



T.C.
BANDIRMA ONYEDİ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ
TÜRK DİLİ VE EDEBİYATI ANABİLİM DALI

Yüksek Lisans Tezi

BİR AKTARIM ARACI OLARAK
MİTOLOJİNİN DİJİTAL OYUNLARDA
KULLANIMI ÜZERİNE BİR
DEĞERLENDİRME

Şevval DURMUŞOĞLU
2215061004

Tez Danışmanı:
Doç. Dr. Berna AYAZ

Bandırma 2025

T.C.
BANDIRMA ONYEDİ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ
TÜRK DİLİ VE EDEBİYATI ANABİLİM DALI

Yüksek Lisans Tezi

BİR AKTARIM ARACI OLARAK MİTOLOJİNİN
DİJİTAL OYUNLARDA KULLANIMI ÜZERİNE
BİR DEĞERLENDİRME

Şevval DURMUŞOĞLU
2215061004

Tez Danışmanı:
Doç. Dr. Berna AYAZ

Bandırma 2025

ETİK BEYAN
TÜRKİYE CUMHURİYETİ
BANDIRMA ONYEDİ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜNE

Bu belge ile, bu tezdeki bütün bilgilerin akademik kurallara ve etik ilkelere uygun olarak toplanıp sunulduğunu beyan ederim. Bu kural ve ilkelerin gereği olarak, çalışmada bana ait olmayan tüm veri, düşünce ve sonuçları andığımı ve kaynağını gösterdiğimi ayrıca beyan ederim. (19/06/2025)

Şevval DURMUŞOĞLU

ÖZET

BİR AKTARIM ARACI OLARAK MİTOLOJİNİN DİJİTAL OYUNLARDA KULLANIMI ÜZERİNE BİR DEĞERLENDİRME

Şevval DURMUŞOĞLU

Dijital oyunlar, sadece eğlence aracı olmanın ötesine geçerek kültürel hafıza, kimlik ve değerlerin yeniden üretildiği dinamik anlatı ortamları haline gelmiştir. Oyun kavramı tarihsel, sosyolojik ve halkbilimsel boyutlarıyla ele alınmış; geleneksel oyun anlayışından dijital ortama geçişte mitolojik öğelerin dönüşümü analiz edilmiştir. Oyun ve mitoloji ilişkisi, ritüel, anlatı ve temsil düzlemleri üzerinden açıklanmıştır. Genel literatür taraması yaparak yürütülen araştırmada, betimleyici analiz ve Axel Olrick'in Epik Kuralları kullanılarak oyunların içerik çözümlemesi yaparak seçili dijital oyunlar incelenmiştir. Mitoloji temelli oyunlarda karakter tasarımı, mekân kullanımı ve anlatı yapılarının mitolojik referanslarla nasıl kurgulandığı değerlendirilmiştir. Özellikle kültürel derinliği yüksek mitosların dijital oyunlarda nasıl yorumlandığı ve kullanıcıyla nasıl ilişkilendirildiği oyunlar ve oyunların kültürel ve mitolojik olarak ait oldukları milletler bağlamında analiz edilmiştir. Bu bağlamda, dijital oyunların modern mitos üretim açısından önemli bir potansiyele sahip olduğunu göstermektedir. Oyunlar, geleneksel anlatıları dijital formlarda yeniden şekillendirerek mitolojiyi günümüz kullanıcılarına aktarmakta ve kültürel sürekliliği desteklemektedir. Oyuncunun katılımı sayesinde mitolojik bilgiler, deneyimsel olarak içselleştirilmektedir. Böylece dijital ortamda etkileşimli bir kültürel öğrenme süreci oluşmaktadır. Dijital oyunlar, mitolojinin çağdaş bağlamda yeniden anlamlandırılmasına katkı sağlayarak kültürel aktarımın yeni bir biçimi olarak sanal dünyada yerini almıştır.

Anahtar Sözcükler: Dijital Oyun, Geleneksel Oyun, Kültür Aktarımı, Mitoloji, Oyun Kuramı.

ABSTRACT

AN EVALUATION ON THE USE OF MYTHOLOGY AS A MEANS OF TRANSMISSION IN DIGITAL

Şevval DURMUŞOĞLU

Digital games have gone beyond being mere tools of entertainment and have become dynamic narrative environments where cultural memory, identity, and values are reproduced. The concept of play has been addressed with its historical, sociological, and folkloric dimensions; the transformation of mythological elements during the transition from traditional forms of play to digital platforms has been analyzed. The relationship between games and mythology has been explained through the lenses of ritual, narrative, and representation. In this study, which is conducted through a general literature review, a descriptive analysis and Axel Olrick's Epic Laws were used for the content analysis of selected digital games. The study evaluated how myth-based games construct character design, use of space, and narrative structures with mythological references. Particular attention was given to how mythologies with deep cultural significance are interpreted in digital games and how they are associated with users, within the context of the nations to which the games and their mythological content belong. In this context, it is shown that digital games have significant potential for the production of modern myths. By reshaping traditional narratives in digital forms, games transmit mythology to contemporary users and support cultural continuity. Through the participation of the player, mythological knowledge is internalized experientially. Thus, an interactive process of cultural learning emerges in the digital environment. By contributing to the reinterpretation of mythology in a contemporary context, digital games have taken their place in the virtual world as a new form of cultural transmission.

Keywords: Cultural Transmission, Digital Game, Game Teory, Mythology, Traditional Game.

ÖNSÖZ

Bu tez çalışması, dijital oyunların yalnızca bir eğlence aracı olmanın ötesine geçerek, kültürel hafıza, kimlik ve değerlerin yeniden üretildiği bir anlatı ortamına dönüşümünü ve mitolojinin bu süreçteki rolünü ele almaktadır. Oyunların tarihsel gelişiminden dijitalleşme sürecine kadar uzanan çizgide, mitolojik unsurların oyunlarda nasıl kullanıldığı, nasıl dijitalle dönüştüğü ve hangi biçimlerde yeniden anlatıya dahil edilebileceği halkbilimsel bir yaklaşımla incelenmiştir.

Çalışma kapsamında öncelikle oyun kavramı tarihsel ve kuramsal boyutlarıyla ele alınmış; oyunların sınıflandırılması, temel özellikleri ve kuramsal yaklaşımlar çerçevesinde bir değerlendirme yapılmıştır. Ardından geleneksel oyunlardan dijital oyunlara geçiş süreci incelenmiş, kültürel süreklilik açısından bu evrimin taşıdığı önem tartışılmıştır. Mitoloji kavramı ve mitlerin yapısı ele alınarak, mitlerin dijital oyunlardaki yeniden üretimi, işlevi ve sunumu değerlendirilmiştir. Ayrıca mitoloji-dijital oyun ilişkisi çeşitli oyun örnekleri üzerinden analiz edilmiş, mitolojik temaların hangi biçimlerde oyun dünyalarına dâhil edildiği seçilmiş dijital oyunlar üzerinden karakter, oyun kurgusu ve mekân açısından tartışılmıştır. Oyun kurgusunu değerlendirmek için halkbilimsel bir yaklaşım olan Axel Olrick'in Epik Yasaları kullanılmıştır. Çalışma sonucunda dijital oyunların kültürel bir aktarım aracı olduğu ortaya koyulmuş ve kültürün aktarım ve taşınması için bu aktarım aracının halkbilimciler ve dijital oyun üreticileri tarafından doğru ve etkili bir şekilde kullanılması gerektiği vurgulanmıştır.

Çalışmam süresince bana ilham veren ve yol gösteren değerli danışmanım Doç. Dr. Berna Ayaz'a, sabrı, katkıları ve yönlendirmeleri için sonsuz teşekkür ederim. Araştırmam boyunca bana destek olan aileme, biricik dayıma, akademik çevreme ve arkadaşlarıma da ayrıca minnetlerimi sunarım.

Bu tez, mitolojinin dijital çağda nasıl yeniden anlamlandırıldığını, dijital oyunların kültürel aktarım gücünü ve bu sürecin oyuncu deneyimiyle nasıl bütünleştiğini göstermeyi amaçlamaktadır. Aynı zamanda, halkbilimsel bakış açısıyla dijital oyunların incelenebileceği yeni yolların açılmasına katkı sağlamayı hedeflemektedir.

Bilginin dijital çağda yeniden üretildiği bu dönemde, geleneksel anlatıların kaybolmaması ve yeni nesillere aktarılması adına yapılan her çalışma gibi, bu tez de bir katkı sunmayı amaçlamaktadır.

Şevval DURMUŞOĞLU

Bandırma, 2025



İÇİNDEKİLER

Sayfa

ETİK BEYAN	iii
ÖZET.....	iv
ABSTRACT	iv
ÖNSÖZ.....	v
İÇİNDEKİLER	vii
TABLolar.....	viii
ŞEKİLLER	ix
GİRİŞ	1
BİRİNCİ BÖLÜM.....	3
1. 1. OYUN KAVRAMI	3
1.1.1. Oyun Sınıflandırmaları	16
1.1.2. Oyun Kuramları.....	27
1.1.2.1. Klasik Oyun Kuramları.....	27
1.1.2.1.1 Fazla Enerji Kuramı/Artık Enerji Kuramı	27
1.1.2.1.2. Rekreasyon/Rahatlama Kuramı	28
1.1.2.1.3. Uygulama ve Egzersiz Kuramı	28
1.1.2.1.4. Tekrarlama/Özünü Yineleme Kuramı	29
1.1.2.2. Modern Oyun Kuramları.....	30
1.1.2.2.2. Psikososyal Oyun Kuramı	31
1.1.2.2.3. Bilişsel Oyun Kuramı.....	32
1.1.2.2.4. İçten Uyarılma Kuramı	33
1.1.2.2.5. Sosyo-Kültürel Oyun Kuramı.....	33
1.1.2.2.6. Sistem Kuramı.....	33
1.2. GELENEKSEL OYUN	35
1.3. DİJİTAL OYUN VE HALK BİLGİSİ.....	38
1.4. TÜRKİYE’DE DİJİTAL OYUN VE E-SPOR.....	42
İKİNCİ BÖLÜM	53
2.1. MİTOLOJİ	53
ÜÇÜNCÜ BÖLÜM	65
3.1. MİTOLOJİ KONULU DİJİTAL OYUNLARA GENEL BAKIŞ	65
3.1.1 Türk Mitolojisi Konulu Dijital Oyunlar	72
3.2. BLACK MYTH: WUKONG.....	78
3.3. ENOTRİA: THE LAST SONG.....	89
3.4. GOD OF WAR SERİSİ.....	107
3.5. ASSASİN’S CREED ORIGINS	133
SONUÇ.....	150
MİTOLOJİK İSİMLER SÖZLÜĞÜ	153
KAYNAKÇA.....	158

TABLÖLAR

Tablo 1.1. : Dijital Oyun Sınıflandırma Sistemleri.....	21
Tablo 1.2. : PEGI Oyun Sınıflandırması.....	22
Tablo 1.3. : Türkiye'de 2023 Yılında Aktif E-spor Takımları.....	45
Tablo 3.1. : Mevcut Karakter ve Bulundukları Bölüm.....	80
Tablo 3.2. : Oyunda Mevcut Tüm Maskeler ve Etkileri.....	91
Tablo 3.3. : Kratos'un Karşılaştığı Tanrılar Listesi.....	108
Tablo 3.4. : Karakter Tablosu.....	136



ŞEKİLLER

Şekil 1 :	E-spor Ekosistemi	49
Şekil 2 :	Black Myth Wukong Oyun Kapağı	66
Şekil 3 :	God of War Ragnarök Oyun Kapağı	67
Şekil 4 :	Age of Mythology: Retold Oyun Kapağı	67
Şekil 5 :	Assassin's Creed: Odyssey Oyun Kapağı	68
Şekil 6 :	God of War Oyun Kapağı	68
Şekil 7 :	Hades II Oyun Kapağı.....	69
Şekil 8 :	Smite 2 Oyun Kapağı.....	70
Şekil 9 :	Valheim Oyun Kapağı.....	70
Şekil 10 :	Nine Sols Oyun Kapağı.....	71
Şekil 11 :	Hades Oyun Kapağı	71
Şekil 12 :	Uruz Er Kişinin Dönüşü Oyun Kapağı.....	73
Şekil 13 :	The Nightscarred Oyun Kapağı.....	73
Şekil 14 :	Mandeshire Oyun Kapağı.....	74
Şekil 15 :	Bukan Oyun Kapağı.....	75
Şekil 16 :	Enotria The Last Songs Oyun Kapağı.....	86
Şekil 17 :	God of War Oyun Kapağı.....	105
Şekil 18 :	God of War II'de Ege Denizi ve Kratos.....	122
Şekil 19 :	God of War: Ghost of Sparta'da Atina'nın Uzaktan Görünüşü.....	123
Şekil 20 :	God of War'da Pandora'nın Tapınağı, Kapısı ve Köprüsü.....	123
Şekil 21 :	God of War'da Athena Tapınağı.....	124
Şekil 22 :	God of War'da Atina Kalesi.....	124
Şekil 23 :	God of War'da Tanrıların Tapınağı, Tyr Tapınağı, Ares Tapınağı.....	125
Şekil 24 :	God of War'da Styx Nehri.....	125
Şekil 25 :	God of War'da Elysium Tarlaları.....	126
Şekil 26 :	God of War Serisinde Tartarus.....	126
Şekil 27 :	God of War Serisinde Olimpos Dağı.....	127
Şekil 28 :	Assassin's Creed Origins Oyun Kapağı.....	131
Şekil 29 :	Assassin's Creed Origins'te Memphis Görüntüsü.....	139
Şekil 30 :	Assassin's Creed Origins'te Apis Boğası ve Bayek.....	140
Şekil 31 :	Assassin's Creed Origins'te Sfenks ve Bayek.....	141

Şekil 32 :	Assassin's Creed Origins'te Thebes Şehrinin Görünümü	141
Şekil 33 :	Assassin's Creed Origins'te Letopolis Şehrinin Görünümü	142



GİRİŞ

Bu çalışma, mitolojinin geleneksel ve dijital oyunlar üzerindeki etkisini ve aktarım aracı olarak nasıl kullanıldığını incelemektedir. Dijital oyunlar, kültürel ve mitolojik unsurları içeren önemli bir aktarım aracı olarak, oyunculara farklı tarihsel ve anlatısal deneyimler sunmaktadır. Araştırma, geleneksel ve dijital oyun kavramları, mitoloji ve oyun ilişkisi ile mitoloji temalı oyunların incelenmesi üzerine odaklanmaktadır. Tez, öncelikle oyun kavramını tarihsel ve kuramsal olarak ele almakta, oyunun insanlık tarihindeki yerini ve kültürel önemini tartışmaktadır. Oyunların birey ve toplum üzerindeki etkilerini, sosyolojik, psikolojik ve kültürel açılardan değerlendirilerek, geleneksel oyunlardan dijital oyunlara geçiş sürecini halkbilimsel açıdan incelenmiştir.

Çalışmanın ilk bölümü mitoloji bölümünde, mitlerin toplumsal bellek ve aktarım mekanizması olarak oynadığı rol üzerinde durulmuş, mitoloji ve oyun arasındaki ilişki irdelenmiştir. Oyunların mitolojik unsurları nasıl kullanıp yeniden yorumladıkları analiz edilmiş ve mitolojik hikâyelerin oyun içerisinde hangi şekillerde yeniden canlandırıldığı üzerinde durulmuştur. Tezin en kapsamlı kısmı, mitoloji temalı dijital oyunların detaylı bir incelemesini sunmaktadır. Dijital oyunlarda mitolojik temaların ilişkisi araştırılmış, bunun yanı sıra "God of War" serisi, "Black Myth: Wukong", "Enotria: The Last Song" ve "Assassin's Creed: Origins" gibi dijital oyunların mitolojik referansları anlatı ve mekân yapısı, karakter tasarımları ve kültürel aktarım potansiyelleri detaylı olarak analiz edilmiştir. Bu analizler, oyunların hangi mitolojik kaynaklardan beslendiğini, bu mitleri ne şekilde oyun içinde sunduğunu ve oyunculara hangi mitolojik kültürel unsurları ilettiğini ortaya koymaktadır. Sonuç bölümünde, mitolojinin dijital oyunlarda sadece bir anlatı unsurundan ibaret olmadığı, aynı zamanda kültürel aktarım mekanizması olarak önemli bir işlev gördüğü sonucuna varılmıştır. Oyunların modern mitolojiler yaratma potansiyeline sahip olduğu ve kültürel mirasın gelecek nesillere aktarılmasında etkin bir araç olarak kullanılabileceği tartışılmıştır. Bu tez, oyun ve mitoloji ilişkisini ele alarak, dijital oyunların kültürel ve mitolojik boyutunu, ilişkisini ve mitolojinin modern dünyanın aktarım araçlarıyla anlatılmaya nasıl devam ettiğini ortaya koymayı hedeflemektedir. Aynı zamanda, oyun geliştiricileri ve akademisyenler için mitolojinin oyunlarda kullanımına, bu potansiyelde içerdikleri kültürel kodları da

günümüz dijital çağına uygun şekilde halkbilimsel olarak incelemek ve derlemek gerektiğini ortaya koymayı amaçlamaktadır.



BİRİNCİ BÖLÜM

1. 1. OYUN KAVRAMI

Oyun, üzerinde çalışmaların araştırmaların hala devam ettiği, hala tam olarak neyi karşıladığı belli olmayan, birey üzerinde çeşitli şekillerde varlığını gösteren önemli bir eylemdir. Bireyler arası farklı farklı etkiler gösterebilmekte, çeşitli yaş grupları için farklı anlamlar ifade edebilmektedir. Özellikle bebeklik ve çocukluk dönemlerinde göze çarpan eylem, günümüzde gençlik ve hatta yaşlı sayılabilecek yaş grupları dahilinde de değerlendirilebilmektedir. İnsanoğlunun doğumundan ölümüne kadar varlığı hiç şüphesiz gözlemlenebilmektedir. “Oyunun neredeyse insanlığın başlangıcından beri ortaya çıkan bir kavram yapısına sahip olduğu, bireylerin yaşamlarına farklı açılardan yön verecek kadar büyük bir önem arz ettiği kabul edilmekle birlikte, yapısal bakımdan tam olarak ne olduğu veya neyi karşıladığı konusunda kesinleşmiş bir tanım ve ortak bir karar bulunmamaktadır” (Ergün, 1980: 102).

Oyun, bireyin yaşamı üzerinde önemli bir evreyi temsil etmektedir. Oyunun insanoğlundan önce var olduğu görüşü yaygındır. Böylesi büyük bir önem atfedilen ve hala üzerinde çalışılmakta olan oyun kavramı, birçok yönüyle tanımlanmaya çalışılmış, çeşitli kuramlara konu olmuştur. Bu araştırmalarda en göze çarpan isim Johan Huizinga’dır. Hollandalı araştırmacı Johan Huizinga oyun kavramına farklı bir bakış açısı getirmiştir. Homo Faber (yapımcı insan) ve Homo Sapiens (düşünür insan) kavramlarına Homo Ludens (oynayan insan) kavramını eklemiştir. Oyunu, insandan önceye kadar götürerek kültür yapıcı olarak tanımlar. Tanımına örnek olarak hayvanlarda da oyun ilişkisinin görüldüğünü yazar (Huizinga, 2006: 5). Johan Huizinga oyunu özgürce razı olunan, ama tamamen emredici kurallara uygun olarak, belirli zaman ve mekân sınırları içinde gerçekleştirilen, bizzatı bir amaca sahip olan, bir gerilim ve sevinç duygusu ile alışılmış hayattan başka türlü olmak bilincinin eşlik ettiği, iradi bir eylem veya faaliyet (Huizinga, 2006: 48) olarak tanımlamıştır.

Mevlüt Özhan, (1997: 15), *Türkiye’de Çocuk Oyunları Kültürü* isimli çalışmasında oyunu; “Bir veya birden çok kişinin içerisinde yer aldığı, belli kurallar çerçevesinde zihni açıdan, bedenî açıdan ve ahlâkî açıdan var olan, bireylerin bedensel

ve ruhsal yapılarını geliřtirmek amalı yaptıkları eęlenceye dayalı eylemlerin bütünü.” olarak ifade etmiřtir. Oyunu, birey için faydalı görmüş, gelişim aracı olarak deęerlendirmiřtir. Bu tanımında ayrıca oyunun belli kurallar dahilinde faydalı olabileceęi de anlařılmaktadır.

Bir dięer arařtırmacı halkbilimci Pertev Naili Boratav için oyun, “ocukların ve daha az miktarda yetiřkinlerin gnlk geim uęrařlarından ayırabildikleri boř vakitlerinde herhangi bir retimsel abayı veya bařka trden bir hizmet unsurunu zorunlu bir yapı etrafında biimlendirmeden, sadece eęlenme durumu gzetilerek dinlenmelerini saęlayan harekettir ” (Boratav, 2003: 232). Bu tanımda oyun retimsel abadan veya hizmetsel durumdan ayrı, gerek hayattan farklı bir zaman ve mekn gerektirmektedir. Birey için faydadan ok bir moladır.

Oyunu arařtırmacı Caner Onay oyun için gnlk hayat haricinde deęerlendirmelerde bulunmuřtur. Tanımlamasında belli bir ama içinde fiziksel ve zihinsel yeteneklerin kullanıldıęı, belirli kurallar etrafında řekillenen bir etkinlik olarak tanımlar. Oyun, katılımcıların gönll olarak yer aldıęı bir grup dahilinde veya haricinde, sosyal uyumu ve duygusal olgunluęu geliřtiren bir sretir (Onay, 2006: 26). Onay’a gre oyun, eřitli yapı gelişimlerinden ok belirli bir ama gzetmektedir.

Necate Bayko Dnmez’e gre oyun, “belirli bir hedefi olan ya da olmayan, kurallı ya da kuralsız yapılar ierisinde gerekleřebilen, her kořulda ocuęun isteęiyle ve keyif alarak, herhangi bir baskı olmaksızın katıldıęı; fiziksel, zihinsel, dilsel, duygusal ve toplumsal gelişimin temel tařlarından biri olan, gerek yařamda nemli bir yeri bulunan ve ocuęun en etkin ęrenme srecidir” (Dnmez, 1992: 10). Oyun bu tanımda bireyin en nemli srecidir. Geliřim temeli olan oyun, her aıdan ocuk için bir ęrenme alanıdır.

Bu tanıma benzer bir bařka tanıımı Hatice Poyraz yapmaktadır. Oyun bireyin yařamında ęrenme ve yaratıcılıęı geliřtirir, iletiřim becerisine olumlu katkılar saęlar, oyun sayesinde tecrbe kazandırarak yetiřkinlięe hazırlar, empati kurma ve kendini ifade etme gibi zellikleri kazandırır, eřitli biliřsel, fiziksel, duyuřsal, sosyal ve dil yeteneklerinin gelişimini destekler ve en nemlisi ocuęun haz aldıęı bir mutluluk kaynaęı, etkinliklerinin hepsini ifade eder (Poyraz, 2003: 136). ocuęu sosyal olarak

hayata hazırlayan da oyundur. Topluma uyumu için gerekli mekanizmaları oyun sayesinde edinmektedir. Oyun sayesinde çocuk, geleceğe özgüvenli şekilde bakar. Oyun sayesinde edindiği mekanizmalar, gelecekte karşılaşacağı her duruma hazırlıklı olmasını sağlar. Etkili bir iletişim, empati kurma, yaratıcılık, edinmek istediği görev ve gerektirdiği sorumluluklar gibi fiziksel, bilişsel, dilsel, duyuşsal ve sosyal açıdan her türlü mekanizmalar hem birey için hem de toplum için gereklidir. Oyun bu açıdan sadece birey için değil toplumun refahı için de önemli bir rol sağlamaktadır.

Oyun, çocuğun prova alanıdır. Deney laboratuvarıdır. Çevresinde şahit olduğu her türlü eyleme oyun ile anlam bulabilmekte ve deneyim kazanabilmektedir. Oyun bir araç görevindedir. “Oyun; özgür bir ortamda kendiliğinden gerçekleşen, çocuğa keyif vererek onun yaşamında önemli bir mutluluk kaynağı hâline gelen, bedensel ve ruhsal gelişimini olumlu yönde etkileyen, ayrıca onu eğlendirerek fiziksel yorgunluklardan ve psikolojik baskılardan uzaklaştıran bir etkinlik türüdür.” şeklinde de tanımlanabilir (Aral, Gürsoy ve Köksal, 2000: 8). Bu tanım, oyunun yalnızca eğlence odaklı bir etkinlik değil; aynı zamanda çocuğun gelişimsel ihtiyaçlarına birçok yönden yanıt veren pedagojik bir araç olduğunu vurgulamaktadır.

Sıdıka Yılmaz'a göre oyun, belirli kurallar çerçevesinde, oyuncunun kolayca ulaşabileceği hedeflere ulaşmasını, ancak bu hedefe ulaşmanın kurallar ve yapay engellemelerle bilinçli olarak zorlaştırıldığı bir etkinliktir. Oyunun günlük yaşamdan uzak ve gönüllü katılım ile gerçekleştirilen, özgür bir faaliyettir. Bireylerin günlük yaşamın sıkıntılarından kaçış, eğlence ve keyif alma amacı güttüğü bir etkinlik olarak görülmektedir (Yılmaz, 2010: 5). Yılmaz'ın yaklaşımı, oyunun sadece bir eğlence aracı değil, aynı zamanda bir psikolojik kaçış ve düşünsel meydan okuma aracı olarak işlev gördüğünü ortaya koyar. Burada, oyunun yapay engellemeler aracılığıyla sağladığı zorlaştırma ve bu süreçteki kurallar çocuğun veya oyuncunun becerilerini, yaratıcı düşüncesi ve problem çözme yetilerini geliştirmesine olanak tanır. Ayrıca, oyunun gönüllülük ve özgürlük unsurları, bireylerin kişisel gelişimine katkı sağlarken, sosyal bağlarını güçlendiren dinamik bir etkileşim alanı oluşturur. Bu bağlamda oyun, bireyi eğlendiren ve aynı zamanda zihinsel gelişimine katkı sağlayan, yapısal olarak kurallara dayalı ama aynı zamanda kişisel tercihlerle şekillenen bir etkinlik olarak tanımlanabilir. Oyun, gerçek hayattan izole bir ortam sağlamakta, bir kaçış olarak da

değerlendirilmektedir. Gerçek hayata atılmış olan yetişkin bireyler için oyun, çocuklar için geçerli olan öğrenmeden çok sıkıntı ve stresten kaçış mekanizmasıdır. Yetişkin birey zevk olarak uyguladığı bu eylemle ruhsal ve duygusal olarak kendisini dış dünyadan soyutlayarak coşku ve dinginliğe kendisini bırakmaktadır.

Michael J. Ellis'in tanımında oyun bir araç gibidir. Oyunu “çevresel etkenler doğrultusunda şekillenen tüm yapıları araştırmaya, öğrenmeye, keşfetmeye, denetlemeye, öğrenilenler arasında bağlantı kurmaya ve tecrübe etmeye ait süreçlerin bütünü” (Ellis, 1973: 135) şeklinde tanımlayarak oyunun bir amaca hizmet etmesine dikkat çeker. Araştırma, öğrenme, keşfetme, kontrol etme, ilişki kurma ve deneyimleme oyunun bireye sunduğu hizmetlerdir.

Mehibe Akandere, oyun için oldukça uzun ve kapsamlı bir tanım yapmaya çalışmıştır. Ona göre oyun “genellikle çocukların ve daha nadir de yetişkinlerin, günlük yaşam içerisindeki yoğun temposundan uzaklaşabildikleri boş vakitlerinde, herhangi bir üretimsel çabayı veya başka çeşit unsurları içerisinde zorunlu hâle getirmeden, sadece eğlenme niyetiyle rahatlamalarına olanak sağlayan yapılar; belirli özellikler doğrultusunda, kesin zaman ve yer kuralları etrafında özgürce kabul edilmiş olsa da kesinlikle içerisindeki bağlayıcı kurallara göre yürütülen, amacını kendi bünyesinde taşıyan ve gündelik yaşamdan farklı nitelikler barındıran, bilinçli bir şekilde yapılan ve içerisinde gerilim duygusunun da yer aldığı, gönüllü yapılan bir etkinlik veya uğraşı; fiziksel ve zihinsel yetenekler kapsamında, bireyin sosyal uyumunu ve duygusal olgunluğunu geliştirmek amacıyla, gerçek yaşamdan ayrılan bir ortam içerisinde şekillenen, sonunda maddi açıdan bir çıkar olanağı sağlamayan, kendine ait belirli kurallar ve sınırlar etrafında gelişmiş yer ve zaman içerisinde süregelen, gönüllülük esasıyla toplumsal bir yapıyı oluşturan ve katılan bireyleri tamamı ile etkisi altına alan eğlenceli bir aktivite; bireylerin bedensel ve zihinsel becerilerini geliştirmek amacını içerisinde barındıran; hesaba, dikkate ve yeteneğe dayanan, çoğu zaman oyalanmaya yönelik oynanan ve katılımcıya haz veren bir tür rekabet biçimi; bireylere hoş vakit geçirtmek için yapılan eğlendirmeye yönelik eylemlerin bütünü; sanatsal bir değeri içinde bulunduran, insanları estetiksel açıdan geliştiren ve dönüştüren, aynı zamanda coşkuya ve haz odaklı duyguları bireye veren, beceriye dayalı gösterilerdir” (Akandere, 2003: 1-2). Akandere, oyunu her şekilde tanımlamaya çalışmıştır.

Bir başka uzun ve kapsamlı tanım ise Mücella Ormanlıoğlu Uluğ'a aittir. *Niçin Oyun* adlı çalışmasında Uluğ oyunun çocuk üzerindeki çok yönlü ve kapsamlı rolünü vurgulayan bir dizi özellik verir. Oyun, yalnızca eğlenmeye yönelik bir etkinlik olmaktan çok, çocuğun bireysel gelişimi için kritik bir araçtır. Oyun, çocuğun deneyimsel öğrenme yoluyla soyut kavramları öğrenmesini sağlamakta, hayal ile gerçek arasında bir köprü kurarak çocuğun dünyasını şekillendirmektedir. Ayrıca, oyun, çocuğun sosyal ve ahlaki değerleri öğrenmesi için bir alan sunar; dil gelişimini, yaratıcı düşünceyi ve duygusal olgunluğu teşvik eden bir laboratuvar işlevi görür. Bu bağlamda, oyun, çocuğun iç dünyasını yansıtan bir aynadır ve onun kişilik gelişiminde önemli bir rol oynar. Çocuk, oyun sayesinde yalnızca fiziksel becerilerini değil, aynı zamanda zihinsel ve duygusal yeteneklerini de geliştirir. Bu süreç, çocuğun toplumsal yaşama hazırlığı, özgüven kazanımı ve sosyal uyum için gerekli olan temelleri oluşturur. Ayrıca, oyun, çocuğa sadece enerjisini boşaltma olanağı tanımakla kalmaz, aynı zamanda onun problem çözme, yaratıcılık ve eleştirel düşünme becerilerini de destekler. Sonuç olarak, oyun, gelişimin her aşamasında çocuğun bilişsel, sosyal ve kişisel gelişimini pekiştiren, mantığa aykırı gibi görünen ancak gelişimi sağlayan işlevsel bir süreçtir. Bu bağlamda, oyun, çocuk gelişimi için en ideal ortamı sunan ve çocuğun tüm potansiyelini açığa çıkaran bir faaliyet olarak değerlendirir (2007: 11-12). Bir önceki Akandere tanımına göre Uluğ oyunu çocuk üzerinden tanımlamış, yetişkin grubu dahil etmemiştir. Akandere, oyunu daha çok çocukları ön plana alarak yetişkin bireylere ise daha az yer vererek oyunu tanımlamıştır.

Birey ve toplum için oyunun önemi geçmiş düşünürler tarafından da gösterilmiştir. İbn-i Sina, oyunu çocuk açısından temel bir gereksinim olarak değerlendirmiş ve bu gereksinimin, çocuğun yaşamında merkezî bir unsur olarak ele alınması gerektiğini savunmuştur. Ayrıca, çocuğun toplumsallaşmasında oyunun etkili bir araç olduğunu da ifade etmiştir. Gazali ise oyunu; çocukların gündelik sorumluluklardan bıkmaması, ilk dönemlerdeki zindeliğini yeniden kazanabilmesi, bedensel ve zihinsel enerjisini tazelemesi ve hafızasını canlı tutabilmesi açısından işlevsel bir yapı olarak konumlandırmıştır. Montaigne, oyunu çocukların yaşamlarında yer alan en sahici uğraş alanı şeklinde nitelendirirken; John Locke, bu faaliyeti içgüdüsel bir süreç olarak tanımlamış ve çocukluk çağında oyundan çeşitli yönleriyle

yararlanılarak öğrenmenin daha anlamlı hâle getirilebileceğini ileri sürmüştür. Jean-Jacques Rousseau ise oyunu, çocuğun yaşamında doğal bir süreç ve aynı zamanda bir hak olarak görmüş; çocuklara sevgi temelli bir yaklaşımla davranılması, onların günlük yaşam içinde oyun oynamalarına ve eğlenmelerine olanak tanınması gerektiğini düşünmüştür. Friedrich Fröbel de oyunu yaşamın temel bileşeni olarak görmüş ve bireyin yaşamındaki en olumlu, en yaratıcı yönlerini dışa vuran bir etkinlik biçimi olarak tanımlamıştır (URL1) . Lazarus ise oyunu; “kendiliğinden var olan, herhangi bir hedef yapısına sahip olmayan, katılımcıya mutluluk duygusu veren serbest etkinlik yapıları olarak ifade etmiştir” (Uskan, 2019: 125). Freud oyunun “işlevsel bir anlamı olduğunu dile getirerek; bireyin kendi iç dünyasında var olan korkuları ve sosyal açıdan olan çatışmaları ile baş etmesini sağlayan, olgunlaşmasını ve öz kimliğini bulmasına yardımcı olan etkinlikler olarak görmüştür” (Polatlar, 2021: 2). Montessori oyunu; “çocuğun yaşamında sürdürdüğü görev olarak tanımlamış” (Sevinç, 2019: 2), Vygotsky, oyunun toplumsal yönüne dikkat çekerek, bu etkinliği ilk ortaya çıktığı andan itibaren sosyal ve sembolik öğeler içeren bir yapı olarak değerlendirmiştir. (Kaya, 2018: 71). Piaget, oyunun bireyin bilişsel gelişimine olan katkısını ön plana çıkarmış; bu süreci, çevreden gelen çeşitli uyarıların algılanması ve içselleştirilmesi yoluyla bireyin bilişsel denge durumunu yeniden yapılandırmasına olanak sağlayan bir mekanizma olarak değerlendirmiştir. (Kaya, 2018: 71).

Metin And, oyunu “tüm canlıların yaşam kültüründeki ana öğrenme merkezi” olarak görür. (And, 2019: 27) Oyun ile birey kendini ve toplumu öğrenmektedir. Oyun kavramını etimolojik olarak da inceleyen And kavramın Şamanizm’e dayandığını savunur. Geçmişte oyun, şamana ve şaman töreninin tamamına verilen isimdir (And, 2003; 37).

Şamanizm ile ilişik kurulan oyun kavramı, şamanların törende gerçekleştirdikleri şarkı söylemleri, hayvan ve ruh taklitleri, şiirlerin ve duaların okunması ile bağdaştırılmıştır. Bu eylemlerin oyunsal öğeler ile harmanlanarak kutsal sayılan törenlerde gerçekleştirildiği görülmektedir. Oyun, kutsal olan ile bağdaştırılır. Bu inanç için de Tanrı’yı memnun etmek, onun kurallarına göre yaşamak geçerlidir. Yapılan her kural dışı eylem için ceza verilir. Bu cezadan aklanmak için çeşitli ritüeller ve dualar edilir. Asıl yaşam sonraki doğumdan olan yaşamdır. Aynı şekilde oyun düşünüldüğünde

oyuncu gönüllü bir şekilde kuralları bilerek başlar. Gerçek dünyadan bambaşka bir dünyada kendine özgü bir zaman ve mekânda gerçekleşir. Ödülleri ve cezaları belirlidir. “*Ansiklopedik Türk Halk Edebiyatı Terimleri Sözlüğü*” nde oyun kavramı için “inanç dahilinde yer alan kadın şamana ve şamanın yaptığı raks, dans ve müzik başta olmak üzere, şamanın gerçekleştirdiği tören olarak yazmakta “olağanüstü güçlere sahip olup musiki ile büyü ve tedavi yapan doktor, kam” anlamı da yer almaktadır (Kaya, 2010: 136).

Oyun, gönüllülük esaslı olan bir eylemdir. Oyun, gerçek yaşamdan zaman ve mekân olarak ayrılır. Kendine has düzene sahiptir. Oyuncu, gönüllü bir şekilde gerçek dünyadan koparak kendini oyunun akışına bırakır. Kendine has kurallara sahip oyun bağlayıcıdır. Şüphe gerektirmez. Başından kuralları bellidir ve oyuncu bu kuralları bilerek eylemi gerçekleştirir. Kural bozmak oyunu çökertir. Oyunu çökerten oyunbozan olarak adlandırılır ve hem oyundan hem de dahil olduğu gruptan dışlanır. Daha sonraki oyunlarda kolay kolay kabul görmez.

Didem Bayar Çelebi oyunun eğlence etkinliğinden çok öğrenme ve gelişim süreçlerindeki etkisine, toplumsal önemine değinir. Oyun, bireyin öğrenme, keşfetme, araştırma ve çevresini kontrol etme becerilerini geliştiren; öğrenilen bilgiler arasında anlamlı ilişkiler kurmasına olanak tanıyan, deneyime dayalı bir süreçtir. Bu yönüyle oyun, bireyin bilişsel, duyuşsal ve psikomotor gelişimini destekleyerek yaşamını çok boyutlu biçimde şekillendirir. Çocuk için ilk yıllarda zevk unsuru daha sonra da kurallar etrafında zeka yapısını, yeteneğini ve mizaçsal özelliklerini gösterdiği toplumsallaşma sürecinin bir parçasıdır (Bayar Çelebi, 2007: 10). Çocuk için oyuna dahil olmak önemlidir. Sosyalleşme aracı olarak oyunlarda çocuk yeni arkadaşlar ile yakınlık kurar. Oyunun içindeki uyumluluğuna, gidişatına göre kalıcı veya tam tersine bozuk ilişkiler kurulur. Çocuk için bir gruba dahil olmak oldukça önemlidir. Ya o gruba dahil olarak dışlanmışlıklardan kurtulacak ya da her daim oyunbozan olarak görülecek. Bu kurgu, bireyin topluma kabulüne benzemektedir. Oyun için hazırlık aşamasıdır yorumu buradan gelmektedir. bireyde topluma kendini kabul ettirebilmek için çeşitli törenlerden ve ritüellerden geçer. Huizinga, mit ve ritüelin de kökenini oyuna bağlamaktaydı. Oyun çocuk için provadır. Fulya Sormaz oyunun yalnızca eğlenceli bir etkinlik olmadığına, aynı zamanda çocuğun (ya da bireyin) öğrenme ve gelişim süreçlerinde temel bir rol

oynadığına dikkat çekmektedir. Oyun, bireyin öğrenme, keşfetme, araştırma ve çevresini kontrol etme becerilerini geliştiren; öğrenilen bilgiler arasında anlamlı ilişkiler kurmasına olanak tanıyan, deneyime dayalı bir süreçtir. Bu yönüyle oyun, bireyin bilişsel, duyuşsal ve psikomotor gelişimini destekleyerek yaşamını çok boyutlu biçimde şekillendirmektedir (Sormaz, 2012: 128).

Fiziksel faaliyetten çok çocuklar için oyun, ana sahne öncesinde bir provadır. Taklit içeren oyun, en basit örnekle evcilik oyunu, anne baba çocuk gibi bireylerin toplumdaki yerlerini taklittir. Çocuk, kendi ailesinde ve çevresinde gördüğü kişilikleri, rolleri, meslekleri kendisi için kurgulayarak bir sahne yaratır. Öğrendiklerini uygular. Kız çocuklar için, rol model olarak aldığı annesini bebekleriyle taklit eder. Oğlan çocuğu içinse, rol model olarak aldığı babayı arabalarıyla taklit eder. Bir çeşit öğrenme aracıdır. Froebel şu şekilde oyunun önemini açıklar: “Çocuk oyunları hayatın bir çekirdeği gibidir. Bütün insanlar orada gelişir, orada meydana çıkar. Oyun oynamayan çocuğun sağlığından, sağlıklı gelişeceğinden kuşku duymak gerekir.” (Bayrak, 1998: 14).

Oyun kelimesi, birden çok anlama sahiptir. TDK sözlüğüne göre 12 çeşit anlama karşılık gelmektedir. 1. Yetenek ve zeka geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence; baziçe 2. Tiyatro veya sinemada sanatçının rolünü yorumlama biçimi 3. Müzik eşliğinde yapılan hareketlerin bütünü 4. Seslendirilmek veya sahnede oynanmak için hazırlanmış eser; temsil, piyes 5. Bedence ve kafaca yetenekleri geliştirmek amacıyla yapılan, çevikliğe dayanan her türlü yarışma 6. Şaşkınlık uyandırıcı hüner 7. Kumar 8. Güreşte rakibini yenmek için yapılan türlü biçimlerde şaşırtıcı hareket 9. Teniste tavlada taraflardan birinin belirli sayı kazanmasıyla elde edilen sonuç 10. Entrika 11. Hareketten veya kullanılıştan gelen çeşitlilik, aldatıcı görünüş 12. Hile (URL2).

Oyun, canlıların en ciddi uğraşlarından biridir. Azeri, Türkmen, Özbek, Kırgız Türk Cumhuriyeti lehçelerinde oyun, Tatarlar ve Başkurtlar’da ‘uyun’, Kazak dilinde ise ‘oyun’ şeklinde telaffuz edilmektedir (URL2). Türk lehçelerinde de görüldüğü şekilde oyun kavramı birkaç ses değişikliği haricinde hemen hemen aynı şekilde telaffuz edilmektedir.

Türkçe sözlüklere bakıldığında oyun kavramına karşılık net bir tanım yoktur. Oyun kavramı, Türk dilinde birden fazla eyleme anlama karşılık gelmektedir. Bu karşılıklar oyun kavramının dildeki kökenine işaretir. Divan'ı Lügati't Türk'e kadar dayanan kavram çeşitli şekillere, eylemlere, anlamlara gelmektedir.

Türk Dilinin Etimoloji Sözlüğü'nde oyun kelimesinin kökünü inceleyen Eyüboğlu (1995: 520), “oy (çukur)” kökünden “oy-un (çukur açmak)” kelimesinin türediğini kelimenin daha sonra anlam genişlemesine uğrayarak günümüzdeki “oynamak, eğlenmek, aldatmak” anlamlarını aldığını belirtmiştir. Yerleşik hayata geçen insanoğlu için toprak en büyük geçim kaynağı olmuştur. Tarım dönemleri düşünüldüğünde oyuncak olarak kazma, kürek gibi nesneler olabileceği tahmin edilebilmektedir. Çocuklar için oyun, bir bakıma gördüklerini ve öğrendiklerini taklit için bir sahnedir. Tarımla geçinen toplumlar, ekim dikim işinde kazarak, çukur açarak yaşamaktadırlar. Çocuklar ise ileriki hayatlarına prova niyetinde kazarak, çukurlar açarak oyunlar kurarlar.

Kaşgarlı Mahmud tarafından kaleme alınmış Türkçenin en eski sözlüğü *Divan'ı Lügati't Türk'te* oyun kelimesi bugünkü şekliyle kullanılmaktadır. “Büyüklerin oynadığı oyunlar ve küçüklerin oynadığı oyunlar olmak üzere iki grupta sınıflandırılmıştır” (Özdemir, 2006a: 21). Bu tanımlamada büyük ve küçük olarak sınıflandırma yapılması dikkat çekicidir. Özellikle oyun ile çocuğu bağdaştıran genel bir anlayış hakimdir. Özellikle öne sürülen kuramlarda da çocuk üzerinde durulmuş, yetişkinler için oyuna değinilmemiştir. Oyun, küçük büyük demeden her yaş grubuna hitap eden bir eylemdir.

Kur'an-ı Kerim'de yer alan ifadeye göre “Bu dünya hayatı hakikatte sadece bir oyun ve eğlenceden ibarettir.” (URL3). Müslümanlık anlayışı içerisinde asıl yaşam ahiret yaşamıdır. İnsanoğlu, bu yaşam için dünya hayatında gerekli görevleri yerine getirmeli, ödülünü almalı ve cezasını çekmelidir. Yaradan tarafından belirlenmiş kurallara uyan kul cennet ile ödüllendirilir, kurallar dışına çıkan ise cehennemle cezalandırılır. Anadolu insanının benimsediği bu satırlara Platon *Yasalar* kitabında benzer ifadelere yer verir. Ona göre insan, Tanrı'nın oyuncağı gibidir. İnsanoğlu bu düzende birtakım eylemler geliştirerek, kurban keserek, şarkı söyleyerek ve dans ederek yaşamalı ki insan tanrıları kendi tarafına çekebilsin, düşmanları püskürtebilsin (Platon, 1998: 76). Oyunun kuralları baştan belirlenir. Dünya yaşamı da bu şekildedir. Gerekli

ritüeller, yapılması gereken ibadetler vardır. sonunda oyunun kurucusunu memnun etmek ve ödülü almak esastır.

Oyun ve ritüel, birçok araştırmacı tarafından bağdaştırılmaktadır. Oyun sınıflandırmalarında da görülecek olan Caillois tarafında yapılmış sınıflandırma da Mimicry (taklit oyunu) oyunları ile ritüel arasındaki yapısal bağlantılar bu sonuca ulaştırmaktadır.

Tiyatro bilimci Özdemir Nutku (2006), oyun ve ritüel bağlantısını şu şekilde açıklamaktadır:

“İlkel insanın av oyunlarında, üç temel ilke buluruz: Taklit, eylem ve topluca katılma. Avcı, avını avlamak için önce bir hayvan postuna bürünür ve hayvanın hareketlerini taklit ederek yakınına gider, avını öldürürdü. Sonra köyüne döner, nasıl avlandığını ötekilere anlatacak bir hareketler düzenine girerdi. Bu, eylemdir. Avcı ya da avcılar dans, ezgi ve hareketle oyunlarını sürdürürken ateşin çevresinde seyredenler bazen el çırparak, bazen doğrudan doğruya ortadaki oyuna girerek avın uğurlu olmasını sağlamak için dans ederlerdi. Bu da, topluca katılmadır”(Nutku, 2006: 12).

“Ritüelin bir performans olduğu görüşü çok eskilere dayanır. Emile Durkheim, ritüellerin toplumsal bütünlüğü sağladığını vurgulamıştır. Ritüellerin düşünsel eylemler olması bağlamında, tiyatro ile benzerlik kurduğunu belirtmiştir. Ritüellerin bir performans olarak ele alındığı genel eğilimin temelleri ise, Turner tarafından atılmıştır. Performansı daha çok rol-oynama ve seyredildiğinin farkında olma şeklinde, dramı ise bir çatışma modeli olarak tasarlamıştır. Schechner ise, Turner’ın performans kavramına estetik bir boyut katarak ritüelleri, tiyatro oyunları ile benzerliği çerçevesinde kültürel bir performans olarak değerlendirebilir. Hem Kabuki, Kathakali ve Bale gibi stilize davranışları barındıran performansların, hem de günlük yaşam performanslarının, ilk defa sergilenmiş olmayan ifade biçimlerine sahip olduğunu belirtmiştir. Performanslar aktarılabılır davranışlardan oluşur. Bu yüzden de ritüellerle benzerlik kurar” (Çelikçapa, 2014: 35-36). Hem mekânsal olarak hem de zamansal olarak sahne için ayrılmış bir bölüm, ritüel ve ayinlerde de mevcuttur. Her bir oyuncunun rolü aynı ritüel ve ayinlerde olduğu gibi belirlenmiştir. Tek fark ise ritüel ve ayinlerde kutsallık ibaresi mevcuttur. Kutsallık ibaresi bireyin özgürlük alanını kısıtlamaktadır. Oyun içi mevcut olan isteğe

bağlı şekilde bırakabilme ritüellerde yoktur. Gelenekler dahilinde birey, dahil olduğu ritüelin sonunu getirmek zorunda kalır. Toplumsal olarak o ritüeli sona getirmek oldukça önemlidir.

Sosyolog Thomas S. Henricks, insan davranışını ritüel, topluluk, oyun ve çalışma olmak üzere dört farklı guruba ayırır. Buna göre ritüel, topluluk, oyun ve çalışma, davranış deneyimine ulaşmamızı sağlayan dört farklı yoldur. (Henricks, 2011) Henricks'e göre insan davranışı, bu dört unsur arasında şekillenir ve kendi dengesine ulaşır. Burada ritüel ile oyun arasındaki ilişki, çevresel etkenlere kolaylıkla teslim olabilme ve reel dünyanın içinde her koşulda varlığını sürdürebilme yönünden birbirine benzerdir. Ritüel, burada çalışma eyleminin gerektirdiği davranışsal yapabilirliklerin tam tersi yönde ilerler. Oyun ise bu gerekliliklerle çatışması açısından ritüele benzer bir yapıdadır (Pilavcı, 2014: 20)

Oyuncu, oyun zamanında gerçek zamandan ayrılır ve bu süreçte coşkulu duygularla kendini kanıtlamak için kazanma güdüsüyle hareket eder. Oyun olduğunun bilinci dahilinde yarış hırsıyla en iyisi olabilmek için kendini verir. Bu kapılma ritüel ile ilişkilendirilir. Oyundan kendini kanıtlama güdüsüyle kendinden geçmek ritüelde kutsala kapılma ile eşleştirilir. Zaman iki kavram içinde askıya alınır. Mekân dünya dışı mekândır. Bilinçli şekilde gönüllü bir eylemdir. Coşkulu duygulara sahiptirler. Kuralları vardır. her ikisi de kültür oluşumu içerisinde yer alır.

Her toplumun kendine ait toplumsal yapısına göre oluşmuş kültürü vardır. her toplum, kendi milli ve manevi değerleri çerçevesinde yaşayarak kendine bağlayıcı bir yapı oluşturmaktadır. Kültür olarak adlandırılan bu yapıda hatırlama, kimlik ve süreklilik yapı dahilinde öne çıkan en önemli üç unsurdur. “Bir toplumun ortak değerleri, maddi-manevi her türlü unsur o toplumun kimliğini oluşturur. Bu kimlik toplumu birbirine ve kendine bağlar. Her bağlayıcı unsurun temel ilkesi, ortak kültür içerisinde bireyler tarafından tanınabilir ve hatırlanabilir olmasını sağlayan tekrarlamalardır” (Kırcı Uğurlu, 2014: 46). Aidiyet ve bağlılık ile seneler boyunca süreklilik sağlayarak geçmiş ve şimdi ile bir köprü vazifesi görür. Süreklilik ve hatırlama noktasında aktarım önemlidir. Kültür hatırlanmalı ve aktarılmalıdır. Oyun bu noktada devreye girmektedir. Bir oyun aktarımı dahilinde kültür oluşturabilir veya oluşumu noktasında ait olduğu çevrenin unsurlarından etkilenebilir. Oyun, toplumsal

yapının yansıtıcısı konumundadır. İçinde yer aldığı toplumun temel değerlerini bünyesinde barındırarak, bu değerlerin çocuk aracılığıyla topluma yeniden kazandırılmasına katkı sunar.” (Rasen, 1984: 60). Başlı başına ayrı bir kültür olarak değerlendirilebilecek oyun, çocuklar için yaşadıkları toplumun kültürünü kazanmalarını sağlamış veyahut çocuklar tarafından kendi değerleri çerçevesinde yeniden şekillenmiştir. “Oyunlar toplumların kültürel zenginliklerini içerisinde barındıran önemli bir öğedir” (Özhan, 1997: 6). İçerisinde bulundurduğu toplumu şekillendirir. Oyunlar tarihin akışı içerisinde kültürün kalıntılarıdır (Caillois, 1961: 58).

Bozkurt Güvenç, kültürü “bir toplumun üyesi olarak insanoğlunun öğrendiği (kazandığı) bilgi, sanat, gelenek-görenek ve benzeri yetenek, beceri ve alışkanlıkları içine alan karmaşık bir bütün” (Güvenç, 1976: 101) olarak tanımlamaktadır. Oyun ise içerisinde sanatı, gelenek ve görenekleri, yetenekleri ve becerileri kapsayan geniş bir eylemdir. Toplumun alışkanlıklarına göre oluşur, gelişir. Oyunlar, bir toplumun kültürel yapısını yansıtan ve o toplumun geleneksel değerlerini, inanç sistemlerini, sosyal etkileşim biçimlerini ve estetik anlayışlarını içeren önemli bir unsurdur. Oyunlar, bireylerin giyim tarzlarından sözlü edebiyat öğelerine, ritmik ezgilerden iletişim biçimlerine kadar geniş bir kültürel yelpazeyi içerir. Ayrıca, toplumun doğayla olan ilişkisini, çevreye dair yaşam biçimlerini ve toplumsal normları da oyunlar aracılığıyla aktarılmaktadır. Bu yönüyle oyunlar, sadece çocuk için değil toplumun geneli için kültürünü nesiller arası aktarımı sağlayan, toplumsal bağları güçlendiren ve kültürel kimliği pekiştiren dinamik bir yapıdır. Ait olduğu toplumdan başka bir topluma geçişinde ise o kültürü şekillendirebilir veya şekil alabilir. Dil gibi oyun kavramı da kendini sürekli yenilemekte, tek bir anlam çerçevesine, kültüre sığmamaktadır.

Oyun, ilişki kurulduğu ritüel ve kültür ile benzerliklere sahiptir. Oyun, bu ilişki içerisinde ritüel ve kültür oluşumunda önemli bir yere sahiptir. Ritüeller, oyunsal eylemleri içermektedir. Toplumsal olarak kabul görmüş ritüeller ise kültürü şekillendirir. Kültür ise ritüelin aktarımını ve hatırlanmasını sağlar. Neden oyuna başvurulduğu hala tartışma konusu olsa da herhangi bir boş aktivite değerlendirmesinden çok oyun bir oluşum içerisinde etkin bir rol üstlenmektedir.

Birey için tanımlanmaya çalışılan oyun için birden fazla tanımlama yapılmıştır. Araştırmacılara göre bu tanımlamalara yön veren belirli kriterler mevcuttur. Bateson ve Martin'e göre oyunun 6 tanımlayıcı özelliği bulunmaktadır (2020, s. 24-26):

1. Oyun davranışı bireyin isteği ile kendiliğinden gerçekleşir ve birey için ödüllendirici unsurlar barındırır. Oyun yapısı gereği istek uyandırmalıdır ve oyundaki performans bir hedef olarak hizmet vermektedir. Oyun eğlencelidir.

2. Oyuncu belirli bir noktaya kadar ciddi davranışların normal sonuçlarından korunur. Davranışın pratik bir amacı veya faydası yok gibi görünebilir. Eylemin sosyal formları, davranışın ciddi olmadığını belirten belirli işaretler veya mimikler ile birlikte gelebilir ya da bunlar eyleme eşlik edebilir. Oyun iş veya ciddi eylemlerin anti-tezidir.

3. Davranışın sosyal formlarına, normalde baskın bir mizaca sahip kişinin oyun esnasında geçici olarak pasif (tabi) hale gelebileceği veya bu durumun tam tersinin de olabileceği, tersine döndürme gibi, oyun sürecinde geçici değişiklikler meydana gelebilir. Oyun bir yeniden üretim sürecidir.

4. Bireysel eylemler veya düşünceler tekrar tekrar gerçekleşebilir. Oyun her seferinde farklı görünür.

5. Davranış mevcut koşullara karşı hassas bir yapıdadır ve sadece oyuncu oyuna odaklandığında, hastalık veya stres gibi faktörlerden uzak olduğunda ortaya çıkar. Oyun esenlik halinin bir göstergesidir.

6. Oyun oynamayı seven kişiye olumlu bir ruh hali eşlik eder.

Huizinga'ya göre belirlenmiş kriterleri ise altı başlıkta bir araya getirmek istersek; oyun: özgürlüğü , gönüllülüğü , kültürü , düzeni , geçiciliği ve sınırları olan eğlence alanı şeklinde düzenleyebiliriz.

Özgürlük: Oyun, özgür bir eylemdir; oyuncunun iradesiyle başlar, istediği an sonlandırılabilir ve sınırları aşarak özgürlüğü ifade eder.

Gönüllülük: Oyun, gönüllü katılım gerektirir; zorlama veya zorunluluk içerdiğinde niteliğini yitirir ve hayati bir ihtiyaçtan ziyade bir kaçış sunar.

Kültür: Oyun, toplumun kültürel bir işlevidir; ortak ülküleri tatmin eder, gelenek olarak yayılır ve kalıcı topluluk bağları oluşturur.

Düzen: Oyun, bağlayıcı kurallarla kendi içinde bir düzen yaratır; düzensizlik baş gösterdiğinde anlamını kaybeder.

Geçicilik: Oyun, geçici bir etkinliktir; belirli bir zaman diliminde var olur, kendi akışına sahiptir ve hayatı zenginleştiren bir gevşeme anıdır

Sınırlar: Oyun, günlük yaşamdan ayrı bir zaman-mekân diliminde gerçekleşir; kendine özgü, gizemli ve cezbedici bir dünya kurar (Huizinga, 2001: 15-20).

1.1.1. Oyun Sınıflandırmaları

Birey için bu kadar çok önem arz eden oyun, kültür için de aynı önemi arz etmektedir. Oyunu anlamlandırmak için araştırmacılar çeşitli kuramlarla birlikte sınıflandırma çabası içerisine de girmişlerdir. Her araştırmacı oyunu oynanış biçimi, kişi sayısı, cinsiyeti, kullanılan araç-gereç, oyun içerisinde yapılmış olan eylemler gibi farklı noktalara göre sınıflandırmışlardır.

“Caillois, ilk boyut olarak oyunları, ludus ve paidia ilk diye gruplandırmış; daha sonra argon (yarışma, çatışma), alea (rastlantı, kader, talih), mimicry (yansılama, taklit, gösteri) ve ilinx (baş döndüren, insanı sevindiren, coşturan, ürpertili bir tat veren) olarak dördü bir gruplandırma yapmıştır” (And, 2019: 69). Ludus ve paidia kavramları ise oyun araştırmalarında genelde kurallı oyun ve serbest oyun anlamlarında kullanılır.

Araştırmacı Metin And (2019: 241- 288), *Oyun ve Bügü* adlı eserinde oyunu, bilimsel bir çerçeve dışında çalıştığını belirterek çocukları referans belirtir ve oyun adlarına, kullanılan araç-gereçlerine, oyun içi eylem, amaç ve işlevlerine göre şu başlıkları hazırlamıştır:

- A. Aşık Oyunları,
- B. Yüzük Oyunları,
- C. Top Oyunları,
- D. Değnek Oyunları,
- E. Taş ve Gülle Oyunları,

F. Koşma-Kovalama-Kurtarma-Zor Kullanma Oyunları,

G. Atlama, Sıçrama, Sekme Oyunları,

H. Saklama-Saklanma-Oranlama Oyunları,

İ. Dilsiz-Şaşırtma-Şaka Oyunları,

J. Dramatik Nitelikte Büyülük-Törenselle Oyunlar

K. Çeşitli Oyunlar

olarak 11 başlık sunmaktadır. .

Ferruh Arsınar (1955: 4-6), *Türk Çocuk Oyunları* adlı çalışmasında çocuk oyunlarını ilk olarak “melodi esas alarak; türkölü, ezgili ve düz (melodi içermeyen) oyunlar olarak sınıflandırmış daha sonra bu sınıflandırmasını yaş grupları dahilinde tekrardan düzenleyerek 5-7, 8-12, 13-15 yaş arasındaki çocukların oynadıkları oyunlar olarak gruplandırmıştır. Arsınar bu gruplandırma ile yetinmemiş oyunun barındırdığı toplumsal özellikler bakımından da şehir ve kasabalarda oynanan oyunlar, köylü ve dağlıların oynadıkları oyunlar ve oymaklarda oynanan oyunlar olarak üç gruba ayırmıştır. Bu gruplara ek olarak hem cinsiyet hem de zamana göre kız çocuk oyunları, erkek çocuk oyunları, karma çocuk oyunları ve mevsimlere göre çocuk oyunları” olarak bir sınıflandırma daha yapmıştır.

Çocukların gelişim özellikleri göz önüne alındığında oyunlar; taklit, yaratıcı, macera, açık hava, yıkıcı-yapıcı, hayali, beceri, müzikli, sportif, zekâ, dinlendirici, dayanıklılık, kuvvet, dikkat ve olimpiyat oyunları şeklinde sınıflandırılmaktadır (Yılmaz ve Erduran, 2015: 5).

Hurwitz’e (2003:101-102) göre oyun beş bölüme ayrılmıştır:

1. Pratik Oyunlar
2. Yapı Oyunları
3. Kaba Motor Becerilerini İçeren Oyunlar
4. Drama Oyunları
5. Kurallı Oyunlar

Özhan (1997: 17-18) oyunu 4 genel başlık olan zamana, yerine, cinsiyetlerine ve oyun içinde kullanılan araçların türüne göre gruplamış, bu grupların altında ise toplam 17 başlık açarak dahil olduğu gruba eklemiştir.

A. Oynama Zamanlarına Göre;

1. Gündüz Oynanan Oyunlar,
2. Gece Oynanan Oyunlar,
3. Hem Gündüz Hem Gece Oynanan Oyunlar,
4. Belirli Mevsimlerde, Aylarda, Günlerde Oynanan Oyunlar,

B. Oynanma Yerlerine Göre;

1. Açık Alanlarda Oynanan Oyunlar,
2. Kapalı Alanlarda Oynanan Oyunlar,
3. Hem Açık Hem Kapalı Yerlerde Oynanan Oyunlar,

C. Oynayanların Cinsiyetlerine Göre;

1. Erkekler Tarafından Oynanan Oyunlar,
2. Kızlar Tarafından Oynanan Oyunlar,
3. Karışık Oynanan Oyunlar,

D. Oyun İçinde Kullanılan Araçların Türüne Göre;

1. Taşla Oynan Oyunlar.
2. Topla Oynanan Oyunlar,
3. Değnekle Oynanan Oyunlar,
4. İple Oynanan Oyunlar,
5. Aşık, Bilye, Ceviz, Badem vb. Şeylerle Oynanan Oyunlar,
6. Oyuncaklarla Oynanan Oyunlar,
7. Hiçbir Araç Kullanılmadan Oynanan Oyunlar.

Musa Baran (1993: 23- 24), *Çocuk Oyunları* adlı eserinde oyunları işlevsel açıdan üç ana gruba ayırmış, bu üç ana grubu ise kendi içerisinde 15 alt başlıkta toplamıştır:

A) Gönlü Hoş Eden Oyunlar (Duygusal Oyunlar)

1.Gelişigüzel Oyunlar (Islamaç)

2.Taklit Oyunları (Tavşan Kaç)

3.Donatım Oyunları (Kına Vurmaç) 4.Tekerlemeli Oyunlar (Çatal Matal)

5.Türkülü Oyunlar (Uzun Urgan)

6.Orta Oyunları (Yüz Akı)

7.Falımsı Oyunlar (Papatya Falı)

8.Vuruşmalı Oyunlar (Ateş Kes)

B) Usu Geliştiren Oyunlar

9. Şaşırtmalı Oyunlar (Farfara Filli)

10.Bilmeceli Oyunlar (Me Sana)

11.Resimli Oyunlar (Nokta Nokta)

12.Dilsiz Oyunlar (İsim Bulmaca)

13.Ütümlü Oyunlar (Üç Taş)

C) Bedeni Eğiten Oyunlar

14.Sportif Oyunlar (Kar Topu)

15.Avla ilgili Oyunlar (Kuş Tutmaç)

“*Türkiye’de 2004 Yılında Yaşayan Çocuk Oyunları*” adlı eserinde araştırmacı M. Öcal Oğuz ve Petek Ersoy oyun sınıflandırmasında oyuncak çeşitlerini esas alan gruplandırma çeşidinde yirmi yedi başlık altında oyunları gruplandırmışlardır. “Aşıkla Oynanan Oyunlar, Balonla Oynanan Oyunlar, Bez Bebekle Oynanan Oyunlar, Boncuk, Cam, Düğme ve Makarayla Oynanan Oyunlar, Çemberle Oynanan Oyunlar, Çomak (Tahta, Sopa, Değnek) ile Oynanan Oyunlar, Çubukla Oynanan Oyunlar, İple Oynanan

Oyunlar, Kapakla Oynanan Oyunlar, Kayışla Oynanan Oyunlar, Kılık Değiştirilerek Oynanan Oyunlar, Kibrit Çöpüyle Oynanan Oyunlar, Kiremitle Oynanan Oyunlar, Küçük Kare Tahtalarla Oynanan Oyunlar, Mendille Oynanan Oyunlar, Misketle Oynanan Oyunlar, Ok ve Yayla Oynanan Oyunlar, Plastik Boruyla Oynanan Oyunlar, Rüzgârgülü ile Oynanan Oyunlar, Salıncakla Oynanan Oyunlar, Sapanla Oynanan Oyunlar, Suntanın Üzerine Çivi Çakılarak Oynanan Oyunlar, Şişeyle Oynanan Oyunlar, Tahtadan Yapılan Büyük Oyuncaklar, Tahtadan Yapılan Topla Oynanan Oyunlar, Taş Fırlatan Oyuncaklarla Oynanan Oyunlar, Taşla Oynanan Oyunlar, Tokmakla Oynanan Oyunlar, Top ve Çomakla Oynanan Oyunlar, Topaçla Oynanan Oyunlar (Oğuz ve Ersoy, 2005).

Faruk Çolak, *Geleneksel Kayseri Çocuk Oyunları ve Halkbilimsel İncelemesi* isimli çalışmasında oyunları üç ana başlıkta ele almıştır (2009: 55- 56).

1. Çocuğun Cinsiyetine Göre Oynanan Oyunlar: Erkek tarafından oynanan oyunlar, Kız tarafından oynanan oyunlar ve Ortak oynanan oyunlar olmak üzere 3 alt başlığa sahiptir.

2. İcra Ettikleri İşlevlere Göre Oynanan Oyunlar: Çocuğun psikolojik yapısını geliştirmeye yönelik olan ve onu eğiten oyunlar, çocuğun fiziksel yapısını geliştiren oyunlar, sosyal ve günlük hayatı içerisinde yansıtan ve çocuğu hayata hazırlayan oyunlar, çocuğu pozitif anlamda besleyen ve onda bulunan saldırganlık eğilimini yatıştıran oyunlar olmak üzere dört alt başlığa sahiptir .

3. Oynanış Özelliklerine ve Malzemelerine Göre Oynanan Oyunlar: Ütmeli oyunlar, atlama ve sıçrama-sekme oyunları, değnek oyunları, dilsiz-şaşırtmaca-şaka oyunları, dramatik oyunlar, ezgili oyunlar, koşma ve kovalama oyunları, taş oyunları, top oyunları, bilgi ve beceri oyunları, sallama ve sallanma oyunları, vurmali oyunlar, tahtadan yapılan oyuncaklarla oynanan oyunlar, malzemesi toprak olan oyunlar, bebekle oynanan oyunlar, suyla oynanan oyunlar olmak üzere 16 alt başlığa sahiptir

Pertev Naili Boratav oyunları 5 temel başlık içerisinde sınıflandırmış, 20 alt başlığa ayırmıştır (2003: 300-301).

I. Sadece Çocuklara Özgü Oyunlar (A-C)

A) Büyüklerin Küçükler İçin Çıkardığı Oyunlar,

B) Çocukların Söz Oyunları,

C) Takım Halinde, Danslı, Türkölü Oyunlar ve Basit Taklit Oyunları,

II. Talih, Kumar, Fal, Niyet Oyunları; Büyölük ve Törelük Oyunlar (D-G) D) Talih Oyunları,

E) Kumar Oyunları,

F) Niyet ve Fal Oyunları,

G) Törelük ve Büyölük Oyunlar,

III. Beceri ve Güç Oyunları (H-L) H) Asıl Beceri Oyunları,

İ) Utmalı/ Kazanmalı Beceri Oyunları, J) Jimnastikli ve Ritmik Oyunlar,

K) Asıl Güç Oyunları,

L) Güç ve Beceri Oyunları,

IV. Zekâ Oyunları (M-R)

M) Aldatmaca, Yutturmaca Oyunları,

N) Bellek Gücü, Düşünce Çevikliği, Sezinleme Oyunları, O) Saklamaca ve Saklambaç Oyunları,

P) Çizgili Oyunlar,

Q) Taşlı Oyunlar,

R) Başkaca Zekâ Oyunları. Bu Bölüme Giren Oyuncaklar,

V. Katışimli Oyunlar (S-T) S) Katışimli Oyunlar,

T) Oyuncaklar.

Birçok video oyunu, kayıp hazine arayışı veya uygarlığın kurtarılması gibi çekici hikâyeler sunar. “Çocukların, video oyunu oynarken yaptıkları şey, destan kahramanlarının yaptıklarıyla benzeşmektedir. Maceraya atılan çocuk, aslında sonsuz yolculuğu içerisinde, oyunun izin verdiği ölçülerde seyahat eden bir kahramandır” (Kızıldağ, 2021: 314). Sonu bilinmeyen hikâyelerde ana başrolün kendisi olduğunu bilen çocuk, başladığı maceranın sonunu merak eder. O hikâyeyi bitirmiş olarak

anılmak oldukça önemlidir. O bitiş bambaşka bir hazdır. Kendini verdiği oyunun kurgusu içinde kazanmak, bir şeyler başarmış olmak iyi hissettirir. Kaybettiğinde hayal kırıklığı hariç fiziki veya maddi olarak bir zararı olmaz. Kazandığında ise başarmışlık hissiyatı ile dolar. Bir destan kahramanı gibi maceradan maceraya atılır. Oyunun ana karakteri kendisidir bütün gelişmeler kendi üzerinden ilerlemekte, ihtiyaç duyduğu ilgiyi diğer kurgusal karakterler tarafından görmektedir. Oyunun hikâyesi içerisinde karar ve seçimler kendisi tarafından verilir. Oyunda söz sahibidir. İyi veya kötü ayrımı olmaksızın verdiği her seçimden gerçek hayata kıyasla daha az sorumluluk hisseder.

Daha çok kavram üzerine yapılmış araştırmalarda karşılık geldiği anlam çeşitlenmiş, kökenine ve varoluşuna dair net bir cevap verilememiştir. Enerji fazlasını atmak; benzetmece içgüdüsünü doyurmak, boşalma gereksinmesini karşılamak; ciddi iş ve uğraşlara hazırlamak, yetiştirmek gibi. Huizinga bu tanımlamalarda oyunun oyun olmayan bir amaca hizmet ettiği varsayımına varmıştır.

Nebi Özdemir oyun ve doğa ilişkisine değinmektedir. Özdemir’e göre oyun ve doğa birbiriyle ilişkilidir. Çocuk, doğduğu ve yaşadığı doğanın içinde oyun oynar. Bu kapsamda oyun içinde bulunduğu doğanın eseridir. Yapılan oyun tanımlamalarında oyun ve doğa ilişkisi göz ardı edilmiştir. “Çocuk, gözlerini açtığı ortamla ilişkiye oyun sayesinde girer, oyun sayesinde çevresiyle tanışır. Meraklı ve yaratıcı bireyler oyun oynayan insanlardır. İnsan oyun oynayarak birey olur” (Özdemir, 2006a: 89).

Nebi Özdemir’in *Türk Çocuk Oyunları* adlı çalışması iki ciltten oluşur. İkinci cildinde Türkiye’nin dört bir yanından 531 kaynak kişi aracılığıyla derlediği çocuk oyunlarını alfabetik, numaratik ve kronolojik sıraya göre kataloglandırmıştır. Nebi Özdemir’in sınıflandırma sistemi, çok boyutlu ölçütleriyle diğer yaklaşımlardan ayrılır. Özdemir, oyunların hem işlevsel hem de yapısal yönlerini bir araya getirir: “Oyunun İşlevi, Oyunda Hareket, Oyun Aracı, Oyun Yeri...” (Özdemir, 2006b). Bu, oyunları bir harita gibi detaylı bir şekilde sınıflandırır ve farklı boyutlarını (eğitsel, sosyal, mekânsal) bir arada değerlendirir.

Geleneksel oyunlar üzerine Türkiye’de yapılmış sınıflandırma çalışmalarının aksine dijital oyunlar üzerine yapılmış bir sınıflandırma ülkemizde mevcut değildir. Bu alan dahilinde yapılmış çalışmalar daha çok Avrupa, ABD ve Kanada gibi ülkelerin

yapmış olduđu sınıflandırmanın ölkemizde geçerliliđi ve uyumluluđu üzerinedir. Yapılmış çalıřmalarda durum göstermektedir ki kabul edilmiş mevcut sınıflandırmalar Türkiye'nin dinî, ahlaki ve kültürel hassasiyetlerini tam yansıtmamaktadır.

2011 yılında yayınlamış olduđu çalıřmayla Serhan Özhan *Dijital Oyunlarda Deđerlendirme ve Sınıflandırma Sistemleri ve Türkiye Açısından Öneriler* (Özhan, 2011) adlı çalıřmasında dijital oyunların içeriklerinin deđerlendirilmesi ve yař gruplarına göre sınıflandırılması konusunu ele alarak, Türkiye'deki mevcut durumun yetersizliđini vurgulamaktadır. Özhan, Avrupa'da kullanılan PEGI ve ABD'deki ESRB sistemlerini inceleyerek, Türkiye için uygun bir sınıflandırma sisteminin gerekliliđini ortaya koymaktadır. 2019 yılında Burcu Nehir Halaçođlu'nun *Meta-anlatsal Deđerlendirme Yöntemine Göre Video Oyunlarının Çok Katmanlı Sınıflandırılması* (Halaçođlu, 2019) adlı sanatta yeterlilik tezi çalıřmasında ise video oyunlarının sadece film ve edebiyat türleriyle sınıflandırılmasının yetersiz olduđu savunulmakta, mevcut sınıflandırma modellerini analiz edilmiş ve bu modellerin katkı sađlayacak yönlerini ortaya çıkarmaya çalıřmıştır. Arařtırmada, oyunların yapısal öđeleri üzerinden çok katmanlı bir sınıflandırma modeli geliştirilmiş ve meta-anlatsal bir deđerlendirme yöntemi önerilmiştir. Ođuzcan Akgöl 2023 yılındaki *Dijital Oyunlarda İçerik ve Nesil Farklılıđı Bađlamında Geliřen Riskler: Türkiye'de Oyun Okuryazarlıđı Kavramı Üzerine Bir İnceleme* (Akgöl, 2023) adlı çalıřmasında farklı yař gruplarının dijital oyun içeriklerini nasıl algıladıđı ve bu algının yařa bađlı olarak nasıl deđiřtiđini, oyun okuryazarlıđı kavramını merkeze alarak, farklı nesillerin dijital oyunlara yaklařım biçimlerinde anlamlı farklar bulunduđunu ortaya koymaya çalıřmıştır. Bu farklılıkların oyunların sınıflandırılmasında dikkate alınması gerektiđini belirterek oyun içeriklerinin sadece řiddet, cinsellik gibi olumsuz unsurlar açısından deđil, aynı zamanda bireylerin yařı, kültürel çevresi ve biliřsel yeterlilikleri dođrultusunda deđerlendirilmesi gerektiđini öne sürmüřtür. Bir bařka çalıřma olan Ođuz Gülleb ve Hediyeullah Aydeniz tarafından *Çocuk Dostu Bir Oyun Derecelendirme Sistemi Mümkün müdür?* (Gülleb & Aydeniz, 2023) bařlıklı çalıřmasıdır. Türkiye'de çocukların dijital oyunlardan korunması amacıyla oluřturulabilecek özel bir derecelendirme sisteminin gerekliliđini, mevcut sınıflandırma sistemlerinin çocukların geliřimsel ve kültürel özelliklerini

yeterince dikkate almadığını ve bu nedenle daha kapsayıcı, çocuk dostu ve yerel dinamiklere uygun yerli bir sistemin oluşturulmasının gerekliliği vurgulanmıştır.

Dünya genelinde ülkeler tarafından kabul edilmiş oyun sınıflandırma ve derecelendirme sistemleri şunlardır:

Tablo 1.1. Dijital Oyun Sınıflandırma Sistemleri

Sistem Adı	Kullanıldığı Bölge	Kurum	Temel Kriterler
PEGI (Pan European Game Information)	Avrupa Birliği, Türkiye dahil birçok Avrupa ülkesi	ISFE (Interactive Software Federation of Europe)	Yaş sınırlamaları (3, 7, 12, 16, 18), içerik simgeleri: şiddet, cinsellik, kumar, korku, kötü dil
ESRB (Entertainment Software Rating Board)	ABD, Kanada	ESRB	Yaş kategorileri: EC, E, E10+, T, M, AO. İçerik uyarıları: şiddet, cinsellik, dil, madde kullanımı
USK (Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle)	Almanya	USK	Yaş sınırlamaları: 0, 6, 12, 16, 18. Toplumsal, kültürel hassasiyetlere özel kriterler
CERO (Computer Entertainment Rating Organization)	Japonya	CERO	Yaş kategorileri: A, B, C, D, Z. Şiddet, cinsellik, kumar gibi içerik simgeleri
GRAC (Game Rating and Administration Committee)	Güney Kore	GRAC	Yaş kategorileri: All, 12+, 15+, 18+. Şiddet, cinsellik, bağımlılık riski
ACB (Australian Classification Board)	Avustralya	ACB	Yaş kategorileri: G, PG, M, MA15+, R18+, RC. İçerik değerlendirme kriterleri: şiddet, dil, uyuşturucu, cinsellik
ClassInd (Classificação Indicativa)	Brezilya	ClassInd	Yaş kategorileri: Livre, 10+, 12+, 14+, 16+, 18+. Etik, kültürel ve sosyal uygunluk denetimi
RARS (Russian Age Rating System)	Rusya	Roskomnadzor	Yaş etiketleri: 0+, 6+, 12+, 16+, 18+. Ahlaki, kültürel değerler ve içerik denetimi

Türkiye de resmi olarak PEGI (URL4) sınıflandırılması kabul görmektedir. PEGI (Pan European Game Information), Avrupa'da dijital ve fiziksel video oyunlarının yaş uygunluğunu ve içeriğini derecelendirmek için kullanılan bir sınıflandırma sistemidir. 2003 yılında kurulmuş olup, 30'dan fazla ülkede, özellikle Avrupa'da yaygın

olarak kabul görür. Türkiye'de resmi bir yasal dayanağı olmasa da, Google Play Store, App Store, Steam gibi platformlarda ve bazı fiziksel oyunlarda PEGI etiketleri sıkça kullanılır.

Tablo1.2. PEGI Oyun Sınıflandırması

PEGI Sınıfı	Yaş Sınırı	İçerik Uyarısı	Açıklama
PEGI 3	3 yaş ve üzeri	Hafif Çizgi Film Şiddeti	Çocuklara uygun, korkutucu içerik yoktur.
PEGI 7	7 yaş ve üzeri	Hafif Şiddet, Hafif Korku	Hafifçe korkutucu veya fantezi şiddeti içerir.
PEGI 12	12 yaş ve üzeri	Şiddet, Hafif Argo Dil	Gerçekçi şiddet, erotizm ima eden unsurlar, argo kelimeler barındırabilir.
PEGI 16	16 yaş ve üzeri	Yoğun Şiddet, Cinsellik, Kumar, Uyuşturucu	Gerçekçi şiddet ve yetişkin temaları içerir.
PEGI 18	18 yaş ve üzeri	Aşırı Şiddet, Cinsel İçerik, Aşırı Dil, Kumar	Şiddetli sahneler, yoğun cinsel içerik, uyuşturucu kullanımı veya ağır dil içerir.

Kaynak: PEGI

BTK tarafından kabul edilen bu sınıflandırma oyunlarda yaş ve içeriği referans kabul etmektedir. Kullanılan bu sistem Türkiye dahil birçok Avrupa ülkesi tarafından kabul görmekte, ülkeler arasında yerel kültürel, etik ve dinî hassasiyetleri kapsamamaktadır. Kabul görülen sınıflandırmanın uygunluğu tartışma konusudur. Bu durumda öncelikle kullanılan dijital oyun mağazalarının/platformlarının yerelliği tartışılmalı, sonra mağazaların kullanmış olduğu oyun derecelendirme ve sınıflandırma sistemi gündeme gelmelidir. Daha sonra sınıflandırma sisteminin yanında dijital oyun okuryazarlığına yönelik toplum temelli bilinçlendirme kampanyaları da yürütülmeli, sınıflandırma sisteminin etkinliği artırılmalıdır.

Dijital oyun sektörünün büyüklüğü gün geçtikçe artmaktadır. Hem Türkiye genelinde hem Dünya genelinde yaş sınırı göstermeksizin ilgi büyümektedir. Dijital oyunlar, eğlenceli vakit geçirmenin ötesinde bireylerin dil, zihin, duygu ve sosyal gibi

gelişimlerini etkileyebilecek güçlü içerikler barındırmaktadır. Ulaşımı kolaylaştırmak, kültürel ve etik uyumu sağlamak, hassasiyetleri göz ardı etmemek, güvenliği, denetimi ve rehberliği sağlamak, dijital oyun sektörüne ayak uydurmak, doğru kullanıma teşvik etmek ve bunun gibi çeşitli avantaj ve dezavantajları kontrol etmek için yerel bir sınıflandırma sistemi ülkemiz için şarttır. Bunun üzerine çeşitli devlet organları ile alanında uzman araştırmacılarla gerekli çalışmalar yürütülmelidir.

Çalışmada geleneksel ve dijital olarak ikiye ayrılan oyun kavramı, hem geleneksel oyun hem de dijital oyun olarak kendi sınıflandırmalarına sahiptir. Bu sınıflandırmalar oyun kavramının eğlence veya fiziksel aktivite işlevinden fazlası olduğunu göstermekle birlikte toplumun kültürel kodlarını, aktarılan değerlerini ve sosyal işlevlerini de ortaya koymaktadır. Sadece oyun diyerek geçilemeyecek bir kavram olan oyun hem dünyada hem de Türkiye de birçok açıdan sınıflandırılarak doğru anlaşılma ve etkili bir şekilde aktarılmaya çalışılmıştır.

Pertev Naili Boratav oyunları halk hikâyeleri ve çocuk oyunları üzerine yaptığı araştırmalarda içerdikleri anlatı unsurları, hareket yapısı ve ritüel kökenlerine göre gruplandırmıştır. Roger Caillois, yapısal özelliklerine göre, Metin And sadece fiziksel etkinlik olarak değil ritüel, inanç, sanat ve kültürel deneyim ile araç, amaç ve yapısal özelliklerine göre sınıflandırmıştır. Ferruh Arsunar bakış açısını daha da genişletmiş oyunları melodi, yaş grubu, toplumsal çevre, cinsiyet ve mevsim gibi değişkenlerle gruplandırmıştır. Yılmaz ve Erduran oyunu planlı, aşamalı ve gelişimi destekleyen öğrenme ve beceri edinme sürecine işaret ederek bilişsel, fiziksel ve sosyal olarak gruplandırır. Özhan oyunları, çocuğun bulunduğu fiziksel, mekânsal ve toplumsal çevreye göre kategorize eder; kültürel bağlamda oyunun nasıl ve kimlerle oynandığını somutlaştırır.

Dijital oyun kavramı üzerine ülkemizde yapılmış çalışmalara değinilmiş, gerekli alanlarda özellikle sınıflandırma çalışmalarındaki eksiklik ve kabul edilmiş mevcut oyun sisteminin uygunluğu birçok araştırmaya konu edilmiştir. Araştırmalar sonucunda ortak kanı gerek küresel dünyaya uyum sağlamak gerekse ülkedeki dijital oyun kavramını denetlemek ve etkili kullanmak için yerel dijital oyun sınıflandırmasının yapılmasıdır.

Oyun kavramı üzerinde yapılmış çalışmalar kültürel ve toplumsal boyutunu ortaya koymayı amaçlayan çalışmalardır. Yaşanılan çağda değişen ve gelişen kavramlara oyunda dahildir. Yapılmış çalışmalar yanında yapılacak yeni birçok çalışma da bu alanda atılacak adımlara, özellikle geleneksel oyun alanında yapılmış çalışmalar, dijital oyun alanında yapılacak çalışmalara ön ayak olmalıdır. Kültürel içeriğin oyunlara aktarılması, anlatı unsurlarımızın dijitalde oyunlaştırılması, mevcut oyunlardaki anlatı unsurlarımızın denetlenebilmesi, yerel oyunlarımızın dijitalleştirilebilmesi, unutulmaya yüz tutmuş belleğimizin dijitalde doğru şekilde aktarılması, inşası ve sürdürülebilirliği açısından alanında uzman halkbilimciler ile iş birliği yapılmalıdır.

1.1.2. Oyun Kuramları

Kuram; TDK'nun güncel Türkçe sözlüğüne göre 1. Sistemli bir biçimde düzenlenmiş birçok olayı açıklayan ve bir bilime temel olan kurallar, yasalar bütünü, nazariyat, nazariye, teori 2. Belirli bir konudaki düşüncelerin, görüşlerin bütünü (URL2). Kabul görmüş kuramlar iki başlık altında değerlendirilir; klasik oyun kuramları ve modern oyun kuramları (Özdemir, 2006a: 37).

1.1.2.1. Klasik Oyun Kuramları

19. yy. sonu ile 20. yy. başlarında görülen bu kuramlar genelde oyunun içeriğini değil, neden oynanabileceğini açıklamaya çalışır. Çocuğun enerjisi üzerinde yoğunlaşılır. Oyun özellikle fiziksel ve içgüdüsel olarak değerlendirilmiştir. Kendi içerisinde dört başlıktır.

1.1.2.1.1 Fazla Enerji Kuramı/Artık Enerji Kuramı

Alman Filozof Friedrich Schiller ve İngiliz Herbert Spencer tarafından geliştirilmiştir. Kurama göre büyüyüp gelişmekte olan çocuk, aldığı besinlerde ihtiyacı dışında oluşan fazladan enerjiyi oyun aracılığıyla boşaltmaktadır. Yetişkin bu enerjiyi iş ile atarken çocuk oyuna yönelmektedir.

“Schiller’e göre oyun, fişkiran enerjinin amaçsızca harcanmasıdır. Oyun sayesinde enerji fişkiran çocuk artan enerjisini olumlu yönde kullanır” (Gazetoğlu, 2007: 37). Oyun burada çocuğun emniyetini sağlamaktadır. Enerjisini atamayan çocuk

kargaşa ve kaos yaratacaktır. Misafirliğe götürülmüş bir çocuk, her türlü uyarmaya rağmen denileni yapmaz. Dört duvar arasında koltuk tepelerinde, yerlerde odadan odaya koşarak zaman geçirir. İçindeki enerjiyi hep bir hareket halinde olarak atmaya çalışır. Fakat kızıldığı ve hareketlerinin engellendiği noktada ağlamaya, huysuzlanmaya başlar. Kargaşa ve kaos bu şekilde başlamış olacaktır. Çocuk bir araba yolcuğunda bile koltukta hareketsiz kalamaz. Bir zaman sonra kucaktan kucağa dolanmaya, koltuktan koltuğa geçmeye başlar.

Kurama gelen eleştiriler artmış enerji üzerinedir. Artan bir enerji varken hastalanmış, yorgun ve halsiz düşmüş çocuğun oyuna yönelmesi açıklanamamaktadır. Burada artan bir enerjinin varlığı tartışma konusudur. Bir başka düşüncede oyun için harcanan enerjini amaçsızlaştırıldığı görüşüdür. Gelişim çağındaki bir çocuk için amaçsız ve boşa giden bir enerji söz konusu olmamalıdır. Karışacağı toplum için oyun çocuğun atlatması gereken süreçtir. Enerjisini hayat tecrübesi kazanmak için harcamaktadır (Şenyuva, 2023: 26).

1.1.2.1.2. Rekreasyon/Rahatlama Kuramı

Moritz Lazarus tarafından ortaya konan ve George Thomas White tarafından geliştirilen bu kuram, fazla enerji kuramının aksine, enerjinin tüketilmesine odaklanır. Fazla enerji kuramında oyun, vücutta biriken enerjinin boşaltılması olarak değerlendirilirken; rahatlama kuramında oyun, gün içinde harcanan enerjinin ardından bireyin yeniden denge sağlaması ve keyifli bir şekilde gevşemesi için başvurduğu bir etkinliktir.

Çocuk oyun oynayarak kaybettiği enerjiyi geri kazanır. Organizmanın canlanması için dinlenme, uyku ve besinin yanında oyunda zaruri bir ihtiyaçtır. Oyun, bireyin fiziksel ve zihinsel yorgunluğunu onarmasını ve yeniden enerji kazanmasını sağlamaktadır (Gül, 2006: 13).

1.1.2.1.3. Uygulama ve Egzersiz Kuramı

Karl Groos tarafından geliştirilmiştir. Diğer iki kurama göre bu kuramda, Huizinga'nın öne sürdüğü hayvanlara da yer verilmiştir. Kuram, hayvanların yaşadıkları doğaya adapte olması için, çocuklarınsa gelecekteki hayatlarına beceri kazanmaları için

oyun oynadıklarını savunmaktadır. Oyun bir ön hazırlıktır. Canlı çevresini anlamlandırmada oyundan faydalanmaktadır. Çevresi ile oyunla etkileşime girmektedir.

Groos, çocuk için oyunu şekil ve işlev yönüyle şu şekilde gruplandırır:

1. Deneyisel oyun (kurallı oyun): Kurallı oyunları oynar. Kurgulayacağı oyun da hangi rolü oynayacağını bilir.
2. Sosyo-ekonomik oyun (kavgalı) ve taklit: Kovalamaca, kapışma içeren oyunlar oynar. Ebeleme, saklambaç gibi oyunlardır.
3. Sosyal ve aile oyunları (dramatik oyun): taklit oyunları, evcilik oynar. Gördüğü olayları oyun ile taklit eder. Almış olduğu rol modelini kendi dünyasında canlandırır. Toplumda yer almak istediği konumu aklında netleştirir. Bir kız çocuğu yaptığı çay partileriyle annesinin mutfaktaki rolünü tanımlar. Oğlan çocuğu arabalarıyla daha çok babaların araba sahibi olmasıyla onu örnekendirir. (Şenyuva, 2023: 29).

Bu kurama göre oyun sadece çocuklara indirgenmekte, topluma hazırlık aşaması olarak görülen oyunu topluma karışmış yetişkin bireylerin neden oynadığı açıklanamamaktadır.

1.1.2.1.4. Tekrarlama/Özünü Yineleme Kuramı

Stanley Hall tarafından geliştirilmiştir. Evrim teorisinden esinlenilmiş bu kuramda oyun, bireyin kendi ırkına ait eylemlerin, davranışların özetidir. Çocuk, kendi gelişiminden çok oyun ile kendi ırkının eylemlerini taklit eder. Oyunun gelişimi türün gelişimine göre paralel olarak ortaya çıkar. Çocuklar oyunlarında atalarının provasını yaparlar (Gül, 2006; 15). Oyun bu kuramda evrimsel biyolojinin bir ürünüdür. Çocuk en baştan başlayarak içgüdüleriyle dünya kültürünü deneyimlemektedir. Türk ırkı için Türkiye esas alındığında her kesimindeki çocukların aynı tür oyunu oynaması beklenir. Doğusundan batısına cinsiyet fark etmeden her çocuk atasının izinden giderek hareketleriyle onu anımsamalıdır. Oyun bir bakıma ırk için sürekliliği sağlamaktadır.

Gelen eleştirilere göre; kuramda oyunun geçmişten geldiği savunulur. Fakat uzay ile ilgili oyunlar benzeri gelecek içerikli oyunlara değinilmez. Her çocuk kendi ırkını güdülemekteyse her ırkın çocuğu için aynı oyunlar söz konusudur. Fakat ırk fark etmeksizin her çeşit oyun çocuklarda gözlenmektedir. (Şenyuva, 2023: 30).

1.1.2.2. Modern Oyun Kuramları

Bu kuramlar oyun içeriği ile ilgilenmiştir. Çocuk, oyun oynarken kendisini keşfetmekte, içerdiği davranışsal, ruhsal, bilişsel ve sosyal içerikler ile de bir ifade aracı olarak görülmektedir. Oyun daha çok bir aracı olarak değerlendirilmiştir. Oynayarak kendisini göstermekte, kendisini bulmakta, kendisini hazırlamaktadır. Oyun oynaması fiziksel veya fizyolojik bir olaydan çok ruhsal olarak değerlendirilmiştir.

Modern oyun kuramları

1. Psikonaltik Oyun Kuramı
2. Psikososyal Oyun Kuramı
3. Bilişsel Oyun Kuramı
4. İçten Uyarılma Kuramı
5. Sosyo-Kültürel Oyun Kuramı
6. Sistem Kuramı
7. Diğer Oyun Kuramları

Olarak 7 başlıktır. (Kadim, 2012;26).

1.1.2.2.1. Psikoanalitik Oyun Kuramı

Psikoanalitiğin babası olarak değerlendirilen Sigmund Freud tarafından geliştirilmiştir. Çocuğun kendini oyun ortamında huzurlu ve rahat hissedeceğini dolayısıyla da kendini açacağını savunur. Oyun sırasında çocuk bütün olumsuz duygu ve düşüncelerinden kurtulur. Oyun, çocuğun karşısına çıkan engellerden ve gerçek dünyanın yasaklarından kurtulmanın bir yoludur. Güvenli bir ortamda gerçek dünyada kabul edilmeyen saldırgan ve gerçek yaşamda tehlikeli olabilecek duygu ve davranışların ortaya çıkmasıdır. Freud'a göre oyunun tersi gerçeğin kendisidir ve mantıksal düşünmenin başlaması ile birlikte yok olur (Gül, 2006:14). Sigmund Freud, çocuk oyunlarının basit bir eğlenme ve vakit geçirme aracı olmanın ötesinde, derin psikolojik anlamlar taşıdığını savunmuştur. Ona göre çocukların oyunları, rastlantısal ya da sadece keyfi bir etkinlik değildir; aksine çocuğun iç dünyasındaki duygularını, isteklerini ve bastırılmış arzularını ifade etmesinin doğal bir yoludur. Psikoanalitik

kurama göre oyun hoş olmayan deneyimlerin tekrarlandığı, bu yolla çocuğun olaylara egemen olduğu bir faaliyet olarak açıklanmaktadır. Başka bir deyişle oyun, zor durumlar karşısında organizmanın rahatlaması ve deneyim kazanmasını sağlayan bir denge unsurudur (Kadim, 2012: 34).

1.1.2.2.2. Psikososyal Oyun Kuramı

Savunucusu Freud'un öğrencisi olan Erik Erikson'dur. Oyunu bir ego fonksiyonu olarak tanımlar. Kişiliğin içgüdülerle açıklanamadığını ve hayat boyu gelişerek devam edeceğini savunur. Birey gelişimini yaşadığı krizlere göre şu şekilde sınıflandırır:

1. Temel Güvene Karşı Güvensizlik
2. Özerklik Karşısında Utanç ve Şüphe
3. Girişimcilik Karşısında Suçluluk
4. Başarı Karşısında Aşağılanma
5. Kimlik Kazanımı Karşısında Kimlik Karmaşası
6. Yakınlık Karşısında Yalnızlık
7. Benlik Bütünlüğü Karşısında Umutsuzluk

Birey, bu sekiz krizi başarıyla atlatmalıdır (Şenyuva, 2023: 33). Bu sekiz krizi oyun ile başarıyla atlatan çocuk benliğini kazanmıştır. Ruhsal olarak sağlıklı bir bireye adaydır. Fakat bu sekiz krizi atlatamamış birey, eksikliği her daim hisseder. Hayatı boyunca atlatamadığı o kriz önüne çıkar. hem kendisine hem de çevresine zarar vermeye meyillidir. Ruhsal olarak sağlıksız bir birey olmaya adaydır.

Oyun terapisi üzerinde duran ilk kuramcı Erikson'dur. Erikson, oyunun benlik gelişimine etkileri üzerinde durmuştur. Kültürün ve psikoseksüel evrelerin çocuğun gelişiminde çok önemli olduğunun söylemektedir. Bu ikisinin çocuğu yönlendirilmesiyle benlik gelişimi psikososyal gelişim gösterir. Oyunda çocuk benliğinin belirsizliklerini, kaygılarını ve arzularını dramatize eder (Sevinç, 2004: 60-64). Oyun çocuk için psiko-sosyal olarak bir aynadır. Çocuk oyun ile benliğindeki

endişelerini, duygu ve düşüncelerini dramatize ederek kendini yansıtır. Freud'un öne sürdüğü kuramla iç içedir. Gözleme dayanmaktadır.

Oyun terapisi olarak adlandırılan yöntem günümüzde pedagoglar tarafından oldukça kullanılan bir yöntemdir. Freud'un belirttiği şekilde çocuk oyun oynayarak kendini gerçek hayatın olumsuz bütün düşüncelerinden soyutlar. Kendi bilinçaltı ile baş başa kalır. bilinçaltına işlenmiş olan herhangi travmatik olay, mutluluk veren durum ortaya çıkar. Kendi oyununu ona göre şekillendirmek ister. Çocuğun dikkati oyun ile çekilir. Onun kontrolünde ilerleyen oyun kendini açması için bir fırsattır. Tedavide daha kesin sonuçlara varılır.

1.1.2.2.3. Bilişsel Oyun Kuramı

İsviçreli Psikolog Jean Piaget tarafından geliştirilmiş kuramda oyun psikolojik gelişim açısından ele alınır. Oyun ile bilişsel gelişim arasında anlamlı bir bağ vardır. Oyun ve zeka gelişimi birbiriyle ilişkilidir. Zeka, özümleme ve uyum arasındaki aktif iletişim sayesinde gelişir. Bu iki süreç uyumlu gelişir (Gazetoğlu, 2007:38). Oyun zekanın kapısıdır ve oyun oynayan çocuğun akıllı olması daha çok olasıdır.

Piaget'e göre çocuk oyuna tek başına oynayarak başlar. Zamanla sosyalleşir ve toplulukla oynamaya başlar. Oyun üç aşamada gerçekleşir

1. Alıştırma oyunları: 0-2 yaş grubunda tutma, emme, alma-atma gibi tüm duyu-motor devreleriyle birlikte dış dünyayla etkileşime geçer. Refleksler ve taklitler çok önemlidir. Önce kendi bedenine daha sonra etrafındaki nesnelere yöneldiği gözlemlenir. Ertelenmiş taklit görülür.

2. Sembolik oyun: 2-7 yaş grubunda baskındır, okul öncesi yılların en temel oyun şeklidir. Bu oyunda düşünce, imge, ses ve semboller, çevredeki nesne ve olayları anlamak için kullanılır. Çocuk bu oyunda yaratıcılığını sergiler, kendini başkalarının yerine koyar ve çevresindeki kişileri, hayvanları, nesneleri ve olayları özgürce taklit eder.

3. Kurallı oyun: Yedi yaşından sonra görülen, oynayanın belli kurallara uymak zorunda olduğu oyundur. Rekabete dayanır. Bu oyunları oynayabilmek için beceri. Zeka ve kural bilgisine sahip olmak zorunludur. (Ören, 2019:33)

1.1.2.2.4. İten Uyarılma Kuramı

Daniel Ellis Berlyne tarafından geliştirilmiřtir. Kurama gre oyun, ocuktaki keřfetme duygusuna gre geliřmektedir. Bu duruma yol aan ise ocuktaki heyecan duygusudur . Oyun, sinir sistemindeki bu heyecan ile ortaya ıkan ihtiyatan veya drtden oluřur ve ona gre geliřir. Uyarılma ve keřfetme duyguları aynı lde olmalıdır. Fizyolojik olarak deęerlendirilmiř, oyun oynadı keřfetme duygusunun birbiriyle eř olarak ilerledięi grlmřtr (řenyuva, 2023;37). Keřfetme heyecanı olan ocuk oyun oynamak ister. Bilmedięi řeyler karřısında hissettięi merak duygusu onu heyecanlandırır ve oyun ile keřfini tanımlar. Yrmeye yeni bařlamıř bir ocuk, uzandıęı rafları, ekmeceleri anne babasının aıp kapattıęını grdke merak eder. Yeni yeni attıęı adımlarla kurduęu oyunla ekmeceleri aıp kapatarak keřfeder. Aıp kapatarak ekmecenin ıkardıęı ses ona oyun olur.

1.1.2.2.5. Sosyo-Kltrel Oyun Kuramı

Lev Vygotsky tarafından geliştirilen kuram, ocuęun sosyal evresinin onun biliřsel geliřimine nemli etkisi bulunduęunu savunur. ocuęun ęrenmesinde oyun nemlidir. Bu kuram, oyunun kkeni ve rolne iliřkin analizlere dayanır. Vygotsky'e gre oyun, biliřsel mekanizmaların iřlemesine en uygun ortamı saęlar ve ocuęun hayali bir zm yaratmasıdır (Kadim, 2012;38). Oyun bir keřif alanıdır, yeni oluřumlardır.

Gerek yařamdaki deneyimlerden yola ıkarak sebep-sonu iliřkilerini kullanarak yeni davranıřların ortaya ıkmasını saęlar (řenyuva, 2023;38).. Oyun sırasında ocuk kendi davranıřlarının bilinli olarak farkına varmayı ęrenir ve her nesnenin bir anlamı olduęunun farkına varır. Bir televizyon kumandasını alır saęa sola evirir oynamak iin aęzına atar. O anda ocuk onun ięnenemeyen bir nesne olduęunu anlar. Yrtete bulunan boncuklarla oynayarak tanıřır. Hoplayıp zıplayarak yrteci gtrebileceęini ęrenir. Topu atar ve onun zıplayan bir oyuncak olduęunu ęrenir. akmakla oynamaya bařlar ve eli yandıęında onun yakıcı bir řey olduęunu ęrenir.

1.1.2.2.6. Sistem Kuramı

Helenko'ya göre oyun, birey ile çevresi arasında bir ilişkidir (Şenyuva, 2023;39). Kuram, birey ve çevresinin bir sistem oluşturur. Çocuk, oyun ile bu sistem içerisinde hiçbir zorlamaya maruz kalmadan kendi seçtiği kişi ve nesnelerle bir faaliyet oluşturabilmelidir. Çocuk, kendi kendine bir oyun ortamından diğerine geçerek olumsuz etkileri ortadan kaldırır. Oyun oynamak, kişi ile çevresi arasındaki ilişkidir. Bu ortamda çocuk dışardan gelen olumsuz etkileri ortadan kaldırır. (MEB, 2007: 16). Sosyo-kültürel oyun kuramına benzer. Çocuk çevresindeki kişileri tanıdığı kadarıyla kendi oyununda canlandırır ve ona göre tavır alır. Onunla kendi oyun dünyasında tanışır.

İlk oyun kuramları 19. Yy'dan itibaren ortaya çıkmıştır. Schiller, Spencer, Lozaruz, Gross ve Hall 19. Yy.'da oyunu ifade eden ve içgüdülere dayandıran anlayışı izlemişlerdir. 20. Yy.'da ise Freud oyunu psikolojik olarak ele almış, gözlem ve terapi alanında değerlendirmiştir. Onun öğrencisi Erikson, Psikoanalitik yaklaşım ile toplumsal boyut katmış, kişilik gelişimini vurgulamıştır. Piaget bilişsel gelişime katkısına değinmiştir. Berlyne ise oyunu fizyolojik bir olay olarak görmüş, çocuğun sinir sistemindeki oluşan heyecanın oyun oynama ihtiyacını ortaya çıkardığını savunmuştur. Vygotsky, oyunu bir yöntem olarak ortaya sürmüş ve öğrenme üzerindeki etkisine dikkat çekmiştir. Helenko göre oyun ise çocuk için bir kalkandır. Çocuğun oyun ile oluşturacağı sistem çevresiyle zorlanmadan etkileşime girebilmesini sağlar.

Oyun, her açıdan araştırmacılar tarafından çeşitli şekillerde tanımlamaya dahil edilmiştir. Bu tanımlamalar yanlış sayılmamakla birlikte tam olarak karşılık bulamamıştır. Literatür olarak zengin bir kavram olan oyun, araştırmacıların değerlendirmelerine göre ilk olarak ritüel ve kültür oluşumunda yer almış, daha sonra Şamanizm ile de bağdaştırılmıştır. Kur'an-ı Kerim'de de sıkça rastlanılmış olan bu kavram, çeşitli Türk sahalarında da çeşitli eylemlere karşılık gelir. Tanımlama çalışmalarında çeşitli kriterlere değinilmiştir. Neden oynandığına dair çeşitli kuramlara başvurulmuş, nasıl var olduğuna dair net bir kuram sunulmamıştır. Şüphesiz bireyin varlığında önemli bir yere sahiptir.

Oyun tanımlamaları birbirini kapsayan ve tamamlayan bir yapıda, işlev ve özelliklere dayalıdır. Varlığına dair net bir tanım yapılmamakta, neden ve niçin oyuna başvurulduğuna cevap niteliğinde çeşitli görüşler mevcuttur. Varlığı insandan önceye dayanan, diğer canlı türleri için de tartışma konusu olan oyun en eski kaynaklarda

görülmektedir. Ortaya atılan kuramlarda ileri sürülen görüşler de bu doğrultuda yapılmaktadır. Görüşlere bakıldığında hiç şüphesiz ki oyun bireyin her daim hayatında var olmuş, var olması gereken bir eylemdir. Keyfi vakit geçirmekten çok yemek-içmek, barınmak gibi zaruri bir ihtiyaçtır. Toplum nezdinde, bu ihtiyaçtan mahrum kalmış bireyler her daim kaybedilmiş veya kaybedilmek üzere olan önce kendisine sonra çevresine hem fiziki hem ruhani zararlar veren kişilikler olmuşlardır. Bir bakıma topluma kabulün şartı oyun oynamaktır.

1.2. GELENEKSEL OYUN

İnsanoğlundan hariç hayvanlar tarafından da bilinen oyun, eylemlerin derinliklerinde yaşamaktadır. Oyun, insanın hayat provasıdır. Kendi kuralları, zamanı ve mekânı ile başka bir dünya sunmaktadır. Oyunlar günümüzde geleneksel ve dijital olarak iki başlık altında değerlendirilmektedir. Yaşanılan teknoloji çağı ile dijital dünya hüküm sürmeye başlamış, getirmiş olduğu imkanlar oyunları gelenekselden dijitale taşımıştır.

21. yüzyıla kadar farklı bakış açılarıyla, farklı değerlendirmeleriyle oyun kavramı birçok tanımlamaya sahip olmuştur. Yaşanılan çağda göz ardı edilemeyecek gelişmeler oyun kavramının çeşitlenmesine de sebebiyet vermiştir. Oyun, genel olarak özelliklerine göre belirlenmiş kurallar dâhilinde, bireysel ya da gruplar halinde sürdürülen zihni, bedeni ve duyuşsal yetenekleri geliştiren eğlenceli faaliyetler bütünü olarak tanımlanmaktadır (Mesleki Eğitim ve Öğretim Sistemini Güçlendirme Projesi, 2006). Teknolojik gelişmeler, hayatımızın her alanında etkili olmuştur. Bu etki ile oyun kavramı çeşitlenmiş, geleneksel ve dijital olarak iki ayrı tür doğmuştur. Artık açık alanlarda birçok oyuncu ile oynanan birlik, beraberlik ve paylaşım duygularının yaşandığı geleneksel sokak oyunları yerini teknolojik cihazlar üzerinden bireysel olarak oynanan dijital oyunlara bırakmıştır (Cerrahoğlu ve Arvas, 2015: 245).

Geleneksel, kelime anlamı ile 1. Geleneğe dayanan, gelenekle ilgili olan; anadan görme, gelenekli, ananevi, tradisyonel. 2. Kökleşik. (URL2). Gelenek, gelenekle ilgili olan unsurları barındıran oyun türüne geleneksel oyun denilmektedir. Geleneksel sporlar ile oyunların diğer bedensel aktivitelerden farklı yanı, eğlence amaçlı, oyunsal formlarda olmaları ve halk tarafından kabul görüp kuşaklar boyu aktararak yaygınlık

kazanmalarıdır (Karahüseyinoğlu, 2007: 40). Özellik arz ederler ve belirli imkanlarla kurgulanmışlardır. Geleneksel oyunların kuralları örf, adet gibi yazısız olarak belirlenmiş genel yargıları içeren değerlere dayandırılmaktadır. Bu oyunların genel özelliklerine bakıldığında mekânsal olarak sokaklar, kurgusal olarak çokça fiziksel temas ve hareket gerektiren, malzemesi çevreden edinilebilecek, kalabalık bir grup ile oynanabilecek türde kuralları belirli oyunlardır. Açık mekân ve geleneksel çocuk oyunları çocuklara kendi ortamlarını oluşturma ve öğrendiklerini uygulama fırsatı ve takım çalışması gibi olanaklar sunar. Geleneksel çocuk oyunları, ortaya çıkmış oldukları toplumun sahip olduğu kültür ve yaşanan coğrafi yapının getirdiği değişiklikler gibi barındırdığı özellikler bakımından birbirinden farklıdır. Fakat dönemin genel yargılarının çocuklara aktarımı yönünden aynı özelliklere sahiptir (Sümbüllü ve Altınışik, 2016: 76). Örnek verilecek olursa Seksek oyunu, yere çizilmiş dörtgenlere atılan taşla oynanan bir oyundur. Malzeme olarak taş çevreden kolayca bulunabilen bir parçadır. Yere çizilmesi için ise tebeşir veya onun benzeri bir işaretleyici ile sokakta yere yapılır. Mekânı sokak, kurgusu gereği tek ayak ile zıplamalı, taş ile rekabet oluşturması için en az iki kişiyle oynanan bir oyundur. Saklambaç, körebe, istop, misket, bom, kutu kutu pense vb. geleneksel oyunlardan sadece birkaçıdır. Türkiye’de oynanan geleneksel oyunlar incelendiği zaman evin dışında, bahçede, sokakta veya boş bir alanda oynanan çocuk oyunları oldukları görülmüştür. (Başal, 2007: 244). Günümüzde dijital oyunun en çok eleştirildiği nokta burasıdır. Açık hava oyununu değil ev içi online oyunu tercih eden çocuk dışarıda edinebileceği pek çok duygu ve davranış biçimlerinden vazgeçmektedir. Planlama, paylaşma, yardımlaşma, sorumluluk alma, sıra bekleme, sosyal etkileşimde bulunma gibi pek çok duygu ve davranış geleneksel çocuk oyunları ile rahatça aktarılabilmektedir (Ünüvar, 2016: 240-265).

Değerler eğitimi, henüz okul çağlarının başında olan öğrencilere çoğunlukla oyun, hikâye ya da masallar aracılığıyla verilmektedir. Değer eğitiminde, hikâye ve masallar her ne kadar büyük katkı sağlıyor olsa da oyunun doğrudan deneyim fırsatı vermesi öğrencide kalıcı davranış değişikliğini sağlamaktadır (Ogelman, 2016: 153). Özellikle değerler eğitimi noktasında geleneksel oyun çocuk için önemlidir. Çocuk değerlerini bilerek gelecek nesillere kültür aktarımına katkıda bulunabilmektedir. Değerler Eğitimi, adalet, yardımlaşma ve dürüstlük gibi evrensel değerlerin varlığını

kabul eder ve öğrencilere, yaşantılarında bu değerleri önceleyerek sürdürmeleri noktasında yardımcı olur (Altan, 2011, s. 56). Budak, Kılıç ve Taşkın (2017) geleneksel çocuk oyunlarını, toplumun gelenek ve göreneklerini yansıtan nesiller boyu aktarılan değerler olarak değerlendirir. Geleneksel çocuk oyunlarının ana amacı, çocukların mutlu olmasını sağlarken değerlerin aktarımını kolaylaştırmaktır. Geleneksel çocuk oyunları ile çocuk toplum dahilinde kendisinin ihtiyacı olacak yardımlaşmayı, dürüstlüğü, adaleti, bireyler arasındaki ilişkiyi, empatiyi ve bunun gibi birçok değeri gelenek ve görenekler ile öğrenmiş olacaktır. Özellikle geleneksel oyunlar çünkü dijital oyunlar geleneksel oyunlara göre genel olarak daha dar bir alan sağlamaktadır. Hiç tatmadığı duyguları tatmakta veya hayatı boyunca yapamayacağı eylemleri, seçimleri dijital oyunlar ile yaşar fakat geleneksel oyunlar ile öğrendiği değerler, kurduğu ilişkiler ileride katılacağı toplumda ihtiyacı olacak unsurlardır. Oyun içinde çocukların diğer oyuncularla iletişim kurma ve kendini ifade etme çabası ise çocukların beden dilini, vurgu ve tonlama becerilerini geliştirerek gelecekte çevresiyle iyi ve etkili iletişim kurabilen, anlatılanı anlayabilen ve kendini iyi ifade edebilen yetişkinler olması yolunda büyük katkı sağlamaktadır (Yavuz, Eyigün, 2015: 839).

Geleneksel ve eğitsel oyunların çocuklar üzerindeki değer tutumlarına etkisini incelemek için yapılmış bir çalışma da 4. Sınıf öğrencilerine beden eğitim dersinde geleneksel oyun ve eğitsel oyun etkinlikleri yaptırılmıştır. Elde edilen sonuçlarda adalet, yardımlaşma ve dürüstlük değerlerinin öğrencilere kazandırılmasında Beden eğitimi ve oyun derslerinde oynatılan geleneksel çocuk oyunlarının olumlu katkı sağladığı belirlenmiştir (Akdeniz, 2023: 79). Araştırmanın devamında şu bilgi verilmiştir: Değerlere ilişkin teorik bilgiye sahip olan öğrenciler oyunlar sırasında bu bilgiyi kullanma ve tatbik etme fırsatı bulmuştur. Geleneksel oyunlar ile çocuklar nasihat gibi öğrendikleri kendi toplum normlarını uygulama imkanı bulmuştur. Dijital oyun içerisinde kendi toplum normlarına zıt unsurlarla da denk gelir. Çevrimiçi veya çevrimdışı olarak oynanabilen dijital oyunlar çocukların farklı kültürlere ait öğeleri tanımasına ve ortak bir evrensel kültürün oluşumuna katkı sağlamaktadır. Ancak dijital oyunlar çocukların kontrolsüz bir biçimde kendi kültürüne yabancı olan öğelere maruz kalmasına, yaşına uygun olmayan ortamlarla etkileşim içerisine girerek geleneksel bilgi

ve k lt re yabancılaşmasına ve psikolojik olarak zarar g rmesine sebep olabilmektedir (Arslan, 2015: 86).

Geleneksel oyunlarda sanal birliktelik g r lmez. Fiziki beden g c  ile temaslar g r l r. Dijital oyunlarda ise ekran bařında refleks ve strateji g r l r. Geleneksel oyunlara k rebe, saklambaç, istop, yakalamaca gibi belli bir topluluk gerektiren sokak oyunları dahildir. Ayrıca geleneksel oyunlar  ocuklara olumlu beden imajı, dikkat, koordinasyon ve esneklik gibi yetenekler kazandırmaktadır (Akandere, 2006: Dođanay, 1998). řehirleşmenin az g r ld đ  d nemlerde kurulmuş olan samimi insan ilişkileri, daha  ok k ylerde g r len akrabaların bir arada bulunduđu mahalleler ile ilk  nce g venilir ilişkiler kurulmuş, daha sonra  ocuklar i in de g venli oyun alanları meydana gelmiştir. Geleneksel oyun gelenekten gelen bir oyun t r  olarak deđerlendirildiđinde ise geleneđe ve topluma g re de řekillendiđi g r lmektedir. Daha somut nesnelere sahip bir oyun t r d r. Tařlar, sopalar, top gibi o d nemin  zelliklerini taşıyan nesneler bařrold r.  ođu oyun kalabalık kitleye hitap eder.  eviklik, el  abukluđu ve stratejik olarak geliřtirilmiş oyunlardır.

E-spor sekt r  teknoloji ilerledik e paralel bir řekilde b y mekte ve k resel bir g   haline gelmektedir. Spor mu yoksa bir oyun mu olduđu tartıřılsa da ř phesiz geliřmesi ile g z ardı edilmesi imkansız bir sekt r haline gelmektedir. B y yen sekt re  eřitlenmiş e-spor etkinlikleri de artmaktadır. B y k  d llerin ve paraların d nd đ  bu sekt rde reklamcılık ve tanıtım olduk a  nemlidir. G n m z řartlarında deđiřimi g zle g r l r bir řekilde ortada olan oyun kavramının dijitalleşmesi e-spor sahasının oluřmasına olanak sađlamıştır. G n m zde geleneksel tanımına uygun modern sporun haricinde dijital ortamda yařanılan bu sporda izleyici kitlesi g n ge tik e artmaktadır.

1.3. D J TAL OYUN VE HALK B LG ř 

Dijital kelimesi g n m zde sayı ile ilgili, sayı temeline dayalı, sayısal anlamında (URL5) olarak kullanılmaktadır. Dijital kelimesi hayatın her alanında kullanılmaktadır. “Dijitalleşme insanlara bilgiyi sunan, kullanıcıyı pasif bir durumda tutan Web 1.0 ile başlamış, kullanıcının geri bildirimine ve dijital i erik  retmesine imk n veren Web 2.0 ile devam etmiştir. G n m zde ise makinelerin verileri anlamasına ve yorumlamasına imk n veren Web 3.0 teknolojisine ge ilmektedir”

(Alptekin, 2020: 140). Bilgiye ulaşımda, iletişimde ve hatta oyunlarda bile dijitalleşme görülmektedir. Online sözlükler, uygulama üzerinden yapılan sesli veya görüntülü aramalar, dosya alışverişleri, sanal belgeler ve bilgisayar oyunları gibi değişimler bu dijitalleşme alanında görülen değişimlerdir.

Varlığı çok eskilere dayanan ve kültür ile ilişkisi kurulan oyun kavramında da bu değişim görülmektedir. Şehirleşme, yoğun çalışma hayatı, yaşanan demografik değişim ve teknolojik atılımlar bu süreci hızlandırmıştır. Geleneksel oyun olarak değerlendirilen saklambaç, körebe, ip atlama gibi sokak oyunları yerini dijital oyun olarak adlandırılan dijital ortamda konsol, bilgisayar veya mobil ortamda oynanan oyunlar almıştır. 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- Sütçü, 2008: 42-43).

Dijital oyun ifadesi, 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 tanımlanmıştır. (Crawford’dan aktarım Denizel, 2012: 109). Mutlu Binark ve Günseli Bayraktutan-Sütçü’ye göre dijital oyunları dijital ve promosyonel kapitalizmin en önemli kültür endüstrisi ürünlerinden biri ve meta değeri ifadesiyle kültür endüstrisinin bir ürünüdür (Binark ve Bayraktutan-Sütçü, 2008: 41). 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 eğitme gibi işlevleri de bulunan dijital ortam oyunlarını karşılayan bir terimdir (Sarpkaya, 2021: 258).

Özellikle küçük yaştan itibaren kullanılan teknolojik aletler ile çocuklar sokak oyunlarını unutmaya başlamış, sık kullanım ile sosyalleşememe gibi sorunlarla karşı karşıya kalmışlardır. Bol çeşitlilik, bedava erişim ve cezbedicilik gibi sebeplerle dijital oyunlar tercih edilir olmuştur. Bu yoğun istek ve bol çeşitlilik ile oyun içi

sınıflandırmalara gidilmiştir. İçerik, oynanış, teknik özellik, tür gibi çeşitli kriterler belirlenmiştir. İçerik olarak genel sınıflandırmada oyunlar “aksiyon, bulmaca (adventure), rol oynama, strateji, simülasyon, araç, spor ve bilmece” adlı gruplara ayrılır ve bu türlerin de çok sayıda alt türü olduğu belirtilir (Moore’dan aktarım Binark ve Bayraktutan-Sütcü, 2008: 61). Tür olarak 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).

Bazı araştırmacılar tarafından bir kültür aktarımı olarak da değerlendirilen dijital oyunlar ile naratoloji, ludoloji, siber folklor, netlore, netnografi gibi dijital halk bilgisini tanımlamak amacıyla çeşitli kavramlar üretilmiştir.

Oyunların “ne olarak”, “nasıl”, ve bu sorulara verilen yanıtlar dolayısıyla, “kim tarafından” incelenebileceği ve incelenmesi gerektiği “Ludoloji – Narratoloji Tartışması” olarak adlandırılan ünlü tartışmaya yol açmıştır. Bu iki akım birbirine zıt iki akımdır. Narratolojinin baş temsilcileri Henry Jenkins (2004), Brenda Lauurel (1991) ve Janet H. Murray (1997) oyunların drama, film, roman gibi anlatı temelli medya ile aynı ekolojiye ait olduğunu savunurlar. Bu anlayışa göre oyunun bir roman gibi incelenmesi tahlili yapılması gereklidir. Fakat ludoloji bu düşüncenin karşısında durur. Espen Aarseth (1997), Jesper Juul (2001), Marku Eskelinen (2001) oyun ile anlatının aynı yönleri bulunabilir fakat ikisi de farklı şekillerde değerlendirilmelidirler. Temelde farklıdır ve mevcut disiplinlerin kuramsal araçları oyunların analizi için de yetersizdir (Karadeniz, 2017: 59). Oyun analizi için anlatı kuramları geçersiz sayılır. Narratoloji, oyunları merkezinde öykü anlatımının olduğu diğer türler ile incelerken ve bir anlatı türü olarak değerlendirir. Ludoloji ise oyunların anlatılar olarak incelenemeyeceğini iddia eder.

Siber folklor, internet ve dijital ortamda oluşturulan ve paylaşılan geleneksel hikâyeler, efsaneler, şarkılar, imgeler ve mitler gibi kültürel unsurları ifade eder. Bu unsurlar genellikle sosyal medya platformlarında, forumlarda, bloglarda ve diğer dijital ortamlarda paylaşılır ve yayılır. Siber folklor, geleneksel folklor ile dijital dünyanın birleşimi olarak da düşünülebilir. "Siber" kelimesi, genellikle internet ve dijital ortamla ilişkili olarak kullanılan bir terimdir. Siber, bilgisayarlar, internet, dijital teknolojiler ve elektronik iletişim gibi alanları ifade eder. Siber terimi genellikle siber güvenlik, siber

saldırı, siber suçlar gibi konularda sıkça kullanılır. "Siber" kelimesi, Latince "siber" kelimesinden türetilmiştir ve "demir" anlamına gelir. Bu terim, bilgisayarlar ve dijital teknolojilerin kullanımıyla ilgili olarak, demir ve elektronik bileşenlerin bir araya geldiği bir anlam taşır. Siber terimi, genellikle internet ve dijital dünyayla ilişkili olan her türlü faaliyeti ifade etmek için kullanılır. Örneğin, siber güvenlik, siber saldırılar, siber suçlar gibi konular siber terimiyle ilişkilendirilir. Folklor kelimesi halk bilimini temsildir. Siber folklor ile de dijital halkbilimi ibaresi aynı anlama gelirler. Net ve folklore kelimesinin birleşiminden netlore, netnografi gibi günümüz çağının gerektirmiş olduğu kavramlar türetilmiştir.

İlk video oyunu 1958 yılında Fizikçi William Higinbotham tarafından geliştirilen “Tennis for Two” adlı dijital oyun olarak kabul edilir. “Bilgisayar tabanlı ilk video oyunu ise 1962 yılında Steve Russel ve arkadaşlarının geliştirdiği “Spacewar” isimli oyundur. 1970’li yıllarda oyun konsolları ve atariler görülmeye başlar. “Pokemon, Süper Mario” döneme damga vuran oyunlardandır” (Ören, 2019: 15). 1990’lı yıllarda “Tetris” ile birey hemen her yerde elinde taşıdığı pilli bir cihazla tanıştı. 2000’li yıllar dijital oyun için bir evrimdir. LAN tabanlı oyunlar geliştirildi. İnternet altyapıları ile Atari salonları yerini online içeriklerin oynanabileceği internet kafelere bıraktı. İnternet kafeler sundukları bağlantı ve oyun sistemleri ile bir dönem çocuklarının en uğrak yerleri haline geldi. İnternet tabanlı bilgisayar oyunları binlerce kullanıcı tarafından oynandı. Bu mekânlar oyun kültürü oluşumunda oldukça fazla yer aldılar. Geleneksel oyun için bir topluluk gerektirmekteydi. Çevrimdışı İnternet gerektirmeyen video oyunlarının dağıtmış olduğu toplulukları LAN tabanlı oyunlarla internet kafeler geri birleştirdi. Oyunu oynamak, oyun sonrası hakkında konuşmak, tartışmak bir yakınlık oluşturdu. Çeşitli online forumlar yayınlandı. bu yakınlık kendi dışına bir çizgi çekerek kendi kültürünü oluşturdu. Bu oyunlara hakim olmayanlar dışlandı. İnternet kafeler bir kültür mekânı haline geldi. Çağdaş dijital kültür oluşmaya başladı. 2010’larda konsolların gelişile de internet kafe, oyun kafeye dönüştü. Geçmişte fiziksel temas ve hareket gerektiren oyun eylemi bambaşka bir anlayışla refleks ve strateji gerektiren ekran başındaki eylemlere evrildi. Bu anlayış oldukça maliyetli oyun sistemleri gerektirmiş, çeşitli canlı yayın platformları ile “yayıncı” başlığı altında üretimden farklı

olarak tüketiminde de istihdam alanı haline gelmiştir. Oyun, bir ihtiyaçtan çok tüketim unsuruna dönüşmeye başlamıştır.

1.4. TÜRKİYE'DE DİJİTAL OYUN VE E-SPOR

Spor eylemi literatürde çeşitli tanımlamalara sahiptir. Kendi içinde çeşitli çeşitli alt disiplinlere ayrılmaktadır. Her disiplin için farklı şekilde değerlendirilir. Yapılmış tanımlamalardan bazıları şu şekildedir:

- Avrupa Konseyi'nin 1992'de kabul edilmiş Avrupa Spor Sözleşmesi'ne göre spor, rastgele veya organize katılım yoluyla, fiziksel zindeliği/zihinsel sağlığı korumayı veya iyileştirmeyi, sosyal ilişkiler kurmayı ya da rekabetçi sonuçlar elde etmeyi amaçlayan her türlü fiziksel aktivite anlamına gelmektedir (Hallmann ve Giel, 2018: 15).
- Spor, çağımızın modern toplumlarında kültürel ve refah düzeylerinin bir göstergesi olarak anlam kazanan ve sosyal hayatın tüm yönlerini etkileyen önemli bir sosyal olgudur (İmamoglu, 1992: 9).
- Spor, bireyin tabii çevresini beşeri çevre haline getirirken elde ettiği yetenekleri geliştiren, belirli kurallar altında araçlı veya araçsız, bireysel ya da toplu olarak boş zaman faaliyeti kapsamı içinde veya profesyonelce meslekleştirerek yaptığı, sosyalleştirici, toplumla bütünleştirici, ruh ve fiziği geliştiren rekabetçi, dayanışmacı ve kültürel bir olgudur (Erkal, 1982: 119).
- Spor, doğasında barış ve nezaket bulunduran, eşitlik ve hoşgörü gerektiren, sevgi, saygı gibi insan onuruna yakışan niteliklerin ön planda olduğu ve içerisinde üzüntü, stres gibi olumsuz unsurların da bulunduğu tümleşik bir kavramdır (Yetim, 2000: 64).

Spor, hem fiziksel hem stratejik güç gerektiren, rekabet çerçevesinde belirlenmiş kurallar dahilinde belirli bir grup veya bireyin yapmış olduğu eylemdir. E-spor, fiziksel olarak birkaç hareket içermediği ve güç gerektirmediği için oyun mu yoksa spor mu olarak değerlendirileceği tartışma konusudur. Kimi ülkeler -özellikle Güney Kore- spor olarak kabul etmiş ve gerekli mecraların kurulmasında ön ayak olmuş, kimi ülkeler -İngiltere gibi- stratejik bir oyun olarak kabul etmişlerdir. Kendine özgü online ortamda

oylanan oyun türleri -MOBA, MMORPG, FPS gibi- dışında fiziksel olarak da bir spor dalını temsil eden türler -Futbol ligleri, Formula1 yarışları gibi- için de sanal spor ortamı yaratmaktadır. Özellikle sanal bir ortam içerdiği için bu tartışmalara neden olmaktadır. E-spor, insanların bilgi ve iletişim teknolojilerini kullanarak zihinsel veya fiziksel yeteneklerini geliştirdiği ve eğittiği bir spor faaliyetleri alanıdır (Wagner, 2006: 440). İçerisinde rekabetin bulunduğu organize olmayı gerektiren, zihinsel ve fiziksel etkenlerin kullanılabileceği spor alanıdır. “Dünyanın bir ucundan diğerine iki insanın internet aracılığıyla ya da dünyanın her yerinden gelen insanların büyük organizasyonlar ile buluşup oyun oynayabilecekleri hem fiziksel hem de zihinsel olarak çaba gerektiren bir spordur” (Argan ve ark, 2006: 3). “E-spor, rekabete dayalı bilgisayar oyunlarında teknolojinin kullanıldığı, lig ve etkinliklerde amatör/profesyonel düzeyde bireysel ve yakın olarak oynanan, oynanan oyuna özgü kuralların olduğu, oyun geliştiriciler, bireyler, takımlar, organizatörler, sponsorlar, izleyiciler gibi paydaşların yer aldığı spor dalıdır” (Mustafaoğlu ve ark, 2018: 116). E-spor, şampiyonluk unvanı veya para ödülü kazanmak gibi belirli bir hedefi/ödülü olan, organize bir biçimde (turnuva veya lig) düzenlenen, profesyonel düzeyde rekabetçi oyunlardır (Newzoo, 2019: 12). “Genel olarak kabul görmüş kurallarla zafer koşulları yaratmak için fiziksel ve zihinsel yeteneklerin kullanıldığı, sanal bir ortamda gerçekleştirilen rekabetçi bir spordur” (URL5). E-spor alanında başarılı olmak için gerekli olan ise motor yetenekleri ve becerileri, özellikle ellerin ve parmakların göz-el koordinasyonu ile refleksler oldukça belirleyicidir.

Yapılan çalışmalarda modern spor ile e-spor olarak iki ayrı kavram görülmektedir. Bu kavramlar hemen hemen aynı işi yapıyor olsalar da mekân ve kurgu olarak birbirlerinden ayrılmaktadırlar. Modern Olimpiyat Oyunlarının kurucusu Pierre de Coubertin modern sporu, bilinçli olarak, arzu ederek, kurallara riayet ederek, oluşabilecek bazı riskleri göze alarak ve daima gelişim göstererek yapılan etkinlikler olarak değerlendirmiştir (Koryürek, 1996: 28). Modern spor olarak belirtilecek sporlara olimpiyat oyunları verilebilir. Örneğin koşu, uzun atlama, gülle, güreş gibi. Modern spor için belirli kurallar ve düzenlemelere tabi olan, genellikle organizasyonlar veya federasyonlar tarafından denetlenen, yarışmaya dayalı fiziksel etkinlikleri içermektedir. Modern sporlar, çoğunlukla katılımcıların yeteneklerini, dayanıklılıklarını ve rekabetçi

ruhlarını test etmelerini amaçlamaktadır. E-spor olarak ise yapılmış e-spor turnuvalarına bakılarak rekabetçi video oyunları ile yapılmış olan yarışmalar verilebilir. Örneğin CSGO, LoL, Valorant gibi. Kısaca online olarak internet tabanlı sanal oyunların bilgisayar, konsol ve mobil platformlarda yer alan her türlü rekabetçi ve stratejik oyun eşitlik şartıyla e-spor olarak değerlendirilebilir.

E-spor başlangıcı olarak 1950'li yıllar gösterilebilir. 1958 yılında geliştirilen Tennis for Two (İki Kişilik Tenis) oyunu ile iki kişilik bir rekabet ortamı yaratılmıştır. (URL6). Modern spor olarak değerlendirilebilecek kategoride görülen rekabet, strateji gibi aranan özellikler iki kişilik oynanan bu tenis oyununda da yaratılabilmektedir. İlk büyük boyuttaki rekabetçi organizasyon ise 1980 yılında 10.000'den fazla katılımcı ile Atari tarafından geliştirilmiş olan Space Invaders oyunudur (Kartal, 2020: 54). 1990'lı yıllarda büyük bir gelişim gösteren bilgisayar ve oyun sektörü beraberinde yeni organizasyonların yapılmasına olanak sağlamış ve ödüllerin boyutu giderek artmaya başlamıştır. ABD genelinde düzenlenen Nintendo World Championship, 1997 yılında düzenlenen Quake oyununun oynandığı Red Annihilation turnuvasında 2,000 kişiden fazla oyuncunun katılımı ile gerçekleştirilmiş ve birincilik ödülü olarak Ferrari verilmiştir (Toker, 2015). 1999 yılında Duisburg'da gerçekleştirilen "Oyuncular Buluşması" ile Avrupa'nın her yerinden 1600'den fazla oyuncu farklı oyunlarda rekabet etmek için buluşmuştur (Larch, 2019). 2000'li yıllardan sonra Seul'de Dünya Siber Oyunları ve Fransa'da Elektronik Spor Dünya Kupası organizasyonları düzenlenmiştir. Major League Gaming ile de birçok oyun türü organizasyonlarda yer almaya başlamıştır (Toker, 2015). Turnuvalar, çeşitli canlı yayın platformlarında yayınlanmaya başlamıştır.

GamingTurkey.com'un yayınladığı Türkiye Oyun Sektörü 2023 raporuna göre (URL7) 2023'te yaşanmış olan depremler, ekonomik ve politik dalgalanmalar e-spor sektörünü hem olumlu hem de olumsuz şekilde etkilemiştir. Dünyada en büyük oyun mağazalarından biri Steam, Türkiye'de yaşanan kur dalgalanmaları sebebiyle oyun satışlarında TL para birimi yerine dolara geçmiştir. Bu geçiş Türk oyuncularını için olumsuz bir gelişmedir. Steam harici Türkiye'de kullanılan oyun mağazaları Epic Games, Riot Games, Rime Gaming, PlayStation Plus, Xbox Game Pass gibi mağazalar hala Türk lirası üzerinden satışlarına devam etmektedir. 2023 yılı global oyun pazarı piyasa değeri 185 milyar dolar civarıyla 2022 yılıyla hemen hemen aynı değerdedir.

Mobil oyunlar, toplam gelirin %49'unu oluşturarak 91 milyar dolardır. PC oyunları ise %22'lik kısım ile 40 milyar dolar, konsol oyunları da kalan %29'luk dilimle 53 milyar dolar oldu. Konsol ve PC oyunlarına göre daha uygun ve ulaşılabilir olan mobil oyunlar bu yüzdeliğin en büyük kısmına sahiptir. 2023 yılında toplam nüfus 85.372.377, bu nüfusun 42.638.305'i kadın nüfus 42.734.071'i erkek nüfustur. 85 milyonluk nüfusta internet kullanıcısı yaklaşık 74.360.000'dir. Araştırma da Reklamcılar Derneği tarafından hazırlanmış olan 2023'ün ilk 6 ayını kapsayan Türkiye Tahmini Medya ve Reklam Yatırımları raporuna göre medya yatırımlarının en büyük paydaşı %65,9 ile dijital kanallar olmuştur. Türkiye, tüm dünyada en çok sosyal medya platformu kullanan 11. ülke konumundadır. Günlük olarak geçirilen zaman ortalama 2 saat 44 dakikadır (We Are Social - Digital 2024 Global Overview Report). İnternet kullanıcı sayısına paralel şekilde yatırımlarda bu alanda giderek artmaktadır. Türk mobil oyuncu alışkanlıkları incelendiğinde 18-35 yaş grubundaki oyuncular Türk mobil oyun kullanıcılarının büyük bir bölümünü oluşturmaktadır. Neden Mobil Oyun Oynuyorlar sorusuna ise çoğunluk sırasına göre şu cevaplar verilmiştir:

- Eğlence,
- Rahatlık Hissi/Stresi Azaltması,
- Özgür Hissettirmesi,
- İlerleme/Geliştirme/Ustalaşma,
- Yaratma Hissi/Yaratıcılık,
- Başarı,
- Sosyalleşme/Arkadaşlık.

Oyuncular oyun seçimlerinde çoğunluk sırasına göre ilk olarak ücretsiz olmasına ve sonrasında oyun içindeki tasarım ve grafiklere bakarak seçmektedir. Harcama alışkanlıklarına göre strateji oyunları, RPG oyunları, Battle Royale, MOBA tarzı oyunlar ilk sıralarda yer almaktadır. E-spor genel oyun türleri aşağıdaki gibidir:

- Dijital Kart Oyunları (örn. Hearthstone)
- Dövüş Oyunları (örn. Mortal Kombat)

- Spor Oyunları (örn. FIFA)
- Yarış Oyunları (örn. Mario Kart)
- RTS (örn. Total War)
- MOBA (örn. LoL)
- FPS (örn. Call of Duty)
- TPS (örn. Fortnite)

TESFED tarafından belirlenmiş e-spor turnuva branşları şunlardır (URL8):

- MOBA
- FPS
- RTS
- BATTLE ROYALE
- SPOR
- FIGHTER
- HADO

Türkiye, 2023'te oyun sektöründe 47 milyon oyuncusuyla 580 milyon dolarlık bir hasılat elde etmiştir. Oyun sektöründe adından söz ettirmeye başlayan Türkiye, yerli şirket Dream Games'in mobil oyunu Royal Match'in dünya genelinde en yüksek gelire sahip oyun olması ve e-spor turnuvası olan PUBG Mobile Dünya Şampiyonası'nın İstanbul'da gerçekleşmesi ile oyun dünyasına etkili bir noktaya gelmiştir. Türk E-spor takımları 2023 yılı itibari ile şunlardır (URL9):

Tablo 1.3. Türkiye'de 2023 yılında aktif e-spor takımları

Takım Adı	Oyunlar/Organizasyonlar
S2G E-sports	PUBG Mobile
SuperMassive Blaze	League of Legends, Valorant, PUBG Mobile, PUBG: Battlegrounds, FIFA Pro Club, FIFA, Rocket League, Arena of Valor, 2K22
Galakticos	League of Legends, Valorant, PUBG: Battlegrounds, FIFA Pro Club

Galatasaray E-spor	PUBG Mobile, FIFA Pro Club, FIFA, 2K22
Denizbank İstanbul Wildcats	League of Legends, Valorant, PUBG Mobile, PUBG: Battlegrounds, CS: GO, FIFA Pro Club, Wild Rift, Rocket League, 2K22
Fenerbahçe E-spor	Valorant, PUBG Mobile, PUBG: Battlegrounds, FIFA Pro Club, FIFA, 2K22
Dark Passage	League of Legends
Deep E-spor	PUBG Mobile
Digital Athletics	Valorant, PUBG Mobile, PUBG: Battlegrounds, Wild Rift
Beşiktaş E-spor	League of Legends, Valorant, PUBG Mobile, FIFA Pro Club, 2K22
BBL	Valorant
Regnum Carya	Valorant, PUBG Mobile, FIFA Pro Club, Wild Rift, 2K22
Eternal Fire	Valorant, CS: GO
NASR E-sports	League of Legends, Wild Rift
Parla Sports	FIFA, Wild Rift, Valorant
Sangal E-sports	CS: GO, Wild Rift, Valorant
5 Ronin	League of Legends
Adanaspor	FIFA Pro Club
Altay	FIFA Pro Club
Antalyaspor	FIFA Pro Club
AS4 E-sports	FIFA Pro Club
Balıkesirspor	FIFA Pro Club
BB Erzurumspor	FIFA Pro Club
Ben E-sports	PUBG Mobile
Bilgi E-spor	FIFA Pro Club
Bursaspor	FIFA Pro Club
Çaykur Rize-spor	FIFA Pro Club
Digital Sports E-sports	FIFA Pro Club

Eskişehirspor E-spor	FIFA Pro Club
Fire Flux	Valorant, PUBG Mobile
Fury E-sports	PUBG Mobile
Futbolist	Valorant, PUBG Mobile, PUBG: Battlegrounds, FIFA Pro Club, FIFA, Wild Rift
Gamebedel E-sports	PUBG Mobile
Gaziantep FK	FIFA Pro Club
Gençlerbirliği	FIFA Pro Club
Getso E-sports	PUBG Mobile
Giresunspor	FIFA Pro Club
Hatayspor	FIFA Pro Club
Interrail E-spor	FIFA Pro Club
İstanbul Başakşehir	FIFA Pro Club
İstanbulspor	FIFA Pro Club
Kafalar E-sports	Valorant
Karagömrük E-spor	Valorant, PUBG: Battlegrounds, FIFA Pro Club, FIFA, Rocket League
Karşıyaka E-spor	FIFA Pro Club, 2K22
Kasımpaşa	FIFA Pro Club
Kayserispor	FIFA Pro Club
Knockout	PUBG Mobile
Kocaelispor	FIFA Pro Club
Next Rüya Gaming	PUBG Mobile
Oldunity	PUBG Mobile
Orgless 5	CS: GO
Other Side	Valorant, PUBG Mobile, 2K22
Poprater E-spor	PUBG Mobile
Respect E-sports	PUBG Mobile

Şahangiller	PUBG Mobile, CS: GO
Sakaryaspor	FIFA Pro Club
Sivasspor	FIFA Pro Club
Sıkıntı City TR	FIFA Pro Club
Skaters	PUBG: Battlegrounds
Spartan Warriors TR	FIFA Pro Club
Surreal E-sports	Valorant, PUBG Mobile
Team Aurora	League of Legends, Valorant, FIFA Pro Club
Team Lixa	Valorant
Thunderbolts Gaming	Valorant, CS: GO
Trabzonspor	FIFA Pro Club, 2K22
Vice Versa	CS: GO
Yeni Malatyaspor	FIFA Pro Club
Yılport Samsunspor	FIFA Pro Club
WEDA E-sports	Valorant
World of Wonders	PUBG Mobile
Zero Zone	Valorant, PUBG Mobile, CS: GO
52 Orduspor FK	FIFA Pro Club

Kaynak: Gamizm.com

Türkiye’de 2023 yılında 308’den fazla lisanslı e-spor takımı bulunmaktadır. Lisanslı olarak 32.692’den fazla e-spor oyuncusu bulunmaktadır. (URL9).

Bir spor dalı olarak kabul edilen ülkelerde uluslararası turnuvalar, yarışmalar büyük ödüller ile düzenlenmektedir. E-spor kavramı kendi ekosistemini oluşturmuştur. Oyun şirketleri, markalar, sponsorlar, organizasyonlar, platformlar, taraftarlar, takımlar ve oyuncular gibi çeşitli çevrelerin oluşturduğu bir ortamdır. E-spor ekosisteminde bulunan çevrelerin aralarındaki ilişkileri ve bu ilişkilerin boyutlarının daha iyi anlaşılması amacıyla, e-spor ekosistemi aşağıdaki gibi gösterilebilmektedir (Alford, 2017).

Bu organizasyonlar ile büyük bir kitle kazanan e-sporu denetlemek, hem turnuvaları hem de oyuncuları resmileştirmek, adaletli ve eşit organizasyonlar yaratmak için çeşitli E-spor federasyonları öncü ülkeler sayesinde kurulmuştur. 45'ten fazla ülkede e-spor federasyonu vardır (Gençlik ve Spor Bakanlığı, 2018). 24 Nisan 2018'te Türkiye E-spor Federasyonu bakanlık oluru ile kurulmuştur. Uluslararası E-spor Federasyonu (IeSF), Aya Olimpiyat Konseyi (OCA) tarafından tanınmakta ve madalya branşları arasındadır. Federasyona bağlı 54 üye millet bulunmaktadır (URL11).

Sektörün kendisi, büyüklüğü kadar ekonomik, psikolojik ve sosyal açıdan da geniş bir yelpazeyle incelenebilir. En büyük parça ekonomik kısımdır. Büyüyen pazarı ve istihdamı, yenilikleri ve imkanları, küresel ticaret imkanı gibi etkiler olumlu etki olarak verilebilir. Buna karşılık aşırı harcamalar ve tekelleşme de bu sektörün ekonomik olarak olumsuz etkileri şeklinde sıralanabilir. Oyuncu tarafından psikolojik etmenlere de sebep olmaktadır. Rahatlamak, özgüven kazanmak,, ilgi çekici olmak gibi olumlu etkilerinin yanında bağımlılık yapması, gerçek dünyadan koparma, dikkat dağınıklığı, dengesiz duygusallık, stres artışı gibi olumsuz etkileri de bulunmaktadır. Sosyal açıdan ise kültürlerarası bağ kurma, takım çalışması kazanmak, erişilebilirlik, yeni deneyimler ve sanal topluluklar oluşturur. bu topluluklarda oyuncu kendi statüsünü kazanabilmektedir. Oyunları bitirmek, deneyimlerini ve ödülleri paylaşmak, oyun haberlerini yorumlamak üzerine çeşitli oyun toplulukları sanal mecralarda kurulabilmektedir. Bu oyun topluluklarında oyunu bitirebilmiş olmak oyuncuya statü kazandırabilmektedir. Özellikle e-spor turnuvalarında bu durum gözlenir. Oyunu bitirmek bazı oyun topluluklarında statü göstergesi sayılabilmektedir. Bu duruma zıt olarak ise oyunu bitirememiş olmak, seviyeyi tamamlayamamış olmak ise dışlanma, küçümsenme veya zorbalığa da neden olabilmektedir. Oyunlar da kendi içinde oyunculara topluluk kurma imkanı vermektedir. Kurdukları gruplarda oyuncular grup yararına görevler yapmakta, etkinliklere katılmakta ve o grup üyelerine yardım edebilmektedir. Bu topluluklar oyuncular arası sanal arkadaşlıklara ve iletişime yol açar. Eğer istenirse bu iletişim ve arkadaşlık gerçek dünyaya da taşınabilmektedir. Bazı oyunlarda yüksek ödül mekanizmaları, süreklilik içeren hikâye kurguları ve sanal bağlılık unsurları bulunur. Bu unsurlarda oyuncular çeşitli zorluklarda görevler yapmalı ve sürekli girişler sağlamalıdır. Bu unsurların gerçekleşmemesi halinde oyunculara ödül

kesintisi, kaynak kaybı veya karakter gelişiminde yavaşlama gibi zorlayıcı cezalar uygulanabilmektedir. Oyuncu bu şekilde cezalandırılabilir. Bu cezalarla oyuncu oyuna teşvik edilmekte bu teşvik bağımlılığa sebebiyet verebilmektedir.



İKİNCİ BÖLÜM

2.1. MİTOLOJİ

İnsanoğlu kökenine, varoluşuna dair doğası gereği hep bir merak içerisinde kalmıştır. Nasıl doğduğunu, nasıl öleceğini veya ölüm sonrası için çeşitli düşünceler, kurgular hikâyeler geliştirmiş, kendi dünyasını anlamlandırmaya çalışmıştır. Bu anlamlandırmalar çerçevesinde mit ve mitoloji gibi kavramlar doğmuştur.

Büyük Türkçe Sözlük'te mit “Geleneksel olarak yayılan veya toplumun hayal gücü etkisiyle biçim değiştiren alegorik bir anlatımı olan halk hikâyesi, mitos. Efsaneleşen kavram veya kişi..” (URL12) olarak karşılık bulur. Mitler, bu hikâye, kişi kavramlardır. Mitoloji ise bu kavramları bir disiplin olarak inceleyen bilim dalıdır. Dönemlerin birbirinden farklı mitleri bulunmakla birlikte benzer mitlere de rastlanılmaktadır. Hayal gücü etkisiyle biçim değiştiren anlatılar, topluluklar tarafından kişileştirilerek yorumlanır. “Mit, ilkel insan topluluklarının, evreni, dünyayı ve tabiat olaylarını kişileştirerek yorumlamak, henüz sırrını çözemedikleri hayatın ve evrenin çeşitli görüntülerini bir anlam kolaylığına bağlamak ihtiyacından doğmuş öykülerdir” (Necatigil, 1969: 7). Ayrıca Necatigil destan ve mit ilişkisi hakkında mitlerde konu edilen olaylarda olağanüstü özelliklere sahip kahramanların daha sonra kimlik ve kişilik özellikleriyle de destanlara malzeme oluşturduğunu söyler. Bu iki tür arasında sonradan veri alışverişi yapılmış, aralarındaki bağlantı ile malzemeler değişik oranlarda ve farklı bakış açılarıyla işlenmiştir. değişmez metinler değildirler.

Eski Yunancada etimolojik olarak ‘söz’ üç kelime ile izah edilir: “logos, epos ve mitos” (Erhat 1996: 6-7). Mitos terimi genellikle kutsal ya da dinsel nitelikli, bireysel olmaktan çok toplumsal ve daha ziyade doğal, doğaüstü ya da toplumsal, kültürel bir oluşumun köken ya da yaratılışına ilişkin masallar için kullanılır (Antropoloji Sözlüğü, 2003: 602). “Mitoloji ise kutsal bir öyküye-inanca izafe edilir ve bunu ilahi bakış açısı ile dile getirirken dokunulmazlık alanlarını belirlemektedir” (Saluk, 2018: 9).

Mitler, bireyin ait olduğu toplumun inanç sistemine göre şekillenmiş kutsal ve sorgulanamaz biçimde gerçek kabul edilmiş tanrı ya da tanrısal varlıkların eylemlerini anlatan öykülerdir. “Estetik ve mantıklı bir kurgu düzenine sahip olan mitler; ilkel

toplumların gerçek ve kutsal hikâyeleridirler. İlk çağlarda yaşamış olan insanların inandıkları tanrılar, tanrıçalar, periler, devler ve kahramanlar hakkında oldukça önemli bilgiler içerirler” (Can, 2011: 17). Günümüz insanında bu öyküler kimilerine hurafe, olağandışı uydurulmuş kurgular olarak değerlendirilse de araştırmacı Can’ın tanımında yer almış ilkel insan için şüphesiz değerli anlatılardır. “Her kültürün, her dönemin kendine has ve zaten hali hazırda var olan mitleri vardır” (Vernant, 2001: 13). Ait olduğu döneme dair önemli bilgiler içerir. Dönemde hakim olan kültür, din ve inanç gibi çeşitli ipuçları verir. “Mit ilk insanın inandığı, kutsal bildiği değerler sistemi, bu sistemin biçimlenmiş ve metne dökülmüş şeklidir.” Bu anlatılar düşünce unsurunun tahkiye unsuruyla birleşmesinden ortaya çıkmıştır” (Bayat, 2005: 7). Mitler; doğaüstü varlıkların başarıları sayesinde meydana gelen bir takım yaratılış olaylarından, tanrılardan, tanrıçalardan ve kahramanlardan, bitkilerin ve insanların nasıl tanrılaştırıldığından, evrenin doğuşundan bahseden ayrıca ait olduğu dönemin insanların gerçek inançlarını ve kültürlerini yansıtan halk hikâyeleridirler (Eliade, 2001: 16). Mitler efsane türüyle karıştırılmaktadır. Her iki türde olağanüstü varlıkları ve konuları tema edinse de mitler kutsalın tezahürü olarak görülür. Masal gibi eğlence veya zevk amaçlı anlatılar değildirler. Doğru anlaşılırsa insanı öbür dünya da uygun adımı atmak için gerekli ruhsal ya da psikolojik duruma da hazırlar (Armstrong, 2006: 9).

Başlangıçlara dayanan kurgusuyla mitler kutsalı, kutsalın tezahürünü anlatır. Yaratılış temalı bu öyküler olmuş bitmiştir. Mit her zaman yaratılışın öyküsünü anlatır. Bir şeyin nasıl yaratıldığını nasıl var olmaya başladığını anlatır (Eliade, 2001: 16). Mitler yaşayan anlatılardır. Kutsala olan inanç mitleri yaşatır. Kutsallık inancını yitirmiş mit ölmüş veya başka türlere evrilmiştir. Hiçbir zaman kaybolmaz. Armstrong, mit hakkında bir zamanlar yaşanmış aynı zamanda da yaşanan bir olay olduğuna değinir (Armstrong, 2006: 75). Tarihsel bir belgeye, somut kanıta ihtiyaç duymaz. Şahit olduğuna inanılan bu öyküler insanoğlu ile birlikte yaşar.

TDK tarafından hazırlanan sözlükte mit, geleneksel olarak yayılan veya toplumun hayal gücü etkisiyle biçim değiştiren; Tanrı, tanrıça ve evrenin doğuşu ile ilgili hayali, alegorik bir anlatı olan halk hikâyesi” şeklinde tanımlanmıştır. Geleneksel olarak yayılan mit, ait olduğu toplumun kutsal bir değeridir ve nesilden nesile aktarılır. Nurettin Albayrak efsane ve miti bu tanımdan farklı olarak birlikte kullanmıştır.

Albayrak'a göre mit, *eski çağlardan beri söylenegelen olağanüstü varlıklar ve olayları konu edinen hikâye, söylence* şeklinde karşılık bulmuştur (Albayrak, 2004: 152). Bu tanımda mitin diğer türlerden bariz farkı olan kutsala değinilmemiştir. Aynı şekilde Sedat Veyis Örnek tarafından buna benzer bir tanımlama yapılmıştır. Örnek mit terimini efsanenin bilimdeki karşılığı olduğunu belirtir. Mitoloji ise *efsanelerin tümünü içine alan, onları sistemli bir biçimde inceleyen disiplin* olarak tanımlamaktadır (Örnek, 1995: 190). Farklı bir değerlendirme ile Bilge Seyidoğlu'da efsane ve masalların mitlerdeki kutsal tarafını yitirmesiyle oluştuğunu öne sürer (Seyidoğlu, 2002: 7).

Efsane ve miti aynı başlık altında değerlendirenler harici masalların da mitlerden oluştuğunu, mitlerin masallardan türediğini düşünen araştırmacılarda mevcuttur. J. Grimm, *masalları eski mitlerin parçalanmış şekilleri* olduğunu belirtmiştir (Çobanoğlu, 1999: 83). Gruffydd ise mitlerin zaman içinde dört aşamadan geçerek masala dönüştüğünü savunmuştur. İlk aşamada mitoloji durumunda olan anlatı tarihe, folklor ve sonra da masallara dönüşür.

Celal Beydilli'ye göre mit; gerçekliğin eski kültürlerde sembolik-motifli şeklinde bilinen tek açıklaması olarak mitolojinin ise milli geleneksel kültürün kaynağı ve tarihsel olarak en eski şekli olduğu belirtilmiştir (Beydilli, 2005: 373). Eliade ise miti gerçeklik ile birlikte değerlendirmiştir. Kutsal bir öyküyü anlatan mit, en eski zamanda masallara özgü bir zamanda olup bitmiş bir olayı anlatır. Mit, bir gerçekliğin nasıl yaşama geçtiğini anlatır (Eliade, 2001: 15-16).

Mit hakkında öne çıkan söylemler şu şekildedir: Schwarz mitlerin geleneksel toplumların dogmatik kaburga kemiklerini oluşturduklarını savunur (Schwarz, 1997;286). İnanç, mitin özüdür. Malinowski, mitlerin geleneksel toplumların paradigmatic yasası olduğunu ve ilkel oluşuma dikkat çekerek topluluklarda yaşadığı biçimiyle tamı tamına bir gerçeklik boyutu olduğunu öne sürer (Malinowski, 1998: 98). Schwarz'ın aktarımıyla mitler, dünyayı açıklamak için entelektüel bir çabanın ifadesidir. Frazer'a göre mit karmaşık ilkel irrasyonel embriyo halindeki düşüncenin tezahürüdür (aktarım Özünel, 2010: 21). Anlamlandırılmamış gelişmemiş olan durumun yansımasıdır. Psikoanalitiğin babası Freud ve öğrencilerine göre ise mitler, insanın bilinçaltında bulunan istek, korku ve güdülerin bir yansımasıdır. Bu düşünce tanrı çokluğu açısından zengin Yunan mitolojisine oldukça uymaktadır. Yunan mitolojisi

anlatılarında insana ait duygu, düşünce ve eylemler oldukça fazladır. İnsanoğlu, toplum içerisinde bulunan sert normlar altındaki yansıtamadığı bilinçaltını mit anlatılarına yansıtmış, kendi hayal gücünü tanrı veya tanrısal varlıklar üzerinden aktarmıştır. Freud'un insana özelleştirdiği anlatıları Jung, Neumann gibi araştırmacılar ise miti evrensel ve ortak bilinçaltının bir tezahürü olarak ele almışlardır (Rosenberg, 2000: 21).

Joseph Campbell, için mitoloji, insan yaşamının yalnızca süsü değil, temel bir yapı taşıdır. İnsanlar mantıklı düşünceleriyle değil, mitolojik sembollerle beslenen bir bilinç düzeyiyle yaşamlarının anlamını bulurlar. Mitolojik öğeler bilinçdışımıza seslenir, bireyleri ve toplumları harekete geçirir. Eğitim düzeyi ne olursa olsun, bu semboller evrensel etkiler yaratır. Bu nedenle mitler, bireyin ve uygarlıkların gelişiminde vazgeçilmez bir rol oynar; çünkü onlar, zaman ve mekân ötesi kalıplarla insan yaşamına yön verir (Campbell, 2006: 15-32).

Kurgusal olarak eski zamandan, başlangıçtan gelir. Kutsal hikâyelerdir. Genellikle tanrılar, tanrıçalar ve diğer kutsal varlıklar hakkında öyküler içerir. Simge ve metaforları vardır. daha derin anlamları ve evrensel gerçekleri ifade etmek için simgeler ve metaforlar kullanır. Kültürel değerleri yansıtır. Bir toplumun değerlerini, inançlarını ve ideallerini yansıtır. Birbirine benzer mitlerde bu değerler açıkça görülür. Evrensel temaları ele alır. Genellikle yaşam, ölüm, aşk, ihanet gibi evrensel temaları ele alır. Öğretici niteliktedir. Genellikle moral ve etik dersler verir veya hayatın gizemlerini açıklar. Merak giderici anlatılardır. Anlamlandırma çabasının ürünü sayılırlar. Kültürel aktarım aracıdır. Taşıdığı kutsallık ile nesiller boyu sözlü veya yazılı olarak aktarılacak bir kültürün tarihini, geleneklerini ve değerlerini korur. Kutsallık atfedilmesinin yanında mitler büyüsel-dinsel bir güce de eşlik edebilmektedir. Bu sebeple özellikle aktarımda kapalı ve gizli bilgiler de bulunabilir. Bu gizli bilgiler toplulukta görevli kişilerce bilinir. Bu aktarımı gerçekleştirebilmek için de nesilden nesile görev devri yapılır.

Mitlerin özellikleri şu şekilde sıralanabilir (Eliade 2001: 16-33)

Mit, kutsal bir anlatı, ifade biçimi ve eylemdir. Olağanüstü ve kutsal bir ağırlığı vardır.

İnsanın, dünyaya ve yaratılışa dair kendisini anlamlandırmak için sorduğu 'neden' ve 'nasıl'lara verdiği cevaplardır.

Mitlerin kahramanları olağanüstülük ve sıradışılık özellikleri taşımaktadır.

Mitlerde zaman ve mekân kozmiktir.

Mit, her zaman bir 'ilk'le veya bir 'son'la ilgilidir. Hayatı ve davranışları sebep sonuç ilişkisi dahilinde sorgulayarak anlatmaktadır.

Mitoloji bir tecrübe bilimidir. Bu sayede varlıkların kökeni bilinmektedir.

Mitler, sosyo-kültürel ve ekonomik olarak ait olduğu milletin bütün dinamiklerine özgüdür ve millidir.

Mitler, belli bir inancı dile getirir. Ahlak ve etik ilkelerini savunur, onları kabul ettirir.

Mitler tabiat olaylarını, hayvanların, bitkilerin ve insanın kökenini, töreleri, örf ve adetleri, tarihî olayları, kısacası insanın var oluş macerasını dile getirir.

Fuzuli Bayat, *Mitolojiye Giriş* adlı eserinde mitolojileri genel kategoriler (kozmogonik, yaratılış, türeyiş, takvim) ve özel kategoriler (teogoni, köken, eskatoloji, totem, kahramanlık) başlıkları altında incelenmesi gerektiğini ifade etmiştir (Bayat, 2005: 8-11).

Mitleri içerik bakımından 'köken ve yaratılış mitleri' ile 'eskatoloji mitleri' olmak üzere ikiye ayırmak mümkündür (Saluk, 2018: 10) :

a) Köken ve Yaratılış Mitleri: Etiyolojik (herhangi bir unsurun, eşyanın ilk kökenini ve nasıl ortaya çıktığını anlatan mitik metinler), teogoni (ilahi varlıkların kökenleri ile ilgili mitik metinler), kozmogoni (evrenin oluşumunu anlatan mitik metinler), antropogoni (insanın kökenine, türeyişine dair mitik metinler) gibi alt başlıklarda incelenmektedir. Köken ve kozmogoni mitlerine hemen hemen bütün milletlerde rastlanmaktadır

b) Eskatoloji Mitleri: İnsanın ve dünyanın sonunu, kıyameti anlatan metinlerdir.

Hooke, mit yerine mitos terimini kullanır ve mitosları konuları bakımından şu şekilde sınıflandırır; Ritüel Mitosları, Orijin Mitosları, Kült Mitosları, Prestij Mitosları, Eskatologya Mitosları (Hooke, 1991: 9).

Malinowski'nin sınıflandırması ise şu şekildedir; Kökenlere İlişkin Mitler, Ölüm ve Yaşam Döneminin Yeniden Başlaması Üzerine Mitler, Büyüye İlişkin Mitler (Malinowski, 1998: 116-157).

İlk Çağ'dan günümüze kadar mitlerin ortaya çıkışları veya neden var olduklarına dair çeşitli görüşler mevcuttur. Görüşler tarihsel, alegorik, fiziksel, dinî, etimolojik başta olmak üzere çeşitli alt başlıklar altında incelenebilir (Batuk, 2009: 32-34):

Tarihsel Teori: Bu başlıkta mitik kahramanlar tarihte yaşamı devlet adamları ve karizmatik liderlerdir. Bu liderler efsanelerle ve olağanüstü bir anlatımla tarihi zenginleştirerek halk muhayyilesine farklı bir karaktere bürünmüşlerdir. Teorinin ilk esin kaynağı Heredotos'tur (Beydilli, 2005: 388-391).

Alegorik-Sembolik Teori: Bu başlıkta mitik metinler, sembolik dilin bir yansımasıdır. Teorinin savunucularından Strauss'a göre mitoloji, zorlu doğa koşullarının sembolüdür. Eliade ise miti sembolik ve kutsal bir öykü olarak tanımlar. Mitler, kutsal olanı ve yaşayan canlı bir tarihi ifade etmektedir. Mitleri bilmek demek nesnelerin kökenindeki sırrı öğrenmek demektir (Eliade, 2001: 16).

Fiziksel Teori: Bu başlıkta tabiatın esasları olan anasır-erbaa denilen dört unsur (hava,su,ateş,toprak) ilahi olanın koruyuculuğunda bütün insanlığın ve evrenin hizmetinde kişileştirilmiş olağanüstü öğelerin bir yansımasıdır (Bayat, 2005: 29).

Dinsel Teori: Bu başlıkta bütün mitik anlatılar semavi dinlerden türemiş ve onların bozulmuş hallerinden başka bir şey olmayan putperestlik öyküleridir. Çıkış noktası Nuh tufanı olarak görülmektedir. bu teoride mitler ancak dinler tarihî ile ilişkilendirilerek anlatılabilir.

Etimolojik Teori: birçok mitik unsur veya kahraman kendi adlandırmalarında şahsiyetini, özelliklerini ve mensubu bulunduğu kabilenin, klanın veya ilahi olanın vasıflarını ortaya koymaktadır. Etimoloji bilimi ile mitolojik adlandırmalar ve doğa mitleri tanımlamaları arasında sıkı bir ilişki vardır (Batuk, 2009: 32-34).

Ritüelist Teori: Bu alanın en büyük temsilcisi muhayeseli dinler tarihinin öncülerinden biri olarak Frazer'dir. Ona göre mitoloji, arkaik ritüeller ve sihirle bağlantılı bir çalışma alanı içinde değerlendirilmelidir. Mitoloji gerçek vakalara dayanmaktadır. Doğayla olaylarının bir izahı olarak değerlendirilmelidirler.

Arketipse ve Psikanaliz Teori: Teorinin temsilcisi Jung, insanoğlunun tecrübe esasına dayalı hayat serüveninin genetik olarak kodlanmakta olduğunu ve kolektif bilincin kendinden sonraki nesillere bu genetik aktarım yoluyla geçtiğini öne sürmektedir. Freud, mitleri psikolojinin sınırları dahilinde incelemiş, yaklaşımını insanlık tarihî ve kişilik çözümlemelerinde kullanmıştır.

Mitoloji, bir toplumun inançlarını değerlerini vb. unsurlarına dair önemli bilgiler içermektedir. Mitler, insanların dünyayı anlamlandırma biçimi, açıklama çabasıdır. Bu çaba çerçevesinde insanlar dilek dilemek, kötü ruhlardan korunmak veya şükür göstermek için çeşitli ritüellere başvurur. Yaşadıkları kötü olayları bir sebebe bağlama çabası, iyi olaylara şükretme ihtiyacı tapınmaları meydana getirir. Bu eylemler anlamlandırma çabasından başka bir şey değildir. İmandıkları düşünce etrafında yaşamlarına anlam katmaktadırlar. Ritüeller kültür, din veya topluluk için kuralları önceden belirlenmiş, değiştirilemeyen ve tekrarlara dayanan bir dizi eylemdir. İnsanoğlu, bu bağlamda çeşitli ritüel ve törenler yapmaktadırlar.

Mitler, oyunların hikâye yapısını ve karakter gelişimini doğrudan etkiler. Joseph Campbell'in kahramanın yolculuğu teorisi, birçok oyunun temelini oluşturan mitolojik anlatı modelini sunar. Bu teori, oyunculara bir görev duygusu vererek, oyun içindeki yolculuklarının merkezinde yer alır. Bu model, oyun tasarımında kullanıldığında, oyuncuların oyunla daha derin bir bağ kurmasını sağlar. Antik Yunan tragedyalarında da görüldüğü gibi, bu kahramanlık yolculuğu, eski ile yeni arasındaki çatışmaları ve uyumu anlatır.

Oyunlar, kendi kuralları olan gönüllülük esaslı bir eylemdir, bu bakımdan ritüel ile benzerlik gösterir. Ritüeller, belirli kalıplara göre tekrarlanan davranışlardır. Kutsallık atfedilip genellikle dinî amaç için yapılır. Ritüeller, toplumun değerlerini, geleneklerini göreneklerini anlamlandırır.

Hem ritüeller hem de oyunlar, toplum içinde bireylerin sosyalleşmesin, toplum kimliğini benimsemesine iletişim kurmaya olanak sağlar. Her iki etkinlikte de belirli kurallar vardır. ritüeller kutsal ve dinî gerekçeler sebebiyle katı olurken oyunlar gönüllülük çerçevesinde eğlence amacıyla kendi katı kurallarını içerir. Bu kurallar,

mitolojik kabullere göre şekillenebilir. Her iki eylemde dünyanın zamanından ayrılır. Kendi zamanı vardır. birey, eyleme kalkıştığı anda mevcut zamandan ayrılır.

“Mitler, insanlık tarihinin en eski hikâye anlatım biçimlerinden biri olarak, kültürlerin kimliğini, değerlerini ve dünya görüşlerini yansıtmaktadır. Dijital oyunlar ise, modern zamanlarda bu hikâyeleri ve anlatıları yeniden canlandırmanın ve aktarmanın etkili bir yolu haline gelmiştir” (Binark & Bayraktutan-Sütçü, 2008). Mitler, oyunların hikâye yapısını ve karakter gelişimini doğrudan etkiler. Joseph Campbell'in kahramanın yolculuğu teorisi, birçok oyunun temelini oluşturan mitolojik anlatı modelini sunar (Campbell, 2013). Mitler, sadece hikâye anlatımında değil, oyun dünyasının fiziksel yapısını ve oyun kurallarını da şekillendirir. Mitolojik kozmolojiler, oyun dünyasının haritasına ve içindeki etkileşimlere, kurguya kaynak olur. Mitolojik unsurlar, oyunun atmosferini ve oyuncunun deneyimini zenginleştirir. Mitlerdeki temalar ve karakterler, oyunun estetik değerini artırırken, oyuncuların oyunla duygusal bir bağ kurmasını sağlar (Kürkçüoğlu, 2019: 47). Mitlerin oyunlara entegrasyonu, oyunun interaktif yapısını geliştirir. Oyuncular, mitolojik karakterlerin rollerini üstlenerek, oyunun hikâye akışını etkileyebilir ve farklı sonuçlara ulaşabilir. Mitler ve oyunlar arasındaki ilişki, oyun tasarımının temel taşlarından biridir. Bu ilişki, oyunların sadece eğlence değil, aynı zamanda kültürel mirasın aktarımı, eğitim ve duygusal deneyimler için de güçlü araçlar olmasını sağlar.

Bir dijital oyun inşasında çeşitli etkenlerden bahsedilebilir. Dijital oyunlarda mitolojinin kullanımı ise oyun dünyasının derinliğini, atmosferini ve hikâyesini zenginleştirmek amacıyla oldukça yaygın ve etkili bir yöntemdir. Farklı kültürlerin mitolojik unsurları, oyun geliştiricilerine güçlü anlatılar, karakterler, düşmanlar ve dünya yapıları oluşturmak için ilham kaynağı olur. Oynayanlar ve etkilenenler için de oyunlar eğlenmekten çok içerdiği anlatı, kurgu, tasarım, oynanış gibi etkenlerle de adından söz ettirmektedir.

Çalışmanın üçüncü bölümünde oyunlar içerdikleri mitolojik anlatıların boyutlarıyla inceleme konusu olmuştur. Araştırmaya dahil edilmiş oyunların içerdikleri ve esinlendikleri mitolojik kaynaklar, net bir şekilde anlaşılabilmesi için ait oldukları mitolojilere değinilmiştir. Çin, Roma, Yunan ve Mısır mitolojileri başlıklar halinde aşağıda verilmiştir.

Çin Mitolojisi

Çin kültürü Doğu Asya boyunca çeşitli kabilelerce hüküm sürmüştür. “Bu kültürel birlik çoğalarak gelişti ve bugün Kuzeyde Çin seddi ile çevrilen, batıda Kansu eyaletinin sınırlarını içerisine alıp Türkistan’ı dışarıda bırakan toplam 34 ayrı yönetim bölgesinden oluşan bir ülkeye dönüştü” (Karatosun, 2013: 32).

Çin mitolojisinin yaklaşık altı bin yıllık tarihe dayandığı ve diğer mitolojilerden farklı olarak Dünya’nın yaratılışında Tanrı rolünün yer olmadığı görülmektedir. Bu mitolojide Dünya sonsuz bir okyanusta yüzen bir alan olarak algılanmıştır (Trutanov, 2015: 324).

Dünyanın bileşimi beş temel elemente dayanır; Su, metal, ateş, toprak ve tahta. Oluşan evrende ilk insan olan P’an ku olağanüstü güçlerle değil karanlık ve biçimsiz bir maddeden doğmuştur. Mitolojide geçerli Yin ve Yang ilkesi, karşıtlıkları ve ayrılmaz ikiliği temsil eder. Yin dişiyi Yang erili temsil eder (Trutanov, 2015: 330).

Çin mitolojisinde epik anlatılar oldukça azdır. Anlatılar daha çok siyasi bir dil üzerinden aktarılmıştır. Üç felsefi düşünce hakimdir. Budizm, Taoizm ve Konfüçyüsçülük. Mitolojik anlatılar bu üç felsefi düşünce çerçevesinde aktarılmıştır. Özellikle Konfüçyüsçülük düşüncesinin ağır basmaktadır çünkü anlatılarda ideal yönetici, hükümdar gibi yoğun bir siyasi karakter fikri öne çıkmaktadır.

Roma Mitolojisi

Başlangıçta ilkel bir kabile dinine sahip olan Roma’da daha küçük bir etki alanı olan aile dininin (Religio privata/domestica), daha sonra gelişerek, dönüşerek ve kısmen değişerek Roma’nın devlet dinini oluşturduğu görülmektedir (Şahin, 2017: 14).

Roma halkı tanrıları kendi düzenleri gibi bir düzende varsayarak insanlara özgü özelliklerle anmışlardır. Yunan mitolojisinin benzeri olarak Roma mitolojisi de çok tanrılı bir inanişaya sahiptir. Tanrıların ilişkilerine dair çeşitli olağanüstü anlatılara sahiptir.

Oldukça esnek bir mitoloji olan Roma mitolojisinde, Romalılardaki tanrısal inaniş Tanrı’nın her yerde olması ve doğal tanrısal varlıklara inanmalarına dayanmaktadır.

Roma mitolojisi, Antik Roma'nın dinî inançlarını ve mitlerini kapsar. Bu mitoloji, Yunan mitolojisinden büyük ölçüde etkilenmiş olsa da, Romalılar kendi tanrılarını ve hikâyelerini de geliştirmişlerdir.

Başlıca Tanrı ve Tanrıçaları şunlardır; Jüpiter (Tanrıların Babası), Juno (Evlilik ve Doğum Tanrıçası), Minerva (Bilgelik ve Savaş Tanrıçası), Mars (Savaş Tanrısı), Venüs (Aşk ve güzellik tanrıçası), Vesta (Ev ve Aile Tanrıçası), Neptün (Deniz Tanrısı), Plüto (Yeraltı Tanrısı), Ceres (Bereket ve Tarım Tanrıçası), Proserpina (Yeraltı Tanrıçası), Vulcanus (Ateş ve Demircilik Tanrısı), Liber (Şarap ve Tiyatro Tanrısı), Saturnus (Zaman Tanrısı) (Estin, 2002: 215).

Roma mitolojisi birçok kültürden etkilenmiştir. Mısır ve Yunan mitolojisi başta gelir. Tanrılara adanmış pek çok ritüel ve festivalleri vardır.

Yunan Mitolojisi

Yunan mitolojisinde düzen, tanrıların, doğanın ve insan toplumunun karmaşık bir etkileşimiyle sağlanır. Bu düzen, evrensel bir harmoni ve adalet anlayışı etrafında şekillenir, ancak aynı zamanda tanrıların kaprislerine, insanların hatalarına ve kaderin kaçınılmazlığına da açıktır. Bu dinamik, Yunan mitolojisinin ve felsefesinin merkezinde yer alır.

Yunan Mitolojisi kendi içinde birçok hikâyeyi, anlatıyı içeren zengin bir unsurdur. Temelinde çok tanrılı bir anlayış hakim olmakta, Titanlar ve Olimposlular olarak iki Tanrı soyunu anlatmaktadır. Titanlar, Kaos'un ve ilk tanrıların soyundan gelen ilk nesil tanrılardır. Gaia (Yeryüzü) ve Uranos'un (Gökyüzü) çocukları olarak bilinirler. Titanlar, evrenin ilk düzeni ve yönetimiyle ilişkilendirilirler, ancak Olimpos tanrılarıyla yapılan Titanomachy savaşından sonra güçlerini kaybetmişlerdir. İşte bazı önemli Titan tanrıları:

Kronos (Titanların lideri), Rhea (İlk Tanrıça), Okeanos (Nehirler ve su kaynaklarının Tanrısı), Thethys (Tatlı suyun tanrıçası), Hyperion (Güneş ve ayın babası), Theia , Koios, Phoebe (Zeka ve bilgelik tanrıçası), Krios, Themis. Titanlar, Yunan mitolojisinin evrimi ve karmaşıklığının önemli bir parçasıdır, kozmik düzenin ilk aşamalarını ve Olimpos düzenine geçiş sürecini temsil ederler.

Titan savařından sonra iktidarı devrilen Titanların yerine Olimposlu soyu gelmiřtir. Yunan mitolojisinde Olimpos Tanrıları, Olimpos Dağı'nda yařayan ve evrenin çeřitli yönlerini yöneten en bilinen tanrı ve tanrıçalardır. Mitolojinin On İki Olimposlusu řunlardır:

Zeus (Hükümdar ve baba), Hera (Evlilik, kadın ve doğum tanrıçası), Poseidon (Denizlerin tanrısı), Demeter (Bereket ve tarımın tanrıçası), Athena (Bilgelik ve savaş tanrıçası), Apollon (güneř ve müzik tanrısı), Artemis (ay ve avcılık tanrıçası), Ares (savaş tanrısı) Aphrodite (Ařk, güzellik ve cinsellik tanrıçası), Hephaistos (Ateř ve demircilik tanrısı), Hermes (Haberci tanrı), Hestia (Ev ve aile tanrıçası), Dionysos (řarap ve tiyatro tanrısı) (Estin, 2002: 98-99).

Mısır Mitolojisi

Mısır'da uygarlık MÖ 4000 ve MÖ 3000 yılları arasında geliřmiřtir. MÖ 3500 ve MÖ 2500 tarihleri arasındaki yıllar, Mısır'ın siyasal, ekonomik ve sanatsal açılardan olgunluđa eriřtiğı altın çağ olarak anılır. MÖ 3000 yıllarında Yukarı Mısır ve Ařağı Mısır birleřmiř ve Batı'nın ilk büyük devletini oluřturmuřtur. Bu dönemde Mısırlılar, hiyeroglif adı verilen bir resim yazısı icat ederek düşüncelerini kaydetme ve böylece yazılı bir mirasa sahip olma imkânını bulmuřlardır. MÖ 2500'lerde, güneř tanrısı Re en Önemli tanrıdır; yařam, ölüm ve yeniden doğuř tanrısı olan Osiris'e olan İnanç çok yaygındır ve diğeri bütün inançlardan daha önemlidir. Büyük piramitler inşa edilmiř ve Piramit Belgeleri, dinsel fikirleri yazılı bir biçimde ortaya koymuřtur. Eski Dünya'dan, geniř çöller ve Akdeniz ile ayrılmıř olan Mısır, MÖ 1700'lere kadar dış etkilere uzak bir kültür geliřtirmiřtir (Rosenberg, 2003: 255).

Firavunların ülkesi Mısır'da çok tanrılı düzen hakimdir. Tarih boyunca yüzlerce tanrı ve tanrıçaya tapınılmıřtır. En bilinen tanrı ve tanrıçaları Ra (Güneř Tanrısı), Osiris (Ölümler Diyarının Tanrısı), İsis (Annelik Tanrıçası), Horus (Gökyüzü Tanrısı), Anubis (Ölümler Diyarının Rehberi) ve Seth (Kaos ve Çöl Tanrısı) Thot (bilgelik ve yazı tanrısı), Ma'at (adalet ve doğruluk tanrıçası), Bastet (Kedilerin tanrıçası), Ptah (yaratıcı, zanaatkarların tanrısı) řeklinde sıralanabilir.

Mısır'da 4 farklı yaratılıř miti bulunmaktadır. Dört büyük řehir ile iliřkilendirilmiř bu mitler Hermapolis, Heliopolis, Memphis ve Thebes teolojileridir.

Yöneticisinin Ra olduđu Tanrılar Birliđi vardır. en bilinen yaratılış miti Heliopolis'e göre başlangıçta sadece su (Nu) vardı ve Ra (Atum) bu sudan yükseldi. Ardından diđer tanrıları ve evreni yarattı.

Ölüm ve ahiret Mısırlılar için önemlidir. Bedeni saklamak, muhafaza etmek, mezarları zengin süslemek ve mumyalamak gibi geleneklerle ölüm sonrası hayatı önemsedikleri görölmektedir. Ölüm, onlar için sadece fiziksel bedenin sonu deđil, aynı zamanda bir geçiş dönemidir. “Ahiret yolculuğunun başlangıcıdır. Ahiret yolculuğunda ise ruhun bileşenleri olan Ka (ruh), Ba (kişilik), Akh (ışık ruhu), Sheut (gölge) ve Ib (kalp) bir araya gelebilmelidir” (Allen, 1998: 29)

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

3.1. MİTOLOJİ KONULU DİJİTAL OYUNLARA GENEL BAKIŞ

Karşılık geldiği sayılar ile büyük bir ticari pazar haline gelen dijital oyun sektörü, kendi başına bir anlatı içeren video oyunları ile kültür aktarımı ve kültür sunumuna neden olur. Teknolojik alandaki iktidarı elinde tutan kültürler sahip oldukları araçlar vasıtasıyla baskın kültür haline gelerek dünya üzerindeki kültürel mozaïği renklendiren diğer kültürleri yok olma tehlikesiyle karşı karşıya bırakmaktadır (Daştan, 2022: 346). Özellikle Yunan mitolojisinin dünya üzerinde gördüğü karşılık şüphesiz göz önündedir. Bu görünürlükte, kültür sunumda dijital ortamın rolü büyüktür. Ulaşılabilirlik açısından büyük bir kolaylık sağlayan dijital, kullanıcılara kolay ve ilgi çekici bir ortam sunmaktadır. Bu kolaylık aynı zamanda daha fazla önem ve dikkat gerektirir. Arşiv görevi gören video oyunlarında doğru ne net aktarımda diğer unsurlar gibi önemlidir.

En büyük dijital oyun platformlarından biri olan Steam'e göre en iyi mitoloji etiketli ilk on oyun ve açıklamaları sırasıyla şu şekildedir (URL13):

1. Black Myth: Wukong
2. God of War: Ragnarök
3. Age of Mythology: Retold
4. Assassin's Creed: Odyssey
5. God of War
6. Hades II
7. Smite 2
8. Valheim
9. Nine Sols
10. Hades

Black Myth: Wukong

Oyun, Çin merkezli bağımsız oyun yapım şirketi Game Science tarafından Ağustos 2024'te piyasaya sürülmüştür. Kaynağını Çin mitolojisinden alan aksiyon rol yapma oyununun hikâyesinde Çin'in Dört Büyük Klasik Romanından biri olan Batıya Yolculuk'tan esinlenilmiştir. Oyuncu, Wukong'un düşmanlarla ve zorlayıcı engellerle dolu bu tehlikeli dünyada hayatta kalma mücadelesine tanıklık eder. Wukong'un en bilinen özelliklerinden biri, farklı varlıklara dönüşebilme yeteneğidir ve bu yetenek oyunun mekaniklerinde önemli bir rol oynar. Oyuncu, Wukong'un bu yeteneğini kullanarak hem düşmanları alt etmek hem de bulmacaları çözmek için stratejiler geliştirebilir. Oyun, Xbox, PS5 ve Windows işletim sistemli bilgisayarlarda kullanıma sunulmuştur.



Şekil 2. Black Myth Wukong Oyun Kapağı

God of War Ragnarök

Oyun, İskandinav mitolojisini konu alır. ABD merkezli Santa Monica Studio tarafından geliştirilen ve Kasım 2022'de Sony Interactive Entertainment'le piyasaya sürülen oyun, aksiyon rol yapma türünde God of War serisinin dokuzuncu oyunudur. Oyuncu, Kratos ve oğlu Atreus'un maceralarını İskandinav mitolojisinin kıyameti olarak bilinen Ragnarök'un yaklaşan tehlikeleri etrafında yaşar. Oyun, Xbox, Ps4-5, MacOS ve Windows işletim sistemli platformlarda kullanıma sunulmuştur.



Şekil 3. God Of War Ragnarök Oyun Kapağı

Age of Mythology: Retold

World's Edge ve Forgotten Empires tarafından geliştirilmiş gerçek zamanlı strateji video oyunudur. Age of Mythology serisinin yeniden düzenlenmiş versiyonu olarak Eylül 2024'te piyasaya sürülmüştür. Oyuncular antik dünyanın dört büyük uygarlığından birini yöneterek tanrıların desteğiyle kendi imparatorluğunu kurup güçlendirmeye çalışır. Yunan, Mısır, Nors ve genişleme paketlerinde eklenen Atlantis ve Çin mitolojileri, oyunun ana kültürel temalarını oluşturur. Her bir uygarlık, kendi tanrı panteonuna, mitolojik kahramanlarına ve efsanevi yaratıklarına sahiptir. Oyun, Microsoft Windows platformunda kullanılabilir.



Şekil 4 .Age of Mythology: Retold Oyun Kapağı

Assassin's Creed: Odyssey

Assassin's Creed Odyssey, aksiyon rol yapma türünde Ubisoft'un popüler oyun serisinin bir parçası olarak 5 Ekim 2018'de piyasaya sürülmüştür. Oyun, M.Ö. 431 ile 422 yılları arasında Antik Yunan'da, Peloponez Savaşı'nın kaotik ortamında

geçmektedir. Oyuncular, Cassandra veya Alexios adlı iki ana karakterden birini seçerek, Yunan dünyasını keşfederken, hem kişisel hem de politik hikâyelerde ilerlerler. Ana hikâye, oyuncunun kaybolan ailesini bulma çabası ve İlyas'ın Gizli Topluluğu'na karşı savaşını içermektedir. Oyun, Antik Yunan mitolojisi, tarihi ve kültüründen ilham almaktadır. Assassin's Creed Odyssey, PlayStation 4, Xbox One, Microsoft Windows, Nintendo Switch ve Google Stadia gibi çeşitli platformlarda oynanabilir.



Şekil 5. Assassin's Creed: Odyssey Oyun Kapağı

God of War

Oyun, Nisan 2018 yılında Sony Interactive tarafından çıkarılan aksiyon rol yapma oyunudur. God of War, mitolojik unsurları modern bir anlatımla harmanlayan bir aksiyon-macera oyunudur. Hikâye, eski Yunan tanrısı Kratos'un, İskandinav mitolojisinde yer alan tanrılarla ve yaratıklarla olan mücadelesini anlatmaktadır. Oyun, Kratos'un oğlu Atreus ile birlikte, eşi Faye'nin külleriyle ilgili bir yolculuğa çıkmasını konu alır. Bu süreçte, baba-oğul arasındaki ilişkiyi keşfederken, çeşitli zorluklar ve düşmanlarla karşılaşır. Oyun, PlayStation 4 platformunda piyasaya sürülmüş ve sonrasında PC için de çıkarılmıştır.



Şekil 6. God of War Oyun Kapağı

Hades II

Hades II, Supergiant Games tarafından geliştirilen ve 2023'te erken erişim olarak piyasaya sürülen bir roguelike aksiyon RPG'dir. Oyuncu Yunan mitolojisinin derinliklerine dalarak, Hades'in önceki oyundaki olaylarının devamını oynar. Hades II, yeni bir karakter olan Melinoe'yi merkezine alır; Melinoe'nin öteki dünyadaki tehditlere karşı mücadelesini ve geçmişiyle yüzleşmesini konu alır. Oyun, şu anda PC platformunda erken erişim aşamasında bulunmaktadır. Gelecekte diğer platformlarda da yayınlanması beklenmektedir.



Şekil 7. Hades II Oyun Kapağı

Smite 2

SMITE 2, Hi-Rez Studios tarafından geliştirilen ve tanrılarla mitolojik figürlerin yer aldığı çok oyunculu çevrimiçi savaş arenası (MOBA) oyunudur. SMITE 2, önceki SMITE oyununun devamı niteliğindedir ve mevcut hikâye ile karakter derinliğini daha da geliştirmektedir. Karakterler, Yunan, Mısır, İskandinav ve diğer birçok mitolojik kaynaktan esinlenmektedir. Oyundaki her karakter, gerçek mitolojik figürlerden ilham alarak tasarlanmıştır. Oyun, PC, PlayStation, Xbox ve Nintendo Switch gibi çeşitli platformlarda mevcut olacaktır.



Şekil 8. Smite 2 Oyun Kapağı

Valheim

Valheim, Iron Gate Studio tarafından geliştirilen ve Viking mitolojisi temalı bir hayatta kalma oyunudur. Hikâye, Odin'in yönettiği Valheim adında bir dünyada geçmektedir. Oyuncular, burada düşmanları yenerek, Viking mitolojisinin tanrılarına ve yaratıklarına karşı mücadele ederler. Amaç, öteki dünyada hayatta kalmak ve düşmanları alt ederek Odin'in en güçlü savaşçısı olmaktır. Valheim, Viking kültürü ve İskandinav mitolojisinden esinlenmiştir. Oyun, Microsoft Windows ve Linux platformlarında mevcuttur.

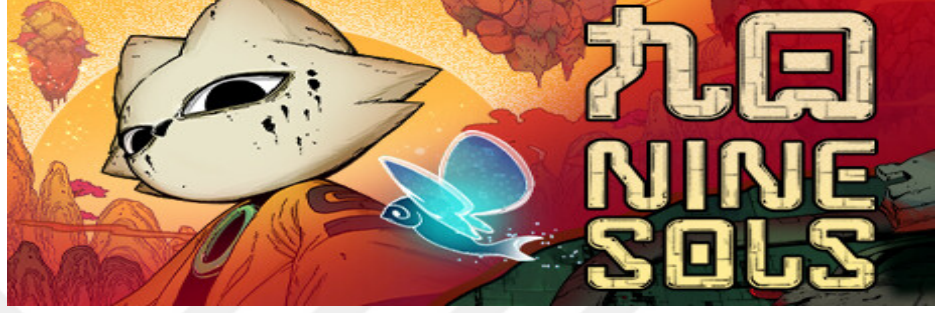


Şekil 9. Valheim Oyun Kapağı

Nine Sols

Nine Sols, Red Candle tarafından 2023'te piyasaya sürülen ve doğu kültürlerinden esinlenen bir aksiyon-platfom oyunudur. Oyun, bir savaşçının ruhlarını kurtarmak için çıktığı macerayı anlatmaktadır. Oyunun kahramanı, kadim bir savaşçı olan Yi, uzun süre süren uykusundan uyanır. Yi'nin geçmişi, tanrılarla olan eski bir savaşı ve onların yozlaşmış güçleriyle bağlantılıdır. Uykusundan uyandığında, Sols'un kontrol ettiği bir dünyada, halkın baskı altında olduğu ve yozlaşmış güçlerin hüküm

sürdüğü bir toplumla karşılaşır. Yi, bir zamanlar Tanrılarla savaşmış ve onları devirmeye çalışmış bir kahramandır. Uykusundan uyandıktan sonra tekrar bu mücadeleyi sürdürmeye karar verir. Oyun, Microsoft Windows, Nintendo Switch ve diğer konsollarda mevcuttur.



Şekil 10. Nine Sols Oyun Kapağı

Hades

Hades serisinin ilk oyunudur. Supergiant Games tarafından geliştirilen ve eylül 2020’de piyasaya sürülen bir roguelike aksiyon rol yapma oyunudur. Oyun, Yunan mitolojisindeki Hades’in dünyasında geçer. Oyuncular, Hades’in oğlu Zagreus’u kontrol ederek, yeraltı dünyasından kaçma çabasını sürdürür. Oyun, Microsoft Windows, macOS, Nintendo Switch, PlayStation ve Xbox gibi çeşitli platformlarda mevcuttur.



Şekil 11. Hades Oyun Kapağı

Ciddi bir gelişim gösteren dijital oyun endüstrisinde mitlerin ve mitolojik anlatıların kullanılması yaygın bir durumdur. Özellikle 2000 ve 2010 arası oyun endüstrisinde Yunan mitolojisi kullanıldığı görülmüş, artan talep, değişen tüketim alışkanlıkları ve zevkler ile oyun sektörü farklı mitolojilere de yönelmeye başlamıştır. Yaratıcılık, farklılık, yenilik ve sağlam kurgu arayan dijital oyun sektörü günümüzde daha çok Asya bölgesi mitlerini kullanmaya başlamıştır.

3.1.1 Türk Mitolojisi Konulu Dijital Oyunlar

Günümüzde dijital oyun sektörü diğer ülkeler gibi bizim ülkemizde de hızla büyümeye devam ederken çeşitli üniversiteler tarafından da desteklenmekte, eğitim programları açılmaktadır. Koç Üniversitesi, Bahçeşehir Üniversitesi, Özyeğin Üniversitesi gibi üniversiteler bu alanda ilgili dersleri vermeye başlamıştır. Yayılan ve büyüyen dijital oyun kültürüyle ve akademik araştırmalarda yer almasıyla da uluslararası e-spor turnuvalarına takım hazırlamak, sponsor bulmak artık daha kolaylaşmıştır. Çeşitli kuruluşlar tarafından destek artmış, Türk oyun yapım şirketleri de dünya genelinde yer almaya başlamıştır. Türk oyun yapım şirketleri, daha çok mobil platformlar olmak üzere dijital platformlarda da büyüme göstermektedir. Yerli ve milli anlayışı içerisinde Türk kültürüne, Türk mitolojisine yönelinmiş, özellikle Türk oyuncular tarafından bu anlayış içerisinde oyun tercihleri değişmeye başlamıştır. Bu bağlamda video oyun içeriği olarak Türk mitolojisini işleyen yayınlanmış veya yayınlanacak birkaç video oyunlarına yer vermek, tanıtmak, hem kullanıcıların dikkatini çekerek mevcut yapımlardan haberdar etmek, hem de yapımcılara Türk halk bilgisi ürünlerine yer vermede ön ayak olması için gereklidir.

Uruz Er Kişinin Dönüşü

Türk oyun yapım şirketi Berzah Games tarafından Ekim 2020'de piyasaya sürülen oyun şu anda Windows işletim sistemli bilgisayarlarda mevcuttur. "Uruz: Er Kişinin Dönüşü", Türk mitolojisine dayanan, aksiyon-macera türünde bir platform oyunudur. Oyun, Dede Korkut Hikâyeleri'nden ilham alır ve Türk destanlarının kahramanlarından biri olan Uruz'un maceralarını konu alır. Oyun, efsanevi bir dünyada, Türk mitolojisinin zengin unsurlarını, kahramanlık hikâyelerini ve destansı savaşları bir araya getirir.

Oyunun ana karakteri, Kazılık Koca Oğlu Uruz'dur. Uruz, Oğuz Türklerinin önemli kahramanlarından biri ve ünlü bir savaşçıdır. Babası Kazılık Koca, Uruz'un büyümesini ve güçlü bir savaşçı olmasını isteyen bir liderdir. Ancak Uruz, gençliğinde babası tarafından bir savaşa katılmasına izin verilmemiş ve bu yüzden savaş meydanında yer almamıştır. Bu durum Uruz'u derinden etkiler ve bir kahraman olarak kendini kanıtlama arzusunu doğurur.

Hikâye, Uruz'un, Oğuz beylerinden biri olan babası Kazılık Koca'nın bir savaş sırasında tutsak düşmesi ve Uruz'un onu kurtarmak için çıktığı zorlu yolculuğa dayanır. Babasını kurtarmak ve Oğuz boyunu korumak için Uruz, mistik yaratıklarla, düşman savaşçılarla ve mitolojik zorluklarla dolu bir serüvene atılır.



Şekil 12. Uruz Er Kişinin Dönüşü Oyun Kapağı

The Nightscarred: Forgotten Gods

İstanbul merkezli Türk oyun yapım şirketi Shadowfall Studio tarafından piyasaya sürülecek oyun, tanıtım fragmanı ile tanıtılmış çıkış tarihine dair bir açıklama yapılmamıştır. Oyun, Türk mitolojisine dayalı aksiyon macera oyunudur. Oyuncu, ölüm tanrısı Erlik'in kızı olarak hayatta kalmaya ve şamanik bir dünyada dengeyi sağlamaya odaklıdır. Çeşitli büyüler tasarlayarak çeşitli zorlukların geçilmesi beklenmektedir. Oyun ilk etapta Windows işletim sistemli bilgisayarlarda kullanıma sunulacaktır.



Şekil 13. The Nightscarred Oyun Kapağı

Mandeshire

Oyun, Türk oyun yapım şirketi Parma Games tarafından duyurulmuştur. Çıkış tarihî belirlenmemiştir. Mandeshire, Erlik Han'ın hizmetkarları ve kuzeyin boylarını kurtarmak isteyen Bahadır Mandeshire'nin mücadelesini konu alan RPG türünde bir oyundur. Türk mitolojisinde yer alan Mandeshire ve Erlik Han'dan esinlenilmiştir (URL14) . İlk etapta Windows işletim sistemli bilgisayarlarda kullanıma sunulacaktır.



Şekil 14. Mandeshire Oyun Kapağı

Türk mitolojisinde Altay Türklerine ait yaratılış destanı hakkında Wilhelm Radloff (Proben der Volkslitteratur) ve Verbitsky tarafından derlenmiş iki adet varyant mevcuttur. İslamiyet öncesi Türk yaratılış metinlerinden biri olan bu anlatılarda dünyanın kötülöklere yani Erlik Han'a karşı korunmasında Mangdaşire karakteri ortaya çıkar.

“Tanrı müsaade etti. Erlik gökler yaptı. Erlik'in avanesi göklere yerleşip çok kalabalık oldu. Tanrı'nın öz kişisi Mangdaşire şöyle düşündü:

Bizim öz kişimiz yer yüzünde, Erlik'in kişileri göklerde. Bu çok fena bir şey.

Mangdaşire, Tanrı'ya darılıp Erlik'e savaş açtı; Erlik karşı geldi, ateşle vurup Mangdaşire'yi kaçırdı. Mangdaşire Tanrı huzuruna geldi. Tanrı:

Nereden geliyorsun? Diye sordu. Mangdaşire:

Erlik'in avanesi yüksek göklerde, bizim kişilerimiz ise yeryüzünde bulunuyor, bu çok fena bir şey. Ben Erlik'in avanesini yere indirmek için savaştım. Fakat gücüm yetmedi, indiremedim. Dedi.

Tanrı:

Benden başka kimse ona dayanamaz; Erlik'in gücü senden fazladır. Fakat bir zaman gelecek ki sana var diyeceğim. İşte o zaman senin gücün Erlik'in gücünden üstün olacaktır. Dedi. Bunun üzerine Mangdeşire rahat rahat yattı.

Bir gün Mangdeşire şöyle düşündü:

Tanrı'nın var diyeceği gün yaklaştı.

Tanrı Mangdeşire'ye dedi:

Ey Mangdeşire, bugün var, Erlik'i göklerden süreceksin, maksadına ereceksin, ondan çok güçlü olacaksın. Benim gücüm, kudretim, takdisim sana yetsin.

Mangdeşire sevindi,, bir kahkaha attı.

Bu anlatının devamında Mangdeşire, Tanrı'nın vermiş olduğu kargıyla Erlik'in göklerini parçaladı, o parçalar dümdüz olan yeryüzüne düşerek dağları kayaları hasıl etti. Erlik'in bütün avanesi yeryüzüne döküldü ve Tanrı'nın harika eseri dünya eğri büğrü oldu.

Daha sonra Tanrı yardımcılarına emirler buyurdu ve Mangdeşire için şu sözleri sarf etti:

Şimdilik benim yerimde Yapkara, Mangdeşire ve Şal-Yime kalıyorlar. Onlar size yardım edecek.

Mangdeşire'ye söyle yeri ve gökleri muhafaza etsin!

Daha sonra olta yaptı, tüfek, barut icat etti insanlara avlanmayı öğretti. Bir gün rüzgâr alıp Tanrı'nın yanına götürdü.” (Sakaoğlu&Duymaz, 2002: 162-164).

Bir diğer anlatıda ise şu şekilde geçer:

“Bu hâl Kayra Kan'ı sinirlendirdi. Bunun üzerine o Erlik'in semasını yıkmak için Mandışire Bahadır'ı gönderdi. O zaman Mandışire'nin şiddetli darbeleri ile gök sarsıldı ve Erlik'in seması küçük parçalar halinde yere döküldü ve...” (2002: 165,166).

Bir diğer anlatıda balık ve cihan tufanı ile birlikte anılmaktadır.

“Bu balık büyük bir zincir ile büyük bir direğe bağlanmış, Mangdaşire tarafından idare ediliyor. Bir gün Mangdaşire bu balığın başını çok aşağıya indirdiği için cihan tufanı olmuştu.

.....

Erlik bir müddet sonra Ülgen'den güçlü olmak istedi. “Ah bende Ülgen gibi yaratıcı olsam” diye düşündü. Nihayet Ülgen'e düşman oldu. Ülgen bunun yerine Mangdaşire'yi yarattı.” (2002: 166,167).

Mand-ı Şire, Mangdı-Şire, Mangdaşire, Altay Türklerinin Yaratılış efsanesinde yerin altında yaşayan, evrenin dengesini etkileyen, kudretli ve gizemli bir varlıktır. Erlik Han ile ilişkilendirildiği gibi su ve balık ile de ilişkilendirilir. Bu bağlamda Budizm etkisi görülür. Mandı-Şire'nin görevi balıkla ilgilenmektir. Anlatıya göre Kazığa bağlı balığın hareketleriyle sel ve tufan olayları gerçekleşir (Çoruhlu, 2017: 161).

“Mandı-Şire veya Mangdı-Şire Budist Tanrılardan Bodhisattva Manjuçri'den başka bir şey değildi. Kalmuk Dörbötleri bu tanrıya Mandı-Şire derler, onlara göre dünyanın gerçek yaratıcısı bu tanrıydı. Kaplumbağa şekline girerek dünyayı yaratmıştı.” (Ögel, 2010: 446).

Oyunda, Kuzeydeki boylar daha önce hiç görmedikleri Erlik Han'ın hizmetkarlarının ordusuyla karşılaşır. Erlik han, Ülgen Han'dan bir avuş toprak ister. Daha sonra da burada kendi hizmetkarlarını yaratır. Bu hizmetkarlar kuzeydeki boylara gelerek savaşmaya ve insanları yerlerinden etmeye başlarlar. Erlik Han orduları ile savaşmaya ve fetihlerine devam etmektedir. Ta ki Bahadır'ın gelişi her şeyi değiştirir. Bahadır, Erlik Han'a ve ordularına karşı savaşacak ve Kuzeyin Boylarını kurtarmaya çalışacaktır. Oyun kurgusunda da bu mücadele görülmektedir.

Bukan (VR)

Oyun, Türk oyun yapım şirketi Berzah Games tarafından VR platformunda sunulacaktır. Oyun, piyasaya sürülmemiş, çıkış tarihi verilmemiştir. Bukan, Şaman olmak isteyen genç bir çocuğun mistik yolculuğunu konu alan en son VR oyun projesidir. Oyun çoğunlukla oyuncunun nesnelerle, hayvanlarla ve tabii ki düşmanlarla etkileşime girdiği ve onları kestiği etkileşimli sinematik sekanslara dayanmaktadır. Oyun hala geliştirilme aşamasındadır (URL15) .



Şekil 15. Bukan Oyun Kapağı

Oyunda Bukan adında şaman olmak isteyen bir genç, oyuncu tarafından oynanır. Özellikle Bukan adının seçilmesi, Göktürklerdeki Mukan Kağana ithafen, karakterin kozmik bir düzende doğuşu bağlamında göklerden gelen emir, görev olarak şaman yolculuğuna çıkışına atıfır. Mukan Kağan, Göktürk devletinin kurucusu Bumin Kağan'ın oğludur. 553-571 tarihleri arasında Göktürk Devleti'ni yönetmiştir. Babası devlet kurucusu olan Mukan Kağan kut inancı çerçevesinde babasına verilen kutsal görevin devamı için seçilmiş kişidir. Oyunda da buna ithafen seçilmiş kişi, özel kişi bağlamında oyuncu Bukan karakteriyle kutsal olan şamanlık yolunda ilerlemektedir.

Mevcut veya tanıtılmış Türk kültürünü ve mitolojisini içeren oyunlar hem yerli hem de yabancı yapımlar ile bulundukları platformlar, ulaştıkları kitleler ile kültürel pazarlama açısından oldukça önemlidir. Video oyunları küresele ulaşmak adına genelleşebilecek ürünleri yaymada etkin bir sektördür, kültürel pazarlama kadar kültürel değer aktarımında da bu yol izlenebilir. Bu yol, özellikle oyuncular tarafından oyun seçimlerinde etkili olmakta, oyun bütçesi, kalitesi, grafikleri gibi etkenler harici oyuncular kendi kültürlerine ait yapımlara da ihtiyaç duymaktadır. Bu ihtiyaç, kültürü yaymak ve aktarmak noktasında Yunan mitolojisi örneğinde görüldüğü üzere doğru ve etkili bir şekilde kullanılmalıdır. Bu yapımlarda bu çerçeve içerisinde kültürü doğru ve etkili kullanımını denetlemek, tanıtmak ve diğer yapımlara da ön ayak olabileceği üzerine bir halk bilimi ürünü olarak değerlendirilmeli ve incelenmelidir.

Mitoloji konulu dijital oyunlarda destan kahramanları, mitolojik yaratıklar, kutsal simgeler, ritüeller ve inançlar gibi öğeler kullanılabilir. Bu açıdan Türk mitolojisi zengin ve güçlü bir altyapıya sahiptir. Alp Er Tunga ve Dede Korkut gibi destan kahramanlarıyla, Tepegöz ve Umay Ana gibi mitolojik yaratıklarıyla, Bozkurt ve

Gök Tengri gibi kutsal simgeleriyle, kam ve şaman ayinleri gibi ritüelleri ve inançları gibi öğelere sahiptir. Oyun senaryoları genellikle kahramanlık mücadelesi, kötülüğe karşı savaş ve ruhani yolculuk temaları etrafında şekillenir. Bu bağlamda Türk mitolojisi, oyun anlatılarına yüksek derecede uygun bir zemin sunmaktadır. Türk mitolojisinin oyunlaştırılması, hem kültürel bir koruma yöntemi hem de dijital çağın anlatı araçlarıyla yerli içerik üretmenin yaratıcı bir yolu olarak görülmelidir. Gerek akademik çevrelerin destekleriyle, gerekse kamu kurumları ve özel sektör iş birlikleriyle bu alanda daha kapsamlı projelerin üretilmesi, milli kültürün dijital evrende temsili açısından önem arz etmektedir. Yeni proje üretimlerinin yanı sıra mevcut yapımlarda akademik çevrelerce bu bakış açısına göre incelenmeli, araştırma yöntemleri belirlenmeli ve bir aktarım aracı olarak kabul edilmelidir. Mitolojiyi aktarmada bir araç olan bu oyunlar sayesinde mitoloji okuması da yapılmış olur. Bu açıdan özellikle halkbilimciler için oyun sektöründe, mitoloji, efsaneler, masallar, geleneksel inançlar, sözlü anlatılar ve ritüeller gibi kültürel unsurların doğru, anlamlı ve estetik biçimde temsili için halkbilimcilerin katkısı kritik öneme sahiptir.

3.2. BLACK MYTH: WUKONG

Çin merkezli bağımsız oyun yapım şirketi Game Science tarafından Ağustos 2024'te Ps5 ve Windows için piyasaya sürüldü. Oyun, Çin mitolojisinin ikonik figürlerinden biri olan Maymun Kral Sun Wukong'un öyküsünü oyun dünyasına taşımaktadır. Üçüncü şahıs bakış açısıyla oynana souls-like türünde aksiyon rol yapma oyunudur. Oyuncu, 'Kaderin Seçilmiş'i olarak bilinen Maymun Kral ile yeryüzü ve gökyüzü tanrılarına karşı ölümsüzlük uğruna savaşmaktadır. Oyuncular tarafından merakla beklenen oyun, piyasaya sürüldükten iki hafta sonra 18 milyon sattı. Zengin oyun hikâyesi, ses tasarımı ve müzikler, görseller ve grafikler oyunun en çok övülen kısımlarındandır. Özellikle hikâye kurgusu olarak mevcut mitoloji etiketli yapımlarda kullanılan kurgulardan farklı olarak Çin mitolojisini esas alması oyuncuların dikkatini üzerine çekmiştir. Oyun, baştan sona dört büyük romandan biri Batıya Yolculuk'tan esinlenmiştir. Anlatı kısaca şu şekildedir:

İlk insan Pangu, tüm gücüyle yerle göğü ayırdıktan sonra dünyanın doğusundaki topraklarda yüksek mi yüksek Huago adında bir dağ vardı. Dağın üzerinde Doğa Ana

Nüva'nın ruhunu içinde taşıyan bir taş vardı. Ani patlamayla taş maymun doğurdu. Patlamayla ışıklar saçtı. Bu ışıklar gökyüzü tanrısı Yeşim İmparatoru'nun dikkatini çekti ama umursamadı. Doğan maymun, her türlü fiziki gelişimini tamamlamış şekilde ormanda dolaşmaya başladı. Maymun topluluğuna katıldı. Diğer maymunlardan farkını Göksel Su Perdesi Mağarasına ulaşarak gösterdi. Krallığını ilan etti. Daha sonra ölümsüzlüğün peşine düştü. Bilgelerin Bilgesi Üstat Puti 'nin yanında eğitildi. Burada şekil değiştirme gibi birçok özellik kazandı. Üstat Puti ona 'boşluğun farkına varıp aydınlanan maymun' anlamına gelen Sun Wukong ismini verdi. Ama maymun bu ismin aksine olgunluk göstermeden ölümsüzlük peşinde koşuyordu. Bu macera peşinde Denizin Kuzey, Doğu, Batı, Güney Ejderha Kralları ile karşı karşıya geldi. Asasını, zırhını, miğferini ve çizmelerini buralarda edindi. Ölümler Kralı ile karşı karşıya geldi. Sonunda olaylar Yeşim İmparatoru'nun kulağına gitti. Kuzey Yıldızı ile birlikte ona cennete görev verildi. Fakat Maymun bu görevlerle yetinmedi. Daha fazlasını istedi. Hala ölümsüzlük kazanmamıştı. Gökyüzünü de karıştıran maymunu Aydınlanmış Ruh Siddharta Buddha ıslah etti. Zihnini bu dünyanın güç, mevki ve zenginliğinden özgürleştirilmesi ve pişman olması için beş yüz yıl kadar mağaraya kapattı (Cheng'En, 2023).

Cahil, sabırsız bir maymundan yardımsever aydınlanmış bir varlığa doğru ruhsal bir yolculuk geçiren Sun Wukong, oyunda bu olay örgüsü içinde çeşitli doğaüstü yeteneklere sahiptir. Onun macerasına dayanarak oyuncunun Seçilmiş Olan ile gelişen hikâyesine tanık olunur. Oyunda mevcut 6 bölümde toplam 107 boss (güçlü düşman karakter) ile karşı karşıya gelmektedir. Aydınlanma yolculuğu, tanrılarla savaşı oyunun ana temasıdır. Oyun görsel, işitsel ve sözel olarak Çin kültürüne ve mitolojisine dair birçok unsur içermektedir. Bu bölümde oyun karakter, kurgu ve mekân olarak değerlendirilecektir. Karakter ve mekânlar tablolarla listelenmiş, oyun içi görsellerle çalışma desteklenmiştir. Hikâye kurgusu Axel Olrick'in Epik Yasaları'na göre başlıklandırılacaktır. Hikâye akışını daha net ve anlaşılır şekilde göstermek, dijital oyunları halkbilimi araştırma ve inceleme yöntemlerine göre inceleme denemesi yapmak için bu yöntem seçilmiştir. Epik Yasalar hikâye kurgusunu listelemekte ve kurgulara karşılık en uygun yöntem olarak görülmüştür.

Axel Olrick'in Epik Yasaları

Danimarkalı araştırmacı Axel Olrick, anlatılar arasında anlatım bakımından birtakım ortak noktaların olduğunu tespit etmiş ve bunları bir kalıp şekline başlıklandırmıştır. Olrick'in bağlı olduğu bilimsel ekole göre, dünyadaki bütün kültürel unsurlar, ilk olarak belirli bir yerde ortaya çıkmıştır. Sonrasında ise savaşlar, ticaret anlaşmaları, göçler gibi çeşitli yollarla dünyanın her yerine yayılmışlardır. Bundan dolayı birbiriyle hiçbir şekilde bağlantılı olmayan toplumlarda bile aynı inançlar, aynı değerler ve aynı kültürel unsurlar bulunabilmektedir. Bu unsurların arasında epik ve fantastik karakterli anlatılar da yer almaktadır. Olrick, anlatılar hakkında herhangi bir kimsenin uzaktaki bir halkın edebiyatını okuduğunda bu anlatı hakkında hiçbir şey bilmeseydi bile, tanıdık bulacaktır. Anlatılar, suya atılan bir taş gibi dalga dalga yayılmışlardır. Halk Anlatılarının Epik Yasaları veya Epik Kanunlar Teorisi isimleriyle de bilinen bu kalıp, 1909 yılında Axel Olrick tarafından geliştirilmiştir. Oyun kurguları içerdikleri değerler ve kapsamaları ile anlatı olarak değerlendirilmelidir. Bu tezde mevcut çalışmalar içerisinde bu anlatıları değerlendirecek en uygun yöntem olarak Epik Yasaları seçilmiştir. Oyunlar farklı kültürlerden veya mitolojilerden esinlenseler de oyuncuya yansıtılmış versiyonlarında, hikâye kurgusunda belirli ortak noktalarda görülmüştür. Mitoloji etiketli incelenmiş olan oyunların içerdikleri fantastik unsurlar ve olağanüstü gelişmeler ile ortaklaşmaktadır. Epik Yasaların belirttiği şekilde birbiriyle hiç veya az bağlantısı bulunan mitoloji etiketli oyunların kurgusal olarak Olrick'in yasalarında başlıca maddelerde ortaklaştığı görülmüş, diğer yöntemlerle de denenmiş, Olrick hikâye kurgusunu inceleme yöntemi olarak seçilmiştir.

Oyun Kurgusu ve Epik Yasalar

Oyun kurgusunun Epik yasalarına göre dizilişi şu şekildedir (URL16):

Giriş ve Bitiş Kuralı

500 yıl cezadan sonra 6 parçaya bölünen Wukong'u uyandırmak için Seçilmiş Maymun, bölüm bölüm artan zorluklarla, Wukong'un geçmişiyle alakalı düşmanlarla dövüşerek onun parçalarını toplamak için yola çıkar.

Yineleme Kuralı

Seçilmiş Olan, her bölümde belirlenmiş kayıt noktalarında saçından bir tel koparıp yakarak diker. Bu dikme ona çeşitli özellikler kazandırır. Ayrıca, yine belirlenmiş yerlerde her bölümde yaptığı meditasyon ona sağlık kazandırır.

Üçler Kuralı

Seçilmiş Olan'ın üç duruşu vardır. Her üç vuruşta kahraman bir focus puan kazanmakta, özel stilini kullanabilmektedir.

Bir Sahnede İki Kuralı

Seçilmiş Olan, her bölüme özel rehberler ile yolculuk etmektedir. Birinci bölümde büyücü, ikinci bölümde ruan çalan kafasız beden, üçüncü bölümde insan kafalı kartal, dördüncü beşinci ve altıncı bölümde domuz kafalı insan beden ona rehber olur.

Zıtlık Kuralı

Toplam 6 bölümde Seçilmiş Olan 107 büyük canavar ile karşı karşıya gelmektedir. Her bir canavarın geçmişte Wukong ile bir bağlantısı, kötü geçmişi bulunmaktadır.

İkizler Kuralı

Seçilmiş Olan, tıpatıp Sun Wukong'a benzemekte, onun özelliklerini, zırhını kuşanarak onun peşinden gitmektedir.

İlk ve Son Durumun Önemi Kuralı

Seçilmiş Olan, Taş Maymun'a ulaşabilmek için 106 düşman ve 4 rehber ile karşı karşıya gelir ve oyun sonunda asıl amacının kahramanı büyük Sun Wukong ile bir araya gelir.

Anlatının Her Zaman Tek Bir Çizgi Üzerinde Olma Kuralı

Seçilmiş Olan, 2. Bölümü bitirmeden 3. bölümdeki düşmanlar ile karşı karşıya gelememekte, her düşmanın Wukong ile kendine ait bir anısı bulunmaktadır. Kahraman, her bölüm sonunda topladığı parçaların birbirini tamamlamasıyla Wukong'a ulaşır.

Kalıplaştırma Kuralı

Seçilmiş Kahraman, Maymun yüzyıllardır beklenen o maymundur. Sun Wukong'u kurtaracak beklenen kişidir. Seçilmiş Olan, girdiği her tapınakta bir

düşmanla karşılaşmakta, o düşmanı yenmesi durumunda parçalara sahip olabilmektedir. Rehberler harici dost canlısı, bir kahraman bulunmamaktadır.

Büyük Tablo Sahneleri Kuralı

Her bölüm sonunda öldürülmüş olan düşmanların Wukong ile olan bağlantısına, kendi geçmişlerine yönelik anlatılar mevcuttur. Seçilmiş Olan, her dövüşü mutlaka kazanmakta ve o anlatılar oyun içinde aktarılmaktadır.

Anlatı Mantiğı Kuralı

Kahraman, özellikle yüzyıllardır beklenen, özel bir maymundur. Sun Wukong'un parçalarını toplayabilecek azimde, güçte ve zekada olan bir maymundur. Oyun başında yaşlı bilge, Seçilmiş Olan'ın özel ve zorlu bir göreve gideceğini belirtmektedir. Kahraman, bu zorlu düşmanlarla göğüs göğüse dövüşecek Wukong'a ulaşacaktır.

Tek Entrika Kuralı

İkinci bölümde ruan çalarak rehber olan kafasız beden Seçilmiş Olan'ın öldürdüğü bir düşman sayesinde kafasına kavuşur. Aynı şekilde diğer rehberlerinde aslında Seçilmiş Olan'la gitmesinin bir sebebi, bir amacı vardır. 4. Bölümde tuzağa düşmeleri, o tuzaktan kurtulmak için diğer hanımlarla karşı karşıya gelip domuz kafalının hikâyesinin öğrenilmesi, öldürülmüş olan ile hem domuz kafa hem de Seçilmiş Olan faydalanır.

Epik Birlik Kuralı

Gelinen her bir tapınakta bir düşman vardır. her tuzak belirli bir yere gidiş ve düşmanlarla karşı karşıya gelmek için gerekçedir.

İdeal Epik Birlik Kuralı

Öldürülen her bir düşman, bir amaç doğrultusunda hem Seçilmiş Olan'a verilen güç hem de Wukong'un parçasını içermektedir.

Dikkati Baş Kahramanın Üzerine Çekme Kuralı

Oyun, Wukong'un 500 yıl sonra kurtulduğu cezadan sonra göklerdekilere karşı karşıya gelmesiyle başlar. Kurgunun ana karakteri Seçilmiş Olan'ın amacı Wukong'a ulaşmaktır. Kahraman'ın yola çıkma sebebi Wukong'u bulmaktır. Bütün karşılaşmalar,

beraberlikler, keşifler bu amaç içinde gerçekleşir. Başlangıç Wukong ile başlar bitiş Wukong ile biter. Dikkat her zaman Wukong üzerinedir. Ona ait anlatılar, söylentiler diyaloglarda mevcuttur.

Oyundaki mevcut karakterler ve bulundukları bölüm aşağıdaki tabloda verilmiştir.

Tablo 3.1: Mevcut Karakter ve Bulundukları Bölüm

Sayı	Karakter İsmi	Bulunduğu Bölüm/Mekân
1.	Kutsal İlahiyat Erlang	Önsöz
2.	Boğa Muhafızı	Bölüm 1: Kurt Ormanı/ Ön Tepeler
3.	Gezgin Wight	Bölüm 1: Kurt Ormanı /Ormanın Dışında
4.	Guangci	Bölüm 1: Kurt Ormanı/ Ormanın Dışında
5.	Lingxuzi	Bölüm 1: Kurt Ormanı/ Guanyin Tapınağı
6.	Baw-Li-Guhh_Lang	Bölüm 1: Bambu Korusu/ Yılan Yolu
7.	Guangmou	Bölüm 1: Bambu Korusu/ Yılan Yolu
8.	Beyaz Giysili Asil	Bölüm 1: Bambu Korusu/ Beyaz Sis Bataklığı
9.	Kara Rüzgâr Kralı	Bölüm 1: Kara Rüzgâr Mağarası/ Mağaranın İç Mekânı
10.	Kara Ayı Guai	Bölüm 1: Kara Rüzgâr Mağarası/ Bodhi Zirvesi
11.	Yaşlı Jinch	Bölüm 1: Antik Guanyin Tapınağı/ Büyük Oda
12.	Kırmızı Loong	Bölüm 1: Antik Guanyin Tapınağı/ Büyük Oda
13.	Uzun-Li-Guhh-Baw	Bölüm 2: Sandgate Köyü/ Köyün Girişi
14.	Dünya Kurdu	Bölüm 2: Sandgate Köyü/ Köyün Girişi
15.	Kral+İkinci Prens	Bölüm 2: Sandgate Köyü/ Umutsuzluk Vadisi
16.	Akan Kumların İlk Prensi	Bölüm 2: Sandgate Köyü/ Umutsuzluk Vadisi
17.	Kaplan Vanguard	Bölüm 2: Çömelen Kaplan Tapınağı/ Tapınak Girişi
18.	Kaplan Acolyte	Bölüm 2: Sarı Rüzgâr Oluşumu/ Windrest Hamlet
19.	Taş Öncü	Bölüm 2: Korku Uçurumu/ Kaya Çarpışma Platformu
20.	Gore-Eve Daoist	Bölüm 2: Sandgate Köyü/ Umutsuzluk Vadisi
21.	Taşların Annesi	Bölüm 2: Korku Kayalığı/ Fırtına Sığınağı
22.	Taş Adam	Bölüm 2: Korku Kayalığı / Fırtına Sığınağı
23.	Sarı Rüzgâr Adaçayı	Bölüm 2: Çömelen Kaplan Tapınağı / Mahzen
24.	Sigandang	Bölüm 2: Korku Uçurumu / Kaya Çarpışma Platformu
25.	Deli Kaplan	Bölüm 2: Sandgate Köyü / Kuyunun Dibi
26.	Sarı Cüppeli Bey	Bölüm 2: Korku Kayalığı / Kayalık Düzlüğü
27.	Kaplan Öncü	Bölüm 2: Sahalî Krallığı / Sandgate Geçidi
28.	Fuban	Bölüm 2: Sahalî Krallığı / Sandgate Bound
29.	Siyah Uzun	Bölüm 2: Korku Kayalığı / Gizli Loong Mağarası
30.	Makak Şefi	Bölüm 3: Karlı Tepe Yolu / Donlu Yol
31.	Kang Jin Loong	Bölüm 3: Snowhill Yolu / Mirrormere
32.	Sıçan Kaptan	Bölüm 3: Pagoda Diyarı / Alt Pagoda
33.	Kaplan Lotus-Vizyon	Bölüm 3: Pagoda Diyarı / Üst Pagoda
34.	Kaplan Wise-Ses	Bölüm 3: Pagoda Diyarı / Mani Çarkı
35.	Makak Şefi	Bölüm 3: Pagoda Diyarı / Korunan Tapınak
36.	Kang Jin Yıldızı	Bölüm 3: Acı Göl / Kaplumbağa Adası
37.	Mavi Loong	Bölüm 3: Acı Göl / Kaplumbağa Adası
38.	Apramana Yarasası	Bölüm 3: Acı Göl / Acı Göl'ün Kuzey Kıyısı
39.	Cen Loong	Bölüm 3: Acı Göl / Acı Göl'ün Kuzey Kıyısı
40.	Yin Kaplanı	Bölüm 3: Zodyak Köyü / Köy Girişi
41.	Beyaz Olmayan 1	Bölüm 3: Ecstasy Vadisi / Farkındalık Uçurumu

42.	Beyaz Olmayan 2	Bölüm 3: Ecstasy Vadisi / Farkındalık Uçurumu
43.	Uzun Li-Guhh	Bölüm 3: Ecstasy Vadisi / Saadet Ormanı
44.	Eski Ginseng Guai	Bölüm 3: Ecstasy Vadisi / Karma Kuleleri
45.	Yeteneksiz	Bölüm 3: Vecd Vadisi / Mutluluk Deresi
46.	Yeşil Başlı Dövüşçü	Bölüm 3: Ecstasy Vadisi / Melon Tarlası
47.	Kaptan Boşluk-İllüzyon	Bölüm 3: Ecstasy Vadisi / Uzun Ömür Yolu
48.	Kaptan Kalpa-Dalga	Bölüm 3: Ecstasy Vadisi / Uzun Ömür Yolu
49.	Non-Void	Bölüm 3: Yeni Thunderclap Tapınağı / Tapınak Girişi
50.	Denizden Gelen Keşiş	Bölüm 3: Yeni Thunderclap Tapınağı / Tapınak Girişi
51.	Non-Pure	Bölüm 3: Yeni Thunderclap Tapınağı / Mahavira Salonu
52.	Sarı Kaşlı+Makak Şefi	Bölüm 3: Yeni Thunderclap Tapınağı / Mahavira Salonu
53.	İkinci Kızkardeş	Bölüm 4: Lanxi Köyü / Zhu'nun Malikanesi
54.	Yaşlı Amour Solucanı	Bölüm 4: Perdeli Çukur / Yeşil Köprü
55.	Zehirli Daoist 1	Bölüm 4: Ağılı Çukur / Parçalanmış Yeşim Havuzu
56.	Kırkayak Guai	Bölüm 4: Perdeli Oyuk / Orta Oyuk
57.	Budanin Sağ Eli	Bölüm 4: Perdeli Çukur / Unutulmanın Uçurumu
58.	Sarı Loong	Bölüm 4: Perdeli Oyuk / Düşen Loong'un Kurtarılması
59.	Baw-Li-Guhh-Baw	Bölüm 4: Perdeli Oyuk / Alt Oyuk
60.	Zhu Baije 1	Bölüm 4: Perdeli Çukur / Ölümsüzlük Kulübesi
61.	Zhu Baije 2	Bölüm 4: Perdeli Çukur / Ölümsüzlük Kulübesi
62.	Menekşe Örümcek	Bölüm 4: Perdeli Çukur / Toplanma Mağarası
63.	Komutan Böcek	Bölüm 4: Sarı Çiçek Tapınağı / Vahşet Ormanı
64.	Başmüfettiş 1	Bölüm 4: Sarı Çiçek Tapınağı / Aydınlanma Sarayı
65.	Yüz Gzölü Taoist Üstat	Bölüm 4: Sarı Çiçek Tapınağı / Aydınlanma Sarayı
66.	Mantar Kadın	Bölüm 4: Sarı Çiçek Tapınağı / Aydınlanma Sarayı
67.	Venom Daoist 2	Bölüm 4: Sarı Çiçek Tapınağı / Aydınlanma Sarayı
68.	Akrep Lordu	Bölüm 4: Mor Bulut Dağı / Tanrının Meskeninin Sınırları
69.	Taoist Mi	Bölüm 4: Mor Bulut Dağı / Petalfall Köyü
70.	Alacakaranlık Perdesi	Bölüm 4: Mor Bulut Dağı / Cloudnest Zirvesi
71.	Soluk Baltalı Sadık	Bölüm 5: Ember Ormanları / Ashen Geçidi I
72.	Kahverengi Demir Araba	Bölüm 5: Ember Ormanları / Ashen Geçidi I
73.	Taşların Babası	Bölüm 5: Ember Ormanları / Ember Yüksekliği
74.	Gri-Bronz Araba	Bölüm 5: Ember Ormanları / Ember Yüksekliği
75.	Fast As Wind + Quick As Fire	Bölüm 5: Ember Ormanları / Ember Yüksekliği
76.	Çakmaktaşı Şefi	Bölüm 5: Furnace Vadisi / Vadi Girişi
77.	Cloudy Mist + Misty Cloud	Bölüm 5: Furnace Vadisi / Vadi Girişi
78.	Alevli Dağların Bekçisi/Yin Yang Balığı	Bölüm 5: Furnace Vadisi / Zümrüt Salonu
79.	Kızıl-Gümüş Araba	Bölüm 5: Furnace Vadisi / Zümrüt Salonu
80.	Dokuz Şapkalı Lingzhi Guai	Bölüm 5: Ateş Alanı / Ashen Geçidi III
81.	Çakmak Taşı Öncü	Bölüm 5: Ateş Alanı / Ashen Geçidi III
82.	Flaminglerin Annesi	Bölüm 5: Ateş Alanı / Ashen Geçidi III
83.	Paslı-Altın Araba	Bölüm 5: Ateş Alanı / Soğuma Eğimi
84.	Baw-Lang-Lang	Bölüm 5: Ateş Alanı / Soğuma Eğimi
85.	Top Takes Bottom + Bottom Takes Top	Bölüm 5: Ateş Alanı / Soğuma Eğimi
86.	Bishui Altın Gözlü Canavar	Bölüm 5: Bishui Mağarası / Ateş ve Buz Koridoru
87.	Kırmızı Çocuk	Bölüm 5: Ateş Alanı / Düşmüş Fırın Krateri
88.	Yakska Kralı	Bölüm 5: Ateş Alanı / Düşmüş Fırın Krateri
89.	Başmüfettiş 2	Bölüm 6: Dağ etekleri / Yeşil Yol
90.	Dalga Jiao-Loong	Bölüm 6: Dağ etekleri / Yeşil Yol
91.	Taşların Oğlu	Bölüm 6: Dağ etekleri / Yeşil Yol
92.	Zehir Şefi 1	Bölüm 6: Dağ etekleri / Yeşil Yol

93.	Zehir Şefi 2	Bölüm 6: Dağ etekleri / Yeşil Yol
94.	Zehir Şefi 3	Bölüm 6: Dağ etekleri / Geyik Görme Ormanı
95.	Zehir Şefi 4	Bölüm 6: Dağ etekleri / Geyik Görme Ormanı
96.	Uzun-Baw-Baw	Bölüm 6: Dağ etekleri / Geyik Görme Ormanı
97.	Bulutta Geyik	Bölüm 6: Dağ etekleri / Geyik Görme Ormanı
98.	Altın Zırhlı Gergedan	Bölüm 6: Dağ eteği / Rhino Watch Slope
99.	Feng-Kuyruk	Bölüm 6: Dağ etekleri / Mantis yakalayan bataklık
100.	Zümrüt Kollu Mantis	Bölüm 6: Dağ etekleri / Mantis yakalayan bataklık
101.	Su-Ağaç Canavarı	Bölüm 6: Dağ etekleri / Mantis yakalayan bataklık
102.	Dev Shigandang	Bölüm 6: Dağ etekleri / Mantis yakalayan bataklık
103.	Erlang Kutsal İlahiyat	Bölüm 6: Mei Dağı / Mei-Jian Zirvesi
104.	Dört Göksel Kral	Bölüm 6: Mei Dağı / Mei-Jian Zirvesi
105.	Erlang Şen	Bölüm 6: Mei Dağı / Mei-Jian Zirvesi
106.	Taş Maymun	Bölüm 6: Doğum Taşı / Doğum Taşının Kalbi
107.	Büyük Bilgenin Kırık Kabuğu	Bölüm 6: Doğum Taşı / Doğum Taşının Kalbi

Mekânlar

Oyunda mekânlar Çin coğrafyasına uygun şekilde yansıtılmıştır. Geleneksel Çin mimarisi, zengin kültürel mirası ve benzersiz estetiğiyle tanınır. Bu mimari, binlerce yıllık tarihi boyunca doğal çevre, felsefe, din ve toplum yapısı gibi birçok etkenden beslenmiştir. Mekân olarak sırasıyla Kurt Ormanı, Bambu Korusu, Kara Rüzgâr Mağarası, Antik Guanyin Tapınağı, Sandgate Köyü, Çömelen Kaplan Tapınağı, Korku Uçurumu/Kayalığı, Sahalli Krallığı, Karlı Tepe Yolu, Pagoda Diyarı, Acı Göl, Zodyak Köyü, Ectasy Vadisi, Vecd Vadisi, Yeni Thunderclap Tapınağı, Lanxi Köyü, Perdeli Çukur, Sarı Çiçek Tapınağı, Mor Bulut Tapınağı, Ember Ormanı, Furnace Vadisi, Ateş Alanı, Bishui Mağarası, Dağ Etekleri, Mei Dağı ve Doğum Taşı görülmektedir.

Orman

Çin, coğrafi çeşitliliği ve geniş yüzölçümü sayesinde, farklı iklimlerde bulunan zengin ve çeşitli orman ekosistemlerine sahiptir. Çin ormanları, hem biyolojik çeşitlilik açısından büyük bir öneme sahiptir hem de yerel kültür ve ekonomide önemli bir rol oynar. Tropikal ormanları Çin'in güney bölgelerinde, özellikle Yunnan, Guangxi ve Hainan Adası gibi bölgelerde bulunur. Kauçuk ağacı, bambu türleri, palmye gibi türler bu orman çeşidinde görülmektedir. Ilıman yaprak döken ormanları orta bölgelerde görülmektedir. Sonbahar manzaraları oluşturmaktadır. Meşe, akçaağaç, kayın gibi türler bu orman çeşidinde görülmektedir. Sıcak ve soğuk ılıman iğne yapraklı ormanlar ise kuzeydoğu bölgesinde ve batı bölgelerinde bulunur. Ladin, çam ve sedir ağaçları bu

orman çeşidinde görülmektedir. Alp çayırları ve karışık ormanlar, Tibet platosu ve Sichuan gibi yüksek rakımlı bölgelerde, karma bitki örtüsünde görülür (URL17)

Çin ormanları, özellikle Taoizm ve Budizm inanç sistemlerinde kutsal yerlerdir. Özellikle Taoist dağlar ve ormanlar, doğa ile uyumlu bir yaşam felsefesini temsil eder.

Taoculuk (Taoizm, Daoizm), Konfüçyüsçülük'le birlikte 2000 yıldan fazla bir süredir Çin'de hayatın her alanını biçimlendirmiş iki büyük yerel dinî-felsefî sistemden biridir. Temelinde “yol” mânasında tao (dao) kavramının yer aldığı Taoculuğun Çince karşılığı Dao-cia'dır (yolun nesli). Kökeni eski Çin Şamancılığı'na dayanan Taoculuk tabiatla uyum halinde olmayı, müdahaleden kaçınmayı, basitliği ve sadeliği savunan bir düşünce ve inanç sistemidir (URL18). Taoizm'de ormanlar, sadece fiziksel bir mekân değil, aynı zamanda evrenin döngüsünü ve yaşamın derin anlamlarını anlayabilmek için bir araçtır. Bu bağlamda, ormanlar, ruhsal aydınlanma ve Tao'ya ulaşma yolunda bir rehber olarak görülür.

Temelde öykülerin Budizm'in Buda'nın yaşamından hareketle şekillendiği ve bu yaşantı doğrultusunda motif ve sembolik öğelerle donatıldığı anlaşılmaktadır. Buda'nın yaşamında varlık içinde yaşarken sarayından ayrılarak dışarıya gezintiye çıkması pek çok öyküde gezinti motifiyle “arayışı” temsilleyecek şekilde kullanılmıştır. Budizm'de hikâyeler genel olarak orman ve denizde geçmektedir. Deniz ve orman dünya içindeki karmaşayı ve mücadeleyi anlatmakta ancak aynı zamanda aydınlanmaya sebep olan mekânlar olarak görülmektedir.

Mağara ve Tapınaklar

Budist mitolojisinde mağaralar ve dağlar tapınak yerleri olarak seçilmiştir. Özellikle göğe yakınlığı, ulaşımı ve nehre yakınlık gibi önemli faktörler vardır. Çin mitolojisinde etkili Taoizm, Konfüçyüsçülük ve Budizm felsefesinde mağaralar doğayla ilgili manevi ritüel ve pratiklere ev sahipliği yapar. Meditasyon mekânlarıdır. Budist tapınakları dinî pratiklerin ve etkinliklerinin yapıldığı mekânlardır.

Oyunda mitolojik bağlantısı olan mağara ve mekânlar şunlardır (URL19) :

Huayan Tapınağı: Tapınak, Budist felsefesinde önemli bir yere sahip olan "Huayan Sutra" (Çince Avatamsaka Sutra) öğretisini temsil eder. Bu sutra, kozmik bütünlüğü, her şeyin birbiriyle bağlantısını ve Budist evreninin doğasını açıklar.

Shanhua Tapınağı: Tapınak, kelime olarak "Dağ Çiçeği Tapınağı" anlamına gelir ve Budist felsefesinde doğanın saflığını, uyumu ve geçici güzelliğini simgeler. Budist mitolojisine göre, tapınak, ruhların saflığa ulaşması ve aydınlanması için bir geçit olarak tasarlanmıştır.

Asma Tapınak: Tapınak, Taoizm, Konfüçyüsçülük ve Budizm gibi üç büyük Çin felsefi ve dinî sistemini bir araya getiren yapıdır.

Yong'an Zen Tapınağı: Yong'an Zen Tapınağı, Tang Hanedanı döneminde inşa edilmiş ve Zen Budizmi'nin önemli merkezlerinden biri olmuştur. Tapınak, hem meditasyon pratiği hem de manevi eğitim için bir sığınak olarak kullanılmıştır. Efsaneye göre, tapınak, huzur ve aydınlanma arayan birçok keşişin yuvası olmuştur. Tapınağın adı olan "Yong'an," "ebedi huzur" anlamına gelir. Lingxuzi'nin geçmişte Yong'an Zen Tapınağı'nda bir süre meditasyon yaptığı ve bu süreçte karanlık güçlerle savaştığı anlatılır. Tapınaktaki bir yazıtta, Lingxuzi'nin ruhunu temizlemeye çalıştığı ancak başarısız olduğu ifade edilir. Bu nedenle, tapınak, Lingxuzi'nin trajik hikâyesinin önemli bir parçasıdır.

Jueshan Tapınağı: Jueshan Tapınağı, dağların zirvesine inşa edilmiş ve "Keskin Dağ Tapınağı" olarak da bilinmektedir. Tapınak, antik Çin mitolojisinde dağ tanrılarının ve ruhların kutsal mekânı olarak kabul edilir. Jueshan Tapınağı, Lingxuzi'nin karanlık gücün tamamen kontrolüne girdiği yer olarak bilinmektedir. Efsaneye göre, Lingxuzi, tapınağın zirvesinde karanlık bir ritüel gerçekleştirerek gücünü artırmıştır. Ancak bu ritüel, onun insanlığını kaybetmesine neden olmuştur. Oyunda dağ tanrılarının yozlaşmış avatarları ve sis canavarlarını içerir.

Jinge Tapınağı: Tapınak, Budizm dinî için önemli tapınaklar arasında bulunmaktadır. Altın çatısı ile Buda'nın ışığını yeryüzüne yansıttığına inanılır. Oyunda karanlık enerjiyle dönüşmüş keşişler ve devasa heykeller içerir.

Guanyin Tapınağı: Tapınak, Budist merhamet tanrısı Guanyin'e adanmıştır. Merhamet ve kurtuluşu temsil eden esarlere ev sahipliği yapmaktadır. Oyunda Guanyin'le ve onun koruyucu ruhlarını içerir.

Yuhuang Tapınağı: Tapınak, Taoist inancın merkezindeki tanrı olan Yeşim İmparator'a adanmıştır. Oyunda Yeşim İmparator'un bir yansımasıyla yüzleşilir.

Erxian Tapınağı: Tapınak, iki Taoist ölümsüzün hikâyesine dayanan bir yapıdır. Taoist felsefesinin ölümsüzlük arayışına semboldür. Oyunda iki yüzlü ve ilahi koruyucuları içerir.

Xiaoxitian Tapınağı: Kelime olarak Budizm’de cenneti temsil eden ‘Küçük Batı Cenneti’ anlamına gelir. Reenkarnasyon temalı duvar resimleriyle dikkat çekmektedir. Oyunda tapınak Daoist dönüşebilen ruhani varlıkları içerir.

Guan Yu Tapınağı: Savaş tanrısı Guan Yu’ya ithafen yapılmış tapınaktır. Sadakat, cesaret ve onuru sembolize eder. Oyunda kılıçlı ruhlar içerir.

Fusheng Tapınağı: Tapınak, Budizm’in kurtuluş ve manevi aydınlanma temalarını sembolize eder. Oyunda şifa büyücüleriyle birlikte karanlık ve hastalıklı ruhları içerir.

3.3. ENOTRIA: THE LAST SONG

Enotria: The Last Song, İtalyan oyun stüdyosu Jyamma Games tarafından geliştirilen bir aksiyon RPG oyunudur. Soulslike tarzındaki Oyun, 16 Eylül 2024 tarihinde PC (Steam ve Epic Games Store) ve PlayStation 5 için piyasaya sürüldü. Xbox Series X|S sürümü ise Microsoft ile yaşanan zorluklar nedeniyle süresiz olarak ertelendi (URL20).



Şekil 16. Enotria The Last Songs Oyun Kapağı

Ardore sayesinde çevrenizi değiştirip, Hızlı adımlar ve sıralanabilir savuşturmalarla saldırıya devam edin. Düşmanları vurarak kudretli Tıratlarınızı doldurun. Üç Diziliminizi stratejik olarak istediğiniz zaman değiştirin. Düşmanların duruşlarını bozarak yok edici bir saldırın yapın, böylelikle yüce Uyanmış güçlendirmesini alın. Enotria'nın sırlarını keşfederek İlham kazanın ve Mucitlerin Yolunda yeni özellikler açın (URL21).

Oyun, İtalyan folklorundan esinlenmiştir. Oyuncular, Maskesiz Olan karakter ile Canovaccio adlı bir güç tarafından hapsedilmiş Enotria'yı kurtarmaya çalışmaktadır. Amaç, Enotria'yı bu kaostan kurtararak düzeni geri getirmektir.

Oyuncu, oyun içinde farklı bölgeleri keşfederek, çeşitli düşmanlarla karşı karşıya gelerek maskeleri toplamalıdır. Topladığı maskelerden kazandığı yeteneklerle güç kazanır. Oyunda İtalyan mitolojisi ve folklorundan ilham alınmış, mekânsal olarak İtalyan manzaraları; dar Arnavut kaldırımlı sokakları, hareketli meydanları, tarihî binaları ve eski İtalyan köyleri, karakter tasarımında, tema seçimlerinde folklorik unsurlar görülmektedir. Bulmacaları çözerek, sırları ortaya çıkararak, harap bir alandan kurtularak ve taktiksel savaşlarla ana hikâyede ilerlenmektedir.

Hayali bir İtalyan bölgesinde, tüm sakinlerin sonsuz bir *commedia dell'arte*'de sürekli olarak rol oynamasını gerektiren bir lanet belirir. Tek istediği bu durumun sona ermesini olan Pulcinella, lanete karşı bağıışıklığı olan, bu laneti yaratanın hayatına son verebilecek 'maskesiz', yani rolsüz bir varlık yaratır. Lanet, bu sonsuz döngüye son verecektir. Enotria'nın dünyası, özellikle İtalya'nın tarihi ve kültürel mirasına derinlemesine bağlanıyor. Üç farklı ana alana bölünen bu dünya, her biri benzersiz bir mimari yapıya ve atmosferik özelliğe sahiptir. Başlangıç bölgesi Quintina şehri, İtalya'nın merkezine özgü geleneksel mekânları hatırlatmaktadır. İtalyan taş evler, dar sokaklar ve kırsal yapılar bu bölgede öne çıkmaktadır. Bir sonraki seviyede oyuncuları Litumnia şehri karşılamaktadır. Kasvetli bir ortama sahip, oyunun karanlık tarafını temsil etmektedir. Mimari olarak Venedik'e benzer. Kanalları ve lagün şehir tasarımıyla dikkat çeker. Su yolları ve dar geçitler, zorluk yaratmaktadır. Bir sonraki ve zor seviyede ise Falesia Magna şehri vardır. Bu şehir daha eski ve antik bir yapıya sahiptir. Burada Yunan ve Roma etkisi güçlüdür. Taş yapılar, sütunlar, antik medeniyetlere ait görselleri andırmaktadır.

İtalyan mitolojisi, esasen Yunan mitolojisinden etkilenmiş ancak kendi yerel tanrılarını ve hikâyelerini barındırmaktadır. En köklü ve en iyi bilinen kısmı Roma mitolojisinin yanı sıra İtalya'nın farklı bölgelerindeki yerel inanışlar, halk hikâyeleri ve Hristiyanlık etkisiyle zenginleşmiştir. Roma'nın kuruluşu, Eneas Destanı gibi efsanelere sahiptir. Jüpiter (Zeus), Juno (Hera), Minerva (Athena), Mars (Ares) başlıca bilinen tanrı ve tanrıçalarıdır.

Roma mitolojisinde oyun ve gösteri nitelikli festivaller önemli bir yer tutmaktadır. Dinî ritüeller ve festivallerin sıkı bir bağlantısı olmasının yanı sıra bedensel ve sanatsal tarafı da vardır. Çok tanrılı bir din olmasından dolayı seçilmiş tanrılara özel düzenlenen bu festivallerde tiyatro oyunları, gladyatör dövüşleri, hayvan gösterileri ve yarışlar yapılmakta, festival sonunda ise dinî tapınmalar ve ritüellerle de tanrı/tanrıçaya dua edilmekteydi. Festival ve kutlamalar Semih Yaran tarafından şu şekilde başlıklandırılmıştır; Oyun ve Gösteri Nitelikle Festivaller, Dinî Nitelikle Festivaller, Ölü Kültü Festivalleri, Ulusal ve Resmi Nitelikli Festivaller (Yaran, 2022).

Aynı çalışmada Dinî nitelikli festivaller; Jupiter kutlamaları ve festivalleri, Iuno Ritüelleri ve Festivalleri, Minerva Festivalleri, Mars Ritüelleri ve Festivalleri, Ceres

Ritüelleri ve Festivalleri, Apollo Kutlamaları ve Festivalleri, Diana Festivalleri, Venüs Festivalleri, Vulcanus Festivalleri, Neptün Festivalleri, Bacchus Ritüelleri ve Festivalleri, Merkür Festivalleri, Flore Festivalleri, Ianus Ritüelleri ve Festivalleri olarak sınıflandırılmıştır. (Yaran, 2022: 26-86).

Bu festivaller özelinde kullanılan bazı maskeler oyun içinde görülen maskeler ile benzerlik göstermektedir.

Oyunda toplamda 29 tane olan maskeler, oyun tarzını büyük ölçüde etkileyebilecek çeşitli güçlendirmeler ve özel yetenekler sunmaktadır. Her maske karaktere yeni güçler ve bonuslar vererek oyuncunun dünyada karşılaştıkları farklı zorluklara karşı kendi stratejilerini belirlemelerine olanak sağlar. Her maskede farklı stratejiler oluşturmak ve belirli silah setleri ayarlamak mümkündür. Bu maskeler aynı zamanda İtalyan tarihî ve geleneğiyle bağlantılı olup, efsanevi karakterlerden, tarihi olaylardan ve İtalyan folklorunun unsurlarının birer parçalarıdır. Maskeleri kazanmak ve gereken parça sayısını toplamak için düşman öldürebilir, NPC (oyunamayan karakter) görevlerini tamamlayabilir veya belirli büyük bosslarla (güçlü düşman karakter) karşı karşıya gelir.

Enotria: The Last Song, güçlü bir doğaçlama anlatıma sahip, mitolojik ve İtalyan folklorundan ilham alan bir ortamda, aksiyon RPG türünde ustaca öğeler içeren bir oyundur. Oyunun adındaki Enotria, Yunan mitolojisindeki yaygın bir inanişâ göre şehirdeki çok sayıda bulunan üzüm bağlarından gelmekte, Yunancada Enotria şarap kelimesine karşılık gelmektedir. Ayrıca Oenotrianlar veya Enotrianlar, Paestum'dan Güney Calabria'ya kadar uzanan Güney İtalya'daki bir bölgede yaşayan eski bir İtâlik halktır. M.Ö. altıncı yüzyıla gelindiğinde, Oenotrianlar diğer İtâlik kabilelere dahil edilmiştir (URL22).

Oyun başlığında yer almış olan The Last Song (son müzik), çağlar boyunca insan hayatının çeşitli alanlarında daima bulunmuş bir unsurdur. Yaşamın önemli dönemlerinde müzik daima bulunmuştur. Yaşamak gibi kutsal olaya eşlik eden müziğin kendisine de kutsallık atfetmek mümkündür. Bu bağlamda mitolojideki müzikte kutsal anlamlar görülür. Müzikal seslerin tanrısal niteliği ile mitolojik öykünün tanrısal güçlerini içeren anlatım oyunda birleştiğinde, öykü derinlik kazanır. Böylece, müzikal

ve mitolojik anlatı ve anlatımın zihni üzerindeki etkisi yeni bir boyut kazanmış olur. Bu etki, bazen müziğin bir mit yahut efsane anlatımında bilinmezlik ve derinlik yaratmışlığına ya da anlatıya esrarengiz bir yapı, gizemli bir nitelik kazandırırken, bazen de müzik bir efsanenin yahut mitolojik anlatının konusunda, akışında düğümü çözen asıl unsur olabilmektedir. Bir mit olarak değerlendirilirse müzik çeşitli anlatılarda düğüm çözmesi gibi önemli bir akışta ve birçok mitolojide tanrı atfedilmiş şekilde görülmektedir. Festivallerde, törenlerde, anmalarda ve benzeri anlarda insanoğluna eşlik etmektedir.

Oyun içinde müzik, başlıktan başka akışta da önemli bir yer tutmaktadır. Oyun içinde İtalyan folkloruna ait melodiler görülmekte melodiler oyun içi aksiyonlara etki etmektedir. Kurgu dahilinde görülen lanet ile müzik arasında bir ilişki kurulabilmektedir.

Oyunun oynanışının ayırt edici unsurlarından biri de maske sistemidir. Oyun, Maskesiz olarak tanımlanan oyuncunun üç savaş seti hazırlayabilmesine olanak tanıyor. Setlerin her biri farklı maskeler, görünüm, silahlar ve erdemlerle (bekleme süresi olan özel hareketler) oluşturulabilmektedir. Çeşitli patronlardan elde edilebilecek maskelere ek olarak, bunlar aynı zamanda belirli çete türlerini ortadan kaldırarak hazırlanabilir. Gerekli sayıda maske parçasına ulaşıldığında ilgili maske kullanılabilmektedir.

Yaklaşık 40.000 yıl öncesinden beri kullanılageldiği sonucuna ulaşılan maske, başlangıçta av ve dinî ritüeller için kullanılmış olmakla birlikte zamanla eğlence, sanat, spor ve çalışma hayatı alanlarında da kullanılmıştır. Tarih boyunca farklı kültürlerde farklı malzemelerle yapılmış ve hayatın çeşitli alanlarında kendine kullanım alanı bulmuştur Maskeler, insanoğlu tarafından birçok alanda kullanılmıştır. Estetik olmanın yanı sıra dinî törenlerde, savaş alanlarında ve ritüeller gibi alanlarda kullanıldığı görülmektedir. Maskenin kullanım alanlarıyla ilgili olarak Zeynep Demircioğlu, Eski Mısırlıların ölümlerini diğer dünyada da yaşatabilmek adına ölüm maskeleri yaptığını, yine düşmandan ve kötü ruhlardan sakınmak amacıyla korunma maskeleri yapıldığını, Eski Yunan'da tiyatronun ortaya çıkışıyla maskenin, tiyatro sahnelerinde çeşitli amaçlarla yerini aldığını söylemiştir. Sonraları ise maskenin tüm bu fonksiyonlarını devam ettirmekle birlikte, popüler kültürün sayesinde karnavallarda, balolarda veya çocuklara yönelik oluşturulan çizgi film kahramanlarının kıyafetlerinde, daha ziyade

eğlence sektörüne hizmet eden yanıyla öne çıktığını ifade eder (Demircioğlu, 2015: 159). Maskeler şu başlıklar altında toplanabilir: Korunma maskeleri ve Saldırı maskeleri (Offense and Deffense Masks) Dönüşüm maskeleri (Transformation Masks), Aktarma (Connection) (Ruhlarla Bağlantı kurma anlamında) maskeleri, Ritüel ve Tören maskeleri, Ölü maskeleri, Sosyal Anmalarda Kullanılan maskeler, Eğlence Maskeleri, Dekorasyon ve Koleksiyon maskeleri olarak sıralanabilir. (URL23)

İlkel kabileler için maskeler doğaüstü güçleri simgeler ve bu güçler korkunç ifadeleriyle çevrelerine dehşet saçarlar. “Maskeleri yapmanın ve onları giymenin, onu giyeni bu güçlerle ilişkiye sokacağına inanıldığı için maskelerin riskli olduğu düşünülür ve sadece yeterli olduğu kabul edilenler maskeyi giyebilir” (Yasan, 2011: 26). “Maske, dinî ayinlerde ise Tanrının bir sureti olarak kullanılmaktaydı. Şaman ayinlerine bakacak olursak, şaman maskeyi takarak ölü birinin veya tanrının ruhuna girer ve onun ağzıyla konuşurdu. Asya kıtasındaki inanışlarda ise maske, kötü ruhları ve tanrıları sembolize eden bir obje olarak kullanılmaktaydı. Çin geleneğinde çocuklar maskeler takarak sokaklarda koşturur ve kötü ruhların evlerine gelmesini engellemeye çalışırlardı” (Brockett, Hildy, 2016, aktarım Vartolioğlu 2022: 1510).

Roma mitolojisinde ve genel olarak Roma kültüründe maskeler önemli bir yere sahiptir. Maskeler, hem dinî törenlerde hem de sanatsal ve sosyal etkinliklerde sıkça kullanılmıştır. Dinî ritüellerde maskeler tanrıları, mitolojik ruhları temsilen kullanılmıştır. Festivallerde kimlikleri gizlemek önemlidir. Mitolojik anlatılarda maskeyi kimlik gizlemelerde, aldatmalarda veya tanrının insanları kandırmasında görülmektedir.

“Eski dönemlerden beri insanların yaşamlarında yer bulan ve çeşitli amaçlara hizmet eden maskelerin insanlar tarafından ilk kullanılmaya başlandığında, insanlardaki hâkim düşüncenin kullanılan maskenin kullanan kişinin farklı bir ruh haline bürünmesine yol açtığı veya o kişiye yeni bir ruh verdiği yönünde olduğu düşünülmüştür” (Konuralp, 2021: 19). Enotria’da maskeler ve folklor, dünyayı tanımlayan başlıca unsurlardır. Maskeler, bu düşünce etrafından sadece estetik değil, aynı zamanda oyuncunun kimliğini ve karakter gelişimini etkileyecek şekilde oyunun merkezine yerleştirilmiştir. Pulcinella gibi geleneksel İtalyan maskeleri, oyuncuların kültürel ve mitolojik bir bağlamda figürlerle etkileşimde bulunmasını sağlamaktadır.

Maskesiz Olan karakter ile oyuncu, sahip olduğu maskelerle o maskenin önceki sahibine göre güçler kazanmaktadır. Maskenin önceki sahibinin ruhu Maskesiz Olan'a geçmektedir. Bu maskeler, aynı zamanda folklorun ve halk hikâyelerinin oyun dünyasına nasıl entegre edildiğinin güçlü bir örneğidir. Oyuncuların karşılaştığı her karakter, aynı zamanda bir folklorik imgenin parçasıdır, bu da oyuncuya hem yerel hem de tarihsel bağlamda anlamlı bir deneyim sunar. Oyunda alınabilecek mevcut maskeler ve etkileri aşağıdaki tabloda verilmiştir.

Tablo 3.2. Oyunda mevcut tüm maskeler ve etkileri

Maske	Etki
Ascendant's Mask (Yükselenin Maskesi)	Uyandığınızda, mevcut silahınız Gratia ile doldurulur.
Automaton's Mask (Otomatın Maskesi)	Ağır saldırılarla daha fazla silah hasarı verirsiniz. Ayrıca Uyanmışken Hastalığa karşı bağışıklık kazanırsınız.
Breach Defender's Mask (İhlal Savunucusu Maskesi)	Silahınız Gratia ile doluyken Durum Gücünüz artar. Uyanmışken Ardore Gücünüz de artar.
Colossus's Mask (Devin Maskesi)	Ardore Burst yayının hasarı ve yarıçapı artırıldı. Ayrıca Uyanmışken Süper Zırh kazanırsınız.
Curtis's Mask (Curtis'in Maskesi)	Durum Gücünüz artar, ancak tüm kaynaklardan daha fazla hasar alırsınız. Ayrıca, bir saldırıyı mükemmel bir şekilde savuşturmak, Uyanmışken Maske Hatlarınızı şarj eder.
Fantolino's Mask (Fantilo'nun Maskesi)	Hasta olduğunda ekstra Durum Gücü verir. Ayrıca, Uyandığında silahınız Malanno ile aşılır.
Fauno's Mask (Fauno'nun Maskesi)	Wicked'a karşı bağışıklık kazanırsınız. Uyanmışken, mevcut silahınız aynı zamanda Fatuo ile aşılır.
Fisherman's Mask (Balıkçı Maskesi)	Bitirici vuruşlarınız yalnızca bir silah takılıysa daha fazla hasar verir. Uyanmışken Fiziksel Gücünüz de artar.
Gardener's Mask (Bahçıvan Maskesi)	Ardore Burst ile düşmanlara vurduğunuzda sizi iyileştirir. Ayrıca, Armonia Amber uyandığınızda daha fazla iyileştirir.
Gatekeeper's Mask (Kapı Bekçisinin Maskesi)	Uyandığında düşmanın Çözülme çubuğunu daha hızlı doldur.
Giangurgolo's Mask (Giangurgolo'nun Maskesi)	Tam sağlığa sahip bir düşmana hasar vermek, Durum Gücünüzü kısa bir süreliğine büyük ölçüde artırır. Ayrıca, Uyandığınızda üzerinize uygulanan herhangi bir durum etkisi temizlenir.
Glassblower's Mask (Cam Üfleyicinin Maskesi)	Uyanmış durumdayken düşmanın sersemletme çubuğunu daha hızlı doldur.
Gondolier's Mask (Gondolcu Maskesi)	Uyandığında Durum Gücünü artırır ve Saldırı Gücünü artırır.
Guisse of Arlecchino (Arlecchino'nun Kılığı)	Ardore Gücünüzü büyük ölçüde artırır. Ayrıca ""Yaratılışın Ustası"" Maske Hattını donatmanıza ve kullanmanıza olanak tanır.
Guisse of Spaventa (Spaventa Kılığı)	Dayanıklılığınızı büyük ölçüde artırır. Ayrıca ""Güneş Barajı"" Maske Hattını donatmanıza ve kullanmanıza olanak tanır.
Guisse of the Rulers (Hükümdarların Kılığı)	Great, tüm kaynaklardan daha fazla hasar alma pahasına Hafıza Kazancını ve Durum Gücünü artırır.

	Ayrıca ""De'Avari e de'Scienza"" Maske Hattını donatmanıza ve kullanmanıza olanak tanır.
Guise of Pulcinella (Pulcinella Kılığı)	Büyük Element Gücü güçlendirmesi ve “Değişim Şarkısı” Maske Hattını kullanmanıza olanak tanır.
Guise of Zanni (Zanni Kılığı)	Armonia Amber şarjlarının maksimum miktarını artırır. Ayrıca, ""Büyük Kutlama"" Maske Hattını donatmanıza ve kullanmanıza olanak tanır.
Highborne's Mask (Asillerin Maskesi)	Düşmanları yenerek elde ettiğiniz Memoria miktarını artırır. Ayrıca, Şansınızı da artırır.
Huntress' Mask (Avcının Maskesi)	Bir düşmanı Maske Hattı ile yendiğinizde Uyanmış Duruma girme şansınız vardır. Ayrıca, Uyandığında Kritik Hasar ve Durum Gücünü artırır.
Lumberjack Mask (Oduncu Maskesi)	Baş Dönmesi etkisi altındayken Durum Gücünü güçlendirir ve Uyanmış durumdayken silahına Vis aşılır.
Mask of Change (Değişim Maskesi)	Ağır saldırılarla daha fazla silah hasarı vermenizi sağlar. Ayrıca, Uyanmışken Fiziksel Gücünüz artar.
Moretta's Mask (Moretta'nın Maskesi)	Durum Gücünü ve saldırı hasarını büyük ölçüde artırır ancak eylemlerinizi daha fazla dayanıklılığa mal olur. Ancak Uyandığınızda kaçınmanın maliyeti daha azdır.
Magister's Mask (Büyücünün Maskesi)	Uyandığında Işığa karşı bağışıklık ve Elemental hasarına karşı güçlendirme sağlar
Piercing Wit Mask (Delici Zeka Maskesi)	Menzilli Maske Hatları tarafından verilen hasarı artırır. Ayrıca, Uyanmışken bir düşmana bitirici bir darbe vurmak tüm menzilli Maske Hatlarını şarj eder.
Priestess's Mask (Rahibenin Maskesi)	Düşmanları Maske Hatları ile yenerseniz Uyanmış bir duruma girme şansı verir. Ayrıca, uyandığında Ardore ve Elemental Gücü artırır.
Spaventa Army Mask (Spaventa Ordusun Maskesi)	Bir düşmanı bitirici darbeye yenmek ekstra Memoria kazandırır. Uyanmışken Şansınız da artar.
Vermiglio's Mask (Kırmızının Maskesi)	Ardore Patlaması gerçekleştirmek Ardore Gücünüzü kısa bir süreliğine artırır.
Zealot's Mask (Fanariğin Maskesi)	Fiziksel Saldırınız, canınız belirli bir eşiğin altına düştüğünde artar. Ayrıca, Uyanmış haldeyken aldığınız ilk ölümcül hasar sizi yere sermez, bunun yerine 1 Can Puanı ile bırakır.

Mitolojik kökene sahip olabilecek, mitolojik varlıklar ile ilişkisi olabilecek maskeler ve esinlenilmiş tanrı ve tanrıçalar aşağıda verilmiştir.

Ascendant's Mask

Roma mitolojisinde, yükselme (ascension) genellikle tanrısal bir yükselme veya ölümsüzlük ile ilişkilendirilir. Roma mitolojisinde "Jüpiter" tanrısı, gökyüzü ve göklerin hükümdarı olarak, ölümlülerin tanrılar arasında en yükseğe çıkabilecek tanrıdır. Roma mitolojisinde, tanrılar kendilerini ebedi bir varlık olarak konumlandırır ve bu, aslında insanlar tarafından tanrısal kudretin ödüllendirilmesi anlamına gelir. Bu maske bu

temadan ilham almış ve oyuncuya, en zorlu mücadelelerde bile tanrısal bir güç elde etme yeteneği verir.

Bu maskenin avantajları, oyuncunun düşmanlarına karşı üstünlük sağlamasını mümkün kılar. Oyundaki karşılaşmalarda hayatta kalmak ve rakiplerin güçlü saldırılarından korunmak için Ascendant's Mask kullanılır. Karakterin gücünü artıran bu maskeyle, oyuncu düşmanlar üzerinde daha fazla kontrol sağlama imkanı bulur.

Automaton's Mask

Automaton's Mask, ağır saldırılarda daha fazla silah hasarı verir ve karaktere hastalıklara karşı bağışıklık kazanmasını sağlamaktadır. Roma mitolojisinde Vulcan, Vulcanos veya Volcanus olarak da bilinir, ateş ve metal işçiliğinin tanrısıdır. Vulcan'ın yaratabileceği devasa makineler ve araçlar, bu maskeyle özdeşleşebilir.

Maske, oyuncuya hastalık gibi doğal engellerden korunma yeteneği de sunar, bu da Vulcan'ın tanrısal mühendislik ve savunma gücüne benzer bir özellik taşıyabilmektedir. Automaton's Mask, Roma mitolojisindeki mühendislik dehasının bir yansıması olabilmektedir. Özellikle hastalıklar gibi zorluklarda Automaton's Mask, karakteri korumaktadır. Ayrıca, bu maskeyle karakter, daha fazla hasar verebilmektedir. Maske, hem saldırı gücünü hem de dayanıklılığını artırarak, karakteri "otomatik" güç haline getirir.

Breach Defender's Mask

Roma'da Janus, başlangıçların ve sonların, girişlerin ve çıkışların, değişimin, geçişlerin, geçitlerin, kapıların ve kemerli geçitlerin tanrısıdır. Savunma ve koruma ile ilişkilendirilen tanrı figürlerinden biri olarak da bilinmektedir. Janus, geçmiş ve geleceği görme yeteneğine sahip bir tanrıdır. Özellikle kapıların ve geçişlerin koruyucusu olarak bilinen Janus, düşmanların içeri girmesini engelleyen bir figür olarak da tanınmaktadır. Breach Defender's Mask, Janus'a ithafen karaktere daha fazla savunma ve dayanıklılık gücü vermektedir.

Breach Defender's Mask ile silahınız Gratia ile doldurduğunuzda Durum Gücünüzü artırmakta ve Ardore Gücünüzü güçlendirmektedir. Janus'un koruyucu ve savunma gücüyle örtüşen bu maskeyle, karakter hem savunmasını güçlendirebilmekte hem de saldırılarına yönelik stratejik avantajlar kazanabilmektedir.

Colossus' Mask

Roma mitolojisiinde, devasa varlıklar, “Titanlar” veya “Gigantlar” olarak tanınır. Bu varlıklar, Roma’nın mitolojik tarihinde önemli bir yer tutar ve genellikle devasa güçleri ve varlıklarıyla tanınmaktadırlar. Colossus, bu dev figürlerin bir yansıması olarak düşünülebilir. Özellikle devasa heykeller ve yapılar, Roma'daki tanrıları ve kahramanları yüceltmek amacıyla inşa edilmiştir. Colossus' Mask, karaktere bu devasa figürlerin gücünü ve dayanıklılığını aktarmaktadır.

Colossus' Mask, Ardore Burst yayının hasarını ve yarıçapını artırırken, aynı zamanda Süper Zırh kazandırır. Karakter, savaşlarda çok daha dayanıklı olur.

Curtis's Mask

Curtis'in maske özelliği, Roma'daki kahramanlık ve direncin simgelerinden biri olan Herkül'e benzemektedir. Herkül, bir dizi zorlu görevi yerine getiren ve tanrılar tarafından test edilen bir kahramandır. Roma mitolojisiinde, Herkül'ün hayatı zorluklarla doludur ve her bir görev, onun insanüstü gücünü ve direncini test eder. Curtis's Mask de benzer bir temaya dayanır; karaktere büyük bir güç ve dayanıklılık verirken, zorlu koşullarda bile hayatta kalma becerisi kazandırır.

Curtis's Mask, karakterin durum gücünü artırırken, tüm kaynaklardan daha fazla hasar almasına neden olur. Karakterin gücü ve yetenekleri büyük ölçüde artar, ancak bunun bedeli daha fazla hasar almak olacaktır. Bu özelliği, Roma mitolojisiindeki kahramanlıkla ilişkilendirilebilir.

Fantolino's Mask

Roma mitolojisiinde, “Aesculapius” tanrısı, şifa ve iyileşme ile ilişkilendirilir. Aesculapius, hastalıkları tedavi edebilme yeteneğine sahip bir tanrıdır ve tıp ve iyileşme ile ilgili güçlere sahiptir. Fantolino's Mask, Aesculapius'un iyileştirme ve hastalıkları önleme gücünden esinlenir ve karaktere hasta olduğunda ekstra durum gücü verir. Bu maskenin etkisi, karakterin zorluklar karşısında hayatta kalma ve sağlığını geri kazanma yeteneğini güçlendirir. Roma'daki şifa tanrısının temaları, Fantolino's Mask ile uyumlu olarak karakteri iyileştirme ve güçlenme sürecine sokmaktadır.

Fauno's Mask

Fauno, Roma mitolojisiinde doęa tanrısı ve ormanların koruyucusudur. Vahşı doęanın ve verimlilięin Tanrısıdır. Roma'daki ormanları, hayvanları ve doęal hayatı korur. Fauno's Mask, bu mitolojik baęları yansıtarak, özellikle doęa ve vahşı yaşamla ilgili güçlere sahip olmayı temsil edebilir. Maskenin özellikleri de, doęal enerjilerin bir yansıması olarak, karaktere hastalıklar ve kötücül etkilerden korunma saęlar.

Fisherman's Mask

Roma mitolojisiinde, deniz ve okyanusları kontrol eden tanrılar arasında Poseidon'un Roma versiyonu olan Neptün önemli bir figürdür. Neptün, denizlere hâkim olan tanrı olarak bilinir ve denizle ilgili birçok özellięi yönetir. Fisherman's Mask, bu mitolojik baęlantıyı yansıtarak, karaktere fiziksel güç ve saldırılarda önemli bir artış sunar. Bu maske, denizin kuvvetini simgeleyen Neptün'ün doęasına benzer şekilde, karaktere denizle ve okyanusla baęlantılı bir güç kazandırır.

Gardener's Mask

Roma mitolojisiinde, doęa ile ilgili tanrılar arasında Ceres önemli bir figürdür. Ceres, tarım, doęa ve meyve veren bitkilerin tanrıçasıdır. Ayrıca Ceres, insanların geçim kaynaklarını ve doęa ile uyum içinde yaşamayı saęlayan tanrıça olarak da tanınır. Gardener's Mask, doęa ile uyumlu bir şekilde iyileşme gücü saęlar, bu da Ceres'in iyileştirici özelliklerine ve doęa ile olan güçlü baęlarına bir gönderme olabilir. Ceres'in toprakla ve bitkilerle olan ilişkisinin yanı sıra, bu maskenin iyileştirici doęası da doęanın sunduęu yaşam gücünü temsil eder.

Gardener's Mask, Ardore Burst ile düşmanlara vurduęunuzda sizi iyileştirir. Ayrıca, Armonia Amber'in uyandıęında daha fazla iyileştirici etkisi vardır. Bu maske, iyileştirme yeteneklerine sahip olmakla birlikte, düşmanların üstesinden geldikçe karakterin saęlığını geri kazanma fırsatı da sunar. Ceres'in doęayla olan baęlantısı gibi, bu maske de karaktere doęa yoluyla hayatta kalma gücü ve direncini kazandırır.

Gatekeeper's Mask

Roma mitolojisiinde, tanrıların kapılarını koruyan ve geçişi yöneten figürlerden biri olan Janus önemli bir rol oynamaktadır. Janus, hem geçmişini hem de geleceęi görebilen, kapıları ve geçişleri koruyan bir tanrı olarak bilinir. Gatekeeper's Mask, Janus'un kapıları ve geçişleri koruma işlevini simgeler. Bu maskeyle karakter, düşmanın

Maske, karaktere bu yönetici gücü ve kuvveti temsilen büyük kaynaklardan daha fazla hasar alma pahasına Hafıza Kazancı ve Durum Gücünü artırır.

Guise of the Rulers, Hafıza Kazancı ve Durum Gücünü artırır, ancak tüm kaynaklardan daha fazla hasar almaya neden olur. Bu, karakterin daha büyük bir risk alarak güç kazanmasını sağlar. Jupiter'in hükümdarlık gücüne benzer şekilde, bu maske de karaktere yönetim ve stratejik güç kazandırır. Gücü artırmak için risk almak gerektiği gibi, bir hükümdar da topraklarını korumak için büyük riskler alır.

Guise of Pulcinella

Pulcinella, geleneksel İtalyan tiyatrosu Commedia dell'arte'da bir nevi soytarı/uşak tiplemesini temsil eden karakterdir. Kendisiyle özdeşleşmiş siyah maskesiyle hatırlanır. Oyunda Guise of Pulcinella, özellikle Elemental saldırı gücü gerektiren durumlarda faydalıdır. Bu maske, oyuncunun Elemental Gücü artırarak düşmanlara daha fazla hasar vermesini sağlar. Pulcinella'nın zekâsı ve komik hileleri, savaşın stratejik bir yönünü yaratır ve oyuncuya güçlü saldırılar yapmak için daha fazla fırsat verir.

Highborne's Mask

Roma mitolojisinde, yüksek sınıf tanrılar arasında yer alan Jüpiter ve Mars gibi figürler, tüm gücü ve bilgiyi elinde tutmaktadır. Highborne's Mask, bu yüksek tanrıların gücünü ve üstünlüklerini temsilen Jüpiter'in kudreti ve Mars'ın savaşçı doğası, maskeyi kullanan karaktere güçlü bir hâkimiyet ve liderlik duygusu verir. Maskenin, düşmanları yenerek elde ettiği Memoria miktarının artırması, Roma'daki tanrıların mirasını ve zaferler üzerinden kazanılan bilgeliği simgeler.

Huntress' Mask

Roma mitolojisinde avcılığın ve vahşi doğanın tanrıçası Diana'dır. Diana, hem doğa hem de doğanın ruhu, özgürlük ile ilişkilendirilen bir tanrıçadır. Bu maske, Diana'nın doğa ile olan ilişkisini temsilen avcılık, takip etme gibi özellikleri geliştirir. Maske, bir düşmanı Maske Hattı ile yediğinizde Uyanmış duruma girme şansı verir ve aynı zamanda uyandığında kritik hasar ve durum gücünü artırır. Diana'nın avcılıkla ilgili yeteneklerini yansıtarak, bu maske karaktere hedeflerini etkili bir şekilde takip etme ve onlara güçlü darbeler yapma yeteneği kazandırır. Bu maske düşmanları hızlı bir

şekilde alt etmek isteyenler için kullanışlıdır. Uyanmış duruma girme ve kritik hasar artışı sayesinde karakterin savaş gücünü önemli ölçüde artırır. Diana'nın avcılık yeteneklerini simgeler ve oyuncuyu etkili bir avcı hâline getirir.

Lumberjack Mask

Silvanus veya Sylvanus, Roma Mitolojisinde orman, koru ve ekili tarlalar, sürüler ve çobanların koruyucu tanrı olup park ve bahçeler ile ilişkilendirilmiştir. Silvanus, ağaçların büyümesini ve ormanların verimliliğini sağlayan tanrıdır ve aynı zamanda avcılıkla ve tarımla da ilişkilendirilir. Lumberjack Mask, bu güç ve doğa kontrolünün bir yansıması olarak düşmanları kesmek ve doğayla bağlantılı güçleri yönetmekle ilgilidir.

Lumberjack Mask, baş dönmesi etkisi altındayken Durum Gücünü güçlendirir ve Uyanmış durumdayken silahına Vis aşılır. Bu maske, doğa ve ormanların gücüne temsilendir.

Magister's Mask

Roma mitolojisinde bilgelik tanrıçası Minerva'dır. Magister's Mask, Minerva'nın bilgeliğini ve stratejik gücünü temsilen karaktere avantaj sağlamaktadır.

Bu maske, karaktere stratejik zekâ ve ışık gücüne karşı koyma yeteneği verir. Minerva'nın savaşçı ve bilge doğası, bu maskede bir araya gelir. Ayrıca, bu maske, oyuncuya Elemental hasarına karşı daha güçlü bir savunma sağlamaktadır.

Spaventa Army Mask

Roma mitolojisinde Jüpiter ile eşleşebilecek bu maskeyle karakter, tanrının savaşlarda kazandığı zafer ve başarıları ithafen daha fazla kaynak ve deneyim elde eder.

Spaventa Army Mask ile bir düşmanı bitirici darbeye yenerek ekstra Memoria kazanılır. Uyanmışken Şansınız da artar. Bu özellikler, karaktere zaferle birlikte büyük ödüller kazanmasına olanak tanır. Memoria, karakterin ilerlemesine yardımcı olacak bir kaynaktır. Maske, zafer kazanma ve ilerleme anlamında büyük bir avantaj sağlar.

Masksiz Olan, kazandığı bu maskelerle Enotria'yı lanetten kurtarmayı amaçlamaktadır. Bu maskeler, karaktere kazandırdığı güçlerle tanrısal bir figür yaratır.

Seviye seviye zorlaşan düşmanlarla Maskesiz Olan aldığı maskelerle güçlenir. Bu maskelerin karaktere kazandırdığı güçler, Roma mitolojisindeki tanrılarla bağdaştırılabilir. Her maske farklı bir güç vermekte, Maskesiz Olan maskeleri birbirleriyle kombinleyerek gücüne güç katmaktadır.

Axel Olrick'in Epik Yasaları ve Enotria: The Last Song

Enotria: The Last Song, Jyamma Games tarafından geliştirilen ve Roma mitolojisi ile kültürünü derinlemesine işleyen bir aksiyon-macera oyunudur. Bu oyun, oyuncularını Roma İmparatorluğu'nun görsel ve kültürel mirasına taşıırken, aynı zamanda Roma mitolojisinin tanrıları, kahramanları ve mitolojik sembollerini modern bir oyun dünyasında yeniden canlandırır. Oyun, maskeler, tanrılar, kahramanlar ve gizli güçler gibi temalarla Roma'nın tarihine derinlemesine bir yolculuk sunar. Ayrıca, Axel Olrick'in 15 Epik Yasası'nın ışığında, oyunun epik yapısının nasıl şekillendiğini ve Roma kültürünün oyundaki etkilerini değerlendirecektir. Bu bölüm oyunun mitolojik temaları, karakter gelişimi ve anlatısal yapısını anlamak için epik yasalar perspektifinden bir analiz sunacaktır.

Oyun kurgusunun Epik yasalarına göre dizilişi şu şekildedir:

Giriş ve Bitiş Kuralı

Kahraman, başlangıçta bir hedef belirler ve hikâyenin sonunda bu hedefe ulaşır veya bir döngüyü tamamlar.

Enotria: The Last Song'da, kahraman başlangıçta Roma'nın çöküşünü engellemek için belirli bir hedefe yönelir. Oyun boyunca, kahraman Roma tanrılarından aldığı güçlerle bu hedefe ulaşır ve sonunda Roma'nın eski tanrılarını ve mitolojik mirasını koruyarak zafer kazanır. Başlangıç ve bitiş, Roma mitolojisiyle iç içe geçmiş olan bir dönüşüm sürecini simgeler.

Yineleme Kuralı

Kahraman, zorlukları aşarken sürekli olarak güçlenir ve oyun ilerledikçe kazanılan özellikler tekrar kullanılır.

Oyun boyunca, kahraman maskelerle güç kazanır. Her bir maskenin (örneğin Jüpiter Maskesi, Mars Maskesi) oyuncuya yeni yetenekler kazandırması, her bir

yeteneğin tekrar kullanılabilir olması ve yeni güçlerin kazanılması bu yasayla uyumludur. Kahramanın Roma tanrılarından aldığı güçler, her yeni düşmanla yüzleştikçe gelişir ve daha güçlü hale gelir.

Üçler Kuralı

Kahraman, üç ana strateji veya yetenekle ilerler ve her üç vuruşta özel güçler veya bonuslar kazanır.

Enotria: The Last Song oyununda, kahramanın gelişimi genellikle üç ana stratejiye dayanır: savaş, keşif ve tanrılardan alınan yardımlar. Bu üç ana özellik, kahramanın Roma tanrıları ve kahramanlarının maskeleriyle birleşir. Her üç maskeyi kullanmak, kahramanın büyük güçler kazanmasına ve üçlü stratejiyle düşmanları yenmesine yardımcı olur. Örneğin, Mars Maskesi oyuncuya savaş gücü sağlarken, Venüs Maskesi oyuncuyu keşif yaparken daha çevik hale getirir. Bu üçlü strateji, Roma'nın mitolojik mirasından güç alarak oyuncunun yolculuğunu zenginleştirir.

Bir Sahnede İki Kuralı

Kahraman, her bölümde rehberler veya yardımcı karakterlerle birlikte yolculuk eder; bu rehberler bölümün hedefiyle ilişkilidir.

Enotria: The Last Song'da, kahraman her bölümde bir rehber veya yardımcı karakterle yolculuğa çıkar. Bu karakterler, genellikle Roma mitolojisindeki tanrılar ve kahramanlar ile ilişkilidir. Örneğin, Herkül Maskesi takıldığında, kahraman güçlü fiziksel güçler kazanırken, Venüs Maskesi ile oyuncu daha hızlı hareket etme kabiliyeti kazanır. Bu yardımcı karakterler, kahramanın yolculuğunda ona bilgi, yetenek ve güç sağlar. Her bir rehber, Roma mitolojisindeki bir figürle özdeşleşmiş bir yolculuğu anlatır ve oyuncunun Roma'nın mitolojik geçmişine dair daha fazla bilgi edinmesine olanak tanır.

Zıtlık Kuralı

Her düşman, kahramanla geçmişte bağlantılı bir zıtlığa dayanır ve kahraman, zıtlıklarla yüzleşerek düşmanlarını yener.

Enotria: The Last Song'da, her düşman, kahramanın geçmişiyle bağlantılı bir zıtlığa dayanır. Örneğin, Mars Maskesi gibi savaş tanrısının gücünü kazanan kahraman,

Roma'nın eski düşmanlarıyla yüzleşmek zorunda kalır. Bu düşmanlar, Roma'nın tarihi ve mitolojik geçmişine dair zıtlıkları temsil eder. Kahraman, zıtlıklarla yüzleşerek bu düşmanları alt eder ve güç kazanır. Her zıtlık, kahramanın kişisel ve toplumsal gelişimine katkı sağlar, çünkü her zafer Roma'nın eski düşmanlarını geride bırakma anlamına gelir.

İkizler Kuralı

Kahraman, başka bir karakterle benzerlik gösterir, genellikle fiziksel veya psikolojik olarak. Bu, kahramanın kendini özdeşleştirdiği figürle yolculuk yapmasını sağlar.

Enotria: The Last Song'da, kahraman, Roma mitolojisindeki kahramanlarla benzerlik gösterir. Herkül veya Aeneas gibi kahramanlarla özdeşleşerek, kahraman bu figürlerin özelliklerini fiziksel ve psikolojik olarak kazanır. Kahraman, Herkül Maskesi takarak, güçlü fiziksel yetenekler kazanırken, Aeneas Maskesi ile daha stratejik ve koruyucu bir rol üstlenir. Bu benzerlik, kahramanın yolculukta karşılaştığı zorlukları aşmasına yardımcı olur ve Roma'nın mitolojik kahramanlık mirasını keşfetmesine olanak tanır.

İlk ve Son Durumun Önemi Kuralı

Kahramanın yolculuğu, ilk ve son durumlarıyla şekillenir. Başlangıçtaki ve sondaki durumlar, kahramanın gelişimi ve hikâyenin tamamlanması için önemlidir.

Enotria: The Last Song'da, kahraman güçsüz ve bilgisiz bir şekilde yolculuğa başlar. Ancak, Roma tanrılarından aldığı maskeler ile güç kazanır ve Roma'nın tarihini keşfeder. Oyun boyunca Roma'nın kahramanlık geçmişine dair çeşitli öğeleri öğrenen kahraman, sonunda Roma'nın eski tanrılarını ve mitolojik mirasını koruyarak zafer kazanır. Başlangıçtaki zayıf durumundan sondaki güçlü haline dönüşümü, Roma'nın mitolojik yapısındaki değişimle paralellik gösterir.

Anlatının Her Zaman Tek Bir Çizgi Üzerinde Olma Kuralı

Kahraman, her bölümde belirli bir sırayla ilerler ve her düşman, hikâyeye dair bir parça sunarak kahramanın amacına yaklaşmasına yardımcı olur.

Enotria: The Last Song’da, kahramanın yolculuğu sürekli bir ilerleyiş çizgisine dayanır. Her bölümdeki düşmanlar, Roma mitolojisindeki figürlerle bağlantılıdır ve her bir düşman kahramanın amacına bir adım daha yaklaşmasını sağlar. Örneğin, Roma tanrıları ve kahramanları ile yapılan her mücadele, oyuncuyu Roma’nın gizli geçmişine daha yakınlaştırır. Her bir zafer, kahramanın Roma’nın mitolojik mirasını keşfetmesinde önemli bir rol oynar.

Kalıplaştırma Kuralı

Kahraman, geçmişten gelen bir kaderi takip eder. Hikâye, kahramanın belirli bir rolü yerine getirmesini bekler.

Enotria: The Last Song’da, kahraman, Roma’nın tarihsel kaderine adım atar ve Roma’nın eski kahramanlarının rolünü üstlenir. Roma tanrılarının verdiği maskeler ve gizli güçler, kahramanın kaderini Roma’nın mitolojik hikâyeleriyle uyumlu hale getirir. Oyun boyunca, kahraman bu kaderi yerine getirmek için çeşitli görevleri tamamlar. Roma’nın eski tanrılarının ve kahramanlarının izinden gitmek, kahramanın yolculuğunda ona önemli bir rehberlik sağlar.

Büyük Tablo Sahneleri Kuralı

Her büyük dövüş veya olay, hikâyenin daha geniş bir parçasıdır. Kahraman, her dövüşte yalnızca kendini değil, tüm hikâyeyi etkileyen bir güç oluşturur.

Her büyük dövüş, Roma kültürünün ve mitolojisinin daha geniş bir parçasını temsil eder. Roma tanrılarıyla savaşlar veya zafer kutlamaları, sadece kahramanın gelişimini değil, Roma’nın tarihini ve toplumsal yapısını da etkiler. Örneğin, Roma zafer arenası gibi büyük sahnelerde kazanılan zaferler, Roma’nın güçlü geçmişine dair izler bırakır.

Anlatı Mantiğı Kuralı

Hikâye, belirli bir mantığa dayanarak ilerler. Kahramanın başarıya ulaşması, sadece onun kişisel gücüyle değil, aynı zamanda olayların mantığıyla ilgilidir.

Enotria: The Last Song’da, kahramanın başarıya ulaşması, Roma mitolojisinin mantığına dayanır. Kahraman, Roma tanrılarının rehberliğinde ve mitolojik olayların

mantığına uygun hareket ederek başarılı olur. Bu mantık, Roma tanrılarının güçlerinin doğru şekilde kullanılmasıyla ilişkilidir.

Tek Entrika Kuralı

Kahramanın karşılaştığı rehberler ve düşmanlar, bir entrika veya tuzağın parçasıdır. Bu entrikalar, kahramanın yolculuğunu karmaşıklştırır. Enotria: The Last Song’da, kahraman, Roma tanrıları ve mitolojik figürler arasında entrikalarla karşılaşır. Jüpiter’in gücüyle ilgili gizli tuzaklar ve Mars ile olan çatışmalar, kahramanın yolculuğunu karmaşıklştırır. Her entrika, kahramanın gelişimine katkı sağlar.

Epik Birlik Kuralı

Kahramanın her karşılaştığı büyük düşman, belirli bir amaç doğrultusunda hareket eder ve her düşman, kahramanın büyümesi için bir fırsat sunar.

Her büyük düşman, Roma mitolojisinin gizli figürlerinden biridir ve her biri kahramanın büyümesine olanak tanır. Medusa, Herkül’ün düşmanları gibi figürler, kahramanın güç kazanmasını sağlar ve bu düşmanlar kahramanın mitolojik yolculuğunun bir parçasıdır.

İdeal Epik Birlik Kuralı

Kahraman, öldürdüğü her düşmanla yalnızca yeni bir güç kazanmaz, aynı zamanda hikâyede ilerler ve önemli bir öge (örneğin, parça veya bilgi) toplar.

Enotria: The Last Song’da, her düşman yenildiğinde, kahraman sadece yeni bir güç kazanmaz, aynı zamanda Roma’nın tarihine dair bilgi toplar. Her zafer, Roma’nın mitolojik geçmişinin bir parçasıdır

Hocası olarak, kahramanın yolculuğunda ona yeni bilgiler ve öğretiler sunar. Örneğin, Aeneas Maskesi’ni kazandığında kahraman, Roma’nın kuruluşuna dair önemli bilgileri ve geçmişteki kahramanlık öykülerini öğrenir. Bu bilgi birikimi, kahramanın ilerleyişini pekiştirir ve Roma’nın mitolojik zenginliğini keşfetmesine yardımcı olur.

Dikkati Baş Kahramanın Üzerine Çekme Kuralı

Hikâye, kahramanın üzerindeki dikkat ve odaklanma ile şekillenir. Her eylem, kahramanın gelişimine, hedeflerine ulaşmasına ve macerasına katkı sağlar.

Enotria: The Last Song oyununda, kahramanın her hareketi, Roma mitolojisinin ve tanrılarının dikkatini çeker. Oyuncu, Roma'nın tanrılarına ve kahramanlarına dair bilgileri topladıkça, kahramanın eylemleri hikâyenin önemli bir parçası haline gelir. Kahramanın hedefleri, Roma'nın gizli geçmişine dair daha derin bir anlayışa ulaşmasını sağlar. Roma'nın tanrıları ve kahramanları üzerinden kahraman, yolculuğunda sürekli olarak gelişir ve her eylemi, Roma mitolojisinin gelişimine katkı sağlar.

3.4. GOD OF WAR SERİSİ



Şekil 17. God of War Oyun Kapağı

Playstation ve Pc ortamının en bilinen ve meşhur oyunlarına kuşkusuz God of War oyunları da dahildir. Türkçe anlamı Tanrıların Savaşı olan oyunda, Kratos karakteriyle yaklaşık on yılı aşkın süredir sekiz oyun piyasaya sürülmüştür. Yunan ve İskandinav mitolojisi ağırlıklı video oyun sektöründe en bilinen mitoloji türündeki oyundur. God of War oyunu mitoloji tabanlı bir oyun olarak karşımıza çıkmaktadır. Zeus'un oğlu Kratos'un Olympos'a karşı savaşını konu alan oyun serisinin ardından İskandinav mitolojisine geçen God of War oyunu 2018 senesinde yılın oyunu seçilmiştir. Oyun kendi etiketindeki listelerde mutlaka yer bulmakta, oyuncular tarafından ilgi görmektedir.

God of War oyunu 2005 yılında SIE Santa Monica stüdyoları tarafından programlanan ve Sony Interactive Entertainment firması tarafından oyunculara sunulan

mitoloji tabanlı aksiyon oyunudur. Serinin farklı konsollarda toplam 8 oyunu bulunmaktadır. Yeni bir evrende Kratos isimli bir yarı-tanrı karakterin Yunan tanrılarıyla olan savaşını konu alan ilk 7 oyunun ardından 2018 yılında oyunculara sunulan God of War oyunu İskandinav mitolojisiyle bağlantılıdır (URL24).

Hikâye Sırasına Göre Oyunlar:

God of War: Ascension (2013)

Kratos'un tanrı Ares'e verdiği yeminin ardından yaşadığı olayları ve intikam yolculuğunun başlangıcını anlatır.

God of War: Chains of Olympus (2008)

Kratos'un Ares'in hizmetinde olduğu dönemde, tanrılar için yaptığı görevlerden birini konu alır.

God of War (2005)

Kratos'un, Ares'e karşı duyduğu nefretle Olimpos tanrılarından yardım istemesi ve nihayetinde Ares'i öldürerek Savaş Tanrısı unvanını almasını işler.

God of War: Ghost of Sparta (2010)

Kratos'un Savaş Tanrısı olduktan sonra kayıp kardeşi Deimos'u bulma yolculuğunu ve Olimpos tanrılarına karşı duyduğu öfkeyi derinleştirir.

God of War II (2007)

Kratos'un Zeus tarafından ihanete uğramasını, intikam yemini etmesini ve Olimpos tanrılarına karşı savaş açmasını konu alır.

God of War III (2010)

Kratos'un Olimpos tanrılarına ve Zeus'a karşı son savaşını ve Yunan mitolojisindeki yolculuğunun sonunu anlatır.

God of War (2018)

Kratos, İskandinav mitolojisine adım atar ve oğlu Atreus ile yeni bir hayat kurmaya çalışırken İskandinav tanrılarıyla yüzleşir.

God of War: Ragnarök (2022)

Kratos ve Atreus'un, İskandinav mitolojisinin kıyamet olayı olan Ragnarök'e doğru ilerleyen olaylarla yüzleşmesini işler.

Oyun hikâyesinin gelişmesi bu sırayladır. Yayınlanma tarihine göre oyun sırası şu şekildedir:

God of War (2005)

God of War II (2007)

God of War: Chains of Olympus (2008)

God of War III (2010)

God of War: Ghost of Sparta (2010)

God of War: Ascension (2013)

God of War (2018)

God of War: Ragnarök (2022)

Oyun serisi, içerdiği mitolojik unsurlar ile çeşitli disiplinlerde de çalışma konusu olmuştur. Türkiye'de de oyun üzerine çeşitli araştırmalar, çalışmalar ve oyuncu siteleri mevcuttur. 6 oyun Yunan mitolojisinden son iki oyunda Norse mitolojisi olarakda adlandırılan İskandinav mitolojisinden kurgulanmaktadır. Ana karakterimiz Sparta'nın hayaleti olan Kratos aynı kalmakta, mevcut karakter kadrosu oyun serisi ilerledikçe büyümektedir. İlk 6 oyunda Tanrılarla savaşmak Kratos'un ana amacıken son iki oyunda Tanrıların amacı intikam değil eşi Freya'yı bulmak ve Kratos'un eşini koruma çabalarıdır. İşlenen Yunan mitolojisi, çok tanrılı düzenden gelmektedir. Anlatılarında içerdiği entrika, intikam gibi insani duygular ile dikkatleri üzerine çekmektedir. Yunan mitolojisi, tanrı tanrıça ve kahraman hikâyeleriyle evrenin ve tanrıların varoluşuna dair birçok anlatıya sahiptir.

Hesiodos'a göre, gelen Khaos karışık ve hiçbir şekil almamış olan uçsuz bucaksız boşluğu ve karanlığı ihtiva ediyordu. Khaos'dan geniş göğüslü her şeyin dayanağı olan Gaia (Yer) çıktı. Sonra sevginin temeli, bütün varlıkları, her şeyi birbirine doğru çeken, birleştiren, hayatı kuran, çoğalma sembolü olan Eros (Aşk) doğdu. Khaos'dan Erebus (Gece) doğdu. Onlar da birleşerek yerin üst tabakasının ışığı olan

Aither ve yeryüzünün ışığı olan Hemera'yı doğurdular. Işık meydana geldikten sonra yaratılış durmadan devam etti. Khaos bunları doğururken Gaia da Ölmezlerin yeri olan ve yıldızlarla bezeli bulunan göğü Uranüs'ü doğurdu. Ona, yani göğe kendi büyüklüğünü verdi ki tamamıyla kendisini kaplasın, içine alsın. Ondan sonra Gaia yüksek dağları, ahenkli dalgaları bulunan Pontus'u (Deniz) meydana getirdi (Can, 2011: 22). Titanlar ve Olimposlular olmak üzere iki kutsal soyun tanrı ve tanrıcaları, evrenin ve insanoğlunun yaratılışında vardır. İlk kuşak Titanlar, Gaia ve Uranüs'ten ikinci kuşak Zeus ve Hera'dan doğma tanrılardır.

Kratos Yunan Mitolojisinde Olimposlu bir tanrı olarak yer almaktadır. Karşılaştığı tanrılar ise hem Olimposlu hem Titan hem ilkel dönem hem de İskandinav tanrılarıdır. Kratos'un karşılaştığı başlıca tanrıların listesi şöyledir;

Tablo 3.3: Kratos'un karşılaştığı tanrılar listesi

Tanrı	Görevi
Athena	Bilgelik ve Savaş Tanrıçası
Gaia	Toprak Tanrıçası
Zeus	Tanrıların ve Göğün Tanrısı
Atreus	Yaramazlık Tanrısı
Aphrodite	Aşk ve Güzellik Tanrıçası
Ares	Savaş Tanrısı
Artemis	Avcılık ve Ay Tanrıçası
Eos	Şafak Tanrıçası
Hades	Yeraltı Dünyasının Tanrısı
Helios	Güneş Tanrısı
Hephaestus	Demircilik ve Zanaatkarlık Tanrısı
Hera	Aile ve Evlilik Tanrıçası
Hermes	Spor ve Ticaret Tanrısı
Morpheus	Rüya Tanrısı
Persephone	Yeraltı Dünyasının/Baharın Tanrıçası
Poseidon	Denizlerin Tanrısı
Thanatos	Ölüm Tanrısı
Baldur	Işık ve Barış Tanrısı
Odin	İskandinav Pantheonunun Tanrısı
Thor	Gök Gürültüsü Tanrısı
Týr	Savaş Tanrısı
Freyja	Aşk ve Doğurganlık Tanrıçası
Atlas	Astronomi Tanrısı
Kronos	Gökyüzü Tanrısı
Perses	Yıkım Tanrısı
Prometheus	Ateş Tanrısı
Rhea	Ana Tanrıça
Thera	Lav Titanı
Typhon	Rüzgâr ve Fırtına Tanrısı

Kaynak: eTail.com

Kratos

Yunan mitolojisinde savaş tanrısı, güç ve kuvvetin simgesi, Pallas ve Styks'in oğludur (Erhat, 1996: 581). Kratos, oyunun baş karakteridir. Oyuncu, Kratos rolünde, onun çevresinde gelişen olayları deneyimlemektedir. Olimposlu tanrıların yanında yer alarak Titanları alt ederek egemenliği sağlamıştır. Atina şehrinin koruyucusu, Athena'nın sadık arkadaşıdır. Oyunda Spartalı Kratos, hem fiziksel hem de duygusal açıdan travmalarla şekillenmiş, trajik bir anti-kahramandır. Gayrimeşru bir şekilde dünyaya gelen Kratos, annesiyle birlikte yaşadığı köyden Sparta'ya göç etmiş ve burada acımasız bir dövüş eğitimi almıştır. Genç yaşlarında kardeşi Deimos ile yaptığı bir idman sırasında, Olimpos'un kudretli tanrıları Ares ve Athena kasabalarını basar. Bir kehanete göre işaretli bir ölümlü Olimpos'un sonunu getirecektir. Tanrılar, bu kişinin Deimos olduğuna inanır ve onu kaçırarak yeraltı dünyasına hapseder. Macera ve aksiyon bu şekilde başlar.

Athena

Antik Yunan mitolojisinde, Athena bilgelik, savaş stratejisi, zanaat, sanat ve adaletin tanrıçası olarak kabul edilir. Zeus'un kızıdır. Zeytin ağacı ve baykuş ile ilişkilendirilir. Atina kentinin isim kaynağıdır (Can, 2011: 47).

Oyunda Athena, Kratos'un hikâyesinde önemli bir rol oynar. Başlangıçta ona rehberlik eden bir mentor ve destekçi gibi görünür. Kratos'u Ares'e karşı yönlendiren Athena, onun Pandora'nın Kutusu'nu bulmasına yardım eder. Ares'i alt edip Olimpos Tanrısı olduğunda, Kratos'a zaferinin bir ödül değil, bir yük getirdiğini ima eder. Zeus ile olan çatışmasında Athena, Kratos'u durdurmaya çalışır ancak bu uğurda hayatını kaybeder. Ölmeden önce, Zeus'un Kratos'un babası olduğunu açıklar ve böylece hikâyeye daha derin bir trajedi ekler.

Athena, ölümünden sonra da Kratos'un hikâyesinde bir gölge gibi varlığını sürdürür. Ruhani bir formda geri döner ve Pandora'nın Kutusundan çıkan umudu Kratos'tan talep eder. Ancak Kratos, bu gücün insanlığa ait olduğuna inanarak Athena'nın taleplerini reddeder. Athena'nın motivasyonları, Kratos'un nihai hedefleriyle çelişir ve karakterin ahlaki griliğini vurgular.

Gaia

Gaia, toprağın anası olarak da bilinir ve dünyadaki tüm canlıları barındıran zengin bir ekosistemi simgeler. Dünyayı, yeri, evrensel bir öge olarak toprağı simgeler. Bir tanrıdan çok kozmik bir varlıktır. (Erhat, 1996: 359). Gaia kavramı, Yunan mitolojisinden esinlenerek doğaya verilen bir isimdir. Gaia, yeryüzünün bedenini temsil eder ve enerji döngülerinin oluşumunda ve denge sağlanmasında önemli bir rol oynar. Gaia'nın hikâyesi, evrenin başlangıcından itibaren uzanır (Can, 2011: 6). Gaia, Kratos'un hikâyesinde önemli bir müttefik ve aynı zamanda bir ihanet unsurudur. Gaia, Titanların annesi olarak tanınır ve Zeus'a karşı Kratos'u destekler. Kratos'u ölümden kurtararak ona Olimpos'a karşı savaş açması için rehberlik eder. Zeus'a karşı olan bu ittifak, Titanların Olimpos Tanrıları'na olan eski nefretine dayanır. Gaia, Kratos'u bir araç olarak kullanarak Titanların intikamını almak ister. Ancak Gaia'nın gerçek niyetleri, Kratos'un kişisel intikam arzusuyla çatışır.

Kratos ve Gaia, Zeus'a karşı savaşırken, Gaia Kratos'u feda etmeyi göze alır. Bu ihanet, Kratos'un yalnızca Olimpos Tanrıları'na değil, aynı zamanda Titanlara da olan güvenini sarsar. Gaia'nın Kratos'a ihanet ettiği sahne, onun yalnız bir savaşçı olarak kendi kaderini tayin etme kararlılığını güçlendirir. Gaia'nın nihai ölümü, Kratos'un yalnızca düşmanlarına değil, aynı zamanda müttefiklerine karşı da nasıl acımasız olduğunu gösterir.

Zeus

Gökyüzünün ve Yunan mitolojisinin en yüce tanrısıdır. Tanrıların tanrısı, tanrıların babası, büyüğüdür (Erhat, 1996: 954). Zeus, Titan tanrıları Kronos (Cronus) ve Rhea'nın altı çocuğundan en küçüğü olarak doğdu . Diğer beş kardeşi doğduktan kısa bir süre sonra babaları tarafından yutulurken, Zeus'un annesi Kronos'u kandırarak yeni doğan tanrı yerine kundaklanmış bir taşı yutmasını sağladı. Daha sonra onu Girit'e götürdü ve orada büyütüldü. Zeus, daha sonra Titan soyunu hapsedecek Olimposluların egemen olmasını sağlamıştır (Parlardedir, 2018: 20).

Zeus, Kratos'un hikâyesindeki en önemli tanrılardan biridir. Olimpos Tanrılarının lideri olarak Zeus, Kratos'a hem fiziksel hem de duygusal olarak en büyük acıları yaşatır. Zeus, Kratos'un Olimpos Tanrısı olduktan sonra kontrol edilemez bir güç

haline geleceğinden korkar ve onu yok etmeye çalışır. Kratos'un tanrısal güçlerini elinden almak için Rodos'ta ona tuzak kurar ve Olimpos Kılıcı ile Kratos'u öldürür. Ancak Kratos, Gaia tarafından kurtarılır ve Zeus'a karşı intikam yemini eder.

Zeus'un motivasyonları, bir yandan kendi otoritesini koruma çabasıyla diğer yandan Titanlarla olan eski savaşın travmalarıyla şekillenmiştir. Babası Kronos'u devirerek Titanları hapseden Zeus, kendi oğlunun da aynı şekilde ona ihanet edeceğinden korkar. Bu korku, Zeus'un Kratos'a karşı olan acımasız davranışlarını açıklar.

Kratos ve Zeus arasındaki nihai yüzleşme, Pandora'nın Kutusu'nu ve insanlık için umut kavramını merkezine alır. Zeus, Kratos'u manipüle etmeye ve onun zihinsel kırılma noktalarını kullanmaya çalışır. Ancak Kratos, bu manipülasyonlara boyun eğmez ve Zeus'u sonsuza dek yok eder. Zeus'un ölümü, Kratos'un sadece bireysel intikamını değil, aynı zamanda Olimpos Tanrıları çağının sonunu da simgeler.

Atreus

Loki adıyla da bilinen Atreus, yaramazlık tanrısı olarak mitolojide yer almıştır. Mitolojilerdeki asıl anlatılarda Zeus'un oğlu olduğu bahsedilse de oyunda torunudur. God of War (2018) ile İskandinav mitolojisine geçen hikâyede Atreus, Kratos'un oğlu olarak tanıtılır. Atreus, Kratos'un geçmişte yaptığı hatalar ve pişmanlıklarla dolu bir yaşamın ardından, yeni bir başlangıç yapma çabasında kritik bir rol oynar. Annesi Faye'in ölümünden sonra Kratos ve Atreus, onun küllerini Jötunheim'in en yüksek zirvesine götürmek için bir yolculuğa çıkar. Bu yolculuk, baba-oğul ilişkilerini derinleştirirken, Atreus'un kimliğine ve kaderine dair sırları da ortaya çıkarır.

Atreus, başlangıçta genç ve tecrübesiz bir çocuk olarak görünür. Ancak macera ilerledikçe, cesareti ve yetenekleri gelişir. Kratos, oğluna hem bir baba hem de bir öğretmen olarak rehberlik eder. Atreus'un merakı ve saf duyguları, Kratos'un geçmişte kaybettiği insani yönlerini yeniden keşfetmesine olanak tanır.

Atreus'un gerçek adı Loki'dir ve bu, hikâyenin sonunda büyük bir sürpriz olarak ortaya çıkar. Annesi Faye'in devlerin soyundan olduğu ve Atreus'un hem tanrısal hem de dev bir mirasa sahip olduğu öğrenilir. Bu gerçek, Atreus'un gelecekteki rolünü

şekillendirecek önemli bir ayrıntıdır. Atreus, Kratos'un mirasını taşıırken, kendi kimliğini ve kaderini de keşfetmeye başlar.

Aphrodite

Roma mitolojisinde Venüs adıyla bilinen Afrodit, aşk ve güzellik tanrıçasıdır. Afrodit'in hikâyesi Titanların ilk kralı Uranüs ile başlamaktadır. Uranüs, Toprak Ana'nın vücut bulmuş hali olan Gaia ile evlenen gökyüzünün ve göklerin ilkel bir tanrısıydı .Uranüs ve Gaia, ilk nesil tanrılar olan Titanları doğurdu. Ancak Gaia eşine kızdı. Kronos, Uranüs'e meydan okumaya istekliydi, bu yüzden annesi ona adamantinden bir tırpan verdi. Titan, babası annesinin yatağına gelene kadar pusuda bekledi. Çıplak olan Uranüs en savunmasız halindeydi. Kronos orağını savurarak babasını hadım etti. Yenilen Uranüs'ün gücü azaldı ve Kronos kral oldu. Kronos, kesilen cinsel organları bir kenara attı ve denize indiler. Suyu çarptıkları anda su köpürmeye başladı. Deniz köpüğünün içinden bir figür çıktı. Afrodit, Titanlardan sonra ama Olimposlulardan önce doğan annesiz bir varlık olarak doğdu (Gerçek, 2023: 286).

Aphrodite, God of War serisinde aşk ve güzellik tanrıçası olarak yer alır. Kratos'un Olimpos Tanrıları ile olan mücadelesinde, Aphrodite daha çok tarafsız bir figür olarak karşımıza çıkar. God of War III'te Kratos, Aphrodite ile karşılaşır ve onunla etkileşime girer. Bu sahne, serinin diğer çatışmalarından farklı olarak daha hafif bir tonda işlenmiştir. Aphrodite, Kratos'a herhangi bir düşmanlık göstermez; aksine, onunla flört eder ve fiziksel bir ilişki yaşarlar.

Aphrodite'nin hikâyedeki rolü, diğer tanrılar kadar belirgin değildir, ancak Kratos'un Olimpos'taki karmaşık ilişkilerini ve tanrıların farklı yönlerini ortaya koyar. Aphrodite'nin Kratos'a yönelik tavrı, tanrıların sadece güç ve intikam ile değil, aynı zamanda arzular ve zaafarla da tanımlandığını gösterir.

Ares

“Yunan mitolojisinde kanlı savaş tanrısı olarak yer almaktadır. Savaş, şiddet ve cesaretin sembolüdür. Zeus ve Hera'nın oğludur. Afrodit ile yaşadığı yasak aşk yüzünden lanetlenir” (Gerçek, 2023: 367). “Savaş tanrı Ares'in Roma'da karşılığı Mars'tır. Roma devleti bu tanrıya ne kadar değer vermiş, saygı göstermişse, Yunan dünyası onu o kadar hor görmüş, sevimsiz, giderek gülünç bir kişi olarak canlandırmıştır.

He- le Homeros destanlarında kaba kuvveti simgeleyen Ares'e eklenmedik aşağılayıcı sıfat kalmamıştır. Azgın, çılgın deli, uğursuz olarak nitelendirilen Ares insanların baş belası, elleri kanlı, kaleler yıkan olumsuz bir varlıktır" (Erhat, 1996: 151).

Ares, Kratos'un hikâyesinde büyük bir dönüm noktasıdır ve onun düşüşünün başlangıcını temsil eder. Savaş tanrısı olarak Ares, Kratos'u manipüle ederek onun en karanlık yönlerini ortaya çıkarır. Kratos, Ares'in verdiği Kaos Kılıçları sayesinde büyük bir güç kazanır ancak bu güç, ailesinin trajik kaybıyla sonuçlanır. Ares, Kratos'un insanlığını öldürmek ve onu saf bir savaş makinesine dönüştürmek için planlar yapar. Bu plan, Kratos'un Ares'e karşı öfkesini ve intikam arzusunu tetikler.

Kratos, Pandora'nın Kutusu'nun gücünü kullanarak Ares'i alt eder ve böylece bir ölümlünün bir tanrıyı öldürebileceğini kanıtlar. Ancak bu zafer, Kratos'a huzur getirmez; aksine, onu Olimpos Tanrıları'nın dikkatini çeken bir figür haline getirir. Ares'in ölümü, Kratos'un hikâyesindeki en kritik anlardan biridir ve onun tanrılara karşı olan uzun savaşının başlangıcını işaret eder.

Artemis

Yunan mitolojisinde hem ay tanrıçası hem de vahşi doğanın koruyucusu olarak yer alır. İsmi saflık ve özgürlük anlamına gelen 'artos' kelimesinden türemiştir. Genellikle okçu bir tanrıça olarak betimlenirken yayı, okları ve geyiği ile resmedilir. Annesi Leto, babası Zeus'tur. Apollo'nun ikiz kardeşidir (Can, 2011: 66). Toprak ve bereketi simgeleyen bu tanrıçaya her çağ ve her bölgede başka başka adlarla ve ayrı ayrı biçimlerde tapınıldığı, bütün bu değişik ad ve biçimlerin ardında hep aynı görüş ve inanç özüne rastlandığı artık yadsınmaz bir gerçek olmuştur (Erhat, 1996: 170).

Savaş ve avcılık tanrıçası olan Artemis, ilk oyunda Kratos'a yardımcı olmak için ona bir silah, Artemis'in Bıçağını bahşeder. Bu büyülü silah, Kratos'a yakın dövüşlerde avantaj sağlar ve Olimpos tanrılarının onun mücadelesine verdiği desteği simgeler.

Artemis'in karakteri, diğer tanrılar gibi Kratos ile doğrudan çatışmaya girmez. Bunun yerine, tanrıların çoğunun aksine ona düşmanlık göstermeyen bir figür olarak kalır. Ancak rolü daha çok yardımcı bir unsur olarak sınırlı kalır ve sonraki oyunlarda kendisinden bahsedilmez. Artemis'in varlığı, Olimpos Tanrıları'nın Kratos'a yaklaşımındaki farklılıkları göstermesi açısından önemlidir.

Hades

Zeus'un kardeři, Poseidon'un abisi olan Hades Yeraltı dünyasının karanlık ve görünmez hükümdarıdır. "Yeraltındaki ölüler ülkesinin tanrısı Hades, Aidoneus ve Plüton (zengin) adlarıyla da anılır" (Erhat, 1996: 375). Hades'in hikâyesi, Olimpos Dağı'ndaki diğer tanrılarla kıyaslandığında daha az bilinir. Sebebi, Hades'in yeraltı dünyasında yaşaması ve insanların gözünden uzak olmasıdır. "Hades'in egemen olduğu yeraltı dünyası, Tartarus adı verilen cezalandırma yerleri ve Elysium adı verilen iyiliklerle dolu bir cennet bölgesiyle birlikte üç bölüme ayrılmıştır. Ayrıca, Hades aşk tanrıçası Persephone ile evli olduğu için bahar ve kış mevsimlerinin de hükümdarıdır" (Can, 2011: 146).

Hades, yeraltı dünyasının ve ölülerin tanrısı olarak Kratos'un hikâyesinde önemli bir figürdür. Hades, hem Titanlara hem de Kratos'a karşı düşmanlık besleyen karmaşık bir karakterdir. God of War III'te Kratos, Hades ile yüzleşir ve yeraltı dünyasında onunla büyük bir mücadeleye girer. Hades, ruhları kontrol etme yeteneği ve muazzam gücüyle Kratos'u zorlar, ancak Kratos sonunda Hades'i öldürmeyi başarır.

Hades'in ölümü, sadece Kratos'un intikam yolculuğunda bir adım daha atmasını sağlamakla kalmaz, aynı zamanda yeraltı dünyasında kaosa neden olur. Ruhların kontrolü kaybolur ve bu, dünyada daha fazla dengesizlik yaratır. Hades'in hikâyedeki rolü, tanrılarının gücünün sınırlı olduğunu ve Kratos'un onları yenebileceğini göstermesi açısından kritiktir.

Hades'in Kratos'a karşı düşmanlığı, aile bağlarıyla da ilişkilidir. Hades, Kratos'un ailesinin ölümünden sorumlu olan Ares'in müttefikiydi ve bu durum Hades ile Kratos arasındaki çatışmayı daha da kişisel bir hale getirir. Kratos'un Hades'i alt etmesi, onun sadece bir ölümlüden tanrılara meydan okuyabilen bir figüre dönüşümünü vurgular.

Helios

Hyperion ve Theia'nın oğludur. Güneři temsil eden tanrıdır. Gökyüzünde parlak bir arabayla seyahat eder ve altın saçında ateşli bir taç taşır şekilde tasvir edilir. Sabahın erken saatlerinde çıkar ve gün boyu gökyüzünde dolanarak günü aydınlatır (Un, 2011: 83).

Helios, güneşin tanrısı olarak Kratos'un yolculuğunda karşısına çıkan önemli bir figürdür. God of War III'te Kratos, Helios'u ele geçirir ve onu yenerek güneşin ışığını kendi avantajına kullanır. Helios, ışıyla düşmanlarını kör edebilecek ve Kratos'a yeni yollar açabilecek güce sahiptir. Ancak Helios'un güçleri, Kratos'un gözünde sadece bir araçtır.

Kratos, Helios'u öldürdüğünde, dünyaya kalıcı bir karanlık çöker ve bu, tanrıların ölümüyle dünyanın nasıl değiştiğini vurgular. Helios'un ölümü, Olimpos Tanrıları'nın gücünün sınırsız olmadığını ve Kratos'un onları birer birer alt edebileceğini açıkça gösterir. Helios'un hikâyesi, Kratos'un amacına ulaşmak için hiçbir şeyden geri kalmadığını ve tanrısal güçlere karşı duyduğu nefretin derinliğini ortaya koyar.

Hera

Yunan mitolojisinin en güçlü tanrıçasıdır. Evlilik ve aileyi temsil eder. Zeus'un eşidir. Zeus'un çapkınlıkları dolayısıyla kıskanç olarak hikâyelerde betimlenir. Hera'nın simgesi, taç giymiş bir kraliçe olarak genellikle elinde asma yaprağı ve kuşlarla tasvir edilir. Kuşlar, onun gözetlediği dünyayı temsil ederken, asma yaprakları bağlılık ve sadakat sembolleridir (Can, 2011: 41).

Hera, Zeus'un karısı ve Olimpos'un kraliçesi olarak Kratos'un hikâyesinde önemli ancak trajik bir rol oynar. Hera, Kratos'a karşı derin bir nefret besler ve Zeus'u korumak adına onu durdurmaya çalışır. Ancak Hera, diğer tanrılara kıyasla fiziksel gücüyle değil, entrikaları ve manipülasyonlarıyla dikkat çeker. God of War III'te Kratos, Hera ile yüzleşir ve kısa bir çatışmadan sonra onu öldürür.

Hera'nın ölümü, Olimpos Tanrıları arasındaki düzenin tamamen bozulmasına işaret eder. Ayrıca Hera'nın ölümü, Olimpos'taki kadın tanrıçaların da Kratos'un öfkesinden kaçamayacağını gösterir. Hera'nın kibri ve alkolizmle bağlantılı zayıflıkları, onun çöküşüne katkıda bulunur ve Kratos'un adalet anlayışının ne kadar acımasız olduğunu vurgular.

Hermes

Tanrıların habercisi ve yolcuların koruyucusudur. Çok yönlü bir tanrıdır. Zeus ve Maia'nın oğludur. Kadife kanatlı sandaletleri ve altın asasıyla resmedilmektedir. İletişim

ve ticaretin tanrısı olarak da bilinir. Ticaretle uğraşanlar Hermes'e dua ederler (Gerçek, 2023: 365).

Hermes, hız tanrısı olarak Kratos'un hikâyesinde önemli bir düşmandır. God of War III'te Kratos, Olimpos'a karşı mücadelesinde Hermes ile yüzleşir. Hermes, Kratos'u sürekli aşağılayan ve onun öfkesini kışkırtan bir figürdür. Hızı ve çevikliğiyle dikkat çeken Hermes, fiziksel gücüyle değil, alaycı tavırlarıyla ve manipülasyonlarıyla Kratos'u kışkırtır.

Kratos, Hermes'i alt ederek onun hızını temsil eden sandaletlerini alır. Bu sandaletler, Kratos'a yeni yollar açma ve engelleri aşma yeteneği kazandırır. Hermes'in ölümü, Olimpos Tanrıları'nın Kratos'un durdurulamaz olduğunu anlamalarına neden olur. Ayrıca, Hermes'in kibirli tavırları ve Kratos'a yönelik küçümsemesi, onun sonunu hazırlayan unsurlar olmuştur.

Persephone

Yunan mitolojisinde baharın ve ölümün tanrıçasıdır. Hades'in eşidir. Tanrıça Demeter'in kızıdır. Persephone'nin hikâyesi, Hades ile yaşadığı dramatik bir kaçırılma olayıyla başlar. Annesi Demeter'in acısından dolayı dünyada bitki örtüsü solmuş ve toprak ölümle kaplanmıştı. Persephone, yeraltında Hades'in karısı olarak tahammül edilmez bir durumda kendini bulur. Ancak bu süreçte ölüm ve yeniden doğuş arasında bir bağlantı kurulur. Persephone, karanlık dünyaya adapte olurken aynı zamanda yeni bir hayata da sahip olur. Persephone'nin öyküsü, baharın gelişiyi birlikte değişir. Zeus'un müdahalesiyle Persephone dünyaya geri döner ve bu, doğanın yeniden canlanmasına yol açar. Persephone'nin yeraltı dünyasından yeryüzüne dönmesiyle, bitki örtüsü tekrar hayat bulur ve bahar mevsimi başlar. Bu dönemde doğa, yeni bir enerjiyle uyanırken Persephone'nin mitolojik dönüşümü de vurgulanır (Can, 2011: 138-139).

“Chains of Olympus” oyununda Persephone, Kratos'un hikâyesindeki en trajik ve çarpıcı düşmanlardan biridir. Persephone, yeraltı dünyasını ve Olimpos Tanrıları'nı yok etme planını gerçekleştirmek için Kratos'un kızı Calliope'ye olan sevgisini manipüle eder. Kratos'un en zayıf noktası olan ailesine duyduğu özlem, Persephone tarafından ustaca kullanılır.

Persephone, Kratos'a kızına tekrar kavuşma fırsatı sunar, ancak bunun karşılığında yeraltı dünyasının düzenini bozacak ve tanrıların güç dengesini yok edecek bir planın parçası olmasını ister. Kratos, ailesiyle birlikte olma fikri ile tanrılara olan nefretinin arasında bir seçim yapmak zorunda kalır. Nihayetinde, Persephone'nin gerçek niyetlerini fark eder ve onun planını engellemek için büyük bir mücadeleye girer.

Kratos, Persephone'yi alt ederek hem yeraltı dünyasını hem de Olimpos Tanrıları'nı kurtarır, ancak bu zafer kişisel mutluluğunu getirmez. Calliope'den bir kez daha ayrılmak zorunda kalan Kratos, ailesini kaybetmenin acısıyla yüzleşir ve bu olay onun Olimpos'a karşı duyduğu öfkeyi daha da derinleştirir. Persephone ile olan bu yüzleşme, Kratos'un hem bir savaşçı hem de bir baba olarak trajedisini ve ahlaki karmaşasını gözler önüne serer.

Poseidon

Olimposlu tanrılar arasında denizi simgeleyen ve denizin mutlak hâkimi sayılan Poseidon Homeros destanlarında Poseidaon diye anılır; Potidan'dan türeme bu ad başka Hint-Avrupa dillerindeki biçimiyle karşılaştırılacak olursa, "denizin efendisi" anlamına gelir. Hesiodos'un Theogonia'sında Poseidon, Kronos'la Rhea'nın oğlu olarak gösterilir (Erhat, 1996: 814).

Poseidon, denizlerin tanrısı olarak Kratos'un hikâyesinde güçlü bir antagonistik figürdür. God of War III'te Poseidon, Olimpos'un Kratos'a karşı savaşındaki en önemli tanrılardan biridir. Poseidon, Gaia ve Titanlarla birlikte Kratos'a karşı savaşır ve muazzam gücüyle denizleri silah olarak kullanır.

Kratos, Poseidon ile nihai bir yüzleşmeye girer ve bu savaş, serinin en unutulmaz sahnelerinden birini oluşturur. Poseidon'un yenilgisi, Olimpos Tanrıları'nın gücünün bir kez daha sorgulanmasına yol açar. Poseidon'un ölümü, sadece Olimpos'un savunmasını zayıflatmakla kalmaz, aynı zamanda dünya üzerindeki denizlerin kaosa sürüklenmesine neden olur. Poseidon'un ölümü, Kratos'un tanrılara karşı olan öfkesinin boyutunu ve kararlılığını gözler önüne serer.

Poseidon, Olimpos Tanrıları arasında fiziksel gücü ve stratejik zekasıyla öne çıkan bir figürdür. Ancak Kratos'un karşısında, ne gücü ne de denizlerin kudreti onun hayatta kalmasına yetmiştir.

Thanatos

Yunan mitolojisiinde Thanatos, ölüm tanrısı ve insanoğlunun son yolculuğunun bekçisi olarak yer almaktadır. Ölümü simgeleyen tanrı. Nyks'in çocuğu, Uykunun kardeşidir. Birbirinden ayrılmayan Hypnos'la Thanatos yeraltında Tartaros'un derinliklerinde otururlar (Erhat, 1996: 920).

Thanatos, “God of War: Ghost of Sparta” oyununda Kratos'un hikâyesinde önemli bir rol oynar. Thanatos, ölüm tanrısı olarak Kratos'un kardeşi Deimos'u kaçıran ve yıllarca işkence eden kişidir. Kratos, bu oyun sırasında kardeşini kurtarmak için Thanatos ile yüzleşir.

Thanatos ile Kratos arasındaki ilişki, intikam ve kardeşlik temaları üzerine kuruludur. Kratos, Deimos'u kurtarmak için mücadele ederken Thanatos, Kratos'u zayıflatmaya ve zihinsel olarak yıpratmaya çalışır. Bu yüzleşmede, Kratos ve Deimos güçlerini birleştirerek Thanatos'a karşı savaşıır. Ancak trajik bir şekilde, Deimos savaş sırasında hayatını kaybeder ve Kratos, kardeşinin intikamını almak için Thanatos'u öldürür.

Baldur

İskandinav mitolojisiinde Odin'in birçok oğlundan biridir. Odin ve Frigg evliliğinden doğmuştur. İskandinav tanrılarının en güzeli ve asili olarak anılır (Rosenberg, 2000: 404).

Baldur, “God of War” (2018) oyununda Kratos'un en önemli düşmanlarından biridir. Freya'nın oğlu olan Baldur, annesi tarafından fiziksel acıyı hissetmemesi için lanetle kutsanmıştır. Ancak bu lanet, Baldur için bir eziyete dönüşmüş, onu duygusal olarak tatminsiz ve annesine karşı öfkeli bir hale getirmiştir.

Kratos ve Baldur'un ilk karşılaşması, Baldur'un Kratos'u Midgard'da araştırmasıyla başlar ve oyun boyunca Baldur, Kratos ve Atreus'u takip ederek onlara tuzaklar kurar. Nihai yüzleşmelerinde Baldur, annesini öldürmeye çalışırken Kratos tarafından durdurulur ve öldürülür. Bu olay, Freya'nın Kratos'a duyduğu nefreti artırır ve Kratos'un şiddet döngüsünden kurtulma arzusunu güçlendirir.

Baldur'un trajik hikâyesi, aile, intikam ve kefarete temalarını derinleştirirken Kratos'un bir baba olarak sorumluluklarını ve Atreus ile ilişkisini sorgulamasına olanak tanır.

Odin

İskandinav mitolojisindeki iki ana tanrıdan bir olan Odin, tanrıların babasıdır. Zeus gibi babacan tavırlarıyla yer alır. Thor'un babasıdır (Rosenberg, 2000: 404).

Kratos ve Odin arasındaki ilişki, “God of War: Ragnarök” oyununda doruğa ulaşan karmaşık bir düşmanlık çerçevesinde şekillenir. Odin, İskandinav mitolojisinde bilgelik, sırlar ve savaş tanrısı olarak bilinirken, oyun serisinde manipülatif ve hesapçı bir figür olarak betimlenir. Odin'in temel motivasyonu, Ragnarök'ü önlemek ve kendi hakimiyetini sürdürmektir. Bu nedenle, hem Kratos hem de Atreus'u kendi emellerine ulaşmak için manipüle etmeye çalışır. Atreus'un (Loki) geleceğin anahtarı olduğunu bilen Odin, onu yanına çekmek için ikna taktikleri kullanır. Ancak Kratos'un oğlunu koruma arzusu ve Odin'in tehditkar doğası, bu manipülasyonları başarısız kılar.

Thor

Marvel animasyonlarından aşına olunan Thor karakteri, İskandinav mitolojisinde Asgard tanrılarından biridir. Gök gürültüsü ve şimşek tanrısıdır. Çekiciyle özdeşleşmiş olan tanrı, sadece fiziksel gücüyle değil adaleti ve iyiliğiyle de anılmaktadır (Holland, 2016: 33).

Kratos ve Thor arasındaki ilişki, “God of War: Ragnarök” oyununda önemli bir yer tutar ve her iki karakterin de ailesine duyduğu bağlılık ile intikam arayışı arasındaki çatışmayı yansıtır. Thor, İskandinav mitolojisinde gök gürültüsü ve şimşek tanrısı olarak bilinirken, oyun serisinde Odin'in sadık bir hizmetkârı ve korkunç bir dövüşçüsü olarak betimlenir. Kratos, Thor ile olan çatışmalarında hem kendi geçmişindeki hatalarla yüzleşir hem de oğlu Atreus'a rehberlik eder.

Thor'un hikâyedeki temel motivasyonu, ailesini koruma ve babası Odin'in şöhretini sürdürmektir. Baldur ve Magni ile Modi'nin ölümü, Thor'un Kratos'a karşı duyduğu körüklenmiş bir öfkeye neden olur. Thor, bu kayıpların intikamını almak ve babasının beklentilerini karşılamak için Kratos'un peşinden gider. Ancak bu süreç,

Thor'un kendi ahlaki ikilemleriyle ve Odin'in baskısı altındaki yaşamıyla yüzleşmesine neden olur.

Tyr

İskandinav mitolojisinde cesaret ve savaş ile ilişkilendirilmiş tanrıdır. Adaletin koruyucusudur. Mitolojide en dikkat çeken özelliği, Fenrir adındaki dev kurtu zincire vurup gücünü kullanarak onu kontrol altına almasıdır (Holland, 2016: 36).

Týr, İskandinav dünyasında bilgelik ve adaletin bir sembolü olarak tasvir edilir. Kratos için, Týr yalnızca bir müttefik değil, aynı zamanda daha bilgece bir yaşam yolu izleme konusunda ilham veren bir figür haline gelir. Týr, Ragnarök'a giden yolda Kratos ve Atreus'un karşılaştığı zorluklarda bir rehber rolü üstlenir.

Freya

İskandinav mitolojisinde aşk ve doğurganlık tanrıçasıdır. Babası deniz tanrısı Njörd, kardeşi Freyh'tir. Yunan mitolojisinde Afrodite'ye benzetilir (Rosenberg, 2000: 404).

Kratos ve oğlu Atreus, Freya ile ilk kez "God of War" (2018) oyununda tanışır. Freya, Kratos ve Atreus'a yardım eder ve onları iyileştirir. Bu, onların arasındaki ilk iş birliğinin başlangıcıdır. Kratos ve Freya'nın ilişkisi, düşmanlıktan iş birliğine ve nihayetinde dostluğa doğru evrilen karmaşık bir yolculuktur. Bu ilişki, oyunun hikâyesine derinlik ve duygusal bir boyut katmaktadır.

Atlas

Yunan mitolojisinde Atlas'ın en ünlü eylemi, Olimpos Dağı'nın tepesinde duran ve gökyüzünü taşıyan devasa bir dağ olan Atlas Dağı'nı taşımasıdır. Gücü ve dayanıklılığının göstergesidir. Atlas, gökyüzünü taşıyarak dünyanın dengesini sağlamaktadır (Bulfinch 2018: 109).

Atlas, Kratos'un Titan Savaşları sırasında ona ihanet ettiğini düşünür ve bu nedenle ona karşı büyük bir öfke besler. Ancak, Kratos'un kendi amaçları doğrultusunda Atlas'ı serbest bırakması ve onunla iş birliği yapması, aralarındaki ilişkiyi karmaşık hale getirir.

Kronos

Uranüs ve Gaia'nın oğlu olan Kronos gökyüzü tanrısı olmasının yanı sıra zamanın ve kaderin korkutucu tanrısı olarak da bilinir. Titanlar soyundandır. Kronos, babası Uranüs'ü devirir ve yerine geçer. Bu yaptığı korkusuyla çocuklarının da kendini devireceğini sanarak karısı Rhea'nın doğurduklarını yer. Ama mucize kurtuluşla Zeus, onun kaderinden kaçmasını engeller (Can, 2011: 6).

“God of War” serisinin üçüncü oyununda, Kratos, Pandora'nın Kutusu'na ulaşmak için Kronos ile yüzleşir. Kronos, Tartarus'ta ceza olarak devasa bir tapınağı sırtında taşımaktadır. Kratos, bu tapınağın içine girerek Pandora'nın Kutusu'nu almak için mücadele eder. Ancak Kronos, Kratos'un karşısına çıkar ve onu engellemeye çalışır. Bu, Kratos'un yalnızca Olympos tanrılarına değil, aynı zamanda Titanlara da meydan okuduğu bir anı temsil eder.

Kratos, Kronos ile yapılan dövüşte devasa boyutlara rağmen onu yenmeyi başarır. Bu, Kratos'un fiziksel gücünün yanı sıra, intikam ve görev bilinciyle hareket eden bir karakter olduğunu gösterir. Kronos'un yenilgisi, Kratos'un Pandora'nın Kutusu'nu almasına olanak tanır ve bu, Zeus ile olan son karşılaşmasına hazırlık niteliğindedir.

Perses

Bir kaynağa göre Titanlardan Krios'la Eurybie'nin oğludur, Asteria ile evlenir, Hekate'yi üretir. Başka bir kaynak Helios'la Perseis'in oğlu, Kirke, Aietes ve Pasiphae'nin kardeşi olduğunu ileri sürer (Erhat, 1996: 783).

Perses, oyun boyunca Kratos'un müttefiki gibi görünse de, hikâyede Titanların ve Kratos'un çıkarlarının her zaman uyum içinde olmadığını gösterir.

Perses, Güneş Tanrısı Helios'a doğrudan saldırarak, Kratos'un işini kolaylaştırır. Helios'un zayıflatılması, Kratos'un Olimpos tanrılarına karşı olan savaşında kritik bir hamledir. Ancak, bu aynı zamanda Titanların, tanrıları devirmek için Kratos'u bir araç olarak kullandığının da göstergesidir.

Prometheus

Titan soyundan gelen tanrı, Yunan mitolojisinde insanlar ve tanrı arasında köprü görevi görür. Daha çok Zeus'tan ateşi çalarak insanlara vermesiyle tanınır. Bu eylem,

Zeus tarafından cezalandırılır ve Zincirler Dağı'na zincirler. Her gece kartal gelerek onun karaciğerini yer. Ama ölümsüzlükle lanetlenen tanrı, her seferinde aynı acıyı yaşar (Can, 2011: 11).

“God of War II”de Kratos, Prometheus’u Tartarus’taki zincirlerinden kurtarır. Ancak bu, Prometheus’un özgürlüğü pahasına gerçekleşir. Kratos, Prometheus’u öldürerek onun acılarına son verir. Prometheus’un ölümüyle, Kratos değerli bir yetenek olan Rage of the Titans’ı kazanır. Bu, oyun boyunca Kratos’un güçlerini artıran ve savaşlarda büyük avantaj sağlayan bir özelliktir.

God of War Serisindeki Önemli Mekânlar

God of War oyun serisi, mitolojik ve fantastik unsurların bir araya geldiği birçok oyun içi mekân içermektedir (URL25).

Tartarus: Titanların cezalandırıldığı karanlık bir zindandır. Kronos’un devasa boyutlarıyla yer aldığı bu mekân, Pandora’nın Kutusu’na ulaşmak için önemli bir yerdir.

Olimpos Dağı: Tanrıların evi ve Kratos’un intikam yolculuğunun merkezidir. Kratos’un tanrılara karşı savaşının önemli sahneleri burada geçer.

Midgard: İskandinav mitolojisinin ana dünyası. “God of War” (2018) oyununda Kratos ve Atreus’un macerasına ev sahipliği yapar.

Pandora’nın Tapınağı: Pandora’nın Kutusu’nun bulunduğu tapınak, ilk oyunun en ikonik mekânlarından biridir. Kronos’un sırtında taşınan bu tapınak, birçok bulmaca ve tehlike içerir.

Hades’in Diyarı: Ölülerin dünyası olan bu mekân, Kratos’un yeraltı tanrılarıyla karşılaştığı ve pek çok zorluğun üstesinden geldiği bir bölgedir.

Yggdrasil: İskandinav mitolojisindeki yaşam ağacı. Kratos’un yeni macerasında önemli bir rol oynar.

Sparta: Kratos’un doğduğu yer ve geçmişine dair anıların merkezi. Kratos’un karakter gelişiminde önemli bir yere sahiptir.

Helheim: İskandinav mitolojisinde ölülerin diyarı. Soğuk ve kasvetli atmosferiyle dikkat çeker.

Typhon'un Mağarası: Tanrıların ceza verdiği Titan Typhon'un bulunduğu yer. Kratos burada önemli bir silah elde eder.

Fimbulwinter Diyarı: Ragnarök öncesi olayların geçtiği dondurucu mekân. Kratos ve Atreus'un İskandinav tanrılarıyla çatışmalarını içerir.

Ege Denizi: Yunanistan'ın doğu yakasında bulunan deniz, Yunan mitolojisi için önemli bölgelerdendir. Birçok mitolojik hikâyeye ev sahipliği yapmaktadır. Anlatılara göre Ege ismi Atina'nın efsanevi kralı Aigaios'tan almıştır. Oyun serisinde de Kratos, tanrılar tarafından burada görevlendirilmiştir.



Şekil 18. God of War II'de Ege Denizi ve Kratos

Atina: Atina şehri Yunanistan'ın başkenti ve mitolojisinde kutsal şehirdir. Yunan kültürünün merkezidir. Oldukça önemli bir bölgedir. Birçok mitik hikâyeye ev sahipliği yapmaktadır. Adını Bilgelik Tanrıçası Athena'dan almaktadır. Oyunda birçok tanrıya ev sahipliği yapmakta, çoğu karşılaşmalar bu şehrin meydanında gerçekleşmektedir.



Şekil 19. God of War: Ghost of Sparta'da Atina'nın uzaktan görünüşü

Pandora'nın Tapınağı/Kapısı/Köprüsü: Yunan mitolojisinde ilk kadının yaratılması Pandora ile ilişkilendirilmiştir. Pandora, Yunan mitolojisinde yaratılan ilk kadındır. Yaratılış amacı yoldan çıkmış insanlara ceza vermektir. Kutusu, yasak meyveye benzer şekilde içi her türlü kötülüklerde dolu şekildedir. Açılması, Zeus tarafından yasaklanmıştır (Daştan, 2015: 66). Pandora'nın kutusu Pandora'nın tapınağına kitlenmiştir.



Şekil 20. God of War'da Pandora'nın Tapınağı, Kapısı ve Köprüsü

Athena Tapınağı: Kaz dağlarının eteklerinde yer alan Athena Tapınağı, Tanrı Athena adına yapılmıştır. Oyunda Ares ile Kratos'un savaşına ev sahipliği yapmaktadır.



Şekil 21. God of War'da Athena Tapınağı

Atina Kalesi: Atina'nın kalbinde yer alır. Oyunda Kratos'un düşman ordularıyla karşılaştığı mekândır.



Şekil 22. God of War'da Atina Kalesi

Tapınaklar: Yunan mitolojisinde birçok tanrıya, titana, kahramana ve krallığa tapınak adanmıştır. Kratos, oyun serisi boyunca bu tapınaklarda her türden düşman ve dost ile karşı karşıya gelir. Tapınaklar çeşitli tuzaklarla ve çözülmesi gereken bulmacalarla doludur. Oyun serisinde mevcut tapınaklar şunlardır; Delphi Tapınağı, Helios Tapınağı, Zeus Tapınağı, Tanrıların Tapınağı, Persephone Tapınağı, Kahin Tapınağı, Pandora'nın Tapınağı, Kristal Göz Tapınağı, Poseidon Tapınağı, Athena Tapınağı, Ares Tapınağı, Thanatos Tapınağı, Rodos Tapınağı, Lahkesis Tapınağı,

Euryale Tapınağı, Kader Tapınağı, Ares'in Mezarı, Hades'in Tapınağı, Afrodit Tapınağı, Tyr Tapınağı.



Şekil 23. God of War'da Tanrıların Tapınağı, Tyr Tapınağı, Ares Tapınağı

Yeraltı Dünyası: Üç kardeş Hades, Zeus ve Poseidon arasında paylaşılan evrende yeraltı dünyasına Hades hakimdir. Yeraltı dünyası tüm ölümlülerin öldükten sonra gittikleri ölümler diyarıdır. Ceza amaçlı Cehennem kavramından farklı olarak cennet ve cehennemin bir arada olduğu, iyiliğin ve kötülüğün yargılandığı dünyadır. Üç bölümden oluşur, Elysium Tarlaları , Styx Nehri ve Tartarus. Oyunun her serisinde yeraltı dünyasından ve Hades'ten söz etmek mümkündür. Kratos'un ölümünde bu mekân görülür.



Şekil 24. God of War'da Styx Nehri

Elysium Tarlaları: Yeraltı dünyasında iyi ve saf ruhların yaşadığı, cennet kavramının karşılığı olabilecek kısımdır. Ayrıca mitolojide Yunan dünyasını ayakta tutan dev bir sütun olan Dünya Sütunu da bu kısımdadır. Kratos oyun serisinde kızını aramak için Elysium tarlalarına gelir.



Şekil 25. God of War'da Elysium Tarlaları

Tartarus: Yeraltı dünyasının en derin noktasıdır. Kötü ruhların ebedi işkence için gönderildiği kısımdır. Zeus, Titanları bu kısma hapsedmiştir. Gökyüzünün zıttı, Dünyanın altında yatan ters bir kubbe olarak düşünülmüştür. Oyun serisinde Kratos, birçok kez Tartarus'a atılmış ve cezalandırılmıştır.



Şekil 26. God of War serisinde Tartarus

Olimpos Dağı: Yunan Mitolojisinde 12 büyük tanrının evi ve tüm Yunanistan'ın yönetildiği kutsal dağdır. Tanrılara ait ve sadece davet edilen ruhların ayak basacağı bir mekândır. Oyun serisinde Kratos, bu dağda birçok kez Tanrılar ile karşı karşıya gelmiştir.



Şekil 27. God of War serisinde Olimpos Dağı

Oyun Kurgusu ve Epik yasalar

Oyun kurgusunun Epik yasalarına göre dizilişi şu şekildedir.

Giriş ve Bitiş Kuralı

Gayrimeşru şekilde dünyaya gelen Kratos, Tanrılardan intikam almak amacıyla yola çıkar. yolculuk boyunca ilerledikçe kendi gücünün farkına varmaya başlar. Seride ilerledikçe içsel bir dönüşüm geçirir, oğlunu kabullenir ve tanrısal kimliğini benimser.

Yineleme Kuralı

Kratos, her bir zorlukla birlikte daha güçlü hale gelir. Oyun boyunca, Kratos'un savaş becerileri gelişir, yeni yetenekler öğrenir ve tanrısal güçlere sahip olmanın getirdiği yüklerle yüzleşir. İlk başta, Kratos sadece temel dövüş yeteneklerine sahiptir, ancak oyun ilerledikçe yeni silahlar, büyüler ve yetenekler kazanır. Bu kazanımlar, sadece fiziksel güç değil, aynı zamanda psikolojik bir büyüme olarak da işlev görür.

Üçler Kuralı

Kratos, her bir dövüşte üçlü bir strateji kullanarak düşmanlarını alt eder. Kratos'un savaş becerileri, genellikle üç ana yetenekten oluşur: Güçlü saldırılar, savunma yetenekleri ve büyü kullanımı. Bu üçlü strateji, Kratos'un her savaşta daha etkili olmasını sağlar ve her bir dövüşün sonunda ona yeni güçler kazandırır. Örneğin, Kratos'un ilk karşılaştığı büyük düşmanlardan biri Poseidon'dur. Poseidon ile olan dövüşte, Kratos'un üçlü stratejisi devreye girer: Güçlü saldırılar, savunma yetenekleri ve büyü kullanımı. Bu üçlü stratejinin birleşimiyle Kratos, Poseidon'u alt etmeyi başarır. Her zafer, Kratos'a yeni bir güç ve yetenek kazandırır. Bu dövüş, sadece bir

fiziksel zafer değil, aynı zamanda Kratos'un güç kullanımı ve strateji geliştirme becerisini de gösterir.

Bir Sahnede İki Kuralı

Kratos, çıktığı intikam yolunda çeşitli tanrılardan güç ve beceri kazanır. Tanrılar haricinde oğlu Atreus'ta ona eşlik ederek kendi içindeki hesaplaşmaları, babalık duygusunu kabul etmesinde yardımcı olur.

Zıtlık Kuralı

Kratos'un karşılaştığı her büyük düşman, Kratos'un geçmişindeki bir zıtlıkla ilişkilidir. Kratos'un Zeus'a karşı olan öfkesi, kendisinin bir tanrı olma arzusu ile Zeus'un tanrısız egemenliğine karşı duyduğu öfke arasında güçlü bir zıtlık yaratır. Bu zıtlık, Kratos'un Zeus'a karşı olan mücadelesinin temelini oluşturur. Kratos'un Zeus'a karşı olan intikam arzusu, öfkesinin ve tanrılarla olan ilişkilerinin bir yansımasıdır.

İkizler Kuralı

Kratos, Ares'in bir yandan kurtardığı bir yandan da köleleştirdiği bir savaşçıdır. Ancak sonunda, Ares'i alt ederek onun yerine geçer. İkisi de güçlü savaşçılar ve tanrılardır, ancak tamamen zıt yollarda ilerlerler. Kratos, başlangıçta Ares'in kölesi olsa da, sonunda onun yerini alır. Bu ilişki, güç döngüsü ve intikam temalarını derinleştirir.

İlk ve Son Durumun Önemi Kuralı

Başlangıçta Kratos, öfke ve intikam arzusu ile hareket ederken, yolculuk boyunca baba olma sorumluluğunu kabul eder. Kahraman, başlangıçta yalnız ve öfkeyle dolu iken, sonunda baba olarak sorumluluğunu yerine getirir ve içsel huzura ulaşır.

Anlatının Her Zaman Tek Bir Çizgi Üzerinde Olma Kuralı

Kratos, büyük bir düşmanı alt ettikçe, hedefine daha yakın hale gelir. Her zafer, kahramana yeni bir bilgi ve yetenek kazandırır. Kahraman, bu süreçte her engeli aşarak, hedefine doğru yol alır. Sonunda, kahraman hedefine ulaşır ve hikâyenin tamamlanması sağlanır.

Kalıplaştırma Kuralı

Zeus, bir Spartalı savařının tanrıları yok edeceęi kehanetini öğrenir ve Kratos'un kardeři Demos'u kaırır. Ancak, kehanet gerçekleşir ve tanrıların sonunu getiren kiři Kratos olur. Kratos'un intikam yolculuęu kardeşinin kaırılmasıyla başlar.

Büyük Tablo Sahneleri Kuralı

Kratos, karşılaştığı her Tanrıyı alt etmekte sonucunda belirli beceriler kazanmaktadır. Karşı karşıya geldięi her Tanrı ile kendi gücünü keşfetmekte, yolculukta bilmedięi hikâyesini de öğrenmektedir.

Anlatı Mantiğı Kuralı

Kratos, tanrılardan intikam almak için Olimpos'a tırmanır ve Zeus ile karşılaşır. Zeus'un onu öldürme girişimi, Kratos'u kaderini deęiştirmek için harekete geçirir. Zeus ile olan yüzleşme, Kratos'un intikam hikâyesinin doğal bir sonucudur. Zeus'un ihaneti, Kratos'un daha büyük bir mücadeleye girişmesi için bir tetikleyici görevi görür.

Tek Entrika Kuralı

Kratos ve oęlu Atreus'un hikâyesi, sadece baba-oęul ilişkisi deęil, aynı zamanda tanrıların açık olan savaşlarını da ele alır. Kratos'un geçmiřiyle yüzleşmesi ve birleşimi, tüm anlatının ana çatışmasını oluşturur. Atreus'un kimlięi ve kaderi, bir yandan da Tanrıların iyileşmesine giden yolu açar. Yani, tek bir ana çatışma etrafında dönen bir hikâye vardır: Kratos'un geçmiřiyle hesaplaşması ve Atreus'un kendi başına bulması.

Epik Birlik Kuralı

Kratos ve Atreus'un birlikte yolculuęunda Kratos ve Atreus'un ilişkisi, yalnızca baba-oęul baęından daha fazlasıdır. Onlar, birlikte Tanrıların dünya çapında yolculuk yaparak, sonuçta Ragnarök'a giden yolu keşfederler. Oyun boyunca, Kratos'un Atreus'a öğretmesi gereken dersleri, aynı zamanda baba-oęul ilişkisini güçlendirmek ve birlikte ilerlemeleri gereken gerçeęi vurgular. Atreus'un, bir tanrı olarak kendisini bulması ve Kratos'un hatalarından ders alması, onların birliktelięini güçlendirir.

İdeal Epik Birlik Kuralı

Ragnarök'ta Kratos, Atreus dışında dięer tanrılarla da bir araya gelir. Tanrıların dünyasındaki şeyler deęişirken, Kratos ve Atreus, kendi güçlerini kullanarak tanrılar

arasındaki dengeleri deęiřtirmek için birlik olurlar. Tanrıların arasında dengenin bozulduęu bir dünyada, Kratos ve Atreus, birleřerek kendi yolculuklarını řekillendirir.

Dikkati Bař Kahramanın Üzerine Çekme Kuralı

Kratos'un gemiřindeki hatalar ve kayıpları, onun intikamını almak için yalnızca birer araçtır. Asıl odak noktası, Kratos'un bu yolculuklarda karřılařtıęı zorluklar ve çözülen kararlar etrafında döner. Kratos'un evrendeki adaletsizliklere karřı öfkesi, onu sürekli olarak başkahraman yapar ve bu da onun hareketinin, onun seçimi ve çatıřmasının odak noktası haline gelir. Kratos'un ne kadar güçlü ve kararlı olduęu, onun adımında yeniden test edilir ve bu testler, hikâyeyi hep ilerletir.

3.5. ASSASİN'S CREED ORIGINS



řekil 28 .Assassin's Creed Origins Oyun Kapaęı

Assasins's Creed serisinin 10. Oyunu olan Origins, Ekim 2017'de Ubisof tarafından Ps, Xbox ve Pc için piyasaya sürüldü. Aksiyon RPG türündedir. Serinin kendisi tarih içerikli aksiyon macera türünde rol yapma oyunlarıdır. Seri boyunca farklı karakter üzerinden benzer temalar işlenmekte, teknoloji devi bir řirketin seçilmiş kişilerle gemiřin belirli dönemlerinden seçilmiş kişilere bürünerek yapılan yolculuklarında yaşadıkları maceralar, savařlar konu edilmektedir.

İlk oyun Kasım 2007'de piyasaya sürülmüřtür. Serinin ana oyunları ve ana karakterleri ařaęıda verilmiřtir.

Ana Oyunlar:

Assassin's Creed

Çıkıř Tarihi: 13 Kasım 2007

Dönem: Halı Seferleri dönemi, 1191 (Altair Ibn-La'Ahad).

Assassin's Creed II

Çıkış Tarihî: 17 Kasım 2009

Dönem: Rönesans İtalya'sı, 15. yüzyıl (Ezio Auditore da Firenze).

Assassin's Creed: Brotherhood

Çıkış Tarihî: 16 Kasım 2010

Dönem: Roma, 16. yüzyıl (Ezio'nun hikâyesinin devamı).

Assassin's Creed: Revelations

Çıkış Tarihî: 15 Kasım 2011

Dönem: Osmanlı İmparatorluğu, İstanbul (Ezio ve Altair'in hikâyelerinin kesişimi).

Assassin's Creed III

Çıkış Tarihî: 30 Ekim 2012

Dönem: Amerikan Bağımsızlık Savaşı, 18. yüzyıl (Ratonhnhakéton, yani Connor).

Assassin's Creed IV: Black Flag

Çıkış Tarihî: 29 Ekim 2013

Dönem: Karayip Korsanları dönemi, 18. yüzyıl (Edward Kenway).

Assassin's Creed: Rogue

Çıkış Tarihî: 11 Kasım 2014

Dönem: 18. yüzyıl Kuzey Amerika ve Atlantik (Shay Patrick Cormac).

Assassin's Creed: Unity

Çıkış Tarihî: 11 Kasım 2014

Dönem: Fransız Devrimi, 18. yüzyıl (Arno Dorian).

Assassin's Creed: Syndicate

Çıkış Tarihî: 23 Ekim 2015

Dönem: Viktorya dönemi Londra, 19. yüzyıl (Jacob ve Evie Frye).

Assassin's Creed: Origins

Çıkış Tarihi: 27 Ekim 2017

Dönem: Antik Mısır, Ptolemaios dönemi (Bayek ve Aya).

Assassin's Creed: Odyssey

Çıkış Tarihi: 5 Ekim 2018

Dönem: Antik Yunanistan, MÖ 431 (Kassandra veya Alexios).

Assassin's Creed: Valhalla

Çıkış Tarihi: 10 Kasım 2020

Dönem: Viking Dönemi İngiltere, 9. yüzyıl (Eivor).

Assassin's Creed: Mirage

Çıkış Tarihi: 12 Ekim 2023

Dönem: 9. yüzyıl Bağdat (Basim İbn İshaq).

Oyun, M.Ö. 49'da Ptolemy döneminde Mısır'da geçmektedir. Oyuncu, Medjay savaşçısı Bayek ve onun eşi Aya karakterlerini kontrol etmektedir. Bayek'in öldürülen oğlunun intikamı ve bir suikastçinin hareketini anlatır. Bayek, oğlu Khemu'nun ölümünden sorumlu olan kişileri bulup intikam almak istemektedir. Oğlu, gizemli ve güçlü bir organizasyon olan Kadim Tarikatı (Order of the Ancients) tarafından öldürülmüştür. Bu organizasyon, Mısır'ı kontrol ederek halkı manipüle etmek ve güç elde etmek için çalışmaktadır. Oyun boyunca Bayek, Kadim Tarikatı'nın üyelerini avlayarak organizasyonu zayıflatmaya çalışır. Bu süreçte, tarikatın sadece Mısır'da değil, tüm dünyada etkili bir güç olduğu ortaya çıkar. Kadim Tarikatı, sonradan serinin ilerleyen oyunlarında karşılaşılan Tapınak Şövalyeleri'nin öncüsü olarak tanıtılır. Bayek, bir Medjay olarak Mısır halkını koruma ve adalet sağlama görevini de yerine getirmeye çalışır. Halktan gelen yardım taleplerini yanıtlamak, yerel sorunları çözmek ve Mısır'ın işgalcilerden kurtarılması için mücadele etmek, oyuncunun yan görevlerde sıkça karşılaştığı temalardır.

Oyunda sıkça Antik Mısır mitolojisinden öğelere rastlanır. Bu mitolojik unsurlar, hikâye, görevler ve çevresel anlatım yoluyla sunulur. Bayek ile oyuncu Mısır'ın gizemli yapılarında (piramitler, tapınaklar) dolaşarak İlk Medeniyet'in sırlarını ve Cennet Parçaları (Pieces of Eden) gibi güçlü antik nesneleri keşfeder. İlerleyen satırlarda oyundaki mevcut karakter kadrosu tablo şeklinde verilecek olup oyunda adı geçmiş, tapınaklarda görülmüş, rol oynayan tanrılar şunlardır:

Ra: Güneş Tanrısı

Anubis: Ölülerin ve mumyalamanın tanrısı

Osiris: Ölüm ve yeniden doğuş tanrısı

Horus: Gökyüzü Tanrısı

Seth: Kaos ve Yıkım tanrısı

Ayrıca oyun içinde Bayek'in bulması gereken Osiris'in parçalarını 20 antik mezar veya piramit keşfetmesi ve bulması ve İsis ile diriltmesi teması, Ra'nın yeraltına yolculuğu ve kaos yılanı olan Apophis ile mücadelesi gibi dinî ve mitolojik anlatıların sembolleri ve temsilleri de oyunda işlenmektedir. Mumyalama, ölüler diyarı inancı ve tapınak ayinleri gibi antik ritüeller ve törenler de oyun içinde kurguda mevcuttur. Oyun, Mısır mitolojisini sadece tapınaklardaki tanrı sembolleri gibi dekoratif olarak değil aynı zamanda oyun mekaniğinde oyuncuya kurguda da sunmaktadır. Tanrılar, Antik ritüeller ve törenler, Cennet Parçaları, Antik canavarlar gibi mitik unsurları oyuncuya keşfetme imkanı verir.

Hikâye m.ö 49'da Mısır'da başlamaktadır. Ana karakter Bayek, Firavun 13. Ptolemy'e hizmet eden bir meccaldir. Ptolemy, genç ve acemi olduğundan kendilerine Kadimler denilen bir tarikat tarafından yönetilmektedir. Bu tarikatın amacı tüm dünyayı yönetebilecek antik bir güce ulaşmaktır. Bayek, oğluyla ok çalışırken Kadimler tarafından esir alınırlar. Antik bir tapınağa getirilen Bayek'ten Kadimler, küreyi kullanarak kapıyı açmalarını isterler. Bayek, kurtulmaya çalışırken yanlışlıkla oğlunu bıçaklar. Oğlu ölen Bayek, firavuna lanetler yağdırarak intikam için tarikatın peşine düşer.

Bayek'in intikam yolculuğu, onu Mısır'ın geniş topraklarına götürür: Piramitlerin içindeki gizemli mezarları, Nil Nehri'nin kıyılarındaki köyleri ve hatta Firavun'un sarayını keşfeder. Bu süreçte Bayek, dostları ve düşmanları ile karşılaşır ve her karşılaşmada Kadimler Tarikatı'nın sırlarını bir bir çözer. Bayek, ilk olarak Kadimler Tarikatı'nın bir üyesi olan Tarik'in izini bulur. Tarik, Mısır'ın işçilerini zorla çalıştıran acımasız bir liderdir. Bayek, Tarik'i alt etmek için Nil Nehri kıyısındaki bir köyde araştırma yapar. Tarik'in karargahına gizlice giren Bayek, işçilerin özgürlüğü için savaşı ve Tarik'i yenerek ilk büyük zaferini kazanır. İlerledikçe, eşi Aya da intikam savaşında ona katılır ve birlikte, suikastçılar kardeşliğinin temelini atan ilk adımları atarlar. Oyun boyunca Bayek ve Aya, Kadimler Tarikatı'nın çeşitli yeteneklere ve sırlara sahip üyelerini avlar. Bayek, kendini daha güçlü ve yetenekli kılmak için Mısır'ın her köşesini araştırarak antik hazineler ve güçlerini artıracak ekipmanlar bulur.

Oyunun derinlikli hikâyesi, Bayek'in intikamından ibaret değildir; halkını ve ülkesini koruma arzusuyla gerçek bir kahramanlık hikâyesi sunmaktadır. Bayek'in sonraki hedefi, güney Mısır'da bulunan Kadimler Tarikatı'nın bir başka üyesi olan Anayef'tir. Anayef, Mısır'ın altın madenlerini kontrol eder ve oradaki işçileri ağır işlerde çalıştırır. Bayek, altın madenlerini basarak, Anayef'in yaktığı zulümleri ve zenginliklerin kaynağını yok eder. Anayef'i alt ettikten sonra, Bayek halkın minnettarlığını kazanır. Bayek'in yolculuğu sırasında sıkça antik Mısır mitolojisine dayanan öğeler ve tanrılarla karşılaşır. Ra, Anubis, Osiris, Horus ve Seth gibi tanrılar, çeşitli zorluk ve mücadelelerle Bayek'in karşısına çıkar. Bu zorluklar, Bayek'in içsel gücünü ve inancını sınar. Oyun, tanrıların hikâyelerini ve sembollerini oyuncuya sunarak, mitolojik bir derinlik kazandırmasının yanı sıra tanrılardan edindiği güç ve bilgi ile Kadimler Tarikatı'na karşı savaşında büyük üstünlük sağlar. Mısır'ın karanlık sokaklarında, Bayek, Heket adında gizemli bir kadınla tanışır. Heket, Kadimler Tarikatı'na karşı kendi intikam arayışındadır. İkisi birlikte, Mısır'ın eski sırlarını ve Cennet Parçaları'nı keşfetmek için bir araya gelirler. Heket'in bilgisini ve Bayek'in savaşçı yeteneklerini birleştirerek, Kadimler Tarikatı'na karşı daha da güçlü hale gelirler. Bayek, ana görevlerinin yanı sıra Mısır halkının ihtiyaçlarını karşılamak için birçok yan görevde yer alır. Bu yan görevler, halktan gelen yardım taleplerini yanıtlamak, yerel sorunları çözmek ve Mısır'ın işgalcilerden kurtarılması için verilen

mücadeleyi içerir. Bu esnada, Bayek halkın kahramanı haline gelir ve halkın desteğini kazanır. Bayek, Kadimler Tarikatı'nın lideriyle nihai bir karşılaşmaya hazırlanır. Bu karşılaşma, antik bir tapınakta gerçekleşir. Bayek ve lider arasında epik bir savaş başlar. Savaşın sonunda, Bayek lideri yenerek Kadimler Tarikatı'nı dağıtır ve intikamını almış olur. Kadimler Tarikatı'nın çöküşüyle birlikte, Bayek ve Heket, suikastçılar kardeşliğinin temellerini atarlar. Mısır halkı, Bayek'e olan minnettarlığını ifade ederken, Bayek oğluna olan borcunu öder ve huzur bulur. Oyuncular, Bayek'in kahramanlık hikâyesinde, intikam, adalet ve halkını koruma görevini yerine getirmek için attığı adımlara tanık olurlar.

Karakter tablosu aşağıda verilmiştir.

Tablo 3.4 Karakter Tablosu

Karakter	Rol	Açıklama
Bayek of Siwa	Ana Protagonist	Mısır'ın son Medjay'ı, oyunun ana karakteri.
Aya (Amunet)	Ana Protagonist	Bayek'in eşi, Assassin's Brotherhood'ın kurucularından.
Senu	Bayek'in Şahini	Bayek'in keşiflerde yardımcısı.
Cleopatra	Mısır Kraliçesi	Antik Mısır'ın iktidar mücadelesindeki önemli figür.
Julius Caesar	Roma Generali	Roma İmparatorluğu'nun önemli bir lideri.
Ptolemaios XIII	Mısır Hükümdarı	Cleopatra'nın düşmanı; iktidar için mücadele içinde.
Apollodorus of Seleucia	Bayek'in Dostu	Bayek'in yol arkadaşı ve rehberi.
Khemu	Bayek'in oğlu	Khemu'nun trajik ölümü, oyunun temel olay örgüsünü tetikleyen önemli bir dönüm noktasıdır.
The Order of Ancients	Antagonist Grup	Suikastçı kardeşliğiyle çatışan karanlık bir kolektif.
Horus	Antik Mısır Tanrısı	Kaza ve intikamın sembolü.

Karakter	Rol	Açıklama
Isis	Annelik ve Koruma Tanrıçası	Aile ve doğum tanrıçası.
Eudorus of Alexandria	kraliyet katibi olarak Mısır'da yaşamış ve Ptolemaios XIII'nin sarayında hizmet etmiştir	Bayek'in ailesine karşı işlenen trajediden sorumlu olan kişiler arasındadır ve oyunda Bayek'in intikam aldığı düşmanlardan biridir.
Taharqa	Nubia Kralı	Mısır'daki iktidar mücadelesine katılan bir kral.
Anubis	Antik Mısır Tanrısı	Ölüm ve yeraltı dünyası tanrısı.
Tahira	Bir Savaşçı	Bayek'in savaş yollarında karşılaştığı bir karakter.
Ahmose	Bayek'in Annesi	Bayek'in geçmişine dair birçok olayda önemli bir figür.
Herodotos	Tarihçi	Antik Mısır ve Yunan tarihine önemli katkılarda bulunan bir karakter.
Gaius	Roma Askeri	Roma topraklarında mücadele eden bir asker.
Vespasian	Yükselen Roma İmparatoru	Önemli bir Roma askeri ve siyasi karakter.
Rashid	Tüccar	Oyun dünyasında Bayek'e bilgi sağlayan bir tüccar.
Osiris	Öteki Dünyanın Tanrısı	Tarım, ölüm ve yeniden doğuş tanrısı
Leyla Hasan	Modern zamanlarda yaşayan bir Arap-Amerikan suikastçı ve araştırmacıdır.	Leyla, Abstergo Endüstrileri'nde çalışırken Animus teknolojisini incelemeye başlar ve daha sonra kendisi için önemli olan atalarının hatıralarına erişmeye başlar

Karakter	Rol	Açıklama
William Miles	Suikastçı Kardeşliği'nin lideri	Genç yaşlarından itibaren Suikastçı hücreleriyle çalışarak büyük bir bağlılık göstermiş dünya çapında bir suikastçı
Ptolemaios XIII	Önemli bir antagonist	M.Ö. 51 yılında babası Ptolemaios XII'nin ölümünden sonra, kız kardeşi VII. Kleopatra ile birlikte Mısır'ı ortaklaşa yönetim sürdürdü
Shedya	Çiftçi bir ailenin kızıdır	ailelerini korumak ve düşmanlarına karşı mücadele etmek için Bayek'e yardımcı olur.
Reda The Merchant	Mısır'da dolaşan bir göçebe tüccar	Nomad's Bazaar adlı mağazasını işletir ve nadir eşyalar ile Heka sandıklarını satar. Reda'yla ilk kez tanıştığında Bayek'e nadir eşyalar satışı yapma fırsatı sunar
Hasina Of Yemu	Bayek'in eski dostu	Yemu, Nil Nehri çevresinde, Siwa Vadisi'ne yakın küçük bir köydür. Hasina, bu köyde yaşayan önemli figürler arasındadır ve köyün günlük yaşamına dair birçok önemli niteliği temsil eder.

Cennet parçaları

Cennet Parçaları, Assassin's Creed Origins oyununda, Mısır'ın eski kadim öğelerini temsil eden önemli bir öğedir. Bu parçalar, oyunun ana hikâyesinin ilerlemesinde kritik bir rol oynar. Cennet Parçaları, sadece birer ödül değil, aynı zamanda Mısır'daki kayıp tanrısal güçlerin ve kutsal öğelerin yansımasıdır. Bayek ve diğer karakterler, bu parçaları toplamak için çeşitli görevlerde bulunurlar. Cennet Parçaları, hem gerçek hem de sembolik anlamlar taşır.

Mısır mitolojisinde, "cennet" kavramı, ölümlerin yattığı yer olan "Duat" ile ilişkilendirilir. Duat, ölümden sonra ruhların gittiği yer olarak kabul edilir ve burada çeşitli testler ve sınavlardan geçerler. Cennet Parçaları, bu ritüel testlerin ve ölümlerin son yolculuğunun bir yansıması olarak düşünülebilir. Parçalar, Tanrı Ra'nın ışığını simgeler ve bu da oyun içindeki karakterlerin tanrılara ve kutsal güce ulaşma arzusunu temsil eder.

Eagle Vision (Kartal Görüşü)

Kartal görüşü, Assassin's serisinin oyunlarında mevcut bir özelliktir. Karakter, evcil hayvanı olan kartal ile etrafa onun gözüyle bakabilmektedir. Kartal Görüşü, antik insanlar ve Isu arasındaki melezleşmenin bir sonucu olarak insanlarda gizli kalmış duyular dışı bir algı veya 'altıncı his'tir . Terim günümüzde kullanılmaktadır ve tarih boyunca Yetenek veya Armağan gibi farklı terimlerle bilinmektedir. Vikingler tarafından Odin'in Görüşü olarak biliniyordu. Serinin bu oyununda yapımcılar karakterin altıncı hissinden farklı olarak Senu adında bir kartal ile görüşü gerçekleştirir. Oyuncu, Senu ile etrafa kuş bakışı atarak düşmanların yerini önceden işaretleyebilir.

Bazı dinlerde kartallar efsanevi ve dinî evcil hayvanlardır. Bazı dinlerde kartallar habercidir. Onları tanrılar ve insanlık arasında manevi elçiler olarak düşünülmektedir. Mısırlı bir kullanıcıya göre Bayek ismi Mısır kökenli olup 'Kartal', Şahin ise 'Bakhom' anlamına gelmektedir (Mirza, 2019: 13).

Bayek kelimesi , dizideki kahraman karakterlere yırtıcı kuşların isimlerini verme geleneğine uygun olarak, şahin veya akbaba anlamına gelen Mısır hiyeroglif kelimesiyle bir kelime oyunudur . Bayek, keşifte kendisine yardım eden kartalı Senu ile simbiyotik bir ilişki paylaşır. Bayek, tüm oyun boyunca taşıdığı kartalların kafatası kolyesini, Khemu'nun (Bayek'in çocuğu) ölümüne kadar kullandığı bir kolyeyi çeker ve yere fırlatır. Ayrıca suikastçıların sembolü de kartaldır.

Kartal, gök tanrısı Horus ile ilişkilendirilir. Horus, Eski Mısır'da 'Uzak olan' veya 'yüksekte olan' ('üste' anlamına gelen 'hr' edatından) tercüme edilen 'Heru' (bazen Hor veya Har) olarak biliniyordu. Göksel bir şahin olarak kabul edildi ve bu nedenle adı şahinin uçuşuna özel bir referans olabilir, ancak daha genel bir güneş referansı olarak da görülebilir. Horus ibadetinin hanedanlık öncesi dönemde Mısır'a getirildiği düşünülmektedir.

Mekânlar

Oyun, içinde Antik Çağ'da Mısır'a dair mitolojik mekânlar içermektedir. Mekânlar şunlardır (URL26):

Memphis: Eski krallık döneminde Mısır'ın başkentidir. Nil Nehri'nin güneyinde kalır. Uzun dönem ülkenin en büyük ekonomik merkezlerinden biriydi. Büyük Piramitler, Giza ve Büyük Sfenks olmak üzere birçok ünlü mezara ev sahipliği

yapmaktaydı. Mısır’da 4 farklı yaratılış miti içerisinde ilişkilendirilmiş şehirlerden biridir. Eski Mısır’daki yaratılış anlayışı ile inanç dünyasını sistemleştiren Memfis, Heliopolis, Hermopolis ve Teb teolojileri birbiri ardına başlayıp bitmiş olmayıp birbiri ile etkileşim halindedirler (Yıldırım, 2021: 241). Memfis teolojisi denilen bu anlatıya göre yaratıcı diğer şeylerden önce Ptah vardı. Yaratıcı zanaatkar tanrıdır. Teolojiye göre her şey Ptah’ın zihninde şekillenmiş daha sonra söz halinde maddi biçimlere dönüşmüştür (URL27). Oyunun başkahramanı Bayek, bu şehirde birçok düşman ile karşı karşıya gelmektedir.



Şekil 29. Assassin's Creed Origins'te Memphis Görüntüsü

Tapınaklar: Antik Mısır döneminde yapılmış birçok tapınak bulunmaktadır. Bu tapınaklar oyundaki tapınaklardan bazıları şunlardır: Karnak, Apis, Ebu Simel, Medinet Habu, Lüksor, Edfu.

Mumyalama Tapınakları:

Apis Tapınağı: Apis Tapınağı, Eski Mısırlılar tarafından Memphis şehrinde bulunan Ptah tanrısının bir yansıması olarak kabul edilen Apis boğasının bulunduğu tapınaktır. Anlayışa göre Tanrı Ptah, bu boğanın içerisinde varlık göstermektedir. Oyunda Bayek, Apis boğası ile birçok aksiyon yaşamaktadır.



Şekil 30. Assassin's Creed Origins'te Apis Boğası ve Bayek

Sfenks: Mısır'ın başkenti Kahire'de bulunan heykel, aslan gövdeli kadın başlı şeklinde biçimlenmektedir. Dünyanın en büyük taş heykeli olan yapı hem Mısır mitolojisinde hem de Yunan mitolojisinde oldukça önemlidir. Birçok gizemli ve tuhaf hikâyesi olan heykel, Gize Piramitleri'nin koruyucusu olarak kabul edilmiştir. Kanatları ve yılana benzer kuyruğuyla Sfenks, gezginlere bilmeceler soran, bilemeyenleri yiyen bir varlık olmuştur. Thebes şehrinin dışında dolaşır. Oyunda Bayek, bu tapınakta bulunmaktadır.



Şekil 31. Assassin's Creed Origins'te Sfenks ve Bayek

Thebes: Nil Nehri'nin kıyısına kurulmuş, Eski Mısır'da yaratılış anlayışına ait dört şehirden biridir. Şehir hem Yunan mitolojisinde hem de Eski Mısır anlayışında geçmektedir. Ünlü tapınak ve mezarlara ev sahipliği yapmış şehir, teolojik olarak Tanrı Amun'u her şeyin başına koymaktadır. Tüm yaratılışı Tanrı Amun ile bağdaştırmaktadır. Amun, nihai bir kaynaktır. Tüm tanrılar onun herhangi bir yönünün temsilcisiydi. Oyunda Bayek, şehire laneti kaldırmak için gitmektedir.



Şekil 32. Assassin's Creed Origins'te Thebes şehrinin görünümü

Letopolis: Mısır'ın savaş, ateş ve şifa tanrıçası Sekhmet'e adanmış olan şehir, tanrıya dair çeşitli semboller içermektedir. Oyunda Bayek bu şehire intikam araştırması için gelmiştir.



Şekil 33. Assassin's Creed Origins'te Letopolis şehrinin görünümü

Oyun Kurgusu ve Epik Yasalar

Oyun kurgusunun Epik yasalarına göre dizilişi şu şekildedir:

Giriş ve Bitiş Kuralı

Assassin's Creed Origins'de ki ana karakter Bayek'in yolculuğu, oğlunun intikamını almak için başlar. Bayek'in oğlu Khemu'nun ölümünün ardından, Bayek'in amacının ve yolculuğunun başlangıcı açıkça tanımlanır. Hikâye, Bayek'in kişisel intikamını alması ve Assassin's Brotherhood'un temellerini atmasıyla sona erer.

Bayek'in yolculuğu bir intikam arayışından, Mısır'ın geleceğini etkileyecek büyük bir mücadeleye dönüşür. Oyunun başında, Bayek'in sadece kişisel acısı ve intikamı öne çıkar. Ancak, ilerleyen bölümlerde Bayek, Cleopatra ve Julius Caesar gibi tarihî figürlerle ilişkiler kurarak, yalnızca kendi intikamını değil, aynı zamanda Mısır'ın siyasi düzenini de değiştirmeyi amaçlar. Bu süreç, Bayek'in kişisel bir hedefle başladığı

yolculuğunun, çok daha büyük toplumsal bir amaca dönüşmesini simgeler. Hikâyenin sonunda, Bayek, sadece bir intikam peşinden koşan bir adam değil, aynı zamanda Suikastçi Kardeşliği'nin kurucusu olur.

Yineleme Kuralı

Bayek, her yeni görevde ve düşmanla karşılaştıkça yeni yetenekler kazanır. Oyuncu, Bayek'in becerilerini geliştirebilir, ona yeni stratejiler ekleyerek, dövüş ve keşif gibi farklı alanlarda ilerlemesini sağlar.

Bayek, hikâyenin başında bir Medjay olarak eğitim almış, ama zamanla suikastçi olmaya evrilmiştir. Her karşılaştığı düşman ve zorluk, ona bir şeyler öğretir. Bayek, sürekli olarak güçlenir ve karakteri gelişir. Bu süreç, oyun boyunca sürekli olarak yineleme şeklinde işler. Her düşmanla karşılaştıkça, yeni yetenekler kazanır ve bu yetenekler bir sonraki zorlukta kullanılabilir. Oyunun sonunda, Bayek artık sadece bir intikam peşinde koşan bir adam değil, aynı zamanda Suikastçi Kardeşliği'nin en güçlü üyelerinden biri olur.

Üçler Kuralı

Bayek'in yolculuğunda üç ana unsur öne çıkar: suikast, savaş ve keşif. Bu üç unsur Bayek'in yolculuğunu ve güç kazanımını belirler. Her bir strateji Bayek'in yolculuğunda önemli bir rol oynar.

Bayek'in hikâyesi, üç ana aşamadan oluşur. İlk olarak, kişisel bir intikam almak için savaşmaya başlar. İkinci aşamada, bu intikamın ötesine geçerek, Mısır'ın yönetimine karşı mücadele eder. Son aşama ise, sadece bir intikam peşinden koşan bir adamdan, bir lider ve kahramana dönüşmesidir. Bu üç aşama, Bayek'in hikâyesindeki önemli dönüm noktalarıdır. Bu aşamalar arasındaki geçiş, Bayek'in bir suikastçiden bir kahramana dönüşümünü yansıtır.

Bir Sahnede İki Kuralı

Bayek, Aya (eşi) ve Cleopatra gibi karakterlerle etkileşimde bulunur. Bu karakterler, Bayek'in yolculuğunda önemli destekler sağlar ve ona rehberlik eder.

Bayek'in eşi Aya, Bayek'in hikâyesinde önemli bir yer tutar. Başlangıçta, Aya ve Bayek birlikte mücadele etmeyi hedefleseler de, ilerleyen süreçte ikisi de farklı yollar

izlemeye başlar. Aya, Cleopatra'nın yanında bir lider olarak Mısır'ın geleceğini etkilemeye çalışırken, Bayek kişisel intikam peşindedir. Bu farklı yolda yürümeleri, hem Bayek hem de Aya'nın karakterlerinde büyük değişimlere yol açar. Oyun boyunca, her ikisinin de Mısır'ı yeniden şekillendirmek için kullandıkları yöntemler birbirinden farklıdır. Ancak oyun sonuna doğru, ikisi de bir araya gelerek Suikastçi Kardeşliği'nin temellerini atarlar. Bu durum, iki karakterin paralel fakat farklı yönlerden ilerleyen yolculuklarını gözler önüne serer.

Zıtlık Kuralı

Bayek, genellikle geçmişteki düşmanlarıyla, adalet ve öç arayışı içinde karşılaşır. Bu zıtlıklar, Bayek'in içsel çatışmalarını ve hedeflerine nasıl ulaşacağını etkiler.

İkizler Kuralı

Bayek ve Aya, oyunun başında iki ayrı yolda yürürler. Bayek, oğlunun ölümünden sonra intikam almak için savaşa başlarken, Aya da Cleopatra'nın yanında Mısır'ın siyasi yapısını değiştirmek için savaşıyor. İkisi de farklı amaçlara sahip olsa da, birbirlerinin ruh halini ve duygusal durumlarını anlarlar. Bu ikili, birbirlerinin zıt kutuplarında olsalar da, karakter gelişimleri ve amaçları bir noktada birleşir. Aya ve Bayek, ikiz gibi bir bağa sahiptirler ve oyun boyunca birbirlerini tamamlarlar.

İlk ve Son Durumun Önemi Kuralı

Bayek'in yolculuğu, oğlunun öldürülmesiyle başlar ve onun intikamını alma süreci, hem Bayek'i hem de oyun dünyasını şekillendirir. Hikâyenin sonunda Bayek, bir baba olarak yolculuğunu tamamlayarak, Suikastçi Kardeşliği'nin temellerini atar.

Anlatının Her Zaman Tek Çizgide Olma Kuralı

Assassin's Creed Origins'te Bayek, tek bir çizgide ilerler. Oğlunun ölümünden sonra, tek amacı intikam almak ve bunu başarmak için çeşitli düşmanlarla yüzleşir. Bayek'in karşılaştığı her düşman, ona bir bilgi veya yeni bir yol gösterir.

Kalıplaştırma Kuralı

Bayek, Assassin's Creed Origins'de hem kişisel hem de toplumsal bir görevle karşı karşıyadır. Suikastçi Kardeşliği'nin temellerini atarak, geçmişteki bir öğeyi yerine getirir. Bayek'in yolculuğu, bir şekilde geçmişin izlerini sürer.

Suikastçi Kardeşliği, Assassin's Creed serisinin temel yapısını oluşturur ve oyunda sürekli olarak kalıplaşmış bir mücadele biçimi olarak varlık gösterir. Bayek, başlangıçta kişisel bir intikam için hareket ederken, daha sonra Suikastçi Kardeşliği'nin temellerini atmaya başlar. Bu örgüt, zamanla dünyanın dört bir yanında gizli şekilde varlığını sürdüren bir yapıya dönüşür. Bu kalıplaşmış düzen, Bayek'in kişisel bir mücadeleye girişmesinin ardından, tarihsel bir hareketin parçası haline gelir. Bayek, Suikastçi Kardeşliği'ni kurarak, tarihsel ve mitolojik bir kalıbın bir parçası olur.

Büyük Tablo Sahneleri Kuralı

Assassin's Creed Origins'te Bayek'in karşılaştığı büyük dövüşler ve savaşlar, sadece kişisel intikam için değil, aynı zamanda Mısır'ın geleceği için de önemlidir. Büyük dövüşler, tüm hikâyeyi şekillendiren büyük parçalardır.

Assassin's Creed Origins'in anlatısında büyük bir tablonun temsili, Mısır'ın hükümetinin çöküşü ve Roma İmparatorluğu'nun yükselişidir. Bayek, Mısır'ın halkı ve egemenliği adına verdiği mücadelede, sadece kişisel bir intikam almakla kalmaz, aynı zamanda Mısır'daki devrimci hareketlerin temelini atar. Bu büyük tablo, Bayek'in hikâyesiyle doğrudan ilişkilidir. Oyunun sonunda, Bayek'in mücadelesi, sadece kişisel değil, toplumsal bir devrim haline gelir.

Anlatı Mantiği Kuralı

Assassin's Creed Origins'te, Bayek'in yolculuğu, kişisel intikamını almak için birbirine bağlı bir süreç izler. Her düşmanla olan mücadelesi ve yaşadığı olaylar, Bayek'in sonunda hedefe ulaşması için gerekli birer adım olarak işlenir. Oyundaki her görev ve her karşılaşma, Bayek'in gelişimini destekler ve bu yolculuk, belirli bir sıralama ile ilerler.

Bayek'in yolculuğunda, başlangıçtaki intikam hedefi, Suikastçi Kardeşliği'nin temellerini atmak için bir araca dönüşür. Oyun, her yeni görevde Bayek'in Suikastçi Kardeşliği'ni kurma sürecini mantıklı bir şekilde işler. Bu mantık, Bayek'in karakter gelişimini ve çevresindeki diğer figürlerin (Aya, Cleopatra gibi) kararlarını da etkiler.

Suikastçi Kardeşliği'nin doğuşu, yalnızca intikam almak isteyen bir adamın, daha büyük bir mücadeleye dönüşmesinin mantıklı bir yoludur.

Entrika Kuralı

Assassin's Creed Origins'te Bayek, sürekli olarak entrikalara düşer. Özellikle oyunun başındaki ana düşmanlardan biri olan 'Sekhem' ve 'Ptolemy' gibi karakterler, Bayek'in yolculuğunu karmaşıktırır ve manipüle eden figürlerdir. Ancak her entrika, Bayek'i doğru yola götüren bir ders sunar.

Assassin's Creed Origins'te Bayek, ilk başta kişisel bir intikam peşindedir ancak hikâyenin ilerlemesiyle birlikte, karşılaştığı düşmanlar daha karmaşık bir yapıdan çıkar. The Order of the Ancients, oyunun ana antagonistik gücü olarak Bayek'in yolculuğunda en büyük tehdit haline gelir. Bu örgüt, Mısır'daki adaletsizliğin ve yozlaşmanın arkasındaki ana güçtür. Bayek'in mücadele ettiği bu tek entrika, adaletin sağlanması ve kişisel intikamın ötesinde daha büyük bir amaca dönüşür. Oyunun anlatısında bu tek entrika, Bayek'in ana hedefinin ve ilerlemesinin temelini oluşturur.

Epik Birlik Kuralı

Bayek'in karşılaştığı her büyük düşman, onun kişisel yolculuğunun bir parçası olarak işlenir. Bu düşmanlar, Bayek'i sadece fiziksel değil, aynı zamanda psikolojik olarak da geliştirir. Bayek'in karşılaştığı her düşman, ona yeni bir bakış açısı sunar ve onu büyütür.

Bayek ve Aya'nın birliği, Suikastçi Kardeşliği'nin temellerini atmalarını sağlar. Bu birlik, sadece kişisel intikam almakla sınırlı değildir, aynı zamanda halkın özgürlüğü ve adaletin sağlanması için verilen bir mücadeleye dönüşür. Bayek ve Aya, Mısır'daki yozlaşmayı ve baskıyı sonlandırmak için birlikte hareket ederler. Bu epik birlik, Mısır'daki halkın özgürlüğünü savunma adına daha büyük bir güce dönüşür. Bu bağ, Suikastçi Kardeşliği'nin dünya çapındaki gücünün temelini oluşturur.

İdeal Epik Birlik Kuralı

Bayek ve Aya'nın yolculuğu, ideal bir epik birliktir. Aya ve Bayek, zaman zaman ayrı yollar izleseler de, birbirlerini destekleyerek çok daha büyük hedeflere ulaşırlar. Her büyük zorluk, onların birlikte daha güçlü olmalarını sağlar.

Bayek'in Suikastçi Kardeşliği'ni kurması, tarihsel olarak ideal bir epik birlik yaratır. Suikastçi Kardeşliği, Bayek ve Aya'nın kişisel hedeflerinden çok daha büyük bir amaç için çalışır. Kardeşlik, halkın özgürlüğünü sağlamak için tüm dünyada bir direniş hareketine dönüşür. Bu birlik, Bayek'in önderliğinde güç kazanır ve zamanla Mısır'ın siyasi yapısını değiştirecek şekilde yayılır. Bayek'in bu ideali gerçekleştirmesi, tarihsel bir dönüm noktasının başlangıcını oluşturur.

Dikkati Baş Kahramanın Üzerine Çekme Kuralı

Assassin's Creed Origins'te Bayek'in her eylemi, onun kişisel gelişimine hizmet eder. Oğlu Khemu'nun ölümünden sonra Bayek'in dikkatini tüm olaylar ve düşmanlar değil, sadece kendi intikamı ve Mısır'ın geleceği çeker. Bayek'in tüm macerası, bu merkeze odaklanır.

Aya, Bayek'in karşısında güçlü bir figür olarak yer alır ve sürekli olarak oyuncunun dikkatini çeker. Aya'nın politik stratejileri ve savaşçılığındaki yetenekleri, onu Bayek'in yanında belirleyici bir karakter yapar. Aya, sadece Bayek'in müttefiki değil, aynı zamanda bağımsız bir lider olarak da kendini gösterir. Onun eylemleri, Bayek'in hikâyesini ve amacını etkiler. Aya, başkahramanın dikkatini sürekli olarak çeker ve oyunun hikâyesindeki rolü çok büyüktür.

SONUÇ

Oyunlar, bir toplumun kültürel, sosyal ve tarihsel yapısını yansıtan önemli unsurlardır. Sadece eğlence işlevi değil kültürel iletim aracı, sosyal ilişkileri geliştirme, eğitime ve öğretme, ritüel ile benzerliği, bölgeden bölgeye çeşitlilik ve farklılık içermesi, günden güne değişip güncellenen bir kavram olmasıyla da insan hayatı içerisinde önemli bir yere sahiptir. Nesilden nesile kültür aktarımının en somut örneği oyundur. Bugün gelinen noktada oyun kavramı artık iki çeşit olarak değerlendirilebilmektedir. Geleneksel ve dijital oyun. Her iki oyun türü de insan yaşamında önemli noktalardadır. Geleneksel oyun denilen sosyal ilişkilerin geliştirildiği, ten tene temas gerektiren, basit malzemelerle fiziksel olarak bir hareket aksiyon isteyen kovalamaca, saklambaç veya seksek gibi oyunlarken, dijital oyun bir ekran başında sanal ortamlarda kodlanmış, refleks ve stratejiler gerektiren fiziksel temas yerine dijital arayüzler üzerinden yapılan etkileşimlerle, klavye fare, kumanda veya gözlük gibi belli bir donanma isteyen oyunlardır.

Yaşadığımız çağda hedef kitlesi yalnız çocuklar olmayan yeni bir oyun kavramı türemiştir. 21.yüzyıl teknoloji alanında büyük atılımlar yapılmış bir çağdır. Geçmiş dönemlerde görülen boğa güreşi, gladyatör savaşları gibi toplanmalar günümüzde e-spor turnuvalarına karşılık gelmektedir. Oldukça talep gören e-spor kavramı, kültürel paylaşımda çok büyük bir imkan sağlamaktadır. Kültür aktarıldığı, hatırlandığı sürece kendini korur. Hatırlanmaya, korunmaya muhtaçtır. Globale açılmakta, kültürü aktarmakta dijital ortamda kültürü yaşatmanın en etkili yöntemlerinden biri dijital oyunlardır. Mitoloji ve oyun kavramı etkili bir şekilde bu ortamda harmanlanmaktadır.

Dijital oyunların popülerliği ve yaygınlığı asla göz ardı edilmemesi gereken bir noktadır. Dünya üzerinde karşılık bulduğu kitle milyonların üzerindeyken bu kadar büyük yatırımlara ve paralara ihtiyaç duyması da doğaldır. Oyuncu açısından eğlence, stres atma, sosyalleşme ve rekabet etme, yeni içerikleri deneme gibi çeşitli ihtiyacı karşılamaktadır. Hem oyuncu açısından hem de üretici açısından harcanan para sürekli dönen bir ekosistem oluşturabilmektedir. Üretici firma tarafından harcanan büyük paralar, sponsorlar tarafından reklam için verilen desteğe karşılık oyuncunun oyun içi satın almaları, abonelik modelleri gibi unsurlarla faydacı bir ekosistem

oluşturulabilmektedir. Bu ekosistemin günden güne genişlemesi de maddi boyutu büyötmektedir.

Bu büyük ekosistem içerisinde yer almak, bulunmak önemlidir. Dijital oyun sektöründe bulunmak, dijital çağa ayak uydurmak için teknolojik gelişmelerden geri kalınmamalıdır. Büyöyen ve gelişen bir pazar olması, ekonomik bir getirisi ve kariyer fırsatları sunması, yenilik ve yaratıcılık için ideal bir ortam olması, dünyanın dört bir yanından küresel erişim, üretim ve kültürel etkileşim sağlaması, çeşitli amaçlar için güçlü bir araç olması gibi hem bireylere hem kurumlara büyük fırsatlar sunar. Bu sektörde geliştirici, tasarımcı, yatırımcı ya da yayıncı olarak bulunmak, teknolojiyi şekillendirmek ve geçmişi geleceğe aktarabilmek, geleceği geçmişten koparmadan şekillendirmek için büyük bir şans verir.

Dijital oyunlar, yalnızca teknolojik bir eğlence aracı olmaktan öte, günümüz insanının sosyal, psikolojik ve ekonomik yapılarını etkileyen kültürel bir sistem haline gelmiştir.. Çok katmanlı kültürel bir yapıdır. Oyun sektörü, genişleyen pazarı ve istihdam olanaklarıyla küresel ekonomik bir sistem yaratırken, aynı zamanda oyunculara kimlik, statü ve aidiyet sunan bir kültür alanı haline gelmiştir. Psikolojik açıdan oyunlar bireylere rahatlama, özgöven kazanma ve sosyal kabul gibi olumlu katkılar sağlarken, bağımlılık, dikkat dağınıklığı ve gerçeklikten kopma gibi olumsuzlukları da beraberinde getirebilir. Sosyal düzlemde ise oyuncular arasında kurulan sanal topluluklar, statü ilişkileri, görev paylaşımı gibi unsurlar yaratır. Oyunların içerdiği ödöl-ceza mekanizmaları oyuncular üzerinde sürekli etkileşim ve bağılılık yaratarak süreklilik sağlar.

Dijital oyun sektörü, sinema ve müzik sektörlerinin toplamından daha büyük bir pazar haline gelmiştir. Oyunlar; eğlence, kültür, sosyalleşme, rekabet ve eğitim gibi pek çok işlevi bir arada sunar. Ayrıca, grafik, yapay zekâ ve ağ sistemleri gibi teknolojilerin gelişimine öncölük eder. Türk mitolojisi temalı dijital oyunlar, Türk kültürünü globale taşıma, genç nesillerin tarihle bağ kurmasını sağlama ve kültürel mirası koruma açısından büyük bir potansiyele sahiptir. Türk mitolojisi temalı oyunlar, bu devasa pazarda Türk kültürünü tanıtmak için önemli bir fırsattır. Dünya genelinde Yunan, Roma ve Mısır mitolojileri oyunlarda sıkça yer alırken, son yıllarda Asya mitolojileri de dikkat

çekmektedir. Türk mitolojisinin bu pazarda hak ettiği yeri alması, hem ekonomik hem de kültürel açıdan büyük bir potansiyel taşır.

Dijital oyunların üretilmesi noktasında kültürü arka plana atmak imkansızdır. Oyun tasarımı kültürel malzemeler kullanılmaktadır. Oyuncu açısından ise cezbedici noktalardan biridir. Mitolojik unsurların sahip oldukları zengin anlatılar dijital oyunlar için büyük bir imkandır. Dünya geneli üzerinde birçok millet ve o millete ait mitoloji vardır. Bu zengin mirası sonraki nesillere aktarabilmek, diğer milletlere tanıtabilmek önemlidir. Global oyun pazarında Yunan ve Roma mitolojisi, Mısır mitolojisi etkin olmakla birlikte artık Asya mitolojisinin de varlığından söz edilmektedir. Dünya geneli Yunan mitolojisinin tanınabilirliği, bilinebilirliği göz önündedir. Bu yaygınlıkta şüphesiz dijital oyunların etkisi büyüktür. Bu çalışmada seçilmiş oyunlar oldukça büyük oyuncu kitlelerine ulaşmış, oyun temasında seçilmiş mitolojik unsurları milyonlarca insana aktarabilmiştir.

Mitoloji temalı dijital oyunlar, destan kahramanlarından kutsal simgelere, mitolojik yaratıklardan ritüel ve inançlara kadar birçok kültürel öğeyi yaratıcı biçimde yeniden kurgularken, Türk mitolojisi bu anlatılar için güçlü bir kaynak oluşturmaktadır. Alp Er Tunga, Dede Korkut, Tepegöz, Umay Ana, Bozkurt ve Gök Tengri gibi figürlerle zenginleşen bu mitolojik miras, kahramanlık, kötülüğe karşı mücadele ve ruhani yolculuk temalarıyla oyun senaryolarına kolaylıkla entegre edilebilir. Dolayısıyla Türk mitolojisinin dijital oyunlar aracılığıyla yeniden üretilmesi, yalnızca kültürel bir korunma biçimi değil, aynı zamanda dijital çağın anlatı olanaklarıyla milli kimliği güçlendiren yaratıcı bir kültürel temsil yolu da olabilmektedir. Bu sürecin akademik yöntemlerle desteklenmesi, halkbilimcilerin katkısıyla mitolojik unsurların doğru, anlamlı ve estetik biçimde temsil edilmesi, oyunların hem kültürel aktarım hem de mitolojik bilinç kazandırma işlevini pekiştirecek önemli bir adımdır.

Türk mitolojisi temalı dijital oyunlar son yıllarda artış göstermekte, yerli yapım şirketleri haricinde yabancı büyük oyun yapım şirketlerinin de dikkatini çekmeye başlamaktadır. Bu dönemde Türk kültür unsurlarını özellikle yerli ve milli anlayış içerisinde doğru ve etkili bir şekilde aktarabilmek, aktarılmış olanı da derlemek önemlidir.

MİTOLOJİK İSİMLER SÖZLÜĞÜ

A

Aeneas: Roma mitolojisinde Truva kahramanı.

Aether: Yunan mitolojisinde ışık ve üst gök.

Akh: Mısır mitolojisinde ruhun ölümsüz, ışıklı formu.

Amun: Mısır mitolojisinde yaratıcı tanrı.

Anubis: Mısır ölüm ve mumyalama tanrısı.

Apis Boğası: Mısır'da Ptah'ın kutsal boğası.

Ares: Yunan savaş tanrısı.

Artemis: Yunan avcılık ve doğa tanrıçası.

Athena: Yunan bilgelik tanrıçası.

Atlantis: Efsanevi Yunan adası.

Atreus: Yunan Tanrısı.

Atlas: Gökyüzünü taşıyan Yunan Titanı.

B

Ba: Mısır mitolojisinde kişiliği simgeleyen ruh parçası.

Baldur: İskandinav mitolojisinde ışık tanrısı.

Bozkurt: Türk mitolojisinde rehberlik ve güç sembolü kutsal kurt.

Buda: Budist figür.

Budizm: Aydınlanma ve tapınak temalarını işleyen felsefe.

Bukan: Mukan Kağan olarak da bilinen Göktürk Devleti'nin kurucusu Bumin Kağan'ın oğlu.

C

Cennet Parçaları: Tanrısal güçleri temsil eden eserler.

Ceres: Roma bereket tanrıçası.

Cleopatra: Mısır kraliçesi, tanrısal liderlik sembolü.

D

Daoizm: Doğayla uyumu temsil eden Çin felsefesi..

Diana: Roma mitolojisinde av tanrıçası.

Duat: Mısır mitolojisinde yeraltı dünyası.

E

Eos: Yunan mitolojisinde şafak tanrıçası.

Erlang: Çin mitolojisinde kutsal savaşçı.

Erlık Han: Türk mitolojisi ölüm tanrısı.

F

Freyja: İskandinav mitolojisinde aşk ve büyü tanrıçası.

G

Gaia: Yunan mitolojisinde toprak ana.

Ghost of Sparta: Kratos'un lakabı.

Gök Tengri: Türk mitolojisinde gökyüzü tanrısı.

Guan Yu: Çin savaş tanrısı.

Guanyin: Budist merhamet tanrıçası.

H

Hades: Yunan mitolojisinde yeraltı tanrısı.

Helheim: İskandinav mitolojisinde ölümler diyarı.

Helios: Yunan mitolojisinde güneş tanrısı.

Hera: Yunan mitolojisinde evlilik tanrıçası.

Herkül: Roma mitolojisinde kahramanlık sembolü.

Hermes: Yunan mitolojisinde tanrıların habercisi.

Horus: Mısır gökyüzü tanrısı.

I-I

İb: Mısır mitolojisinde kalbi temsil eden ruh parçası.

İsis: Mısır mitolojisinde annelik tanrıçası.

J

Janus: Roma mitolojisinde geçiş tanrısı.

Juno: Roma mitolojisinde evlilik tanrıçası.

Jüpiter: Roma mitolojisinde gökyüzü tanrısı.

K

Kam: Türk mitolojisinde ritüeller yapan şaman.

Kassandra: Yunan mitolojisiyle bağlantılı kahraman, Hektor'un kız kardeşi.

Kazılık Koca: Uruz'un babası, Türk mitolojisi kahramanı.

Khaos: Yunan mitolojisinde ilk varlık, karanlık boşluk.

Kratos: Yunan mitolojisinde dayanıklılık ve gücü temsilen yarı tanrı.

Kronos: Yunan mitolojisinde Zeus'un babası.

L

Letopolis: Mısır şehri.

Loki: İskandinav mitolojisinde yaramazlık tanrısı.

M

Mandeshire: Türk mitolojisine dayalı, Erlik Han'ı öldüren kutsal varlık.

Mars: Roma mitolojisinde savaş tanrısı.

Maymun Kral: Sun Wukong, Çin mitolojisi kahramanı.

Medusa: Yunan mitolojisinde yılan saçlı tanrıça

Melinoë: Yeraltı dünyasıyla bağlantılı Yunan kahramanı.

Memphis: Mısır şehri.

Minerva: Roma mitolojisinde bilgelik tanrıçası.

N

Neptün: Roma mitolojisiinde deniz tanrısı.

Nüva: Çin mitolojisiinde yaratıcı tanrıçası.

O-Ö

Odin: İskandinav mitolojisiinde bilgelik ve savaş tanrısı.

Olimpos Dağı: Yuunan mitolojisiinde tanrıların evi.

Osiris: Mısır mitolojisiinde ölüm ve yeniden doğuş tanrısı.

P-R

Pandora: Yunan mitolojisi figürü.

Pangu: Çin mitolojisiinde evreni yaratan figür.

Prometheus: Yunan mitolojisiinde ateşi çalan Titan Tanrısı

Ptah: Mısır mitolojisiinde yaratıcı tanrısı.

Ra: Mısır mitolojisiinde güneş tanrısı.

Ragnarök: İskandinav mitolojisiinde kıyamet.

Rhea: Yunan mitolojisiinde Olimpos tanrıalarının annesi.

S-S

Sekhmet: Mısır mitolojisiinde savaş tanrıçası.

Seth: Mısır mitolojisiinde kaos tanrısı.

Sfenks: Mısır ve Yunan mitolojisiinde bilmece soran yaratık.

Silvanus: Roma mitolojisiinde orman tanrısı.

Sparta: Kratos'un doğum yeri.

Sun Wukong: Çin mitolojisiinde Maymun Kral.

T

Taoizm: Doğayla uyumu işleyen Çin felsefesi.

Tepegöz: Dede Korkut'ta tek gözlü Türk mitolojisi yaratığı.

Thebes: Mısır şehri.

Titanlar: Roma mitolojisi varlıkları.

U-Ü

Umay Ana: Türk mitolojisinde koruma ve bereket tanrıçası.

Uranüs: Yunan mitolojisinde gökyüzü tanrısı.

Uruz: Türk mitolojisi kahramanı.

V-Y-Z

Venüs: Roma mitolojisinde aşk tanrıçası.

Vulcan: Roma mitolojisinde ateş tanrısı,

Yeşim İmparatoru: Çin mitolojisinde gökyüzü tanrısı.

Yggdrasil: İskandinav mitolojisinde yaşam ağacı.

Zagreus: Yunan kahramanı.

KAYNAKÇA

- AKANDARE, M. (2003) **Eğitici Okul Oyunları**, Nobel Yayınları, Ankara.
- AKBAŞ, M. G. (2019) Dijital Oyunlarda Hikâye ve Hikâye Anlatıcılığı: God Of War Örneği, Yüksek Lisans Tezi, **Maltepe Üniversitesi S.B.E.** İstanbul.
- AKDENİZ, Ö. (2023) Geleneksel Oyunlar Ve Eğitsel Oyunların 4. Sınıf Öğrencilerinde Adalet, Yardımlaşma Ve Dürüstlük Tutumuna Olan Etkisinin İncelenmesi, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, **Manisa Celal Bayar Üniversitesi S.B.E.** Manisa.
- AKGÖL, O. (2023) Dijital Oyunlarda İçerik ve Nesil Farklılığı Bağlamında Gelişen Riskler: Türkiye’de Oyun Okuryazarlığı Kavramı Üzerine Bir İnceleme, **Sosyal Bilimler Dergisi**, Cilt 13, Sayı 2, s. 225-242.
- ALBAYRAK, N. (2004) **Ansiklopedik Halk Edebiyatı Terimleri Sözlüğü**, Leyla ile Mecnun Yayıncılık, İstanbul.
- ALLEN, J. P. (1988) **Genesis in Egypt: The Philosophy of Ancient Egyptian Creation Accounts**, Yale University Press.
- AND, M. (2003) **Oyun ve Büğü Türk Kültüründe Oyun Kavramı**, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul.
- AND, M. (2019) **Kısa Türk Tiyatrosu Tarihî**, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul.
- ARAL, N., GÜRSOY, F. ve KÖKSAL, A. (2000) **Okul Öncesi Eğitiminde Oyun**, Yapa Yayınları, İstanbul.
- ARGAN, M., ÖZER, A., AKIN, E. (2006) Elektronik Spor: Türkiye’deki Siber Sporcuların Tutum ve Davranışları, **Spor Yönetimi ve Bilgi Teknolojileri Dergisi**, Cilt 1, Sayı 2, s.1-11.

- ARMSTRONG, K. (2006) **Mitlerin Kısa Tarihî** (çev. Dilek Şendil), Merkez Kitapları, İstanbul.
- ARSLAN, E. (2019) Çin, Japon ve Kore Mitolojilerinin Ortak Söylenceler Üzerinden İncelenmesi, **Doğu Asya Araştırmaları Dergisi**, Cilt 2 Sayı 1, s.97-118.
- ARSLAN, S. A. (2023) Dijital Halkbilimi Bağlamında Oyun Kültüründe Anlam ve Anlatı, Yayınlanmamış Doktora Tezi, **Hacettepe Üniversitesi S.B.E.** Ankara.
- ARSLAN, A. S. (2015) Türkiye’de Dijital Kültür Ürünleri Olarak Oyunlar Ve Gelenek Unsurlarının Aktarımı: Facebook Örneği, **I. Uluslararası Türk Dünyası Çocuk Oyun ve Oyuncakları Kurultayı (TUDCOOK)**, s. 86-98, Pegem Akademi, Ankara.
- ARSUNAR, F. (1955) **Türk Çocuk Oyunlarından Örnekler**, Maarif Basımevi, İstanbul.
- ASSMANN, J. (2005) **Death and Salvation in Ancient Egypt**, Cornell University Press.
- BARAN, M. (1993) **Çocuk Oyunları**, Kültür Bakanlığı Yayınları, Ankara.
- BAŞAL, H. A. (2007) Geçmiş Yıllarda Türkiye’de Çocuklar Tarafından Oynanan Çocuk Oyunları, **Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi**, Cilt 10, Sayı 2, s.243-266.
- BAŞARAN, C., MERAL, K.(2023) Yunan ve Roma Mitolojisinde Göksel Tanrılar, **Current Perspectives in Social Sciences**, Cilt 27, Sayı 2, s.118-132.
- BATUK, C. (2009) Mit, Tarih ve Gerçeklik Sorunu Üzerine Notlar, **Milel ve Nihal İnanç Kültür ve Mitoloji Araştırmaları Dergisi**, Cilt 6, Sayı 1, s. 27-53.
- BAYAR, Ç. D. (2007) Türkiye ve Azerbaycan’daki Çocuk Oyunları ve Oyuncaklarının Karşılaştırmalı İncelemesi, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, **Muğla Üniversitesi S.B.E.** Muğla.

BAYAT, F. (2005) **Mitolojiye Giriş**, Ötüken Neşriyat Yayınları, İstanbul.

BAYRAK, M. (1998) Geleneksel Mahalli Çocuk Oyunları -Tokat İli Örneği. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, **Gazi Üniversitesi S. B. E.** Ankara.

BEYDİLLİ, C. (2005) Türk Mitolojisi Ansiklopedik Lugat, Yurt-Kitap Yayınları, Ankara.

BİNARK, M., BAYRAKTUTAN-SÜTCÜ, G. (2008) **Kültür Endüstrisi Olarak Dijital Oyun**, Kalkedon Yayınları, İstanbul.

BORATAV, P. N. (2003) **100 Soruda Türk Folkloru**, Gerçek Yayınevi, İstanbul.

BROCKETT, O., HİLDY, F. (2016) **Tiyatro Tarihî**, Mitos-Boyut Yayınları, İstanbul.

BROHM, J. M. (1976) **Sociologie Politique du Sport**. Paris, Erreur Perimes Ed. Universitaires.

BULFINCH, T. (2018) **Klasik Yunan ve Roma Mitolojisi**, İnkılap Kitabevi, İstanbul.

BÜYÜKBAYKAL, C. I. , CANSABUNCU, İ. A. (2020) Türkiye’de Yeni Medya Ortamı ve Dijital Oyun Olgusu, **Yeni Medya Elektronik Dergi**, Sayı 4, s. 1-9.

CAİLLOİS, R. (1961) **Man, Play and Games** (Translated from the French by Mayer Baresh) Champaign University of Illinois Press.

CAMPBELL, J. (2006) **İlkel Mitoloji Tanrının Maskeleri 1**, İmge Kitabevi, Ankara.

CAMPBELL, J. (2013) **Kahramanın Sonsuz Yolculuğu**, Kabalcı Yayınevi, İstanbul.

CAN, Ş. (2011) **Klasik Yunan Mitoloji**, Ötüken Yayınları, İstanbul.

CERRAHOĞLU, M., ARVAS, A. (2015) Somut Olmayan K lt r n Gelecek Kuşaklara Aktarılmasında Oyunun  nemi/ Bir  rneklem Olarak  ankırı’da  ocukların Ve Yetişkinlerin Oynadığı Ortak Geleneksel Oyunlar, **I. Uluslararası T rk D nyası  ocuk Oyun ve Oyuncakları Kurultayı (TUDCOOK)**, s. 245, Ankara: Pegem Akademi.

CHENG’EN, W. (2023) **Batıya Yolculuk Maymun Kral Efsanesi**, ( ev.  oşkun Faik Kavala), Doęu Kitabevi, İstanbul.

 ELİK APA, E. (2014) Richard Schechner’in Performans Anlayışı, Yayınlanmamış Y ksek Lisans Tezi, **Hali   niversitesi S.B.E.** İstanbul.

 OBANO LU,  . (1999) **Halkbilimi Kuramları ve Araştırma Y ntemleri Tarihine Giriş**, Ak aę Yayınları, Ankara.

 OLAK, F. (2009) **Geleneksel Kayseri  ocuk Oyunları ve Halkbilimsel İncelemesi**, K men Yayınları, Konya.

 ORUHLU, Y. (2017) **T rk Mitolojisinin Ana Hatları**, Kabalcı Yayınları, İstanbul.

DAŞTAN, N. (2015) Cennetten Kovulma Motifinin Semavî Dinler İle Bazı Mitolojilerdeki (S mer, T rk Ve Yunan) G r n m , **T rkl k Bilimi Araştırmaları**, Sayı 36, s. 61-81.

DEMİRBAŞ, Y. (2014) Bilgisayar Oyunları ve Ger eklik İlişkisi  er evesinde Oyunlaştırma ve Alternatifleri, Yayınlanmamış Doktora Tezi, **Marmara  niversitesi S.B.E.** İstanbul.

DEMİRCİ  LU, Z. (2015) İletiřim S recinde Ama  ve Niyeti Farklılařtıran Egemen Bir  ge Olarak Maske, **Atat rk İletiřim Dergisi**, Sayı 8, s. 157-182.

DENİZEL, D. (2012) Sanatın Yeni Evresi Olarak Bilgisayar Oyunları, **FLSF Felsefe ve Sosyal Bilimler Dergisi**, Sayı 13, s.107-144.

DOĒAN, Z. (2022) Derleme S zl ę ’ndeki Oyun ve Oyunla İlgili Kavram Alanları, Yayınlanmamış Y ksek Lisans Tezi, **Fırat  niversitesi S.B.E.** Elazığ.

DÖNMEZ, B. N. (1992) Çocuğun Sosyal ve Duygusal Gelişiminde Oyunun Rolü. **Okul Öncesi Dergisi**, Sayı 43, s. 10-12.

DÖNMEZ, N. B. (1992) **Oyun Kitabı**, Esin Yayınevi, İstanbul.

ELİADE, M. (2001) **Mitlerin Özellikleri** (çev. S. Rıfat), Om Yayınevi, İstanbul.

ELLIS, M. J. (1973) **Why People Play?**, Prentice-Hall Inc. Englewood Cliffs, New Jersey.

EMİROĞLU, K., AYDIN, S. (2003) **Antropoloji Sözlüğü**, Bilim ve Sanat Yayınları, İstanbul.

ERCAN, A. (2024) Ortaçağ'dan Günümüze Karnaval ve Maske, **Disiplinlerarası OrtaÇağ Çalışmaları Dergisi**, Sayı 6, s. 31-43.

ERGÜN, M. (1980) Oyun ve Oyuncak Üzerine, **Millî Eğitim**, Cilt 1, Sayı 1, s.102-119.

ERHAT, A. (1996) **Mitoloji Sözlüğü**, İstanbul, Remzi Kitabevi.

ERKAL, M., GÜVEN, Ö. ve AYAN, D. (1982) **Sosyolojik Açıdan Spor**, Der Yayınları, İstanbul.

ESTİN, C. (2002) **Yunan ve Roma Mitolojisi**, çev. Musa Eren, Tübitak Popüler Bilim Kitapları, Ankara.

EYÜBOĞLU, İ. Z. (1995) **Türk Dilinin Etimoloji Sözlüğü**, Sosyal Yayınları, İstanbul.

FİŞEK, K. (2003) **Devlet Politikası ve Toplumsal Yapıyla İlişkileri Açısından Spor Yönetimi**, YGS Yayınları, İstanbul. .

GAZEZOĞLU, Ö. (2007) Okul Öncesi Eğitim Kurumlarına Devam Eden 6 Yaş Çocuklarına Öz Bakım Becerilerinin Kazandırılmasında Oyun Yoluyla

Öğretimin Etkisi, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, **Dokuz Eylül Üniversitesi E.B.E.** İzmir.

GÜL, M. (2006) Anasınıfına Devam Eden Alt Sosyo-Ekonomik Düzeydeki 61-72 Ay Arası Çocuklara Sembolik Oyun Eğitiminin Genel Gelişim Durumlarına Etkisi, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, **Gazi Üniversitesi E. B. E.** Ankara.

GÜLLEB, O., AYDENİZ, H. (2023) Çocuk Dostu Bir Oyun Derecelendirme Sistemi Mümkün müdür?, **Medya Okuryazarlığı Araştırmaları Dergisi**, Cilt 2 Sayı 1, s. 61-10.

GÜVENÇ, B. (1976) **Değerler Tutumlar ve Davranışlar**, Türkiye ve Orta Doğu Amme İdaresi Enstitüsü Yayınları, Ankara.

HALAÇOĞLU, B. N. (2019) Meta-Anlatısal Değerlendirme Yöntemine Göre Video Oyunlarının Çok Katmanlı Sınıflandırılması: Karanlık İsimli Video Oyun Örneği, Anadolu Üniversitesi G. S. E. Eskişehir.

HALLMANN, K., Giel, T. (2018) E-sports – Competitive Sports Or Recreational Activity?, **Sport Management Review**, Sayı 21, s. 14-20.

HENRİCKS, T. S. (2011) Play as a Pathway of Behavior, **American Journal of Play**, Cilt 4, Sayı 2, s. 225-253.

HOOKE, S. H. (1991) **Ortadoğu Mitolojisi**, çev. Alaeddin Şenel, İmge Kitabevi, Ankara.

HOLLAND, K. C. (2016) **İskandinav Mitolojisi**, çev. Simge Kaytan, Say Yayınları, Ankara.

HUIZİNGA, J. (1994) **Homo Ludens Kültür Olgusu Olarak Oyunun Doğası ve Anlamı** (çev. M. Ali Kılıçbay), Yapı Kredi Yayınları, İstanbul.

HURWITZ, SC. (2003) To Be Successful-Let Them Play, **Childhood Education**, Cilt 79, Sayı 2, s.101-102.

İMAMOĞLU, A.F. (1992) İkibinli Yıllara Doğru Türk Sporü Üzerine Bazı Gözlemler, **G.Ü.Gazi Eğitim Faköltesi Dergisi**, Cilt 8.

İNAN KAYA, G. (2018) Oyun, Gelişim Ve Tarihsel Olarak Oyunun Eğitimdeki Yeri, **Ulusal Eğitim Akademisi Dergisi (UEAD)**, Sayı 2, Cilt 1, s. 66-78.

KARADENİZ, O. Ö. (2017) Oyun İncelemelerinde Ludoloji - Narratoloji Tartışması ve Alternatif Kuramsal Arayışlar, **Galatasaray Üniversitesi İletişim Dergisi**, Sayı 27, s.57-78.

KARAHÜSEYİNOĞLU, F. M. (2007) Küreselleşme ve Geleneksel Türk Sporları, Yayınlanmamış Doktora Tezi, **Marmara Üniversitesi S.B.E.** İstanbul.

KARATOSUN, M. O. (2013) Geleneksel Çin Mitleri Üzerine Bir Araştırma, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, **Çukurova Üniversitesi S. B. E.** Adana.

KARTAL, M. (2020) Küreselleşme Bağlamında Türkiye’de E-spor, Yayınlanmamış Doktora Tezi, **İnönü Üniversitesi S.B.E.** Malatya.

KAYA, D. (2010) **Ansiklopedik Türk Halk Edebiyatı Terimleri Sözlüğü**, Akçağ Yayınları, Ankara.

KILIÇ, E. (2023) Kuşaklararasılık Bağlamında Geleneksel Oyundan Dijital Oyuna: Uygurların ‘Karlık Oyunu’, **Motif Akademi Halbilimi Dergisi**, Cilt 16, Sayı 44, s.1666-1687.

KIRCI, U. E. (2014) Kültürel Bellek Aktarıcısı Olarak Ninni. **Millî Folklor**, Cilt 13, Sayı 102, s. 43-52.

KIZILDAĞ, H. (2021) Oyunun ve Oyuncağın Evrimi: Siber Çağda Video Oyunları ve Çocuk, (ed.) Berna Ayaz, **O Piti Piti Karamela Sepeti Çocuk Folkloru Kitabı**, Çanakkale, Paradigma Yayınevi, s.303-324.

KONURALP, C. (2021) İlkel Kültürde Maske Ve Günümüz Modern Sanatına Yansımaları, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, **Kütahya Dumlupınar Üniversitesi L.E.E.** Kütahya.

KORYÜREK, C. (1996) **Olimpiyat Tarihî M.Ö.776-M.S.1996 Klasik ve Modern Olimpiyatlar, Olimpiyatlarda Türkler**, Arçelik Yayınları, İstanbul.

KÜRKÇÜOĞLU, D. P. (2019) Varlık Alanı Olarak Dijital Oyunlar ve Sanal Nesneler, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, **İstanbul Üniversitesi S. B. E.** İstanbul

MALINOWSKI, B. (1990) **Büyük, Bilim ve Din**, (Çev. Saadet Özkan), Kabalcı Yayınevi, İstanbul.

MALINOWSKI, B. (1998) **İlkel Toplum**, Öteki Yayınları, Ankara.

MARTİN, P., BADESON, P. (2020) **Oyun Oyunbozanlık Yaratıcılık ve İnovasyon**, (çev. Songül Kırgezen), Ayrıntı Yayınları, İstanbul.

MISIRLI, G. (2018) Oyunun Toplumsal ve Kültürel İşlevini Yitirishi: Gelenekselden Dijitale Oyun Kavramının Yapısal Dönüşümü, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, **Atatürk Üniversitesi S. B. E.** Erzurum.

Milli Eğitim Bakanlığı, (2007) **Oyun Etkinliği-I. Mesleki Eğitim ve Öğretim Sisteminin Güçlendirilmesi Projesi**, Ankara.

Mirza, Ö. (2019) An Analysis of Religious Imagery in Assassin's Creed Origins, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, **Bahçeşehir Üniversitesi S. B. E.** İstanbul.

MUSTAFAOĞLU, R., ZİREK, E., YASACI, Z. (2018) E-spor Oyuncularının Demografik Özellikleri, Oyun Oynama Süreleri ve Başarılarını Etkileyen Faktörler, **Bağımlılık Dergisi**, Cilt 19, Sayı 4, s.115-122.

NECATİGİL, B. (1969) **100 Soruda Mitoloji**, Gerçek Yayınevi, İstanbul.

NUTKU, Ö. (2006) **Oyun, Çocuk, Tiyatro**, Özgür Yayınları, İstanbul.

OGELMAN, G. H. (Ed.) (2016) **Yaşamın İlk Yıllarında Oyun Oyuna Çok Yönlü Bakış**, Pegem Akademi, Ankara.

OĞUZ, Ö. M., ERSOY, İ. P. (2005) **Yaşayan Geleneksel Çocuk Oyunları**, Gazi Üniversitesi THBMER Yayınları, Ankara.

ONAY, C. (2006) **Çoklu Zekâ Kuramına Göre Oyunla Eğitim**, Nobel Yayın Dağıtım, Ankara.

ONUR, B. (2016) **Oyunlar ve Oyuncaklar Oyunun ve Oyuncağın Kültürel Tarihî**, Kalem Kitap, Ankara.

ORMANLIOĞLU, U. M. (2007) **Niçin Oyun**, Anfora Yayınları, İstanbul.

ÖGEL, B. (2010) **Türk Mitolojisi I**, Türk Tarih Kurumu Basımevi, Ankara.

ÖREN, M. (2019) **Çocuk ve Oyun**, Anadolu Üniversitesi Yayınları, Eskişehir.

ÖRNEK, V. S. (1995) **100 Soruda İlkelerde Din**, Büyü, Sanat ve Efsane, Gerçek Yayınları, İstanbul.

ÖZDEMİR, A. (2023) **Çocukların Oyunlarına Yönelik Algıları ve Açık Alanda Oyuna Yönelik Tutumlarının İncelenmesi**, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, **Batman Üniversitesi L. E. E. Batman**.

ÖZDEMİR, N. (2006a) **Türk Çocuk Oyunları I**, Akçağ Yayınları, Ankara.

ÖZDEMİR, N. (2006b) **Türk Çocuk Oyunları II**, Akçağ Yayınları, Ankara.

ÖZHAN, M. (1990) **Çocuk Oyunlarımız**, Kültür Bakanlığı Yayınları, Ankara.

ÖZHAN, M. (1997) **Türkiye’de Çocuk Oyunları Kültürü**, Kültür Bakanlığı Yayınları, Ankara.

ÖZHAN, M. (2005) **Çocuk Folkloru**, Kebikeç Dergisi, Sayı 19, s. 225-243.

ÖZHAN, S. (2011) Dijital Oyunlarda Değerlendirme ve Sınıflandırma Sistemleri ve Türkiye Açısından Öneriler, **Sosyal Politika Çalışmaları Dergisi**, Sayı 25, s. 21-33.

ÖZÜNEL, Ö. E. (2010) Türk Anlatı Geleneğinde Kahraman, Mitoloji ve İktidar İlişkisi, Yayınlanmamış Doktora Tezi, **Gazi Üniversitesi S. B. E.** Ankara.

PARLARDEMİR, Ö. (2018) Yunan Roma ve Türk Mitolojisinde Tanrılar (Benzerlik ve Farklılıkları), Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, **Çağ Üniversitesi S. B. E.** Mersin.

PLATON (1998) **Yasalar**, Kabalcı Yayınevi (çev. Candan Şentuna , Saffet Babür) İstanbul.

PİLAVCI, G. (2014) Oyun Kavramı Ve Mimari Tasarıma Kattığı Farklı Boyutlar: Oyun Alanları Ve Oyun Mekânları Üzerine Bir İnceleme, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, **Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi F. B. E.** İstanbul.

POYRAZ, H. (2003) **Okul Öncesi Dönemde Oyun ve Oyuncak**, Anı Yayıncılık, Ankara.

RASEN, P. R. (1984) Oyunun Değeri, **Eğitim ve Bilim Dergisi**, s.60-64.

ROSENBERG, D. (2000) **Dünya Mitolojisi**, İmge Kitabevi, İstanbul.

SAĞIROĞLU, Ş. (ed) (2022), **Dijital Oyunlar-1: Araçlar, Metodolojiler, Uygulamalar ve Öneriler**, Nobel Akademik Yayıncılık, Ankara.

SAKAOĞLU, S., DUYMAZ, A. (2002) **İslamiyet Öncesi Türk Destanları**, Ötüken Yayınları, İstanbul.

SALUK, R. G. (2018) Mit ve Mitoloji, **Türk Mitolojisine Giriş**, (ed.) Fatma Ahsen Turan, Meral Ozan, Gazi Kitabevi, Ankara.

SARPKAYA, S. (2021) Dijital Oyun/Video Oyunu Folkloru Üzerine Bir Yöntem Denemesi, **Uluslararası Halkbilimi Araştırmaları Dergisi**, Sayı 6, s. 155-172.

SAYILGAN, Ö. (2014) Etkileşimli Drama Olarak Dijital Oyunlar ve Etkileşimliliğin İdeolojisi Bağlamında Oyuncu Alımlama Pratikleri, Yayınlanmamış Doktora Tezi, **İstanbul Üniversitesi S. B. E.** İstanbul.

SCHWARZ, F. (1997) **Kadim Bilgeliliğin Yeniden Keşfi** (çev. Ayşe Meral Arslan), İnsan Yayınları, İstanbul.

SEVİNÇ, M. (2004) **Erken Çocukluk Gelişimi ve Eğitiminde Oyun**, Morpa Kültür Yayınları, İstanbul.

SEYİDOĞLU, B. (2002) **Mitoloji Üzerine Araştırmalar/Metinler ve Tahliller**, Dergah Yayınları, İstanbul.

SİVRİ, O. (2023) Video Oyun Sanatı ile Mitolojik Hikâye Anlatımları, **Sanat ve Tasarım Dergisi**, Sayı 31, s.97-109.

SORMAZ, F. (2012) **Çocukluk, Oyun ve Oyuncak: Sosyo-Kültürel Bir Analiz**, İkinci Adam Yayınları, İstanbul.

SÜMBÜLLÜ, Y. Z., Altınışık, M. E. (2016), Geleneksel Çocuk Oyunlarının Değerler Eğitimi Açısından Önemi, **Erzurum Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi**, Cilt 1, Sayı 2, s.73-85.

ŞAHİN, D. (2017) **Roma Mitolojisi**, Uludağ Üniversitesi Yayınları, İstanbul.

ŞAHİN, D. (2021) Türkiye’de Çocuk Oyunlarının Oyuncaklarının ve Oyun Alanlarındaki Değişimlerin İncelenmesi, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, **Okan Üniversitesi S. B. E.** İstanbul.

ŞENGÜN, S. (2015) Sanal Hikâye Anlatıcılığı Çağında Yaşayan Bilimkurgu ve Fantastik Dünyalar Olarak Video Oyunları, **Edebiyatın İzinde: Fantastik ve Bilimkurgu**, s. 211-220, Bağlam Yayınevi, İstanbul.

ŞENYUVA, M. (2023) Oyun Kuramları Üzerine Bir İnceleme, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, **İstanbul Kültür Üniversitesi L. E. E.** İstanbul.

TALU, E., YÜZBAŞIOĞLU, F. (2020) Geleneksel Sokak Oyunlarının Çocuk Gelişimine Katkılarının “Rafadan Tayfa” Çizgi Film Üzerinden İncelenmesi, **Ulusal Eğitim Akademisi Dergisi (UEAD)**, Cilt 4, Sayı 2, s. 148-162.

TRUTANOW, I. (2015) **Çin Mitolojisi**, Ntv Yayınları, Berlin.

USKAN, S., BOZKUŞ, T. (2019) Eğitimde Oyunun Yeri, **Uluslararası Güncel Eğitim Araştırmaları Dergisi (UGEAD)**, Cilt 5, Sayı 2, s.123-131

UN, F. H. (2011) Karşılaştırmalı Hint ve Yunan Mitolojisi, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, **Ankara Üniversitesi S. B. E.** Ankara.

UYANIKER, N., AYAZ, B. (ed) (2021) **O Piti Piti Karamela Sepeti Çocuk Folkloru Kitabı**, Paradigma Akademi, Çanakkale.

VARTOLIOĞLU, O. (2022) Çağdaş Tiyatroda Maskenin Yeniden Keşfi: Artud’dan Lecoq’a, **ODÜ Sosyal Bilimler Araştırmaları Dergisi**, Cilt 12, Sayı 2, s. 1509-1522.

WAGNER, M. (2006) On The Scientific Relevance Of E-sports, **International Conference on Internet Computing**, s. 437-442.

YARAN, S. (2022) Antik Roma’da Festivaller, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, **Ondokuz Mayıs Üniversitesi L. E. E.** Samsun.

YASAN, M. (2011) Maske, Maskede İfade ve Sinemada Maske Kullanımı, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, **İstanbul Üniversitesi S. B. E.** İstanbul.

YAVUZ, Ö., Yavuz, O., EYİĞÜN, M.G. (2015) Çocukların Problem Çözme Becerisi Ve Dil Gelişiminde Bilmece Ve Tekerlemenin Önemi, **I. Uluslararası Türk Dünyası Çocuk Oyun ve Oyuncakları Kurultayı (TUDCOOK)**, s. 839, Pegem Akademi, Ankara.

YETİM, A. (2000) Sporun Sosyal Görünümü, **Gazi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi**, Cilt 5, Sayı 1, s.63-72.

YILDIRIM, E. (2021) Eski Mısır'daki Memfis Teolojisine Göre Yaratılış Anlayışı ve Tanrısal Hiyerarşinin Düzenlenmesi, **Milel ve Nihal**, Cilt 18, Sayı 2, s.239-263.

YILMAZ, M., Erduran, N. (2015) **Oyun Dünyam, Dünyam Oyun**, Anı Yayıncılık, İstanbul.

YILMAZ, S. (2010) **Homo Sermo Onis: İfade Eden İnsan**, Agora Kitaplığı, İstanbul.

İNTERNET SİTESİ KAYNAKLARI

URL SIRALAMASI

URL1: <https://ilkegitim.com.tr/ovun-ve-cocuk/> 16.11.24 Tarihinde Erişildi.

URL2: <https://sozluk.gov.tr> 02.05.24 Tarihinde Erişildi.

URL3: <https://www.kuranvemeali.com/ankebut-suresi/64-ayeti-meali#:~:text=64%3A%20%C4%B0yi%20bilin%20ki%2C%20%C5%9Fu,Ke%C5%9Fke%20bunu%20bilmi%C5%9F%20olsalard%C4%B1> 10.08.24 Tarihinde Erişildi.

URL4: <https://pegi.info/> 01.02.25 Tarihinde Erişildi.

URL5: <https://languages.oup.com/google-dictionary-tr/> 02.05.24 Tarihinde Erişildi.

URL6: <https://iesf.org/> 01.01.25 Tarihinde Erişildi.

URL7: <https://www.turkiyeoyunsektoruraporu.com/tr/> 16.10.24 Tarihinde Erişildi.

URL8: <https://tesfed.org.tr/branslar> 01.01.25 Tarihinde Erişildi.

URL9: <https://gamizm.com/e-spor/turk-e-spor-takimlari-2023-listesi/> 03.01.25 Tarihinde Erişildi.

URL10: <https://tesfed.org.tr> 01.01.25 Tarihinde Erişildi.

URL11: <https://webrazzi.com/2022/11/03/one-cikan-buyume-verileri-ile-markalar-icin-e-spor-rehberi/> 01.01.25 Tarihinde Erişildi.

URL12: https://ibbyavuzsultanselimadoluluhi.meb.k12.tr/meb_iys_dosyalar/34/36/762257/dosyalar/2021_03/29021127_16230146_TDK_Buyuk_Turkce_Sozluk.pdf?CHK=f01aa9258e90ecb81df25b973cd6e5f9 10.10.24 Tarihinde Erişildi.

URL13: https://store.steampowered.com/tags/tr/Mitoloji/?flavor=contenthub_topsellers 10.12.24 Tarihinde Erişildi.

URL14: <https://store.steampowered.com/app/1722740/Mandeire/> 10.12.24 Tarihinde Erişildi.

URL15: <https://berzahgames.com/bukan> 10.12.24 Tarihinde Erişildi.

URL16: <https://www.youtube.com/watch?v=T4DFKOlXCQ> 19.12.24 Tarihinde Erişildi.

URL17: <https://www.timbertradeportal.com/en/china/28/country-context> 19.12.2024 Tarihinde Erişildi.

URL18: ALİ İHSAN YİTİK, "TAOCULUK", TDV İslâm Ansiklopedisi, <https://islamansiklopedisi.org.tr/taoculuk> 19.12.24 Tarihinde Erişildi.

URL19: <https://blackmythwukong.wiki.fextralife.com/Locations> 19.12.24 Tarihinde Erişildi.

URL20: <https://as.com/meristation/noticias/el-soulslike-enotria-se-retrasa-en-xbox-series-y-sus-creadores-cargan-con-dureza-contramicrosoft-nolles-importas-tu-n> 23.12.24 Tarihinde Erişildi.

URL21: https://store.steampowered.com/app/2102450/Enotria_The_Last_Song/ 23.12.24 Tarihinde Erişildi.

URL22: <https://en.wikipedia.org/wiki/Oenotrians> 24.12.24 Tarihinde Erişildi.

URL23: <http://gallery.sjsu.edu/masks/Masksfram.html> 24.12.24 Tarihinde Erişildi.

URL24: <https://www.gamespot.com/videos/the-history-of-god-of-war-games/2300-6443538> 01.05.25 Tarihinde Erişildi.

URL25: https://godofwar.fandom.com/wiki/God_of_War_Wiki 01.01.25 Tarihinde Erişildi.

URL26: https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Assassin%27s_Creed:_Origins 12.01.25 Tarihinde Erişildi.

URL27: <https://books.google.com.tr/books?id=9I62BcuPxfYC&lpg=PP1&hl=tr&pg=PA403#v=onepage&q&f=false> 20.01.25 Tarihinde Erişildi.

<https://datareportal.com/reports/digital-2024-global-overview-report> We Are Social Global Rapor 10.10.24 Tarihinde Erişildi.

<https://gamerant.com/enotria-the-last-song-all-masks-location-how-get-them/> 20.12.24 Tarihinde Erişildi.

<https://medium.com/humble-ventures/the-2017-e-sports-ecosystem-explained-in-one-chart-ef6fc48b779e> 01.01.25 Tarihinde Erişildi.

<https://newzoo.com/resources/trend-reports/newzoo-global-e-sports-market-report-2019-light-version> 01.01.25 Tarihinde Erişildi.

<https://oca.asia/> 01.01.25 Tarihinde Erişildi.

<https://shgm.gsb.gov.tr/Federasyonlar/81/2/turkiye-e-spor-federasyonu.aspx>. 01.01.25 Tarihinde Erişildi.

<https://videogiochitalia.it/enotria-the-last-song-storia-gameplay-uscita/> 20.12.24 Tarihinde Erişildi.

<https://www.rockpapershotgun.com/enotria-the-last-song-is-a-soulslike-inspired-by-italian-folklore-where-masks-give-you-powers> 20.12.24 Tarihinde Erişildi.

https://www.youtube.com/embed/pTF_JEPD4dw?autoplay=1 15.12.24 Tarihinde Erişildi.

<https://www.youtube.com/watch?v=bahs4cjlZvY> 01.01.25 Tarihinde Erişildi.

<https://www.youtube.com/watch?v=neIyeDwybIU> 01.01.25 Tarihinde Erişildi.

<https://www.youtube.com/watch?v=xtEKmq3ksdY&pp=ygUaYmxhY2sgbXl0aCB3dWtvmcgdMO8cmvDp2U%3D> 15.11.24 Tarihinde Erişildi.

Küp, Ç. (2019) Video Oyunlarını Mitolojiye Merak Uyandırması ve Mitoloji Öğrenimine Katkısı Türkiye’de God of War Örneği Makale Çalışması Örneği, https://www.academia.edu/39980201/Video_Oyunlar%C4%B1n%C4%B1n_Mitolojiye_Merak_Uyand%C4%B1rmas%C4%B1_ve_Mitoloji_%C3%96%C4%9Fre_nimine_Katk%C4%B1s%C4%B1_T%C3%BCrkiyede_God_of_War_%C3%96rne%C4%9Fi 10.01.24 Tarihinde Erişildi.

Toker, C. (2015) Dünyada E-spor, <https://dijitalsporlar.com/makaleler/dunyada-e-spor> 02. 05.2024 Tarihinde Erişildi.

