara. Erişim adresi: <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/>

Gülüm, E. (2018). Dijital İletişim Teknolojileri Aracılı Bir Folklorik Deneyim Alanı Olarak Sanal Ortam. *Milli Folklor*. 30 (119), 127- 139, Erişim adresi: <https://www.millifolklor.com/PdfViewer.aspx?Sayi=119&Sayfa=127>

Günay, D. V. (2017). *Metin Bilgisi*. İstanbul: Papatya Yayıncılık Eğitim.

Gür, R. M. (2018). *Çok Oyuncululu Dijital Oyunlarda Oyun Oynama Pratikleri: MOBA ve MMORPG Oyunlar Üzerine Karşılaştırmalı Bir İnceleme*. (Yüksek Lisans Tezi). İstanbul Arel Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

- Güregen, E. S. ve Bostan B. (2020). Türkiye'deki Dijital Oyunlarda Anlatı Bilimi ve Geçmişten Bugüne Değişimi. E. Süngü, B. Bostan (Ed). *Türkiye'de ve Türkiye'den Oyun Çalışmaları*. (ss. 105-141). Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık.
- Güvenç, A. Ö. (2014). İnternet Folkloru Üzerine Önerilen Bir Terim: E-Folklor . Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, 18 (2) , 31-46 . Erişim adresi: <https://dergipark.org.tr/tr/pub/ataunisobil/issue/2836/38653>
- Güvenç, A. Ö. (2019). *Halk Anlatılarının Yeniden Yazım Sürecinde Tepegöz (1923- 2018)*. İstanbul: Ötüken Yayınları.
- Güvenç, B. (1991). *İnsan ve Kültür*. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Güzel, G. (2020). [Müstear], (Yaşı 20), Kadın, Üniversite öğrencisi, dijital ortamda Zoom ile gerçekleştirilen mülakat. Görüşmenin ses kayıtları A.S.A. arşivindedir.
- Halaçoğlu, B. N. (2019). Panoramadan İçine-Gömülmeye; Video Oyunlarında Kusursuz İllüzyon. *Sanat Tasarım Dergisi*. (24), 171-193, Erişim adresi: <https://dergipark.org.tr/tr/pub/sanatvetasarim/issue/51009/665637>
- Halaçoğlu, B. N. (2020). *Video Oyun Evreninde Yol Bulmak: Sınıflandırma ve Türler*. Ankara: Gece Kitaplığı.
- Hall, J. A., Williams B., Headleand, J. (2017). Artificial Folklore for Simulated Religions. *2017 International Conference on Cyberworlds (CW)*, s. 229-232. doi: 10.1109/CW.2017.28.
- Hansen, G. (2015). Computerizing Propp's Morphology: A Forward-Thinking- Retrospect on Structuralism. *New Directions in Folklore*. 13 (1/2), 3-43. Erişim adresi: <https://scholarworks.iu.edu/journals/index.php/ndif/article/view/20034/26149>
- Has, İ. (2020). [Müstear], (Yaşı 16), Erkek, Lise öğrencisi, dijital ortamda Zoom ile gerçekleştirilen mülakat. Görüşmenin ses kayıtları A.S.A. arşivindedir.
- Hava, K. (2013). Eğitsel Dijital Oyunlarda Senaryo ve Hikâye Kurgulanması. M. A.Ocak (Ed), *Eğitsel Dijital Oyunlar Kuram, Tasarım ve Uygulama*. (ss.161- 178). Ankara: PEGEM Akademi.
- Hayles, N. K. (2001). The Condition of Virtuality. P. Lunenfeld (Ed.), *The Digital Dialectic New Essays on New Media*. (ss. 68-94). Cambridge, Massachusetts, London, England: The MIT Press.

- Hayse, M. A. (2009). *Religious Architecture in Videogames: Perspectives From Curriculum Theory and Religious Education* (Doktora Tezi). Trinity International University, Illinois. ProQuest Dissertations Publishing veritabanından erişildi.
- Hazar, Z. (2018). *Çağın Vebası Dijital Oyun Bağımlılığı ve Başa Çıkma Yöntemleri*. Ankara: Gazi Kitabevi.
- Hazelight Studios. (2018). *A Way Out* (PC Games). [Video Oyunu]. Electronic Arts.
- Higgin, T. M. (2012). *Gamic Race: Logics of Difference in Videogame Culture*. (Doktora Tezi). University of California Riverside. Erişim adresi: <https://escholarship.org/uc/item/5811b3gv>
- Hine, C. (2001). *Virtual Ethnography*. London, Thousand Oaks and New Delhi: Sage Publications Inc.
- Hinterland Studio Inc. (2017). *The Long Dark* (PC Version) [Video Oyunu]. Hinterland Studio Inc. Erişim Adresi: https://store.steampowered.com/app/305620/The_Long_Dark/
- Hissrich, L. S. (2019). *The Witcher*. [TV Serisi]. Netflix. E.T. 18.01.2023, <https://www.netflix.com/tr/title/80189685>.
- Holcomb, J. (2000). *Playing Popular Culture: A Folkloristic Perspective on Role-Playing Games and Gamers*. (Doktora Tezi), University of Louisiana at Lafayette ProQuest Dissertations Publishing veritabanından erişildi.
- Honko, L. (2006). Halk Anlatısı Araştırma Metotları Bu Metotların Durumu ve Geleceği. (İ. Görkem, Çev.), M. Ö. Oğuz, M. Ekici, N. Özdemir, G. Öğüt Eker, S. Gürçayır Teke (Yay. Haz.), *Halkbiliminde Kuramlar ve Yaklaşımlar 1*. (ss. 163-178). Ankara: Geleneksel Yayıncılık.
- Honko, L. (2009). Ritüellerin Oluşum Süreci. (Ruhi Ersoy, Çev.). M. Ö. Oğuz, S. Gürçayır, S. Çalış (Haz.), *Halkbiliminde Kuramlar ve Yaklaşımlar 3.*, Ankara: Geleneksel Yayıncılık. s. 203- 216.
- Huizinga, J. (2018). *Homo Ludens Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme*. (M. A. Kılıçbay, Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Hutton, R. (2014). The Wild Hunt and the Witches' Sabbath (PDF). *Folklore*. 125 (2), 161–178. doi:10.1080/0015587x.2014.896968

- Imangi Studios. (2011). *Temple Run* (Android Version) [Video Oyunu]. Erişim adresi: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.imangi.templerun&hl=en_US
- Innersloth. (2018). *Among Us* (PC Version) [Video Oyunu]. InnerSloth. Erişim Adresi: https://store.steampowered.com/app/945360/Among_Us/
- Instagram Business Ekibi*. (2019, Ekim 31). Instagram. E.T. 12.10.2022, https://business.instagram.com/blog/a-step-by-step-guide-create-playful-and-interactive-instagram-stories?locale=tr_TR
- Internet Archive (t.y.). Wayback Machine, E.T. 16.11.2022, Erişim Adresi: <https://web.archive.org/>
- Iron Gate Studio, (2021). *Valheim* (PC Version) [Video Oyunu]. Coffee Stain Publishing. Erişim Adresi: <https://store.steampowered.com/app/892970/Valheim/>
- Iser, W. (1979). Metinlerin Çağrısız Yapısı. (Şara Sayın, Çev.). *Bağlam İstanbul Üniversitesi Yabancı Diller Yüksek Okulu Almanca Bölümü Dergisi*. 1 (79), 139-162.
- Işığın, İ. A. (2012). *Etkileşimsellik Sorunu Çerçevesinde Dijital Oyun- Anlatı İlişkisi*. (Doktora Tezi), Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara. Erişim adresi: <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/>
- Itch.io., E.T. 21.12.2022, <https://itch.io/>
- İbrayev, Ş. (1998). *Destanın Yapısı Kazak Destanlarında İnsan, Zaman ve Mekân*. (Akt. A. A. Çınar). Ankara: Atatürk Yüksek Kurumu Atatürk Kültür Merkezi Başkanlığı Yayınları.
- id Software, Nerve Software. (1993). *Doom*. (PC Version) [Video Oyunu]. id Software.
- İğit A. (2019). *Dijital Oyunlarda Empatik İletişim*. Ankara: Nobel.
- İlhan, E. M. (2018). *Kültürel Bellek Sözlü Kültürden Yazılı Kültüre Hatırlama*. Ankara: Doğu Batı Yayınları.
- İnanç, E. (2020). [Müstear], (Yaşı 12), Kadın, Ortaokul öğrencisi, dijital ortamda Zoom ile gerçekleştirilen mülakat. Görüşmenin ses kayıtları A.S.A. arşivindedir.
- İnanç, Ş. (2020). [Müstear], (Yaşı 16), Kadın, Lise öğrencisi, dijital ortamda Zoom ile gerçekleştirilen mülakat. Görüşmenin ses kayıtları A.S.A. arşivindedir.

- İnternet Ortamında Yapılan Yayınların Düzenlenmesi ve Bu Yayınlar Yoluyla İşlenen Suçlarla Mücadele Edilmesi Hakkında Kanun, Kanun Numarası: 5156, (23/5/2007), <https://www.mevzuat.gov.tr/MevzuatMetin/1.5.5651.pdf>
- İslamoğlu, A. B. (t.y.). Keloğlan Masalları. TRT Çocuk. Türkiye Radyo Televizyon Kurumu. E.T. 11.02.2023, <https://www.trtcocuk.net.tr/keloglan-masallari>.
- İstatistikler ve Başarımlar* (Steamworks Belgeleri). (t.y.). Valve. Steam. E.T. 11.12.2022, Erişim adresi: <https://partner.steamgames.com/doc/features/achievements>
- Jackson, P. (Director). (2001). *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring*. [Film]. New Line Cinema, WingNut Films, The Saul Zaentz Company. ABD- New Zealand.
- Jackson, P. (Director). (2002). *The Lord of the Rings: The Two Towers*. [Film]. New Line Cinema, WingNut Films, The Saul Zaentz Company. ABD- New Zealand.
- Jackson, P. (Director). (2003). *The Lord of the Rings: The Return of the King*. [Film]. New Line Cinema, WingNut Films, The Saul Zaentz Company. ABD.
- Jakobson, R. (1960). Closing Statement: Linguistics and Poetics. T. Sebeok, (Ed)., *Style in Language* (ss. 350- 377). Cambridge, MA: M.I.T. Press.
- Jam City. (2018). *Harry Potter: Hogwarts Mystery*. (Android Version). [Video Oyunu]. Jam City, Netmarble, https://play.google.com/store/apps/details?id=com.tinyco.potter&hl=en_US
- Jenkins, H. (2004). Game Design as Narrative Architecture. N. Wardrip- Fruin and P.Harrigan (Ed.), *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. (ss. 118-130). Cambridge, MA: MIT Press.
- Jenkins, H. (2005). *Textual Poachers Television Fans & Participatory Culture*. New York and London: Routledge.
- Jenkins, H. (2016). *Cesur Yeni Medya” Teknolojiler ve Hayran Kültürü*. (N. Yeğengil, Çev.). İstanbul: İletişim Yayınları.
- Jenkins. H. (2006). *Fans, Bloggers, and Gamers: Exploring Participatory Culture*. New York: New York University Press.

- Jordan Mechner. (1990). *Prince of Persia*. (MS-DOS Version) [Video Oyunu]. Brøderbund
- Jørgensen, K. (2008). Audio and Gameplay: An Analysis of PvP Battlegrounds in World of Warcraft. *Game Studies*. 8 (2). Erişim adresi: <http://gamestudies.org/0802/articles/jorgensen>
- Juul, J. (2001). Games Telling stories? -A brief note on games and narratives. *Game Studies*. 1(1). Erişim adresi: <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>
- Juul, J. (2004). Introduction to Game Time. Noah Wardrip- Fruin and Pat Harrington (Ed.), *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. (ss. 131- 142). Cambridge, MA: MIT Press.
- Kader, E. (2020). [Müstear], (Yaşı 22), Kadın, Üniversitesi öğrencisi, dijital ortamda Zoom ile gerçekleştirilen mülakat. Görüşmenin ses kayıtları A.S.A. arşivindedir.
- Kadir, H. (2020). [Müstear], (Yaşı 16), Erkek, Lise öğrencisi, dijital ortamda Zoom ile gerçekleştirilen mülakat. Görüşmenin ses kayıtları A.S.A. arşivindedir.
- Kadir, M. (2020). [Müstear], (Yaşı 20), Kadın, Üniversite öğrencisi, dijital ortamda Zoom ile gerçekleştirilen mülakat. Görüşmenin ses kayıtları A.S.A. arşivindedir.
- Kahraman, İ. (2020). [Müstear], (Yaşı 22), Erkek, Üniversite öğrencisi, Çankırı'da gerçekleştirilen mülakat ve icra. Görüşmenin ses kayıtları A.S.A. arşivindedir.
- Kalın, E. (2020). [Müstear], (Yaşı 15), Erkek, Lise öğrencisi, Çankırı'da gerçekleştirilen anket. Anket kayıtları A.S.A. arşivindedir.
- Kapferer, J.N. (1992). *Dedikodu ve Söylenti Dünyanın En Eski Medyası*. (I. Gürbüz, Çev.). İstanbul: İletişim Yayınları.
- Kaplan, M. Y. (2009). Oyun Uzmanlığı: Profesyonel Bir Kariyer. M. Binark, G. Bayraktutan Sütçü, I. B. Fidaner (Ed.), *Dijital Oyun Rehberi Oyun Tasarımı Türler ve Oyuncu*. (ss. 225- 229). İstanbul: Kalkedon Yayınları.
- Kara, C. (2020). [Müstear], (Yaşı 34), Erkek, Lisansüstü öğrencisi, Çankırı'da gerçekleştirilen mülakat ve icra. Görüşme kayıtları A.S.A. arşivindedir.
- Kara, U. Y. (2014). *Kimlik Oyunu Video Oyunları, Yeni Medya ve Kimlik*. İstanbul: İletişim Yayınları.

- Karadağ, G. H. (2019). “Giriş”. G.H. Karadağ (Ed.), *Dijital Hastalıklar*. (ss.1-8). İstanbul: Der Kitabevi: İstanbul. 1-8.
- Karadeniz, O. Ö. (2017). Oyun İncelemelerinde Ludoloji- Narratoloji Tartışması ve Alternatif Kuramsal Arayışlar. *Galatasaray Üniversitesi İleti-ş-im Dergisi*, 27, 57-78. <https://doi.org/10.16878/gsuilet.373236>
- Karagöz, S. (2019). *Amatörler, Uzmanlar, Kâşifler: Türkiye’de Video Oyun Çevirileri ve Yerelleştirme Süreci*. (Doktora Tezi). Yıldız Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul. Erişim adresi: <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/>
- Karamanlı, Ö. (2020). [Müstear], (Yaşı 19), Kadın, Üniversitesi öğrencisi, dijital ortamda gerçekleştirilen anket. Anket kayıtları A.S.A. arşivindedir.
- Kasımoğlu, S. (2018). Elektronik Kültür Ortamında Bedduaların Dönüşümü. *Motif Akademi Halkbilimi Dergisi*, 11 (24), 47- 58. Erişim adresi: <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/595120>
- Kâşgarlı Mahmud. (2013). *Divanü Lûgat-it-Türk (Birleştirilmiş 1. Baskı Cilt I- II- III)*. Çev. Besim Atalay. Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları.
- Katerina B. ve Pachovski, V. (2013). Visual Novel. *Conference: ICT Innovations 2013, Ohrid, Republic of Macedonia*. s. 1- 10. DOI:10.13140/RG.2.1.5007.6405 (Poster).
- Kaya, D. (2020). [Müstear], (Yaşı 18), Erkek, Lise mezunu, Çankırı’da gerçekleştirilen mülakat ve icra. Görüşme kayıtları A.S.A. arşivindedir.
- KEFİR. (2020). *Frostborn: Action RPG (Android Version)* [Video Oyunu]. Erişim adresi: <https://kefirgames.com/games/frostborn>
- Keskin, A. (2019). *Folklor ve Disiplinlerarasılık*. Ankara: Akçağ Yayınları.
- Keyes, G. (2009). *The Infernal City: An Elder Scroll Novel*. UK: Titan Books.
- Keyes, G. (2011). *Lord of Souls: An Elder Scrolls Novel*. UK: Titan Books.
- Kılbey, E. (2019). *Video Game Design Process And Storytelling in Games: A Case Study On “The Last Of Us” Video Game*. (Yüksek Lisans Tezi). Yeditepe University, İstanbul. Erişim adresi: <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/>

- Kılıç, S. (2021). Geleneksel Çocuk Oyunlarından Çok Oyunculu Çevrimiçi Oyunlara: Sosyal Gelişim Alanları Üzerine Bir Değerlendirme. *Motif Akademi Halkbilimi Dergisi*, 14 (33), 39-56. DOI Number: 10.12981/mahder.853922
- Kılıç, T. (2018). *Bilgisayar Oyunlarının Eser Niteliği*. (Yüksek Lisans Tezi). İstanbul Bilgi Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul. Erişim adresi: <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/>
- Kısa, U. (2020). *Dijital Zekâ Dijital Yetkinlikler Oyun Bağımlılığı ve Ebeveynler*. İstanbul: Sola Unitas.
- Kızılkaya, E. (2010). *Bilgisayar Oyunlarında İdeolojik Söylem ve Anlatı*. (Yüksek Lisans Tezi), Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul. Erişim adresi: <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/>
- Kieckhefer, R. (2017). *Ortaçağda Büyü*. (Z. Biliz, Çev.). İstanbul: Alfa Basım Yayım Dağıtım.
- King, G. And Krywinska T. (2006). *Tomb Raiders & Space Invaders Videogame Forms & Contexts*. London and New York: I.B. Tauris.
- Kirshenblatt-Gimblett, B. (2014). Folklorun Krizi. (Çev. M. E. Dede; Red. Z. S. Baki) M. Ö. Oğuz, Z. S. Baki, G. Tekin (Haz.), *Halkbiliminde Kuramlar ve Yaklaşımlar 4*. (ss. 66-109). Ankara: Geleneksel Yayıncılık.
- Kocabey, R. (2020). [Müstear], (Yaşı 21), Kadın, Üniversite öğrencisi, dijital ortamda Zoom ile gerçekleştirilen mülakat. Görüşmenin ses kayıtları A.S.A. arşivindedir.
- Kocaman, O. (2020). [Müstear], (Yaşı 19), Erkek, Üniversite öğrencisi, Çankırı'da gerçekleştirilen mülakat ve icra. Görüşmenin ses kayıtları A.S.A. arşivindedir.
- Kõiva Mare, Liisa Vesik. (2014). 21. Yüzyıl Başında Çağdaş Halk Bilimi, İnternet ve Toplumlar. Çev. E. Çakır, Red. Z. S. Baki). M. Ö. Oğuz, Z. S. Baki, G. Tekin (Haz.), *Halkbiliminde Kuramlar ve Yaklaşımlar 4*. (ss. 182- 194). Ankara: Geleneksel Yayıncılık.
- Konami Digital Entertainment. (2020). *eFootball PES 2021 Season Update*. (PC Version) [Video Oyunu]. Konami Digital Entertainment.
- Koushun, T. (2014). *Ölüm Oyunu*. (M. K. Özçelik, Çev.). İstanbul: Pegasus Yayınları.

- Koven, M. J. (2014). Halk Bilimi Çalışmaları, Popüler Film ve Televizyon: Gerekli Bir Eleştirel Araştırma. (G. Y. Halıcı, Çev.). Ö. Oğuz, E. Ölçer Özünel, S. Gürçayır Teke, A.E. Aral, E. Kipay (Haz.), *Uygulamalı Halkbilimi*. (ss. 118- 138). Ankara: Geleneksel Yayınları.
- Krafton Inc.(2017). *PUBG: Battlegrounds*. (PC Version) [Video Oyunu]. Krafton Inc., Erişim adresi: https://store.steampowered.com/app/578080/PUBG_BATTLEGROUNDS/
- Krawczyk- Wasilewska, V. (2016). *Folklore in the Digital Age: Collected Essays*. Poland: Łódź University Press & Jagiellonian University Press.
- Kuban Torun, N. ve Torun, T. (2022). Metaverse ve Din Kavramlarının Sosyal Medya Madenciliği Yolu ile İncelenmesi. *Alanya Akademik Bakış Dergisi*. 6 (2), 2511-2526. Erişim adresi: <https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/2356718>.
- Kuru, V. (2020). [Müstear], (Yaşı 20), Erkek, Üniversite öğrencisi, dijital ortamda Zoom ile gerçekleştirilen mülakat ve icra. Görüşmenin ses kayıtları A.S.A. arşivindedir.
- Kuyaş, N. (2017). Çevirmenin Sunuşu. (Yaz. Thomas S. Kuhn), *Bilimsel Devrimlerin Yapısı*. (ss. 11-59). İstanbul: Kırmızı Yayınları.
- Küçük, T. (2020). [Müstear], (Yaşı 10), Erkek, İlkokul öğrencisi, Çankırı'da gerçekleştirilen anket. Anket kayıtları A.S.A. arşivindedir.
- Küçükbasmacı, G. (2009). *Sözlü Kültür Ortamından Elektronik Kültür Ortamına Geçiş Sürecinde Kastamonu Halk Anlatıları*. (Doktora Tezi). Gazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara, Erişim adresi: <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/>
- Lathi B. P. and Ding, Z. (2010). *Modern Digital and Analog Communication Systems*. New York, Oxford: Oxford University Press.
- Laurel, B. (2014). *Computers as Theatre*. (Second Edition). USA: Addison-Wesley Longman Inc.
- Laycock, J. P. (2015). *Dangerous Games What the Moral Panic over Role- Playing Games Says about Play, Religion, and Imagined Worlds*. USA: California Press.
- League of Legends Türkiye. (2012, 21 Eylül). Fatih Tryndamere Haykırıyor! YouTube. E.T. 12.12.2022, <https://www.youtube.com/watch?v=yaTrhwszHTQ>

- LEGO Group. (t.y.). *Temalar*. LEGO. E.T. 14.01.2023, <https://www.lego.com/tr-tr/themes>
- Level Online (t.y.). Level Online, E.T. 21.12.2022, <https://www.level.com.tr/>
- Lilith Games (2018). *Rise of Kingdoms*. (Android Version) [Video Oyunu]. Erişim adresi: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.lilithgame.roc.gp&hl=en_US
- Linden Lab. (2003). *Second Life*. [Video Oyunu]. Yayıncı: Linden Lab. Erişim Adresi: <https://secondlife.com/>
- Lindley C. A. (2005). The Semiotics of Time Structure in Ludic Space As a Foundation for Analysis and Design. *Game Studies*, 5 (1), Erişim adresi: <http://www.gamestudies.org/0501/lindley/>
- Linell, P. (1998). Discourse across boundaries: On recontextualizations and the blending of voices in professional discourse. *Text & Talk*. 18 (2), 143- 157. Erişim adresi: <https://www.jstor.org/stable/2155959>
- Lokum Games. (t.y.). *Zula Kadınlar Ligi*. Zula. E.T. 01.03.2023, Erişim adresi: <https://espor.zulaoyun.com/fikstur-sonuclar/zula-kadinlar-ligi>
- Lord, A. (2000). *The Singer of Tales*. S. Mitchell and G. Nagy (Ed.), Cambridge, Massachusetts, London, England: Harvard University Press.
- Lunefeld, P. (2001a). Introduction Screen Grabs: The Digital Dialectic and New Media Theory. P. Lunefeld (Ed.), *The Digital Dialectic New Essays on New Media*. (ss. xiv-xxi). Cambridge, Massachusetts, London, England: The MIT Press.
- Lunefeld, P. (2001b). Unfinished Business. P. Lunefeld (Ed.), *The Digital Dialectic New Essays on New Media*. (ss. 6-22). Cambridge, Massachusetts, London, England: The MIT Press.
- MadByte Games. (2015). *Zula*. (PC Version) [Video Oyunu]. Lokum Games. Erişim adresi: <https://www.zulaoyun.com/>
- Malinowski, B. (1998). *İlkel Toplum*. (Çev. Hüseyin Portakal). Ankara: Öteki Yayınevi.
- Manovich, L. (2001). *The Language of New Media*. Cambridge, London: MIT Press.

- Maranda, E. K. (1972). Theory and Practice of Riddle Analysis. A. Paredes and R. Bauman (Ed.), *Toward New Perspectives in Folklore*. (ss. 51-61). Austin and London: University of Texas Press.
- Maraşlı, E. (10). [Müstear], (Yaşı 10), Erkek, İlkokul öğrencisi, dijital ortamda Zoom ile gerçekleştirilen mülakat. Görüşmenin ses kayıtları A.S.A. arşivindedir.
- Maraşlı, H. (2020). [Müstear], (Yaşı 13), Kadın, Ortaokul öğrencisi, dijital ortamda Zoom ile gerçekleştirilen mülakat. Görüşmenin ses kayıtları A.S.A. arşivindedir.
- Maria, G., Zoi, A., Xanthippi, F., Evagelia, R. (2012). Folklore Research and its New Challenges: From the Ethnography to Netografy, *Mediterranean Journal of Social Sciences*, 3 (8), 111-116. E.T. 01.02.2023, Erişim adresi: <https://www.richtmann.org/journal/index.php/mjss/article/view/11244>
- Martin, L. (2009). *Cadılığın Tarihi Ortaçağ'da Bilge Kadının Katli*. (B. Baysal, Çev.). İstanbul: Kalkedon.
- Mattel. (t.y.). *Barbie Toys*. [Oyuncak]. Mattel. Erişim adresi: <https://shop.mattel.com/collections/barbie>
- Mayın Tarlası*. (1990). Microsoft. (PC Version).
- McLuhan, M. (2014). *Gutenberg Galaksisi Tipografik İnsanın Oluşumu*. (G. Çağalı Güven, Çev.). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- McNeill, L. S. (2009). The End of the Internet: A Folk Response to the Provision of Infinite Choice. T. J. Blank (Ed.), *Folklore and the Internet Vernacular Expression in a Digital World*. (ss. 80-97). Logan, Utah: Utah State University Press.
- Medina, J. (2006). *Speaking from Elsewhere: A New Contextualist Perspective on Meaning*. USA: State University of New York Press.
- Meta Inc. (2022). *Facebook*. E.T. 12.10.2022, <https://www.facebook.com/>
- Meta Inc. (2022). *Instagram*, E.T. 12.10.2022, <https://www.instagram.com/>
- Metin Basat, E. (2011). Modern Dünyanın Sanal Mitleri: Bilgisayar Oyunları. *Milli Folklor*. 23 (92): 143- 151, Erişim adresi: <https://www.millifolklor.com/PdfViewer.aspx?Sayi=92&Sayfa=140>

- Mezkit, G. (2012). Mekânsal Değişim Bağlamında İnternete Taşınan Çocuk Oyunlarının Kaybolan İşlevleri Üzerine Bazı Tespitler. (Siber Kültür Özel Sayısı). *Folklor/ Edebiyat*. 18 (72), 135-144. Erişim adresi: <https://dergipark.org.tr/tr/pub/fe/issue/26037/274227>
- mIRC. (t.y.). *mIRC*. E.T. 11.12.2022, Erişim adresi: <https://www.mirc.com/>
- Mısırlı, G. (2018). *Oyunun Toplumsal ve Kültürel İşlevini Yitirşi: Gelenekselden Dijitale Oyun Kavramının Yapısal Dönüşümü*. (Yüksek Lisans Tezi), Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Erzurum, Erişim adresi: <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/>
- Miller, C. H. (2008). *Digital Storytelling A Creator's Guide to Interactive Entertainment*. Amsterdam/ Boston: Focal Press/Elsevier.
- Miller, K. (2008). Grove Street Grimm: "Grand Theft Auto" and Digital Folklore. *The Journal of American Folklore*, 121 (481), 255-285. Erişim adresi: <https://www.jstor.org/stable/20487609>
- Miller, M. (2012). Face-to-Face with the Digital Folk: The Ethics of Fieldwork on Facebook. T.J. Blank (Ed). *Folk Culture in the Digital Age The Emergent Dynamics of Human Interaction*. (212-232). Logan: Utah State University Press. 212- 232.
- Millsap, Matthew Christian. (2014). *Playing With God: A Theological Framework For Dialogue with Video Games*. (Doctoral dissertation). Southwestern Baptist Theological Seminary, USA. ProQuest Dissertations Publishing veritabanından erişildi.
- Miracle, A. W. (1992). Play. R. Bauman (Ed.), *Folklore, Cultural Performances, and Popular Entertainments*. (ss. 60-66). New York, Oxford: Oxford University Press.
- Mitchell, W. J. (2001). Replacing Place. P. Lunenfeld (Ed.). *The Digital Dialectic New Essays on New Media*. (ss. 112-128). Cambridge, Massachusetts, London, England: The MIT Press.
- ModDB. (t.y.). *ModDB*. E.T. 21.12.2022, <https://www.moddb.com/>
- Mojang Studios. (2011). *Minecraft* (PC Version) [Video oyunu]. Mojang Studios, Xbox Game Studios, Sony Interactive Entertainment.
- Monolith Productions. (2014). *Middle-earth: Shadow of Mordor*. (PC Version) [Video Oyunu]. Warner Bros. Interactive Entertainment, Warner Bros. Games. Erişim Adresi: https://store.steampowered.com/app/241930/Middleearth_Shadow_of_Mordor/

- Monolith Productions. (2017). *Middle-earth: Shadow of War* (PC Version) [Video Oyunu]. Warner Bros. Interactive Entertainment.
- Moonton. (2016). *Mobile Legends: Bang Bang*. (Android Version) [Video Oyunu]. Moonton. Erişim Adresi: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.mobile.legends&hl=tr&gl=US>
- Moore, Ken A. (2020). *Son Hayatta Kalanın Çağrısı Bağımsız Bir Fortnite Öyküsü*. (T. Karagüzel, Çev.). İstanbul: Doğan Egmont.
- Multi Theft Auto: San Andreas. (t.y.). *Multi Theft Auto: San Andreas - Grand Theft Auto Multiplayer Mod*. E.T. 21.03.2021, <https://multitheftauto.com/>
- Mutlu, M. E. (2013). 5. Ünite e-Öğrenme. Ö. Yılmazel (Ed.). *Temel Bilgi Teknolojileri- II*. (ss.98- 122). Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayınları.
- Namlı, S. (2020). [Müstear], (Yaşı 23), Erkek, Üniversitesi öğrencisi, dijital ortamda gerçekleştirilen anket. Anket kayıtları A.S.A. arşivindedir.
- New World Interactive. (2014). *Insurgency*. (PC Version) [Video Oyunu]. New World Interactive. Erişim adresi: <https://store.steampowered.com/app/222880/Insurgency/>
- Newsom, E. T. (2013). *Participatory Storytelling and the New Folklore of the Digital Age*. (Doctoral Dissertation). Rensselaer Polytechnic Institute Troy, New York. ProQuest Dissertations Publishing veritabanından erişildi.
- NexusMods. (t.y.). NexusMods, E.T. 21.12.2022, <https://www.nexusmods.com/>
- Niantic, Inc. (2016). *Pokémon GO*. [Android Version]. Niantic, Inc, The Pokémon Company. Erişim adresi: <https://pokemongolive.com/>
- Noah System, Mgame Corporation. (2004). *Knight Online*. (PC Version) [Video Oyunu]. NTT Game. Erişim adresi: <https://www.nttgame.com/knight/tr/>
- Ocak, M. A. (2013). Bölüm IV: Eğitsel Dijital Oyunların Eğitimde Kullanımı. M. A. Ocak (Ed.), *Eğitsel Dijital Oyunlar Kuram, Tasarım ve Uygulama*. (49-67). Ankara: Pegem Akademi.

- Olrik, A. (2006). Halk Anlatılarının Epik Kuralları. (A. Erkan, Çev.), M. Ö. Oğuz, M. Ekici, N. Özdemir, G. Öğüt Eker, S. Gürçayır Teke (Yay. Haz.). *Halkbiliminde Kuramlar ve Yaklaşımlar 1.* (ss. 66-74). Ankara: Geleneksel Yayıncılık.
- Ong, W. J. (2013). *Sözlü ve Yazılı Kültür Sözüün Teknolojileşmesi.* (S. P. Banon, Çev.). İstanbul: Metis Yayınları.
- Onur, B. (2014). Anılardaki Çocukluk: Geleneksel Oyunlar ve Oyuncaklar. Haz. F. Akyürek ve G. Özturanlı (Ed.), *Saraydan Sokağa Oyun.* (ss. 79- 114). İstanbul: Kabalıcı Yayıncılık.
- Orçan, M. (2004). *Osmanlı'dan Günümüze Modern Türk Tüketim Kültürü.* Ankara: Kadim Yayınları.
- Oskay, Ü. (2017). *Kitle İletişiminin Kültürel İşlevleri.* İstanbul: İnkılâp Kitabevi.
- Oslo Albet. (2009). *Ateş ve Su.* (Android Version) [Video Oyunu]. Oslo Albet.
- Oxford, N. (11 Ağustos 2021). *What's lavender town syndrome in 'pokemon'?* Lifewire. E.T. 18.11.2022, Erişim adresi: <https://www.lifewire.com/lavender-town-syndrome-1126184>
- OYUNDER. (t.y.) *OYUNDER.* E.T. 03.01.2023, Erişim adresi: <http://www.oyunder.org/>
- Oyungezer Online. (t.y.). Oyungezer Online, E.T. 21.12.2023, <https://oyungezer.com.tr/>
- Öğretmen, O. E. (2014). *Transforming Hacivat- Karagöz Shadow Play to an Interactive- Educational Computer Game.* (Master of Science Thesis). Işık Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul. Erişim adresi: <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/>
- Öğüt Eker, G. (2015). Gelenekten Geleceğe Halk Edebiyatı. M. Ö. Oğuz, M. Ekici, M. Aça, D. Düzgün, B. Akarpınar, M. Arslan, A. M. Yılmaz, G. Öğüt Eker, T. Özkan (Ed.). *Türk Halk Edebiyatı El Kitabı* (ss. 399-416). Ankara: Grafiker Yayınları.
- Önberk, N. (1991). Ahmet Hamdi Tanpınar'ın Hikâyelerinde Rüya Motifi. *Erdem*, 7 (19) , 229-240. Erişim adresi: <https://dergipark.org.tr/tr/pub/erdem/issue/44502/551814>
- Öncü, G. (2020). [Müstear], (Yaşı 19), Erkek, Üniversite öğrencisi, Çankırı'da gerçekleştirilen mülakat ve icra. Görüşmenin ses kayıtları A.S.A. arşivindedir.
- Önder, N. (2020). [Müstear], (Yaşı 18), Kadın, Üniversite öğrencisi, dijital ortamda Zoom ile gerçekleştirilen mülakat. Görüşmenin ses kayıtları A.S.A. arşivindedir.

- Övür, A. (2019). Teknoloji Çağında Kaçışçı Fantazyaya Alanı Olarak Dijital Esriklik. G.H. Karadağ (Ed.), *Dijital Hastalıklar*. (55-84). İstanbul: Der Kitabevi.
- Özarslan, M. (2001). *Erzurum Âşıklık Geleneği*. Ankara: Akçağ Yayınları.
- Özdemir, M. (2019). Kültürün Dönüşümü veya Dijitalleşme. M. Özdemir (Ed.), *Dijital Kültür Tradijital- Medya- İnternet- Edebiyat ve Halkbilimi Araştırmaları (21. Yüzyılda Kültür Yorumları)*. (ss. 17-50). İstanbul: Arı Sanat Yayınları.
- Özdemir, N. (2001). “Halkbilimi> Kültürbilimi ve Medya”. *Milli Folklor*. 13 (49), 87- 92, <https://www.millifolklor.com/PdfViewer.aspx?Sayi=49&Sayfa=84>
- Özdemir, N. (2005). *Cumhuriyet Dönemi Türk Eğlençe Kültürü*. Ankara: Akçağ Yayınları.
- Özdemir, N. (2006a). *Türk Çocuk Oyunları I. Cilt*. Ankara: Akçağ Yayınları.
- Özdemir, N. (2006b). *Türk Çocuk Oyunları II. Cilt*. Ankara: Akçağ Yayınları.
- Özdemir, N. (2006c). “Sanal Dünyanın Köy Monografileri”. *Milli Folklor*. 18 (72), 23- 36, Erişim adresi: <https://www.millifolklor.com/PdfViewer.aspx?Sayi=72&Sayfa=20>
- Özdemir, N. (2012a). *Kültür Ekonomisi ve Yönetimi*. Ankara: Hacettepe Yayınları.
- Özdemir, N. (2012b). *Medya Kültür ve Edebiyat*. Ankara: Akçağ Yayınları.
- Özdemir, N. (2017). *Kültür Bilimi ve Yönetimi*. Ankara: Grafiker.
- Özdemir, N. (2018). Geleneksel Bilgi ve Kültür Ekonomisi. *Türk Dünyası İncelemeleri Dergisi*. 18 (1), 1-28, Erişim adresi: <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/510463>
- Özenç, O. E. “Amadeo”. (2019). “*Türkiye’de E-Spor, Yerli Oyunlar ve Zula*”. İstanbul: Benim Kitap.
- Özenç, O. E. ve Yörük, İ. (2019). *Her Yönüyle E-Spor Takım Sahibi, Sponsor ve E- Sporcu Adaylarının El Kitabı*. İstanbul: Benim Kitap.
- Özenç, O. E.ve Keskin, H. (2019). *Dijital Oyunlar Serisi 4: Türkiye’de E- Spor ve PUBG*. İstanbul: Profil Kitap.

- Özkarlı Yılmaz, Ş. (2008). *Türk Kültüründe Tılsımlı Objeler*. Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara. Erişim adresi: <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/>
- Özkeçeçi, M. S. ve Sevindik O. (2017). Teknikten Estetiğe Geçiş: Oyun Tasarımcısının Oluşumu ve Gelişimi. *International Journal of Interdisciplinary and Intercultural Art*. 2(2), 141- 153. Erişim adresi: <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/397075>
- Pajitnov A.L.. (1989). *Tetris (Game Boy)* [Video Oyunu]. Nintendo.
- Paradox Development Studio. (2012). *Crusader Kings II* (PC Version) [Video Oyunu]. Paradox Interactive. <https://www.paradoxinteractive.com/games/crusader-kings-ii/about>
- Paradox Development Studio. (2016). *Hearts of Iron IV* (PC Version) [Video Oyunu]. Paradox Interactive. Erişim Adresi: https://store.steampowered.com/app/394360/Hearts_of_Iron_IV/
- Paradox Development Studio. (2020). *Crusader Kings III* (PC Version) [Video Oyunu]. Paradox Interactive. Erişim adresi: https://store.steampowered.com/app/1158310/Crusader_Kings_III/
- Parlak, İ. (2019). *Japon Manga ve Anime Sanatı'nın Cosplay Yansımaları*. (Yüksek Lisans Tezi). Haliç Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul. Erişim adresi: <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/>
- Patreon. (t.y.). Patreon. E.T. 21.12.2022, <https://www.patreon.com/>
- Pearce, C. (2004). Towards a Game Theory of Game. Noah Wardrip- Fruin and Pat Harrington (Ed.). *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. (143- 153). Cambridge, MA: MIT Press.
- Pearce, C. and Artemesia. (2009). *Communities of Play: Emergent Cultures in Multiplayer Games and Virtual Worlds*. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Peel, J. (2013, February 7). *Just how big is a minecraft world? big, as it turns out*. PCGamesN. E.T. 4.11.2022, <https://www.pcgamesn.com/minecraft/just-how-big-minecraft-world-big-it-turns-out>
- Pehlivan, H. (2014). *Oyun ve Öğrenme*. Ankara: Anı Yayıncılık.

- Perron, B. ve Wolf Mark J. P. (2009). "Introduction". B. Perron ve Mark J. P. Wolf (Ed.), *The Video Game Theory Reader 2*. (ss. 1-21). New York and London: Routledge Taylor Francis Group.
- Pocket Gems, Inc. (2013). *Episode*. (Android Version) [Video Oyunu]. Episode Interactive.,<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.episodeinteractive.android.catalog&hl=en>
- Polat, Y. (2020). [Müstear], (Yaşı 29), Erkek, Üniversite öğrencisi, Çankırı'da gerçekleştirilen mülakat. Görüşmenin ses kayıtları A.S.A. arşivindedir.
- Postman, N. (2016). *Teknopoli Kültürün Teknolojiye Teslim Oluşu*. (M. E. Yılmaz, Çev.). İstanbul: Sentez Yayıncılık.
- Propp, V. (2017). *Masalın Biçimbilimi*. (Çev. M. Rifat- S. Rifat). İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Proximity Games. (2021). *Erzurum* (PC Version) [Video Oyunu]. Proximity Games. Erişim Adresi: <https://store.steampowered.com/app/1392060/Erzurum/>
- PUBG Mobile, (2022). *Cumhuriyet Bayramı*, E.T. 29.11.2022, <https://www.pubgmobile.com/tr/event/RepublicDayCelebration2022/>
- Raglan, L. (2006). Geleneksel Kahraman. (Çev. M. Ekici), M. Ö. Oğuz, M. Ekici, N. Özdemir, G. Öğüt Eker, S. Gürçayır Teke (Yay. Haz.), *Halkbiliminde Kuramlar ve Yaklaşımlar 1*. (ss. 75- 91) Ankara: Geleneksel Yayıncılık.
- Ren'Py. (t.y.). Ren'Py, E.T. 16.02.2023. Erişim adresi: <https://www.renpy.org/>
- Riot Games Inc. (t.y.). *Keşfet*, League of Legends, ET. 18.11.2022, <https://www.leagueoflegends.com/tr-tr/>
- Riot Games. (2009). *League of Legends*. (PC Version) [Video Oyunu]. Riot Games, <https://www.leagueoflegends.com/tr-tr/>
- Riot Games. (2020). *Valorant*. (PC Version) [Video Oyunu]. Riot Games, Erişim adresi: <https://playvalorant.com/tr-tr/>

- Riot Games. (t.y.). *Ahri, Dokuz Kuyruklu Tilki* - League of Legends. E.T. 12.12.2022, <https://www.leagueoflegends.com/tr-tr/champions/ahri/>
- Riot Games. (t.y.). *Garen, Demacia'nın Kudreti* - League of Legends. E.T. 12.12.2022, <https://www.leagueoflegends.com/tr-tr/champions/garen/>
- Riot Games. (t.y.). *League of Legends*. E.T. 12.12.2022, <https://www.leagueoflegends.com/tr-tr/>
- Riot Games. (t.y.). *Singed*, League of Legends. E.T. 12.12.2022, <https://www.leagueoflegends.com/tr-tr/champions/singed/>
- Riot Games. (t.y.). *Tryndamere, The Barbarian King* - League of Legends. E.T. 12.12.2022, <https://www.leagueoflegends.com/en-us/champions/tryndamere/>
- Robins, K. (2013). *İmaj Görmenin Kültür ve Politikası*. (N. Türkoğlu, Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Roblox Corporation. (2006). *Roblox* (PC Version) [Video Oyunu]. Roblox Corporation. Erişim adresi: <https://www.roblox.com/>
- Rockstar North. (2004). *Grand Theft Auto: San Andreas*. (PC Version) [Video Oyunu] Rockstar Games, <https://www.rockstargames.com/games/sanandreas>
- Rohrich, L. (2006). Halk Anlatısı Araştırmasında Anlam Arayışı. (Kürşat M. Korkmaz, Çev.), M. Ö. Oğuz, M. Ekici, N. Özdemir, G. Öğüt Eker, S. Gürçayır Teke (Yay. Haz.), *Halkbiliminde Kuramlar ve Yaklaşımlar 1*. (ss. 153-162) Ankara: Geleneksel Yayıncılık.
- Rowling, J. K. (2001a). *Harry Potter ve Sırlar Odası*. (S. Okyay, Çev.). İstanbul: YKY.
- Rowling, J. K. (2001b). *Harry Potter ve Azkaban Tutsağı*. (S. Okyay ve K. Kutlu, Çev.). İstanbul: YKY.
- Rowling, J. K. (2019a). *Harry Potter ve Felsefe Taşı*. (Ü. Tamer, Çev.). İstanbul: YKY.
- Rowling, J. K. (2019b). *Harry Potter ve Ateş Kadehi*. (S. Okyay ve K. Kutlu, Çev.). İstanbul: YKY.
- Ryan, J. (2019). *İnternetin Geçmişi ve Dijital Gelecek*. (B. Keleş, Çev.). Ankara: TÜBİTAK Popüler Bilim Kitapları.

- Rzayeva, S. (2019). Dijitalleşme ve Dijital Kültürel Mirasın Korunması. M. Özdemir (Ed.), *Dijital Kültür Tradijital- Medya- İnternet- Edebiyat ve Halkbilimi Araştırmaları (21. Yüzyılda Kültür Yorumları)*. (s. 133- 156). İstanbul: Arı Sanat Yayınları.
- Sağirođlu, Ş., Bülbül, H. İ., Kılıç, A., Küçükali, M. (2020). Dijital Okuryazarlık ve Ötesi. Ş.Sağirođlu, H. İ. Bülbül, A. Kılıç, M. Küçükali (Ed.) *Dijital Okuryazarlık: Araçlar, Metodolojiler, Uygulamalar ve Öneriler*. (ss. 1- 46). Ankara: Nobel. Erişim adresi: <https://acikkaynak.gim.org.tr/img/kitap.pdf>
- Sakaođlu, S. (2012). *Masal Araştırmaları*. Ankara: Akçağ Yayınları.
- Samur, Y. (2016). *Dijital Oyun Tasarımı*. İstanbul: Pusula Yayıncılık.
- Sanal Müze- Kültür ve Turizm Bakanlığı. (t.y.). Kültür Varlıkları ve Müzeler Genel Müdürlüğü, , E.T: 03.11.2022, Erişim Adresi: <https://sanalmuze.gov.tr/>
- Sanders, B. (2016). *Öküzün A'sı Elektronik Çağda Yazılı Kültürün Çöküşü ve Şiddetin Yükselişi*. (Şehnaz Tahir, Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Sanders, Carol. (2004). Introduction: Saussure today. C. Sanders (Ed.), *The Cambridge Companion to Saussure* (ss. 1-6). Cambridge: Cambridge University Press. doi:10.1017/CCOL052180051X.001
- Santa Monica Studio. (2005). *God of War* (Playstation 2) [Video Oyunu]. Sony Computer Entertainment.
- Sapkowski, A. (2020a). *The Witcher Son Dilek*. (R. Minareci, Çev.). İstanbul: Pegasus Yayınları.
- Sapkowski, A. (2020b). *The Witcher Elflerin Kanı* (R. Minareci, Çev.). İstanbul: Pegasus Yayınları.
- Sarpkaya, S. (2020). Dijital Oyun ve Mitoloji: Dijital Oyunlardaki Türk Mitolojisi Unsurları Üzerine Bir İçerik Analizi. İ. Gümüş (Ed.), *Mitoloji Araştırmaları II*. (ss. 185- 201). İstanbul: Paradigma Akademi.
- Sarpkaya, S. (2021a). Dijital Oyun/ Video Oyunu Folkloru Üzerine Bir Yöntem Denemesi, *Uluslararası Halkbilimi Araştırmaları Dergisi*. 4(6), 155- 172. Erişim adresi: <https://dergipark.org.tr/tr/pub/uhad/issue/62633/902469>

- Sarpkaya, S. (2021b). Dijital Oyunla Türk Mitolojisini Aktarmak: Uruz Er Kişinin Geri Dönüşü Oyunu Üzerine Oyuncu Merkezli Bir İnceleme. S. Ahmetkocaoğlu vd. (Ed.), *II. International Symposium on Mythology Proceedings Book* (ss. 582-597). 8-10 June 2021, Ardahan, <https://mythologysymposium.com/proceedings-2/>
- Say, C. (2019). *50 Soruda Yapay Zekâ*. İstanbul: 7 Renk Bas. Yay.
- Saygı, E. (2020). [Müstear], (Yaşı 22), Erkek, Üniversite öğrencisi, Çankırı’da gerçekleştirilen mülakat. Görüşme kayıtları A.S.A. arşivindedir.
- Saygılı, Y. (2020). [Müstear], (Yaşı 20), Erkek, Üniversite öğrencisi, dijital ortamda Zoom ile gerçekleştirilen mülakat. Görüşmenin ses kayıtları A.S.A. arşivindedir.
- Sayılğan, Ö. (2014). *Etkileşimli Drama Olarak Dijital Oyunlar ve ‘Etkileşimliliğin İdeolojisi Bağlamında Oyuncu Alımlama Pratikleri*. (Doktora Tezi). İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul. Erişim adresi: <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/>
- Sayılğan, Ö. (2019). Dijital Sanat Oyununa Anlatıbilimsel Bir Yaklaşım: Gece Yolculuğu’nda Lirizm, Şiir- Oyun ve Yaratıcı Etkileşimlilik. *SDÜ Art- E Güzel Sanatlar Fakültesi Dergisi*. 12 (24). 372- 404. Erişim adresi: <https://dergipark.org.tr/tr/pub/sduarte/issue/51741/596075>
- SCS Software. (2012). *Euro Truck Simulator 2*. (PC Games). [Video Oyunu]. SCS Software
- Selvi- Bener, S. (2016). *Antikçağda Oyun ve Oyuncaklar*. İstanbul: Kitap Yayınevi.
- Sepetçi, T. (2017). *Dijital Oyunlar, Dijital Oyuncular: Karşı Hegemonya Pratikleri ve Sosyal Etkileşim*. (Doktora Tezi). Akdeniz Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Antalya. Erişim adresi: <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/>
- Sepetçi, T. (2016). Levi-Strauss ve Roland Barthes’ın Yaklaşımıyla “God Of War III” Oyununun Mitsel Çözümlemesi. *TRT Akademi*. 1(2), 488- 507. Erişim adresi: <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/218546>
- Sezen, D. (2011). Bu Bir Oyun Değil mi? Alternatif Gerçeklik Oyunlarına Giriş. G. Terek Ünal, U. Batu (Ed.), *Dijital Oyunlar “Kendi Dünyanda Yaşa, Bizimkinde Oyna”*. (ss. 219- 245). İstanbul: Derin Yayınları.

- Sezen, T. İ. ve Sezen, D. (2011). Dijital Oyun Tarihinin Dönüm Noktaları: Oyunlar, Yorumlar, Teknolojik ve Toplumsal Gelişmeler. G. Terek Ünal, U. Batı (Ed.), *Dijital Oyunlar “Kendi Dünyanda Yaşa, Bizimkinde Oyna”*. (s. 249- 283). Derin Yayınları: İstanbul.
- Sezgin, S. (2020). Gündelik Hayat ve Kültür Ekseninde Dijital Oyunları Yeniden Düşünmek. E. Süngü, B. Bostan (Ed), *Türkiye’de ve Türkiye’den Oyun Çalışmaları*. (s. 309- 332.). Ankara: Nobel Yayıncılık.
- Sezgin, S.- Yüzer, V. (2020). *Oyun ve Oyunlaştırma*. Ankara: Gece Kitaplığı.
- Sinan, Y. (2020). [Müstear], (Yaşı 21), Erkek, Üniversite öğrencisi, dijital ortamda gerçekleştirilen mülakat. Görüşmenin ses kayıtları A.S.A. arşivindedir.
- Snee, H., Hine, C., Morey, Y., Roberts S., Watson H. (Ed.). (2016). *Sosyal Bilimler İçin Dijital Yöntemler Yöntemsel Yenilikler İçin Disiplinlerarası Bir Kılavuz*. (S. E. Karakulakoğlu, Çev.). Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık.
- Softnyx. (2007). *Wolfteam*. (PC Version) [Video Oyunu]. Softnyx. <https://www.joygame.com/wolfteam/>
- Sorak, Ö. F. (Yönetmen). (2004). *G.O.R.A.* [Film]. BKM, Böcek Yapım, Böcek Film.
- Sormaz, F. (2012). *Çocukluk, Oyun ve Oyuncak: Sosyo- Kültürel Bir Analiz*. İstanbul: İkinci Adam Yayınları.
- Soydaş, N. ve Tandaçgüneş Kahraman, N. (2020). Gündelik Hayatta Benlik Sunumunun Dijital Oyunlar Üzerinden İncelenmesi “The Sims 4 Oyunu Örneği”. *IBAD*, (7), 235-252. Erişim adresi: <https://dergipark.org.tr/tr/pub/ibad/issue/51777/673440>
- Soylu, B. (2000). [Müstear], (Yaşı 20), Erkek, Üniversite Öğrencisi, dijital ortamda Zoom ile gerçekleştirilen mülakat. Görüşmenin ses kayıtları A.S.A. arşivindedir.
- Sports Interactive Limited (2019). *Football Manager 2020*. (PC Version) [Video Oyunu]. SEGA Publishing Europe Limited. <https://www.footballmanager.com/tr>
- Sports Interactive Limited. (t.y.). *Football Manager*. SEGA, E.T. 21.02.2023, <https://www.footballmanager.com/tr>

- Sports Interactive. (2007). *Football Manager 2008*. (PC Version) [Video Oyunu]. SEGA.
- Sports Interactive. (2008). *Football Manager 2009*. (PC Version) [Video Oyunu]. SEGA.
- Sports Interactive. (2020). *Football Manager 2021*. (PC Version) [Video Oyunu]. SEGA. Erişim adresi: <https://store.epicgames.com/tr/p/football-manager-2021>
- Stahl, R. (2010). *Savaş Oyunları A.Ş.* (Y. Alogan, Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Standing Stone Games, LLC. (2007). *The Lord of the Rings Online* (PC Version) [Video Oyunu]. Standing Stone Games, LLC. Erişim adresi: https://store.steampowered.com/app/212500/The_Lord_of_the_Rings_Online/
- Starbreeze Studios AB. (2013). *Brothers: A Tale of Two Sons* (PC Version) [Video Oyunu]. 505 Games. Erişim Adresi: https://store.steampowered.com/app/225080/Brothers__A_Tale_of_Two_Sons/
- Steam Reviews*. (t.y.). *Steam*. E.T. 12.10. 2022, <https://store.steampowered.com/reviews/?l=turkish>
- Steamworks Belgeleri "Steam'deki Oyun Müzikleri"*. (t.y.) Valve. Steam. E.T. 11.12.2022, Erişim adresi: <https://partner.steamgames.com/doc/store/application/soundtrackapp?l=turkish>
- Steamworks Belgeleri Steam Etiketleri*. (t.y.). Valve. Steam. E.T. 12.10. 2022, Erişim adresi: <https://partner.steamgames.com/doc/store/tags?l=turkish>
- Steve Russell, Martin Graetz, Peter Samson, Wayne Witaenem. (1962). *Spacewar*. [Video Oyunu]
- Strategyturk. (t.y.), *Strategyturk*, E.T. 21.12.2022, <https://www.strategyturk.com/>
- Striling, E. (2016). 'Her Zaman Facebook'dayım!': Ana Akım Araştırma Aracı ve Etnografya Alanı Olarak Facebook'u Araştırmak. (S. E. Karakulakoğlu, Çev.). (H. Snee, C. Hine, Y. Morey, S.Roberts, H.Watson (Ed.), *Sosyal Bilimler İçin Dijital Yöntemler Yöntemsel Yenilikler için Disiplinlerarası Bir Kılavuz*. (ss. 51- 70). Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık.
- Sutton- Smith, B. (1972). The Expressive Profile. A.Paredes and R. Bauman (Ed). *Toward New Perspectives in Folklore*. (ss. 80-92). Austin and London: University of Texas Press.
- Süngü, E. (2020). Oyunlarda Tek Tipleşme ve Türkiye'deki Oyun Kültürüne Etkileri. (Ed.) E. Süngü, B. Bostan, *Türkiye'de ve Türkiye'den Oyun Çalışmaları*. (ss. 17- 38). Ankara: Nobel Yayıncılık.

- SYBO Games, Kiloo. (2012). *Subway Surfers (2012)*. (Android Version) [Video Oyunu]. Erişim adresi: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.kiloo.subwaysurf&hl=tr&gl=US>
- Şahin, G. (2019). *Unreal Engine 4*. İstanbul: Kodlab Yay. Dağ.
- Şaşmaz, R. ve Özdener, B. (Senarist), Akar, S. (Yönetmen). (29 Aralık 2005). Kurtlar Vadisi (97. Bölüm). [TV Dizisi]. Pana Film.
- Şekercioğlu, I. (2022, 25 Ekim). Steam Dolar Kuru Güncellendi. Technopat. E.T. 12.11.2022, <https://www.technopat.net/2022/10/25/steam-dolar-kuru-guncellendi>
- Şener, İ; Keleş, A. (2020). Video oyunlarında oyuncunun hikayeye etkileri ve anlatı odaklılık: Andrzej Sapkowski'nin Witcher roman serisinin interaktif bir video oyununa dönüşümü. *RumeliDE Dil ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi*, (18), 362-377. DOI: 10.29000/rumelide.705964
- Şengün, S. (2016). *Narra Ludens: Explaining Video Game Narrative Engagement Through Player Types and Motivations*. (Doktora Tezi). İstanbul Bilgi Üniversitesi, İstanbul. Erişim adresi: <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/>
- Şimşek, S. (2020). [Müstear], (Yaşı 23), Erkek, Üniversite öğrencisi, dijital ortamda Zoom ile gerçekleştirilen mülakat ve icra. Görüşmenin ses kayıtları A.S.A. arşivindedir.
- T.C Gençlik ve Spor Bakanlığı.(2015). *NUSRAT Asrın Harbi Çanakkale*. (Android Version) [Video Oyunu]. T.C Gençlik ve Spor Bakanlığı Eğitim, Araştırma ve Koordinasyon Genel Müdürlüğü, Erişim adresi: <https://nusrat.gsb.gov.tr/Ekip/>
- TaleWorlds Entertainment (2010). *Mount & Blade: Warband* (PC Version) [Video Oyunu]. TaleWorlds Entertainment. Erişim Adresi: https://store.steampowered.com/app/48700/Mount__Blade_Warband/
- TaleWorlds Entertainment. (2022). *Mount & Blade II: Bannerlord*. (PC Version) [Video Oyunu]. TaleWorlds Entertainment. Erişim Adresi: https://store.steampowered.com/app/261550/Mount__Blade_II_Bannerlord/
- Taneli Armanto (1997). *Snake*. (Nokia 6110). [Video Oyunu]. Nokia.

- Tangherlini, T. (2016). Big Folklore: A Special Issue on Computational Folkloristics. *Journal of American Folklore*, 129 (511), 5-13. Erişim adresi: <https://www.jstor.org/stable/10.5406/jamerfolk.129.511.0005>
- Taşçı, S. (2020). [Müstear], (Yaşı 20), Kadın, Üniversitesi öğrencisi, dijital ortamda gerçekleştirilen anket. Anket kayıtları A.S.A. arşivindedir.
- Taşlıova, M. M. (2006). *Kars'ta Sözel Hikâyecilik ve Hikâyeler*. (Doktora Tezi). Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara, <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/>
- Taşlıova, M. M. (2014). Stüdyoya Taşınan Âşıklık veya 'Stüdyo Tipi' Âşıklığa Doğru: Sözlü <Doğal> ve Dijital <Elektronik> İcra Yapıları Üzerinde Mukayese. *Türkbilig*, 27: 79-104, Erişim adresi: <https://dergipark.org.tr/tr/pub/turkbilig/issue/52818/697650>
- TeamSpeak Systems Inc. (2001). TeamSpeak, E.T. 12.10.2022, <https://www.teamspeak.com/en/>
- Telltale Games (Geliştirici). (2018). Minecraft: Hikâye Modu. [TV Serisi]. Netflix. <https://www.netflix.com/tr-en/>
- Tencent Games, Lightspeed & Quantum, PUBG Corporation, Level Infinite. (2018). *PUBG Mobile*. (Android Version) [Video Oyunu]. Tencent Games, Krafton Inc., Level Infinite, VNG Game Publishing, Erişim adresi: <https://www.pubgmobile.com/tr/home.shtml>
- Tepe, M. (2020). [Müstear], (Yaşı 13), Erkek, Ortaokul öğrencisi, dijital ortamda Zoom ile gerçekleştirilen mülakat. Görüşmenin ses kayıtları A.S.A. arşivindedir.
- TESFED. (t.y.). *Türkiye Esport Federasyonu*, E.T. 03.01.2023, <http://tesfed.gov.tr/>
- Tezcan, M. (1977). *Boş Zamanlar Sosyolojisi*. Ankara: Doğan Matbaası.
- Tezel Y. (2016). *Bilgisayar Oyunları Tarihi*. İstanbul: Sokak Kitapları Yayıncılık.
- Thatcherist. (2014, Kasım 9). *Osmanlı Senaryosu İndirme Linki [Ana Konu]* . [Forum yorumu]. *Forum TaleWorlds*. Erişim adresi: <https://forums.taleworlds.com/index.php?threads%2Fsp-osmanl%C4%B1-senaryosu-%C4%B0ndirme-linki-ana-konu.316691%2F>
- Thompson, S. (1955a). *Motif- Index Of Folk Literature*. I. Bloomington: Indiana University.
- Thompson, S. (1955b). *Motif- Index Of Folk Literature*. II. Bloomington: Indiana University.

- Thompson, S. (1955c). *Motif- Index Of Folk Literature*. III. Bloomington: Indiana University.
- Thompson, S. (1955d). *Motif- Index Of Folk Literature*. IV. Bloomington: Indiana University.
- Thompson, S. (1955e). *Motif- Index Of Folk Literature*. V. Bloomington: Indiana University.
- Titon, J. T. (2009). Metin. (Ö. Terzioğlu, Çev.). M. Ö. Oğuz, S. Gürçayır, S. Çalış (Haz.), *Halkbiliminde Kuramlar ve Yaklaşımlar 3*. (ss. 260-277). Ankara: Geleneksel Yayıncılık.
- TLM Partners. (2016). *Heroes and Generals* (PC Version) [Video Oyunu]. TLM Partners. Erişim Adresi: https://store.steampowered.com/app/227940/Heroes__Generals/
- Tolkien, J.R.R. (2019b). *Yüzüklerin Efendisi 2: İki Kule*. (B.Somay ve Ç. Erkal İpek, Çev.). İstanbul: Metis.
- Tolkien, J.R.R. (2019a). *Yüzüklerin Efendisi 1: Yüzük Kardeşliği*. (B. Somay ve Ç. E. İpek Çev.). İstanbul: Metis.
- Tolkien, J.R.R. (2019c). *Yüzüklerin Efendisi 2: Kralın Dönüşü*. (B.Somay ve Ç. E. İpek, Çev.). İstanbul: Metis.
- Top tags*. (t.y.). itch.io. E.T. 12.10.2022, Erişim adresi: <https://itch.io/tags?page=12>
- Torun, R. (2020). [Müstear], (Yaşı 23), Erkek, Üniversite öğrencisi, dijital ortamda Zoom ile gerçekleştirilen mülakat ve icra. Görüşmenin ses kayıtları A.S.A. arşivindedir.
- TRT Bil Bakalım*. (2019). (Android Version) [Video Oyunu]. Türkiye Radyo ve Televizyon Kurumu. Erişim adresi: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.trt.bilbakalim&hl=en_US
- TRT Haber. (t.y.). *TRT Haber Canlı Yayını*. [Canlı Video]. YouTube https://www.youtube.com/watch?v=-Lrxv1_i3qc
- TT Games. (2010). *LEGO Harry Potter: Years 1-4* (PC Version) [Video Oyunu]. Warner Bros. Interactive Entertainment. Erişim adresi: https://store.steampowered.com/app/21130/LEGO_Harry_Potter_Years_14/
- Tuna, E. (2000). *Şamanlık ve Oyunculuk*. İstanbul: Okyanus Yayıncılık.
- Tunalı, İ. (2014). *Sanat Ontolojisi*. İstanbul: İnkılâp Kitabevi.

- Tunç, S. (2015). Yeni Medya Ortamlarında Araştırma Etiği ve Özdüşünümsellik. M. Binark (Der.), *Yeni Medya Çalışmalarında Araştırma Yöntem ve Teknikleri*. (ss. 164- 194). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Turan, O. (2017). Usability of Vladimir Propp's Narratemes in Video Games. (Yüksek Lisans Tezi). Bahçeşehir Üniversitesi, İstanbul. Erişim adresi: <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/>
- Tutar, H. (2016). *Sosyal Psikoloji Kavramlar ve Kuramlar*. Ankara: Seçkin Yayınları.
- Türk Dil Kurumu. (t.y.). Dijital. Erişim tarihi: 12 Nisan 2023, Erişim adresi: <http://sozluk.gov.tr/>
- Türker, Ç. (2013). Video Oyunları Bir Sanat Formu Olabilir mi? F. Akyürek ve G. Özturanlı, Haz. *Saraydan Sokağa Oyun*. (ss. 179- 198). Ankara: Kabalcı Yayıncılık.
- Türkeş- Günay, U. (2013). Folklor ve Siber Çağ. *Türk Dünyası İncelemeleri Dergisi*, XIII/1 (Yaz 2013), 213-221. Erişim adresi: <https://dergipark.org.tr/tr/pub/egetdid/issue/34460/380736>
- Türkiye Oyun Sektörü 2020 Raporu. (2020). *Gaming in Turkey- Oyun ve Espor Ajansı*. E.T. 03.01.2023, <https://www.gaminginturkey.com/tr/turkiye-oyun-sektoru-raporu-2020/>
- Türkiye Radyo Televizyon Kurumu (t.y.). *Keloğlan Kara Vezirin Peşinde*, TRT Çocuk, E.T. 12.12.2022, Erişim adresi: <https://www.trtcocuk.net.tr/oyun>
- Türkiye Radyo Televizyon Kurumu (t.y.). *TRT Çocuk Oyun Dünyası*. TRT Çocuk, E.T. 12.12.2022, Erişim adresi: <https://www.trtcocuk.net.tr/trt-cocuk-oyun-dunyasi-oyna>
- Türkiye Radyo ve Televizyon Kurumu. (t.y.). *TRT Maysa ve Bulut Oba*. TRT Çocuk. E.T. 12.10.2022, https://play.google.com/store/apps/details?id=com.trtcocuk.maysavebulutoba&hl=en_US
- TürkMMO. (t.y.). TürkMMO Forumu, E.T. 21.12.2022, <https://forum.turkmmo.com/>
- Twitch. (t.y.). Video On Demand. Erişim tarihi: 12 Ekim 2022, <https://help.twitch.tv/s/article/video-on-demand?language=tr>
- Twitter Inc. (t.y.). Twitter. E.T. 12.10.2021, Erişim adresi: <https://twitter.com/>
- Ubisoft Montreal, (2011). *Assassin's Creed Brotherhood*. (PC Version) [Video Oyunu]. Ubisoft. Erişim adresi: https://store.steampowered.com/app/48190/Assassins_Creed_Brotherhood/

- Ubisoft Montreal. (2008). *Assassin's Creed*. (PC Version) [Video Oyunu].
- Ubisoft Montreal. (2010). *Assassin's Creed 2*. (PC Version) [Video Oyunu]. Ubisoft.
- Ubisoft Montreal. (2011). *Assassin's Creed Revelations* (PC Version) [Video Oyunu]. Ubisoft. Erişim adresi: <https://www.ubisoft.com/en-gb/game/assassins-creed/revelations>
- Ubisoft Quebec, Ubisoft Montreal, Ubisoft Bucharest, Ubisoft Singapore, Ubisoft Montpellier, Ubisoft Kiev, Ubisoft Shanghai. (2018). *Assassin's Creed® Odyssey*. (PC Version) [Video Oyunu]. Ubisoft. <https://www.ubisoft.com/en-gb/game/assassins-creed/odyssey>
- Ubisoft Toronto. (2013). *Tom Clancy's Splinter Cell: Blacklist*. (PC Version) [Video Oyunu]. Ubisoft. Erişim adresi: <https://www.ubisoft.com/en-gb/game/splinter-cell/blacklist>
- Uğur, M. (2020). [Müstear], (Yaşı 44), Erkek, Lise mezunu, dijital ortamda Zoom ile gerçekleştirilen mülakat. Görüşmenin ses kayıtları A.S.A. arşivindedir.
- Ulu, M. (2020). [Müstear], (Yaşı 31), Erkek, İlkokul mezunu, dijital ortamda Zoom ile gerçekleştirilen mülakat ve icra. Görüşmenin ses kayıtları A.S.A. arşivindedir.
- Underberg, N. M. and Zorn, E. (2013). *Digital Ethnography Antropology, Narrative and New Media*. Austin: University of Texas Press.
- Unity Documentation Textures*. (2023.24.03). Unity Technologies. E.T. 31.03.2023, Erişim adresi: <https://docs.unity3d.com/Manual/Textures.html>
- Usta, M. ve Aygün, D. (2019). *Video Oyunları Endüstrisinde Toplumsal Cinsiyet*. İstanbul: Yeni İnsan Yayınevi.
- Usta, O. (2020). [Müstear], (Yaşı 19), Erkek, Üniversite öğrencisi, dijital ortamda Zoom ile gerçekleştirilen mülakat. Görüşmenin ses kayıtları A.S.A. arşivindedir.
- Ünal, H. (2016). Dijital Kültürün Ortaya Çıkardığı Korkularımız ve Sanalın Karşıtına Dönüşerek Hakikileşmesi. *Hece Dijital Kültür Sayısı*. (234/ 235/ 236), 32- 37.
- Ünsal, M. (2019). *Uygulamalarla Unity 3D ile Oyun Geliştirme*. İstanbul: Abaküs Kitap.
- Vahlo, J. (2017). An Enactive Account of the Autonomy of Videogame Gameplay. *Game Studies*. 17 (1). <http://gamestudies.org/1701/articles/vahlo>

- Valve Corporation, Hidden Path Entertainment. (2012). *Counter-Strike: Global Offensive* (PC Version) [Video Oyunu]. Valve. Erişim adresi: https://store.steampowered.com/app/730/CounterStrike_Global_Offensive/
- Valve Corporation. (t.y.). *Steam Atölye*. (t.y.). E.T. 21.12.2022, <https://steamcommunity.com/workshop/>
- Valve Corporation. (t.y.). *Steam Community*. E.T. 12.10. 2022, <https://steamcommunity.com>
- Valve Corporation. (t.y.). *Steam Topluluk Pazarı*. Steam. E.T. 12.10. 2022, <https://steamcommunity.com/market/?l=turkish>
- Valve Corporation. (t.y.). *Steam*, E.T. 12.10. 2022, <https://store.steampowered.com/about/>
- Valve Software. (1998). *Half-Life*. (PC Version) [Video Oyunu]. Sierra Entertainment.
- Valve. (2007). *Team Fortress 2*. (PC Version) [Video Oyunu]. Valve. Erişim adresi: https://store.steampowered.com/app/440/Team_Fortress_2/
- Van Dijk, J. (2018). *Ağ Toplumu*. (Ö. Sakin, Çev.). İstanbul: Kafka Epsilon Yayınevi.
- Van Dijk, T. A. (2008). *Discourse and Context A Sociocognitive Approach*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Video game genres. (2022, 25 Eylül). *Vikipedi*. E.T. 13.11.2022, https://en.wikipedia.org/wiki/Category:Video_game_genres
- Warm Lamp Games. (2016). *Beholder*. (PC Version) [Video Oyunu]. Alawar Premium.
- Warner Bros. Entertainment Inc. (t.y.). *Wizarding World*, E.T. 12.02.2023. <https://www.warnerbros.com/brands/wizarding-world>
- Webzen. (2004). *Metin 2*. (PC Version) [Video Oyunu]. Gameforge 4D GmbH.
- Wei, H, Bizzocchi, J., Calvert T. (2010). Time and Space in Digital Game Storytelling. *International Journal of Computer Games Technology*, 2010, 1-23. DOI:10.1155/2010/897217
- Wei, H. (2011). *Analyzing The Game Narrative: Structure and Technique*. Simon Fraser University School of Interactive Arts and Technology (Doctoral Dissertation). Canada. <https://core.ac.uk/download/pdf/56375747.pdf>

- Werewolf (hidden role game)*. (2022, Temmuz 13). Vikipedi. E.T. 12.12.2022, Erişim adresi: [https://simple.wikipedia.org/wiki/Werewolf_\(hidden_role_game\)](https://simple.wikipedia.org/wiki/Werewolf_(hidden_role_game))
- Werewolv.es*. (t.y.). *Werewolf Online*. E.T: 12.12.2022, Erişim adresi: <https://werewolv.es/>
- West, S. (Yönetmen). (2001). *Lara Croft: Tomb Raider* [Film]. Paramount Pictures, Mutual Film Company, BBC Films.
- Wiig C., Silseth, K. and Erstad, O. (2017). Creating intercontextuality in students learning trajectories. Opportunities and difficulties. *Language and Education*, 32 (1), 43- 59, <https://doi.org/10.1080/09500782.2017.1367799>
- Winnicott, D. W. (2019). *Oyun ve Gerçeklik*. (T. Birkan, Çev.). İstanbul: Metis Yayınları.
- Wizards World: The Official Home of Harry Potter. (t.y.) *Wizards World*, E.T. 12.02.2023, <https://www.wizardsworld.com/>
- Wolf, Mark. J.P. (2018). Adapting the Death Star into LEGO: The Case of LEGO Set #10188". S. Guynes and D. Hassler-Forest (Ed.), *Star Wars and the History of Transmedia Storytelling*, (ss.169-186). Amsterdam University Press. Erişim adresi: <https://doi.org/10.2307/j.ctt207g5dd.16>
- Yalçın Çelik, S. Dilek. (2016). Yazının Sözden Üstmetin'e (Hipermetin'e) Yönelen Evrimi. *Hece Dijital Kültür Sayısı*. (234/ 235/ 236), 458-471.
- Yalçın, A. (2020). [Müstear], (Yaşı 35), Erkek, Lise Mezunu, Çankırı'da gerçekleştirilen mülakat. Görüşme kayıtları A.S.A. arşivindedir.
- Yalçın, F. (2020). [Müstear], (Yaşı 34), Erkek, Üniversite mezunu, Çankırı'da gerçekleştirilen mülakat. Görüşmenin ses kayıtları A.S.A. arşivindedir.
- Yalın, H. (2020). [Müstear], (Yaşı 22), Erkek, Üniversite öğrencisi, Çankırı'da gerçekleştirilen mülakat ve icra. Görüşmenin ses kayıtları A.S.A. arşivindedir.
- Yapıcı Kaderli, Z. (2012). Kişisel Deneyim Anlatılarının Bağlamsal Çerçevesi: Deneyimlenen, Hatırlanan ve Anlatılan Hayat. *Millî Folklor*, (93), 207- 219. Erişim adresi: <https://www.millifolklor.com/PdfViewer.aspx?Sayi=93&Sayfa=204>

Yengin, D. (2012). *Dijital Oyunlarda Şiddet*. İstanbul: Beta Yayıncılık.

Yeşil, B. (2020). [Müstear], (Yaşı 23), Kadın, Lisansüstü öğrencisiyle Çankırı'da gerçekleştirilen mülakat. Görüşme kayıtları A.S.A. arşivindedir.

Yıldırım, D. (2016). *Türk Bitiği*. Ankara: Akçağ Yayınları.

Yıldız, C. (2020), [Müstear], (Yaşı 21), Erkek, Üniversitesi öğrencisi, dijital ortamda Zoom ile gerçekleştirilen mülakat. Görüşmenin ses kayıtları A.S.A. arşivindedir.

Yılmaz, E. (2016). *Oyun Teorisi*. İstanbul: Literatür Yayınları.

Yılmaz, E. A. (2020). *Oyunların Gücü Adına! Oyunlaştırma Bilimine Giriş*. İstanbul: Epsilon Yayınları.

Yılmaz, M. ve Candan, F. (2018). Oyun Sanal İntihar Gerçek: “The Blue Whale Challenge/Mavi Balina” Oyunu Üzerinden Kurulan İletişimin Neden Olduğu İntiharlar Üzerine Kuramsal Bir Değerlendirme. *Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi Özel Sayısı, 270-283. DOI: 10.31123/akil.459303

Yuyama, K. (1997). *Pokémon: İndigo Ligi*. [TV Serisi]. The Pokémon Company International, <https://www.netflix.com/tr/title/70297439>

Yücel, B. (2020). [Müstear], (Yaşı 24), Kadın, Üniversite Öğrencisi, dijital ortamda Zoom ile gerçekleştirilen mülakat. Görüşmenin ses kayıtları A.S.A. arşivindedir.

Yüksek, P. [Müstear], (Yaşı 19), Kadın, Üniversite öğrencisi, dijital ortamda Zoom ile gerçekleştirilen mülakat. Görüşmenin ses kayıtları A.S.A. arşivindedir.

Yüzer, V. ve Okur, R. (Ed.). (2015). *Temel Bilgi Teknolojileri-I*. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayınları.

Zijderveld, A. C. (2010). *Klişelerin Diktatörlüğü*. (K. Canatan, Çev.). İstanbul: Açılımkitap.

Zimmerman, E. (2004). Narrative, Interactivity, Play, and Games: Four Naughty Concepts in Need of Discipline. N. Wardrip- Fruin and P. Harrington (Ed). *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. (ss. 154- 164). Cambridge, MA: MIT Press.


Zimmerman, E. (2009). Gaming Literacy: Game Design as a Model for Literacy in the Twenty-First Century. B. Perron ve J.P. Mark Wolf (Ed.), *The Video Game Theory Reader 2*. (ss. 23-31). New York and London: Routledge Taylor Francis Group.

Zoom Video Communications, Inc. (2020). *Zoom*. E.T.12.11.2022, <https://zoom.us/>

Zoom Video Communications, Inc. (t.y.). *Zoom*. E.T.12.11.2022, <https://zoom.us/>

Zorlu, E. (2020). [Müstear], (Yaşı 40), Erkek, Üniversite mezunu, Çankırı'da gerçekleştirilen mülakat. Görüşme kayıtları A.S.A. arşivindedir.

EK 1. ORJİNALLİK RAPORU

	HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ DOKTORA TEZ ÇALIŞMASI ORJİNALLİK RAPORU
HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ TÜRK HALKBİLİMİ ANABİLİM DALI BAŞKANLIĞI'NA	
Tarih: 07/04/2023	
Tez Başlığı: Dijital Halkbilimi Bağlamında Oyun Kültüründe Anlam ve Anlatı	
<p>Yukarıda başlığı gösterilen tez çalışmamın a) Kapak sayfası, b) Giriş, c) Ana bölümler ve d) Sonuç kısımlarından oluşan toplam 442 sayfalık kısmına ilişkin, 07/04/2023 tarihinde şahsım/tez danışmanım tarafından Turnitin adlı intihal tespit programından aşağıda işaretlenmiş filtrelemeler uygulanarak alınmış olan orijinallik raporuna göre, tezimin benzerlik oranı % 4 'tür.</p>	
<p>Uygulanan filtrelemeler:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1- <input checked="" type="checkbox"/> Kabul/Onay ve Bildirim sayfaları hariç 2- <input checked="" type="checkbox"/> Kaynakça hariç 3- <input checked="" type="checkbox"/> Alıntılar hariç 4- <input type="checkbox"/> Alıntılar dâhil 5- <input checked="" type="checkbox"/> 5 kelimedenden daha az örtüşme içeren metin kısımları hariç 	
<p>Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Tez Çalışması Orijinallik Raporu Alınması ve Kullanılması Uygulama Esasları'nı inceledim ve bu Uygulama Esasları'nda belirtilen azami benzerlik oranlarına göre tez 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.</p>	
Gereğini saygılarımla arz ederim.	
Tarih ve İmza	
<p>Adı Soyadı: Ahmet Serdar ARSLAN</p> <p>Öğrenci No: N16247588</p> <p>Anabilim Dalı: Türk Halkbilimi</p> <p>Programı: Türk Halkbilimi</p> <p>Statüsü: <input checked="" type="checkbox"/> Doktora <input type="checkbox"/> Bütünleşik Dr.</p>	
<u>DANIŞMAN ONAYI</u> UYGUNDUR. <hr/> Prof. Dr. Özkul ÇOBANOĞLU	



**HACETTEPE UNIVERSITY
GRADUATE SCHOOL OF SOCIAL SCIENCES
Ph.D. DISSERTATION ORIGINALITY REPORT**

**HACETTEPE UNIVERSITY
GRADUATE SCHOOL OF SOCIAL SCIENCES
TURKISH FOLKLORISTICS DEPARTMENT**

Date: 07/04/2023

Thesis Title : Meaning and Narrative in Game Culture within the Context of Digital Folklore

According to the originality report obtained by myself/my thesis advisor by using the Turnitin plagiarism detection software and by applying the filtering options checked below on 07/04/2023 for the total of 442 pages including the a) Title Page, b) Introduction, c) Main Chapters, and d) Conclusion sections of my thesis entitled as above, the similarity index of my thesis is 4 %.

Filtering options applied:

1. Approval and Declaration sections excluded
2. Bibliography/Works Cited excluded
3. Quotes excluded
4. Quotes included
5. Match size up to 5 words excluded

I declare that I have carefully read Hacettepe University Graduate School of Social Sciences Guidelines for Obtaining and Using Thesis Originality Reports; that according to the maximum similarity index values specified in the Guidelines, 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.

Date and Signature

Name Surname: Ahmet Serdar ARSLAN

Student No: N16247588

Department: Turkish Folkloristics

Program: Turkish Folkloristics

Status: Ph.D. Combined MA/ Ph.D.

ADVISOR APPROVAL

APPROVED.

Prof. Dr. Özkul ÇOBANOĞLU

EK 2. ETİK KURUL İZİN FORMU



T.C.
HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ
Rektörlük

Tarih: 12/11/2019
Sayı: 35853172-300-E.00000857082
0000857082



Sayı : 35853172-300
Konu : Ahmet Serdar ARSLAN (Etik Komisyon İzni)

SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜNE

İlgi : 23.10.2019 tarihli ve 12908312-300/00000833698 sayılı yazınız.

Enstitünüz Türk Halkbilimi Anabilim Dalı Doktora programı öğrencilerinden **Ahmet Serdar ARSLAN**'ın **Prof. Dr. Özkul ÇOBANOĞLU** danışmanlığında hazırladığı "**Dijital Halkbilimi Bağlamında Oyun Kültüründe Anlam ve Anlatı**" başlıklı tez çalışması Üniversitemiz Senatosu Etik Komisyonunun **05 Kasım 2019** tarihinde yapmış olduğu toplantıda incelenmiş olup, etik açıdan uygun bulunmuştur.

Bilgilerinizi ve gereğini saygılarımla rica ederim.

e-imzalıdır
Prof. Dr. Rahime Meral NOHUTCU
Rektör Yardımcısı

Evrakın elektronik imzalı suretine <https://belgedogrulama.hacettepe.edu.tr> adresinden 99b44ac8-6b39-464a-8702-26819bcb78054 ekletilmiş ve onaylanmıştır. Bu belge 5070 sayılı Elektronik İmza Kanunu'na uygun olarak Güvenli Elektronik İmza ile imzalanmıştır.

Hacettepe Üniversitesi Rektörlük 06100 Sıhhiye-Ankara
Telefon:0 (312) 305 3001-3002 Faks:0 (312) 311 9992 E-posta:yazimd@hacettepe.edu.tr İnternet
Adresi: www.hacettepe.edu.tr

Sevda TOPA1



EK 3. GÖNÜLLÜ KATILIM FORMLARI

Tarih:/20..

GÖNÜLLÜ KATILIM FORMU

Anket () (İki faaliyete katıldıysanız her ikisini de işaretleyiniz) Mülakat ()

Dijital oyun kültürünü araştırmayı amaçlayan Dijital Halkbilimi Bağlamında Oyun Kültüründe Anlam ve Anlatı isimli tez çalışması kapsamında hazırlanan bu alan araştırması faaliyetine gönüllü olarak katılmış bulunmaktayım. Bu çalışma için Hacettepe Üniversitesinden etik kurul izni alındığı bana araştırmacı tarafından bildirilmiş olup isim, soyadı ve anlatacak olduğum bilgilerin çalışma için kullanılmasına izin veriyorum.

Katılımcı Onay Listesi

Çalışmaya katılmadan önce araştırmacı tarafından tez çalışması hakkında bilgilendirildim. Verdiğim bilgileri araştırma yayınlanana kadar çekebileceğim araştırmacı tarafından bana belirtildi.

Evet () Hayır ()

Araştırmacı çalışma sonrasında verdiğim bilgiler doğrultusunda tarafıma telefon veya e-posta ile ulaşabilir.

Evet () Hayır ()

Tarıfımdan mail, telefon, görüntü veya ses kaydı ile alınan bilgilerin sadece akademik yayınlar için kullanılacağı araştırmacı tarafından bana bildirilmiştir.

Evet () Hayır ()

Katılımcı Bilgileri

(Bu kısımdaki bilgiler, katılımcının isteği üzerine gizli tutulacak olup araştırmanın amacına uygun olarak gerektiğinde gizlenebilir.)

Adı, Soyadı:

Yaş:

Eğitim Durumu/ Meslek:

Adres (Zorunlu değildir):

Telefon:

E-posta: (Varsa):

İmza:

[18 yaş altı bireylerin katılımcı olduğu çalışmalarda Velisinin adı, soyadı ve imzası]

Veli Onay Formu

Veli Adı:

Velisi olduğum katılımcının bu çalışmaya katılacağı tarafıma bildirilmiş olup çalışmaya katılmasına izin veriyorum.

İmza:

Araştırmacı Bilgileri

Adı, Soyadı: Ahmet Serdar Arslan

Danışman: Prof. Dr. Özkul ÇOBANOĞLU

Adres: Çankırı Karatekin Üniv. Edebiyat Fakültesi TDE Bölümü Uluyazı Kampüsü

Telefon: 0506 929 27 25

E-posta: dijitalhalkbilimi@gmail.com

İmza:

Tarih:/20..

GÖNÜLLÜ DİJİTAL KATILIM FORMU

Anket () (İki faaliyete katıldıysanız her ikisini de işaretleyiniz) Mülakat ()

Dijital oyun kültürünü araştırmayı amaçlayan Dijital Halkbilimi Bağlamında Oyun Kültüründe Anlam ve Anlatı isimli tez çalışması kapsamında hazırlanan bu derleme faaliyetine gönüllü olarak katılmış bulunmaktayım. Bu çalışma için Hacettepe Üniversitesinden etik kurul izni alındığı bana araştırmacı Ahmet Serdar Arslan tarafından bildirilmiş olup isim, soyadı ve anlatacak olduğum bilgileri dijitalhalkbilimi@gmail.com adresine göndererek yapılacak olan çalışma için kullanılmasına izin veriyorum.

Katılımcı Onay Listesi

Çalışmaya katılmadan önce araştırmacı tarafından tez çalışması hakkında bilgilendirildim. Verdiğim bilgileri araştırma yayınlanana kadar çekebileceğim araştırmacı tarafından bana belirtildi.

Evet () Hayır ()

Araştırmacı çalışma sonrasında verdiğim bilgiler doğrultusunda tarafıma telefon veya e-posta ile ulaşabilir.

Evet () Hayır ()

Tarafımdan mail, telefon, görüntü veya ses kaydı ile alınan bilgilerin sadece akademik yayınlar için kullanılacağı araştırmacı tarafından bana bildirilmiştir.

Evet () Hayır ()

Katılımcı Bilgileri

(Bu kısımdaki bilgiler, katılımcının isteği üzerine gizli tutulacak olup araştırmanın amacına uygun olarak gerektiğinde gizlenebilir.)

Adı, Soyadı:

Yaş:

Eğitim Durumu/ Meslek:

Adres (Zorunlu değildir):

Telefon:

Şahsi E-posta Adresi:

[18 yaş altı bireylerin katılımcı olduğu çalışmalarda Velisinin adı, soyadı]

Veli Onay Formu**Veli Adı:**

Velisi olduğum katılımcının bu çalışmaya katılacağı tarafıma bildirilmiş olup çalışmaya katılmasına izin veriyorum.

Şahsi E-posta Adresi (Zorunlu):

Araştırmacı Bilgileri**Adı, Soyadı:** Ahmet Serdar Arslan**Danışman:** Prof. Dr. Özkul ÇOBANOĞLU**Adres:** Çankırı Karatekin Üniv. Edebiyat Fakültesi TDE Bölümü Uluyazı Kampüsü**Telefon:** 0506 929 27 25**E-posta:** dijitalhalkbilimi@gmail.com

ÖZGEÇMİŞ

Kişisel Bilgiler

Adı Soyadı : Ahmet Serdar Arslan

Doğum Yeri ve Tarihi : Ordu/ 1989

Eğitim Durumu

Lisans Öğrenimi :Anadolu Üniversitesi- Edebiyat Fakültesi Türk Dili ve Edebiyatı Bölümü (2008- 2013)

Anadolu Üniversitesi- İktisat Fakültesi Kamu Yönetimi (2009- 2015)

Anadolu Üniversitesi- Açıköğretim Fakültesi Web Tasarımı ve Kodlama (2019- 2021)

Yüksek Lisans Öğrenimi :Hacettepe Üniversitesi Türk Halkbilimi (2013- 2017)

Bildiği Yabancı Diller :İngilizce

Bilimsel Faaliyetleri :Halk kültürü, dijital kültür, anlatı

İş Deneyimi

Çalıştığı Kurumlar : Arş. Gör., Çankırı Karatekin Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Türk Dili ve Edebiyatı (2015- halen)

İletişim

E-Posta Adresi : a.serदारarslan@gmail.com

Tarih : 17.03.2023