

PAPER DETAILS

TITLE: KUSAKLARARASILIK BAGLAMINDA GELENEKSEL OYUNDAN DIJITAL OYUNA:
UYGURLARIN "KARLIK OYUNU";

AUTHORS: Ebru Kiliç

PAGES: 1669-1687

ORIGINAL PDF URL: <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/3447853>

KUŞAKLARARASILIK BAĞLAMINDA GELENEKSEL OYUNDAN DİJİTAL OYUNA: UYGURLARIN “KARLIK OYUNU”

TRADITIONAL GAMES IN INTERGENERATIONAL CONTEXT AND RE-CREATION OF GAMES WITH POSTMODERN SITUATION: UYGHUR “KARLIK GAME” SAMPLE

Ebru KILIÇ*

ÖZ: Geleneksel oyunlar; bireylerin bilişsel, fiziksel, duygusal ve sosyal gelişimini sağlamakla birlikte toplumun sosyal ve kültürel temellerini oluşturur. Bilgi aktarıcı bir tür olarak geleneksel oyunların kültürün derinlemesine çözümlenmesi gerektiği fikri doğrultusunda; insanlığın postmodern yapı içerisinde teknolojik gelişmelerle dijital ortama aktarımının kültürel bağlamıyla analiz edilmesi ve bunların değişim-dönüşümünün etki ve işlevlerinin incelenmesi önem taşır. Bu makalede, “bebek patlaması kuşağı”ndan “alfa kuşağı”na her bir kuşağın katılımıyla icra edilen Uygur Türklerinin geleneksel mevsimsel/takvimsel tören oyunlarından olan “karlık oyunu”, kuşaklararasılık bağlamında ele alınarak teknolojinin kültürü etkilemesi ile oyunun dijitale aktarımının sonucu olarak biçimsel ve anlamsal değişim-dönüşümü, *yeniden işlevlendirme* yaklaşımı ortaya konulmuştur. Kuşaklar arasında eğlenerek yarışma, duygudaşlık bağı kurma ve pekiştirme, eğitim, boş zaman aktivitesi oluşturma gibi işlevler kazandıran karlık oyununun kültürün dijitalleşme karşısında katılımcı aktör/icra eden ya da paylaşılanların yaş kalıpları, kültürel adaptasyonları/entegrasyonları, güncel teknolojiyi kullanma gibi durumları karşısında kültürel süreklilik ve işlevsellik durumu ele alınarak değerlendirilmiştir. İnceleme sonucunda, karlık oyunu; kültürel boyutları ile ele alarak kültürel göç, modern yaşam gibi koşullardan kaynaklı dijitale aktarılacak yeniden işlev kazandırılması sonrasında kuşaklararası katılım, anlık mesajlaşma ile iki kişi arasında oynanan bir yapıya dönüştüğü ve içeriğinin bu şekilde oluştuğu görülmüştür. Dijital ortamda oyun icracıları ise yaşlı kuşaktan ziyade bilhassa dijital çağ nesli olarak genç kuşaklar ve “kendini ne yaşlı ne de genç hissedemeyen”ler arasında işlerlik kazanan bir yapıya dönüştüğü saptanmıştır.

Anahtar Kelimeler: Uygur kültürü, kuşaklararası, dijitalleşme, kültürel değişim, yeniden işlevlendirme.

ABSTRACT: Traditional games; provide the cognitive, physical, emotional, and social development of individuals and form the social and cultural foundations of society. In line with the idea that traditional games, as a knowledge-transmitting genre, should be analyzed in depth in culture; it is important to analyze the transfer of humanity to the digital environment with technological developments within the postmodern structure in its cultural context and to examine the effects and functions of their change-transformation. In this article, the “Karlık game”, one of the traditional seasonal/calendar ceremonial games of the Uyghur Turks, which

* Arş. Gör. Dr.-Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üniversitesi Fen-Edebiyat Fakültesi Çağdaş Türk Lehçeleri ve Edebiyatları Bölümü/Nevşehir-eburkilibdb@gmail.com (Orcid: 0000-0003-1030-246X)

is performed with the participation of each generation from the “baby boom generation” to the “alpha generation”, is discussed in the context of intergenerational and the formal and semantic changes as a result of the digital transfer of the game as technology affects the culture. Change-transformation and re-functionalization approach has been put forward. Karlik game provides functions such as having fun competing between generations, establishing and strengthening the bond of empathy, and education, and creating a leisure activity. The game was evaluated by considering the cultural continuity and functionality of the participating actors/performers or sharers in the face of digitalization, such as age patterns, cultural adaptations/integrations, and the use of current technology. As a result of the review, the Karlik game considering its cultural dimensions, has been seen that after it was transferred to digital and re-functioned due to conditions such as cultural migration and modern life, it turned into a structure played between two people with intergenerational participation and instant messaging. It has been determined that game performers in the digital environment have become a structure that is effective among the younger generations, especially the digital age generation, and those who “feel neither old nor young”.

Keywords: Uyghur culture, intergenerational, digitalization, cultural change, re-functionalization.

Giriş

Evrensel düzlemde geleneksel oyunların bilişsel, duygusal ve davranışsal boyutları ile birlikte toplumun kültürel bellek yapılarına dair *bilgi aktarıcı* yönleri belirgin olarak görülmektedir. Oyun tanımlamalarına bakıldığında çok biçimli ve işlevli yaratıldığı ve yaşatıldığı kültür ortamıyla şekillenmesinden dolayı birbirini kapsayıcı ya da belli bir yapı, işlev, özelliklere dayalı içerikleri olduğu gözlemlenir. İnsanlık tarihi ve deneyimi içinde de oyunun varlığı ve değeri; bireysel ve toplumsal belirlenimde eğlence, hoşça vakit geçirme, boş zamanlar için inşa edilen pratikleri bulunmakla beraber folklorik ve kültürel içeriklerle, uzantılarla ve koşullarla biçimlenmesine (böylelikle toplumun imge evrenine) dayanmaktadır.

Antropolojik yaklaşımla Huizinga (2018: 45) oyunu, sınırları çizilmiş belirli bir zaman ve mekânda özgürce kabul edilen, mutlak bağlayıcılığı olan kurallar çerçevesinde oynanan, bir amaç barındıran, gerilim, neşe ve eğlenme gibi duygular uyandıran ve sıradan hayattan farklı olduğu bilincine sahip gönüllü bir etkinlik/meşguliyet olarak tanımlar. Caillois (2001: 9-10) ise serbest; önceden tanımlanmış ve sabitlenmiş, zaman ve mekân sınırları içinde sınırlandırılmış, müstakil; parkur belirlenemeyen veya önceden elde edilemeyen sonuç ve yeniliklerin oyuncu inisiyatifine bırakılmasından dolayı tolerans belirsizliği olduğu; kurallarla oluşturulduğu inanmayı sağladığını söyler. Oyun oynamaya yönelik davranış tarzları hakkında çözümlemeler yapan Suits (2012) ise “sonuca götürmede daha yeterli olanı yasaklayıp daha az yeterli olanı serbest bırakan ve kabul edilen kuralların izin verdiği araç ve yöntemleri kullanarak belli bir duruma ulaşmaya yönelik bir etkinliğe girmek” şeklinde açıklar. Richard Schechner; oyunu tanımlama sorununu, oyun edimlerini 1. Yapı, 2. Süreç, 3. Deneyim, 4. İşlev, 5. İdeoloji, 6. Çerçeve (ya da ağ) şablonu üzerinden açıklar. Schechner ayrıca bu oyun

edimlerinin oyuncu, izleyici ve gözlemciler açısında da tahlil edilebileceğini gösterir (2015: 39-40). Öz olarak çok boyutlu ve işlevli bir içeriğe-yapıya sahip olan oyun ve onun tanımlanması üzerine araştırmacıların da birbirinden benzerlikler ve farklılıklar gösteren görüşleriyle karşılaşmaktadır. Bu durum, oyunun toplumsal ve kültürel yaşam içerisinde konumlandırılması, işlevsellik kazandırılması ve öte taraftan da oyuna kökleşmiş kültürel unsurların eklenmesi ile doğrudan ilişkili görünmektedir.

Toplumların kültür yapısına göre şekillenen “geleneksel oyun”lar, halk yaşantısının bir yansımasıdır. And’ın (1992: 10) ileri sürdüğü üzere toprağa bağlı olan Türk köylüsünün eski bolluk kut törenleri ve canlılık (animizme) inançlarını sürdürdüğü seyirlik oyunları zaman içerisinde biçim-öz bakımından dönüşümlere-değişikliklere uğramasına karşın, günümüze değin yaşayabilmiştir. Köylü, zamanla geleneksel oyunlarına bu eski pratiklere kendi toplumsal yaşantısını kattığı/eklediği ve süreklilik gösterdiği bir eğilim sergilemiştir. Geleneksel oyunları kapsayan köy seyirlik oyunlarını Basat; insan, doğa ve toplum ilişkisini yansıtan önemli unsurlar şeklinde değerlendirir (2017: 5). Bilindiği gibi günümüz dünyasında dijitalin, gündelik yaşamın bir parçası haline gelmesinin etkisiyle oyunların mecra alanları da kültürü içeren bir alan, ortam olarak buraya taşınma eğilimi göze çarpar. Aslan’ın (2023: 88) da vurguladığı üzere, bütün disiplinlerde dijital oyunun yapısı ve barındırdığı süreç ortak olmakla birlikte gelenek-kültür açısından ilişkisi; ortak motifler ve bunların anlam yüklemeye etkisi, halkbilimi disiplininin bu noktadaki yüksek etkinliğini açıkça ortaya koymaktadır. Bu bağlamda performans teorii çerçevesinde kalıplaşmış ifade ve davranış örüntülerini, dil ile ilgili süreçler kapsamında önceleyen bir yaklaşım taşıdığı belirgindir.

Günümüzde sözlü, yazılı-basılı ve elektronik kültür belleklerinin aynı dönem içinde yaşatılması ve kültür değişmelerinin de kuşaklararası yaratıcı etkileşimlerin bir ürünü olması (Özdemir, 2019a: 132) dolayımında geleneksel oyun türlerinin dijitalle aktarımı, benzer şekilde bunun göstergelerinden ve sonuçlarından biridir. Uygurlar arasında kuşaklararası yaratıcılığa koşut olarak ilk başta söz ve görselliği içeren “karlık oyunu”nun genç kuşaktan başlayarak kuşaklararası ilişkilere kadar aktif ve pasif katılımı ile icra edilirken yenilenme/yinelenme döngüsü içerisinde çoğunlukla iki yakın arkadaş, akraba, komşu arasında telefonda *anlık mesajlaşma* ile oynanan bir yapı ve dizgelere sahiptir. Bununla birlikte *yaş/lanma kalıplarının* (Özdemir 2019a) bir sonucu olarak çatışma ve uyumsuzlukla deneyimin çevrimiçi ortamda paylaşılamayarak kuşaklararası oynanan bir oyun olmaktan öte aynı dönem ya da yakın kuşaklarının deneyimleyebildiği, paylaşabildiği bir oyuna dönüşmesi söz konusudur. Bu doğrultuda, kültürün teknoloji aracılığıyla değişim, dönüşüm, yaratım veya yeniden inşa sürecinde geleneksel oyununun sağladığı katkı, görünüm ve işlevler ile beliren değişiklikler, kaybolan veya aşındırılan hususların ne tür ve biçimde şekillendiğinin tespit edilerek

ortaya konulması bu çalışmanın temelini oluşturur. Jones ve Kucker'ın (2018) "rutin sosyal uygulamalar ve gündelik hayat içinde yerleşik medya teknolojisinin ve ağlar arası iletişimin gömülü olduğu" fikrine koşut olarak Uygurların karlık oyununun da söz ve yazı kültüründen (mektup yazma) dijital taşıması (telefon aygıtı) da bunun bir örneklemini teşkil eder.

Bu çalışmada, artzamanlı ele alınan ritüele ve mevsimsel zamana yönelik geleneksel karlık oyunu, kuşaklararasılık bağlamında bireysel ve toplumsal açıdan yapısal ve anlamsal boyutlarıyla incelenmiştir. Sonrasında modern yaşam, dijitalleşme, göç gibi etkenler karşısında anlık mesajlaşma ile oyunda meydana gelen dönüşümler ve geçişler; kültürel süreklilik, kültürel değişim, yeniden işlevlendirme gibi yaklaşımlar dikkate alınarak yeniden yapılanan dijital ortamda sürdürülen, eklenen ve kaybedilen gelenek; kültürel boyutlarıyla çözümlenmiştir. Ayrıca oyun, folklorik deneyimin şekillendirdiği dijital ortam ve kültürel edimler vasıtası olarak ele alınmıştır.

1. Kuşaklararası Deneyimlenen ve Paylaşılan Geleneksel "Karlık Oyunu"

Medeniyetin kökeninde insan-doğa etkileşiminin yattığını ve kültürün de "etkileşimler ürünü, bütünü ve kaynağı" olduğunu vurgulayan Özdemir'e göre her kültürün kendine özgü kültür yaratma, paylaşım ve deneyim biçimleri, ürünleri, araçları, mekânları, uygulamaları, kavramaları; argosu, mizahı, eğilimleri ve düşünce sistemi bulunur. Öyleyse kuşaklararasılık kavramının da bu perspektiften yola çıkılarak aynı tarihsel dönemde, aynı olaylardan etkilenmiş, yine aynı sosyal kimliği taşıyan topluluklar; aynı dönemlerde yaşayan ortak özelliklere, değer yargılarına, hayat görüşlerine ve beklentilerine sahip bireylerin oluşturduğu grupları ve kültürel ortaklığı içermesi bakımından doğaldır (2019a: 126-127).

Türk kültür ve inanç tarihinde, yağmur yağdırma gereksinimi veya mevsimlerle ilgili çeşitli ritüellerde doğayı etkilemeye ve onunla etkileşimde bulunmaya yönelik etkinliklerde çocukların ve büyüklerin bir aradalığı ile karşılaşılmalıdır (And, 1977: 398-401; Keskin, 2020: 148-162; Keskin, 2021: 7) Uygurların karlık oyunu; -insan yaşamının evreleri- "Bebek Patlaması", "X", "Y", "Z" şeklinde nitelendirilmelere karşılık gelen, farklı kuşakların icracı veya seyirci olarak katılımıyla gerçekleşen mevsimsel törenler kapsamındaki oyunlardan biridir. Dahası karlık oyunu vasıtasıyla tarihsel sürekliliğe sahip toplumların kültür çevresinde budaklanmış bir ağı imleyen yönelimler ve deneyimler arasında birbiri ile bağlantılı işlevler ve anlamlar dizgesi oluşturduğu söylenebilir.

Bir bölge halkının karın ilk yağdığı günü kutlamak için söz, yazı ve eyleme dayalı oynadığı karlık oyununun farklı kuşakları kapsamı, Bascom'un (1954) ortaya attığı folklorun işlevlerinden olan eğlenme, eğitim, grubun gelenek-göreneklerini ve hayat görüşlerini gelecek kuşaklara aktarma, toplumsal birlikteliği sağlama, boş zamanı

değerlendirme amacı kazandırmaktadır. Burada özellikle farklı kuşakların bir arada geleneksel oyunu aktif ya da pasif olarak deneyimleyebilmeleri ve paylaşabilmeleri *kuşaklararasılık* bağlamında değerlendirmemizi olanaklı kılar. Kültürün dışavurumu ve temsilinde de bu türden geleneksel oyunlar, folklorik deneyimin başat bir unsuru olarak bulunan coğrafyayla da ilişkili bütünlük içerisindedir. Böylece kış mevsiminin başlangıç temsili olan ilk karın yağışıyla oynanan karlık oyununun (Habibulla, 2019: 276; Öger, 2013; Öger, 2014) sosyal alan olarak fiziksel mekânlarda topluluğun katılımıyla oluşturulan sözel dokusu ve bağlamı aşağıda görülen alt başlıkta ele alınmaktadır.

1.1. Ritüellik-Mevsimsel (Yılın İlk Kar Yağışı) “Karlık Oyunu” ve Karlık Meşrebi/Kök Meşrebi

İklim geçişleri, tabiat olayları, hava ve mevsim değişiklikleri¹; insanlık tarihi ve deneyimi içinde halkın tabiat-takvim bilgisi; kültürün kendini gösterme biçimi olan gelenekler ve ritüeller üzerinde etkiye sahiptir. Bunlarda bereket, bolluk, uğur getirme gibi çeşitli anlamlar yüklenerek meydana getirilen halk inanışlarının varlığı hakimdir. (Boratav, 1984: 45-47; 94-98; 131-142). İnsanın doğayla ilişkisini belirleyen kar yağışı; soğuk havanın etkisiyle tarımsal faaliyetlere de ara verilen bir dönemdir. Kar yağışı ile merasim tertip edilmesi, tarım toplumunu işaret eden bir kültürün simgelerinden olabilmektedir.

And (1974: 52), insanların var olduğu süreçten itibaren oynadığı oyunlarda, eski törensel ve ritüel niteliğinde ikili bir ilişki bulunduğunu, bir diğer ifadeyle söz yani mitos ve yapılan şeyin eylemi oluşturmasının işlevselliğini; kalıcı, yüceltici yorumsal ve anlamsal yönünü tamamladığını belirtir. Tarihsel süreçten itibaren Uygurlar arasında icra edilen ve içinde bulundukları koşullara (göç, modern yaşam) göre güncelleyerek geleneklerini sürdürdükleri karlık oyunu; Öger’in (2014: 74) aktardığı üzere, Uygurların daha yoğun olarak Piçan, Kumul, Tufan şehirlerinde düzenlenen “kök meşrebi” ile başlatılır. Kök meşrebi; yılın ilk karı yağdığı zaman başlayarak Nevruz bayramına kadar devam etmekte ve bu meşrebin düzenlenme amacı hem mahsulün bolluğu ile yeni yılı karşılamak hem yeni yılda bol mahsul elde etmektir (Öger, 2014: 74).

Türk kültüründe kar; temizlik ve saflığın sembolü olup (Ögel, 1995: 275) Uygurların da buna ek olarak kar yağışı ve onun rengine (beyaz/ak) dayalı yüklenen anlam ile bolluk ve bereket getirdiği düşüncesi ve ilk kar yağışının da kutlanması; yukarıdaki düşüncelere koşut olarak bu oyunun kökeninde ritüelin varlığına kaynaklık ettiği söylenebilir. Bu noktayı açığa kavuşturmak maksadıyla, kar ve onun temsil ettiği anlamın kültürel temellerini ve boyutlarını barındıran örnekleri gözler önüne sermek isabetli olacaktır. Gönel’in aktardığı üzere, Uygurlarda ataların kara tapınması, eski dönemlerde halkın üretim güçleri ile ilişkili olup kar yağışı,

¹ Türk kültüründe mevsim dönüşünü simgeleyen “kosa oyunu”, “mendilim menekşe”/“mor menekşe” (Dilek 2008; Sarpkaya 2022) gibileri bulunur.

Kar Tanrısının ilahi kudretine bağlanmıştır. Örneğin kar yağdığında bol ürün alınacağına, fazla yağdığında ise afet olacağına dair inanış vardır. Ayrıca Gönel, günümüzde Uygur çiftçilerin kış mevsiminde kar yağdığında sevindiklerini, yağmadığında da endişe ettiklerini aktarır (2011: 139). Bu bağlamda oyunun arka planı dikkate alındığında doğa karşısında oyuna yüklenen anlam, düşünsellik ve işlev bakımından folklorik üretim niteliğine sahip olduğu açıktır.

Söz konusu bilgilerin ve temellendirmenin ardından kültürel çözümleme için karlık oyununun oynama biçimi ve onun törensel akışı kısaca şöyledir: Birbirine yakın dostlar, komşular kendi aralarında eğlenmek için “karlık meşrebi” adı verilen etkinliği düzenleme isteklerini bildirirler. Girişken, organize etme kabiliyeti yüksek bir kişi kurucu belirlenir. Karın ilk yağdığı gün faaliyeti organize eden kişi, “karlık mektubu” olarak tanımladıkları bir kâğıda, kar yağışının kendisine, memlekete bolluk-bereket ve ailelere baht getirmesi gibi dileklerini koşaklarla² yazar (Davut ve Muhpul, 2011a: 70-71; Ögel, 2014; KK-1; KK-2). Buradaki koşaklar, Uygur halk edebiyatının da kaynaklarını oluşturmakta olup söz konusu örnekleri şu şekildedir:

<i>Élip keldim qar toşquzup sizge,</i>	<i>Size kar doldurup getirdim,</i>
<i>Oynaylı dep xuşal birge.</i>	<i>Sevinçle birlikte oynayalım diye.</i>
<i>Teyyarlarsiz çayni bizge,</i>	<i>Hazırlarsınız bize çayı</i>
<i>Teñşidim dutarni ve temburni.</i>	<i>Eşim dutarı ve tamburu.</i>
<i>Qar yağqanda çillimsaq dostlarni,</i>	<i>Kar yağdığında davet edersek</i>
	<i>dostları,</i>

Bolar qandaq köñüller şadi (Gustaf, 2011: 11). *Nasıl gönüller sevinir.*

Bir diğer örnek ise şu şekildedir:

<i>Qarda qarlıq taşlıduq,</i>	<i>Karda karlık bıraktık,</i>
<i>Bu oyunni başlıduq.</i>	<i>Bu oyunu başlattık.</i>
<i>Yéñi qarniñ xuşluqida,</i>	<i>Yeni karın sevincinde,</i>
<i>Sizge qarlıq taşlıduq</i> (Rahman, 1944: 139). <i>Size karlık bıraktık.</i>	

Bu türden dörtlüklerin yazıldığı karlık mektubunu çevik, hazırcevap birisi alıp belirlenen bir eve bırakır. Söz konusu kişi, belirlenmiş olan bu eve

² Uygurların sözlü kültür ürünlerinden koşak; duygu ve düşünceleri estetik olarak ifade eden, halk arasında yaygın ve şarkı yapıp da söylenebilen halk şiiri örneklerine denilir. Genellikle kafiyeyle ritim sağlanmakta olup melodi, ahenk, duygu mühim noktaları oluşturur (Rahman, 1998: 169). Koşak örnekleri yedi heceli, dört mısralı, ritm ve melodisi güçlü, sözleri sade fakat canlı ve tasvir edici niteliktedir (Yakub vd. 1994: 253). Koşaklarda bireyin ya da toplumun duygu ve düşüncesi, dünya görüşü, ilişkileri aksettirilmektedir. Bu fikir ve düşünceler ağızdan ağza aktarılarak değerli ve güçlü bir halde varlığını sürdürür. Çeşitli yerlerde müziksiz ya da çeşitli çalgılar eşliğinde ahenkle söylenebilir. Dolayısıyla koşaklar, müzik ve dansla da iç içe olabilir (Rahman, 1998: 169-170).

geldikten sonra, eve selam ile girip³ evde olmayan bir şey ister. Ev sahibi istenilen şeyin olmadığını cevap vereceği sırada karlığı bırakacak zamanı ayarlayarak karlık mektubunu ev sahibinin gözüne görünecek bir yere bırakarak çıkar. Karlık mektubu eve bırakılıp uzaklaşıldıktan sonra şu koşak örneği söylenir:

<i>Karda qarlıq taşlıduq,</i>	Karda karlık bıraktık
<i>Yamğurda yağlıq taşlıduq.</i>	Yağmurda mendil bıraktık.
<i>Könglimizniñ xuşluqıda,</i>	Gönlümüzün mutluluğunda
<i>Bu oyunni başlıduq</i>	Bu oyuna başladık (Davut ve Muhpul, 2011b: 12).

Qarlıq aparğan kişini,	Karlık getiren kişiyi,
Pem bilen tutsıla.	Bir kavrayışla yakala.
Yüzlerge qara sürgep	Yüzlere kara sürüp,
Aldımızğa kelsile	Önümüze gel. (Rahman, 1944: 139).

Evine karlık mektubu bırakılan kişi, bırakanı yakalayamazsa evine döner. “Karlıkname”de düzenlenecek karlık meşrebinde bulunacak yiyecek ve içecek türleri, meşrebe katılacaklar, davet edilecek nağmeciler yazılıdır. Eğer karlıknameyi bırakan kişi yakalanırsa, ceza olarak karlık meşrebini düzenlemesi beklenir. Ayrıca oyunu kaybeden kişi, eşeğe ters bindirilip, yüzü boyanıp⁴ yüz karası olarak teşhir edilir ya da yüzü boyanarak “karlık bırakanın cezası” diye seslenilir. Karlıknameyi getiren yakalanamazsa ceza⁵ olarak karlıknameyi kabul edecek aile karlıknamedeki şartlar çerçevesinde karlık meşrebini düzenlemesi gerekir (Davut ve Muhpul, 2011b:12; Gustaf, 2011: 11).

Yediden yetmiş yaşına kadar her kuşaktan bireylerin katılabildiği bu oyunda, özellikle genç olarak nitelendirilen kuşakların “karlık mektubu”nu yazarak oyunu başlattıkları ve belirledikleri bir evin sahibini -kuşak olarak genel itibarıyla kendilerinden önceki kuşaktır- bu oyuna dâhil ettikleri gözlemlenir. Bu türde oyun vasıtasıyla farklı kuşakların katılımı, kültürün sürekliliği ve güvenliği oluşturma amacı bulunduğu görülür. Oyun ceza yöntemlerinden olan cezanın yüzünün boyanarak teşhir edilme biçimlerinde de farklı kuşaklar arasında paylaşılan/izlenen kitlenin gülmesinin amaçlandığı mizahî bir ortamda gerçekleştirilir. Türk kültüründe yüz boyama ya da eşeğe ters bindirerek yine yüzün boyanması

³ Eve selam vererek girme, Anadolu’da da sıklıkla tanık olunan halk inanışları arasındadır. Her evin olağanüstü varlıklara sahip olduğu düşüncenin bir görünümüdür.

⁴ Eşeğe ters bindirerek yüze kara sürme veya eşeğe ters bindirme Anadolu’da da çeşitli suçlara dair uygulanan pratikler arasında varlığı bilinir.

⁵ Uygur meşrep kültüründe ceza oyunları; meşrep kurallarına uyma ve düzenini sağlama, eğlendirme, güldürme amaçlarının yanı sıra eğitici işlevleri bulunur (Gönel Sönmez, 2017: 120).

“yüz karası” olarak teşhir etme pratiğinin kökensel göstergesi olması muhtemeldir.

Uygurlardaki karlık meşrebinin, kök meşrebinin ve daha da özelde karlık oyunun; toplumun kültür yapısına göre şekillenen sözel doku içerisinde Özbekistan’da da *qor xat* “kar mektubu” adı verilen merasim ve oyun ile karşılaşilmektedir. İlk karın yağdığı yılda düzenlenen “kar mektubu” ve “karlık mektubu” gibi birbiriyle bağlantılı işlevleri dizisi ve organizasyon yapısını belirleyen unsurlar ile açık bir şekilde paralel kültürel inşaya işaret edilir. Jo’rayev’in aktardığı bilgilere göre Tarihçi H. Likoşin (1893), Özbeklerin her yıl kış mevsiminde ilk kar yağdığı gün birbirlerine “kar mektubu” yazma adeti olduğunu söylerken Habibulla Ğafur (1992: 33) ise Curhon vahasında bu merasimin başlangıcını ve hazırlıklarını şöyle bildirmiştir: Toprağa yılın ilk karı düşünce, kısa zamanda kişiler, birbirine “kar mektubu” yazıp, mektupta belirlenen kişinin ailesine sağlık-esenlik, iyi geçinme, bereket gibi dilekler ile mektup taşıyıcısı yakalanamazsa bir ziyafet verme şartı bulunmaktadır. Genellikle de mektuplar “Qor xatga tüşitiş bizdan, ziyofat beriş sizdan” (Kar mektubuna düşmek bizden, ziyafet vermek sizdendir) diye söz ile biter. Kar mektubunu yazan kişi, mektup kime hitap edilmiş ise o kişinin eline teslim etmesi gerekir. Eğer o kişi bilmeden mektubu eline alırsa “kar mektubu”na düşecektir. Mektubu veren kişi ise mektubu bıraktığında arkasına dönüp kaçar. Eğer mektubu alan kişi, yazan kişiyi ana kapıya varmadan yakalarsa; yazan kişi “kar mektubu”na düştüğü kabul edilir ve ziyafet vermesi gerekir. Yine “kar mektubu”nu alan kişi onu okusa da okumasa da eline alıp mektup sahibine yetiştirmese ziyafet vereceği düşünülür (Jo’rayev, 2008: 66-67).

Jo’rayev (2008) Özbekistan’ın haricinde Türkmenistan’ın Serahs ilçesinde yaşayan Türkmenlerinde de “kar yağdı” merasimi bulunduğunu ve kar yağışına ilişkin bu türden geleneğin Orta Asya’nın başka halkları arasında yer aldığını ekler. Birbirine yakın dilsel özelliklere sahip Uygur-Özbek sahasında, benzer ritüelik arka planda da gelenek dizilimleriyle temsil edildiği söylenebilir. Bu oyun türünün bilhassa geçmiş dönemlerde tarımsal işlere eğlence ile ara verildiği bir geçiş aşamasının bir parçası olmakla beraber bolluk bereket, iyilik dileme gibi amaçlarla ritüel döngüsü ortaklık gösterir.

Erciş’in de ifade ettiği üzere, “kollektif zihniyet” olarak da adlandırılabilir süreklilik ifade eden davranış eğilimleri, aynı değerleri paylaşan insanları bir araya getirir. Erciş; bireyin içinde yaşadığı toplumun değerlerini alarak onları taklit yoluyla benimsemesini ve sosyalleşme sürecini bilinçli bir şekilde kedine mâl ederek toplumda ortak değerlerin oluşmasını istikrarlı bir toplum için kaçınılmaz olduğunu ekler. Önce bireyin temel unsurlarını toplumdan aldıktan sonra, ülkenin ihtiyacı olan insan unsurunun meydana çıkacağını aktarır (1990: 42). Uygur gençlerinin başlatıp oynadıkları ve yaşlı ve çocukların da katılım gösterdiği karlık oyununa ve meşrebine daha geniş ve derin bir tarihsel açıdan

bakıldığında, mitolojik düşünce, halk inanışı, tutum ve davranışlar, sosyal çevre, grup davranışları, ikili ilişkiler, gelenek ve göreneklerin aktarımı, boş zaman geçirme gibi topluma dair temel hususlar çerçevesinde geliştiğini söylemek mümkündür. Bu durum, toplumda farklı kuşakların etkileşim ve iletişimle bir araya gelebildiklerini, sorun ya da çatışmalarını da oyun vasıtasıyla çözebildiklerini gösterir.

Bireyin sosyal davranışı motivasyon, idrak, heyecan ve öğrenme süreçleri çerçevesinde izah edilebilir ancak bireyin sosyal davranışını sadece bu temel süreçlere dayanarak tasvir, tahlil ve tahmin etmek mümkün olmayıp davranış aynı zamanda faaliyet gösteren bütün süreçlerin dinamik bir neticesini oluşturur (Krech ve Crutchfield, 1980: 226). Buna göre karlık oyununda dikkat çeken husus, karın yağdığı ilk gün bu oyunu tertip etmek için farklı kuşakların bir araya gelmiş olmaları, etkileşim ve iletişim, ikili ilişki, arkadaşlık gibi duygudaşlık bağını pekiştiren unsurların ön plana çıkartılmasıdır. Uygurların tarihî süreçlerden itibaren yaşamlarının çeşitli alanlarında söyledikleri sözlü kültürlerinden koşaklar vasıtasıyla inançlarını, örf-adetlerini, duygularını-düşüncelerini, isteklerini vb. dile getirmişlerdir. Bu tür doğaçlama veya anonim yazılan koşak örneklerinin içinde bilmecelerin, atasözlerinin yer alması, Uygurların geleneksel oyunun psiko-sosyal açıdan bireylerin duygu-düşüncelerini, tutum-davranışlarını yansıtmalarıyla oyunun bilişsel ve duygusal boyutlarını oluşturur.

Rekabetin/yarışın önemli olduğu karlık oyununda, gizli bir şekilde bırakılan mektubu bulma ve bırakan kişiyi yakalama üzerine kurgulanmıştır ki bu hızlı, çevik hareket etme becerisi gerektirir. Kaybedenin cezası ise meşrep hazırlıklarını başlatmayı gerektirir. Tüm bu süreç, bireysel ve toplumsal gelişimi, değerleri, ruh halini etkileyen birbiriyle bağlantılı işlevleri dizisini meydana getirir. Bu temel üzerine, dinamik etkileşimlerle kurulan ve düzenleyici komisyon ile yönlendirilen/yönetilen her öge ve uygulama bağıntılı yerleştirilmesi amaçlanarak birbirine hizmet eder. Buradaki en temel unsurlardan biri de düzenlenen meşrebin yeme-içme, müzik-dans ve bireysel, toplumsal veya bölgesel konuların konuşularak kararların verildiği, problemlerin çözüldüğü, dayanışmanın sağlandığı, eğitim ve görgü terbiyesinin verildiği bir kurum olarak budaklanmış bir ağ oluşturmanın ve böylelikle de toplumun temel altyapısını inşa etmenin bir aracı olarak işlerlik kazanmıştır.

2. Gençlik ve Kuşaklararası İlişkiler ile Dijitalleşme Bağlamında “Karlık Oyunu”

Sanayileşmiş toplumların büyümesiyle beraber çok boyutlu ve işlevli kültürel içerikler, gelenek ortamları; teknolojinin varlığıyla dijital ortamda güncellenebilmektedir (Campbell, 2017; Bollmer, 2018; Koç, 2022; Özdemir, 2022; Karataş, 2023). Hatta Bollmer (2018), gündelik hayatta dijital araçların insan ilişkilerini ve pratiklerini yeniden

tasarlamakla kalmayıp daha geniş düzeyde ekolojiyi şekillendirdiğini belirterek dijital kültürün teorileştirilmesi gerekliliği üzerine odaklanmıştır. Ayrıca dijital medyanın etkilerinin de tek tip olmadığı fikrini ileri sürmektedir. Bu görüş, günümüzde dijital ile yaşamaya adapte olmuş (*dijital göçmenler*)- veya dijital çağ içinde büyüyen kuşaklar (*dijital yerliler*) (Prensky, 2001; Çetin ve Özgiden 2013; Medin, 2018) incelendiğinde de aralarındaki dijital kültür geçişlerinin, değişmelerinin veya etkilerinin farklılık göstermesi ön plana çıkar.

Teknolojik araçlardan telefonlar ise ister bireylerin iletişim ağı olsun ister bireylerde kimliğin oluşumunu veya folklorik deneyimlerini aktarmada aracı olsun farklı yaş grupları için çok yönlü kullanım alanına sahiptir. Bilhassa genç kuşak, sosyal ve yaşamsal alanı kolaylaştıran çevrimiçi dünyaya ve paylaşıma daha güçlü bağlılık göstermektedir. Buna karşılık Miller vd. ifade ettiği gibi günümüzde teknolojiyi iletişim dışında paylaşımlar için kullanım, kendini “ne genç ne de yaşlı” olarak nitelendiren bireylerin haricinde yaygın olarak yaşlı kuşak için katılım oranı daha düşük olmakta ve hatta akıllı telefon bir yıkım ve kopuş aracı olabilmektedir. Geçmiş zamanlarda ise bilgi yaşa bağlı olarak yapılandırılırdı. Bunun en belirgin örneklerinden biri de tarımda deneyim önemli görülüp gençlerin yaşlılardan öğrenmesi hâkim iken bu düzen eğitimin yükselişiyle bozulmaya başlayarak ve teknolojik kuşak farkı ile derinden hissedilmeye başlanmıştır (2021: 157-158; 159). Bu doğrultuda, bilginin ve deneyiminin kuşaklararası birbirine hizmet edecek düzeyde organize edilmesi olarak da gelişim gösterdiği söylenebilir.

Popüler kültüre nüfuz eden telefonların da pratik dünyada dışa yansımaları; toplumsal deneyimlerin, geleneklerin ve pratiklerin sosyal inşasında ve sosyal ağlar oluşturmada genç kuşak etkin bir rol oynamaktadır. Böylece onlar, dijitalleşmeyle toplumun temel altyapısını inşa etmenin veya biçimlendirmenin yollarını kurmaktadır. Teknolojik kuşak farkı ile daha belirgin gözlemlenebilen bu durum gelişmektedir.

Yukarıda da bahsettiğimiz gibi, arka planında bolluk-bereket pratiği, yani mevsimsel törenler içerisinde gözlemlenen karlık oyununa katılım; kuşaklararası ilişkilerden başlayarak genç nüfusa kadar uzanan eğilime sahiptir. Ancak anlık mesajlaşma ile iki kişi arasında oynanan bir oyun olarak yinelenmesi, sürdürülmesi (kültürel akışın ve tablonun yeniden çizimi) olumlu ve olumsuz olmak üzere iki boyutlu bir etkinin bilfiil var olduğu aşağıdaki başlık altında değerlendirilecektir.

2.1. Anlık Mesajlaşma ile “Karlık Oyunu”nun Dijital Kültür Ortamına Taşınması ve Güncellenmesi

Küresel bir iletişim aracı olan ve gündelik yaşamda sıklıkla kullanılan teknoloji; insanların eylemleri, düşünce ve eğlence biçimleri üzerinde belirleyici bir etkiye sahiptir. Birincil iletişim aracı cep telefonlarıyla da *anlık* gibi görünen hızda iletilen mesaj ile yanıt verilmekte ve iletişim kurulmaktadır. Bunun gündelik yaşamın bir parçası haline

gelmesiyle bilhassa genç kuşaklar arasında kültürel içerik ve kimliğin oluşturulması veya düzenlenmesi üzerinde etki belirgin olarak görülmektedir. Tarihsel süreçlerden itibaren bilgi üreten ve ürettiği bilgiyi geliştiren birey/toplum/gruplar; gözlemlediği ve deneyimlediği edimleri sözlü, yazılı ve elektronik kültür ortamları çerçevesinde gelişim göstermektedirler (Ong, 2012). Bu durum da her kuşağın bilgiyi depolama ve işleme eğilimlerinde farklılıklar oluşmuştur ki bilginin duygu ve etki boyutları da biçimsel ve anlamsal olarak değişim/dönüşüm ya da yeniden yaratma döngüsüne girmiştir. Başka bir ifadeyle de kültürel oluşumları “yeniden işlevlendirme” yaklaşımını beraberinde getirir. Bu dönüşümün yitirilen veya kaybolan kültürel bir dizi pratiklerin yanı sıra üretildikleri, algılandıkları ve yorumlandıkları kültürel kategoride beraberinde getirdiği olumlu niteliği ve sonuçları süreklilik, duygudaşlık, toplumun belleğine başvurma veya kollektif hafızadaki sürekliliği sağlama gibi bir çabanın olduğu fark edilir.

Postman’ın görüşüne göre, “konuşma”, sadece metaforik anlamı ile basit bir söz anlatmak için gerekli olmayıp aynı zamanda kültürel bağlamda insanların birbirlerine mesaj iletmelerini gerçekleştiren, bütün tekniklerle teknolojileri gönderme yapma gereksinimi ile kullanılmaktadır. Bu perspektifle bütün kültür bir konuşma, çeşitli sembolik kalıplarla sürdürülen bir konuşmalar yumağıdır (1994: 15). Postman’ın görüşüne koşut olarak eğlencede söylem biçimlerinin ve bu biçimlere yüklenen sembolik anlamlarını, yeniden kurgulanışlarını değerlendirmek gerekir. Bu bağlamda, geleneksel oyunun dijitalleşmesi, iki farklı boyuttan çözümlenebilir. İlk olarak geleneksel oyundan yararlanılarak geleneksel oyunun biçim, anlam ve işlev yönlerinden içinde bulundukları koşul, yaşama biçimi, felsefesi ile doğrudan ilişkili yaratıcılıklarının göstergesi olmasıdır. Bir diğeri ise dijitalin ve geleneksel olanın birbirini etkileyerek dönüşüm ile dinamik olarak kaybolmakta olan geleneksel oyunun sürdürülebilirliğinin kazandırılmasıdır.

İnsanlığın deneyim ürünü olarak oluşturulan ve bilgi belleğini ifade eden kültür de nesiller arası etkileşimlerle gözden geçirilmekte ve yenilenerek aktarılmaktadır. Bu nesiller arası etkileşim ve aktarımın evrimleşme sürecinde “sözsüz-sözlü, yazılı-basılı ve elektronik kültür çağları; sanayi öncesi-sonrası toplumlar; sanayi devrimleri” vb. arasında da çatışmadan beslenen yaratıcılık bulunmaktadır (Özdemir, 2019b: 128). Kültürün postmodern yapı içerisinde yinelenmesi/yenilenmesi ve değişmesine yönelik geleneksel oyunlarda da biçimsel, anlamsal ya da eylemsel farklılıklar gözlemlenir. Bu konunun bir örneğini yukarıda geleneksel biçimi verilen Uygurların karlık oyunu oluşturur. Yeniliğin daima ayrışmadan doğduğunu ileri süren Lyotard’ın (1994:13) fikrine dayanarak yeniliğin bir çatışma ve uyumsuzluk oluşturduğu söylenebilir. Bunu karlık oyununun tarihsel süreçlerde çocuk, genç, yetişkin, yaşlı gibi kuşaklar arasında aktif ve pasif katılımı oynanarak bir toplum ya da grupta eğlenmenin yanı sıra türlü duyguları, düşünceleri ve istekleri ifade

etme, kültürün kuşatıcı özelliğini aktarma ve sürdürme gibi çok sayıda işlev sağladığı görülürken kitle iletişim araçlarından olan telefon ile sürdürülmesi aşamasında günümüzde kuşaklar arası oynanan bir oyun olmaktan uzaklaşmasına neden olmuştur. Ancak kültürün değişim, dönüşüm ve yeniden işlevlendirme yaklaşımı bağlamında sürdürülebilirliğinin sağlanma çabası bunu değerli kılmakta ve bunun ötesinde oyun çevresinde yeni bir gelenek oluşturmaktadır.

Deneyim, zihinsel bakış ve ifade biçimlerinin önce fonetik alfabe sonra da matbaa ve teknoloji tarafından nasıl değişikliğe uğradığının izini süren McLuhan (2014), teknolojinin duyularımızdan birini genişlettiği zaman, yeni teknolojinin içselleştirilmesi ile yeni bir kültür aktarımının ortaya çıktığını belirtmektedir. Teknolojinin başlangıcını yaşayanların en belirgin ve açık tepkileri gösterdiklerini, sebebinin de gözün ve kulağın teknolojik genişlemesinin ortaya çıkardığı yeni duyuşsal oranların insanlara “bütünleniş” ya da yeni bir etkileşim kalıbını getiren yeni bir dünya sunmasıdır (McLuhan, 2014: 61; 35). Teknolojik ortamda yeni yaratılan ve sunulan pek çok oyunun geçmişte basit araçlarla oynanmış olup (Özdemir, 1997: 412) kültürün geleneksel ya da dijital oluşunun aktarım ve yaşantı süreci ile ilişkili (Özdemir, 2019b: 20) olmasından kaynaklanır.

Bu doğrultuda, herhangi bir toplumda da teknolojinin içselleştirilmesi ve kültüre adapte edilmesi, genç olarak nitelendirilen kuşakların veya dijital yerlilerin içinde büyüyerek gelişmelerinden dolayı, her zaman daha kolay olduğu fikri ön kabule alınmaktadır. Ancak dijital kültür ortamına adapte olamayan, çatışma-uyumsuzluk yaşayan ya da uzak kalan *yaşlı* olarak da nitelendirilen özellikle Bebek Patlaması ve X kuşaklarında geleneksele bağlı kaldıkları ya da var olan kültürü adapte edemedikleri için sürdüremedikleri gözlemlenir. Söz konusu bu çizgiyi karlık oyununun şekillenişinde de tanık olunur. Tarihsel çizgide söz, yazı ve eylemi bütünleştiren bu oyunda, belli bir zaman ve mekân olgusu var iken yaşam koşullarının sosyo-kültürel, ekonomik vb. açılardan farklılaşmasına koşut mekân olgusu ortadan kaldırılmıştır. Karlık oyununda mektup ile iletilen dilek ve düşünceler, teknolojinin yaygınlaşmasıyla beraber telefon aracılığıyla anlık mesaj iletmenin yerini almıştır. Bu yeniden oluşum sürecine paralel, oyunun kuralları, araçları ve oynanış biçimi de değiştirilmiştir. Geleneksel biçimde mektubun saklandıktan sonra onun bulunması, bulunamaması durumunda eşeğe ters bindirilerek kişinin yüzünün boyanarak mizahî bir ceza verilmesi ve yukarıda da işaret edildiği gibi çok yönlü etkiye sahip karlık meşrebinin tertip edilmesi gerektiği kuralları (KK-1; KK-2) ortadan kalkarak teknolojinin gelişimiyle ceza biçimi güncellenmiştir. Kuşkusuz tüm bunlar, teknolojinin araçsal kullanımından sosyal ve kültürel insanın beraberinde getirdiği sonuçların yansımasıdır. Sosyal insanın teknoloji ile dönüştürülerek muhafaza edilen karlık oyunu da bunun bir örneğini oluşturur.

Yeniden oluşturulan ve güncellenen bu oyunun değişen olguları arasında; biçimsel olarak mektubu belirli sürede görmenin yerine iletilen mesajın üç dakika, bir saat gibi sınırlar içerisinde görülerek karşılık verilmesi, cezalı kişinin eşeğe ters bindirilerek yüzünün boyanması ya da karlık meşrebi düzenlenmesi yerine de mesajı ileten kişinin mesajında şart koştuğu maddi değerdeki isteklerini karşılaması almıştır (KK-1; KK-2; KK-3). Bu yenilenme ve geleneksel kültürün kaybolmaya başlama noktasında yeniden işlevlendirme döngüsü içerisinde de geleneksel oyun biçiminde bulunan fiziksel eylem, seyirci olarak pasif katılımcılar ve sınırları çizilmiş mekân, ortadan kalkmıştır. Değişen olgulardan bir diğeri de farklı kuşakların katılımcı ve paylaşımcı olarak bulunmasına karşılık iki bireyin mesajlaşma ile oynayabildiği bir oyun türüne dönüşmesidir. Buna karşılık oyunun anlamsal arka planı, geleneğin üretken gücü olarak eğlenme ve sosyalleşme, hatırlayarak duygudaşlık oluşturma gibi türlü değer biçme veya atfetme, belirgin olarak görülmektedir.

Kitle iletişim araçlarını oluşturan yazı, kâğıt ve matbaanın icadıyla sözlü kültürün yazılı kültüre dönüşümü⁶ ve sanayinin gelişimiyle de yazılı kültürün ardından dijital kültürün yaygınlaşması, üç kültürü paylaşan ve yaşayan nesiller ve onların ürettiklerini etkileşimler çerçevesinde dönüştürülen ürünlerin ortaya çıkmasını sağlamıştır. Ancak bu dönüşüme uzak kalan ya da çatışma yaşayanlar, gelenekseli benimseyerek sürdürmeyi çabalarlar da yaşam koşulları ve türlü etkenlerle kültürel değişimi beraberinde getirmektedir.

Kısaca, dijitale aktarılmış karlık oyununun yeni koşullarla etkileşim ve bütünleşme çerçevesinde yeniden sunumu gerçekleşmiştir. Bu gelişimi, Güngör'ün (1996: 28) "teknolojik gelişme ve değişme sonucunda kültür değişmesinin de herhangi bir engel tanımadığı fikri" destekler niteliktedir. Genel itibarıyla da biçimsel olarak oyunun oynanma araçlarından mektup telefona; oyun kurallarından belirli sürede bulma, mesajı görme şeklinde değişime uğramıştır. Oyunun çok boyutlu işlevlerinden en belirgin olan eğlenme amaçlı meşrep⁷ toplantısını tertip etme amacı, halkın içinde bulundukları koşullar sebeplerle sürdürülememiştir. Ancak kültürel bellekte var olan ve birincil sebeplerden olan göç, modernleşme kaynaklı uygulama biçimi değişse de anlam ve amaç korunarak sürdürülmektedir. KK-1; KK-2; KK-3'ün aktardığı üzere de söz konusu meşrep düzenlemenin yerini dijitalde ceza olarak hediye alma gerekliliği ortaya çıkmıştır.

Örneğin, KK-4, Kaşgar'dan Kayseri'ye göç edenlerden biri olup görüşme fırsatı bulamadığı yakın arkadaşları ile bu oyunu dijitalde sürdürdüğünü aktararak; "Qarda qarlıq taşlıduq / Size qarlıq tashlıduq/ Bilsingiz bir tal şakilat/ Bilmisingiz bir kitap." (Karda karlık bıraktık /Size karlık bıraktık/ Bilerseniz bir dal çikolata/ Bilemezseniz bir kitap." sözleri

⁶ Sözlü kültür-yazılı kültür dönüşümü hususunda ayrıntılı bilgi için bk. Özdemir (2012).

⁷ Uygur kültüründe meşrep konusunda ayrıntılı bilgi için bk. Öger (2013); Öger (2014); Gönel Sönmez (2017); Kılıç (2017).

ile karlık mesajını iletildiğini, ardından da oyunun şartlarını ve zamanını belirleyici “Vaqtı bir saat içinde bilsingiz men sizge hediye alimen. /Bilelmissingiz siz maga hediye alısız” (Vakti bir saat içinde bilirsensiz ben size hediye alırım/ Bilemezseniz siz bana hediye alırsınız.” mesajını iletildiğini belirtir. Bu oyunun yeniden tasarlama formunda geleneksel oyundaki çevikliğe dayanan yarış yerini anlık iletilen mesajı bildirilen süre içinde görme ve yanıtlama olarak farklılık göstermektedir. Oyunu kaybeden kişinin de ceza olarak meşrep düzenleme yerine ceza olarak hediye alma olarak güncellenmiştir. Bu dönüşüm yukarıda da işaret edildiği üzere modern yaşamın zaman ve kuşak kavramlarının değişime uğramasının da bir sonucudur. Öte yandan, dijitalde oyunun iki kişi arasında deneyimlenmesi sebebiyle ceza olarak hediye alma; benliğin inşasına, bireylerin maddî ve manevî durumlarına veya oyunu kaybeden oyuncunun kararına göre çeşitlenebilmektedir.

3. Dijital İletişim ile Dijitalleşen Gelenekğin İşlevleri

Geleneksel kültürün çevre, bireysellik, hiyerarşi, sosyo-ekonomi gibi kişilerin kendi alanlarını daha net belirlediği yaşama biçiminde, tüketim ve törenlerini genel ifadeyle kültürlerini gösterme biçimleri; sosyal, kültürel ve ekonomik yapıların kalıpları uyarlanmaktadır. Birbiriyle bağlantılı işlevleri dizisini oluşturan gelenekler, günümüzde kültürün popüler kültüre nüfuz etmesiyle kaybolmaya, unutulmaya yüz tutma tehlikesi/tehdiidi ile karşı karşıya kalabilmektedir. Bu noktada, anlamsal zenginliğe sahip oyunların, çağın performansı olarak dijitalde kurduğu ortamda toplumsal kimliğin, deneyimlerin, etkileşimlerin, iletişimlerin aktarımı ve güncellenmesi sürecine tanık olunmaktadır. Bu süreç ise gelenekleri koruyarak/muhafaza ederek, ona başka anlamları yükleyerek veya aşındırarak olabilmektedir. Aktulum’un da ifade ettiği üzere; “Bir dönemden ötekine yinelenerek, hatta yenilenerek (güncellenerek) süregelen oyunlar son aşamada bir (toplumsal) kimlik sorunsalına bağlanır” (2019: 256).

Dijitalleşme; insan ilişkilerinde ve pratiklerinde eğlenme başta olmak üzere türlü amaçlarla ürettikleri dinamik oyun karakterinin, formatının tekrardan nasıl tasarlandığını/geliştiğini ortaya koymaktadır. Gelenekğin icrasını yeniden tesis etme girişimi ve önemi; modern yaşam koşullarının ve tarzının değişmesi, teknoloji ve kuşaklar ile “zaman”, “mekân” kavramlarının değişmesi ile ortaya çıkmıştır. Söz konusu ele aldığımız oyununun da yeniden tasarımı/üretimi, Aktulum’un da aktardığı toplumsal kimlik inşası olarak, bir süreklilik teşkil eder. Bu durum ayrıca folklorun işlevlerinden (Bascom, 1954) olan gelenekğin gelecek kuşaklara (uyarlanarak) aktarılmasını sağlar.

Bu sürecin dijitalde muhafaza edildiğini destekler nitelikte Eriksen (2019: 316), üretim sistemleri içerisinde üretim ilişkileri-güçleri (hammadde, teknoloji) ile birlikte öğretim biçimini oluşturulduğunu, bunun da toplumun örgütlenmesi açısından belirleyici olduğunu ileri

sürmektedir. Öyle ki geleneğin dijitalleştiği karlık oyununu, kuşaklar boyunca ortak bilinç oluşturma ve koruma adımıyla aracı olarak kültürün inşası ve sürdürülmesinde eğitim-öğretim sürecinin temelini oluşturmaktadır.

Yukarıda ana hatlarıyla bahsedildiği üzere, geleneksel oyunda meşrep düzenleme gibi duygudaşlık, hoşça vakit geçirme, eğlenme, türlü sorunların çözümü, daha geniş kitleye ulaşabilme gibi çok yönlü bir yapının kurulmuş olması; oyunun sosyal ve kültürel inşasında birbiriyle bağlantılı işlevler ve dinamik etkileşimler sağlar. Çok yönlü ve boyutlu geleneksel oyundan bir ceza uygulama yönteminden hediye alma gibi somut ve somut olmayan kültürel mirasa ilişkin bir geleneğin inşasına geçiş olmuştur. Bu çerçeveye göre, ceza olarak kültürel miras objesiyle (hediye) kurulan bağ; geleneğin modernleşme, göç, sosyal ve ekonomik gibi sebeplerle hatırlamanın, duygulanımın dışavurumun bilfiil var olduğunu gösterir.

Sonuç

Yaşam koşullarının değişmesi ve dijital kültürün gelişimiyle ortaya çıkan folklor ürünlerinin değişim/dönüşüm ve yenilenme bakımında analiz edilmesi ve güncelliğinin sorgulanması gerekmektedir. Bu görüş doğrultusunda da çalışmada, kuşaklararasılık kavramı esas alınarak Uygurların geleneksel karlık oyununun Bebek Patlaması, X, Y, Z, Alfa kuşakları tarafından aktif-pasif katılımı ve paylaşımı; kültürün sürekliliğini sağlama, duygudaşlık, ortak bilinç oluşturma, grup davranışına uygun hareket etme, toplumun belirli rol ve kaidelerini aktarma gibi düşünsel arka planında sağladığı işlevleri tespit edilmiştir. Aslında dijital çağda, bu oyun çerçevesinde değer atfedilen geleneğin aktarımına, pratiğin geliştirilmesine ve sürdürülmesine hizmet ettiği saptanmıştır. Söz konusu kültürel aktarım; kaybolma tehlikesine/tehdidine kalmadan oyunun güncellenmesini-korunmasını sağlamıştır.

Bununla birlikte postmodern yapılanma içerisinde teknolojik gelişmelerin ve iletişim araçlarının etkisi ile geleneksel oyunların değişim/dönüşüm ve dijital ortama aktarılması durumu, kültürel yeniden anlamlandırmanın ve yaratıcılığının bir yansıması olarak karşımıza çıkmıştır. Öyle ki Uygurların da karlık oyununun kitle iletişim araçlarından telefon ile anlık mesajlaşma ortamında sürdürülerek biçimsel ve anlamsal açılardan dönüştürülüp uyarlanması söz konusudur. Bu kültürel değişim ise; farklı kuşaklar arasında mesajın iletimi ile oyunun başlatılması ancak genç kuşağın ve “kendisini ne genç ne de yaşlı hisseden” grubun kullandığı teknolojiyle eş zamanlı davranmadığı için uyumu yakalayamayan ve çatışma yaşayan yaşlı kuşak yaş kalıpları neticesinde oyun kuşaklararası olmaktan uzaklaşmıştır. Ayrıca geleneksel oyunun icrasında meşrep düzenleme, oyun esnasında eve selam vererek girme, eşeğe ters bindirerek

yüze kara sürme gibi bir dizi kültürel pratiğin dijitalde aktarılamadığı görülmüştür.

Dijital ortamda oyun oynama biçiminde bir başka kültürel oluşum; oyunu kaybeden kişinin ceza olarak meşrep organize etme gerekliliğine karşılık, hediye alma olarak güncellenmesi, teknolojik gelişime göre uyarlanan zaman ve mekân kavramlarının kuşaklara göre farklılık göstermesinin bir sonucu olduğu tespit edilmiştir. Öte yandan dijitalde oyunun iki kişi arasında deneyimlenmesi sebebiyle ceza olarak hediye alma; benliğin inşasına, bireylerin maddî ve manevî durumlarına veya oyunu kaybeden oyuncunun kararına göre çeşitlilik gösterdiği saptanmıştır. Tüm bu etkilerin yanı sıra oyunun koordinasyonu ve düzenlenmesindeki takvime/mevsime bağlı ritüel arka plan, yani kuruluş amacı karın yağışını kutlama ve eğlenme, hoşça vakit geçirme, yakın çevre ile duygudaşlık sağlama anlamı korunmaktadır ve sürdürülmektedir.

Geçmiş dönemlerde geleneksel kabullerle icra edilen karlık oyunu ve ardından kurgulanan karlık meşrebinin/kök meşrebinin daha geniş bir bağlamı ve işleyişi mevcutken; dijitalde yeniden tasarlanan anlık mesajlaşma ile iki kişi arasında iletiyi belirli sürede görme ve kaybedenin ceza olarak hediye alacağı farklı bir çerçevelendirme girişimi bulunmaktadır. Bu dijitalleşen iletişim ve dönüşen gelenek algısı da kültürel süreklilik, kimlik inşası, hatırlama gibi çeşitlenen yeni işlevleri açığa çıkarmaktadır.

KAYNAKÇA

Yazılı Kaynaklar

- Aktulum, K. (2019). Ezgi Metin Basat, köy seyirlik oyunlarında insan, doğa ve topluluk ilişkisi. Ankara: Grafiker yayınları, 2019, ISBN: 6059247832, 204 sayfa. *Milli Folklor*, 124(16), 246-257.
- And M. (1974). *Oyun ve bugün: Türk kültüründe oyun kavramı*. Ankara: Yapı Kredi Yayınları.
- And, M. (1992). *Türk tiyatro tarihi*. İstanbul: İletişim Yayınları.
- And, M. (1997). Geleneksel kültürlerde çocuğun yeri ve anlamı. *Çocuk Kültürü: 1. Ulusal Çocuk Kültürü Kongresi Bildirileri*, (hızl.: Bekir Onur), 397-405, Ankara: Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi.
- Aslan, A. S. (2023). *Dijital halkbilimi bağlamında oyun kültüründe anlam ve anlatı*. Ankara: Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Yayınlanmamış Doktora Tezi.
- Basat, E. M. (2017). *Köy seyirlik oyunlarında insan, doğa ve topluluk ilişkisi*. Ankara: Grafiker Yayınları.
- Bascom, W. R. (1954). Four function of folklore. *The Journal of American Folklore*, 67 (266), 333-349.
- Bollmer, G. (2018). *Theorizing digital cultures*. (ed.: Michael Ainsley), UD: SAGE Publications Inc.

- Boratav, P. N. (1984). *100 soruda Türk folkloru (inanışlar, töre ve törenler, oyunlar)*. İstanbul: Gerçek Yayınevi.
- Campbell, R.-Martin, C. R.-Fabos, B. (2017). *Media & culture: Mass communication in a digital..* Boston/New York: Bedford/St. Martin's
- Caillois, R. (2001). *Man, play and games*. Illinois: University of Illinois Press.
- Çetin, M.- Özgiden, H. (2013). Dijital kültür sürecinde dijital yerliler ve dijital göçmenlerin Twitter kullanım davranışları üzerine bir araştırma. *Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi*, 2(1), 172-189.
- Davut, R.-Muhpul, Y. (2011a). *Uygur meşrep medeniyeti I. Ürümçi: Şincan Güzel Senet-Foto Suret Neşriyatı*.
- Davut, R.-Muhpul, Y. (2011b). *Uygur meşrep medeniyeti III. Ürümçi: Şincan Güzel Senet-Foto Suret Neşriyatı*.
- Dilek, İ. (2008). Altaylardan Anadolu'ya bir yemek, bir oyun ve bir ölüm geleneği üzerine. *Prof. Dr. Ahmet Bican Ercilasun Armağanı*, (ed.: Ekrem Arıkoğlu), 628-635, Ankara: Akçağ Yayınları.
- Erciş, P. (1990). Sosyal-psikolojinin halkbilimiyle ilgisi ve halk biliminin gençliğin eğitimindeki rolü ve önemi üzerine. *Milli Folklor*, 5(1), 41-42.
- Eriksen T. H. (2019). *Sosyal ve kültürel antropoloji*. (çev.: Erkan Koca), Ankara: Atıf Yayınları.
- Gönel Sönmez, T. (2017). *Uygur meşrepleri üzerine bir inceleme*. Nevşehir: Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Yayınlanmamış Doktora Tezi.
- Gönel, T. (2011). *"Rahman Abdurrehim'in Uygurlarda şamanizm" adlı eserinin halkbilimi açısından incelenmesi*. Nevşehir: Nevşehir Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi.
- Gustaf, R. (2011). Qasim Axunniñ Kamil Ependige yazğan alte parçe xéti. (çev.: Zulhayat Ötkür), *Miras Jurnili*, 123(1), 8-18.
- Güngör, E. (1996). *Kültür değişmesi ve milliyetçilik*. İstanbul: Ötüken Neşriyat.
- Hebibulla, A. (2019). *Uygur etnografyası*. (çev.: Ayhan Çelikbay), Ankara: Ankara Üniversitesi Yayınları.
- Huizinga J. (2018). *Homo ludens*. (çev.: Orhan Düz), İstanbul: Alfa Yayınları.
- Jo'rayev, M. (2008). *O'zbek mavsumiy marosim folkori (o'kuv ko'llanma)*. Toşkent: O'zbekiston Respublikasi Fanlar Akademiyasi "Fan" Neşriyoti.
- Jones S.-Kucker S. (2018). Bilgisayarlar, internet ve sanal kültürler. *İletişim Çağında Kültür*, (ed.: James Lull), 357-380, Ankara: Hece Yayınları.
- Karataş, P. (2023). Dijital kültür ortamında uğurlu nesneler. *ROUTE Educational & Social Science Journal, Turkey's 100th Anniversary*, 10, 113-130.
- Keskin, A. (2020). *Türk kültüründe alkışlar (dualar/iyi dilekler) ve kargışlar (beddualar/kötü dilekler)*. Ankara: Atatürk Kültür Merkezi Başkanlığı Yayınları.
- Keskin, A. (2021). Çocuk folklorunun kavramsal çerçevesi, tanımı, kapsamı, sınıflandırılması, başlıca özellikleri ve işlevleri. *O piti piti karamela sepeti: çocuk folkloru kitabı* (ed.: Nursel Uyaniker-Berna Ayaz), 3-32, Çanakkale: Paradigma Akademi.

- Kılıç, E. (2017). *Dolan Uygurlarının sözlü kültür ürünleri*. Nevşehir: Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi.
- Koç, R. (2022). Dijitalleşen kültür ya da kültürün dijitalleşmesi: Dijital kültür kavramı. *Motif Akademi Halkbilimi Dergisi*, 15(38), 500-513.
- Krech, D.- Crutchfield, R. S. (1980). *Sosyal psikoloji*. (çev.: Erol Güngör), İstanbul: Ötüken Neşriyat.
- Lyotard J. F. (1994). *Postmodern durum*. (çev. Ahmet Çiğdem), Konya: Vadi Yayınları.
- Mcluhan M. (2014). *Gutenberg galaksisi: Tipografik insanın oluşumu*. (çev.: Gül Çağalı Güven), Ankara: Yapı Kredi Yayınları.
- Medin, B. (2018). Dijital kültür, dijital yerliler ve günümüzdeki yeni film seyir deneyimleri. *Erciyes İletişim Dergisi*, 5(3), 142-158.
- Miller, D. at al. (2021). Age and smartphones. *The Global Smartphone: Beyond a Youth Technology*, 157-180. UCL Press.
- Ong, Walter J. (2012). *Sözlü ve yazılı kültür: Sözü teknolojileşmesi*. (çev.: Sema Postacıoğlu Banon), İstanbul: Metis Yayınları.
- Ögel, B. (1995). *Türk mitolojisi (kaynakları ve açıklamaları ile destanlar) II*. Ankara: Türk Tarih Kurumu Basımevi.
- Öger A. (2013). *Uygur Türklerinde törenler ve bayramlar*. Ankara: Grafiker Yayınları.
- Öger A. (2014). Uygur “kök meşrebi” üzerine bir değerlendirme. *Uluslararası Uygur Araştırmaları Dergisi*, (4), 71-88.
- Özdemir N. (2019a). Kuşaklararasılık ve kültürel değişim. *Çocuk ve Medeniyet Dergisi*, 4 (7), 124-148.
- Özdemir, M. (2022). Dijital kültürde yeni yaratmalar. *Hars Akademi*, 5(2), 326-337.
- Özdemir, M.(2019b). Kültürün dönüşümü ve dijitalleşme. *Dijital Kültür: Tradijital-Medya-İnternet-Edebiyat ve Halkbilimi Araştırmaları*, (ed.: Mehmet Özdemir), 17-49, İstanbul: Arı Sanat Yayınları.
- Özdemir, N. (1997). *Türkiye’de cumhuriyet dönemi çocuk oyunlarının halkbilimi açısından incelenmesi*. Ankara: Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Yayınlanmamış Doktora Tezi.
- Özdemir, N. (2012). *Medya kültür ve edebiyat*. Ankara: Grafiker Yayınları.
- Postman, N. (1994). *Televizyon öldüren eğlence*. (çev.: Osman Akınhay), İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants. *On the Horizon*, 9(5), 1-6.
- Rahman, A. (1944). *Uygur örp-adetleri*. Ürümçi: Şincañ Yaşlar- Ösümler Neşriyatı.
- Rahman, A. (1998). *Helk égiz edebiyatiniñ neziriyisi*. Ürümçi: Şincañ Ünivésitési Edebiyat Pakoltéti.
- Sarpkaya, S. (2022). Türk dünyası geleneksel oyunlarından “mor menekşe”nin sözel dokusu ve oynanışında mitoloji ve hayat. *Milli Folklor*, 34 (135), 83-94.
- Schechner, R. (2015). *Ritüelin geleceği: kültür ve performans üzerine yazılar*. (çev. Zeynep Ertan), Ankara: Dost Kitabevi.

Suits, B. (2012). *Çekirge-oyun, yaşam ve ütopya*. (çev. Süha Sertabiboğlu), İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Yakub, A. vd. (1994). *Uygur tiliniñ izahliq luğiti k-l*. Ürümçi: Milletler Neşriyatı.

Sözlü Kaynaklar

KK-1: A. Karim. Turfan 1965, Üniversite Mezunu, İşletmeci. (Görüşme: 07.05.2019).

KK-2: A. Masimova. Kaşgar 1987, Üniversite Mezunu, Ev Hanımı. (Görüşme: 18.05 2019).

KK-3: M. Eruygur. Kaşgar 1987, Lise Mezunu, İşletmeci. (Görüşme: 18.05 2019).

KK-4: A. Türkkan. 1988 Kaşgar. Üniversite Mezunu, Ev Hanımı. (Görüşme: 06.02.2019).

"İyi Yayın Üzerine Kılavuzlar ve Yayın Etiği Komitesi'nin (COPE) Davranış Kuralları" çerçevesinde aşağıdaki beyanlara yer verilmiştir. / The following statements are included within the framework of "Guidelines on Good Publication and the Code of Conduct of the Publication Ethics Committee (COPE)":

Etik Kurul Belgesi/Ethics Committee Approval: Makale, Etik Kurul Belgesi gerektirmemektedir. / Article does not require an Ethics Committee Approval.

Çıkar Çatışması Beyanı/Declaration of Conflicting Interests: Bu makalenin araştırması, yazarlığı veya yayınlanmasıyla ilgili olarak yazarların potansiyel bir çıkar çatışması yoktur. / There is no potential conflict of interest for the authors regarding the research, authorship or publication of this article.