

PAPER DETAILS

TITLE: DIJITAL OYUN/VIDEO OYUNU FOLKLORU ÜZERINE BİR YÖNTEM DENEMESİ

AUTHORS: Seçkin SARPKAYA

PAGES: 155-172

ORIGINAL PDF URL: <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/1659651>

Geliş Tarihi: 24.04.2021 Kabul Tarihi: 02.05.2021 Entry Date: 24.04.2021 Accepted: 02.05.2021

Bu makaleyi alıntılanmak için/ To cite: SARP KAYA, Seçkin (2021). “Dijital Oyun/Video Oyunu Folkloru Üzerine Bir Yöntem Denemesi”, *Uluslararası Halkbilimi Araştırmaları Dergisi*, S.6, s. 155-172.

DİJİTAL OYUN/VIDEO OYUNU FOLKLORU ÜZERİNE BİR YÖNTEM DENEMESİ

A Method Essay on Digital Game/Video Game Folklore

Seçkin SARP KAYA *

Öz

Teknolojinin gelişmesiyle birlikte 21. yüzyıl dijital çağa dönüşmüştür. Dijital çağın yarattığı dünya, kendi içinde bir kültüre sahip olmuştur. Dijital kültür olarak da adlandırılan bu kültürün en temel unsurlarından biri de dijital ortamda oynanan oyunlardır. Dijital oyun veya video oyunu, oyun kavramının teknolojik imkânlarla bilgisayar başta olmak üzere dijital ortama aktarılmasıyla ortaya çıkmış bir kültür ve endüstri ürünüdür. Dijital oyunlar/video oyunları 1960’lardan bu yana dünyada, 1980’lerden bu yana da Türkiye’de gelişmiştir ve özellikle 2000’li yılların başlarından itibaren akademik çalışmalara konu olmuştur. Birçok alandan hareketle dijital oyunlara yönelik çalışmalar yapılmış ve disiplinler arası bir dijital oyun çalışmaları tarihi oluşmuş, bu oyunların çalışılmasına yönelik olarak kuramlar çerçevesi yaratılmıştır. Bu makalede dijital oyunlara/video oyunlarına halk bilimi bakış açısıyla yönelmenin neden ve nasıl olması gerektiğini ortaya koymak amaçlanmıştır. Makalede ilk olarak dijital oyun/video oyunu kavramının terim, tanım, sınıflandırma ve tarihçesine kısaca yer verilmiştir. Bu kısımda çeşitli araştırmacıların terminoloji, tanımlamalar, tasnifler ve oyunların tarihiyle ilgili verdiği bilgiler bir araya getirilmiştir ve bu bilgiler değerlendirilmiştir. Ardından dijital oyun/video oyunu çalışmalarındaki temel tartışmalar ve öne sürülen belli başlı yöntemler ele alınmıştır. Daha sonra halk biliminin dijital dünyada ve internet ortamındaki konumuyla ilgili görüşler ele alınmış ve dijital oyunlara halk bilimi bakış açısıyla yaklaşan belli başlı çalışmalara ve bu çalışmaların öne sürdüğü fikirlere yer verilmiştir. Sonuç olarak da Türk halk bilimcilerin dijital oyunları “neden” ve “nasıl” çalışması gerektiği tartışılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Dijital Kültür, Dijital Oyun, Video Oyunu, Halk Bilimi, Yöntem.

Abstract

With the development of technology, the 21st century has turned into a digital age. The world created by the digital age has a culture in itself. One of the most basic elements of this culture, also known as digital culture, is the games played in the digital environment. Digital game or video game is a cultural and industrial product that emerged with the transfer of the concept of game to digital media, with technological possibilities, especially with computers. Digital games / video games have improved in the world since the 1960s, and since the 1980s in Turkey and has been the subject of academic study, especially since the early 2000s. Based on many areas, studies on digital games have been carried out and an interdisciplinary history of digital game studies has been

* Öğr. Gör. Dr., Ege Üniversitesi Türk Dünyası Araştırmaları Enstitüsü Türkçe Öğretim Birimi, seckin.sarpkaya@ege.edu.tr, ORCID: 0000-0003-3528-1562.

formed, and a framework of theories has been created for the study of these games. In this article, it is aimed to reveal why and how it should be oriented towards digital games / video games from the folklore perspective. First of all, the term, definition, classification and history of the concept of digital game / video game are briefly included in the article. In this section, the information given by various researchers about the terminology, definitions, classifications and the history of the games has been gathered and this information has been evaluated. Then, the main debates in digital game / video game studies and the main methods suggested were discussed. Then, the opinions about the position of folklore in the digital world and its place in the internet environment were discussed and the main studies that approach digital games from a folklore perspective and the ideas put forward by these studies are included. As a result, “why” and “how” of Turkish folklorists should work on digital games was discussed.

Keywords: Digital Culture, Digital Game, Video Game, Folklore, Theory.

Giriş

Dijital oyunlar/video oyunları dünyası günümüzde çok sayıda “insan/oyuncu” ve çok sayıda “metin/ürün”le birlikte, kendine has bir yaratım, icra, aktarım, yapı, içerik ve işlev karakteristiğine sahiptir. Bu karakteristik, içinde hem “video”yu ve bununla bağlantılı olarak “dijital”i hem de “oyun” kavramını barındırır. Dijital oyun, dijital ve video temelli olmasıyla teknolojik, oyun olmasıyla kültürel bir meseledir.

Bu oyunlarla ilgili akademik çalışmalar 2000’li yıllarla birlikte belli bir seviyeye ulaşmış ve artışa geçmiştir. Bu süreçte dijital oyunlara yönelik farklı disiplinlerden yaklaşımlarla yöntemler ve incelemeler ortaya çıkmıştır. Biz bu makalede halk biliminde dijital oyun çalışmalarının “neden”i ve “nasıl”ı üzerinde durmak istiyoruz. Makalede ilk olarak dijital oyun kavramının terminoloji, tanımlamalar, sınıflandırmalar ve kısa tarihçe özelliklerine yer vereceğiz. Türkiye ve dünyadaki terminoloji tartışmalarından hareketle dijital oyun veya video oyunu terimlerinin ikisinin de kullanılması sebebiyle biz de yer yer iki terimi de kullanacağız ve makale boyunca “oyun” ifadesini bu iki terimi karşılayacak şekilde kullanacağız. Ardından dijital oyun çalışmalarında ludoloji, narratoloji, antropoloji gibi alanların yaklaşımlarından hareketle kuramsal yaklaşımlar konusunu irdelleyeceğiz. Daha sonra halk biliminin dijital kültür ve bu kültürdeki oyunlara yaklaşımına değineceğiz. Bu kısımda Türkiye’de ve dünyada yapılmış belli başlı çalışma örneklerine yer vereceğiz. Sonuç olarak halk bilimcilerin bu oyunları “neden” ve “nasıl” çalışmaları gerektiğini üzerinde durup, kuramsal tartışmaları belli bir yapıda belirtip dijital oyun/video oyunu çalışmalarında halk bilimi bakış açısını açıklayacağız.

Günümüzde gerek gündelik yaşamda gerekse akademik dünyada bilgisayar, konsol ve benzeri cihazlarla teknolojik ortamda oynanan ve video temelli olan oyunlar bilgisayar oyunları, video oyunu, elektronik oyun, atari oyunu ve benzeri adlarla anılmaktadır. En kısa hâliyle

“oyunun dijital ortama taşınması” şeklinde açıklanabilecek bu kavramla ilgili terminolojiye değinmek gereklidir.

Dijital oyunlarla ilgili terminoloji tartışmalarında video oyunları, bilgisayar oyunları, elektronik oyunlar, elde taşınabilir oyunlar, mobil oyunlar ve dijital oyunlar gibi ifadeler görülmektedir (Wolf, 2012: XV-XVI). Çeşitli araştırmacılar çalışmalarında bu terimlerden birini tercih edip kullanmışlardır. Bir örnek olarak Mark Wolf “video oyunu” terimini tercih ederken bu terimdeki “oyun” ve onun “video teknolojisi”ndeki kullanımın ele alınması gerektiğini ifade etmiştir (2008). 1980’lerden günümüze bu oyunlar genel olarak bilgisayar oyunları, video oyunları veya elektronik oyunlar olarak tanımlanmıştır. Türkiye’de daha çok bilgisayar oyunu ifadesi kullanılmaktadır fakat 2000’li yıllarla birlikte “dijital oyun” ifadesi arcade (atari) oyunları, pc (kişisel bilgisayar oyunları), konsol oyunları ve mobil oyunlarının tüm türlerini içerecek şekilde kabul gören bir kavram hâline gelmiştir (Binark ve Bayraktutan-Sütcü, 2008: 42-43). Bununla birlikte bir diğer görüşe göre “video oyunları diğer dijital medya aygıtlarından farklı bir noktada duran bir dilin temsili”dir ve video oyunlarının gelişim sürecine bakılırsa “dijital tabirinin video oyunlarını geçmişinden koparttığı” düşünülmektedir. Ayrıca Türkiye’de “dijital oyun” terimi tercih edilirken uluslararası alanda “video oyunu” terimi ön plandadır (Halaçoğlu, 2020: 2).

İlerleyen kısımlarda tasnif tartışmalarında da göreceğimiz üzere oyunların oynandığı cihaz ya da içerik veya teknik özellikleri üzerinden yapılan bir adlandırma ve tanımlama bu oyunların geniş kapsamını karşılamamaktadır. Bu sebeple terminolojide en geniş kapsamlı ifadeler dijital oyun ve video oyunu olarak görülmektedir. Biz burada yer yer her iki terimi de kullanacağız ve daha önce de belirttiğimiz gibi makalede “oyun” ifadesini de aksini belirtmediğimiz sürece her iki terimi de karşılar biçimde kullanacağız.

Dijital ortamdaki, video temelli oyunların çeşitli araştırmacılar tarafından tanımları yapılmıştır. Mutlu Binark, dijital oyunları “sanal uzamda oyun oynama edimi” olarak ifade eder (Binark’tan akt. Sezgin, 2019: 40). Benzer şekilde Chris Crawford, dijital oyunları “dijital ortam desteğine ihtiyaç duyan, birçoğunda canlandırılmış grafiklerle desteklenen, oyuncunun göz ve el koordinasyonu ile biçimlenen, başta interaktivite (etkileşim) olmak üzere belirli alt disiplinlere sahip ve çok çeşitlilik içeren dijital simülasyonlar” ifadesiyle tanımlar (Crawford’dan akt. Denizel, 2012: 109). Mutlu Binark ve Günseli Bayraktutan-Sütcü ise dijital oyunları “dijital ve promosyonel kapitalizmin en önemli kültür endüstrisi ürünlerinden biri ve meta değeri” ifadesiyle kültür endüstrisinin bir ürünü olarak tanımlar (Binark ve Bayraktutan-Sütcü, 2008: 41).

Dijital oyun ifadesi temelde “dijital” ve “oyun” gibi geniş kapsamlı ve çok anlamlı iki kavramı taşımaktadır. Yukarıdaki tanımlarda da bu geniş kapsamlılığın insan, dijital ortam, etkileşim, grafik, kültür endüstrisi, oyun oynama edimi gibi çeşitli yönlerine değinilmektedir. Bu yönleri de kapsayacak şekilde dijital oyun/video oyunu; geleneksel ve kültürel oyun kavramının özelliklerinin teknolojik ortama uyarlanmasıyla ortaya çıkmış; bilgisayar başta olmak üzere çeşitli teknolojik cihazlarla daha çok çocuklar ve gençler olmak üzere herkes tarafından oynanabilen, içerik ve teknik özelliklerine göre bilgisayar oyunu, konsol oyunu veya aksiyon, strateji gibi alt türlere ayrılan ve temelde eğlendirme, hoş vakit geçirme ve rahatlama ile eğitime gibi işlevleri de bulunan dijital ortam oyunlarını karşılayan bir terimdir.

Bu oyunlar çeşitli şekillerde sınıflandırılmaktadır. Bu sınıflandırmalar genelde oyunların oynandığı teknik altyapı veya oyunların içerik veya oynanış tekniklerine göre yapılmıştır. Bir tasnife göre dijital oyunlar “pc (kişisel bilgisayar oyunları), konsol oyunları, devasa çevrim içi oyunlar, mobil oyunlar, sosyal oyunlar” şeklinde türlere ayrılmaktadır (Büyükbaykal ve Abay Cansabuncu, 2020: 7). Teknik özelliklere göre yapılan başka bir sınıflandırma ise oyunları “konsol, indirilebilir konsol ve handheld (elde taşınabilir) oyunları; temel bilgisayar ve indirilebilir bilgisayar oyunları, çevrimiçi müşteri oyunları, çevrimiçi uygulama oyunları ve mobil uygulama oyunları” şeklinde gruplara ayırmaktadır (Kerr’den akt. Sezgin, 2019: 83-84).

Oyunların içerik özelliklerine göre oluşturulan bir tür ayrımı düşüncesi de oyun sınıflandırmalarında mevcuttur. Bir tasnife göre oyunlar “macera (adventure), aksiyon, rol yapma (role-playing), strateji, simülasyon, spor, dövüş ve online oyunlar” olarak gruplandırılır (Bates’ten akt. Denizel, 2012: 110). Başka bir tasnif ise oyunları “aksiyon, bulmaca (adventure), rol oynama, strateji, simülasyon, araç, spor ve bilmece” adlı gruplara ayırır ve bu türlerin de çok sayıda alt türü olduğunu belirtir (Moore’dan akt. Binark ve Bayraktutan-Sütcü, 2008: 61).

Günümüzde dijital oyun üreticileri geniş bir pazara yönelmek adına dijital oyunların tüm teknik ve içerik özelliklerinden yararlanmayı hedeflemektedirler. Söz gelimi herhangi bir oyun hem bilgisayarda hem de bir oyun konsolunda oynanabilir şekilde üretilmektedir. Bu durumda bu oyun “bilgisayar oyunu” veya “konsol oyunu” olabilir mi? Bu ve benzeri sorular oyun türlerinin sınıflandırılmasını zorlaştırmaktadır. Burada en önemli nokta sınıflandırmada seçilen kıstasa bağlı kalmaktır. Bu noktada bir örnek olarak, yapılabilecek en makul sınıflandırma yaklaşımlarından biri strateji, aksiyon ve benzeri şekilde içerik merkezli bir sınıflandırmadır. Bununla birlikte bir araştırmacı sadece bilgisayar oyunları üzerine

çalışıyorsa bilgisayar oyunu, sadece strateji oyunları üzerine çalışıyorsa strateji oyunu terimini tercih edip kullanabilir. Ayrıca video oyunları üzerine kapsamlı bir araştırma yapmış olan Burcu Nehir Halaçoğlu'nun video oyunları üzerine bu oyunların “platform, söylem modu, oyun uzamı, oyuncu katılımı, oynanabilirlik, zamansal, tema, bakış açısı, stil” katmanlarından oluşturduğu “çok katmanlı sınıflandırma modeli” de oyunların tasnifi için detaylı bir yapı sunmaktadır (2020: 111-242).

Video oyunları tarihine baktığımızda karşımıza çıkan ilk isim 1958 tarihli Tennis for Two adlı oyundur. “William Higinbotham tarafından Brokhaven Nükleer Araştırma Merkezinin ziyaretçilerini eğlendirmek amacı ile geliştirilen” bu oyun analog bilgisayarda oynanması ve lisansının alınmamış olması sebebiyle ilk dijital oyun olma konusunda tartışmalı bir noktadadır (Kirriemuir'den akt. Binark ve Bayraktutan-Sütcü, 2008: 52). Dijital oyun tarihindeki ilk etkileşimli oyun ise “Steven Russell tarafından Massachusetts Institute of Technology bünyesinde 1962 yılında geliştirilen ve iki kişi ile oynanabilen Spacewar” kabul edilmektedir (Kerr'den akt. Binark ve Bayraktutan-Sütcü, 2008: 52).

Mark Wolf'un verdiği bilgiye göre video oyunları tarihi (2008) Amerika ve Uzak Doğu'nun öncülüğünde yukarıda andığımız tarihlerden günümüze belli bir gelişim göstererek gelmiştir. Video oyunlarının macerası analog video oyunları ile başlamış, 1970'lerde dijital video sistemlerinin temellerinin atılması ve 1990'lı yıllarla birlikte yaygınlaşmasıyla devam etmiştir ve bu oyunlar Commodore 64, Amiga, geliştirilmiş kişisel bilgisayarlar, atari, Nintendo, Sega, Playstation gibi oyun oynama araçları ve markaları ile çevrim içi oyunlara ve oyun satın alma platformu Steam'e kadar uzanan, oyun ve oyuncu sayısı bakımından kalabalık, maliyet ve kazanç bakımından yüksek rakamları içeren yarım asrı geçmiş bir döneme sahiptir.

Dijital oyunların dünyadaki ilk örneklerinden çeyrek asır sonra Türkiye'de bilinen ilk dijital oyun örnekleri görülmeye başlamıştır. 1985'te Mevlüt Dinç adlı oyun geliştiricisinin öncü çalışmaları, 1986'da yayınlanan Keloğlan, 1992'de yayınlanan Hançer, 1994'te yayınlanan İstanbul Efsaneleri: Lale Savaşçıları gibi oyunların ardından 2000'den sonra Koridor, Pusu, Hükümrân Senfoni, Kabus 22, Kaptan-ı Derya Barbaros Hayrettin Paşa, İstanbul Kıyamet Vakti, Mount and Blade, Umaykut ve Uruz: Er Kişinin Dönüşü gibi oyunlarla birlikte günümüze kadar uzanan belli bir seviyede dijital oyun/video oyunu dünyasından bahsetmek mümkündür (Sarpkaya, 2020: 192-196).

Türkiye'de oyun üretimi hızla gelişmektedir. Yukarıda saydığımız isimlerin dışında Voidrunner, Tartarus, Exomecha gibi oyunlarla bu gelişim sürmektedir. Dünyada ve

Türkiye’de dijital oyunlar/video oyunları “oynanan eğlencelik ürünler” olarak teknolojinin gelişimine paralel bir şekilde gelişmekte olan bir tarihe sahiptir. Bununla birlikte dijital oyunlar üzerine “akademinin ilgi alanındaki ürünler” olarak da belli bir tarihî süreçten bahsetmek mümkündür.

1. Dijital Oyun/Video Oyunu Çalışmalarında Yöntemler

Dijital oyun çalışmaları 1980’lerde başlamış ve özellikle 2000’lerle birlikte günümüze kadar belli başlı tartışma eksenlerinde değişim ve dönüşüm geçirerek gelmiştir. Bu oyunlar üzerine çalışmalar farklı disiplinlerden isimlerin öne sürdükleri yaklaşımlar ile isimler, yöntemler ve kuramlar topluluğu ile oluşmuştur.

Dijital oyun çalışmaları disiplinler arası bir özellik göstermektedir. Genelde medya ve geleneksel oyun çalışmaları kapsamında olan araştırmalar dijital oyunların belli başlı özelliklerinden ötürü geniş alana yayılmıştır. Dijital oyunlar teknoloji, sanat, kültür, endüstri, eğitim gibi alanlara dair özelliklere sahiptir ve bu sebeple tüm bu alanların yaklaşımlarıyla incelenmiştir. 1980’lerde ve 1990’larda dijital oyunların psikoloji ve sağlık alanlarında incelenmesinin devamında 1990’ların sonu ve 2000’lerin başıyla birlikte medya çalışmaları ile şekillenmiş, bu çalışmaların devamında ise birçok araştırma alanı dijital oyun çalışmalarında söz söyler hâle gelmiştir (Wolf ve Konzack, 2012: 672-674).

Bu oyunlara yönelik çalışmaların tarihinde temelde birtakım yaklaşımların karşıtlığı üzerine tartışmalar yürütülmüştür. Oyunlara yönelik tartışmalar oyunların dijital kültürdeki yeri, oyunların sanat eseri olması gibi tartışmalar etrafındayken milenyuma yaklaşırken kuramsal anlamda temel karşıtlıklar “ludoloji-narratoloji tartışması” olarak şekillenmiştir (Halaçoğlu, 2020: 5). Narratoloji bakış açısının temsilcilerinden Henry Jenkins, Breande Laurel ve Janet H. Murray gibi isimler oyunların anlatı temelli incelenebileceğini öne süren isimlerdir. Buna karşıt olarak oyunların ayrı bir disiplin olarak, oyun biçimi ekseninde araştırılmasını savunan Espen Aarseth, Jesper Juul ve Gonzalo Frasca gibi isimler de tartışmanın ludoloji kanadında yer almışlardır (Karadeniz, 2017: 59). Özellikle Jannet Murray ve Espen Aarseth’in çalışmaları bu tartışmanın temelini oluşturmuştur. Murray’in öncüsü olduğu dijital oyunlarda anlatıbilim merkezli narratoloji bakış açısına göre dijital oyunlar anlatı kavramının devamı niteliğindedir ve anlatı kuramları ile incelenebilir. Aarseth ise ludoloji bakış açısıyla dijital oyunların yeni bir metin türü olduğunu ve bu metin türünün önemli noktalarının kurallar ve sibermetin özelliği olduğunu öne sürerek narratoloji yaklaşımlarına karşı çıkmıştır (Şengün, 2015: 211-212).

Genel olarak kurallı oyun kavramından hareketle ludoloji görüşünü savunmuş olan Jesper Juul bu tartışmada oyunları anlatı olarak kabul edenlerin üç temel görüşü, oyunları anlatılardan farklı kabul edenlerin de üç temel iddiası olduğunu belirtir. Buna göre dijital oyunlar da dâhil olmak üzere her şey için anlatılar kullanılabilir, oyunların çoğunda anlatı tarzı girişler ve arka öyküler nitelenir ve oyunlar ile anlatılar bazı özellikleri paylaşırlar. Bu görüşlere karşıt olarak ise dijital oyunların anlatı dünyasının bir parçası olmadığı, oyunlardaki ve anlatılardaki zamanın birbirinden farklı olduğu ve oyuncu ile oyunlar dünyası arasındaki ilişkinin okur veya izleyici ile anlatılar dünyası arasındaki ilişkinin farklı olduğu öne sürülmektedir (Juul, 2001: 219).

1982'den bu yana bilinen ve 1999'da Gonzalo Frasca'nın bir çalışması ile popüler bir terim hâline gelen ludoloji, “oynama ve oyun kavramlarını inceleyen disiplinin adıdır” ve “oyunları, oyunların mekaniklerine yoğunlaşarak anlamayı ve açıklamayı hedefleyen düşünce ekolü”nü tarif etmektedir. (Frasca, 2002: 365-366). Ludoloji yaklaşımının öncü isimlerinden Espen Aarseth bilgisayar oyun çalışmaları alanındaki ilk hakemli dergi olan Game Studies'in ilk sayısının giriş yazısında 2001 yılının “gelişen, uygulanabilir, uluslararası, akademik bir alan olarak Bilgisayar Oyun Çalışmalarının Birinci Yılı olarak” görülebileceğini ve “oyun çalışmalarının film ve diğer medya çalışmalarından ayrı tutulması gerektiğini” belirtir (2001).

Espen Aarseth ludoloji bakış açısıyla dijital oyun çalışmaları yöntemini belli başlı özellikleriyle tarif eder. Aarseth'e göre video oyunlarını karakterize eden üç boyut vardır. Bunlar oyuncuların eylemleri, stratejileri ve motiflerini içeren “oynanış”, simülasyon kuralları dâhil olmak üzere oyunun kurallarını içeren “oyun yapısı” ve kurgusal içerik ve çeşitli tasarımları içeren “oyun dünyası”dır. Bunların her birinin incelenmesi için farklı perspektifler belirlenebilir. Buna göre oynanış için sosyolojik, etnolojik bir bakış açısı; oyun kuralları için oyun tasarımı, bilgisayar bilimi gibi alanlardan bakış açıları; oyun dünyası için de sanat, estetik, tarih, kültür veya medya çalışmaları alanlarından bakış açıları geliştirilebilir. Aarseth oyun inceleme metodunu bu üçlü yapıda oluşturmaktadır. Aarseth'e göre oyunla ilgili bilgi almak için oyun geliştiricilerle oyun tasarımı, kurallar ve mekaniklerle ilgili konuşmak, farklı araştırmacıların oyun deneyimleri ve raporlarını okumak ve son olarak da oyuna girmek, oyunu oynamak olmak üzere üç yol vardır. Aarseth bunlarla birlikte türler hakkındaki bilgiler, oyun sistemi hakkındaki bilgiler, oyuncuların raporları, yapılan incelemeler, takip edilebilecek yöntemler, tartışmalar, başkalarının oynayıp oynamadığını gözlemlemek, oyuncularla röportaj yapmak, oyunlarla ilgili belgeler, oyunların test raporları ve oyun geliştiricilerle röportajları oyunlarla ilgili kaynaklar olarak belirtmektedir (2003: 2-3, 6).

Aarseth'in bu yaklaşımı Lars Konzack'ın yedi katmanlı dijital oyun analizinin üç kategoriye indirgenmiş hâlidir. Lars Konzack dijital oyun incelemelerinde ele alınması gereken yedi katmanı donanım, program kodu, işlevsellik, oyunun oynanması, anlam, göndergesellik ve sosyo-kültürel yapı/ortam olarak belirler ve bu yöntemi Soul Calibur oyunundan hareketle uygulamalı bir şekilde açılar (2002: 88-89).

Dijital oyun çalışmalarında tartışmalara katılan bir başka bakış açısı ise antropoloji merkezlidir. Dijital oyun çalışmalarıyla ilgili bakış açılarından biri de bu alanın ayrı bir disiplin olmaktan çok antropolojiden hareketle oluşturulabileceği yönündedir (Bayraktutan Sütçü, 2009: 326). Bu bakış açısının öncü isimlerinden biri Tom Boellstorff'tur. Ona göre oyun çalışmalarında en önemli anahtar kelimeler “oyun” ve “kültür”dür. Boellstorff “katılımcı gözlem” yöntemiyle dijital oyunlarda “oyun kültürleri, oynama kültürleri ve kültürlerin oynanması” kavramlarının incelenebileceğini öne sürer. Ona göre dijital oyunlar dijital oyun çağına dönüşen bilgi çağında temel antropolojik bakış açıları için ana unsurlardan biri olabilir (2006: 30-34). Dijital oyunlara antropolojik bakış açısıyla yaklaşan Adrienne Shaw ise “oyun kültürü” kavramını incelerken dijital oyunlara kültür yaklaşımları ele alır ve üç temel kategoriden bahseder. Shaw, oyuncularla ilgili tiplerin kaynaklandığı üç kategoriyi belirtir ve bu kategorileri “video oyunlarını kimin oynadığı, nasıl oynadığı, oyuncuların ne oynadıkları” olarak belirtir (2010: 408-409). Günseli Bayraktutan Sütçü de antropolojik bakış açısının oyun çalışmaları için “kuramsal altyapı sağladığını” ve “hazır bir araştırma tekniğini” sunduğunu belirtir. Buna göre “katılımlı gözlem” oyun çalışmalarında “kapsayıcı ve anlamlı sonuçlar verecek” ve oyun çalışmalarını destekleyecek bir yöntem konumundadır (2009: 336).

Video oyunlarına yapılan kuramsal yaklaşımların yorumlarının ve sonuçlarının başarısı ve geçerliliği oyun türlerine göre değişebilmektedir. Anlatı içeren bir oyun anlatıbilim bakış açısıyla açıklanabilir ve bu açıklama başarılı sonuçlar verebilir fakat diğer oyun türleri için söyledikleri anlamlı olmayacaktır. Tam tersi bir durum ludoloji bakış açısı için de geçerlidir (Halaçoğlu, 2020: 6-7).

Tüm bu tartışmaları özetleyip yorumlamadan önce, bu tartışmaların devam ettiği fakat son tahlilde tüm bu yaklaşımların birbirinden faydalanarak disiplinler arası bir zenginlik yaratması ve dijital oyun çalışmalarını bir kısır döngüye sokmaması gerektiği araştırmacılar tarafından belirtilmektedir (Demirbaş, 2017: 369; Murray, 2005). Yukarıda ismini andığımız Jesper Juul ve Espen Aarseth gibi araştırmacılar da oyun çalışmalarının erken dönemlerinde ileri sürdüklerini tezlerini ilerleyen zamanlarda değiştirip geliştirmişler ve bakış açılarında

farklılıklar oluşmuştur. Örneğin ludoanlatısal (ludonarrative, ludo-narrative, oyun-anlatı) (Halaçoğlu, 2020: 136; Aarseth, 2012) gibi bakış açıları kuramlar arası bir bağlantı kurma özelliği göstermiştir. Oyun çalışmaları günden güne gelişmekte ve oyunlara yönelik bakış açıları değişip güncellenmektedir ve oyun çalışmalarının kapsamı genişlemektedir.

Oyun çalışmaları dijital oyunlara/video oyunlarına farklı disiplinlerden yönelimler ile başlamış; medya, antropoloji ve anlatıbilim gibi birçok disiplinin sağladığı bakış açıları ve yöntemlerle şekillenmiş, belli bir süre sonra oyun biçimciliği olarak da adlandırabileceğimiz ludolojinin itirazları ve çalışmaları ile günümüze kadar gelmiştir. Geline bu noktada dijital oyun çalışmalarının kuram ve yöntem tarafıyla ilgili tartışmalar sürerken dijital oyun çalışmalarının disiplin hâline gelme sürecinde farklı alanların ve kuramların oyunlara bakış açıları temelde birbirine yakın olmuştur, çoğu zaman birbirleriyle aynı yöntem ve bakış açılarıyla hareket etmişlerdir. Sadece oyunların farklı yönlerine yoğunlaşmış ve farklı sonuçlar elde etmeyi hedeflemişlerdir.

Buraya kadar belirttiğimiz kuramsal tartışmaların tanınması dijital oyunlara/video oyunlarına halk bilimi açısından neden ve nasıl yaklaşılabileceğinin görünür olması açısından önemlidir. Oyun biçimciliği ve ayrı bir dijital oyun disiplini olma iddiasındaki ludoloji, Rus biçimcileriyle, Todorov ve onların devamı olan Fransız ekolünün geliştirdiği anlatıbilim bakış açılarından hareket eden narratoloji, bu tartışmaların ulaştığı oyun-anlatı bakış açısı ve doğrudan doğruya antropoloji gibi alanların bu oyunlara yönelik ileri sürdüğü kuram ve yöntem tartışmaları halk bilimi ve oyun çalışmaları açısından kuramsal ve teorik bakış açıları konusunda destekleyicidir.

2. Halk Bilimi ve Dijital Oyun/Video Oyunu

Dijital oyunlar “dijital” olma özellikleriyle teknolojik, yeni ve modern; “oyun” olma özellikleriyle de kültürel, eski ve geçmişten günümüze gelen özelliklere sahiptir. Bu oyunlar; oyuncuları, teknik ve içeriğe ait yapısal özellikleri, birçok unsuru barındıran içerikleri ve endüstriyel ya da kültürel işlevleriyle bir halk bilgisi ürününün tüm özelliklerini taşımaktadır. Bu sebeple oyunlar “halk” ve “halk bilgisi” kavramlarıyla ilişkili düşünülüp halk bilimi bakış açısıyla incelenebilir.

Halk teriminin halk bilimi bakış açısıyla yapılan “metni, yapısı ve dokusu, oluşturulduğu şartlar ve çevre itibarıyla kendine has sanat değeri olan bir yaratmaya sahip olduğu iddia edilen herhangi bir topluluk (Ekici, 2013: 8)” şeklindeki tanımı geniş ve kapsayıcıdır. Bu tanım teknolojik gelişmelerin ulaştığı en sok noktalardan olan bilgisayar teknolojisi

etrafındaki halkı ve halk bilgisini de içerir. Örnek olarak bilgisayar veya bilgisayar kullanıcıları arasındaki fıkralar halk bilgisi, bu fıkraları anlatan veya fıkranın konusu olan insanlar ise halk kavramı içinde değerlendirilmelidir (Ekici, 2013: 6). Günümüzde halk terimi tüm insanları kapsarken içinde analog dünyada büyüyüp dijital dünyayla tanışan “dijital yerleşimciler”, dijital dünyaya geç adapte olan “dijital göçmenler” ve dijital dünyaya doğan ve bu dünyayla birlikte büyüyen “dijital yerliler” gruplarını da barındırır (Palfrey ve Gasser, 2016: 3-14).

Halk terimi, içinde halkı oluşturan geleneksel, modern, analog veya dijital tüm grupları ve unsurları barındırır. Bunların tamamı halk bilgisi ürünlerini yaratan, icra eden ve aktaran kişilerdir. Halk bilgisi ürünleri de gerek geleneksel bağlamlarında gerekse de dijital dünyada yaratılmaya, icra edilmeye ve aktarılmaya devam ederek içerik, yapı ve işlev özelliklerinde değişim ve dönüşüme uğramaktadır.

Halk biliminin teknolojik açıdan gelişen dünyaya yönelmesi tartışılan bir konudur (Özdemir, 2019: 17-49). Alan Dundes, 1970’lerde “bilgisayarın halk bilimine etkisine” değinen isimlerin başında gelir ve teknolojinin halk biliminin yayılması ve yeni çalışmalar için önemli olduğunu belirtir (Bronner, 2018: 51). Bausinger, sanayileşmenin halk kültürünün sonu anlamına gelmediğini, sanayileşmiş ve kentleşmiş bir dünyada halk kültürünün değişim ve dönüşümlerini izlemeye çalıştığını belirtmektedir (Dorson, 2011: 71). Russel Frank da bilgisayar teknolojisinin halk bilgisi ürünlerinin yaratım, icra ve aktarımı için yeni imkânlar sağladığını ifade eder (De Vos, 2018: 11). Bilgisayar teknolojisinin en önemli parçası olan internet halk bilgisi ürünlerini saklayan, genişleten ve güçlendiren bir “çoğaltma teknolojisi”dir (Maria, 2018: 16). Kozinets’in “siber kültür” olarak adlandırdığı internetin yarattığı kültür, kültür öğelerinin ve halk bilgisi ürünlerinin yeni ortamlarını ve yeni sunumlarını oluşturmakta, internetin de arasında bulunduğu dijital kaynaklar halk bilgisi ürünlerinin bağlam, yapı, içerik ve işlev özelliklerini dijital ortama taşıyarak temsiller ve sunumlar yaratmaktadır (Ölçer Özünel ve Türkyılmaz, 2020: 141-208). Kozinets, internet üzerine çalışmak için “netnografi” adıyla “sanal topluluk belirlenmesi, sanal topluluk üzerinde gözlem, etkileşim gibi unsurları içeren bir inceleme ile analiz ve yorumlama” gibi başlıkları içeren yöntem yaklaşımı oluşturmuştur (Bowler, 2018: 28). Sanal ortam sözlü kültürün yeni ve temel ortamlarından biridir ve özellikle bilgisayar oyunları anlatıyı görsellikle birleştirip yeni anlatım ortamları ve oyuncular edinen ürünlerdir (Metin Basat, 2011: 143-144). “Sanal ortam folklorunun” teorik açıdan “mekânsallık, sosyallik, iletişimsellik, geleneksellik ve icrasallık” gibi açılardan kendine has özelliklere sahip

olduğunu söylemek mümkündür (Gülüm, 2020: 25-66). Bu bilgiden hareketle dijital kültür, elektronik ortam, sanal dünya veya siber kültür gibi adlarla anılan ortam artık yeni bir bağlamdır ve bunu araştırarak halk bilimci bu ortamın gerekliliklerini bilmeli ve buna yönelik donanımlara sahip olmalıdır (Ersoy, 2012: 11).

Sözlü kültürün dinamik gücünden hareketle dijital dünyada ve bu dünya aracılığıyla oluşturulan dijital kültürde halk bilgisi ürünleri kendine yer bulmuş, değişip dönüşerek varlığını devam ettirmiş ve ettirmektedir. Burada dikkat edilmesi gereken nokta halk bilgisinin ve halk biliminin merkezinde olan “halk”ın ve onun “bilgi”sini oluşturan “mit, destan, masal, atasözü vb.” gibi tüm somut olmayan kültürel miras ürünlerinin dijital dünyada nerede, nasıl, ne zaman, hangi amaçlarla, hangi yapı, içerik ve yöntemlerle yer aldığını tespit edip incelemek ve dijital dünyada halk bilgisi ürünlerinin gidişatına eşlik etmektir. Bu gidişat içerisindeki temel ürünlerden birinin dijital oyunlar olduğu göz ardı edilmemelidir.

Bir önceki bölümde değindiğimiz kuramsal tartışmalar içinde birçok unsur, halk bilimini ve halk bilgisi ürünlerinin özelliklerini çağrıştırmaktadır. Öncelikle birçok dijital oyunun “bir halk masalının dönüşümü olduğu bariz durumlar vardır ve çoğu oyuna Propp tarafından ortaya atılan metod ile yaklaşmıştır” (Arvidson). Bu sebeple dijital oyunlara özellikle narratoloji ve antropoloji bakış açılarıyla yaklaşan isimler halk bilimi alanında bildiğimiz ve kullandığımız çeşitli yöntemleri kullanmışlardır.

Dijital oyunlar halk bilgisi ürünleri için bir tür dijital arşiv görevi de görmektedir. Dijital oyunlar dünya çapında halk bilgisine dair çok sayıda veriyi içeren bir tür folklor arşivine dönüşmüştür ve birçok dijital oyun türü kurgusal evrenlerinde ve içeriklerindeki dünyalarında halk bilgisi ürünlerinden faydalanmaktadır (Chakraborty, 2018: 2-6).

Dijital oyunların birçok türünde halk bilgisi ürünleri oyunların konusunda, içerik özelliklerinde yer almaktadır. Bazı oyunların tüm kurguları mitolojiden gelen bilgiyle, mitik anlatımlarla, destanlar ve masallarla oluşturulmaktadır. Bu noktada bu tür oyunlara yönelik halk bilimi alanından bilinen yöntemler kullanılarak yapılmış birkaç çalışmadan bahsetmek istiyoruz.

Mitik anlatıları ve unsurları ihtiva eden oyunların en ünlülerinden biri God of War serisidir. Robert Cassar bu oyunla ilgili “God of War: A Narrative Analysis (God of War: Bir Anlatı Analizi)” adlı makalesinde God of War oyunlarını Joseph Campbell tarafından ortaya atılan “monomit” ve “kahramanın yolculuğu” kuramı çerçevesinde incelemiştir. Bu inceleme ludoloji ve narratoloji tartışmaları ekseninde dijital oyunlara anlatı olarak yaklaşan ve anlatı

kuramlarına göre dijital oyunları ele alan bir yönelimdedir (2013). Mitoloji ve dijital oyun birlikteliğinde bir başka ünlü örnek olan Assassin's Creed serisi de çeşitli araştırmacılar tarafından inceleme konusu edilmiştir. Bu çalışmalara bir örnek olarak Lakshmi Menon'un Assassin's Creed oyunlarını, oyun anlatısı bakış açısıyla incelediği "History First-hand: Memory, the Player and the Video Game Narrative in the Assassin's Creed Games (Doğrudan Tarih: Assassin's Creed Oyunlarında Hafıza, Oyuncu ve Oyun Anlatısı)" başlıklı çalışması gösterilebilir (2015). Bir diğer örnek ise Ekaterina Galanina ve Alexey Salin'in çalışmasıdır. İki araştırmacı Assassin's Creed serisinin ikinci oyununda mitik anlatının inşa edildiğini ve oyuncuların bu mitik anlatıya dâhil olduğunu, bu şekilde mitik anlatının yeniden üretime sokulduğunu ifade eder (2017: 513).

Dünyada dijital oyun çalışmalarında halk bilgisi ürünlerinin kullanımına dair örnekler artırılabilir. Biz burada makale sınırlarını aşmamak adına örnekleri belli bir sayıda tutmayı ve Türkiye'den birkaç çalışmaya değinmeyi tercih ediyoruz.

Türkiye'de dijital oyun çalışmalarının belli bir tarihi süreci vardır. Bu süreç içinde Türk halk bilimi bakış açılarını içeren veya doğrudan Türk halk bilimciler tarafından yapılmış çalışmalar da vardır. Bunlardan biri Ezgi Metin Basat'ın "Modern Dünyanın Sanal Mitleri: Bilgisayar Oyunları" adlı çalışmasıdır. Bu çalışma Türk yapımı, Umaykut Efsanesi adlı çevrim içi bilgisayar oyununu konu edinmektedir ve oyundaki Türk kültürü unsurlarının aktarımına yoğunlaşmaktadır (2011). Yukarıda ismini andığımız God of War oyunuyla ilgili Türkiye'de de çalışmalar yapılmıştır. Bunlara Tülin Sepetçi'nin ismini andığımız oyunu Lévi-Strauss ve Roland Barthes'ın mit çözümlemeleri ekseninde incelediği çalışmayı (2016) ve Mustafa Gökçen Akbaş'ın yine God of War üzerine Propp ve Greimas'ın yöntemleriyle yaptığı ve oyunun, her iki anlatı yapısına da uygun özellikler gösterdiğini tespit ettiği çalışmaları (2019) örnek göstermek mümkündür.

Burada üç çalışmayı daha örnek göstermek istiyoruz. Bunlardan biri Fatih Balcı'ya aittir. Balcı, çalışmasında Türk yapımı oyunlardan Zula, Mount&Blade, Wolf Team ve Nusrat adlı oyunları, bu oyunların oynanış ve içerik özelliklerindeki Türk kültürü öğeleri bağlamında kısaca ele almıştır (2019: 276-280). Bir diğer çalışma tarafımızdan yapılan ve 2000 sonrası yayınlanan, Türk yapımı 9 oyundaki Türk mitolojisine ait unsurları inceleyen çalışmadır (Sarpkaya, 2020: 185-201). Son olarak Samet Kılıç'ın Counter Strike, Age of Empires II, Need for Speed gibi oyunlardan hareketle çok oyunculu çevrimiçi oyunlardaki sosyal gelişim alanlarını incelediği çalışmaya da burada değinmek mümkündür (2021: 39-56).

Bunların yanında dijital kültürde bilgisayar ve oyun merkezli bir şekilde geleneksel türler de çalışılabilir. Örnek olarak bilgisayar üzerine söylenmiş “Virüsünü söylemeyen anti-virüsünü bulamaz. Virüs geliyorum demez. Sora sora crack bulunur. Hack’e giden hacklenir (Gürçayır, 2008: 74).” veya SilkroadOnline oyununa yönelik “Fazla noob, player usandırır. Bersekr çıktı yiğitlik bozuldu. Akılsız masterın cezasını memberlar çeker (Binark, 2007: 21).” gibi dijital kültür yaratımları, gelenekteki atasözlerinin uyarlamalarıdır ve halk bilimi bakış açılarıyla incelenebilirler.

Buradaki amacımız video oyunları üzerine halk bilimi yaklaşımlarıyla yapılan çalışmaların bir literatür taramasını derlemek değildir. Türk halk bilimi alanında dijital oyunlar üzerine çalışmalar dijital oyunların güncel durumu düşünüldüğünde yeterli sayıda değildir. Günümüzde çok sayıda oyunun milyonlarca oyuncusu vardır. Türkiye’de de dijital oyun sektörü belli bir seviyededir ve dijital oyun oynayanların sayısı bir hayli yüksektir.

Bu şartlar altında yukarıda kısaca değindiğimiz dijital oyunlara kuramsal yaklaşımlar tartışmalarına ek olarak dijital oyunlara bir halk bilimi bakış açısı geliştirilebilir. Halk biliminin ele aldığı, halk bilgisi ürünlerinin yaratım, icra ve aktarım; şekil ve yapı; içerik ve işlev özelliklerine (Ekici, 2013: 134-135) yönelik yöntem yaklaşımı dijital oyunlara da uygulanabilir ve dijital oyunların üretici, oyun, oyuncu üçgeninde özellikle oyuncular ve oyunların içerik ve işlev özelliklerinde halk bilgisi ürünlerinin konumu gibi konular araştırılabilir.

Sonuç

Modern çağ teknolojinin hızla gelişmesi sonucu dijital çağa dönüşmüştür ve bu çağ gelişerek devam edecektir. Dijital çağ, dünyayı dijital dünya hâline getirmiş; dünyanın bir parçası olan kültür de dijital kültürü yaratmıştır. Dijital kültürün de en önemli unsurlarından biri dijital oyunlar/video oyunlarıdır. Dijital oyunları veya diğer adıyla video oyunlarını bir halk bilimci bakış açısıyla kültürel özellikler bakımından şöyle tanımlayabiliriz. Dijital oyunlar/ video oyunları, oyuncuların kültürel öğelere dijital platformda ve dijital kültürde, eğlenceli bir ortamda, kendi istekleriyle, örtük bir şekilde maruz kaldıkları ve bu maruz kalma ile bu kültürel öğeleri öğrenip yaşattıkları kültür aktarım araçlarıdır.

Dijital oyunların dünyada hem ürün anlamında hem de akademik araştırmalar bakımından bir geçmişi ve birikimi vardır. Bu geçmiş ve birikim Türkiye’de de oluşmuştur ve özellikle 2000’li yıllarla birlikte gelişmiştir. Halk bilgisi ürünleri dijital dünyada, dijital kültürde ve dijital oyunlarda sıklıkla yer almaktadır. Halk bilgisi ürünlerinin özellikleri dijital kültürde ve

bu kültürün parçası olan oyunlarda da karşılık bulmaktadır. Dijital oyunların oyuncularını, oyunların oynandığı ortamlar ve teknolojik imkânlar, oyuncuların birbirleriyle iletişimi; oyunların bizatihi kendileri, bu oyunların içerdiği anlatı yapıları ve halk bilgisine ait unsurlar, oyunların işlev özellikleri ve kültür aktarımındaki konumları yukarıdaki bağlam, yapı ve içerik ile işlev bakış açısıyla ele alınabilir. Bu noktada yukarıda verdiğimiz kuramsal tartışmalara kısaca değinmek istiyoruz.

Dijital oyun/video oyunu çalışmalarına yönelik tartışmaların etrafında şekillendiği ludoloji, narratoloji ve antropoloji tartışmaları halk bilimciler tarafından tanınan ve uygulanan bakış açılarını içermektedir. Bu üç yaklaşım da oyunculara, oyunların oynanmasına, oyunların içeriklerine, oyunların metin olma niteliklerine, oyunların yarattığı kültüre ve oyunlarla ilgili birçok noktaya farklı yönlerden ve amaçlarla yönelmektedir. Oyuncularla görüşme yapmak ve katılımcı gözlem gibi unsurlar Türk halk bilimi araştırmalarında bilinen ve uygulanan derleme yöntemlerindendir. Nasıl ki geleneksel bir oyunu, o oyunu oynayan kişilerden dinlemek, o kişileri oyunu oynarken izlemek ve oyuna katılmak gibi yöntemlerle derleyip incelemek mümkünse söz konusu işlemi dijital dünyada dijital oyunlar için de yapabiliriz. Oyuncuların birbirleriyle iletişimi, bu iletişim esnasında kullandıkları halk bilgisi unsurları, bu unsurların dijital dünyada değişim, dönüşüm ve güncellenmesi halk biliminin araştırma konusudur.

Geleneksel oyunun yapı ve içerik özelliklerine yönelip kültürel öğeleri incelemeye benzer şekilde dijital oyunlardaki kültürel öğeleri tespit edip tahlil etmek de mümkündür. Bir destanın, masalın veya mitik anlatının dijital oyunlarda nasıl yer aldığını inceleme konusu ederken, bu unsurların yer alışında oyun üreticileri ve oyuncuların kültürel tutumlarını da inceleyebiliriz. Bu tutumlara bağlı olarak da dijital oyunların halk bilgisi ürünlerine yönelik işlevi tahlil edilebilir. Dijital oyunların işlevleri arasında kültürel öğelerin yeniden yaratımı ve aktarımı hususları sorgulanmaya açık bir şekilde beklemektedir.

Halk biliminin bakış açısı ve yöntemleri “dijital oyun/video oyunu folkloru” başlığı altında tüm oyun türleri için söyleyebilecek bir şeyler bulabilir. Burada iki “kurgusal örnek” üzerinde durmak istiyoruz. Bu örnekler kurgusaldır çünkü halk bilimi yöntemlerinin oyunlara uygulanmasında “mesela” türünden yaklaşımları ve tavsiyeleri içerir. Bir halk bilimci olarak Tetris ve Super Mario oyunlarını günümüzde oynayan oyunculardan hareketle bir çalışma yaptığımızı düşünelim. Bu oyunların oyuncuları oyunla girdikleri ilişkide ve geçirdikleri vakitle birlikte oyuncuların birbirleriyle oluşturdukları grup içi kavramlar ve şakalarla bir tür grup folkloru oluşacaktır. Bunun yanında bu oyunlar video oyunları dünyasında eski ve öncü oyunlar arasındadır. Bu oyunlar üzerine yapılacak bir alan araştırması eskilik, gelenek,

nostalji gibi kavramları da çalışma alanına yerleştirecektir. Bir halk bilimci tüm bu kavramlar aracılığıyla bir Tetris folkloru ya da Super Mario folkloru araştırması yapabilir.

Bunun yanında aynı halk bilimci God of War veya Uruz: Er Kişinin Geri Dönüşü gibi mitik anlatılar ihtiva eden oyunların içerikleri, işlevleri ve oyuncularından hareketle çalışmalar yapabilir. Özellikle bu oyunların, mitik unsurları ve anlatıları yeniden yaratma ve aktarma noktasındaki özellikleri ve işlevleri bir halk bilimcinin üzerinde çok şey söyleyebileceği alanlardır. Ayrıca bir halk bilimci ismini andığımız bu tür oyunların “üretim” aşamasında söz sahibi olabilecek ve Türkiye’de bu tür oyunların üretilmesi ve kültürün endüstriye doğru ve başarılı sonuçlar verecek şekilde aktarılması noktasında aktif olabilecek bir araştırmacıdır. Özetle bir halk bilimci tür ayırt etmeksizin video oyunlarının tamamı üzerine çalışabilir.

Dijital oyunların üreticileri ve oyuncuları her yaş grubundan insanı içermektedir. Günümüzde Türkiye’de milyonlarca insan dijital oyunları çeşitli teknolojik aletler aracılığıyla oynamaktadırlar. Bu da sayısı milyonları bulan bir kaynak kişi profiline işaret etmektedir. Bununla birlikte dijital oyunların temelde çocukları ve gençleri hedeflediğini de hesaba katmak gerekmektedir. Dijital oyunlar bugün çocuklara ve gençlere en hızlı ve yoğun şekilde ulaşan dijital dünya unsurlarının başında gelmektedir. Bu oyunlarda Türk kültürüne ait öğelerin yer alması, bu kültür öğelerinin yeni nesillere etkili bir şekilde ulaşmasını sağlayacaktır.

Dijital oyunları üretenler ve inceleyenler, bu oyunlar üzerinde söz sahibi olmakta ve oyunları istedikleri kültürel öğelerle doldurmaktadır. Çocuklar ve gençler dijital oyunlarda hangi kültürel öğeleri görürlerse onu tanıyıp benimseyeceklerdir. Bugün Yunan ve İskandinav mitolojilerinin bu kadar popüler olmasında dijital oyunların büyük etkisinin olduğu bir gerçektir.

Türk halk bilimciler dijital oyunların “halk”ını oluşturan oyuncular, üreticiler, tasarımcılar gibi birçok alandan dijital oyunlarla ilgili insanlara kaynak kişi olarak yönelmeli; dijital oyunların “bilgi”sini oluşturan oyunların kendilerini de inceleme konusu edinmelidir. Türk halk bilimciler dijital oyunları çalışmalıdır çünkü dijital oyunlar büyük bir halk bilgisi ortamı ve arşividir. Türk halk bilimciler bu makalede değinilen kuramsal yaklaşımlardan çeşitli bakış açılarını ve yöntemleri seçip halk biliminin de bakış açılarını ekleyerek bir halk bilgisi “olay”ı ve “ürün”ü olarak dijital oyunlara ve dijital oyunlardaki halk bilgisine yönelmelidir. Bu yönelim akademik anlamda Türk halk bilimi alanında “dijital oyun folkloru/ video oyunu folkloru” gibi bir yaklaşımı yaratabilir ve bir dijital oyun araştırmaları alanı oluşturabilir.

Bununla birlikte Türk halk bilimciler bu oyunların üretimlerinde veya dijital oyunlara dair kültürel yönelimlerde etkili olabilir ve Türk dijital oyun dünyası Türk halk bilgisi öğelerini daha fazla ve doğru şekilde kullanmaya başlayabilir.

Kaynakça

- AARSETH, Espen (2001). "Computer Game Studies, Year One", *Game Studies*, Sayı 1/1. <http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html> (Erişim Tarihi: 7 Kasım 2020).
- AARSETH, Espen (2003). "Playing Research: Methodological Approaches to Game Analysis", https://www.researchgate.net/publication/228739348_Playing_Research_Methodological_approaches_to_game_analysis (Erişim Tarihi: 10 Kasım 2020).
- AARSETH, Espen (2012). "A Narrative Theory of Games", https://www.researchgate.net/publication/254006015_A_narrative_theory_of_games (Erişim Tarihi: 10 Nisan 2021).
- AKBAŞ, Mustafa Gökçen (2019). "Dijital Oyunlarda Hikâye ve Hikâye Anlatıcılığı "God of War" Örneği". Yüksek Lisans Tezi. İstanbul: Maltepe Üniversitesi.
- ARVIDSON, Alf. "Vladimir Propp's Fairy Tale Morphology and Game Studies", https://www.academia.edu/24980201/Vladimir_Propps_fairy_tale_morphology_and_game_studies (Erişim Tarihi: 07.11.2020)
- BALCI, Fatih (2019). "Dijital Kültürde Çocuk Oyunları", (ed. Mehmet Özdemir). *Dijital Kültür Tradijital-Medya-İnternet-Edebiyat ve Halkbilimi Araştırmaları (21. Yüzyılda Kültür Yorumları)*. Artvin: Arı Sanat Yayınları, s. 269-284.
- BAYRAKTUTAN SÜTCÜ, Günseli (2009). Dijital Oyun Çalışmalarında Yöntem: Genel Bir Bakış. (der. Mutlu Binark vd.). *Dijital Oyun Rehberi Oyun Tasarımı, Türler ve Oyuncu*. İstanbul: Kalkedon Yayıncılık, s. 325-348.
- BİNARK, Mutlu (2007). "Dijital Oyunlar: Sektör-İçerik ve Oyuncular", *Folklor/Edebiyat*. C. 13, S. 50, s. 11-23.
- BİNARK, Mutlu ve Günseli Bayraktutan-Sütcü (2008). *Kültür Endüstrisi Ürünü Olarak Dijital Oyun*. İstanbul: Kalkedon Yayıncılık.
- BOELLSTORFF, Tom (2006). "A Ludicrous Discipline? Ethnography and Game Studies", *Games and Culture*. S. 1/1, s. 29-35.
- BOWLER, Gary M. Jr. (2018). "Netnografi: Sanal Kültürleri ve Toplulukları İncelemek için Tasarlanmış Bir Yöntem", (çev. İlayda Tekirdağlı Korkmaz ve Zeynep Safiye Baki Nalcioğlu) (ed. M. Öcal Oğuz vd.). *İnternet Folkloru: Netlore ve Netnografi* Ankara: Geleneksel Yayıncılık, s. 25-33.
- BRONNER, Simon J. (2018). "Halk Biliminin Dijitalleştirilmesi ve Sanallaştırılması", (çev. Şafak Yılmaz ve Zehra Bayır) (ed. M. Öcal Oğuz vd.). *İnternet Folkloru: Netlore ve Netnografi* Ankara: Geleneksel Yayıncılık, s. 45-94.
- CASSAR, Robert (2013). "God of War: A Narrative Analysis", *Journal for Computer Game Culture*. S. 7/1. s. 81-99.
- CHAKRABORTY, Ayantika (2018). "Digital Game: A Modern Age Folklore Repository to Unlock, Relieve and Archive the Collective Unconscious", <https://cafedissensus.com/2018/02/01/digital-game-a-modern-age-folklore-repository-to-unlock-relive-and-archive-the-collective-unconsciousness/> (Erişim Tarihi: 11 Kasım 2020).
- DE VOS, Gail Arlene (2018). "Folklor ve İnternet: Netlore", (çev. Nurulhude Baykal) (ed. M. Öcal Oğuz vd.). *İnternet Folkloru: Netlore ve Netnografi* Ankara: Geleneksel Yayıncılık, s. 9-14.
- DEMİRBAŞ, Yavuz (2017). "Oyun Çalışmalarında Dijital Anlatı ile Oyun Biçimi Karşıtlığı Ekseninde Süren Tartışmalara Farklı Bir Bakış", *Moment Dergi*. S. 4(2). ss. 352-373.
- DENİZEL, Deniz (2012). "Sanatın Yeni Evresi Olarak Bilgisayar Oyunları", *Felsefe ve Sosyal Bilimler Dergisi*. S. 13. s. 107-143.
- DORSON, Richard Mercer. (2011). *Günümüz Folklor Kuramları*. (Çev. Selcan Gürçayır ve Yeliz Özey). Ankara: Geleneksel.

- EKİCİ, Metin (2013). *Halk Bilgisi (Folklor) Derleme ve İnceleme Yöntemleri*. Ankara: Geleneksel.
- ERSOY, Ruhi (2012), “Halk Bilimi Çalışmalarının Gelişimine Paralel Olarak ‘Alan Araştırması’ Kavramını Yeniden Düşünmek”, *Millî Folklor*, S. 94, s. 5-13.
- FRASCA, Gonzalo (2002). “Ludology”, (ed. Mark J. P. Wolf) *Encyclopedia of Video Games The Culture, Technology, and Art of Gaming Volume One*. California: ABC-CLIO (Greenwood), s. 365-366.
- GALANINA, Ekaterina ve Alexey Salin (2017). “Mythology Construction in Virtual Worlds of Video Games”, *4th International Multidisciplinary Scientific Conference on Social Sciences and Arts SGEM*, s. 507-514.
- <https://sgemsocial.org/index.php/elibrary?view=publication&task=show&id=2548> (Erişim Tarihi: 11 Kasım 2020)
- GÜLÜM, Erol (2020). *Teorik ve Pratik Boyutlarıyla Sanal Ortam Folkloru*. Ankara: Grafiker Yayınları.
- GÜRÇAYIR, Selcan (2008). “Kuşaktan Forumla Geçiş ve Bilgisayar Atasözleri”, *Millî Folklor*, S. 79, s. 70-77.
- HALAÇOĞLU, Burcu Nehir (2020). *Video Oyun Evreninde Yol Bulmak: Sınıflandırma ve Türler*, Ankara: Gece Kitaplığı.
- ILGAZ BÜYÜKBAYKAL, Ceyda Ilgaz ve İnci ABAY CANSABUNCU (2020). “Türkiye’de Yeni Medya Ortamı ve Dijital Oyun Olgusu”, *Yeni Medya Elektronik Dergi*. S. 4/1, s. 1-9.
- JUUL, Jesper (2001). “Games Telling Stories?”, *Game Studies*. S. 1/1. <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/> (Erişim Tarihi: 10 Kasım.2020)
- KARADENİZ, Oğuz Özgür (2017). “Oyun İncelemelerinde Ludoloji-Narratoloji Tartışması ve Alternatif Kuramsal Arayışlar”, *Galatasaray Üniversitesi İletişim Dergisi*. S. 27. s. 57-78.
- KILIÇ, Samet (2021). “Geleneksel Çocuk Oyunlarından Çok Oyunculu Çevrimiçi Oyunlara: Sosyal Gelişim Alanları Üzerine Bir Değerlendirme”, *Motif Akademi Halkbilimi Dergisi*, C 14, S. 33, s. 39-56.
- KONZACK, Lars (2002). “Introduction”, *Digital Gameplay: Essays on the Nexus of Game and Gamer*. (ed. Nate Garrelts Jefferson) North Carolina and London: McFarland & Company Inc, s. 89-100.
- MARIA, Gasouka vd. (2018) “Folklor Araştırması ve Yeni Zorlukları: Etnografiden Netnografiye”, (çev. Zeynep Safiye Baki Nalcioğlu) (ed. M. Öcal Oğuz vd.). *İnternet Folkloru: Netlore ve Netnografi*, Ankara: Geleneksel Yayıncılık, s. 15-24.
- MENON, Lakshmi (2015). “History First-hand: Memory, the Player and the Video Game Narrative in the Assassin’s Creed Games”, *Rupkatha Journal On Interdisciplinary Studies in Humanities*. S. 7/1, s. 108-113.
- METİN BASAT, Ezgi (2011), “Modern Dünyanın Sanal Mitleri: Bilgisayar Oyunları”, *Millî Folklor*, S. 92, s. 143-151.
- MURRAY, Janet H. (2005). “The Last Word on Ludology v Narratology in Game Studies”, https://www.researchgate.net/publication/251172237_The_Last_Word_on_Ludology_v_Narratology_in_Game_Studies (Erişim Tarihi: 10 Kasım 2020).
- ÖLÇER ÖZÜNEL, Evrim ve Dilek Türkyılmaz (2020). “Kaynaklar”, *Türk Halk Edebiyatı El Kitabı*. (yay. haz. M. Ö. Oğuz vd.). Ankara: Grafiker, s. 141-208.
- ÖZDEMİR, Mehmet (2019). “Kültürün Dönüşümü ve Dijitalleşme”, *Dijital Kültür Tradijital-Medya-İnternet-Edebiyat ve Halkbilimi Araştırmaları (21. Yüzyılda Kültür Yorumları)*. (ed. Mehmet Özdemir) Artvin: Arı Sanat, s. 17-49.
- PALFREY, John ve Urs Gasser (2016). *Doğuştan Dijital Dijital Yerlilerin İlk Kuşağını Anlamak* (çev. Nagihan Aydın). İstanbul: İKÜ Yayınevi.
- SARPKAYA, Seçkin (2020). “Dijital Oyun ve Mitoloji: Dijital Oyunlardaki Türk Mitolojisi Unsurları Üzerine Bir İçerik Analizi”, *Mitoloji Araştırmaları II*. (ed. İbrahim Gümüş) Çanakkale: Paradigma Akademi, s. 185-201.
- SEPEÇTİ, Tülin (2016). “Levi-Strauss ve Roland Barthes’ın Yaklaşımıyla “God of War III” Oyununun Mitsel Çözümlemesi”, *TRT Akademi*. S. 1/2 (Dijital Medya Sayısı), s. 488-507.
- SEZGİN, Serra (2019). “Türkiye’de Dijital Oyun Endüstrisi ve Yaratıcı Emek”, Doktora Tezi. Ankara: Ankara Üniversitesi.
- SHAW, Adrienne (2010). “What is Video Game Culture? Cultural Studies and Game Studies”, *Games and Culture*. V. 5/4, s. 403-424.

ŞENGÜN, Sercan (2015). “Sanal Hikâye Anlatıcılığı Çağında Yaşayan Bilimkurgu ve Fantastik Dünyalar Olarak Video Oyunları”, *Edebiyatın İzinde: Fantastik ve Bilimkurgu* (ed. Seval Şahin vd.). İstanbul: Bağlam Yayınevi, s. 211-220.

WOLF, Mark J. P. (2008). *The Video Game Explosion A History from Pong to Playstation and Beyond*. Westport: Greenwood Press.

WOLF, Mark J. P. (2012). *Encyclopedia of Video Games The Culture, Technology, and Art of Gaming Volume One*. California: ABC-CLIO (Greenwood).

WOLF, Mark J. P. ve Lars Konzack (2012). “Video Game Studies”, (ed. Mark J. P. Wolf) *Encyclopedia of Video Games The Culture, Technology, and Art of Gaming Volume One*. California: ABC-CLIO (Greenwood), s. 672-674.